

Among the effects of violent game playing / are increases in physiological arousal and physically aggressive behavior, / **such as** hitting, / kicking, / and pulling clothes or hair.

Electronic game playing **gets young people involved** with technologies / and opens up opportunities in high-paying tech careers, / **notes** communications professor / Bradley Greenberg of Michigan State.

内容Check!

問 次の各文が正しければ () に○を、誤っていれば×を記入しなさい。

- The impact of exposure to violent video games has long been studied. ()
- Violent game playing increases physiological arousal and physically aggressive behavior. ()
- Professor Greenberg says that electronic game playing opens up opportunities in high-paying tech careers. ()

覚えておきたい表現

副詞句+V+S (倒置)

ℓ. 6 : **Among the effects of violent game playing are increases** in physiological arousal and physically aggressive behavior 「暴力的なゲームを行うことによる影響の中には、生理的な興奮や、身体的に攻撃性のある行動が増加する、ということがある」

・前の文の video game という語を受けて副詞句 Among the effects of violent game playing を文頭に出したため、be 動詞がそれに引きずられて前に出て、主語が最後になった倒置文である。

Ex. The winner jumped for joy. **Before her sat the former champion**, Yamada, numb with shock. 「勝者は喜びで飛び上がった。その前には、前チャンピオンの山田がショックで呆然として座っていた。」

get+O+C (=過去分詞) 「～(O)を…(Cの状態)にさせる」

ℓ. 14 : Electronic game playing **gets young people involved** with technologies 「電子(の)ゲームをすることは、若者を科学技術と関わらせる」

・get+O+C (=過去分詞) は、「～(O)を…(Cの状態)にさせる」という意味。Sが無生物の時は「～のおかげで；～があるから」と条件のように訳すと自然な日本語になることが多い。

Ex. The ghost story **got the children frightened** to death. 「お化けの話は子供たちを死ぬほど怖がらせた〔お化けの話聞いて子供たちは死ぬほど怖がった〕。」

・be involved in [with] ～ 「～に関わっている；～に巻き込まれている」。

Ex. They **are** actively **involved in** trying to clean up the river. 「彼らは川の掃除に積極的に関わっている。」

整理しよう！ *段落要旨・構造*

① テレビゲームが与える影響

- ・テレビ・映画の暴力シーンの影響ほど広く研究されていない。
- ◆ ℓ. 4 **However** 「しかし：逆接」
全般的に見ると、テレビ・映画の暴力シーンの影響の調査結果と同じ。
- ・生理的な興奮や攻撃的な行動の増加。
- ◆ ℓ. 8 **such as** ～ 「～のような：例」
・殴る、蹴る、衣服や頭髪を引っ張るようなこと。
- ◆ ℓ. 8 **also** 「また：列挙・追加」
・他人を助ける行動が減少。

② ミシガン州立大学の調査結果

- ・男性が好むのはアクション系のテレビゲーム (射撃、戦闘もの、スポーツものなど)。
- 対比** ⇔ 女性が好むのは、伝統的な盤上でコマを動かすゲーム、雑学クイズ、パズル、(ゲームセンターの)ゲーム。
- ・グリーンバーグ教授の意見：
「若者は電子ゲームで科学技術に親しみ、高所得の科学技術職につく機会が広がっている」

背景知識

● 「ゲーム脳」

2002年に、日本大学の森昭雄教授がゲームに関連する実験を行い、その結果が大きく報道され、再びゲーム批判が起こった。テレビゲームをする人に簡易装置を用いて脳波測定を行った結果、テレビゲームをする時に大脳の前頭前野の働きが低下するということがわかったのである。教授はこれを特に「ゲーム脳」と呼び、その状態が認知症患者の脳の状態に似ているとした。この実験結果によって、子供がゲームに夢中になることを問題視する流れができたが、これについてはゲーム業界のみならず、各方面から批判や非難が相次いだ。そもそも実験データの取り方に問題があることや、検証の仕方について疑問を呈する以外にも、このセンセーショナルな見出しを用いてさまざまな事柄について関連付けを行うマスコミの態度そのものについても疑問視された。実験の方法そのものが問題であることは多くの人の指摘するところであり、「ゲーム脳」をことさらに恐れる言われはそもそもないのかもしれない。実際、「ゲーム脳」を発表した森教授自身もこれによってゲームすべてを悪いとするのではなく、条件付きではあるが、認める態度も示している。教授によると、コンピュータ操作を覚えるのは中学生あるいは高校生以降がよく、10歳くらいまでは子供の創造性が発揮されるようにするために、ルールのある「運動」などがよいのだと言う。

深めたい人：林洋一監修『やさしくわかる発達心理学』(ナツメ社、2005年)、森昭雄『ITに殺される子どもたち』(講談社、2004年)、「ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書」(2003年3月、財団法人イメージ情報科学研究所。http://research.cesa.or.jp/2-1.pdfで閲覧可能。)