

メディア接触がQOLに与える影響

—児童期・青年期の女子におけるネット調査からの検討—

長谷川 真 里 (横浜市立大学国際総合科学部人間科学コース)

坂 元 章 (お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科)

1) 本プロジェクトの目的

子どもの幸福感や自己肯定感を規定する要因は何であろうか。現代の子どもは日常的にテレビ、テレビゲーム、携帯電話、インターネットなどのメディアに接触しており、いまや子どもの生活において必要不可欠なものとなっている。これまでメディアが子どもに与える影響として、暴力性や認知能力など発達の特定の側面を中心に検討されてきた。しかし、メディアへの接触は子どもたちの幸福感や自己肯定感といった、人生や生活全体にまで影響する可能性はないだろうか。本プロジェクトはメディア接触が子どもの QOL に与える影響を探る。そのために、小学生から中学生にかけての子どもを対象に、メディア接触と QOL の関係を 4 波のパネル調査により検討する。その際、テレビ、テレビゲーム、携帯電話、インターネットなどの複数のメディアを扱うと同時に、塾や家族団欒などのメディア接触以外の日常的な行動と QOL の関係も検討し、QOL を規定する要因を多面的に探る。なお本稿では、メディア接触時間と QOL の関係に絞って報告する。

2) 方法

2.1 調査対象者 4 回の調査に回答した小学生と中学生 51 名 (小 4 年 14 名、小 5 生 25 名、小 6 生 12 名、それぞれ第 1 回調査時、全員女子) である。

2.2 質問項目 テレビ、テレビゲーム、携帯電話、インターネットについて、平日視聴 (使用) 時間 (「ほとんど見ない (遊ばない、使わない)」「30 分くらい」「1 時間くらい」「2 時間くらい」「3 時間くらい」「4 時間くらい」「5 時間かそれ以上」から 1 つ選択)、休日視聴 (使用) 時間 (平日使用時間と同様の 7 つから 1 つ選択)、視聴 (使用) の意義 (「知識」、「スリル」、「感動」、「共通の話題」、「楽しさ」のそれぞれに対し「そう思わない (1)」～「そう思う (4)」の 4 件法で回答) であった。携帯電話についてのみ、所有の有無についての質問があり、非所有者はそれ以降の携帯電話の質問に回答しない。

小学生の日常生活を把握するために、7 種類の行動 (読書、マンガ、家での勉強、学習塾、稽古事、友だちとの外遊び、家族団欒) のそれぞれに対し、頻度 (「ぜんぜんしない(1)」～

「とてもよくする(4)」の4件法)について回答を求めた。日常生活にかかわるストレスを測定するために、児童・青年期用ストレス尺度(菊島,1999)43項目の中から、5つの下位領域ごとに分散の大きい3項目を抽出し、合計15項目を使用した。

QOLは6下位領域から構成される小学生用QOL尺度(Kid-KINDL^R Questionnaire)を用いて測定した。また、居住地区、SES、欺瞞項目、各メディアの使用ジャンルも質問した。

2.3 手続き 玩具メーカーが運営するウェブ上のコミュニティサイトで参加者を募集した。このコミュニティサイトは、小中学生を中心に30万人以上の会員が参加する情報交換サイトであり、その内訳は、小学校低学年の子どもは約32%、小学校高学年の子どもは約41%、中学生は約12%、男女比は、おおむね3:7である(2008年8月の時点)。調査は、第1回目(1時点目)は2008年3月5日~3月24日、第2回目(2時点目)は5月21日~6月21日、第3回目(3時点目)は、8月7日~10月3日、第4回目(4時点目)は10月22日~12月16日に行なわれた。コミュニティサイトの登録者のみが回答できる形式であり、登録者が任意に調査に協力した。ネットによる調査を用いたのは4回という長期にわたる縦断的調査の実施のためである。子ども自身の回答を保証するために小中学生を中心としたコミュニティサイトに調査の協力を依頼したが、女子の参加者の比率が高いため、4回の調査に協力した分析対象者は、最終的に全員女子となった。

3) 結果と考察

3.1 メディア接触時間

テレビの視聴時間は、平日は「2時間くらい」—「3時間くらい」、休日は「2時間くらい」—「4時間くらい」が最も多かった。テレビゲームの遊び時間は、平日、休日ともにおおむね「ほとんど遊ばない」が最も多かった。携帯電話の所有の割合は35.3%—41.2%であり、4時点目が最も所有率が高くなっていた。所有者のうち、使用時間は、平日は「ほとんど使わない」—「1時間くらい」、休日は「ほとんど使わない」—「30分くらい」が最も多かった。インターネットの使用時間は、平日、休日ともに「1時間くらい」—「2時間くらい」が最も多かった。

3.2 メディア接触時間とQOLの因果関係

メディア接触状況とQOLの因果関係を検討するために、Figure1の分析モデルを用いて構造方程式モデル分析を行った。この分析により、短期間の影響、長期間の影響、メディア接触からQOLへの影響、QOLがメディア接触に与える影響など、さまざまな因果関係の検

討が可能になる。本稿においては、メディア変数 6 種類（平日テレビ視聴時間、休日テレビ視聴時間、平日ゲーム使用時間、休日ゲーム使用時間、平日ネット使用時間、休日ネット使用時間）と QOL の 6 下位領域との関係を報告する。

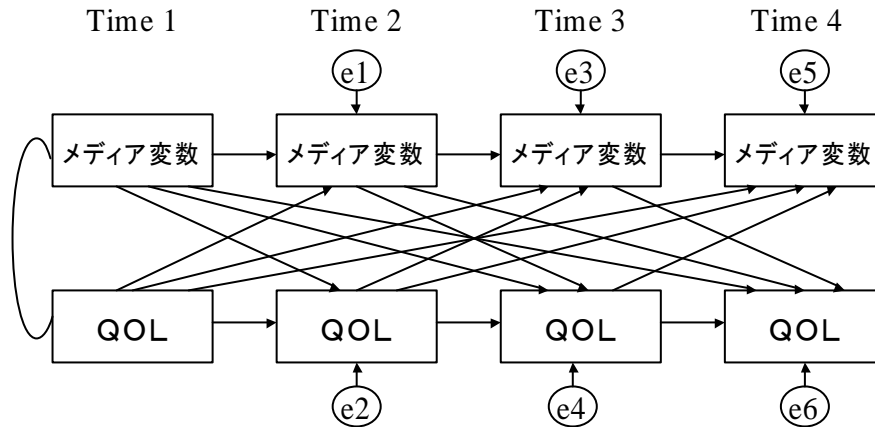


Figure 1 メディア接触とQOLの関係の分析モデル

分析の結果、テレビから QOL へ 10 の有意なパスが見られたが、そのうち 9 つは負の関係であった。よって、テレビの接触により QOL を低める影響が示唆された。テレビゲームから QOL へは 9 つの有意なパスが見られたが、そのうち 5 つは正の関係であった。テレビゲームへの接触は QOL を高める場合と低める場合があることが示唆された。インターネットについては、5 つの有意なパスが見られたが、そのうちの情動的 well-being はすべて正の関係であった。以上から、メディア接触により QOL を高める場合と低める場合があることが示唆された。情動的 well-being への影響が見られた場合は、おおむね QOL を高める方向性を持つものであった。なお、QOL からメディア接触へ影響もみられ、メディアと QOL の相互作用的な関係が示唆された。ただし今回の分析モデルでは十分な適合度が得られず (GFI=.86-.94, RMSEA=.08-.26)、他の要因も含めての再分析が必要である。

4) 今後の課題

本稿では、児童期と青年期の女子を対象に、メディアの接触時間と QOL の 6 下位領域の関係を検討した。しかし、単純な接触時間が QOL に影響するのではなく、メディアについての認識、外遊びや塾などの日常生活従事頻度、日常的ストレスの高低など、様々な要因と

複合的に関係すると考えられる。また、これらの要因は、社会経済的地位との関係も予測される。さらに、今回は短期的影響と長期的影響について考察していない。今後は、短期的影響と長期的影響について考慮し、第 1 に、これらのさまざまな要因を含めての分析、第 2 に、社会経済的地位との関係を含めての分析が必要であろう。

(引用文献)

菊島勝也 (1999). ストレッサーとソーシャルサポートが中学時の不登校傾向に及ぼす影響. 性格心理学研究, 7,66-76.