

中高校生のメディア行動と部活動との関係

森 稔・高木 敬雄・佐々木 宏
井上 勝・湯地 宏樹

(受付 1999 年 11 月 1 日)

はじめに

中高校生の課外の自由な時間は、メディア行動や部活動によってかなりの部分が占められている。それだけに、かれらの人格形成に及ぼす影響も大きいものがあるといえよう。

現在の中高校生の生活環境には、活字メディア、音声メディア、映像メディアなど、マルチメディアが溢れている。かれらは、子どもの頃から多様なメディア環境のなかで育ち、メディアとごく自然に接触して成長してきた。一世代前の子どもたちに比べると、メディア生活には格段の違いがある。科学技術の進歩にともないメディアが急速に進化したことで、昔と今とでは子どもらの遊びや生活の仕方は、根本から変わってきている。その筆頭がテレビゲームやパソコンなどであり、子どもらがあまりにもこれらの電子メディアに熱中するので、かれらの精神発達に及ぼす悪影響が、これまでもしばしば心配されてきた。

わたしたちはこれまで、テレビゲーム遊びを中心に、幼児から大学生までを対象に調査を積み重ねてきた（森・湯地，1994a；森・湯地，1994b；森・湯地，1995；湯地・森・井上・中澤・深田・西田，1997など）。一連の調査結果から、テレビゲームに熱中する子どもたちは、勉強や読書をおろそかにしているわけではなく、いろいろなことに興味を抱く好奇心の旺盛なタイプの子であることや、コンピュータに対しても積極的な態度を持っていて、コンピュータ・リテラシーの基礎となるものを他の子どもより、よりよく形成しつつあることが明らかになっている。テレビゲームに熱中

しているからといって、特に憂慮されるような事実はデータとしては出ていない。それよりも将来の超高度情報化社会を生き抜くためのコンピュータ・リテラシーの形成という観点から見る限り、むしろメリットの方が多く認められる。

しかし、子どもたちが電子メディアに浸る分だけ、外で遊ばなくなった点是否定できない。そうは言っても問題の原因は、テレビゲームにだけにあるのではなく、いまだに激化し続ける受験のための塾通い、異年齢仲間集団の崩壊、少子・高齢化、高度情報化など、社会・文化構造全般にわたる諸々の変化にある。社会的文化的構造の変化にともなって、子どもたちの遊びもまた変容した。その結果、子どもの心身の発達において最も失われたものの一つは、運動能力の面であろう。文部省「体力・運動能力調査」の報告をみても、児童生徒の体力や運動能力の低下は明らかである。以前は、子どもの体力や運動能力は、日常の外遊びを通して自然に身につけてきたものが大部分だが、いまでは遊びの潜在的な教育機能としての身体機能面への効果が、大幅に失われてきているといえよう。

こうした事態の中で、遊びの持っていた潜在的な機能の減退と欠如とを補う役目を、いまや学校が新たな教育課題として担わなければならなくなっている。学校の体育の授業の中で、特別教育活動の一環としての部活動の中で、遊びの持つ教育機能を復活させることが、具体的に取り組まねばならない課題になっている。むろんこれまでも、中学校や高校では、運動部の部活動が盛んに行われ、体力の向上に大いに貢献している。それだけでなく、個性、社会性、協調性、連帯感などの育成の場としても大きな意義を担ってきている。

ところが、運動部の部活動は、スポーツに興味・関心を持つ中高校生の自発性に任されている。中高校生のなかには、文化部に所属する者もいれば、どれにも全く所属していない、いわゆる帰宅部の生徒もいる。とくに高校では、部活動は学校側から強力に勧められているわけでもないのに、部活動が盛んだとはいえない。その背後には、もちろん進学競争の激しさ

森・高木・佐々木・井上・湯地：中高校生のメディア行動と部活動との関係

もあるが、半数が部活動を行っていないという事実と、高校生に多い非行や問題行動との関連も検討してみる必要があるように思われる。

目 的

本研究は、子どもたちの遊び、メディア、スポーツをさまざまなアプローチでもって実証的に明らかにしようとする総合研究の一部である¹⁾。本稿では、中高校生を対象に、かれらの遊びやメディア行動、さらにはスポーツの実態についてさぐるとともに、スポーツ能力と家庭環境との関連、あるいは中高校生のスポーツ観とマス・メディアとの関連を、調査データをもとに明らかにする。部活動とメディアとの関連を、運動部の正選手と一般生徒との比較分析を行うことで、中高校生におけるスポーツの機能を明らかにするとともに、中高校生の生活の周辺を探ることが、本研究の目的である。

方 法

① 調 査 対 象

広島市内の中・高校生を対象（表1）に、1998年7月～12月に実施し

表1 中・高校生の男女別・学年別の調査サンプル数

中学生	男 子	女 子	小 計
1 年	207	198	405
2 年	418	182	600
3 年	202	216	418
小計	827	596	1423
高校生	男 子	女 子	小 計
1 年	402	226	628
2 年	167	156	323
3 年	88	143	231
小計	657	525	1182
全 体	1484	1121	2605

1) 本論文は1998－2000年度広島修道大学総合研究所調査研究（研究課題「遊びやスポーツが子どもの心身の発達に及ぼす効果に関する研究」）の研究成果の一部である。

た。調査サンプル数は、中学生計1423名、高校生計1182名、全体で男子1484名、女子1121名、合計2605名で、推測統計学的分析に耐えうるサンプル数だといえる。

② 調査項目

質問の内容は、メディアについては、テレビの視聴時間、テレビゲームの頻度と遊び時間、テレビやテレビゲームのジャンル別嗜好度、メディア(新聞、テレビ、ビデオ、本、テレビゲームなど)接触状況、コンピュータ用語の認知度などである。

スポーツや運動に関しては、活動している部(クラブ)、正選手か補欠か、及びスポーツや運動の効果に関する質問である。子どもの頃の遊びについては、遊びの種類と遊び能力について尋ねている。テレビの視聴時間やテレビゲームの遊び時間は記述式、メディア接触状況は「はい」「いいえ」の2段階、それ以外はすべて4段階評定である。

③ 調査手続き

調査は質問紙法を用いて行った。授業のなかで担当教師が質問紙を配布し、回答後、その場で回収した。したがって回収率は100%である。

結果と考察

(1) 中高校生のテレビ視聴とテレビゲーム遊び

中高校生のメディア行動は、テレビやテレビゲームがその中心である。ここでは、テレビ視聴時間、テレビ番組の嗜好、テレビゲーム遊びの頻度と時間、テレビゲームジャンルの嗜好を聞いてみた。

まず、テレビ視聴時間をみると、中学生男子187.11分、中学生女子209.22分、高校生男子185.39分、高校生女子180.94分であった(図1)。

これらのデータに、学年(中学・高校)×性(男子・女子)の2要因による分散分析を行った結果、高校生よりも中学生がテレビ視聴時間が長く

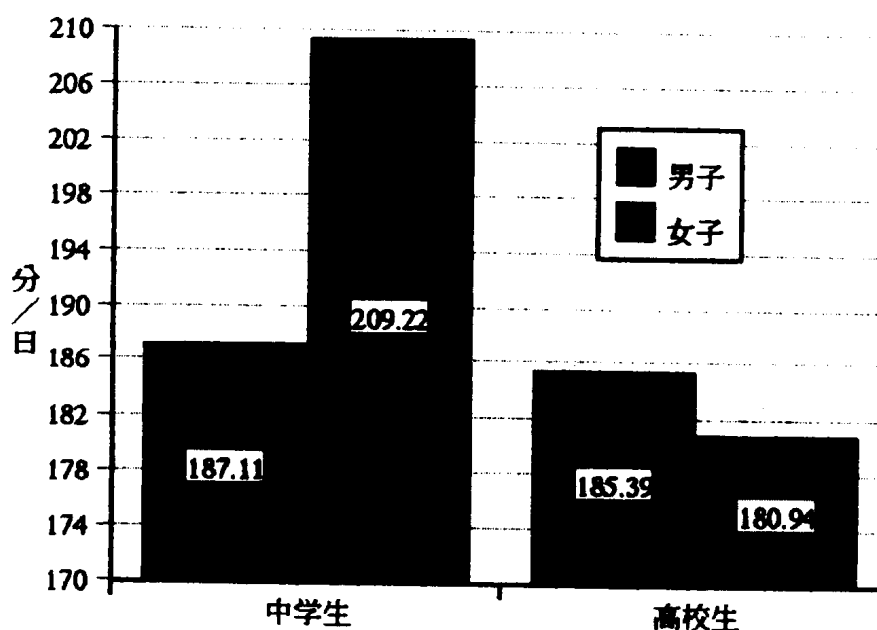


図1 あなたは一日に平均何時間くらいテレビをみますか。

($F(1,2470) = 10.92$, $p < .001$), 女子が男子よりも視聴時間が長かった ($F(1,2470) = 6.05$, $p < .05$)。また, 交互作用 ($F(1,2470) = 10.68$, $p < .01$) も認められ, 中学生女子が最もテレビを見ているという特徴が見られた。

次に好きなテレビ番組について, 学年 (中学・高校) と性 (男子・女子) とを比較するために, χ^2 検定を行った。表2の数値は, 「あなたは, テレビ番組の中で, 次のタイプの番組はどの程度好きですか」という質問に対して, 「好き」「まあまあ好き」を合わせた割合 (%) を示している。

まず, 全体で高いものを順番にみていくと, 芸能・バラエティ86.2%, 音楽番組85.7%, ドラマ85.3%の3つが際だって好まれている。

次に中学生と高校生を比較してみる。表の中で不等号のマークが2個あるものは危険率1%未満で, 1個は5%未満で有意差が見られたことを示している。中学生と高校生との間の有意差を示す不等号は, 表の中央の女子と男子との間に付けてある。高校生が中学生よりよくみている番組の方が多く, 音楽番組, プロ野球, サッカー, バスケットボール, 高校野球などがあるが, 中学生が高校生より多く見ている番組は, マンガとクイズの2

表 2 中・高校生別, 男女別にみたテレビ番組の嗜好

	中学生		高校生		全体
	男子 827	女子 596	男子 657	女子 525	
1. ドラマ	78.6 <<	95.0	77.9 <<	94.3	85.3
2. 音楽番組	74.5 <<	92.2 <<	84.8 <<	96.9	85.7
3. マンガ	75.6	71.9 >>	67.8	66.2	70.9
4. 劇場用映画	72.3 >>	65.5	71.8	73.8	71.0
5. 芸能・バラエティ	84.3	87.9	85.3	88.7	86.2
6. クイズ・ゲーム	67.3 >>	58.0 >>	54.5	54.0	59.2
7. プロ野球	58.2 >>	16.6 <<	60.7 >>	31.7	44.0
8. サッカー	45.9 >>	13.6 <<	58.8 >>	32.4	39.1
9. バスケットボール	33.5 >>	18.1 <<	41.1 >>	22.2	29.6
10. マラソン・駅伝	23.6 >>	10.3	21.6 >	15.8	18.5
11. ゴルフ	10.1 >>	2.2	14.0 >>	2.3	7.7
12. バレーボール	36.8 <<	44.1	33.2 <<	56.0	41.3
13. テニス	22.6	19.1	22.4	24.1	22.0
14. 高校野球	60.1 >>	31.5 <<	65.1 >>	52.4	53.2

> $p < .05$, >> $p < .01$

つしかない。

次に男女別でみると, 中学生と高校生との違い以上に, 有意差が見られる番組が多く, 番組嗜好における男女差が明確に示されている。ドラマと音楽番組は女子, マンガ, プロ野球, サッカー, バスケットボール, マラソン, ゴルフ, 高校野球は中高校生ともに男子がよく見ているが, バレーボールだけは女子の方がよく見ているという特徴が見られる。

では次に, 中高校生は, どれだけテレビゲームで遊んでいるだろうか。ここでは, 「あなたは 1 週間に何回くらいテレビゲームで遊びますか」「あなたはテレビゲームをするとき, 一回にどれくらい続けて遊びますか」と, テレビゲーム遊びの頻度と時間を尋ねた (図 2)。

1 週間にテレビゲームで遊ぶ回数は, 平均で中学生男子 3.16 回, 中学生女子 0.78, 高校生男子 2.76, 高校生女子 0.50 となっている。

学年 (中学・高校) × 性 (男子・女子) の 2 要因による分散分析を行っ

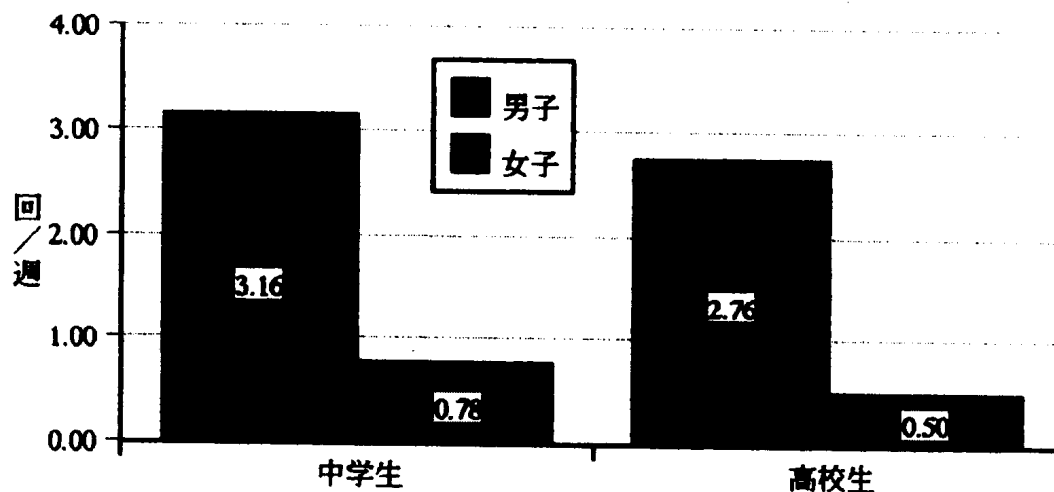


図2 あなたは1週間に何回くらいテレビゲームで遊びますか。

た結果、性の主効果 ($F(1,2470)=858.97, p<.01$) がみられ、圧倒的に男子の方がよく遊んでいる。さらに、学校段階の主効果 ($F(1,2470)=19.54, p<.01$) もみられた。したがって高校生よりも中学生のほうが、有意にテレビゲームで遊ぶ回数が多いといえる。

一回にテレビゲームで継続して遊ぶ時間 (図3) をしてみると、平均で中学生男子101.23分、女子42.57分、高校生男子102.83分、女子38.15分と

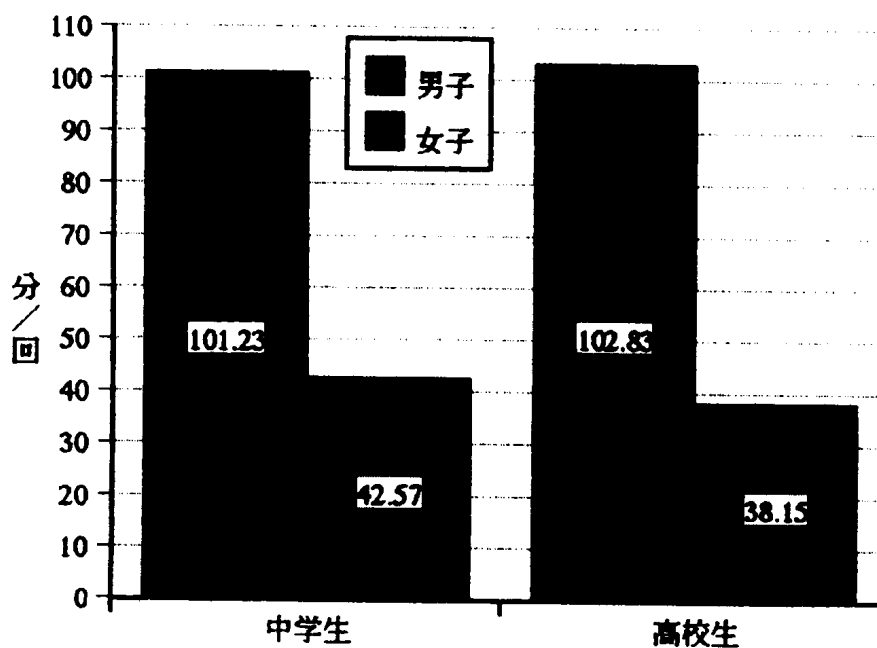


図3 あなたはテレビゲームをするとき、一回にどれくらい続けて遊びますか。

なっており、分散分析の結果では、性の主効果 ($F(1,2470)=387.09$, $p<.01$) がみられる。予想通りだが、男子のほうが女子よりもテレビゲームで遊ぶ時間は長い。

中学生と高校生の間には有意差はなかったが、高校生男子は遊ぶ回数は少ないのに 1 回に遊ぶ時間は長いというのが特徴的である。

次に、「あなたは、テレビゲームの中で、次のタイプのゲームがどの程度好きですか」と尋ねて、テレビゲームジャンルの嗜好度を探った。「好き」「まあまあ好き」を合わせた割合によって性差、学年差で比較した結果が表 3 である。

表 3 中・高校生別、男女別にみたゲームジャンルの嗜好

	中学生		高校生		全体
	男子 827	女子 596	男子 657	女子 525	
1. シューティング	69.1	>> 50.0	67.4	>> 53.5	62.3
2. ロールプレイング	83.4	>> 57.8	85.8	>> 50.7	73.7
3. アクション	81.1	>> 64.5	>> 75.7	>> 53.9	71.9
4. 格闘アクション	71.9	>> 54.8	69.6	>> 50.6	64.5
5. パズルゲーム	51.9	<< 60.4	51.4	< 59.4	54.6
6. スポーツゲーム	70.5	>> 32.5	72.9	>> 33.8	57.8
7. シミュレーション	68.2	>> 50.0	70.6	>> 44.8	61.5
8. アドベンチャー	62.0	63.9	> 57.3	58.1	60.4

> $p<.05$, >> $p<.01$

全体をみると、ロールプレイングゲームとアクションゲームの二つがいずれも70%台で、高率を示している。次に中高校別では、アクションゲームとアドベンチャーの二つだけに有意差が見られ、両者とも中学生のほうが高校生よりも好んでいる。

男女別ではほとんどが男子のほうの数値が高いが、パズルゲームだけが、女子のほうに人気が高いという結果になっている。

それでは次に、中高校生のパソコン用語の知識度についてみてみよう。

最近は、「学習指導要領」にも明記されているように、学校教育でもパソコンを用いた授業が行われるようになった。高度情報化社会を生き抜くために、コンピュータ・リテラシーを備えることが現代の教育課題になっている。コンピュータ・リテラシーには、コンピュータを操作したり活用したりする行動レベルの他に、知識や意識の面も重要である。

ここでは、コンピュータ・リテラシーの知識レベルとして、パソコン用語を5つ取りあげ、「次のことばはパソコン関係の用語ですが、あなたはどの程度知っていますか」というふうに尋ねた。その結果、回答は主観的ではあるが、すべての用語について、男子の方が女子よりもよく知っていた(表4)。

表4 中・高校生別、男女別にみたパソコン用語の知識度

	中学生		高校生		全体
	男子 827	女子 596	男子 657	女子 525	
1. フォーマット	23.1	>> 15.7	27.8	>> 13.3	20.6
2. アイコン	42.2	>> 29.4	42.2	>> 26.5	36.1
3. ドラッグ	26.6	>> 16.0	24.4	>> 17.9	21.8
4. CPU	22.9	>> 6.8	24.2	>> 5.8	16.1
5. スクリーンセーバー	26.0	>> 15.5	30.0	>> 15.8	22.5

> $p < .05$, >> $p < .01$

知識は蓄積されるので、中学生と高校生の間には当然差があると考えられたが、予想に反して両者間には有意差はみられなかった。

(2) 中高校生のメディア行動

中高校生のメディア行動を類型化するために、活字メディアから映像メディア、マルチメディアまで、23種類の具体的なメディア行動を取りあげ、それに対する回答をデータとして因子分析を行った。その結果、因子数を7にしたときに最適解を得た(表5)。

表5 メディア行動に関する因子分析 (バリマックス法) の結果

質 問 項 目	I	II	III	IV	V	VI	VII	共通性
流行には敏感なほうである	0.72	0.02	-0.02	0.01	0.12	-0.06	-0.05	0.54
CM で新商品を見ると, つい買ってしまふ	0.71	-0.02	0.01	0.08	0.01	0.05	0.03	0.52
新曲はできるだけはやく覚える	0.65	0.05	0.01	0.10	0.24	-0.17	-0.02	0.52
流行のモノは手に入れないと気がすまない	0.62	0.02	0.01	0.13	-0.05	0.13	0.09	0.42
表計算やデータベースを使うことができる	-0.02	0.74	0.05	0.01	0.01	0.01	0.09	0.56
ワープロで文書の作成ができる	0.03	0.72	0.01	-0.06	0.13	-0.09	0.10	0.57
ブラインドタッチでキーが打てる	0.02	0.68	0.02	0.05	-0.09	0.14	-0.03	0.49
パソコン通信やインターネットに加入している	0.02	0.57	-0.01	0.13	-0.09	0.12	0.04	0.37
月に一冊以上はマンガを買う	0.01	0.01	0.81	0.05	0.01	0.12	0.03	0.67
毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある	0.03	-0.03	0.70	0.07	-0.04	0.16	0.07	0.52
全巻そろえて持っているコミック本がある	-0.04	0.08	0.66	0.06	0.17	-0.04	-0.07	0.48
ちょっとした時間があったらビデオを見る	0.13	-0.01	-0.01	0.71	0.17	0.11	0.01	0.57
録画したビデオテープを10本以上持っている	0.07	0.07	0.12	0.67	-0.18	0.02	0.18	0.54
週に一度はビデオレンタル屋に行く	0.07	0.14	0.13	0.56	0.27	-0.09	-0.03	0.44
新聞のテレビ欄はかならずチェックする	0.05	-0.01	0.04	0.10	0.71	-0.05	0.05	0.52
毎週かかさず見ている番組がある	0.11	-0.02	0.10	0.03	0.70	0.06	0.05	0.52
ちょっとした時間があったらテレビを見る	0.21	-0.15	-0.15	0.23	0.44	0.31	-0.27	0.51
ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ	-0.12	0.08	0.18	-0.10	0.12	0.74	0.04	0.63
月に一本以上はテレビゲームソフトを買う	0.03	0.12	0.12	0.10	-0.11	0.70	0.13	0.55
月に一回は本を図書館(室)で借りる	-0.12	0.09	-0.03	-0.01	0.08	0.03	0.78	0.64
ベストセラーの本は読むようにしている	0.18	0.84	0.04	0.11	0.11	0.08	0.68	0.52
因子寄与	2.80	2.24	1.76	1.30	1.18	1.11	1.04	11.43
因子寄与率 (%)	12.7	10.2	8.0	5.7	5.4	5.1	4.7	51.8

表5において0.35以上の因子負荷量をみると、7つのメディア行動の構造が示されている。

まず第1因子は、「流行には敏感なほうである」「CMで新商品を見ると、つい買ってしまう」「新曲はできるだけはやく覚える」「流行のモノは手に入れないと気がすまない」と、いずれも流行にたいする敏感さを表す質問項目の集まりであるので、この因子を「流行型」と名づけた。

第2因子は、「表計算やデータベースを使うことができる」「ワープロで文書作成ができる」「ブラインドタッチでキーが打てる」「パソコン通信やインターネットに加入している」という項目で、いずれもパソコン操作能力を示す質問内容なので、「パソコン型」と命名した。

第3因子は、「月に一冊以上はマンガを買う」「毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある」「全巻そろえて持っているコミック本がある」という項目内容なので、「マンガ型」と命名した。

第4因子は、「ちょっとした時間があったらビデオを見る」「録画したビデオテープを10本以上持っている」「週に一度はビデオレンタル屋に行く」という項目内容で、この因子を「ビデオ型」と名づけた。

第5因子は、「新聞のテレビ欄はかならずチェックする」「毎週かかさず見ている番組がある」「ちょっとした時間があったらテレビを見る」と、いずれも熱心なテレビ視聴態度を表す項目なので、これを「テレビ型」と呼ぶことにした。新聞を見るのは活字メディア行動だが、テレビ番組欄を見ると、ということで、テレビ視聴行動との密接な関連がこの因子の中に示されている。

第6因子は「テレビゲーム型」と呼べるもので、「ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ」「月に一本以上はテレビゲームソフトを買う」とテレビゲーム遊びに熱心なメディア行動を示す項目である。

第7因子は、「月に一回は本を図書館（室）で借りる」「ベストセラーの本は読むようにしている」という読書に関する内容なので、「活字メディア型」と命名した。第3因子の「マンガ型」も同じ印刷メディアであるが、活字中心か画像中心かによって、両者は基本的には異なるメディアだとい

えよう。

以上、それぞれ項目内容に基づいて因子が命名された7つのタイプのメディア行動において、中高校生別、男女別に、それぞれの項目肯定率をパーセントで示したのが表6である。

まず、「流行型」についてしてみると、中高校生ともに女子の数値が男子よりも有意に高い。すなわち、よく言われるように流行に敏感なのは女子のほうである。彼女たちは、流行に関して積極的に情報を追求すると同時に、メディアの内容に影響を受けやすい面もあると考えられる。中学生と高校生との間の統計的な有意差は、「流行のモノは手に入れないと気がすまない」という項目にだけ見られ、中学生のほうの数値が高かった。「流行型」は女子中高生において高率というこの結果は、たまごっちやプリクラなどのブームを作り出したのが彼女たちだったという流行現象を見ても納得できるであろう。

次に第2因子の「パソコン型」を見てみよう。「ワープロで文書の作成ができる」の項目は中学生の女子の数値が高くなっているが、表計算やデータベース、パソコン通信やインターネットといった項目は男子の方が有意に高い。パソコンはアプリケーションソフトによって使い方が広がるだけに、パソコンの機能を活用しているのは男子の方であるといえる。「ブラインドタッチでキーが打てる」「パソコン通信やインターネットに加入している」という項目では、中学生が高校生よりも数値が高くなっているのも注目すべきデータである。

3番目の「マンガ型」では、「月に一冊以上はマンガを買う」率は、中学生が高校生よりも有意に高いという結果が出ている。男女差でみると、中高校生ともにほとんどの項目で男子が女子よりも高い。テレビ番組のマンガ(アニメ)を見る率では男女差がなかったのに、マンガ週刊誌やコミック本になると男子が女子より有意に多く接触しているという結果は、同じマンガでもメディアによってかかわり方が異なることを意味している。すなわち女子中学生においては特にそうだが「テレビ型」に入る子は、テレ

表6 中・高校生別，男女別にみたメディア行動

	中学生		高校生		全体
	男子 827	女子 596	男子 657	女子 525	
流行型					
流行には敏感なほうである	35.0	<< 49.0	33.6	<< 48.2	40.5
CM で新商品を見ると、つい買ってしまう	16.1	<< 34.7	17.2	<< 37.3	24.9
新曲はできるだけはやく覚える	34.1	<< 59.6	35.2	<< 54.5	44.3
流行のモノは手に入れないと気がすまない	13.0	<< 21.2 >>	6.6	<< 14.5	13.6
パソコン型					
表計算やデータベースを使うことができる	18.1	> 12.9	21.2	>> 14.7	17.0
ワープロで文書の作成ができる	42.1	<< 51.0	43.9	46.7	45.4
ブラインドタッチでキーが打てる	13.5	> 9.5 >>	9.4	7.9	10.5
パソコン通信やインターネットに加入している	11.3	> 7.4 >	10.0	>> 5.0	8.8
マンガ型					
月に一冊以上はマンガを買う	55.8	>> 47.1 >>	53.8	>> 32.0	48.4
毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある	43.6	>> 27.1	47.5	>> 20.6	36.1
全巻そろえて持っているコミック本がある	71.9	70.4	76.8	>> 67.0	71.8
ビデオ型					
ちょっとした時間があったらビデオを見る	28.9	<< 44.6	31.3	< 36.8	34.7
録画したビデオテープを10本以上持っている	51.1	<< 61.3	47.3	<< 58.7	54.1
週に一度はビデオレンタル屋に行く	16.9	> 12.6	16.3	> 11.8	14.7
テレビ型					
新聞のテレビ欄はかならずチェックする	73.5	<< 83.4	77.1	81.7	78.3
毎週かかさず見ている番組がある	83.1	<< 88.3 >	79.9	83.4	83.5
ちょっとした時間があったらテレビを見る	60.3	<< 75.9	64.4	69.3	66.7
テレビゲーム型					
ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ	45.7	>> 14.2	47.2	>> 10.3	31.8
月に一本以上はテレビゲームソフトを買う	10.0	>> 0.5	11.1	>> 1.3	6.4
活字メディア型					
月に一回は本を図書館（室）で借りる	20.4	11.4 >>	8.4	7.3	12.7
ベストセラーの本は読むようにしている	14.4	14.2 >>	9.2	7.6	11.7

> p<.05, >> p<.01

ビでマンガに接する率は男子とそう変わらないが、印刷媒体上のマンガとの接触は、男子に比べると有意に低いのである。

「マンガ型」が男性優位なのに対して、次の「ビデオ型」と「テレビ型」は、女性文化を特色づけるものといえよう。すなわちこの二つの因子に含まれる項目では、ほとんどの項目で女子の数値が男子よりも高くなっている。テレビ視聴時間も女子が男子よりも長かったという結果と合わせて考えてみても、テレビ愛好者は女性に多い。女性文化を形づくっているのは、テレビ文化だともいうことができよう。

テレビは受容的なメディアであるが、新聞のテレビ欄をチェックしたり、ビデオでテレビ番組を録画したりといったテレビ視聴に関連するメディア行動は能動的だといえる。ビデオやテレビに積極的なのは女子のほうだが、「ビデオレンタル屋に行く」といった積極性は、女子よりも男子のほうに見られる。その意味では、男子のほうが一般的な傾向としては能動的であるといえよう。

このことは、次の「テレビゲーム型」の結果をみても明らかである。「ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ」「月に一本以上はテレビゲームソフトを買う」の両者とも、男子が女子よりも高い。受動型のメディアであるテレビやビデオが女性型のメディアだとすれば、能動型メディアだといわれるテレビゲームは男性型のメディアだといえる。

第7因子の「活字メディア型」だけが男女差がなく、中学生と高校生の間に差があるという、他のメディア行動と異なる特徴を見せている。しかも中学生のほうが高校生よりも本をよく読んでいるという結果になっている。これは、学年が上がるにつれ、活字離れが増えるという、よく指摘される問題を示している。

以上の結果から中高生のメディア行動をまとめると、男子はマンガやテレビゲームで楽しみ、パソコンに強い。マンガを読んだり、レンタルビデオ店に行ったり、テレビゲームソフトを買ったりと、メディア行動の範囲が広く、外向きであり、その行動には能動性がみられる。これに対して女

子は、男子以上に流行には敏感である。ただ、情報はテレビなどの受動的な映像メディアをよく利用しており、男子ほど能動的に各種のメディアを積極的に利用するわけではない。

(3) 中高校生の部活動

以上、中高校生の日常的なメディア行動を、中高校生別と男女別という視点から比較分析してきた。ここではもう一つの分析視点である「部活動をやっているかどうか」という観点からデータを考察してみよう。

図4の円グラフは、「現在なにか部（クラブ）活動をしているか」を尋ね

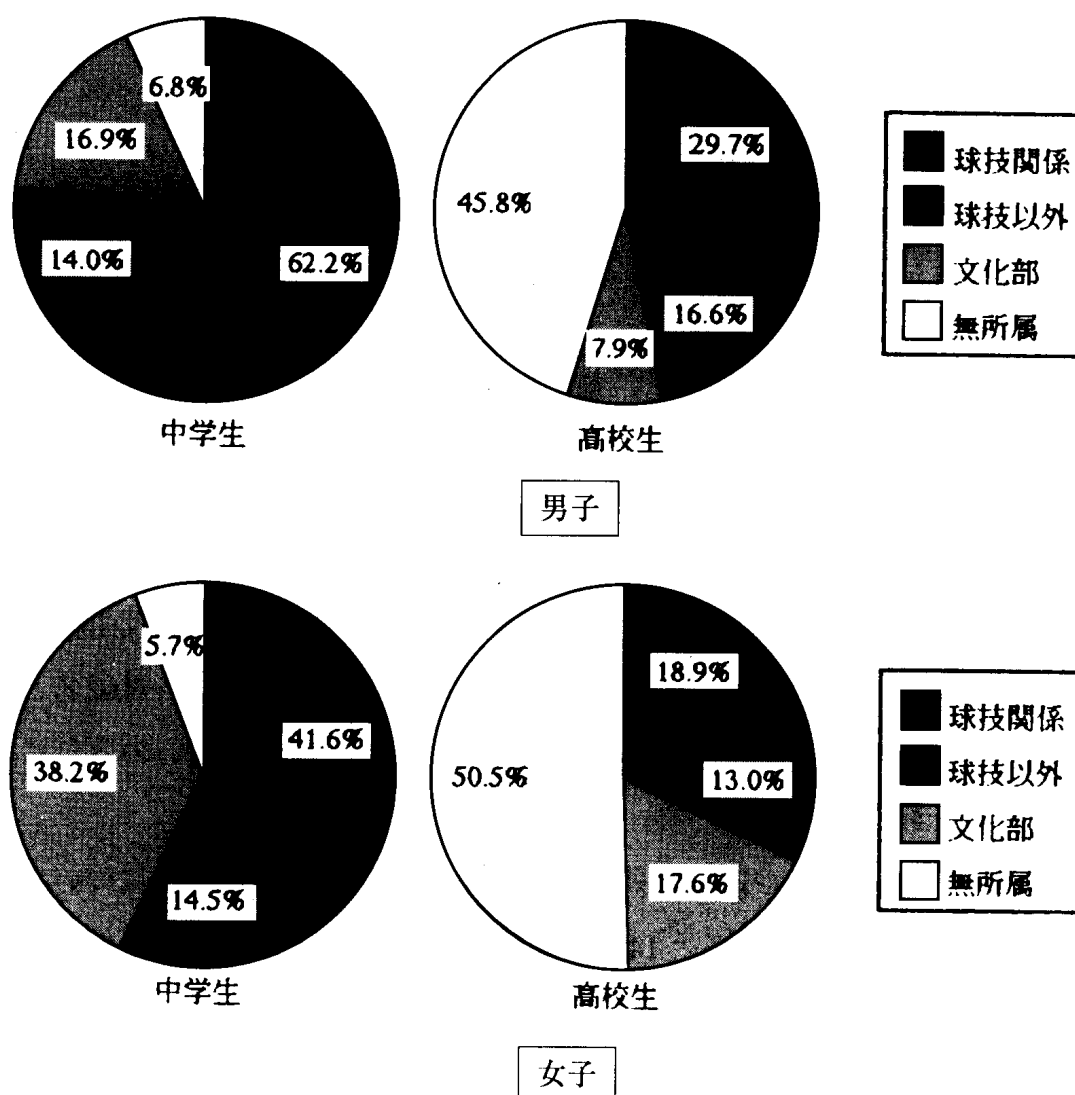


図4 中高校生，男女別にみた部活動の所属割合

た結果である。

中学生男子は、球技関係62.2%、球技以外14.0%、文化部16.9%、無所属6.8%で、中学生男子にとっては部活といえは球技という傾向がある。

高校生になると、男子でも球技は29.7%に減り、文化部はわずか7.9%、部に入っていない生徒が45.8%と急増している。

女子をしてみると、球技が41.6%、文化部が38.2%と高いが、高校生になると、その半分以上が帰宅組に変わり、男子と同じく部活をやらない生徒が半数に達している。

表7は、「運動部（チーム）で正選手（レギュラー）ですか、それとも補欠選手ですか」と尋ねた結果である。運動部以外は「それ以外」の項目に入っている。

表7 中・高校生の男女別・学年別の正選手・補欠選手

男子	正選手	補欠選手	それ以外	全体
中学生	301	311	175	787
高校生	151	149	320	620
女子	正選手	補欠選手	それ以外	全体
中学生	125	181	234	540
高校生	88	62	344	494

正選手と補欠選手の割合は、中学生男子で301名対311名、高校生男子で151名対141名、中学生女子で125名対181名、高校生女子で88名対62名と、だいたい半々ぐらいだが、女子中学生の補欠選手の割合が高いのは気になるところである。

表8は、「スポーツや運動の効果」に対する意見を尋ねた結果について因子分析を行ったものである。14項目の質問に対する回答に因子分析を行った結果、因子数を2にしたときに最適解を得た。

第1因子は、「上手になれると思う」「技術や記録が向上すると思う」「体力を高めることができると思う」など、スポーツや運動の持っている効果

表8 運動やスポーツの効果に関する因子分析（バリマックス法）の結果

質 問 項 目	I	II	共通性
チーム内で認められる人間になれると思う	0.74	-0.05	0.55
体力を高めることができると思う	0.73	-0.06	0.54
上手になれると思う	0.71	-0.13	0.52
多くの友人ができると思う	0.69	-0.08	0.49
最後までやりとげる人間になれると思う	0.69	-0.17	0.48
技術や記録が向上すると思う	0.68	-0.08	0.47
健康の増進に役立つと思う	0.67	-0.05	0.45
気分転換やストレス発散ができると思う	0.64	-0.21	0.46
就職に有利になると思う	0.47	0.17	0.25
お金や時間の無駄になると思う	-0.17	0.83	0.72
やりたいことができなくなると思う	-0.05	0.79	0.63
しばらく続けるとあきてしまうと思う	-0.14	0.73	0.55
自分には何の役にもたたないと思う	-0.26	0.73	0.60
負けたり失敗していやな思いををすると思う	0.12	0.56	0.33
因子寄与	4.64	2.40	7.04
因子寄与率 (%)	33.2	17.1	50.3

をポジティブに高く評価する内容なので、「スポーツ効果型」と名付けることができよう。

これに対して、第2因子は「やりたいことができなくなると思う」「しばらく続けるとあきてしまうと思う」「負けたり失敗していやな思いををすると思う」など、スポーツや運動をネガティブにとらえている。いわば「スポーツ無益型」に入る意見を支持するタイプである。

次の図5、図6は、この2つの因子を縦軸と横軸として組み合わせ、部活動の種類（球技関係、球技以外、文化部、無所属）、正選手か補欠選手か（正選手、補欠選手、その他）によって、どこに位置するかを示すためにプロットしたものである。実線で示す0.00の線が、全体の因子得点の平均値である。したがって、プラスの数値が平均以上を、マイナスの数値が平均以下を示している。

まず、図5の男子の結果からみていく。横軸の「スポーツの効果」でプ

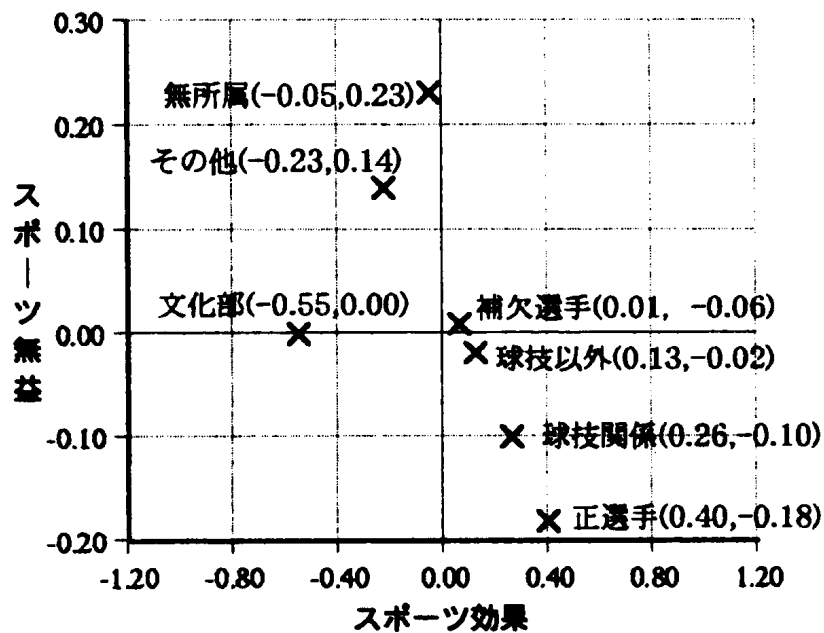


図 5 部活動・正／補別にみた運動やスポーツの効果に対する意見 (男子)

ラスの数値を示しているものは、正選手、球技関係、球技以外の運動部、補欠選手で、スポーツの効果を認めている。特に、正選手は 0.40 と最も高い数値を示している。反対に、マイナスの数値を示しているのは無所属、その他、文化部で、特に文化部は -0.55 と、スポーツの効果を最も否定している意見の持ち主である。

次に、縦軸の「スポーツの無益」でプラスの数値を示しているのは、無所属、その他、補欠選手で、スポーツは無益だという意見をもっている。マイナスの数値は、正選手、球技関係、球技以外の運動部で、スポーツは無益だという意見を否定している。文化部はちょうど 0.00 で全体の平均値を示している。ここで注目すべき結果は、補欠選手のスポーツに対する考えである。スポーツの効果を認めつつも、一方でスポーツは無益であるという意見も肯定している。正選手がスポーツの効果を肯定し、無益論を否定しているのに対し、補欠選手の態度には屈折した心理がその背後にあるようだ。その心理分析はおくとしても、正選手と補欠選手では、同じスポーツをやっている、そこで感じる充実感、有能感、満足感にはかなりの差があると考えられる。

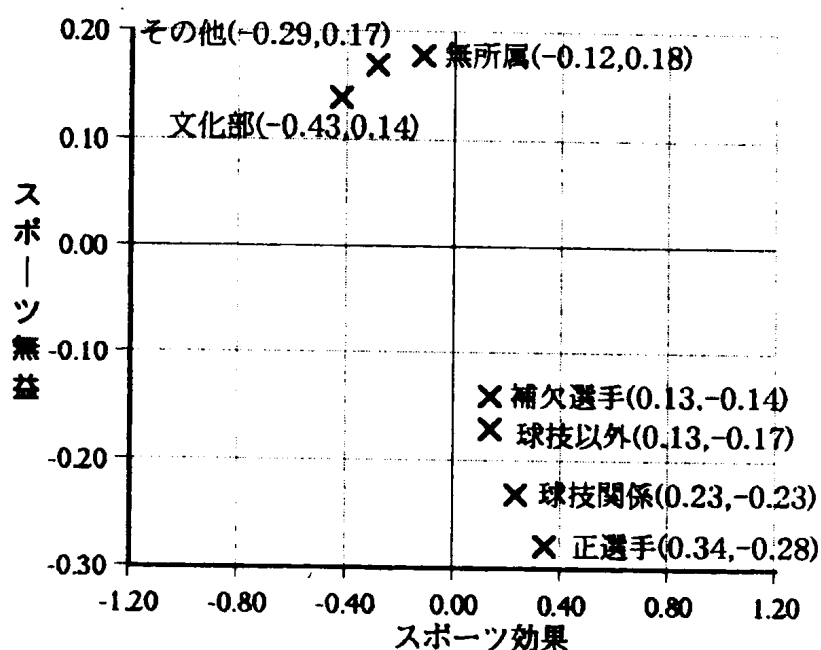


図6 部活動・正／補別にみた運動やスポーツの効果に対する意見（女子）

次に、女子の結果（図6）をみると、男子と同様に、運動部に所属する者が運動部以外の人たちに比べて、スポーツに対して肯定的だといえる。男子の結果ほど顕著ではないが、やはり正選手と補欠選手の間に差が認められる。すなわち、スポーツの効果に対して正選手は0.34、補欠選手は0.13、スポーツの無益に対して正選手は-0.14、補欠選手は-0.28と差が明らかである。正選手と補欠との意識の違いが男子ほどではないのは、女子の部員全体の中で占める補欠の割合が、男子では中高校生ともほぼ半数ずつであるのに対し、女子は特に中学生では正選手に対し補欠が1.5倍いるという事実と関係があるようだ。

(4) 中高校生の部活動とメディア行動

中高校生のメディア行動を、部活動という観点から比較したときに、男女差や学年差のような差がみられるだろうか。上で性別・学校段階別の分析を行った際に、メディア行動には性差や学年差がかなりみられたので、性差要因のバイアスを除くために、ここでは男女別々にクロス分析を行った。

まず、男子の結果（表9）をみると、「流行には敏感なほうである」

表 9 中・高校生別、部活動別にみたメディア行動 (男子)

	中学生				高校生			
	球技 493	球以 111	文化 134	無 54	球技 188	球以 105	文化 50	無 290
流行型								
流行には敏感なほうである	42.2	30.2	19.4	24.1**	39.6	23.1	26.5	34.8 *
CM で新商品を見ると、つい買ってしまう	18.1	9.9	11.3	20.4	21.8	13.3	8.0	17.6
新曲はできるだけはやく覚える	38.9	22.5	20.1	33.3**	40.4	27.9	26.0	35.3
流行のモノは手に入れないと気がすまない	15.7	8.1	9.0	13.0	8.5	4.8	8.0	5.9
パソコン型								
表計算やデータベースを使うことができる	15.6	13.5	26.0	22.2**	22.9	20.0	42.0	17.6**
ワープロで文書の作成ができる	36.9	42.3	58.2	53.7**	44.7	41.0	76.0	39.0**
ブラインドタッチでキーが打てる	12.9	10.9	15.2	18.5	8.0	8.7	18.4	9.7
パソコン通信やインターネットに加入している	10.2	12.6	9.9	9.3	9.0	4.8	30.0	9.0**
マンガ型								
月に一冊以上はマンガを買う	57.0	57.1	50.6	60.0	53.7	49.4	42.9	50.7
毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある	45.0	45.9	33.6	51.9 *	55.9	44.8	38.0	45.5 *
全巻そろえて持っているコミック本がある	73.4	73.0	67.9	75.9	77.1	77.1	86.0	75.5
ビデオ型								
ちょっとした時間があったらビデオを見る	29.9	31.2	23.1	31.5	34.0	31.4	20.0	30.7
録画したビデオテープを10本以上持っている	52.7	41.4	52.2	55.6	48.9	38.5	56.0	48.3
週に一度はビデオレンタル屋に行く	17.7	15.3	14.2	18.5	15.4	15.2	12.0	16.9
テレビ型								
新聞のテレビ欄はかならずチェックする	76.2	34.0	76.9	57.4**	82.4	75.0	78.0	75.5
毎週かかさず見ている番組がある	84.6	78.4	85.8	79.6	82.4	71.4	84.0	81.4
ちょっとした時間があったらテレビを見る	64.3	55.0	56.7	55.6	68.6	65.7	42.0	66.2**
テレビゲーム型								
ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ	45.0	46.8	48.5	38.9	50.5	44.8	52.0	45.9
月に一本以上はテレビゲームソフトを買う	8.5	9.9	12.8	20.4 *	6.9	8.6	22.0	12.1 *
活字メディア型								
月に一回は本を図書館 (室) で借りる	18.5	18.0	27.6	18.5	8.0	5.7	22.0	6.9**
ベストセラーの本はできるだけ読むようにしている	14.4	11.8	13.5	16.7	8.5	7.6	12.0	10.0

球技は球技関係の運動部、球以は球技以外の運動部、文化は文化部、無は無所属。

 * $p < .05$, ** $p < .01$

に有意差が認められた。すなわち、流行型では中高校生とも球技関係が最も高く、それぞれ42.2%、39.6%となっている。「新曲はできるだけはやく覚える」には中学生に有意差がみられ、38.9%と球技関係が最も高い数値になっている。球技関係の人は概して流行型が多いようである。

次に、パソコン型では、「表計算やデータベースを使うことができる」「ワープロで文書作成ができる」の項目で、中高校生とも文化部が最も高いという結果になっている。「パソコン通信やインターネットに加入している」は、高校生のみ有意で、これも文化部が30.0%と、他が一桁台の数値であるのに比べると圧倒的に高い。

「マンガ型」の「毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある」では、中学生と高校生とでは傾向が異なる。すなわち、中学生では無所属が最も高いのに対して、高校生では球技関係に多いという結果になっている。「ビデオ型」は差がみられなかったが、「テレビ型」では「新聞のテレビ欄はかならずチェックする」は中学生の文化部と球技関係が高いのに、球技以外は34.0%と他より少ない。「ちょっとした時間があったらテレビを見る」では高校生の文化部が42.0%と他より少ないという結果になっている。「テレビゲーム型」の「月に一本以上はテレビゲームソフトを買う」では、運動部は中高校生とも少なく、文化部、無所属が多いという結果になっている。「活字メディア型」では、やはり文化部の割合が高く、「月に一回は本を図書館（室）で借りる」では高校生において文化部が22.0%となっている。

では、女子にも（表10）、男子の結果と同様の傾向がみられるだろうか。

まず「流行型」からみていくと、「CMで新商品を見ると、つい買ってしまふ」「流行のモノは手に入れないと気がすまない」の2項目は、高校生にのみ有意差がみられた。男子では球技関係が高かったが、女子では無所属が高く、部活動をやっていない女子が流行に最も敏感だといえそうである。

「パソコン型」は、男子ほど差が著しくなく、「表計算やデータベースを使うことができる」率は、中学生の無所属で最も高いという結果になっている。

表10 中・高校生別・部活動別にみたメディア行動 (女子)

	中学生				高校生			
	球技 241	球以 84	文化 221	無 33	球技 96	球以 66	文化 89	無 256
流行型								
流行には敏感なほうである	53.0	55.0	42.5	51.5	47.4	46.2	40.4	51.6
CM で新商品を見ると、つい買ってしまう	33.3	39.8	32.7	45.5	34.4	34.8	24.7	42.6 *
新曲はできるだけはやく覚える	62.7	53.6	56.9	60.6	53.1	47.0	44.9	59.8
流行のモノは手に入れないと気がすまない	23.3	18.1	20.8	18.2	9.4	16.7	5.6	18.8**
パソコン型								
表計算やデータベースを使うことができる	10.4	11.0	13.4	30.3 *	15.8	16.7	18.0	12.5
ワープロで文書の作成ができる	51.9	44.6	53.8	45.5	38.5	53.0	47.2	49.2
ブラインドタッチでキーが打てる	7.4	14.6	9.3	9.1	6.4	15.2	5.6	7.5
パソコン通信やインターネットに加入している	8.0	3.7	7.7	6.1	3.1	4.5	7.9	5.1
マンガ型								
月に一冊以上はマンガを買う	43.2	55.4	51.1	39.4	21.9	33.3	43.8	31.6 *
毎週かかさず読んでいるマンガ週刊誌がある	24.9	21.7	32.4	21.2	17.7	24.2	29.2	18.0
全巻そろえて持っているコミック本がある	67.2	67.9	75.6	66.7	67.4	65.2	73.0	64.8
ビデオ型								
ちょっとした時間があったらビデオを見る	51.0	36.9	42.5	36.4 *	40.6	28.8	34.8	39.1
録画したビデオテープを10本以上持っている	61.4	61.9	62.9	48.5	57.3	53.0	55.1	63.3
週に一度はビデオレンタル屋に行く	13.7	15.7	10.4	12.1	6.3	15.2	10.1	14.1
テレビ型								
新聞のテレビ欄はかならずチェックする	82.1	86.9	83.3	90.9	77.1	74.2	83.1	85.9
毎週かかさず見ている番組がある	88.0	85.7	91.0	75.8	86.5	81.8	84.3	82.8
ちょっとした時間があったらテレビを見る	78.8	73.8	75.1	72.7	79.2	60.6	58.4	71.1**
テレビゲーム型								
ちょっとした時間があったらテレビゲームで遊ぶ	11.7	22.0	14.5	12.1	4.2	9.1	6.7	12.9
月に一本以上はテレビゲームソフトを買う	0.8	1.2	0.0	0.0	2.1	1.5	0.0	1.2
活字メディア型								
月に一回は本を図書館(室)で借りる	7.1	10.7	15.8	6.1 *	4.2	10.6	14.6	5.1 *
ベストセラーの本はできるだけ読むようにしている	15.8	10.7	12.9	12.1	9.4	12.1	5.6	6.3

 * $p < .05$, ** $p < .01$

「マンガ型」は「月に一冊以上はマンガを買う」において高校生の文化部が43.8%で最も高率を示している。「ビデオ型」は「ちょっとした時間があったらビデオを見る」において中学生の球技関係が51.0%と最も高くなっている。つづいて、「テレビ型」は「ちょっとした時間があったらテレビを見る」が高校生の球技関係が79.2%と最も高い。「テレビゲーム型」では有意差はみられなかった。「活字メディア型」は男子と同じ傾向で、中高校生とも文化部の数値が高かった。

部活動別にメディア行動をみると、それぞれの特徴があらわれているようである。すなわち、男子では、球技関係の運動部の生徒が流行に敏感であり、文化部の生徒はパソコンに強い。また部活動に所属していない生徒は、テレビゲームなどに関心がある。女子では、球技関係の生徒は、ちょっとした時間にテレビをみたりビデオをみている。文化部所属の生徒は本やマンガをよく読む。部活動に所属していない帰宅部の生徒は、流行に敏感で、パソコンにも関心があるといえる。

これらの結果は有意差があったものについて見られた特徴だが、部活動が忙しいからメディア行動が少ないとか、部活動を行っていないからメディア行動を活発に行っているといった単純な図式は、ここで示したデータからは成り立たない。常識的に言われていることは、実証的なデータに基づく限り、事実に基づかない単なる言説に過ぎない場合が多い。

(5) 中高校生の部活動とメディア嗜好のタイプ

ここでは、部活動別に、テレビ番組やテレビゲームにたいする嗜好を、番組の種類及びゲームのジャンル毎に、嗜好率(%)でもって見ていく。

まず、男子(表11)の結果をみると、中学生の球技関係はドラマ、音楽番組、芸能バラエティ、プロ野球、サッカー、バスケットボール、バレーボール、テニス、高校野球が最も高率を示している。高校生の球技関係でも中学生と似た結果で、ドラマ、音楽番組、プロ野球、サッカー、バスケットボール、バレーボール、テニスについて最も高くなっている。球

表11 中・高校生別・部活動別にみたメディア嗜好とコンピュータ用語の知識
(男子)

	中学生				高校生			
	球技	球以	文化	無	球技	球以	文化	無
	493	111	134	54	188	105	50	290
<テレビ番組>								
ドラマ	81.9	74.8	74.4	66.7 *	82.9	74.0	66.0	78.1 *
音楽番組	78.9	73.0	63.2	63.0**	87.7	84.8	72.0	85.1 *
マンガ	73.7	76.4	81.7	77.8	66.8	66.3	80.0	66.9
劇場用映画	71.7	65.1	80.5	79.6 *	73.5	73.3	82.0	67.8
芸能・バラエティ	86.7	82.6	83.5	69.8 *	87.7	80.0	80.0	86.7
クイズ・ゲーム	68.1	63.3	76.7	52.8 *	51.6	55.2	56.0	57.2
プロ野球	62.8	49.5	47.8	51.9**	70.1	56.2	54.0	59.0 *
サッカー	54.0	32.7	28.6	40.7**	69.5	52.4	46.0	58.0**
バスケットボール	39.5	25.2	21.8	24.1**	52.9	28.8	34.0	40.4**
マラソン・駅伝	21.4	39.3	20.3	20.4**	25.5	22.1	26.0	18.5
ゴルフ	10.5	9.2	12.0	7.4	13.8	15.2	10.0	14.0
バレーボール	41.9	35.5	23.3	28.8**	42.8	24.8	22.0	32.6**
テニス	26.7	14.4	13.5	20.4**	36.0	14.3	16.0	17.9**
高校野球	66.7	52.3	45.5	46.3**	72.7	61.9	54.0	64.8 *
<ゲームジャンル>								
シューティング	70.5	76.4	64.1	67.9	67.6	69.3	77.1	35.5
ロールプレイング	82.9	84.0	83.8	88.7	83.2	88.1	83.3	86.9
アクション	84.1	74.5	80.9	77.4	71.7	79.2	83.3	76.1
格闘アクション	76.2	68.9	64.9	67.9 *	67.2	74.3	64.6	70.3
パズルゲーム	47.2	52.8	68.7	54.7**	50.8	44.6	59.2	52.5
スポーツゲーム	80.2	62.3	46.2	56.6**	84.4	69.3	62.5	69.4**
シミュレーション	67.6	65.7	74.0	66.0	69.8	60.4	89.8	71.5**
アドベンチャー	63.8	54.7	67.9	56.6	49.2	50.5	75.0	61.8**
<コンピュータ用語知識度>								
フォーマット	17.0	21.5	41.8	34.0**	23.7	21.0	58.0	28.3**
アイコン	36.0	43.5	62.7	47.2**	41.7	34.3	72.0	40.7**
ドラッグ	22.9	25.0	38.1	26.4**	23.1	21.0	46.0	22.2**
CPU	18.1	21.5	35.1	37.7**	16.0	22.9	54.0	24.2**
スクリーンセーバー	19.8	27.1	42.5	26.4**	25.7	29.5	68.0	26.6**

 * $p < .05$, ** $p < .01$

技関係の運動部に所属しているので、球技関係のスポーツ番組をよく見るのは当然の結果といえるが、中学生の場合はスポーツと直接関係のない音楽番組や芸能バラエティにも強い関心を抱いている。彼らの嗜好率は、球

森・高木・佐々木・井上・湯地：中高校生のメディア行動と部活動との関係

技以外の部や文化部，あるいは部に所属していない生徒よりも高い数値を示している。

それ以外では，マラソン・駅伝にたいする嗜好率が球技関係以外の中学生において39.3%と最も高く，劇場用映画とクイズゲームにたいする嗜好率は文化部中学生がそれぞれ80.5%，76.7%と最も高い率になっている。

次にテレビゲームについては，彼らはどんなジャンルを好んでいるだろうか。

球技関係のクラブに所属する中学生は，格闘アクションゲーム，スポーツゲームが最も好きで，文化部所属の中学生はパズルゲームを最も好んでいる。

高校生では，球技関係の部活動を行っている者たちが，スポーツゲームにたいして84.4%と最も高い嗜好率を示し，シミュレーションゲームとアドベンチャーにたいしては文化部がそれぞれ89.8%，75.0%といずれも高い関心を抱いていることが明らかにされた。

これらの結果は，予想された通り，球技関係のスポーツ活動を行っている生徒は中高校生ともスポーツを題材にしたテレビゲームを好み，文化部所属やその他の生徒たちとは異なる傾向を示していることが明かである。

コンピュータ用語に関する知識度では，5項目全部において，中高校生とも文化部が圧倒的に高い数値を示しており，特に高校生において高率になっている。これらの結果は，文化系はパソコンに強いということを裏づけているといえよう。文化部と運動部との差が大きいのは，コンピュータ・リテラシーとの関連で見るとき，今後検討しなければならない問題だといえよう。

次に，女子の結果（表12）についてみてみよう。

テレビ番組についてみると，球技部所属の女子中学生はクイズ・ゲーム，バスケットボール，バレーボール，テニスといった番組を最も好んでいる。これに対して陸上競技のような球技以外の部に所属している生徒の嗜好率は，マラソンと高校野球について有意に高くなっている。

表12 中・高校生別・部活動別にみたメディア嗜好とコンピュータ用語の知識
(女子)

	中学生				高校生			
	球技	球以	文化	無	球技	球以	文化	無
	241	84	221	33	96	66	89	256
<テレビ番組>								
ドラマ	95.4	91.6	95.5	100.0	97.9	89.4	94.4	93.8
音楽番組	92.9	90.5	91.4	100.0	97.9	97.0	94.3	97.7
マンガ	71.1	72.0	74.7	54.5	70.5	68.2	77.3	61.3 *
劇場用映画	68.8	72.2	61.0	56.3	70.8	70.8	78.4	74.3
芸能・バラエティ	87.9	88.1	90.0	81.8	97.9	83.3	88.8	86.7 *
クイズ・ゲーム	61.9	58.0	57.4	34.4 *	57.3	49.2	58.0	52.8
プロ野球	18.3	17.3	15.9	6.1	34.4	40.0	32.6	29.3
サッカー	14.2	13.1	12.6	12.1	42.7	33.3	31.5	29.4
バスケットボール	25.9	20.2	9.2	15.2**	31.6	19.7	21.3	19.6
マラソン・駅伝	8.3	22.8	8.6	3.0**	20.8	24.2	15.7	12.5 *
ゴルフ	2.1	1.2	1.8	0.0	2.1	0.0	4.5	2.4
バレーボール	52.3	50.0	32.7	48.5**	65.6	62.1	61.4	50.2 *
テニス	31.2	14.6	9.1	9.4**	38.5	15.2	21.6	22.4**
高校野球	36.5	38.1	25.8	21.2**	58.3	48.5	51.7	52.0
<ゲームジャンル>								
シューティング	45.3	51.5	55.3	54.5	62.9	50.0	54.0	50.3
ロールプレイング	53.3	57.6	64.8	58.3	47.5	46.2	58.1	49.4
アクション	63.6	63.1	66.9	66.7	59.7	44.7	49.2	54.4
格闘アクション	52.7	59.7	57.8	48.0	54.0	48.7	43.5	49.7
パズルゲーム	61.4	54.7	62.7	50.0	60.9	61.5	55.6	59.0
スポーツゲーム	39.1	40.6	24.4	28.0 *	55.6	31.6	28.6	27.1**
シミュレーション	48.6	50.0	52.5	47.8	49.2	31.6	51.6	43.1
アドベンチャー	64.5	65.2	67.3	48.0	65.6	51.4	66.1	55.2
<コンピュータ用語知識度>								
フォーマット	13.2	17.9	17.0	18.2	9.4	18.2	14.6	12.4
アイコン	25.2	31.7	32.6	30.3	18.8	30.3	24.7	29.4
ドラッグ	14.1	13.3	17.9	21.2	12.5	16.7	15.7	21.0
CPU	6.4	6.0	5.5	12.1	1.0	9.1	6.8	5.6
スクリーンセーバー	13.7	13.1	17.4	18.2	12.5	16.7	18.2	15.1

 * $p < .05$, ** $p < .01$

高校生の場合、球技部関係の女子は、芸能バラエティ、バレーボール、テニスを他より好んでいる。球技以外の運動部所属の女子高生はマラソンにたいして、文化部所属の女子高生はマンガにたいして、それぞれ高い関

心を示している。

次に、テレビゲームにたいする好みをゲームのジャンルについてみてみよう。テレビゲームにたいしては女子は男子に比べて全体が低い嗜好率で、有意差が見られるものが少ない。8つのジャンルの中ではスポーツゲームのみが有意であった。球技以外の運動部所属の女子中学生が40.6%、球技関係以外の運動部所属の女子高校生が55.6%と、他に比べれば最も高い嗜好率を示している。

なお、コンピュータ用語の知識度においては、女子の場合、中高生とも、所属部の種類では有意差がみられるものは全くなかった。男子に比べて、コンピュータに対する関心が全般に低いということ、さらに知識度が中高校生間に差がないこと（表4参照）などが、こうした結果と関連しているものと考えられる。

(6) 中高校生の部活動とメディア行動との関連

運動部所属の生徒がテレビはスポーツの番組を好み、テレビゲームもスポーツゲームを好むという事実は、メディア行動における嗜好の＜般化＞現象として解釈できるかも知れない。これに対して、運動をしていない生徒がスポーツゲームをするのは、＜浄化＞あるいは＜代償＞現象だといえないこともない。

ここではこうした仮説をさらに明らかにするために、運動部に所属する生徒だけをサンプルに用いて、正選手か補欠選手か、またスポーツに対して肯定意見をもっているか否定意見をもっているかで、差がみられるかどうかを検討した。統計的な有意差の検定には、3要因（正選手・補欠選手×スポーツ効果肯定派・否定派×スポーツ無益肯定派・否定派）分散分析を用いた。表13と表14がその結果である。なお、スポーツに関するテレビ番組及びテレビゲームのジャンルをそれぞれ5つずつ取りあげて考察した。表の中の数値は、4段階の回答（1（嫌い）～4（好き）点）を変数としたものである。

表13 部活動とメディア行動との関係 (男子)

	球技・球技以外		スポーツ効果		スポーツ無益	
	正選手 419	補欠選手 427	肯定派 522	否定派 324	肯定派 363	否定派 483
<テレビ番組>						
プロ野球	2.82	2.67	2.93 >>	2.46 **	2.65	2.82
サッカー	2.63	2.57	2.74 >>	2.39 **	2.51	2.67
バスケットボール	2.37	2.22	2.42 >>	2.10 **	2.28	2.31
マラソン・駅伝	1.94	1.82	1.94 >	1.79 *	1.83	1.92
バレーボール	2.33	2.19	2.38 >>	2.07 **	2.19	2.31
<テレビゲーム>						
シューティング	2.98	2.88	2.97	2.86	3.04 >>	2.84 **
ロールプレイング	3.41	3.42	3.42	3.40	3.48	3.36
アクション	3.10	3.11	3.16 >>	3.01 **	3.18 >	3.05 *
格闘アクション	3.07	3.00	3.12 >>	2.90 **	3.07	3.01
スポーツゲーム	3.22	3.12	3.33 >>	2.92 **	3.08	3.24

* $p<.05$, ** $p<.01$

男子の結果 (表13) をみると、テレビ番組、テレビゲームとも正選手、補欠選手の主効果は有意ではなかった。しかし、スポーツ効果を肯定するグループと否定するグループでは、シューティングゲームとロールプレイングゲームを除く項目において有意差がみられ、いずれも肯定派が否定派よりも得点が高かった。すなわち、スポーツの効果を肯定している意見をもっている生徒は、スポーツに対する満足度が高いと考えられ、そのことがスポーツに関するテレビ番組やテレビゲームにたいしても関心度が高くなっていると解釈できる。

また、スポーツゲームでは交互作用 ($F(1,838)=3.86$, $p<.05$) も認められ、スポーツ効果肯定派・スポーツ無益否定派 (スポーツは役に立たないという意見を否定するグループ) の生徒が 3.41 と最も高い数値になっている (図 8)。すなわち、スポーツの効果を肯定し、スポーツ無益論は否定している生徒が、テレビゲームでスポーツゲームを好んでするということを示している。その点では<般化>だといえるだろう。

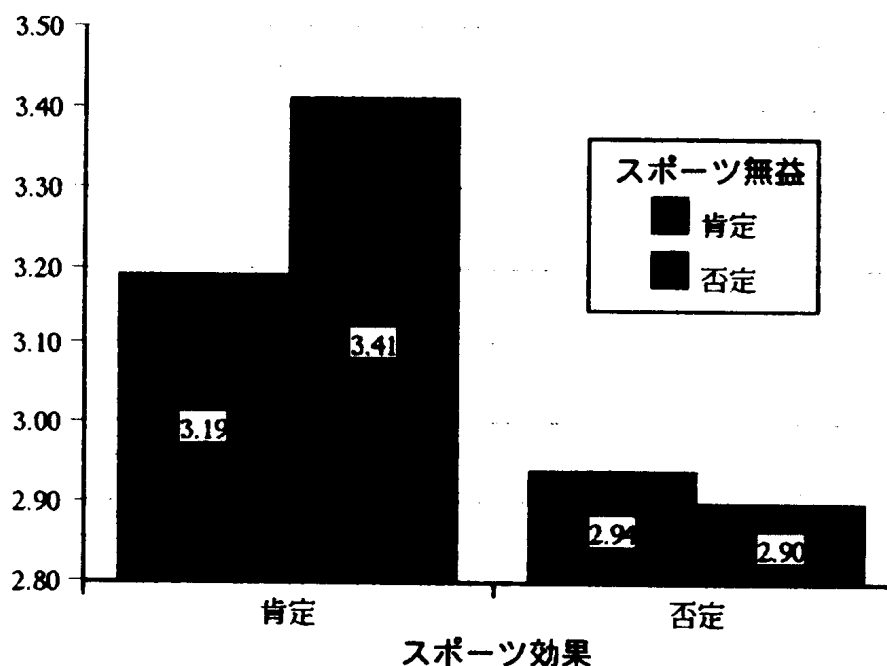


図7 スポーツに対する意見の肯定・否定とスポーツゲーム（男子）

次に、スポーツ無益意見に対する肯定派と否定派の比較では、シューティングゲームとアクションゲームにのみ有意差がみられた。いずれも肯定派が否定派よりも得点が高かった。すなわち、スポーツは無益だという意見の者が、シューティングゲームとアクションゲームを好むという傾向がここでは見られる。テレビゲームでは運動に関係のないゲームを好んでいるという点では、＜浄化＞あるいは＜代償＞現象だといえる。

女子の結果（表14）をみると、正選手、補欠選手において、テレビ番組のバレーボールにのみ有意差がみられた。正選手の得点が2.84と、補欠選手2.47よりも高かった。スポーツ効果を肯定するか否定するかで比較した結果では、テレビ番組のバレーボールにのみ有意差がみられた。すなわち肯定派の得点2.86に対して、否定派は2.29と有意に低かった。スポーツ無益意見の肯定派と否定派の比較では、プロ野球番組とテレビゲームの格闘アクションについて有意差がみられた。プロ野球番組についてはスポーツ無益意見肯定派、すなわちスポーツの効果否定論者の1.75に対して、否定派すなわちスポーツ効果肯定論者は1.96と高かった。これに対して、テレビゲームの格闘アクションについては、スポーツ無益論者である前者の

表14 部活動とメディア行動との関係 (女子)

	球技・球技以外		スポーツ効果		スポーツ無益	
	正選手 193	補欠選手 217	肯定派 261	否定派 149	肯定派 165	否定派 245
<テレビ番組>						
プロ野球	1.97	1.79	1.92	1.80	1.75 <	1.96 *
サッカー	1.85	1.87	1.91	1.79	.84	1.88
バスケットボール	1.9	1.97	1.99	1.84	1.83	2.01
マラソン・駅伝	1.73	1.61	1.72	1.58	1.68	1.65
バレーボール	2.84 >>	2.47 **	2.86 >>	2.29 **	2.47	2.75
<テレビゲーム>						
シューティング	2.31	2.54	2.48	2.37	2.43	2.44
ロールプレイング	2.43	2.65	2.54	2.58	2.46	2.61
アクション	2.59	2.82	2.8	2.58	2.72	2.71
格闘アクション	2.47	2.54	2.59	2.38	2.69 >	2.40 *
スポーツゲーム	2.13	2.07	2.18	1.97	2.08	2.11

* $p < .05$, ** $p < .01$

方が 2.69 と、スポーツ無益意見を否定する後者の 2.40 を、有意に上回っていた。

また、プロ野球番組では交互作用 ($F(1,413)=5.35$, $p < .05$) も認められた。図 8 は、スポーツにはいろいろな効果があるとする意見を肯定するか否定するか、及びスポーツは無益であるという意見を肯定するか否定するかを組み合わせ、プロ野球番組に対する嗜好得点をグラフ化したものである。

図 8 に示されているように、スポーツの効果を肯定すると同時にスポーツ無益論も肯定するグループ数値が 2.08 と最も高く、プロ野球番組にたいする強い好みを見せている。すなわち、一方ではスポーツの効果を認めながら、他方ではスポーツ無益意見も認めているという、いわば複雑な意識を持っている者が、プロ野球番組をよく見ているということになる。

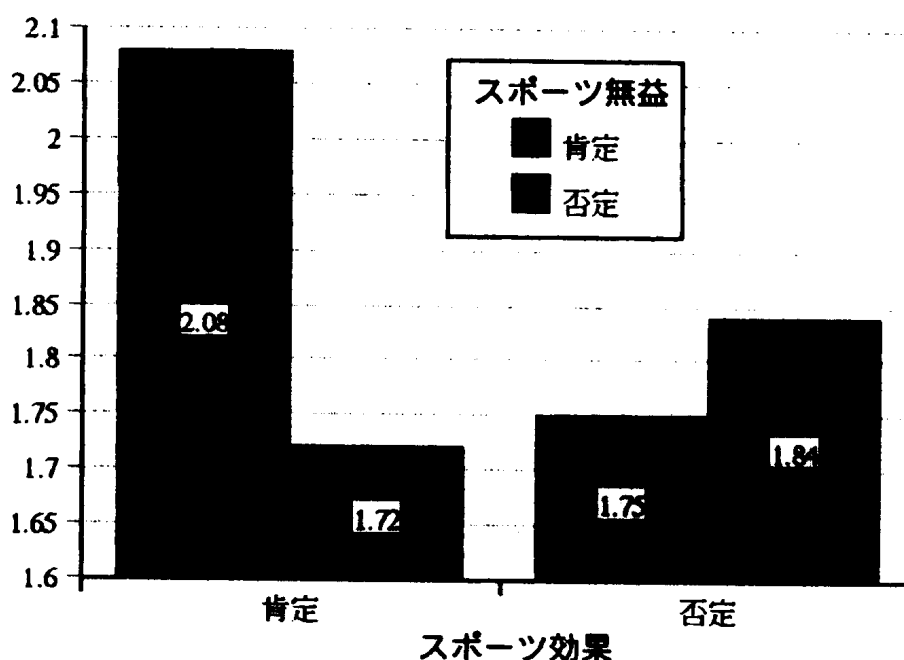


図8 スポーツに対する意見の肯定・否定とプロ野球番組（女子）

ま と め

以上、本論文では前半で、中高校生のメディア行動一般について、後半では学校での部活動の有無に基づいて、調査データの推測統計学的な分析を行ってきたが、ここでは本論文の主目的であった部活動の経験とメディア行動との関連について、その結果をまとめておこう。

まず第一に、運動部に所属する中高校生は、スポーツに対する関心が高いだけでなく、メディアにも積極的に関わっている。運動部に所属することによって、土曜日曜日がつぶれたり、練習による疲労のために、やりたいことができなくなるとか、時間を無駄にしているのではないかという心配が一般にはある。しかし、そういった心配を裏づける結果は、われわれの調査データでは出てこなかった。彼らの主要な意見は、むしろ体力や技術の向上を認めるポジティブなものであった。それはメディア行動にも見られた。すなわち、スポーツに関するテレビ番組やテレビゲームだけでなく、流行に敏感だったり、ドラマや音楽番組などもよく見ているという事実が明らかにされた。

第二に、同じ運動部に所属し活動していても、スポーツ観が異なり、そのことがメディア行動にも影響しているという事実を伺うことができた。同じく運動部に所属していても、正選手と補欠選手とでは態度が異なるのである。例えば補欠選手は、スポーツの効果という点では消極的な見方をとっていたことが特徴的であった。スポーツに対してネガティブな意識を持っている運動選手は、スポーツとは関係のないメディア行動でもって代償していると推測できるデータが見られた。

中高校生のメディア行動は、個々の興味・関心や情報追求のためにメディアに接触するが、接触率や嗜好率には明確な性差や学年差が存在することが明らかにされた。スポーツへの興味・関心のために部活動に参加し、そこで得られる満足感や有能感、例えば正選手として活動できるかどうかなどが、スポーツ観に影響している。さらには、そのスポーツ観が日常のメディアとのかかわり方に反映している。スポーツ活動とメディア活動とは、双方向的な関係にあるようだ。そのプロセスには双方向性が考えられる。すなわち、スポーツ体験がもとになって関連情報をメディアに求めるというプロセスと、メディアが提供するスポーツに関する情報に触発されてスポーツを始めるというプロセスの二つが基本的には考えられる。この二つのプロセスは、時系列上は絡まりあっている循環的な関係にある。もっとも、スポーツに関する様々な情報が氾濫している現在では、メディアへの接触がきっかけになってスポーツを始めるケースの方が、相対的には多いかもしれない。実際のスポーツ活動とメディア情報行動との間は循環関係にあって、一方が他方を規定する因果関係にはないと考えるが、両者の関係については改めて検討する予定である。

<引用・参考文献>

- 金崎良三・橋本公雄 1995 青少年のスポーツ・コミットメントの形成とスポーツ行動の継続化に関する研究：中学生・高校生を対象に。体育学研究, 39, Pp. 363-376.
- 筒井清次郎・杉原 隆・加賀秀夫・石井源信・深見和男・杉山哲司 1996 スポーツ

森・高木・佐々木・井上・湯地：中高校生のメディア行動と部活動との関係

キャリアパターンを規定する心理的要因：Self-efficacy Model を中心に．体育学研究，40, Pp. 359-370.

中比呂志・出村慎一 1992 青年期男子学生のスポーツ実施及び体力に及ぼすスポーツ意識・スポーツ条件の検討．体育学研究，37, Pp. 269-281.

森 楸・湯地宏樹 1994a ファミコン子の特性に関する調査研究——小学生の場合——．幼年教育研究年報，第16巻，広島大学教育学部附属幼年教育研究施設，Pp. 1-10.

森 楸・湯地宏樹 1994b テレビゲーム遊びの多角的分析．広島大学教育学部紀要，第一部（心理学），43，広島大学教育学部，Pp. 215-224.

森 楸・湯地宏樹 1995 コンピュータ・リテラシーとテレビゲーム体験との関連分析 広島大学教育学部紀要 第1部（心理学）第44号 Pp. 167-174.

湯地宏樹・森 楸・井上 勝・中澤 潤・深田昭三・西田忠男 1997 幼児のメディア行動と遊びとの関連分析．幼年教育研究年報，第19巻，広島大学教育学部附属幼年教育研究施設，Pp. 35-43.

山本教人 1990 大学運動部への参加動機に関する正選手と補欠選手の比較．体育学研究，35, Pp. 109-119.

Summary

Analysis of the Relationship between Media Behavior and Sports Activity of Junior and Senior High School Students

Shigeru Mori, Takao Takagi, Hiroshi Sasaki,
Masaru Inoue and Hiroki Yuji

We aim to clarify in this paper whether there is a relationship between the students' media behaviors and their activities in club. To achieve this object, we compared the students who belong to some club and the students who don't, and also compared the regular players and substitute players of physical activity clubs. We adopted the questionnaire method as a research method. A questionnaire used in this survey was delivered to 1423 junior high school students and to 1182 senior high school students. Main results

are as follows.

The significant difference between the boys and girls, and between the junior high school students and senior high was discovered on television watching, music listening, playing videogame and other media behaviors. Both school students who belong to any sport club have not only interest in sports, but also in other media. And, they have more affirmative opinion on the importance of sport than other students. Not only they prefer to watch the sport TV programs well, but also are sensitive to the fashion, and show much interests in television drama and music programs. Whether there was the significance between regular players and substitute players was also analyzed. As a result, the substitute players had more negative opinions on the importance of sports than the regular players.

It is considered that daily media behavior influences the opinion of pupils on sports, and it affects the sport club activities in the school. As a reverse process, the enthusiastic sports player will evaluate the effects of sport high, and seek for the information on sports which mass media offers. It is assumed that the relationship between sports activity and media behavior is circular and two-ways process, the causality is the research subject to be clarified in the future.