

# 青少年の発達にテレビは影響を及ぼすか

角谷詩織<sup>1</sup> 無藤隆<sup>2</sup>

不安な気持ちの現れや社会的ルール違反傾向を指標とし、テレビを中心とするメディア接触が青少年の意識や行動に及ぼす影響を検討した。首都圏40km圏内から無作為抽出された小学5年生（第1回調査）とその保護者1500組に対して、2001年2月より、毎年1回4年間の追跡調査を行った。第1回調査時での中学2年生、第4回調査時での小学5年生と保護者それぞれ350組ずつも調査対象とした。思春期の発達的变化がみられるとともに、子どもの社会的ルール違反傾向や不安な気持ちを高める要因は多様であること、その中で、テレビを中心とするメディアの要因も含まれることが示された。

## 問題・目的

この調査の目的は、テレビを中心とするメディア接触が青少年の意識や行動に及ぼす影響を検討することにある。テレビは情報収集の手段として、また娯楽として、青少年の生活にとって身近なメディアとなっている。他方、青少年の問題行動の一因としてテレビの影響があるのではないかと懸念する意見もあり、また、そのような研究結果も得られている（Cantor, 2000; Huston, Donnerstein, Fairchild, Feshbach, Katz, Murray, Rubinstein, Wilcox, & Zuckerman, 1992）。この点について、日本でもいくつかの研究調査はなされてきたが、それらは、ある時期の青少年の意識や行動とテレビ視聴との関連（相関関係）を分析するにとどまっている。因果関係を分析するためには、青少年の成長を追跡し、時間的に先行する要因がその後の行動に影響を及ぼしているかを明らかにすることが欠かせない。本調査では小学5年生の子どもが中学2年生になるまでの4年間で年1回の調査で追跡し（無藤・川浦・角谷, 2000, 2001, 2002）、テレビを中心としたメディア接触の影響を子どもの発達過程・生活空間の中で捉える。

## 方法

**調査地域：**首都圏40km圏内（無作為抽出法による対象者抽出）。

**調査方法：**調査員が対象者宅を訪問し、子ども、保護

者それぞれに面接調査を行う。

**各回調査の概要：**表1

**第4回調査対象者内訳：**表2

**第1～4回全回調査の有効回答：**中学2年生721名（男子377名、女子344名）。全調査対象（1500名）からの有効回答率（48.1%）。第2回調査以降対象者（1006名）からの有効率（71.7%）。

**中学2年生の分析対象：**第4回調査の有効回答者778名

**4年間の変化の分析対象：**全回調査の有効回答者721名

## 結果と考察

### I. 中2の子どもの現況と過去4年間の変化

#### a) 子どもの生活背景

小学生よりは低下しているものの、中学2年生でも、約75%が何らかの習いごとをしている。中2現在、最も多くの子どもがやっている習い事は、男女とも「学校の勉強のための塾」（男子；39%、女子；33%）であり、小学生の時と比べ、お稽古事から学習塾への変化がみられる。

また、就寝時間も遅くなり、「ほとんど毎日」11時以降まで起きている子どもの割合が最も多くなる（男子；39%、女子；52%）。

#### b) 子ども専用のメディア使用

子ども部屋でのテレビ所有率は、男子が44%、女子が40%で、これは小5から学年が上がるにつれ増加している。多くの子どもが自分専用を持っている物は、

キーワード：青少年、テレビ、不安、社会的ルール違反

1 上越教育大学学校教育学部 2 白梅学園大学／お茶の水女子大学大学院人間文化研究科客員教授

表1 各回調査の概要

		第1回	第2回	第3回	第4回
調査対象者		小学5年生の子どもとその主たる保護者1500組（比較対象として中学2年生とその主たる保護者350組）	第1回調査の有効回答者である小学6年生とその主たる保護者1006組	第1回調査の有効回答者である中学1年生とその主たる保護者1006組	第1回調査の有効回答者である中学2年生とその主たる保護者1006組（比較対象として小学5年生とその主たる保護者350組）
実施時期		2001年2月16日～2月25日	2002年2月15日～3月10日	2003年2月14日～3月9日	2004年2月13日～3月7日
有効回答		小学5年生1006名	小学6年生882名	中学1年生843名	中学2年生778名
全調査対象(1500名)からの有効回答	子ども (質問に1問でも回答したもの)	1006組(67.1%)	882組(58.8%)	843組(56.9%)	778組(51.9%)
	保護者・子どもとも	964組(64.3%)	850組(56.7%)	809組(53.9%)	749組(49.9%)
比較対象(350組)		中学2年生216名	/	/	小学5年生301名
	子ども (質問に1問でも回答したもの)	216組(61.7%)			301組(86.0%)
	保護者・子どもとも	192組(54.9%)			295組(84.3%)
第2回以降対象者(1006名)からの有効回答率	子ども (質問に1問でも回答したもの)		87.7%	83.8%	77.3%
	保護者・子どもとも		84.5%	80.4%	74.5%

表2 第4回調査対象者の内訳

		総数	保護者の属性別			
			母親	父親	その他	保護者無回答
子どもの属性	男子	404	369	20	3	12
	女子	374	332	22	3	17
合計		778	701	42	6	29

男子では「テレビゲーム機」(75%)、「けいたいゲーム機(ゲームボーイなど)」(56%)、「けいたい音楽プレーヤー」(42%)、「けいたい電話・PHS」(40%)の順で、その次に「テレビ」(34%)である。女子では、「けいたい電話・PHS」(55%)、「けいたい音楽プレーヤー」(53%)、「けいたいゲーム機」(44%)、「テレビゲーム機」(41%)、「ラジオ・ラジカセ」(39%)で、次に「テレビ」(30%)である。この4年で男女とも携帯電話が急増している。また中学生になると女子のゲーム機の所有率が低下する。

c) テレビ視聴時間・視聴形態

平日1日あたりのテレビ視聴時間は、「2時間ぐらい」・「3時間ぐらい」が男子で62%、女子で53%である。また、男子の20%、女子の29%が、4時間以上テレビを見ている。

よく見る番組は、男子は、「笑いやコントなどのバラエティ」(71%)、「ドラマ」(57%)、「アニメ・マンガ」(49%)の順で、女子は「ドラマ」(77%)、「歌番組・

音楽番組」(70%)、「笑いやコントなどのバラエティ」(66%)の順である。男女とも、学年が上がるにつれ、「ドラマ」、「笑いやコントなどのバラエティ」、「歌番組・音楽番組」をよく見るようになる。保護者が子どものテレビ視聴行動へどのように働きかけているかという点に関しては、「子どもに見せたくない内容はチャンネルを変えたりして見せない」、「子どもの見る番組や時間帯を決めている」が、学年が上がるにつれ減少する。

d) テレビに対する意識

テレビがどの程度必要なものか尋ねたところ、「かなり必要なもの」という子どもが最も多く、男子で46%、女子で45%である。次いで「あったほうが良いけどのもの」(男子;32%,女子;36%)、「絶対なくてはならないもの」(男子;20%,女子;19%)となっている。「かなり必要なもの」という子どもは、小6から学年が上がるにつれ増加する。

暴力シーンをテレビで見たときの気持ちは、男子では「とくになにも感じない」(38%)、「いやな気分になる」(29%)、「ハラハラドキドキして夢中になる」(21%)の順に多く、女子では「いやな気分になる」(46%)、「こわくて目をつぶる」(26%)、「とくになにも感じない」(22%)の順に多いというように男女で異なる。また、男女とも、「とくになにも感じない」子どもは、小5から学年が上がるにつれ増加する。

バラエティ番組などで、笑いをとるために他の人に物を投げたり叩いたりからかたりする場面に対しても男女で異なり、男子では、「どちらかという『笑いをとるためにはやってもかまわない』に近い」が最も多く(39%)、女子では「どちらかという『いくら笑いをとるためとはいえ、そういうことはよくない』に近い」が最も多かった(40%)。これに対し、正義のために相手を倒すなどのシーンに対しては、男女とも「どちらかという『正義のためであれば、力で相手をたおすことはいい』に近い」が最も多かった(男子; 42%, 女子; 45%)。小5から学年が上がるにつれ、男女とも笑いをとるために他の人に物を投げたりたたいたりからかたりする場面に対して、「『笑いをとるためにはやってもかまわない』(『どちらかといえば』も含む)に近い」、「『正義のためであれば、力で相手をたおすことはいい』(『どちらかといえば』も含む)」が増加しており、笑いや正義のための暴力を容認する子どもの割合が高まる。

#### e) テレビゲーム

テレビゲームがどの程度必要なものかを尋ねたところ、男子では「あったほうが良いけどのもの」が47%、「かなり必要なもの」が30%であるのに対し、女子では「なくてもぜんぜん困らないもの」が55%、「あったほうが良いけどのもの」が36%だった。そもそも女子は男子に比べ、テレビゲームを必要とする子どもの割合が低い上に、学年が上がるにつれ減少する。テレビゲームの楽しいところを、テレビゲームをやったことがある子どもに尋ねたところ、男子では「友だちと共通の話題がもてること」が最も多く(60%)、(分母はテレビゲームをやったことがある子ども)、女子では「1人で遊べるところ」で39%だった。男女とも、学年が上がるにつれ「1人で遊べるところ」が増加する。

#### f) インターネット・電子メール

パソコンや携帯電話を用いての電子メールのやりとりの頻度は男女とも「ほとんど毎日」が最も多いが、男女別には男子より女子のほうが多い(男子; 29% < 女子; 54%)。一方、男女とも「電子メールは使えない」子どもも多く、特に、女子より男子が多い(男子; 24% > 女子; 12%)。

電子メール以外のインターネットの使用状況は、男女とも「自分の趣味や好きなことに関する情報を得る」が最も多く(男子; 53%, 女子; 59%)、ついで、「宿題や勉強、学校の関する調べごとをする」(男子; 38%, 女子; 52%)である。

#### g) 家庭

家族と一緒にいるのが「とても楽しい」(男子; 40%, 女子; 42%)あるいは「まあ楽しい」(男子; 52%, 女子; 51%)子どもが90%以上である。ただし、「とても楽しい」の割合は学年が上がるにつれ、低下する。保護者の主な悩み事としては、「子どもの受験のこと」が最も多く(男子; 50%, 女子; 45%)半数近い。このほかでは、「子どもの将来のこと」(男子; 39%, 女子; 29%)、「子どもの成績のこと」(男子; 37%, 女子; 31%)などである。調査の対象児に関する悩み事としては、「夜遅くまで起きている」(男子; 36%, 女子; 40%)、「勉強をしない」(男子; 40%, 女子; 31%)、「言葉づかいが悪い」(男子; 16%, 女子; 35%)が多く、「とくに悩みはない」人は男子で24%、女子では28%である。また、メディア関連では「テレビばかり見ている」は男子で16%、女子で9%、「テレビゲームばかりしている」については男子25%、女子で4%である。

#### h) 学校

学校を「とても楽しい」と感じる子どもは中1から中2にかけて男女とも減少し、かわって「まあ楽しい」が増加する。部活動は、男女とも85%以上が入っており(男子; 89%, 女子; 87%)、その9割以上が「(「とても」+「まあ」)頑張っている」(部活動に入っている子ども分母、男子94%, 女子91%)。

#### i) 友だち

どのような友だちが仲良しの友だちかを尋ねた結果では、男女とも「いっしょに遊ぶ友だち」をあげる子どもが最も多い(男子; 88%, 女子; 88%)。他に、男女とも、「親友といえる友だち」(男子; 56%, 女子; 67%)、「相談ごとをしたり、ほかの人には言えないひみつを教えあう友だち」(男子; 42%, 女子; 69%)が多い。なお、小5から小6にかけて「相談ごとをしたり、ほかの人には言えないひみつを教えあう友だち」が増加する。

#### j) 子どもの心理的な問題性

“社会的ルール違反傾向”に関して(“社会的ルール違反傾向”とは、「子どもだけでゲームセンターなどに行く」「夜おそくコンビニの前で友だちとしゃべる」「知らない人の自転車をかってに使う」「タバコを吸う」「万引きをする」など(当該年齢における)社会的規範からの逸脱を容認する傾向を指す。)、男女とも、9個の選択肢中では「子どもだけでゲームセンターなどに行く」経験がある、あるいはやってもよい、やってみたいと思う子どもが最も多く(男子; 54%, 女子; 68%)、次いで、「夜おそくコンビニの前で友だちとしゃ

べる」が多い(男子;18%,女子;15%)。学年が上がるにつれ、「この中にはない」の割合が低下し、「子どもだけでゲームセンターなどに行く」、「夜おそくコンビニの前で友だちとしゃべる」が増加する。

子どもの“不安な気持ちの現れ”として、「イライラすること」、「さみしくなること」、「なにもやる気がしないこと」、「頭やおなかがいなくなること」がどのくらいの頻度であるかを尋ねたところ、「イライラすること」が「ある」(「よく」+「ときどき」)のは男子で59%、女子で74%、「さみしくなること」が「ある」(「よく」+「ときどき」)のは男子で13%、女子で29%、「なにもやる気がしないこと」が「ある」(「よく」+「ときどき」)のは男子で49%、女子で65%、「頭やおなかがいなくなること」が「ある」(「よく」+「ときどき」)のは男子で30%、女子で42%であり、どの項目も女子のほうが「不安な気持ち」を経験している。

現在悩んでいることは、男女とも「成績のこと」(男子;47%、女子;49%)、「受験のこと」(男子;48%、女子47%)をあげる子どもが多い。小5に比べ学年が上がるにつれ男女とも「悩み事はない」子どもが減少する。かわって悩み事として増加しているのが「成績のこと」、「受験のこと」、「将来のこと」である。「受験のこと」は中1から中2にかけて急激に増加する[中1(男子;15%、女子;17%)<中2(男子;48%、女子;47%)]。

## II. “社会的ルール違反傾向”や“不安な気持ちの現れ”に影響を与えた要因

続いて、「社会的ルール違反傾向」や「不安な気持ちの現れ」といった、対外的、心理的問題性を高める要因には、どのようなものが含まれるのかを抽出する。特に、小学5年生が中学2年生になるまでの4年間を通した因果関係を検討する。その際、要因の一つとして、テレビを中心とするメディアに関わる要因を組み込むことにより、それらの要因が青少年へどのように影響を及ぼしているのかを検討する。

なお、本調査においては、“社会的ルール違反傾向”の低い順から、「完全否認群」(“社会的ルール違反傾向”を示す選択肢のいずれも選択しなかった子ども)、「ゲームセンター容認群」(「子どもだけでゲームセンターなどに行く」の選択肢のみを選択した子ども)、「容認群」(「子どもだけでゲームセンターなどに行く」以外の選択肢を選択した子ども)というグループを設定して分析している。一方、“不安な気持ちの現れ”としては、「イライラすること」、「さみしくなること」、「な

にもやる気がしないこと」、「頭やおなかがいなくなること」の頻度からグループを設定した。

“社会的ルール違反傾向”や“不安な気持ちの現れ”に影響を与えた要因として、これまでの多くの先行研究を参考に、表3にあげる項目を仮説として抽出した。

### k) 社会的ルール違反傾向の特性

小学5年生から中学2年生の各時期において、“社会的ルール違反傾向”と関連の強い要因(項目)を、相関係数の検討により抽出した。(表4:男子,表5:女子)

その結果、男女とも、“不安な気持ちの現れ”の高さ、友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、家族でいることが楽しいと感じないこと、両親に大切に思ってくれているとは思わないほう、11時過ぎまで起きている日数の多さが、小・中学生の“社会的ルール違反傾向”の高さと強く関連していた。

上述の要因の中にテレビやメディアに関するものは含まれていなかったが、男女別に関連をみると、男子では、担任の先生との信頼感の低さ、女子では、テレビ視聴時間の長さ、テレビの必要性の高さ、暴力シーンを見たときにハラハラドキドキする、悩み事があること、悩み事として「成績のこと」をあげること、仲良しの友だちに「いっしょにいたずらをする友だち」がいることが、“社会的ルール違反傾向”の高さと関連しており、その中にテレビに関する要因が含まれた。

小学生と中学生で比較した結果、小学生の“社会的ルール違反傾向”の高い子どもの特性としては、男子では、テレビゲームで遊んだ後「スカッとする」、「本当に同じことをしてみたくなる」といったテレビゲームの要因、学校が楽しくない、悪さをしたことを自慢する友だちがいること、「何かを集めること」に夢中になっていることが関連している。女子では、テレビで見た暴力シーンを真似すること、言うことを聞かないと怖い友だちが仲良しにいいこと、保護者が子どもの成績のことを悩んでいることなどが関連した。

また、中学生の“社会的ルール違反傾向”の高さと関連する要因としては、男子では、「歌番組・音楽番組」をよく見ること、見る番組を決めずにだらだらとテレビを見ること、テレビと同じ方法で友だちを笑わそうとすることがあること、バラエティでのからかいや暴力を容認する傾向が高いこと、テレビゲームで遊んだ後「つかれた感じがする」こと、好きな歌手などの物や情報を集めることに夢中になっていることなどが関連している。一方、女子では子ども専用の物として携

表3 “社会的ルール違反傾向”や“不安な気持ちの現れ”に影響を与えると想定した要因

性別	
学年	
テレビ	テレビ視聴時間 子ども専用のテレビ所持 よく見る番組 テレビの見方(ひとりで見ることが多い, 等) テレビ依存度(テレビの必要性, コマーシャルに出てきたものを思わず買ってしまふ, 等) テレビ観(見るだけでいろいろなことがわかる, 等)
生活習慣	11時(12時)過ぎまで起きている日数 習い事 子ども専用のメディア(携帯電話など)
テレビゲーム	テレビゲーム所持 テレビゲームで遊ぶ時間 テレビゲーム観(友だちと共通の話題ができる, 等) テレビゲームをやった後の気分(スカッとする, 等) テレビゲーム依存度(必要性)
電子メール,	インターネット [第4回調査のみ]
自己	勉強への自信 一人であるのが好きなほうだ, スポーツは得意なほうだ, 等 嫌な事があったときの対処のタイプ(我慢するーやつあたりする, 等) 夢中になっていること
家庭環境	同居家族構成 家族と一緒にいる楽しさ 親との信頼関係 保護者のテレビ接触頻度, よく見る番組 保護者のテレビ観 保護者の子どもに対するテレビ視聴介入 保護者のテレビゲーム観 保護者の子どもに対するテレビゲーム介入 保護者の心理的不安な気持ちの現れ 保護者の悩み事 保護者の生活満足感 保護者の社会観
学校環境	学校の楽しさ 担任の先生との信頼関係 部活動への参加状況(中学生のみ)
友だち関係	仲良しの友だち(一緒に勉強をする, 悪いことをしたことを自慢する, 等) 学校での友だち関係(友だちからたたかれたりけられたりすることがある, 等)
社会観	真面目に頑張れば成功する, 等
心理的不安	イライラすること 寂しくなること 何もやる気がしないこと 頭やおなか痛くなること 悩み事(友だちのこと, 成績のこと, 等)
社会的ルール違反傾向	子どもだけでゲームセンターなどに行く 夜遅くコンビニの前で友だちとしゃべる タバコをすう 万引きをする 家出をする, 等

携帯電話やPHSを持っていること、「トーク番組」をよく見ること、「テレビに登場する人のようになりたい」と思うこと、バラエティでのからかいや暴力を容認する傾向が高いこと、テレビゲームで遊んだ後「ものたりないと思う」こと、相談事をしたり他の人には言えない秘密を教えあう仲良しがいること、家族や性格のことを悩んでいること、保護者として、子どもと会話ができないという悩みを抱えていることとの関連がみられた。

#### 1) 社会的ルール違反傾向の高さに影響を与えた要因の分類

上述の要因が、その後の“社会的ルール違反傾向”の高さにどの程度影響するのか検討した。表1にあげた要因を主成分分析により要因をまとめた後、残った要因全てを $T_{(n-1)}$ での独立変数(原因となる要因)とし、 $T_{(n)}$ での“社会的ルール違反傾向”の高さを従属変数(結果となる要因)とした縦断的な重回帰分析\*1)により検討した(2<n<4:nは時期を現す)。その結果、後

表4 各時期の社会的ルール違反傾向と関連する要因 (男子)

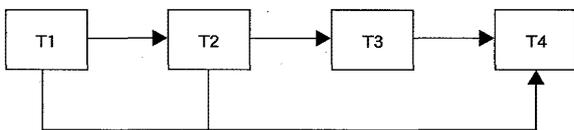
小5 (T1)	小6 (T2)	中1 (T3)	中2 (T4)
<p>不安な気持ちの現れが高い                      友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、仲間はずれにすることが多い                      家族と一緒にいることが楽しくない                      お母さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう                      お父さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう                      1週間当たり11時過ぎまでおきている日数が多い                      担任の先生は自分のよいところをわかってくれる</p>			
<p>よく見る番組：「クイズ・ゲーム」                      テレビゲームで遊んだ後「スカッとする」                      テレビゲームで遊んだ後「同じことをしてみたくなる」                      学校が楽しくないほう                      仲良し：万引きなど悪さをしたことを自慢する友だち                      夢中になっていること：何かを集めること</p>	<p>よく見る番組：「歌番組・音楽番組」                      「その日見ることにしていた番組が終わったらテレビは見ない」ことをしない                      テレビと同じ方法で人を笑わせようと思ったことがある                      バラエティにおける暴力やからかいを容認する傾向がある                      テレビは「友だちとの共通の話題ができる」と思う                      テレビゲームで遊んだ後「疲れた感じがする」                      仲良し：相談事をしたり他の人には言えない秘密を教えあう友だち                      夢中になっていること：歌手などの物や情報を集める</p>		

表5 各時期の社会的ルール違反傾向と関連の強い要因 (女子)

小5 (T1)	小6 (T2)	中1 (T3)	中2 (T4)
<p>不安な気持ちの現れが高い                      友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、仲間はずれにすることが多い                      平日1日あたりの視聴時間が長い                      暴力シーンを見たとき「ハラハラドキドキしてむちゅうになる」                      テレビを必要なものとする程度が高い                      1週間当たり11時過ぎまでおきている日数が多い                      仲良し：いっしょにいたずらをする友だち                      悩みごと：成績のこと                      「悩み事はない」に「いいえ」                      家族と一緒にいることが楽しくない                      お母さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう                      お父さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう</p>			
<p>テレビでみたぼうりょくの場面をまねをしたことがある                      仲良し：言うことをきかないとこわい友だち                      保護者のテレビゲーム観：子どものストレス発散に役立つ                      保護者の悩み事：子どもの成績のこと                      保護者悩み事：「とくに悩みはない」に「いいえ」</p>	<p>子ども専用の物：けいたい電話、PHS                      よく見る番組：映画                      よく見る番組：トーク番組                      よく見る番組：クイズ・ゲーム                      テレビに登場する人のようになりたいと思ったことがある                      バラエティにおける暴力やからかいを容認する傾向がある                      テレビに登場する人のようになりたいと思ったことがある                      コマーシャルで見たものをおもわず買ってしまったことがある                      テレビゲームで遊んだ後「ものたりないと思う」                      テレビゲームで遊んだ後「とくに何も感じない」                      1週間当たり12時過ぎまでおきている日数が多い                      仲良し：相談事をしたり他の人には言えない秘密を教えあう友だち                      悩みごと：家族のこと                      悩みごと：性格のこと                      対象児に関する悩み：会話がな</p>		

述の表4～5に示す要因が、主たる影響要因となった。それまでの子どもの“社会的ルール違反傾向”の高さがその後の“社会的ルール違反傾向”の高さを比較的強く規定した（つまり、小5時点で“社会的ルール違反傾向”が高い子どもは、中2でも高い傾向がみられる）が、それ以外の要因では、突出して強く規定するものはなかった。しかし、複数の要因が、弱いながらも、複合的に作用することで、後々の子どもの“社会的ルール違反傾向”の高さに影響する要因となることが示された。ただし、その影響プロセスは、男女で異なるものであった。

### 縦断的重回帰分析の流れ



以下に、男女別に、影響プロセスを記す。

#### (i) 男子の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を与えた要因

重回帰分析の結果、男子の“社会的ルール違反傾向”を高める要因として、表6のような具体的項目があげられた。さらに、それを主成分分析<sup>\*2)</sup>により整理すると、A～Gの7つに分類できた。(同じ分類としてカテゴリ化された項目には、類似した性質の子どもが分類されていると推測できる。)これらの7分類に相当する要因が、複合的に作用したとき、子どもの“社会的ルール違反傾向”を高める可能性がある。

具体的には、小5・小6の“社会的ルール違反傾向”(分類A)と、中1の“社会的ルール違反傾向”(分類G)とが、異なるカテゴリに分類された。これは“社会的ルール違反傾向”がもともと高い子どもは、その後も“社会的ルール違反傾向”が高い傾向はみられるが、小学生から中学生になった時に、もともと“社会的ルール違反傾向”が高い子ども以外の子でも、“社会的ルール違反傾向”が高い子どもが増えたためと考えられる。このほか、中1での“社会的ルール違反傾向”の高さは、分類Gのように、「相談ごとをしたり、ほかの人には言えないひみつを教えあう友だち」がないこととも関連している。

そして分類B(バラエティ番組などで笑いをとるために他の人に物をなげたりたたいたりからかったりする場面に対して、「笑いをとるためにはやってもかまわ

ない」に近い、など)にカテゴリ化された項目から推測できることは、小学5、6年生におけるバラエティ番組の影響である。この時期に、バラエティ番組をよく見たり、バラエティにおけるからかいの意味で相手をたたいたりする行為を容認する傾向のみられる子どもは、中2現在で、“社会的ルール違反傾向”が高いことと関連している。ここから指摘できることは、小学生のうちそれが笑いをとるための一部というものであっても、子どもによっては何らかの行動に、後々影響がみられる可能性があるということである。

#### (ii) 女子の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を与えた要因

重回帰分析の結果、女子の“社会的ルール違反傾向”を高める要因としては、表7の具体的項目があげられ、さらに、主成分分析により、A～Kの11に分類できた。女子の場合も、これらの11分類に相当する要因が、複合的に作用したとき、子どもの“社会的ルール違反傾向”を高める可能性が示唆された。

中1では、“社会的ルール違反傾向”と「いっしょにいたずらをする友だち」とがひとまとまりとなった(分類A)。

小5で11時過ぎまで起きている日数が多いこと(分類E)は、小6では関連しなかったが、中2の“社会的ルール違反傾向”の高さと関連している。分類Eには、このほか小5でのテレビ視聴時間が長いこと、小6で保護者が「子どもの成績のことで悩んでいる」ことが含まれ、小学生時代の、生活リズムと学業への姿勢がその後の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を与える可能性がある。

また、小学生の時期に、子ども専用の物として「テレビ」を所有していること(分類C)や、小6でテレビを重要視すること(分類D)は、その後の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響をあたえている。そして、中1で子ども専用の物として「テレビゲームを持っている」と回答している子どもとの関連もみられることから、ある種のメディアへの依存が、その後のルール違反傾向と関連している。

分類F(小5で、「友だちからたたかれたりけられたりすること」が「よくある」、など)では、友だちからたたかれたり、あるいは、友だちをけられたりすることは、いずれの時期においても、翌年の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を及ぼすことがわかる。中1から中2では、「テレビに登場する人のようにになりたいと思ったこと」という要因が、同じ要素を持ったも

表6 社会的ルール違反傾向の高さと関連する概念 (男子)

分類	要因となった時期	要因となった項目
A	小5 (T1) 小6 (T2) 中1 (T3)	社会的ルール違反傾向の高さ 社会的ルール違反傾向の高さ —
B	小5  小6  中1	バラエティ番組などで笑いをとるために他の人に物をなげたりたたいたりからかったりする場面に対して「わら笑いをとるためにはやってもかまわない」に近い 「笑いやコントなどのバラエティ」をよく見る バラエティ番組などで笑いをとるために他の人に物をなげたりたたいたりからかったりする場面に対して「わら笑いをとるためにはやってもかまわない」に近い テレビゲームの楽しいところ「何度もやり直せること」 —
C	小5 小6 中1	— 1週間当たり11時過ぎまで起きている日数が多い (保)「子どもに見せたくない内容はチャンネルを変えたりして見せない」ことを「よくする」 (保)「テレビゲームは暴力を正当な手段として扱っている」と思う
D	小5 小6 中1	「 <u>友だちをたたいたりけったりすること</u> 」が「よくある」ほう 「一緒にいたずらをする友だち」が「いる」 テレビゲームの楽しいところ「友だちと共通の話題が持てること」 暴力シーンを見た時「スカッとする」
E	小5 小6 中1	スポーツは得意なほうだ スポーツは得意なほうだ (保)対象児に関する悩み「テレビゲームばかりしている」
F	小5 小6 中1	勉強は得意なほうだ — —
G	小5 小6 中1	— — 社会的ルール違反傾向の高さ 相談ごとをしたり、他の人には言えない秘密を教えあう友だちがいない

下線付き太字：翌年にも、また、T4 [中2時] にも直接影響を及ぼした要因

斜体：翌年への影響要因にはならなかったが、T4 [中2時] へのみ直接影響を及ぼした要因

ゴシック：翌年への影響要因となり、T4 [中2時] の影響要因にはならなかった要因 (ただし、中1から中2は、翌年とT4への影響が同じものを示す。)

のとしてまとめられた。

小6・中1では、「イライラする」頻度の高さ (分類B) が、翌年の“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を与えた。これは、後述の、“不安な気持ちの現れ”に含まれる項目である。

以上のことから、女子でも子どもによっては、小学生の頃から自分専用のテレビを持っていること、テレビが「なくてはならない」と思っていること、テレビゲームを持っていること、などが友だち関係や、生活の乱れとともに、その後の行動 (“社会的ルール違反傾向”) に影響を及ぼしている可能性がある。

#### m) 不安な気持ちの現れの特性

小学5年生から中学2年生の各時期において、“不安な気持ちの現れ”と関連の強い要因 (項目) を、相関係数の検討により抽出した。(表8：男子、表9：女子)

その結果、男女とも、“社会的ルール違反傾向”の高さ、友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、家族でいることが楽しいと感じないこと、両親に大切に思ってくれているとは思わないほう、11時過ぎまで起きている日数の多さが、小・中学生の“不安な気持ちの現れ”の高さと関連していた。さらに、男子では、保護者の不安が高いこと、12時過ぎまでおきている日数の多さが、女子では、勉強が得意ではないこと、友だちのことを悩んでいることが、小・中学生に共通して“不安な気持ちの現れ”の高さと関連した。

上述の要因の中にテレビやメディアに関するものは含まれていなかったが、小学生と中学生で比較した結果、小学生の“不安な気持ちの現れ”の高い子どもの特性としては、男子では、テレビの必要性が高いこと、

表7 社会的ルール違反傾向の高さと関連する概念 (女子)

分類	要因となった時期	要因となった項目
A	小5 (T1) 小6 (T2) 中1 (T3)	<u>社会的ルール違反傾向の高さ</u> <u>社会的ルール違反傾向の高さ</u> 社会的ルール違反傾向の高さ 一緒にいたずらをする友だちがいる
B	小5 小6 中1	— イライラすることがよくあるほう イライラすることがよくあるほう スポーツは得意なほうだ
C	小5 小6 中1	子ども専用のもので「テレビ」を持っている 子ども専用のもので「テレビ」を持っている —
D	小5 小6 中1	— <u>(テレビを) 夢中になって見る</u> ことがある <u>テレビは「なくてはならないもの」</u> 子ども専用のもので「テレビゲーム機」を持っている
E	小5 小6 中1	平日1日あたりの視聴時間が長い 1週間あたり11時過ぎまで起きている日数が多い (保) 悩み「子どもの成績のこと」で悩んでいる —
F	小5 小6 中1	友だちからたたかれたりけられたりすることがよくある 友だちをたたいたりけったりすることがよくある 「テレビに登場する人物のようになりたいと思ったこと」がある
G	小5 小6 中1	— — 「家族のこと」で悩んでいる
H	小5 小6 中1	— 「アニメ・マンガ」をよく見る 「歌番組・音楽番組」をよく見る —
I	小5 小6 中1	「ニュース」をあまり見ない テレビゲームで遊んだ後「疲れた感じが」しない (保) 「テレビゲームは子どものストレス発散に役立っている」とは思わない —
J	小5 小6 中1	— — (保) 対象児が放課後何をしているか知らない
K	小5 小6 中1	— — (保) (テレビは) 家族や友人・知人と共通の話題ができると思う

下線付き太字：翌年にも、また、T4 [中2時] にも直接影響を及ぼした要因

斜体：翌年への影響要因にはならなかったが、T4 [中2時] へのみ直接影響を及ぼした要因

ゴシック：翌年への影響要因となり、T4 [中2時] の影響要因にはならなかった要因 (ただし、中1から中2は、翌年とT4への影響が同じものを示す。)

テレビゲームの楽しいこととして「何度もやりなおせること」をあげること、女子では、保護者の不安が高いことがあげられた。中学生の小学生の“不安な気持ちの現れ”の高さと関連する要因としては、男子では、子ども部屋にテレビがあること、仲良しとして「くやしい気持ちを言える」、「いっしょにいたずらをする」友だちがいること、家族のことを悩んでいることなどが、女子では、テレビで出てきたはやりのことばをすぐに使うこと、12時過ぎまで起きている日数が多いこ

と、部活動に積極的に参加していないこと、保護者の養育態度に一貫性がみられないことがあがった。

#### n) 不安な気持ちの現れの高さに影響を与えた要因の分類

“社会的ルール違反傾向”の高さに影響を与えた要因の分類と同様に、その後の子どもの“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与えたと思われる要因を主成分分析により、要因数をまとめた後、残った要因全てを

表8 各時期の不安な気持ちの現れと関連の強い要因 (男子)

小5 (T1)	小6 (T2)	中1 (T3)	中2 (T4)
社会的ルール違反傾向が高い 友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、仲間はずれにすることが多い 休み時間、独りでいること、仲間はずれにされることが多い 保護者の不安な気持ちの現れが高い 自己概念：ひとりでいるのが好きなほうだ 1週間当たり11時過ぎまでおきている日数が多い 1週間当たり12時過ぎまでおきている日数が多い 学校が楽しくない 担任の先生は自分のよいところをわかってくれるとは思わない 悩みごと：性格のこと 「悩みごとはない」に「いいえ」 家族と一緒にいることが楽しくない お母さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう お父さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう			
テレビの必要性が高い テレビゲームの楽しいところ：何度もやりなおせること	子ども部屋にテレビがある 仲良し：くやしい気持ちを言える友だちがいる 仲良し：一緒にいたずらをする友だち 悩みごと：家族のこと 家庭でのメディア：ビデオ		

表9 各時期の不安な気持ちの現れと関連の強い要因 (女子)

小5 (T1)	小6 (T2)	中1 (T3)	中2 (T4)
社会的ルール違反傾向が高い 友だちに叩かれたり蹴られたりすること、友だちを叩いたり蹴ったりすること、仲間はずれにすることが多い 休み時間、独りでいること、仲間はずれにされることが多い 1週間当たり11時過ぎまでおきている日数が多い 学校が楽しくない 担任の先生は自分のよいところをわかってくれるとは思わない 勉強が得意ではない 悩みごと：友だちのこと 悩みごと：性格のこと 「悩みごとはない」に「いいえ」 家族と一緒にいることが楽しくない お母さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう お父さんはいつでも自分のことを大切に思ってくれているとは思わないほう			
保護者の不安が高い	テレビにでたはやりのことばをすぐに使う 1週間当たり12時過ぎまでおきている日数が多い 部活動を頑張っていない 家庭でのメディア：携帯電話、PHS 子どもが同じことをしても、時によって叱ったり放っておいたりしてしまう		

T<sub>(n-1)</sub>での独立変数(原因となる要因)とし、T<sub>(n)</sub>での“不安な気持ちの現れ”の高さを従属変数(結果となる要因)とした縦断的な重回帰分析<sup>\*1)</sup>により検討した(2<n<4:nは時期を現す)。その結果、後述の表10~11に示す要因が、主たる影響要因となった。それまでの“不安な気持ちの現れ”の高さがその後の子どもの“不安な気持ちの現れ”の高さを比較的強く規定した(つまり、小5時点で“不安な気持ちの現れ”が

高い子どもは、中2でも高い傾向がみられる)が、それ以外の要因では、突出して強く規定するものはなく、ここでも複数の要因が、弱いながらも、複合的に作用することで、後々の子どもの“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を及ぼす要因となることが示されたが、テレビ視聴に関する要因はほとんどあがっていない。影響プロセスも、男女で異なるものであったので、次に紹介する。

(i) 男子の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与えた要因

男子の“不安な気持ちの現れ”を高める要因として、表10の具体的項目があげられ、さらに、主成分分析により、A～Kの11に分類できた。(同じ分類としてカテゴリ化された項目には、類似した性質の子どもが分類されていると推測できる。)これらの7分類に相当する要因が、複合的に作用したとき、子どもの“不安な気持ちの現れ”を高める可能性が示唆された。

表6を詳しくみていくと、まず小5・小6での保護者の子どものモニタリングの低さ(放課後子どもが何

をやっているのか知らない状態：分類C)が、翌年だけでなく、中2(T4)の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を及ぼしていることがわかる。

このほかでは、小5での保護者の悩み(子どもの成績：分類H)が翌年の子どもの“不安な気持ちの現れ”の高さに影響している。思春期は、保護者の心配事、あるいは、保護者のテレビ視聴をはじめとする生活習慣が、敏感に子どもに伝わる時期である。保護者と子どもの関係に目を向けることが重要であろう。

小6以降では、悩み・孤独に関わる要因(分類D)が翌年の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与え

表10 不安な気持ちの現れの高さと関連する概念(男子)

分類	要因となった時期	要因となった項目
A	小5(T1) 小6(T2) 中1(T3)	<u>不安な気持ちの現れの高さ</u> <u>不安な気持ちの現れの高さ</u> <u>不安な気持ちの現れの高さ</u>
B	小5 小6 中1	— 「テレビゲームは実際なかなか体験できないことを疑似体験させてくれる」と認識している 「テレビゲームは実際なかなか体験できないことを疑似体験させてくれる」と認識していない
C	小5 小6 中1	(保) 対象児が放課後何をしているか知らない (保) 対象児が放課後何をしているか知らない —
D	小5 小6 中1	— <u>悩み事「特にない」に「いいえ」</u> 悩み事「性格のこと」で悩んでいる 休み時間ひとりであることがよくある
E	小5 小6 中1	「テレビを一人で見ることが多い」に「いいえ」 「何も(習い事を)習っていない」に「いいえ」 (保) 対象児に関する悩み事「いうことをきかない」に「いいえ」 担任の先生は自分のよいところを分かってくれとは思わない
F	小5 小6 中1	— (保) 「テレビは見るだけでいろいろなことがわかる」に「いいえ」 テレビはなくてはならないもの 暴力シーンを見たとき「自分もそこに入りたいと思う」に「いいえ」
G	小5 小6 中1	テレビゲームの楽しいところとして「友だちと共通の話題がもてること」 子ども専用の物として「ラジオ」を持っている — 悩み事「健康や身体のこと」を悩んでいる
H	小5 小6 中1	(保) 子どもの成績のことで悩んでいる — —
I	小5 小6 中1	友だちは多いほう 子ども専用の物として「テレビ」を持っている —
J	小5 小6 中1	— (保) 「ドラマ」をよく見る (保) 「歌番組・音楽番組」をよく見る
K	小5 小6 中1	— 平日1日あたりテレビゲームで遊ぶ時間が少ない 「習い事」に夢中になっている

下線付き太字：翌年にも、また、T4 [中2時] にも直接影響を及ぼした要因

斜体：翌年への影響要因にはならなかったが、T4 [中2時] へのみ直接影響を及ぼした要因

ゴシック：翌年への影響要因となり、T4 [中2時] の影響要因にはならなかった要因 (ただし、中1から中2は、翌年とT4への影響が同じものを示す。)

た(小6で、悩み事「特にない」に「いいえ」、など)。

分類Eより(小5で、テレビを「ひとりで見ることが多い」に「いいえ」、小6で、保護者が対象児に関する悩み事として「いうことをきかない」に「いいえ」、中1で、「担任の先生は自分のよいところをわかってくれる」とは思わない、などとの関係がみられることから)、一見良い子に見られるが、内面では問題を抱えている可能性のある子どもがいて、そのような子どもの状況が、“不安な気持ちの現れ”を高めている可能性がある。“不安な気持ちの現れ”は、“社会的ルール違

反傾向”とは異なり、外からは見えにくい子どもの問題性が存在するのかもしれない。

(ii) 女子の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与えた要因

女子の“不安な気持ちの現れ”を高める要因として、表11の具体的項目があげられた。さらに、主成分分析により、A~Kの11に分類できた。同じ分類としてカテゴリ化された項目には、類似した性質の子どもが分類されていると推測できる。これらの7分類に相当する要因が、複合的に作用したとき、子どもの“不安な気

表11 不安な気持ちの現れの高さと関連する概念(女子)

分類	要因となった時期	要因となった項目
A	小5(T1) 小6(T2) 中1(T3)	不安な気持ちの現れの高さ 不安な気持ちの現れの高さ 悔しい気持ちを言える友だちがいる 不安な気持ちの現れの高さ
B	小5 小6 中1	悩み事「性格のこと」で悩んでいる 悩み事「友だちのこと」で悩んでいる 悩み事「友だちのこと」で悩んでいる 友だちから無視されることがよくある 友だちの言いなりになることがよくある
C	小5 小6 中1	— (保)「子どもの成績のこと」で悩んでいる (保)「特に悩みはない」に「いいえ」
D	小5 小6 中1	「スポーツは得意なほうだ」に「いいえ」 — 「スポーツ」に夢中になっていない
E	小5 小6 中1	子ども専用の物として「テレビゲーム」を持っている 子ども専用の物として「パソコン」を持っている — —
F	小5 小6 中1	コマーシャルで見たものを思わず買ってしまったことがある — 1週間当たり11時過ぎまで起きている日数が多い
G	小5 小6 中1	学校が楽しくない 「勉強」に夢中になっていない 「ピアノ・エレクトーンなどの音楽の習い事」を習っている (保)子どもの受験のことで悩んでいない
H	小5 小6 中1	— (保)「テレビゲームは子どもに空想と現実の区別をつかなくさせる」に「いいえ」 (保)「テレビゲームは子どもの生活リズムをくずす」に「いいえ」
I	小5 小6 中1	— — 暴力シーンを見たとき「実際のことではないのでシラける」に「いいえ」 悩み事「健康や身体のこと」に悩んでいる
J	小5 小6 中1	— — (保)「アニメ・マンガ」をあまり見ない (保)現在の生活に満足していない
K	小5 小6 中1	— テレビをひとりで見ることが多い 「英会話」を習っている

下線付き太字：翌年にも、また、T4 [中2時] にも直接影響を及ぼした要因

斜体：翌年への影響要因にはならなかったが、T4 [中2時] へのみ直接影響を及ぼした要因

ゴシック：翌年への影響要因となり、T4 [中2時] の影響要因にはならなかった要因(ただし、中1から中2は、翌年とT4への影響が同じものを示す)

持ちの現れ”を高める可能性が示唆された。

分類B(小5で、悩み事「性格のこと」で悩んでいる、など)より、悩み事や友だち関係上のトラブルが、女子の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与える可能性が示唆された。特に、小5(T1)での悩み事で「友だちのこと」を持つことが、翌年だけでなく、中2での“不安な気持ちの現れ”の高さに影響している。

分類D(小5で、「スポーツは得意なほうだ」に「いいえ」、など)より、スポーツが好きなことは、“不安な気持ちの現れ”の低さをと関連している。同様のカテゴリが、一方では“社会的ルール違反傾向”の高さをと関連することも併せると、活発な子どもは、(比較的対外的な問題性を呈しやすく、内向的な問題性は呈しにくい可能性がある。)

小5における「テレビゲーム」や「パソコン」などの子ども専用のメディア所有(分類E)も関連している。“社会的ルール違反傾向”の高さに対しては、メディアとしてのテレビ所有が要因となったが、テレビゲームやパソコンは“不安な気持ちの現れ”の要因となっていることから、メディアの種類によって、子どもへの影響の仕方に違いが見られることが推測できよう。

小5・小6・中1とも、項目は変化するが、「学校・学業への関心や意欲の低さ(分類G)」も、翌年の“不安な気持ちの現れ”の高さに影響を与えている(小5で、学校が楽しくない、など)。“不安な気持ちの現れ”は、抑うつ傾向につながりうる症状である。学業への意欲や関心の低下からは、その後のより深刻な子どもの心理的問題性につながる可能性が懸念される。

## 引用文献

- Cantor, J. (2000). Media violence. *Journal of Adolescent Health, 27* (Suppl.), 30-34.
- Huston, A. C., Donnerstein, E., Fairchild, H., Feshbach, N. D., Katz, P. A., Murray, J. P., Rubinstein, E. A., Wilcox, B. L., & Zuckerman, D. (1992). Big world, small screen: The role of television in American society. Lincoln: University of Nebraska Press.
- 無藤 隆・川浦康至・角谷詩織. (2001). 青少年へのテレビメディアの影響調査 第1回(2000年度)調査報告書. 放送と青少年に関する委員会
- 無藤 隆・川浦康至・角谷詩織. (2003). 青少年へのテレビメディアの影響調査 第2回(2001年度)調査報告書. 放送と青少年に関する委員会

無藤 隆・川浦康至・角谷詩織. (2004). 青少年へのテレビメディアの影響調査 第3回(2002年度)調査報告書. 放送と青少年に関する委員会