

序と目的

近年、ゲームは目まぐるしい速度で発展と成長を繰り返している。さらにここ数年では新型コロナウイルスの影響による外出自粛や、おうち時間の促進によってゲームはさらに我々にとって身近なものになったに違いないだろう。そこで、当然懸念されている部分や問題視されている悪影響なども存在している。例えば香川県では県の条例としてインターネットやコンピュータゲームの利用時間を制限することで、ネットやゲームに対する依存症への対策を試みているような事例も存在する。このような政策が行われる以前からも、ゲームは良くないもの、子どもたちに悪い影響をあたえるものとして、我々の中にそのイメージが強いものとなっているだろう。しかし、ゲームが我々に与える心理的影響などについては、まだまだ十分な検討がされていない状況である。つまりゲームの与える様々な影響を、科学的に検討し解明するという事は、日本の今後の発展や未来の成長につながる可能性が高いということになる。そこで、ここではこれまでに検討されてきた、ゲームが我々に与える影響について、研究され論考されてきた著書を読み解くことで、ゲームが我々に与える悪影響や良い影響について検討していく。

方法

本研究はゲームが与える心理的影響について取り扱っている論文や研究を引用し、総括および考察を行っていくものである。今回使用したのは、坂本ら(2001)による「テレビゲーム遊びが人間の暴力行動に及ぼす影響とその過程-女子大学生に対する2つの社会心理学実験」、吉川(2007)による「ゲーム活用の倫理的問題を考える-特集-心理学の視点から」、坂田(2020)の『「ゲームをやめなさい」はやめなさい!?!』の3つである。これらを総括し、考察を行った。

結果・考察

第1にテレビゲームが及ぼす人間の暴力行動について検討した。坂本(2001)は、テレビゲーム遊びが及ぼす人間の社会的・心理的側面の中でもっとも盛んに議論されてきた暴力性に注目をおき、大学生はテレビゲーム遊びをすることで暴力行動を増やすのかを検討するための実験を行った。その結果、実際にテレビゲーム遊びが暴力行為を促進させる効果を検出した。しかし、その効果を示したゲームは限定的であった。また、今日ではテレビゲームは高い現

実性さえあれば暴力行動を高める可能性があると言われていた。これらを踏まえて、現実性の高いゲームを作りつつ暴力行動の促進を限りなく抑える方法として、高い現実性の中に多少の非現実性や暴力性と反対の要素などをおりませゲームをすることで、高まった暴力性を鎮静化、つまりクールダウンさせる要素を入れたゲームを作ることで、暴力性を現実世界に持ち込むことなく、逆にプレイヤーのストレス解消などを行うことができるツールとして、メンタルケアの一種のコンテンツとして、こういったゲームが良い影響を与えられるのではないかと考察をした。

第2にゲームを活用することへの倫理的問題について検討した。吉川(2007)では、シミュレーション&ゲーミングにおけるゲームを活用するにあたっての倫理的な問題について著者の視点から、プレイヤーの取り扱い・ファシリテーターのあり方・ゲームの内容の3つ大きな問題点を挙げ、そこから繰り広げられる様々な議論について検討されていた。これらを踏まえて、これらの問題に関する研究や判断材料は、まだまだ未発掘な分野であるため、まずはゲームにおいてより検討に力を入れていき、そこからそれを活用するための検討を密に行っていくことが、ゲームというものの進化と発展にも重要になってくるのではないかと考察した。

第3にゲームが我々にもたらす良い影響について検討した。坂田(2020)は、ゲームのし過ぎは脳や心の発達にダメージを与えることが事実ではあるが、アルコールのようにゲームも同様にうまく付き合っていく事が出来れば、人の認知機能や能力、コミュニケーションなどに良い影響を及ぼすことができるはずだとし、デジタルゲームと視覚的注意機能の関連を若齢成人、子ども、高齢者の3つの年代別区分にわけて紹介し、ゲームをしている人がそうでない人より視覚的注意機能が高いことを示した。これらを踏まえて、他にもゲームは長期記憶の強化などにも役立つ事が出来るのではないかと考察する。

以上を踏まえて考察すると、はじめは悪影響についてばかりであった研究テーマが、近年では良い影響についての研究も行われていき、これからもゲームに関する研究がさらに深く検討され、今までただ悪いと決めつけられていたゲームが、ゲームがあったからこんな良いことがあった、ゲームのおかげであるといえる日が来るよう強く願っている。

ゲームが心理に及ぼす影響と今後の向き合い方

学籍番号 18HP202
氏名 安彦雅友
指導教員 長野祐一郎

1.はじめに

近年、ゲームは目まぐるしい速度で発展と成長を繰り返している。さらに、ここ数年では新型コロナウイルスの影響による外出自粛やおうち時間の促進によって、ゲームというものはさらに我々にとって身近なものになったに違いないだろう。さらに、ゲームが与える経済効果も近年では大きなものとなっている。例えば、2020年の世界でのゲームコンテンツ市場は20兆円を超えるという推計結果が出ており、国内だけでみても、2兆円を超えるゲーム市場規模を示す形となっている。また、そのうちの約3分の2がオンラインプラットフォームの大半を占めるゲームアプリ市場であるというのも近年のゲームにおける大きな特徴の一つになっている。さらに、国内のゲーム人口については2020年には初の5000万人を超える結果となり、家庭用ゲームユーザーにおいては3割近い増加をしているという。

そんな今なお進化し続けているゲーム業界なのだが、注目されているのはもちろん良い側面だけではない。当然懸念されている部分や問題視されている悪影響なども存在している。例えば、香川県では、県としてインターネットやコンピュータゲームの利用時間を制限することで、ネットやゲームに対する依存症への対策を試みている。このような政策が行われる以前からも、ゲームはよくないもの、子どもたちに悪い影響をあたえるものとして、我々に強いイメージを与えているだろう。しかし、ゲームが我々に与える心理的影響についてはまだまだ十分な検討がされていない状況である。日本のゲーム業界は、任天堂 Switch や SONY から販売されているプレイステーションシリーズなど、海外に引けを取らない技術を有している。ゲームの与える様々な影響を科学的に検討し解明するということは、日本の今後の発展や成長に大いに貢献する可能性が高いということになる。そこで、ここではゲームが我々に与える影響について研究した、いくつかの研究論文を読み解くことで、ゲーム文化の功罪について検討していく。

2.テレビゲームが及ぼす人間の暴力行動について

坂本(2001)は、たびたび懸念されてきたテレビゲーム遊びが及ぼす人間の社会的・心理的側面の中でも、最も盛んに議論されてきた暴力性に注目をおいた。具体的には、ゲーム世界では殺人や暴行を含む行為は当たり前のように行われ、その行為はさらに賞賛され、報奨されるとし、それを遊んでいる子どもたちは、現実世界の他者に対しても同様に暴力的な行動をするようになるのではないかという考えや、実際に起きた事件の事例を紹介した。しかし最終的には、これまでこうした悪影響は必ずしも裏付けられてはおらず、それらの研究では悪影響を示したものはあるものの、部分的にしか示していないものや、そもそも悪影響を示していない研究などがあると説明し、さらなる研究を重ね明確な結論を導く必要があると説いた。また、それらの研究の対象はいずれも概ね青年期以前であることから、暴力行動の危害が大きく、社会的に重要な問題になるのは青年期以前よりも青年期以降のほうであ

るとし、そうした人々について、テレビゲームの影響を検討する必要があると説いている。また、過去の研究が今まで一貫性がなかった要因の一つとして、これらの研究を行った多くが、1980年代の半ばであるために、その当時の現実性の乏しいテレビゲームが実験刺激であったことにあるのではないかと考察されていた。そして、高い水準の現実性を持った現在のテレビゲームであるならば、人間の暴力性に対して、大きな影響を及ぼす可能性があると推論し、青年期以降である大学生を対象に、大学生はテレビゲーム遊びをすることで暴力行動を増やすのか、またその影響は以前の古いゲームよりも最近の新しいゲームのほうで大きくなるのかを検討するための実験を行った。具体的には、参加者をテレビゲームで遊ぶ群と中性的な映像を視聴する群に分け、それらのメディア接触の後にどの程度の暴力行為を示すかを測定した。更にテレビゲームを遊ぶ群はさらに細かく、旧式のゲームで遊ぶ群と新式のゲームで遊ぶ群に分けて、どちらのゲームの影響力が強いのかについても測定した。またこの研究では、テレビゲーム遊びの影響が相互作用であるか、またその相互作用の効果が単に生理的喚起によって説明されるのかについても検討した。以上の点から、1)テレビゲーム遊びは暴力行動を増やすであろう、2)その影響は旧式のゲームよりも新式のゲームのほうで大きいだろう、3)テレビゲーム遊びのほうに単にその進行を視聴するよりも暴力行動を増やすであろう、4)テレビゲーム遊びによって生じた生理的喚起を統制した場合でも暴力行動を増やすであろう、という4つの仮説のもと実験が行われた。なお、この研究では実験は2つ行われており、2つ目の実験は1つ目の実験の方法的な問題点を改善したものであった。この実験の結果としては、仮説1については実際にテレビゲーム遊びが暴力行為を促進させる効果を検出した。しかし、その効果を示したゲームは限定的であったために、断定的に暴力行為を促すというよりはそういった場合があると表すのが正しいであろうと考察していた。

仮説2については実験1では旧式新式の効果の違いはなかったが実験2では新式のほうの効果が大きいことが示された。これについては実験1の新式ゲームよりも実験2の新式ゲームの現実性が高いことからであると考察していた。また、実験で使った新式のゲームはいずれも暴力行為への報奨性がなかったのに仮説2が支持されたことについて、今日のテレビゲームの持つ高い現実性さえあれば、暴力行動を高めるかもしれないとも考察していた。

仮説3.4はテレビゲーム遊びが暴力行動への影響の一因として相互作用を示しており、この相互作用の過程は単なる生理的喚起によるものではない、という結果であった。しかし、この実験では生理的喚起によるものしか調べていないため、他のいかなる過程で説明できるかは示されておらず、直接強化などの学習が考察されていた。

最後に今回の研究に関する注意点としてまず、参加者が全員女子大学生であるため性別での検討が行えてないこと、今回明らかにしたのはテレビゲーム遊び直後の短期的なものであること、本研究の知見においてテレビゲーム遊びが全面的に有害であることを示していないことを挙げていた。それではここからは、この研究を踏まえたテレビゲーム遊びが人間の暴力行動に及ぼす影響についての私の考えを述べていこうと思う。

先に結論から述べさせてもらおうと、私自身もテレビゲームは人間の暴力行動を促す場合があるのではないかと考えている。場合があると述べた理由は上記の論文を引用する形にはなってしまうが、全ての攻撃性があるゲームなどに起こりうるというよりは、一部の限定的なゲームにおいてそれが起こるのではないかと考えているからだ。例えば、私は例えばインベーダーゲームのようなシューティングゲームにおいて、対象を攻撃することが現実での暴力行動を促すとは考えられないからである。先程の研究内容の中でもあったが、現実での暴力行動を促すにはゲーム自体にある程度の現実味、いわゆるリアリティが求められるからである。例えば、宇宙から来た侵略者から地球を守るといった内容のゲームがあったとして、そこでどれだけ敵の宇宙人を攻撃したとしても現実世界で同じように暴力行動が増えるとは非常に考えにくい。なぜなら我々は実際に宇宙人の存在を非現実的なものとして認識している人がほとんどであるからだ。つまり現実性の低いゲームにおける暴力行動の促進はそこまで気にしなくてもいいと私は考える。

しかし、暴力行動の影響を強く意識しすぎてゲームを作成するとなると、すべてのゲームがある程度の現実性しか出せず、同じようなクオリティになってしまうという懸念が生じる。そこで私が考える現実性の高いゲームを作りつつ暴力行動の促進を限りなく抑える方法は、高い現実性の中に多少の非現実性や暴力性と反対の要素などをおりませ、ゲームをすることで高まった暴力性を鎮静化、つまりクールダウンさせる要素を入れるということである。これを行うことでゲームをしているときの感情状態をそのまま現実世界にまでもっていくことなく、しっかりとゲーム内でのみで完結することができるのではないかと考える。少し私の考えに似たような取り組みを行っているゲームであると感じたのが、SEGA から発売されている「龍が如く」シリーズである。このシリーズは実際の日本の東京の町などを舞台のモデルとし、高いグラフィックや自由度によってゲームを楽しむ事が出来る。本作は主人公をヤクザとする基本喧嘩などを軸としたゲームであるため、17歳以上対象であり、暴力描写などが基本のゲームであるため、いかにも現実での暴力行動を促す悪影響を与えそうだが、龍が如くではその高い現実性の中にそれを調整するような要素も組み込まれている。例えば、ゲームの舞台は東京をモデルにしている架空の町であること。これがあることでプレイヤーはあくまで自分はゲームの中の世界にいるということを潜在的に意識にとどめていくことが可能なのではないかと考える。さらにモデルは実際に我々が住んでいるこの世界のものであるため、知っている場所などが出てきたときに高揚感などを得られるというメリットも存在する。他にも龍が如くでは、その強い攻撃性の要素だけではなく、ギャグテイストやコメディ調のミニゲームなどのサブ要素が存在する。プレイヤーは合間にこのミニゲームを行うことでそれまでに高くなっているであろう暴力性などを、ある程度元に戻すことが可能になるのではないかと考える。

強い攻撃性を有するゲームが悪影響を与えるかもしれないといわれつつそれでもゲームをプレイする人間が多い理由として現実世界ではできないことをゲームだからこそこできるという爽快感などが要因になっていると考える。そのため、これからも人間の暴力行動への

影響をしっかりと検討し続け、うまくコントロールが出来るようになれば、そのようなゲームをすることで暴力性を現実世界に持ち込むことなく、逆にプレイヤーのストレス解消などを行うことができるツールとして、メンタルケアの一種のコンテンツとしてこういったゲームが良い影響を与えられるのではないかと考える。

3. ゲームを活用することへの倫理的問題について

吉川 (2007) は、シミュレーション&ゲーミングにおけるゲームを活用するにあたっての倫理的な問題について著者の視点から大きな問題点を 3 つ挙げ、それを細かく掘り下げながらどのような問題がみられるのかについて検討を行っていた。また、吉川 (2007) はこの議論はどちらかという倫理的であるかどうか曖昧な、いわば境界線領域にあるような問題を積極的に取り上げていると述べていた。

まず、一つ目に取り上げられた問題がプレイヤーの取り扱いについてである。この問題についてはさらに細かく 2 つの要点に分けて議論がなされている。そのうちの一つ目がゲームをすることを強いていいのかという点である。例えば授業などでゲームを取り入れたいと考えた場合に、ゲームに参加したくない生徒に対してゲームに直接参加はせずに観察者として参加させ、ゲームからの退出を認めるなどの判断を取る場合があるが、この生徒は普通の授業であれば問題なく参加できる生徒であることから、ゲームを授業で行わない普通の試験やレポートには問題なく成績をつける事が出来るのである。しかし、授業でゲームを扱う場合、学習効果を高めるために授業内レポートを課題として出すことがある。そうした場合にこのように退出した生徒は参加した生徒と同じようにレポートを書く事が出来ず、出席点を失うという不利益を被ることになると述べている。この授業へのゲームの導入が少ない頻度であったり例えばこれが選択授業であるならば、そこまで大きな問題にはならないが、例えば積極的に授業にゲームを導入しようと考えていたり、必修の授業であった場合にこの問題は大きくなってくるとはならないかと懸念されていた。また、仮にゲームに参加せず観察という参加のあり方を認めたとして、果たしてその生徒は実際にゲームに参加した生徒と同じ学習量であるといえるのであろうか、差があった場合それをどのように成績として評価する事が出来るのかという点も問題視していた。もう一つの問題点としてはプレイヤーの気分を害しても良いのかという点についてである。前述した内容に捕捉する形で、たとえ実施する側からみて意義が高いものであったからといって、その過程で参加者が不快になるような経験をするようなゲームについてはどうなのか、そのようなゲームは使うべきではないのか、もしそれらを認める場合にその基準や理由を定めることは可能なのかという問題点を提示していた。実施する側としては多少不快な思いをしてしまったとしても学べることのほうが多いと判断しそれを行うことを決断するかもしれないが、そのすべてのプレイヤーが必ず深く学んで帰る保証がないこと、その際にプレイヤーに不快な思いをさせたまま帰宅させて良いのか、不快な思いを十分なディブリーフィングによって

一度解決できたとしてその後不快な経験を再解釈するということはありえないだろうか、などが問題視されていた。

次に二つ目に取り上げられていた問題が、ファシリテーターのあり方についてである。ゲームの内容によってはゲーム開始時点ではルールが曖昧な形でしか伝えられず、プレイヤー自身がゲームを行いながらルールなどを理解していくもの、もしくは最後までルールの全体を伝える事が出来ず、ディブリーフィングの時に初めてそれがわかるといったものが少なくなく、いずれもルールを理解していく過程や最後の種明かしが深い学習につながる教育効果の高いゲームとなっているのだが、このようなゲームにおいてファシリテーターだけが全体の構造を知っていることで、それがファシリテーターの振る舞いに影響を与えるのではないかという問題である。つまりはファシリテーターのみがすべてを知っている状況で、ファシリテーターがそのゲームで学ぶべきはこういうことであるという、いわば正解を教えるようなファシリテーションになってしまわないか、その点も踏まえてゲームの選定も含めてファシリテーターとして慎重であるべきでないかという問題点であった。

最後に三つ目の問題点として取り上げられていたのが、ゲームの内容についてである。ゲームの倫理問題としては、しばしばゲームの内容の有害性が指摘されていると述べたうえで、例えば、デジタルゲームに没入しすぎたことによる発達の・社会的問題が指摘されたこともあった。しかし吉川（2007）はこれらの規制や指摘にどれだけの科学的根拠があるのかを疑問視しており、そもそもゲームがプレイヤーに及ぼす効果についてまだまだ十分な結果があるは言えないと述べており、まだまだ検討が必要であるとしている。そしてその検討をする際に気を付けたほうが良いものとして、良いものの顔をしてやってくるものという問題点を挙げていた。例えば見るからに乱暴なものや良くない内容のものには最初からある程度慎重になるが、真に慎重になるべきは一見内容が良いものに見えるもののほうではないかというものであった。例えば株式売買をモチーフにしたゲームがあったとして、それを小学生に教えるのは果たして本当に教育的かつ倫理的であるのかと問題視している。他にもアメリカが陸軍の新兵の募集のために作ったゲームを遊ぶことは奨励できることなのか、新兵募集という目的のためにゲームを作り配布するということは倫理的といえるのだろうか、などについても我々は慎重になるべきであると述べられていた。以上の問題点たちから私の見解について述べていこうと思う。

今回のゲーム活用における倫理的問題について私が思ったことは、ゲームの悪い点の改善をし、良い影響を検討する事が出来ればすぐにでも発展につなげられるのではないかと考えていたが、ゲームを活用した取り組みを行う裏にはこんなにも多くの問題点やリスクを伴うものであるという事実には正直驚きを隠せないでいる。特にゲームをしたくない生徒たちがいたとして、その子たちへゲームへの参加を強いていいのかという倫理的問題については確かに深く考えるべき問題点ではないかと強く共感する内容であった。ゲームが教育的側面において良い効果が検討されるとして、それをどう積極的かつ自主的に行ってもらえるかの検討についても必要であると強く感じた。そして議論の中にもあったがゲームを

することによって大きな学びを得られるからという理由で、一時的に不快感を与えるような内容のゲームを行わせることは良いことなのかという問題についても、ゲームが我々に与える影響という点で非常にこれからも検討し続けなければいけない課題であると感じた。いずれもこれらの問題に関する研究や判断材料は、まだまだ未発掘な分野であるためにこれからもゲームが我々に与える心理的影響と、それを教育などに取り入れるための倫理的問題を改善するための検討に力を入れていくことが、ゲームというものの進化と発展にも重要になってくるのではないかと私は考える。

4. ゲームがもたらす我々にとって良い影響

坂田（2020）は、我々が一度は両親から言われたことがあるであろう「ゲームをやめて、勉強をなさい！」という会話が、近年新型コロナウイルス禍の影響で、手のひらを返したかのようにゲームを容認するような発言がみられるようになったことが冒頭で述べられていた。そして、デジタルゲームとは青少年を持つ保護者・教育者からは完全に悪者扱いされており、それらの人たちの間ではデジタルゲームのし過ぎは、子どもの脳の発達に悪影響を及ぼすと根強く信じられていると述べられている。実際に厚生労働省の報告によれば、2018年時点でインターネットを病的なほどに使用する中高生の数は5年前の記録よりも約2倍多いものであると発表されている。しかし坂田（2020）は、これらの数値すべてが決してゲーム依存症患者というわけではなく、ゲームのし過ぎは確かに脳や心の発達にダメージを与えることが事実ではあるが、同じような事例として飲酒をする人がすべてアルコール中毒ではなく、酒は百薬の長という言われる事実を用いて、ゲームも同様にうまく付き合っていく事が出来れば、人の認知機能や能力、コミュニケーションなどに良い影響を及ぼすことができるはずだとし、ゲーマーに焦点を当てた卓越した認知能力を持っていることを証明したものなどを紹介して考察していた。坂田（2020）はデジタルゲームと視覚的注意機能の関連を若齢成人、子ども、高齢者の3つの年代別区分にわけて紹介していた。

まず、若齢成人とゲームについて5つの能力の向上について紹介していた。1つ目はアクションゲームを普段からよくやる人は、普通の人に比べて灰色と黒のコントラストの強弱を測定する能力に対してコントラスト感度が良い、という結果であったと述べられている。このことからゲームは目に悪いどころか、視機能の向上がわかると紹介されていた。2つ目はアクション系のゲームを日ごろからよく行うゲーマーは、素早く動く敵を見つけることを多く行っているため、目で物を追うトラッキング能力が優れている、という研究結果が多くみられると述べられている。トラッキング能力を測るための複数物体追跡課題（multiple object tracking task：以下MOTと略す）を用いて測定されるのだが、このMOTの成績が若齢成人のアクションゲーマーはそうでないものよりも良いというものであった。3つ目は、ゲーマーは必要な情報のみに注意を向けて不要な情報は無視する、選択的注意能力に関しても長けていると述べられていた。ここではフランカー課題（flanker compatibility task）

が紹介されており、この課題においてゲーマーは課題の難易度が上がっても成績が低下するという事は起きなかったと述べられている。また、別のところではシューティングゲームを日常的に行っているゲーマーと非ゲーマーを対象に選択的注意能力の違いを、こちらは古典的な特徴探索課題及び結合探索課題を用いて検討したところ、こちらもゲーマーのほうが非ゲーマーよりも反応が早く正確であったと述べられている。4つ目は、空間的注意能力において、アクションゲームでの訓練が多数の研究で明らかになっていると言及されていた。空間的注意測定には、有効視野課題 (useful field of view task: 以下 UFOV 課題) が用いられ、この課題において実際にゲーマーのほうが非ゲーマーよりも中心視から距離が離れた標的の定位が正確であったという。5つ目は、時系列に沿った注意能力である時間的注意の能力である。これを測定する課題として、注意の瞬き課題 (attentional blink task) があり、その結果ゲーマーは非ゲーマーよりも注意の瞬き現象が小さいというものであった、しかし一方で両者に差はないと報告する研究もあるとここでは述べられている。

次に子どもとゲームの関係についてだが、先程の若齢成人と同じ5つの能力を測定する課題を子どもようにしたものを用いて同様に検討したところ、視力を除いた4つのトラッキング能力、選択的注意、空間的注意、時間的注意の能力においてゲーマーのほうが非ゲーマーよりも高い能力を有すると述べられていた。

最後に高齢者とゲームについてだが、そもそも高齢者のゲーマーは少ないために、ゲーマーと非ゲーマーでの比較検証ではなく、訓練効果についての検証がもっぱらされているとここでは述べられている。ここで紹介されていたのは高齢者をアクションゲーム群、有効視野訓練群、テトリスゲーム訓練、訓練なし群のいずれかに振り分けたのち、選択的注意課題と空間的注意課題の成績を訓練前後で比較するというもので、結果としては訓練なし群よりも他の3つの群は有意に上昇したが、上昇した3群間の中に有意な差は見られなかったとし、この結果が若齢成人のテトリスゲームよりもアクションゲームでの訓練ほうが選択的注意を有意に向上させたという結果とは異なるものであったと述べられている。また、高齢者の時間的注意についてアクションゲームによる訓練を実施したが、注意の瞬き課題の成績は上昇しなかったと報告されている。ここから訓練をする際には世代及び向上を目指す能力に応じた最適なゲームの種類選択が重要であるといえたと述べていた。また、このあと最後のまとめの部分で視覚的注意機能以外にもアクションゲーマーは非ゲーマーよりも処理速度や短期記憶成績が良いことや、ゲームが認知症予防や発達障害児や視覚障害児への介入ツールとしても利用されていることを紹介したうえで最後にゲームそのものが悪いのではなく、ゲームとの付き合い方が悪いのだと再度述べられていた。それではここからは、以上の紹介を踏まえた私の考えを述べていこうと思う。

今回のゲームが我々に与える良い影響についての私の考えとしてはゲームというものに対して悪い影響やよくない印象が多く蔓延ってきた世の中でこのようにいい事例といったようなものが上がってきたのは、ゲームに関する研究が日夜行われ、今も尚その影響について検討され続けていることの賜物ではないかと考える。今までのゲームに対する大人たち

の否定的な意見というのは、とにかく駄目であるということやゲームは体に良くないからなどといった少し具体性に欠けるふんわりとした断片的なものが多かった印象がある。そこに対して、この論文の著者は確かにゲームが与える悪影響も存在するが、それは決してゲームそのものが悪いのではなく、ゲームとの付き合い方、そして単にゲームを悪いものであるとする向き合い方に問題があるのではないかという考えは、非常に共感できる部分であると感じた。実際に **GAME FREAK** が作成している大人気ゲームタイトル「ポケットモンスター」シリーズ。今でもタイトルは更新され続け、初代と呼ばれるポケットモンスター「赤」・「緑」で 151 匹だったポケモンは現在では約 900 匹にまでその数を増やしている。しかし、ポケモンを遊んできた子どもや大人たちは、その 900 に及ぶ数のポケモンの名前をほとんど覚えているという人も少なくないのではないだろうか。かくいう私も、ポケモンを遊びそのほとんどのポケモンをしっかり覚えているうちの一人である。我々が普段生活している中で、同じように 900 に近い人の名前を覚え、即座に再生する事が出来るだろうか。少なくとも私には容易にできることではないと考える。これもゲームを行うことで記憶に残り、それがその後もしっかりと我々に記憶に定着し続けるという良い影響になるのではないかと考える。坂田 (2020) の研究ではアクションゲーマーは短期記憶の成績が良いと記述されていたが、私はロールプレイングゲーム (Role-playing game : 以下 RPG と略す) においては長期記憶に良いのではないかと考える。先程例に挙げたポケモンの他にも **SQUARE ENIX** が作成している「ドラゴンクエスト」シリーズも同様に様々なモンスター・多くの呪文など遊んだ人たちはその名を今も覚えている人が多いのではないだろうか。以上のことから RPG は長期記憶に良いのではないかと考える。最後にまとめとして、著者が述べたようにゲームとは薬やアルコールなどといったように用法用量によって我々を強くも弱くもする諸刃の剣であると私は考える。

5.終わりに

ここまで、ゲームが我々に与える様々な影響やその問題について紹介・検討をしてきたが、ゲームは今もなお、様々な研究が行われ、はじめは悪影響についてばかり研究されたテーマだったが、近年では良い影響についての研究も行われてきている。私個人もゲームは我々に悪い影響だけでなく良い影響も与えてくれるものだと考えている。これからもゲームに関する研究がさらに深く検討されていき、今までただ悪いと決めつけられていたゲームが、ゲームがあったからこんな良いことがあった、ゲームのおかげであるといえる日が来るように、今後我々とともに成長・発展を遂げていけるよう益々良い影響が見つかることを強く願っている。

引用文献

- 1) 坂本 章,尾崎 恵,成島 麗子,森 津太子,坂本 桂,高比良 美詠子,伊藤 規子,鈴木 佳苗,泉 真由子(2001) テレビゲーム遊びが人間の暴力行動に及ぼす影響とその過程-女子大学生に対する2つの社会心理学実験,シミュレーション&ゲーミング,11(1),28-39.
- 2) 吉川 肇子(2007) ゲーム活用の倫理的問題を考える-特集「心理学の視点から」シミュレーション&ゲーミング,17(2),77-82.
- 3) 坂田 陽子(2020) 「ゲームをやめなさい」はやめなさい! ? 知能と情報 32(3),87-91, 日本知能情報ファジィ学会.