

## 韓国の高校生のコンピュータはゲーム用？

J. B 記者（韓国）

### 娯楽目的で使用する高校生

韓国の高校生は、ICT(情報通信技術)の教育環境が世界最高水準で備えられているにもかかわらず、その活用はゲームを始め、娯楽の方に傾けていることが明らかになった。一方、コンピュータやインターネットを、学校の教育のためには十分活用していないことも確かめられた。

韓国の教育人的資源部と韓国教育課程評価院は、2005 年秋、OECD(経済協力開発機構)が公開した「PISA2003ICT 活用調査結果」を発表した。



オンライン・ゲームに夢中になっている韓国の高校生たち

### **学校でも家庭でも高いコンピュータ普及率**

学校内の一人あたりのコンピュータ数は、韓国が0.27台で、アメリカ(0.3台)とオーストラリア(0.28台)の次の第3位にランクされた。家庭でコンピュータの活用ができる学生の割合は、98%にも達し、第1位をランクした。

### **使用目的のほとんどが遊び**

ゲームのためコンピュータをよく使っていると回答した学生の割合は57%、音楽をダウンロードするためインターネットをよく使っているという割合は79%、メールやチャットのため使っているという割合は73%で、それぞれOECDの平均である53%、49%、56%を大きく上回った。

しかし、勉強のためコンピュータをよく使っていると回答した学生の割合は19%しかなく、OECDの平均である30%を大きく下回った。

### **原因はオンラインゲーム？それとも受験教育？**

このような現象は、もともと韓国でのインターネットというのが、オンライン・ゲームが広がると伴って普及したからだと思われる。そして、韓国の高校の教育というのが、学生が何かを調べながら勉強するというよりも、大学入試のための詰め込み式の教育が中心になっていることも、インターネットが勉強に活用されていない主な理由だと言えるだろう。

(2006/03/06)