

# 大学初年次生における情報リテラシーに影響を与える要因の変化について

吉永 敦征<sup>1,a)</sup> 畔津 忠博<sup>1,b)</sup>

**概要:** 本論文では、2022年度に実施した情報リテラシーの習熟度の調査結果を通じて情報リテラシーの要因の変化を明らかにする。本調査は3年毎に入学生の情報リテラシーの習熟度合いについて行なっている。2016年度に行った調査では、情報リテラシーの習熟度が幼少期のコンピューターの所有度合いによって決まっていること、すなわち情報リテラシーが文化資本に依存している可能性を明らかにした。2019年度の調査では、コンピューターの所有とは別に、小学校・中学校における情報のカリキュラムに触れることで習熟度が高まっていること、すなわち制度化された文化資本に移行しつつある可能性を指摘した。2022年度の調査結果では、2019年度の傾向が強まっていることを明らかにする。

**キーワード:** 情報リテラシー, タイピング, 文化資本

## Changes in factors affecting information literacy for first-year university students

**Abstract:** This paper presents the results of an information literacy proficiency survey conducted in the year 2022 to identify changes in the factors affecting information literacy. This survey is conducted every three years to determine the information literacy proficiency of incoming first-year students. In the 2016 survey, it was discovered that information literacy proficiency was determined by the degree of computer ownership at an early age, indicating that information literacy proficiency may be dependent on cultural capital and past educational experiences of learning information literacy in elementary and junior high school. In other words, we are moving towards a state of institutionalized cultural capital. The results of the 2022 survey reveal that the trend identified in the 2019 survey has gradually increased.

**Keywords:** Information Literacy, Typing, Cultural capitals

### 1. はじめに

本論文では、入学生の情報技術の習熟度（以後リテラシー<sup>\*1</sup>）の変化を示す。これまで行ってきた2016年度、2019年度の調査に加え、2022年度の入学生の調査結果から、その傾向を示す。2016年度の調査で観察できたのは、小学校時に自宅でパソコンを所有していた学生のリテラシーは高く、初等・中等教育における情報教育の影響は大きくなかったことである。このことから仮説的に言えるの

が、家庭環境によってパソコンを使う習慣が身体的に身についていた文化資本としてのリテラシーの可能性である。何かしらの趣味や行動習慣が、ある集団に所属しているだけで身につけているということは、文化的資本であると考えることができ、そのことを表していたのが小学校のときのパソコンの所有の有無である。つまり、パソコンが使えるということがある一定の階層に所属していることを示す兆候であった可能性である。

2019年度においては、小学校時にパソコンを所有している集団とリテラシーを有している集団が異なり始めており、パソコンの所有に依存せずリテラシーを身につけている学生が登場し始めていたが、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。小

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

a) nyoshi@yapu.jp

b) azetsu@yamaguchi-pu.ac.jp

\*1 情報リテラシーの捉え方については [1] を参照のこと。

さい頃からの習慣化が必要なくなったということが意味するのは身体化された文化的資本から制度化された文化資本に変化しつつあるという可能性である。つまり、身体的な文化資本としてのリテラシーが2016年度から2019年度においては変化し始め、社会制度資本に変化しつつあると想定することができた。この変化の傾向が続いているのかを2022年度の調査において分析した。

2016年度の調査では小学校時のパソコンの所有者においてリテラシーが高かったことを踏まえ、調査は第一に、パソコンが使えるという主観的評価を元にした集団の分類を行い、「使える」と評価した集団と「使えない」と評価した集団間でのアプリケーションの使用や行為の違いを明らかにする。第二に、小学校のときにパソコンを所有している集団とそうでない集団の比較を行い、リテラシーの習熟に違いがあるかどうかを確認する。

基礎データの獲得のために、2022年度入学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い、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、情報リテラシーなどのデータを収集した。

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が、その後の情報リテラシーの向上に関係しており、小学生の時点で自宅にPCを所有していたことの影響が弱まっていることである。情報リテラシーが初等教育時の家庭環境に影響を受けつつも、ゆるやかに制度化された文化資本へと移行しつつある状態であると言える。

## 2. 情報リテラシーについて

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 [2]-[4] 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\*2、アンケートの実施時には実際にPCを用いて入力時間の測定を行い、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

\*2 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 [5]。

表 1 PC とスマホの所持

Table 1 Rate of students who own PCs and smartphones.

年度	2016		2019		2022	
	PC	スマホ	PC	スマホ	PC	スマホ
所有している	79.3	98.8	88.9	99.7	94.7	99.7

(%)

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。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。

調査は、2016年度 (n=328)、2019年度 (n=334)、2022年度 (n=321) 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%)、2022年度はPCを持っている人は304人 (n=321, 94.7%)、スマホを持っている人は320人 (n=321, 99.7%) であった (表 1)。

### 3.1 タイピング時間の計測

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2016年度と2019年度は情報処理室にある同じ機種のもを、2022年度は個人が所有するものを、スマホに関してはすべての年度で個人が所有するものを用いた。

### 3.2 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, 67.7%)、2019年度で240人 (n=329, 72.9%)、2022年度で205人 (n=311, 65.9%) である。また、スマホでの画面を見ずに入力できない学生は2016年度で109人 (n=322, 33.9%)、2019年度で82人 (n=303, 27.1%)、2022年度で73人 (n=290, 25.2%) 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	2016		2019		2022	
	PC	スマホ	PC	スマホ	PC	スマホ
完璧にできる	2	27	2	24	0	26
ときどき間違	41	131	37	139	36	137
うが	62	55	50	58	70	54
できない	220	109	240	82	205	73

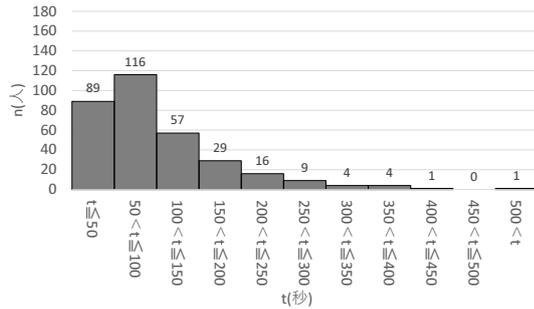


図 1 PC の入力時間 (2016 年度)  
Fig. 1 PC typing speed (2016).

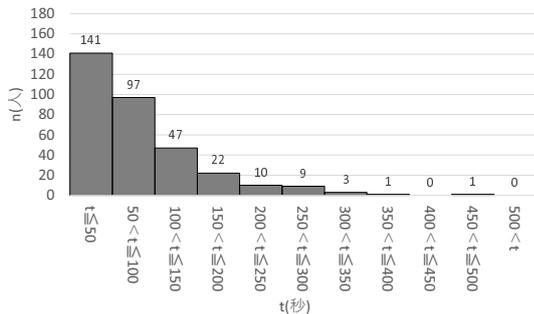


図 2 PC の入力時間 (2019 年度)  
Fig. 2 PC typing speed (2019).

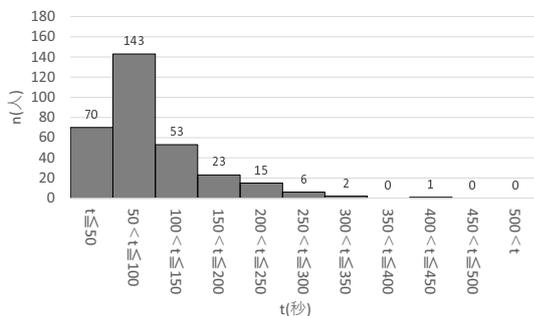


図 3 PC の入力時間 (2022 年度)  
Fig. 3 PC typing speed (2022).

### 3.3 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, 図 5, 図 6)。また、主観的評価とその評価を行なった対象

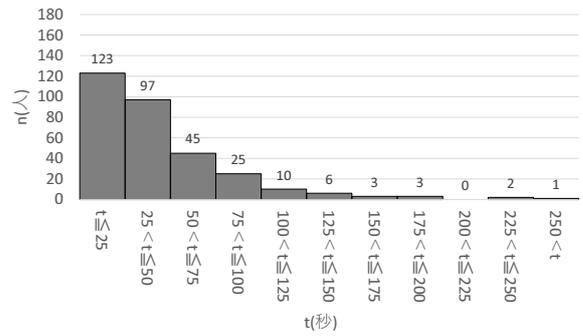


図 4 スマホの入力時間 (2016 年度)  
Fig. 4 Smartphone tapping speed (2016).

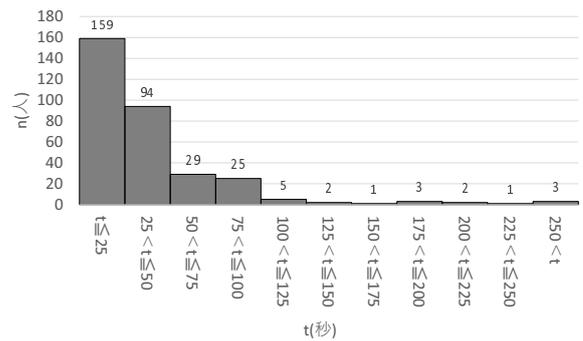


図 5 スマホの入力時間 (2019 年度)  
Fig. 5 Smartphone tapping speed (2019).

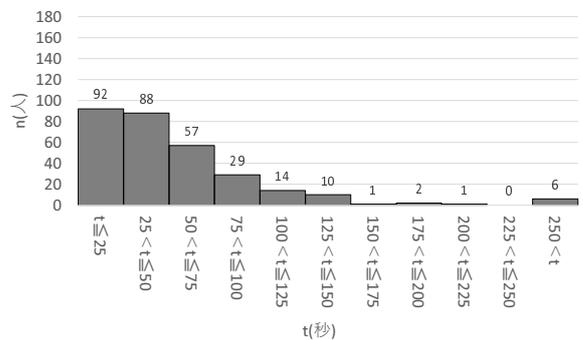


図 6 スマホの入力時間 (2022 年度)  
Fig. 6 Smartphone tapping speed (2022).

者の入力時間の平均値との関係を示したものが図 7, 図 8, 図 9 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。

#### 3.3.1 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

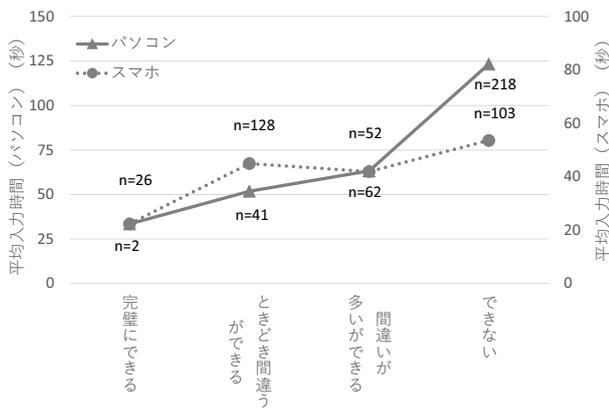


図 7 入力時間と主観的評価との関係 (2016 年度)

Fig. 7 Relationship between typing speed and subjective evaluation (2016).

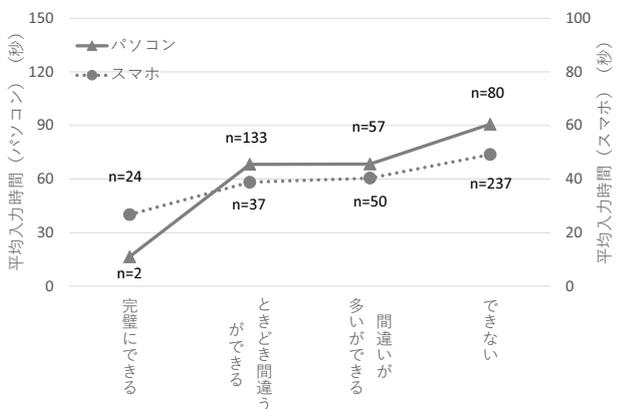


図 8 入力時間と主観的評価との関係 (2019 年度)

Fig. 8 Relationship between input time and subjective evaluation (2019).

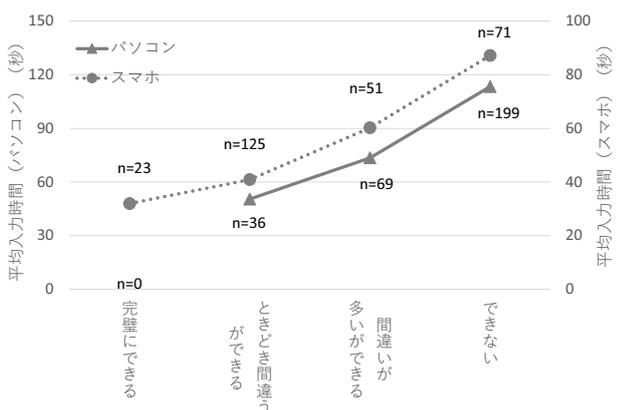


図 9 入力時間と主観的評価との関係 (2022 年度)

Fig. 9 Relationship between input time and subjective evaluation (2022).

ことであり、2つ目は、2016 年度と比較すると 2022 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 2022 年度にかけて主観的評価の高い集団にはっ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、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。このことから、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、動画や楽曲の視聴などの情報の消費を行なうアプリケーションおよびコミュニケーションについては主観的評価の高低に拘らず PC からスマホへ移行していることが挙げられる。

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	(%)		
主観的評価	2016	2019	2022
ワープロ (Word など)	15.9	25.8	31.7
表計算 (Excel など)	5.0	12.1	13.7
プレゼンテーション (Power Point など)	5.9	9.2	9.3
画像編集 (Photoshop など)	4.5	3.8	2.0
統計処理 (SPSS, R など)	1.4	0.0	0.0
プログラムの作成	0.5	0.0	0.0
電子メール	23.6	29.2	22.9
動画の視聴	55.5	39.6	36.1
音楽の視聴	31.4	18.3	17.1
電子書籍の購読	5.0	2.9	2.4
オンラインゲーム	7.3	9.2	6.3
情報検索 (地図, グルメ, その他)	26.8	17.1	14.6
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	9.5	10.8	4.9
ソーシャルメディア (情報収集用)	36.8	31.3	8.8
図書・論文検索	25.0	25.4	28.3
ブログ・ウェブ作成	10.0	8.3	11.2
ネットショッピング	34.5	21.3	14.1

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 主観的評価	(%)		
	2016 高	2019 高	2022 高
ワープロ (Word など)	33.3	39.3	45.3
表計算 (Excel など)	14.3	19.1	19.8
プレゼンテーション (Power Point など)	12.4	19.1	20.8
画像編集 (Photoshop など)	7.6	13.5	9.4
統計処理 (SPSS, R など)	1.0	2.2	0.9
プログラムの作成	1.0	2.2	0.9
電子メール	48.6	24.7	30.2
動画の視聴	73.3	52.8	57.5
音楽の視聴	54.3	30.3	21.7
電子書籍の購読	6.7	2.2	1.9
オンラインゲーム	19.0	18.0	13.2
情報検索 (地図, グルメ, その他)	35.2	18.0	20.8
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	27.6	13.5	11.3
ソーシャルメディア (情報収集用)	52.4	33.7	11.3
図書・論文検索	44.8	32.6	34.9
ブログ・ウェブ作成	16.2	14.6	17.0
ネットショッピング	52.4	25.8	17.9

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 主観的評価	(%)		
	2016 低	2019 低	2022 低
電子メール	86.8	82.5	84.4
動画の視聴	88.6	95.4	95.6
音楽の視聴	88.6	97.9	96.1
電子書籍の購読	36.4	39.2	49.5
オンラインゲーム	54.1	75.0	71.2
情報検索 (地図, グルメ, その他)	94.1	94.6	93.2
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	88.6	94.2	96.6
ソーシャルメディア (情報収集用)	80.5	89.2	94.1
図書・論文検索	33.6	54.2	46.3
ブログ・ウェブ作成	22.7	23.3	26.8
ネットショッピング	54.5	63.3	76.6

### 3.4 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, 89.8%), 2019 年度で 290 人 (n=329, 88.1%), 2022 年度で 259 人 (n=311, 83.3%) であった. この結果から, PC の使用開始時期は小

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 主観的評価	(%)		
	2016 高	2019 高	2022 高
電子メール	86.7	88.8	88.7
動画の視聴	87.6	98.9	95.3
音楽の視聴	84.8	96.6	96.2
電子書籍の購読	37.1	44.9	52.8
オンラインゲーム	62.9	78.7	75.5
情報検索 (地図, グルメ, その他)	95.2	95.5	96.2
ソーシャルメディア (コミュニケーション用)	90.5	95.5	98.1
ソーシャルメディア (情報収集用)	82.9	88.8	94.3
図書・論文検索	41.9	66.3	50.0
ブログ・ウェブ作成	23.8	21.3	21.7
ネットショッピング	61.9	80.9	86.8

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

年度 主観的評価	(人)					
	2016		2019		2022	
	低	高	低	高	低	高
小学校以前	1	2	0	1	0	1
小学校 (家庭のみ)	39	32	50	26	52	35
小学校 (学校のみ)	104	31	114	31	100	46
小学校 (学校と家庭)	47	39	45	24	18	8
中学校以降	29	1	31	7	35	16

学校からが多いことがわかる.

### 3.5 PC の使用時期・場所とリテラシー高低の関係

#### 3.5.1 家庭

家庭のみで小学校から PC の使用を開始した人の割合は, リテラシー低において, 2016 年度では 39/220 $\approx$ 17.7%, 2019 年度では 50/240 $\approx$ 20.8%, 2022 年度では 52/205 $\approx$ 25.4% である. リテラシー高において, 2016 年度では 32/105 $\approx$ 30.5%, 2019 年度では 26/89 $\approx$ 29.2%, 2022 年度では 35/106 $\approx$ 33.0% である.

#### 3.5.2 学校

学校のみで小学校から PC の使用を開始した人の割合は, リテラシー低において, 2016 年度では 104/220 $\approx$ 47.3%, 2019 年度では 114/240 $\approx$ 47.5%, 2022 年度では 100/205 $\approx$ 48.8% である. リテラシー高において 2016 年度では 31/105 $\approx$ 29.5%, 2019 年度では 31/89 $\approx$ 34.8%, 2022 年度では 46/106 $\approx$ 43.4% である.

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きたり、この傾向が2022年度ではさらに強まってきている。

また、2022年度の調査では中学校以降でPCに触れた場合でも小学校のときにPCに触れた場合と同等の割合で、情報リテラシーを獲得しており、PCを使う時期が中等教育であっても初等教育であっても、習熟度に違いが無くなってきている。

### 3.5.3 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年度と2022年度の調査でもその差に大きな変化は無い。

### 3.5.4 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。

### 3.5.5 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。

表8 出身県

Table 8 Native prefecture.

年度 情報リテラシー	2016		2019		2022	
	低	高	低	高	低	高
山口県	107	43	108	40	86	55
山口県以外	101	54	120	42	116	50

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 情報リテラシー	2016		2019		2022	
	低	高	低	高	低	高
社会と情報	53.6	50.5	55.4	47.2	70.7	59.4
情報の科学	6.4	7.6	3.8	5.6	7.8	4.7

表10 情報セキュリティの意識

Table 10 Information security awareness.

年度 情報リテラシー	2016		2019		2022	
	低	高	低	高	低	高
コンピュータウイルス	66.4	66.7	61.7	65.2	51.2	53.8
迷惑メール	25.9	23.8	27.1	18.0	19.5	22.6
個人情報が盗まれること	53.2	55.2	55.0	56.2	50.2	54.7

## 4. 考察

2016年度と2018年度では、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。調査結果から学校でのみPCに触れていた学生において、2016年度は77%、2019年度は78%の学生の主観的評価は低く、学校でのPC使用は学生の2016年度、2019年度は学生の主観的評価を22%程度を向上させる。一方、2022年度は68%の学生が主観的評価が低いながらも、32%の学生は主観的評価が高く、高くなった学生の割合が増えている。

その一方で家でのみPCに触れていた学生は2016年度では55%、2019年度では66%、2022年度では60%で主観的評価が低くなっており、家でのPC使用は学生の2016年度は45%、2019年度は34%、2022年度は40%程度と主観的評価は年々減少傾向にある。

このことから家庭にPCがあることが決定的な要因ではなくなりつつあり、学校における情報教育よりも重要な要因ではなくなりつつある。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。主観的評価の高低に拘らずスマホの使い方には差がないからである。スマホのリテラシーはPCのリテラシーと独立したリテラシーになっていると考えられる。

学校でPCに触れることが家庭でのPCへの接触よりも大きい影響力を持つようになってきたことが意味するのは、より充実した情報教育が求められてきていることである。自宅にPCが存在していたことが主観的評価の向上に若干寄与するとはいえ、自宅にPCを設置し、自由に使える環境があり、それが当たり前の環境に身を置いていたとしても主要因にならないということは、当該の学生

達がある種類の社会階級に身を置いていたとしても学校の方が影響力を持つようになってきたこと、そのことが3年間で変化したと考えることができる。

#### 4.1 社会状況の変化

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。

この状況は2022年度の学生では少し異なっている。インターネット普及率は78%まで上昇し、年代別で見ると13歳から59歳までのインターネットの普及率は90%を超えている[6]。これは小学生の保護者の世帯にはインターネットがほぼ接続されていることを示している。

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、すでに一般的な状況であり所属していた階層も似通っていたと想定できる。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を使う習慣にある同じような階層にいたと言える[7]。

学校における情報教育の効果が主要因となりつつあるのは、上記のように各家庭の階層が平準化されたからだと考えられる。2022年度のアンケートの結果から見えてくるのは、PCを所有していた家庭で成長していることが一般化し、情報リテラシーの獲得は高等学校までに学習した内容に依存しているという可能性である。情報リテラシーを身につけることが、もし学校教育に依存し始めると仮定するならば、主観的評価を変化させる主要因として小学校のときにPCに学校で触れていたことを挙げる解釈が可能である。

さらに、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ため、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ば、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。情報リテラシーの知識と技能は身体化された文化資本から制度化された文化資本に移行しつつある。

#### 4.2 制度化されつつある文化資本としての情報リテラシー

##### 4.2.1 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17.7%、学校のみでPCに触れている学生の割合は47.3%、学校と家庭の両方でPCに触れている学生の割合は21.4%である。これらの数値が2019年度の調査では、家庭のみの割合が20.8%、学校のみが47.5%、学校と家庭の両方の割合が18.8%となっている。2022年度の調査では、家庭のみの割合が25.4%、学校のみが48.8%、学校と家庭の両方の割合が8.8%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30.5%、学校のみが29.5%、学校と家庭の両方の割合が37.1%である。2019年度の調査では、家庭のみの割合が29.2%、学校のみが34.8%、学校と家庭の両方の割合が27.0%となっている。2022年度の調査では、家庭のみの割合が33.0%、学校のみが43.4%、学校と家庭の両方の割合が7.5%となっている。

このことから主観的評価の高低のいずれの場合も学校の影響力が主要因となっていることが読み取れる。しかし、主観的評価は学校の場合に低くなりやすく、家庭の場合には高くなるという傾向も読み取ることができる。

主観的評価の高い学生にのみ着目すると、2016年度では「家庭のみ+学校と家庭の両方」で67.6%、「学校のみ+学校と家庭の両方」が66.7%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56.2%、「学校のみ+学校と家庭の両方」で61.8%とその傾向に変化が見られる。このことから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。2022年度では状況がさらに進み、「家庭のみ+学校と家庭の両方」で40.6%、「学校のみ+学校と家庭の両方」が50.9%となり差がさらに広がってきている。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<sup>\*3</sup>になっており、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りと指摘できる。

#### 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

<sup>\*3</sup> 一つの解釈として、学校で適切な教育を受けることが無く「嫌い」になってしまったという理解が可能である。

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。

小学校のときに家庭でPCの使用を始めた学生とそうでない学生の情報リテラシーの指標の違いは無くなりつつあり、学校における情報教育は制度化された文化資本に至る途上であることが明らかになった。今後も継続的に調査を行うことで、制度化された文化資本への移行がさらに進むのかが判明できる。

今後の課題は下記の2つである。

- (1) PCを自宅に所有していた集団に情報リテラシーの高低がある合理的な解釈を考える
- (2) 年度による変化を確認するために、情報のカリキュラムが変更された2025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] 畔津忠博, 吉永 敦征: 大学初年次生における情報リテラシーの経年の変化, 情報処理学会研究報告, Vol.2021-CE-162, No.21, pp.1-7(2021).
- [2] 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).
- [3] 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](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1356188.htm)) (参照 2019-10-01).
- [4] 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).
- [5] 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).
- [6] 総務省: 平成22年版 情報通信白書(2010)(オンライン), 入手先(<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h22/html/me411100.html>) (参照 2022-10-20).
- [7] 加藤晴久: ブルデュー 闘う知識人, 講談社(2015).
- [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I, 藤原書店(1990).
- [9] ナン・リン, 筒井淳也他訳: ソーシャル・キャピタル, ミネルヴァ書房(2008).