



ケータイ利用のライフスタイル研究 (2)

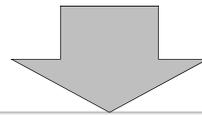
— 小中学生のスマホ・ケータイ利用 —

飽戸 弘 (東京大学名誉教授)

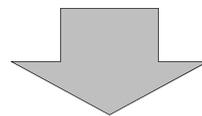
鈴木 孝幸樹 (NTTドコモ モバイル社会研究所)

○栗原 俊介 (NTTドコモ モバイル社会研究所)

- ・アジアにおける日本の特徴、ヨーロッパ諸国と日本の違いなどを考慮しつつ、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いる。



- ・スマホ利用の低学年化、インターネット利用時間の拡大などの実態を踏まえ、小中学生のICT利活用が、子どもの生活に与えている影響を明らかにすることを目的に、**関東1都6県の小中学生の親子に調査を実施。**



- ・本稿では、特に**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・考察をした結果について報告。

調査の実施方法は以下

- ・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、7～15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、7～9歳、10～12歳、13～15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

子どもの自己効力感に与える影響が大きい変数として、**①ライフスタイル変数**、**②ICT利用状況**、**③基本属性**を候補に選定。

⇒数量化理論第Ⅱ類で相互関係を計量化。

①ライフスタイル変数

家族と過ごす時間

宿題をする時間

ゲームで遊ぶ時間

学業成績の評価

②ICT利活用状況

ケータイ使い始め年齢

モバイルネット利用時間

スマホ・タブを利用することで疑問に思ったことを検索するようになった

③基本属性

年齢

保護者の年齢



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。

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。それぞれの設問について、「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自己効力感の得点とした。

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られる	<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

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。

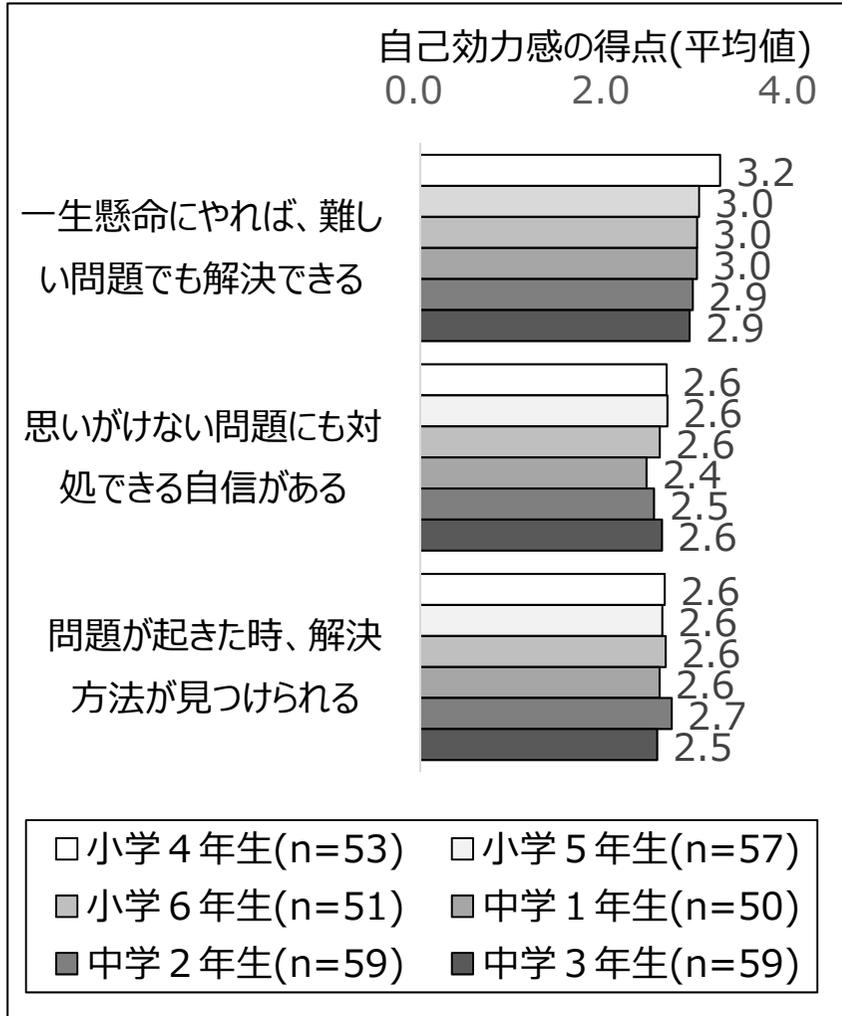


図1 各設問の平均得点(学年別)

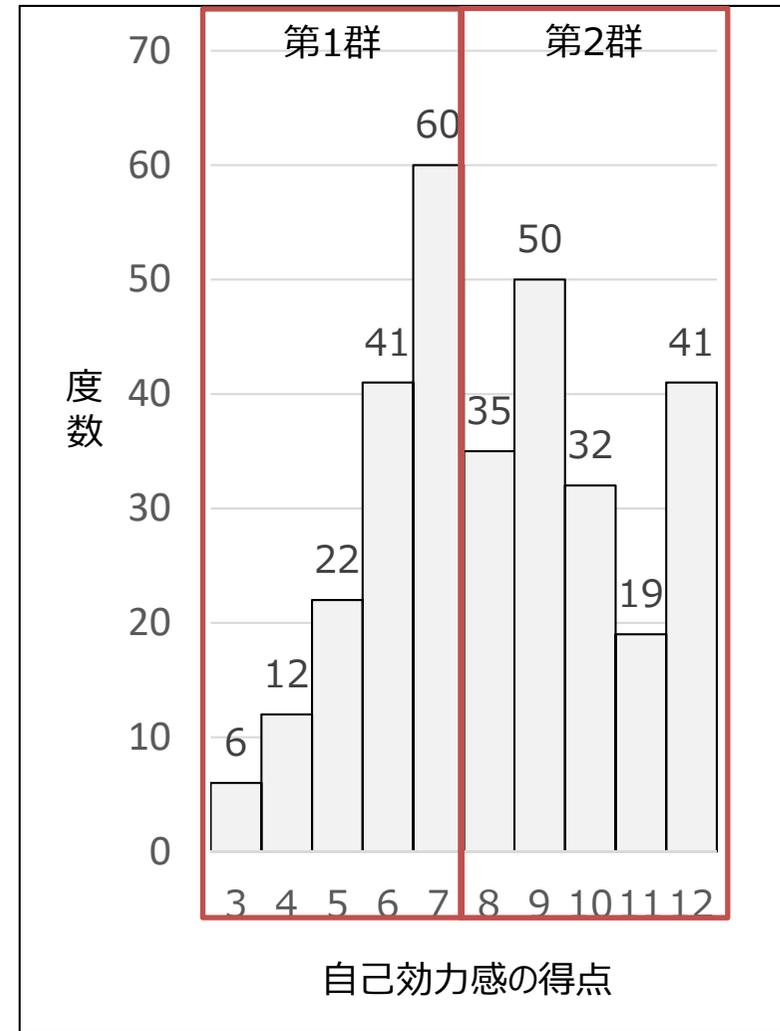


図2 自己効力感得点の分布

4-1. 調査結果 ——子どもの自己効力感に与える影響が大きい項目

7 / 9

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。

表2 子どもの自己効力感に対する偏相関係数

No.	アイテム名	偏相関係数
1	ゲームで遊ぶ時間	0.20
2	保護者の成績の満足度	0.19
3	ケータイ使い始め年齢	0.18
4	家族と過ごす時間	0.14
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
6	宿題をする時間	0.12
7	スマホ使い始め年齢	0.11
8	スマホ・ケータイでのインターネット利用時間	0.09
9	保護者の年齢	0.08

自己効力感との相対的な関連性の強さの順序は、
「ゲームで遊ぶ時間」
「保護者の成績の満足度」、
「ケータイ使い始め年齢」
 であった。

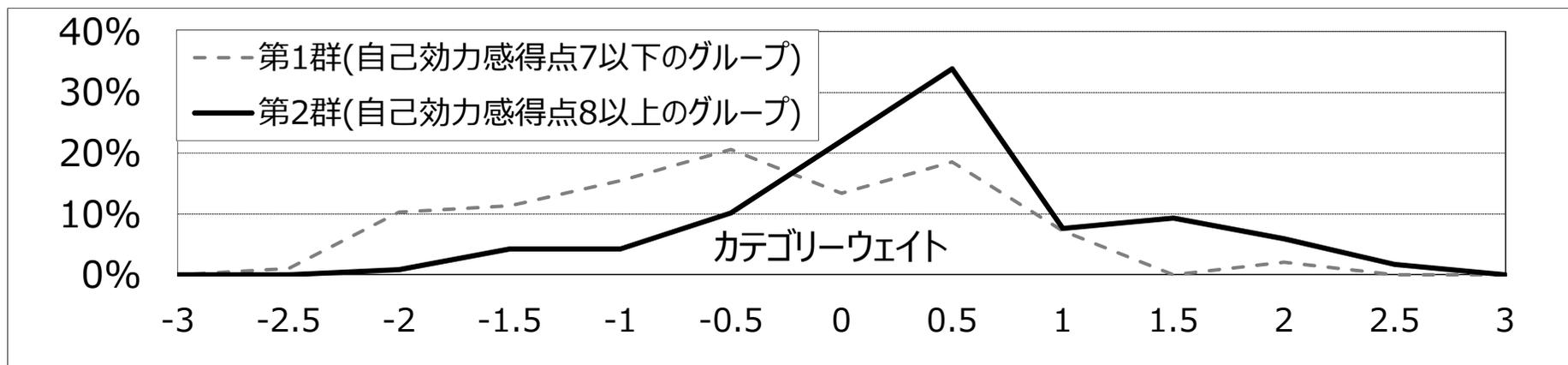


図3 判別グラフ

4-2. 調査結果 ——子どもの自己効力感に与える影響の特徴——

・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以下が挙げられた。

No.	アイテム名	偏相関係数	カテゴリー名	カテゴリーウェイト(子どもの自己効力感) 低い<== ==>高い	
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	家族と過ごす時間	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	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	

ゲームで遊ぶ時間は2時間未満

保護者が成績に満足している

ケータイの使い始めは8歳～10歳

家族と過ごす時間が3時間未満
⇒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

ICT利用で、疑問に思っていることをすぐ調べるようになった

スマホの使い始めは13歳以上

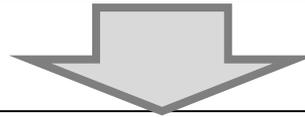
スマホ・ケータイでのネット利用時間を1時間位に抑えている

(判別的中率:79%、相関比:0.17)

1. 目的

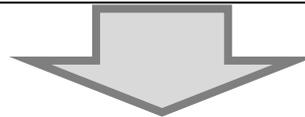
スマホ利用の低学年化、学校へのタブレット利用拡大などの実態を踏まえ、小中学生のICT利活用が、子どもの生活に与えている影響を明らかにすることが求められる。

⇒本稿では**自己効力感の高い子どもの特徴**を分析



2. 調査・分析方法

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、**基本属性、ライフスタイル変数、ICT 利用状況**を説明変数として、グループを判別するモデルを数量化理論第Ⅱ類によって作成。



3. 分析結果

- 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。
- モデルのカテゴリウエイトからは、自己効力感の高い子どもは、以下の特徴が見られた。
 - ①**時間を守りながら適度にゲームでの遊びやICT利用を実施、**
 - ②**保護者の成績の満足度が高い、**
 - ③**ケータイは8歳～10歳に使い始め、スマホは13歳以上に使い始め**