

幼児期における親子のスマートデバイス利用の あり方に関する研究

榎戸 咲仁 (NE23-0022J) , 望月 俊男

キーワード： スマートデバイス 親子 幼児 ワークショップ 子ども向けアプリ

1. はじめに

最近、電車の中や外出先で、親のスマートフォンやタブレット端末といったスマートデバイスを利用している幼児を見かけることが多くなった。実際に、乳幼児の生活におけるメディア利用の実態、保護者の意識と実態をとらえることを目的とした「乳幼児の親子のメディア活用調査 (2013)」^[1]では、母親や家族がスマートデバイスを保有している場合、スマートフォンは2～3歳で接する頻度が多く、2歳以降では4割以上が触れていることが分かった。タブレット端末は3歳以降で触れる頻度がやや高い傾向が見られた。

このように、幼児にとってスマートデバイスは日常生活において身近なツールとなってきている。今後、幼児のスマートデバイスの活用はより一層増加し、親がどのように子どもとスマートデバイスと向き合っていくかが課題となる。そこで、親子間のスマートデバイスとの関わり方に注目することとした。

2. 先行研究

幼児のスマートデバイスの利用には、多くの親が疑問や不安を抱いている。スマートデバイスの利用が子どもの知識を豊かにするというような肯定的な考えもあれば、使いすぎによる子どもの健康面の心配もある。例えば、日本小児科医会は、親の「スマホ子守」を指摘している^[2]。スマホ子守というのは、親が子どもにスマートフォンを渡したまま放っておいてしまうことである。その行為が、幼児の心身発達へ影響を与えるとして、危惧している。一方、知育アプリの開発や販売を行っている株式会社スマートエデュケーションでは、乳幼児の適切なスマートデバイス利用に関する「5つのポイント」という提言を発表した^[3]。そこでは、幼児のスマートデバイス利用には、親子のコミュニケーションを活かし、適切に使うことで、子どもの知識を豊かにすると示している。

しかし、親子でどのようにコミュニケーションを取るのが適切であるのかが疑問である。従来の積み木遊びやごっこ遊びなどの親子遊びは比較的コミュニケーションが成り立ったのに対し、そこにスマートデバイスが介入すると、幼児の視線は画面上に向かうため、親子のコミ

ュニケーションが成り立たなくなるのではないかと考えられる。本来、親子の遊びは、親が子どもの行為一つ一つを積極的な意味あるものとして捉え、これに自分も参加するという姿勢のもとで実現し、子どもの行為の意味（意図）を理解し、その上で親が子どもに遊びの提案を行うというふるまいのもとで、親子が一緒に遊ぶことが実現するという^[4]。

そこで、本研究では、どのように親子で一緒にスマートデバイスを使っていけばよいのかを明らかにするとともに、そうした行動をサポートするような環境が整っているかを検討する。その方法として、ワークショップを実施し、得られた結果をもとに、スマートデバイスの子どもの向けアプリの実態調査を行う。そして、今後、幼児のスマートデバイス利用をより豊かなものにできるような、親子が一緒にスマートデバイスを上手に活用できる方法を提案する。

3. ワークショップの実施

3.1. 概要

ワークショップは、2014年11月1日（土）に専修大学サテライトキャンパスにて実施した。参加者は、30代の女性4名で、全員が幼児期の子どもを持つ母親であった。プログラムは、母親と子どもと一緒にスマートデバイスを使って同じように「トク」をすることは何かを探り、何か気づきを得るワークショップにすることを目標とした。「トク」は、親子で一緒に〇〇できる、楽しいというような意味付けをした。

内容として、まず、子どもと一緒に使う普段のスマートデバイスの使い方を振り返り、その場面における親子のそれぞれの「トク」と日常生活における親子の「トク」を考え、共有した。メインとなる活動は、親子が一緒におトクなスマートデバイスの使い方を考え、発表する活動をした。

3.2. 分析

ワークショップの分析は、大谷^[5]により提案されたSCAT (Steps for Coding and Theorization) を用いることとした。この手法は、分析手続きが明晰であり、こ

うした小規模のデータにも適用できる点が特徴である。そこで、このワークショップの分析に有効であると考え、本研究の分析に採用した。

発話データからとくに気になった部分を重点的に分析した結果、参加者は、親と子の両者が「楽しく」過ごすことを重要と考えていることが分かった。また、スマートデバイスを活用した「親子で楽しく遊ぶ」方法について必要な条件が3つ考えられた。それは、①親子の目線が合うこと、②現実体験と結びつけること、③アプリの利用時間は20分以内であるということだ。

①親子の目線が合うことは、参加者が親子の目線を合わせる行為が必要だと述べた発話から、どちらか一方がスマートデバイスに目を向けた状態ではなく、子どもと同じ画面をみながらでも時々目線を合わせることが大切であるということである。

②現実体験と結びつけることは、子ども向けアプリなどに熱中するのではなく、紙やペンを使った従来のアナログ的な感覚のお絵描きをする方が良いという意見から、スマートデバイスを使いこなすのではなく、いろいろなモノを使って遊んだり、現実を感じたりするようにすることが大切であるということである。

③アプリの利用時間は20分以内であることは、参加者の意見から、子どもの1日の食事や遊びなどひとつひとつの活動の集中力は、20分程度であるということが分かった。これは、教育番組が15分程度で作られていることに裏付けられている。そのためアプリの利用時間は、20分以内が望ましいと考えられる。

4. 子ども向けアプリの分析

4.1. 調査方法

調査の方法として、iPod Touch と iPad から App Store にアクセスして(2014年12月25日付)、「子ども向け」カテゴリの5歳以下のランキングから上位50個を分析した。筆者と大学生1名により独立して分析し(一致率 $\kappa=0.74$)、一致しなかったものは合議に決定した。

分類は、2つの観点から分類を行った。〈分類1〉として使用者軸を調査することにした。「親が主体的に使う」もの、「親と子どもが一緒に使う」もの、「子どもが主体的に使う」ものの3つに分類した。〈分類2〉として、ワークショップの分析結果をもとに、親が大切にしている視点の中で、時間と現実体験とのつながりの2点が考慮されているかどうかを調査した。時間は、「1つのプレイに長く時間がかかる、短い時間で1つのプレイが終わる」かどうかを判断した。また、現実体験とのつながりは、「アプリ内で行った動作が実物の遊びにつながる」かどうかを判断した。

4.2. 調査結果

分析した結果、〈分類1〉では、「子どもが主体的に使う」アプリが8割あることが分かった。一方、親子が一

緒に使うことのできるアプリは少なかった(図1)。

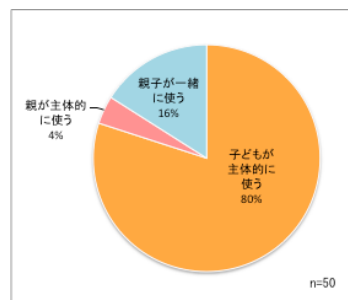


図1 使用者軸の分析結果

〈分類2〉では、時間は長くかかるものとそうでないものの割合は半々だった。また、「アプリ内で行った動作が実物の遊びにつながる」アプリはひとつもなかった。

5. まとめ

幼児期の子どもを持つ母親に対してワークショップを実施したところ、親子が一緒にスマートデバイスを利用するためには、親子が「楽しむ」ことが前提としてあることが重要であることが分かった。また、親子でスマートデバイスを利用するうえでは、親子の目線を合わすことができ、短い時間で利用でき、現実体験との結びつきがあることが良いことが分かった。ワークショップの発話分析の結果をもとにスマートデバイスの子ども向けアプリ分析を行った結果、親子が一緒に遊ぶための環境は、あまり整っていないことが分かった。

今後の展望としては、普段の生活における現実体験とスマートデバイスの利用を結びつけた体験ができるようなアプリの開発と普及が期待される。また、現在スマートデバイスを頻繁に活用している幼児が、中学生・高校生になった時、どのような影響をもたらしたのかを検証する長期的な研究が必要であると考えられる。

6. 文献

- [1] ベネッセ教育総合研究所 (2013)「乳幼児の親子メディア活用調査」
- [2] 日本小児科医会 (2013)「スマホに子守りをさせないで」<http://jpa.umin.jp/media.html> (参照日 2014.11.1)
- [3] スマートエデュケーション (2013)「乳幼児の適切なスマートデバイス利用に関する『5つのポイント』」<http://www.smarteducation.jp/principles.html> (参照日 2014.7.8)
- [4] 島田佳枝 (2012)「子どもの主体としての育ちを支える〈共感的なかかわり〉についての一考察：幼児と親の粘土遊びを事例として」美術科教育学会誌,33, 215-229
- [5] 大谷尚 (2011)「SCAT:Steps for Coding and Theorization-明示の手続きで着しやすく小規模データに適用可能な質的データの分析手法-」感性工学 日本感性工学会論文誌,10(3), 155-160