

2020年5月27日
2020年7月9日訂正

速報値・簡易報告書

コロナ臨時休校中の小学生メディア接触実態調査報告

～小学生のオンライン学習／ゲーム・動画と疲労度の関係～

「ネット健康被害」調査・研究プロジェクト
代表 伊藤賢一（群馬大学社会情報学部教授）
事務局長 大谷良光（青森大学客員教授・THInet 代表）
調査主幹 古野陽一（NPO 子どもとメディア常務理事）

本調査は、日本学術振興会科学研究費助成事業による研究（課題番号 20H01672、研究代表者 伊藤賢一）の一環として実施したものである。この調査結果から、突然の休校措置に対処を求められている全国の保護者・教職員・教育関係者にとくに注意を促したい点について報告する。

第1部 調査結果の概要

1. 調査の概要

新型コロナ禍により、本年の3月より全国の多くの学校が休校となり、子どもたちは突然登校できない事態となった。われわれは、この状況下で子どもたちはどのように過ごしているのか、どんな影響がでているのか、保護者はどのような懸念を持っているのか、その全体像を明らかにする必要があると考え、小学生の子どもがいる保護者を対象としたweb調査を実施した。

調査期間は2020年5月1日～7日、対象者は全国の1,300名、実施は楽天インサイト株式会社に依頼した。

休校期間は地域によって異なるため「4月20日～25日」と期間を指定し、この間の子ども様子を回想して答えてもらった。小学生の子どもが複数いる場合には、年齢が下の子どもについて回答を求めた。

2. 特徴的な調査結果

- ①休校中に35%の家庭で新たなネット機器を措置し、9割以上の小学生は何らかのネット機器が使える環境にある。また、メディア接触は以前に比べ8割の児童に増加が認められた。
- ②日中は保護者など大人と過ごしている小学生は7割で、家族との会話が増えたのは6割。
- ③9割強の小学生は、学習に学校からのプリントや問題集を使っている。また学校でオンライン指導が開始されたのは1割だが、その他のデジタル教材も利用している。
- ④保護者の不安は、「学習の遅れ」「運動不足になる」が7割強、「ストレスや精神面での悪化」「生活習慣の乱れ」が5割強と高く、「コロナウイルスへの感染」や「ネット依存・ゲーム依存」が4割弱である。
- ⑤オンライン学習が高い疲労を起こしている可能性がある。とくに、低学年での長時間のオンライン学習は、高学年より高い疲労が生じる可能性がある。
- ⑥ICT機器の利用が長いほど疲労の発生率と疲労度が高くなる可能性がある。
- ⑦学習に使用する機器としてスマートフォンは疲労度が高い可能性がある。
- ⑧保護者は「学習のためのメディア接触」をメディア接触の増加とらえる意識が薄い。

3. オンライン対面と学習に対する学校・教職員・保護者への警鐘

本調査結果では、オンライン学習、とくに低学年での長時間のオンライン学習は、高学年より高い疲労を生じさせる可能性があること、オンライン学習でのスマホ利用は他の機器より疲労度が高い可能性があることが示された。オンライン学習の機会は増えることが予想されるが、児童の疲労に関して注意することが必要である。

ただし本調査は保護者を対象とした web 調査であり、今後はより本格的な調査研究が求められる。

第2部 単純集計

1. 単純集計のポイント

- ① 9割以上の小学生は何らかのネット機器を使える環境にいる。
- ② 日中は保護者など大人と過ごしている小学生が多い（7割）が、16.6%は子どもたちだけで過ごしている。
- ③ 家庭での学習はプリントや問題集が中心で、学校でオンライン指導が開始されたのは10.3%、塾などのオンライン指導は「以前から」が11.2%、「新たに」は9.5%である。
- ④ 休校期間中、メディア接触時間は8割以上が「増えている」と回答している。
- ⑤ メディア機器の利用状況（複数回答）では「オンライン授業、調べもの」が46.6%、「学習のためのオンライン動画」が36.8%なのに対して、「気分転換・娯楽のためのゲームや動画」は82.9%で、その内3時間以上の利用者は18.8%である。
- ⑥ 休校期間中の活動内容で、増えたという回答は「家族との会話」（6割）と「ゲーム」（6割）、「お手伝い」（4割）、「料理やお菓子づくり」（4割弱）、減ったという回答は「一日の学習時間」（4割）と「外での運動」（4割弱）である。
- ⑦ 保護者の不安は、「学習の遅れ」「運動不足」が7割強、「ストレスや精神面での悪化」「生活習慣の乱れ」が5割強と高く、「コロナウイルスへの感染」「ネット依存・ゲーム依存」が4割弱である。
- ⑧ 休校期間中の健康状態は「よくある」と「ときどきある」の合計で、「朝起きられない」47.1%、「体力が落ちた」40.6%、「イライラする」34.5%である。

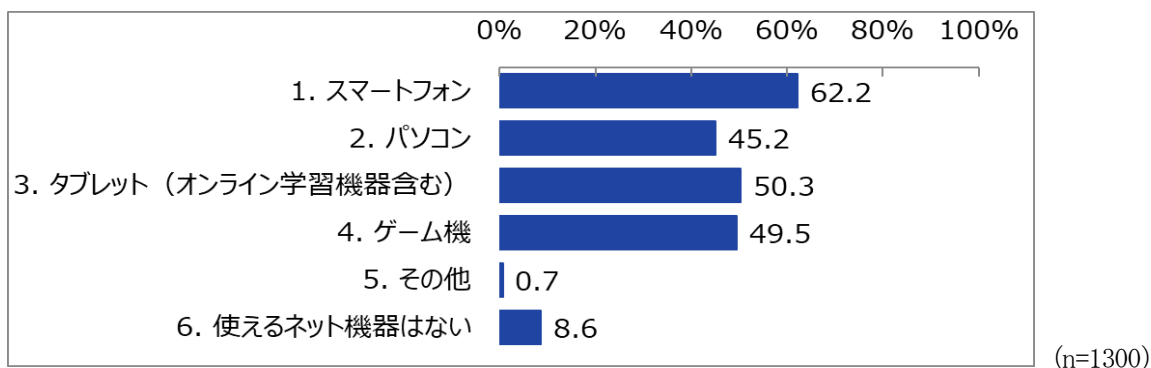
2. 単純集計（主な項目）

2-1. 対象児童の学年と性別

		児童学年						合計
		小1	小2	小3	小4	小5	小6	
児童性別	男子	140	111	133	104	73	84	645
	女子	131	118	129	94	93	90	655
合計		271	229	262	198	166	174	1300

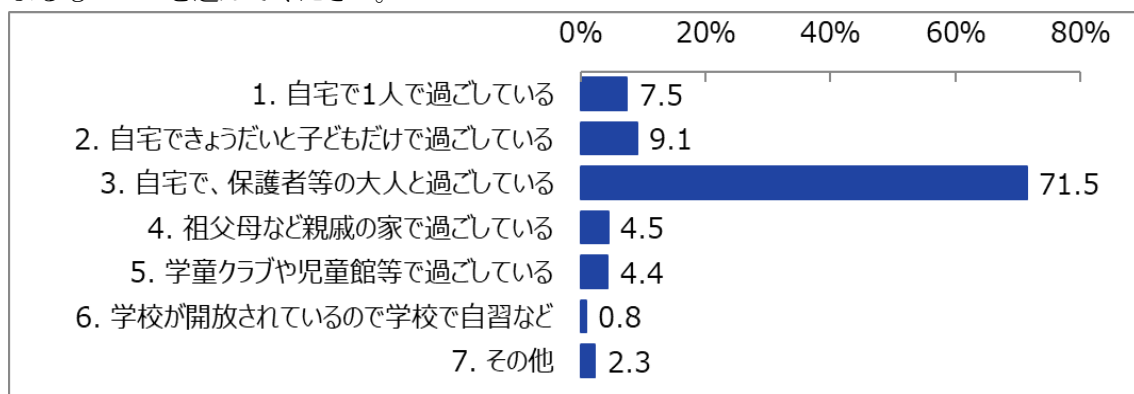
2-2. 使用できるネット機器

Q3. お子さんが家庭で使うことができるネット機器を次の中から選んでください。（いくつでも）



2-3. 日中の様子

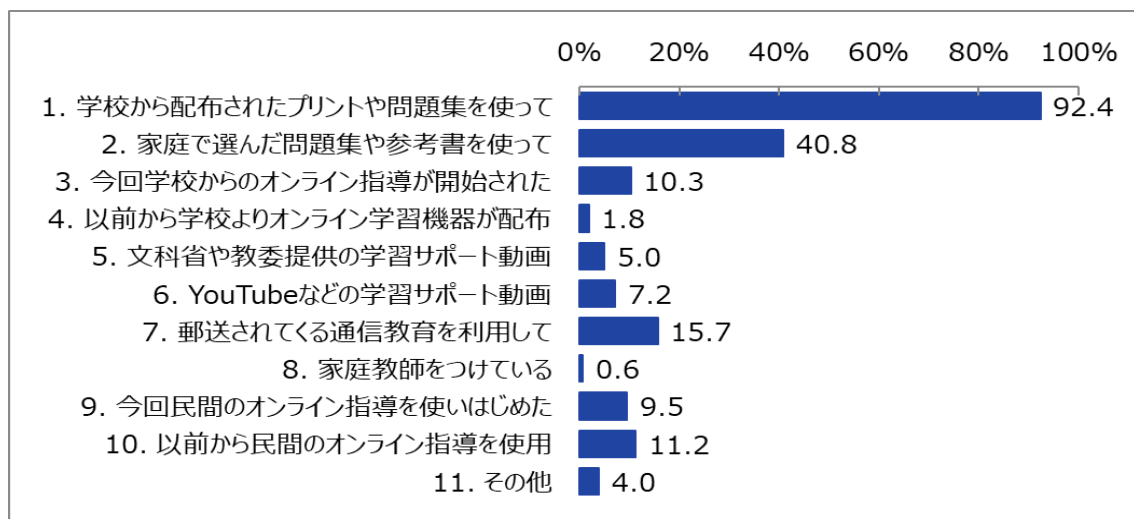
Q4. 休校期間中、お子さんは日中、主に次のどのような状態で過ごしているでしょうか。一番当てはまるもの一つを選んでください。



(n=1300)

2-4. 家庭での学習

Q5. 休校期間中のお子さんの学習について教えてください。次の中から当てはまるものをいくつでも選んでください。(いくつでも)

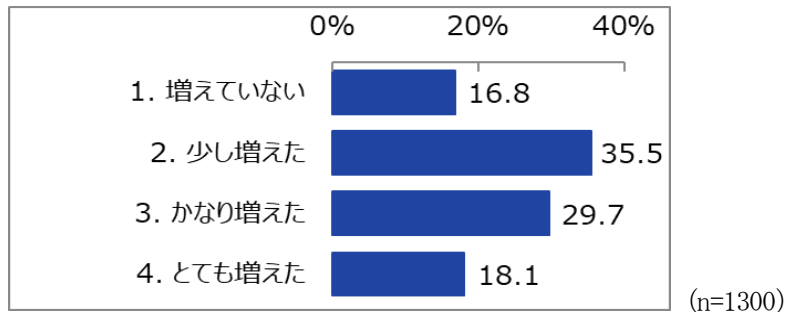


(n=1300)

2-5. メディアとの接触

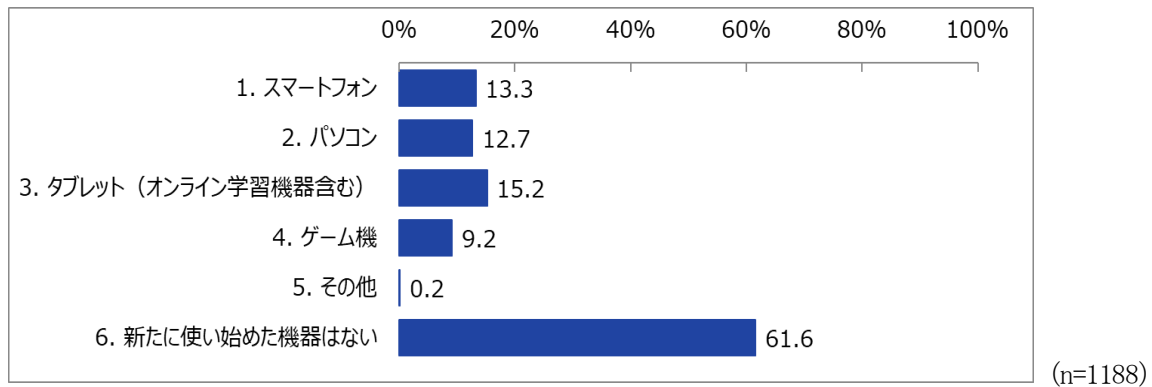
Q6. 休校中のお子さんのメディア利用について教えてください。休校によって、お子さんのメディアとの接触は増えましたか。もっとも近いもの一つだけ選んでください。

※ ここでいう「メディア」とは、スマートフォン、パソコン、タブレット、ゲーム機、テレビを指します。



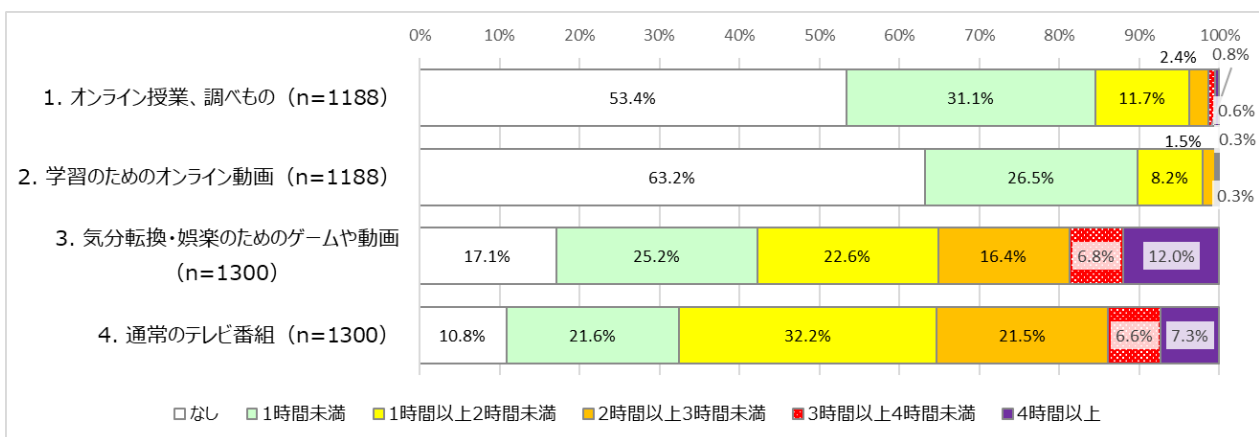
2-6. 新たに使い始めた機器

Q7. 今回の休校期間中にお子さんが新たに使い始めたメディア機器はありますか。当てはまるものをいくつでも選んでください。(いくつでも)



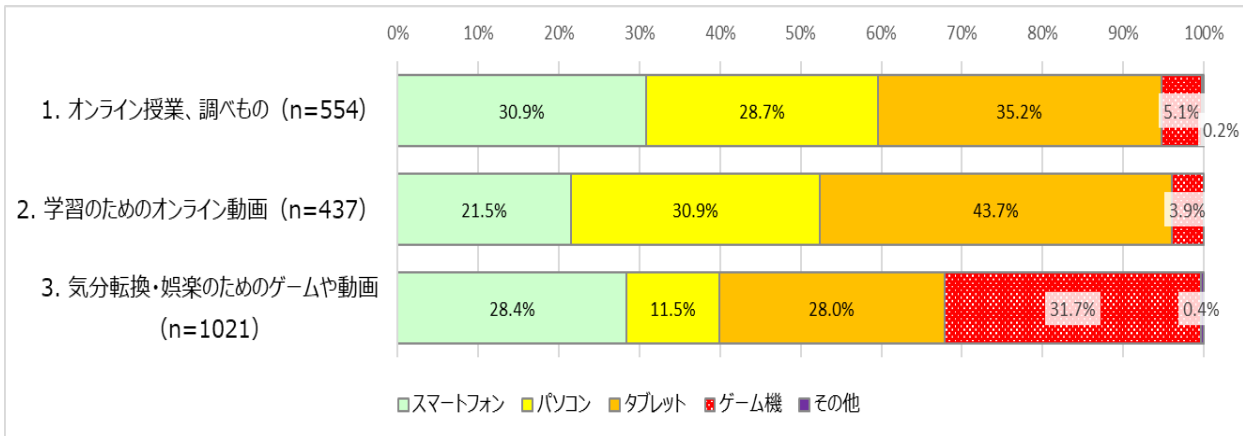
2-7. 目的別メディア利用時間

Q8. お子さんは次の目的で、一日あたりどのぐらいの時間メディアを利用していますか。それぞれ一つを選んでください。



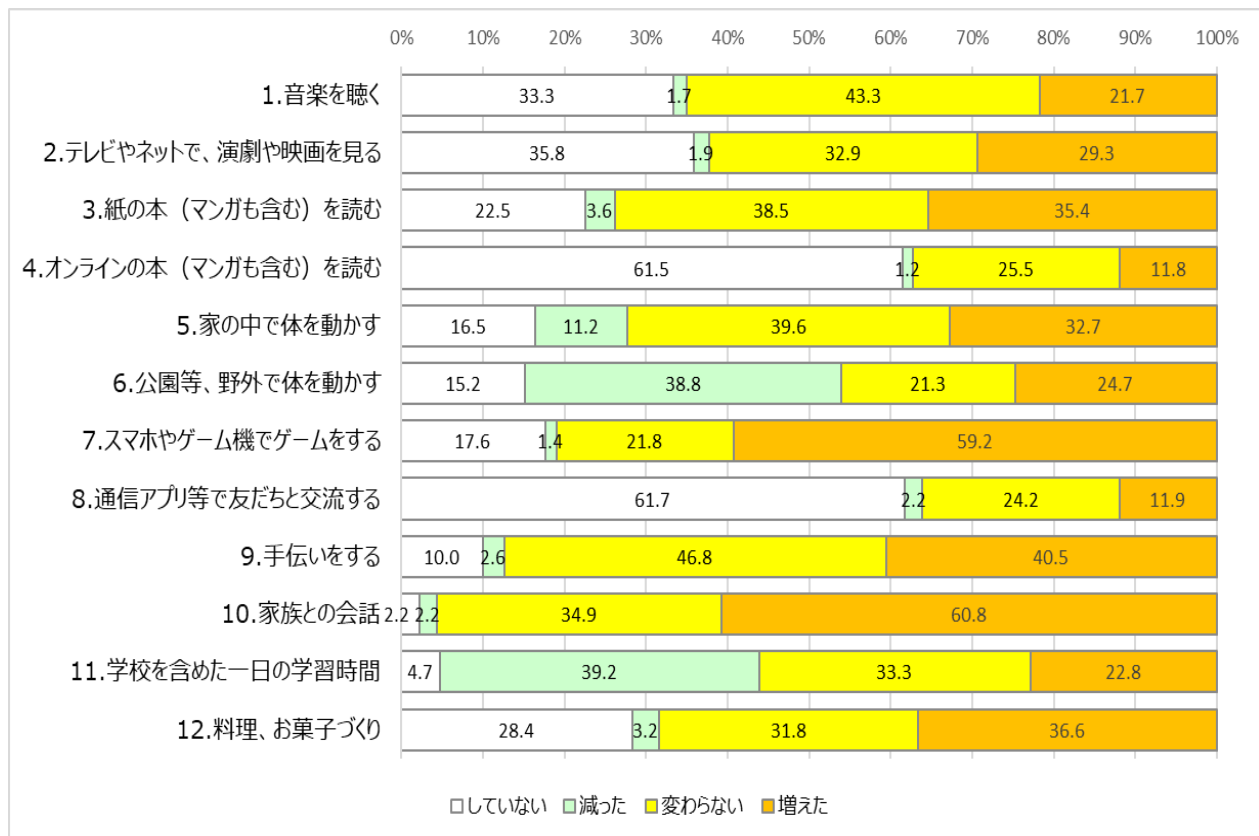
2-8. 優先使用機器

Q9. 前問でいちばん長時間使ったメディア機器は何ですか。それぞれ一つを選んでください。



2-9. 生活の変化

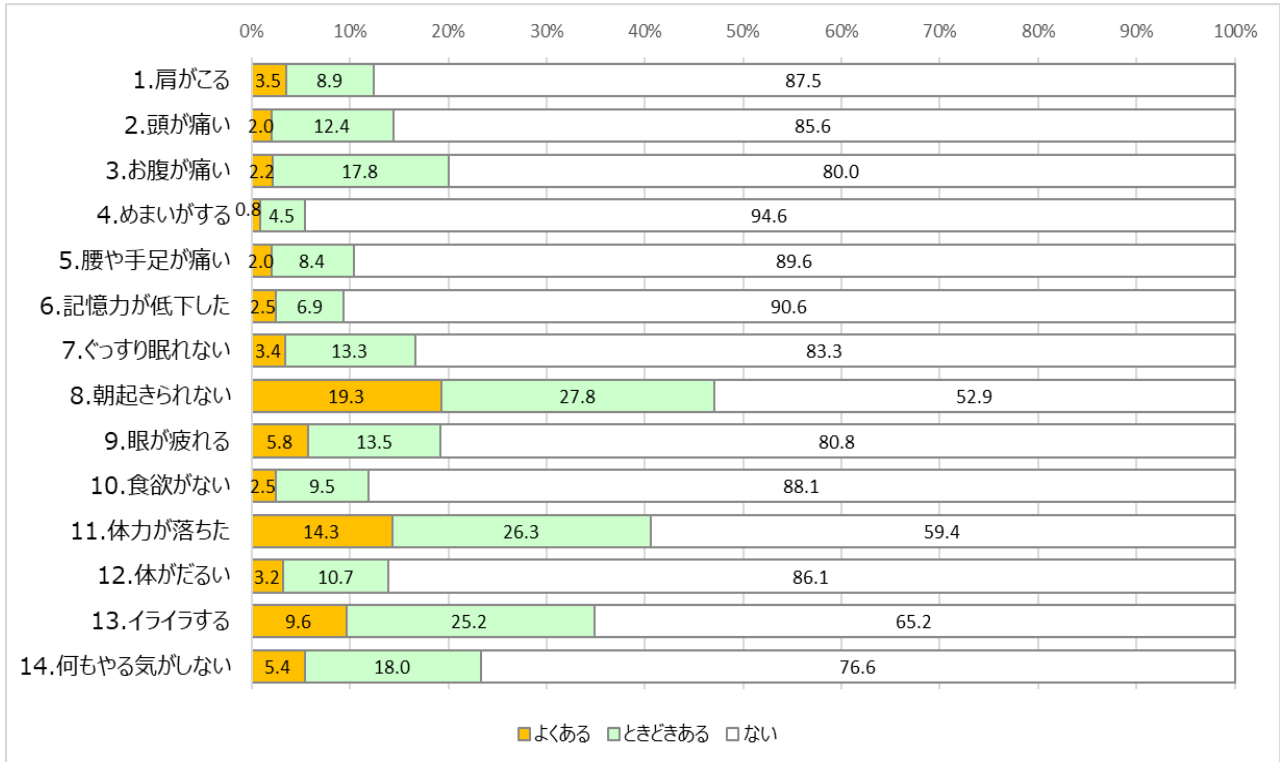
Q10. 次のことはこの休校期間中にどう変わったでしょうか。それぞれ一つを選んでください。



(n=1300)

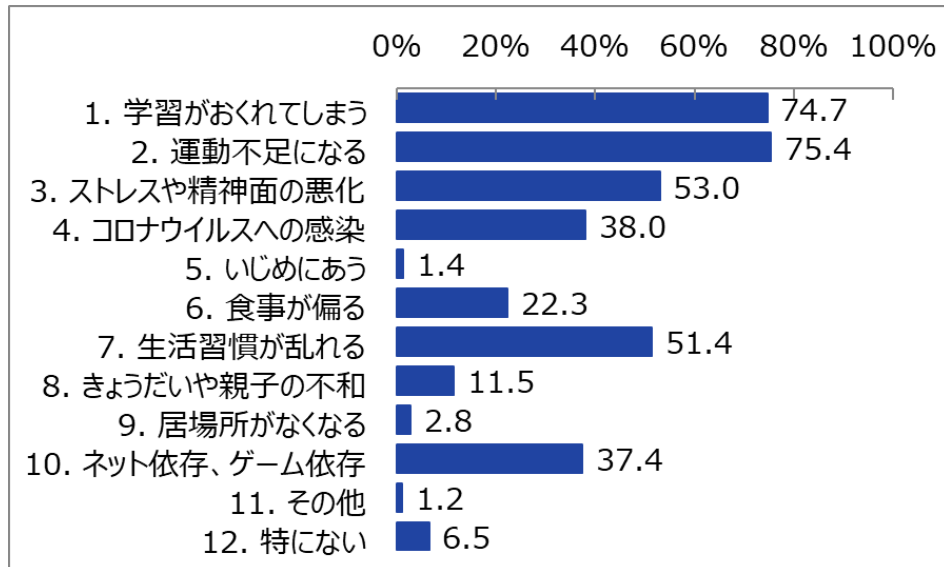
2-10. 休校期間中の健康状態

Q12. 休校期間中のお子さんの健康状態について質問します。それぞれ一つを選んでください。



2-11. 困っていること・心配なこと

Q13. 休校となって特に困っていることや心配なことは何でしょうか。当てはまるものを全て選んでください。(いくつでも)



3. 単純集計からの考察

①対象児童の学年

学年別では低学年（1～3年）762人、高学年（4～6年）538人で、6対4の割合である。小学生が複数いる場合には年齢が下の子どもについて答えてもらったためと思われる。

②ネット環境

家庭で子どもが使えるネット機器に関する質問（Q3 複数回答）で「使えるネット機器がない」という回答は8.6%で、対象期間中に9割前後の児童がネット機器を利用していると推測される。学年別に集計すると、ネット機器利用可能者な小学生は低学年で89.2%、高学年で96.4%となる。

単純な比較はできないが、内閣府による「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査」（本年3月発表、調査期間本年1月10日から2月14日）でのネットの利用率は、小学生低学年で約74.0%、高学年で86.3%である。

Q7では休校期間中に何らかのネット機器を使い始めたという回答が35%あることから、休校期間中に小学生のネット利用率が上昇している可能性がある（もちろん、サンプルが偏っている可能性もある）。

③家庭での学習

家庭での学習方法（Q5 複数回答）については、「学校から配布されたプリントや問題集を使って」が9割強と圧倒的である。

「学習が遅れてしまう」と心配する保護者が74.7%（Q13）であることから、学校からオンライン指導以外にも、民間の業者等が提供するオンライン指導等を使用している様子がみてとれる。

④メディアの利用時間

休校期間中のメディアとの接触（Q6）については、メディアの利用時間が「増えた」が8割以上あり、うち「かなり・とても増えた」が5割弱となっている。目的別メディア利用時間に関する質問（Q8）への回答では「娯楽・気分転換でのゲームや動画」の利用が学習のための利用よりも長くなる傾向があり、「3時間以上」という回答が18.8%。これに対してテレビの視聴時間が「3時間以上」である回答は13.9%である。

⑤休校期間中の活動

休校期間中の生活の変化（Q10）で、増えたのは「家族との会話」（6割）と「ゲーム」（6割）、「手伝い」（4割）、「料理、お菓子づくり」（4割弱）、減ったのは「一日の学習時間」（4割）と「外での運動」（4割弱）である。

保護者が困っていること・心配なこと（Q13 複数回答）では「学習のおくれ」74.7%、「運動不足」75.4%、「ストレスや精神面の悪化」53.0%であるが、健康状態に関する質問（Q12）で「よくある」「ときどきある」の合計は、「朝起きられない」47.1%、「体力が落ちた」40.6%、「イライラする」34.8%が高い。

第3部 メディア接触状況と疲労の関係分析

3-1. 分析方法

1) 体調を問う質問の因子分析に基づく疲労度の算出

Q12 体調に関する 14 の質問項目 (Q12_01~Q12_14) に対して

1:よくある/2:ときどきある/3:なし

で回答する。

これら 14 項目の因子分析を行って 2 つの因子を抽出し、質問内容から以下のように命名した。

因子 1 疲労傾向

因子 2 不機嫌・活力低下

因子 1 「疲労傾向」の 10 項目について

よくある = 2 点

ときどきある = 1 点

なし = 0 点

として合計し疲労点数を得た。

疲労点数を以下のようにランク分けし

「疲労度」とした。

0 点 疲労なし

1~2 点 疲労度 低

3~6 点 疲労度 中

7 点以上 疲労度 高

	因子	
	1 疲労傾向	2 不機嫌・活力低下
Q12_04R. めまいがする	0.847	-0.148
Q12_01R. 肩がこる	0.777	-0.079
Q12_05R. 腰や手足が痛い	0.732	-0.078
Q12_02R. 頭が痛い	0.703	-0.004
Q12_06R. 記憶力が低下した	0.605	0.047
Q12_03R. お腹が痛い	0.571	0.026
Q12_09R. 眼が疲れる	0.439	0.284
Q12_12R. 体がだるい	0.424	0.385
Q12_07R. ぐっすり眠れない	0.375	0.292
Q12_10R. 食欲がない	0.330	0.287
Q12_13R. イライラする	-0.044	0.719
Q12_14R. 何もやる気がしない	0.014	0.714
Q12_11R. 体力が落ちた	-0.014	0.675
Q12_08R. 朝起きられない	-0.131	0.605

因子抽出法: 最尤法
 回転法: Kaiser の正規化を伴うプロマックス法
 a. 3 回の反復で回転が収束しました。

2) メディア接触の推定時間算出と特徴的メディア接触の分類

Q8 児童の休校中のメディア接触の時間を問う 4 つの質問

Q8_1. 学校や塾からのオンライン授業、調べもの

Q8_2. 課題とは別に自主的に、主として学習のために視聴したオンライン動画

Q8_3. 主として気分転換や娯楽のためのゲームやオンライン動画

Q8_4. 通常のテレビ番組

回答は

1:なし 2:1 時間未満 3:1~2 時間 4:2~3 時間 5:3~4 時間 6:4 時間以上

Q8_1~Q8_4 の回答を

なし=0H、1 時間未満=0.5H、1~2 時間=1.5H、2~3 時間=2.5H、3~4 時間=3.5H、4 時間以上=4.5H

として時間に換算し、以下の推定時間を算出した。

総メディア接触時間 Q8_ALL = Q8_1 + Q8_2 + Q8_3 + Q8_4

オンライン時間 Q8_ONL = Q8_1 + Q8_2 + Q8_3

オンライン学習時間 Q8_ONG = Q8_1 + Q8_2

オンライン娯楽時間 Q8_ONF = Q8_3

この 4 種の推定時間の組み合わせで 4 群の特徴的メディア接触に分類し、A 群~C 群は、さらに総メディア接触時間が短い①と長い②に分けた。

A 群 オンライン学習中心

総メディア接触時間に対してオンライン学習時間の割合が多い

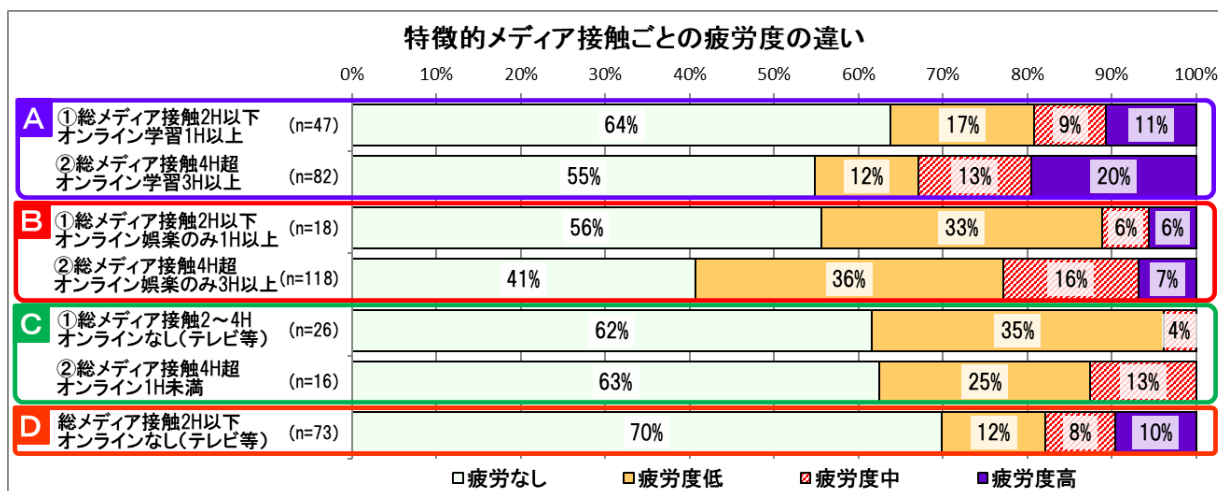
A①群 総メディア接触 2 時間以内、オンライン学習時間 1 時間以上

- A②群 総メディア接触4時間超、オンライン学習時間3時間以上
- B群 オンライン娯楽中心
 - 総メディア接触時間に対してオンライン娯楽の時間の割合が大きく、オンライン学習をしてない
 - B①群 総メディア接触2時間以内、オンライン娯楽時間のみ1時間以上
 - B②群 総メディア接触4時間超、オンライン娯楽時間のみ3時間以上
- C群 テレビ中心
 - 総メディア接触時間は少なくないが通常のテレビ番組がほとんど
 - C①群 総メディア接触2～4時間、オンライン時間なし
 - C②群 総メディア接触4時間超、オンライン時間1時間未満
- D群 メディア接触少
 - 総メディア接触2時間以下、オンライン時間なし

3) 分析項目

- ①特徴的メディア接触と疲労度をクロス集計し、結果を考察する。⇒3-2
 - ②疲労度に影響があると推測される項目についてクロス集計し、結果を考察する。⇒3-3
- クロス集計の結果は比率で表記するが、分類の詳細化によりサンプル数が少なくなるため、小数点以下1位で四捨五入して表記する。そのため比率を合計しても100%にならない場合がある。

3-2. 特徴的メディア接触と疲労度のクロス集計分析



【分析結果】

- a) A①群とB①群、A②群とB②群を比較すると、疲労度中・高の合計はA群のほうが多い。特に疲労度高はA群が顕著に多く、B②群7%に対してA②群20%と約三倍になっている。
 オンライン学習はオンライン娯楽(楽しみのためのゲーム・動画)に比べて、児童の疲労度が高い傾向がある。
- b) A①群とB①群、A②群とB②群を比較すると、疲労度低はB群が顕著に多く、A②群12%に対してB②群36%と約三倍になっている。「疲労なし」はB群のほうがA群より少ない。
 オンライン娯楽はオンライン学習に比べて、児童に疲労を生じる率が多いが疲労度が低い傾向がある。
- c) A①群とA②群の比較では、A①群に対してA②群は、「疲労なし」が11%少なく、疲労度中・高の合計は13%多い。B①群とB②群の比較では、B①群に対してB②群は、「疲労なし」が15%

少なく、疲労度中・高の合計は11%多い。

オンライン学習でもオンライン娯楽でも時間が長いほうが、児童に疲労を生じる率が多く、疲労度が高い傾向がある。

d) C群では①②とも「疲労なし」が6割強で「疲労度高」はいない。

テレビ視聴中心のメディア接触では、児童に疲労を生じる率がやや低く、疲労度も低い傾向がある。

e) 総メディア接触が4時間超でA②群（オンライン学習中心）、B②群（オンライン娯楽中心）、C②群（テレビ中心）を比較すると以下ようになる。

「疲労なし」は テレビ中心 > オンライン学習中心 > オンライン娯楽中心

「疲労度中・高」は オンライン学習中心 > オンライン娯楽中心 > テレビ中心

f) D群（メディア接触少）では、「疲労なし」が7割と最も多いが、「疲労度中」8%、「疲労度高」10%と、疲労度中・高はB①群より多く、疲労度高はB②群より多い。

g) 総メディア接触2時間以下でオンライン学習中心のA①群は、D群と同様に「疲労なし」が多いが、疲労中・高が多い類似の傾向がある。

【考察】

1. オンライン学習が児童に対して高い疲労を起こしている可能性

a) b) c) e) の結果より、オンライン学習が児童に対して高い疲労を起こしている可能性があり、その度合いは学習時間が長いほど大きくなり、同程度の時間のゲームや動画よりも疲労度が高い可能性がある。

オンライン学習のほうが、オンライン娯楽より疲労度が高くなる要因として、例えば以下のようなことが推測される。

- ①文字を読む、視聴に集中を求められる、多人数の顔が見え、声が聞こえる等メディア機器利用状況の違いによる疲労
- ②メディア機器の利用による疲労と学習そのものによる疲労の重複
- ③自発的ではなく強制された時間であることによる疲労
- ④楽しくない、気楽でないことによる疲労
- ⑤学習での利用に慣れてないことによる疲労
- ⑥日常生活を営む家庭で学習に集中できる環境ではないことによる疲労
- ⑦児童の疲労度が教師に伝わりにくく「息を抜く」ことをしていない可能性
- ⑧オンライン娯楽では興奮などにより疲労を感じにくくなる可能性

このような要因を推測して仮説を立て、検証研究をする必要がある。

2. ICT機器の利用が長いほど疲労の発生率と疲労度が高くなる可能性

c) d) e) の結果より、オンライン接触時間が長いほど、児童に疲労が起きる率は高くなり、疲労度が高くなると考えられる。

オンライン接触の長時間利用による疲労の要因としては以下のようなことが推測される。() は影響があると思われる部位・状態等。

- ①小さな画面を見ることによる疲労（目、精神）
- ②画面からの光刺激による疲労（目、脳、精神、睡眠）
- ③強い音刺激による疲労（耳、脳、精神）
- ④素早く細かい操作を長時間続けることによる疲労（目、耳、手、精神、睡眠）
- ⑤過剰な情報を取り込むことによる疲労（目、耳、脳、精神、睡眠）

- ⑥利用時の不自然な姿勢、長時間同じ姿勢を取ることによる疲労（手足、首、肩、腰、呼吸器、循環器、消化器）
- ⑦生活習慣が乱れることによる疲労（精神、睡眠、食事）
- ⑧適度な運動、太陽の光を浴びる、新鮮な空気を吸うといった時間の減少による疲労（目、手足、首、肩、腰、呼吸器、循環器、消化器、精神、睡眠、食事）

これらの要因を列挙してみると、「オンライン」つまりインターネットに接続した利用により疲労が起きると考えるより、双方向性があり画面を集中して見るオフラインを含めたICT機器の長時間利用で起きると考えたほうが的確であろう。

つまり、学校でのICT機器を活用した学習、家庭での学習や娯楽でのICT機器利用のいずれも、長時間利用になるほど高い疲労が起きる可能性があるかと推測される。

「考察1. オンライン学習が児童に対して高い疲労を起こしている可能性」と合わせて考えると、学校や家庭でのICT機器を活用した学習の心身への影響調査を本格的に行う必要がある。

影響部位・状態には、学校健診で直接検査している項目も多いので、学校保健医、養護教諭等と連携して、学校・家庭双方でのICT機器利用の状況と関連付けて調査・研究することが望まれる。

3. メディア接触以外で高い疲労を起こしている児童の可能性

d) e) f) g) の結果より、総メディア接触時間が2時間以下と少ない児童の中に、かなり高い率で疲労度中・高の児童が存在している。

総メディア接触時間2時間以下は、学校に通っている状況でも少ないケースであり、一日中家庭にいて全体にメディア接触が急増している状況下では、非常に少ない時間と言える。

総メディア接触時間が少ないほうが「疲労なし」は多いが、オンライン娯楽やテレビの時間が少ないと疲労度中・高が、長時間のオンライン娯楽と同程度に多くなっている。

総メディア接触2時間以下の児童には、例えば以下のような状態が推測される。

- ①メディア接触以外に家庭内で自発的にやりたいことが十分ある
⇒ 疲労度は低いと推測される
- ②メディア接触を保護者が厳しく規制している
⇒ 保護者との関係や楽しみが無いことにより疲労が高まっている可能性がある
- ③メディア接触以外にやらなければならないこと（紙の学習課題等）がたくさんある
⇒ 学習や楽しみが無いことにより疲労が高まっている可能性がある
- ④無気力や体調不良等でメディア接触の意欲が低い
⇒ 休校の長期化、活動の制限、普段と違う生活などでもともと疲労していた可能性がある

メディア接触が少なく疲労度が高い児童には、上記も含めて何らかの課題を抱えている可能性も考えられる。子どもの隠れた課題を見つける際に、有効な指標になる可能性がある。

4. 仮説を設定し厳密な調査が必要

本調査は緊急にWEB上で行ったものであり、調査対象者、調査項目の設定、分析方法など以下のような課題がある

- ①疲労度は、保護者が観察した児童の様子を元に統計的に導いたものなので、児童の心身の疲労を直接表すものではない
- ②WEB調査であるため保護者の意識や家庭の状況に偏りがある可能性がある
- ③分類を細分化したときサンプル数(n数)が減り極端な値が出やすくなる
- ④特にオンライン学習の利用児童が少なく統計としての信頼度が低い

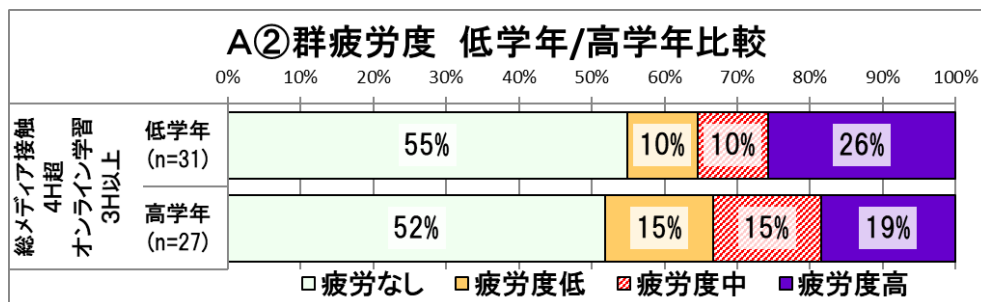
- ⑤メディア接触時間を4種の分類で質問しているが、すべてのメディア接触を網羅する内容ではなく、例えばLINEやSNS利用のようなメディア接触は漏れている可能性がある
- ⑥4種のメディア接触時間では、4時間を超す長時間は一律4.5時間として算出しているため、それ以上の長い接触が反映されない。
- ⑦利用するメディア機器による違いが反映されていない
- ⑧オンライン学習と大きくまとめており、学習の方法、双方向・一方向の区別はしていない
- ⑨オンライン娯楽は「ゲームやオンライン動画」としており、オンラインでないゲームを含む可能性がある
- ⑩分析はクロス集計の結果評価のみで有意差検定などの仮説検証は行っていない。

本調査は、あくまでも予備調査としての位置づけであり、本考察で述べたことはその中で推測される仮説として、厳密で本格的な調査につながることを求める。

3-3. 疲労度に影響があると推測される項目についてのクロス集計分析

「3-2. 特徴的メディア接触と疲労度のクロス集計分析」に対して、より課題を明確にするために、本調査内で疲労度に影響があると推測されるいくつかの項目に対してクロス集計分析を行った。

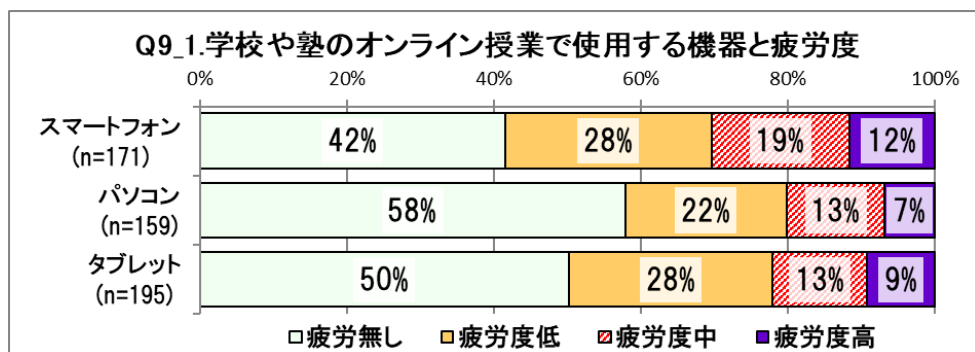
3-3-1. オンライン学習の疲労度の低学年と高学年の違い



【分析結果】オンライン学習の疲労度高が顕著に多かったA②群を低学年（1、2年生）と高学年（5、6年生）に分類比較した。低学年のほうが疲労度高26%と高学年より7%多い。

【考察】低学年での長時間のオンライン学習は、高学年より高い疲労が生じる可能性がある。

3-3-2. 学習に利用する機器による疲労度の違い

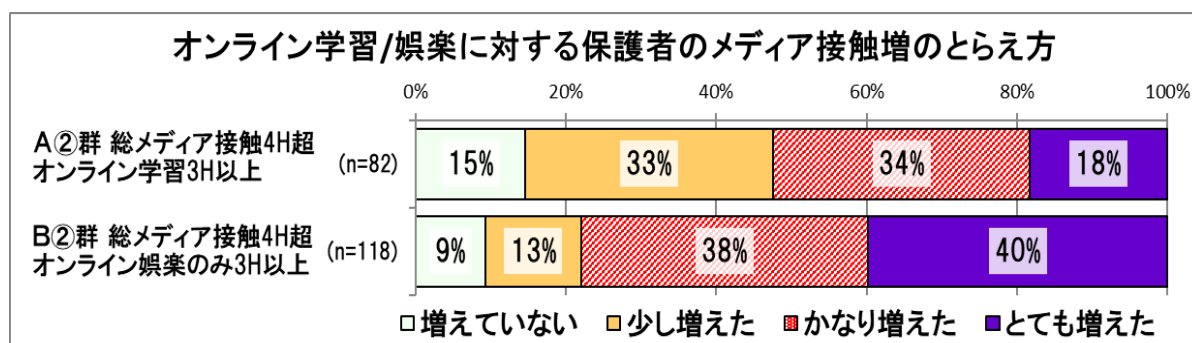


【分析結果】「Q9_1. 学校や塾からのオンライン授業、調べものに一番使った機器」と疲労度のクロス集計。スマートフォンが「疲労なし」が42%と最も少なく、「疲労度中」19%、「疲労度高」12%と

ともに最も多い。パソコンとタブレットでは、パソコンのほうが「疲労なし」が8%多い。

【考察】学習に使用する機器としてスマートフォンは疲労度が高い可能性がある。パソコンのほうがタブレットより「疲労なし」が多いことも考え合わせると、画面の大きさが大きな要因と考えられる。また文字の記入など学習に必要な操作のしづらさも要因として考えられる。オンライン学習にスマートフォンを利用することについては、心身への影響を十分調査・検討すべきである。

3-3-3. オンライン学習とオンライン娯楽に対する保護者のメディア接触増のとりえ方の違い



【分析結果】「Q6. 休校中のメディア利用の増加」を、A②群「オンライン学習中心長時間接触」、B②群「オンライン娯楽中心長時間接触」に分類して比較した。B②群では「とても増えた」が40%と高い比率でA②群の18%の倍以上ある。A②群では「増えてない」「少し増えた」の合計が48%と、過半数がそれほど増えてないとしている。

【考察】調査は保護者に対して行ったものであるため、メディア接触の増加は保護者の主観評価である。この結果から、保護者は「学習のためのメディア接触」をメディア接触の増加とらえる意識が薄いと考えられる。

「3-2. 特徴的メディア接触と疲労度のクロス集計分析」で、オンライン学習のほうがオンライン娯楽より疲労度が高い可能性、ICT機器の利用全般が疲労を高める可能性が示されていることを合わせて考えると、保護者に対して「メディアの長時間接触の弊害は学習時間も含めて考える」ことを啓発していく必要があると思われる。教員にも同様の啓発が必要であろう。

なお、「メディア接触時間」のように大きく時間を問う設問では、感覚的な時間で回答し実態を表さない可能性がある。これが本調査のように間接的な回答である場合は、さらに実態とは異なる可能性が高い。調査において注意が必要である。

「ネット健康被害」調査・研究プロジェクト研究組織

2020～2023 年度科学研究費補助金基盤研究（B）課題番号 20H01672 研究課題名「不健全なインターネット利用により顕在化した健康被害の実態調査と啓発プログラム開発」

(1) 研究代表者

- ◎伊藤賢一 群馬大学社会情報学部 教授
（ネット健康問題啓発者養成全国連絡協議会〔略称：THInet〕筆頭副代表、子どものネットリスク教育研究会研究誌編集委員長）

(2) プロジェクト事務局長

- 大谷良光 青森大学客員教授（THInet 共同代表、子どものネットリスク教育研究会代表）

(3) 研究分担者

- ◎山田真理子 九州大谷短期大学名誉教授（心理学）
- ◎船木昭夫 青森大学社会学部教授（社会学）
- ◎川島芳昭 宇都宮大学共同教育学部准教授（教育学）
- ◎谷塚光典 信州大学学術研究院教育学系准教授（教育学）
- ◎友納艶花 九州女子大学人間科学部教授（心理学）
- ◎照山絢子 筑波大学図書館情報メディア系助教（文化人類学）

(4) 研究協力者

■ネット健康問題啓発者養成全国連絡協議会

- 田草雄一 副代表（島根県 小児科医）
- 成田弘子 副代表（前白梅学園大学特任教授）
- 内山陽子 教材開発委員会副委員長（青森県公立特別支援学校養護教諭）
- 伊藤理恵 事務局次長

■NPO 子どもとメディア

- 古野陽一 常務理事（北九州市立大学非常勤講師）

■子どものネットリスク教育研究会

- 本間史祥 筆頭副代表、青森支部支部長（青森市公立中学校教諭）
- ウッド一美 新潟・群馬・栃木連合支部事務局長（準）（THInet テキスト部部长）
- 矢野さと子 千葉・東京支部支部長（準）（子どもとメディア関東事務局長）
- 原口剛 専門委員会主幹研究員
- 古石木末 神奈川支部事務局長（準）

■NPO 法人青少年メディア研究協会

- 下田太一 理事長