

若年層利用者のネットコミュニケーションに関する 実態調査とその検討

竹野真帆^{†1} 高田明典^{†2}

筆者らは、これまで、MMORPG やアメイバピグの調査・分析を通して、若年層プレイヤーの実態把握に務めてきた。しかしながら、コンテンツ側の検討のみでは、その利用実態の把握が十分ではないことから、本研究においては、中学生 3000 人程度に対してアンケート調査を実施し、当該層におけるネットコミュニケーションの現状把握を試みた。アンケートへの回答には、トラブルに実際あったというものも存在しており、どのような属性を持った利用がトラブルに遭遇しているのか等のケース別の検討を、併せて行なった。

Actual Survey and Analysis on Online Communication in Young Users.

MAHO TAKENO^{†1} AKINORI TAKADA^{†2}

We have tried to grasp real circumstances about young players' use of online games by surveying and analyzing MMORPG and Ameba-pigg. Analyzing method we have used was only for narrative structure of the contents, therefore we could have understood the partial aspect of the users actual circumstances. The main purpose of this research was to know the real circumstances about the use of online communication tools in young players, especially in junior high school students. For this purpose we surveyed more than three thousands junior high-school students. There were some students who had experienced troubles in the Internet, also we tried to determine the aspect of troubled students.

1. はじめに

これまで文化現象の背景にある価値観や意味の意義を知ろうとする試みが様々な分野で行われて来た。その対象は従来、神話や民話、もしくは、ある文化特有の行動などが中心とされて来た。しかしながら今日、神話や民話が語られる機会は減ってきている。そして神話や民話の代わりを別のものが担うようになって来ている。その代表として娯楽系表現制作物があげられる。娯楽系表現制作物には映画、小説、コミック、アニメーション、ゲームなどがあげられる。娯楽系表現制作物は現代人に少なからず影響を与えており、特に、テレビ、ゲーム、パソコンの普及から若年層に対して色濃く影響を与えていると考えられる。また、私たちはそれらを通して個々の価値観を形成し、その形成した価値観と共に生活をしている。

数ある娯楽系表現制作物の中で代表的なものの一つとしてゲームがあげられる。近年社会問題にもなっているゲームは、パソコンやスマートフォンなどの電子通信機器を用いて行うオンラインゲームが主流になって来ている。

文部科学省によれば日本の初等中等教育における情報化への対応は、昭和 40 年代後半に高等学校で行われるようになった情報処理教育に端を発している。しかしながら、「情

報活用能力」の育成という観点については臨時教育審議会(昭和 59 年 9 月～62 年 8 月)と、教育課程審議会(昭和 60 年 9 月～62 年 12 月)、情報化社会に対応する初等中等教育の在り方に関する調査研究協力者会議(昭和 60 年 1 月～平成 2 年 3 月)における検討を経て、高度情報社会を生きる子どもたちを育成すべき、という観点から、「情報活用能力」を学校教育で育成することの重要性が示されたことが発端と言える。特に臨時教育審議会第二次答申においては「情報及び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質(情報活用能力)」を「読み、書き、計算」に並ぶ基礎・基本と位置付け、それが今日の情報教育の基本的な考え方になっている。教育課程審議会答申では「社会の情報化に主体的に対応できる基礎的な資質を養う観点から、情報の理解、選択、処理、創造などに必要な能力及びコンピューター等の情報手段を活用する能力と態度の育成が図られるよう配慮する。なお、その際、情報化のもたらす様々な影響についても考慮する」と提言された。

その後、平成元年告示の学習指導要領では、「情報活用能力」という用語は用いられていないが、情報化の進展に対応した改善が図られ、中学校技術・家庭科において、選択領域として「情報基礎」が新設され、中学校・高等学校段階で、社会科、公民科、数学、理解、家庭科(高等学校)など関連する各教科で情報に関する内容が取り入れられるとともに、各教科の指導において教育機器を活用することとしている。こうしたことから、平成 2 年 7 月には、情報

[†] フェリス女学院大学大学院人文科学研究科
Division of Humanities, Graduate School of Ferris University.
^{††} フェリス女学院大学文学部
Faculty of Letters, Ferris University.

教育の在り方、学習指導要領で示された情報教育の内容、情報手段の活用、コンピューター等の条件整備の在り方、特殊教育における情報教育、教員研修の在り方などについて解説した「情報教育に関する手引」が刊行された。

その後、平成10年度に制定された学習指導要領では、小学校学習指導要領 第1章 総則、第5 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項、に、「(8)各教科等の指導に当たっては、児童がコンピューターや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、適切に活用する学習活動を充実するとともに、視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること。」とある。この施行により、平成14年から殆どの小学校の授業で様々な形でコンピューターを使用する機会が増えた。

しかしながら、授業の一環で使用する機会が増えたものの、コンピューターの使用方法など簡単なことの指導がベースとなっており、ネットマナーなどのモラルに関することや、「ここからは違法」ということまで指導できているかについては疑問が残る。さらには、オンラインでのコミュニケーションに付随する様々な問題への対処にまつわる指導に関しては、ほぼ手付かずの状態であると言える。

2009年4月に「青少年インターネット環境整備法」が施行されており、この中にフィルタリング等についての記載はあるものの、情報モラル教育については現状に迫っていないと感じる。

2012年5月5日に消費者庁がネットゲームにおけるコンプリートガチャに対して注意喚起を行ったことで、未成年者の課金問題が顕著になった。ゲーム内での仮想通貨を買うのに携帯の利用料金と合算して請求することが可能なため、お金を支払っている、という感覚が薄く、親のお金を使い込むというトラブルも多発している。

戸田・野崎(2009)では、小学生6年生を対象としたネット上でのチャット体験学習後のアンケート調査をもとに、本名でチャットを行った場合には、「他者意識」が全面に出るのに対し、匿名で行った場合には「自己防衛」の意識が全面に出ることが示唆されている。ここでの自己防衛とは、たとえば自分の正体が知られないように気をつけることなどを意味しているが、戸田らの調査によると、匿名でのチャットのみを体験した群においては、自己防衛の感覚は成長するものの、自己主張を強めたり、攻撃性を増したりする傾向が強いことが示唆されている。オンラインゲームにおけるチャットは匿名で行われることが普通であることから、同様のことが発生している可能性が小さくない。つまり、コミュニケーションや情報リテラシーを学ぶ場所としては、匿名のみでの活動は相応しくないと推測される。当然であるが、単にネット上やオンラインゲーム上でのコミュニケーション体験が、ネットリテラシーや情報リテラシーの学習の場として有効に機能するとは言えない。

一方で、オンラインゲームはオフラインゲームと比べて異なる訴求構造を有していると考えられる。Yee(2006)は、MMORPGにおけるユーザー調査をもとに、その動機として「達成感要因」「社会性要因」「没入感要因」の三つを抽出した。そこにおける社会性要因とは、下位要素として「社会化」「関係性」「チームワーク」の三つを持つものとされている。また「社会化」とは「他のプレイヤーを助けたり、他のプレイヤーとチャットをすること」であると定義されており、すなわちそれはゲームぶれいちゅう n プレイ中内で他のプレイヤーとコミュニケーションをとることがゲームを続ける動機の一つであることを示している。当然のことであるが、それはオンラインゲームはであることによって可能となる要因であり、多くのMMORPGプレイヤーがゲーム内チャットやゲーム内での協力プレイに何らかお魅力を感じている様子がわかる。

また、Olson (2010) は、子供がオンラインゲームをプレイする場合、そこに社会的動機が大きく存在していることを指摘している。そこでは、Yee が指摘した社会性要因に加えて、「他のプレイヤーと競うこと」「他のプレイヤーに教えること」「他のプレイヤーを導くこと」などのように、他のプレイヤーと単なるコミュニケーションをとることだけでなく、比較対象として見ることによって何らかの優越感を得ることがゲームの動機の大きな部分を占めているとされる。社会性に関する動機要因は、オンラインゲームのみならず、一般的なPCを利用しない遊興においても主たる動機付け要因である場合は少なくない。たとえば多くのスポーツ競技などにおいては、Yee や Olson の指摘した動機付け要因が存在しているであろうと推測される。しかしながら、オンラインゲームという性質上、それらとは異なる構造がそこに存在している可能性がある。もちろんその一つは「匿名性」であるが、そればかりではない。

また、藤・吉田(2007)は、オンラインゲームにおける自己表出および現実とのバランスに着目し、プレイヤーが孤立感や敵意的認知を醸成している可能性について検討している。プレイヤーがゲームプレイ中に感じる「対人葛藤ストレス」「対人磨耗ストレス」「達成ストレス」が、孤独感と敵意的認知に影響を及ぼしている様子が示されている。藤らの研究は10代から30代の年齢層のオンラインゲームユーザーを対象としたものであり、そこでは20代・30代に比べて10代において、先にあげた三つの現実場面におけるストレス状況の強度を示す得点が有意に高いことが示され、また、「敵意的認知」の尺度得点が10代において有意に高いことが示されている。この「敵意的認知」は、匿名チャットのみでの体験者において攻撃性が増長される傾向にあるという先述の戸田・野崎(2009)での指摘に符合する。

もちろん、一方で、富士・吉田(2007)で指摘されているように、現実場面でのストレス状況の解消の為にオンラインゲームが有効である可能性も検討に値する。

2. 方法および手続き

これまでの研究において、小中学生のユーザーを対象としたデータ収集を行っていたため、本調査においては対象を中学生とし、質問紙法による調査を行なった。調査対象は公立中学校 11 校に在籍する中学 1 年生から 3 年生まで 3517 人であった。また、調査は、2012 年 5 月～7 月にかけて各中学校に依頼する形で行なわれた。質問項目を以下に示す。

- 1 あなたの性別についてお答えください。
- 2 あなたの学年についてお答えください。
- 3 現在、自分専用の情報機器を持っているものを何ですか？
- 4 あなたは自分専用の情報機器で一日のうちで、人にメールを送ることがどれくらいありますか？
- 5 インターネットに接続していて、トラブルにあったり、あいさうになったりしたことがありますか？
- 6 インターネット上には、学校の勉強に役立つ情報があると思いますか？
- 7 宿題などをインターネットで調べ、記事を無断でコピーや編集をして、利用したことがありますか？
- 8 あなたは情報機器でどのようなことに使用していますか？
- 9 アメーバピグを利用している人にお尋ねします。
 (9-1) アメーバピグをするきっかけになったのは、だれですか？
 (9-2) アメーバピグにどの程度、熱中して(はまって)いますか？
 (9-3) アメーバピグのピグとも(ピグの中でオンライン情報を共有することのできる友達)は何人いますか？
 (9-4) ピグ内リアとも(ピグともの中にいる現実生活の友達や親族)は何人いますか？
 (9-5) 家族でアメーバピグをしている人は誰ですか？
 (9-6) あなたがアメーバピグをしていることを知っている家族はだれですか？
 (9-7) アメーバピグをするときに使用する情報機器はだれの持ち物ですか？
 (9-8) アメーバピグをするときの主な場所はどこですか？
 (9-9) アメーバピグの課金をしたことがありますか？
 (9-10) アメーバピグの課金の度合いは 1 ヶ月にどのくらいですか？
 (9-11) アメーバピグで遊んでいる時間帯はいつごろですか？
 (9-12) 日頃、アメーバピグで遊んでいる時間帯以外の時間は何をしていますか？
 (9-13) 「アメーバピグの仮想社会」で遊ぶのと「現実の社会」で遊ぶのとではどちらが楽しいですか？
 (9-14) アメーバピグ以外のネットゲームをしていますか？
- 10 ネットゲーム(アメーバピグ含む)で、トラブルにあったり、あいさうになったりしたことがありますか？
- 11 家族の構成についてお答えください。
- 12 家族とよく会話しますか。

- 13 誰と最もよく会話しますか。
- 14 家族(二人以上)と一緒に夕食を食べる回数は一週間におよそ何回ですか。
- 15 勉強についての印象(イメージ)をお答えください。
- 16 学校についての印象(イメージ)をお答えください。
- 17 習い事をしていますか。
- 18 習い事の種類についてお答えください。
- 19 仲のよい友だちは何人いますか。
- 20 学校で、友だちと遊びますか。

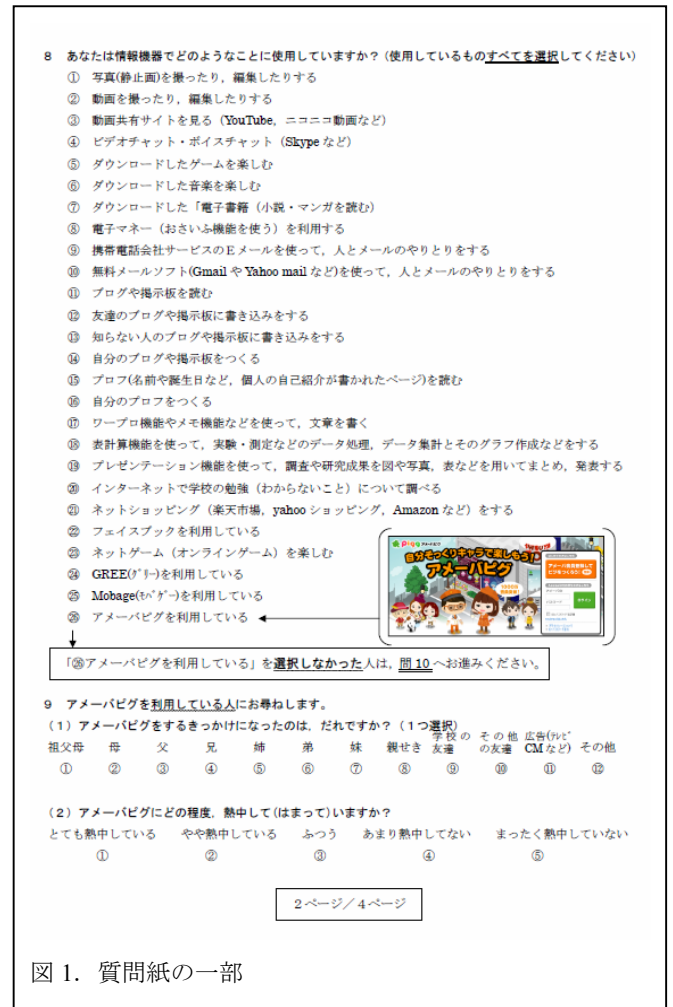


図 1. 質問紙の一部

3. 結果および考察

3.1. 結果の概要

質問紙調査の結果の概要を以下に示す(表 1)。

	性別		学年計
	男子	女子	
中 1	581	649	1133
中 2	425	523	948
中 3	623	639	1262
性別計	1629	1781	3410

※欠損値のため周辺計は個別合計と一致しない

表2. 問10と各質問項目への反応のカイ2乗検定

問	質問文	問10の結果との χ^2 乗検定		
		χ^2	df	確率
2	あなたの学年についてお答えください.	6.4	3	$p<.05$
7	宿題などをインターネットで調べ、記事を無断でコピーや編集をして、利用したことがありますか?	21.3	1	$p<.001$
9-1	アミーバピグをするきっかけになったのは、だれですか?	21.7	3	$p<.01$
9-9	アミーバピグの課金をしたことがありますか?	14.1	1	$p<.001$
9-10	アミーバピグの課金の度合いは1ヶ月にどのくらいですか?	15.5	4	$p<.005$
9-14	アミーバピグ以外のネットゲームをしていますか?	32.5	1	$p<.001$
12	家族とよく会話しますか.	39.4	3	$p<.001$
15	勉強についての印象(イメージ)をお答えください.	13.5	3	$p<.005$
16	学校についての印象(イメージ)をお答えください.	36.8	3	$p<.005$
19	仲のよい友だちは何人いますか.	10.7	4	$p<.005$

3.2. 「トラブルにあった」と回答した生徒の回答傾向の分析

今回の研究において、一番の焦点はネットゲームで上でのトラブルについてであるため、問10「ネットゲーム(アミーバピグ含む)で、トラブルにあたり、あいそうになったりしたことがありますか?」への回答を基軸に χ^2 乗検定を行った。ただし、問3、問4および問5は内容が重複した関連質問のため分析対象としなかった。その結果、問1、問6、問8、問9-3、問9-4、問9-6、問9-7、問9-8、問9-11、問9-12、問9-13、問11、問13、問17、問20では、統計的有意な差は見られなかった。(それぞれ、問1($\chi^2=0.4$, $df=1$, $n.s.$), 問6($\chi^2=0.9$, $df=3$, $n.s.$), 問8($\chi^2=3.4$, $df=2$, $n.s.$), 問9-3($\chi^2=4.7$, $df=7$, $n.s.$), 問9-4($\chi^2=3.2$, $df=6$, $n.s.$), 問9-6($\chi^2=3.5$, $df=6$, $n.s.$), 問9-7($\chi^2=11.2$, $df=7$, $n.s.$), 問9-8($\chi^2=2.8$, $df=6$, $n.s.$), 問9-11($\chi^2=10.6$, $df=6$, $n.s.$), 問9-12($\chi^2=8.9$, $df=5$, $n.s.$), 問9-13($\chi^2=2.3$, $df=1$, $n.s.$), 問11($\chi^2=7.5$, $df=10$, $n.s.$), 問13($\chi^2=14.5$, $df=9$, $n.s.$), 問17($\chi^2=0.01$, $df=1$, $n.s.$), 問20($\chi^2=2.7$, $df=3$, $n.s.$)).

また、問2、問7、問9-1、問9-9、問9-10、問9-14、問12、問15、問16、問19の10個の質問に関しては、問10において「トラブルにあったことがある」と回答した生徒において、それらの質問への反応傾向が一致していると言える。また、問9系列は「アミーバピグ」の利用者限定の質問なので、他質問項目とは合計値が異なる。以下、表2にまとめる。

それらのうちで、特に、問9-1「アミーバピグをするきっかけになったのは、だれですか?」に関しては、父・母・兄・姉と答えたものの方がトラブルにあったことがあると答える傾向が統計的に有意に高いことが分かったが、きっかけは「学校の友達」と答えたものが圧倒的に多いことからこの結果から直接的に「きっかけ」に関する結論を引き出すことは難しいと考える。さらに問9-9においては、課

表3. 問9-1と問10のクロス集計

		問10ネットゲームでトラブルにあったことが		
		ない	ある	合計
問9-1 きっかけとなった人	2母	14	3	17
		82.4%	17.6%	
	3父	1	1	2
		50.0%	50.0%	
	4兄	6	3	9
		66.7%	33.3%	
	5姉	14	5	19
		73.7%	26.3%	
	6弟	2	0	2
		100.0%	0.0%	
	7妹	4	0	4
		100.0%	0.0%	
8親戚	8	1	9	
	88.9%	11.1%		
9学校の友達	254	27	281	
	90.4%	9.6%		
10その他の友達	33	5	38	
	86.8%	13.2%		
11広告	60	7	67	
	89.6%	10.4%		
12その他	27	11	38	
	71.1%	28.9%		
合計	423	63	486	
	87.0%	13.0%		

金をしたことがあるものの方がトラブルにあったことがあると答える傾向が統計的に有意に高いことが分かったが、これは課金によるトラブルが多いことなどから当然の結果とも言える。また問9-10についても同様である。問9-14については、他のゲームも行なっている生徒の方がトラブルにあったと答える傾向が統計的に有意に高いことが分かったが、他のゲームをすることでトラブルにあう確率は1つのゲームを行うよりも高いことは明らかなため、これも当然の結果と言える。

また、問9-2($\chi^2=9.1$, $df=4$, $p=.058$), 問9-5($\chi^2=10.7$,

$df=7, p=.099$), 問 14 ($\chi^2=12.1, df=7, p=.097$) においては, 5%水準で有意とはいえないものの, 有意な傾向が見られた.

これらのうちで, 問 19 と問 20 の結果のクロス表を示す (表 3, 表 4). ここにおいて, 問 20 は統計的に有意ではないが, 問 19 で「友達が 1 人」もしくは「特にいない」と答えている生徒において「トラブルにあったことがある」という回答が多いことを併せて考えると, この結果は, 一見解釈しがたい. なぜなら, 「友達がいない」「少ない」と回答した生徒が「トラブルにあったことがある」と回答する傾向が高いことから, 「学校であまり友達と遊ばない」という孤立した状態が想定されるにもかかわらず, 問 20 では必ずしもそうではなく, 学校で孤立しているかどうかと「トラブルにあったことがある」と答える傾向の間には有意な関係性は見られないからである.

		問10 ネットゲームで トラブルにあったこと が		
		ない	ある	合計
問19 仲の よい友達 の人数	1 10人以上	2056 95.9%	87 4.1%	2143 100.0%
	2 9~5人	616 95.1%	32 4.9%	648 100.0%
	3 4~2人	322 94.7%	18 5.3%	340 100.0%
	4 1人	13 86.7%	2 13.3%	15 100.0%
	5 特にいな い	45 88.2%	6 11.8%	51 100.0%
合計		3052 95.5%	145 4.5%	3197 100.0%

		問10 ネットゲームで トラブルにあったこと が		
		ない	ある	合計
問20 学校 で友達と よく遊ぶ: 1, まったく 遊ばない: 4	1よく遊ぶ	2110 95.8%	92 4.2%	2202 100.0%
	2少し遊ぶ	655 94.4%	39 5.6%	694 100.0%
	3あまり遊ば ない	239 96.0%	10 4.0%	249 100.0%
	4まったく遊ば ない	61 95.3%	3 4.7%	64 100.0%
合計		3065 95.5%	144 4.5%	3209 100.0%

これに関しては様々な解釈が可能であるが, ここでは, 学校での精神的な孤立傾向がネットゲームでのトラブルにあう要因として重要であると考え, 多くのユーザーは,

絆を求めてネットゲームをプレイする. したがって, 精神的に孤立している傾向は, その絆を求める度合いに影響する. 絆を求める度合いが高ければ, 状況や相手のことを少し不信に感じて, それには目をつぶってしまう可能性が高いと推測される.

もちろん, 同様のことは, 家族内における孤立傾向についてもいえる. 問 12 の結果が有意であることは重要である (表 6).

		問10 ネットゲー ムでトラブルに あったことが		
		ない	ある	合計
問12 家族 とよく会 話する: 1 ~ ま た く し な い: 4	1よくする	1763 96.6%	62 3.4%	1825 100.0%
	2まあまあする	928 94.5%	54 5.5%	982 100.0%
	3あまりしない	193 91.5%	18 8.5%	211 100.0%
	4まったくしない	17 73.9%	6 26.1%	23 100.0%
合計		2901 95.4%	140 4.6%	3041 100.0%

さらに, 問 15, 問 16 では, 「勉強が嫌い」「学校が嫌い」と答えている生徒が「トラブルにあったことがある」と答える傾向が高いことを見て取れるが, この解釈も容易ではない. 表 7, 表 8 にクロス表を示す.

		問10 ネットゲー ムでトラブルに あったことが		
		ない	ある	合計
問15 勉強 は好き: 1 ~ 嫌 い: 4	1好き	153 95.0%	8 5.0%	161 100.0%
	2どちらかと言 えば好き	799 96.8%	26 3.2%	825 100.0%
	3どちらかと言 えば嫌い	1309 96.1%	53 3.9%	1362 100.0%
	4嫌い	793 93.4%	56 6.6%	849 100.0%
合計		3054 95.5%	143 4.5%	3197 100.0%

表8. 問16 学校について好き:1 ~ 嫌い:4 と問10 ネットゲームでトラブルにあったことがある:1-ない:0 のクロス表

		問10 ネットゲームでトラブルにあったことがある		合計
		ない	ある	
問16 学校について好き:1 ~ 嫌い:4	1好き	964	32	996
		96.8%	3.2%	100.0%
	2どちらかと言えば好き	1478	53	1531
		96.5%	3.5%	100.0%
3どちらかと言えば嫌い		403	39	442
		91.2%	8.8%	100.0%
4嫌い		193	19	212
		91.0%	9.0%	100.0%
合計		3038	143	3181
		95.5%	4.5%	100.0%

3.3. 判別分析

上記の結果を踏まえ、「ネットゲームでのトラブルにあった」と回答する傾向を、生徒の属性や態様などによって判別しうるか否かを検討した。この分析を行うのは、もしも十分に有効な値として判別しうるのであれば、事前にそのような傾向を有している生徒をスクリーニングによって選定したり、指導に役立てたりすることが可能となると考えるからである。

今回は、上記の個別の分析の結果において有意であったもの ($p < .05$) と、有意傾向のもの ($p < .1$) を用いた判別を試みた。各反応項目は2値化し、ダミー変数として用い、ステップワイズ投入法によって統計的に有意な係数のみを抽出した。係数の採用基準は $F < .05$ のとき投入とし、 $F > 0.1$ のとき除去とした。結果、正準相関は 0.39 であり、この値自体は統計的に有意であるとされたが、十分な値とは言えない ($Wilks \lambda = .848$, $\chi^2 = 2.7$, $df = 10$, $p < .001$)。有効なレベルで判別することはできないと判断される。ただし、今回行った判別分析においては、全体が 3517 人のうち、アメーバピグについて詳細に回答した生徒 482 名のみが対象とされる分析であることにも注意が必要である。全体としては「ネットゲームでトラブルにあったことがある」と答えた生徒は 145 名いるが、そのうち、アメーバピグをやっていた生徒は 66 名であった。今回抽出された判別式による判別の結果を表9として示すが、底に見られるように、「ない」に関しては 97.6%判別されているものの、「ある」に関しては、2割以下しか判別されておらず、参考程度にはなるかも知れないが、スクリーニングのレベルでも不十分であると考えられる。

表9. 判別結果

		予測			
		問10 ネットゲームでトラブルにあったことがある	ない	ある	合計
実測値	度数	ない	406	10	416
		ある	53	13	66
比率(%)	ない		97.6	2.4	100.0
	ある		80.3	19.7	100.0

4. おわりに

教育の現場において昨今のネット上でのトラブルは大きく問題となってきており、放っておくことの出来ない問題の1つになっている。多感期な中学生にとって、リアルでの生活はもちろん、ネット上でのやり取りにも興味をもつことは当然のことと言える。

今回の結果から言えることはそれほど多くはないが、以下のことを指摘しうると考える。

- 1) 学校および家庭における孤立感は、ネットゲームでのトラブル遭遇と強い関係性を有している。
- 2) 学校教育への親和性・適応性の低さは、ネットゲームでのトラブル遭遇と強い関係性を有している。

ここにおいて、家庭でも学校でも、楽しくなく、孤立している生徒ほど、ネットにはまりトラブルへと繋がっている傾向が高いようにも見えるが、孤立感とトラブル遭遇の因果関係は、今回の分析のみからでは結論づけることはできない。また、親和性・適応性とトラブル遭遇との間の因果関係についても同様である。この点については、さらなる調査と分析が必要であると考えられる。

参考文献

- 1) 情報教育の実践と学校の情報化 一新「情報教育に関する手引」一、http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/020706c.pdf, 文部科学省。
- 2) 小学校学習指導要領：http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301b.htm, 文部科学省, (1998)。
- 3) 青少年インターネット環境整備法：<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/law/index.html>, 内閣府
- 4) 戸田和幸・野崎浩成：学校教育におけるネット社会を生きる力の基礎を築く学習の追究—本名・匿名の二つの立場と情報モラル教育の関連—, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第12号, pp.125-130(2009)。
- 5) Yee, N.: Motivations for Play in Online Games, *CyberPsychology & Behavior*, Volume 9, Number 6, pp.772-775(2006)。
- 6) Olson, C.K.: Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development, *Review of General Psychology*, Vol. 14, No. 2, pp.180-187(2010)。
- 7) 藤桂, 吉田富二雄：オンラインゲーム利用が孤独感・敵意的認知に及ぼす影響—自己の表出, 現実とのバランスの観点より—, 筑波大学心理学研究, 33, pp.51-57(2007)。
- 8) 竹野真帆・計良桃子・塩澤可菜・高田明典：オンラインゲームにおける若年者利用の実態と問題点, EC23 研究会報告(2012)
- 9) 竹野真帆・高田明典：オンラインゲームにおける若年層利用者の実態, EC25 研究会報告(2012)。