

第6節

アプリ・ソフトの使用時間、内容、選択基準

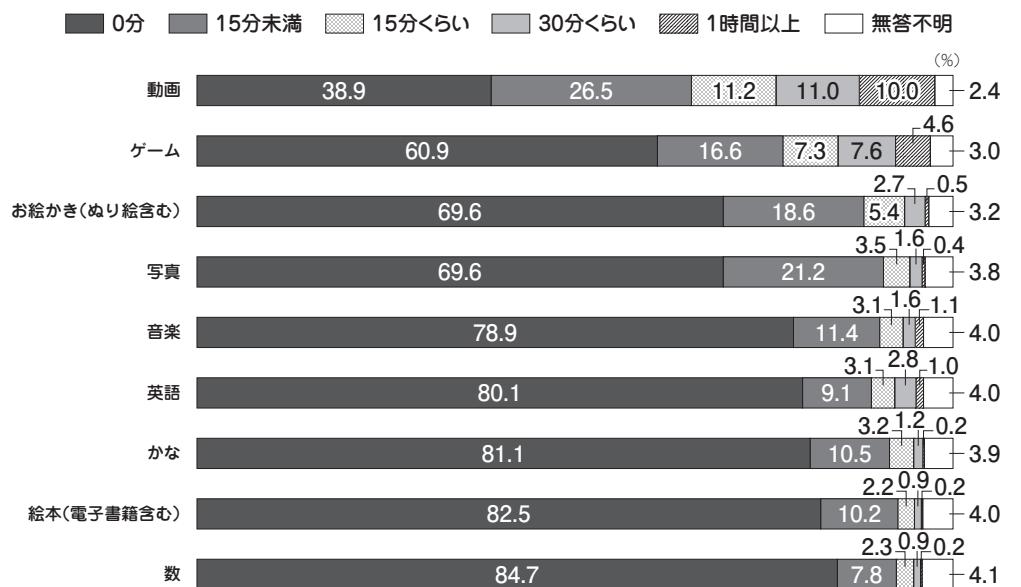
乳幼児が、家庭で平日に使うアプリ・ソフトは、使用時間の長い順に「動画」「ゲーム」「お絵かき」「写真」だった。「動画」は2~4歳、「ゲーム」は年齢があがるにつれて使用時間が長い。そのほか低年齢から高年齢にかけて使用時間の長いものが「音楽」「絵本」「英語」「かな」と移行した。アプリ・ソフトの選択基準は「子ども自身が気に入っている」「子どもの年齢に内容が合う」「子どもにさせたい目的と合う」だった。

●家庭で平日1日あたりの使用時間が長いアプリ・ソフトは「動画」「ゲーム」「お絵かき」「写真」

乳幼児は、どのようなアプリ・ソフトを家庭で平日1日にみたり使ったりしているのか。アプリ・ソフト9種類について、それぞれ平日1日あたりの使用時間をたずねた。結果(図1-6-1)を使用時間の長い順にみると、もっとも長いのは「動画」で、ついで「ゲーム」「お絵かき(ぬり絵含む)」「写真」だった。動画以外のアプリ・ソフトでは、「0分」の回答が6割以上だった。では、「動画」に

はどのような特徴があるだろうか。1日あたりの視聴時間は、「0分」38.9%、「15分未満」26.5%、「15分くらい」11.2%、「30分くらい」11.0%、「1時間以上」10.0%であり、「0分」がもっとも多いが、「30分くらい」と「1時間以上」が10%以上とほかのアプリ・ソフトに比べて長かった。子どもがよくみたり使ったりするアプリ・ソフトについて、フリー・アンサーでは、動画サイトでの子ども向けテレビ番組やアニメの歌が多くあげられていた。乳幼児の親子にとって、みたい、使いたいときに手軽に楽しめるものとして活用されているのだろう。

図1-6-1 家庭におけるアプリ・ソフトの平日1日あたりの使用時間



注) アプリ・ソフトの選択基準の質問について、すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く1703人の数値。

●「動画」は2~4歳、「ゲーム」は年齢があがるにつれて長くなる

子どもの年齢別にみたのが、表1-6-1である。アプリ・ソフト別に各年齢で10%以上の項目に注目したい。

「動画」「ゲーム」「お絵かき（ぬり絵含む）」「写真」は共通して、1歳以降で「15分未満」が10%以上に該当し、幅広い年齢で使用される傾向がみられた。各アプリ・ソフト別にみると、「動画」では、いずれの年齢でも「15分未満」「15~30分くらい」が10%以上に該当し、2~4歳では「1時間以上」も10%以上に該当し、とくに長く使用されていた。「ゲーム」では、1歳以降で「15分未満」、3歳以降で「15~30分くらい」、6歳で「1時間以上」が10%以上に該当し、年齢があがるにつれて使用時間が長くなる傾向がみら

れた。「お絵かき（ぬり絵含む）」の場合、3~4歳で「15~30分くらい」が10%以上に該当した。

「音楽」「絵本（電子書籍含む）」「英語」「かな」「数」についてみると、使用される年齢が限定される傾向がみられた。「音楽」「絵本（電子書籍含む）」は0歳後半~3歳で「15分未満」、「英語」は2~3歳で「15分未満」、「かな」は3~6歳で「15分未満」、4歳で「15~30分くらい」が10%以上に該当した。「数」は一定の傾向がみられなかった。低年齢で「音楽」と「絵本（電子書籍含む）」、2~3歳で「英語」、高年齢で「かな」を使っており、年齢とともに子どもの興味・関心や、保護者が子どもにさせたい内容によって、使いたいアプリ・ソフトの内容が移行していくと思われる。

表1-6-1 家庭におけるアプリ・ソフトの平日1日あたりの使用時間（子どもの年齢別）(%)

		0歳後半 (127)	1歳 (226)	2歳 (267)	3歳 (279)	4歳 (266)	5歳 (262)	6歳 (276)
動画	0分	48.8	41.2	28.5	26.2	38.7	43.5	51.4
	15分未満	34.6	31.9	33.3	28.0	21.1	25.2	16.7
	15~30分くらい	10.2	22.1	26.6	24.4	25.9	19.5	20.3
	1時間以上	3.9	3.5	10.5	17.6	11.3	9.5	9.1
	無答不明	2.4	1.3	1.1	3.9	3.0	2.3	2.5
ゲーム	0分	89.0	80.5	73.0	59.5	53.4	43.5	45.3
	15分未満	3.9	14.2	14.6	19.4	16.9	22.5	17.4
	15~30分くらい	1.6	3.1	7.9	15.8	20.3	23.3	23.9
	1時間以上	0.8	0.4	1.5	1.8	6.0	8.4	10.5
	無答不明	4.7	1.8	3.0	3.6	3.4	2.3	2.9
お絵かき (ぬり絵含む)	0分	91.3	82.3	66.7	57.7	60.9	66.8	75.0
	15分未満	3.9	11.9	22.8	25.4	22.6	21.0	13.4
	15~30分くらい	0.0	4.0	7.1	12.2	12.4	8.8	7.2
	1時間以上	1.6	0.0	0.0	0.0	0.8	0.8	1.1
	無答不明	3.1	1.8	3.4	4.7	3.4	2.7	3.3
写真	0分	81.9	69.0	62.2	58.4	72.9	71.0	78.3
	15分未満	12.6	23.0	27.3	28.3	16.5	22.1	14.1
	15~30分くらい	1.6	6.2	6.0	6.8	6.4	3.8	3.3
	1時間以上	1.6	0.0	0.7	0.7	0.0	0.0	0.0
	無答不明	2.4	1.8	3.7	5.7	4.1	3.1	4.3
音楽	0分	66.9	80.5	75.3	73.8	82.7	82.8	84.1
	15分未満	22.0	12.4	14.6	11.8	8.6	9.9	6.2
	15~30分くらい	5.5	4.0	4.5	7.2	4.5	2.7	4.3
	1時間以上	2.4	1.3	1.9	0.7	0.8	1.5	0.0
	無答不明	3.1	1.8	3.7	6.5	3.4	3.1	5.4
絵本 (電子書籍含む)	0分	81.9	83.2	78.3	75.3	83.8	88.5	86.6
	15分未満	12.6	11.9	13.5	14.3	7.5	5.7	6.9
	15~30分くらい	1.6	3.1	4.1	3.9	3.8	2.7	1.8
	1時間以上	0.8	0.0	0.4	0.0	0.8	0.0	0.0
	無答不明	3.1	1.8	3.7	6.5	4.1	3.1	4.7
英語	0分	87.4	89.8	79.8	68.5	77.8	81.7	81.5
	15分未満	5.5	4.0	10.5	14.7	8.3	9.2	8.7
	15~30分くらい	2.4	3.1	5.2	8.2	8.6	5.7	5.1
	1時間以上	0.8	1.3	0.7	1.4	1.5	0.8	0.4
	無答不明	3.9	1.8	3.7	7.2	3.8	2.7	4.3
かな	0分	92.9	94.2	88.8	72.8	69.9	76.3	81.2
	15分未満	3.1	2.7	5.2	14.3	15.0	15.3	12.3
	15~30分くらい	0.0	1.3	1.5	7.2	10.2	5.0	2.9
	1時間以上	0.0	0.0	0.4	0.0	0.4	0.4	0.0
	無答不明	3.9	1.8	4.1	5.7	4.5	3.1	3.6
数	0分	91.3	96.0	88.8	76.0	80.1	85.5	81.2
	15分未満	4.7	1.8	3.7	12.2	8.6	8.8	12.0
	15~30分くらい	0.0	0.4	2.2	5.4	6.0	3.1	2.9
	1時間以上	0.0	0.0	0.7	0.0	0.8	0.0	0.0
	無答不明	3.9	1.8	4.5	6.5	4.5	2.7	4.0

注1) アプリ・ソフトの選択基準の質問について、すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く。

注2) 緑かけは、「15分未満」「15~30分くらい」「1時間以上」の項目で10%以上のもの。

注3) ()内はサンプル数。

●男子は「動画」と「ゲーム」、女子は「お絵かき」と「写真」が長い傾向

家庭におけるアプリ・ソフトの平日1日あたりの使用時間を、子どもの年齢区分別・性別にみたのが、表1-6-2である。アプリ・ソフト別に10%以上の項目をみると、男子の使用時間が長いのは「動画」と「ゲーム」だった。「動画」では、1~3歳で「15~30分くらい」が男子10.7%>女子8.0%、4~6歳で「15~30分くらい」が男子26.3%>女子18.2%、「1時間以上」が男子9.5%>女子6.8%と男子がやや長い傾向がみられた。

一方、女子の使用時間が長いのは「お絵かき(ぬり絵含む)」「写真」であり、さらに1~3歳で女子が男子に比べていずれも「15分未満」で高かったのは、「音楽(男子9.7%<女子16.2%)」「絵本(電子書籍含む)(男子9.4%<女子17.3%)」「英語(男子5.7%<女子14.4%)」「かな(男子5.2%<女子10.3%)」だった。

表1-6-2 家庭におけるアプリ・ソフトの平日1日あたりの使用時間(子どもの年齢区分別・性別)(%)

1-3歳		4-6歳			
		男子 (383)	女子 (388)	男子 (433)	女子 (368)
動画	0分	28.2	34.5	39.0	51.4
	15分未満	28.2	33.5	19.2	22.8
	15~30分くらい	28.7	20.4	25.4	17.7
	1時間以上	13.3	8.8	13.4	6.0
	無答不明	1.6	2.8	3.0	2.2
ゲーム	0分	70.5	70.1	46.9	48.1
	15分未満	13.8	18.6	14.5	23.9
	15~30分くらい	10.7	8.0	26.3	18.2
	1時間以上	1.6	1.0	9.5	6.8
	無答不明	3.4	2.3	2.8	3.0
お絵かき (ぬり絵含む)	0分	71.8	64.2	69.7	64.9
	15分未満	15.9	25.3	16.6	21.7
	15~30分くらい	8.4	7.7	9.0	10.1
	1時間以上	0.0	0.0	0.9	0.8
	無答不明	3.9	2.8	3.7	2.4
写真	0分	66.8	58.8	74.8	73.1
	15分未満	22.2	30.7	17.1	18.2
	15~30分くらい	6.0	6.7	3.7	5.4
	1時間以上	0.5	0.5	0.0	0.0
	無答不明	4.4	3.4	4.4	3.3
音楽	0分	78.6	74.0	84.1	82.1
	15分未満	9.7	16.2	6.9	9.8
	15~30分くらい	5.5	5.2	4.6	3.0
	1時間以上	1.3	1.3	0.2	1.4
	無答不明	5.0	3.4	4.2	3.8
絵本 (電子書籍含む)	0分	81.2	76.0	85.5	87.2
	15分未満	9.4	17.3	6.5	7.1
	15~30分くらい	4.4	3.1	3.7	1.6
	1時間以上	0.0	0.3	0.2	0.3
	無答不明	5.0	3.4	4.2	3.8
英語	0分	82.5	74.7	81.3	79.1
	15分未満	5.7	14.4	7.9	9.8
	15~30分くらい	6.0	5.4	6.2	6.8
	1時間以上	1.3	1.0	0.5	1.4
	無答不明	4.4	4.4	4.2	3.0
かな	0分	87.2	82.0	76.0	75.5
	15分未満	5.2	10.3	13.4	15.2
	15~30分くらい	3.1	3.9	5.8	6.3
	1時間以上	0.3	0.0	0.2	0.3
	無答不明	4.2	3.9	4.6	2.7
数	0分	86.9	85.6	80.8	83.7
	15分未満	4.7	7.7	9.5	10.3
	15~30分くらい	3.1	2.6	5.1	2.7
	1時間以上	0.3	0.3	0.2	0.3
	無答不明	5.0	3.9	4.4	3.0

注1) アプリ・ソフトの選択基準の質問について、すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く。

注2) 線かけは、「15分未満」「15~30分くらい」「1時間以上」の項目で10%を超えるもの。

注3) ()内はサンプル数。

●在宅時間の長い未就園児と幼稚園児は「動画」「ゲーム」「お絵かき」の使用時間が長い

子どもの年齢区分別・就園状況別ではどうか。表1-6-3をみると、「動画」「ゲーム」「お絵かき（ぬり絵含む）」「写真」といった全体的に長い時間使われているアプリ・ソフトのみで差がみられ、「音楽」「絵本（電子書籍含む）」「英語」「かな」「数」ではほとんど差がみられなかった。

差がみられたものについて詳しくみると、「動画」では、1～3歳で「1時間以上」が未就園11.9%>保育園6.3%であり、4～6歳で「15～30分くらい」が幼稚園22.7%>保育園16.8%、「1時間以上」が幼稚園10.2%>保育園8.2%だった。また、「ゲーム」では、「15～30分くらい」が1～3歳

で未就園10.2%>保育園5.8%、4～6歳で幼稚園23.6%>保育園19.1%だった。「お絵かき（ぬり絵含む）」では、1～3歳で「15分未満」が未就園23.1%>保育園13.8%、「15～30分くらい」が未就園9.0%>保育園4.9%であり、4～6歳で「15～30分くらい」が幼稚園10.4%>保育園6.4%だった。「写真」は1～3歳で未就園のほうが高かった。

家庭でみたり使ったりするアプリ・ソフトについてたずねたため、在宅時間が長い未就園児と幼稚園児のほうが、保育園児より使用時間が長いのは自然な傾向であろう。一方、目的に特化した「音楽」「絵本（電子書籍含む）」「英語」「かな」「数」などのアプリ・ソフトには差がほとんどみられなかった。就園状況にかかわらず、目的に合わせて使われている様子がうかがえる。

表1-6-3 家庭におけるアプリ・ソフトの平日1日あたりの使用時間（子どもの年齢区分別・就園状況別）

		1-3歳		4-6歳	
		未就園 (480)	保育園 (224)	幼稚園 (550)	保育園 (220)
動画	0分	31.5	33.5	44.7	47.7
	15分未満	30.2	33.0	20.0	23.6
	15～30分くらい	24.8	24.1	22.7	16.8
	1時間以上	11.9	6.3	10.2	8.2
	無答不明	1.7	3.1	2.4	3.6
ゲーム	0分	69.2	75.4	46.0	53.2
	15分未満	16.9	13.4	18.7	19.1
	15～30分くらい	10.2	5.8	23.6	19.1
	1時間以上	1.7	0.0	8.9	5.0
	無答不明	2.1	5.4	2.7	3.6
お絵かき (ぬり絵含む)	0分	65.8	75.0	68.2	66.8
	15分未満	23.1	13.8	18.0	21.8
	15～30分くらい	9.0	4.9	10.4	6.4
	1時間以上	0.0	0.0	0.5	1.4
	無答不明	2.1	6.3	2.9	3.6
写真	0分	60.6	68.3	74.2	73.2
	15分未満	28.5	21.0	17.5	18.2
	15～30分くらい	7.7	4.5	4.9	3.6
	1時間以上	0.4	0.0	0.0	0.0
	無答不明	2.7	6.3	3.5	5.0
音楽	0分	77.9	75.0	83.3	82.7
	15分未満	11.9	14.7	8.5	8.2
	15～30分くらい	5.6	3.1	3.5	4.5
	1時間以上	1.9	0.0	0.7	0.5
	無答不明	2.7	7.1	4.0	4.1
絵本 (電子書籍含む)	0分	78.8	79.0	86.4	85.5
	15分未満	14.8	10.3	6.9	6.8
	15～30分くらい	3.3	3.6	2.5	2.7
	1時間以上	0.2	0.0	0.4	0.0
	無答不明	2.9	7.1	3.8	5.0
英語	0分	79.0	79.9	81.1	78.2
	15分未満	11.5	8.0	8.4	10.0
	15～30分くらい	5.4	4.5	6.4	6.8
	1時間以上	1.3	0.4	0.7	0.9
	無答不明	2.9	7.1	3.5	4.1
かな	0分	85.2	86.2	75.6	77.7
	15分未満	8.5	4.5	14.9	11.8
	15～30分くらい	3.3	2.2	5.8	5.9
	1時間以上	0.2	0.0	0.4	0.0
	無答不明	2.7	7.1	3.3	4.5
数	0分	86.7	86.2	81.3	83.6
	15分未満	6.7	4.0	10.9	7.3
	15～30分くらい	3.1	2.2	4.0	4.5
	1時間以上	0.4	0.0	0.4	0.0
	無答不明	3.1	7.6	3.5	4.5

注1) アプリ・ソフトの選択基準の質問について、すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く。

注2) 線かけは、「15分未満」「15～30分くらい」「1時間以上」の項目で10%を超えるもの。

注3) ()内はサンプル数。

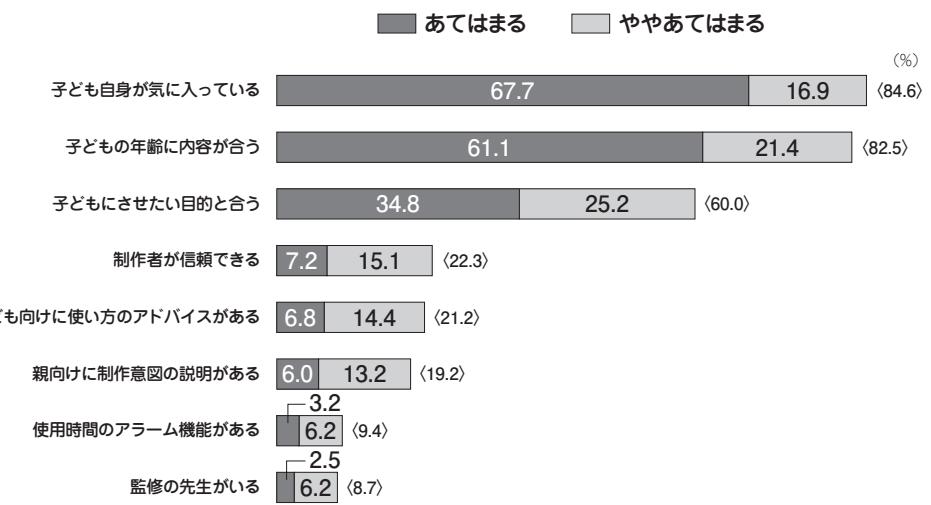
●アプリ・ソフトの選択基準は「子ども自身が気に入っている」「子どもの年齢に内容が合う」「子どもにさせたい目的と合う」

保護者は、子どもがよくみたり使ったりするアプリ・ソフトを選ぶとき、どのようなことを基準に選んでいるのだろうか。結果（図1-6-2）をみると、「あてはまる」と「ややあてはまる」を合わせて多い順に、「子ども自身が気に入っている」84.6%、「子どもの年齢に内容が合う」82.5%、「子どもにさせたい目的と合う」60.0%だった。この3項目以外の比率は低めであり、「制作者が信頼できる」22.3%、「子ども向けに使い方のアドバイスがある」21.2%、「親向けに制作意図の説明がある」19.2%と2割前後であり、これらの項目では「あてはまる」としたのは1割に満たなかった。保護者は子どもにアプリ・ソフトをみせたり使わせたりするとき、「子ども自身が気に入っている」か、「子どもの年齢に内容が合う」など、まず子どもの様子をみて選び、さらに「子どもにさせたい目的と合う」かどうかをチェックしていると思われる。一方、制作者が信頼できるかどうかや子ども向けや親向けの説明についての関心は低めであり、子どもに与えるのに適しているかをチェックしている人はまだ少ないといえよう。

●子どもがいずれの年齢でも「子ども自身が気に入っている」「子どもの年齢に内容が合う」「子どもにさせたい目的と合う」が高い

アプリ・ソフトの選択基準であてはると回答した比率を子どもの年齢別にみたのが、図1-6-3である。「子どもの年齢に内容が合う」「子ども自身が気に入っている」は、子どもがいずれの年齢でも高い比率だった。「子どもにさせたい目的と合う」は、2~5歳にかけて6割以上だった。子どもがいずれの年齢でも、保護者は子どもの様子をみて選び、子どもが2歳以降になると保護者が子どもにさせたい内容かどうかが加わるようだ。「使用時間のアラーム機能がある」は5~6歳にかけて比率が増えた。子どもの年齢が高くなると集中できる時間も長くなってくる。5~6歳の場合、とくに「ゲーム」アプリ・ソフトを使う時間が長くなっている（表1-6-1）、保護者は使用時間のアラーム機能を求めるものと思われる。

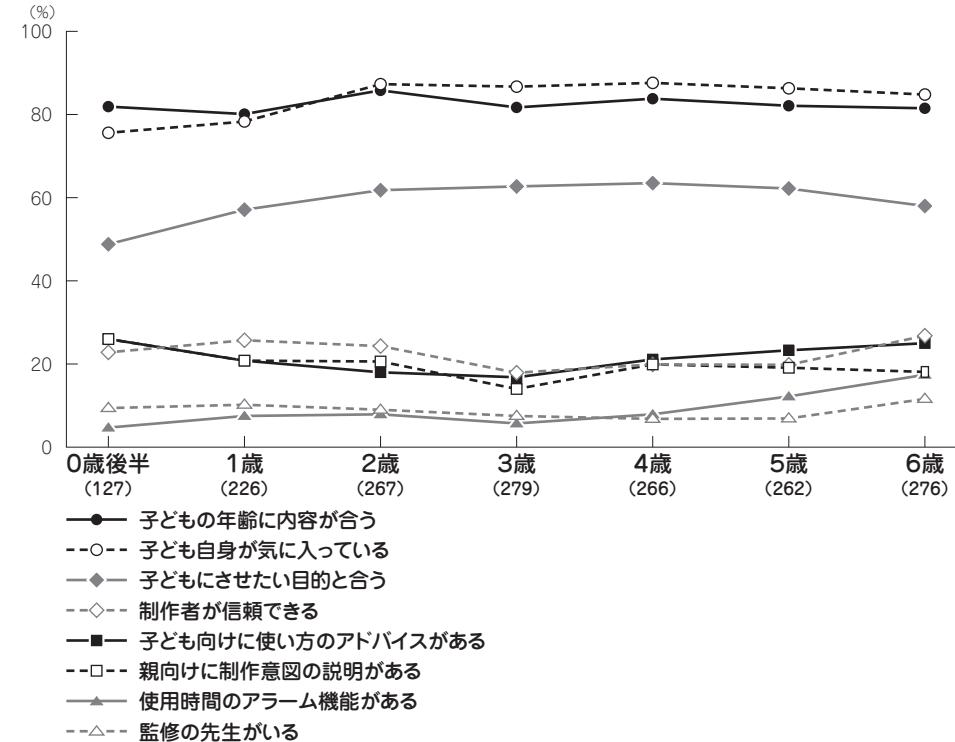
図1-6-2 アプリ・ソフトの選択基準



注1)すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く1703人の数値。

注2)〈 〉は「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。

図1-6-3 アプリ・ソフトの選択基準（子どもの年齢別）



注1)すべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人を除く1703人の数値。

注2)「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。注3) ()内はサンプル数。