

ゲームが日本に及ぼす影響とは？ ～全国統計から探る学力との関連～

3年

○研究の概要

この研究は、日本におけるゲームと学力との相関性を調査し、その結果から、ゲームが日本に及ぼす影響を追究、考察したものである。私はゲームが大好きだ。私のみならず、現代の子供であればほとんどの子がそうだろう。しかし、大人は言う。「ゲームは頭が悪くなるからダメ」と。誰もが一度は耳にした事のある台詞ではないだろうか。しかし、これには具体的な根拠がなかった。なぜなら、これを実際に証明した人はいなかったからだ。私は、頭を悪くする、すなわち学力を低下させる直接の原因は、ゲームではなくほかのことにあると考えた。そのため、正式な統計データなどを用いてこの研究を進めていき、そのデータを基にした結論を提示すれば、頭を悪くすると思われる直接の原因を突き止めることができるとともに、今まで多くの方がゲームに抱いていた悪いイメージを払拭できるような説得力のある研究となるだろう、と思いこの研究を始めた。研究の結果、「ゲーム自体が悪影響を及ぼすのではなく、やりすぎが悪影響を及ぼす」という結論を導き出したので、そこに至るまでの過程と今後の展望をまとめた。ゲームを正しく理解し、適度に楽しむことで、私たちの生活はより豊かなものになるだろう。

1. 研究の目的・意義

この研究の目的とは「ゲームが学力を低下させていると思われる原因を突き止めるとともに、多くの方がゲームに抱いている悪いイメージを払拭する」ということである。俗に「ゲームは頭を悪くする」と言われているが、現段階では、ゲームと学力の相関を調べた先行研究などは自分が調査した中では存在していない。そのため、その点では斬新な研究であるということが出来る。また、文部科学省による統計データなどが豊富に存在するため、最終的に説得力のある研究となるだろう。また、ゲームと学力の相関、ゲームのメリット・デメリット等を正しく理解することで、今後のゲームに対する向き合い方について考えることができるだろう。私は、この研究を多くの方に知っていただくことで、人々のゲームに対する意識を変えることができると考える。

2. 研究の方法

この研究は、文献調査で得た様々な資料を比較することにより進めていった。情報収集は、インターネットと本校図書室(MML)を利用し進めていった。特に、文部科学省の国立教育政策研究所により行われている「全国学力・学習状況調査」という調査の全国学力テストの結果と、その際に行われたゲームプレイ時間のアンケート結果を用い、比較することで研究を進めていった。また、過去のデータとの比較も行い、ゲームの普及率に伴う学力の推移なども調査した。さらに、世界との比較も行い、日本における学力とゲームの相関性をより追究した。

自分独自の方法で比較していくということ、統計の対象校は国公立校だけであるということなどにより、必ずしもこうであるという結論を導き出すことはできなかったが、自分の可能な範囲で研究を進めていった。

また、2018年3月16日(金)に、前述の国立教育政策研究所を訪問できることになったので、そこで研究者様にアドバイス等をいただき、来年度の研究へつなげていきたいと考えている。

3. 研究の成果

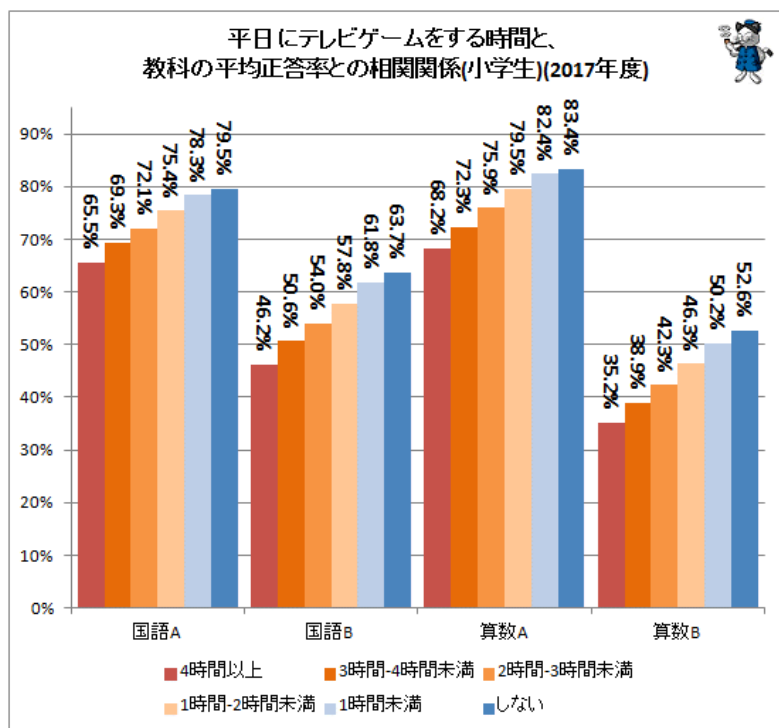
今回の研究の成果は、主に4つの観点に分けられる。

まず、ゲームを長時間プレイしている都道府県ほど学力ランキングが低いのか、ということだ。2016年度の学力調査の結果と、ゲームプレイ時間アンケートの二つのデータ(図1)を照合したところ、鹿児島県はゲームプレイ時間が47都道府県の中で最も短いにもかかわらず、学力ランキングは33位であり、このように学力ランキングは低いのにあまりゲー

ムをしていないという県が多くみられた。つまり、ゲームをするほど学力が低下する、とは一概には言えないということである。

40	福岡県	63.80% (24)	36.00% (20)
41	佐賀県	63.50% (30)	31.10% (19)
42	長崎県	63.50% (30)	26.30% (46)
43	熊本県	64.30% (18)	30.20% (42)
44	大分県	64.00% (21)	30.90% (40)
45	宮崎県	63.50% (30)	28.10% (43)
46	鹿児島県	63.30% (33)	25.40% (47)
47	沖縄県	65.50% (10)	32.30% (34)

(図 1)
学力ランキングと長時間ゲームプレイ率ランキングの相関
※2016 年度の学力調査とゲームプレイ時間アンケートより作成(一部抜粋)。



次に、ゲームを長時間している子供ほどテストの正答率が低いのか、ということだ。前述の調査の2017年度の調査の結果、平日のゲームプレイ時間が2時間を超えると正答率が大幅に下がるということがわかった。つまり、ゲームをしても、2時間以内ならば学力に大した影響はないということだ。

(図 2)
平日にテレビゲームをする時間と、教科の平均正答率との相関関係(小学生)(2017年度)
ガベージニュース(調査の結果をもとに記事を作成)より
<http://www.garbage-news.net/archives/2189338.html>

次に、ゲームが普及するにつれて学力は低下しているのかということだ。某大手ゲーム会社の国内ゲーム累計販売数(図3)と、経済協力開発機構(OECD)が加盟国などを対象に実施した、生徒の学習到達度調査、通称PISAの調査結果、この二つのデータ(文書1)を照合したところ、ゲーム販売数は増えているが、加盟国の中での学力ランキングは上位をキープしており、教科によっては上昇しているものもあるということがわかった。つまり、ゲームが普及しても学力の低下が引き起こされるというわけではないということだ。

平成28年12月6日

本日、経済協力開発機構(OECD)が2015年に実施した生徒の学習到達度調査(PISA)の調査結果が公表されました。

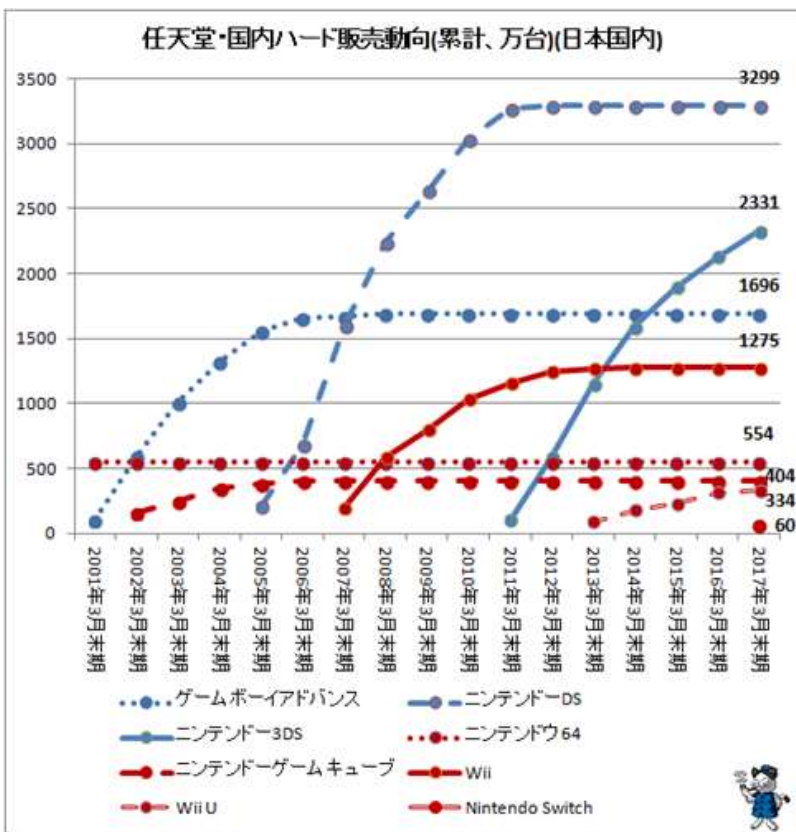
今回の調査結果によると、我が国の学力は引き続き上位に位置し、生徒の科学に対する態度についても改善が見られることが分かりました。

(文書1)
松野文部科学大臣コメント

文部科学省 国立教育政策研究所

<http://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/index.html#PISA2015>

松野文部科学大臣コメント より引用



(図 3)
任天堂・国内ハード販売動向(累計、万台)(日本国内)

ガベージニュース
(任天堂のデータをもとに記事を作成) より

<http://www.garbagenews.net/archives/1925051.html>

最後に、ゲームは学力を低下させるという科学的根拠は本当に存在するのか、ということだ。皆さんは、「ゲーム脳」という提言をご存知だろうか。2002年に、日本大学文理学部体育学科教授で脳科学者を自称する人物である森昭雄により発表されたこの説は、「テレビゲーム・携帯電話のメール入力・パソコンといった電子機器の操作が人間の脳に与える悪影響を見出した」というものだが、これは科学的根拠に乏しく、結論として間違っていた。にもかかわらず、マスメディア等に大々的に取り上げられたため、多くの大人はこの誤った提言を正しいものとして認識してしまっているのだ。つまり「ゲームが学力を低下させる」という誤った認識をすることになってしまった元凶は、この説なのだ。

そして私は、これら4つの成果を踏まえ、「ゲーム自体が悪影響を及ぼすのではなく、やりすぎが悪影響を及ぼす」と結論づけた。学力低下を引き起こすのはあくまでもゲームのやりすぎであり、ゲーム自体ではないのだ。

4. 研究の課題・考察・今後の展望

私が今回立てた結論は、当然私の主観である。細心の注意を払ったつもりだが、意見がゲーム擁護側に偏ってしまっているかもしれない。そのため、国立教育政策研究所を訪問した際にこの研究を発表し、アドバイス等をいただきたいと考えている。また、今回の研究は主に日本におけるゲームと学力の相関について研究したものであるため、来年度以降機会があれば、今回の研究の延長として、世界におけるゲームと学力の相関について研究したいと考えている。研究機関訪問でこのことに関するお話も伺えたら幸いだ。

近年、ゲームはますます普及してきている。そしてこれからも、新しい技術を取り入れたゲームがどんどん登場するだろう。私は、何も知らないくせにゲームを否定している人を見ると、大変不愉快な気持ちになる。今ゲームを否定している人たちは、これから先もそのようなものを否定し続けていくのだろうか。否定してばかりでは何も始まらない、私はそう思う。ゲームにはメリットもたくさんある。カリフォルニア大学などによると、3Dゲームには記憶力や思考力を向上させる効果があるそうだ。確かにゲームには依存性があり、やりすぎは危険だ。しかし、これらのメリットやデメリットを正しく理解し、適度に楽しむことで、私たちの生活はより豊かになるだろう。そのために私たちにできるのは、ゲームを否定する前に正しく理解することなのではないか。

この研究は、あくまでもゲームと学力の相関を考えることが目的であり、私はゲームをするのを勧めるつもりでも止めるつもりでもない。しかし、一ゲーマーとして、皆さんが抱えているゲームに対する悪いイメージを少しでも払拭できたなら幸いだ。

5. 文献

○書籍

・健康ライブラリー イラスト版 ネット依存症のことがよくわかる本
監修：樋口 進（独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センター院長）
出版社：講談社 出版年月日：2013年6月10日（月）第1刷発行

○インターネット

・文部科学省 国立教育政策研究所
www.nier.go.jp/（2018/03/11/日）
<http://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/index.html#PISA2015>（2018/02/07/水）
・都道府県別統計とランキングで見る県民性
<http://todo-ran.com/t/kiji/12090>（2017/05/02/火）
<http://todo-ran.com/t/kiji/16232>（2017/05/02/火）
<http://todo-ran.com/t/kiji/14702>（2017/06/17/金）
・ガベージニュース
<http://www.garbage-news.net/archives/2189338.html>（2018/02/02/金）
<http://www.garbage-news.net/archives/1925051.html>（2018/02/07/水）
・Lip Pop
<http://lipupo.com/child-game-impact>（2018/02/02/金）
・GIZMODO
<https://www.gizmodo.jp/2016/01/3dgameeffect.html>（2018/02/12/月）
・J CAST ニュース
<https://www.j-cast.com/2013/09/15183203.html?p=all>（2018/02/12/月）
・Wikipedia
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E8%84%B3>
（2018/02/13/火）
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%AE%E6%98%AD%E9%9B%84>（2018/02/19/月）