

中学生のネット使用が孤独感・ソーシャルサポートに与える影響 (1) - ツール別ネット使用のポジティブ効果 -

安藤玲子¹・高比良美詠子²・坂元章¹

(¹お茶の水女子大学・²メディア教育開発センター)

Key words: ツール別ネット使用、中学生、孤独感、ソーシャルサポート、因果関係

問 題

現代社会の情報化の進展に伴い、子どもがインターネット (以後、ネット) に触れる機会が増大し、その心理的影響についての関心が高まっている。

従来の成人を対象とした調査では (Kraut et al., 1998; 安藤ら, 2003)、ネット使用によって孤独感や抑うつが高まるという悪影響が指摘される一方で、ネット使用によって孤独感が減少し、ソーシャルサポートが高まるというポジティブな効果 (Shaw & Gant, 2002) も見られており、見解は一致していない。また、発達段階にある子どもへの影響が懸念されながらも、子どもを対象とした研究はまだ少ない。

筆者らは、子どもを対象とした研究で、小学生のネット使用が攻撃性などに悪影響を持つ一方で、友人関係の孤独感を減少させるポジティブな効果を持つ可能性を報告した (高比良ら, 2003)。この研究を踏まえ、本研究では中学生を対象に、小学生ではポジティブな効果がみられた友人関係の孤独感への影響について検討を行う (攻撃性などへの悪影響については、高比良らの別稿参照)。

また、本研究では、友人関係の孤独感に加え、ネット使用によって、家族や教師、友人などの身近な他者からのソーシャルサポートが拡大するかについても検討を行う。同期性・非同期性を共に有したネットでは、ユーザー本位なコミュニケーションが可能であり、このような特性が身近な他者からのソーシャルサポートをより引き出すのではないかと考えられるからである。なお、身近な他者である友人に関しては、ネット上で知り合った友人と、学校などで対面で知り合った友人 (以後、オフの友人) とを分けて検討する。今日、ネットの普及により、ネット上で新たな対人関係を構築することが増えており、このようなネット上の友人の役割がオフの友人と異なる可能性があるからである。

なお、本研究では、ツール別にネット使用量を測定し、その効果について検討する。

方 法

調査対象

神奈川県公立中学校 2 校の 2 年生を対象に 2 波の

パネル調査を実施し、両時点で回答した 298 名 (男子 155 名、女子 143 名) を分析対象とした。

調査項目

ネット使用量 ①E メール、②Web ページや BBS の閲覧、③BBS やメーリングリストへの投稿、④Web ページ作成、⑤チャット、⑥オンラインゲーム、について、1 週間の総使用時間を「やっていない」「10 分より少ない」「10 分から 30 分のあいだ」「30 分から 1 時間のあいだ」「1 時間から 2 時間のあいだ」「2 時間から 3 時間のあいだ」「3 時間以上」の 7 件法で尋ねた。

友人関係の孤独感 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 10 項目を 4 件法で用いた。 α 係数は .80 であった。

ソーシャルサポート 身近な他者からの情緒的サポートを測定する学生用ソーシャルサポート尺度 (久田ら, 1989) から、中学生が経験すると考えられる 13 項目に、勉強で生じた疑問への援助など 2 項目を追加して 15 項目を用いた。それぞれの項目に関して「家族、学校や塾の教師、ネット上の友人、オフの友人」の 4 種類の身近な他者が、どの程度サポートしてくれるかについて 4 件法で尋ねた。

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 に示す。

表 1 ネット使用量の平均値と標準偏差 (1 時点目)

	<i>M</i>	<i>SD</i>
ネット使用全体	4.93	5.56
E メール	2.13	2.26
Web ページ・BBS 閲覧	1.06	1.67
BBS・メーリングリストへの投稿	0.32	0.89
Web ページ作成	0.16	0.86
チャット	0.78	1.61
オンラインゲーム	0.50	1.37

ネット使用が友人関係の孤独感に与える影響

次に、共分散構造分析を用い、ネット使用が友人関係の孤独感に与える影響について検討した。分析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、例えば 1 時点目の E メール使用量から、2 時点目の友人関係の孤独感へのパス a に有意な負の効果が見られた場合、E メール使用量の増加により、友人関係の孤独感が低下するという因果関係が推定できる。

分析の結果、E メールを使用するほど、友人関係の孤独感が低下するという効果が見られた。しかし、他のネットツールからの影響はみられなかった。

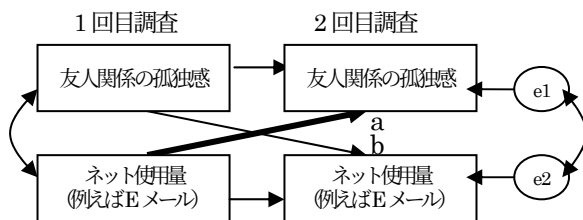


図1. 交差遅れ効果モデル

ネット使用がソーシャルサポートに与える影響

同様の分析モデルによって、ネット使用のソーシャルサポートへの影響を検討した。

その結果、Web ページ作成およびオンラインゲーム以外のネットツールの使用が増えると、身近な他者全体から受けるソーシャルサポートが増えていた。また、E メールとオンラインゲーム以外のネットツールの使用が増えると、ネット上の友人から受けるソーシャルサポートが増加していた。更に、ネット使用全体、E メール、Web ページなどの閲覧が増えると、オフの友人から受けるソーシャルサポートが増加していた。

考 察

中学生を対象とした本研究では、小学生でみられた Web ページ作成が友人関係の孤独感を下げるという効果は見られなかった。これは、中学生が Web ページの作成に小学生ほど共同作業をしないためであろう。

一方、大学生で悪影響がみられた E メールに関しては、逆にその使用が増えるほど友人関係の孤独感が下がるというポジティブな効果がみられた。この結果は、E メール使用がオフの友人からのソーシャルサポートを増加させるという結果と併せて考えると理解しやすい。大学生に比べ、中学生の交友関係は地理的に狭い

範囲にあり、対面の機会も多く、E メールでのやりとりで誤解が生じても関係の修復が比較的容易である。そのため、中学生にとって E メールは、よく顔を合わせるオフの友人との関係を深めるツールとしてうまく機能しているのかもしれない。

ソーシャルサポートに関しては、ネットツールの使用量が多い中学生ほど、ネット上の友人やオフの友人からより多くのソーシャルサポートを受けていることが示唆された。特にネット上の友人に関しての効果は、中学生がネット上で良好な対人関係を構築していることを示唆しており興味深い。対象者のうちネット上の友人がいた中学生は 30% 強であったが、今後、その割合は更に増加することが予測できる。今後は、ネット使用によってどのような内容のソーシャルサポートを受けているのかについて、また、ネット上の友人から多くのソーシャルサポートを受けているものの特徴についてなどの更に詳細な検討が必要と考えられる。

なお、使用目的別にネット使用の影響を検討した結果は、本年度の日本パーソナリティ心理学会で発表予定である。

引用文献

- 安藤玲子・坂元章・鈴木佳苗・森津太子 2003 コミュニケーション・メディアと孤独感・対人不安 日本心理学会第 67 回大会発表論文集, 207.
- 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.
- 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.
- 久田満・箕口雅博・千田茂博 1989 学生用ソーシャル・サポート尺度作成の試み (1) 日本社会心理学会第 30 回大会発表論文集, 143-144
- 高比良美詠子・安藤玲子・坂元章 2003 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 - 日本社会心理学会第 44 回大会発表論文集, 620-621
- Shaw, L. H., Gant, L. M. 2002 In defense of the Internet: The relationship between Internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *CyberPsychology & Behavior*, 5, 157-171.

表2 ツール別ネット使用量から友人関係の孤独感およびソーシャルサポートへの効果

	ソーシャルサポート					友人関係の孤独感
	全 体	家 族	教 師	ネット友人	オフの友人	
ネット使用全体	.14**			.23**	.15**	
E メール	.10*				.15**	-.10*
Web ページ・BBS 閲覧	.17**			.14**	.19**	
BBS・メーリングリストへの投稿	.12**	.07†	.09†	.17**	.09†	
Web ページ作成				.17**		
チャット				.23**		
オンラインゲーム	.08†					

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