

若者の楽しいと思う遊びとメディアの関係

—ファジィ構造モデルによる相対的なアイテムの構造—

01204140 工学院大学 椎塚 久雄 Hisao Shiizuka

工学院大学 青木 晋平 Shinpei Aoki

1. まえがき

若者の科学技術離れに関連して、(1)科学技術に関連する調査、(2)楽しいと思う遊びとメディアの関係についての調査結果を報告する。アンケートは、東京都町田市立南大谷小学校5年生、私立桐光学園中学校2年生、私立桐光学園高等学校1年生(計172名)のみなさんにご協力いただきました。

2. 科学技術に関する調査

図1～図4にその調査結果を示す。実際には男女別々に調査したが、紙数の関係で一緒にしたもの示す。

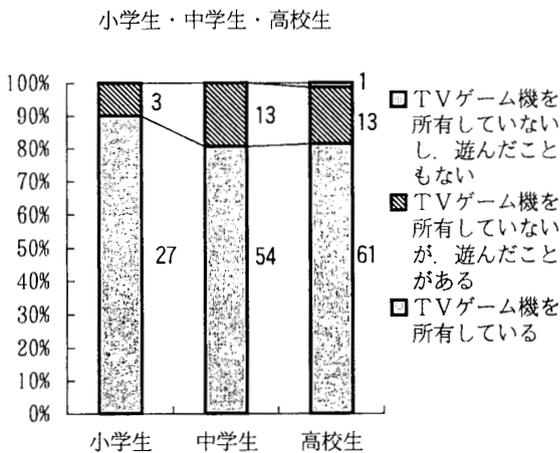


図1 TVゲーム機の使用について

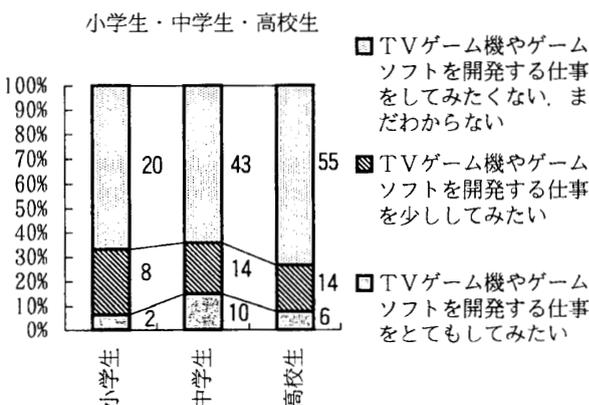


図2 将来の仕事について

小学生・中学生・高校生

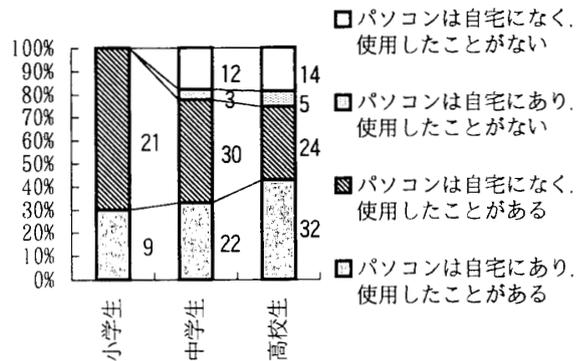


図3 パソコンの使用について

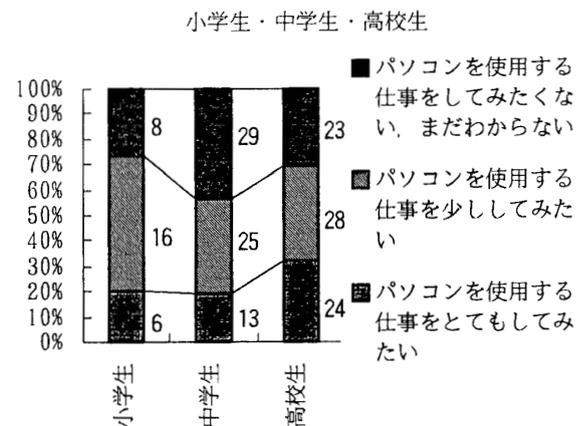


図4 パソコンを使用する仕事について

3. 楽しいと思う遊びとメディアの関係

図5～図7には、それぞれ小学生、中学生、高校生から得られたアンケート結果をファジィ構造モデルで表したものを示す。図において、①～⑦の番号は、①TVゲームをする、②TVを見る、③本を読む、④マンガを読む、⑤スポーツをする、⑥音楽を聴く、⑦カラオケを歌う、である。また、 p はしきい値、 λ は構造パラメータを意味している。これらの値は、コンピュータによる数値実験によって決めたものであり、構造モデルが適当な

構造（複雑でもなく簡素すぎることもなく）によって示される値とした。

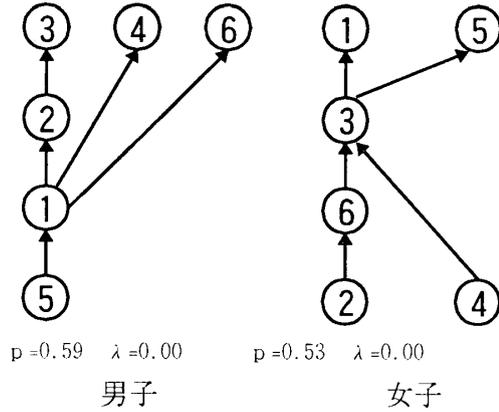


図5 小学生が楽しいと思う遊び

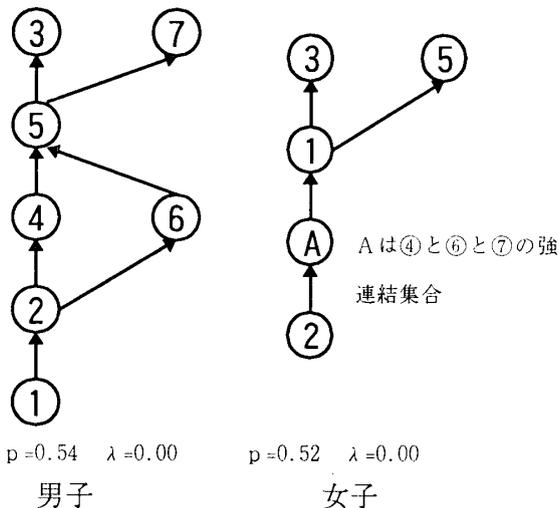


図6 中学生が楽しいと思う遊び

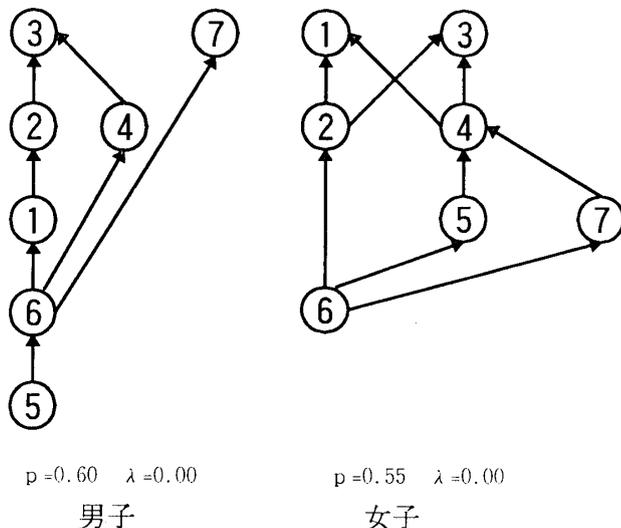


図7 高校生が楽しいと思う遊び

図8には、年代別の傾向を見るために男女を一緒にしてモデルのパラメータを少し変えて、小学生・中学生・高校生が楽しいと思う遊びを比較して示してある。

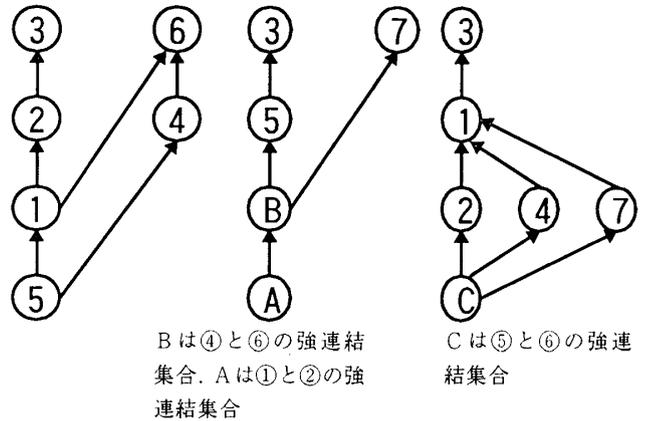


図8 年代の違いと遊びの傾向

4. 考察とむすび

紙数の関係で詳細は別の機会に報告することを断っておかなければならない。

図5～図7の男女個別のモデルからいろいろな遊びの構造が把握できる。図8から次のようなことが分かる。スポーツをすることは小学生と高校生の生徒にとって1番楽しいことである。しかし、中学生の生徒にとってはつまらないことだと思われている。TVゲームで遊ぶことは小学生、中学生には楽しいと思われているが、高校生にはつまらないことと思われている。TVを見ることは若者のすべての層に楽しいと思われている。よって、TVゲームもゲームソフトの質に、カラオケも提供される曲の数や最新ヒット曲のカラオケ化の速さなどソフトの充実度が大きく影響する遊びであるといえる。本を読むことは若者すべての層にマンガを読むことよりつまらなく1番敬遠されており、活字離れの進行が懸念される。

文献

[1] 椎塚、青木：1996OR 秋季研究発表会77'ストラク集、pp.144-145、日本OR学会。