

# 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(1)

## - 小学生におけるツール別ネット使用の効果 -

高比良美詠子<sup>1</sup> (Mieko Takahira), 安藤玲子<sup>2</sup> (Reiko Ando), 坂元章<sup>2</sup> (Akira Sakamoto)

(<sup>1</sup>メディア教育開発センター, <sup>2</sup>お茶の水女子大学人間文化研究科)

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

情報化社会の進展に伴い、学校や家庭などで、子どもがインターネット(以下、ネット)に触れる機会は急速に増加してきている。そして、ネットの使用により、子どもの学業・達成面が向上したというプラスの効果がいま報告されている(e.g., 内藤ら, 2001)。

しかし、精神的健康状態に関しては、ネット使用がむしろマイナスの影響を持つ可能性も指摘されている。例えば、成人を対象として、アメリカで行われた先駆的な研究では、ネットの使用により、孤独感や抑うつ感といった精神的健康状態が悪化することが示されている(Kraut et al., 1998)。日本でも、Eメールの使用が孤独感を高めたり(小林ら, 2001; 安藤ら, 2001)、Eメールの使用やHP閲覧が、幸福感を減少させるといった類似の結果が報告されている(安藤ら, 2001)。

また、ネットの使用は、社会的適応を阻害するような考え方や行動を増加させるという指摘がある。例えば、匿名性の高いネット上ではフレーミング(非難・中傷)が起きやすいなど(Wallace, 1999)、ネットの使用は、人の攻撃性を高める可能性がある。この他にも、情報化社会の進展により、現実感の喪失が起こるという指摘が行われている(香山, 1999)。

ネット使用が引き起こす、このようなマイナスの影響の可能性は、子どもを対象とした研究において、今まであまり注目されてこなかった。しかし、ネットという仮想空間での経験が、ポジティブな効果だけでなく、マイナスの影響を持つとすれば、それを明らかにし、対策を講じていく必要があるだろう。

そこで、本研究では、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う。精神的健康については、成人での悪影響が指摘されている孤独感と抑うつ感を、社会的不適応については、ネットの使用による悪影響が懸念されている攻

撃性と非現実感をとりあげる。

また、本稿では、ツール別(Eメールのやりとりなど)にネット使用量を測定し、その効果を検討する。

### 方法

#### 調査対象

都内の公立小学校7校の5・6年生を対象に2時点の調査を実施し、すべてのデータが揃った421名(男子222名、女子197名、不明2名)を分析の対象とした。

#### 調査項目

**(1)ツール別ネット使用量:** Eメールのやりとり、HP閲覧、HP作成、掲示板への書き込み、チャット、オンラインゲーム、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時間より多い」の7件法で尋ねた。

**(2)孤独感:** 異なった関係における孤独感尺度(広沢ら, 1984)の友人関係因子から、一部改定の上5項目を抜粋した(4件法)。係数は.77。再検査信頼性係数は.66。

**(3)抑うつ感:** 抑うつ感の感情的症状(例、泣きたい気持ちになる)と、動機症状(例、何をしてもつまらないと思う)について尋ねる各2項目からなる尺度を作成した(4件法)。係数は.82と.62。

**(4)攻撃性:** 日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙(安藤ら, 1999)の3つの下位尺度(短気、敵意、言語的攻撃)から、一部改定の上、各4項目を抜粋した(4件法)。係数は.71、.61、.51。再検査信頼性係数は.66、.63、.50。

**(5)非現実感:** 現実感の喪失(例、ゲームの世界にいるように感じることもある)について尋ねる6項目と、現実の対人関係への違和感(例、外や家で誰かと遊ぶよりも、インターネットで誰かと遊ぶ方が、楽だと感じることもある)について尋ねる2項目からなる尺度を作成した(4件法)。係数は.68と.58。再検査信頼性係数は.65と.59。

## 結果

### ツール別ネット使用量

はじめに、1時点目におけるツール別ネット使用量の平均値と標準偏差を表1に示した。1週間のネット使用時間は、いずれの場合も、概ね30分以内である。

表1 ネット使用量の平均値と標準偏差

	M	SD
Eメールのやりとり	1.18	1.69
HP閲覧	1.07	1.59
HP作成	0.48	1.26
掲示板への書き込み	0.33	0.99
チャット	0.53	1.26
オンラインゲーム	0.47	1.22

### ネット使用が精神的健康に与える影響

次に、構造方程式モデル分析により、ネット使用が、精神的健康に与える影響について検討した。分析モデルには交差遅れ効果モデルを用いた(図1)。このモデルにおいて、1時点目のインターネット使用量から、2時点目の精神的健康へのパスが有意な正(負)の効果を持つなら、ネット使用量の増加により、精神的健康が向上(低下)するという因果関係が推定される。

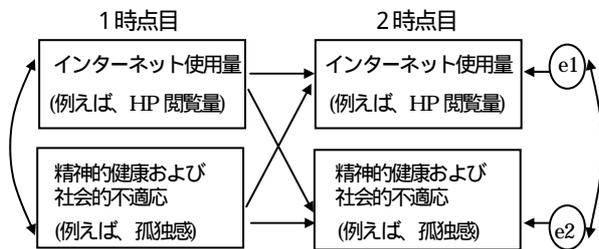


図1 交差遅れ効果モデル(eは誤差)

分析の結果、HP作成量が多いほど、友人関係の孤独感に逆に低まる傾向にあった。その一方で、Eメールのやりとり、掲示板への書き込み、チャット、オンラインゲームの使用量が多いほど、抑うつ・感情的症状が高まっていた(表2)。

### ネット使用が社会的不適応に与える影響

続いて、同様のモデルにより、ネット使用が、社会的不適応に与える影響について検討した(図1)。分析の結果、EメールのやりとりとHP閲覧が多いほど、攻撃性の情動的側面である「短気」と、行動的側面である「言語的攻撃」が高く、掲示板への書き込みが多いほど、攻撃性の認知的側面である「敵意」が高まっていた。また、Eメールのやりとり、HP閲覧、HP作成、掲示板への書き込み、チャット、オンラインゲームの使用が多いほど、非現実感に含まれる「現実の人間関係への違和感」が高まっていた(表2)。

## 考察

本研究では、ネットの使用量が多い小学生ほど、抑うつ感、攻撃性、非現実感の一部が高くなるという結果が見られた。本研究で得られた因果係数は、あまり大きなものではないが、成人のみならず、小学生においても、ネット使用が精神的健康および社会的適応に悪影響を与える可能性が示唆されたことは、注目に値するだろう。

ただし、精神的健康の中の孤独感に関しては、成人を対象とした研究とは異なり、ネットの使用による悪影響はみられず、むしろ、HPの作成によって、孤独感が減少するという効果がみられた。これは、小学生の場合、授業の一環としてグループでHP作成を行うことが多いため、HP作成により、周囲の児童との連帯感が高まったためかもしれない。

このように、ネット使用による影響は、使用時の状況や使用目的によっても大きく変わる可能性もあり、さらなる検討が必要だといえる。

引用文献については、次稿を参照。

表2 ネット使用量から精神的健康および社会的不適応への因果関係

	抑うつ		攻撃性		非現実感	
	孤独感	感情的症状	短気	敵意	現実感の喪失	対人関係への違和感
Eメールのやりとり		.14***	.13***		.08†	.12**
HP閲覧			.10**		.09*	.16***
HP作成	-.10†					.07†
掲示板への書き込み		.08*		.08*		.15***
チャット		.13***				
オンラインゲーム		.07†				.09*

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。\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ , † $p < .10$