

インターネット使用が対人関係に及ぼす影響

The effects of Internet use on interpersonal relationships

鈴木 佳苗¹ 坂元 章¹ 小林 久美子¹ 安藤 玲子¹ 榎淵 めぐみ^{1,2} 木村 文香^{1,2}

SUZUKI Kanae SAKAMOTO Akira KOBAYASHI Kumiko ANDO Reiko KASHIBUCHI Megumi KIMURA Fumika

¹お茶の水女子大学大学院人間文化研究科

²日本学術振興会

¹Graduate School of Humanities and Sciences,
Ochanomizu University

²The Japan Society for Promotion of Science

<あらまし>インターネットが盛んに利用されるようになるにつれて、インターネット使用が現実の友人を減らすなど、対人関係を阻害するかどうかという問題が注目されている。そこで、本研究では、2回のパネル調査を行い、インターネット使用が対人関係に及ぼす影響を検討した。分析の結果、HP作成、フォーラム、BBSでの使用が多いほど、同性の友人の数が減少すること、HP作成での使用が多いほど、異性の友人の数が減少することが示された。

<キーワード>インターネット、対人関係、パネル研究

インターネット白書(インターネット協会, 2001)によれば、2001年2月時点での日本国内のインターネット利用者数は3263.58万人にのぼり、年末には3600万人を突破すると予測されている。インターネットは、新たなコミュニケーションの場として広く利用されており、対人関係への影響が注目されている。

Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukophadhyay, & Scherlis(1998)は、インターネットが対人関係に及ぼす影響を検討し、インターネットの使用によって近くの友達の数、遠方の友達の数が増え、対人関係が阻害されると報告した。この結果は国内外のメディアで紹介され、大きな社会的インパクトを与えたが、問題点も指摘されている。例えば、Mckenna & Bargh(1999)は、インターネット使用方法として電子メールの使用やWeb検索が主であり、チャットなどの集団でのインターネット使用については含まれていないことをあげている。そこで、本研究では、インターネットの様々なアプリケーションの使用が対人関係(友達の数)に及ぼす影響を検討した。

本研究では、交差遅れ効果モデル(Cross-lagged effect model)を用いて、インターネット使用と対人関係の因果関係を分析した。交差遅れモデルは、1時点目のインターネット使用量から2時点目の友達の数へのパス、1時点目の友達の数から2時点目のインターネット使用量へのパスの効果の大きさを求め、前者のパスが有意であった場合にはインターネット使用は友達の数に、後者のパスが有意であった場合には友達の数にインターネット使用に影響を与えていることになる(図1)。

方法

調査時期 1回目は1999年12月、2回目は2000年2月に実施された。

調査対象者 首都圏の専門学校生217名(男性201名、女性16名)。2回の調査に回答したのは、174名(男性159名、女性15名)であった。

調査項目 インターネット使用量 1) 電子メールの読み書き、2) ホームページ(以下、HPと略す)作成、3) HP閲覧、4) チャットでの会話(文字だけのチャットのほか、さばり、ハピタット、PAWなど映像を伴うチャットを含む)、5) ICQなどページャーでの会話(他人に知られたくないプライベートなテキストでのチャット)、6) フォーラムの読み書き、7) 掲示板(BBS)の読み書き、8) ネットワークゲーム(オンラインゲームなどとも称される。ウルティマ・オンライン、ダークアイズなど)について、1日の平均使用時間および1週間の平均使用日数について尋ねた。

1日の平均使用時間については「全くしない」「0分～5分未満」「5分～15分未満」「15分～30分未満」「30分～1時間未満」「1時間～2時間未満」「2時間～3時間未満」「3時間以上」の8件法で尋ねた。1週間の平均使用日数については「全くしない」から「7日」までの8件法で尋ねた。

対人関係 実生活での 1) 同性の友達の数、2) 異性の友達の数について、「いない」「1人」「2～3人」「4～6人」「7～10人」「11～15人」「16～20人」「21人以上」の8件法で尋ねた。

デモグラフィック要因 学校名、年齢、性別について尋ねた。

結果

各種インターネット使用量 1) 電子メール、2) HP作成、3) HP閲覧、4) チャット、5) ページャー、6) フォーラム、7) BBS、8) ネットワークゲームの使用量の平均と標準偏差を求めた(表1)。

対人関係 1) 同性の友達の数、2) 異性の友達の数、の平均と標準偏差を求めた(表2)。

各種インターネット使用と対人関係の因果関係の推定 全調査対象者に対して性別を統制し、交差遅れ効果モデル(図1)を用いて分析を行った。以下では、1日と1週間のインターネット使用で共に有意であったパスについて報告する。

インターネット使用が対人関係に及ぼす影響 分析の結果、HP作成、フォーラム、BBSでの使用が多いほど、同性の友人の数が減少すること(表3)、HP作成での使用が多いほど、異性の友人の数が減少することが示された(1日のネット使用量から対人関係のパスは-.10*、1週間のネット使用量から対人関係のパスは-.13*)。

対人関係がインターネット使用に及ぼす影響 分析の結果、同性の友人の数が少ないほど、チャットの利用が多いことが示された(表3)。異性の友人の数については、いずれも有意なパスは見られなかった。

考察

本研究では、HP作成、フォーラム、BBSの使用は対人関係を阻害しており、特に同性の友人の数の減少が見られた。一方で、日常多く利用されている電子メールおよびHP閲覧によっては対人関係が阻害されないことが示唆された。これは、主に電子メールとWebでの使用によって対人関係が阻害されるというKraut et al.(1998)の報告とは異なっている。この理由としては、日本では現在、携帯電話から電子メールを送ったり、Web上の情報を見たりすることが多くなってきており、そうした傾向によって、むしろコミュニケーションが増え、対人関係を増加させる方に働いている可能性もあるのではないかと考えられる。

このように、本研究では、アプリケーションによって対人関係に及ぼす影響が異なることが示された。今後は、各アプリケーションの特徴とその使用目的などを含めて、対人関係への影響を検討していく必要があると言える。

一方、どのような人がインターネットを多く使

用するのかについて、Shapiro(1999)は、社会的接触の少ない人がインターネットを多く使用するのではないかと指摘していたが、本研究の結果からはこの指摘はあまり支持されなかったと言える。

引用文献

- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. 1998 Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- インターネット協会(監修) 2001 インターネット白書 2001 インプレス.
- McKenna, K. Y. A., & Bargh, J. A. 1999 Causes and consequences of social interaction on the Internet: A conceptual framework. *Media Psychology*, 1, 249-269.
- Shapiro, J. S. 1999 Loneliness: Paradox or artifact? *American Psychologist*, 54, 782-783.

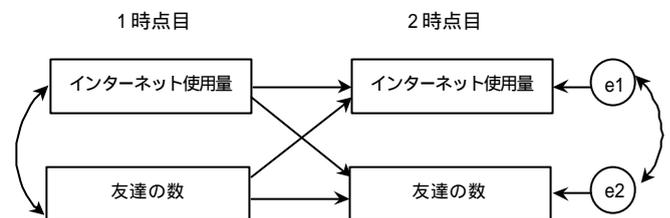


図1 交差遅れモデル (注: e1およびe2は誤差を表す。)

表1 インターネット使用量の平均得点

	1日のインターネット使用		1週間のインターネット使用	
	1回目調査	2回目調査	1回目調査	2回目調査
電子メール	1.78 (1.22)	1.87 (1.35)	1.62 (2.63)	1.74 (2.62)
HP作成	1.42 (1.30)	1.42 (1.24)	0.39 (1.38)	0.46 (1.52)
HP閲覧	2.70 (2.15)	3.07 (2.31)	1.90 (2.56)	2.47 (2.79)
チャット	1.93 (1.97)	1.92 (1.92)	0.84 (1.98)	0.85 (1.93)
ICQ	1.62 (1.71)	2.06 (2.23)	0.70 (1.97)	1.12 (2.35)
フォーラム	1.25 (0.98)	1.33 (0.95)	0.36 (1.32)	0.39 (1.12)
BBS	1.76 (1.37)	1.93 (1.50)	1.16 (2.20)	1.34 (2.21)
ネットワークゲーム	1.23 (0.97)	1.59 (1.58)	0.18 (0.86)	0.45 (1.27)

注: 括弧内は標準偏差を表す。

表2 友達の数の平均得点

	1回目調査	2回目調査
同性の友達	6.12 (1.76)	5.86 (1.81)
異性の友達	3.63 (2.19)	3.67 (2.10)

注: 括弧内は標準偏差を表す。

表3 インターネット使用と対人関係(同性の友人の数)の因果関係

	ネット使用量	対人関係	対人関係	ネット使用量
電子メール	-	-	-	-
HP作成	-.15**	-.11**	-	-
HP閲覧	-	-	-	-
チャット	-	-	-.11*	-.12*
ICQ	-	-	-	-
フォーラム	-.14**	-.15**	-	-
BBS	-.16**	-.13**	-	-
ネットワークゲーム	-	-	-	-

注1: 表中の数値は因果係数の推定値を表している。左側の数値は1日のインターネット使用、右側の数値は1週間のインターネット使用を用いた場合の結果である。

注2: 有意な効果・傾向が見られた場合の数値のみを記述した。*p<.05, **p<.01