

家庭用コンピューターゲームに関する意識調査

○山本 真由美 高見 彰

関西保育専門学校

はじめに インベーダーゲームに始まるコンピューターゲームが家庭用コンピューターゲーム機の開発により2-3年前から家庭でも行なえるようになり、急速に子供達の間にも広まりつつある。その実態については、1986年初めから、新聞その他で少しずつ報告されてきている。

日本経済新聞(1986年1月3日)によれば任天堂が家庭用コンピューターゲームを1983年7月に「ファミリーコンピューター」として発売し、1985年までの累計販売台数が580万台であり、主に小中学生を中心に売れていると報じている。

1986年1月に大阪で開かれた教育研究全国集会の「現代文化と教育」分科会でも家庭用コンピューターゲームの問題が取り上げられた。

和歌山県御坊市の小学校における調査では家庭用コンピューターゲーム機本体を所有している学童が1986年7月段階では50%であったが、1986年1月には80%を越えたと報告している。

家庭用コンピューターゲームを行なうためにはゲームのプログラムカセットが必要不可欠である。そのプログラムカセットの保有数は40%以上の学童が10個以上保有しているという(以上は日本経済新聞, 1986年1月21日付)。京阪神の小学校の先生、父兄、子供達の話では、いくつプログラムカセットを持っているか、最新のプログラムカセットを誰が一番先に購入するかを競うことがあるということである(朝日新聞, 1986年1月9日付)。

先ほどの和歌山県御坊市の小学校では1日に家庭用コンピューターゲームで遊ぶ時間は1時間以内が約50%あったが、4時間以上が30%あり、最高が7時間であった(日本経済新聞, 1986年1月21日付)。

このような実態の中で、家庭用コンピューターゲームが教育に及ぼす功罪についてさまざまな意見が提出されてきている。

東京工業大学の坂元昇教授は「まずとっつきやすいゲームからコンピューターの世界にはいって行くのはいいこと。ただそれだけではだめで、親や先生が本格的なコンピューターにも関心を向けるよう指導しなければならぬ。」と述べている。

一方、大田堯東京大学名誉教授は「コンピューターは1つの時代の流れで、それに興味を持つことはいいが、子供達はまず友達同士、力を合わせて何かをするとか、

意見を戦わせるとか、基本的な人間関係を学ぶのが先決。その土台なしにコンピューターにばかり向かうのはむしろ弊害になる」と述べている。

(以上、日本経済新聞, 1986年1月3日付)。

このように、教育研究者、コンピューターゲーム製作者側は、親や教師の対応の仕方でもコンピューターゲームは子供の教育に有益になると述べている。しかし、教育研究全国集会「現代文化と社会」分科会で、深夜放送を聞きながらコンピューターゲームに熱中して夜更かし、遊びたくとも遊ぶ方法を知らず、家の手伝いもほとんどしない、主体性のない自閉的な生活を送っている、やっている子の半分以上は視力が落ちたし、いらいらするようになったなど困った現状が述べられた(教育新聞, 1986年2月3日付)が、分科会参加者のうち、コンピューターゲームをしたことがある人は約1割にすぎず(日本経済新聞, 1986年1月26日付)、現場教師のコンピューターゲームに対する理解・対応の遅れが指摘できる。

以上に述べた実態は小中学校を中心に行なわれた調査に基づくものであり、幼児の間に家庭用コンピューターゲームがどの程度浸透しているのか、その実態はまだ不明である。しかし、幼稚園・保育所等で、「きのう、おうちで何して遊んだの」とたずねると、「ファミコンした」という答えも多く、子供同士での話しの中にも「今日、幼稚園から帰ったら、〇〇ちゃんのところでファミコンしよ」などと家庭用コンピューターゲームが出現することが多い。本報告では家庭用コンピューターゲームが幼児の間にどの程度広まりつつあるのか、どのような影響を及ぼしているのか、家庭用コンピューターゲームに対して親はどのように考えているのかを調査したので、その結果をもとに幼児での実態を明らかにすることが目的である。

対 象 兵庫県尼崎市にある私立幼稚園園児(男児286名、女児260名; 3年年少児51名、年少児239名、年長児256名)の保護者546名を対象にした。

方 法 アンケート調査票を作成し、アンケート調査を実施した。調査票は1986年2月13日に配布し、2月15日に回収した。回収率は87.5%であった。得られた結果はSPSS統計パッケージによりコンピューター集計を実施した。

結 果 表1に主な項目と結果を記した。

表 1. 主な質問項目と結果

項 目		%	
子	性 別	男	44.9
		女	54.9
ど	兄弟姉妹の有無	い る	90.6
		い ない	9.2
も	家庭用コンピューター ゲーム機の有無	有	55.3
		無	44.3
(以下の数値は「有」と回答した人についての 百分比である。)			
の	家庭用コンピューター ゲーム機本体の メーカーの種類	任 天 堂	89.6
		CASIO	0.0
		セ ガ	1.9
		エボック	0.9
実	プログラムカセットを 友達と交換するか	す る	65.4
		し ない	34.6
の	プログラムカセットを 持って友達の家へ 遊びに行くか	行 く	70.3
		行かない	29.7
実	プログラムカセットを 持って友達が遊びに 来るか	来 る	54.6
		来 ない	45.4
態	家庭用コンピューター ゲームを誰といっしょ にするか (複数回答を含む)	たいてい ひとり	5.2
		友達と いっしょ	48.1
		家族と いっしょ	61.3
		そ の 他	1.9
の	ゲームの内容に 合わせて体を 動かすことがあるか	あ る	66.0
		な い	18.4

項 目		%	
保	あなたはコンピューター ゲームをしたことが ありますか	あ る	45.9
		な い	52.6
護	『現在、子供が家庭用コンピューターゲームを している保護者の回答；複数回答を含む』 コンピューターゲームを子供がすることについ てどのように考えているか		
	コンピューターに慣れることが 将来必要だから良いと思う		11.8
者	集中力がつくと思う		17.0
	指先が器用になると思う		13.7
の	まわりの子供がしているので しかたがないと思う		32.5
	街のゲームセンターに行く よりははまだとおもう		12.7
意	外は危険も多いので外で遊ぶ よりは良いと思う		0.9
	目が悪くなるので本当は してほしくない		71.2
識	外でもっと遊んでほしい		47.6
	おにごっこ、ままごとなど 子供同士が直接触れあう 遊びをしてほしい		32.1
と	ゲームのプログラムカセットを 買うのにお金がかかるので あまりさせたくない		9.9
	『現在、家庭用コンピューターゲームが家庭に ない保護者の回答；複数回答を含む』 今後、子供がコンピューターゲームを欲しがっ たときにどのようにするか		
実	これからはコンピューターを扱う 機会が増えると思うので買う		25.0
	面白そうだから買う		9.5
	友達も持っているので買う		7.2
	買わない		63.3