

ケータイ利用のライフスタイル研究(2)

— 小中学生のスマホ・ケータイ利用 —

飽戸 弘¹ 鈴木 孝幸樹² ○栗原 俊介²
¹東京大学名誉教授 ²NTTドコモ モバイル社会研究所

1 研究背景

ケータイ利用のライフスタイル研究(1)で報告したように、小学生のスマートフォン(スマホ)利用率は3割~4割に達し、中学生では7割~8割となった。加えて、スマホの普及に伴い、毎日1時間以上スマホ・ケータイでインターネットを利用する中学生は4割に達している。スマホやインターネットが子どもに浸透する中で、その影響を明らかにすることが求められており、本報告では、小中学生の自己効力感に与える影響が大きい ICT 利用実態やライフスタイルを明らかにするため、数量化理論第Ⅱ類で分析をした結果について考察をする。

2 調査概要

- ・調査方法：訪問面接調査(2017年10月に実施)
- ・調査対象：関東(1都6県)在住の小中学生とその保護者500世帯
- ・調査内容：ライフスタイル変数、ICT利用状況、基本属性
- ・標本抽出法：層化二段抽出[クォータサンプリング法(都市規模別性年代)]

母集団(H27年国勢調査)の人口に基づき、7歳~15歳の都市規模別人口構成比に応じて、町丁目(50地点)を比例配分して抽出し、抽出された町丁目において、7歳~9歳、10歳~12歳、13歳~15歳の都市規模別性年代人口構成比に応じて個人を割り当て、該当者をランダムウォーク法で抽出

2-1. 自己効力感の得点化

小中学生の自己効力感を得点化するため、Schwarzer氏とJerusalem氏によるGSE(一般性自己効力感尺度)を用いた。この尺度は、個人の一般的な自己効力感を測定するための10項目の設問について、「あてはまらない」を1点、「すこしあてはまる」を2点、「かなりあてはまる」を3点、「とてもあてはまる」を4点としてその合計点を得点化するものである^[1]。子どもへの適用例としては、ロンドン経済大学とユニセフ・イノチェンティ研究所の共同プロジェクトであるグローバル・キッズ・オンライン^[2]がある。本調査では、小中学生を対象とした正確な回答を得るため表1に示す3問の設問に絞り回答を得た。さらに、本設問は小学1年生~小学3年生にとっては回答が困難な質問と判断し小学4年生から中学3年生まで(n=330)を対象とした。調査方法はまず面談者が「あなたにとって、次のことはどのくらいあてはまりますか。」と読み上げ、続いて回答者に表1の選択肢の記載された提示カードを掲示しながら、表1の設問3項目をそれぞれ読み上げ

た。その後回答者から選択肢番号で回答を得た。

各質問の学年ごとの平均得点は図 1 に示すとおりである。低学年の方がやや得点が高い傾向があったが、学年による大きな偏りは見られなかった。図 2 は自己効力感得点の分布である。自己効力感の得点が 7 点以下（構成割合は 44%）を第 1 群、8 点以上（構成割合は 56%）を第 2 群とした。

表 1. 自己効力感の設問と選択肢

設問	選択肢
<ul style="list-style-type: none"> ・いっしょうけんめいにやれば、むずかしいもんだいでもかいけつできる ・おもいがけないもんだいにもたいしょできるじしんがある ・なにかもんだいがおきたとき、いつもいくつかのかいけつ方法が見つけれれる 	<ol style="list-style-type: none"> 1. あてはまらない 2. すこしあてはまる 3. かなりあてはまる 4. とてもあてはまる

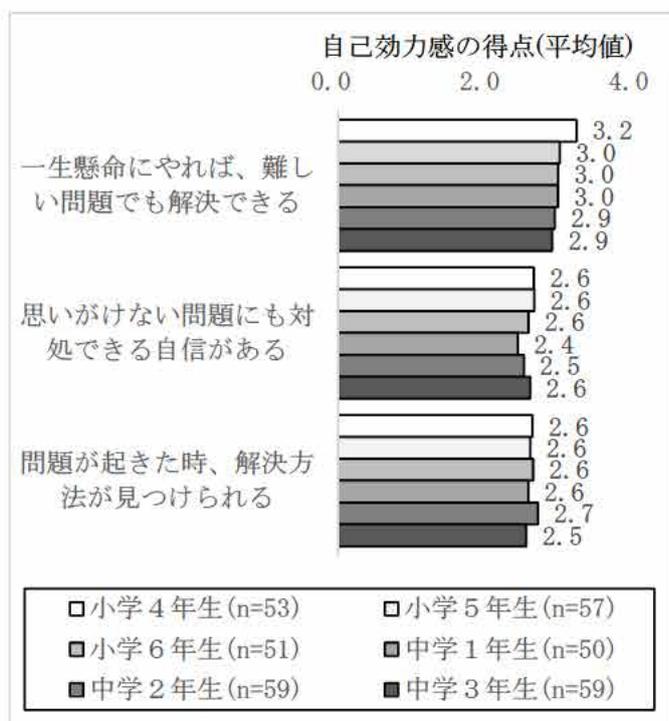


図 1. 各設問の平均得点(学年別)

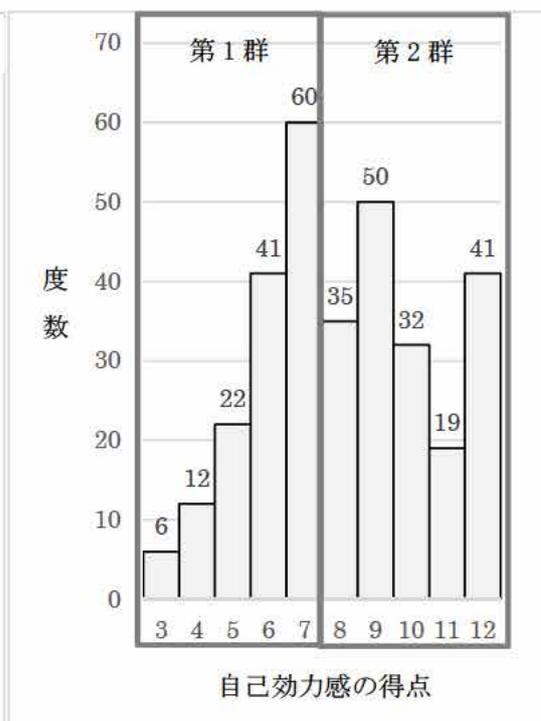


図 2. 自己効力感得点の分布

3 分析

小中学生の自己効力感に与える影響が大きい生活スタイルを明らかにするため、数量化理論第 II 類を用いてモデルを作成した。外的基準は子どもの自己効力感の得点を 2 分割したカテゴリー変数とし、説明変数としてライフスタイル変数、ICT 利用状況、基本属性を含む 9 つの変数を取り上げた。

4. 調査結果

4-1 子どもの自己効力感に与える影響が大きい項目

数量化理論第 II 類を用いてモデルを作成した結果、表 2 のようなモデルが作成された。判別的

中率はマハラノビス汎距離では79%となったが、判別グラフ(図3)の重なりが大きく、相関比は0.17となった。子どもの自己効力感に影響を与えている項目(アイテム名)は、偏相関係数の値はいずれも0.20以下で大きくないが、相対的な関連性の強さでは『ゲームで遊ぶ時間』が最も高く、次いで『保護者の成績の満足度』、『ケータイ(スマホでない従来のケータイやキッズケータイ)使い始め年齢』という順であった。

表2. 子どもの自己効力感に与える影響のモデル

No.	アイテム名	偏相関係数	カテゴリー名 (n=215)	カテゴリーウェイト (子どもの自己効力感) 低い<== ==>高い				
				-1.0	-0.5	0.0	0.5	1.0
1	ゲームで遊ぶ時間	0.20	やっていない(n=51)			0.17		
			2時間未満(n=107)			0.32		
			2時間以上(n=57)	-0.74				
2	保護者の成績の満足度	0.19	ほとんど満足していない(n=30)		-0.36			
			あまり満足していない(n=78)		-0.45			
			満足している(n=107)				0.43	
3	ケータイ使い始め年齢	0.18	7歳以下(n=33)			-0.09		
			8歳~10歳(n=62)				0.63	
			11歳~16歳(n=43)		-0.42			
			使ったことはない(n=77)		-0.23			
4	家族とすごす時間	0.14	3時間未満(n=42)				0.60	
			3時間~4時間(n=37)		-0.44			
			4時間以上(n=136)			-0.06		
5	疑問に思っていることを すぐ調べるようになった	0.13	該当あり(n=176)				0.14	
			該当なし(n=39)		-0.65			
6	宿題をする時間	0.12	1時間未満(n=124)		-0.23			
			1時間以上(n=91)				0.31	
7	スマホ使い始め年齢	0.11	11歳以下(n=47)		-0.34			
			12歳(n=50)		-0.08			
			13歳以上(n=45)				0.43	
			使ったことはない(n=73)				0.00	
8	スマホ・ケータイでの インターネット利用時間	0.09	毎日1時間未満(n=114)		-0.15			
			毎日1時間位(n=31)				0.42	
			毎日2時間以上(n=70)				0.05	
9	保護者の年齢	0.08	40歳以下(n=68)		-0.07			
			41歳~45歳(n=75)		-0.16			
			46歳以上(n=72)				0.23	

(判別率:79%、相関比:0.17)

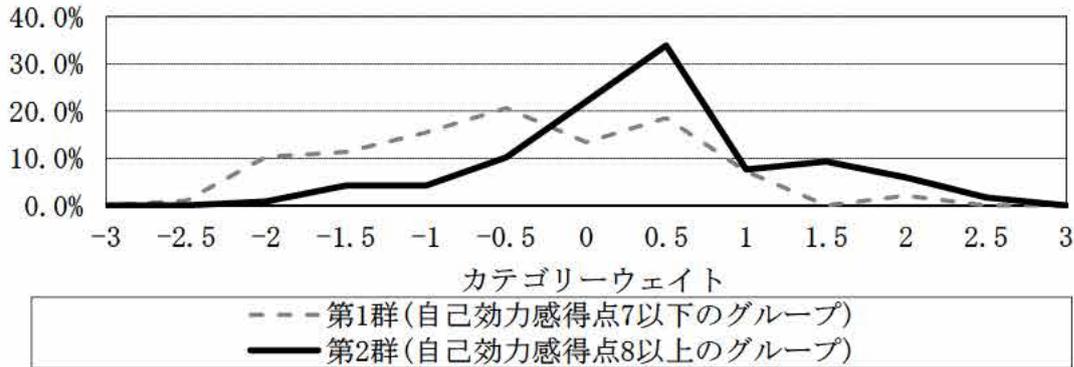


図3. 判別グラフ

4-2 子どもの自己効力感に与える影響の特徴(カテゴリーの分析結果)

子どもの自己効力感に与えている影響の高いカテゴリーをみると、自己効力感の高い子どもの特徴として、カテゴリーウェイトが0.4以上のカテゴリーは5個あり、①保護者が成績に満足している、②ケータイ使い始め年齢が8歳～10歳であり平均的な利用開始時期である、③家族と過ごす時間が3時間未満であり一人の時間や家族以外と過ごす時間を比較的確保している、④スマホ使い始め年齢が13歳以上と平均的な利用開始時期である、⑤スマホ・ケータイでのインターネット利用時間を毎日1時間位に抑えている、であった。

子どものICT利用とライフスタイルへの影響という点では、ゲームやスマホ・ケータイを全く利用していない子どもより、適度に使っている子どもの方が子どもの自己効力感が高かったことが傾向としてみられた。また、スマホ・ケータイの使い始め年齢についても、早すぎたり遅すぎたりせず、他の子どもが持つ年齢に持ち始める子どもの自己効力感が高い傾向がみられた。

5 まとめ

本稿では、子どものICT利用とライフスタイルへの影響を明らかにするため、自己効力感の高い子どもの特徴を分析した。子どもの自己効力感を得点化し、小学4年生から中学3年生までを2つのグループに分け、判別するモデルを数量化理論第Ⅱ類によって作成した。

説明変数は、基本属性の他に①ライフスタイル変数、②ICT利用状況を用いた。その結果、相関比は0.17とやや低かったがマハラノビス汎距離の判別率の中率は79%とかなり高い値が得られた。モデルの偏相関係数からは『ゲームで遊ぶ時間』が最も高く、次いで『保護者の成績の満足度』、『ケータイ使い始め年齢』が、子どもの自己効力感に対する偏相関係数が比較的高く、一定の影響を与えていることがわかった。モデルのカテゴリーウェイトからは、自己効力感の高い子どもの特徴として、勉強・遊び・ICT利用の時間管理を守りながら適度に実施し、保護者の成績の評価が高い子どもが挙げられた。

6 参考文献

- [1]Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995) 「Generalized Self-Efficacy scale.」 『Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs』 35-37
- [2] <http://globalkidsonline.net/>(2018年5月18日)