

コミュニケーションゲームが及ぼす子どもへの影響

～『とびだせ どうぶつの森』¹⁾を題材に探究する～

山本彩奈, 七海陽

1. はじめに

近年、電車やスーパーなどの店舗の中でゲームをして遊んでいる子どもをよく見かける。

1983年に任天堂株式会社が「ファミリーコンピュータ」を販売してから現在まで、様々な家庭用テレビゲーム機が販売されている。ゲームソフトにも様々なジャンル(ロールプレイング, アクション, アドベンチャー, シミュレーション, シューティング, スポーツ, レース, テーブル, 学習・トレーニング, パズルなど)が存在し, 例えばシミュレーションゲームでも, 育成シミュレーション, 恋愛シミュレーション, 生活シミュレーション, 歴史シミュレーションなどと細分類されている。

本研究で題材とする『とびだせ どうぶつの森』¹⁾(商標登録, 任天堂株式会社)は, シミュレーションゲームである。なかでも家族や友人と一緒に楽しめるソフトのため「コミュニケーションゲーム」と位置づけられている(「NINTENDO ソフト全集 3DS」ホームページ)。

テレビゲームは今日, 子どもから大人まで身近なものとなったが, 文部科学省ホームページ掲載の報告書(坂元ら, 2002)によれば, 1980年代から現在までの約30年間で4つの悪影響論のピークがあり, これまでの研究からは, 子どもに与える影響として暴力性や社会的不適応, 知的能力や学力, 視力, 体力低下など, 多くの問題性も挙げられている。

ただ, ジャンルの異なるゲームソフトには異なる特徴があるし, プレイヤーの年齢に相応しいソフトを選択する目安としてパッケージに推奨年齢を表示する「CERO 年齢別レーティング制度」²⁾も導入されている。従って, 全てのゲームソフトが, 全てのユーザーに対し, 文部科学省が挙げる問題性全ての影響を及ぼすとは限らないと考える。

それでも, 2003年に米国で, 暴力表現・反社会的行為表現が多いゲームを遊んでいた子どもが, 現実世界でゲームの世界と同じように殺人を犯す事件が発生したというニュース記事(4Gamer.net, 2003)もあるように, ゲームと現実の世界を分けていない子どもや, ゲームの暴力性の影響を受ける子どももいるのではないかと推測する。

暴力や犯罪とは無縁な印象の『とびだせ どうぶつの森』¹⁾は, 友達や家族とのコミュニケーション手段の一つとして活用したり, 森での生活で昆虫類・魚貝類, 化石, テーマ家具を揃えてコンプリートすることで達成感や充実感が得られたりするゲームソフトである。しかし, “石を叩いたらお金が出てくる”, “木をゆすったらお金が落ちてくる”, “交番で持ち主が見つからない落とし物を貰う”など, 現実味のない設定や場面がある。CERO 年齢別レーティングでは全年齢対象の「A」のゲームソフトであるが, 本当に乳幼児から高齢者まで誰もが遊べるものであるのか。また, 同ゲームソフトで遊んでいる子どもはどのような「現実感」を持っているのだろうか。筆者は年齢が低いほど, ゲームと現実の世界を分けていない子どもが多いのではないかと考える。さらに, 機器同士のローカル通信³⁾やインターネット通信⁴⁾機能を用いて, 子ども達は誰とどのようなコミュニケーションをとっているのだろうか。

そこで本研究では, 小学生のゲーム利用実態を把握するために, 協力が得られた神奈川県内私立小学校Sの全校児童に対しアンケート調査を実施した。そして, 『とびだせ どうぶつの森』¹⁾で遊んだことがある児童へインタビューを行い, ゲーム内の現実味のない場面や仕組みをどのように捉えているのか, 通信機能の利用時は友達や知らない人とどのようなコミュニケーションを取っているのかを明らかにし, 同ゲームソフトを含むコミュニケーションゲームが子どもに及ぼす影響をメリットとデ

メリットの双方の視点から探った。

2. 調査概要

2.1 調査方法

協力の了承を得た神奈川県内の私立小学校 S の校長先生に、アンケート調査ならびにインタビュー調査を依頼した。

(1) アンケート調査

各クラス担任から全校児童にアンケート用紙を配布。校長先生を通じてアンケート用紙を回収した。

(2) グループインタビュー調査

回収したアンケート結果から『とびだせ どうぶつの森』¹⁾ を好んで遊んでいると推測される児童を抽出し、保護者からインタビューの許可が得られた児童のみにインタビュー調査を実施した。

2.2 対象

(1) アンケート調査

小学校全学年全クラスの 411 名にアンケート用紙を配布し、385 名分を回収した。回収率は 93.7% である。アンケート集計は、性別不明の 7 名を除いた 378 名分のデータを使用した。男女比を (図 1) に示す。

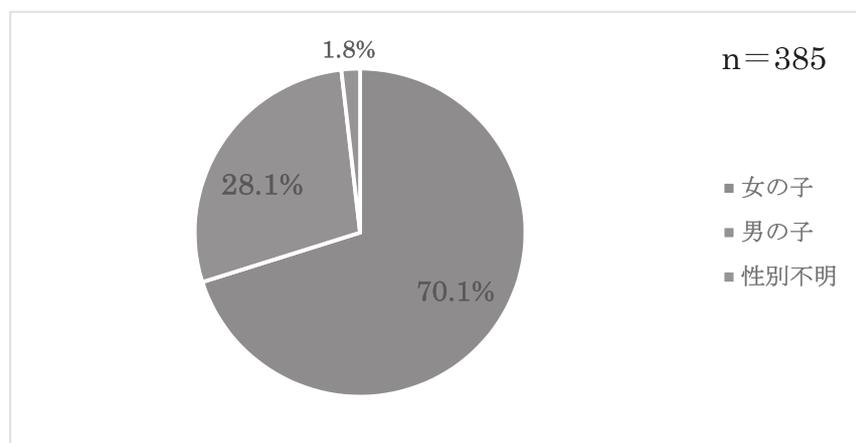


図 1 回収したアンケートの男女比

(2) グループインタビュー調査

アンケート結果から『とびだせ どうぶつの森』¹⁾ を好んで遊んでいると推測され、かつ保護者からインタビューの許可が得られた児童 7 名。学年は 1 年、3 年、6 年とした。学年・性別人数の内訳を (表 1) に示す。

表 1 インタビューした児童の学年・性別人数

学年	人数	内訳：男子	内訳：女子
小学 1 年生	2	1	1
小学 3 年生	3	2	1
小学 6 年生	2	1	1
合計	7	4	3

2.3 期間・場所

(1) アンケート調査

2013年10月17日(木)～同年10月25日(金), 場所: 当該小学校

(2) グループインタビュー調査

2013年12月6日(金) 12時20分～12時50分, 場所: 当該小学校

3. 調査結果・分析

3.1 アンケート調査結果と分析

ほとんどの子どもがゲームで遊んだことがあると予想していたが, 結果は「ゲームで遊んだことがない」と回答した児童が全体の2割近くいた(図2)。学年別に見てみると, 1年生が最も多く, 半数近くの子どもが「ゲームで遊んだことがない」と回答をしていた。

「自分のゲームを持っているか」の質問では, 学年が高くなるほど「持っている」と回答する子どもが増えている(図3)。

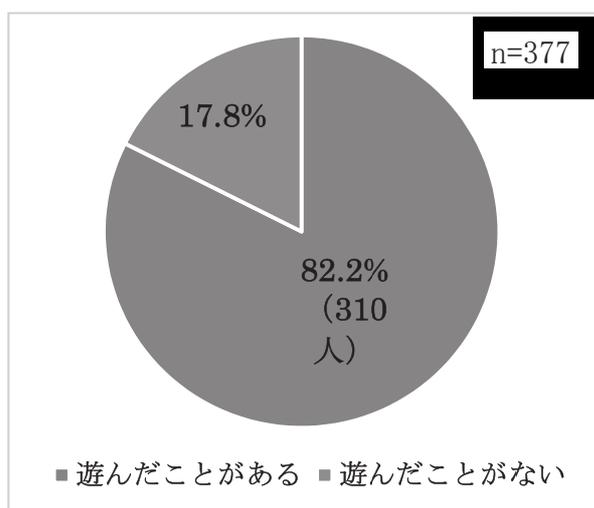


図2 ゲームで遊んだことがあるか

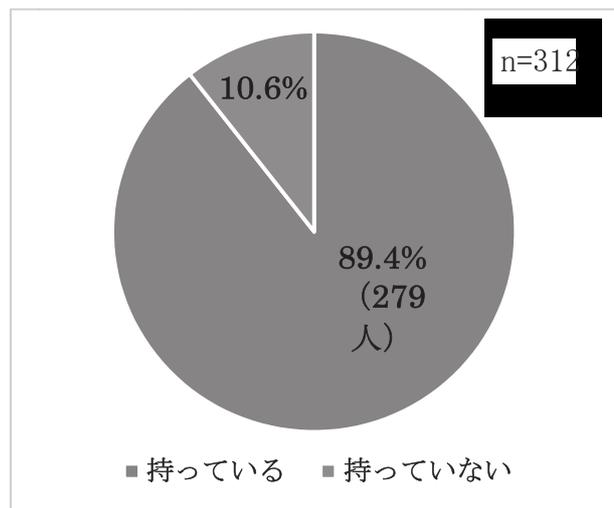


図3 自分のゲームを持っているか

ゲームの利用時間では高学年より中学年の方が長い傾向にある。これは, 高学年の子どもは中学受験をひかえており, ゲームを所持しているが, 遊べないという理由が考えられる。アンケート用紙にも「受験があるため, 今は遊んでいない」とコメントが添えられている回答もあった。また, 小学生は, 平日昼間は学校へ行っているため, 平日は「遊ばない」と回答した子どもが全体の半数以上である(図4)。

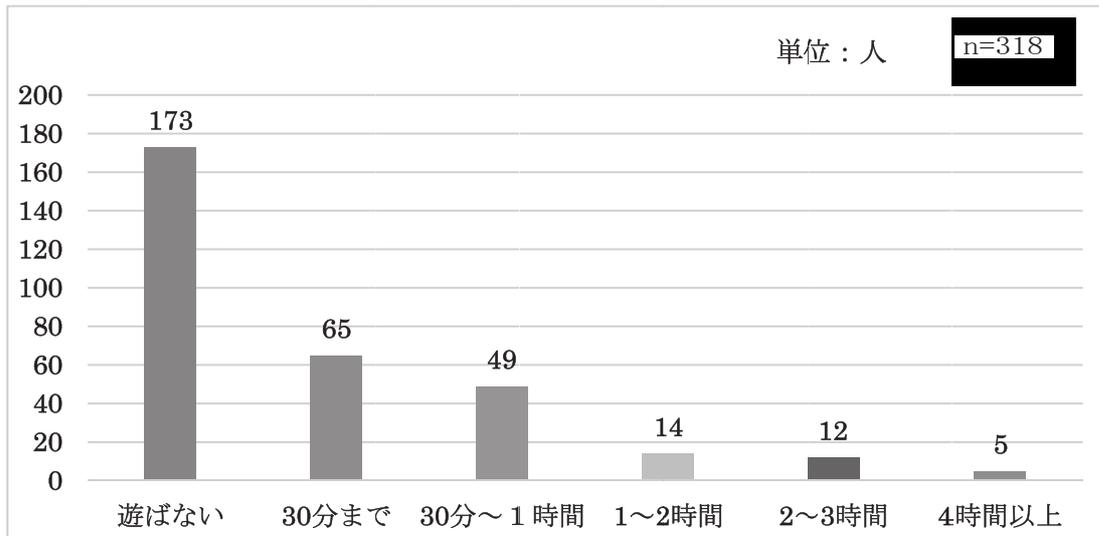


図4 学校がある日のゲーム利用時間

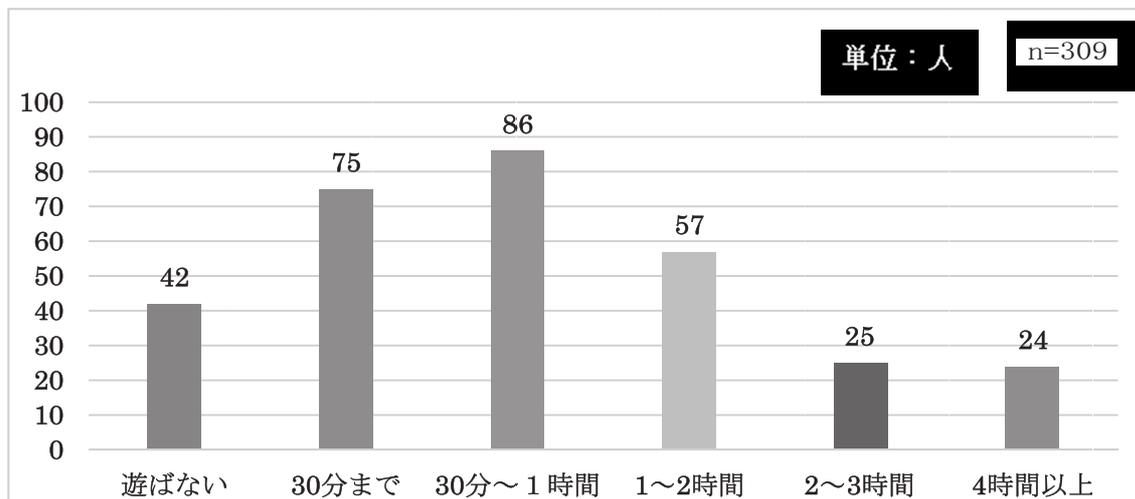


図5 学校が休みの日のゲーム利用時間

一方で、休日でのゲーム利用時間は、「遊ばない」と回答した子どもは大幅に減り、「30分から1時間」遊ぶ子どもが多くなった（図5）。また、ゲームの利用時間が「4時間以上」と回答した24名のうち16名が、4年生という結果となった。

持っているゲーム機の調査では、ニンテンドーDSが最も多くの小学生に所持されていた（図6）。「ゲームを所持している」と回答した子どものほとんどが、ニンテンドーDSを持っている結果となった。

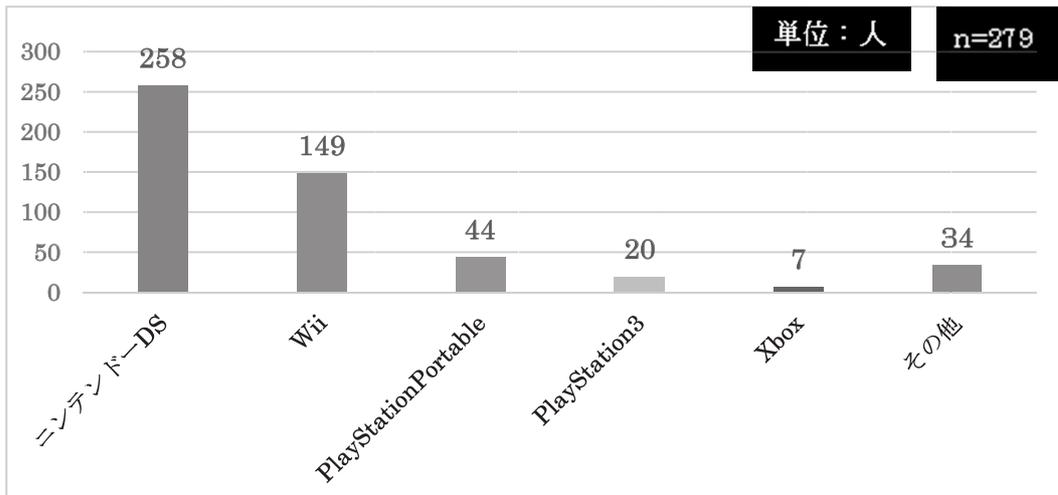


図6 持っているゲームの機種（複数回答可）

所持しているニンテンドー3DSのゲームソフト調査では、男の子は偏りがなかったが、女の子の調査では、『とびだせ どうぶつの森』^リと『トモダチコレクション新生活』^ヨというゲームが、多くの子どもに所持されていた（図7）。二つとも、ゲームのジャンルは「コミュニケーションゲーム」であり、どちらのゲームも、自分自身がゲームの中でお金を稼いだり、お買い物をしたりする、実生活に近い内容となっている。

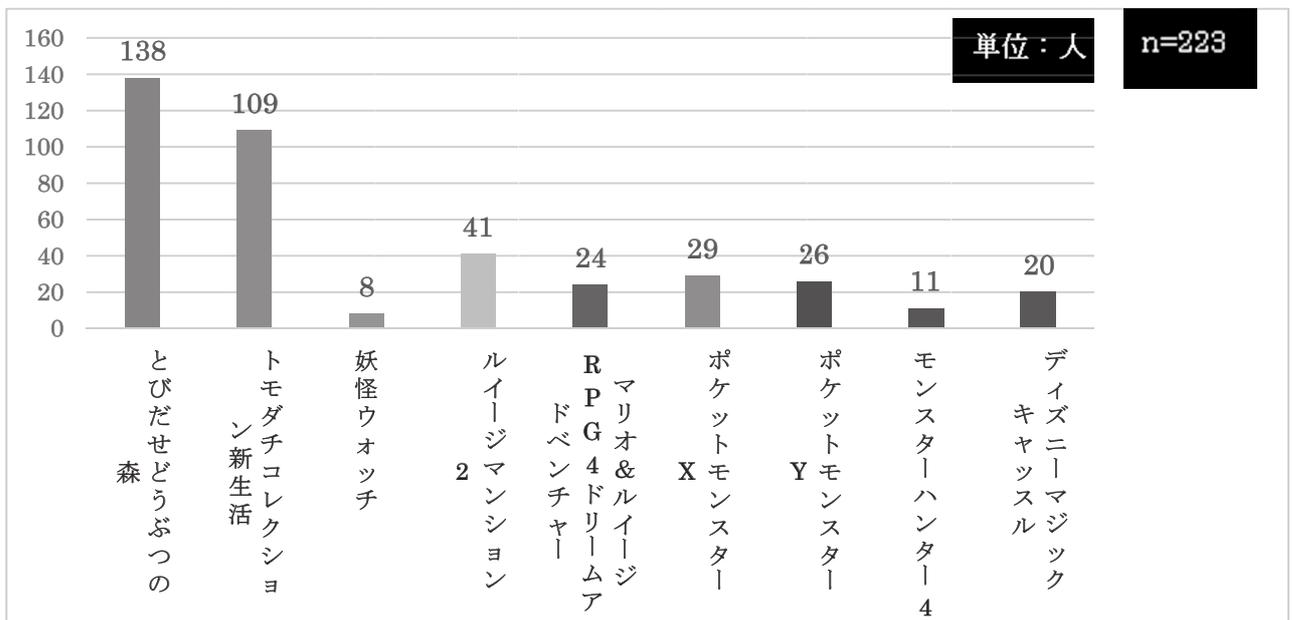


図7 所持しているニンテンドー3DSのゲームソフト（複数回答可） ※2013年時点

3.2 グループインタビュー調査

3.2.1 インタビュー調査結果

子ども達から得られた回答および発話を質問毎にまとめ、学年を付記して示す。尚、インタビュー

は学校生活に支障がないよう配慮し、1学年のグループと、3・6学年のグループの、2グループに分けて行った。

- 『とびだせ どうぶつの森』のどんなところが好きか
 - ・木を揺らしてお金を集められるところ (1年)
 - ・全部が楽しい (1年)
 - ・暇つぶしになる (3・6年)
 - ・家具を変えられる (3・6年)
 - ・自分の村を作れる (3・6年)
 - ・南の島に行ける。ジンベイザメとかを捕まえることができる (3・6年)
 - ・知らない人と知り合える (3・6年)

- 『とびだせ どうぶつの森』のどんなところが嫌いか
 - ・蜂にさされる場所。ドキドキする (1年)
 - ・蜂にさされる場所 (3・6年)
 - ・知らない人から「バカ」「死ね」などの暴言がある (3・6年)
 - ・知らない人が洋服などを自慢してくる (3・6年)
 - ・起動が遅い。しずえの会話がいらぬ (3・6年)
 - ・セーブしないと、次ゲームをするときにうるさい (3・6年)

- 「どんな村にしたいか」
 - ・楽しい村 (1年)
 - ・桜の木がいっぱいある村 (1年)
 - ・お金持ちな村。木をたくさん植えてたくさんお金を集める (1年)
 - ・花がたくさんある村。ピンク色など貴重な花を育てる (3・6年)
 - ・公共事業が盛んな村 (3・6年)
 - ・町がキレイな村 (雑草がない・花が咲いてる) (3・6年)

- 「村で何をして過ごすのか」
 - ・木を揺らしてお金を集める (1年)
 - ・集めたお金でお買い物をする (1年)
 - ・蜂にさされる (木を揺すってお金を集める際に) (1年)
 - ・お金を集める (3・6年)
 - ・南の島に行って、サメを釣ったり虫を取ったりする (3・6年)
 - ・通信をして遊ぶ (知らない人と鬼ごっこ・かくれんぼなど) (3・6年)
 - ・雑草を抜く

- 「普段の生活と村での生活では、どちらが良いか」
 - 村での生活 7名 / 普段の生活 0名
 - 〈理由〉
 - ・勉強がないから (1年)
 - ・子どもでもお金が持てるから (1年)
 - ・親に怒られないから (1年)
 - ・一人だから物の取り合いとかにならないから (1年)

- ・家具を自分好みに変えることができるから (3・6年)
- ・勉強をしなくてもいいから (3・6年)

●「普段の生活と村での生活を比べてみて、変だなと思ったことはあるか」

- ・村では家族がいない (1年)
- ・子どもでもお金が持てる (1年)
- ・自分は人間だが、他の住民が動物 (1年)
- ・人のテントに勝手に入れる (1年)
- ・県など堺がなくて、村が小さい (1年)
- ・村では勉強がない (3・6年)
- ・動物(住民)が喋る (3・6年)
- ・電車と自分の歩く速度が同じ (3・6年)
- ・バッグでお金を増殖できる (3・6年)

●「日付や時刻設定を変えたことがあるか」

変えたことがある 6名 / 変えたことがない 1名

●「日付や時刻設定を変えて、何をするのか」

- ・夜にする (3・6年)
- ・二年後にしたこともある (3・6年)
- ・釣りをしたり、虫を捕まえたりする (3・6年)
- ・何回も自分の誕生日にする (誕生日プレゼント・限定品を貰うため) (3・6年)
- ・季節のイベントに参加する (エイプリルフール・イースター・魚釣り大会など) (3・6年)

●「兄弟も『とびだせ どうぶつの森』を持っているか」

- ・兄弟 (3・6年) : 二人で一台
- ・女兒 (3年) : お母さんと一台ずつ持っている
- ・男児 (6年) : 兄が持っているが、兄はほとんど遊ばない

●「兄弟など家族で遊ぶことはあるか」

- ・女兒 (3年) : お母さんとある

●「兄弟など家族で何をして遊ぶのか」

- ・女兒 (3年) : お母さんと通信をして遊ぶ。魚を逃がし合ったりして遊ぶ

●「すれ違い通信^⑥を使ったことはあるか」

使ったことがある 6名 / 使ったことがない 1名

●「インターネットやローカル通信を使ったことはあるか」

使ったことがある 5名 / 使ったことがない 2名

●「通信して何をして遊ぶのか」

- ・鬼ごっこやかくれんぼなど、ツアーの参加 (3・6年)

● 「通信のどんなところが楽しいのか」

- ・いろいろな人に出会える (3・6年)
- ・洋服などいろいろな物が貰える (3・6年)
- ・鬼ごっこなどができて楽しい (3・6年)
- ・一人より楽しい (3・6年)
- ・インターネットで遠くの人と繋がれるのがおもしろい (だから近くの人と繋がれるローカルより、遠くの人と繋がれるインターネットのほうが楽しい) (3・6年)

● 「通信で困ったこと、嫌だったことはあるか」

ある 5名

- ・「バカ」「うざい」「死ね」「洋服ダサイ」などの中傷コメントをされた (3・6年)
- ・不具合で電源が切れることがあった。セーブをしていないのでとれたアイテムなどがなくなった (3・6年)

3.2.1 インタビュー調査結果分析

1年生の子どもは、お金を集める方法として、「木を揺らして集める」方法をとっており、「どんな村にしたいか」という質問でも、「お金をたくさん集めるために、木をたくさん植える」と答えている。1年生は、『とびだせ どうぶつの森』¹⁾で遊んでいる時間が短いためか、お金を集める方法も、多額のお金を集めることができない「木を揺らして集める」方法しか行っていないようであった。しかし、3・6年生では、南の島の夜中にしか出ないレアもののサメや昆虫を捕まえ、お店で高く売る方法で、効率よくお金を集めていた。1学年、3・6学年ともに、村でお金を集めて過ごしていた。

「普段の生活と村での生活では、どちらが良いか」という質問では、全員が「村での生活」と答え、1年生、3・6年生ともに「勉強がないから」との理由を挙げていた。普段の生活と村での生活の違いを認識したうえで楽しんでいる様子であった。「普段の生活と村での生活を比べてみて、疑問に思ったこと」の質問では、1年生、3・6年生ともに多くの答えを挙げ、年齢に関係なくゲームと現実との違いを明確に指摘している子どもがほとんどであった。

1年生と、3・6年生で大きく異なった回答があったのが、遊び方である。1年生は、ローカル通信³⁾やインターネット通信⁴⁾を利用したことがないが、3・6年生はローカル通信³⁾もインターネット通信⁴⁾も利用したことがあると答えた。

「通信」で嫌なことがあったと全員が回答し、最も多く挙げられたのが、通信した知らない人に、中傷メッセージを寄せられたことである。「バカ」「うざい」「死ね」など、ひどい中傷メッセージもあり、子どもたちが通信機能を利用して安全に遊べるのか疑問を抱いた。

4. 考察

インタビュー調査から、学年により『とびだせ どうぶつの森』¹⁾の遊び方は異なり、3・6年生では通信機能を利用して遊んだことがある子どもがほとんどであった。通信機能を利用して遊んだことがある子どものほとんどが、「バカ」「うざい」「死ね」「洋服がダサイ」などの中傷メッセージを受け取ったことがあると答えた。マイナスのイメージが強くなった通信機能だが、小学生に通信機能の楽しいところを聞いてみると、「いろいろな人に出会える」「遠くの人と繋がれるのがおもしろい」と答え、子どもたち自身が通信機能を使って楽しんで遊んでいる様子であった。従って、通信機能を否定するのではなく、子どもでも安全に通信機能を用いて遊ぶためには、どのようなことを行うべきなのか、考えること

が大切だ。

ゲーム機でインターネットに繋げることができ、子どもたちにとってネットが身近なものになっている。そして、『とびだせ どうぶつの森』¹⁾のように、ネットを利用してゲーム内で友人、知らない人ともにコミュニケーションを取ることができるゲームで遊ぶ時には、オンラインコミュニケーション・リテラシーが大切であり、そのための教育が必要ではないだろうか。

CERO の倫理規定の 2 条適用範囲では、「家庭用ゲームソフトのオンラインゲームに関しては、ゲームの骨格部分を審査することとし、掲示板等ユーザーによる可変部分に関しては審査対象外とする」¹⁾と書かれている。『とびだせ どうぶつの森』¹⁾のレーティングは、全年齢が遊べる「A」だが、通信機能を利用して、本当に「A」で良いのだろうか。「バカ」「死ね」など、中傷メッセージを受けた子どもが、同じように中傷するようなメッセージを返すなど、暴力性に繋がる恐れもあるのではないか。

現在、任天堂株式会社がホームページで「保護者による使用制限」⁷⁾について呼びかけを行っている。保護者による使用制限機能で制限できることとして、年齢制限や、インターネットブラウザの使用制限、他のユーザーとのインターネット通信の制限、他のユーザーとのすれちがい通信の制限などがある。設定された使用制限が、子どもによって変えられないよう、暗証番号の設定を行うことができる。どのようなゲーム機能にどのような危険があるのか、保護者も知っておくことが大切だと考える。

5. 引用文献

- (1)CERO, 「CERO 倫理規定 (改訂 : 2013 年)」, <http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>,
(2013 年 12 月 21 日閲覧)

6. 参考文献

- 4Gamer.net, 「高速道路銃乱射事件の犯人『GTA』主人公のようにしてみたかったと供述」,
(2003 年 9 月 9 日), <http://www.4gamer.net/games/008/G000898/20030909105625/>
(2013 年 11 月 22 日閲覧)

任天堂株式会社, 「Nintedo ソフト全集 3DS」, <http://3ds-collection.net/>, (2013 年 7 月 23 日閲覧)

任天堂株式会社, 「任天堂から保護者のみなさまへ, 大切なお願いです」,
<http://www.nintendo.co.jp/parents/> (2015 年 2 月 4 日閲覧)

任天堂株式会社, 「ニンテンドー3DS の『保護者による使用制限機能』について」,
http://www.nintendo.co.jp/support/parental_control/3ds/, (2015 年 2 月 4 日閲覧)

坂元, 佐々木, 橋元 (2002) 『子どもとテレビゲーム』に関する NPO 等についての調査研究
—米国を中心に— 文部科学省ホームページ,
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/04033001/003.htm, (2013 年 7 月 23 日閲覧)

7. 注釈

- 1) 『とびだせ どうぶつの森』, 任天堂, 2012, ジャンル: コミュニケーション (ニンテンドー3DS), CERO A, すれちがい通信対応, ローカルプレイ対応, インターネット対応。

現実と同じ時間が流れるどうぶつたちの村で, のんびりとした生活を送ることができるコミュニケーションゲーム。シリーズ 6 作目となる本作では, 新しく村長になって「公共事業」で喫茶店や交番などの施設を作ったり, 「条例」で村のルールを変えたりし, どうぶつたちと仲良く暮らしながら, 世界でひとつだけの村をつくれる。線路の向こうにある商店街には, 日用雑貨や家具がそろった「まめつぶ商店」や, マイホームを建てたり, 外観をアレンジできる「たぬきハウジング」のほか, お花のタネや木の苗を販売する園芸店, 手に入れたムシやさかな, 美術品をコレ

品をコレクションできる博物館などがある。これといった目的はないので、何をするかはプレイヤーの自由。

任天堂株式会社, 「Nintedo ソフト全集 3DS」, <http://3ds-collection.net/>, (2015年2月4日閲覧)

2)CERO 年齢別レーティング

ゲームソフトの表現内容により, 対象年齢等を表示する制度。国内で販売される家庭用ゲームソフトの全てを対象に年齢区分マークの表示をしようとするもの。この運用・実施は, 2002年6月に設立したコンピュータエンターテインメントレーティング機構(略称 CERO)があたり, 2002年10月1日から開始した。表示する「年齢区分マーク」は CERO 倫理規定に基づいて審査され, それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示している。購入の際, 情報として活用するもの。

CERO, 「年齢別レーティング制度とは?」, <http://www.cero.gr.jp/rating.html>, (2015年2月4日閲覧)

3)ローカル通信

3DS 本体と, とびだせ どうぶつの森のソフトを持ってみんなで集まれば, 最大4人でそれぞれの村で一緒に遊ぶことができる。また, ローカル通信では 3DS 本体のフレンドリストに登録されていない人達とも一緒に遊ぶことができる。

とびだせ どうぶつの森 攻略ガイド,

http://www.doumori.com/3ds_guide/communication.html, (2015年2月4日閲覧)

4)インターネット通信

インターネットに接続して, 3DS 本体のフレンドリストに登録されている友達と一緒に最大4人でそれぞれの村で遊ぶことができたり, 夢見の館を利用することができたり, インターネット配信プレゼントを受け取ることができる。

とびだせ どうぶつの森 攻略ガイド,

http://www.doumori.com/3ds_guide/communication.html, (2015年2月4日閲覧)

5)『トモダチコレクション新生活』 任天堂, 2013. ジャンル: コミュニケーション (ニンテンドー3DS), CERO A, すれちがい通信対応, ローカルプレイ対応。

海に浮かぶ小さな島で, 自由気ままな生活が楽しめるコミュニケーションゲーム。プレイヤーは現実と同じ時間が流れるこの島で, 住民たちの相談を聞いてあげたり, 悩みを解決したりしながら, もうひとつの人生を送ることができる。自分や家族, 友達など, 身近な人たちにそっくりな「Mii」を作ってマンションに住ませる。Mii は目・鼻・口などの外見はもちろん, 名前・誕生日といったプロフィール, 声や性格なども細かく設定できる。こうして島の住人となった Mii たちは, 他の住人と友達になったり, ケンカしたり, 恋をしたりと, 現実とは異なる独自の人間関係を作り出していく。さらに恋人との関係がうまくいけば, 結婚して夫婦になり, やがて子供が生まれることも。成長した子供と一緒に住むこともできるし, 旅に出す(すれちがい通信) こともできる。

6) すれ違い通信

ニンテンドー3DS を持った人同士がすれちがったときに起こる通信機能のこと。街中や電車の中など, 人の行きかう場所で, ほかのニンテンドー3DS 本体を自動的に探し出し, 情報のやりとりを行う。すれちがい通信対応ソフトでのみ利用可能。保護者による使用制限(ペアレンタルコントロール) が可能。

例えば『とびだせ どうぶつの森』の場合, すれちがった人の家が住宅展示場に並ぶ。家に入って見学したり, その人のプロフィールを見たりすることができる。

任天堂,すれちがい通信といつの間に通信,

<http://www.nintendo.co.jp/3ds/hardware/features/network.html>, (2015年2月4日閲覧)

7)保護者による使用制限

子どもによるゲームの使用やニンテンドーe ショップでの購入を制限したり,一部の機能(Miiverseなど)の使用を制限したりすることができる機能。ニンテンドー3DSは,ゲームを楽しむだけでなく,インターネットに接続してソフトをダウンロード購入したり,他のユーザーとコミュニケーションをとることができるなど多様な機能・サービスを用意している。「保護者による使用制限機能」を利用することで,保護者は子どもにこれらの機能の使用を制限することが可能。1台の本体に1人の子どもの使用制限ができる。複数の子どもの使用を制限したい場合は,最も低い年齢の子どもにあわせて設定する。

任天堂,ニンテンドー3DSの「保護者による使用制限機能」について,

http://www.nintendo.co.jp/support/parental_control/3ds/ (2015年2月4日閲覧)

謝辞

本研究は,2013年度相模女子大学学芸学部子ども教育学科卒業論文「コミュニケーションゲームが及ぼす子どもへの影響 ～『とびだせ どうぶつの森』を題材に探究する～ (山本彩奈)」を筆者らが再検討したうえで修正・加筆したものです。本研究を行うにあたり,アンケート調査ならびにインタビュー調査にご協力頂いた私立小学校Sの校長先生をはじめ担任の先生方,そして児童,保護者の皆様に心から感謝申し上げます。