

友人とのメディア・コミュニケーション：テレビゲームに注目して

酒井 厚・菅原ますみ

1. はじめに

本研究では、平成15年から3年間の短期縦断研究に参加した174家庭のデータをもとに、児童・思春期の子ども（小学4年生～中学3年生）の友人関係とメディアとの関連について検討した。今回は、大きく次の2つの目的を用意した。ひとつは、彼らの友人とのメディアを通じたコミュニケーション（メディア・コミュニケーション）の測定尺度の開発と、それに基づくメディア・コミュニケーションの実態の把握である。もうひとつは、テレビゲームが彼らの友人関係や学校適応とどのように関わるのかを検討することである。

2. メディア・コミュニケーション尺度の作成と男女による得点比較

子どものメディア・コミュニケーションを測定する2つの下位概念として、①友人との「メディア・コミュニケーション行動」と、②「メディア・コミュニケーション機能」の2つを用意した。各下位概念を念頭に作成した項目を因子分析（主因子法・Varimax回転）した結果、次の3つの因子が抽出された。第1因子は「友人とのゲーム・コミュニケーション」因子、第2因子は「友人との携帯コミュニケーション」因子、第3因子は友人とのメディア・コミュニケーションにおいて不快な思いをしたという内容の項目群からなる「友人関係を不快にする機能」因子と命名された。

作成された尺度の因子得点を学年ごと、男女ごとに比較したところ、「友人とのゲーム・コミュニケーション」は小学5年から中学3年のすべての学年で男子の得点が女子よりも有意に高く、男女に共通して加齢とともに得点が低下していくのがわかった。また、「友人との携帯コミュニケーション」が多くなるのは女子の方が早く、男子が徐々に差をつめて中学3年で追いついていくという発達過程が伺えた。

3. 友人とのテレビゲーム遊びとその影響要因

つぎに、児童・思春期における友人とのテレビゲーム遊びに注目し、子どもが友人とのテレビゲーム遊びを1年後も継続することにつながる要因について検討した。まず、小学5年から6年にかけて友人とのテレビゲーム遊びが継続するのは、その子が以前から友人とテレビゲームをして遊ぶことが多く、小学4年生の頃からテレビゲームに触れる機会が多く、自分で自由に使えるゲーム機器を持っている場合であることがわかった。一方、中学2年から3年にかけて友人とのテレビゲーム遊びが継続するのは、以前から友人とテレビゲームをして遊ぶことが多く、中学1年生の頃からテレビゲームに触れる機会が多いことが関わっていたものの、小学生の場合のように自分で自由に使えるゲーム機器を持っているかどうかとの関連は認められなかった。

4. 子どものテレビゲーム接触量と学校での孤立傾向

子どものテレビゲーム接触量と学校適応との関連について検討した。これは、第1回の調査報告から継続している検討内容である。本研究では、前回（第2回）調査時に認められた結果（中学1年時のテレビゲーム接触量の多さが、中学2年時での学校での孤立傾向につながる可能性）を受け、中学3年時の孤立傾向に影響する要因について、テレビゲーム接触量やその他の関連が予想される変数（①中学2年時の孤立傾向、②中学3年時の母親[父親]に抱く信頼感）から検討した。その結果、中学3年時での孤立傾向の高さを有意に予測していたのは、先行する時点（中学2年時）での孤立傾向の高さと子どもが父親に抱く信頼感の高さであり、先行する時点でのテレビゲーム接触量の影響は認められなかった。