

## 乳幼児期の子どものインターネット・ゲーム利用（２）

—保護者の関わり状況—

桑 原 千 明  
松 尾 由 美

### 1. 問題と目的

ベネッセ教育総合研究所（2014）は、乳幼児期のスマートフォン、携帯型ゲーム機の使用状況について調査をし、スマートフォンは2、3歳をピークにして15～30%が「ほぼ毎日」から「週に1～2日」程度の使用があること、携帯型ゲーム機は年齢が上がるにつれて使用割合が上昇することを示した。また同調査において親子間のルールは、テレビ視聴について設定されている割合と比べて、スマートフォン使用について設定されている割合が低いことが示された（ベネッセ教育総合研究所，2014）。このような結果から、松尾・桑原（2017）でも示した通り、乳幼児期においてインターネット、ゲーム等が一定程度使用されている一方で、保護者が家庭における使用時の関わり方について模索している可能性があることが考えられる。そこで、家庭でのインターネット・ゲームの利用時の保護者の関わりについての示唆を得るための第一歩として、松尾・桑原（2017）とあわせて本調査では乳幼児期の子どもが家庭においてどのようにゲームやインターネットを利用しているのかを明らかにするために、乳幼児期の子どものゲーム・インターネット利用時の約束の実態について調査をすることとした。

### 2. 方法

#### （1）調査対象者と手続き

調査対象は乳幼児期のこどもをもつ保護者 278 名であった。うち、インターネットについての回答が 136 名、ゲームについての回答が 142 名であった。対象者の詳細は以下の Table 1 通りである。手続きは松尾・桑原（2017）と同様である。

Table 1 対象者の基本属性

	ゲーム				インターネット			
	女性	男性	不明	計	女性	男性	不明	計
20代	8	1	2	11	19	0	1	20
30代	94	7	1	102	88	4	2	94
40代	23	4	1	28	17	3	1	21
50代	1	0	0	1	1	0	0	1
計	126	12	4	142	125	7	4	136

## （2）調査内容

調査は質問紙を用いて行った。まず対象者および子どもの基本属性を尋ねた。次に、インターネットもしくはゲームの使用の有無を尋ね、使用ありと回答した対象者に、使用時の約束の有無を尋ねた。さらに使用時の約束ありと回答した対象者に対しては約束の内容、約束を守るための工夫を、使用時の約束なしと回答した対象者に対しては約束をしない理由を自由記述で尋ねた。自由記述部分の結果の分析は、心理学を専門とする大学教員2名がKJ法を援用した方法を用いて行った。

## 3. 結果

### （1）約束の有無

子どもがゲームを使用すると回答した対象者50名のうち、約束有と回答した対象者は31名（62.0%）であった。子どもがインターネットを使用すると回答した対象者54名のうち、約束有と回答した対象者は31名（57.4%）であった。年齢ごとの約束有無の現状はFigure 1、2の通りであった。結果から、ゲーム、インターネットともに使用時に約束を決めている家庭が半数以上あることが明らかになった。

ベネッセ教育総合研究所（2014）は、スマートフォン使用時の複数のルールについて設定をしているか否かを尋ね、各ルールについて3歳から6歳で30%～60%の親子間でルールが設けられているとの結果を得ている。この結果は、本調査の結果とほぼ同様と考えられる。

Figure 1 ゲーム使用時の年齢ごとの約束有無の現状

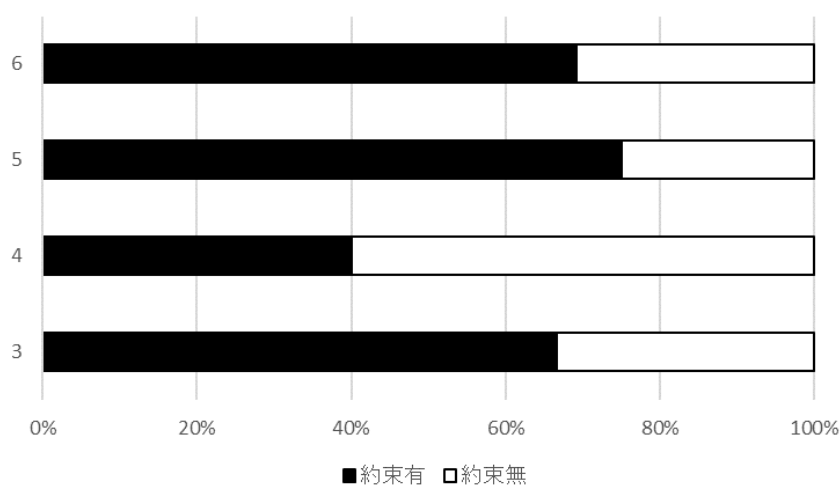
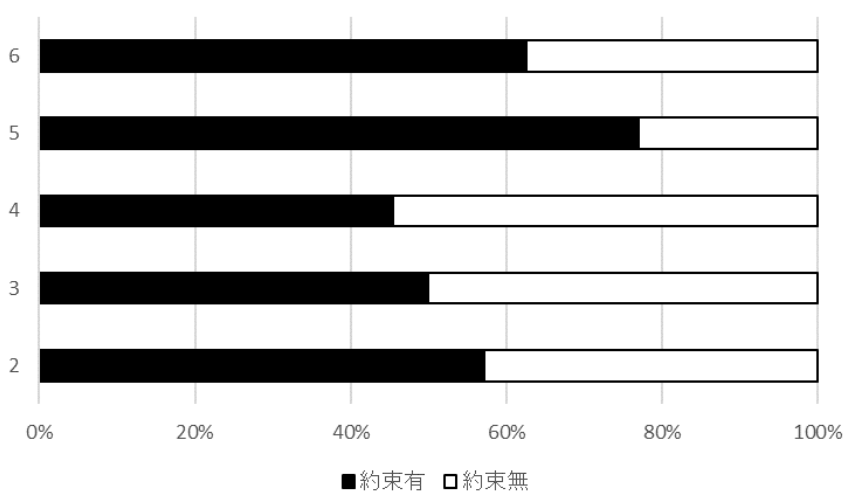


Figure 2 インターネット使用時の年齢ごとの約束有無の現状



## (2) 約束有家庭の現状

### 約束の内容

ゲーム使用時の約束の内容については 48 の記述があり、A.使用時間、B.回数、C.メディア全体使用量の制限、D.やるべきことの後、E.操作制限、F.視聴状況、G.状況制限、H.共視聴、I.コンテンツの制限、J.その他の 10 カテゴリに分類された (Table 2)。インターネット使用時の約束の内容については 35 の記述があり、A.使用時間、B.回数、C.操作制限、D.状況制限、E.共視聴、F.親の指示の 6 カテゴリに分類された (Table 3)。

Table 2 ゲーム使用時の約束の内容

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 使用時間	時間を決めている/1回30分までにします	19	40%
B. 回数	1回(1日)に1つまで	3	6%
C. メディア全体使用量の制限	TVをたくさんみるならゲームはしない	1	2%
D. やるべきことの後	やる事は全てやってから	2	4%
E. 操作制限	お金のかかることはしない	2	4%
F. 視聴状況	あまり近くで見ないで離れて見る	2	4%
G. 状況制限	おともだちがいる時はやらない/ 土曜、日曜など保育園が休みの日に	11	23%
H. 共視聴	大人のいる部屋で	2	4%
I. コンテンツの制限	親の承諾したゲームのみ	1	2%
J. その他	兄弟と順番でやる	5	10%
		48	100%

Table 3 インターネット使用時の約束の内容

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 使用時間	見てもよい時間10分/やる時間を決める	16	46%
B. 回数	見る回数は1回	7	20%
C. 操作制限	勝手にボタンやスイッチを押さない/操作するのは親	3	9%
D. 状況制限	歯磨きのときのみケータイで動画を見られる	5	14%
E. 共視聴	Youtube、ゲームをするときは必ず親と一緒にすること	1	3%
F. 親の指示	母親が終わりを告げたら「おわり」	3	9%
		35	100%

ベネッセ教育総合研究所（2014）においても、使用時間については、スマートフォンで3～6歳の35～42%が、携帯型ゲーム機で5、6歳の50%程度が親子間でルールを設定していたとの報告があり、使用時間は約束・ルールとして設定しやすい内容であると考えられる。また、本調査では時間に加えて回数という回答も見られ、ゲーム、インターネットとも、時間や回数といった幼児期の子どもでもわかりやすい内容で約束がされていると考えられる。また状況制限として分類された項目から、ゲームやインターネットが外出時などに子どもが遊ぶ道具として用いている可能性も考えられ、これはベネッセ教育総合研究所（2014）の結果とも一致している。なお、インターネットは相互作用をすることができるツールであるものの、使用する乳幼児からの発信に関わる約束は今回の調査では見られなかった。

約束の決め方

ゲーム使用時の約束の決め方については 39 の記述があり、A.設定した理由、B.設定した時期、C.子供への伝え方、D.設定した人、E.その他の5カテゴリに分類された (Table 4)。インターネット使用時の約束の決め方については 26 の記述があり、A.設定した理由、B.設定した時期、C.設定した人の3カテゴリに分類された (Table 5)。

Table 4 ゲーム使用時の約束の決め方

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 設定した理由	長時間見るのを制限したいから	7	18%
B. 設定した時期	ゲーム使用を始めるときに。初めて1人で使わせる時に	3	8%
C. 子供への伝え方	本人に言い聞かせて/上の子の時からうちではそういうルール/説明は一応して、その都度言って聞かせる	9	23%
D. 設定した人	夫婦で話し合い/親/一緒に	18	46%
E. その他	ゲームの設定	2	5%
		39	100%

Table 5 インターネット使用時の約束の決め方

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 設定した理由	長時間みていたため/全くやらせないはず一つと泣いていて家事が出来ないため	7	27%
B. 設定した時期	子どもが見るようになった時から	3	12%
C. 設定した人	親/子どもと話し合っ/家族全員で	16	62%
		26	100%

ゲーム、インターネットとも、長時間使用などの困った出来事がきっかけとなって約束を決めている可能性や、使用を開始するタイミングに合わせて約束を決めている可能性が示された。また保護者が約束内容を決めたという家庭もある一方で、子どもと話し合いをして決めている家庭もあることが明らかとなった。

約束を守る工夫

ゲーム使用時の約束を守る工夫については 50 の記述があり、A.約束の徹底、B.事前確認、C.タイマー・時計、D.親がモニター、E.声掛け、F.強制終了・取り上げ、G.罰の使用、H.代替活動の提案、I.守らないことはないの9カテゴリに分類された (Table 6)。インターネット使用時の約束を守る工夫については 52 の記述があり、A.説明、B.事前確認、C.タイマー・時計、D.親がモニター、E.強制終了・取り上げ、F.罰の使用、G.代替活動の提案、H.褒める、I.叱るの9カテゴリに分類された (Table 7)。本調査結果では、ゲーム、インターネットとも、それ以外の活動でも用いられている関わりであると考えられ、フィルタリングなど特有の工夫は見られなかった。

Table 6 ゲーム使用時の約束を守る工夫

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 約束の徹底	約束を絶対に守り、回数や時間の増減を絶対にその場でかえない	3	6%
B. 事前確認	はじめる前に、約束を確認する/タイマーをセットして音が鳴ったらやめるよう約束してからゲームを始める	4	8%
C. タイマー・時計	タイマーをかけている	2	4%
D. 親がモニター	ゲーム中は放置しないで、5分ごととかに声をかけています	5	10%
E. 声掛け	何度も声かけをする	12	24%
F. 強制終了・取り上げ	取り上げる	9	18%
G. 罰の使用	しばらくさせない翌日のゲーム禁止	9	18%
H. 代替活動の提案	やらなければならない事を具体的に声かけする	5	10%
I. 守らないことはない	親の承諾したゲームのみ	1	2%
		50	100%

Table 7 インターネット使用時の約束を守る工夫

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 説明	次の目的を明確に伝える	9	17%
B. 事前確認	見る前に約束を確認して同意すれば見せる	3	6%
C. タイマー・時計	時計を見せて説明	5	10%
D. 親がモニター	親の見ているところで使わせている	5	10%
E. 強制終了・取り上げ	消す/ケータイを取り上げます	2	4%
F. 罰の使用	アプリを言うことをきかない時利用します/しばらくの間禁止にする	20	38%
G. 代替活動の提案	おもちゃと交換/ほかに好きなことに気持ちを切り替えてあげる	4	8%
H. 褒める	時間を守れたりしたら、たくさんほめる	3	6%
I. 叱る	特に感情的に怒っています	1	2%
		52	100%

### （３）約束無家庭の現状

ゲームの約束無家庭の約束を設定しない理由については 22 の記述があり、A.未使用、B.使用頻度の低さ、C.親の言うことを聞く・自らやめる、D.大人との使用、E.子どもの意思尊重、F.これから決めるの6カテゴリに分類された（Table 8）。インターネットの約束無家庭の約束を設定しない理由については 52 の記述があり、A.使用頻度の低さ、B.年齢の低さ、C.大人との利用、D.子どもの意思尊重の4カテゴリに分類された（Table 9）。ゲームについては、使用頻度の低さや未使用など約束の必要性がない場合や都度ごとに指示をしている場合が多かった。インターネットについては、ゲームと同様の使用頻度の低さに加えて、大人と一緒に使用している場合が多かった。

Table 8 ゲーム使用時の約束を設定しない理由

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 未使用	まだ、やらないから	7	32%
B. 使用頻度の低さ	ごくまれにしか使用しないため	8	36%
C. 親の言うことを聞く・自らやめる	親が終わりを言えばやめるから	4	18%
D. 大人との使用	一緒に使う	1	5%
E. 子どもの意思尊重	好きな時にやらせてあげたいから	1	5%
F. これから決める	これから決めたいと思っていてなかなか話ができない	1	5%
		22	100%

Table 9 インターネット使用時の約束を設定しない理由

カテゴリ名	具体的記述	項目数	割合
A. 使用頻度の低さ	インターネット頻度が少ないから	19	49%
B. 年齢の低さ	まだそこまで理解できない年齢なので	3	8%
C. 大人との利用	子供が単独でインターネットを利用することができないから	16	41%
D. 子どもの意思尊重	好きな時にやらせてあげたいから	1	3%
		39	100%

#### 4. 本調査のまとめと今後の課題

本調査の結果から、ゲームとインターネットの約束の現状について類似した回答が多いことが明らかになった。また、子育てにおけるゲームやインターネット使用以外の関わりと同様に、模索しながらかわりを決めていることも明らかとなった。一方で、ゲームやインターネット特有の関わりというものは本調査結果にはほとんど見られなかった。

現代の子どもは誕生した時点からゲームやインターネットなどのメディアと接触がある環境の第 1 世代であり、保護者も子どもが使用しているメディアに対する知識や、メディアを使用していく中で起こるかも知れない事態の見通しが十分でないだろう。こうしたことから、メディア利用について適切な知識をつける場を提供したり、保護者間で情報を共有する機会を設けたりすることが保護者支援の 1 つになると考えられる。

ただし、本調査はデータ数が十分ではないため、ゲーム・インターネット使用時の保護者の効果的な関わりを検討するために、今後データの蓄積を行うとともに、ゲーム・インターネット使用時の関わりと子育てにおける他の関わりとの間の関連なども検討をしていく必要があると考えられる。

## 5. 引用文献

ベネッセ教育研究所 2014 第1回乳幼児の親子のメディア活用調査報告書

[http://berd.benesse.jp/up\\_images/research/nyuyoji\\_media\\_all.pdf](http://berd.benesse.jp/up_images/research/nyuyoji_media_all.pdf) （2017年3月29日現在）

松尾由美・桑原千明 2017 乳幼児期の子どものインターネット・ゲーム利用（1）

—家庭における利用実態— 関東短期大学紀要第59集, pp.13-21.