

2014年 7月12日 SRC 発表資料

卒業研究中間報告
ゲームが未成年に与える影響
—ゲーム愛好家は暴力的になるのか—
(仮)

梅澤ゼミ 谷屋 夏樹

[研究動機]

私は未成年の猟奇的な事件や暴力の内容や犯罪を起こした理由に対して疑問を抱いている。例をあげると、1997年に起きた神戸の連続児童殺傷事件や2000年に起きた西鉄高速バスを乗っ取り、乗客を殺傷した事件だ。1997年の犯罪者は警察に対して「さあゲームの始まりです 愚鈍な警察諸君 僕を止めてみたまえ 僕は殺しが愉快でたまらない。」と言うメッセージ、2000年の犯罪者は「ネオ麦茶 すべて殺す END」というメッセージを残している。

私はこれらのメッセージから少年たちはネットやゲームの世界にのめり込んでしまったのではないかと考えている。暴力的なPCゲームなどの愛好家は暴力的になるのか、実際に起こった事件とPCゲームの関係性を明らかにし、問題の解決方法を身近にできることで提案したいと考えている。

[本研究の社会的意義]

未成年が社会で起きている事件により自分の学校生活でもこのような事件が起こるのではないかと不安感を覚えてしまう可能性があるかもしれない。ゲームにのめりこんでしまって不登校生になってしまう未成年もいるのが現状である。家族からしたら自分の子供が事件を起こしたりや暴力を振るってしまうのではないかという不安もある。実際に家族関係の悪化に繋がっているのかもしれない。事件の中には未成年が被害者となるケースももちろんある。

こういったことを少しでも無くなるようにすることが本研究の社会的意義である。

[研究方法]

参考文献の中から著者の考えを読み取った上でその裏づけとなるデータを調べていく。先行研究は先生が紹介して下さった書籍や過去の文献から、自分が考える現状との比較をしていきたいと思う。そして実際に調べた結果のデータと自分の考える現状を合わせあ

[研究計画日程]

2014年

4月：研究内容決定

5月～6月：先行研究の実施

7月～8月：先行研究の実施、データの調査

9月～10月：調査した結果と自分の考えの比較及び論文のまとめに入る

11月～12月：SRCに向けての準備

2015年

1月：論文の清書、完成へ

[これまでの使用した（使用している）新たに見つけた参考文献]

- ・草薙 厚子『少年犯罪とゲームの深刻な関係(278p～283p)』文芸春秋 2001年～2012年
- ・坂上 章『テレビゲームと子どもの心ー子どもたちは凶暴化していくのか？ー』
株式会社メタモル出版 2004年
- ・山形大学教育学部 宇井 雄輔
『青少年犯罪におけるコンピュータ・ゲームの影響』2004年
- ・法務省『犯罪白書』2012年 <http://www.moj.go.jp/content/000103410.pdf>