

ネット使用が精神的健康および社会的不適応に与える影響(2)

- 小学生における目的別ネット使用の効果 -

安藤玲子¹(Reiko Ando)・高比良美詠子²(Mieko Takahira)・坂元章¹(Akira Sakamoto)

(¹お茶の水女子大学人間文化研究科・²メディア教育開発センター)

キーワード：ネット使用、小学生、精神的健康、社会的不適応、因果関係

問題

家庭および学校現場でのインターネット(以後、ネット)の普及に伴い、子どもがネットに触れる機会が増大しており、教育的効果というそのプラスの側面が指摘されている(内藤ら, 2001)。

一方、ネット利用に関しては、成人を対象とした調査で、精神的健康や社会的不適応への悪影響の可能性といったマイナスの影響も指摘されているが(Wallace, 1999; Kraut et al., 1998)、このようなマイナスの影響についての子どもの対象とした研究は少ない。

しかし、感受性の強い成長期の子どもが、ネット上の仮想空間での体験から、このようなマイナスの影響を受けられる可能性は否定できず、その検討が必要である。

そこで、この一連発表では、ネットの使用が、小学生の精神的健康や社会的不適応に与える影響について検討を行った。具体的には、精神的健康については、孤独感と抑うつ感を、社会的不適応については、攻撃性・非現実感を取りあげ、それらがネット使用量の増加に伴って影響されるかについて検討した。

なお、前稿では、ツール別にネット使用量を測定し、その効果を検討したが、本稿では、ネットの使用目的別の使用量を測定し、検討を行なう。

このように、ネットの使用目的別の使用量の効果を検討するのは、例えば、最も一般的な使用法とされるWeb検索でも、それは、授業で使われたり、宿題のための情報収集に使われる場合もあれば、趣味の情報を収集するため使われたり、意見の合う友だちを探すためにも使われることもある。そして、こうした使用目的の違いによって、同じツールを使用した場合でも心理的效果が変化することが予測できる。従来のネット研究の多くは、ネット使用量を全体的もしくはツール別に測定していたが、ネットの心理的效果をより緻密に把握するには、従来のツール別の使用量に加え、使用目的別の効果を検討する必要がある。これによって、子どものネット使用において、より有効な使用法を模索する上で、具体的な知見を得られると考えられるからである。

方法

調査方法と対象 前稿と同様である。

調査項目 下記の変数以外は、前稿と同様である。

目的別ネット使用量 ネットの使用目的について、学校の授業で、インターネットを使う。宿題や勉強のために、インターネットを使う。好きなことを調べるために、インターネットを使う。家族や友だちなど、誰かとやりとりするために、インターネットを使う。新しい友だちや知り合いなどをつくるために、インターネットを使う。のそれぞれについて1週間の使用時間を「やっていない」から「3時間以上」の7件法で尋ねた。

結果

目的別ネット使用量

はじめに、1時点目における使用目的別ネット使用量の平均値と標準偏差を表1に示す。小学生では、授業で、週に平均して1時間弱、宿題や趣味などの情報収集に週に30分弱ネットを使用しているのに対して、対人的な使用は、平均して週に10分以内であり、比較的少ないことが伺える。

表1 ネットの目的別使用量の平均値と標準偏差

	M	SD
授業	2.16	1.35
宿題や勉強	1.38	1.47
好きなことを調べる	1.63	1.71
家族や友人などとの対人的なやりとり	0.54	1.20
友だちや知り合いをつくる	0.19	0.82

目的別ネット使用が精神的健康に与える影響

次に、どのような目的でネットを使用した場合に、精神的健康に影響が見られるのかについて、前稿と同様に交差遅れ効果モデルを用いた構造方程式モデル分析を行ない、因果関係を検討した。

その結果、孤独感に関しては、勉強や宿題にネットを使用するほど、友人関係の孤独感が減少するというプラスの効果の傾向が見られたのみで、他の使用目的で使われた場合には、影響がみられなかった。

抑うつに関しては、勉強や宿題にネットを使用するほど、「悲しい気持ちになる」などの抑うつの感情的症状が増加するマイナスの効果の傾向がみられた。また、新しい友達や知り合いをつくるためにネットを使用するほど、抑うつの感情的症状が増加し、家族や友人などとの対人的なやりとりにネットを使用するほど、抑うつの感情的症状と、「何をしてもつまらないと思う」などの動機的な症状が共に高まること示された(表2)。

目的別ネット使用が社会的不適応に与える影響

同様に、どのような目的でネットを使用した場合に、社会的不適応に影響が見られるのかについて検討した。

その結果、攻撃性に関しては、新しい友達や知り合いをつくるためにネットを使用するほど、攻撃性の認知的側面である「敵意」が高まり、家族や友人などとの対人的なやりとりにネットを使用するほど、行動的側面の「言語的攻撃」が、趣味などの好きなことを調べるためにネットを使用するほど、情動的側面である「短気」が高まる傾向が示された。

また、非現実感では、新しい友達や知り合いをつくるためにネットを使用するほど「現実感の喪失」が高まる傾向にあり、どのような目的での使用が増えても、「現実の人間関係への違和感」が高まること示された(表2)。

考察

本研究の結果を概観すると、特に、家族や友人とのやりとりや、新しい対人関係の構築などの対人的な目的でネットを使用するほど、攻撃性の各側面や、非現実感、抑うつ感などが高まること示された。ネットのコミュニケーションツールとしての有用性は高いとされているが、一般に語彙が少なく、対人的スキルが未成熟な子どもにとっては、基本的にテキストベースでのやりとりを要求されるネット上での対人関係を円滑に行なうことは、成人と比較して難しいのかもしれない。子どもが対人的な目的でネットを使うことは、現段階では少ないようであるが、ネットの普及と技術の進展に伴い、利用増加が見込まれるため、このようなマイナスの影響については、更なる検討が必要であろう。

次に、友人関係の孤独感に関しては、成人で見られた悪

影響はみられず、宿題や勉強のためにネットを使う場合には、プラスの効果が弱いながら示された。これは、小学生が、宿題や勉強をする際に、友達と一緒にすることが多いために得られたプラスの効果であると予測できる。

本研究の結果は、子どもが対人的な目的のためにネットを使用する場合には、精神的健康や社会的不適応への悪影響が少なからず見られることを示唆しており、その回避もしくは低減のために、今後、より詳細なプロセスの検討が必要といえる。

引用文献

- 1) 安藤明人・曾我祥子・山崎勝之・島井哲志・嶋田洋徳・宇津木成介・大芦治・坂井明子 1999 日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙(BAQ)の作成と妥当性、信頼性の検討 心理学研究, 70, 384-392.
- 2) 安藤玲子・坂元章・鈴木佳苗・森津太子 2001 インターネット利用と幸福感との因果関係 - 孤独感と対人不安の媒介効果 - 日本性格心理学会第10回大会(東洋大学)発表論文集, 48-49.
- 3) Griffiths, M. 1998 Internet Addiction: Does It Really Exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet*. San Diego, CA: Academic Press. Pp. 61-73.
- 4) 広沢俊宗・田中國夫 1984 異なった関係における孤独感尺度の構成 関西学院大学社会学部紀要, 49, 179-188.
- 5) 香山リカ 1999 インターネット・マザー マガジンハウス.
- 6) 小林久美子・坂元章・鈴木佳苗・安藤玲子・檀淵めぐみ・木村文香 2001 オンラインの関係数がオフラインの対人関係に及ぼす影響 - シャイネス・ソーシャルスキル・オフラインの関係数の検討 - 日本性格心理学会第10回大会(東洋大学)発表論文集, 138-139.
- 7) 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.
- 8) 内藤まゆみ・坂元章・毛利瑞穂・木村文香・檀淵めぐみ・小林久美子・安藤玲子・鈴木佳苗・足立にれか・高比良美詠子・坂元桂・加藤祥吾・坂元昂 2001 学校におけるインターネットの活用が生徒の情報活用の実践力に及ぼす効果 中学生の準実験による評価研究 日本教育工学会論文誌, 25, 63-71.
- 9) Wallace, P. 1999 *The psychology of the Internet*. Cambridge, UK; Cambridge University Press.

表2 目的別ネット使用量から精神的健康および社会的適応への因果関係

	友人関係 の孤独感	抑うつ		攻撃性		非現実感	
		感情的症 状	動機症 状	言語的 攻撃	敵意	短気	現実感 の喪失
授業							.08 [†]
宿題や勉強	-.10 [†]	.06 [†]					.10 [*]
好きなことを調べる						.06 [†]	.10 [*]
家族や友人などとの対人的なやりとり		.11 ^{**}	.08 [*]	.08 [†]			.11 ^{**}
友だちや知り合いをつくる		.13 ^{***}			.09 [*]	.07 [†]	.12 ^{**}

注：ここでは、有意な効果・傾向がみられた場合の数値のみを示した。*** $p<.001$, ** $p<.01$, * $p<.05$, [†] $p<.10$