

10代の青少年と電子メディア

—心と体への影響—

Teen adolescents and electronic media:
Its psychological and physical impact.

坂元 章（さかもと あきら 1963年生）

お茶の水女子大学大学院人間文化研究科助教授

専門：社会情報学、社会心理学、教育工学

近年、10代の青少年による凶悪犯罪やいじめ、不登校などが社会問題化しており、その原因と対策について盛んに議論されている。テレビ、テレビゲーム、インターネットなどの電子メディアの悪影響も原因の1つとして取り沙汰されており、それに併って電子メディアが実際に青少年の心や体にどのような悪影響を及ぼしているかという問題が注目されている。そこで、本稿では、この問題に関する研究の動向を紹介する。ただし、紙幅に限りがあるので、悪影響がとくに強く心配されていると思われる暴力性、社会的不適応、視力、体力に絞って述べる。この中でも、暴力性と社会的不適応は、凶悪犯罪やいじめ、不登校にそれぞれ結びつくという懸念から、さらに注目されているように思われるので、やや詳しく解説する。

暴力性

電子メディアの暴力シーンによって青少年の暴力性が強められるという危険性は、電子メディアの悪影響の中でも、もっとも注目されてきたものと言える。

アメリカでは古くから、テレビに関して、この問題が社会の関心を集め、アメリカ政府の大規模な支援などによって、社会科学では例外的と言えるほど多くの実証研究が行われてきた。社会科学では一般に、微妙な条件の違いなどによって、1つ1つの実証研究の結果がまちまちになってしまい、その結果、研究知見について研究者間の合意が成立しにくい面があるが、テレビと暴力性の研究については、研究が非常に多いだけに現在ではかなりの合意が成されている。

第1に、テレビの暴力シーンは、青少年の暴力性を促す方向に働く。この説明としては、テレビ番組の中では暴力がしばしば賞賛されるので、暴力を望ましいものとする見方が学習されるからであるという社会的学習説がある。一方、テレビでの暴力によって、欲求不満が解消され、むしろ暴力性が抑えられるとするカタルシス説は、現在ではあまり評価されていない。

第2に、暴力シーンが暴力性を促すとは言っても、その影響力は大きくない。ただし、社会科学の実証研究では測定誤差が大きく、そのため研究の中で検出される影響力は小さくなるので、実際の影響力はもっと大きい可能性がある。また、暴力性への影響力が大きい要因は、性別や経済状態などであるが、これらはもともと統制不可能ないし困難である。これに対し、暴力シーンは統制できるものであり、影響力は小さくても、それを重要視すべきという考え方もある。

第3に、暴力シーンが暴力性を促す影響力は、いくつかの条件を満たすほど強まる。例えば、視聴者については、男性である、もともと暴力性が強い、視聴前に怒りを感じているなどの条件、暴力シーンについては、そこでの暴力が賞賛されている、正当化されている、現実的である、また、暴力をふるう人物が魅力的である、視聴者に似ているなどの条件が示されている。

一方、日本では、テレビの暴力シーンの問題はあまり関心が持たれておらず、きちんとした実証研究

は非常に少ない。アメリカの研究知見から日本においても暴力シーンの影響力に対して警戒すべきであるとする見方も可能な一方で、実際の裏づけは乏しい状況である。しかし、最近の青少年犯罪や、それに対する社会の関心を契機として、日本でも、行政や放送業界、あるいは、個々の研究者による大規模な研究プロジェクトが行われつつあり、近いうちに一定の研究知見が蓄積されると思われる。

最近では、テレビだけでなく、テレビゲームの影響力についても関心が持たれている。テレビでは賞賛される暴力はあくまでテレビの登場人物のものであるのに対し、テレビゲームではそれは自分自身のものであり、それゆえ、暴力の学習はさらに強くなると考えられることから、テレビゲームのほうがテレビよりも影響力が強いのではないかという考え方もある。しかし、実際の研究は、アメリカでもまだ少なく、テレビのように強い結論は導けない状況である。ただし、最近では、テレビゲームの影響力を示す研究が次々と発表されており、研究者の見方は、その影響力を認める方向に傾きつつあるように見える。

社会的不適応

暴力性と並んで、電子メディアが青少年の心に及ぼす悪影響が懸念されているものに、社会的不適応がある。現実の社会において適応的な人間関係を持つためには、現実の人間関係の中で、その煩わしさや難しさに直面して、それにうまく対処する能力を身につける必要がある。しかし、電子メディアの中では、煩わしさの少ない希薄な人間関係しかなく、それに慣れてしまうと、能力が身につかないばかりでなく、現実の人間関係に向かっていこうとする意欲も失われ、社会的不適応の状態になる。これが、電子メディアが社会的不適応を招くとする懸念のロジックである。この社会的不適応は、学校不適応や不登校、あるいは、引きこもりをもたらすと考えられている。

また、乳幼児の電子メディア接触は、親と子どもが交流する機会を奪い、社会的適応の基盤が育まれる環境を損なうこと、また、電子メディアが提供する2次元的な情報は、3次元的な環境で磨かれる子どもの感覚統合の能力を高めず、それが言語や社会性の発達を阻害すると考えられることから、乳幼児における接触が青年期以降に至るまでの社会的不適応をもたらすと懸念もある。

これらの議論は、テレビ、テレビゲーム、インターネットの電子メディアに共通して見られるものであり、それぞれについて、国外ばかりでなく国内でも研究が行われているが、暴力性ほどには蓄積がなく、現在でも知見にはあいまいな部分がある。しかしそれでも、現在までの研究結果は、以下のようにまとめられると考えられる。

第1に、青少年がテレビとテレビゲームに接触する場合、そうしたメディアが社会的不適応を招くことはあまり裏づけられない。むしろ、もともと社会的に不適応的な青少年がメディアに接触ようになることは示される。悪影響が見られないのは、これらのメディア接触が、友人との話題を作るなど人間関係を円滑にする側面も持っているからではないかと考えられる。実際に、メディア接触が話題になりにくい大学生については、メディアの悪影響を示唆する結果も見られている。

第2に、インターネットについては、青少年に対する悪影響を示唆する有力な研究がある。ただし、最近の携帯電話を用いたインターネット利用は、青少年の人間関係を拡大しており、その能力や意欲を伸ばしているのではないかという見方もある。インターネットの研究はまだ少なく、また、インターネットの利用方法や、それを取り巻く環境は急速に変化しているため、どのような見方をすべきなのかはまだまだ見定めにくい状況である。

第3に、青少年のメディア接触とくにテレビゲーム遊びが、学校不適応とくに学校ぎらいを引き起こしているという結果はある。ただし、この学校ぎらいは、級友との人間関係の悪化など社会的不適応によるものではなく、テレビゲーム遊びが魅力的であるために、相対的に学校の魅力が低下したことによ

るものと考えられる。

第4に、乳幼児期のメディア接触については、研究がまだまだ不足しており、今後の研究が必要である。

視力

電子メディアには、暴力性や社会的不適応など、心に対する悪影響だけでなく、体に対する悪影響もさまざまに懸念されている。その中でも、視力に関する懸念はもっとも広く見られるものであろう。電子メディアではふつう、モニター画面、すなわちVDT（Visual Display Terminal）を通じて情報が提供される。それを長時間、近距離から見た利用者は、眼に強い悪影響を受けるのではないかと心配されている。

電子メディアと視力に関する研究は、青少年の問題としてだけでなく、成人の職場におけるコンピュータやワープロの利用の問題として関心を持たれ、VDT障害の研究として内外で多く行われてきた。これまでの研究は一般に、VDT作業がまず短期的な近視や眼精疲労を生じさせ、接触が長期間になると視力の低下を招くことを示している。青少年のテレビゲーム接触を扱った研究も、それとの接触によって、実際に調整機能や眼圧などに異常が生じ、視力の低下がもたらされることを報告している。

体力

1980年代には、テレビゲームが普及していくのに伴って、その分テレビが視聴されなくなるのではないかとする見方があった。しかし実際には、テレビの視聴量は減少するどころか、むしろ増加しており、これにテレビゲームの接触なども加わって、子どものメディア接触量は伸びる一方である。その代わりに激しく減少したのが、外遊びの時間である。

一般に、外遊びが減れば、運動する機会が失われ、その結果、骨格や筋肉、さらには運動感覚が発達せず、身体能力の減退や肥満が生じるとともに、ケガや病気をしやすい体になると考えられる。このことから、電子メディアが外遊びを減少させ、それによって、青少年の体力低下が生じているのではないかとする懸念が出されている。実際に、近年の日本において電子メディアが普及してきた時期と、青少年の体力が衰えている時期が一致しており、その懸念は裏づけを持つものとして論じられることもある。しかし、これまでのところ、メディア接触と体力の低下について、その影響関係をしっかり特定できる形で行われた研究は乏しく、厳密に言えば、それは明らかになっていないように思われる。とはいえ、この影響関係はそのままらしさから、一般だけでなく、研究者の間でも、かなり濃厚であると捉えられているように見える。

結論と補足

以上のように、電子メディアの悪影響は、暴力性については濃厚であり、青少年による凶悪犯罪を生起させる要因の一部であることを否定することはできない。また、社会的不適応については、それに対する悪影響は裏づけられていないように見えるが、学校ぎらいについては悪影響を支持する研究もある。それゆえ、電子メディアは、級友関係の悪化によって不登校をもたらすとは考えにくい、おそらくはその魅力によって学校の魅力を相対的に減少させる効果を持っているかもしれない。なお、電子メディアは、こうした青少年の心の側面だけ出なく、視力、体力などの体の側面にも悪影響を与えている可能性があり、とくに視力については、その裏づけは強いように思われる。

最後に2つの点を補足する。第1に、本稿では紙幅が限られているため、4つの側面に及ぼす悪影響のみを取り上げたが、これ以外にも電子メディアの悪影響が心配されている側面は多くある。例えば、

姿勢、てんかん、論理性、創造性、問題解決能力、学力、衝動性、生命観、性役割観などである。それぞれの側面について研究が進められている。

第2に、本稿では、電子メディアの悪影響、すなわち、その影の側面に焦点をあてたが、当然ながら電子メディアには光の側面もある。電子メディアは、われわれの社会や生活を便利にし、青少年に対する教育や臨床などにおいても有効利用できるものである。重要なのは、メディアによって伝えられる内容や、その使い方であり、それによってメディアは光にも影にもなることを忘れてはならないであろう。

参考文献

- 橋元良明 1996 情報化と子どもの心身 児島和人・橋元良明（編）変わるメディアと社会生活 ミネルヴァ書房 Pp. 150-170.
- 箕浦康子・片桐恵子 2001 子ども・メディア・生涯学習 カルチュラルエコロジー研究委員会（編）情報革命の光と影 NTT出版 Pp. 163-210.
- 坂元章（編）2000 インターネットの心理学 ―教育・臨床・組織における利用のために― 学文社
- 坂元章 2000 21世紀はテレビゲーミング社会 ―娯楽主導から有効利用へ― シミュレーション&ゲーミング, 10(1), 4-13.
- Sakamoto, A. 2000 Video games and violence: Controversy and research in Japan. In C. von Feilitzen & U. Carlsson (Eds.), *Children in the new media landscape*. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Pp. 61-77.
- 佐々木輝美 1996 メディアと暴力 勁草書房