

大学生の意識調査からみえる「依存症」についての一考察

A Study of 'Dependency Disorder' through a Survey of University Students' Attitudes

中山 俊 昭*¹ 石 田 周 良*²
NAKAYAMA Toshiaki ISHIDA Akiyoshi

要 旨

依存症は物質への依存だけではなく、行為への依存の問題性についても指摘されている。コントロール喪失を中核とした行為・物質依存の問題は、学習指導要領などにも取り上げられ、インターネット依存などの相談件数は増えており、学生にとって大きな問題である。そこで本稿では、大学生を対象として、依存に関する調査を行った。依存症への理解度やコロナウィルス禍以降の生活様式の変化とインターネット、ゲームの依存問題との関連、依存症自体の捉え方などを質問紙や自由記述を用いて調査したが、統計的に有意な結果は出なかった。

しかし、多くの学生は依存症について学習しているが、治療についての学習が乏しいこと、ゲームよりスマートフォンの使用時間が多いこと、スマートフォンの使用度が増えていること、コロナ禍において依存傾向を深めていることは認められないことなど多くの示唆を得た。また、自由記述から、アルコール、タバコ、薬物などは依存して「怖い」がスマートフォンなどは生活必需品であり「依存」という意識ではあまり捉えていない傾向がみられた。

Abstract

It has recently been pointed out that Dependency Disorder involves not just a dependency on substances, but the problem of dependency on actions. The problem of substance and action-dependency based on a loss of control is being considered by educational guidelines, as an increase in cases of consultation regarding Internet-dependency etc is presenting as a serious problem for students.

The purpose of this study was to conduct a survey on dependency for university students. The survey involved students filling out a paper questionnaire with free descriptions on their understanding and interest in Dependency Disorder as it relates to the problem of dependency on games and the internet, as well as changes in both their lifestyle during the Coronavirus pandemic and their level of understanding of Dependency Disorder. The results showed no statistically significant changes.

However, many students commented that although Dependency Disorder is being studied there was a scarcity of information on treatment, and that while much more time is being spent using smartphones than playing games and the level of smartphone use is increasing, many students' responses indicated that there was no recognition that this increase was due to the Coronavirus pandemic. In addition, while alcohol, tobacco and drug dependencies are seen as being 'scary', the use of smartphones etc is seen as a daily necessity, with little awareness of this as a 'dependency'.

キーワード：スマートフォン 依存 大学生 ゲーム依存 依存教育
Keywords : smartphone dependence university students game addiction dependent education

1. はじめに

依存の歴史は長い。松本（2013）によれば、依存性物質の多くは宗教的な儀式に用いられた珍重品であり、非日常なものであった。しかし、暮らしが豊かになった現代の生活に登場するようになり、日常的な嗜好品となった。依存症の問題として取り上げられていたものは

アルコールをはじめ、薬物など物質に対する依存であり、Olds & Milner（1954）による動物実験などにおいても確認されるものであった。

しかし、特定の物質を使用すれば、等しく依存症になるわけではなく、依存性のある物質の使用だけで依存の問題を語りつくすことは難しかった。谷岡（2011）は、

* 1 大和大学教育学部

* 2 播磨社会復帰促進センター（OSSサービス株式会社）

依存と集中力について着目し、依存対象である物質や行為だけではなく、「コントロール喪失」が「依存」と「依存症」を分ける要素として重要である点を指摘している。

精神医学の分野においても次第に「依存症」の概念が生まれ、ICD-10、DSM-4TRではコントロール喪失の症状を中心に取り上げられ、ギャンブルや買い物、窃盗やインターネットなどの行動に対しても用いられるようになった。帯木（2011）によれば、ギャンブルについて、古くは平安時代からその病的な耽溺を恐れた時の政府から禁止の措置が取られるほど「依存」するものとして警戒されていたが、コントロールできない病態としての「依存症」の概念が取り入れられるようになったのは近代になってからである。DSM-5では行動嗜癖を「ギャンブル障害」として認めているが、吉川（2021）によれば行動嗜癖のどこまでを精神疾患とするかは依然議論が続いていると述べている。

2. 問題の所在

文部科学省によって平成30年3月に公示された「高等学校学習指導要領」では、保健体育科目の指導内容の一つとして精神疾患を取り上げることになり、平成30年7月に告示された高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説（保健体育編・体育編、文部科学省）において、アルコール、薬物などの物質への依存症に加えて、精神疾患の一つとしてのギャンブル等への依存を含めた依存症についても取り上げることになった。警察庁刑事局組織犯罪対策部組織犯罪対策企画課によると、近年では薬物依存の問題についても大麻使用の若年化などが取りざたされており、その問題性は指摘するまでもないが、そのうえで、大麻や覚醒剤は法的規制が強く、若年者がアルコールや違法薬物などへアクセスすることが困難なことに比べて、スマートフォンやゲームに対するプロセス依存の方が接する機会は圧倒的に多いと推察される。

また、若年者のインターネット依存の問題は、樋口（2011）のインターネット調査でもリスクが指摘されている。大学生とスマートフォン関連の依存症に関する先行研究は多く存在する。例えば、稲嶋・堀尾（2019）、厚見・安藤（2019）、伊藤（2016）等である。これらはスマートフォンと生活習慣であったり、健康被害であったり、対人関係の調査であったりする。しかし、学生が依存傾向を感じたときにどのような専門機関を受診するか、また、専門機関を認知しているかなど治療資源の認知度に関する研究等は見当たらない。学生における依存の問題を考えると、より高頻度で依存対象に触れるインターネットやスマートフォンへの依存の理解が、その他の依存問題と同等に意識されているか、そして治療資源を理解・利用できているかという問題は、若年者

のメンタルヘルス対策には重要な問題である。

次に、依存と災害との関係について述べる。野口（2013）によると依存と災害との関係は不明な点が多い。欧米圏では、悲劇的な災害（テロなど）後ではアルコール増加の傾向も認められているが、個人レベルでは使用量の低下などもみられている。また、阪神淡路大震災後のアルコールの消費量は減少傾向がみられ、特に激震地ほど減少している傾向がみられた。日本では2020年に端を発したコロナウイルス禍は、その死傷者数や生命への危機感において、先述したような災害とは比するものではないと考えるが、生活様式に与えた影響としては同様の災害として捉えることもできる。特に、2020年4月に発令された緊急事態宣言下における一斉休校やリモートによる授業システムは、生活のデジタル化を一気に進めたものになり、前述の災害と比較してもインターネットやゲームに対する依存度がますます大きくなったと考えられる。そこで本研究では、（1）依存教育と依存症の理解の関係。（2）コロナウイルス禍以降の生活様式の変化とインターネットやゲームにおける依存問題との関連。（3）依存症自体への理解や興味について。以上の3点について調査・報告する。

3. 調査方法

（1）研究対象

教育学部1年生210名に対しWEB上にてQRコードを配布しアンケート調査を行った。174名から回答を得た。欠損値データを省いた156名（男性72名、女性84名）のデータを研究対象とした。

（2）調査方法

調査方法としてアンケートを作成した。アンケートは依存症の認知度や生活様式の変化、インターネットやゲームの使用度について尋ねる内容をグーグルフォームで作成した。答えはラジオボタン方式の2件法から、チェック方式の4件法の質問形式などを用い、最後に自由記述を求めた。

（3）倫理的配慮

本アンケートは、「依存症」に関する研究で、回答は統計的に処理、分析され、個人は一切、特定されないこと。この内容に同意していただいた者のみに回答を求めた。口頭でも同様に説明した。

（4）期間

第1回調査 2021年10月01日に配信し同日23時59分に締め切った。

（5）質問内容

問1.あなたは「依存症」という言葉を知っていますか。

問2.あなたは「依存症」について学校の授業等で学んだことがありますか。

問3.あなたは、「依存症」について学校以外の場で学んだことがありますか。

問4.あなたは、普段、スマートフォンやパソコン、タブレット等をどの程度使用していますか。ここ1週間の生活を振り返って答えてください。

問5.あなたは、普段ゲーム（スマホゲーム及び、ゲームセンターのゲーム、家庭用ゲーム）をどの程度行いますか。

問6.あなたは、コロナウィルスの問題以降、自身のスマートフォンやパソコン、タブレット、ゲーム等の利用が増えたと思いますか。

問7.あなたは、コロナウィルスの問題以降、家族や友人とのコミュニケーションの時間に変化があったかどうかについて答えてください。

問8.もし、あなたが依存症を患った場合、どこに相談しますか。

問9.問8.にあった、医療機関や自助グループなどの相談機関について見聞きしたことがありますか。

問10.«依存»「依存症」というテーマ（興味、関心、質問、疑問等）について自由に書いてください。字数は自由です。

問11.«スマートフォン、インターネット、SNS等と依存」というテーマで自由に書いてください。字数は自由です。

(6) 分析方法

数量データ分析について、統計的手法を用いる際にはRを用いて集計・分析を行った。主に χ^2 検定を用い、その他、数量的比較についてはマイクロソフトのエクセル2019を用いた。

自由記述の問いについては、アンケート部分の分析をできる限り恣意性を排除する目的と、自由記述の視覚化を意図し、テキストマイニングの手法で分析した。テキストマイニングは文章データを形態素解析し、数値化、多変量解析によりデータを処理したものである。本稿のテキストマイニング分析は樋口（2019）が開発したフリーソフトであるKHCoder 3を用いた。

4. 結果

(1) 数量分析の結果（数量的比較）

ア. 依存症についての知識

問1.「依存症」について知っていますかという質問に対しては「はい」は155名（99%）、「いいえ」は1名（1%）であった。結果、学生のほとんどが依存症については何らかの知識があるという結果となった。

イ. 依存症について学ぶ機会

問2.問3の「依存症」について学んだ場等の質問には、学校が127名（81.4%）に比べ、その他が29名（18.6%）となり、学ぶ場のほとんどが学校であることが明らかになった。

ウ. スマートフォンの使用度

問4.スマートフォンの使用頻度に関する質問結果を表1に示した。

表1 スマートフォンの使用度

1. 全く使用しない。	2名
2. よく触っているが触らないこともある。	68名
3. やらなければならないこと以外の時間は常に触れている。	66名
4. やらなければならないことが手につかないことがある。睡眠も惜しいと思うことがある。	20名
総計	156名

結果から、学生ではスマートフォンを使用しない者はほとんどいないが、コントロール不全の問題の可能性のある4.の回答者は20名（12.8%）と多くはなかった。

エ. ゲームの使用頻度について

問5.のゲームの使用頻度に関する質問の結果を表2に示した。

結果は、スマートフォンの使用率と異なって、全く使用しないが57名（36.5%）と多くなる。また、コントロール不全の問題の可能性のある4.の回答者については7名（4.4%）と少なくなる。

表2 ゲームの使用頻度

1. 全く使用しない。	57名
2. よく触っているが触らないこともある。	78名
3. やらなければならないこと以外の時間は常に触れている。	14名
4. やらなければならないことが手につかないことがある。睡眠も惜しいと思うことがある。	7名
総計	156名

オ. コロナ禍におけるスマートフォンの使用度について
問6.コロナ禍におけるスマートフォンの使用度の増減に関する結果(度数)を表3に示した。

表3 コロナ禍におけるスマートフォンの使用度

1. はい	122名
2. いいえ	34名
総計	156名

「はい」は使用度の増加を表し、スマートフォンの使用頻度が増えたと思う群は122名(78.2%)と多い。

カ. 対人関係の変化

問7.コロナ禍における対人関係の変化に関する質問の結果項目を表4に示した。

表4 対人関係の変化

1. 増えた。	47名
2. 減った。	24名
3. 特に変化はない。	85名
総計	156名

コロナ禍において、対人関係の変化は「変わらない」が最も多く、85名(54.4%)であった。しかし、コロナ禍における対人関係の変化において、「減った」と回答した者は最も少数派であった。

キ. 治療施設についての理解度

問8.問9.の治療施設についての理解度を表5に示した。

表5 治療施設についての理解度

1. 医療機関だけ。	40名
2. 医療機関と自助グループ。	5名
3. 自助グループだけ。	6名
4. どちらもよく知らない。	105名
総計	156名

治療施設については「どちらもよく知らない」が105名(67.3%)と最も多く、「依存症」については99%の者が学んだことがあることと比較すると、治療施設の活動や治療資源についての理解は非常に乏しいことがわかる。

(2) 数量分析の結果(統計的調査)

ア. スマートフォンの使用度とコロナ以降のスマートフォン使用度の関係

スマートフォンの使用度とコロナ以降のスマートフォン使用度の関係について χ^2 検定を行った結果を表6に示した。

表6 スマートフォンの使用度とコロナ以降のスマートフォン使用度の関係

	コロナ以降のスマートフォンの使用度 (「はい」が増加, 「いいえ」が減少)		
	1. はい	2. いいえ	総計
1. 全く使用しない。	1	1	2
2. よく触っているが触らないこともある。	50	18	68
3. やらなければならないこと以外の時間は常に触れている。	53	13	66
4. やらなければならないことが手につかないことがある。睡眠も惜しいと思うことがある。	18	2	20
総計	122	34	156
d f = 3 , $\chi^2(3) = 3.608$, ns			

期待値5以下のセルが全セルの20%を超えていることに加えて有意差が認められなかった。

イ. スマートフォン使用度とコロナ以降の対人関係の増減の関係

スマートフォン使用度とコロナ以降の対人関係の増減の関係について χ^2 検定を行った結果を表7に示した。

表7 スマートフォン使用度とコロナ以降の対人関係の増減の関係

	コロナ以降の対人関係の変化			総計
	1. 増えた	2. 減った	3. 特に変化はない	
1. 全く使用しない。	0	0	2	2
2. よく触っているが触らないこともある。	22	12	34	68
(最近の) スマートフォン使用度 3. やらなければならぬこと以外の時間は常に触れている。	17	8	41	66
4. やらなければならぬことが手につかないことがある。睡眠も惜しいと思うことがある。	8	4	8	20
総計	47	24	85	156

$df=6$, $X^2(3)=5.535$, ns

実数で0のセルがあることに加えて、有意差が認められなかった。

(3) 自由記述部分(問10.問11.)のテキストマイニングの結果

ア. 記述の統計量

前処理として、語の取捨選択を行い、「スマートフォン」と「スマホ」をタグ付けとした。また、「助動詞」、「助詞」を省き分析を行った。

問10.の自由記述は、総抽出語の数は3,825、異なり語数は576、文は169であった。

問11.の自由記述は、総抽出語の数は3,775、異なり語数は597、文は152であった。

イ. 問10.の頻出語について

問10.「依存」、「依存症」というテーマ（興味、関心、質問、疑問等）について自由に書いてください。

この質問に回答された自由記述より、頻出単語を抽出し表8に示した。尚、抽出語は、「助動詞」「助詞」に加え「する」「ある」等の動詞も省いた。

結果、質問テーマである「依存」という単語が最も多く出現したが、「スマートフォン」「インターネット」「SNS」という単語は全く出現せず、「スマホ」という表現が6回出現した。これは、次の問11.で「スマートフォン」、「インターネット」、「SNS」関連の質問があるせいかもしれない。

一般的な「依存」というテーマからでは「インターネット依存」や「スマホ依存」より、「アルコール」、「酒」、「タ

表8 問10.の頻出単語

	抽出語	出現回数
1	依存	167
2	人	29
3	自分	22
4	関係	18
5	人間	14
6	聞く	14
7	怖い	13
8	タバコ	11
9	多い	11
10	イメージ	9
11	ゲーム	9
12	ギャンブル	8
13	興味	8
14	身近	8
15	アルコール	7
16	可能	7
17	スマホ	6

バコ」、「薬物」、「ギャンブル」の方が「依存」に関係しているというイメージが強いようである。また、特徴語としては「怖い」という単語が多く抽出された。

ウ. 問11.の頻出語について

問11.「スマートフォン、インターネット、SNS等と依存」というテーマで自由に書いてください。

この質問に回答された自由記述より頻出単語を抽出し表9に示した。

表9 問11.の自由記述の頻出語

	抽出語	出現回数
1	依存	87
2	スマホ	41
3	スマートフォン	36
4	SNS	36
5	人	35
6	自分	21
7	触る	21
8	インターネット	20
9	時間	13
10	情報	12
11	使用	10
12	ゲーム	9

13	生活	9
14	ネット	6
15	電車	6
16	友達	6
17	携帯	6

結果、問11は「スマートフォン」、「インターネット」、「SNS」関連の質問のため、必然的にこれらの単語は多く出現した。

また、問11の頻出語で特徴的な点は、「依存」という単語の出現が問10と比べると半減している点である。問10でみられた「アルコール」や「ギャンブル」との依存とは明らかに異なる意識を持っているようである。

さらに、「インターネット依存」や「ゲーム依存」に関する単語の出現率は全体的に低く、SNS関連の単語が多いことも特徴的であった。

エ. 問10と問11の共通した頻出語について

「人」という単語が両問共に多く出現している。依存症の種類は一般的に大きく「物」関連の「物質依存」と「行為」関係の「プロセス依存」の2種類であるが、さらに、「人間関係」の「関係依存」を含めると3種類となる。

では、問10と問11のアンケートに書かれている「人」、「人間」と「依存」の関係は、どのようなイメージで書かれているか原文を参照に分析した。

問10において、「人」、「人間」は43回出現し、「人」、「人間」と「依存」関連の表現は15回であった。他は一般的な人を指し示す表現であった。問11（35単語）はSNS関係の質問のためか全て一般的な人を指す表現であった。「人への依存」関係は、恋人関係であったり、精神的に不安定なときの人への依存を回答した者が多かった。

従って、今回のアンケートに回答した学生の多くが「依存」、「依存症」と聞くと「人」との「関係依存」をそれほど多くの学生が連想しているわけではないことがうかがえる。

以下に、「人への依存」の例文と「単に人を指し示す」の例文をいくつか抽出する。

（人への依存）例

- ・恋人に依存している人がいた
- ・よく恋人同士で依存しあっているとよく聞く
- ・常に誰か人と連絡をしたい
- ・依存されていた人が誰かに依存したいと思うのでは
- ・人との関係に依存していたことがある
- ・人間関係依存に興味がある
- ・相談するほどではないと思える範囲で人間関係に依存性がある

- ・ただ、人に依存してしまう

（単に人を指し示す）例

- ・自分や周りの人がなってしまうときにどうすれば
- ・依存は怖い。人が変わりそう
- ・特定の物や人に対して極端に興味関心が偏っている
- ・依存症と呼ばれる人の基準を知りたいと思った
- ・私は人間誰しも何かに依存して生きていると思う
- ・依存症の人に限って自分は依存症ではないと強く言う

オ. 共起ネットワークより

続いて、共起ネットワークでの頻出語の関係性を検証する。

共起とは、あるキーワードが出現するときに、一緒に出現する（利用される）語のことをいい、KHCoder 3では、ある語とある語の共起性、関係性を視覚的に捉えることができる。

なお、共起ネットワーク図は、自由記述内の各頻出単語4回以上で設定した。頻出回数が多い単語ほどバブルが大きく表示され、結びつきの多い単語は太く表示される。これらの語を基に、各単語は、どの単語と多く共起したのかを検証する。

問10の共起ネットワーク図を図1に、問11の共起ネットワーク図を図2に示した。

まず、図1に関しては、従来からの「タバコ」、「アルコール」、「ギャンブル」が一つのクラスターになっている。

この結果、大学生が一般的に「依存」、「依存症」と聞くと、「アルコール」、「薬物」、「タバコ」、「ギャンブル」を思い浮かべ、「スマホ」も「依存」になりやすいと感じていることがうかがえる。

一方、図2は、単語と単語の共起を見る限り、「スマートフォン」、「SNS」、「インターネット」、「人」といった単語が、「依存」と大きくかかっていることがハッキリ読み取れる。しかし「人」は一般的な表現が多く「人」との「関係依存」を表すものではないことが前述エ.より明らかである。

カ. 図1と図2の共起ネットワーク比較から読み取れること

図1、図2共に、「怖い」という語が出現しているが、図1と図2では出現率が大きく異なる。問10の図1では「ギャンブル」、「アルコール」等との「依存」に関しては「怖さ」を強く感じている。

しかし、問11の図2では、「スマホ依存」であったり「ゲーム依存」であったりするため、「アルコール」、「ギャンブル」に対する怖さとは異質のものと捉えているように思われる。スマホは身近で、必需品という意識がそうさせているのかもしれない。

では、問10.、問11.の「怖い」を原文を基に比較、分析する。

問10.の「怖い」のイメージ

- ・依存は**怖い**
- ・依存性になってしまうと治療が必要なくらい抜け出せられない場合があるから**怖い**。
- ・依存してしまっているのである種とても**怖い**病気だと改めて思いました。
- ・人格が変わるほどその対象物に執着してしまうというイメージがあります。私はそれについてすごく**怖い**と
思っていて、
- ・依存症はどれくらいで治るのか気になる。依存症は**怖い**イメージが有る
- ・解決方法がわからないのが**怖い**です

問11.の「怖い」のイメージ

- ・本当に依存している人はスマホが手放せないと知り、少し**怖く**なりました。
- ・スマートフォンの依存は**怖い**のですが、それ以上に弊害として出てくる視力低下が**怖かったり**します
- ・SNSなどへの依存症は**怖い**
- ・最近、推しという言葉が流行しつつあるため、それがネット依存に繋がりますので**怖い**

これらから、一般的な依存症とは「アルコール」や「薬物」であり、物質依存は本当に怖いものと捉えている。しかし、スマートフォン、スマホは身近なものではぼ生活必需品でもあるため「依存」という意識まではないように読み取れる。

5. 総合考察

大学に通う学生は依存症の問題についてすでに一定の学習を受けていることがわかった。また、スマートフォンの使用時間の方がゲームの使用に比べて長い傾向があることもわかった。この点については吉川（2021）が指摘するように、年齢を重ねるにつれて、受動的なインターネット使用から、より能動的なコミュニケーションへの使用へと移行していく指摘を裏付けるものといえる。

次に、コロナ禍においても対人関係のつながりは特に減っておらず、コロナ禍でも学生はスマートフォン等で友人とSNS等でつながっていたと認識している者が多かった。従って、必然的にスマートフォンの使用頻度及び使用時間が増加しているとの自己認識があった。

この点については、コロナ禍以前からICT社会化が進み、すでに若年層の間ではコミュニケーションが現実的なものからオンライン上のものへと移行していつている

ことが影響していると考えられる。コロナ禍においても孤立化を妨げた効果が示唆されている一方で、このことがインターネット依存などへどのような形で影響しているかは本研究では明らかにしておらず、より詳細を明らかにする必要がある今後の課題であるといえる。

また、依存症についての理解はしているものの、治療資源についてはあまり知識がないことがわかった。これらの数量化比較から大学生は、ゲームよりスマートフォンへの依存度が高いことが推測される。スマートフォンの使用時間についても増加していることがわかった。これは、自由記述の共起図からも同様のことがうかがえた。スマートフォンの使用時間の増加と、依存状態との関係性については統計的結果が得られなかった。

しかし、スマートフォンの使用時間が増えたことと、コントロール不全の傾向が重なっているものの、コロナ禍が依存の問題を広げているとはいえないことがうかがわれた。

この結果については、災害が直接的に依存にまつわる嗜癖行動を多くするのではなく、すでに患っている依存の再燃や災害後に依存の顕在化が生じる可能性があることを支持しているともいえる。

また、問10.、問11.の自由記述における頻出語で特徴的なものは「怖い」という単語の出現量の違いと、「依存」という単語量の半減などである。「スマートフォン依存」、「スマホ依存」と問10.でみられた「アルコール依存」や「ギャンブル依存」とでは、「依存」というイメージに対して異なる意識を持っているようである。

総務省（2021）によれば、スマートフォンの使用は9割を超えている。2020年のインターネット利用率は83.4%であるが、スマートフォンによるインターネット利用率は68.3%となり、どの端末よりも利用率が高い。また、コロナ禍における大学の授業ではスマートフォンを活用したアンケートやテストを行うことが増え、必需品となっている。これらのことから、スマートフォンはもはや生活インフラである。この生活必需品に対して、「依存症」という意識は少なくなっているのではないかと思われる。そうであればあるほど「依存」、「依存症」についての教育はますます重要なものになる。

しかし、自由記述より、「依存教育」の題材や実施方法に関して改善する必要性もうかがわれた。少々長い引用する。

・「覚醒剤の依存の講義を小学校と中学校の時に、何度も映像で学んだ記憶があります。その映像内容は、ごく普通の女性が毎日残業で仕事に追われ、休む暇がなくストレスが溜まっていた。

そのことを幼馴染に相談すると、体の疲れが取れてスッキリするチョコレートがあるから今度、家に来てと、言われ、数日後幼馴染の家に向いました。するとそこで

覚醒剤を渡され、疑いがあつたものの断りきれず、興味本位で吸って、そこから彼女の人生は激変して、覚醒剤が無いと毎日生きることができなくなり、段々とエスカレートしていきました。しまいには仕事にもいけず、毎日家に籠っていました。そこで友達が家に乗り込みドアをノックすると、女性は幻覚を見ているので警察が来たと言いついて勘違いしてしまい、マンションの上から飛び降りてしまった。この動画を見て、こころの中になんとも言い知れぬ思いが生まれ苦しかった」との記述もあった。

教育のためとはいえ「怖さ」を強調し過ぎトラウマ的な感情が生まれることは絶対に避けなくてはならない。

しかし、現実起こりうることを理解させる必要もあり難しい問題である。このように自由記述からも「依存教育」に関して、多様な面から問い直す必要があるとの示唆も受けた。

6. おわりに

依存症についての学習の一般化傾向と比べて、治療施設等への知識や理解は乏しいことが明らかになった。今後、依存問題が生じた際に、学生が対処行動を適切に行えるかどうか疑問が生じる場所である。そのような点についても今後さらに明らかにしていきたい。

引用文献

- 厚見 由佳・安藤 美華代：大学生・大学院生のスマートフォン依存傾向における退屈感と対人関係の関連
岡山大学教師教育開発センター紀要(9) 47-56 2019
- 稲嶋 修一郎・堀尾 良弘：大学生のスマートフォン使用におけるインターネット依存傾向と生活習慣との関係
人間発達学研究(10) 1-10 2019
- 伊熊 克己：学生のスマートフォン使用状況と健康に関する調査研究 北海学園大学経営論集13(4) 29-42 2016
- 警察庁刑事局組織犯罪対策部組織犯罪対策企画課：令和2年4月令和元年における組織犯罪の情勢【確定値版】
- 前園真毅・三原聡子・樋口進：韓国におけるインターネット嗜癖（依存）の現状 精神医学(54) 915-920 2012
- 文部科学省：高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説（保健体育編・体育編）
- 野口 哲郎：災害とアルコール問題 精神科治療学（128）188-199 2013
- Olds,J. and Milner,P.: Positive reinforcement produced by electrical stimulation of septal area and other regions of rat brain.
J.Comp.Physiol Psychol(47) 419-427 1954
- 総務省：情報通信白書 2021
- 谷岡 一郎・帯木 蓮生：「依存症ことはじめ」晃洋書房

2011
吉川 徹：「ゲーム・ネットの世界から離れられない子供たち」合同出版 2021