

第3節 メディアへの抵抗感、気がかり

子どもにデジタルメディアを使わせることへの抵抗感は、2013年と変わらず、テレビ番組やビデオ・DVDは比較的小さく、ゲーム機は大きい傾向にある。新しいメディアはその中間にある。具体的な気がかりの内容は、多い順に「目や健康に悪い」「夢中になり過ぎる」「長時間の視聴や使用が続く」であった。保護者は馴染みのあるメディアへの抵抗感は小さく、若い世代ほど新たなメディアに対する抵抗感が小さい傾向にある。

●デジタルメディアへの抵抗感は、ゲーム機について大きく、テレビ番組やビデオ・DVDについては小さい

子どもにデジタルメディアをみせる（使わせる）ことについてどれくらい抵抗感があるのだろうか。使っていないメディアも含め、メディアごとの抵抗感についてたずねた。結果をみると（図2-3-1）、「とても抵抗感がある」と「まあ抵抗感がある」の合計の回答は、「テレビ番組（録画を含む）」が23.5%、「ビデオ・DVD」が23.8%と低かった。2013年の結果と比較してもほぼ変化がなく、子どもが使用することに対する抵抗感が小さい様子がうかがえる。

一方、ゲームに関する抵抗感は大きく、「据え置き型ゲーム機」は77.2%、「携帯型ゲーム機」は78.9%で、7割を超えて、2013年の結果とほぼ同じである。

他のメディアについては、「パソコン」が69.7%、「タブレット端末」が70.4%、「スマートフォン」は76.4%、「携帯電話」は68.4%だった。ゲームと比較すると若干低いととらえることもできるが、いずれも6割を超えており、2013年の結果と比較しても変わらず、抵抗感を感じている傾向にある。

図には表示していないが、年齢ごとに抵抗感をみていくと、どのメディアも0～2歳が若干高く、6歳に向かって緩やかに減少している様子がうかがわれる。

●具体的に気がかりになっていることは、視力の低下や、インターネットの不適切なサイトへのアクセス、デジタルメディアへの依存が挙げられる

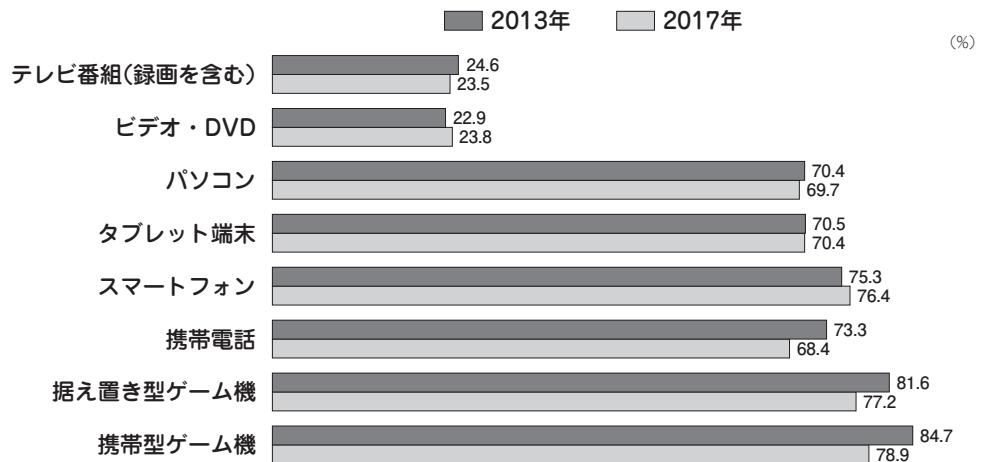
デジタルメディアに対して気がかりに考える点はどのような項目なのだろうか。デジタルメディアをみせる（使わせる）ことでどれくらい気になるかについてたずねた。結果については（図2-3-2）、テレビ番組（録画を含む）、インターネット動画・画像（YouTubeなど）、スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフト（絵本・英語・お絵かき・ゲームなど）のどのメディアも共通して、「目や健康に悪い」が「とても気になる」と「やや気になる」の割合が84.5%と高かった。次に「夢中になり過ぎる」が77.8%、「長時間の視聴や使用が続く」が73.7%と続いた。「次のこと切り替えしづらい」が63.4%、「大きくなったりしたときのデジタルメディアへの依存」の62.4%も含め、メディアが子どもを惹きつけ、長時間視聴や使用することにより、視力が低下したり、夢中になって依存が大きくなったりすることを懸念している様子がうかがわれる。その他「受動的になる」「親子のコミュニケーションが減る」も5割を超えており、さらに、「生活リズムが乱れる」49.0%、「体を動かす遊びとのバランス」46.9%、「行動や言葉づかいが乱れる」47.3%も4割を超えており、デジタルメディアの使

用による気がかりが多数あることが明らかとなつた。

テレビ番組（動画を含む）以外のデジタルメディア使用の内容に関しては、インター

ネットでの「有料サイトや危ないサイトへのアクセス」が69.7%と高かった。別項目でのフィルタリングの導入が低い結果を考慮すると、今後の大きな課題である。

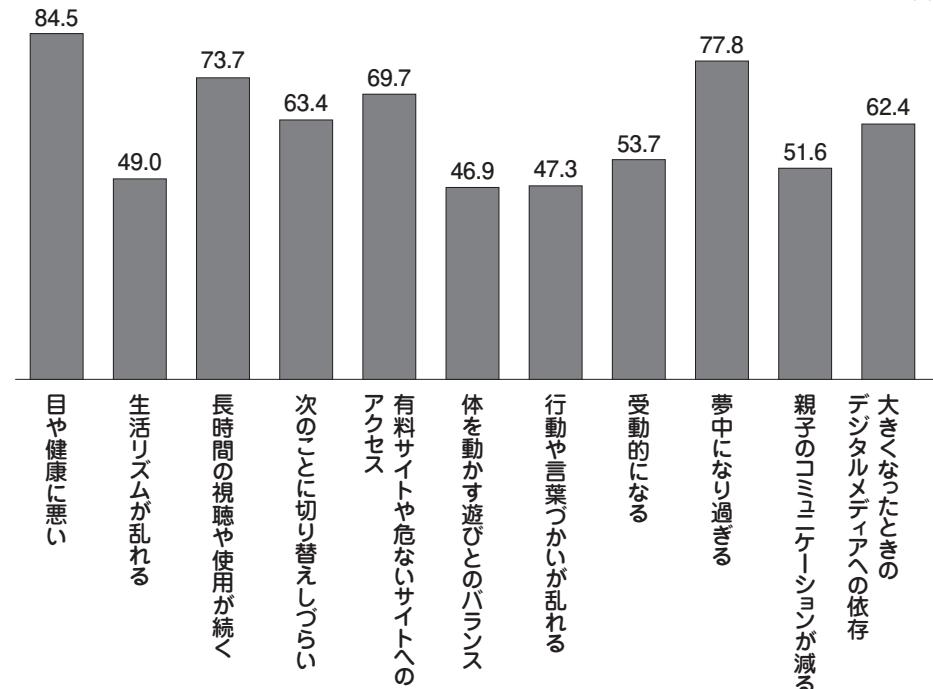
図2-3-1 メディアへの抵抗感（経年比較）



注1) 2013年は無答不明を除く。

注2) 「とても抵抗感がある」+「まあ抵抗感がある」の合計値。

図2-3-2 デジタルメディア使用による気がかり（2017年）



注1) 「とても気になる」+「やや気になる」の合計値。

注2) テレビ番組（録画を含む）/インターネット動画・画像（YouTubeなど）/スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフト（絵本・英語・お絵かき・ゲームなど）の平均。

注3) 「有料サイトや危ないサイトへのアクセス」は、インターネット動画・画像（YouTubeなど）/スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフト（絵本・英語・お絵かき・ゲームなど）の平均。