

# 中学生の TV ゲーム使用が批判的思考態度に与える影響

○安藤玲子<sup>1</sup>・池田まさみ<sup>2</sup>

(<sup>1</sup>金城学院大学・<sup>2</sup>十文字学園女子大学)

キーワード：TV ゲーム、批判的思考態度、中学生

## Effects of video game use on critical thinking disposition

Reiko ANDO<sup>1</sup>, & Masami IKEDA<sup>2</sup>

(<sup>1</sup> Kinjo Gakuin Univ, <sup>2</sup> Jumonji Univ.)

Key Words: video game, critical thinking disposition, junior high school students

### 目 的

今日、人生を主体的に生きるための能力を支える批判的思考態度(楠見, 2010)の育成に関心が集まっている。そのような中、子どもの一般的な遊び道具として定着した TV ゲームの批判的思考態度への悪影響が懸念されている。

TV ゲームと批判的思考に関する研究では、TV ゲームの使用が小中学生の論理力を低下させる可能性(坂元, 2001)や、問題解決能力を低める可能性(二瓶・宮尾, 2001)が指摘されている。一方で、これらの能力への効果を指摘する研究

(Dominick, 1986)もある。また、小中学生の平日の TV ゲーム使用は学業成績に悪影響を与えるが、休日の使用は悪影響を与えないという指摘もある(Sharif & Sargent, 2006)。

このように従来の TV ゲーム研究は批判的思考態度の一部を一方向で検討したものが多く、その結果も一貫していない。また、平日と休日の TV ゲーム使用と批判的思考態度との関係を検討した研究も乏しい。そこで本研究では、中学生のパネルデータを用いて、平日と休日の TV ゲームの使用量と批判的思考態度との関係について双方向の因果関係の検討を行う。

### 方 法

#### 調査対象と調査時期

都内公立中学校の 2009 年度入学者 118 名(男子:63 名, 女子:55 名)に対して、授業内に 2 波のパネル調査を実施した。実施時期は、2009 年 6 月(T1), 11 月(T2)であった。

#### 調査内容

**TV ゲームの使用量** 最近 3 ヶ月間の家での TV ゲーム使用について、平日と休日の平均的使用量を実数記入法で尋ねた。

**批判的思考力** 批判的思考の情緒的側面を測る測度として、廣岡ら(2000, 2001)の大学生対象のクリティカルシンキング尺度を参考に作成した中学生用のクリティカルシンキング尺度(安藤・池田, 2010)を使用した。本尺度は 4 因子(23 項目)で構成され、それぞれ、探究心(11 項目、 $\alpha = .90$ )、客観的判断(5 項目、 $\alpha = .79$ )、多様性の許容(5 項目、 $\alpha = .83$ )、証拠の重視(2 項目、 $\alpha = .66$ )であった。

**デモグラフィック要因** 年齢、性別を尋ねた。

### 結 果

**因果分析の方法** パネルデータから因果関係を検討するため、交差遅れモデルを用い、構造方程式モデリングで分析し

た。Table1 のパス a, b は Figure1 内のパスと対応している。

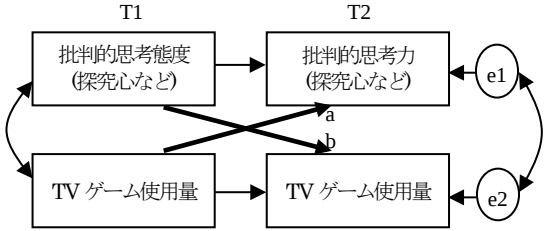


Figure 1. 交差遅れモデル

**TV の使用量と批判的思考力** 因果分析の結果、平日の TV ゲームの使用量が多いほど、批判的思考力の「探究心」、「客観的な判断」「多様性の許容」が有意に低下することが示された。また、休日の TV ゲームの使用量が多いほど、批判的思考力の「客観的な判断」が有意に低下することも示された。

逆方向の因果関係については、批判的思考力の「客観的な判断」「多様性の許容」が高いほど、平日や休日の TV ゲームの使用量が有意に少なくなることが示された。また、批判的思考力の「探究心」が高いほど、休日の TV ゲームの使用量が有意に多くなることが示された (Table 1 参照)。

### 考 察

本研究の結果から、TV ゲームの使用は全体的に中学生の批判的思考態度を低下させるが、特に平日の TV ゲーム使用がより悪影響を持つことが示された。一方、休日の TV ゲーム使用の悪影響は相対的に低いことから、安易に子どもの TV ゲーム使用を制限するのではなく、平日の TV ゲーム使用に制限を設け、休日の使用は認めるといった決まりを家庭で設けることにより、TV ゲームの悪影響をある程度抑制できるかもしれない。また双方向の因果分析から、平日の TV ゲーム使用が多い中学生は、批判的思考態度が全般的に下がり、その結果、更に平日のテレビゲームの使用量が増えるという負のスパイラルに陥る可能性があり、注意が必要である。今後は TV ゲームのジャンル別の検討などを行い、どのようなジャンルの TV ゲームがより悪影響を持つのかについての検討が必要であろう。

### 引用文献

Sharif, I. & Sargent, J. D. (2006) Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance, *Pediatrics*, **118**(4), e1061-1070.

Table 1 TV ゲームの使用量と批判的思考力との因果関係

|               | 批判的思考力 |        |          |          |          |         |       |       |
|---------------|--------|--------|----------|----------|----------|---------|-------|-------|
|               | 探究心    |        | 客観的な判断   |          | 多様性の許容   |         | 証拠の重視 |       |
|               | パス a   | パス b   | パス a     | パス b     | パス a     | パス b    | パス a  | パス b  |
| 平日の TV ゲーム使用量 | -.149* | -.178† | -.422*** | -.343*** | -.359*** | -.236*  | -.099 | -.119 |
| 休日の TV ゲーム使用量 | .066   | .198*  | -.223**  | -.265*** | -.146    | -.256** | .034  | -.056 |

注: 表中の数値は標準化偏回帰係数である。 \*\*\*  $p < .001$ , \*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$ , †  $p < .10$