

## 子どものメディア接触と不登校

a study on the media exposure and school refusal in children

井 上 豊 久

Inoue Toyohisa

福祉社会教育講座

（平成21年9月29日受理）

### はじめに

子どもとメディアに関する研究，中でもゲームやケータイ・インターネットなど電子メディアとの関係は現在研究が進展してきている。しかしながら，対象数を十分に確保し，客観的に検討している研究は少ない。大規模調査としては最近では2007-2009年の全国学力テストにおける生活調査，2008年の文部科学省によるケータイ調査などがみられ，長時間のメディア接触が生活習慣や心身への悪影響があることが明示されてきている。そうした中で，ゲームやケータイ・インターネットなど電子映像メディアの接触・依存状況と不登校の問題が指摘されてきている。本格的な研究はほとんどみられず，今後の基礎研究として子どものメディア接触と不登校に関する数量的な研究を行った。

### I. 調査の概要

#### （1）調査の目的

本研究は，文部科学省の委託により，井上豊久（福祉社会教育講座生涯教育）研究室とNPO法人子どもとメディアが過去7回にわたって実施した実態調査実績をいかし，不登校傾向，子どもの意識，生活とメディア接触全般及びゲーム・ネットなどの接触状況とゲーム・ネット依存傾向，その実態と関係を明らかにし，基礎資料を作成し，総合的に分析することで今後の対応への手がかりを得ることを目的として行った。

#### （2）調査内容

- 1) 子どもの総合的な生活習慣，意識（不登校意識を含む）
- 2) 子どものメディア（ゲーム，ネットを含む）接触の実態
- 3) ゲーム，ネットメディア依存傾向

#### （3）調査対象・時期

- 1) 対象学年：小学校4年生から6年生，有効回答 2022 件，  
中学校1年生から3年生，有効回答 3007 件，  
合計 5029 件
- 2) 対象地域：福岡市，福岡県，山口県，埼玉県
- 3) 調査時期：2008年10月から12月実施

#### （4）調査方法（質問紙調査強制速度法による単純集計・クロス集計及び多変量解析）

### II. 調査結果

1. 不登校意識とメディア接触は複合的に強く関係しており，メディア中心の子どもの生活から，子どものよりよい成長・発達のための生活時間・内容を取り戻すことによって不登校傾向は低下するのではないかと考えられる。
2. よりよい生活リズムや自尊感情・表現・共感性とゲーム・ネット依存には強い相関がある。自己表現

力やコミュニケーション力をつけることによってメディア接触も改善され、ひいては不登校傾向も改善されるのではと思われ、そのための実験・実証モデルが求められる。

3. 愛着や家族との関係とゲーム・ネット依存・不登校意識には強い相関がある。子どもの人権や参画を基本とした、家族を含めた、子どもへの総合的・具体的支援が求められる。子どもとメディア関係の改善成果を出していくため、教育・医療だけでなく福祉も含めた総合的な取り組みが緊要な効果的方法の1つであろう。
4. ケータイ接触は多様・肥大化した内容となっており、パーソナルであるという特徴から依存傾向や不登校意識の把握・対応が困難であり、「裏サイト」におけるいじめや人権問題など、多くの課題を秘めている。よりよいケータイ接触に関しては、これまでとは違った先駆的取り組みの開発が求められる。

### Ⅲ. 不登校意識と他の質問項目の相関と因子分析結果

表1. 小中学校別因子分析結果

小学校		中学校	
1	メディア3.うそ メディア9.友人消失 メディア4.人間関係悪化 メディア10.落ち着かない メディア5.元気回復 メディア6.不安 メディア8.優れてる メディア2.やらないといけないことやらない メディア7.後悔 メディア1.時間消費	1	メディア2.やらないといけないことやらない メディア3.うそ メディア7.後悔 メディア1.時間消費 メディア6.不安 メディア9.友人消失 メディア10.落ち着かない メディア4.人間関係悪化 メディア8.優れてる メディア5.元気回復
2	ゲーム9.落ち着かない ゲーム5.元気回復 ゲーム7.優れてる ゲーム2.やることをやらない ゲーム1.時間消費 ゲーム3.うそ ゲーム6.後悔 ゲーム4.人間関係悪化 ゲーム8.友人消失	2	ゲーム2.やることをやらない ゲーム1.時間消費 ゲーム9.落ち着かない ゲーム7.優れてる ゲーム5.元気回復 ゲーム3.うそ ゲーム6.後悔 問6.ゲーム時間 ゲーム8.友人消失 ゲーム4.人間関係悪化
3	問10.メディア接触時間平日 問11.メディア接触時間休日 問5.テレビ視聴時間 問6.ゲーム時間		問10.メディア接触時間平日 問11.メディア接触時間休日 問5.テレビ視聴時間 問13.食事中テレビ
4	問14.長所 問17.責任 問16.我慢 問15.交友自信 問18.痛い	3	問7_3.ケータイ 問4.家族 問28.一緒に何かする 問27.信頼

5	問 26.疲労感 問 24.自己表現 問 22.学校に行きたくない	4	問 20.命
			問 22.学校に行きたくない 問 26.疲労感 問 24.自己表現
		5	問 25.充実感
6	問 4 家族 問 28.一緒に何かする 問 27.信頼		問 16.我慢 問 17.責任 問 14.長所 問 15.交友自信
		6	問 18.痛い
7	問 3.就寝時間 問 2.気持ちよく起きる 問 7_3.ケータイ 問 13.食事中テレビ		問 3.就寝時間 問 2.気持ちよく起きる
		7	
8	問 21.ノーテレビ 問 19_1.生き返る 問 20.命 問 25.充実感	8	問 8_1.パソコン使用時間
			問 21.ノーテレビ 問 19_1.生き返る
9	問 8_1.パソコン使用時間	9	

表 1 に示されるように、小中学校共に第一因子はケータイ、パソコンインターネット等のネットメディアに関するものであった。今の子どもたちにとってネット依存意識というのは、子どもの心身に最も大きな影響を与える可能性を示している。小学生の場合、嘘までつくようになるということがその中でも一位であり、中学生はやるべきことに自己統制ができなくなることが一位である。第 2 因子は小中学校共にゲーム依存意識に関するものであった。小学生ではゲームをしないと落ち着かない、中学生ではやることをやらない、というのが 1 位である。また、中学生ではこのゲーム依存意識に加え、ゲーム時間が関係深いことが示されている。意識だけでなくメディア漬けの実態とも関連してきているといえよう。第 3 因子はメディア接触時間に関するもので、小中学生共にテレビとメディア総接触時間の関連の深さが示され、中でも中学生はケータイとの関わりが出てきているのが特徴である。第 5 因子は不登校意識と関係している。疲労感と同時に小中学生共に自己表現と関係が深く、他人に伝える力やコミュニケーション力の育成が、子どもの日常の中で図られる必要を示しているといえよう。

表 2. 小中学校別の不登校意識との相関係数

小学校		中学校	
問 22.学校に行きたくない	1.000	問 22.学校に行きたくない	1.000
問 26.疲労感	.464	問 26.疲労感	.380
問 20.命	.376	問 24.自己表現	.274
問 24.自己表現	.377	問 15.交友自信	-.271
問 25.充実感	.333	問 25.充実感	.239
問 21.ノーテレビ	.238	問 2.気持ちよく起きる	-.201
問 19_1.生き返る	.215	問 20.命	.192
問 2.気持ちよく起きる	-.214	問 27.信頼	-.173
問 4 家族	-.201	問 4 家族	-.170
問 6.ゲーム時間	-.153	メディア 1 0 .落ち着かない	-.160

問 15.交友自信	-.144	問 7_3.ケータイ	-.154
問 13.食事中テレビ	.122	問 14.長所	-.143
問 18.痛い	.117	メディア 2.やらないといけないことやらない	-.140
問 3.就寝時間	-.110	メディア 6.不安	-.138
メディア 4.人間関係悪化	.082	メディア 5.元気回復	-.137
メディア 9.友人消失	.080	問 11.メディア接触時間休日	-.133
ゲーム 7.優れてる	-.068	メディア 8.優れてる	-.121
ゲーム 8.友人消失	.064	メディア 1.時間消費	-.120
メディア 3.うそ	.052	ゲーム 5.元気回復	-.113
メディア 7.後悔	.049	問 10.メディア接触時間平日	-.107
ゲーム 9.落ち着かない	-.046	メディア 7.後悔	-.108
メディア 5.元気回復	.043	問 17.責任	-.105
問 14.長所	-.041	問 16.我慢	-.105
メディア 10.落ち着かない	.037	メディア 4.人間関係悪化	-.103
問 7_3.ケータイ	-.036	ゲーム 7.優れてる	-.101
問 27.信頼	-.033	メディア 3.うそ	-.100
メディア 2.やらないといけないことやらない	.034	ゲーム 9.落ち着かない	-.093
ゲーム 2.やることをやらない	-.030	問 3.就寝時間	-.089
ゲーム 3.うそ	-.023	ゲーム 3.うそ	-.087
問 5.テレビ視聴時間	-.022	問 28.一緒に何かする	-.081
メディア 8.優れてる	.022	メディア 9.友人消失	-.081
ゲーム 4.人間関係悪化	.020	ゲーム 2.やることをやらない	-.074
問 8_1.パソコン使用時間	-.016	ゲーム 6.後悔	-.075
問 11.メディア接触時間休日	.016	ゲーム 4.人間関係悪化	-.071
メディア 1.時間消費	.014	問 19_1.生き返る	.069
問 16.我慢	-.014	ゲーム 1.時間消費	-.068
ゲーム 1.時間消費	-.013	問 8_1.パソコン使用時間	-.066
ゲーム 6.後悔	-.010	問 6.ゲーム時間	-.061
メディア 6.不安	.011	ゲーム 8.友人消失	-.040
ゲーム 5.元気回復	-.007	問 5.テレビ視聴時間	-.033
問 28.一緒に何かする	.007	問 21.ノーテレビ	.026
問 10.メディア接触時間平日	.005	問 13.食事中テレビ	.021
問 17.責任	.003	問 18.痛い	.012

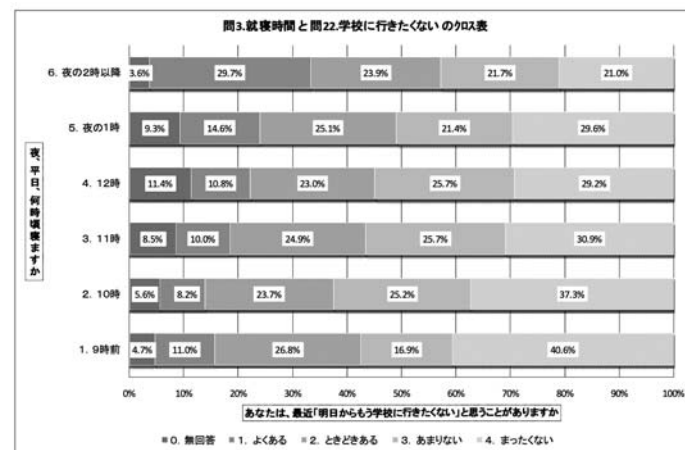
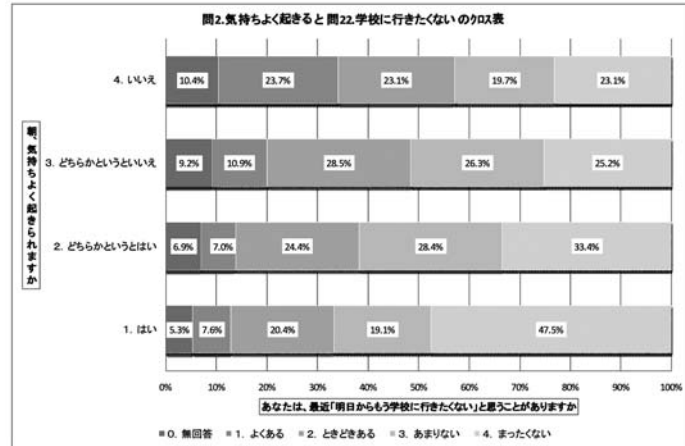
表 2 は小中学校別の不登校意識との相関係数を相関の強いものから順に示したものである。小中学校共に相関係数が最も高いのは「わけもなく疲れたと感じることがある」という質問への回答である「疲労感」に関するものであった。二極化しているともいわれるが、全体としての基礎体力低下とも関わる項目であろう。小学生の 2 位は「自分の命は自分のものだから、自分で好きなようにしてもかまわない」という「命」に関わるものである。小学生の 3 位と中学生の 2 位は「普段はあるがままのに自分が出せない」という自己表現に関わるものである。このことは今の子どもたちの自信のなさやコミュニケーション力不足が示されているのではと思われる。小中共通としては「気持ちよく起きられる」だけでなく、「家族が好き」といった家族関係とも相関が強い。小中別の特徴として、小学生ではゲーム時間、中学生ではケータイ所有状況が比較的相関が強い。

#### IV. 子どもの意識・生活・メディア接触状況と不登校意識

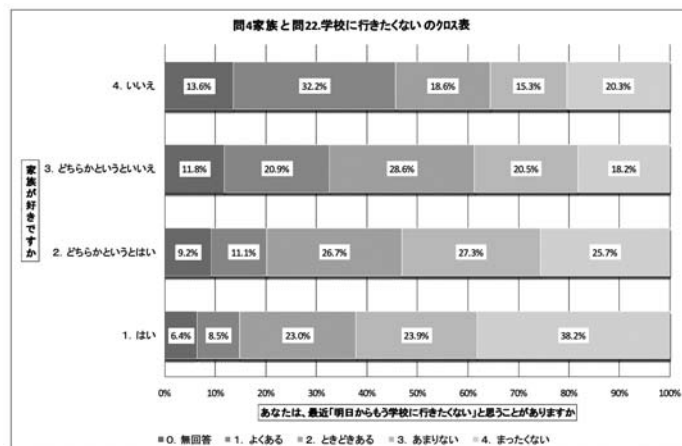
ここでは、「最近、明日から学校に行きたくないと思う」という不登校意識への回答傾向といくつかの特徴的な質問項目との関係をみていく。下記の図はすべて、有意差危険率 0.001 以下である。

下図に示されるように、「朝、気持ちよく起きられる」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行

きたくない」に「よくある」と回答する割合は23.7%である。しかし「はい」の場合は7.6%と割合が低くなっている。気持ちよく起きられると学校にも行きたくなる傾向がある。早寝や運動による疲れなど気持ちよくなるため環境づくりが求められよう。

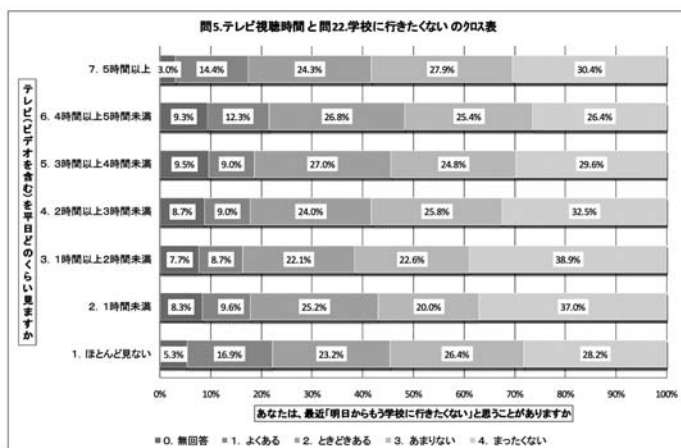


「夜、平日、何時に寝ますか」に「夜の2時以降」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は29.7%である。しかし「9時前」の場合は11.0%と割合が低い。睡眠不足もあってか、遅寝になると学校に行きたくない傾向がある。

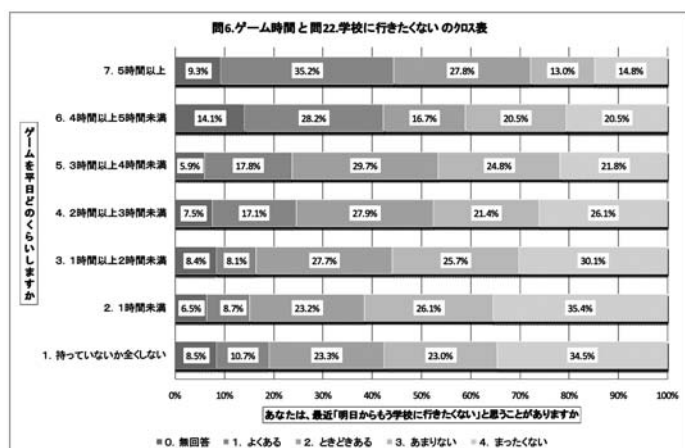


「家族が好きですか」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は32.2%である。しかし「はい」の場合は8.5%と割合が低くなっている。家族が好きだと学

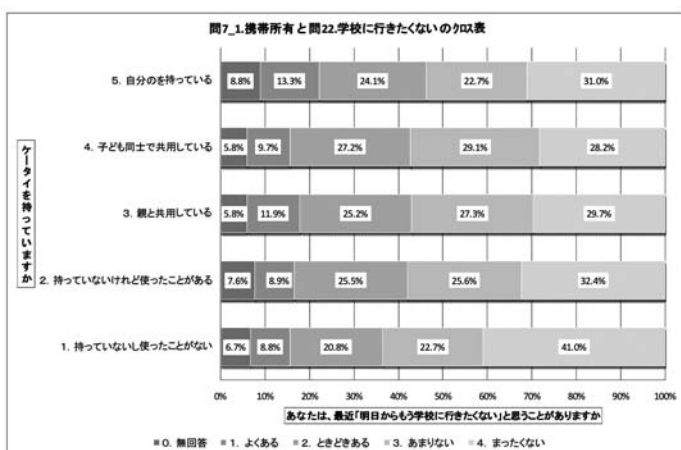
校にも行きたくなる傾向がある。



「テレビ(ビデオを含む)を平日どのくらい見ますか」に「5時間以上」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は14.4%である。しかし「ほとんど見ない」を除くと、テレビの時間が短くなるほど不登校意識の割合は低くなり、「1時間未満」の場合は9.6%と割合が低くなる。

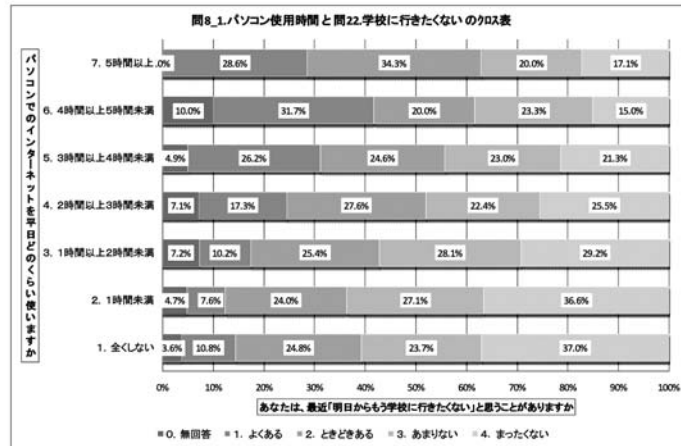


「ゲームを平日どのくらいしますか」に「5時間以上」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は35.2%である。しかし「1時間未満」の場合は8.7%と割合が低くなっている。ゲームが長時間化している場合は学校に行きたくない傾向があり、特に5時間以上といったゲーム漬けの場合、大きな問題がある

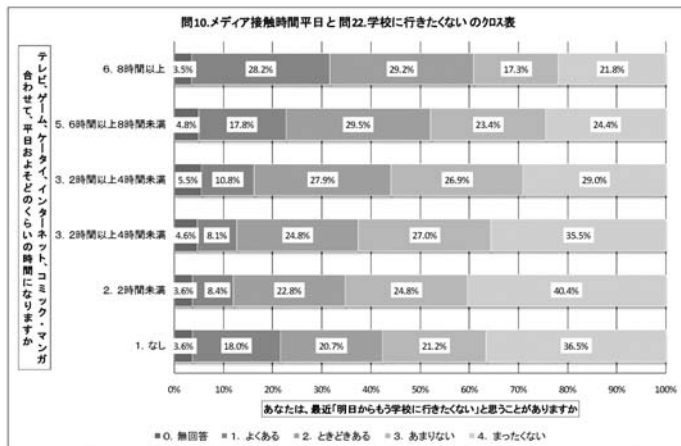




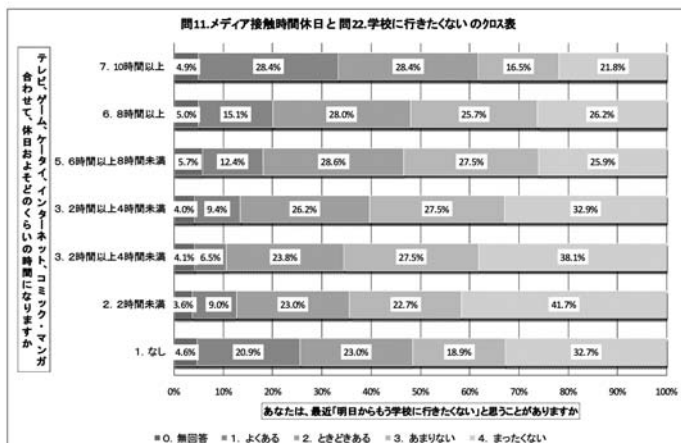
「ケータイを持っていますか」に「自分の持っている」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は13.3%である。しかし「持っていないし、使ったことがない」の場合は8.8%と割合が低くなっている。



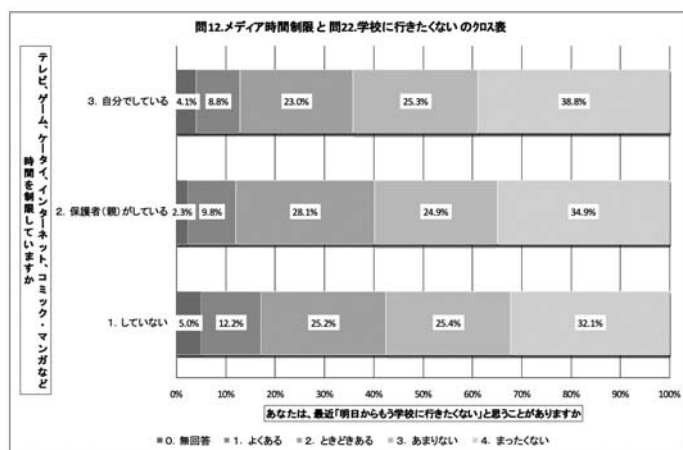
「パソコンでのインターネットを平日どのくらい使いますか」に「5時間以上」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は28.6%である。しかし「1時間未満」の場合は7.6%と割合が低くなっている。パソコンでのインターネットの長時間接触は学校に行きたくない傾向がある。



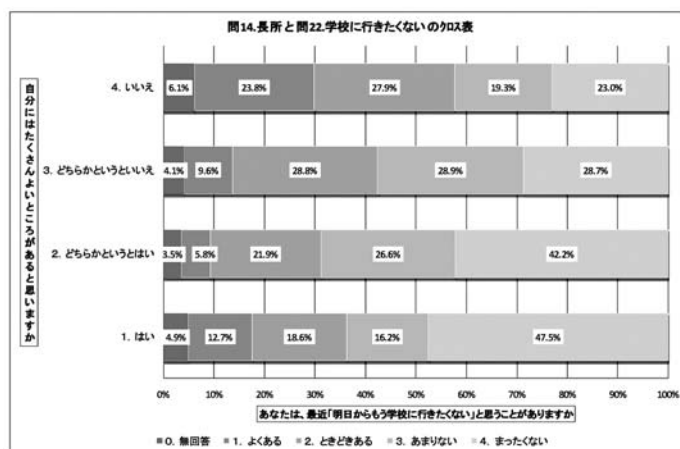
「テレビ、ゲーム、ケータイ、インターネット、コミック・マンガを合わせて平日およそどのくらいの時間になりますか」に「8時間以上」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は28.2%である。しかし「2時間未満」の場合は8.4%と割合が低い。メディアの平日長時間接触は学校に行きたくない傾向を示し、特にメディア漬けの場合、大きな問題が推測される。



「テレビ、ゲーム、ケータイ、インターネット、コミック・マンガを合わせて休日およそどのくらいの時間になりますか」に「10 時間以上」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は 28.4%である。しかし「2 時間未満」の場合は 9.0%と割合が低い。平日同様、大きな問題が推測される。

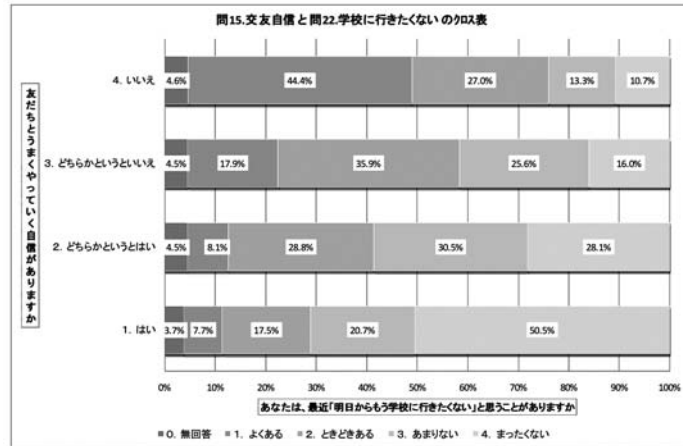


「テレビ、ゲーム、ケータイ、インターネット、コミック・マンガなどの時間を制限してますか」に「していない」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は 12.2%である。しかし「保護者(親)がしている」の場合は 9.8%と割合が若干低く、さらに「自分がしている」場合には 8.8%と低い。メディアの時間を自己制御できるかどうかは不登校意識傾向との関連がある。

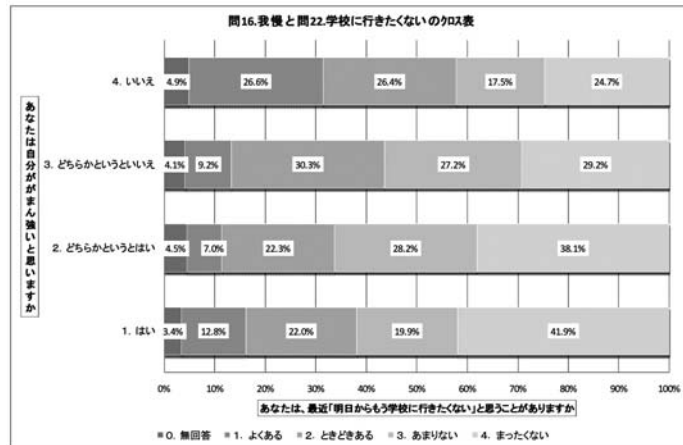


「自分にはたくさんよいところがあると思いますか」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」割合は 23.8%である。しかし「はい」の場合は 12.7%と割合が低い。自分のよいところの自己意識化と不登校意識は関係している。

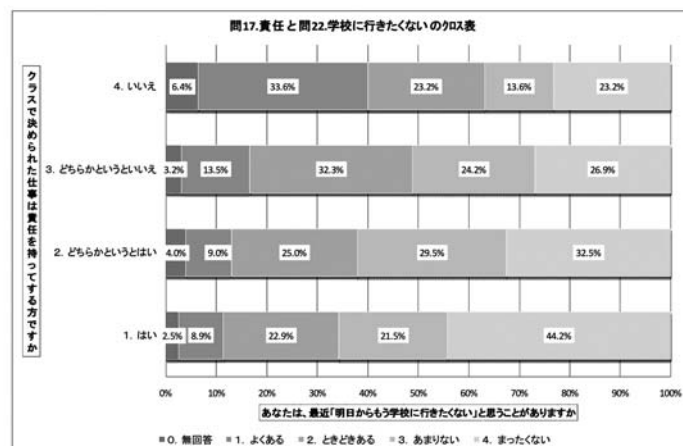




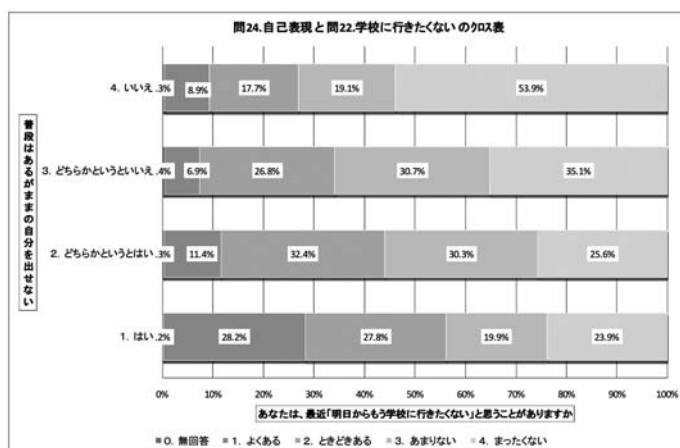
「友達とうまくやっていく自信がありますか」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は44.4%である。しかし「はい」の場合は7.7%と割合が低い。交友の自信は不登校意識と関係している。



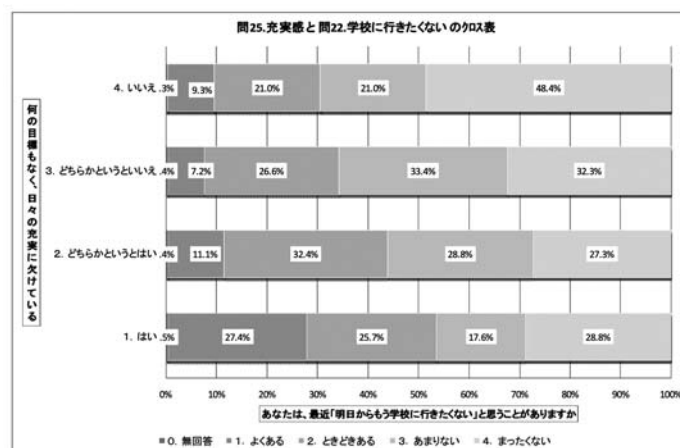
「あなたは自分ががまん強いと思いますか」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」割合は26.6%である。しかし「はい」の場合は12.8%と割合が低い。自己評価でのがまんづよいかどうかは不登校意識と大きく関連がある。



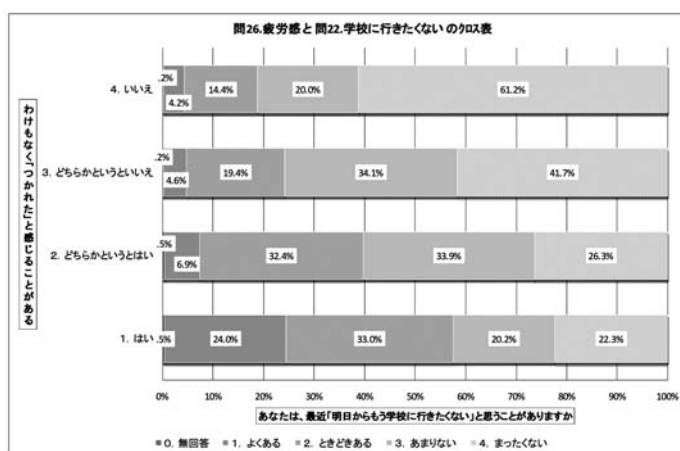
「クラスで決められた仕事は責任を持ってする方ですか」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」割合は33.6%である。しかし「はい」の場合は8.9%と割合が低い。仕事を責任を持ってするかどうかは不登校意識と関連がある。



「普段はあるがままの自分を出せない」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は8.9%である。しかし「はい」の場合は28.2%と割合がかなり高い。自分を出せないことは不登校意識と関係している。

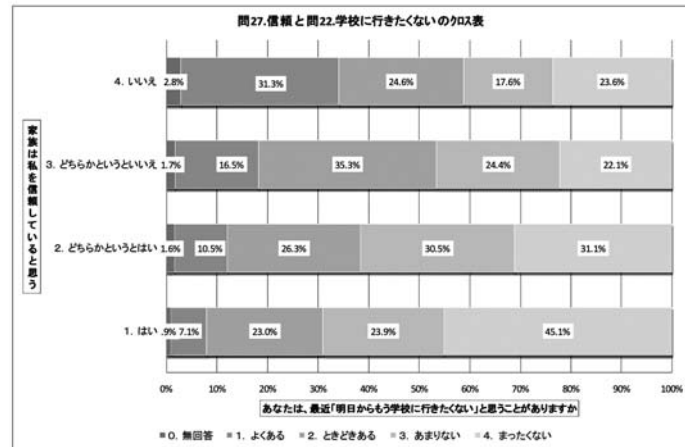


「何の目標もなく、日々の充実に欠けている」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」割合は9.3%である。しかし「はい」の場合は27.4%と割合が高い。目標を持ち、日々が充実していないことは不登校意識とかなり関連がある。

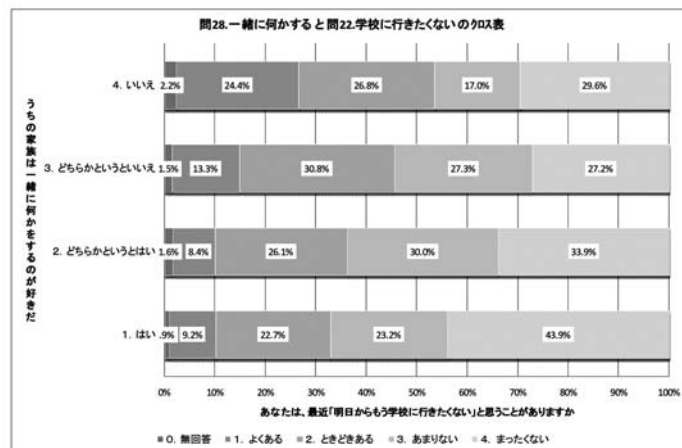


「わけもなく『つかれた』と感ずることがある」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は4.2%である。しかし「はい」の場合は24.0%と割合がかなり高い。「疲れ」を感じていることは学校に行きたくない傾向と強い関連がある。不登校への対応に関しては、

子どものストレスや意欲のなさ、よりよい成長・発達を考えた上での心身の健康が図られる必要がある。



「家族は私を信頼していると思う」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は31.3%である。しかし「はい」の場合は7.1%と割合がかなり低い。家族の信頼のなさは不登校意識と関連がある。



「うちの家族は一緒に何かをするのが好きだ」に「いいえ」と回答した場合、「明日から学校に行きたくない」に「よくある」と回答する割合は24.4%である。しかし「はい」の場合は9.2%と割合がかなり低い。家族と一緒に活動することがあまりないことは学校に行きたくない傾向とかなり関連がある。愛着形成や人間関係づくりと関係していることも推測されるが、やはり家族の親密度や愛情が子どもの意識に根本的な影響を与えるのではないかと推測される。

## V. メディア依存と不登校意識

今回の調査では、2002年度質問紙調査からこれまでの小中学生の日常の生活や意識に関する項目に加えて、ゲーム依存に関する項目（9項目）とネット依存に関する項目（10項目）を加えた。これらの項目は、依存症の診断の基準になる「自動性」「興奮」「不安」「正当化」などの心理傾向から、メディアに関しても現れうると予想されるものを採用している。

メディアに関する依存心理傾向に関する回答は①まったく当てはまらない、②少し当てはまる、③わりと当てはまる、④とても当てはまる、で対象者は回答し、意識や生活の各回答群における①②③④の回答数を表したものが下のグラフと分析であり、ゲーム依存心理については、「ゲームに必要以上に時間を使う」「しなくてはいけないことがあるのにゲームをする」「ゲームのために嘘をつく」「ゲームで人間関係にひびが入った」「ゲームで元気が出る」「ゲームで落ち込む」「ゲームをしている自分は優れている」「ゲームをしていないと人間関係を失いそう」「ゲームを止めると落ち着かない」といった9項目の合計数、「ネットメディアに必要以上に時間を使う」「しなくてはいけないことがあるのにネットメディアをする」「ネットメディアのた

めに嘘をつく」「ネットメディアで人間関係にひびが入った」「ネットメディアで元気が出る」「**ネットメディアのない生活は不安** \***ネットメディアではこの項目のみゲームより1つ多い**」「ネットメディアで落ち込む」「ネットメディアをしている自分は優れている」「ネットメディアをしていないと人間関係を失いそう」「ネットメディアを止めると落ち着かない」といったネット依存心理については10項目の合計数をクロス集計したものである。前述の因子分析結果から、ゲーム依存項目とインターネットやケータイのネット依存項目は因子的な重複がみられないことが示されている。

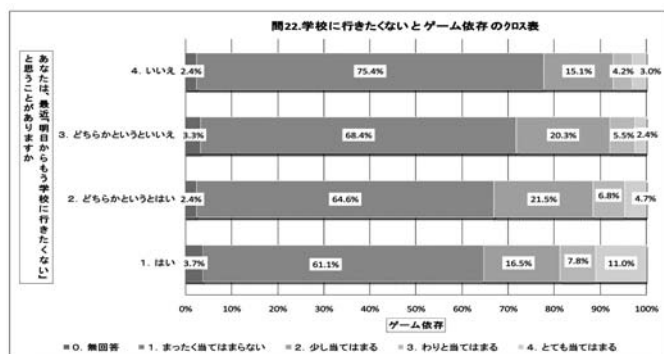
「最近、明日からもう学校に行きたくないと思うことがある」に「よくある」と回答した割合は、平均は10.5%であった。しかし、それぞれの依存意識回答に「とてもよく当てはまる」と回答している場合、「ゲームに必要以上に時間を使う 25.7%」「しなくてはいけないことがあるのにゲームをする 27.3%」「ゲームのために嘘をつく 36.3%」「ゲームで人間関係にひびが入った 33.3%」「ゲームで元気が出る 35.1%」「ゲームで落ち込む 23.5%」「ゲームをしている自分は優れている 29.0%」「ゲームをしていないと人間関係を失いそう 27.9%」「ゲームを止めると落ち着かない 36.8%」といったように不登校意識の割合は2倍以上となっている。順に「落ち着かなくなる」「言い訳をする」「元気が出る」「人間関係にひびが入った」が高く、3倍以上の割合である。

ネットメディアに関してでは「ネットメディアに必要以上に時間を使う 28.1%」「しなくてはいけないことがあるのにネットメディアをする 27.0%」「ネットメディアのために嘘をつく 35.6%」「ネットメディアで人間関係にひびが入った 36.1%」「ネットメディアで元気が出る 40.3%」「**ネットメディアのない生活は不安 25.7%** \***ネットメディアではこの項目のみゲームより1つ多い**」「ネットメディアで落ち込む 28.9%」「ネットメディアをしている自分は優れている 40.0%」「ネットメディアをしていないと人間関係を失いそう 26.0%」「ネットメディアを止めると落ち着かない 34.8%」といったように、こちらも不登校意識の割合は2倍以上となっている。順に「元気が出る」「優れている」「人間関係にひびが入った」「言い訳をする」「落ち着かなくなる」が高く、3倍以上の割合である。ゲームと似た傾向にあるが、「元気が出る」「優れている」では4割を越え、ゲーム依存意識のある子どもはゲームによって自分自身の生への意欲や存在感を示しているという特徴がある。

次に、質問項目との関連をみるクロス分析においては、概観的傾向をみるため、ゲーム依存心理の9項目の回答をそのまま点数化し、9点～36点の範囲の回答を、①9～13、②14～18（「全く当てはまらない」が半数以下を目安）、③19～23（「少し当てはまる」以上が半数を超え、「わりと当てはまる」が複数を目安）、④24～（「わりと当てはまる」以上が半数を超え、「とても当てはまる」が複数を目安）の4グループに分けた。また、同様にメディアネット依存心理の10項目の回答をそのまま点数化し、10点～40点の範囲の回答を、①10～15、②16～21、③22～27、④28～の4グループに分け（分ける基準はゲーム依存心理のグループ分けに準じている）、その各グループの依存行動の回答の①～④の数とのクロスをグラフにした。

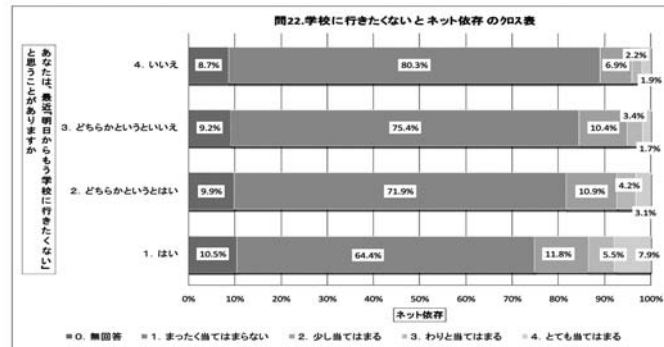
図では点数化したものを①まったく当てはまらない、②少し当てはまる、③わりと当てはまる、④とても当てはまる、と示している。

## 1. 「学校に行きたくない」とゲーム・ネット依存心理傾向



問 22 不登校意識とゲーム依存心理傾向には強い関係がみられた ( $p < .001$ )。不登校意識の高い子どもは、ゲーム依存心理においても高い傾向が明らか (④への回答 11.0%は不登校傾向のない子どもの 3.0%の 3 倍

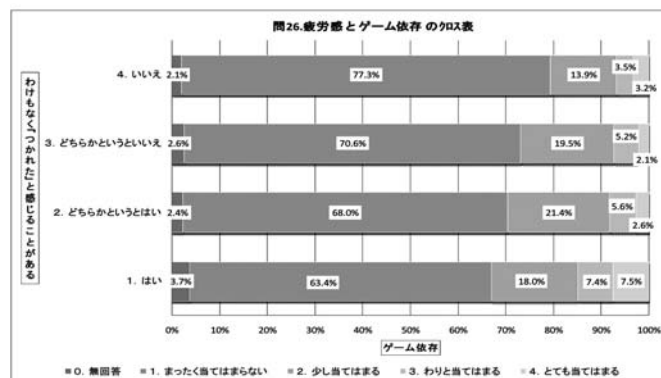
以上)で、ゲーム依存が不登校傾向を助長しているのではと推測される。



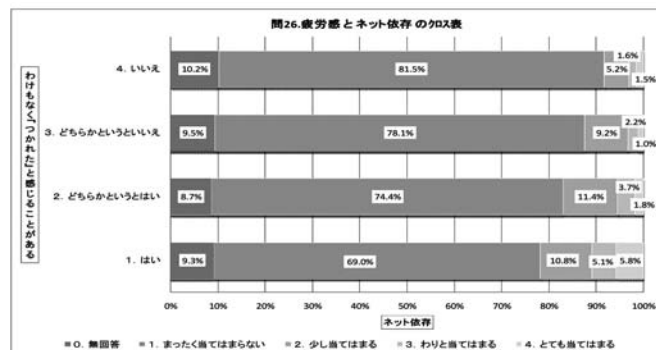
不登校意識と(メディア)ネット依存心理傾向との間にも強い関係がみられる( $p < .001$ )。不登校傾向にある子どもほど、ネットに依存する心理傾向も強く(7.9%)、不登校傾向のない子ども(1.9%)に比べて高い依存心理傾向を示している。

## 2. 疲労感「疲れたと感じる」とゲーム・ネット依存心理傾向

ここから、前述の相関係数で相関が小中学生共通で高かった「疲労感」「自己表現」「充実感」の順で、メディア依存意識との関係をみていく。



問26「疲れもなく疲れたと感じる」とゲーム依存心理傾向は関係がみられ( $p < .001$ )、疲れたと感じるほどゲームに入り、依存する傾向にある。疲れたと感じる子どもの14.9%がゲームへの依存心理傾向を示しており、これは、ゲームに依存した結果としていつも疲れているとも考えられる。依存している場合、ストレス解消ではなく疲労につながるのではないかと推測される。

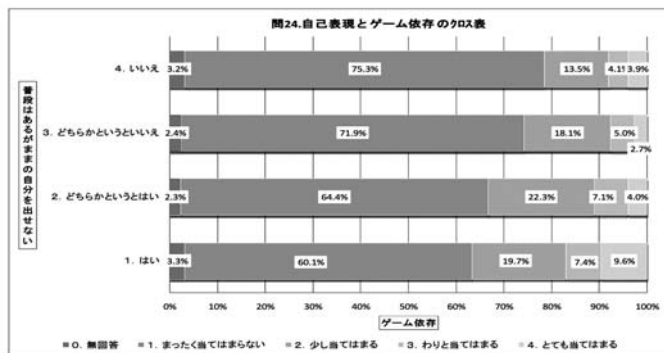


ゲーム依存と同様に、疲れもなく疲れたと感じることとネット依存心理傾向の間には明かに関係があり( $p < .001$ )、疲れたと感じていない子どものネット依存傾向項目への③+④の回答が3.1%であるのに対して、疲れたと感じる子どもの③+④への回答は3倍以上の10.9%に上る。ネット依存になることが疲れをもたらすとも考えられるし、日々疲れを感じるためにネット以外の関わりを持とうとしないとも考えられる。

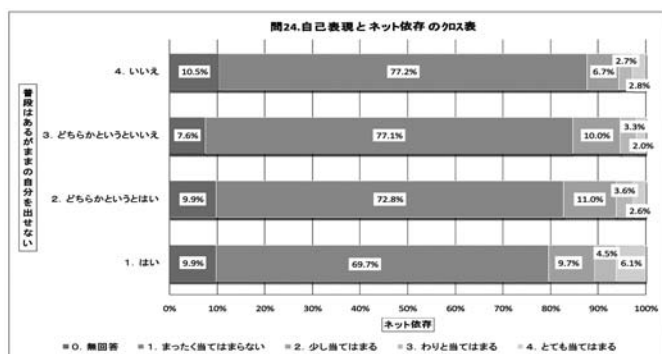


### 3. 自己表現「自分を出せない」とゲーム・ネット依存心理傾向

自己表現は不登校意識との相関が高いことは前述したが、メディア依存と自己表現の関係をここではみる。

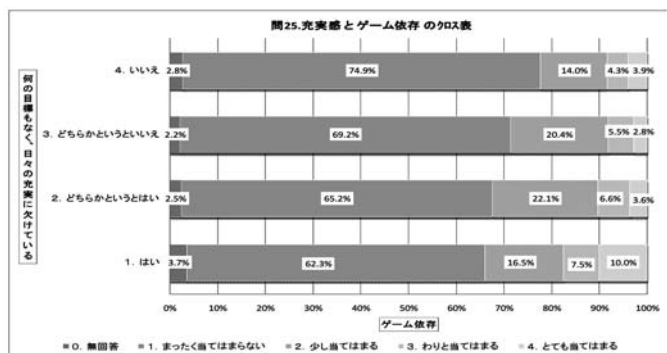


問 24 普段はあるがままの自分を出せないと思っているほどゲームへの依存心理傾向は強い ( $p < .001$ )。自分を出せないと思っている子どもは、依存心理傾向に④とても当てはまると 9.6%が回答しているのに対して、出せるとしている子どもの④の回答は 3.9%である。メディアにはまり自己表現が苦手になるということもあるが、同時に、日常の生活での自己表現が苦手な子どもがゲームの世界での自分に入りこみ、その世界に依存してゆくと考えると、ゲーム依存からの脱出には自己表現のサポートが必要となることが推測される。



ゲーム依存と同様に普段自分を出せないと感じている子どもほど、ネット依存心理傾向が高いが ( $p < .001$ )、依存心理傾向の程度はゲームほどではない。ゲームに比べて、ネットは双方向性で自己表現を伴う活動が含まれているということも考えられる。

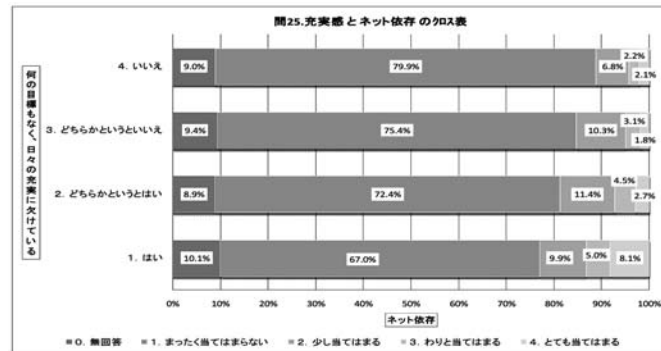
### 4. 充実感「日々の充実に欠けている」とゲーム・ネット依存心理傾向



問 25 日々の充実に欠けていると思っているほど、ゲームへの依存心理傾向が高く ( $p < .001$ )、充実していると感じている子どものゲーム依存心理項目への④の回答が 3.9%であるのに対して、充実に欠けていると感じている子どもの④への回答は 10.0%になっている。

ゲーム依存によって、日々の充実感を失うというよりも、日々の充実感の無さを意識することによってゲームのなかでの充実感を高め、依存を進行させていることが推測される。





ゲーム依存と同様に日々の充実に欠けていると思うほど、ネット依存心理傾向が高い ( $p < .001$ )。すなわち、日々の充実に欠けていると思うほどネットの世界に入り、依存する傾向にある。13.1%を超える子どもが依存心理に関して③+④と回答しているが、ゲーム依存心理傾向 (17.5%) ほどではない。これは、ゲームよりネットメディアの方が、自己完結的でないために充実感を与える要因となっていること、あるいはゲームの内容・体験学習が日々の充実感を阻害するものとなっていることも考えられる。

#### 参考文献

1. 香山リカ『テレビゲームと癒し』岩波書店, 1996 年。
2. 江下雅之『ネットワーク社会の深層構造』中央公論新社, 2000 年。
3. 鈴木みどり編『Study Guide メディア・リテラシー 入門編』リベルタ出版, 2000 年。
4. 水越俊之編著『メディアリテラシーを育てる』明示図書, 2000 年。
5. 川崎貴一『インターネット犯罪』文芸春秋, 2001 年。
6. 森昭雄『ゲーム脳の恐怖』日本法曹出版協会, 2002 年。
7. 正高信男『ケータイを持ったサル——「人間らしさ」の崩壊』中央公論新社, 2003 年。
8. 坂本章編『メディアと人間の発達——テレビ, テレビゲーム, インターネット, そしてロボットの心理的影響』学文社, 2003 年。
9. 山内祐平『デジタル社会のリテラシー——「学びのコミュニティ」をデザインする』岩波書店, 2003 年。
10. 山田真理子『子ども・こころ・育ち 機微を生きる』エイデル研究所, 2004 年。
11. 堀田龍也『メディアとのつきあい方学習』株式会社ジャストシステム, 2004 年。
12. 岡田尊司『脳内汚染』文芸春秋, 2006 年。
13. 森昭雄『ITに殺される子どもたち——蔓延するゲーム脳』講談社, 2006 年。
14. 国立教育政策研究書編『メディア・リテラシーへの招待——生涯学習社会を生きる力』東洋館出版社, 2004 年。尾木直樹『ウェブ汚染社会』講談社, 2007 年。
15. 荻上チキ『ウェブ炎上——ネット群集の暴走と可能性』ちくま書房, 2007 年。
16. 藤川博樹『今 子どもたちが危ない! 出会い系サイト』汐文社, 2007 年。
17. 坂本旬『デジタルキッズ——ネット社会の子育て』旬報社, 2007 年。
18. 藤川大祐『ケータイ世界の子どもたち』講談社, 2008 年。
19. 中築間卓蔵『いまなぜ メディアを読み解く目』かもがわ出版, 2008 年。
20. 市川茂浩『誰も知らなかったケータイ世代』東洋経済新報社, 2008 年。
21. 戸塚滝登『子どもの脳と仮想世界——教室から見えるデジタルっ子の今』岩波書店, 2008 年。
22. 渡辺真由子『ネットいじめの真実』ミネルヴァ書房, 2008 年。
23. 尾木直樹『「ケータイ・ネット時代」の子育て論——時代の波に流されない力』新日本出版社, 2008 年。
24. 荻上チキ『ネットいじめ——ウェブ社会と終わりのなき「キャラ戦争」』PHP新書, 2008 年。
25. 日本子どもを守る会編『子ども白書 2009』草土文化, 2009 年。
26. 高橋暁子『子どもにケータイ持たせていいですか』インプレスジャパン, 2009 年。
27. 清水英夫『表現の自由と第三者機関』小学館, 2009 年。

28. 芦崎治『ネットゲ廃人』リーダーズノート株式会社, 2009 年。
29. 大山圭湖『中学生が考える 私たちのケータイ, ネットとのつきあい方』清流出版株式会社, 2009 年。
30. 清川輝基・内海裕美『「メディア漬け」で壊れる子どもたち』株式会社 少年写真新聞社, 2009 年。
31. 澤口俊之『「学力」と「社会力」を伸ばす脳教育』講談社, 2009 年。
32. 榊原洋一『「脳科学の壁 脳機能イメージングで何が分かったのか」』講談社, 2009 年。