

ここまで進んでいる！ 子どもたちのインターネット・ 携帯利用の実態

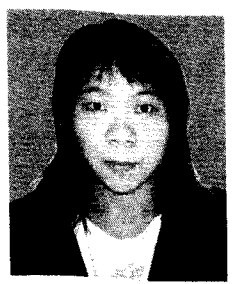
興味関心からできるようなことは、大人の感覚では使えきれないスピードで広がる

情報化社会の中で生まれ育った子どもたちにとって、インターネットや携帯電話は、日常生活の中で必要不可欠なツールである。とりわけ携帯電話は、電話としての機能よりも、メールやインターネット、地図検索、スケジュール管理、カメラ、テレビなど、付加的機能の果たす役割が大きい。これらは大人にとっても便利な機能であり、多様な電子情報機器を享受できる人とできない人の差は大きく、デジタルバイド（情報格差）の今

目的課題につながる。デジタルバイドのふるいにかけたとき、おそらく子どもたちの多くは優等生であり、年齢が上がるにつれ、優等生の割合は減少していくのではないかと思われる。

おもちゃの取り扱い方を手取り足取り教わって遊ぶ子どもは少ない。子どもにとって、パソコン（PC）や携帯電話などの情報機器は、興味関心からいろいろボタンを押してみると、興味深い反応が起きるおもちゃのような対象なのである。教わってできるようになることには限界があるけれど、興味関心からできるようになることは、際限なく広がる。大人の感覚では捉えきれないスピードで、子ども

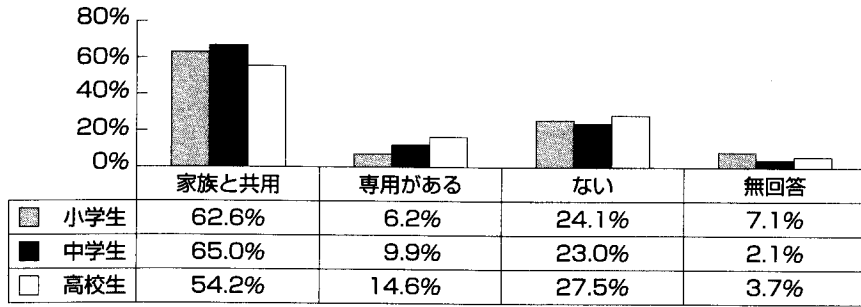
もたちの世界では広がりを見せている。HPの利用は、小中高とも高い割合をキープ



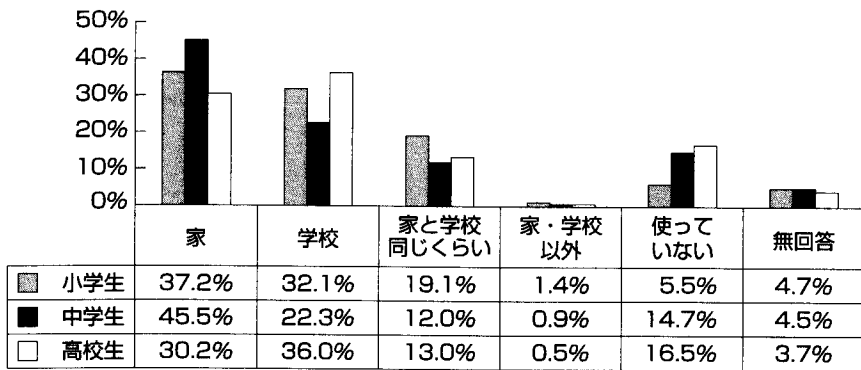
山形大学助教授 加納寛子

75ページ以下の図1～図5は、2002年のコンピュータ教育開発センター（CEC）による、小学生1169名、中学生1164名、高校生732名、計3065名の児童・生徒から回答を得た結果とされている「情報化が子どもにも与える影響」についての調査からの抜粋である。「家族と共用」「専用がある」を合わせると、約7割の子どもは家庭にパソコンのある環境であるが、2～3割の子どもの家庭にはパソコンがないことがわか

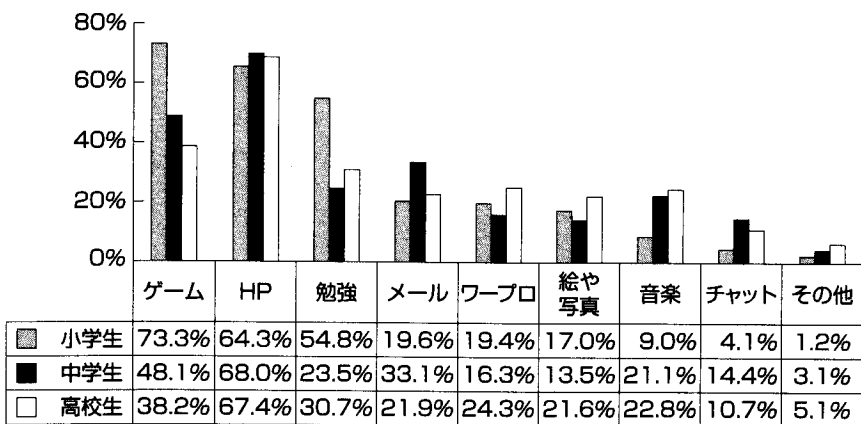
〈図1〉PC（パソコン）の所有状況



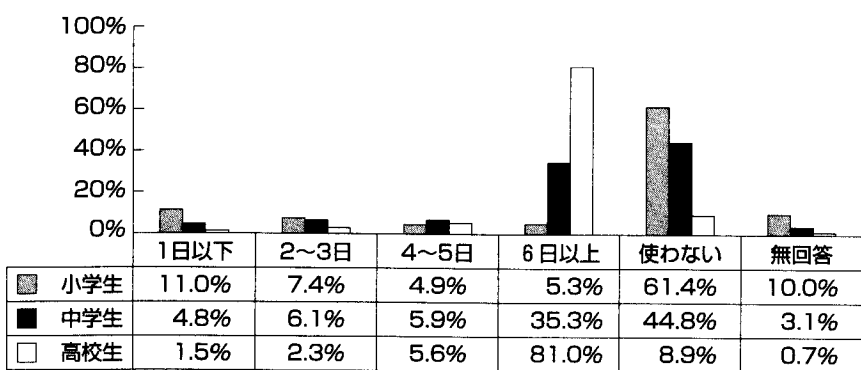
〈図2〉PCの利用割合



〈図3〉コンピュータの利用目的



〈図4〉携帯電話の利用状況

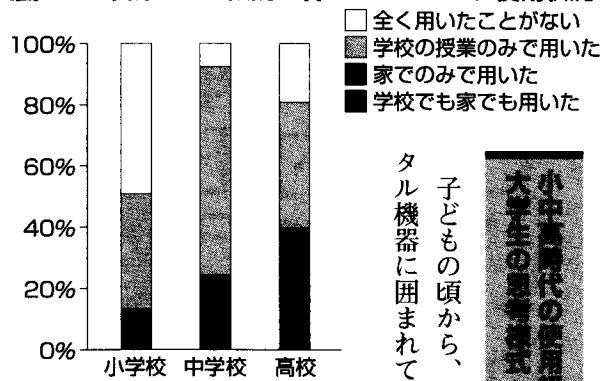


る。つまり、7割の子どもにとって、パソコンの利用は必要ときに使える恒常的な道具なのである。図2は、パソコンの利用割合である。およそ8割の子どもの

は、いずれかの場所でパソコンの利用経験を持つが、小学生の5%、中・高生の15%は、いずれの場所でも利用したことがないとしている。実際、大学に入学し

て、情報関連の授業を受けるときに初めてパソコンにさわるといいう学生はわずかだ。前ページの図3は、コンピュータの利

〈図10〉本調査での被調査者のコンピュータ使用状況



子どもの頃から、パソコンなどのデジタル機器に囲まれて育った世代がそろそろ大学に入学して来た。しかし、彼らは、ちょうど過渡期に当たり、高等学校で普通科「情報」の授業を受ける前の世代であるために、使用頻度や経験などの

小中高時代の使用状況が大学生の思考様式へ与える影響

るようになり、8割強が、週に6日以上使用していることがわかる。おそらく、遠方にいる相手に必要な話をするための電話としての機能の利用と言うよりは、メールやインターネットなど、一種の遊びのツールとしての利用と思われる。携帯電話で、自宅の電気系統を操作したり、テレビ機能、スケジュール管理、カメラなどの機能を搭載したりしたタイプも開発されており、今後ますますこのような傾向に拍車がかかると予測される。

〈図5〉携帯電話の所有状況

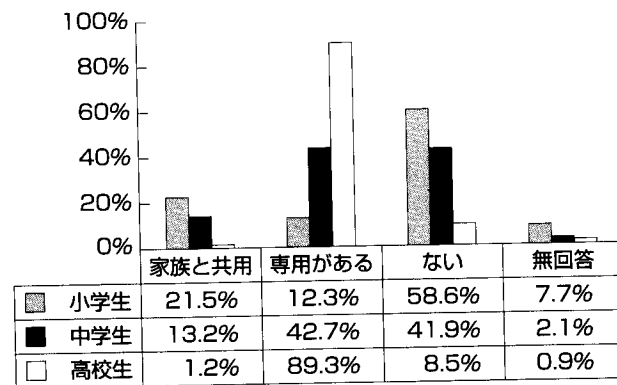


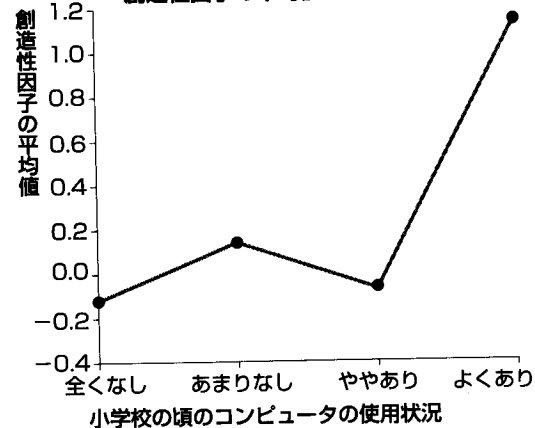
図4は携帯電話の利用状況、図5は携帯電話の所有状況である。高校生になると、9割近くが専用の携帯電話を所有する

最近では、掲示板やチャットのほか、女子小学生の間では、アバターと呼ばれるインターネット上の着せ替え人形がはやっている。

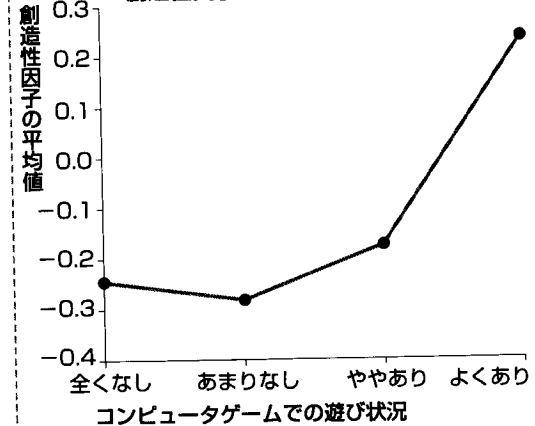
用目的である。小・中・高の順に、ゲームの利用は減ってきている。はじめはおもしろいが、暇つぶしの遊びとなり、徐々に飽きてくるのだろう。最近では、飽きを防止するために最新技術を駆使した複雑さの競争となりつつある。

一方、ホームページ(H.P.)は、小中高ともに高い割合をキープしている。欲しい品物があるときに、製品情報を見たり、年齢を問わず、ホームページの閲覧や利用は、今後も増加すると思われる。

〈図6〉小学校の頃のコンピュータの使用状況と創造性因子の平均値



〈図7〉コンピュータゲームでの遊び状況と創造性因子の平均値

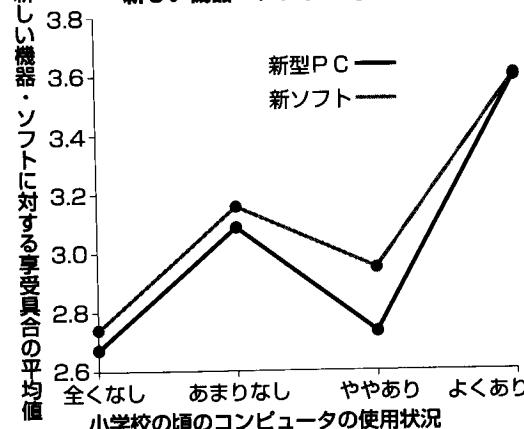


個人差が大きい。図6と図10は、「小中高時代のコンピュータの使用経験が大学生の思考様式へ与える影響」(『日本教育工学会研究報告集』JET04-5 pp.101-108 2004.3)からの抜粋である。この調査は、創造性・課題解決に必要な要素・好み・将来の行動パターン予測などを含めて「思考様式」と命名し、小学校・中学校・高等学校の頃におけるコンピュータの使用状況と大学生の思考様式の関連を質問紙調査によって調べたものである。「思考様式」に関する回答データの因子分析より、「創造性因子」「数理因子」「計画性因子」「自主性因子」「実務因子」の5因子を抽出した。図6は小学校の頃のコンピュータの使用状況と創造性因子の平均値をグラフ化したものである。

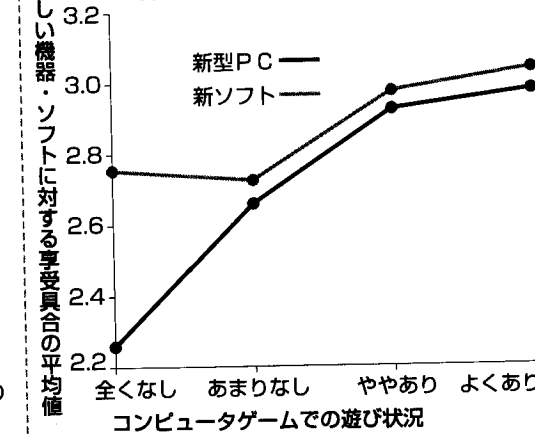
個人差が大きい。

図6と図10は、「小中高時代のコンピュータの使用経験が大学生の思考様式へ与える影響」(『日本教育工学会研究報告集』JET04-5 pp.101-108 2004.3)からの抜粋である。この調査は、創造性・課題解決に必要な要素・好み・将来の行動パターン予測などを含めて「思考様式」と命名し、小学校・中学校・高等学校の頃におけるコンピュータの使用状況と大学生の思考様式の関連を質問紙調査によって調べたものである。「思考様式」に関する回答データの因子分析より、「創造性因子」「数理因子」「計画性因子」「自主性因子」「実務因子」の5因子を抽出した。図6は小学校の頃のコンピュータの使用状況と創造性因子の平均値をグラフ化したものである。

〈図8〉小学校の頃のコンピュータの使用状況と新しい機器・ソフトに対する享受具合



〈図9〉コンピュータゲームでの遊び状況と新しい機器・ソフトに対する享受具合



創ることを得意とする、などの項目で構成されている。

図8を見ると、小学生の頃に、コンピュータ(ゲーム以外の使用)に触れる機会が「よくあり」と回答した者は、「全くなし」と回答した者よりも、大学生になった時点で、新しいコンピュータやソフトウェアが登場したときに、積極的に享受しようとする指向が見られた(「ややあり」の数値が下がっているが、これは結論に影響するほどの落ち込みではない)。

図9を見ると図8同様に、コンピュータゲームでよく遊んだ者が、大学生になって、新しいコンピュータやソフトウェアが登場したときに、積極的に享受しようとする指向が見られた。

ゲームに慣れ親しむことは、新しい機器への抵抗を減少させることにつながると思われる。

75ページの図2では、同時期の小学生、中学生、高校生に対して調査を行っているが、図10では、調査時点で大学生になっている者が過去を振り返って回答している点で、比較する時代が異なるという相違点がある。