

5. 大学生のメディア利用に関する多元的な分析

現代におけるメディア利用行動は、非常に複雑な様相を呈している。日常生活の中で様々なメディアが遍在し、その種類は日毎に増加するとともに、それによってやりとりされるコミュニケーションの内容やスタイルも多様に渡っている。それを最も特徴的に表わしているのが、近年の若い世代、特に大学生によるメディア利用の行動であろう。彼らは、様々なメディアを様々な状況によって使い分けており、またその利用の形態も単一の情報の摂取にとどまらず、常に様々な情報を組み合わせて利用している。ここでは、具体的にそのような多様なメディア利用が、どのような構造をもって関連しあっているかについて検討する。

5.1 大学生のメディアイメージと同時並行的な情報行動

まず、全体的な構造を見る前に、ここではその利用実態を多角的に把握するために用いた項目の結果について検討する。

5.1.1 メディアイメージ

Perse & Coutright[1993]は、それぞれのメディアには、利用者個人のニーズ（利用と満足）に従った「標準的なイメージ (normative image)」があり、イメージの内容の近接によって、それぞれが機能的な代替といった形で関連をもつことを指摘している。ここではまず、そのような標準的なイメージを「メディア・イメージ」と定義し、旧来のマスメディアに対するニューメディアを中心にそのイメージを測定した。

それぞれのメディアについて特徴的だったのは、ビデオ、BS、テレビゲームともに「楽しませてくれる」・「退屈しのぎ」であったのに対し、ワープロが「生活必需品」・「教養を高める」、パソコンが「教養を深められる」・「先端的」とかなり対象的なイメージを見せている（図5.1.1）。通信系のメディアについては、電話に「生活必需品」・「家族や友人との親密さを深める」というイメージが高かった以外は、目立った違いは見られなかった。

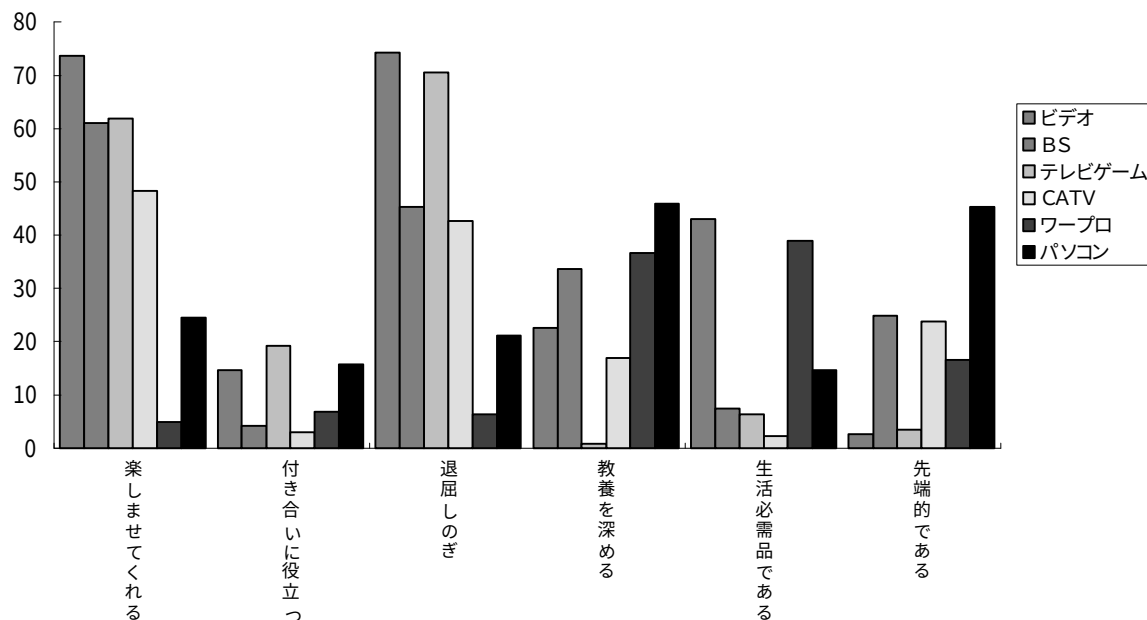
次に特定のメディアについて、各個人がより多様なイメージを感じる程度を「メディアのイメージの広がり」とし、特定の機能についてどれだけ多くのメディアが各個人において選択されるかを「機能代替性の広がり」とした上でメディア間の違いをみた。

まず「イメージの広がり」について、比較的選択に偏りの少ないビデオとパソコンについて、各個人の選択したイメージの数を比較したところ、ビデオの方が平均して1.06と有意に多く ($P<$

001、対応のあるt検定)、ビデオの方がより多様なイメージを持たれていることが分かった。

図5.1.1 メディア・イメージ (数字は%)

(Fig. 5.1.1 Normative images of media)



次に「機能代替性の広がり」については、「楽しませってくれる」について選ばれるメディアの数は、「教養を深められる」について選ばれるメディアの数よりも平均して0.82と有意に多く ($P < .001$ 、対応のあるt検定)、コンサマトリー的な利用についてはより多様なメディアが選択されることが示された。しかしながら、通信系のメディアについては、「緊急の用件に役立つ」について選ばれるメディアの数が、「メッセージの交換が楽しい」について選ばれるメディアの数よりも平均して0.75と有意に多く ($P < .001$ 、対応のあるt検定)、逆にコンサマトリーな利用が特定のメディアに限られている。

以上から、ビデオのようなメディアは、娯楽の機能について、他のメディアとの代替可能性をもつのに対し、パソコンのようなメディアは、道具的な機能について、それだけが特定して利用される可能性がみとめられる。

5.1.2 同時並行的な情報行動

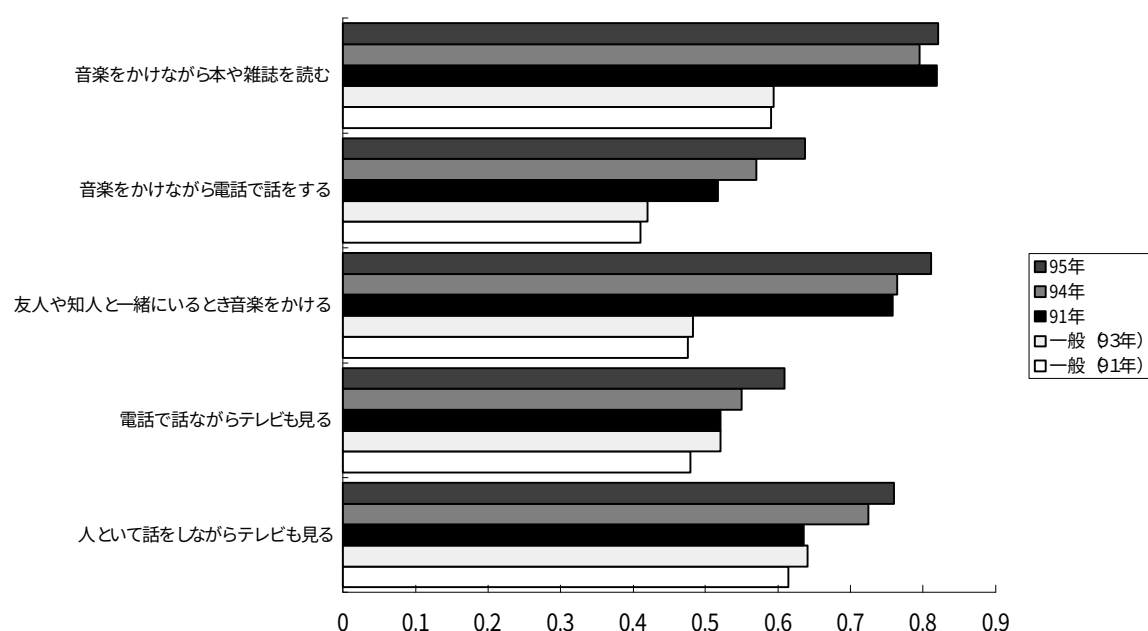
情報の組み合わせという点については、以前の調査から、特に若い世代において、接触状況として他のメディアや人との会話に並行させて情報行動を行なう傾向が指摘されている (橋元ほか

[1992],p.87)。

95年のデータを特に91年と94年における学生調査および91年と93年における東京都民を対象とした一般サンプルと比較したところ、94年とはほとんど変わりはないが、多くの行動について増加が見られている。また、一般サンプルとの比較ではいずれも非常に高くなっている。

図5.1.2 同時並行的な情報行動の変化 (数字はよくする=4、全くしない=1とした場合の平均値)

(Fig.5.1.2 Changes of simultaneous information behavior)



こうした情報行動を行なう傾向は互いに相関しているのので、それらを加算して「同時並行的情報行動」の尺度を構成し、得点の高群・中群・低群に分けてメディア利用に関する変数との関連をみた。

結果としては、まず属性との関連では、高学年であるほどより得点の高い群が多く ($df=4, \chi^2=10.98, p<.05$)、単身で居住しているものは、それ以外の居住形態のものに比べてより得点の高い群が多いという傾向がみられた ($df=2, \chi^2=11.24, p<.01$) が、性別やキーボードリテラシーとの相関は見られなかった。こうした行動が学生の中でも単身のものに特徴的であることがうかがえる。

メディアイメージとの関連では、電話に「メッセージの交換が楽しい」と感じるものに得点のより高い群が多く ($df=2, \chi^2=6.58, p<.05$)、逆にファクシミリについて「緊急の用件に役立つ」と感じるものに得点のより低い群が多い ($df=2, \chi^2=6.78, p<.05$) という傾向が見られた。メディアに対しコンサマトリーなイメージを強くもつほど、こうした行動を行ない、逆に道具的なイメージを強くもつほどこうした行動を行なわないということを示していると考えられる。

全体として、大学生の情報行動が、イメージや同時的並行といった様々な局面において多様な関連をもちながら展開しているという実態がうかがえる。

5.2 大学生の情報行動パターンの類型化

以上から、現在の大学生における情報行動の多様なあり方が示されたわけであるが、実際の日常的な行動としても、メディアの利用はそれぞれが全く個々に行なわれるわけではなく、ある程度のパターンが成立していることは、一般住民を対象とした調査からも明らかになっている（橋元ほか[1994], p.59）。

そこで、今回も同様の方法でそれらの行動を個人それぞれにおける「情報行動類型」として構造化し、それらが以上に見た傾向や属性などといったものといかなる関連にあるかについて検討する。

5.2.1 情報行動類型

まず、平日のテレビ視聴時間、録画ビデオの視聴頻度、レンタルビデオの視聴頻度、テレビゲームの利用頻度、電話の利用頻度、ファクシミリの利用頻度、ポケットベルの利用頻度、自宅でのワープロ利用頻度、学校でのパソコン利用頻度を分布に従って1と0に再カテゴリー化した上で、因子分析（主成分法）にかけたところ、次の表5.2.1に示すように、8種類のメディア利用行動から三つの因子が抽出された（電話の利用頻度はどの因子にも負荷量が低かったので除外した）。

まず、第一因子では、ポケットベルとファックスの利用の因子負荷量が高く、これらはいずれも通信のメディアで、「通信系メディア利用」の因子として解釈された。第2因子はテレビ視聴時間、レンタルビデオと録画ビデオの視聴頻度、ビデオゲーム利用頻度といったものについて高く、「映像系メディア利用」の因子として解釈された。第3因子はパソコン、ワープロ専用機について高く、いずれもキーボードで入力するメディアであることから、「キーボード系メディア

利用」として考えられる。

表5.2.1 メディアの利用頻度にもとづく因子分析

(Tab.5.2.1 Factor analysis of media uses)

	因子・ 通信系	因子・ 映像系	因子・ キーボー	h ²
ポケベル利用頻度	<u>0.795</u>	0.041	-0.01	0.63
ファックス利用頻度	<u>0.685</u>	0.049	-0.12	0.49
レンタルビデオ視聴頻度	-0.38	<u>0.638</u>	-0.21	0.59
テレビ視聴時間	0.116	<u>0.596</u>	-0.12	0.38
録画ビデオ視聴頻度	0.027	<u>0.58</u>	0.317	0.44
ビデオゲーム利用頻度	0.218	<u>0.479</u>	0.323	0.38
パソコン利用頻度	0.045	0.092	<u>0.747</u>	0.57
ワープロ専用機利用	-0.24	-0.08	<u>0.681</u>	0.53
寄与	1.365	1.346	1.299	4.01
寄与率 (%)	34	33.6	32.4	100

これらの因子については、以前の一般サンプルを対象とした調査についても「通信系メディア利用」を除いては同様のものが見られた（橋元ほか[1992]、橋元ほか[1994]）。次にこれらの因子ごとに利用頻度を得点化し、数値を標準化した後にクラスター分析（最近隣重心ソート法）を行なったところ、五つのクラスターが得られた。各クラスターにおける上記の三つの因子に関する得点の平均値およびクラスターを構成する人数は以下の表5.2.2に示す通りである。

表5.2.2 各クラスターの因子別平均得点と人数

(Tab.5.2.2 Means of each factor ;by clusters)

クラスター	人数	因子・ 通信系	因子・ 映像系	因子・ キーボード系
1.通信型	51	<u>0.706</u>	-0.620	-0.817
2.キーボード型	38	-0.441	-1.546	<u>0.974</u>
3.マルチ型	60	<u>1.017</u>	<u>0.521</u>	<u>0.740</u>
4.映像型	116	-0.683	<u>0.504</u>	-0.360

各クラスターの特徴から、それぞれを以下のように名付けられた。

1. 通信型：「通信系メディア利用」の数値のみが特に高い。
2. キーボード型：「キーボード系メディア利用」の数値のみが特に高い。
3. マルチ型：どのメディア利用の因子についても数値が高い。
4. 映像型：「映像系メディア利用」の数値のみが特に高い。

5.2.2 各類型の特徴

各類型について、属性とメディアイメージとの関連を χ^2 検定したところ、表5.2.3に示したものに5%水準以下で有意な相関が見られた。

表5.2.3 各クラスターの特徴

(Tab.5.2.2 Comparison of clusters)

	属性	メディアイメージ
1.通信型	男性 高学年 同時並行的な行動	テレビゲーム 楽しませってくれる」 ファクシミリ 親密さを深める」 ポケットベル 既読メッセージ交換が楽しい」 ポケットベル 約束や待ち合わせに役
2.キーボード	キーボードリテラシ	ファクシミリ 親密さを深める」 ポケットベル 既読メッセージ交換が楽しい」 ポケットベル 約束や待ち合わせに役
3.マルチ型	同時並行的な行動 キーボードリテラシ	テレビゲーム 楽しませってくれる」 高
4.映像型	女性	

表から、各クラスターに見られる主な特徴として、以下のようなものが考えられる。

1. 通信型；高学年になるほど多くなり、またコミュニケーションに関する通信メディアのイメージを選択する傾向が高い。学校生活での友人のネットワーク形成とともに現われるタイプであると考えられる。

2. キーボード型；コミュニケーションに関する通信メディアのイメージを選択する傾向が特に高い。

3. マルチ型；同時並行的な情報行動を行なうものが多く、大学生における多様なメディア状況をよく表わしているタイプであると考えられる。

4. 映像型；女性が多く見られるは、メディアイメージに関しては特徴が見られない。最も一般的なタイプであると考えられる。

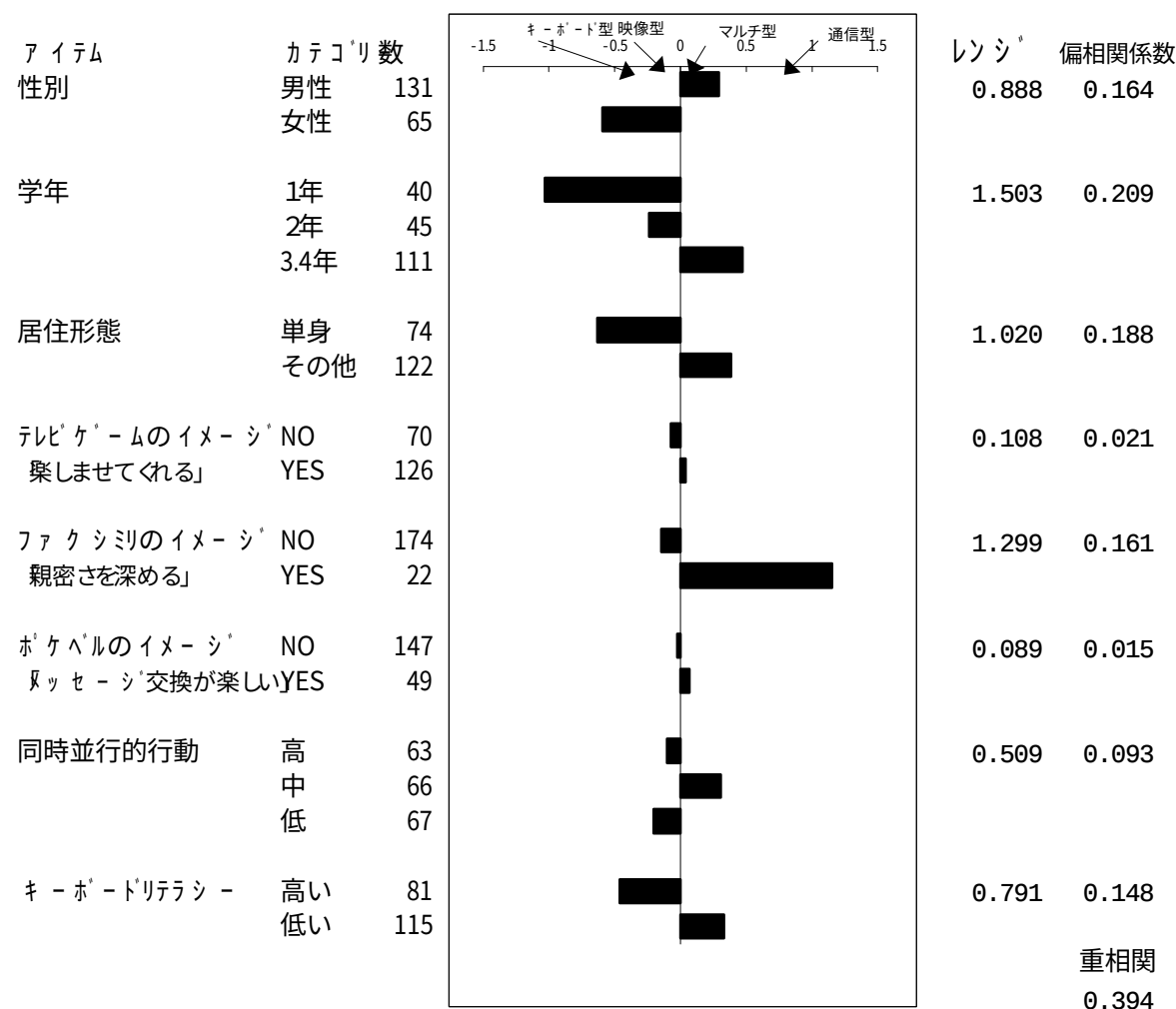
5.3 情報行動類型を形成する諸要素

以上に見られたような情報行動のパターンの形成について、以上で見てきたような諸要素はどのような関係をもっているのであろうか。それぞれのもつ位置付けを明確にするため、ここでは、各類型の判別を外的基準とした数量化2類による分析をおこなった。

結果として、相関比は第1軸で0.15、第2軸で0.13、第3軸で0.03となったため、第2軸までを採用した。それぞれの軸についての判別の結果は、図5.3.1と図5.3.2に示す通りである。

図5.3.1 情報行動類型を判別する要因の分析（第1軸）

(Fig.5.3.1 Multivariate analysis of media-use patterns;Dim.1)

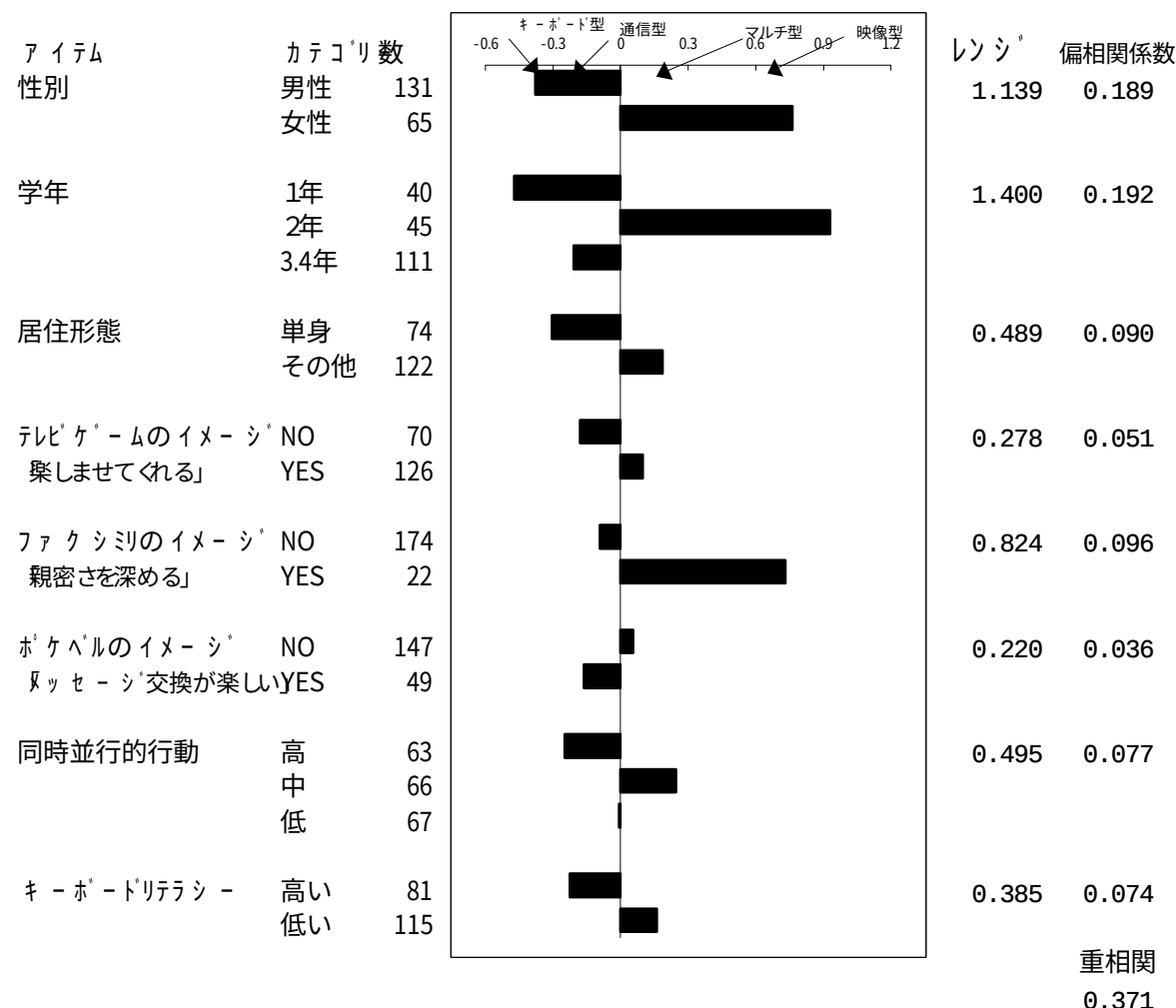


まず、第1軸について、平均値として正の方向に通信型、負の方向にキーボード型がプロットされるため、両者を判別する軸であると解釈された。アイテムとしては学年と居住形態の寄与が大きくなっている。カテゴリーの寄与としては1年生と単身での居住者がキーボード型に、3・4年生とファクシミリが「親密さを深める」というイメージが通信型に対してそれぞれ大きくなっている。これは1年生が必修のカリキュラムとしてキーボードを学習するところがあるため、

1年生とキーボード型が関連し、学年が上がると通信型が関連してくるという軸が生じてくると考えられる。

図5.3.2 情報行動類型を判別する要因の分析（第2軸）

(Fig.5.3.2 Multivariate analysis of media-use patterns;Dim.2)



次に、第2軸について、平均値として正の方向に映像型、負の方向にキーボード型がプロットされ、両者を判別する軸であると解釈された。アイテムとしてはやはり学年と居住形態の寄与が大きく、カテゴリーの寄与としては1年生がキーボード型に、2年生と女性が映像型に対して、それぞれ大きくなっている。これもカリキュラムの影響があると考えられるが、この場合は学習が必修でなくなり、キーボードをあまり利用しなくなった層が映像型に分かれるケースを表わしていると考えられる。

全体としては、1年生における環境として、キーボードの学習が必修のため、キーボード型へ

の寄与が大きくなり、2年生においては、逆に女性の非キーボード型として映像型への寄与が大きくなり、それ以上の学年では通信型に寄与するという、大学生のいわゆる「ライフサイクル」がそのままメディア利用に対して影響を与えているという構造が伺える。

5.4 考察

以上から、現在の大学生におけるメディア利用の多様な側面が明らかになった。しかしながら、これらは単にランダムに多様であるわけではなく、そのパターンの形成に対して学年や居住形態の寄与が比較的大きいことから、それぞれのおかれた生活環境によってそのような形態に分化していくものと考えられる。今後はこうした環境の影響についてより詳しく検討していく必要があると思われる。