

ネット使用が中学生のネガティブ感情および攻撃性に与える影響(1) - ツール別ネット使用のネガティブ効果 -

○高比良美詠子¹・安藤玲子²・坂元章²

(¹メディア教育開発センター,²お茶の水女子大学)

key words: ツール別ネット使用、中学生、ネガティブ感情、攻撃性、因果関係

問 題

情報化社会の進展に伴い、インターネット(以下、ネット)を使用する機会は急速に増加している。そして、このようなネットの使用は、人の心理面に、ネガティブな影響をもたらす可能性が指摘されている。

ネット使用がもたらすネガティブな影響の代表としては、抑うつ症状の悪化が挙げられるだろう。成人を対象にした先駆的な研究では、ネットの使用により、抑うつ症状が高まることが示されている(Kraut et al., 1998)。また、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、ネットの使用が、攻撃的な考え方や行動を増加させるという研究もよく見られる(Wallace, 1999)。ただし、このようなネガティブな影響は、ネットの使用に慣れてくるに従って減少していくと言われている(Kraut et al., 2002; Walther, 1992)。

しかし、これは成人の場合であり、発達途上で、認知能力等に制約のある子どもでは、ネット使用のネガティブな影響が強く出てくる可能性もある。この点を明らかにするために、筆者らは、小学生を対象としたパネル調査を行った(高比良ら, 2003)。その結果、ネットの使用量が多い小学生ほど、抑うつ感情や攻撃性(短気・敵意・言語的攻撃)の一部が高くなるという結果が見られ、懸念が裏付けられる形となった。

そこで、本研究では、子どもにおけるネット使用のネガティブな影響についてさらに検討するために、中学生を対象としたパネル調査を行った(ネット使用のポジティブな影響については、安藤らによる別稿参照)。

なお、本研究では、抑うつ感情と攻撃性への影響を検討するにあたり、新たに3種の項目を質問紙に加えた。抑うつ(悲嘆)感情以外のネガティブ感情(怒り・不安)を測定する項目、身体的攻撃を測定する項目、より強い言語的攻撃である「言い負かし」を測定する項目【小学生の研究で用いた言語的攻撃を測定する項目は、主張や議論を好む「自己主張」的側面を測定するものになっている(項目例: 友達の意見に賛成できないときには、はっきり言う)。そこで、本研究では、より攻撃性の高い言語行動として、言葉を使って相手を屈服させる「言い負かし」を行っている程度

を測定する項目を追加した(項目例: 口げんかになったら、相手を完全に言い負かすまでやめない)】。

方 法

調査対象

神奈川県公立中学校3校の2年生を対象に2波のパネル調査を実施し、両時点で回答があった338名(男子155名、女子183名)を分析の対象とした。

調査項目

ツール別ネット使用量: Eメール、Webページ閲覧、BBSへの投稿、Webページ作成、チャット、オンラインゲーム、のそれぞれについて、1週間の総使用時間を「やっていない」「10分未満」「10～30分未満」「30分～1時間未満」「1～2時間未満」「2～3時間未満」「3時間以上」の7件法で尋ねた(併せて測定した目的別ネット使用量の結果については、本年度の性格心理学会で、高比良・安藤・坂元が報告する予定である)。

ネガティブ感情: 抑うつ感情、怒り、不安、無気力について尋ねる各2項目からなる尺度を作成した。 α 係数は.82、.80、.76、.66であった。

攻撃性: 日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙(安藤ら, 1999)の4つの下位尺度(短気、敵意、身体的攻撃、言語的攻撃)を用いた。この中の「言語的攻撃」を、本論文では「自己主張」として扱った。より強い言語的攻撃である「言い負かし」の測定には、新たに作成した5項目を用いた。 α 係数は.75、.67、.72、.57、.58であった。

結 果

ツール別ネット使用量

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。

表1 ツール別ネット使用量の平均値と標準偏差

	<i>M</i>	<i>SD</i>
Eメール	1.95	2.28
Web閲覧	1.49	2.00
BBSへの投稿	0.54	1.39
Webページ作成	0.27	1.16
チャット	0.73	1.56
オンラインゲーム	0.54	1.33

ネット使用がネガティブ感情に与える影響

構造方程式モデル分析により、ネット使用が、ネガティブ感情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時点目のネット使用量から、2時点目のネガティブ感情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、ネガティブ感情が上昇(低下)するという因果関係が推定される。

分析の結果、オンラインゲームの使用量が多いほど、抑うつ感情が低下する傾向がみられた(表2)。

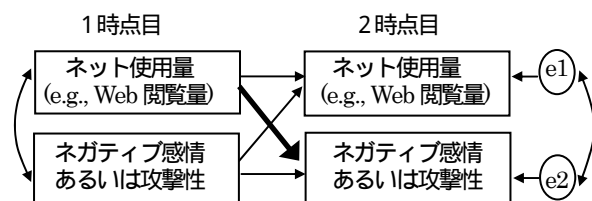


図1 交差遅れ効果モデル(eは誤差)

ネット使用が攻撃性に与える影響

同様のモデルにより、ネット使用が攻撃性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BBSへの投稿が多いほど、攻撃性の認知的側面である「敵意」が高まっていた。また、言語的攻撃への影響としては、チャットの使用量が多いほど、自己の意見を強く主張する「自己主張」が高く、Webページ作成とオンラインゲームの使用量が多いほど、言葉によって相手を屈辱させようとする「言い負かし」が高まっていた(表2)。

考 察

本研究では、ネット使用がネガティブ感情に及ぼす影響を全般的に検討した。その結果、ネット使用からのネガティブな影響は見られず、むしろ、オンラインゲームを使用するほど、抑うつ感情が低下するというポジティブな影響が見られた。つまり、中学生では、小学生よりも、成人に近い結果が得られたといえる。

しかし、ネット使用が感情面に及ぼすネガティブな影響が、加齢にともなって薄れていくかどうかを明確にするためには、さらに発達段階を追った研究が必要だろう。

一方、本研究では、小学生における結果と同じく、ネットの使用量が多い中学生ほど、攻撃性の一部(敵意・自己主張・言い負かし)が高くなる傾向がみられた。ただし、本研究で得られた因果係数はあまり大きなものではなく、感情的側面である「短気」や、「身体的攻撃」に対する影響は、いずれの場合も見られていない。このことから、ネット利用の攻撃性への影響はかなり限定的なものだといえる。

しかし、BBSへの投稿が多いほど他者に対する否定的な信念や態度である「敵意」が上昇するという結果は、小学生においても見られたものであり、注意が必要かもしれない。非同期的なツールであるBBSの場合、自分の反応に対する即時のフィードバックが返ってこないことが多く、また、誤解が十分に解かれないままログが流れてしまうという事態も起こりうる。そして、このような経験は、相手の反応を過度にネガティブに解釈し、「敵意」を高める契機となりうるだろう。

目に見える手がかりが伝わりにくいネット上のコミュニケーションにおいて、相手の真意を正しく見抜くことは、対面上のコミュニケーション以上に難しい場合が多い。そのため、自分の解釈の妥当性を幅広い観点から捉えなおす訓練を十分につんでいない子どもでは、ネット上のちょっとしたやりとりが、他者に対する否定的な信念や態度の形成に繋がる可能性もある。

今後は、各ツールが持つ特徴を考慮にいれながら、子どもがネットを上手に利用していく方法を模索・提案していくことが必要だろう。

引用文献

- 安藤明人ら 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.
- Kraut, R., et al. 1998 Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Kraut, R., et al. 2002 Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58, 49-74.
- 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) 日本社会心理学会第44回大会発表論文集, 620-621.
- Wallace, P. 1999 *The psychology of the Internet*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Walther, J. B. 1992 Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19, 52-90.

表2 ツール別ネット使用量からネガティブ感情および攻撃性への因果関係

	攻撃性					ネガティブ感情			
	短気	敵意	身体攻撃	主張	言い負かし	抑うつ	怒り	不安	無気力
Eメール	-	.08*	-	-	-	-	-	-	-
Webページ閲覧	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BBSへの投稿	-	.09*	-	-	-	-	-	-	-
Webページ作成	-	-	-	-	.03†	-	-	-	-
チャット	-	-	-	.09*	-	-	-	-	-
オンラインゲーム	-	-	-	-	.04*	-.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。* $p<.05$, † $p<.10$.