

第4節

アプリ・ソフトへの意識

アプリ・ソフトへの意識は、学習アプリ・ソフトに対しては、多い順に「知識が豊かになる」「歌や踊りを楽しめる」「作る、描くなど表現力を育む」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」「大きくなったとき、依存しないか心配」で、ゲームアプリ・ソフトに対しても同様だった。保護者は子どもがアプリ・ソフトを使うことに可能性と気がかりの両方を感じている状態である。

●子どもがアプリ・ソフトを使用することに関しては、学習アプリ・ソフトについては「知識が豊かになる」、ゲームアプリ・ソフトについては「歌や踊りを楽しめる」をメリットに感じている

親は、子どもがアプリ・ソフトを使うことについてどのように考えているのだろうか。かなや絵本、数、英語、お絵かきなどの学習アプリ・ソフトと、ゲームアプリ・ソフトについて、使っていない人も含めてたずねた。結果をみると(表2-4-1)、学習系とゲーム系について若干異なっていた。学習系は「とてもそう思う」+「まあそう思う」を合わせた数値が多い順に「知識が豊かになる」が81.5%、「歌や踊りを楽しめる」が77.1%、「作る、描くなど表現力を育む」が68.7%であった。学習系ではさらに、「小学校以上の授業に役に立つ」「集中力がつく」「社会のマナーやルールを学べる」が3割を超えていた。これらの結果は、学習系アプリ・ソフトに対してメリットを大きく感じているととらえることができる。

ゲーム系は「とてもそう思う」+「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55.3%、「友だちと遊べる」が39.7%、「作る、描くなど表現力を育む」が38.0%であった。学習系と異なり、「友だちと遊べる」が3割を超える結果となっている。知識や就学以降の役に立つというより、

歌や踊りを楽しんだり、友だちと遊んだりできるツールとしてとらえていると考えられる。

表には掲載していないが、「とてもそう思う」と回答した母親を年代別にみると、回答の割合について差がみられる項目があった。学習系では「歌や踊りを楽しめる」では29歳以下は33.5%、40歳以上は17.6%、「作る、描くなど表現力を育む」では29歳以下は26.9%、40歳以上は14.7%と、いずれも若い世代でメリットを感じている割合が10ポイント以上も高くなっている。新しいデジタルメディアの可能性について、一部の項目では、若い世代が肯定的に受け止めている様子が見えてくる。

●子どもがアプリ・ソフトを使用することについては、学習アプリ・ソフト、ゲームアプリ・ソフトともに、多くの項目をデメリットに感じている

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)、学習系は「とてもそう思う」+「まあそう思う」を合わせた数値が多い順に「目や健康に悪い」が86.0%、「夢中になり過ぎる」が74.6%、「大きくなったとき、依存しないか心配」が67.7%であった。ゲームアプリ・ソフトについては若干割合が高いが順は同じで、「目や健康に悪い」が90.9%、「夢中になり過ぎる」が84.6%、「大きくなったとき、依存しない

か心配」が77.4%であった。これらはいずれも第3節で「デジタルメディア使用による気がかり」としてあ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ことを懸念していると考えられる。

また、長時間の使用がもたらすものとして、「体を動かす遊びとのバランスが崩れる」については、学習系では59.1%、ゲーム系では71.0%であり、「生活リズムが乱れる」も学習系では50.6%、ゲーム系では68.9%といずれも5割を超えていた。これらのメディアに接することで、「親子でのコミュニケーションが減る」についても学習系で54.3%、ゲーム系で65.9%といずれも5割を超す親がデメリットを感じている。

内容については、「受動的になる」に対して、学習系で55.8%、ゲーム系で61.1%と5割を超していた。「行動や言葉づかいが乱れる」についても学習系で33.3%、ゲーム系で51.5%と3割を超しており、コンテンツの影響からのデメリットを感じている様子が見られた。

学習系、ゲーム系のどちらのアプリ・ソフトに対してもデメリットを多く感じている親が多い。からだを動かさず、室内でデジタル映像を視聴する使用方法が想定されるデジタルメディアに対し、からだへの影響を懸念する保護者が多いことがわかった。一方、メリットに感じている項目も複数あることから、各家庭でうまくメリットを多く享受できる使用をしていくことが課題としてあげられる。

表2-4-1 アプリ・ソフトのメリット・デメリット

		(%)	
		学習系	ゲーム系
メ リ ッ ト	知識が豊かになる	81.5	26.4
	歌や踊りを楽しめる	77.1	55.3
	作る、描くなど表現力を育む	68.7	38.0
	小学校以上の授業に役に立つ	43.7	17.5
	集中力がつく	39.6	25.9
	社会のマナーやルールを学べる	31.3	10.8
	友だちと遊べる	27.3	39.7
	親子でのコミュニケーションが増す	26.9	14.6
	やさしさ、思いやりなどを育む	20.5	5.0
	生活リズムを整えるのに役立つ	13.2	3.7
デ メ リ ッ ト	目や健康に悪い	86.0	90.9
	夢中になり過ぎる	74.6	84.6
	大きくなったとき、依存しないか心配	67.7	77.4
	体を動かす遊びとのバランスが崩れる	59.1	71.0
	受動的になる	55.8	61.1
	親子でのコミュニケーションが減る	54.3	65.9
	生活リズムが乱れる	50.6	68.9
行動や言葉づかいが乱れる	33.3	51.5	

注1) 「とてもそう思う」+「まあそう思う」を合わせた数値。

注2) 網かけは、30%を超えるもの。

注3) かなや絵本、数、英語、お絵かきアプリ・ソフトなどの「学習系」と「ゲーム系」のそれぞれについて聞いている。

注4) アプリ・ソフトを使っていない人も含めて全員に聞いた結果。