

# 大学生の PC とウェブの利用に関する予備調査

谷 口 俊 治

## 1. 問題と目的

近年、急速にインターネット<sup>1)</sup>の利用時の基盤となるブロードバンド環境が整ってきているが、まず簡単にこの約 10 年間の経緯をたどることにする。ブロードバンド普及の契機となったのは ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line、非対称デジタル加入者線) であるが、それまで主流であった電話回線上で音声モデムを利用した通信方法 (通信速度は最大約 56 Kbps 程度) や ISDN (Integrated Services Digital Network、総合デジタル通信網サービス、通信速度は約 1.5 Mbps) による方法と違い、伝送情報量が格段に大容量化した (最大通信速度は毎秒約 50 Mbps) 点と、専用のモデムが必要ではあるが、既存の電話回線をそのまま使えることが特徴である。光ケーブルを利用した FTTH (Fiber To The Home) にいたっては、通信速度は毎秒約 100 Mbps となっている。その他、テレビの有線放送のための CATV (Community Antenna TeleVision) を利用した方式も増加しつつあり、通信速度が FTTH をしのぐ場合 (毎秒約 160 Mbps) もある。

また、携帯電話を通したインターネットへの接続についても近年急速に拡大、普及している。携帯電話の通信技術は、いわゆる携帯端末と共通の方法であり、その最高通信速度は 2009 年には 21 Mbps のものが一般に利用可能になり、ADSL の速度に匹敵するまでになっている。なお、ADSL、

光ケーブル、携帯電話 (端末) いずれにしても速度はベストエフォート型と称するもので、理論上の最高通信速度であり、実際には回線の混雑状況や使用する機器の性能に大きく影響されており、実測値では数分の一以下の速度であることも珍しくない。しかしながら、これらの技術進歩に伴い、人々がインターネットを利用する時にかつてのよう感じた反応速度の遅さに感じるストレスは、確実に低減されてきていると言える。

以上のような通信技術の進歩と普及によって、インターネットの利用は、利用者数、内容、頻度のいずれもがこの約 10 年間の短期間に急激に拡大、普及した。情報通信白書 (総務省、2009a) によれば、日本における平成 21 年 3 月末における有線式のインターネット接続サービスの契約数は約 33,875,000 である。アクセスサービスの契約数については、FTTH が約 15,017,000 であり、平成 20 年 6 月末の集計以降 DSL (主として ADSL) を超えている。なお、現在の DSL 契約数は約 11,184,000 である。CATV は約 4,110,000、公衆無線 LAN は約 7,430,000 である。一方、携帯電話・PHS 端末のインターネット接続サービス契約数は 93,751,000 に達している。これらの接続環境に基づくインターネットの利用は、総務省 (2009b) の平成 20 年通信利用動向調査によると、インターネットの利用者数が 9,091 万人 (人口普及率 75.3%、平成 20 年末現在) となっている。この調査では、インターネットの利用環境から利用内容にいたるまで広範囲の事項についての項目を含み、性別・年齢差の分析も行わ

れており、PC（パーソナル・コンピュータ）と携帯電話の利用率や利用内容が年齢によって異なることが示されている。しかし、この調査はさらに詳細な利用状況や関連する心理的、行動的側面にまで踏み込んでいとは言えない。

一方、ウェブの広範な普及に伴うネガティブな側面が指摘されており、社会問題となっている。たとえば、違法行為あるいは犯罪の共犯者をネット上で募集するHPや、他に援助交際を始めとする売春ネットなどがあるが、これらは基本的に電子掲示板（BBS、Bulletin Board System）を使って行われる。いわゆる裏サイトと言われるものである。また、この電子掲示板では個人のプライバシーの侵害や誹謗中傷などの行為が行われることがあり、大きな社会問題となっている。殺人予告などの行為は厳しく罰する傾向にあるが、いわゆるネットカフェでは匿名でPCを利用できるため、電子掲示板などで一時的に偽名を使って作成したハンドルネーム（いわゆる即ハン）を用いてそのような脅迫行為が行われ、犯罪的行為の温床となっている。そのため、ネットカフェの利用時には店側が利用者の本人確認の手続きなどが推奨されているが、なお十分とは言えない。その他、極度に暴力的、性的な映像を表示するHP、違法な薬物や物品を販売するHP、正規の著作権の承認手続きを経ずに音楽や映像を発信してダウンロードできるようにしたHPもある。この目的の為に使われるファイル交換ソフトを通して、意図せず重要な個人情報や収録されたファイルが流出することもある。一方、セキュリティの脆弱なサーバーをねらってHPを改ざんし、あるいはファイルを盗み出す行為（ハッキング、クラッキング）もある。また、キーログソフトなどを送り込んで個人のアカウントやパスワードを盗み出すスパイウェアを始め、さまざまなウィルスによってPCの動作が妨害されることがあり、ネットの利用は少なからぬ危険性を伴っている。

また、最近急速に拡大したネット（オンライン）

ゲームは、従来のゲーム機器あるいはHP上のゲームにネットワーク機能を組み込んだものであり、複数の（必ずしも既知の人間関係に無い）人々がネットゲーム上で接触するという今までにない現象も現れてきた。このネットゲームのネガティブな側面として、ひきこもりが言及されることがある。一種の異常行動とも考えられるが、長期間に亘ってネットゲームに没頭するあまり社会生活に重大な支障をもたらすゲーム依存症が指摘されており、重篤なものとしてネットゲ廃人（ネットゲーム廃人）（芦崎、2009）という臨床像も見られる。

しかしながら、このようなネガティブな側面ばかりがインターネットの生み出したものではない。むしろ大多数はポジティブな影響と考えてよい。情報通信科学技術に支えられたネットの普及によって、基本的には情報流通性が飛躍的に向上した。流通する情報量の増大、情報の伝達速度の向上、情報への接触可能性の増大、情報の記録・保存性の向上、情報の加工可能性の増大などが指摘できる。現代のようにネットが普及する以前から人々が保有し、利用していた情報は基本的に大きくは変わらず、また利用の仕方も原則的には変わらないと考えてよいが、その流通性、可塑性が大きく向上したために多くの情報が人々に容易に行き互るようになり、ポジティブな側面もネガティブな側面もそれぞれが強調して表出するようになったと考えられる。

ポジティブな側面のもっとも重要な成果は、対人関係におけるコミュニケーションの活性化である。電子メールは言うまでもないが、BBS、ブログ（Weblog）、SNS（Social Networking Service）、プロフ（Profile）、チャット、メッセージャーなどによってコミュニケーションはこれまで以上に活発に行われるようになった。SNSは、日常のコミュニケーションを活性化するシステムとして若者を中心に利用されているが、とりわけ女子大学生にはよく使われている。SNSにおいてもネガティブな側面は指摘されることがあるが、全体か

らするとわずかであると考えられる。むしろ SNS を通した新しいタイプの友人関係の形成という現象も見られるようになった。たとえば、見ず知らずの人々が共通の関心事項についてネットで情報交換をし、それを契機にして実際に会う機会（オフ会）を設けることもある。

また、ウェブを通した柔軟なコミュニケーション機能は、ネットショッピングやオークションの隆盛をもたらした。これらは、ウェブの多様なマルチメディア機能、情報検索機能、双方向コミュニケーション機能などの技術に支えられて商品流通が活性化されたものである。中でもネットに最も相性が良いのはデジタルコンテンツそのものの流通である。これまでのように CD や DVD などの媒体を介することなく、ネットを通じて音楽や映像ファイルを配信することにより、消費者は容易にコンテンツを入手できるようになった。

一方、パソコンの利用による心身の変化や生活への影響も指摘されている。PC が普及し始めた頃から問題となっている VDT (Visual Display Terminal) 症候群は、長時間にわたってディスプレイを注視し、マウス、キーボードを操作することから生じる心身の不適応状態であり、代表的なものに頸肩腕症候群などがある。また、日本語入力システムは PC、携帯電話での文字入力には必須であるが、漢字変換機能、入力学習機能、入力候補表示機能などの多用による漢字再生能力ばかりでなく言語能力そのものの低下などの問題が指摘されている。本来は、人間が自らの言語・記憶・学習・知覚・運動機能を駆使して行っていたこれらの作業をソフトウェアに依存するようになったためと考えることができる。また、一般的な現象とは言えないが、一部の人々については、PC を相手に大半の時間を過ごすことによって社会的活動の比率が低下し、対人関係の希薄化を招くことがある。また、大学の期末試験レポートで、本文中に引用としてではなく、自らの文章として HP の情報をコピー（copy and paste）する事例も生

じている。このような行為は著作権侵害の犯罪に類する深刻な問題であり、情報の取り扱いに関する倫理教育の重要性が指摘されている。

以上のような問題の背景を理解するために、筆者は若者を対象として PC およびウェブの利用実態を把握することを計画しているが、そのために適切な調査項目の選定と分析方針の検討が必要である。本研究はその前段階の予備的なものとして位置づけられるが、女子大学生を対象として PC およびウェブの利用実態とそれらが日常生活に及ぼす影響を明らかにし、また、ウェブ上での出会いが契機となる人間関係がどのようにして展開していくかを明らかにしようとするものである。これらを通して今後の研究における調査項目と分析方法の吟味を行うことを目的とする。

## 2. 方法

### 2-1. 調査票

調査票は A4 判用紙を横に左右 2 頁を配置したものの 5 枚からなる。調査票題目は「インターネットの利用に関する調査」とした。

PC の利用歴に関する項目、PC とウェブの利用に関する項目、SNS の利用に関する項目、ウェブ上の友人関係に関する項目、携帯電話でのウェブ利用に関する項目、および PC 利用に関する意識・態度・行動に関する項目など約 80 項目からなる。項目と回答選択肢の概要は補遺に示す。

### 2-2. 調査対象と手続き

相山女学園大学文化情報学部文化情報学科に在籍する学生 132 名（2 年 114 名、3 年 14 名、4 年 4 名）であった。調査は平成 19 年 10 月 29 日（月曜日）に相山女学園大学文化情報学部棟メディア 001 教室、平成 19 年 10 月 31 日（水曜日）に同学部学生控室において実施した（回収率 100%）。

## 2-3. データ処理

多くの質問項目が未記入のものや回答に不自然さがないかを確認したが、一部に欠損値が含まれているケースは分析の対象とした。原票からデータファイルを作成し、各変数の度数出力についてコーディングの誤りに関するチェックを行った。誤りのあるものについては原票で確認し、ファイルを修正した。データ処理はSPSS for Windows (Release 15.0 J) を用いた。

## 3. 結果と考察

### 3-1. PC の利用開始時期と使用ソフトウェア

学校の授業でPCを使い始めた時期については、小学3年生から増え始め(全体の13.1%)、小学5年生でピーク(25.4%)となり、中学1年生までに85.3%が使い始めている。その後の使用開始は少ないが、高校生になってからの使用開始が3.9%ある。大学生からの使用開始はいない。図1に、学校の授業でPCを使い始めた時期を幼稚園、小学校、中学校、高校にまとめ、その時に使用したソフトウェアとのクロス集計結果を示す。小学校での使用ソフトウェアは、ペイントとゲームが多く、インターネットとタイピングが続き、ワープロ等のソフトウェアは少ない。中学校以降では、インターネットの利用率は高いままであるが、ペイントやゲームの使用比率は少なくなり、代わりにワープロ等の利用が増えてくる。

次に自宅でPCを使い始めた時期であるが、全体に学校での使用開始よりも遅くなっている。しかし、ピークは学校での使用開始と同様に小学5年生(12.3%)である。中学1年生までに使い始めたのは60.8%あり、高校生になってからの使用開始が12.3%、大学生からの使用開始は3.8%である。図2に、自宅でPCを使い始めた時期を幼稚園、小学校、中学校、高校にまとめ、その時に

使用したソフトウェアとのクロス集計結果を示す。使用ソフトウェアについては、自宅でも学校での利用と同様の傾向である。

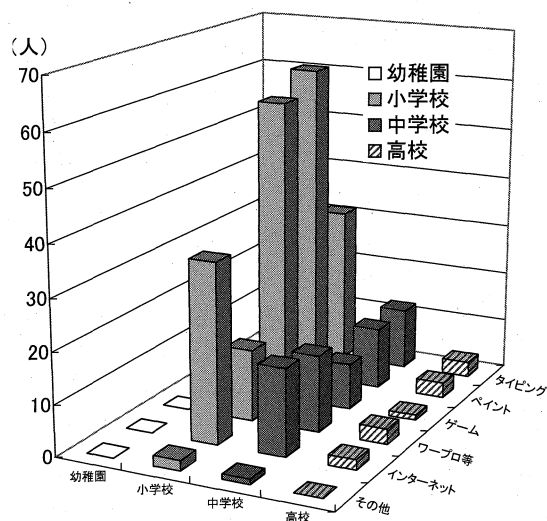


図1 学校の授業でのPC使用開始時期と使用ソフトウェア

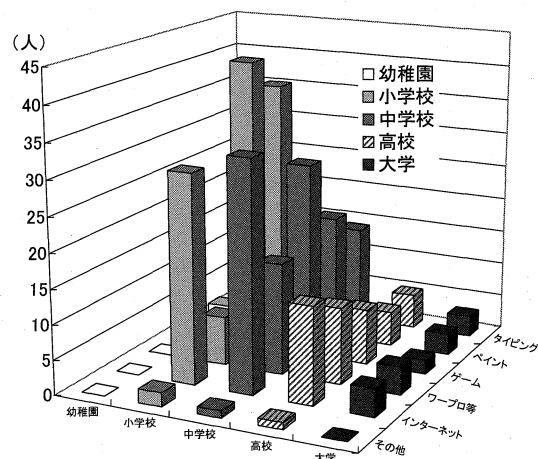


図2 自宅でのPC使用開始時期と使用ソフトウェア

### 3-2. 現在のPCの利用状況

現在のPCの利用については、平日のPC使用時間は1.77 (SD=1.41) 時間、休日は2.55 (SD=2.36) 時間であった。自宅 (または下宿先) にあるパソコン台数は1台(36.4%)か2台(37.1%)が多く、平均は2.07 (SD=1.32) 台であった。また、自分専用のPCを持っている者は45.8%であった。

図3に、PC上でのインターネット (ウェブ) の利用内容についての結果を示す。「インターネットをする。」について、「非常にあてはまる」の回答は94人(74%)あり、「ややあてはまる」と「あてはまる」も含めた合計は99.2%である。1人だけが「ややあてはまらない」の回答であった。大多数が日常的にインターネットを利用していることが確認される。図3に、主にパソコン上のインターネットでどのような利用をしているかを示した。ネットワークコミュニケーションのためのツールとしての利用は、ブログが約8割、mixiなどのSNSが約6割である。PC上のメール機能の利用は半数にとどまるが、これは彼女らが日常やりとりするメールの文字数が比較的少ないこと、大容量の画像やファイルなどの送受信をする機会

が少ないことなどが背景にあり、携帯電話のメールの方が良く使われていることによると考えられる。一方、チャットやメッセの利用が「あてはまる」と回答した者はそれぞれ約4割と3割あり、やや少なくはあるが一部に利用者がいることが示されている。一方、You Tubeなどの動画サイトの利用は8割近くあり、かなり普及していることがわかる。音楽や動画のダウンロードとネットショッピングは約半数の利用である。オンラインゲームの利用は3分の1を超えており、普及しつつあることが示されている。なお、ネット銀行の利用は1割に満たず、わずかである。

### 3-3. 残酷・暴力・アダルトサイト

動画サイトの利用に関連して、「興味本位で残酷・暴力的な動画や画像を見たことがある。」については、「あてはまる」と回答した者は22名(16.7%)であり、大半はこのようなサイトを訪れた経験がないことが示されている。また、「興味本位でアダルトサイトや、性的描写のあるサイトを見たことがある。」については、「あてはまる」と回答した者は25名(18.9%)であり、これも大半はこのようなサイトを訪れた経験がないことが

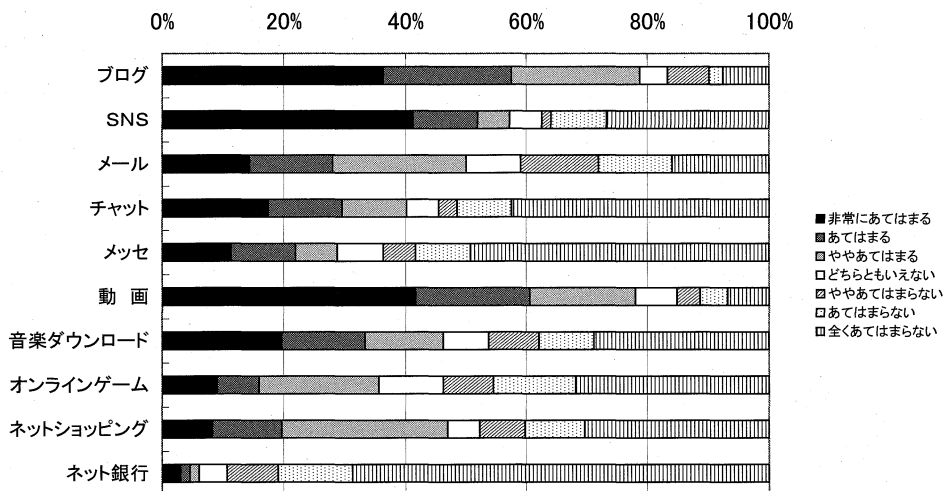


図3 PC上のインターネットの利用内容

示されている。「中学、高校生の頃にアダルトサイトを閲覧したことがある。」はさらに少なく17名(12.9%)である。

一方、「残酷・暴力的な映像・画像が抵抗無く見られるようになった。」について、「あてはまる」と回答した者は11名(7.6%)であるが、「罪の意識が低くなった。(未成年のアダルトサイトの閲覧・ファイル共有ソフトを使った動画や音楽の違法ダウンロードなど)」について「あてはまる」と回答した者は26名(19.7%)である。

以上の結果から、残酷・暴力・アダルトサイトへの接触の実態が明らかにされ、どの程度がそのようなサイトを利用した経験があるのかを知ることができる。また、それらのサイト利用に対する抵抗感の低下は経験した者の比率より少ないことが示されており、そうしたサイトの接触が直接的に抵抗感を低めるとは考えられない。しかし、倫理観の変化については、「罪の意識が低くなった。」と感じている者がわずかではあるが、いることが明らかにされた。

### 3-4. ファイル共有ソフト、著作権

音楽や動画などのダウンロードに関連する「WinMX や Winny や Cabos などのファイル共有ソフトを利用したことがある。」について「あてはまる」と回答したのは25名(19.1%)あり、これらのソフトウェアをインストールしたPCからの意図せぬ情報漏洩の危険性があることが繰り返し警告されているにもかかわらず、なおも使用する者が少なからずいることが示されている。これについて、「ファイル共有ソフトは違法ですが、音楽(邦楽、洋楽など色々)や動画(映画やドラマなど色々)を全て無料でダウンロード出来ます。これに関する次の考え方に当てはまる程度をお答え下さい。」と前提を置いた上であるが、「ウィルスや情報漏えいが心配である。」と考える者が111名(84.1%)あるにもかかわらず、「無料でダウンロード出来るなら利用する。」の問いには96名

(72.7%)が「あてはまる」と回答している。また、「著作権を損なうと思う。」に対して「あてはまる」と回答した者が87名(65.9%)あり、回答者自身がその違法性を認識しているにもかかわらず、法令の遵守態度が低いことが明らかである。

### 3-5. 携帯電話でのウェブの利用内容

図4に、携帯電話でのウェブの利用内容についての結果を示す。「音楽や動画などのダウンロード」と「mixi」が多いが、前者は携帯電話上で使用できる比較的容量の少ないデジタルコンテンツのダウンロードであると推測できる。

### 3-6. コミュニケーションツール

図5に、ウェブ上のコミュニケーションツールのうち、ブログ、メッセ、チャットの利用に関する結果を示す。ブログの利用は8割に近く、関心の程度も高いことが示されている。これに対して、チャットとメッセの利用は少ないが、その中の一部にメッセやチャットを「まったく知らない相手とすることがある」と回答するものが含まれている。

図6に、ウェブ上のコミュニケーションツールのうち、SNSに関する利用の結果を示す。最も知名度が高いのはmixiである。主にこのサイトの利用と考えられるが、SNSの利用者は半数を超える。一部の利用者は「SNSで繋がっている相手の顔を知らなくても気にならない。」と回答している。

### 3-7. インターネット上の友達

図7に、インターネット上の友達との関係のあり方についての結果を示す。趣味、日常、軽い悩み事などの話が好まれ、深刻な悩みを相談するほどの信頼感はないことが示されている。このことは、「4. インターネットを通じて知り合った友達と実際に会ってみたいと思うことがある。」が少なく、「10. インターネットを通じて知り合っ

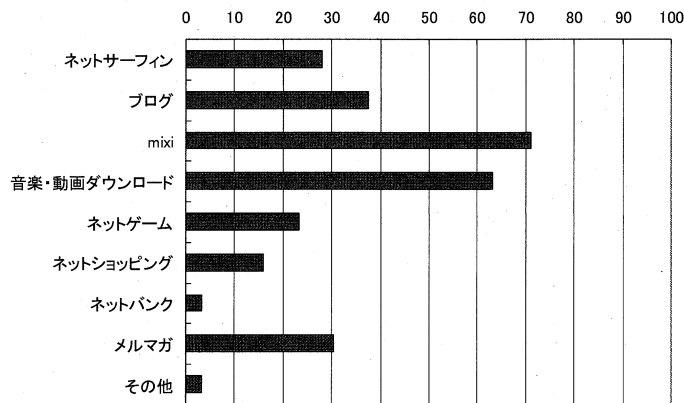


図4 携帯電話でのウェブの利用内容

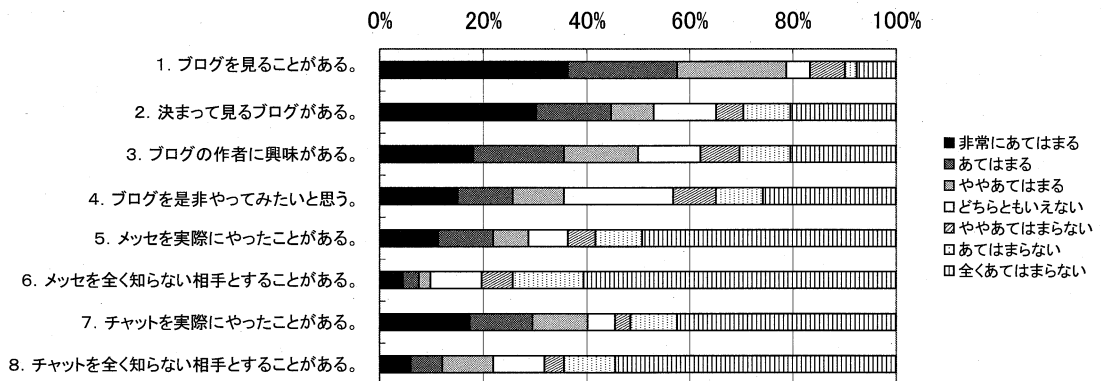


図5 ブログ、メッセ、チャットの利用に関する評定

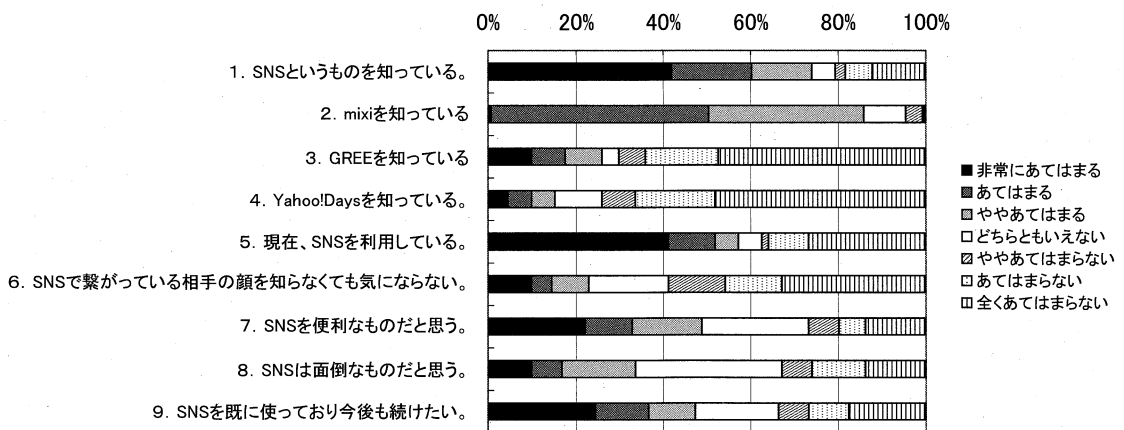


図6 SNSの利用に関する評定

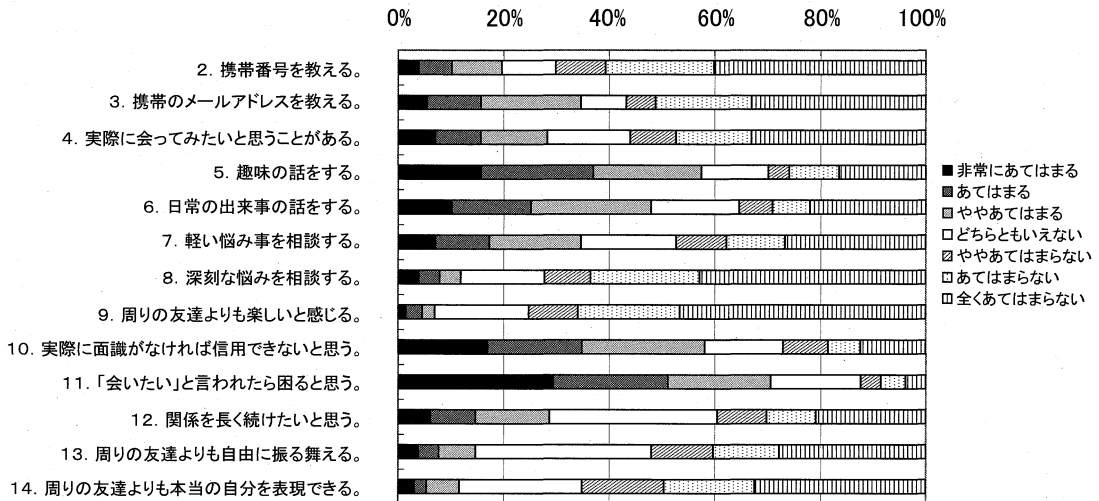


図7 インターネット上の友達との関係のあり方についての評定

た友達も、実際に面識がなければ信用できないと思う。」「11. インターネットを通じて知り合った友達に「会いたい」と言われたら困ると思う。」が相対的に多いことにも表れている。しかし、少数ではあるが、「2. ネットの友達に携帯番号を教える。」「3. ネットの友達に携帯のメールアドレスを教える。」「4. インターネットを通じて知り合った友達と実際に会ってみたいと思うことがある。」などに肯定的な回答もあり、インターネット上で知り合った友人関係が実際の人間関係に展開する契機となることも示唆されている。

### 3-8. PC 利用による心身への影響

表1に、PCの利用によって心身や日常の行動に生じた変化についての「全くあてはまらない」(1)～「非常にあてはまる」(7)による評定の結果を示す。全体にネガティブな影響はほとんど認識されていない。「2. 起床・就寝時間が遅くなった。」「10. 漢字が咄嗟に出て来なくなった。」がわずかに中立点を上回っているのみである。

図8は、PCの利用時間による心身や日常の行動への影響の認識に差があるかどうかを検討した

ものである。被調査者の平日のPC利用時間を5倍し、それと休日のPC利用時間の2倍との和を求めてPC利用総時間指標とした。このPC利用総時間指標に基づいてほぼ等人数となるように群分けを行い、短時間群(48人、37.2%)、中時間群(38人、29.5%)、長時間群(43人、33.3%)の3群を作成した。この図には、PCの利用時間の長短によって影響の認識に多寡が生じていることが示されている。

### 3-9. PC に対する依存

表2に、PCに対する依存についての評定結果を示す。これについても心身への影響の認識と同様に、全体にネガティブな影響はほとんどみられない。「1. 調べ事を、パソコンでするようになった。」は評定値が高く、一般的なPCの利用様態であることが示されている。「5. 気がつくと、何時間もパソコンをしている。」は中立点をやや上回っている。

図9は、心身への影響の認識と同様に、PCの利用時間の長短(PC利用総時間指標)によるPCに対する依存の程度を比較したものである。項目

番号1と7以外の項目評定値に有意差があり、れている。  
PCの利用時間と意識・行動との対応関係が示さ

表1 PCの利用による心身や日常の行動への影響の評定

質問項目	度数	平均値	標準偏差
1. パソコンを始めてから、視力が低下した。	132	4.02	1.97
2. 起床・就寝時間が遅くなった。	132	4.65	1.96
3. 学校の成績が落ちた。	132	2.83	1.44
4. パソコンを始めてから、猫背など、姿勢が悪くなった。	132	3.26	1.60
5. 読書をあまりしなくなった。	132	3.15	1.86
6. 運動をしなくなった。	132	3.22	1.70
7. 感情を上手く表現出来なくなった。	130	2.31	1.33
8. 自分から進んで外出することが少なくなった。	132	2.39	1.47
9. 思考能力が鈍くなったと思う。	132	2.58	1.57
10. 漢字が咄嗟に出て来なくなった。	132	4.33	1.75

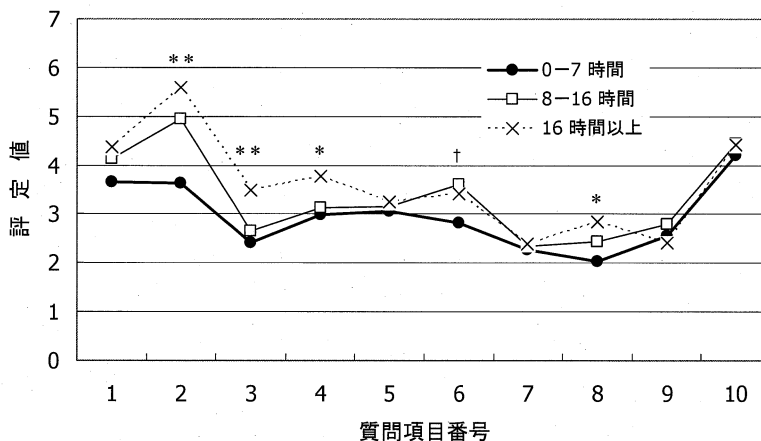


図8 PCの利用時間による心身や日常の行動への影響の比較

質問項目番号は表1の項目番号に対応する。項目（従属変数）ごとにPC利用総時間指標（独立因子）による分散分析を行い、その有意水準を記号で表示した（\*\*  $p < .01$ 、\*  $p < .05$ 、†  $p < .1$ ）。

表2 PC に対する心理的依存の評定

質問項目	度数	平均値	標準偏差
1. 調べ事を、パソコンでするようになった。	132	6.12	1.15
2. パソコンをストレス解消の道具としている。	132	3.65	1.99
3. 残酷・暴力的な映像・画像が抵抗無く見られるようになった。	132	2.11	1.53
4. 罪の意識が低くなった。	132	2.81	1.81
5. 気が付くと、何時間もパソコンをしている。	132	4.62	2.05
6. 友達といるより、パソコンをしているほうが楽しい。	132	2.53	1.64
7. 親がいないときなど、隠れてパソコンをする。	132	1.86	1.56
8. しなくてはならない事があっても、パソコンを優先してしまう。	132	3.15	2.02
9. パソコンが使えないと、イライラしたり憂鬱になる。	132	2.97	2.01
10. 1日1回はパソコンをしないと気が済まない。	132	3.08	2.13
11. パソコンをしているとき、自分が変わったように感じる。	132	1.91	1.25
12. 人と接している時間より、パソコンをしている時間のほうが長いと思う。	132	2.30	1.73
13. パソコンをしている時間を幸せだと感じる。	132	3.13	2.03
14. パソコン無しでは生きてゆけないと思う。	132	3.95	2.17

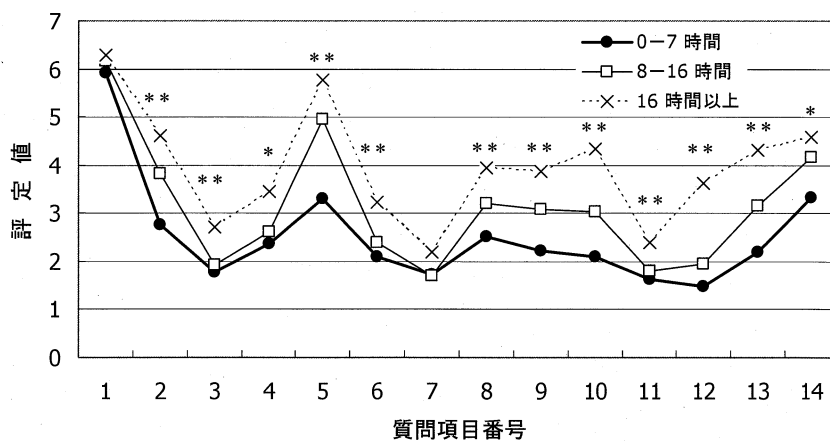


図9 PC の利用時間によるPC に対する心理的依存の比較

質問項目番号は表1の項目番号に対応する。項目（従属変数）ごとにPC利用総時間指標（独立因子）による3群間の分散分析を行い、その有意水準を記号で表示した（\*\* $p < .01$ 、\* $p < .05$ 、† $p < .1$ ）。

## 4. まとめ

本研究の調査対象は女子大学の一学部の学生であり、限定された集団からのデータに基づいた結果である。この分析を基にして現代の若者のPCあるいはウェブの利用実態の全般を論ずるのは適切でない。また、性差の検討もされていない。しかし、若者のPCおよびウェブの利用について、質問紙調査法を通して実態を把握するためにはどのような項目構成が必要なのか、またその項目に基づいてどのような分析が可能なのかを検討するための予備調査としては十分であると考えられる。さらに結果の内容についても、限定された調査対象集団の特性を前提にするならば、現代の女子大学生のPCおよびウェブの利用実態の一端を把握できたと考えることができる。

### 〈付記〉

本論文は、相山女学園大学文化情報学部文化情報学科の平成19年度卒業研究として行われた、太田麻美氏の「インターネットが身心に及ぼす影響」と平野琴美氏による「インターネット上での友人関係—SNSを中心とする検討—」のデータの一部について、筆者の視点で再分析を施したものである。この場を借りて両氏に対し、貴重なデータを提供いただいたことに謝意を表する。

### 注

- 1) 本論では、インターネット、WWW (World Wide Web、ウェブ)、HP (Home Page、ホームページ) の用語を、文脈に従って狭義と広義の両者の意味で用いている。したがって、インターネットやウェブの用語がHPの意味として用いられることもある。

### 文 献

- 芦崎 治 ネットゲ廃人 リーダーズノート 2009  
電通総研 2008 情報メディア白書 2008 ダイアモンド社

インセプト 2009 IT用語辞典 e-Words

<http://e-words.jp/w/WWW.html>

インターネット協会 2008 インターネット白書 2008  
インプレス R & D

モバイル・コンテンツ・フォーラム 2008 ケータイ白書  
2009 インプレス R & D

NTT ドコモモバイル社会研究所 2007 モバイル社会白書 NTT 出版

総務省 2009a 平成21年版情報通信白書—日本復活になぜ情報通信が必要なのか ぎょうせい

総務省 2009b 平成20年通信利用動向調査

[http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR200800\\_001.pdf](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR200800_001.pdf)

たにぐち・しゅんじ / 文化情報学部教授

E-mail: tanshn@sugiyama-u.ac.jp

### 補遺 調査項目の概要

注 以下に調査票の質問項目を示す。多くの質問の回答選択肢は、その項目の記述が自分に当てはまる程度を「全くあてはまらない」～「非常にあてはまる」の 7 段階で評価するように求めるものであり、それらの質問項目にはその選択肢を個別に表示していないが、すべて次に示す回答選択肢が用いられた。

全くあてはまらない 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7  
あてはまらない ややあてはまらない どちらともいえない ややあてはまる あてはまる 非常にあてはまる

それ以外の質問項目については、それぞれの質問内容に特有の回答選択肢を示した。

#### ■あなたご自身について

1. あなたの学年をお答え下さい。( ) 年
2. 学校の授業（もしくは休み時間）で初めてパソコンを使い始めたのはいつ頃ですか。番号を選択し、年数を記入してください。  
(1) 幼稚園・保育園 (2) 小学校 ( ) 年頃 (3) 中学校 ( ) 年頃  
(4) 高校 ( ) 年頃 (5) 大学 ( ) 年から
3. そのとき、どのようなことにパソコンを使いましたか。あてはまるもの全てを選択してください。  
(1) タイピングの練習 (2) 絵を描く（ペイント） (3) ゲーム  
(4) Word、Excel、Power Point などの使用  
(5) インターネット  
(6) その他 ( )
4. 自宅でパソコンを使用し始めたのはいつ頃ですか。番号を選択し、年数を記入してください。  
(1) 幼稚園・保育園 (2) 小学校 ( ) 年頃 (3) 中学校 ( ) 年頃  
(4) 高校 ( ) 年頃 (5) 大学 ( ) 年から
5. そのとき、あなたはパソコンをどんなことに使いましたか。あてはまるもの全てを選択してください。  
(1) タイピングの練習 (2) 絵を描く（ペイント） (3) ゲーム  
(4) Word、Excel、Power Point などの使用  
(5) インターネット  
(6) その他 ( )

※ここからは、今現在のことについてお答えください。

1. 学校の授業以外で、1 日にパソコンに費やす時間はどのくらいですか。平日・休日の両方について回答してください。  
(1) 平日 ⇒ ( ) 時間 ( ) 分程度  
(2) 休日 ⇒ ( ) 時間 ( ) 分程度
2. 自宅（または下宿先）にパソコンは何台ありますか。  
( ) 台
3. 自分専用のパソコンを持っていますか。  
(1) はい (2) いいえ

※以下の各質問について、自分にあてはまる程度をお答えください。

■インターネットについて

1. インターネットをする。
2. インターネットでは、どのようなサイトを閲覧しますか。あてはまるもの全てを選択してください。
  - (1) 公式サイト(ドラマ・映画など)
  - (2) ファンサイト
  - (3) ニュースサイト
  - (4) 就職支援サイト(リクナビなど)
  - (5) その他( )
3. パソコンの電子メールを利用する。
4. パソコンでDVDやテレビを見たり、録画したりする。
5. YouTubeなどの動画サイトを利用する。
6. 興味本位で残酷・暴力的な動画や画像を見たことがある。
7. 興味本位でアダルトサイトや、性的描写のあるサイトを見たことがある。
8. 中学、高校生の頃にアダルトサイトを閲覧したことがある。
9. パソコンを通じて音楽や動画をダウンロードをする。
10. WinMXやWinnyやCabosなどのファイル共有ソフトを利用したことがある。
11. ネットショッピング(オークションも含む)を利用する。
12. ネットバンクを利用する。
13. ネットゲーム(オンラインゲームやミニゲームなど)をする。

※ファイル共有ソフトは違法ですが、音楽(邦楽、洋楽など色々)や動画(映画やドラマなど色々)を全て無料でダウンロード出来ます。これに関する次の考え方に当てはまる程度をお答え下さい。

1. 無料でダウンロード出来るなら利用する。
2. ウィルスや情報漏えいが心配である。
3. 著作権を損なうと思う。

■ブログ・メッセ(インスタントメッセージ)・チャットについて

1. ブログを見ることがある。
2. 決まって見るブログがある。
3. ブログの作者に興味がある。
4. ブログを是非やってみたいと思う。
5. メッセを実際にやったことがある。
6. メッセを全く知らない相手とすることがある。
7. チャットを実際にやったことがある。
8. チャットを全く知らない相手とすることがある。

■ソーシャルネットワーキングサービス(以下SNSと略す)について

※人同士のつながりを電子化するサービスのこと。

自らのプロフィールを登録すると参加できる。元来の友人、あるいはSNSで知り合った友達をリストに登録することができ、日記機能や、参加者間でメールが送受信できるメッセージ機能で交流する。

1. SNS というものを知っている。
2. mixiを知っている

3. GREEを知っている
4. Yahoo!Daysを知っている。
5. 現在、SNSを利用している。
6. SNSで繋がっている相手の顔を知らなくても気にならない。
7. SNSを便利なものだと思う。
8. SNSは面倒なものだと思う。
9. SNSを既に使っており今後も続けたい。または未だ使っていないがこれから利用してみたい。

■誹謗・中傷（暴言や悪口を言って相手を傷つけること）について

1. WEB上で誹謗・中傷をする人の気持ちが分かる。
2. WEB上で誹謗・中傷をされたことがある。

■インターネット上の友達について

1. インターネットを通じてしか交流のない友達がいる。

(1) はい (2) いいえ

※1の質問で「いいえ」を選択した方も、「もし自分にいたら」という想定で回答してください。

2. ネットの友達に携帯番号を教える。
3. ネットの友達に携帯のメールアドレスを教える。
4. インターネットを通じて知り合った友達と実際に会ってみたいと思うことがある。
5. インターネットを通じて知り合った友達と趣味の話をする。
6. インターネットを通じて知り合った友達と日常の出来事の話をする。
7. インターネットを通じて知り合った友達に軽い悩み事を相談する。
8. インターネットを通じて知り合った友達に深刻な悩みを相談する。
9. 周りの友達よりもネットの友達と話す方が楽しいと感じる。
10. インターネットを通じて知り合った友達も、実際に面識がなければ信用できないと思う。
11. インターネットを通じて知り合った友達に「会いたい」と言われたら困ると思う。
12. インターネットを通じて知り合った友達との関係を長く続けたいと思う。
13. 周りの友達よりもネットの友達に対する方が自由に振る舞える。
14. 周りの友達よりもネットの友達に対する方が、本当の自分を表現できる。

■携帯電話について

1. 携帯電話でインターネットをする。
2. 携帯電話のインターネットで何をしますか。当てはまる番号全てに○を付けてください。
  - (1) ネットサーフィン (2) 音楽や動画などのダウンロード
  - (3) mixi (4) ブログ、HPの更新
  - (5) ネットショッピング（オークションも含む）
  - (6) ネットバンク (7) ネットゲーム
  - (8) メルマガ (9) その他（ ）

3. パケット代のみの1か月のおおよその携帯電話料金はいくらですか。(定額制等のプランを外した場合の料金とします)

( ) 円

■ パソコンを利用するようになってからのあなたについてお聞きします。

以下の質問にお答えください。

1. パソコンを始めてから、視力が低下した。
2. 起床・就寝時間が遅くなった。
3. 学校の成績が落ちた。
4. パソコンを始めてから、猫背など、姿勢が悪くなった。
5. 読書をあまりしなくなった。
6. 運動をしなくなった。
7. 感情を上手く表現出来なくなった。
8. 自分から進んで外出することが少なくなった。
9. 思考能力が鈍くなったと思う。
10. 漢字が咄嗟に出て来なくなった。
11. 調べ事を、パソコンでするようになった。
12. パソコンをストレス解消の道具としている。
13. 残酷・暴力的な映像・画像が抵抗無く見られるようになった。
14. 罪の意識が低くなった。(未成年のアダルトサイトの閲覧・ファイル共有ソフトを使った、動画や音楽の違法ダウンロードなど)
15. 気が付くと、何時間もパソコンをしている。
16. 友達といるより、パソコンをしているほうが楽しい。
17. 親がいないときなど、隠れてパソコンをする。
18. しなくてはならない事があっても、パソコンを優先してしまう。
19. パソコンが使えないと、イライラしたり憂鬱になる。
20. 1日1回はパソコンをしないと気が済まない。
21. パソコンをしているとき、自分が変わったように感じる。
22. 人と接している時間より、パソコンをしている時間のほうが長いと思う。
23. パソコンをしている時間を幸せだと感じる。
24. パソコン無しでは生きてゆけないと思う。