

GAP 勉強会報告 (6/24/200)

稲葉

Author: Akira Sakamoto (Ochanomizu Univ.)

Title: Video Game Use and The Development of Sociocognitive Abilities in Children: Three Surveys of Elementary School Students

Journal of Applied Social Psychology, 1994, 24, 1 pp. 21-42.

要約：

本研究の目的は、ビデオゲーム使用が子供の社会適応を阻害するという、一般的な仮説の妥当性について検証することである。以下に、小学生に対する３つのサーベイを紹介する。第一の成果は以下の通りである。

- (a) ビデオゲーム使用の頻度は、クラスメートの中での人気度と相関関係がない。
- (b) ビデオゲーム使用は、社会認知的能力（例えば、感情移入、複雑なものを認知する能力、抽象化能力など）に対して、わずかにマイナスの相関関係がある。
- (c) しかしながら、このマイナスの相関関係の原因は、ビデオゲーム使用によって児童の社会的認知能力が影響を受けていることによるのではなく、むしろ児童の社会的認知能力がビデオゲーム使用に影響を与えていることによると思われる。
- (d) コンピュータ使用（ワードプロセッサ、プログラミングなど）の頻度と、社会的認知能力の間にはほとんど相関関係がない。

サーベイ１：

社会認知的能力 (sociocognitive abilities) として、以下の３つを調査した。

感情移入 empathy (Eisenberg&Strayer, 1987)

複雑なものを認知する能力 cognitive complexity (Crocket, 1965)

抽象化能力 cognitive abstractness (Livesley&Bromley, 1973)

対象：東京の２つの小学校に学ぶ児童

307 人（男子：165 人、女子：142 人）

Table 1 : ビデオゲーム使用の男女差

男子のほうが女子よりもゲーム使用の頻度が高い

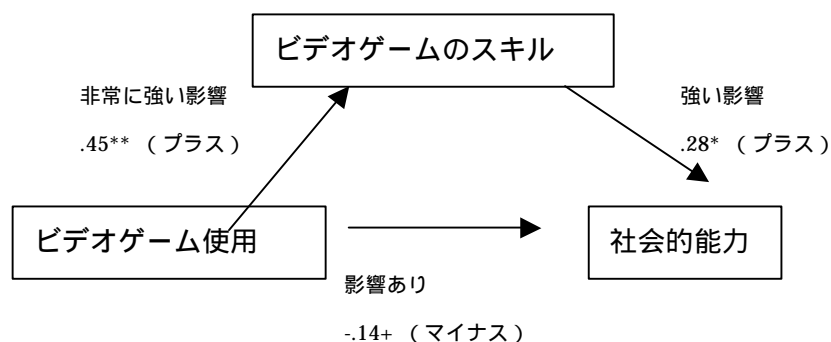
Table 2 : ビデオゲーム使用と社会認知能力の相関関係

複雑なものの認知能力 (男子) 相関関係が強い

感情移入 (男子) 多少相関関係がある

抽象化能力 (男子) 多少相関関係がある

Figure 1 : Path Analysis の結果



サーベイ 2 :

0

対象 : 537 人 (男子 : 287、女子 : 250 人)

ビデオゲーム使用だけでなく、コンピュータ使用という視点も入れてサーベイをした。

Table 6 :

Meta-Analysys の結果

ビデオゲーム使用と、社会認知能力についての相関関係は高い

男子

感情移入

非常に強い相関関係がある

複雑なものの認知能力

強い相関関係が強い

抽象化能力

多少相関関係がある

女子

感情移入

多少相関関係がある

複雑なものの認知能力

(統計的に有意な相関関係はない)

抽象化能力

(統計的に有意な相関関係はない)

サーベイ 3 :

ビデオゲーム使用と社会的認知能力の相関関係（両方向の影響を調べる）

Figure 2 : Cross-lagged Model に基づき、時間的な変化を調べた
1989年10月 - > 1990年2月

結果 (Table 7) :

コンピュータ使用から社会的認知能力への影響
統計的に有意な相関関係はない
社会的認知能力からコンピュータ使用への影響
強い相関関係がある（マイナス）

ビデオゲーム使用から社会的認知能力への影響
統計的に有意な相関関係はない
社会的認知能力からビデオゲーム使用への影響
多少強い相関関係がある（マイナス）

ワープロ使用から社会的認知能力への影響
多少強い相関関係がある（プラス）
社会的認知能力からワープロ使用への影響
統計的に有意な相関関係はない

以上