

初年次学生にみる情報通信機器利用と ソーシャルスキルの関連性

—通信端末およびインターネットサイト別による検討—

水野有希・阿南 大・泰松範行

I. はじめに

近年の ICT (Information and Communication Technology) の発展により、スマートフォン（以降、スマホ）やタブレット端末などが普及し、インターネットの利用が容易にいつでもできるようになった。ネット利用者は増加の一途をたどっている。とりわけ、インターネットは仕事だけでなく日常生活にも浸透し、総務省の平成26年度版情報通信白書によると、スマホを含む携帯電話およびパーソナルコンピュータ（以降、PC）の世帯普及率はそれぞれ94.8%、81.7%であり、インターネット利用の人口普及率82.8%のうち、スマホや携帯電話などの携帯端末を利用する割合は66.9%にのぼった。

これまで、インターネットを利用する場合はPCを用いて利用することが主流であったが、2007年にアップル社の「iPhone」の発売が話題となり、翌年には日本でも発売され、その翌年の2009年にはAndroid携帯が発売された。さらに、広帯域移動無線アクセスシステム（WiMAX）のサービスが提供されて以降、スマホは通話やメール以外に、動画、音楽、ネットショッピング、ゲーム、SNS (Social Network System) などのインターネットサイトの利用がいつでもどこでも可能となり、身近な情報通信端末になっている。スマホの世代別の普及率では、デジタルネイティブである20代の利用がもっとも多く、スマホは彼らの必須アイテムとして、生活の一部と化している。

しかしながら、日本は他国と比べてスマホや携帯電話を使用したインターネット利用時間が長く、今後、携帯端末のネットを中心とした長時間利用者の増加、それによる学生生活や家庭生活、学業への悪影響が大きな問題となることが懸念される。大学生のスマホ利用について「大学滞在時間が短い」「大学生活が充実していない」「通学時間が長い」といった学生ほど利用時間が増えており、スマホ利用時間と読書の時間が反比例しているとの報告がある（日本大学生生活協同連合会、2015）。また、植村（2015）の調査では、大学生の1日あたりのスマホ利用時間の平均は、男子大学生が4.33時間、女子大学生が5.59時間であり、利用時間が長い人ほど大学生活におけるイベントへの不安をコーピングする手段として利用していることを指摘している。とりわけ、初年次学生は、入学時点では不適応を起こす学生が少なからずいるが、大学に入学すると、高校時代までの生活と異なり、講義のたびに教室間を移動し仲間の顔ぶれが大幅に変わる。自分で判断し、個としての行動が求められるため、高校までのような友達に頼り頼られる共存的・協同的な行動は減ることが考えられる。つまり、初年次には、

個人の問題解決能力やコミュニケーション力などのソーシャルスキルが要求される場面が多く発生する。また、円滑な対人関係を築くための言語的・非言語的な能力であるソーシャルスキルの不足は、孤独感を高める要因の1つとされ、スキルの不足から、対人関係形成が困難になり、対面での社会的ネットワークが希薄化してしまう(前田ら, 1993)。特に、大学のコミュニケーション行動においては、スマホとLineの急激な普及により、通話離れや手書き離れが起り、書き言葉と話し言葉の区別ができないことや、SNSの利用に付随する非対面的な関係・オンデマンド性が学生に気軽さをもたらし、コミュニケーションスタイルの変貌が社会性の減退につながっているとの指摘がある(岡田, 2012)。

ところで、前述したように、大学生の間にはスマホや携帯電話などのコミュニケーションツールが広く利用されているが、都筑ら(2000)はコミュニケーションメディアに対する大学生の評価を分析した結果、携帯端末を使用したメールは他のメディアに比べて対人緊張が低く、その利用頻度は親和感情と大いに関連性があることを明らかにしている。また、メールの使用量が多いほど、ソーシャルスキルが高まるなどネットワーク上のコミュニケーションにより良好な対人関係を構築できるという報告も少なくない(鈴木ら, 2001, 田中, 2008)。

そこで本稿では、初年次学生のインターネット利用傾向や使用する情報通信機器の種類を把握し、それらがソーシャルスキルにどのように影響するか検討し、初年次学生の傾向や初年次教育における課題について考察する。

II. 調査内容

1. 調査対象と期間

首都圏に所在する四年制大学の初年次学生(1年生)を対象に、質問紙調査を実施した。対象者に対して調査の趣旨説明と協力依頼を行い、質問紙を配布し、その場で回収した。調査期間は、2015年1月であり、回答者は454名(回収率:100%)であった。

2. 調査項目

1) 情報通信機器の利用状況

①学内および自宅におけるPCの利用頻度

学内PCの利用頻度に関しては、PCを使用する授業時以外の利用を「毎日」「週の半分」「週に1回」「1か月に1, 2回」「利用なし」の5件法で尋ねた。自宅にPCを保有しているかどうかの質問には「はい」と回答した場合のみ、利用頻度を前述の5件法で尋ねた。

②通信端末の利用状況

通信端末の利用状況に関しては「スマホ」「スマホ以外の携帯電話」「ゲーム機」「タブレット端末」「PC」の所有の有無を尋ね、所有している場合のみ1日あたりの利用時間を時間単位で答えてもらった。加えて、所有している全通信端末での1日あたりのインターネット利用時間を時間単位で答えてもらった。

③よく利用するインターネットサイト

インターネットでよく利用するサイトについては、PCでの利用と携帯電話も含むスマホなどの携帯端末での利用の双方を尋ねた。共通項目は「情報検索」「動画閲覧」「音楽のダウンロード」「ネットショッピング」「ブログ」「mixiやFacebook」「Twitter」「ゲーム」「その他」の9項目とし、スマホには「Line」を加え、PCにはサイト利用とは異なるが「文書作成や表計算」や「画像編集」などのアプリケーションソフトを使う利用を加えた。それぞれ、利用している項目を選択するようにし、複数回答とした。また、「その他」を選択した場合には、よく使っているサイトやアプリを具体的に記述するように求めた。

2) ソーシャルスキル

ソーシャルスキルの評価には、菊池(2007)が開発したKiss-18社会的スキル尺度を用いた。この尺度は、会話を始めたり、質問したり、自己紹介をする「初歩的スキル」、人に助けを求めたり、指示を与えたり、謝ったりする「高度なスキル」、自分の感情に気づき、その感情を表現した「感情処理のスキル」、他人を助けたり、和解したり、自分をコントロールする「攻撃に代わるスキル」、難しい会話に応じたり、失敗を処理したり、非難を処理したりする「ストレスを処理するスキル」、目標を設定したり、自分の能力を知ったり、決定を下す「計画のスキル」の6つに分類され、それぞれ3項目、計18の項目で構成される。回答は「いつもそうだ」「だいたいそうだ」「どちらともいえない」「たいていそうではない」「いつもそうではない」の5件法で尋ねた。

3. 倫理的配慮

倫理的配慮として、研究の目的以外には質問紙の結果を使用しないこと、プライバシーの保護を厳守すること、協力の有無と学習の評価は無関係であることを文章および口頭で説明した。その上で研究の主旨に賛同し、協力の得られた学生を対象とした。

Ⅲ. 情報通信機器の利用状況

1. 学内および自宅におけるPCの利用頻度

PCの利用頻度について、学内PCを毎日利用する者は3.5%、週に半分が13.7%、週に1回が30.4%、1か月に1、2回が36.6%、利用しないが14.8%であり、週3回以上利用する利用頻度が高い群は全体の2割未満であった(図1)。調査を冬休み明けに実施しており、冬休み期間の利用を含めて回答していたことが考えられ、学内PCの利用頻度が少ない傾向を示したものと思われる。

PCを保有している(自宅にPCがある)学生は82.4%であり、その利用頻度は毎日利用が14.3%、週に半分が15.6%、週に1回が16.7%、1か月に1、2回が24.2%、利用しないが11.1%であった(図2)。自宅PCは大学PCよりも、週3回以上の利用頻度の高い群が多く、利用頻度の傾向に有意な差($p < 0.01$)があった。

また、PCの利用状況を総合したところ、毎日利用が14.5%、週に半分が21.8%、週に1回が28.6%、1か月に1、2回が25.8%、利用しないが8.1%であった(表1)。この結果から推測できることは、学内PCの利用頻度が高い群は自宅PCの利用頻度も高いが、逆に自宅PCの利用頻度が高くても学内

PCの利用がそれに比例しているわけではないようである。また、自宅PCの利用が月1、2回以下にPCを保有していない者を含めた利用頻度の低い群233名の学内PCの利用状況と、学内PCの利用が月に1、2回以下の利用頻度が低い群233名の自宅PCの利用状況を比較した(表1)。学内PCの利用頻度が低い者は、自宅PCを積極的に活用している傾向がみられるが、自宅PCの利用頻度が低い者は学内PCに触る機会も少ないようである。

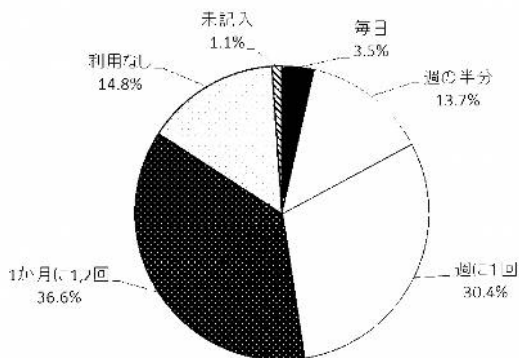


図1 学内PCの利用頻度

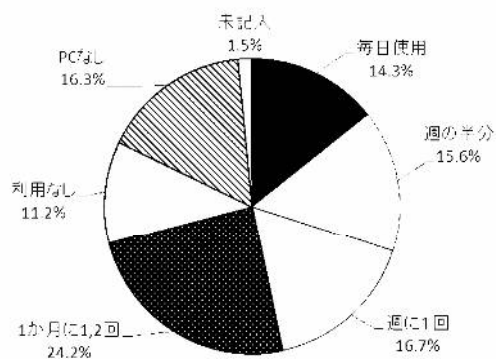


図2 自宅PCの利用頻度

表1 総合したPC利用、および利用頻度が低い群の傾向

頻度	総合した利用頻度※1	自宅PC利用低群の学内PC利用頻度※2	学内PC利用低群の自宅PC利用頻度※3
毎日	14.5%	0.0%	8.2%
週の半分	21.8%	9.0%	11.2%
週に1回	28.6%	26.2%	14.6%
1か月に1,2回	25.8%	43.8%	33.9%
利用なし※4	8.1%	21.0%	32.2%

※1：全回答者454名中の割合、※2：自宅PCの利用頻度が低い群233名中の割合、

※3：学内PCの利用頻度が低い群233名中の割合、※4：PCを保有していない者を含む

2. 通信端末の利用状況

インターネットを利用する端末として、スマホ、スマホ以外の携帯電話、ゲーム機、タブレット端末、PCなどが挙げられる。それぞれの保有状況や利用時間を比較したところ、スマホを所有している学生は93.2%、スマホ以外の携帯は10.6%、ゲーム機は52.4%、タブレット端末は16.1%、PCは70.3%であった(表2)。PCの保有率は、前述した「1. 学内および自宅におけるPCの利用頻度」との値が異なっていた。これは、前述の質問が「自宅にPCがあるか」に対して、ここでは「PCを持ってい

るか」と質問したため、自分専用、もしくは自分が優先的に利用できる PC を保有している割合と考えられる。また、スマホが93.2%、携帯電話が10.6%であるため、合計すると保有率は103.7%となり、スマホまたはスマホ以外の携帯電話を全員が所有していることになる。

利用時間の平均は、スマホが6.4時間、スマホ以外の携帯は2.9時間、ゲーム機、タブレット端末、PCは約1.5時間の水準であった。利用時間を「利用しない」「1時間未満」「1～2時間」「3～4時間」「5～7時間」「8時間以上」に分類し集計した結果、スマホに関しては、3時間未満が17.6%に対して、3～4時間が23.7%、5～7時間が22.3%、8時間以上29.6%であり、利用時間が非常に長いことがわかる。携帯電話は1～2時間の利用者が22.9%と最も多く、3時間未満に集中しているものの、8時間以上の長時間利用者は16.7%いた。ゲーム機、タブレット携帯、PCともに、1～2時間前後の利用が集中しており、ゲーム機が50.0%、タブレット端末が64.4%、PCが49.2%であった。また、これら3つの通信端末を利用しない者も比較的多く、それぞれの端末で約15%であった。

次に、上記の端末でインターネットの利用時間を聞いたところ、利用しないが4.4%、1時間未満が16.9%、1～2時間が26.0%、3～5時間が26.5%、5～7時間が16.9%、8時間以上が9.4%であった。スマホの利用時間と比較するとインターネットの利用時間が少ないことから、インターネットからダウンロードしたアプリやインターネットにアクセスしなくても利用できる Line などに費やす時間が比較的長いと考えられる。

表2 通信端末の所有の有無と各利用時間

		スマホ	携帯電話	ゲーム機	タブレット端末	PC	インターネット ^{※7}
所有している割合		93.2%	10.6%	52.4%	16.1%	70.3%	-
利用時間	平均時間 ^{※5} (時間)	6.4±5.05	2.9±3.60	1.6±1.90	1.4±2.03	1.6±1.95	-
	3時間未満 ^{※6}	17.6%	54.2%	66.8%	78.1%	64.3%	47.3%
	3時間以上 ^{※6}	82.4%	45.8%	33.2%	21.9%	35.7%	52.7%

※5：平均時間の数値表記は「平均±標準偏差」、※6：各情報端末の所有人数を100%として算出、
 ※7：左記の通信端末を用いたインターネット利用の時間

3. よく利用するインターネットサイト

PC またはスマホで利用するサイトを比較した(図3, 4)。通信端末に関わらず、情報検索や動画閲覧の利用が約70%を占め、音楽のダウンロードやネットショップは30～40%台であった。ブログは20%を下回り、Facebook や Twitter などの SNS の利用を総合すると、PC が20%、スマホが70%近くにのぼった。ゲームはスマホの利用者がPCの2倍を超え、スマホのみで利用する Line は80%近くを占めており、スマホにおける SNS・ゲーム・Line の利用率が高いことが伺える。また、PC で利用するアプリを総合すると全体の4分の1程度の利用であった。

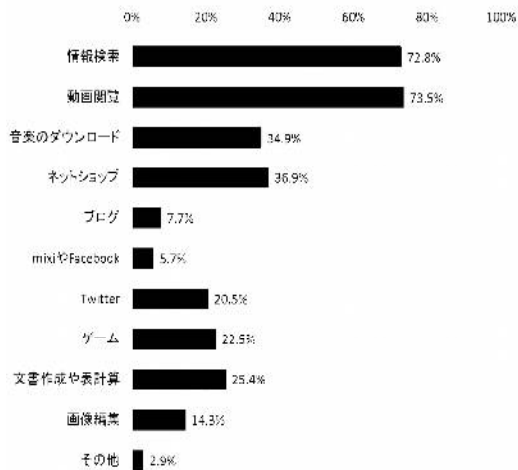


図3 PCでよく使うサイト

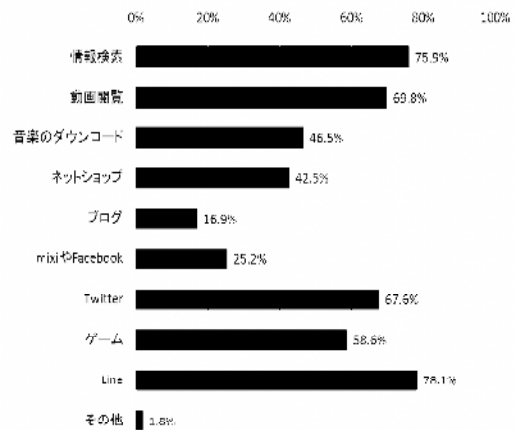


図4 スマホでよく使うサイト

共通項目の中でPCとスマホの利用の差を見ると、PCでの動画閲覧がスマホよりも利用が3.7%高かっただけで、他の項目はスマホ利用の割合が高く、利用の差は情報検索が3.1%、音楽のダウンロードが11.6%、ネットショッピングが5.7%、ブログが9.2%、mixiやFacebookが19.5%、Twitterが47.1%、ゲームが36.1%であった。

IV. ソーシャルスキルとの関連性

1. ソーシャルスキルの特徴

調査対象454名から欠損値を除いた434名のデータを用いて集計し、初年次学生のソーシャルスキルの特徴を調べた。ソーシャルスキル得点の算出は「いつもそうだ」; 5点, 「だいたいそうだ」; 4点, 「どちらともいえない」; 3点, 「たいていそうではない」; 2点, 「いつもそうではない」; 1点とし、得点が高いほど社会的スキル能力の認知が高いことを示す。総合得点の基本統計量は、平均56.4点、標準偏差 (SD) 11.38点であった。信頼性係数 $\alpha=0.93$ であり、信頼性の高い尺度であることがわかる。

6つの分類で比較すると、初歩的スキルの平均が 9.0 ± 2.50 点、高度なスキルが 9.6 ± 2.12 点、感情処理のスキルが 9.4 ± 2.16 点、攻撃に代わるスキルが 9.4 ± 2.26 点、ストレスを処理するスキルが 9.5 ± 2.15 点、計画のスキルが 9.4 ± 2.26 点であった。総合得点も含めた相関係数は全ての分類項目において有意に相関し ($p < 0.001$), 関連性が強いことがわかる。また、18項目の主成分分析および因子分析を行った結果、3因子が抽出され、第3因子までの累積寄与率は51.8% (第1因子23.6%, 第2因子16.4%, 第3因子11.8%) だった。各因子の負荷量が高い項目内容を踏まえ、第1因子は「問題解決・意思決定」、第2因子は「コミュニケーション」、第3因子は「対人関係」と命名でき、どの因

子にも比較的高い負荷量を示す項目が複数示された。

2. 情報通信機器の利用量とソーシャルスキルの関連性

情報通信機器の利用頻度や時間がソーシャルスキルレベルに影響するか比較したものを表3に示す。利用頻度や使用時間の高い群と低い群の2群に分け、6分類のスキルと総合得点で2群間の差の検定を行い、有意差が生じた場合は平均値が有意に高い方を矢印の向きで示した。なお、有意水準は1%未満、5%未満、10%未満で調べ、高い群（頻度高、利用長、利用あり）の平均値が有意に高い場合は矢印が上向き（↑）、低い群（頻度低、利用低、利用なし）の平均値が有意に高い場合は矢印を下向き（↓）とした。

PCの利用頻度は、Ⅲ. 1で集計した学内および自宅PC利用を「毎日」および「週の半分」と回答した者を“頻度高群”，「利用しない」または「PCなし」，「月1, 2回」，「週1回」と回答した者を“頻度低群”に分けた。学内PCは頻度高群が17.3%，頻度低群82.5%，自宅PCは頻度高群が30.6%，頻度低群68.4%，総合したPCの利用頻度は頻度高群が37.1%，頻度低群62.9%であり、複数の項目で頻度高群のソーシャルスキルレベルが有意に高い値（学内PCはストレス処理・計画総合，自宅PCはストレス処理，PC総合はストレス処理・計画； $p<0.05$ ）になっていた。とりわけ、ストレス処理はPCの利用頻度が高い場合にスキルレベルが有意に高く、学内PCの利用が高い者は全体的にスキルレベルが高くなる傾向を示していた。

次に、通信端末の利用時間が3時間以上の者を“利用長群”，3時間未満の者を“利用短群”に分けた。利用長群・利用短群の割合はⅢ. 2の表2で示してあるので割愛する。スマホは利用時間の長短がスキルレベルに影響することがなく、携帯電話（攻撃； $p<0.05$ ）・タブレット端末（感情処理・攻撃・計画・総合； $p<0.05$ ）・PC（高度・感情処理・ストレス処理・計画・総合； $p<0.01$ ）は利用長群の方が有意に高く、ゲーム機は利用低群の初歩的スキルレベルが高くなる傾向を示した。

PCおよびスマホを使い、インターネットサイトを利用している者を“利用あり群”，利用していない者を“利用なし群”に分けた。利用あり・なし群の割合はⅢ. 2の図3, 4で示してあるので割愛する。項目ごとにPCとスマホの利用ある・なしで比較したところ、情報検索は、スマホで利用していないほうが有意にスキルレベルは高く（すべてのスキル項目； $p<0.01$ ）、総合得点が60点を超える高い値となっており、音楽のダウンロード（PCは計画； $p<0.05$ 、スマホは初歩・高度・感情処理・攻撃・総合； $p<0.05$ ）やネットショッピング（PCは高度・感情処理・ストレス処理・計画・総合； $p<0.05$ 、スマホは初歩； $p<0.01$ ）は通信端末の種類に関わらず、利用した方が有意に高かった。ブログは利用していない方が有意に高く（PCはストレス処理・計画； $p<0.05$ 、スマホは全項目； $p<0.05$ ）、FacebookやTwitter、LineなどのSNSは、通信端末の種類に関わらず、利用あり群の初歩的レベルのスキルが高かった（ $p<0.05$ ）。ゲーム機は通信端末の種類に関わらず、利用しない群の攻撃に代わるスキルが有意に高かった（ $p<0.05$ ）。

表3 情報通信機器の利用状況とソーシャルスキルレベルの比較

項目	総合得点 ^{※8}		検定結果 (**; p<0.01, *; p<0.05, †; p<0.1) ^{※9}							
	頻度高	頻度低	初歩	高度	感情処理	攻撃	ストレス処理	計画	総合	
1. PCの利用頻度										
利用頻度	学内PC	58.40	55.91	0.293	0.058	0.083	0.185	0.004	0.036	0.041
				†(†)	†(†)			** (†)	* (†)	* (†)
	自宅PC	56.82	56.09	0.293	0.211	0.465	0.470	0.006	0.178	0.249
								** (†)		
	PC総合	57.46	55.70	0.471	0.073	0.129	0.291	0.001	0.044	0.065
				†(†)				** (†)	* (†)	†(†)
2. 情報通信機器の利用										
	利用長	利用短	初歩	高度	感情処理	攻撃	ストレス処理	計画	総合	
通信端末	スマホ	56.73	56.22	0.328	0.277	0.308	0.246	0.312	0.291	0.406
	携帯電話	57.87	53.38	0.133	0.094	0.055	0.036	0.103	0.140	0.061
				†(†)	†(†)	* (†)				†(†)
	ゲーム機	55.32	55.93	0.077	0.323	0.311	0.176	0.146	0.444	0.389
				†(†)						
	タブレット端末	64.44	58.41	0.095	0.106	0.032	0.021	0.134	0.001	0.021
				†(†)		* (†)	* (†)		** (†)	* (†)
	PC	57.83	55.91	0.246	0.047	0.036	0.145	0.031	0.006	0.029
				* (†)	* (†)			* (†)	** (†)	* (†)
インターネット利用		56.24	56.27	0.199	0.349	0.285	0.288	0.434	0.372	0.352
3. よく使うアプリおよびサービス										
	利用あり	利用なし	初歩	高度	感情処理	攻撃	ストレス処理	計画	総合	
情報検索	PC	56.15	57.12	0.159	0.396	0.045	0.245	0.216	0.101	0.192
						* (†)				
	スマホ	55.55	61.23	0.004	0.003	0.000	0.001	0.005	0.006	0.001
				** (†)	** (†)	** (†)	** (†)	** (†)	** (†)	** (†)
動画閲覧	PC	56.58	55.89	0.467	0.181	0.276	0.266	0.429	0.113	0.313
	スマホ	56.20	57.13	0.216	0.348	0.068	0.298	0.066	0.275	0.241
						†(†)		†(†)		
音楽のダウンロード	PC	57.53	55.80	0.113	0.132	0.224	0.196	0.188	0.015	0.083
									* (†)	†(†)
	スマホ	57.97	54.76	0.000	0.003	0.004	0.001	0.105	0.144	0.002
				** (†)	** (†)	** (†)	** (†)			** (†)
ネットショッピング	PC	57.86	55.55	0.098	0.036	0.048	0.265	0.009	0.006	0.022
				†(†)	* (†)	* (†)		** (†)	** (†)	* (†)
	スマホ	57.34	55.56	0.005	0.226	0.488	0.234	0.124	0.074	0.175
				** (†)					†(†)	
ブログ	PC	53.74	56.64	0.156	0.110	0.093	0.126	0.027	0.042	0.055
	スマホ	53.50	57.10	0.016	0.029	0.000	0.027	0.002	0.006	0.001
				* (†)	* (†)	** (†)	* (†)	** (†)	** (†)	** (†)
mixiやFacebook	PC	59.65	56.20	0.014	0.251	0.246	0.225	0.143	0.086	0.094
				* (†)					†(†)	†(†)
	スマホ	57.82	55.85	0.015	0.202	0.176	0.052	0.376	0.039	0.059
				* (†)			†(†)		* (†)	†(†)
Twitter	PC	57.58	56.09	0.084	0.207	0.173	0.435	0.384	0.138	0.178
				†(†)						
	スマホ	56.93	54.83	0.001	0.117	0.360	0.112	0.281	0.021	0.066
				** (†)					* (†)	†(†)
Line	スマホ	56.70	54.43	0.015	0.098	0.252	0.209	0.224	0.229	0.103
				* (†)	†(†)					
ゲーム	PC	55.12	56.79	0.110	0.144	0.130	0.034	0.126	0.313	0.087
							* (†)			†(†)
	スマホ	55.80	57.56	0.064	0.111	0.101	0.006	0.183	0.371	0.064
				†(†)			** (†)			†(†)
創作作業	PC	57.04	56.06	0.099	0.233	0.422	0.002	0.366	0.429	0.221
				†(†)			†(†)			

※8：社会的スキルの総合得点が有意に高い方 (p<0.05) は、数値が太字

※9：検定結果の括弧内は、各項目の高い群が有意に高い場合が↑、低い群が有意に高い場合が↓とした

3. ソーシャルスキルレベル別の利用傾向

IV. 2の分析結果では、利用状況によりソーシャルスキルの評価に差が見られたことから、ソーシャルスキルの上位群・中位群・下位群に分け、GP分析（Good-Poor Analysis）により、情報通信機器の利用傾向を調べた。基礎統計量の結果（総合得点の平均56.4、標準偏差（SD）11.38、尖度1.111、歪度-0.024）から、このデータの分布は正規分布よりスソが長いが、左右均等な形になっている。このデータの平均±0.5SDで群を分け、総合得点が62.1点以上を上位群（118名；27.2%）、50.7点以下を下位群（107名；24.7%）とした。

ソーシャルスキルが高い者の特徴を図5～9、表4に示した。PCの利用頻度を見ると、学内および自宅PCを週3回以上利用する者が増え、総合した結果にもそれが顕著に現れている。また、通信端末別での利用時間を比較すると、スマホやゲーム機に差はなかったものの、携帯電話（ $p<0.1$ ）・タブレット端末・PC（ $p<0.05$ ）の利用時間に差が見られた。つまり、ソーシャルスキルが低い者は、スマホとスマホ以外の携帯電話を所持してもスマホの利用をより好み、ソーシャルスキルが高い者は、スマホと携帯電話を使い分け、タブレット端末やPCなどをより活用する傾向があった。

また、よく利用するインターネットサイトでは、スマホに関して、ソーシャルスキルが高い者は、音楽のダウンロード、FacebookやTwitterなどのSNSを利用し（ $p<0.05$ ）ソーシャルスキルが低い者は、情報検索や動画閲覧、ブログなどの利用が有意に高く（ $p<0.05$ ）なる傾向があった。

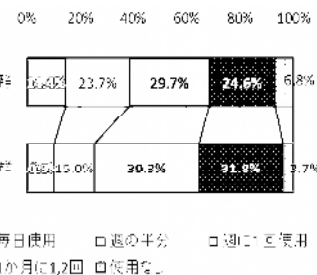
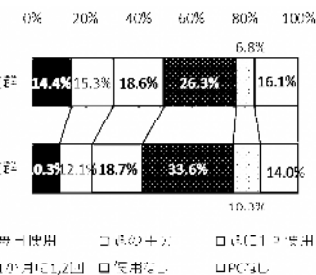
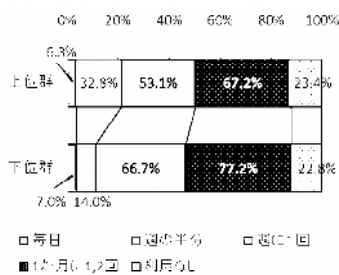


図5 学内 PC の利用頻度

図6 自宅 PC の利用頻度

図7 総合した PC の利用頻度

表4 ソーシャルスキル別の通信端末の所有の有無と各利用時間

		スマホ	携帯電話	ゲーム機	タブレット端末	PC	インターネット ^{※7}	
上位群	所有している割合	94.9%	11.0%	47.5%	22.0%	67.8%	-	
	利用時間	平均時間 ^{※5} (時間)	5.7±4.20	4.2±3.99	1.5±1.42	2.1±2.73	2.3±2.61	-
		3時間未満 ^{※6}	19.6%	50.0%	81.3%	77.3%	70.0%	50.0%
		3時間以上 ^{※6}	80.4%	50.0%	18.8%	22.7%	30.0%	50.0%
下位群	所有している割合	95.3%	10.3%	55.1%	7.5%	73.8%	-	
	利用時間	平均時間 ^{※5} (時間)	6.2±4.56	1.7±2.51	1.8±1.85	1.4±0.85	1.5±1.77	-
		3時間未満 ^{※6}	20.0%	83.3%	82.4%	88.9%	84.4%	46.7%
		3時間以上 ^{※6}	80.0%	16.7%	17.6%	11.1%	15.6%	53.3%

※5, 6, 7は表2を参照

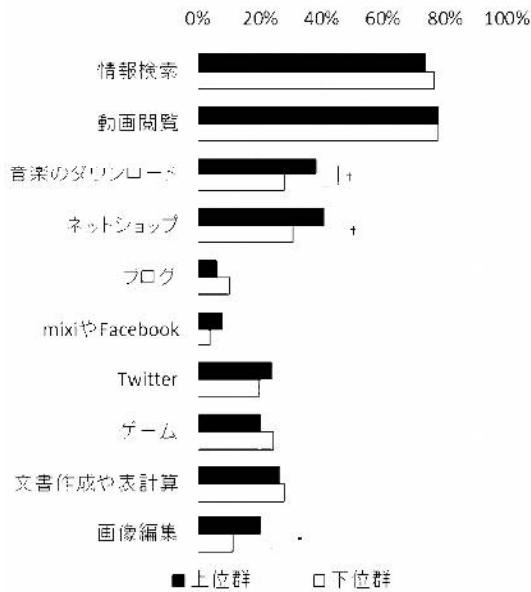


図8 PCでよく利用するサイト

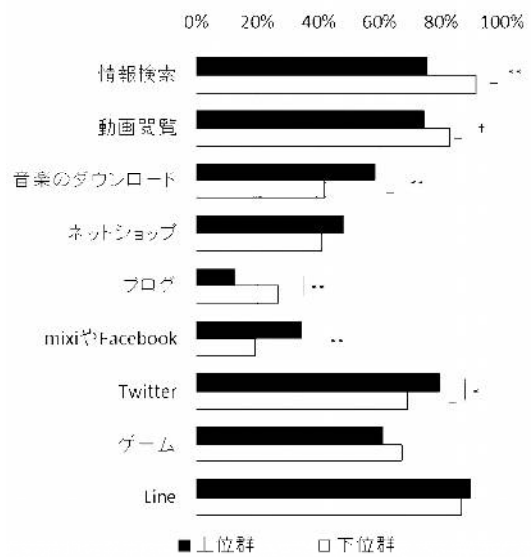


図9 スマホでよく利用するサイト

V. 総合考察

1. 初年次学生のネット利用とソーシャルスキルについて

数年前までは、携帯電話でインターネットを見る場合、携帯用またはモバイル専用画面に進み、PCでネットを使うよりも情報量が少なかったものの、近年、携帯電話の通信速度が高速化したことで、PCと同じ情報量を閲覧できるようになり、ますますPCの利用は減る傾向にある。調査の結果では、PCの保有率は8割を超えていたが、利用時間はスマホの3分の1にも満たなかった。しかし、普段からPCを積極的に利用する者のソーシャルスキルレベルは高く、「自分の感情を表現する」、「ストレスを処理する」、「目標を設定し、決定する」スキルが高い傾向があった。とりわけ、学内PCの利用は、暇つぶしや趣味よりも課題の作成に使われる機会が多く、計画的に授業の合間の空いている時間を利用していることが考えられることから、PCの使用目的や操作内容などがソーシャルスキルに反映している可能性がある。

スマホの使用では、FacebookやTwitter、LineなどのSNSの利用が多い場合、会話や質問、自己紹介をするコミュニケーションスキルが高いことがわかった。安藤ら(2001)は、SNSの利用は社会的孤独感や対人不安を減少させると報告しており、SNSのようなインターネットを通じたコミュニケーションを積極的にとることは、対人コミュニケーションにも効果があることが推測される。また、メディア・コミュニケーションは非対面性や匿名性、物理的および社会的制約の開放の特徴があるが、この特徴を活かした社会的ネットワークを形成することで、対人によるコミュニケーションと同様な親密なコミュニケーションを行うことが可能であると考えられる。

スマートフォンの長時間利用がソーシャルスキルに影響を及ぼすことはなかったが、利用するサイ

トによりスキルの差が見られた。とりわけ、情報検索サイトの頻繁な利用は、ソーシャルスキル全体の欠如をもたらしていた。電通総研（2014）の調査では、通勤通学中のネット利用では検索サイトの閲覧が最も多く、「暇つぶし」のためにネットを利用するとの回答（男性75.9%、女性85.5%）が多かったと報告されている。暇だと感じる時間があれば、目的を持たずにとりあえずネットを開く、といった流れでスマホを手に取り、サイトの閲覧をしているものと思われる。このような目的を持たない行動がソーシャルスキルへ影響を及ぼしていたと推測される。しかし、この目的を持たないスマホいじりは別の側面に効果があることが指摘されている。飯田ら（2011）の大学生の居場所感に関する研究では、大学生が実際に大学生活への適応や居場所のなさを喚起する場面で用いた方略として、携帯電話をいじったり、友人にメールや電話をしたりすることがよく用いられ、有効率も高いとされている。スマホや携帯電話は居場所のなさを乗り切るツールであり、一種の気晴らしかもしれないが、近年、個人を夢中にさせるよう肯定的報酬となる気晴らしが抑うつ軽減に効果的とされ、問題解決を促進することが報告されており（及川ら,2010）、初年次学生の情報検索サイトの長時間利用は、これらが要因の一つになっている可能性はある。初年次学生のネット利用に関しては、大学生活の不安感や居場所感などのソーシャルスキルの他の要素も考えられることから、大学生活の人間関係構築や学びなど大学適応に関する初年次教育、ソーシャルスキル向上にむけた情報モラルや情報倫理などの情報リテラシー修得を検討する必要がある。

2. 初年次教育におけるコミュニケーション力向上にむけた情報教育と教育改革の課題

前述した初年次学生の特徴を踏まえて、初年次教育の方向性や教育スタイルについて考えたい。近年、在学生や卒業生などに限定したSNSを活用している大学が増加している。本学では、大学生活の不安感や対人コミュニケーションの問題を取り除くため、入学数ヶ月前から入学後1ヶ月程度の期間、初年次学生を対象としたSNSを開設している。入学前講習やクラス内コントロールにおいて、SNSの活用などによる様々な試みが行われており、学習意欲を高めたり維持したりすることを目的とした学生同士の関係性を重視した動きは、初年次教育における議論ではさらにその範囲を拡大して進められている。加えて、多数の大学で対応が検討され始めているジェネリックスキル（社会人基礎力や学士力など）は、リテラシーとコンピテンシーという2つに分類されているが、コンピテンシーという対人関係・対課題解決という関係性に関する力も合わせて重視されている。これは、スキルの習得にとどまらない大学の抱える問題の処方箋として関心が高まっており、対人関係に対する改善が期待される点は、退学率との関係性においても注目が集まっている。

近年の初年次教育改革では、AL(Active Learning)やPBL(Project Based Learning または Program Based Learning)といった従来型講義科目と対局に位置づけられる参加型授業に注目が集まっている。中心になるのは、コミュニケーションを前提としたスペース、または教育方法という点であり、関係性をどう構築するかを意欲的に学ばせることと課題解決能力の育成に対して効果があると期待されている。学習の障壁となっている要因の1つを講義の受講者間のコミュニケーション不足と捉え、より円滑なコミュニケーションをすることを目的に人間関係の構築を促す講義形式や講義外の時間にも配

慮した SNS ツールを活用することが模索されている。

これらの教育改革における双方向性を重視する視点には、学生間だけではなく教員と学生間そして大学職員と学生間の関係をいかに構築するかも含まれている。関係性を構築するツールとして SNS がクラス内、キャンパス内、講義内など様々な局面で利用され始めている。その効果については、すでにいくつかの研究によって示されている(野寺ら, 2010)。しかし、そこではツールそのものを使いこなす情報機器の操作やソフトウェア・インターネットのサービスの使用に関する能力が充分備わっているかという問題がある。また、機器操作という問題のみならず、利用上の対人コミュニケーションスキルや情報倫理に関する課題も当然に含まれる。これらについては高校での情報教育で充分養われているかが重要となってくる。この点については、その程度や範囲において課題があることが先行研究において指摘されている(辰巳ら, 2012)。デジタルネイティブ世代におけるリテラシーの不足がどの程度であり、それがどのような影響を及ぼすのかについては、新たな知見を得るために様々な局面でより一層のデータ収集が必要である。

これまでの教養教育や初年次教育改革からの視点、2つの力の分類からの視点、それらの先行研究から示唆されるソーシャルスキルへの期待は、大学生活を送る上で学習上も生活上も重要なものとして捉えられている現状が明らかになっている。ただ一方で、有効性が模索されるソーシャルスキルについて、いくつかの課題が見出せる。例えば、「なぜソーシャルスキルが有効なのか」「ソーシャルスキルの学習上・大学生活上の具体的効果」などが挙げられる。

VI. おわりに

本研究では、初年次学生を対象に質問紙調査を実施し、インターネットネット利用傾向や使用する情報通信機器の種類を把握し、それらがソーシャルスキルにどのように影響するか検討した。今回の調査から見出せた初年次学生の傾向は以下の通りであった。

- PC をよく利用する初年次学生は、自己表現・ストレスの処理・目標設定に関するソーシャルスキルが高い。
- 普段からスマートフォンで SNS をよく利用している初年次学生は、対人コミュニケーションスキルが高い。
- スマートフォンの利用時間の差にソーシャルスキルの違いは見られなかったが、ソーシャルスキルが低い初年次学生は、情報検索(サイト閲覧)を頻繁に行っている傾向がある。

これらのことから、ソーシャルスキルを高める初年次教育には SNS を活用した情報教育の有効性が考えられ、初年次学生の大学適応やコミュニケーション力向上には、学生間だけではなく教員と学生間そして大学職員と学生間の関係の構築、情報モラルや情報倫理といった情報リテラシーの教育が重要であると考えられた。

参考文献

- 安藤玲子, 坂元章, 鈴木佳苗, 森津太子 (2001). 「インターネット利用と幸福感との因果関係: 孤独感と対人不安の媒介効果」日本性格心理学第10回大会発表論文集, pp 48-49.
- 飯田沙依亜, 甲村和三, 舟橋厚, 長谷川桜子, 竹澤大史, 幡垣加恵 (2011). 「大学生の居場所に関する研究—居場所のなさに着目して—」愛知工業大学研究報告, vol. 46, pp 49-55.
- 植村明生, 植村珠枝 (2015). 「大学生のスマートフォン操作時間とコピーング尺度・大学生生活不安尺度との関連」文教大学情報学部『情報研究』第52号, pp 15-23.
- 及川恵, 林潤一郎 (2010). 「気晴らし方略が問題解決に及ぼす影響—大学生の学業ストレス場面における検討—」パーソナリティ研究, 19(2), pp 170-173.
- 岡田昭夫 (2012). 「ネットワークによる授業統合の爛熟期を迎えて—当世風学生メディア・コミュニケーション行動の再考—」2012PCカンファレンス論文集, pp 287-290.
- 菊池章夫 (2007). 『社会的スキルを図る—Kiss-18ハンドブック—』川島書店.
- 鈴木佳苗, 坂元章, 小林久美子, 安藤玲子, 榎淵めぐみ, 木村文香 (2001). 「インターネット使用がソーシャルスキルに及ぼす影響—アプリケーション別の検討—」日本性格心理学第10回大会発表論文集, pp 46-47.
- 総務省 (2014). 「第5章 第3節インターネットの利用動向」平成26年版情報通信白書. (URL: <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h26/pdf/n5300000.pdf> アクセス日2015年8月30日)
- 辰巳丈夫, 江本啓訓, 瀬川大勝 (2012). 「大学1年生の情報活用能力とICT機器やメディアの利用状況調査」学術情報処理研究, Vol. 16, pp 111-121.
- 田中健吾 (2008). 「大学生のSNS利用状況と社会的スキルおよびソーシャルサポートと心理的ストレス反応との関連」日本心理学会第72回大会発表論文集, p 149.
- 都築誉史, 木村泰之 (2000). 「大学生におけるメディア・コミュニケーションの心理的特性に関する分析: 対面, 携帯電話, 携帯メール, 電子メールの比較」応用社会学研究, vol. 42, pp 15-24.
- 電通総研 (2014). 「通勤・通学時における動画視聴」NEWS RELEASE 2014年10月30日. (URL: <http://www.dentsu.co.jp/news/release/pdf-cms/2014089-1030.pdf> アクセス日2015年9月3日)
- 日本大学生生活協同組合連合会 (2015). 「50回学生生活実態調査の概要報告」プレスリリース2015年2月27日. (URL: <http://www.univcoop.or.jp/press/life/report.html> アクセス日2015年9月1日)
- 野寺綾, 中村信次, 佐藤慎一 (2010). 「海外研修における学内SNSのコミュニティ機能の活用が学習動機に及ぼす影響」日本教育工学会論文誌34(Suppl.), pp 57-60.
- 前田健一, 片岡美菜子 (1993). 「幼児の社会的地位と社会的行動特徴に関する仲間・実習生・教師アセスメント」教育心理学研究, Vol. 41, No. 2, pp 152-160.