

名古屋芸術大学人間発達学部の学生を対象としたインターネットおよび インターネットゲームの利用についてのアンケート調査結果

*The Results of Internet Dependent and Internet Gaming Questionnaire Survey of
Nagoya University of Arts Human Development Students*

中嶋 理香 *Rika Nakajima*
(人間発達学部)

【要旨】

名古屋芸術大学人間発達学部の学生121名にインターネットの利用、インターネット・ゲームの利用時間、および、その依存度を測る質問紙 (IGDS-J: 鷲見, 2017) を実施した。結果: 回答率は36.3%。平日に平均4.44時間、休日に平均5.56時間、インターネットを利用していた。また、インターネット・ゲームの利用時間は、平日2.07時間、休日は2.88時間であった。インターネット依存傾向にある学生は、男子4名(12%)、女子5名(5.6%)の合計9名(7.4%)であった。考察: 保育・教育系大学生を対象とした結果であり一般化はできない。情報化社会のなかで、大学生のインターネット利用時間を減らす要因として、現実生活の充実があげられている。本学の学生は、他の調査にくらべて利用時間が長い傾向にあり、学生の時間の使い方を把握する必要性があると思われた。

問題と目的

インターネットの普及に伴い、児童期から青年期にかけての子どもの生活にインターネット使用の影響が出ている¹⁾。新聞報道(2017年9月19日中日新聞朝刊)によると、夏休み明けの小中学生に見られる不登校の背景にオンライン・ゲームに熱中した結果、昼夜逆転となり、医療機関を受診するケースが増えている。インターネット依存やインターネット・ゲーム依存の診断基準が統一されていないために有病率は明らかでないが、アジア諸国(特に中国や韓国)および12歳～20歳の青年男性でのインターネット・ゲーム依存(障害)が多いとされている。2012年～2013年に厚生労働省の研究班が実施した中高生10万人規模の調査(以下2013年度調査)で男子の6.4%、女子の9.9%にインターネットの病的な使用が疑われ、平日に5時間以上の使用は適切な使用ではないと判断できる結果であった。

2013年にアメリカの精神医学会が新たに改定した精神疾患の診断・統計マニュアル第5版(以下DSM-5)²⁾によると、インターネット・ゲーム障害は、強迫的なプレイの仕方、耐性、離脱性、使用の減量及び中断へのくり返される失敗といった点が物質嗜好癖と類似するとされている。オン・ラインゲームだけでなく、インターネット依存の問題は、①過剰使用(しばしば時間の感覚を忘れ、睡眠、食事など基本的な活動の無視と関連している)②離脱(インターネットできない時の怒り、緊張状態、抑うつ状態)、③耐性(よりよいコンピューター設備、ソフトウエア、より多くの時間を必要とすることなど)、④悪影響(口論やうそ、業績・成績悪化、社会的孤立、過度の疲労など)の4つで構成され

る¹⁾。神経生理学的指標をもちいた脳機能評価のレビューでは、ゲーム中の前頭前野の活動低下に共通性があるとしている³⁾⁴⁾。DSM-5でインターネット障害の診断基準の検討が「今後の課題」となる中、インターネット依存の①～④のような構成的な概念としてとらえるのではなく、インターネット依存にいたる経過を把握する形式的な観点から用語を見直す必要性も指摘されている⁵⁾。

インターネットの過度な使用に対する医学的な関心の高まりやその神経生理学的な影響に対する研究は、人の社会的生活や人格的な発達に大きな影響を与えている実情を危惧する社会的な意義を包含する。特に青少年への影響をとりあげた研究が多い。2013年度調査では、全国で推計51万8千人の中高生が病的な使用に当たるとの結果であった。高校生の学校生活スキルとインターネット依存との関連性をみると、学校生活スキル尺度の結果が低い傾向にあるのは、男子では長時間利用、女子ではメール不安（メールの返信が来ないと不安になるなど）の高さが影響していた⁶⁾。大学生では、攻撃性や仮想的有能感との関連性が検討されている⁷⁾。この研究では、仮想的有能感と自尊感情の高低で、学生を4タイプに分類した。そのうえで、ネット世界の方が生きている実感があるといった没入感をともなうインターネットへの関与（没入的関与）とネットができない状態が続けばイライラしてくる依存的な関与（依存的関与）の関係をみると、自尊心の低い学生が没入的に関与する結果が出ている。依存的関与の群に属する学生のタイプは、仮想的有能感と自尊感情がともに高い学生及び没入傾向のある自尊心が低い学生であった。

こうした背景から今後のメディアリテラシーや精神保健の観点から名古屋芸術大学人間発達学部子ども発達学科の学生を対象にインターネット依存について調査した。

方法

対象：2017年度4月に行われた前期オリエンテーションに参加した名古屋芸術大学人間発達学部子ども発達学科の学生に対して、本調査の目的を書面と口頭にて説明し、同意を得た。

調査内容：インターネット使用時間とインターネット・ゲーム使用時間を平日と休日に分けてたずねた。さらに、Lemmens・Valkenburgら⁸⁾が作成したインターネット・ゲーム障害 scale を著者の許可をえて邦訳した質問紙を用いた（資料）。インターネット依存と考えられるのは、9つの質問のうち4つ以上に当てはまる場合に注意が必要と判断する。

結果

回答率は、学生の総人数から算出すると、学生総数の36.3%（123名）であった。このうち、回答に不備のあった2名（男子1名、女子1名）を除く、121名の回答を資料とした。内訳は、男子34名、女子89名、年齢は、18歳25名、19歳33名、20歳44名、21歳20名である。

1. インターネット使用とインターネット・ゲーム使用時間

(ア) インターネットの使用時間

インターネットの使用時間は、平日に平均4.44時間、休日に平均5.56時間であった。

性別・年齢別使用時間を図1と図2に示す。平日・休日とも19歳群の女子で長く、21歳男子で短かった。性別×年齢、で多変量解析を行ったが有意差はなかった。

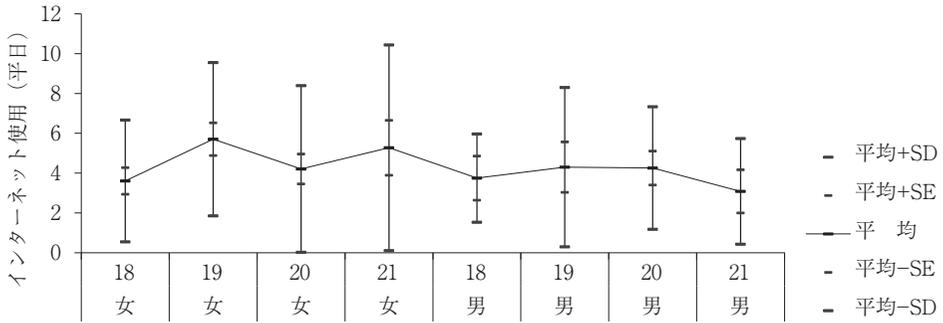


図1 インターネット使用（平日）の平均時間【性別×年齢】

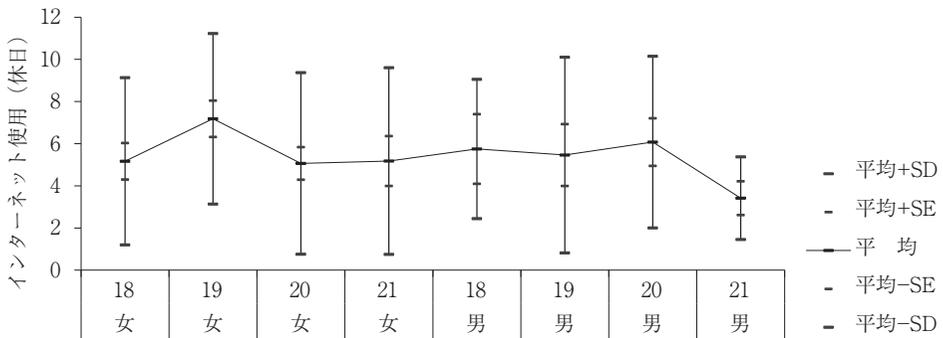


図2 インターネット使用（休日）の平均時間【性別×年齢】

(イ) インターネット・ゲームの使用時間

インターネット・ゲームの使用時間は、平日2.07時間、休日は2.88時間であった。

性別・年齢別使用時間を図3と図4に示す。男子は、女子に比べ有意に長く使用しており、平日では、1%水準 ($p=0.0089$)、休日では、5%水準 ($p=0.0111$) の有意差があった。多重比較を行った結果、20歳群において5%水準で性別に有意な違いがあった ($p=0.023$)。

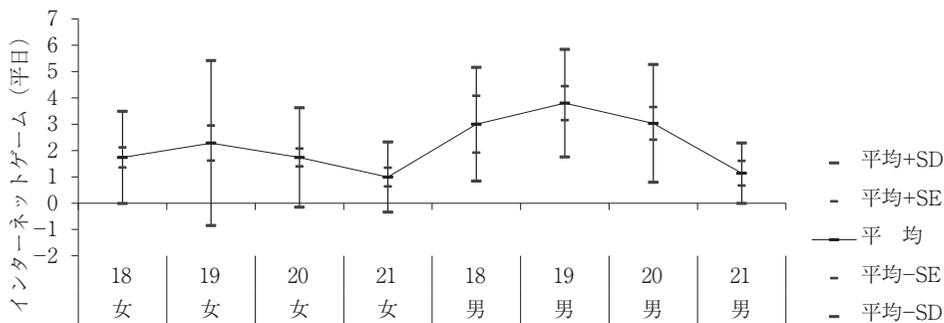


図3 インターネットゲーム (平日) の平均時間【性別×年齢】

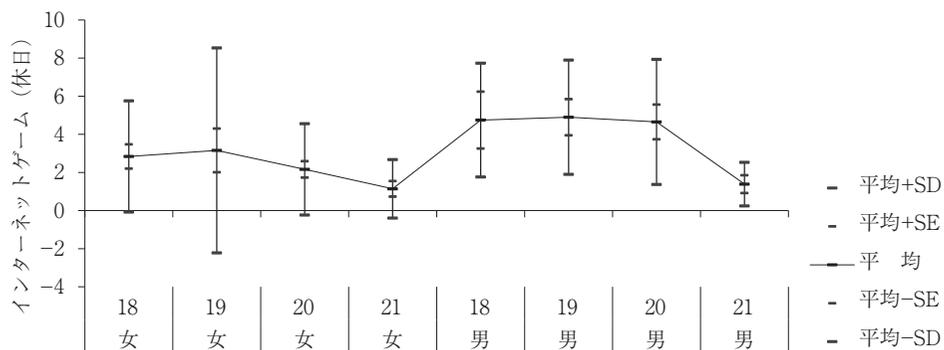


図4 インターネットゲーム (休日) の平均時間【性別×年齢】

2. インターネット障害質問紙

(ア) 依存傾向について

インターネット依存傾向にある学生は、男子4名(12%)、女子5名(5.6%)の合計9名(7.4%)であった(表1)。

表1 インターネット依存傾向の学生による利用時間とアンケート結果(単位:時間)

性別	年齢	インターネット使用(平日)	インターネット使用(休日)	インターネットゲーム(平日)	インターネットゲーム(休日)	アンケート結果(/ 9)
女	18	5	10	2	4	5
女	18	10	12	5	7	4
女	19	10	8	6	5	7
女	19	9	9	3	3	5
女	19	5.5	8	2.5	4	5
男	19	5	8	2	4	5
男	20	1	3	4	6	4
男	20	12	14	7	9	4
男	20	5	5	5	9	5
		6.94	8.56	4.06	5.67	4.89

表2 回答結果（年齢別 性別）（単位：人）

質問	性別	回答	18歳	19歳	20歳	21歳	合計	割合
ゲームができるときのことばかり考えていた時期がある	男子	はい	2	5	7	1	15	45.5
		いいえ	2	5	6	5	18	54.5
	女子	はい	4	5	8	2	19	21.6
		いいえ	17	17	23	12	69	78.4
もっとプレイがしくて不満を感じたことがある	男子	はい	0	0	1	0	1	3.0
		いいえ	4	10	12	6	32	97.1
	女子	はい	0	1	1	0	2	2.3
		いいえ	21	21	30	14	86	97.7
ゲームがやれない時に惨めな気持ちになったことがある	男子	はい	0	0	1	0	1	3.0
		いいえ	4	10	12	6	32	97.0
	女子	はい	0	1	30	14	45	51.1
		いいえ	21	21	1	0	43	48.9
プレイを減らすように他の人から繰り返し言われたが、減らせなかった	男子	はい	1	1	2	0	4	12.1
		いいえ	3	9	11	6	29	87.9
	女子	はい	3	2	1	1	7	8.0
		いいえ	18	20	30	13	81	92.0
嫌なことについて考えなくてよいように、ゲームした ¹⁾	男子	はい	1	5	5	1	12	36.4
		いいえ	3	5	8	5	21	63.6
	女子	はい	8	6	3	1	18	20.5
		いいえ	13	16	28	13	70	79.5
ゲームをすることで自分がどうなるか、他人と口論したことがある ²⁾	男子	はい	0	1	2	2	5	15.2
		いいえ	4	9	4	4	21	63.6
	女子	はい	1	2	0	0	3	3.4
		いいえ	20	20	31	14	85	96.6
ゲームに費やした時間を他の人に隠したことがある	男子	はい	0	1	1	0	2	6.1
		いいえ	4	9	12	6	31	93.9
	女子	はい	2	1	4	1	8	9.1
		いいえ	19	21	27	13	80	90.9
やりたいことがゲームだけになったせいで、趣味など、ほかの活動への関心がなくなった	男子	はい	0	1	3	0	4	12.1
		いいえ	4	9	10	6	29	87.9
	女子	はい	0	2	0	0	2	2.3
		いいえ	21	20	31	14	86	97.7
ゲームが原因で家族や友人、パートナーと深く衝突したことがある	男子	はい	0	0	1	5	6	18.2
		いいえ	4	10	12	1	27	81.8
	女子	はい	0	3	1	1	5	5.7
		いいえ	21	19	30	13	83	94.3

1) 20歳 性別で5%水準で有意差 $p = 0.0239$

2) 20歳群及び21歳群 性別で5%水準の有意差 20歳群 $p = 0.0254$ 21歳群 $p = 0.0228$

(イ) 性別・年齢別

性別と年齢別で有意差のあった質問項目は、第6問の「嫌なことについて考えなくてよいようにゲームをした」であった。カイ二乗検定後の残差分析の結果、20歳群の男女間で5%水準の有意差があった ($p = 0.0239$)。さらに第7問の「ゲームをすることで自分がどうなるか、他人と口論したことがある」においても、20歳群 ($p = 0.0254$) と21歳群 ($p = 0.0228$) に性差があった。第6問、第7問以外に性差はなかった。

考察

考察では、次の3点を取り上げる。1. インターネット使用時間およびインターネット・ゲーム使用時間、2. インターネット依存傾向の割合について考察する。

1. インターネット使用時間及びインターネット・ゲーム使用時間

インターネット使用時間は、統計的な差は明らかでなかった。一方、インターネット・ゲーム使用時間は、男子が有意に長かった。つまり、男子は、ゲームをするためにインターネットを利用するが、女子は、そのほかの目的で使用している可能性が高い。高校生を対象とした研究からインターネット利用の目的に性差があり、本学の学生においても同様の結果であった。

インターネット使用時間は、平日（1日）平均4時間、休日平均5時間と、中高生を対象とした2013年度調査の病的使用者に近い使用時間であった。首都圏の私立大学に通う大学生（266名、平均年齢19.2歳）を対象とした⁹⁾調査では、インターネット使用時間が2時間であり、80%以上が3時間未満とある。さらに、大学生活調査（ベネッセ2016年）では、インターネットやSNSの利用時間が1週間あたり平均8.5時間未満の利用となっている。本学の学生は、平均的に1日に利用する時間が長い可能性があった。

大学生は、インターネットを空き時間や待ち合わせで使用し、その目的も友人とのコミュニケーションや友人の近況を知るため、学校やサークルなどの事務的な連絡を取るためとする割合が小中高生よりも高い（総務省調査：2013年）。1980年代後半に生まれた学生の世代は、デジタル・ネイティブと呼ばれ、様々なソーシャルメディアの影響があり、その中で対面によるコミュニケーションよりオンラインによるコミュニケーションを好む傾向が指摘されている¹⁰⁾¹¹⁾¹²⁾。また、インターネットを使用する目的や時間は、文化や生活環境の影響を受ける。ネット過剰使用と関連問題の疫学を扱ったレビュー¹³⁾には、北・西ヨーロッパでのインターネット依存率は2.6%、アジアで7.1%、北米で8%、加えて、生活全般への不満が高いとインターネット依存が高まるという Cheng らの報告が紹介されている。したがって、本学科の学生が長時間利用する傾向にあるのは、時代的な変化によるインターネットによる情報収集方法の多様化、学生生活の満足度、社会的スキルとの関係があると思われる。

大学生活をサポートする手がかりは、大学生がインターネットを利用する目的やその時間にあると思われる。2013年の総務省調査で大学生のネット利用時間が減った理由として回答率の高かった項目は、現実生活が忙しくなる、現実での生活環境が変化といった生活の変化と自分でやりすぎたと思ったという自己抑制が理由として挙がっていた。また、大学生のインターネット依存の傾向には、ネガティブで活動性を伴わない心理状態（孤独感、疲労感、抑うつ）との関連がある¹⁴⁾。本学の調査で、第6問の「嫌なことについて考えなくてよいようにゲームをした」や第7問の「ゲームをすることで自分がどうな

るか、他人と口論したことがある」がそれに相当すると考えられる。インターネットを長時間使用する要因を見つけるには、学生生活全体を見直す必要がある。

2. インターネット障害（依存）傾向の割合

インターネット依存として判断できる4個以上の質問に「はい」と回答した学生は、回答者の7.4%であった。男女別では、男子12%、女子5.7%であり、2013年の総務省の結果（男子6.4%、女子9.9%）と比較すると、本学の学生は、その割合が逆転している。これは保育職を目指す本学部の特性から男子学生数が少ないことが影響した可能性がある。

インターネット依存傾向の学生の利用時間は、平日が6.94時間、休日が8.56時間であった。中には、10時間を超えている学生もいた。このうちインターネット・ゲームを利用する時間は、平日で4時間、休日で5.67時間であった。2013年度調査で病的な使用者は、5時間以上使用し、インターネットをやめようとするといらいらす、不機嫌になる、落ち着かなくなる、落ち込むといった精神的な不安定さを男女とも経験している。インターネットの利用時間が長いほど就寝時刻が遅くなる、夕食をとらないこととの関連が指摘され、身体を支える生理的な機能への影響が懸念される⁹⁾。今回の調査は、依存傾向にある学生の生活、学業、精神的な状態についての資料はなく、今後の関連性を検討することが課題である。

本調査は、女子学生が多い保育系の大学の調査結果である。また、情報機器の開発、普及は年単位で変化している。したがって、本来、本調査結果を比較する資料は、社会的な変化、地域差等を加味しなければならない点は、否めない。今後、経時的な調査を実施するなかで、本学の学生の特性・特徴を見出していく必要がある。

鷺見¹⁵⁾は、インターネット以前の生活が手にとって感触を確かめることのできる「現実のもの」を介した社会であったことに触れ、インターネット時代で生きる子どもの現実空間での活動の減少が子どもの心と体の発達への影響について警告を発している。この警告は、子どもに限ったことではないと同時に、デジタル・ネイティブの世代がそれ以前の世代とは全く異なる情報収集や対人的なコミュニケーションの世界で生きていることをデジタル・ネイティブ以前の世代は理解する必要性を指摘している。デジタル・ネイティブ以前の世代は、手に取って感触を確かめられる物・こと・人を信頼してきた事実も伝えていくことも必要かもしれない。

引用文献

- 1) 中山秀紀・樋口進. インターネット依存症. 日本臨床 73巻, 2015年, pp. 1559-1565.
- 2) 日本精神神経学会. 精神疾患の診断・統計マニュアル 第5版. 監訳 高橋三郎・大野裕, 医学書院, 東京, 2014年, pp. 788-790.
- 3) 森昭雄・岩館雅子・皆川なほ子 他. ゲーム依存症. 日本臨床 73巻, 2015年, pp. 1567-1573.
- 4) Park Byeongsu, Han HD, Roh. Neurobiological findings related to Internet use disorders. *Psychiatry*

- and Clinical Neurosciences* 71, 2017, pp. 467-478.
- 5) Rooji AJ, Looy JV., Billieux J. Internet Gaming Disorder as a formative construct: Implications for conceptualization and measurement. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 71, 2017, pp. 445-458.
 - 6) 稲垣俊介・和田裕一・堀田龍也. 高校生におけるインターネット依存傾向と学校生活スキルの関連性とその性差. *日本教育工学会論文誌* 40, 2016, pp. 109-112.
 - 7) 青山郁子・高橋舞. 大学生におけるインターネット依存傾向, 攻撃性, 仮想的有能感の関連. *日本教育工学会論文誌* 39, 2015, pp. 113-116.
 - 8) Lemmens JS, Valkenburg PM, Gentile DA. The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment* 27, 2015, pp. 567-582.
 - 9) 田口勝徳. 大学生におけるインターネット利用状況と健康行動との関連. *情報科学研究* 27, 2008, pp. 89-93.
 - 10) 石川真. 社会的スキルの違いがネットワーク上の他者とのかかわり方に及ぼす影響. *上越教育大学研究紀要* 33, 2014, pp. 11-19.
 - 11) 石川真. ネット上のコミュニティへの関与の違いが他社とのつながり方に及ぼす影響. *上越教育大学研究紀要* 34, 2015, pp. 25-32.
 - 12) 叶少瑜・歳森敦・堀田龍也. 大学生のメディア／ソーシャルメディア使用とネット・リテラシーとの因果関係、および社会的スキルと性別の効果. *日本教育工学会論文誌* 40, 2016, pp. 165-174.
 - 13) 尾崎米厚・金城文・桑原祐樹 他. ネット過剰使用と関連問題の疫学. *精神医学* 59, 2017, pp. 7-13.
 - 14) 伊藤将晃. 大学生のインターネット中毒傾向に関する研究. *臨床教育心理学研究* 35, 2009, pp. 9-14.
 - 15) 鷺見聡. インターネット依存の現在. *こころの科学* 194, 2017, pp. 2-6.

資料

インターネットに関するアンケート*任意です。ご協力ください。

「インターネット」とは、パソコン、スマートフォン等を用いて利用するインターネットサービスすべてのことで、ゲームやメールなども含まれます。

・性別 男 女 ・年齢 () 才 ・学年 () 年

① インターネットの使用時間

最近の1ヶ月を平均すると、一日にインターネットを使う時間はどのくらいですか？

平日 ___時間___分ぐらい 休日 ___時間___分ぐらい

② インターネットゲーム（スマートフォンゲームも含む）の使用時間

最近の1ヶ月を平均すると、一日にインターネットゲームをする時間はどのくらいですか？

平日 ___時間___分ぐらい 休日 ___時間___分ぐらい

③ インターネットゲームに関する以下の質問について、はい、いいえ のいずれかにチェック (☑) を入れてください。

1) この一年の間に、ゲームができる時のことばかりを考えていた時期がありましたか？

はい いいえ

2) この一年の間に、もっとプレイをやりたくて、不満を感じたことがありますか？

はい いいえ

3) この一年の間に、ゲームをやれないときに、みじめな気持ちになったことがありますか？

はい いいえ

4) この一年の間に、プレイを減らすように他の人から繰り返し言われたのに、ゲームの時間を減らすことができませんでしたか？

はい いいえ

5) この一年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをしましたか？

はい いいえ

6) この一年の間に、あなたがゲームをすることでどうなるか他人と口論したことがありますか？

はい いいえ

7) この一年の間に、ゲームに費やした時間を他の人に隠したことがありますか？

はい いいえ

8) この一年の間に、やりたいことがゲームだけになったせいで、趣味など他の活動への関心をなくしたことがありますか？

はい いいえ

9) この一年の間に、ゲームが原因で、家族や友人、パートナーと深く衝突したことがありますか？

はい いいえ