

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、2017年の使用時間の長い順に「動画」「写真」「ゲーム」である。「動画」は3、4歳で、「ゲーム」は年齢があがるにつれて使用時間が長くなる。アプリ・ソフトの選択基準は、2013年と同様、「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」の割合が高い。「制作者が信頼できる」「子ども向けに使い方のアドバイスがある」「親向けに制作意図の説明がある」などは、4年前よりも割合があがっており、一部の保護者は様々な基準を用いてアプリ・ソフトを選択しているようである。

●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」「写真」「ゲーム」

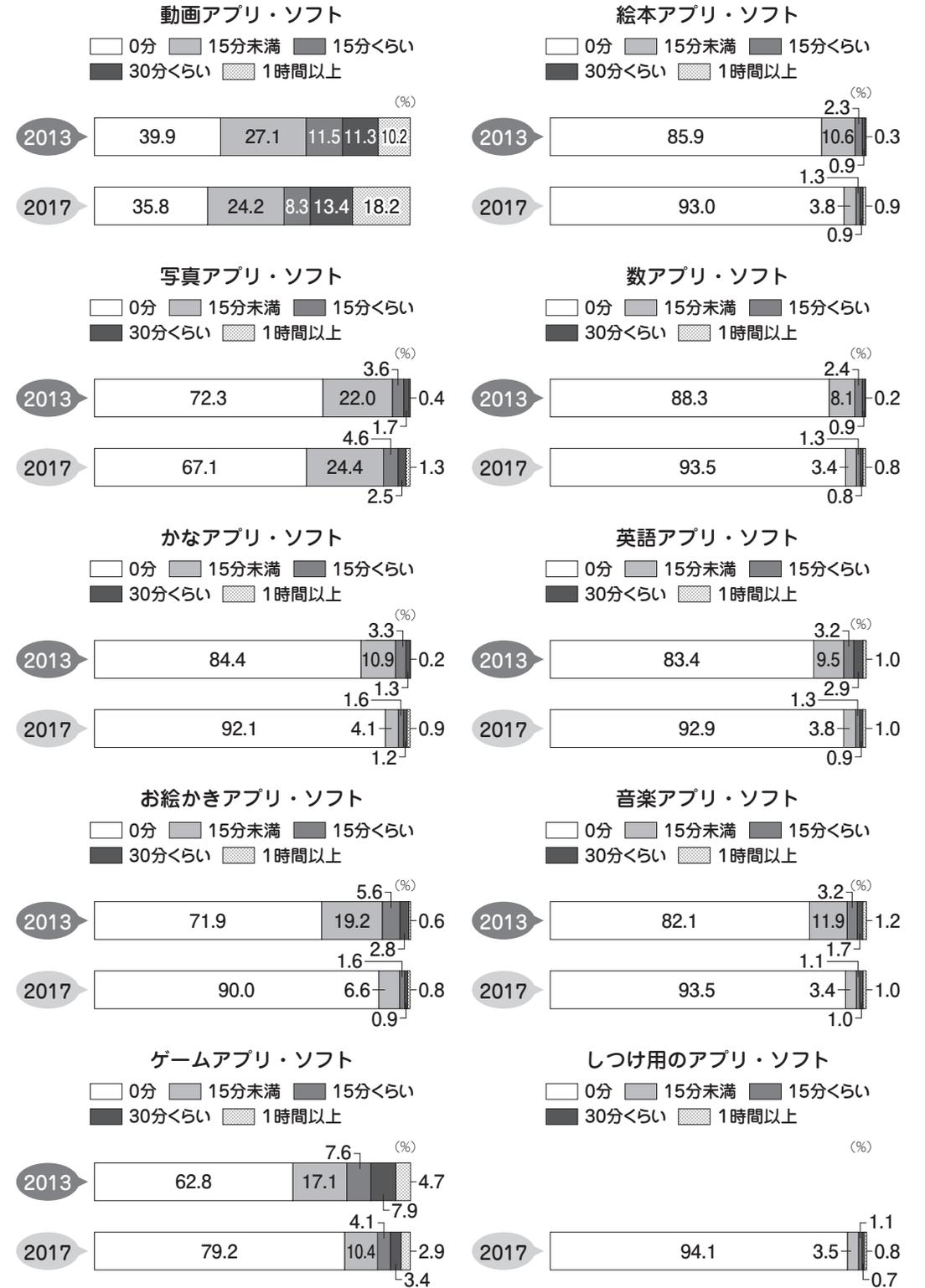
乳幼児は、どのようなアプリ・ソフトを家庭でみたり使ったりしているのか。アプリ・ソフト10種類について、それぞれ平日1日あたりの使用時間を2013年と2017年でみたものが図1-6-1である。2017年の使用時間の長い順にみると、もっとも長いのは「動画」で、次いで「写真」「ゲーム」だった。「動画」にはどのような特徴があるのだろうか。1日あたりの視聴時間をみると、「0分」35.8%、「15分未満」24.2%、「15分くらい」8.3%、「30分くらい」13.4%、「1時間以上」18.2%である。「0分」がもっとも多いが、「15分未満」の使用も次いで多く、4人に1人の割合を占める。動画サイトは、乳幼児の親子にとって、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。「動画」「写真」「ゲーム」以外のアプリ・ソフトは2017年で「0分」が9割以上で、ほとんど使われていない。2013年との比較では、「動画」「写真」以外で「0分」の割合が若干増えていることから、保護者の選択基準がより高くなっていることが背景にあるかもしれない。

●「動画」は3、4歳で、「ゲーム」は年齢があがるにつれて長くなる

平日の使用時間の長い「動画」「写真」「ゲーム」に関して、子どもの年齢別に平日1日あたりの使用時間をみたものが、表1-6-1である。各年齢で10%以上の項目に網かけをしている。

「動画」「写真」は、1日「15分未満」の視聴が、0歳から6歳までのすべての年齢で2割近く～3割に達しており、幅広い年齢で使用されている様子がみられる。「動画」では、「15分未満」「15分～30分くらい」で、多くの年齢が20%以上となっている。1時間以上では、3、4歳で約2割を占める。「ゲーム」では、4、5、6歳で「15分未満」が10%以上を占めており、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。図には示していないが、他のアプリ・ソフトでは、「お絵かき（塗り絵含む）」の5歳「15分未満」10.7%以外は、いずれも10%以上の項目はみられなかった。

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(経年比較)



注1) 2013年は、アプリ・ソフトの選択基準についてのすべての項目で「お子さまは使っていない」と回答した人、無答不明を除く。
注2) 2017年は、パソコン・タブレット端末・スマートフォン・携帯電話で、「まったく見ない(使わない)」と回答した人を除く。

●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だろうか。結果（図1-6-2）をみると、2017年で「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」91.8%、「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%だった。この3項目以外の比率は5割以下である。「インターネット上での評判がよい」45.6%、「子ども向けに使い方のアドバイスがある」31.8%、「制作者が信頼できる」31.4%、「新しい技術に触れられる」28.5%、「親向けに制作意図の説明がある」28.0%、「使用時間のアラーム機能がある」20.5%、「監修の先生がいる」16.3%であった。保護者が子どもにアプリ・ソフトをみたり使わせたりするとき、子ども自身が気に入るか、子どもの年齢に内容が合っているかなど、まず子どもの様子を見て選び、さらに子どもにさせたい内容をチェックしていると思われる。

2013年と比較すると、上位3項目はほとんど変化がみられない。その一方で2013年よりも2017年の割合が増加しているのは、「使用時間のアラーム機能がある」（9.9ポイント増加）、「子ども向けに使い方のアドバイスがある」（8.1ポイント増加）、「親向けに制作意図の説明がある」（6.6ポイント増加）、

「監修の先生がいる」（6.6ポイント増加）、「制作者が信頼できる」（6.4ポイント増加）、「新しい技術に触れられる」（5.4ポイント増加）であった。制作者や子ども向け・親向けの説明などについての関心が増えているのは、子どもを対象にした様々なアプリ・ソフトがあるなかで、子どもに安全で、質のよいものを与えたいという保護者の意識が徐々に高まっているからではないだろうか。

●子どもがどの年齢でも「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」が8～9割と高い

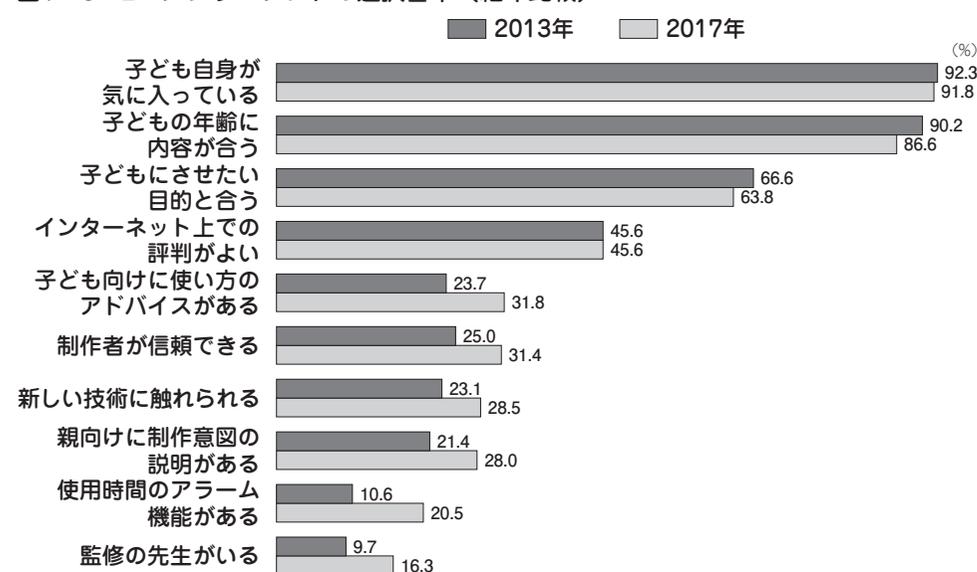
アプリ・ソフトの選択基準であてはまると回答した比率を子どもの年齢別にみたものが表1-6-2である。「子どもの年齢に内容が合う」「子ども自身が気に入っている」は、子どもがいずれの年齢でも8～9割と高い比率だった。「子どもにさせたい目的と合う」は、いずれの年齢でも6割を占めていた。「使用時間のアラーム機能がある」は、0歳が最も高く24.9%、1歳で16.9%となり、以後徐々に増加する。0歳が高く、1、2歳で一旦下がる項目は、「監修の先生がいる」「子ども向けに使い方のアドバイスがある」「親向けに制作意図の説明がある」「インターネット上での評判がよい」と多い。子どもが0歳の時期は、保護者も様々な情報を集めながら、子どもの視聴するアプリ・ソフトを選択している様子が見えてくる。

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、2017年）

		（%）						
		0歳後半	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳	6歳
動画アプリ・ソフト	0分	38.1	45.9	33.8	32.9	29.7	36.1	37.6
	15分未満	29.3	23.1	26.6	23.2	26.3	22.1	21.4
	15分～30分くらい	21.0	18.9	19.8	21.9	23.1	23.1	24.1
	1時間以上	11.8	12.2	19.8	22.0	20.9	18.8	16.8
写真アプリ・ソフト	0分	69.1	62.0	58.7	62.4	66.4	76.0	77.2
	15分未満	21.5	27.9	29.4	26.9	25.8	19.0	18.4
	15分～30分くらい	6.1	9.0	9.8	9.3	6.9	4.0	3.6
	1時間以上	3.5	1.1	2.1	1.4	0.9	0.9	0.8
ゲームアプリ・ソフト	0分	90.1	91.8	88.1	83.5	75.8	67.2	63.5
	15分未満	5.0	3.9	7.5	9.0	13.1	15.4	15.7
	15分～30分くらい	3.3	3.1	3.5	3.9	8.5	13.5	14.0
	1時間以上	1.8	1.2	0.9	3.4	2.5	3.7	6.9

注1) パソコン・タブレット端末・スマートフォン・携帯電話で、「まったく見ない（使わない）」と回答した人を除く。
注2) 網かけは、10%以上のもの。

図1-6-2 アプリ・ソフトの選択基準（経年比較）



注1) 「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。
注2) 2013年は「お子さまは使っていない」、無答不明を除く。
注3) 2017年のパソコン・タブレット端末・スマートフォン・携帯電話で「まったく見ない（使わない）」と回答した人を除く。

表1-6-2 アプリ・ソフト選択基準（子どもの年齢別、2017年）

		（%）						
		0歳後半	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳	6歳
子どもの年齢に内容が合う		84.0	89.0	89.0	85.8	85.3	84.1	88.2
使用時間のアラーム機能がある		24.9	16.9	18.2	19.5	21.4	20.7	24.7
子ども自身が気に入っている		82.9	87.3	93.2	91.6	93.3	94.1	94.5
子どもにさせたい目的と合う		63.0	62.8	64.3	62.6	65.7	64.1	63.5
監修の先生がいる		19.3	16.1	14.9	14.2	19.8	14.3	17.3
制作者が信頼できる		34.3	31.8	27.3	29.9	31.8	31.6	35.7
子ども向けに使い方のアドバイスがある		36.5	33.0	30.8	26.7	33.4	30.4	35.2
親向けに制作意図の説明がある		38.1	30.7	26.3	24.1	30.2	24.0	29.1
新しい技術に触れられる		28.2	24.5	25.6	27.8	32.3	28.3	32.4
インターネット上での評判がよい		56.4	49.3	42.4	43.4	49.1	40.9	44.2

注1) 「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。
注2) パソコン・タブレット端末・スマートフォン・携帯電話で、「まったく見ない（使わない）」と回答した人を除く。

●動画アプリ・ソフトのうち、「アニメ映像・番組」は、性別や年齢の違いを問わずみられている

図1-6-3は、乳幼児が視聴している動画アプリ・ソフトのコンテンツについて、複数回答で聞いたものである。よく視聴しているコンテンツ6項目を多い順にみてみよう。「アニメ映像・番組」44.5%、「童謡・アニメソングなどの歌や踊りの映像・番組」31.1%、「子ども向けの総合教育映像・番組」24.0%、「電車や動物などの映像・番組」14.9%、「親が見たいと思う映像・番組」3.9%、「小学校受験に向けた映像・番組」0.5%であった。「視聴しない」は32.5%である。「アニメ映像・番組」や「童謡・アニメソングなどの歌や踊りの映像・番組」の視聴割合が高い。「子ども向けの総合教育映像・番組」は、4人に1人が視聴している。逆に割合が低かったのは、「親が見たいと思う映像・番組」や「小学校受験に向けた映像・番組」などで、割合は一桁であった。

性別にみると、男女ともに視聴しているのは、「アニメ映像・番組」（男子44.0%、女子45.0%）、「子ども向けの総合教育映像・番組」（男子22.4%、女子25.9%）である。女子のほうが高いのは「童謡・アニメソングなどの歌や踊りの映像・番組」（男子28.1%、女子34.3%）、男子のほうが高いのは「電車や動物などの映像・番組」（男子22.8%、女子6.3%）である。

●「視聴しない」割合は0歳がもっとも高く51.0%、4歳がもっとも低く23.9%

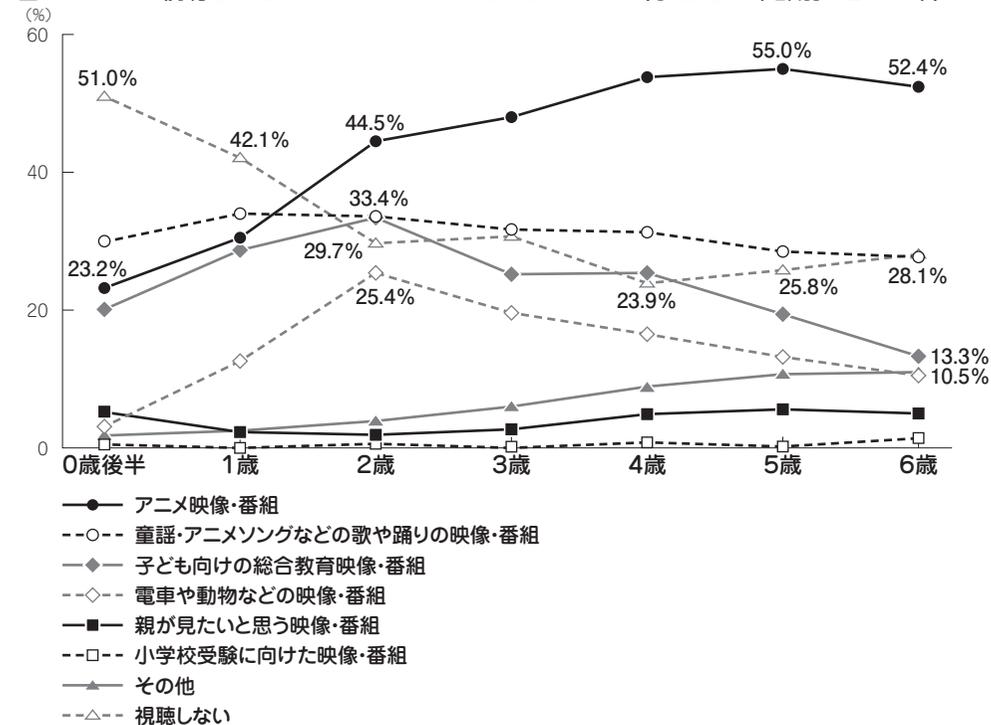
乳幼児が視聴している動画アプリ・ソフトを子どもの年齢別でみると、図1-6-4のようになった。「アニメ映像・番組」は、年齢が高くなるほど割合が増え、0歳23.2%、2歳44.5%、5歳55.0%でもっとも高く、6歳52.4%である。年齢が低いほど高いのは「視聴しない」で、0歳51.0%、1歳42.1%、2歳29.7%と急激に割合が減少していき、3歳30.7%、4歳23.9%、5歳25.8%、6歳28.1%となっている。「童謡・アニメソングなどの歌や踊りの映像・番組」は、いずれの年齢でも3割前後と年齢による差はみられない。「子ども向けの総合教育映像・番組」は、0～4歳で2～3割であり、2歳33.4%がもっとも高く、6歳で13.3%に減少する。「電車や動物などの映像・番組」も2歳がピークで25.4%、6歳で10.5%に減少する。“2歳児の6割は、見たいテレビ番組が大体決まっている”という先行研究があるが（「第3回幼児の生活アンケート」、ベネッセ教育研究開発センター、2005）、動画アプリ・ソフトでも、0歳から2歳にかけて、「視聴しない」割合が急激に減少し、以後、割合が2～3割で推移することから、2歳の段階で、ある程度視聴する子どもと視聴しない子どもに分かれるのではないかとと思われる。

図1-6-3 視聴しているアプリ・ソフトのコンテンツ（全体・性別、2017年）

	(%)	男子 (1776)	女子 (1624)
アニメ映像・番組	44.5	44.0	45.0
童謡・アニメソングなどの歌や踊りの映像・番組	31.1	28.1	34.3
子ども向けの総合教育映像・番組	24.0	22.4	25.9
電車や動物などの映像・番組	14.9	22.8	6.3
親が見たいと思う映像・番組	3.9	3.4	4.4
小学校受験に向けた映像・番組	0.5	0.5	0.5
その他	6.5	7.6	5.2
視聴しない	32.5	31.9	33.1

注1) 複数回答。
注2) () 内はサンプル数。
注3) <, >は、5ポイント以上差のあるもの。

図1-6-4 視聴しているアプリ・ソフトのコンテンツ（子どもの年齢別、2017年）



注) 複数回答。

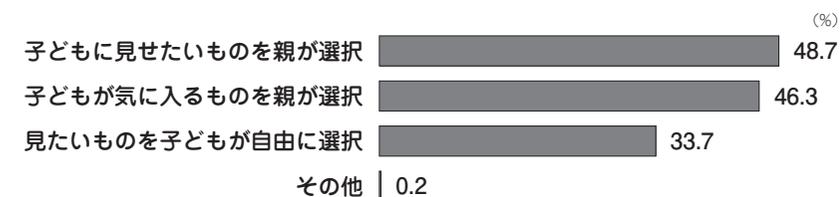
●動画アプリ・ソフトの選択主体は、2歳から3歳にかけて保護者から子どもへと変化する

子どものみる動画アプリ・ソフトは、誰が選択するのか。複数回答で聞いたものが図1-6-5である。「子どもに見せたいものを親が選択」48.7%、「子どもが気に入るものを親が選択」46.3%、「見たいものを子どもが自由に選択」33.7%であった。子どもの年齢別にみると(図1-6-6)、0歳、1歳では、「子どもに見せたいものを親が選択」がもっとも多かった(0歳72.1%、1歳65.4%)。2歳で「子どもに見せたいものを親が選択」と「子どもが気に入るものを親が選択」が約4割で、ほぼ同じ割合になる。3、4、5歳では、「子どもが気に入るものを親が選択」が「子どもに見せたいものを親が選択」と逆転する。一方、「見たいものを子どもが自由に選択」は、0歳2.1%、1歳11.7%、2歳35.1%と急激に増加していく。3歳以降は、4割前後となり、6歳までほぼ同じ割合である。

●子どもがよくみる(使う)アプリ・ソフトの多くは母親向けのものである

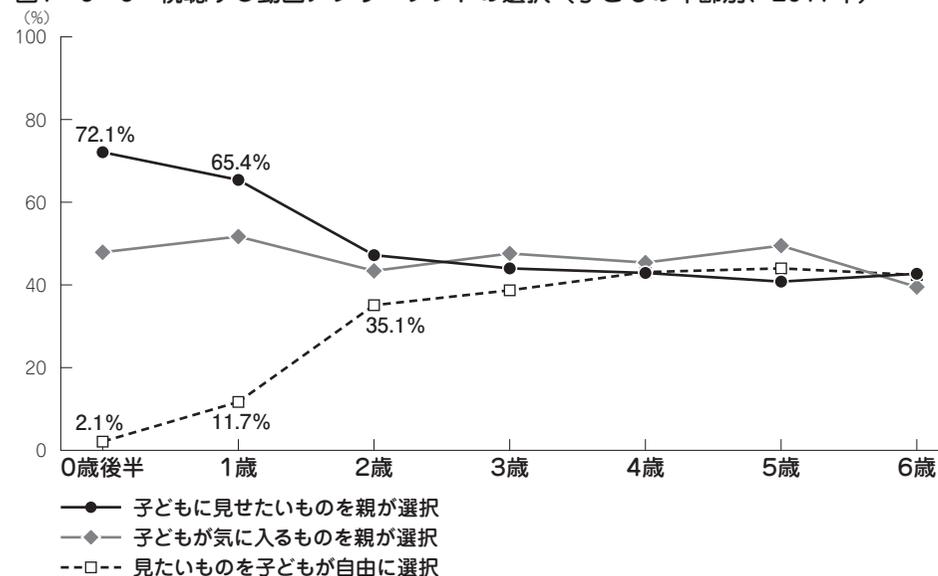
子どもがよくみる(使う)アプリ・ソフトについてフリーアンサーで聞いたものを分類したものが表1-6-3である(全員回答)。もっとも多かったのは「利用していない」で、次いで「特になし」だった。それ以外の回答を多い順にみると、「生活情報(主にプレママ、母親向け)」「SNS」「生活情報(母親以外も対象)」「コミュニケーションアプリ」「Q&A、掲示板」「YouTube、動画、音楽、ネットTV」「妊娠・育児記録、健康管理、医療」「子ども向けコンテンツ」と続く。多くのアプリ・ソフトは母親が自分のためにみたり使ったりしているものであり、それを子どもも母親と一緒にみていると推測される。「YouTube、動画、音楽、ネットTV」と「子ども向けコンテンツ」は、子ども向けのもので多く含まれていると思われる。

図1-6-5 視聴する動画アプリ・ソフトの選択(全体、2017年)



注1) 複数回答。 注2) N=2295 注3) 図1-6-3で「視聴しない」と回答した人を除く。

図1-6-6 視聴する動画アプリ・ソフトの選択(子どもの年齢別、2017年)



注1) 複数回答。 注2) N=2295 注3) 図1-6-3で「視聴しない」と回答した人を除く。

表1-6-3 子どもがよくみる(使う)アプリ・ソフト(2017年)

	(件数)
生活情報(主にプレママ、母親向け)	555
SNS	322
生活情報(母親以外も対象)	309
コミュニケーションアプリ	181
Q&A、掲示板	141
YouTube、動画、音楽、ネットTV	127
妊娠・育児記録、健康管理、医療	125
子ども向けコンテンツ	91
ブログ	87
写真、アルバム、フォトブックサービス	77
検索サイト	76
通販、フリマ	47
市・区などの行政サイト	32
まとめサイト	22
ゲーム	5
幼稚園、保育園のサイト・サービス	3
特になし	1153
利用していない	1671

注) フリーアンサーを集計。