

青少年犯罪におけるコンピュータ・ゲームの影響

宇井 祐輔

1. はじめに

近年におけるメディア技術の進歩は目覚しく、その一端を担っているのがコンピュータ・ゲームである。しかしながら、そのコンピュータ・ゲームの誕生、普及と同じようにして青少年犯罪の増加、凶悪化も報道などによってクローズアップされてきた。また、一般的に「コンピュータ・ゲームはよくない」という認識がある。果たして、コンピュータ・ゲームは青少年に悪影響を与え、犯罪の主要因となるのだろうか。したがって、この論文における目的を「コンピュータ・ゲームが青少年に悪影響を与え、青少年犯罪における要因であるかどうかの検証」とした。

2. 先行研究

先行研究では、今までのコンピュータ・ゲームの主流が格闘系であったことから、その内容からの影響による暴力化の傾向を検証したものが多数を占めた。

しかしながら、現代ではアイデンティティ喪失などが原因とみられる青少年犯罪が増加しており、コンピュータ・ゲームによる影響においても、この危険性が高いと考えられる。よって、この研究ではコンピュータ・ゲームによる非社会化化（アイデンティティ喪失）の検証を行なった。

3. 調査、分析

分析として、山形県の高校生から意識アンケートを取り、その分散分析を行った。

3.1 調査、分析方法

高校生男子 327 名、同女子 230 名、計 557 名を分析対象とした。質問の内容は A・B と大きく二種類に分類され、A はコンピュータ・ゲームを行なう、もしくは行なっていた頻度を問うもの。B は総務庁（2000）に行な

われた意識調査「青少年の社会的適応能力と非行に関する研究調査」にある、非社会性に関する質問項目を参考に、それぞれの回答に 1 から 4 までの尺度を設け、数が高いほど、その間に肯定的であるとした。

A から下位尺度点を取り現在・過去・蓄積（過去と現在を合わせたもの）を 3・4 段階に群別した。B は因子ごとに下位尺度点を取った。A は因子、B を水準として一元配置分散分析（ANOVA）による検証を行った。

3.2 分析

現在、過去、蓄積の全てにおいて、基本的信頼感がコンピュータ・ゲームの頻度と反比例していることが明らかとなった。基本的信頼感が低いことは非社会化化、すなわちアイデンティティの喪失を増長する可能性があることから、コンピュータ・ゲームが青少年犯罪の要因となる可能性も出てきたことになる。ただ、現在の他者理解感に代表されるような他の因果関係がみられるものが多く、一概に青少年犯罪への起因となるとは考えづらい。また、蓄積における社会的スキルなどでは肯定的影響もみられることから、青少年にとって、完全に悪影響であるとは言いがたい。したがって、コンピュータ・ゲームによる非社会化化は起こり得るが、青少年犯罪の要因への直接的影響は小さく、その他の因果関係が大きな比重を占めると考えられる。

4. 考察

分析により、報道されてきた内容とは異なる結果が表れた。非社会性（アイデンティティの喪失）に関しては基本的信頼感に影響がみられたものの、他の因果関係の影響も強いのである。したがって、コンピュータ・ゲームは青少年に娯楽物として支持されているものの、それがアイデンティティ等に悪影響が及ぼし、青少年犯罪へと繋がるものではないということである。