

序章

乳幼児の親子の メディア活用調査を ふりかえって



汐見 稔幸
榊原 洋一
菅原 ますみ

新しいメディアを使って親子の会話を 楽しむ時間に

白梅学園大学学長、東京大学名誉教授 汐見 稔幸

今回の調査結果から、乳幼児のいる家庭に、予想以上に短時間でスマートフォン(スマホ)が普及したことがわかりました。乳幼児のいる家庭だけでなく、日本人の生活の必需品となっている様子が表れているのだと思います。

スマホが乳幼児の生活に、世間で懸念されているように深く入り込み、依存症状などを生み出しているのではないかな等を慎重に調べましたが、結果はそうではなく、乳幼児が長時間利用している家庭はごくわずかであり、外遊びや絵本を読むなどの時間が減少しているわけでもなく、1日の生活の中にバランスよくメディアを取り入れようと保護者が配慮している様子がうかがえるものでした。視聴する内容やルールについても気にかけている家庭がほとんどで、乳幼児のメディア利用に対して社会の方が過度な心配をしなければならない、という結果ではありませんでした。

現在は、スマホが一般家庭の生活でどう位置付けていくのか、いわば模索が続いているのだと思います。自分の周囲の世界のことをもっと知りたい、レシピなどの必要な情報を楽に手に入れたい、できれば映像情報も手軽に得たい等々は、いわば人間の本能でしょう。その意味で、調べたいことがすぐに調べられ、しかも映像やゲームが楽しめる身近なメディアに、子どもが興味を持つのはごく自然のことと思われませんが、その可能性と限界についても自然と理解されていく可能性があることが示唆された結果だったように思います。

今後、電子絵本などが普及し、3D映画のように立体的な映像を手軽に楽しめるようなツールが出てくることも予想されます。今回

の調査では、乳幼児は主に映像や音楽などを利用している様子が浮かびましたが、今後、これらの新しいメディアが出てきたとき、その可能性や課題をていねいに吟味しながら、その活用の仕方を家庭が模索することによって、各家庭でより豊かな親子関係と親子の会話を楽しむ時間が増えることを期待します。

あわせて強調しなければならないことは、メディアから間接的に情報を得るだけでなく、実体験も当然ながら大切になるということです。メディアで得た知識を真の理解へと深めるには、実際に五感を使って感じるものが絶対条件だからです。学校でアクティブ・ラーニングの大切さが強調されるようになってきましたが、それは乳幼児も同じで、動画や絵本等の間接情報と豊かな実体験が脳でつながることで、知識が身体に刻み込まれ、智慧とつながる知性が身につくのです。

子どもを巡るメディア環境の劇的な変化の時代

お茶の水女子大学名誉教授 神原 洋一

① 「コンピューターって何？」

有名な電子機器メーカーのタブレット端末のテレビコマーシャルに次のような場面があります。

小学生くらいの子どもが、学校からの帰宅途中に、友達と写真添付のSNSメールを交換したり、道ばたの草にいたカマキリの写真を撮ったりしています。帰宅して裏庭の芝生に寝転んでタブレット端末で何かしていると、隣の家のお婆さんがその様子を見て「ねえ、コンピューターで何しているの？」と聞きます。その時の子どもの答えが表題の「コンピューターって何？」です。

今回の「第2回乳幼児の親子のメディア活用調査」報告を監修して第一に感じたことは、上記のコマーシャルで象徴的に示された家庭におけるメディア使用状況に大きな転機が訪れていることでした。上記のコマーシャルは、もはやコンピューターはどこにでもあり、コンピューターを操作しているという感覚がない時代（IoT）の到来を象徴しています。

本調査の対象となったメディア機器は、テレビ、ビデオ・DVD、携帯電話、ゲーム（機器）、パソコン、タブレット端末、スマートフォンなどでした。1960年代のテレビ普及に始まったこうしたメディアの変遷は、それを経験しながら生きてきた保護者やそれ以上の世代にとっては、一連の滑らかな変化として捉えられてきたのではないのでしょうか。しかし、実際には滑らかな変化ではなく、技術革新による複数回の不連続の大きな飛躍をとまう変化だったのです。テレビ、ビデオは画像装置、携帯電話は通信機器、ゲーム、パ

ソコンは機械と使用する人の機器であるのに対し、タブレット端末とスマートフォンは、常時インターネットに接続された通信機器であると同時に他者と相互方向的に関わることのできる新しいIoTなのです。スマートフォンはテレビが小さくなったものではなく、機能に共通部分はあるものの全く次元の異なったメディアと考えるべきなのです。

② 調査結果から読み取れること

前回（2013年）の調査からの4年間で、それ以外のメディア機器の保有頻度が減少したのに対し、スマートフォンとタブレット端末は著明に増加しました。とくにスマートフォンは60.5%から92.4%と大幅な増加を示し、ほぼ全家庭（98.3%）が保有しているテレビの98.3%に迫る保有率を示しました。

電話の機能以外はパソコンでも可能ですが、子どもにとってはパソコンとタブレット端末あるいはスマートフォンは、まったくことなるモノです。例えばキーボード入力をするためには、言語的能力と指先の巧緻的な協調運動が必要ですが、乳幼児期の子どもはその両方とも困難です。指先で触るだけ、また形の認識さえ可能であれば操作できるタブレット端末やスマートフォンには年齢制限がありません。実際、言葉の発達に障害がありながら、タブレット端末を容易に操作することができるお子さんが私の外来に多数来られています。

若い子育て中の保護者はこうした利便性のある機器を積極的に生活のなかに取り入れてきています。子どもと緊密な相互関係にある保護者のメディア使用状況が、子育てに反映

されるのはいわば自然の成り行きでしょう。例えば子どもの使用に大きな社会的懸念が表明されているゲーム機は、保護者が子どもに買い与えたのではなく、保護者が使用していたものを子どもに「おさがり」として与えていることが調査で明らかになりました。確かに、子どもがゲーム機で遊ぶことへの抵抗感70%の保護者が抱えています。それでも一部の子どもがゲーム機で遊ぶのは、保護者と子どもが生活を共有していることの証左とみることができるのではないのでしょうか。

同様に、一部の人たちが心配している子育て中の保護者のスマートフォン使用についても、調査結果をよくみると親子の共有場面で使用されている（動画をみせる、写真をみせる、一緒に歌などの画像をみる）ことが多いことがわかります。子どもが一人でスマートフォンやタブレット端末に向かっているという場面は少ないのです。

同じく子育て中の保護者とはいえ、パソコン1時間以上使用者は40代以上では34.2%、20代以下では23.2%であるのに対し、スマートフォン・携帯電話ではそれぞれ33.5%、71.6%と、メディア使用の様相が大きく異なっていることも明らかになっています。保護者同士の連絡手段も、2013年では通話75.8%、メール91.3%、インスタントメッセージ31.7%であったものが、2017年にはそれぞれ、37.6%、42.9%、72.1%と大きな変化がみられています。

③ これからの研究の課題

こうした家庭におけるメディアの劇的な使用方法の変化は、保護者と生活を共有している子どものメディア環境を大きく変化させています。

アメリカの小児科学会では子どもを取り巻くデジタルメディアの急速な変化が子どもに及ぼす影響には「良いこと、悪いこと、そしてまだわからないこと」があるとして、今後調査と研究を進めていくべきであるという姿

勢が強調されています。

急速なスピードで発展してゆくIoTに囲まれた子どもたちの生育環境が子どもの発達に及ぼす影響は、「まだわからないこと」が多いのです。テレビを主体としたこれまでのメディアが子どもの発達に及ぼす研究の結果は、そのままではこうした新しいメディアの影響については当てはめることができません。私たちは、子どもを取り巻くメディア環境の劇的な変化を受け止めて、何が良く、何が悪いのかを科学的にきちんと見極めて作業を続けてゆく必要があるのです。

序章 ◆ 乳幼児の親子のメディア活用調査をふりかえって ◆◆◆◆◆ 子どもの発達と親子のかかわりの観点から —タッチスクリーン・メディアの登場について—

お茶の水女子大学基幹研究院人間科学系教授 菅原 ますみ

① 新しいメディアの登場を子どもの認知発達からみて

今回の調査でもっとも印象的だったのは、2013年から2017年への4年間で、乳幼児のいる家庭で保有するメディア機器の割合が大きく変動したことです。図1-1-1にみるように、テレビは99.6%から98.3%へとほとんど変動ありませんでしたが、ビデオ・DVDは97.4%から82.5%へ、据え置き型のゲーム機は47.6%から35.2%、携帯型のゲーム機も49.8%から33.1%に減少しています。パソコンも94.7%から76.5%へと減っています。一方で、大幅に増えたのがスマートフォンで、60.5%から92.4%とほぼ全世帯に普及しつつあり、タブレット端末も29.3%から38.4%へと増加しました。スマートフォン、タブレット端末などの直接指で触れて操作する新しいメディアを“タッチスクリーン(touchscreen)・メディア”と呼びますが、利用者の急激な拡大は世界的な潮流であり、乳幼児期や児童期の子どもたちの間でも、大人や若者とほぼ同時進行で利用者が増加してきていることもこの新しいメディアの特徴だといえるでしょう。今回の調査でも、スマートフォンを日常生活のなかでみたり使ったりしているのは、0歳で2013年には13.9%だったのに対して2017年では44.0%へと大きく増加し、1歳も44.5%から64.6%へ、2歳も65.1%から80.4%へと増加しています(図1-2-6)。

指や腕(乳児の場合は足だったりなめてしまったり、といった予想外のタッチをしていることもあるかもしれませんが)で直接的に画面を変化させることができることは、小さな

子どもにとって魅力的なことです。外界に働きかけた結果が随伴的にすぐにフィードバックされると、子どもは“自分の思い通りになる”という自己効力感を高め、“おもしろい!・楽しい!”という気持ちをふくらませます。子どものおもちゃはそうした工夫がなされているものが多いですが、双方向的なタッチスクリーン・メディアはその特徴をより有効に活かすことができる大きな可能性を持っています。小型で身体密着性が高いことも子どものおもちゃとしての適性を高めているといえるでしょう。人間とコンピュータをつなぐタッチスクリーン型の新しいタイプのインターフェースが人間の認知活動や行動にどのような影響を与えるのか、従来型のテレビやマウスを使ったパソコンなどのメディアの影響と違いがあるのか、大人を含めて最近研究が始まったところで¹⁾、まだわからないことがたくさんあります。子どもの認知発達への影響についても少しずつ結果が報告されるようになってきましたが²⁾、子どもの年齢にあった教育的なコンテンツであれば、学びをサポートする役割を期待することができるような研究結果も報告されています²⁾。0歳からの認知発達への影響性については今後さらに多くの研究が展開していくと予想されます。

② メディアデバイスやコンテンツの作り手に向けて

子どもの注意をひきつけ、スクリーンのなかで展開する事象を有効に学習することが期待されることから、スマートフォンやタブレット端末のようなタッチスクリーン型のメ

ディアについては、子ども向けのアプリケーションが多く開発されてきています。近年のタッチスクリーン型のメディアのめざましい技術的進歩によって、例えば対象の質感を触覚的に感じるができるデバイスなど、子どもにとってより魅力的なメディアデバイスや、教育的な効果をめざしたコンテンツが今後も多く開発されることが予想されます。保護者や保育者・教師の適切なかかわりのなかであれば、子どもの認知発達を促す教育的ツールとして活用することが従来のメディア機器以上に期待することができそうですが、具体的な効果に関する検証はまだごくわずかしかなされていないのが現状です²⁾。どのような基準でアプリ・ソフトを選択しているのかたずねた今回の結果から(図1-6-2)、「子どもの年齢に内容が合う(86.6%)」「子どもにさせたい目的と合う(63.8%)」といった保護者の選択基準以上に、「子ども自身が気に入っている(91.8%)」ことが基準として重視されており、子どもが好むアプリ・ソフトにはどのような特徴があるのか、それらが教育的にどのような効果を持っているのか、深めた検討が必要だと思われます。子どもの発達を損なうような問題点はないのか慎重に検証しながら、子どもにやさしい媒体や、認知発達や社会情動性の発達を伸ばすことのできる教育的で楽しいアプリケーションを作っていくっていただきたいと望みます。

③ 乳幼児の親子がメディアに接するときに

デジタルメディアコンテンツは、絵本など

と同様に、大人と一緒に視聴しながら内容について「○○はどうしてうれしいのかな?」「どこにあったのかな?」など質問形式で対話すると、よりたくさんのお話を聞いてお話を理解が進んだりすることがビデオ視聴に関する研究で報告されてきています³⁾。今回の調査結果から、メディアの内容に関して子どもと会話する保護者は、テレビ番組74.3%、DVD・ブルーレイ68.5%と多数であり、スマートフォン・タブレット端末ではやや少ないものの49.2%と半数近くでした(図2-1-1)。乳幼児の生活からスマートフォンを完全に切り離すことはもはや現実的とはいえません。今後は、デジタルメディアを含む様々なメディアを子どもの遊びや学び、親子のコミュニケーションのツールとして上手に活用するリテラシーが重要になってくるといえるでしょう。

乳幼児のテレビ・ビデオ以外のデジタルメディア(携帯電話・スマートフォン・タブレット端末・パソコン)の利用用途のなかで、写真や、親や子ども自身が撮影した動画の視聴がとても多いという結果(図1-5-1、写真は84.4%・親や子ども自身が撮った動画は76.2%)も興味深い結果です。とくに動画についての結果は、一般的に懸念されている受動的な視聴とは異なる実態が明らかになったといえるでしょう。子どもが撮影したものを通じて、興味を惹かれた世界を子どもの目線から知ることができるようになり、それを家族で共有していくことは親子のコミュニケーションの深化につながっていくのではないのでしょうか。

(文献)

1) Brasel, S. A., & Gips, J. G. 2015 “Interface psychology: Touchscreens change attribute importance, decision criteria, and behavior in online choice.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18, 534-538.
 2) Wang, F., Xie, H., Wang, Y., Hao, Y., & An, J. 2016 “Using touchscreen tablets to help young children learn to tell time.” *Frontiers in Psychology*, 7. doi: 10.3389/fpsyg.2016.01800.
 3) Strouse, G. A., O’Doherty, K., & Troseth, G. L. (2013). Effective coviewing: Preschoolers’ learning from video after a dialogic questioning intervention. *Developmental Psychology*, 49, 2368-2382.