

第4節 アプリ・ソフトへの意識

デジタルメディアの視聴（使用）への意識は、テレビ番組（録画を含む）、インターネット動画・画像、スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフトも共通して、多い順に「歌や踊りを楽しめる」「知識が豊かになる」と可能性を感じている。一方、気がかりが多い順に「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、どのデジタルメディアも同様だった。保護者はインターネット・画像、スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフトにデメリットを多く感じている状態である。

●保護者がテレビ番組（録画を含む）、インターネット動画・画像、スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフトで感じるメリットは、「歌や踊りを楽しめる」「知識が豊かになる」の選択率が高い

保護者は、子どもがメディアを使用する際のメリット・デメリットについて、どのように考えているのだろうか。「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）」について、使っていない方も含めてたずねた。結果をみると（表2-4-1）、「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）」についてそれぞれ若干異なっていた。テレビ番組は「とてもそう思う」と「まあそう思う」を合わせた数値が多い順に「歌や踊りを楽しめる」が93.1%、「知識が豊かになる」が79.3%、「社会のマナーやルールを学べる」が63.2%であった。テレビ番組ではさらに、「作る、描くなど表現力を育む」「やさしさ、思いやりなどを育む」「親子でのコミュニケーションが増す」が5割を超えていた。「生活リズムを整えるのに役立つ」は

4割、「集中力がつく」「友だちと遊べる」は3割を超えており、多くの項目で肯定的にとらえていた。

インターネット動画・画像（YouTube など）は「とてもそう思う」と「まあそう思う」を合わせた数値が多い順に「歌や踊りを楽しめる」が78.1%と高かった。その他「知識が豊かになる」が4割、「作る、描くなど表現力を育む」が3割を超えているのみであった。

スマートフォン・タブレット端末・パソコンのアプリ・ソフトは「とてもそう思う」と「まあそう思う」を合わせた数値が多い順に「歌や踊りを楽しめる」が66.0%、「知識が豊かになる」が58.3%、「作る、描くなど表現力を育む」が56.0%であった。アプリ・ソフトはさらに、「小学校以上の学習で役に立つ」が37.6%、「集中力がつく」が37.5%であり、これらの割合は、他メディアと比べて一番高くなっている。その他、「やさしさ、思いやりなどを育む」「社会のマナーやルールを学べる」「親子でのコミュニケーションが増す」が3割を超えていた。

以上の結果から、歌や踊りを楽しむという点はどのメディアでも共通して感じているが、テレビ番組についてメリットを感じる点が多く挙げられており、他メディアより肯定的に受け止められている。また、アプリ・ソフトでは、絵本や英語、お絵かきだけでなくゲームも含めての質問項目となっていたが、他メ

表2-4-1 メディア視聴（使用）によるメリット・デメリット（2017年）

(%)

	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）		
メリット	1位	93.1	歌や踊りを楽しめる	78.1	歌や踊りを楽しめる	66.0	歌や踊りを楽しめる
	2位	79.3	知識が豊かになる	44.4	知識が豊かになる	58.3	知識が豊かになる
	3位	63.2	社会のマナーやルールを学べる	38.4	作る、描くなど表現力を育む	56.0	作る、描くなど表現力を育む
	4位	59.1	作る、描くなど表現力を育む	29.9	親子でのコミュニケーションが増す	37.6	小学校以上の学習で役に立つ
	5位	56.9	やさしさ、思いやりなどを育む	24.9	小学校以上の学習で役に立つ	37.5	集中力がつく
	6位	52.7	親子でのコミュニケーションが増す	24.6	集中力がつく	36.5	親子でのコミュニケーションが増す
	7位	42.8	生活リズムを整えるのに役立つ	23.6	社会のマナーやルールを学べる	32.7	社会のマナーやルールを学べる
	8位	34.5	集中力がつく	21.5	やさしさ、思いやりなどを育む	30.9	やさしさ、思いやりなどを育む
	9位	31.8	友だちと遊べる	19.6	友だちと遊べる	27.2	友だちと遊べる
	10位	29.0	小学校以上の学習で役に立つ	13.8	生活リズムを整えるのに役立つ	19.6	生活リズムを整えるのに役立つ
デメリット	1位	84.3	目や健康に悪い	84.8	目や健康に悪い	84.5	目や健康に悪い
	2位	75.7	夢中になり過ぎる	80.7	夢中になり過ぎる	77.0	夢中になり過ぎる
	3位	72.0	長時間の視聴や使用が続く	75.2	長時間の視聴や使用が続く	73.8	長時間の視聴や使用が続く
	4位	57.9	次のことに切り替えしづらい	71.3	有料サイトや危ないサイトにアクセスする可能性がある	68.1	有料サイトや危ないサイトにアクセスする可能性がある
	5位	54.2	大きくなったとき、依存しないか心配	68.3	大きくなったとき、依存しないか心配	64.9	次のことに切り替えしづらい
	6位	52.1	受動的になる	67.3	次のことに切り替えしづらい	64.7	大きくなったとき、依存しないか心配
	7位	46.8	行動や言葉づかいが乱れる	57.1	親子のコミュニケーションが減る	52.8	受動的になる
	8位	46.3	親子のコミュニケーションが減る	56.3	受動的になる	51.5	親子のコミュニケーションが減る
	9位	41.4	体を動かす遊びとのバランスが崩れる	55.2	生活リズムが乱れる	50.9	生活リズムが乱れる
	10位	40.8	生活リズムが乱れる	53.3	行動や言葉づかいが乱れる	49.9	体を動かす遊びとのバランスが崩れる
	11位	-		49.4	体を動かす遊びとのバランスが崩れる	41.8	行動や言葉づかいが乱れる

注1) 「とてもそう思う」＋「まあそう思う」の合計値。

注2) 網かけは、50%を超えるもの。

注3) 使っていない人も含めて全員に聞いた結果。

ディアに比べて学習で役に立つ、集中力がつくといった学習系のツールとしてとらえていると考えられる。

●保護者がテレビ番組（録画を含む）、インターネット動画・画像、アプリ・ソフトで感じるデメリットは、「目や健康に悪い」「夢中になり過ぎる」の選択率が高い

デメリットについてはどのように考えているのだろうか。結果をみると（表2-4-1）、いずれも多い順に「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」の順で、「とてもそう思う」と「まあそう思う」を合わせた数値が7割を超えていた。

テレビ番組（録画を含む）の4位以降では、「次のことに切り替えしづらい」が57.9%、「大きくなったとき、依存しないか心配」が54.2%、「受動的になる」が52.1%と続き、5割を超えていた。

インターネット動画・画像（YouTube など）の4位以降では、「有料サイトや危ないサイトにアクセスする可能性がある」が71.3%、「大きくなったとき、依存しないか心配」が68.3%、「次のことに切り替えしづらい」が67.3%であった。インターネット動画・画像については「体を動かす遊びとのバランスが崩れる」以外全てのデメリットの項目が他メディアより、選択率が高い結果となっていた。

「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4位以降では、「有料サイトや危ないサイトにアクセスする可能性がある」が68.1%、「次のことに切り替えしづらい」が64.9%、「大きくなったとき、依存しないか心配」が64.7%で、順位は異なるものの、インターネット動画・画像と同様の項目が続いた。

これらはいずれも「気がかり」として挙げられていた項目と同じで、デジタル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と考ええる。

表には記載されていないが、各メディアのデメリットについて年齢が高くなるにつれて割合が高くなる項目があった。「行動や言葉づかいが乱れる」「受動的になる」「体を動かす遊びとのバランスが崩れる」において、どのメディアも6歳が一番高かった。テレビ番組ではその他、「親子のコミュニケーションが減る」や「生活リズムが乱れる」が加齢とともに高くなる。インターネット動画・画像では、「生活リズムが乱れる」が6歳でもっとも高い。アプリ・ソフトでは若干異なり、上記3つ以外は差がみられなかった。年齢にともない、活動が受動的なことや体を動かす遊びとのバランスが崩れることが気になる、さらには行動や言葉づかいが乱れることをデメリットとして強く感じている様子が見えがわかれる。発達段階により、注意すべき点も異なることが推察される。

親子でどのようなルールを適用していくか、どのようなリテラシーを身に付けていくべきか、さらにはフィルタリングの具体的な方法に対しても、子どもの発達段階を踏まえながら検討していくことが課題である。