



**JRI news release**

## 青少年のマルチメディアに対する意識調査

青少年の情報リテラシー向上への視点

2001年10月10日

株式会社日本総合研究所

研究事業本部

【本件に関する問い合わせ先】

株式会社日本総合研究所 研究事業本部 子ども関連施策研究チーム

<http://www.jri.co.jp/consul/children/introduction.htm>

(担当：三橋、矢ヶ崎、前田、長谷川、井上)

Tel : 03-3288-4724

E-mail : mitsuh@ird.jri.co.jp

Fax : 03-3288-5540

## 要 旨

### 1. 調査の趣旨

株式会社日本総合研究所（本社 = 東京都千代田区一番町 16 番、社長 = 小井戸雅彦）は、全国の青少年が、マルチメディアからどのように情報を入手しているか、また、入手した情報をどの程度信頼しているのかについての実態調査を実施した。本調査では、マルチメディアのなかでも青少年が主に接していると考えられるテレビ、インターネット、電子ゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム）に焦点をあて、マルチメディアの使用状況、マルチメディアから得られる情報についての意識や関心等を把握した。

青少年の情報リテラシー（情報を活用する能力、素養）の向上は、「e-Japan 戦略」等の各種情報化政策のなかで、「教育の情報化」「人材の育成」等のかたちでその重要性が度々指摘されており、我が国の社会における IT 活用が進むか否かのカギを握っているともいえる。そのため、教育の情報化等にかかる政策当局を含めた世論の意識は極めて高く、例えば「2002 年までに全国の全ての小中高等学校をインターネットに接続する」といったハード整備や、「学校教職員のパソコン研修を強化する」といったソフト面での施策の拡充が鋭意展開されている。

このような行政施策の充実はいわゆる「供給側」の論理であり、教育を受ける子ども達の実態や意識に関する議論はあまりなされていなかった。特に、最近の様々な青少年犯罪や「出会い系サイト」を巡る問題に際して、「青少年にインターネットやバーチャルリアリティを見せることは慎むべき」といった議論がなされている。子ども達の実態、特に意識を踏まえた施策展開の充実が求められている。

本調査は、このような背景のもと、青少年のマルチメディアに対する意識等を把握し、今後の情報リテラシーの向上に向けた提言の基礎資料として実施したものである。

### 2. 調査内容

マルチメディアの使用状況について

- ・インターネットや電子ゲームの使用頻度、使用目的、使用時間

マルチメディアから得られる情報についての意識

- ・テレビやインターネットについての信頼度、情報を得たときの効果

テレビ、インターネット、電子ゲームの情報源の性格などリテラシーへの関心

### 3. 調査の概要

実施期間 : 2001 年 3 月

実施方法 : Web サーバ上で実施

調査対象 : 11 歳から 18 歳の青少年

有効回答数 : 926 票

	調査数	11～12歳	13歳	14歳	15歳	16歳	17歳	18歳
全体	926	114	139	128	128	145	152	120
男子	447	56	70	58	56	74	71	62
女子	479	58	69	70	72	71	81	58

#### 4. 調査結果の概要

##### **(1)インターネットからの情報を比較的冷静に受け止めている**

インターネットでのメールやチャット、テレビゲームやパソコンゲームをした後に、実生活との違和感をもつことがあると答えた青少年は2割で、大半は実生活との違和感をもつことはないと答えた。総じて、青少年はテレビニュース、インターネットなどの真偽を認識していると言える。しかし、違和感をもつと答えた2割の青少年のなかには、「実際の生活との区別がつかない」といった一時的に現実とのコミュニケーション障害を起こしていると思われる者も存在する。近年みられるテレビゲームでの体験をもとに犯罪にはいる青少年達の片鱗がうかがえる。こうした傾向は、利用頻度によらず全体的に見られた。

##### **(2)情報の真偽を判断する基準を外部化している（学校の先生の話は信頼度が極めて低い）**

日常生活上の情報源を8つ挙げて信用できる順にならべてもらったところ、「テレビのニュース」「新聞記事」「家族の話」「友達の話」「インターネットのホームページ」「学校の先生の話」「雑誌の記事」「マンガ」の順となった。青少年は、情報源の信用の度合いを意識しながら、それぞれの情報を活用しているものと考えられる。

「インターネットのホームページ」の信用度は5番目に位置し、「学校の先生の話」はそれを下回る6番目と低い位置にある。

##### **(3)情報弱者（デジタルデバイド）への無関心（情報弱者に冷たい子ども達）**

テレビ、インターネット、ゲームの情報がどのように創られるかを知りたいと答えた青少年が多い。その理由は、情報がどのように創られるかのしくみ自体を知りたいという好奇心や、創られ方を知るともっと楽しめると思う、あるいは、信じられないところがあるので情報の創られ方を知りたいの3つが主なものである。一方で、コンピュータやインターネットを使えない情報弱者に対しては青少年は無関心であり、デジタルデバイドを容認する傾向もみられる。

#### 5. 青少年の情報リテラシー向上への視点

##### **(1)青少年の情報判断力を信頼しつつ、一部の情報判断力に欠ける青少年の情報リテラシー向上プログラムを早急に開発する**

大半の青少年はバーチャル世界に対して冷静に反応しているが、一部の青少年が現実と仮想世界の区別がついていないことが明らかになった。青少年とバーチャル世界を切り離すのではなく、バーチャルと現実をきちんと判断し行動できるための教育プログラムの開発を国家レベルで進めるべきである。

##### **(2)情報弱者や情報格差（デジタルデバイド）への理解度向上プログラムの開発と、学校の教員に代表される大人の信頼度の回復策の提示**

青少年は、大人の情報リテラシーに関して「パソコンの使えない大人（学校の先生も）はかわいそうな人」という認識をもっている。新しい文化を牽引する青少年のこのような認識を頭ごなしに否定するのではなく、情報弱者や情報格差（デジタルデバイド）といった新しい社会問題、人権問題への解決プログラムの開発が求められる。

さらに、パソコンが使えない比率の高い学校の教員をはじめとする大人への信頼度を高めるために、青少年への情報教育と併せて、「情報化とは異なる価値観」をきちんと提示する教育プログラムを開発することが求められている。

## 【アンケート調査結果】

### 1. マルチメディアの使用状況について

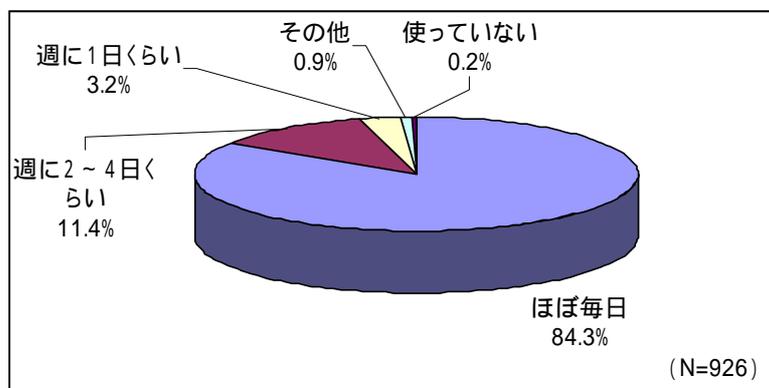
#### (1) 青少年はインターネットをどのように使っているか？

インターネットの使用頻度は高く、「ほぼ毎日」が8割を超えている。

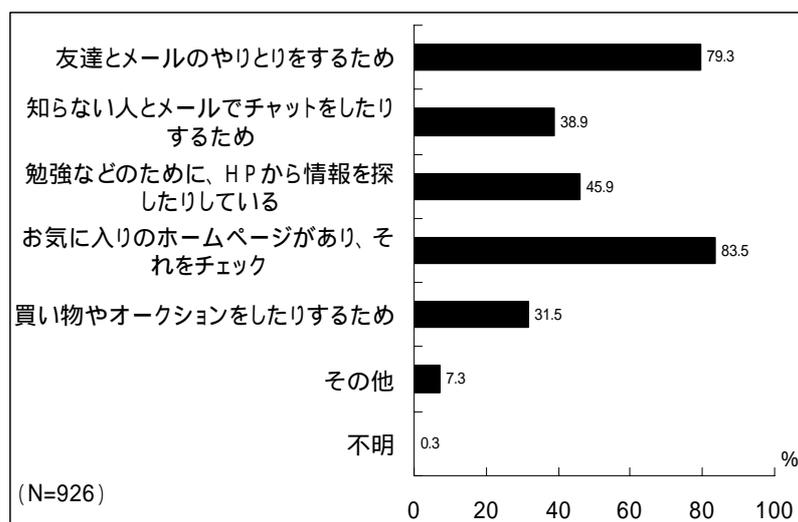
趣味の情報が掲載されているような「お気に入りのホームページ」をチェックするためという目的が、インターネットの使用目的として多くあげられている。次いで、友達とのメールをやりとりするためという目的が多い。

なお、今回の調査対象者において、家に自分のパソコンを持っているという回答のあった割合は66.3%であった。

インターネットの使用頻度



インターネットの使用目的

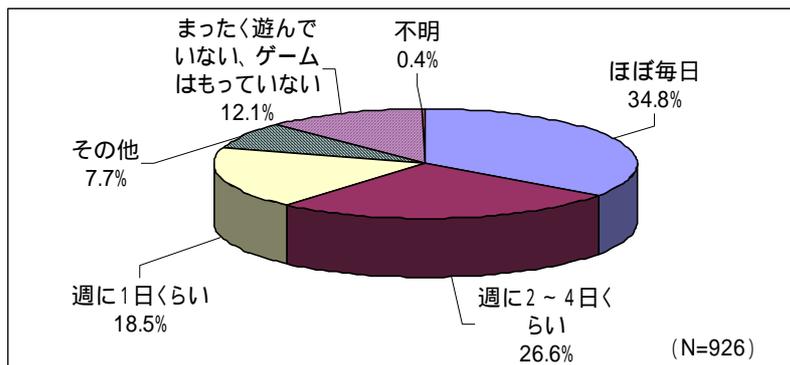


**(2) 青少年はテレビゲームやパソコンゲームをどのように使っているか？**

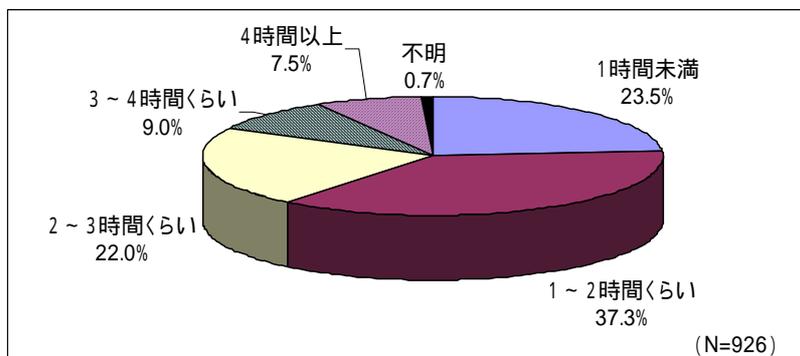
テレビゲームやパソコンゲームの使用頻度は、「ほぼ毎日」が 34.8%、「週に 2～4 日くらい」が 26.6%となっている。

テレビゲームやパソコンゲームで遊ぶ時間としては、1日に「1～2時間くらい」が最も多く 4割近い。「4時間以上」との回答も 7.5%見られた。

ゲームの使用頻度



ゲームで遊ぶ時間



## 2. マルチメディアから得られる情報についての意識

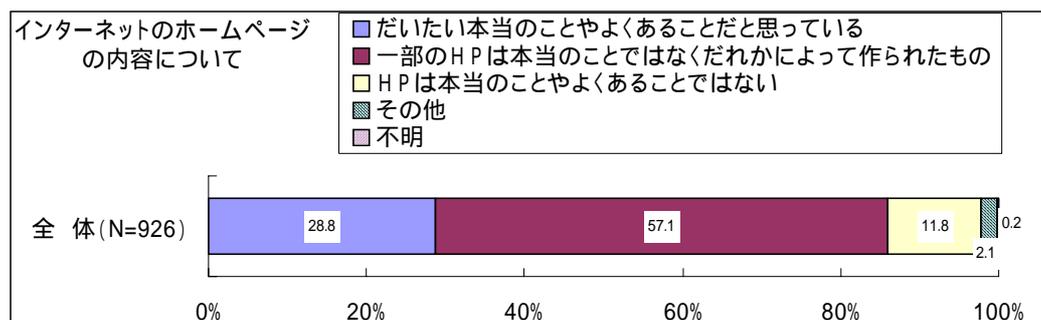
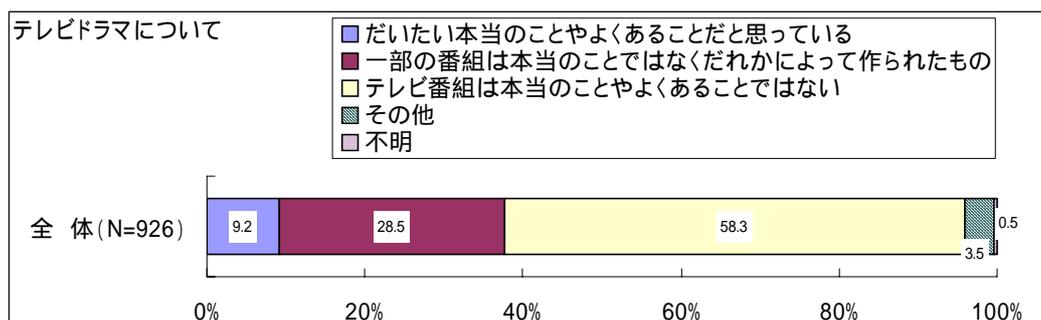
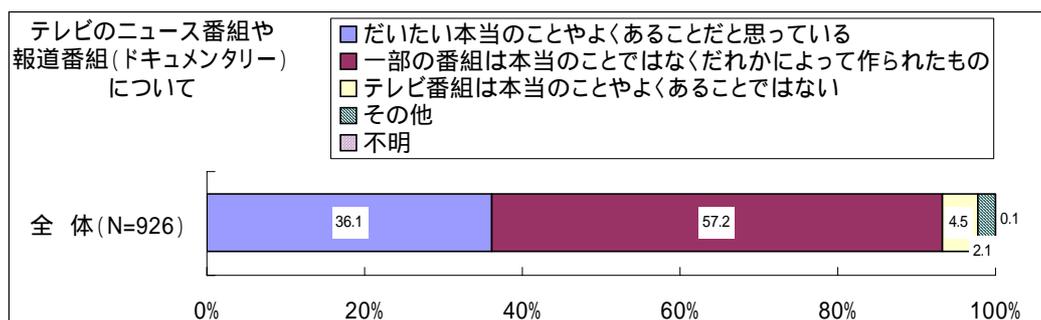
### (1) 青少年は、テレビ番組やホームページの現実性をどうとらえているか？

テレビのニュース番組や報道番組（ドキュメンタリー）番組の内容について、どう思うかたずねたところ、「一部の番組の内容は、本当のことやよくあることではなく、だれかによって作られたもののような気がする」という回答が57.2%と最も多くを占めた。また、「だいたい本当のことやよくあることだと思っている」との回答は36.1%であった。

同じテレビではあるが、ドラマについての意識は「テレビの番組はだれかが作っているものなので、本当のことやよくあることではないと思う」という回答が58.3%を占めた。一方、「だいたい本当のことやよくあることだと思っている」との回答は9.2%であった。

インターネットのホームページの内容については、テレビのニュース番組や報道番組に対する意識とほぼ同様であるが、「ホームページの内容はだれかが作っているものなので、本当のことやよくあることではないと思う」という割合がニュース番組等よりも若干高く見られる。

得られる情報についての現実性についての意識



## (2) テレビやインターネットは、青少年の生活や感情にどのように影響しているか？

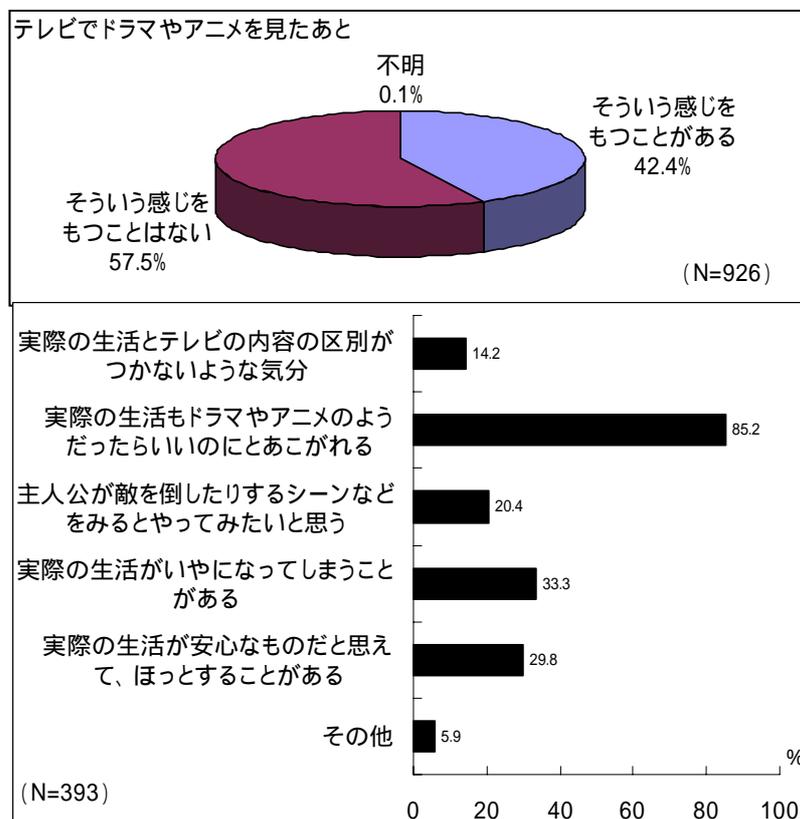
テレビでドラマやアニメを見たあとに、実際の生活についてなにか不満を持ったり、いつもと違う感じをもったりすることがあるかとの問いに対して、「そういう感じをもつことがある」という回答が 42.4%あった。その場合の具体的な内容としては、「実際の生活もドラマやアニメのようだったらいいのにと、なんとなくあこがれることがある」が最も多く9割近くを占めた。「実際の生活がいやになってしまうことがある」「実際の生活が安心なものだと思えて、ほっとすることがある」との意見も、それぞれ3割あげられた。

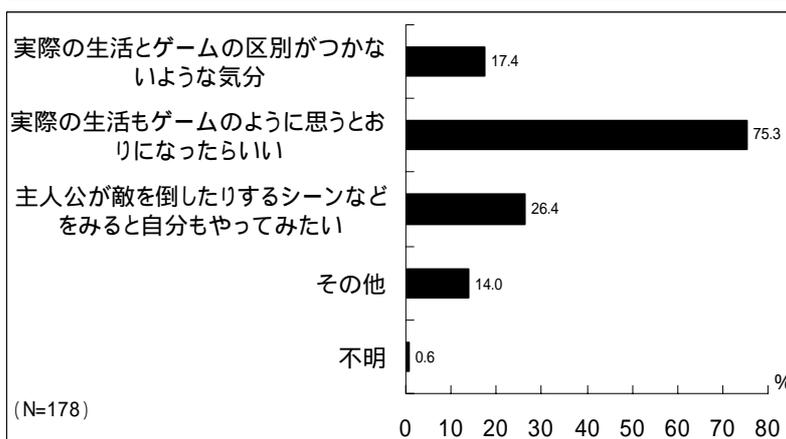
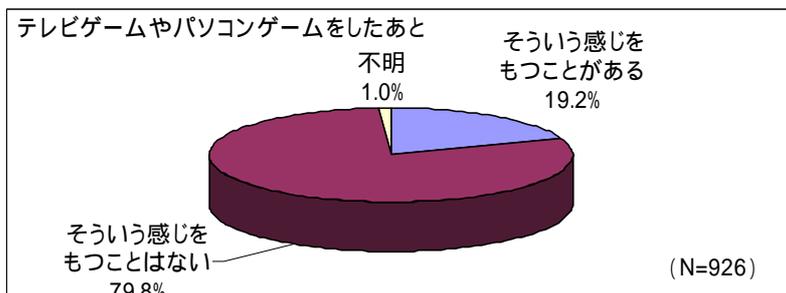
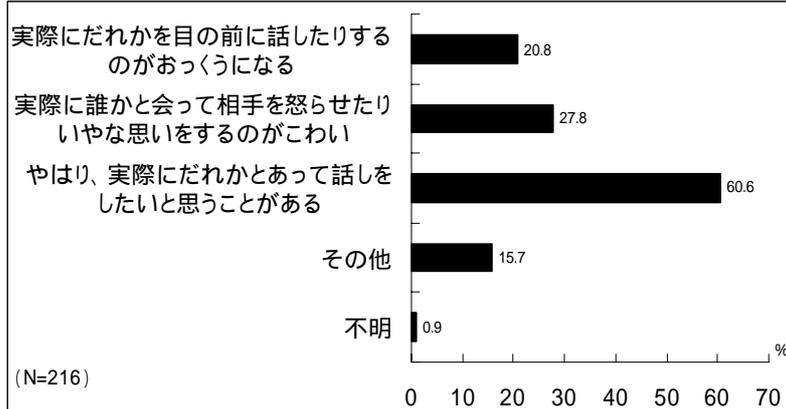
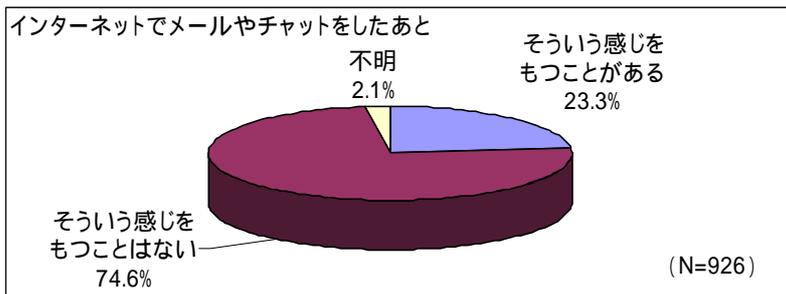
インターネットでメールやチャットをしたあとに、不満や違和感を感じたことがあるという回答は 23.3%であった。具体的内容としては、「やはり、実際にだれかとあって話しをしたいと思うことがある」が6割と多くを占めたが、「実際にだれかを目の前にして話しをしたりするのが、おっくうになることがある」「実際にだれかと会って、相手を怒らせたり、反対に相手からいやな思いをさせられることがこわくなる」というコミュニケーション障害が生じているような回答もそれぞれ2割程度あった。

テレビゲームやパソコンゲームをしたあとに、不満や違和感を感じたことがあるという回答は 19.2%にとどまった。具体的内容としては、「実際の生活もゲームのように、自分の思うとおりになったらいいのと思う」という回答が最も多く7割を超えている。また、17.4%が「実際の生活とゲームの区別がつかないような気分」を味わっている。

本調査においては、利用頻度と生活や感情への相関は見られなかった。

テレビやインターネットによる影響



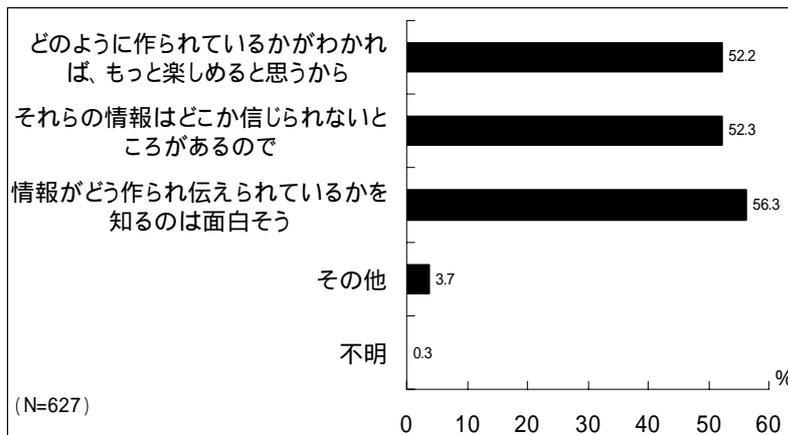
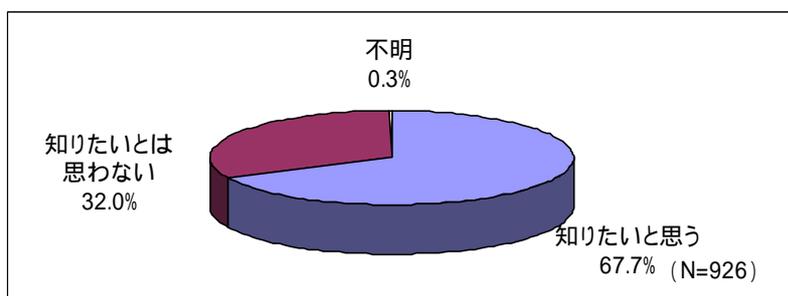


### (3) 青少年は、情報リテラシー への関心をもっているか？

ここでは、情報を読み解く力およびそのような力の獲得を目指す取り組みを指す

テレビ、インターネット、ゲームの情報がどのように作られて、発信されているかについて、知りたいと思うかをたずねたところ、「知りたいと思う」との回答が67.7%あった。知りたいと思う理由としては、「どのように作られているかがわかれば、もっと楽しめると思うから」「テレビ、インターネット、ゲームなどの情報には、どこか信じられないところがあるので、どのように作られているかを知りたいと思う」「どんなふうに情報が作られて伝えられているのかを知るの、なんとなく面白そうだから」の3つの意見に分かれた。それぞれが半数を超える回答となっている。

情報源への探求心とその理由



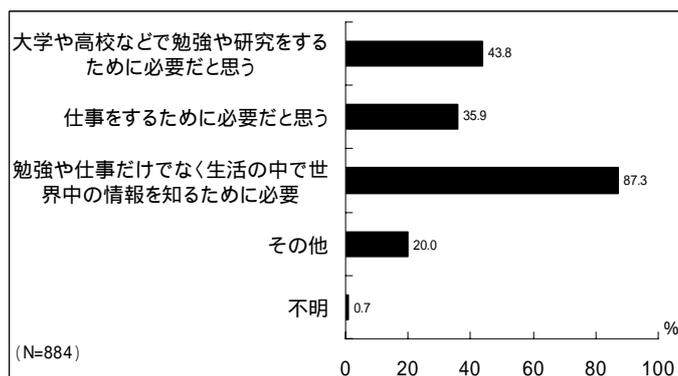
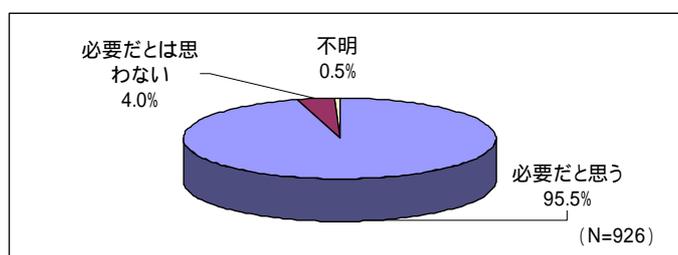
#### (4) 青少年は、コンピュータやインターネットを必要としているか？

コンピュータやインターネットは自分のために必要だと思うかをたずねたところ、「必要だと思う」という意見が圧倒的で95.5%に達した。アンケート対象者はネット会員のため、特に強く意識が出ているものの、現代の青少年にとって、コンピュータやインターネットはなくてはならないものになっていることがうかがえる。

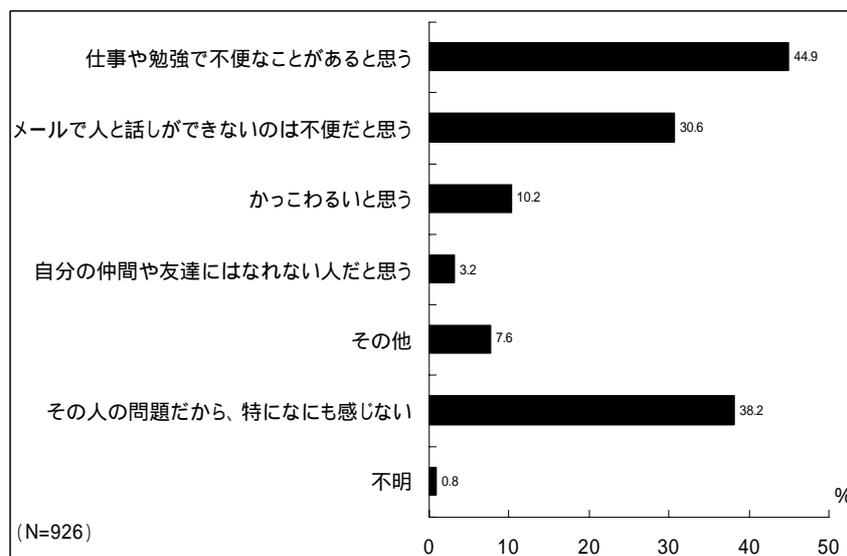
必要であるとする具体的理由は、「勉強や仕事だけでなく、生活のなかで、世界中の情報を知るために必要だと思う」という意見が最も多く87.3%であった。

また、コンピュータやインターネットを使えない人に対して、どう思うかをたずねたところ、「仕事や勉強で不便なことがあると思う」という回答が最も多く44.9%であった。次いで、「メールで人と話ができないのは不便だと思う」が30.6%あげられた。

コンピュータやインターネットの必要性とその理由



コンピュータやインターネットを使えない人に対する意識

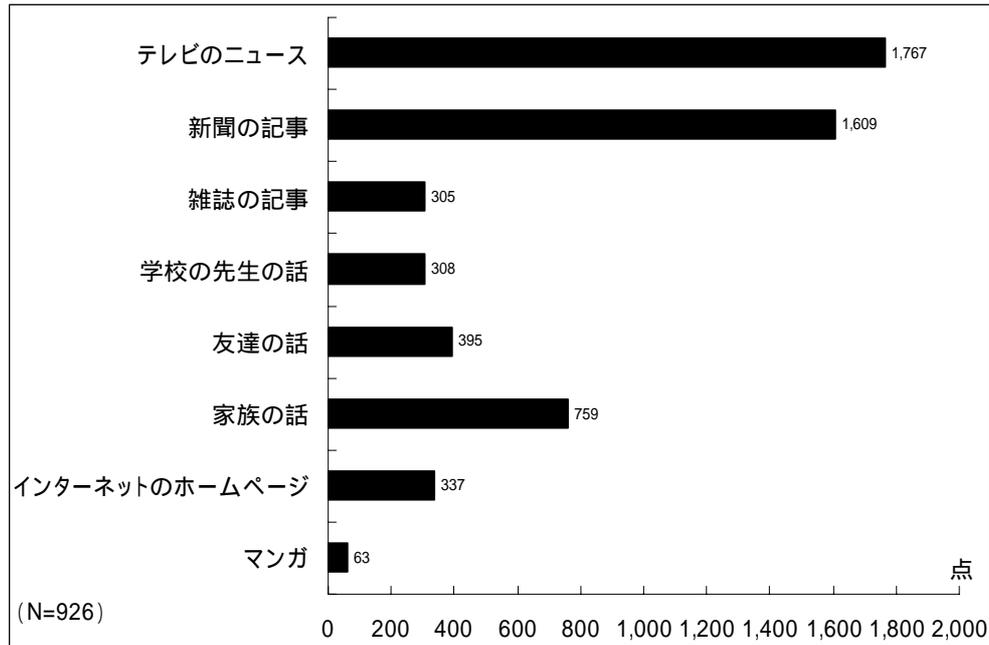


### (5) 青少年にとって、信用性のある情報源はなにか？

日常生活上での情報源を8つ挙げて信用できる順にならべてもらったところ、「テレビのニュース」が最も信用性が高い情報源として挙げられた。次いで、「新聞の記事」「家族の話」が続いている。

インターネットのホームページについては、8つの情報源のうち、信用度は5番目に位置している。また、「学校の先生の話」は下位から3番目と低い位置にある。

信用性のある情報源



注)信用できる情報源として第1位に挙げられたものに3点、第2位に2点、第3位に1点(それより下位は0点)と点数化した場合の合計点を示す。