

大学生における SNS の利用と満足

董 逸 斐

調査目的

近年ネット・コミュニケーションの話題にのぼる SNS（ソーシャルネットワーキング・サイト）は、いろいろな研究者の目を引いた。若者文化の重要な構成要素となっているインターネットにおいて、SNS はどのような使われ方をしているのだろうか。

Bumgarner (2009) は、欧米の大手 SNS である、Facebook のユーザーを対象に利用と満足进行分析し、ユーザーの利用動機と利用傾向を調べた。その結果、一番一般的な利用方法は Facebook を社会活動として利用することであると明らかにした。Facebook はゴシップを促進するツールとして機能しているほか、アドレス帳としても利用され、窃視者と自己宣伝癖のある人にも利用されている。しかし、これは、Facebook に限られる利用動機であり、多数の SNS は地理的に制限されていないため、ゴシップ・ツールとして使うのは難しい。検討されたいくつの動機のうち、気分転換だけはすべての SNS ユーザーに共通する利用動機であると、Bumgarner (2009) は主張した。

2005 年、川浦ら (2005) は SNS の 1 つである mixi の位置づけについて、「回答者たちは情報を契機とするコミュニケーションを志向しているようすがうかがえる」と述べている。「mixi 利用による満足・経験」については、(a) 友人との親密なコミュニケーション満足、(b) 日記や紹介文による相互作用規範、(c) 未知の人とのコミュニケーション、(d) 日常生活の制約からの解放という 4 つの因子が抽出されている。

小寺 (2009) は「利用と満足研究」のアプローチを用いて mixi の利用者調査を行い、彼らの指向性や利用パターン、携帯メール利用の実態や心理傾向を明らかにした。mixi の中心的利用者とされる大学生の利用状況を明らかにすることは、SNS のみならず若者のコミュニケーション理解に近づくという点でも有意義な試みと言える。小寺 (2009) によれば、mixi には、「既存関係の強化」「知識・情報獲得」「新たな出会い」という効用があり、特に「既存関係の強化」は大きな利用促進要因となっている可能性がある。

最近になって、アメリカの Facebook をはじめとする SNS などのオンラインコミュニティをプラットフォームとし、ユーザー同士の繋がりや交流をベースとする Web アプリケーション、すなわちソーシャル・アプリケーションサービスが始まった。ソーシャル・アプリケーションを通じて他のユーザーとコミュニケーションを図ったり、情報を共有したり、あ

大学生における SNS の利用と満足

るいは繋がり of 情報を利用することができる。2009 年 8 月、mixi もソーシャル・アプリケーション「mixi アプリ」の提供を始め、誰でも mixi アプリを開発・提供できるようになった。「mixi アプリ」とは、「mixi 上で動くアプリケーションで、友人と一緒に使ったり遊んだり」できるものである。「PC 版・ケータイ版 mixi のどちらでも提供しているので、便利で楽しいアプリをいつでも・どこでも利用できる。友人に紹介できるので、おもしろいアプリや便利なアプリは友人間でどんどん広がる仕組み」になっている (<http://mixi.jp/>)。

ソーシャル・アプリケーションの分類は、SNS によってばらつきがある。例えば、Facebook では、アプリディレクトリによって、ビジネス、教育、エンターテインメント、友達 & 家族、ゲーム遊び、ライフスタイル、スポーツ、ユーティリティに分かれている。mixi の場合は、プレイ相手によって「友人と一緒に楽しむアプリ」と「友人以外も参加するアプリ」に分けると同時に、エンターテインメント、占い・診断、コミュニケーション、学習、便利ツール、同級生、という 7 つのカテゴリーも用いている。したがって、ソーシャル・アプリケーションゲームの定義については、本研究では、mixi の分類を援用し、エンターテインメントカテゴリーに含まれるゲームをソーシャル・アプリケーションゲームとする。「ソーシャル・アプリケーションゲーム」利用は、SNS に娯楽性を加え、「モバゲー・タウン」のようなゲーム中心の SNS も人気である。日記とコミュニティを主要なコミュニケーションとする SNS は、ゲームの導入によって、どう変わるのか、また SNS 上の人間関係はゲーム利用によって変わるのか。本調査では、この 2 点を明らかにしたい。

調査方法

2010 年 10 月 5 日、東京経済大学の学生 202 人を対象に、質問紙調査を行った。主な質問は以下の通りである。

SNS 利用の基本情報（利用する SNS サイト、始めたきっかけ、実名やプロフィールの公開度、登録友人の特徴、サービスの利用状況など）。

日記、コミュニティとゲームそれぞれの利用頻度、内容、効用。

基本属性（性別、学部、学年）、友人に対する態度、SNS 全体に対する主観的効用、パソコン・携帯の有無と利用。

調査結果

回答者 202 人の性別構成は、男性 124 人、女性 74 人、学部別では、経済学部 21.8%、経営学部 29.7%、コミュニケーション学部 41.6%、現代法学部 4.5% となっている。学年別では 1 年生 45.5%、2 年生 25.7%、3 年生 17.8%、4 年生 8.4% である。回答者のうち SNS を

利用している人は 133 人で、彼らが本分析の主な対象である。SNS ユーザのうち、男性は 69 人、女性は 59 人（不明 5 人）で、女性の利用者有意に多い（ $p = .0267$ ）。

1. SNS の利用手段

SNS の利用手段として、「パソコンのみ」3.8%、「ほとんどパソコン」5.3%、「どちらも同じくらい」15.8% に対し、「ほとんど携帯電話」45.1% と「携帯電話のみ」27.1% を合わせると、携帯電話で SNS を接続している

人は 7 割強である（表 1）。川浦ら（2005）の調査結果では、「圧倒的多数の人（98%）がパソコン経由で利用」していたので、利用手段は様変わりしている。この背景として、mixi モバイルサービスの普及や、居住形態の違いも考えられるが、ひとり暮らしをしている若者はまだパソコンを持っていない可能性を考慮し、パソコンの有無を聞いたところ、「自分専用のパソコンがある」人は 64.4%、「家族と共用のパソコンがある」人は 30.7%、「パソコンは持っていない」人はわずか 1.5% である。そのため、パソコンがないことは原因から除かれる。また、移動中の利用が多いことも理由として推測され、「あなたはいつ SNS を利用しますか」と尋ねたところ、回答は「家での自由時間」68.4%、「通学時間」64.7%、「人を待っている時間」「授業の合間」「授業中」と「その他」はそれぞれ 47.4%、44.4%、31.6%、1.5% となった。家にいても携帯で SNS を利用しているようすがうかがえる。一ヶ月あたりの携帯電話料金の、平均値は 7,380 円（SD = 2,790）で、「パケ放題」を使っていると考えられる（図 1）。

表 1 SNS の利用手段

	人数 (%)
パソコンのみ	5 (3.8)
ほとんどパソコン	7 (5.3)
どちらも同じくらい	21 (15.8)
ほとんど携帯電話	60 (45.1)
携帯電話のみ	35 (26.3)
無回答	5 (3.8)
合計	133 (100)

2. 実名とプロフィールの公開、登録友人数

実名を公開しているかという質問に対して、「実名を公開している」は 24.8% であるのに対し、「実名ではないが、周りの知人・友人がみんな知っているあだ名（ニックネームなど）を公開している」人は 52.6%、「周りの知人・友人がみんな知っているあだ名（ニックネームなど）を公開していない」人は 13.5%、また「サイトによって違う」は 7.5% である。7 割強の人は実名を公開していない。

実名登録に対する意見を聞いたところ、「実名登録にすると個人情報の流出が心配」が 54.9% と最も多くあげられたが、「ネット上は絶対に実名を出さないようにしている」26.3%、「インターネットはもともと匿名な場所だと思う」23.3% と賛同している人は少ない。

プロフィールの公開範囲について、「友人まで」と「友人の友人まで」を答えた人はそれぞれ 36.8%、25.6% で、約 6 割の人が非全体公開としている。また、「サイトによって変えている」人が 12% いて、使い分けている可能性もある。

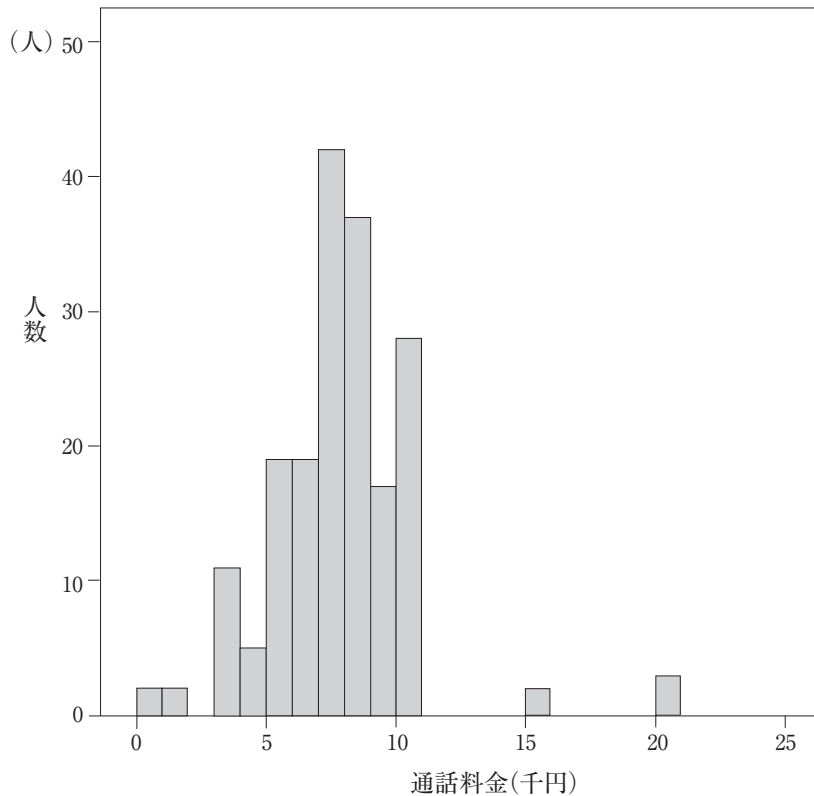


図 1 1ヶ月あたりの携帯電話料金

登録友人数は平均 74.48 人で (図 2, 最大値 279, 最小値 3, 中央値 50, 標準偏差 59.339), そのうち「現在の知人・友人」は 96.2%, 「昔の知人・友人」77.3%, 「会ったことのないネット上の知り合い」と「会ったことのあるネット上の知り合い」はそれぞれ 37.1% と 12.1% である (表 2)。

3. 日記

日記について, 8 割の人が「日記を書いたり読んだりする」(80.5%) と答えている。そのうち, 「日記を書く」ことについて, 6 割の人が「月に 1 日以下」47.7%, 「まったく利用しない」(14.0%) と答えているのに対し, 「他人の日記を読む」ことについて, 「ほぼ毎日」(61.7%), 「週に 2～4 日」(26.2%) となり, 両者を合わせると 9 割近くになる。

日記の効用について, 過半数の人が「友人・知人の近況を知ることができる」(59.8%) と「友人・知人に自分の近況を伝えるのに役立つ」(50.5%) ことを挙げている。「友人の知らない一面を見られた」と感じた人は 7 割である (良く感じる 23.4%, 時々感じる 48.6%) が, 「『自分はどのような人間か』をアピールする」と思う人は 4 割である (良く感じる 15%,

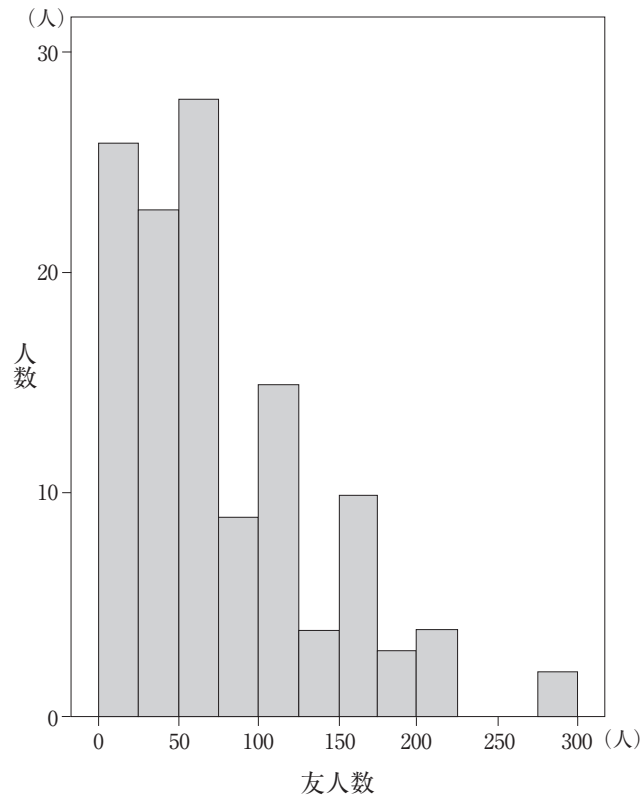


図2 登録友人数の度数分布

表2 登録友人の内訳

	人数 (%)
現在の友人	127 (96.2)
昔の友人	102 (77.3)
会ったことのないネット友人	49 (37.1)
会ったことのあるネット友人	16 (12.1)
その他	3 (2.3)

ときどき感じる 29%)。「日記の内容に抗議を付けられた」と感じた人は2割未満である。こうしたコミュニケーション効用のほか、日記は「暇つぶしになる」(良く感じる 43%, 時々感じる 43.9%),「気分転換になる」(良く感じる 28%, 時々感じる 48.6%)と個人内効用を上げる人が多い。

「日記の内容に抗議を付けられた」を除いて日記のポジティブ効用についてクラスター分析を行ったところ、「既存の人間関係を保つ」と「新しい人間関係の開拓」二つのクラスターに分かれた(図3)。「既存の人間関係を保つ」クラスターには、「友人・知人に自分の近

大学生における SNS の利用と満足

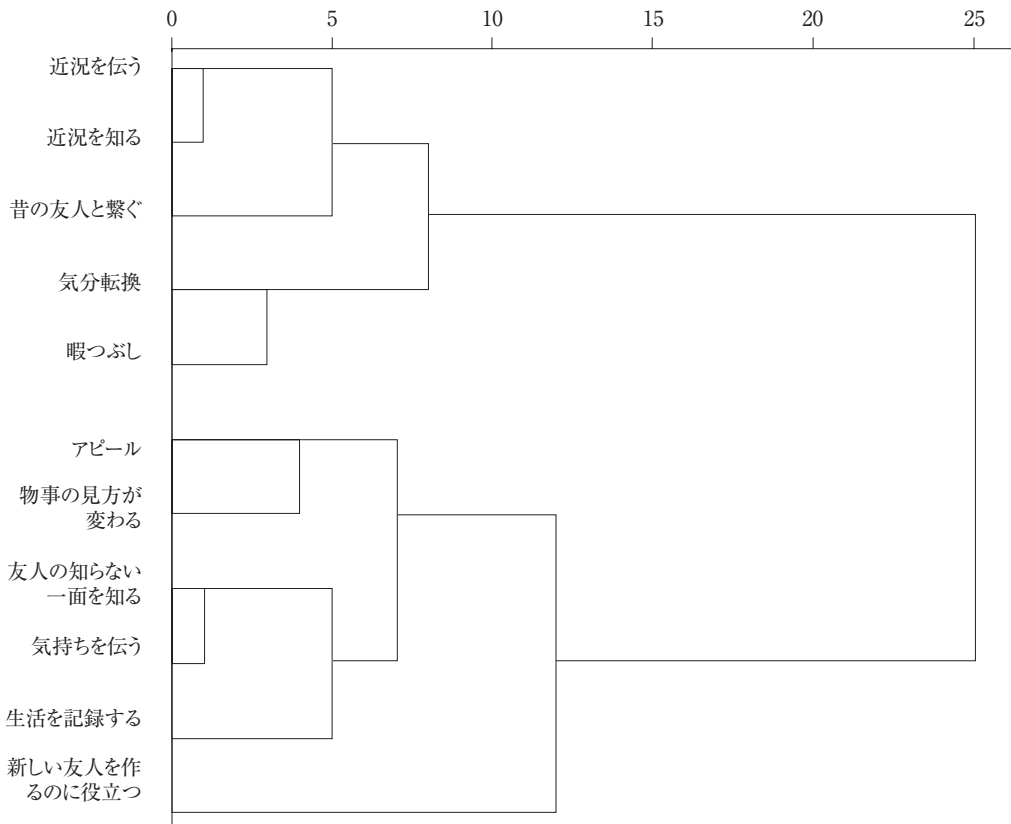


図3 日記の効用に関するクラスター分布（ワード法）

況を伝えるのに役立つ」「友人・知人の近況を知ることができる」「連絡が取れなくなった友人・知人とまた繋がりができる」のような既存の友人とのやりとりに関する効用と「気分転換」「暇つぶし」のような利用者自身のエンターテインメント効用が含まれる。「新しい関係の開拓」クラスターは、「『自分はどういう人間か』をアピールできる」「友人に自分の考え・気持ちを伝えることができる」のような自己開示の効用と、「友人の知らない一面を見られた」「様々な人と交流して物事の見方が変わった」「日常生活を記録できたり、過去を振り返ることができる」のような人間関係に新たな価値が加わる効用、「新しい友人を作るのに役立つ」のような新しい人間関係を結ぶ効用を含む。

4. コミュニティ

コミュニティを利用している回答者は133人中91人で、平均45個のコミュニティに入っている（SD=65.93, 最大値400, 最小値1, 中央値15）。そのうち、多くの人が週1回以上利用しているコミュニティの種類は、「興味・趣味に関するもの」「好きな有名人や作品に関

表3 コミュニティの種類と利用頻度

	1. 自分 の属性関 連 (%)	2. 興味 関連 (%)	3. 有名 人関連 (%)	4. 人気 のあるも の (%)	5. 同窓 会関連 (%)	6. 勉強 関連 (%)	7. 絵文 字・ゲー ム関連 (%)
1. ほぼ毎日	1 (1.1)	20 (22)	16 (17.6)	2 (2.2)	5 (5.5)	3 (3.3)	3 (3.3)
2. 週に2～4日	5 (5.5)	23 (25.3)	16 (17.6)	5 (5.6)	11 (12.1)	2 (2.2)	6 (6.6)
3. 週に1日	6 (6.6)	15 (16.5)	15 (16.5)	13 (14.4)	9 (9.9)	6 (6.6)	8 (8.8)
4. 月に2～4日	8 (8.8)	11 (12.1)	14 (15.4)	11 (12.2)	13 (14.3)	12 (13.2)	8 (8.8)
5. 月に1日以下	15 (16.5)	17 (18.7)	12 (13.2)	17 (18.9)	18 (19.8)	15 (16.5)	18 (19.8)
6. 全く利用しない	54 (59.3)	4 (4.4)	17 (18.7)	41 (45.6)	34 (37.4)	52 (57.1)	46 (50.5)
無回答	2 (2.2)	1 (1.1)	1 (1.1)	1 (1.1)	1 (1.1)	1 (1.1)	2 (2.2)

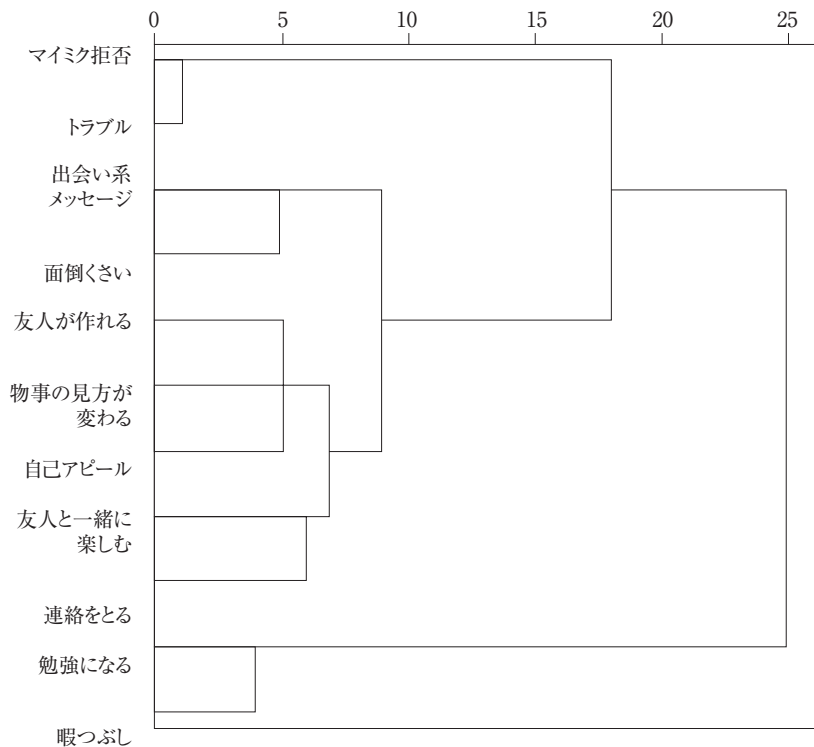


図4 コミュニティ効用と問題のクラスター分析 (ワード法)

するもの」コミュニティである。また、勉強関連のコミュニティをまったく利用しない人も過半数いる。コミュニティは興味・趣味関連の利用がメインと見られる (表3)。

コミュニティの効用と問題についてたずねたところ、約半数の人が「友人・知人と一緒に楽しめる」と感じている (良く感じる 24.2%, 時々感じる 27.5%)。クラスター分析でコミ

コミュニティ利用の効用を分析した結果、「個人的利用目的」と「コミュニケーション目的」に分かれた（図4）。個人的利用目的クラスターには、「勉強になる」「暇つぶし」の二項目が含まれ、コミュニケーション目的クラスターには、「友人が作れる」「物事の見方が変わる」などのポジティブ項目のほか、「出会い系メッセージをもらった」「マイミク申請を拒否された」のようなネガティブ項目も含まれる。コミュニティで情報収集ができる一方、新たな友人と出会うことや昔の友人と連絡を繋がることもできる。

5. アプリケーションゲーム

無回答者が3人いたため、分析対象は130人となる。ゲーム利用者は全体の48.9%で、ほぼ半数の人がゲームを利用しているが、性差は見られない（男38、女33、無回答2）。利用頻度について、「一人で楽しめるゲーム」を週1日以上利用しているユーザーは63.2%、「友人と一緒に楽しめるゲーム」は同じく36.8%である。「友人と一緒に楽しむゲーム」より、多数の人が「一人で楽しむゲーム」を頻繁に利用している（図5）。

ゲームについて感じたことを聞いたところ、「友人に良い事をしてもらとうれしい」と感じる人は38.2%で、「いたずらされた時、その人の評価を下げる」人は1.5%にとどまる。ゲームを通じて、友人関係がよりポジティブになると言えよう。また、「いたずらされるようなゲームを利用していない」人は47.1%で、「友人の世話を見るのは面倒だ」を選んだ人はいなかった。

ゲームの効用として、47.1%の利用者が「暇つぶしになる」を良く感じている。7割前後の利用者が、「友人と一緒に楽しめる」「ゲームそのものが面白い」「気分転換になる」と答えている。ほぼ同じくらいの人が、「知らない人から出会い系のようなメッセージがきた」

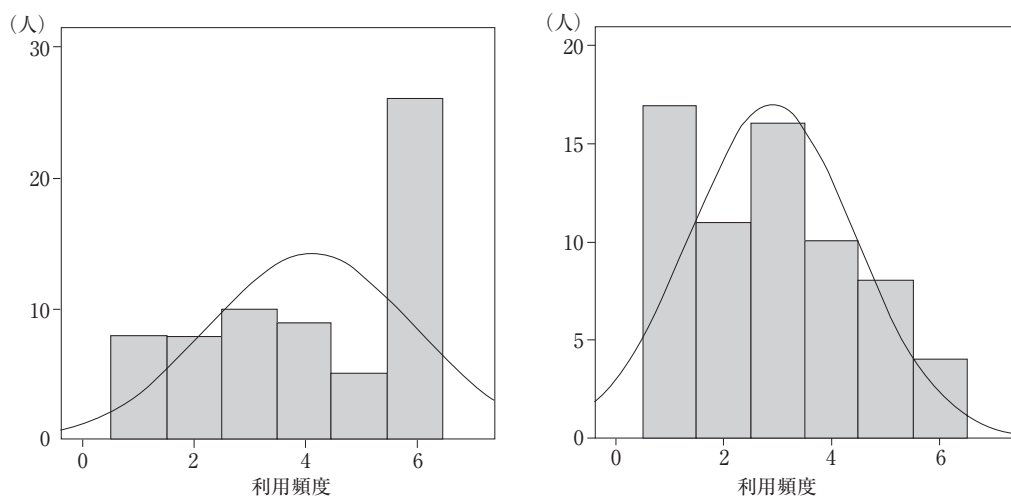


図5 友人と一緒に楽しむゲーム（左）と一人で楽しむゲーム（右）の利用頻度

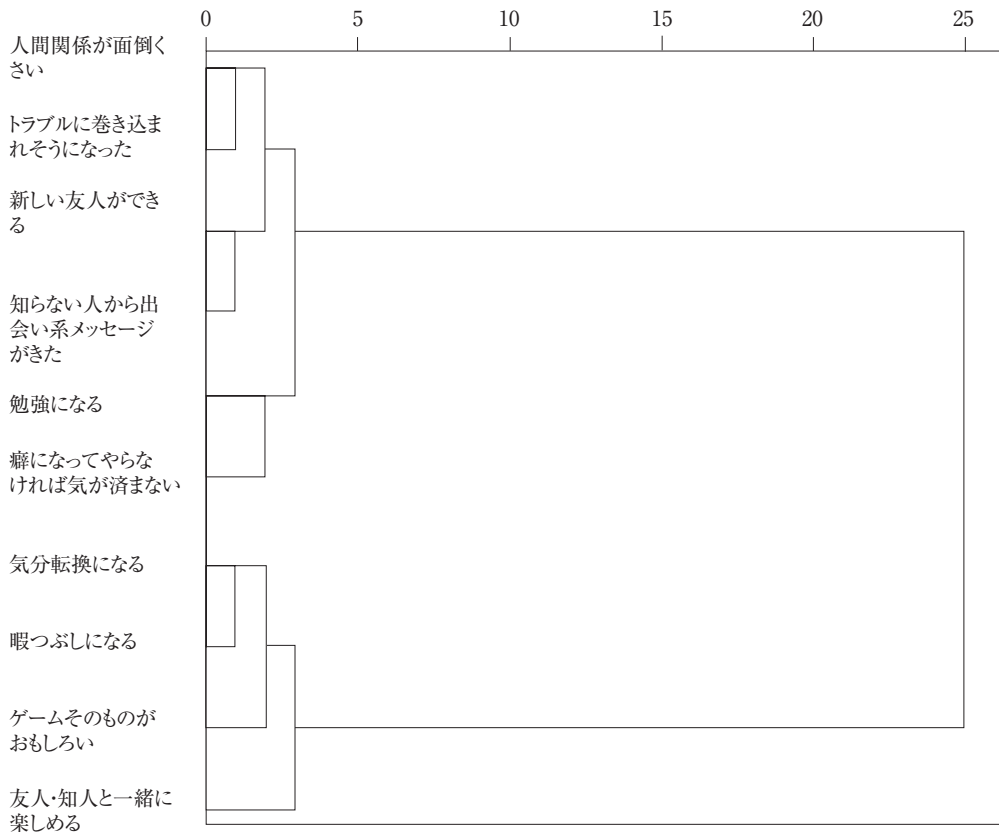


図6 ゲームの効用のクラスター分析 (ワード法)

「人間関係が面倒くさい」「トラブルに巻き込まれそうになった」のような人間関係における負の影響を否定した。クラスター分析を行ったところ、「既存の人間関係を保つ」と「新たな出会いを求める」の二つのクラスターに分かれた(図6)。「知人・友人と一緒に楽しめる」「気分転換になる」と感じたことによって今の友人と友情を深め、気分転換を図る。新たな出会いを求める人は、「新しい友人ができる」と感じながら、「知らない人から出会い系メッセージが来た」「人間関係が面倒くさい」という問題も引き起こしている。ここに、「勉強になった」という項目も含まれているが、人とのふれ合いで勉強になるのではないかと推測される。「癖になってやらなければ気が済まない」と感じることも、人間関係のストレスで長時間ゲームをやるのではと解釈される。

6. 全体的効用と友人関係への動機づけの関係

日記、コミュニティ、ゲームの他にどのような機能を使っている質問(問19)について、8割の人が週一回以上、ニュース機能を利用していると答えた。また、半数以上の利用者が、

「ボイス」や「足跡」の機能を週一回以上利用している。SNS 上の人間関係について、「新しい友人ができた」と答えた利用者は 3 割いるが、「SNS 上に会った人と実際に会った」人は 15% しかいない。ネットでの友人関係が、現実世界に転化するケースは少ないと見られる。

友人関係に対する態度（問 26）について、回答は、「友人のことを良く知るのは価値のあることだ」61.4%、「友人と親しくなるのはうれしいことだ」76.7%、「友人関係を作っておくようにまわりに言われる」10.9%、「友人には何でも相談できる」17.3%、「友人がいないのは恥ずかしい」11%、「他人が自分をどう思っているかいつも気になる」19.3% である。「同一化」と「内発」に関する多くの人に認められており、過半数の回答者が人間関係に積極的である。

この質問とゲームと友人の関係（問 17）の関連について検討したところ、「いたずらに利用していない」を選んだ人は、「友人のことをよく知るのは価値のあることだ」「友人と親しくなるのはうれしいことだ」「他人が自分をどう思っているかいつも気になる」を多く選んでいる。つまり、「いたずらに利用していない」のは、友人関係をスムーズに行うためだと見られている。また、「友人にいいことしてもらおうとうれしい」と答えた回答者のうち、「友人のことをよく知るのは価値のあることだ」「友人と親しくなるのはうれしいことだ」「他人

表 4 友人関係への動機づけとゲームの利用

	いたずらされる	いたずら下げる 評価下げられた時、	いたずらする	知らない人から たずねられる	面白いことをしても うとうれしい	友人の意外な一面 を見つけた	いたずらに利用し ていない	その他	合計
友人のことをよく知るのは価値のあることだ	4	0	4	2	19	2	19	1	37
友人と親しくなるのはうれしいことだ	5	1	4	1	21	1	27	1	47
友人関係を作っておくように周りに言われる	0	0	0	0	2	0	2	1	5
友人には何でも相談できる	2	0	1	0	6	0	5	1	11
友人がいないのは恥ずかしい	0	0	0	0	3	0	3	0	5
他人が自分をどう思っているかいつも気になる	0	0	0	0	5	0	8	0	12

が自分をどう思っているかいつも気になる」を選んだ人は多いが、「友人には何でも相談できる」という友人関係をかなり信頼している選択肢も選んでいる。

問 26 は、「友人関係への動機づけ」尺度を基づいて作ったものである。友人関係への動機づけとは岡田（2005）が作成したもので、16 の項目は、「外的」「取り入れ」「同一化」「内発」の 4 下位尺度に分かれ、「なぜ友人と親しくしたり、一緒に時間を過ごしたりしますか」が教示文である。本調査では、4 つの下位尺度に対応する項目から、項目を 1 つずつ抽出して、新たに 2 つを追加し、作成した。項目と尺度下位の関係は以下の通りである。

- ①友人のことを良く知るのは価値のあることだ（同一化）
- ②友人と親しくなるのはうれしいことだ（内発）
- ③友人関係を作っておくようにまわりに言われる（外的）
- ⑤友人がいないのは恥ずかしい（取り入れ）

以下の分析では、友人関係への動機づけに関する 4 項目のみ用いる。実名の公開度、プロフィールの公開度（問 4 と問 6）は友人関係への動機づけのすべてについて、すべて 1% 水準で有意、実名の公開度とプロフィールの公開度は友人と親しくなることと有意な関連があると言える。つまり、実名とプロフィールの公開度によって、友人と仲良くする動機づけの程度が異なる。

日記の効用と問題についてカイ 2 乗検定を行ったところ、表 5 のようになった。「同一化」はすべての効用と有意に関連している。そのほか、「友人・知人の近況を知ることができる」と「同一化」と「内発」との間に有意な関連が見られ、「日常生活を記録できたり、過去を振り返ることができる」「『自分はどういう人間か』をアピールできる」「友人の知らない一面を見られた」は、「外的」尺度との間に有意な関連が見られた。日記の効用についてのクラスター分析をで得られた「新たなもの事を求める」クラスターは、友人動機づけの「外的」項目と関連があると見られる。日記の利用は、「同一化」と「外的」の動機と関わり、利用者は自己開示をして、友人と情報交換をすることによって、仲良くする目的を達する。これは能動的な行動で関係を結ぶことではないため、外的な理由での友人関係維持に関係がある

表 5 日記の効用と友人関係への動機づけ

	近況を知る	日常生活を 記録	アピール	見方が変わる	知らない一 面を知った	考えや気持 ちを伝える
同一化	12.712*	15.531*	13.610*	17.603**	21.311*	21.405**
内発	12.569*	4.199	6.418	4.801	3.523	5.177
外的	5.073	13.702*	13.058*	4.061	15.491*	6.429
取り入れ	5.642	9.656	7.942	5.415	9.488	6.104

*p<.05

**p<.01

表 6 コミュニティの効用と友人関係への動機づけ

	マイミク拒否	トラブル
同一化	3.729	1.020
内発	12.399*	14.404**
外的	6.391	2.408
取り入れ	3.291	4.988
*p<.05	**p<.01	

表 7 ゲームの効用と友人関係への動機づけ

	新しい友人を作る	ゲームが面白い	出会い系メッセージ	トラブル
同一化	5.748	8.727	2.970	1.561
内発	14.841*	13.551*	18.277**	12.770*
外的	5.262	8.035	5.674	8.628
取り入れ	4.410	8.309	3.394	2.982
*p<.05	**p<.01			

と推測される。

コミュニティの効用と問題についてカイ 2 乗検定を行ったところ、「マイミク申請を拒否された」「トラブルに巻き込まれそうになった」の 2 項目と、「内発」下位項目との間に有意な関連が見られた。この 2 つの項目は内発友人動機づけによって異なる結果が得られている。内発動機は、利用者自身の原因で生み出す動機であり、利用者が新しい友人を作る期待が強すぎて逆の効果を引き起こすと見られる（表 6）。

ゲームの効用と問題についてカイ 2 乗検定を行ったところ、表 7 に示した項目で有意差が見られた。つまり、全項目がすべて「内発」と有意に関連していた。ゲームは多くの利用者に暇つぶしや気分転換のために利用されているが、新しい友人を作るという新たな出会いの追求は、利用者自身に関する「内発」動機と関連があるのであろう。

SNS 全体の効用についてカイ 2 乗検定を行ったところ、表 8 に示すように全項目で有意な関連が得られた。しかも、全項目が「同一化」「内発」「外的」「取り入れ」と有意に関連していた。そのうち、「なぜか友人との関係が遠ざかった」は、同一化の項目と有意な関連が見られない。「友人のことをもっと知れて仲良くなった」「SNS で出会った人と実際に会った（オフ会など）」は、すべての項目と有意な関連が見いだされた。SNS は友人といっそう仲良くなるためのツールといえよう。「SNS で出会った人と実際に会った（オフ会など）」という、新たな出会いと最も関連のある項目は、4 つの動機づけすべてと有意な関連が得られた。新たな出会いを動機付けとして SNS を利用する人が、友人への動機づけが一番強いと考えられる。

表 8 SNS の全体効用と友人関係への動機づけ

	新しい友人ができた	仲良くなった	遠ざかった	実際に会った
同一化	19.885*	22.811*	17.649	24.283**
内発	29.188**	30.556**	28.115**	30.583**
外的	18.993*	19.415*	20.055*	22.623*
取り入れ	18.460*	24.102**	18.377*	23.916**

*p<.05 **p<.01

結 論

今回の調査で得られた結果を整理すると、以下のようにまとめられる。

(1) 6 割強の回答者は個人専用のパソコンを持っているが、SNS への接続は携帯でやる人が多い。その理由として、移動中の利用が多いことと携帯パケット定額制の利用があげられる。

(2) 2 割強の人が実名を公開しているが、多くの人は情報流出などの理由から実名公開を控えている。プロフィールの公開範囲も大半の人が「友人まで」に設定している。登録友人数はばらつきが大きく、平均値は 75 人であるが、中央値は 50 人と小さくなる。実名の公開もプロフィールの公開も友人への動機づけと関連があるものと見られる。

(3) SNS 上のアプリケーションゲーム利用は「既存の人間関係を保つ」と「新たな出会いを求める」という 2 つの目的に分かれ、多くの人にとって、友人関係に正の影響を与えている。

(4) SNS 上の日記、コミュニティ、アプリケーションゲームの利用目的について、日記とアプリケーションゲームの利用は、既存の友人関係と今の自身の状態を維持する「現状を保つ」と新しいことを習ったり新しい友人をできたりすることを望む「新たな関係の開拓」の 2 つの動機に分かれた。コミュニティの利用は、情報獲得や気分転換の個人利用目的と昔の友人と繋がることや新しい友人を作ることについてのコミュニケーション目的に分かれた。

(5) SNS を通じて、友人関係に変化を求めるのは多くの人に共通する期待と見られる。日記利用の効果は、対人関係の「同一化」と「外的」の 2 動機と関わりがあり、利用者は自己開示を通じて、友人と情報交換することによって、仲良くなる目的を達成する。コミュニティとゲームの利用は、「内発」動機と関連がある。特に気分転換などの娯楽目的を主としたゲームの利用から新たな友人を求めることは内発動機づけがかなり強いことと認められる。SNS 全体に対する利用と満足を訪ねる結果、「SNS で出会った人と実際に会った（オフ会など）」という、新たな出会いと最も関連のある項目は、4 つの動機づけ項目と有意な関連が

大学生における SNS の利用と満足

見られたことによって、新たな出会いを動機として SNS を使う人が、友人関係への動機づけも見られる。

(6) 日記, コミュニティ, アプリケーションゲームの三大機能のほか, ニュース, ボイスなどの機能も友人への動機づけと有意に関連していた。今回の調査ではこれらについて深く尋ねなかったため, 今後の課題としたい。

まとめ

利用者が mixi を利用する目的はそれぞれだが, 日記, コミュニティ, ゲームという三大機能の利用も利用目的によって違う。日記を利用する人は受動的で, 利用者は自己開示をして, 友人と情報交換をすることによって, 仲良くするという目的を達する。コミュニティとゲームの利用は, 利用者自身から生み出される「内発」動機と強い関連がある。ゲームは気分転換と娯楽の目的で利用される一方, そこから新たな友人を作るという利用者もいる。

今後は, ソーシャル・ゲーム利用者はゲームを通じて友人関係が変わるのか, Twitter の登場後, mixi ボイス機能もかなり利用されているため, これらについても詳しく研究したい。今後オンラインゲームとアプリケーションゲームの中の友人関係形成や, 日中比較を展開する予定である。

引用文献

- Bumgarner, B.A. (2007). Exploring the uses and gratifications of Facebook among emerging adults. *First Monday*, 11-5. [<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2026/1897>]
- 川浦康至・坂田正樹・松田光恵 (2005). ソーシャルネットワーキング・サービスの利用に関する調査: mixi ユーザの意識と行動 コミュニケーション科学 (東京経済大学コミュニケーション学会), 23, 91-110.
- 小寺敦之 (2009). 若者のコミュニケーション空間の展開—SNS『mixi』の利用と満足, および携帯メール利用との関連性 情報通信学会誌, 27 (2), 55-66.
- 岡田 涼 (2005). 友人関係への動機づけ尺度の作成および妥当性・信頼性の検討—自己決定理論の枠組みから パーソナリティ研究, 14 (1), 101-112.

付録 SNS (mixi や GREE など) の利用と満足に関する調査 (単純集計)

問 1 あなたは現在、以下のような目的でインターネット(パソコンや携帯電話などから)を使っていますか。
当てはまるものにいくつでも○をつけてください。(n=202)

- | | |
|--------------------------|------------|
| ① SNS(mixi や GREE など)の利用 | 133(65.8%) |
| ② ブログを書く | 55(27.2%) |
| ③ Twitter の利用 | 46(22.8%) |
| ④ メッセンジャーの利用 | 14(6.9%) |
| ⑤ 動画共有サイトに動画をアップ | 12(5.9%) |
| ⑥ ひとつもやっていない | 49(24.3%) |

問 2 あなたはどの SNS サイトを利用していますか。(いくつでも○) (n=133)

- | | |
|------------|------------|
| ① mixi | 123(92.5%) |
| ② 略プロフィール | 12(9.5%) |
| ③ Facebook | 2(1.5%) |
| ④ モバゲータウン | 34(25.6%) |
| ⑤ GREE | 28(21.1%) |
| ⑥ その他 | 5(3.8%) |

問 3 あなたが SNS サイトを使い始めた主なきっかけはなんですか。(ひとつだけ○をつけてください)
(n=133)

- | | |
|----------------------------|-----------|
| ① 周りの友人がやっているから(招待を要求すること) | 50(37.6%) |
| ② 友人に招待されたから | 65(48.9%) |
| ③ ゲームがもしろそうだから | 4(3.0%) |
| ④ 新しい友人を作りたいから | 2(1.5%) |
| ⑤ 昔の知人・友人と連絡をとりたから | 6(4.5%) |
| ⑥ その他 | 5(3.8%) |

問 4 あなたは SNS 上で、実名を公開していますか。ひとつだけ○ (n=133)

- | | |
|---|-----------|
| ① 実名を公開している | 17(24.8%) |
| ② 実名ではないが、周りの知人・友人がみんな知っているあだ名(ニックネームなど)を公開している | 70(52.6%) |
| ③ 周りの知人・友人がみんな知っているあだ名(ニックネームなど)を公開していない | 18(13.5%) |
| ④ サイトによって違う | 10(7.5%) |

問 5 実名登録に関しては、以下に挙げたように、いろいろな意見があります。以下の意見の中であなたが同意するものにいくつでも○をつけてください。(n=133)

- | | |
|--------------------------|-----------|
| ① 実名登録にすると個人情報の流出が心配 | 73(54.9%) |
| ② 実名でなくても、誰のサイトだかほとんどわかる | 33(24.8%) |
| ③ みんな実名登録にするべきだ | 3(2.3%) |
| ④ ネット上は絶対に実名を出さないようにしている | 35(26.3%) |
| ⑤ インターネットはもともと匿名な場所だと思う | 31(23.3%) |
| ⑥ ほとんどのウェブサイトは信用できる | 3(2.3%) |

問 6 あなたのプロフィールの公開範囲はどれくらいですか。ひとつだけ○(n=133)

- | | |
|----------------|-----------|
| ① 友人まで | 49(36.8%) |
| ② 友人の友人まで | 34(25.6%) |
| ③ 全体に公開 | 32(24.1%) |
| ④ サイトによって変えている | 16(12.0%) |

大学生における SNS の利用と満足

問 7 あなたの SNS 上の友人リストに(マイミクやフレンズ)には、どんな人が何人くらい登録されていますか。(n=133)

- (1)人数はだいたい(74.48)人くらい
 (2)次のような人が登録されていますか。登録されている人にいくつでも○をつけてください。
 ①現在の知人・友人 127(95.5%)
 ②昔の知人・友人 101(75.9%)
 ③会ったことのないネット上の知り合い 49(36.8%)
 ④会ったことのあるネット上の知り合い 16(12.0%)
 ⑤その他 3(2.3%)

問 8 あなたは SNS 上で日記を書いたり、読んだりしますか。ひとつだけ○(n=133)

- ① 記を書いたり読んだりする 108(80.5%)
 ② SNS 上の日記はやらない 26(19.5%)

問 9 あなたは、次項に挙げた SNS 上のサービスをどの程度利用していますか。(1)から(4)のそれぞれにひとつづつ○をつけてください。(n=107)

	1. ほぼ毎日	2. 週に 2～4 日	3. 週 1 日くらい	4. 月に 2～4 日	5. 月に 1 日以下	6. 全く利用しない
(1) 日記を書く	3 (2. 8)	3 (2. 8)	11 (10. 3)	23 (21. 5)	51 (47. 7)	15 (15. 0)
(2) 他人の日記を読む	66 (61. 7)	28 (26. 2)	8 (7. 5)	3 (2. 8)	2 (1. 9)	0 (0)
(3) 日記にコメントを書く	16 (15. 0)	44 (41. 1)	20 (18. 7)	15 (15. 0)	9 (8. 4)	3 (2. 8)
(4) コメントをもらう	5 (4. 7)	8 (7. 5)	11 (10. 3)	23 (21. 5)	45 (42. 1)	15 (15. 0)

問 10 あなたは日記を書いたり読んだりすることで、以下のような効用や問題をどのくらい感じていますか。(n=107)

	1. よく感じる	2. ときどき感じる	3. あまり感じない	4. 全く感じない
(1) 友人・知人に自分の近況を伝えるのに役立つ	54 (50. 5)	39 (36. 4)	12 (11. 2)	2 (1. 9)
(2) 新しい友人を作るのに役立つ	12 (11. 2)	27 (25. 2)	50 (41. 1)	24 (22. 4)
(3) 連絡が取れなくなった友人・知人とまた繋がりができる	32 (29. 9)	48 (44. 9)	20 (18. 7)	7 (6. 5)
(4) 友人・知人の近況を知ることができる	64 (59. 8)	33 (30. 8)	10 (9. 3)	0 (0)
(5) 日常生活を記録できたり、過去を振り返ることができる	37 (34. 6)	41 (38. 3)	21 (19. 6)	8 (7. 5)
(6) 「自分はどのような人間か」をアピールできる	16 (15. 0)	31 (29. 0)	41 (38. 3)	19 (17. 8)
(7) 様々な人と交流して物事の見方が変わった	15 (15. 0)	34 (31. 8)	40 (37. 4)	18 (16. 8)
(8) 友人の知らない一面を見られた	25 (23. 4)	52 (48. 6)	24 (22. 4)	6 (5. 6)
(9) 友人に自分の考え・気持ちを伝えることができる	26 (24. 3)	49 (45. 8)	28 (26. 2)	4 (3. 7)
(10) 気分転換になる	30 (28. 0)	52 (48. 6)	17 (15. 9)	7 (6. 5)
(11) 日記の内容に抗議をつけられた	4 (3. 7)	15 (15. 0)	47 (43. 9)	41 (38. 3)
(12) 暇つぶしになる	46 (43. 0)	47 (43. 9)	9 (8. 4)	5 (4. 7)

問 11 あなたは、SNS 上のコミュニティを利用していますか。(n=133)

- ①利用している 91(68.4)
 ②利用していない 42(31.6)

問 12 あなたはどのようなコミュニティをどのように利用していますか。(n=91)

	1. ほぼ毎日	2. 週に 2～4 日	3. 週に 1 日	4. 月に 2～3 日	5. 月に 1 日以下	6. 全く利用しない
(1) 興味・趣味に関するもの	20 (22. 0)	13 (25. 3)	15 (16. 5)	11 (12. 1)	17 (18. 7)	4 (4. 4)
(2) 好きな有名人や作品に関するもの	16 (17. 6)	16 (17. 6)	15 (16. 5)	14 (15. 4)	12 (13. 2)	17 (18. 7)
(3) 星座・血液型など自分の特質に関するもの	1 (1. 1)	5 (5. 5)	6 (6. 6)	8 (8. 8)	15 (16. 5)	54 (59. 3)
(4) 人気のあるもの	2 (2. 2)	5 (5. 5)	13 (14. 3)	11 (12. 1)	17 (18. 7)	45 (46. 2)

(5)同窓会・同じ高校などの地域関連	5(5.5)	11(12.1)	9(9.9)	13(14.3)	18(19.8)	34(37.4)
(6)専攻・英語など勉強関連	3(3.3)	2(2.2)	6(6.6)	12(13.2)	15(16.5)	51(57.1)
(7)絵文字やゲーム情報関連	3(3.3)	6(6.6)	8(8.8)	8(8.8)	18(19.8)	45(50.5)

問 13 あなたはいくつくらいのコミュニティに入っていますか。(n=91)

だいたい(45.09)個くらい

問 14 あなたはコミュニティを利用することによって、以下のような効用や問題をどのくらい感じていますか。(n=91)

	1. よく感じる	2. ときどき感じる	3. あまり感じない	4. 全く感じない
(1)友人・知人と一緒に楽しめる	22(24.2)	25(27.5)	29(31.9)	14(15.4)
(2)同じ関心・興味の新しい友人が作れる	16(17.6)	32(35.2)	26(28.6)	16(17.6)
(3)お得な情報や最新の情報がもらえたり勉強になる	32(35.2)	36(39.6)	18(19.8)	4(4.4)
(4)「自分はという人間か」をアピールできる	5(5.5)	25(27.5)	33(36.3)	27(29.7)
(5)連絡が取れなくなった友人・知人とまた連絡が取れる	11(12.1)	27(29.7)	28(30.8)	22(24.2)
(6)様々な人と交流して物事の見方が変わった	11(11.0)	27(29.7)	32(35.2)	19(20.9)
(7)知らない人から出会い系のようなメッセージがきた	7(7.7)	24(26.4)	28(30.8)	28(30.8)
(8)人間関係が面倒くさい	7(7.7)	16(17.6)	37(40.7)	28(30.8)
(9)マイミク申請を拒否された	7(7.7)	29(31.9)	51(56.0)	4(4.4)
(10)トラブルに巻き込まれそうになった	6(6.6)	24(26.4)	57(63.7)	3(3.3)
(11)暇つぶしになる	28(30.8)	39(42.9)	17(18.7)	4(4.4)

問 15 あなたは、SNS 上のゲームを利用していますか。(n=133)

①利用している 65(48.9%)

②利用していない 65(48.9%)

問 16 あなたは、以下のようなゲームをどのくらい利用していますか。それぞれひとつだけ○をつけてください。(n=68)

	1. ほぼ毎日	2. 週に2~4日	3. 週に1日くらい	4. 月に2~3日	5. 月に1日以下	6. 全く利用しない
(1)友人と一緒に遊ぶゲーム	7(10.3)	8(11.8)	10(14.7)	9(13.2)	5(7.4)	26(38.2)
(2)一人で楽しむゲーム	16(23.5)	11(16.2)	16(23.5)	10(14.7)	8(11.8)	4(5.9)

問 17 あなたは SNS 上のゲームについて、以下のようなことを感じる場合がありますか。当てはまることにいくつでも○をつけてください。(n=68)

①友人・知人からいたずらされる 5(7.4%)

②いたずらされた時、その人の評価を下げる 1(1.5%)

③友人にいたずらする 5(7.4%)

④知らない人にいたずらする 3(4.4%)

⑤知らない人からいたずらされる 3(4.4%)

⑥友人に良い事をしてもらおううれしい 26(38.2%)

⑦ゲームを通じて友人の意外な一面を見つけた 2(2.9%)

⑧友人の世話を見るのは面倒だ 0(0.0%)

⑨いたずらされるようなゲームを利用していない 32(47.1%)

⑩その他 1(1.5%)

問 18 あなたはアプリケーション・ゲームにどのくらい効用を感じていますか。(n=68)

	1. よく感じる	2. ときどき感じる	3. あまり感じない	4. 全く感じない
(1)友人・知人と一緒に楽しめる	12(17.6)	34(50.0)	12(17.6)	6(8.8)
(2)新しい友人ができる	4(5.9)	12(17.6)	18(26.5)	30(44.1)
(3)ゲームそのものがおもしろい	27(29.4)	32(47.1)	8(11.8)	4(5.9)

大学生における SNS の利用と満足

(4)勉強になる	3(4.4)	17(25.0)	26(38.2)	18(26.5)
(5)癖になってやらなければ気が済まない	2(2.9)	18(26.5)	22(32.4)	22(32.4)
(6)気分転換になる	27(29.4)	32(47.1)	7(10.3)	4(5.9)
(7)知らないひとから出会い系のようなメッセージがきた	2(2.9)	7(10.3)	18(26.5)	37(54.4)
(8)人間関係が面倒くさい	1(1.5)	7(10.3)	27(29.4)	36(52.9)
(9)トラブルに巻き込まれそうになった	2(2.9)	6(8.8)	14(19.1)	43(63.2)
(10)暇つぶしになる	32(47.1)	23(33.8)	6(8.8)	3(4.4)

問19 あなたは SNS サイトにおいて以下に挙げたサービスをどの程度利用していますか。(n=133)

	1. ほぼ毎日	2. 週に2～4日	3. 週に1日くらい	4. 月に2～3日くらい	5. 月に1日以下	6. 全く利用しない
(1) ニュースを見る	41(55.6)	32(24.1)	6(4.5)	6(4.5)	3(2.3)	7(5.3)
(2) 音楽を聴く	9(6.8)	7(5.3)	7(5.3)	6(4.5)	7(5.3)	91(68.4)
(3) ボイスを使う	35(26.3)	28(21.1)	18(3.5)	13(9.8)	9(6.8)	24(18.0)
(4) チェックインする	22(16.5)	9(6.8)	8(6.0)	6(4.5)	10(7.5)	72(54.1)
(5) 足跡をチェックする	32(24.1)	30(22.6)	25(18.8)	9(6.8)	7(5.3)	24(18.0)

問20 あなたは SNS 上の人間関係について、次のことがどれくらい当てはまりますか。(n=133)

	1. とても当てはまらない	2. 当てはまらない	3. 分からない	4. 当てはまる	5. とても当てはまる
(1) 新しい友人ができた	41(30.8)	23(17.3)	23(17.3)	24(18.8)	16(12.0)
(2) 友人のことをもっと知れて仲良くなった	17(12.8)	21(15.8)	38(27.8)	40(30.1)	13(9.8)
(3) なぜか友人との関係が遠ざかった	53(39.8)	36(27.1)	28(21.1)	7(5.3)	2(3.0)
(4) SNS で出会った人と実際に会った (オフ会など)	72(54.1)	27(20.3)	8(6.0)	11(8.3)	10(7.5)

問21 あなたが SNS サイトを使う頻度はどれくらいですか。(n=133)

- ①毎日 90(67.7%)
- ②週4～6日 17(12.8%)
- ③週2～3日 13(9.8%)
- ④週1日以下 10(7.5%)

問22 あなたは SNS サイトを1日に平均何時間くらい利用しますか。(n=133)

1日平均(1.64)時間くらい

問23 あなたはいつ SNS サイトを利用しますか、当てはまるものすべてに○をつけてください。(n=133)

- ①通学時間 86(64.7%)
- ②授業の合間 60(44.4%)
- ③授業中 42(31.6%)
- ④家での自由時間 91(68.4%)
- ⑤人を待っている時間 63(47.4%)
- ⑥その他 2(1.5%)

問24 SNS サイトへのアクセスはパソコンと携帯電話のどちらからが多いですか？(n=133)

- ①パソコンのみ 3(3.8%)
- ②ほとんどパソコン 7(5.3%)
- ③どちらも同じくらい 21(15.8%)
- ④ほとんど携帯電話 61(45.1%)
- ⑤携帯電話のみ 36(27.1%)

問25 (現在、SNS を利用していない方のみ) あなたが SNS を利用しない理由はなんですか(いくつでも○)

(n=69)

①面倒だから	48 (69.6%)
②友人がやっていないから	2(2.9%)
③知らないから	8(11.6%)
④つまらないから	14(20.3%)
⑤インターネットが信用できないから	5(7.2%)
⑥ほかのサイトをやっているから	1(1.4%)
⑦その他	4(5.8%)

問 26 あなたは次のうちどのようなことが当てはまりますか、当てはまるものすべてに○をつけてください。(n=202)

①友人のことを良く知るのは価値のあることだ	(61.4%)
②友人と親しくなるのはうれしいことだ	(76.7%)
③友人関係を作っておくようにまわりに言われる	(10.9%)
④友人には何でも相談できる	(17.3%)
⑤友人がいないのは恥ずかしい	(11.9%)
⑥他人が自分をどう思っているかいつも気になる	(19.3%)

問 27 (1)あなたの携帯電話料金(月平均)を教えてください。

1.持っている	200(99.0%)	月平均(7.38)千円/月
2.持っていない	2(1.0%)	

(2)そのうちゲーム関係の支出はありますか。

1.ある	23(11.4%)	→月平均(684.75)円
2.ない	169(83.7%)	

問 28 あなたは、自宅にパソコンがありますか。(n=202)

①自分専用のパソコンがある	130(64.4%)
②家族と共用のパソコンがある	62(30.7%)
③パソコンは持っていない	3(1.5%)

問 29 あなたの性別を教えてください。(n=202)

1.男性	124(61.4%)
2.女性	71(35.1%)

問 30 あなたの学部を教えてください。(n=202)

1.経済	44(21.8%)
2.経営	60(29.7%)
3.コミ	84(41.6%)
4.現法	9(4.5%)

あなたの学年を教えてください。(n=202)

1 年	92 (45.5%)
2 年	52(25.7%)
3 年	34(17.8%)
4 年	17(8.4%)