

大学初年次生における情報リテラシーの経年の変化

畔津 忠博^{1,a)} 吉永 敦征^{1,b)}

概要：本論文では、大学初年次生が獲得している情報リテラシーとパソコンの使用開始時期との関係について、2016年と2019年に行なったアンケート調査に基づき報告する。2016年と2019年に行なった調査の比較から、PCの情報リテラシーは依然として家庭環境に依存する文化資本である可能性が引き続き観察された。本調査における情報リテラシーの指標にはPCの入力に関する主観的評価を採用している。主観的評価の妥当性を検証するため、PCへのタイピングの速度を計測し、主観的評価とタイピングの速度の相関を求めた。その結果、両者には正の相関があることを確認し、主観的評価を情報リテラシーの暫定的な指標として用いることとしている。この情報リテラシーの指標を用いて、すべての学生は、情報リテラシーの高い群と情報リテラシーの低い群とに分けられる。2群の比較により、情報リテラシーの低い学生よりも情報リテラシーの指標が高い学生は、一般に良く利用されているPCのアプリケーションの利用率が高い傾向にあることが判明した。しかしながら、2019年度の調査では、PCのアプリケーションの利用率に両者の差が減少していることも確認できる。また、情報リテラシーの指標が高い傾向にあった学生は、情報リテラシーの指標が低い学生よりも、小学生のときに家庭にPCが存在し利用していた割合が高かった。その一方で、小学生のときに学校でのみPCに触れていた学生の中には情報リテラシーの指標が高い場合もあり、学校教育の有効性も引き続き観察された。

キーワード：情報リテラシー、タイピング、文化資本

Secular changes in information literacy for first-year university students

Abstract: In this paper, we report on relationships between information literacy and the period of beginning PC use for first-year university students based on the questionnaire surveys conducted in 2016 and 2019. A comparison of the 2016 and 2019 surveys suggests that PC information literacy may still be related to cultural capital that depends on the home environment. In this study, the subjective evaluation of PC input is used as the index of information literacy. To verify the validity of the subjective evaluation, the speed of typing on PC is measured, and the correlation between the subjective evaluation and the typing speed is obtained. As a result, it is confirmed that there is a positive correlation between them, and subjective evaluation is used as a provisional index of information literacy. Using this information literacy index, all students are divided into a group with high computer literacy skills and a group with less computer literacy skills. By comparing the two groups, students with high computer literacy skills tend to have a higher utilization rate of commonly used PC applications more than students with less computer literacy skills. However, in the 2019 survey, it is also confirmed that the difference of the utilization rates of commonly used PC applications between the two groups has decreased. In addition, students with high computer literacy skills are more likely to have PC at home when they were in elementary school than students with less computer literacy skills. On the other hand, some students who were exposed to PCs only at school in elementary school have high computer literacy skills, and the effectiveness of school education is still observed.

Keywords: Information Literacy, Typing, Cultural capitals

¹ 山口県立大学
Yamaguchi Prefectural University, 6-2-1 Sakurabatake, Yamaguchi 753-021, Japan

a) azetsu@yamaguchi-pu.ac.jp

b) nyoshi@yphu.jp

1. はじめに

本論文の目的は、大学初年次時点での情報リテラシーが、小学生の時点で自宅にパソコン（PC）を有していることと

強い関係があることを2016年と2019年の調査を通じて示すことである。2016年の調査と同様に初等中等教育での情報教育は、3年を経過した2019年度の調査においても情報リテラシーの獲得に大きな影響を与えられていないことが明らかになった。

学生が慣れ親しんでいる情報環境も変わり続けており、学生にとって身近な技術も変化している。山口県立大学において、どのようなICT技術の知識を情報教育のカリキュラムに組み込むかは引き続き重要な問題である。理想的な情報教育を追求することも重要であるが、内容を定めるにあたり大学初年次生が身につけている情報リテラシーの実質に基づかせることも重要であると考え、基礎データの獲得のために、大学初年次生を対象として情報リテラシーについてのアンケート調査を行なった。アンケートにおいて、PCやスマートフォン（スマホ）の所有状況、PCやスマホに接し始めた時期や場所、高等学校で履修した科目名、タイピングの習熟度、PCやスマホで行なっていることについて、情報リテラシーの経年の変化を調査した。

その結果、初等中等教育での情報関連の授業において学習したことは、その後の情報リテラシーの向上には関係が無く、大きく関係しているのは、小学生の時点で自宅にPCを所有していたことであり、その傾向に変化は見られなかった。

つまり情報リテラシーは初等教育時の家庭環境に依存していること、現段階では身体化された文化資本に依存している能力であり、制度化された文化資本の段階には至っていない、もしくは移行期であると推測できる。この意味で初等中等教育における情報教育は情報リテラシーの獲得に大きく影響を与えてないと想定されるため、引き続き、大学での初年時教育においては高等学校までの教育内容とは別に独自の内容が必要であると考えられる。

2. 情報リテラシーについて

本論文において、情報リテラシーという用語を、文部科学省が定めている「A. 情報活用の実践力」、「B. 情報の科学的な理解」、「C. 情報社会に参画する態度」のうちAを指すものとして引き続き用いている。具体的には「情報手段の適切かつ実践的、主体的な活用」という意味で使用している。

しかしながら、大学入学時から授業開始時に至る短い間に情報活用の実践力の有無を総合的に評価することは困難であるため、本論文では、PCの入力に関する主観的評価を情報リテラシーの指標として用いることとした。

タッチタイピングの能力はPC操作の必要条件であり、情報リテラシーとの間には相関があると考えられるため [1]-[3] である。タイピング能力を情報リテラシーの指標とするため*1、アンケートの実施時には実際にPCを用いて入力時

*1 関連が無いという指摘もあるため、本論文では主観的評価を裏付

問の測定を行い、主観的評価の妥当性を検証した。

また本論文では、情報リテラシーを情報の科学的な理解や情報社会に参画する態度という意味では用いておらず、これらの要素から考えた場合には結論が大きく変わる可能性は残っている。

3. アンケート調査の概要

本アンケートは、対象者を情報リテラシーの高いグループと低いグループに分け、それぞれのグループに属する対象者の特徴を明らかにすることを目的とした調査であり、調査内容や方法は変更していない。調査は、2016年度 (n=328) と2019年度 (n=334) において大学初年次生を対象として行なった。各回答に対して、不完全な回答がある場合はその回答を除外して集計した。そのため、回答ごとにnが異なる場合がある。割合を計算する場合も、有効なnに対して行なっている。

アンケートを実施した時点で、2016年度はPCを持っている人は260人 (n=328, 79.3%)、スマホを持っている人は324人 (n=328, 98.8%)、2019年度はPCを持っている人は297人 (n=334, 88.9%)、スマホを持っている人は333人 (n=334, 99.7%) であった。

表 1 PC とスマホの所持

Table 1 Number of students who own PCs and smartphones.

年度 情報デバイス	2016		2019	
	PC	スマホ	PC	スマホ
所有している	324 98.8%	260 79.3%	333 99.7%	297 88.9%

アンケートでは、PCを所有しているか、いつごろから所有しているか、スマホを所有しているか、いつごろからスマホを所有しているか、PCが得意かどうか、スマホが得意かどうか、PCで何を行なっているか、スマホで何を行なっているか、どのようなソフトウェアの使用経験があるのかなどを質問した。

アンケートの実施時にはPCとスマホでのテキストの入力時間を計測した。時間の計測は、学生を2人1組にし入力者と計測者に分け、入力者がaからzまでをキーボードやスマホを見ずに入力できた時間を、計測者が測るという方法を採用した。PCは情報処理室にある同じ機種のを、スマホに関しては個人が所有するものを用いた。

3.1 PC とスマホの入力に関する主観的評価

PCとスマホの入力についての主観的評価の結果を表2に示す。PCでのタッチタイピングができないと回答した学生は2016年度で220人 (n=325, 68%)、2019年度で240人 (n=329, 73%) である。また、スマホでの画面を見ずにけるためのデータとしてタッチタイピング能力を使用した [4]。

入力ができない学生は 2016 年度で 109 人 (n=322, 34%), 2019 年度で 82 人 (n=303, 27%) となっている。

表 2 PC とスマホの入力に関する主観的評価

Table 2 Subjective evaluation of PC and smartphone input.

年度 情報デバイス	2016		2019	
	PC	スマホ	PC	スマホ
完璧にできる	2	27	2	24
ときどき間違えるができる	41	131	37	139
間違いが多いができる	62	55	50	58
できない	220	109	240	82

3.2 入力時間と主観的評価との関係

次に客観的評価として、実際にそれぞれの機器について入力を行なった時間をまとめた (図 1, 図 2, 図 3, 図 4)。また、主観的評価とその評価を行なった対象者の入力時間の平均値との関係を示したものが図 5, 図 6 である。ここからわかるように、入力時間と主観的評価とは強い関連性があるため、本論文では PC の入力に関する主観的評価を信頼できる暫定的な基準として採用することとし、表 2 において「できない」と回答した人は主観的評価の指標を低とし、それ以外の人は高とした。

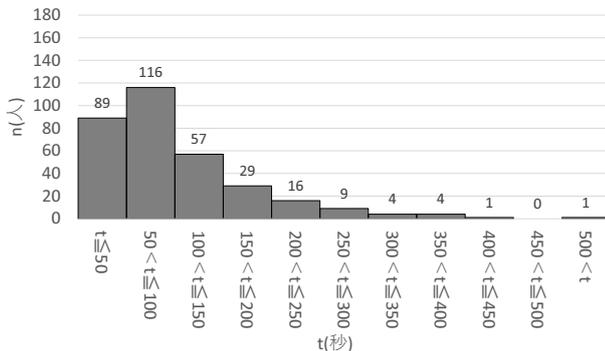


図 1 PC の入力時間 (2016 年度)
Fig. 1 PC typing speed (2016).

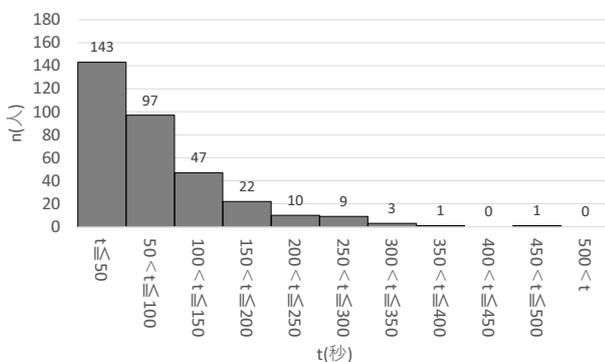


図 2 PC の入力時間 (2019 年度)
Fig. 2 PC typing speed (2019).

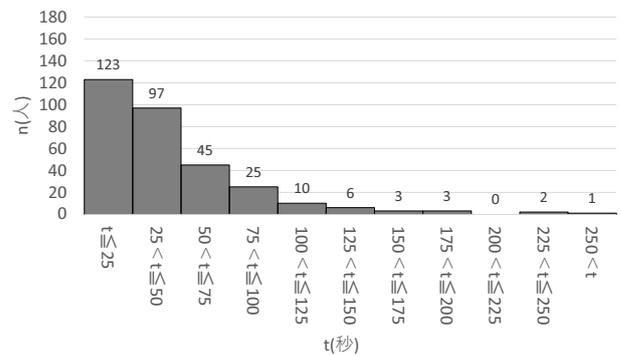


図 3 スマホの入力時間 (2016 年度)
Fig. 3 Smartphone tapping speed (2016).

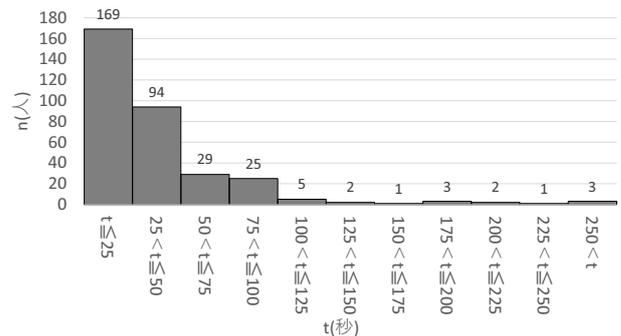


図 4 スマホの入力時間 (2019 年度)
Fig. 4 Smartphone tapping speed (2019).

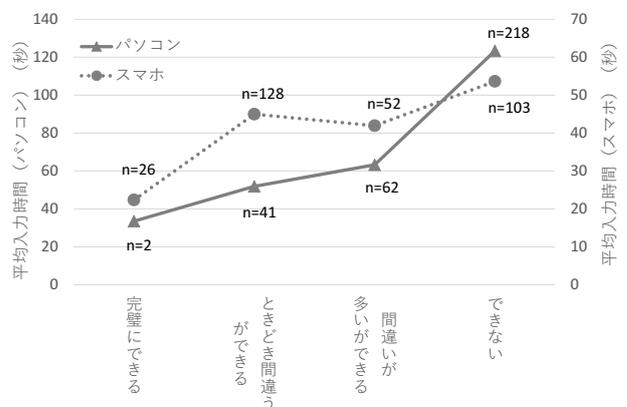


図 5 入力時間と主観的評価との関係 (2016 年度)
Fig. 5 Relationship between typing speed and subjective evaluation (2016).

3.2.1 使用しているアプリケーションの違い

PC とスマホにおける使用しているアプリケーションの割合を主観的評価に応じて表 3, 表 4, 表 5, 表 6 にまとめた。スマホについては、表 5, 表 6 より 2 つのことが読み取れる。1 つ目は、スマホの使用については主観的評価の高低に拘らず、多くの学生が様々なサービスを利用していることであり、2 つ目は、2016 年度から 2019 年度にかけて主観的評価の高低に拘らず、ほぼすべてのサービスの利用率が向上していることである。PC については、2016 年度から 2019 年度にかけて主観的評価の高い集団には

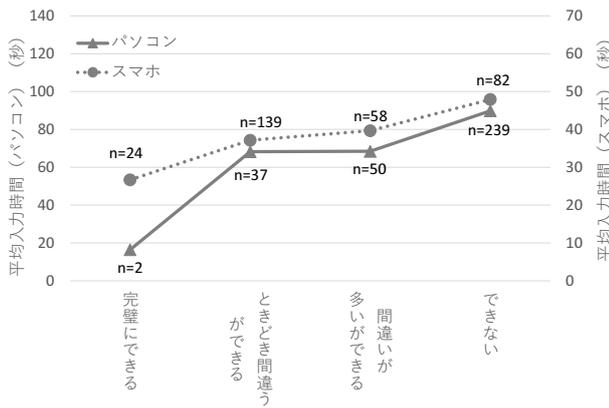


図 6 入力時間と主観的評価との関係 (2019 年度)

Fig. 6 Relationship between input time and subjective evaluation (2019).

きりとした傾向があることが分かる。表 4 では、サービスとして情報を消費するアプリケーションについては使用率が下がっている一方、情報の操作が必要なアプリケーションについては使用率が向上している点である。主観的評価が低いものにも同じ傾向があるが、もともと 2016 年度で低かったオフィスソフト以外の使用率がさらに低下していることが見て取れる。主観的評価の高低の違いは使用しているアプリケーションの違いへと繋がっていることが、すなわち、主観的評価が高い学生は幅広くアプリケーションを使うことができていたのに対し、主観的評価が低い学生は全体としてアプリケーションを使うことが少ない傾向が維持されていることが判明した。また、主観的評価が高いものは総合的に PC を操作する能力が身につけていることが分かり、主観的評価が低いものは PC を用いて行えることが限定的であることが分かる。このため、主観的評価の高い集団を情報リテラシーが高い集団であると仮定する。その一方で、スマホに関しては主観的評価の高低とアプリケーションの使用には、大きな違いが存在しなかった。

興味深い点として、電子メールの使用率に関しては、主観的評価が高い集団では低下し、評価が低い集団では向上していることが挙げられる。

3.3 PC の使用開始時期

PC を初めて使用した時期について、また場所についての集計結果を表 7 にまとめた。PC の使用開始時期が小学校からの人は、2016 年度で 292 人 (n=325, 90%), 2019 年度で 290 人 (n=329, 88%) であった。この結果から、PC の使用開始時期は小学校からが多いことがわかる。また、家庭のみで小学校から PC の使用を開始した人の割合は、2016 年度ではリテラシー低において 39/220≒17%, リテラシー高において 32/105≒30%, 2019 年度ではリテラシー低において 50/240≒21%, リテラシー高において 26/89≒29% となっている。一方、学校のみで小学校から PC の使用を開始した人の割合は、2016 年度ではリテラシー低にお

表 3 使用している PC のアプリケーション

Table 3 PC application software to use.

年度	2016	2019	変化
主観的評価	低	低	
ワープロ (Word など)	15.9%	25.8%	↗
表計算 (Excel など)	5.0%	12.1%	↗
プレゼンテーション (Power Point など)	5.9%	9.2%	↗
画像編集 (Photoshop など)	4.5%	3.8%	↘
統計処理 (SPSS, R など)	1.4%	0.0%	↘
プログラムの作成	0.5%	0.0%	↘
電子メール	23.6%	29.2%	↗
動画の視聴	55.5%	39.6%	↘
音楽の視聴	31.4%	18.3%	↘
電子書籍の購読	5.0%	2.9%	↘
オンラインゲーム	7.3%	9.2%	↗
情報検索 (地図, グルメ, その他)	26.8%	17.1%	↘
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	9.5%	10.8%	↗
ソーシャルメディア (情報収集用)	36.8%	31.3%	↘
図書・論文検索	25.0%	25.4%	↗
ブログ・ウェブ作成	10.0%	8.3%	↘
ネットショッピング	34.5%	21.3%	↘

表 4 使用している PC のアプリケーション

Table 4 PC application software to use.

年度	2016	2019	変化
主観的評価	高	高	
ワープロ (Word など)	33.3%	39.3%	↗
表計算 (Excel など)	14.3%	19.1%	↗
プレゼンテーション (Power Point など)	12.4%	19.1%	↗
画像編集 (Photoshop など)	7.6%	13.5%	↗
統計処理 (SPSS, R など)	1.0%	2.2%	↗
プログラムの作成	1.0%	2.2%	↗
電子メール	48.6%	24.7%	↘
動画の視聴	73.3%	52.8%	↘
音楽の視聴	54.3%	30.3%	↘
電子書籍の購読	6.7%	2.2%	↘
オンラインゲーム	19.0%	18.0%	↘
情報検索 (地図, グルメ, その他)	35.2%	18.0%	↘
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	27.6%	13.5%	↘
ソーシャルメディア (情報収集用)	52.4%	33.7%	↘
図書・論文検索	44.8%	32.6%	↘
ブログ・ウェブ作成	16.2%	14.6%	↘
ネットショッピング	52.4%	25.8%	↘

いて 104/220≒47%, リテラシー高において 31/105≒30%, 2019 年度ではリテラシー低において 114/240≒48%, リテ

表 5 使用しているスマホのアプリケーション
Table 5 Smartphone application software to use.

年度	2016	2019	変化
主観的評価	低	低	
電子メール	86.8%	82.5%	↘
動画の視聴	88.6%	95.4%	↗
音楽の視聴	88.6%	97.9%	↗
電子書籍の購読	36.4%	39.2%	↗
オンラインゲーム	54.1%	75.0%	↗
情報検索 (地図, グルメ, その他)	94.1%	94.6%	↗
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	88.6%	94.2%	↗
ソーシャルメディア (情報収集用)	80.5%	89.2%	↗
図書・論文検索	33.6%	54.2%	↗
ブログ・ウェブ作成	22.7%	23.3%	↗
ネットショッピング	54.5%	63.3%	↗

表 6 使用しているスマホのアプリケーション
Table 6 Smartphone application software to use.

年度	2016	2019	変化
主観的評価	高	高	
電子メール	86.7%	88.8%	↗
動画の視聴	87.6%	98.9%	↗
音楽の視聴	84.8%	96.6%	↗
電子書籍の購読	37.1%	44.9%	↗
オンラインゲーム	62.9%	78.7%	↗
情報検索 (地図, グルメ, その他)	95.2%	95.5%	↗
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	90.5%	95.5%	↗
ソーシャルメディア (情報収集用)	82.9%	88.8%	↗
図書・論文検索	41.9%	66.3%	↗
ブログ・ウェブ作成	23.8%	21.3%	↘
ネットショッピング	61.9%	80.9%	↗

表 7 PC の使用開始時期
Table 7 When to start using PC.

年度	2016		2019	
	低	高	低	高
小学校以前	1	2	0	1
小学校 (家庭のみ)	39	32	50	26
小学校 (学校のみ)	104	31	114	31
小学校 (学校と家庭)	47	39	45	24
中学校以降	29	1	31	7

ラシー高において 31/89≒35%となっている。

学校のみで使用を始めた学生は、情報リテラシーが低い学生の 50%程度を占めており、情報リテラシーの指標で低い傾向を示すことがわかる。これと比較すると、家庭で使用を始めた学生は情報リテラシーの指標を高く評価する割

合が高い。ただし、2016 年度と 2019 年度を比較すると傾向は同じであるが、2019 年度ではリテラシーの高低による割合の差が少なくなっている。

また、中学校以降で PC に触れた場合は、依然として情報リテラシーが低い割合の学生が多いが、2019 年度の調査では情報リテラシーが高い学生の数も増える傾向にある。

3.3.1 主観的評価が同じ集団内の分析

2016 年度の調査では、主観的評価が低い学生のうち、家庭のみで PC に触れている学生の割合は 17%、学校のみで PC に触れている学生の割合は 47%、学校と家庭の両方で PC に触れている学生の割合は 21%である。これらの数値は 2019 年度の調査では、家庭のみの割合が 20%、学校のみが 47%、学校と家庭の両方の割合が 18%となっている。

次に主観的評価が高い学生の場合には、2016 年度の調査では、家庭のみの割合が 30%、学校のみが 30%、学校と家庭の両方の割合が 42%である。2019 年度の調査では、家庭のみの割合が 29%、学校のみが 34%、学校と家庭の両方の割合が 27%となっている。

このことから主観的評価が高い学生については家庭と学校の影響力が同程度であると見ることができ、主観的評価の低い学生の 50%が学校でのみ PC に触れていたという結果を勘案すると、学校における PC への接し方は主観的評価の向上に十分な要因となっていないと言えるが、家庭に PC があることは主観的評価の向上の要因と見なすことができる。

3.3.2 出身県による違い

本学は入学者の約半数が山口県内出身者であり、残りの半分が西日本を中心とした各県からの出身である。出身県による主観的評価の違いがあるかどうかをまとめたのが表 8 である。

2016 年度の調査では、山口県内出身者と山口県外出身者の間に主観的評価の高低の割合に差はあまり認められず、2019 年度の調査でもその差に変化は無い。

表 8 出身県

Table 8 Native prefecture.

年度	2016		2019	
	低	高	低	高
山口県	107	43	108	40
山口県以外	101	54	120	42

3.3.3 高等学校で履修した科目

表 9 に高等学校のときに履修した情報の科目について示す。履修した科目は情報リテラシーの指標の高低に関わりが無いこと、つまりどのような科目を履修しているかはリテラシーの獲得の違いにならないことが明らかになった。

表 9 高等学校のときに履修した情報の科目

Table 9 Information courses taken in high school.

年度	2016		2019	
	低	高	低	高
情報リテラシー				
社会と情報	53.6%	50.5%	55.4%	47.2%
情報の科学	6.4%	7.6%	3.8%	5.6%

表 10 情報セキュリティの意識

Table 10 Information security awareness.

年度	2016		2019	
	低	高	低	高
情報リテラシー				
コンピュータウイルス	66.4%	66.7%	61.7%	65.2%
迷惑メール	25.9%	23.8%	27.1%	18.0%
個人情報が盗まれること	53.2%	55.2%	55.0%	56.2%

3.3.4 情報セキュリティについて

情報セキュリティの意識について表 10 に示す。情報セキュリティの意識についても、情報リテラシーの指標との関係はない。この知識は技能として情報セキュリティを学ぶのではなく、講義形式で知識を獲得しているためだと考えられる。「できる」「できない」という指標ではなく「知っている」「知らない」という指標での回答となっているために、情報リテラシーの指標とは異なっていると推測できる。

4. 考察

タイピングができる集団を情報リテラシーを身につけている集団と見なしたとき、その集団に共通する属性は小学生のときに自宅に PC が存在していることだと推測できる。調査結果からは 2016 年度、2019 年度ともに学校でのみ PC に触れていた学生の 78% の主観的評価は低く、学校での PC 使用は学生の 22% の主観的評価を向上させるにとどまっている。その一方で家でのみ PC に触れていた学生は 2016 年度では 45% が、2019 年度では 35% の学生の主観的評価が高くなっている。このことから家庭に PC があることが決定的な要因であるとまでは主張できないが、学校における情報教育よりも重要な要因であると指摘できる。実施したアンケートでは、小中学校でどの程度 PC に触れていたのかやどのような教育が実施されていたのかという調査は行っていないため程度の差はあると考えられるが、小学校において学校で PC に触れたことや高等学校の情報科目を履修したことはリテラシーの獲得には大きな関係が無いといえる。

スマホはほぼ 100% の学生が所持している情報機器であるが、スマホを使うことができたとしても、PC の情報リテラシーに関係が無いことも見えてきた。なぜなら、タイピングができる学生は、スマホも同様に扱うことができていたが、逆は成立していないためである。またスマホは主として情報の検索や消費に特化されているが、情報の発信や

作成を行なう PC とは使われ方が異なっていることから、スマホのリテラシーが PC のリテラシーに結びつかず、それぞれが独立したリテラシーになっていると考えられる。

情報リテラシーを有していることに共通する要因が小学生のとき自宅の PC に触れていることが意味するのは情報リテラシーを向上させる方法が生活の中に PC を入れること、つまり PC に慣れ親しませるということである。

PC が生活の中にあるためには自宅に PC を設置し、自由に使える環境がなければならない。また PC を使っていることが当たり前の環境に身を置いている必要がある。このことは、当該の学生達がある種類の社会階級に身を置いており、そのことが 3 年間では変化しなかったと考えることができる。

2016 年度にアンケートの対象とした学生のほとんどは、1998 年の生まれである。日本のインターネット環境は未だブロードバンド化さえしておらず、電話回線でインターネットに接続している状態である。

彼女・彼らが小学校に入学する年である 2004 年のインターネット普及率は 62.3% であり、年齢、性別、年収、地域間の格差等のデジタルデバイドも残っている状態である。2019 年度の調査の対象となっていた学生が小学校に入学したのは 2007 年でありインターネット普及率は 69.0% である。小学校の何学年のときに PC を所有したかという情報はアンケートで取得しなかったため、PC に慣れ親しみ始めたのがいつかということは明らかではない。しかしながら、2004 年から 2007 年の間にインターネット普及率は 69.0% に上昇してはいるものの、まだすべての人々がインターネットに接続している状態ではない。

このときに PC を所有し、使用できる環境にあったということは、その家族自体がさらにそれ以前から PC に慣れ親しむことができた階層にいたからだと思定できる。つまり、PC が家庭の中にあることが習慣化されていたこと、身体化された文化資本として PC を使う習慣にある階級にいたと言える [5]。

アンケートの結果から見えてくるのは、情報リテラシーの獲得は高等学校までに学習した内容よりも、PC を所有していた家庭で成長したのかに依存しているという事実である。情報リテラシーを身につけることが、もし社会階級に依存していたとしたら情報化社会に適応できるかどうかのような家庭で成長するのかという運の問題になってしまう。学校における情報教育の効果が限定的であるのは、まさにこの運ゆえにであると推測できる。

その一方で情報セキュリティのように座学での知識は高等学校における学習で身につけているといえる。情報リテラシーを「C. 情報社会に参画する態度」という意味で捉えるなら、高等学校までに一定のリテラシーが身につけていると考えることもできる。

4.1 制度化された文化資本としての情報リテラシーへの可能性

主観的評価の高い学生にのみ着目すると、2016年度の調査では「家庭のみの割合が30%」、「学校みの割合が30%」、「学校と家庭の両方の割合が42%」となっており、2019年度の調査では「家庭のみの割合が29%」、「学校みの割合が34%」、「学校と家庭の両方の割合が27%」となっている。2016年度では「家庭のみ+学校と家庭の両方」で72%、「学校のみ+学校と家庭の両方」が72%と同程度の大きさの集団になっている。これを「家庭が主たる原因」とみなすか「学校が主たる原因」とみなすかは判断がつかない。これが2019年度には「家庭のみ+学校と家庭の両方」が56%、「学校のみ+学校と家庭の両方」で61%とその傾向に変化が見られる。2019年度には「学校が主たる原因」となる可能性が見えてきている。この点を強調するならば情報リテラシーは制度化された文化資本へと移行しつつある状態だと分析することもできる。

しかしながら、主観的評価が低い学生の性質は真逆であり学校が主たる原因として情報リテラシーを低くしているという状態になっているため、すぐに制度化された文化資本になりつつあるという仮説を採用できるわけではないが、何らかの変化の可能性はあると指摘できる。

5. おわりに

本論文では、大学初年次生に対してアンケート調査を行い、情報リテラシーとPCの使用開始時期との関係について考察した。情報リテラシーの指標として、PC入力に関する学生の主観的評価を用いた。また、この主観的評価に関しては実際にPCの入力時間を測定することで、その妥当性を確認した。次に、主観的評価が高い学生は、一般に良く利用されるPCのアプリケーション、例えば、文書作成や表計算の利用率が高く、主観的評価の高低に応じてPCの使い方に違いがあることが判明した。このことから主観的評価が高い学生は総合的にPCを操作できる能力を獲得していると判断できたため、情報リテラシーが高い集団であるとした。

当該の集団は小学校のときに家庭でPCの使用を始めた学生であり、学校でPCの使用を始めた学生などと比較して情報リテラシーの指標が高い傾向にあることがわかった。学校における情報教育は制度化された文化資本には未だ至っておらず、家庭環境に依存する身体化された文化資本のままであることが明らかになった。その一方で情報リテラシーが高い集団については学校教育も有効に機能しており、制度化された文化資本への移行期である可能性も指摘できる。

今後の課題は下記の3つである。

- (1) 情報リテラシーが制度化された文化資本化かどうかについて分析を行なう

- (2) PCを自宅に所有していなかったとしても学校教育において情報リテラシーが身についた集団について合理的な解釈を考える

- (3) 年度による変化を確認するために、2022年度入学生の情報リテラシーの獲得状況の調査をまとめる

参考文献

- [1] 独立行政法人情報通信研究機構：インターネットの利用動向に関する実態調査報告書 第15章情報リテラシー(2005).
- [2] 文部科学省：情報活用能力調査結果 第4章特徴ある傾向(2013)(オンライン), 入手先 (http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1356188.htm) (参照 2019-10-01).
- [3] 吉長裕司, 川畑洋昭：情報教育におけるキーボードリテラシーの一考察, 情報処理学会論文誌, Vol.42, No.9, pp.2359-2367 (2001).
- [4] 胡啓慧, 野中陽一：中学生のキーボード入力スキルに関する実態調査, 日本教育工学会論文誌, Vol.42, Suppl., pp.153-156 (2018).
- [5] 加藤晴久：ブルデュー 闘う知識人, 講談社 (2015).
- [6] 情報処理学会：カリキュラム標準(オンライン), 入手先 (https://www.ipsj.or.jp/annai/committee/education/j07/ed_curriculum.html) (参照 2019-10-01).
- [7] 西川友子, 伊豆田義人：短期大学および大学の新生生における入学以前のコンピュータリテラシーについて, 山形県立米沢女子短期大学紀要, Vol.54, pp.79-102 (2019).
- [8] ピエール・ブルデュー, 石川洋二郎訳：ディスタンクシオン, 藤原書店 (1990).