

## 今の子供たちが、ゲームに依存しているのか？

今泉ゼミ：21111215 種具 正義(21111215st@tama.ac.jp)

### 1.目的

まず、家庭用ゲーム機の年間普及台数は常に上昇傾向にあることが分かった。そこからゲームの文化が進展していったことによって、(家庭用)ゲーム機の所有率が上がり、それに伴ってプレイ時間が増加しているのではないかと予想をした。『子供達は、【ゲーム依存】していて、外で遊ぶ機会が減っているのではないか』を確かめるために今回の定義として、小学5年生から高校生(18歳未満)を「子供」として扱うものとし、1日のうちテレビゲームやパソコンで遊ぶ時間の構成割合を見る。そうすることで、世代別でどのような差が現れるか、男女別にどのような差が現れるかを分析する。

### 2.方法

調査は2009年12月1日時点で18歳未満の児童(小学校5年生-18歳未満のみを母体にして統計)がいる世帯を対象としている。調査票の事前配布・調査員回収による留置自計方式によって行われたもので、2009年の有効回答数は1369世帯分・児童用の調査票は1098人分。また、2004年の有効回答数は1608世帯分・児童用の調査票は1180人分を参考としている。2009年のデータから「家庭用ゲーム機、そしてパソコンを使ったデジタル系のゲームで、子供達は毎日どれくらい遊んでいるのか」という質問に対し、今調査では「一日3時間以上遊んでいる」、「1時間より少ない」、「1~2時間未満」、「2~3時間未満」、「3時間以上」、「ほとんど遊ばない」、「持ってない」、「不詳」という項目のあるアンケートを使用した。他にも、2004年と2013年で確認を取れたデータを用い、これらの結果やそこから算出した概算平均値をもとに、男女別・世代別の傾向を分析した。

### 3.結果

概算平均値やアンケートから、ここで初めて「所有率が上がったからと言ってゲームへの依存度は上がっている訳ではない」と言い切れる。そればかりか「外で遊ぶことの方が多し」や、「あまりTVゲームをやらない」、「全くやらない」という子供たちは比較的多いようで男女、それぞれが半数にも及んだ。そして、近年では男性よりも女性の方がゲームに対する関心が強いようであることが推察できる。また「ゲームでは殆ど遊ばない」という男性の比率が下降傾向にあり、それに対して女性の比率を見ると明らかに上昇傾向というような推移となった。この事から、今の子供たちは男の子より「女の子の方がゲームに依存し得る」その可能性が強いということを分析できた。