

高齢者のITリテラシー向上：社会活動から「生活の必然性」へのパラダイムシフト

世代間のデジタルデバイド解消に向けた、実用性主導のアプローチ

[Data Source] 関関大 (東京都・神奈川県) 在住の60歳以上80名を対象とした質問紙調査に基づく分析

従来の常識 vs 調査が示す現実

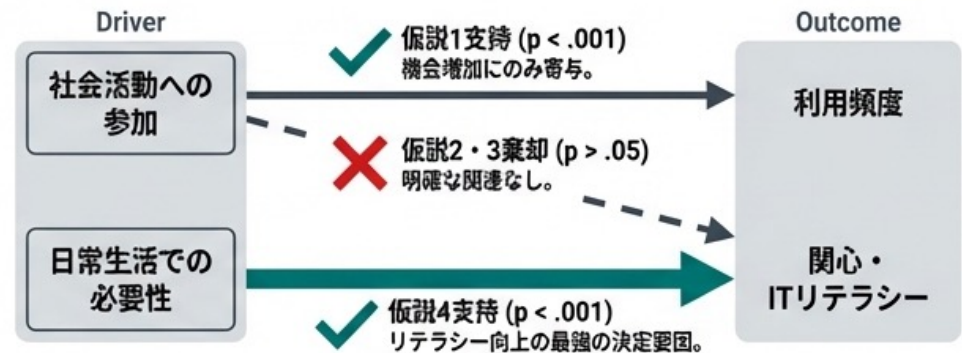


従来の思い込み：「高齢者を社会活動に参加させれば、自然とデジタル機器への関心やITリテラシーも向上するだろう」



データの現実：「社会活動は単に機器の『利用頻度』を増やすのみ。ITリテラシーと関心を劇的に高める真の鍵は、日常生活における具体的な『必然性』である」

仮説検証モデル：何がリテラシーを動かすのか？



「必然性」を生み出す具体的生活シーン



基本的
コミュニケーション

情報収集、家族や友人との連絡



生活の基盤・利便性

日々の買い物、煩雑な
行政手続き



自己実現と社会適応

趣味・娯楽の充実、デジタル
化が進む社会への適応と
自己の環境アップデート

実用性サイクル / The Motivation Engine

生活の摩擦・ニーズ：
「孫の顔が見たい」「買い物が不便」などの現実的な課題

ITリテラシーの定着：
自発的な学習を通じたスキルの向上



実用的価値の体験：
課題解決ツールとしてデジタル機器を活用し、便利さを実感する

内発的動機・関心の向上：
「もっと使いこなして生活を豊かにしたい」という意欲の発生

結論：単に操作を教えたり社会参加を促すのではなく、「生活の中で役立つ場面」を具体的に示し、価値を実感させることがデジタルデバイド解消の最短ルートである。