

## 第1節 こどもを持つ家庭の未来型メディア環境づくりとしての ペアレンタルコントロールの促進と支援

齋藤長行・新垣円

### 要約

現代社会において、インターネットやゲームなどのデジタル技術を用いたメディアは広く家庭に浸透しており、成人にとどまらず、幼児においても日常生活の中で身近に接するものとなっている。メディアを利活用することで幼児の発達に正の影響を与えることが報告される一方で、負の影響も指摘されている。幼児の養育の義務を担う保護者が家庭において幼児に適切なメディア利用環境を整えることは、必要不可欠なことであるが、その認識が社会において浸透していないことが問題と言える。

本研究では、家庭での保護者の幼児のメディアの利用状況及び、利用にあたってのペアレンタルコントロールの実施状況についての調査・分析を行った。その結果から、インターネットとゲームのペアレンタルコントロールを同時に行うことが有効であることが分かった。この調査結果を受けて、保護者が家庭においてメディアを適切に活用し、幼児の発達に良い影響を与えるような家庭のメディア環境づくりができる能力を定めたスキル・リストを策定した。

### キーワード

家庭のメディア環境, ペアレンタルコントロール, コンピテンシー・リスト, 家庭のルールづくりチェックリスト

### 1. 研究の背景

今日、家庭において様々なデジタル・メディアが利用されている。従来のテレビに加え、パーソナル・コンピュータやスマート・フォン等の携帯電話やデジタル・ゲーム機などが広く家庭に普及している。特に、これらのメディアはインターネットのネットワーク機能を用いて、様々な情報や映像を我々に提供する事を可能としている。

総務省(2008)の調査によれば、我が国のインターネット利用者数は9,091万人にのぼり、人口普及率は75.3%に達している。家庭用ゲーム機においてもその利用は広がっており、コンピュータエンターテインメント協会(2008)の調査によれば、家庭用ゲーム機の利用者数は3,739万人であり、人口普及率は31%となっている。

特に考慮しなければならない点として、インターネットおよびゲームの利用は、成人にとどまらずに、幼児にまで広がっていることがあげられる。インターネットやゲームの良い特徴としては、アプリケーションとして様々な学習コンテンツが開発され、その教育的効果が指摘されている。

しかしながら、幼児がインターネットやゲームを利用することは、その利用により幼児に悪い影響が及ぼされるリスクもある。例えば、インターネットやゲームの利用により、発達段階にそぐわない画像を閲覧してしまう危険があることがあげられる。また、長時間の利用が日常的に行われているのであれば、幼児の健康へ悪影響が出ることが推測される。

今日において、インターネットやゲームの利用による子どもへの悪影響や、有害情報への接触

などの社会的な問題は、主に小学校中学年以降の問題として表面化している。しかし、その問題は幼児に無縁の問題であるとは言い切れないであろう。家庭でインターネットやゲームが常時利用されている生活環境においては、当然ながら幼児がそれらに接触することへの考慮が必要になると言える。

しかし、ネットワーク機能を有する新しいメディアが家庭に導入されているにも関わらず、保護者が「家庭でのメディアの適切利用のための知識・態度・活用力」を修得する機会がないと言える。本章では保護者の家庭でのメディアの活用力育成並びに、ペアレンタルコントロールを行うためのコンピテンシー・リストの策定し、そのフレームワークを基にした家庭のルールづくりチェックシートの策定を行う。

### 2. 先行研究

今後の施策の方向を考える上で、諸外国におけるインターネットやゲームに関する諸取組についてレビューした。ここでは特に先進的な取組を行う EU、英国、米国の政策・取組を取り上げる。

#### (1) EUにおける先行調査研究

EU では Safer Internet Program 政策の一環として、EU 加盟国におけるインターネット利用に関する調査が継続的に行われている。2003 年、2004 年には子どもを対象とした量的調査が行われており、2005 年、2007 年にはインターネット利用に関する質的調査が行われている。さらに、2008 年の調査である、Flash Eurobarometer248(2008)では、ペアレンタルコントロールをテーマに保護者に対する量的調査が行われている。これらの調査研究結果は、Safer Internet Program の施策に反映されており、情報リテラシー及びモラルの普及啓発活動を行う InSafe や、有害情報に対するホットラインである INHOPE の活動のための基礎資料となっている。

#### (2) 英国における先行研究

英国では 2007 年 9 月のブラウン首相の要請により、子どものインターネットとゲーム利用に関する質的調査が行われている (Byron, 2008)。この調査報告を受けて、安全対策に取り組む協議会である UK Council on Child Internet Safety(UKCCIS)が設立されており、子どもと保護者に向けたインターネットの安全利用への啓発活動が行われている。また、業界団体に対しては“Code of Practice”という自主規制的な行動規範を定め、フィルタリングサービス普及のためのフィルタリングの機能の改善が必要であることを指摘している。さらに、英国情報通信局 (Office of Communications) は、2008 年 3 月に“Ofcom s’Response to the Byron Review”を公表し、青少年と保護者の両者のメディアリテラシーの向上及び、関連業界団体による自主規制の推進が重要であることを指摘している。このように、英国では、政府の要請により行われた国家規模の調査をもとに、政府の政策及び民間の取組が行われている。

#### (3) 米国における先行研究

米国においては Pew Internet & American Life Project による子どもと保護者を対象としたアンケート調査が行われている。2000 年の調査では子どものインターネットの利用実態について、2004 年は子どものインターネットの利用における安全対策に関する課題について検討されており、2006 年及び 2007 年には子どものインターネットの活用として、インターネット利用の正

の側面について調査が行われている。

#### (4) 日本における先行研究

我が国においては、2002年に東京都生活文化局によって小中高校生とその保護者を対象とした調査が行われている。本調査では、インターネット、携帯電話等の各メディアの利用状況に加えて、日常の人間関係や規範意識についての調査が行われている。

また2007年には内閣府による調査が子どもと保護者を対象に行われている。この調査においてはCGM (Consumer Generated Media)サイトの利用実態、フィルタリングに関する認識、人間関係、社会活動についての調査が行われており、保護者に対しては子どもがインターネットを利用することに対する意識と家庭でのルール作りについての調査が行われている。

#### (5) 本研究を行う意義

国内外ともに、安全政策としての幼児のインターネット及びゲーム利用に関するペアレンタルコントロールの調査研究は例を見ない。このことから、本研究を行うことの意義があると言える。

### 3. 調査研究の実施

#### (1) 家庭のインターネットの利用における調査

本研究では、インターネットとゲームを幼児と一緒に利用している保護者に対し、家庭でのメディアの利用状況及びペアレンタルコントロールの実践状況について調査を行った。

#### (2) 予備調査の実施と結果

被験者を確定するために、第1段階としてインターネットとゲームを幼児と一緒に利用する保護者を抽出するための予備調査を行った。

表1 予備調査の実施内容

調査地域	全国
調査方法	インターネットによるアンケート調査
調査実施期間	2009年10月30日～11月2日
調査対象者	8,355人の未就学児の保護者
保護者の年齢層	20代～50代

予備調査の主な結果としては、週に1回以上幼児と一緒にインターネットを利用する保護者は23.3%であり、週に1回以上一人でインターネットを利用する幼児は16.7%であった。

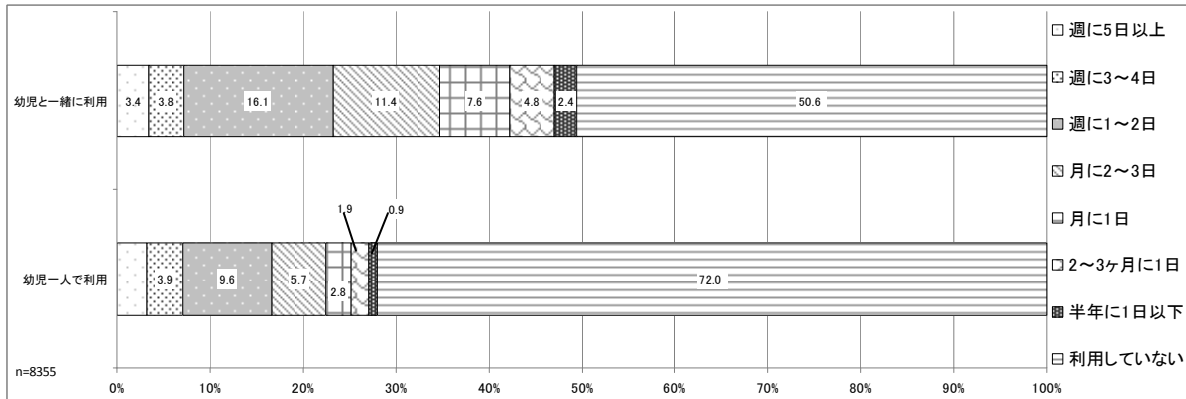


図1 幼児のインターネット利用時間

一方ゲームに関しては、週に1回以上子どもと保護者が一緒にゲームを利用する保護者は据置き型で11.9%であり、携帯型で11.2%であった。さらに、週に1回以上一人でゲームを利用する幼児は、据置き型で18.8%であり、携帯型で27.0%であった。このことから、ゲームは幼児が一人で利用している割合が高く、携帯型ゲームにおいてその傾向はさらに高い傾向にある。

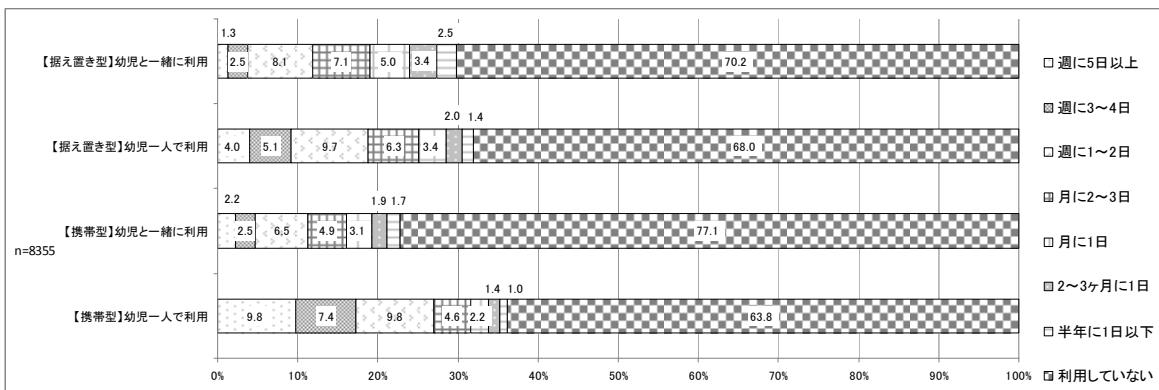


図2 幼児のゲームの利用時間

### (3) 幼児のペアレンタルコントロールに関する本調査

#### ①本調査の実施と結果

本調査は、以下の内容で行った。

表2 本調査の実施内容

調査地域	全国
調査方法	インターネットによるアンケート調査
調査実施期間	2009年11月5日～11月6日
調査対象者	インターネットとゲームを子どもと一緒に利用する未就学児の保護者
保護者の年齢層	20代～50代
調査対象者	1,330s
有効回答数	1,092s
回答完了数	1,137s
回答回収率	85.5%
質問数	30問

本調査の主な結果として、まずフィルタリングに関して見てみると、フィルタリングを導入している保護者は、全体の13.9%と非常に低い。6歳男児の保護者では20.0%であり、5歳男児の保護者では17.5%という結果となった。女兒よりも男児の保護者の方がフィルタリングを導入しており、年齢が高くなるほどフィルタリングを導入している。

なぜフィルタリングを利用しないかについて質問（複数回答）したところ、「自分で子どもを守るので必要ないから」と回答した保護者が46.8%であった。また他の理由としては、「フィルタリングとはどういうものかについて知らないから」が19.3%であり、「フィルタリングソフトの設定方法が分からないから」が18.3%であり、「フィルタリングソフトの入手先が分からないから」が17.1%であった。

このことから、幼児の保護者においては、自分で幼児を守るという意識が高いことがわかった。しかしながら、フィルタリングについての知識や、入手方法や設定方法が分からないという結果を考慮すると、フィルタリングの利用促進のための啓発活動や情報提供が重要となる。

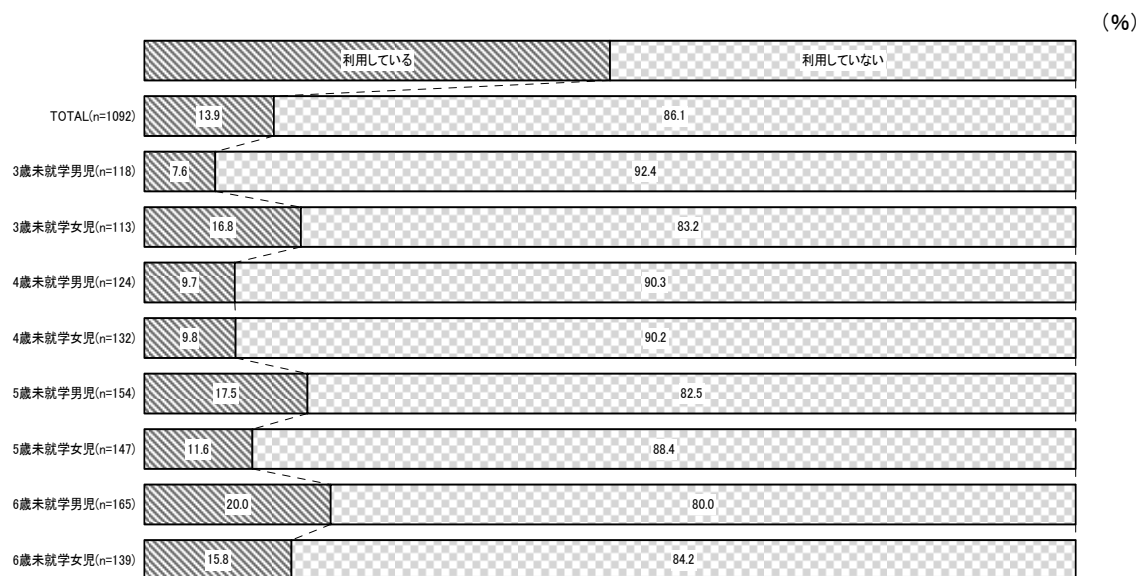


図3 家庭でのフィルタリングの利用

## ②ペアレンタルコントロールについての分析

先のクロス集計の結果を踏まえて、さらに以下の要因について分析を行った。

- 1) 保護者の行動と子どもの行動
- 2) インターネット利用行動とゲーム利用行動
- 3) フィルタリングソフト使用の動機づけの検討
- 4) 子どものインターネットとゲーム使用に対する保護者の対応行動
- 5) フィルタリングを利用している保護者と利用していない保護者の子どものインターネット利用時の行動
- 6) 「自分で子どもを守る」と答えた保護者の行動

### 1) 保護者の行動と子供の行動

保護者のインターネット使用頻度が高いほど、子のインターネット使用頻度が高いかについて検証した結果、Spearman のローは 0.09 となり、わずかな正の相関が見られた。同様のことがゲームにも言えるかについて検証した結果、Spearman のローは 0.23 となり、弱い正の相関が見られた。保護者と子の使用頻度の間ではインターネットの利用時間よりもゲームの利用時間の相関の方が高いことが明らかになった。

### 2) インターネット利用行動とゲーム利用行動

インターネット利用行動とゲーム利用行動は相関が高いことを検討し、インターネット利用時のペアレンタルコントロールとゲーム使用時のペアレンタルコントロールを一緒に行えるかどうかを検証した。インターネット利用行動とゲーム利用行動において Spearman のローは 0.30 となり、弱い正の相関が見られ、このことから、インターネット利用行動とゲーム利用行動は相関があり、インターネット利用時のペアレンタルコントロールと、ゲーム利用時のペアレンタルコントロールを同時に行える可能性があると考えられる。

3) フィルタリングソフト使用の動機づけの検討

保護者がインターネットの危険性を認識していることがフィルタリングソフト使用に結びついているかについて検証した。保護者がインターネットで幼児が性的なシーンを見てしまうことを心配している群と心配していない群を2群に分け、フィルタリング利用状況との関係を見た結果、心配している群の方がフィルタリングソフトを有意に多く利用していることがわかった (Fisher の exact test;  $p=0.01$ )。

表3 性的シーンを見ること

		フィルタリング				計	
		使用		未使用		度数	%
		度数	%	度数	%		
悪影響	心配している	119	15.7	639	84.3	758	100.0
	心配していない	33	9.9	301	90.1	334	100.0
	計	152	13.9	940	86.1	1092	100.0

同様に、暴力的シーンを見てしまうことを心配している群の方がフィルタリングソフトを有意に多く利用していることがわかった (Fisher の exact test;  $p=0.02$ )。

表4 暴力シーンを見ること

		フィルタリング				計	
		使用		未使用		度数	%
		度数	%	度数	%		
悪影響	心配している	121	15.5	658	84.5	779	100.0
	心配していない	31	9.9	282	90.1	313	100.0
	計	152	13.9	940	86.1	1092	100.0

インターネット利用の身体への悪影響や精神への悪影響については心配している群と心配していない群でフィルタリングソフト利用に関し有意な差は見られなかった (Fisher の exact test;  $p=0.27$ ,  $p=0.06$ )。

表5 身体的悪影響

		フィルタリング				計	
		使用		未使用		度数	%
		度数	%	度数	%		
悪影響	心配している	134	14.4	795	85.6	929	100.0
	心配していない	18	11.0	145	89.0	163	100.0
	計	152	13.9	940	86.1	1092	100.0

表6 精神的悪影響

		フィルタリング				計	
		使用		未使用		度数	%
		度数	%	度数	%		
悪影響	心配している	132	14.9	753	85.1	885	100.0
	心配していない	20	9.7	187	90.3	207	100.0
	計	152	13.9	940	86.1	1092	100.0

4) 子どものインターネットとゲーム使用に対する保護者の対応行動

インターネットにおいてペアレンタルコントロールを行う保護者はゲームにおいても同様のペアレンタルコントロールを行っているかについて検証した。保護者がインターネットで何をしていたか尋ねる行動（1「毎回必ず」、2「頻繁に」、3「たまに」、4「一度もない」）と、どのようなゲームで遊んでいたか尋ねる行動（1「毎回必ず」、2「頻繁に」、3「たまに」、4「一度もない」）の相関を調べたところ、Spearmanのローは0.51となり、中程度の正の相関がみられた。子どもがインターネットをしているときに隣に座っている保護者の行動と（1「毎回必ず」、2「頻繁に」、3「たまに」、4「一度もない」）と、子どもがゲームをしているときに隣に座っている保護者の行動（1「毎回必ず」、2「頻繁に」、3「たまに」、4「一度もない」）の相関を調べたところ、Spearmanのローは0.53となり、中程度の正の相関がみられた。このことから、子どものインターネット使用時とゲーム使用時の保護者の対応は似ていることがわかった。

5) フィルタリングを利用している保護者と利用していない保護者の子どものインターネット利用時の行動

次に、フィルタリングを利用している保護者と利用していない保護者は、子どもがインターネットを利用している際にどのような行動をとっているかについて検証した。フィルタリングを利用している保護者と利用していない保護者のインターネット利用時の行動について、「インターネットで何をしていたか尋ねる」と、「インターネットをしているときに隣に座っている」で有意な差が見られた（カイ二乗検定、各 $p < 0.01$ ,  $p < 0.01$ ）。

このことから、フィルタリングを利用している保護者は、幼児の安全利用への意識が高く、フィルタリングだけに頼らずに、自らが主体的にペアレンタルコントロールを行っていることがわかった。

表7 インターネットで何をしていたか尋ねる

		毎回必ず 頻繁に たまに 一度もない				合計
		度数	度数	度数	度数	
フィルタリング	使用	70	28	37	17	152
		46.1	18.4	24.3	11.2	100.0
	未使用	366	125	213	236	940
		38.9	13.3	22.7	25.1	100.0
合計		436	153	250	253	1092
		39.9	14.0	22.9	23.2	100.0



表8 インターネットで何をしていたか尋ねる

			毎回必ず	頻繁に	たまに	一度もない	合計
フィルタリング	使用	度数	50	19	28	55	152
		%	32.9	12.5	18.4	36.2	100.0
	未使用	度数	212	63	131	534	940
		%	22.6	6.7	13.9	56.8	100.0
合計		度数	262	82	159	589	1092
		%	24.0	7.5	14.6	53.9	100.0

6) 「自分で子どもを守る」と答えた保護者の行動

フィルタリングソフトを使っていないと回答した 940 名のうち、その理由を「自分で子どもを守るので必要ないから」と回答した保護者 440 名とそう答えなかった 500 名で、実際のインターネット使用時の行動を比較した。その結果、「近くにいるようにしている」で有意な差が見られ（カイ二乗検定； $p < 0.001$ ）、「自分で子どもを守るので必要ないから」と回答した保護者の方が毎回必ず近くにいるようにしている割合が高かった。

表9 近くにいるようにしている

			毎回必ず	頻繁に	たまに	一度もない	合計
自分で子どもを守るので必要ないから	いいえ	度数	274	119	92	15	500
		%	54.8	23.8	18.4	3.0	100.0
	はい	度数	323	80	31	6	440
		%	73.4	18.2	7.0	1.4	100.0
合計		度数	597	199	123	21	940
		%	63.5	21.2	13.1	2.2	100.0

同様に、「どのサイトを見ていたのか後でチェックする」においても有意な差が見られ（カイ二乗検； $p = 0.002$ ）、「自分で子どもを守るので必要ないから」と回答した保護者の方が毎回必ずチェックする割合が高かった。

表10 どのサイトを見ていたのか後でチェックする

			毎回必ず	頻繁に	たまに	一度もない	合計
自分で子どもを守るので必要ないから	いいえ	度数	101	34	89	276	500
		%	20.2	6.8	17.8	55.2	100.0
	はい	度数	111	29	42	258	440
		%	25.2	6.6	9.5	58.6	100.0
合計		度数	212	63	131	534	940
		%	22.6	6.7	13.9	56.8	100.0

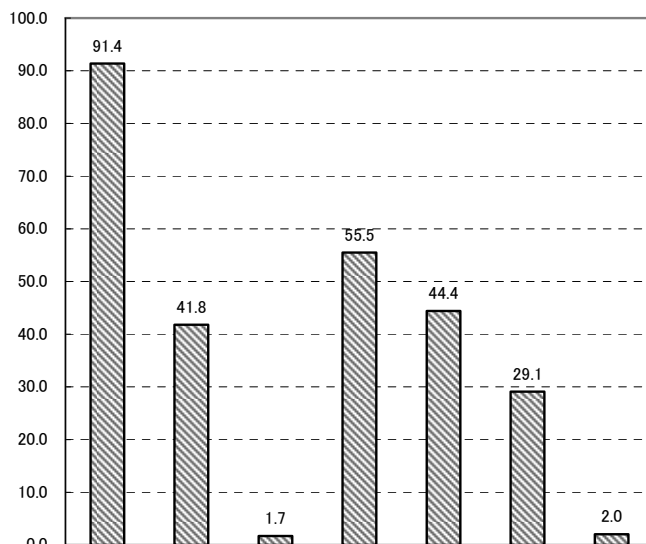
また、「インターネットをしているときは隣に座っている」においても有意な差が見られ（カイ二乗検； $p < 0.001$ ）、「自分で子どもを守るので必要ないから」と回答した保護者の方が毎回必ず隣に座っているようにしている割合が高かった。

表11 インターネットをしているときは隣に座っている

		毎回必ず 頻繁に たまに 一度もない				合計
		度数				
自分で子どもを守るので 必要ないから	いいえ	178	121	169	32	500
		35.6	24.2	33.8	6.4	100.0
	はい	258	91	78	13	440
		58.6	20.7	17.7	3.0	100.0
合計		436	212	247	45	940
		46.4	22.6	26.3	4.8	100.0

7) インターネットの適切利用についての方策

インターネットの適切利用のための方策についての項目では、「家庭において親子でインターネットを適切に利用するためには何が有効か（複数回答）」という質問に対しては、「家庭でのルール決め」(91.4%)、「利用時間の制限」(55.5%)、「キッズサイトのみ利用」(44.4%)、「フィルタリングの利用」(41.8%)と言う結果となった。



		n=							(%)
		家庭でのルール決め	フィルタリングの利用	家庭ではインターネットを使わない	利用時間の制限	子どもにはキッズサイトのみ利用させる	家庭では子どもにとって相応しくないサイトをみない	その他 具体的に:	
性×年代	TOTAL	1,092	91.4	41.8	1.7	55.5	44.4	29.1	2.0
	男性20代	19	89.5	21.1	10.5	52.6	31.6	21.1	0.0
	男性30代	246	90.7	40.7	1.2	47.6	28.9	17.1	1.6
	男性40代	155	90.3	39.4	1.9	45.8	30.3	23.2	2.6
	男性50代	7	57.1	28.6	0.0	71.4	28.6	28.6	14.3
	女性20代	70	95.7	41.4	1.4	61.4	61.4	32.9	0.0
	女性30代	493	92.3	43.6	2.0	59.2	51.3	34.5	2.6
	女性40代	102	90.2	44.1	0.0	66.7	61.8	40.2	0.0

図4 インターネットの適切利用のための方策

父親と母親の見識の違いを見てみると、両親とも「ルール決め」や「利用時間の制限」の有効性を認めているものの、「子どもにはキッズサイトのみを利用させる」、「フィルタリングの利

用」や「子どもの前で相応しくないサイトをみない」などの有害と思われるサイトに幼児の接触を防ぐための具体的方策では、保護者の各年代において母親の割合が高い結果となった。

### ③家庭のゲーム利用についての調査

#### 1) ゲーム利用の良い影響と悪い影響

次に、幼児へのゲームの影響について調査したところ、幼児がゲームを利用することで悪い影響があったかについての質問では、全体で15.6%の保護者が「悪い影響があった」と回答している。特に6歳未満の保護者（23.6%）と5歳未満の保護者（22.7%）は、女児の保護者よりも悪影響を感じており、他の年齢の保護者よりも同様に悪影響を感じている結果となった。

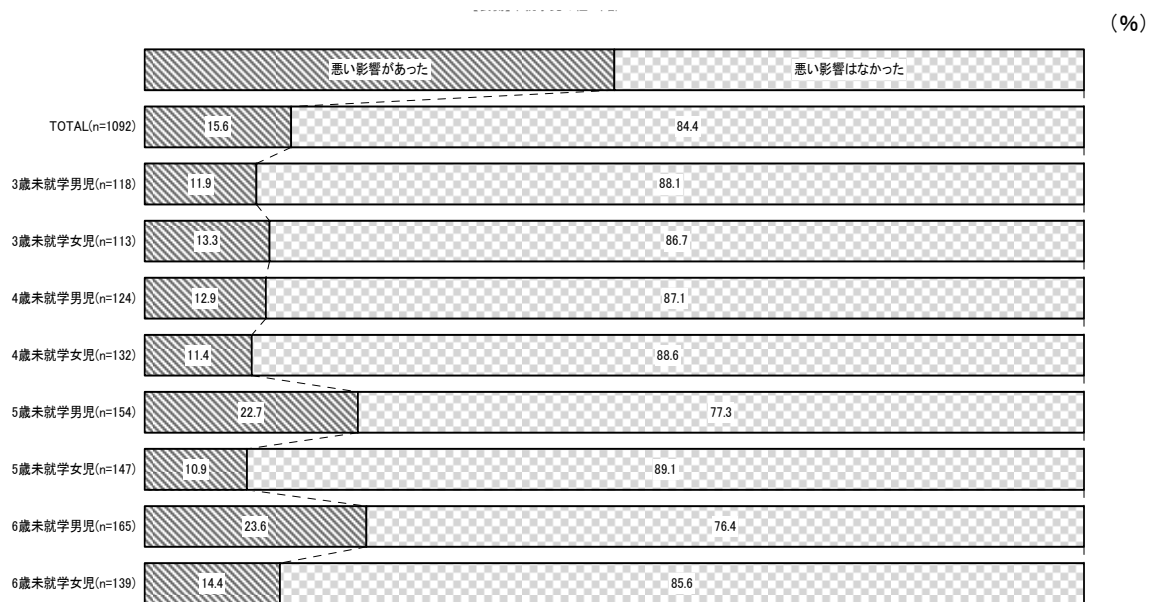


図5 幼児のゲーム利用による悪影響

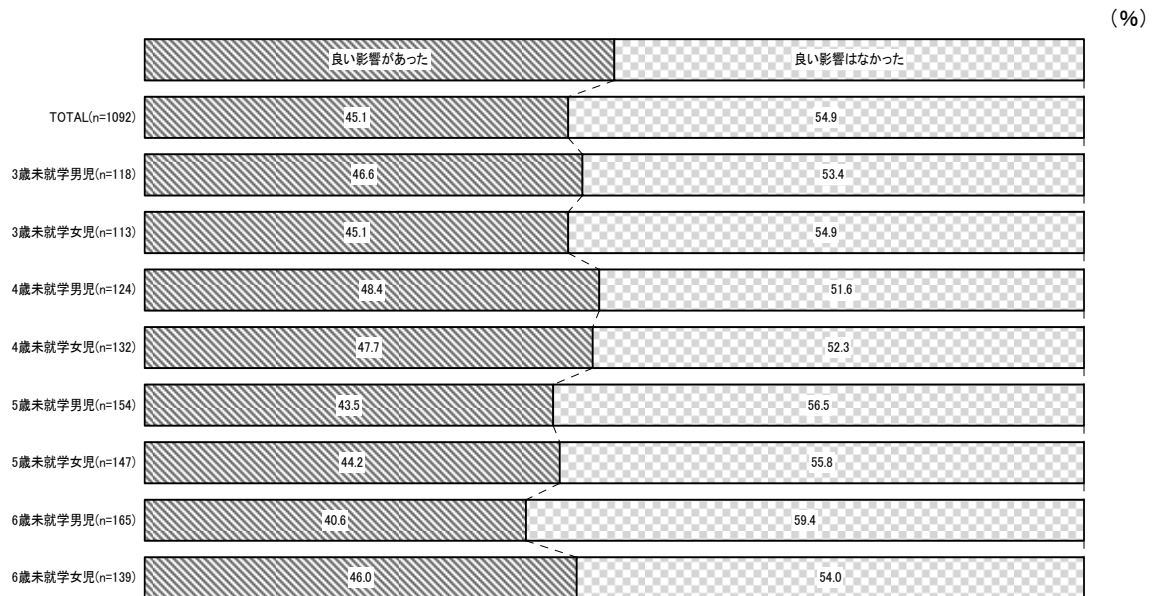
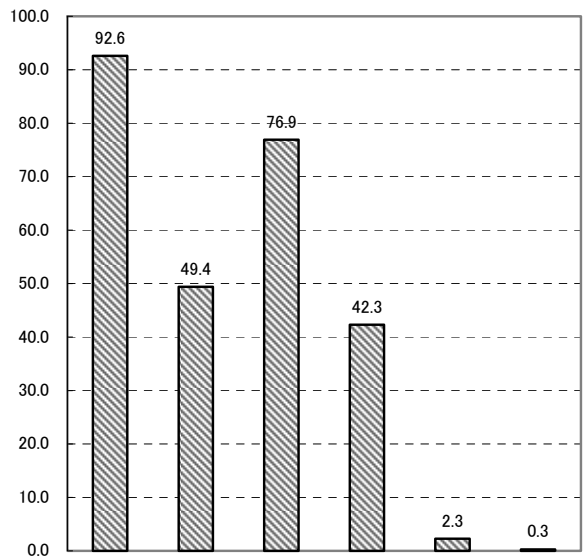


図6 幼児のゲーム利用による良い影響

良い影響に関する自由回答では「ゲーム遊びをとおして文字や数字を覚えた」、「父親と触れ合う時間が増えた」等の回答があった。このことから、幼児の保護者は、ゲーム利用による正の影響を感じているが、年齢が高くなるにつれ負の影響も感じていることから、幼児が成長していく段階に応じたペアレンタルコントロールが必要となると言えよう。

## 2) ゲームの適切利用についての方策

ゲームの適切利用のための方策についての項目では、「家庭で親子がゲーム機を適切に利用するためにはどのような手立てが有効か(複数回答)」という質問に対しては、「家庭でのルール決め」(92.6%)、「利用時間の制限」(76.9%)、「年齢に合ったゲームの利用」(49.4%)、「こどもの前でふさわしくないゲームをしない」(42.3%)という結果となった。



		n=	家庭でのルール決め	年齢指定に合ったゲームソフトの利用	利用時間の制限	保護者は子どもの前で子どもにふさわしくないゲームソフトは利用しないようにすること	家庭ではゲーム機を使わせない	その他 具体的に:
性×年代	TOTAL	1,092	92.6	49.4	76.9	42.3	2.3	0.3
	男性20代	19	94.7	36.8	63.2	26.3	0.0	0.0
	男性30代	246	91.9	37.4	70.7	32.1	2.0	0.0
	男性40代	155	92.9	38.1	74.8	34.8	3.9	0.6
	男性50代	7	100.0	42.9	57.1	28.6	0.0	0.0
	女性20代	70	92.9	64.3	78.6	54.3	2.9	0.0
	女性30代	493	93.1	56.2	78.9	47.5	2.4	0.4
	女性40代	102	90.2	54.9	88.2	49.0	0.0	0.0

図7 ゲームの適切利用のための方策

保護者の父親と母親の見識を見てみると、両親とも「ルール決め」や「利用時間の制限」の有効性を認めているものの、「年齢にあったゲーム」や「ふさわしくないゲームはしない」などの幼児に対して有害と思われるゲームに幼児の接触を防ぐと言う方策では各年代において母親の割合が高い結果となった。

### (3) 調査分析を踏まえた家庭のメディア利用環境づくりへの方策

上記の分析結果を以下にまとめる。

- ・ペアレンタルコントロールの方策には様々なものがあるが、幼児の発達段階にそぐわない情報・映像に幼児が接触する機会を最小限にすることが、この年代の子どもにおいては適切な方策と言える。
- ・検定の結果からインターネットとゲームのペアレンタルコントロールを同時に行うことが有効であることが分かった。
- ・自分で子どもを守れると感じている親ほど子どもがインターネットやゲームを利用する時にそばで見守っていることが示された。幼児年代においては、幼児を自分で守ることもできる

であろうが、成長するにつれて保護者の目が行き届かないことが予測される。そのためにも家庭でのフィルタリングの導入が望まれる。

- ・インターネットとゲームの適切利用に関する分析の結果から、保護者の性差によってペアレンタルコントロールの認識に差があることが明らかとなった。

これらの結果から家庭における幼児のメディア利用に対するペアレンタルコントロールの方策は、インターネットとゲームを同時に行うことにより、相乗的な効果を目指すことが有益であると言える。また、保護者の性差によってメディアに対する認識に差があることから、性差に配慮したペアレンタルコントロールの方策を示すことが重要と言える。特に、「父親に不足しがちな配慮・知識・態度」、「母親に不足しがちな知識・態度」を補うための情報提供が重要と言える。さらに、ペアレンタルコントロールは各家庭における保護者の子育て方針やライフスタイルに大きく依存していると言える。

したがって、各家庭に適合したペアレンタルコントロールが必要であり、そのために、各家庭における「家庭のルールづくり」を支援する教材を作成することが有益と考えられる。

また、幼児の教育機関としての幼稚園の教諭や、幼児の保育機関としての保育園の保育士が幼児のメディアの適切利用に関する知識を身につけて幼児を指導することと、保護者に対してメディアの適切利用に関する情報を提供することは大変有益なことだと言える。

### 4. 家庭のメディア活用コンピテンシー・リストの策定

本調査研究の結果をうけて、保護者が家庭においてメディアを適切に活用し、幼児の発達に正の影響を与えるような家庭のメディア環境づくりができる能力を定めたペアレンタルコントロールのスキル・リストを策定した。本スキル・リストの策定には、本調査結果だけにとどまらずに、幼児を持つ保護者と幼稚園教諭からの助言も取り入れて策定した。

分析結果では、インターネットとゲームのペアレンタルコントロールを同時に行うことの有効性が明らかとなったことから、このスキル・リストでは、多くの部分で大項目、小項目、各スキルがインターネットとゲームで共通する構成となっている。大項目では「安全利用のための方策」、「他者との関わり」、「望ましい利用」、「権利の保護」の5項目とした。また、小項目から派生した各スキルはどのような能力を必要とするかを明らかにするために、能力を「知識」、「技能」、「態度」の3つの能力に分類化した。

表12 ペアレンタルコントロール・スキルマップ

【インターネット】

大項目	小項目	能力	スキル
安全利用のための方策	幼児にとって不適切な情報から幼児をまもる	態度	インターネットで何を見ていたのかを尋ねる
		態度	幼児がインターネットをする際は近くにいるように心がける
		態度	幼児がインターネットをしているときは隣に座るように心がける
		態度	幼児の前では不適切なサイトをみない
		知識	各種キッズサイトを検索し幼児に利用させる事ができる
	健康を害するような行動を抑制する	態度	インターネットの利用時間について幼児と一緒に相談して決める
		技能	幼児とモニターとの間に適切な距離を保てる
		技能	幼児の視線とモニターの高さを適切に保てる
		技能	部屋の明るさを適切な照度に保てる
	インターネットの危険を予測し被害を防ぐ	態度	コンピュータを利用している時の幼児の姿勢を適切に指導できる
		知識	フィルタリングとはなにかについて説明できる
		知識	フィルタリングの有効性について説明できる
		知識	フィルタリングを入手することができる
		技能	フィルタリングソフトの設定ができる
		技能	フィルタリングソフトを操作しカスタマイズ化することができる
		技能	ブラウザのホームをキッズポータルサイトに設定できる
	インターネットを正しく安全に使うための知識と態度	知識	ホワイトリスト方式とブラックリスト方式の違いを説明できる
		態度	インターネットの仕組みについて学ぼうとする
		態度	新しいウェブコミュニケーション技術について学ぼうとする
		態度	わからないことはインターネットに詳しい友人に聞く
		態度	悪質情報に遭遇した際はホットラインなどに相談するできる
		態度	自治体の窓口等から安全利用に関する情報を入手するできる
	他者との関わり	インターネット、コンピュータを介したコミュニケーション	態度
技能			兄弟で利用する際に順番を守るように指導できる
技能			協調してインターネットを利用することの楽しさを指導できる
態度			親のインターネット利用に幼児をつき合せない
態度			一人でインターネット、コンピュータで遊ばせない
態度	インターネットの内容について話し合い、幼児がどのように感じているかを把握する		

第9章 未来型のこどものメディア環境活用力と促進法

		技能	インターネットに没頭してしまわないように、常にコミュニケーションを図ることができる
		技能	お友達がゲームをしているときにフォローアップを発揮できるように指導できる
		技能	幼児がゲームを通してお友達とコミュニケーションをとれるように指導できる
望ましい利用	コンピュータ、インターネットを利用した幼児の能力育成	技能	インターネットの教育教材として活用できる
		技能	幼児の思考力を育てるようなインターネットの活用ができる
		技能	幼児の認知力を育てるようなコンピュータの活用ができる
		技能	幼児の想像力を育てるようなコンピュータの活用ができる
		技能	幼児のデザイン力を育てるようなコンピュータの活用ができる
		技能	幼児の構成的表現力を育てるようなコンピュータの活用ができる
		技能	幼児の多面的把握力を育てるようなコンピュータの活用ができる
		技能	幼児が約束を守り自己自制してコンピュータを使えるように指導できる
		技能	幼児が自己効力感を感じられるようなコンピュータの活用ができる
		技能	インターネット遊びが終わった後に幼児とどんなことを感じたかを話し合い内省力を育てることができる
権利の保護	幼児の諸権利に配慮した利用	知識	幼児の肖像権に配慮してインターネットに写真をアップロードすることができる
		知識	幼児の個人情報に配慮したインターネット活用ができる



【ゲーム】

大項目	小項目	能力	スキル	
安全利用のための方策	幼児にとって不適切なゲームに幼児を接触させない	態度	年齢指定を考慮し幼児にふさわしいゲームをあたえる	
		態度	幼児の前では幼児にふさわしくないゲームをしない	
		態度	どのようなゲームで遊んでいたかを尋ねる	
		態度	幼児がゲームをする際は近くにいるように心がける	
		態度	幼児がゲームをしているときは隣に座るように心がける	
		態度	幼児の前では不適切なゲームはしない	
		態度	親のゲーム利用に幼児をつきわせない	
	健康を害するような行動を抑制する			ゲームの利用時間について幼児と一緒に相談して決める
		技能		ゲーム遊びだけでなく外遊びを促す
		技能		幼児とテレビとの間に適切な距離を保てる
		態度		幼児の目線とモニターの高さを適切に保てる
		技能		コンピュータを利用している時の幼児の姿勢を適切に指導できる
		知識		ゲーム以外の遊びも織り交ぜながら幼児の遊びをデザインできる
		技能		家の中での遊びと外遊びのバランスをとることができる
	ゲームの精神面での影響を防ぐ	態度		部屋の明るさを適切な照度に保てる
		態度		コンピュータを利用している時の幼児の姿勢を適切に指導できる
	他者との関わり	ゲームを介したコミュニケーション	態度	ポータブルゲームにおいても一人でゲーム遊びさせない
			態度	ゲームの内容について話し合い、幼児がどのように感じているかを把握する
技能			ゲームの世界に没頭してしまわないように、常にコミュニケーションを図ることができる	
技能			兄弟で利用する際に順番を守るように指導できる	
技能			ゲームを通して協調して遊ぶことの楽しさを指導できる	
技能			お友達がゲームをしているときにフォローアップを発揮できるように指導できる	
技能			幼児がゲームを通してお友達とコミュニケーションをとれるように指導できる	

望ましい利用	ゲームを利用した幼児の能力育成	技能	ゲームを教育教材として活用できる
		知識	幼児の思考力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		知識	幼児の認知力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		知識	幼児の想像力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		知識	幼児のデザイン力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		知識	幼児の構成的表現力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		技能	幼児の多面的把握力を育てるようなゲームを選ぶことができる
		技能	幼児が自己効力感を感じられるようなゲームの活用ができる
		技能	幼児が約束を守り自己自制してゲームを使えるように指導できる
		技能	インターネット遊びが終わった後に幼児とどんなことを感じたかを話し合い内省力を育てることができる

策定したコンピテンシ・リストの活用の方策としては、本コンピテンシ・リストをもとにした「家庭のメディア利用ルールづくりチェックシート」を作成し、幼稚園や保育園などを通じて保護者にチェックシートを配布するとともに、チェックシートを利用した家庭のルールづくりの実践状況について調査を行っていききたい。この調査ではチェックシートを利用したルールづくりの状況、ルールづくりする上での困難な点や、ルールづくりしたことによる効果、幼児の態度変容などについて調査・分析していききたいと考えている。これらについては今後の課題とする。

## 5. まとめ

以上のように、本調査研究では家庭における幼児のインターネット及びゲーム利用に着目して、家庭での幼児のメディア利用に対するペアレンタルコントロールの現状について調査・分析を行い、その結果を受けて幼児のインターネットとゲーム利用に対するペアレンタルコントロールを行う上で必要とされる諸能力を定めたスキル・リストを策定した。

今後の課題としては、今回策定したスキル・リストの評価検証を行う必要がある。また、ペアレンタルコントロールは各家庭における保護者の子育て方針やライフスタイルに大きく依存していることから、各家庭にカスタマイズすることが可能なペアレンタルコントロールの指針であることが重要となると言えよう。さらに、本調査研究において保護者の性差によってペアレンタルコントロールの認識に差があることが明らかとなり、性差に応じたペアレンタルコントロールの情報提供が有益であると言える。そのことから本取組を発展させ、「家庭のメディア利用ルールづくりチェックシート」を作成し、各家庭の状況に適合したペアレンタルコントロールの実現を支援していききたい。

さらに、幼児のメディア環境整備は、家庭と幼稚園や保育園が連携することがより効果的であると言える。しかし、保育の現場では、適切なメディア利用の指針や指導方針が未整備のままである。そのことから、幼児を教育する立場である幼稚園教諭及び保護する立場である保育園の保育士が適切に幼児を教育・保護することのできる能力を定めた「メディア利用指導スキル・リスト」の策定と普及を行うことにより、21世紀を生きる未来型の子どものメディアの利用環境整

備を支援していきたい。

## 付記

本稿は、情報処理学会コンピュータと教育委員会 CE-103 および教育システム情報学会第35回全国大会での研究発表をもとにして再構成し、新たに研究成果を加筆したものである。

## 6. 参考文献

- (1) 齋藤長行, 新垣円, 坂元昂(2010)「幼児のインターネットとゲーム利用におけるペアレンタルコントロールに関する調査研究」情報処理学会研究報告 Vol.2010-CE-103 No.16
- (2) 齋藤長行, 新垣円(2010)「幼児のゲーム利用の影響に対する保護者の意識とペアレンタルコントロールに関する調査研究」教育システム情報学会大35回全国大会講演論文集 pp.259-260
- (3) 坂元昂, 磯友輝子, 坪井寿子, 藤後悦子, 山村雅宏, 大橋功, カレイラ松崎順子, 齋藤長行, 出口保行, 新垣円, 難波俊樹, 松浦公子(2010)『こどもがみ・え・る』学研教育出版
- (4) 坂元昂, 鈴木勢津子, 青木修一, 阿部アサミ, 菊池理, 仮屋和代(1997)「幼児にパソコンがいい」産調出版
- (5) 堀田博史(2007)『幼児とメディア』学研教育出版
- (6) European Schoolnet (2009) “How are digital games used in school”, [http://games.eun.org/upload/gis-synthesis\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_en.pdf) (2010年6月21日確認)
- (7) マルチメディア振興センター(2009)『子どものオンライン・セイフティ向上の社会的メカニズム構築の比較分析』
- (8) マルチメディア振興センター(2008)『ネット利用におけるきづなに関する調査報告書』
- (9) 総務省(2008)『平成20年通信利用動向調査の結果(概要)』
- (10) コンピュータエンターテインメント協会(2008)『CESA 一般生活者調査報告書』内閣府(2008)『第5回情報化社会と青少年に関する意識調査』
- (11) 田中絵麻, 山口仁(2008)「子どものネット利用実態と親子の意識に関する日米欧・財団調査結果」, 『ICT World Review』 Vol.1, pp.23-43
- (12) 中谷幸司(2008)「法令解説青少年インターネット利用環境整備法の制定—青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」, 『時の法令』(1822) pp.29-39
- (13) Byron,T.(2008) “Safer Children a Digital World The Report of the Byron Review”, Department for Children, Schools and Families.
- (14) ISPA(2008) “Clear Ministerial Accountability, Resource Commitments and Joined Up Government for Online Safety”. [http://www.ispa.org.uk/press\\_office/page\\_504.html](http://www.ispa.org.uk/press_office/page_504.html) (2010年2月5日確認)
- (15) Ofcom(2008) “Ofcom’s Response to the Byron Review”, Office of Communications.
- (16) Flash Eurobarometer 248 (2008): “Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents’ perspective Analytical report”.
- (17) Lee Rainie(2008) “Teenagers’ online safety and literacy” Pew Internet Project. [http://www.pewinternet.org/PPF/r/244/presentation\\_display.asp](http://www.pewinternet.org/PPF/r/244/presentation_display.asp) (2010年2月5日確認)
- (18) Qualitative Study(2007): “Safer Internet for Children—Qualitative Study in 29 European Summary

Report”.

(19) Special Eurobarometer (2005): “Safer Internet”.

(20) Special Eurobarometer (2004): “Illegal and harmful content on the Internet”.