

# 子どもの日常生活における電子デバイスの使用実態 Childrens Use of Electronic Devices in Everyday Lives

伊藤 崇<sup>†</sup>

Takashi Ito

<sup>†</sup>北海道大学

Hokkaido University

tito@edu.hokudai.ac.jp

## 概要

子どもが家庭での日常生活においてどのように電子デバイスを使用しているのか。4歳から10歳の子どもたちの視点から見たときの使用実態を明らかにするために、11の家族にビデオカメラを渡して2日間の日常生活の様子を撮影してもらい、その映像を分析した。その結果、保護者の死角において電子デバイスを視聴していたことや、従来の使用とは異なる形で電子デバイスの機能の発揮に子どもが貢献していたことが示された。

キーワード：子ども，電子デバイス，家庭

## 1. 問題

子どもたちの認知的発達過程を十全に理解するためにはエコロジカルな環境の特徴を踏まえることが重要である。このような考え方としてはBronfenbrennerの提案した、複層的な生態システム理論が著名である[1]。さらに、近年の技術発展により、子どもたちの日常生活は多種多様なデジタルテクノロジーによって支えられるようになった。デジタルテクノロジーによって支えられた世界を生態システム理論に組み込む試みが行われている[3]。

このとき、今日のテクノロジーの特質としてのユビキタス性[7]に注意する必要がある。すなわち、人間が日常生活を送る上で行う様々な活動が、不可視的な形でデジタルテクノロジーに依存しているという特性である[5]。

デジタルテクノロジーに支えられた行為においてそれが不可視であるなら、それを観察したり行ったり子どもたちにとって、デジタルテクノロジーとそれ以外のテクノロジーの間の区別は存在しないかもしれない[4]。そのような指摘が妥当であるならば、必要なのは研究者によってカテゴライズされる以前の子どもたちの経験の実態に近づくことであるだろう。しかしながら、子どもとデジタルテクノロジーとの関係に関するこれまでの研究のほとんどは、それらを自明なものとして扱ってきた。たとえば、テレビ、スマホ、コンピュータ、ゲームなど、あらかじめ研究者がデジタルテ

クノロジーと見なすプロダクトと子どもの接触時間や使用法が検討されてきたのである。

一方、子どもが生物的、物質的、社会的なもののハイブリッドであることを強調する議論が注目を集めている。そこでは、子どもとは生物学的概念に還元できるものでもなければ、社会的言説を通して構築できるものでもないといわれる。子どもとは、生き物であるとともに社会的概念であり、同時に様々なテクノロジーによって表象化されるハイブリッドな存在なのである[6]。

ここで重要なのは、テクノロジーもまたあらかじめ安定した存在なのではなく、それを用いる人々や活動との付置によってその機能や性質が決まるという点である。「子どもであるとはいかなることかが、何らかの不変の安定したものであるかのように本質化できないのと同様に、ICTとは何「である」かは、それが作用するアレンジメントによって移り変わる。その文脈や、他の人間・非人間との結びつきは、無限にそれを構築／再構築し、「子ども—コンピューター」のアレンジメントは、その性質や効果において安定化されない、創発的なものなのである」(プラウト, 2017, p.196)。

この立場に立つならば、電子デバイスの機能や役割をあらかじめ決定した上でその使用実態を探ることは無意味であろう。むしろ、実際のテクノロジー使用のプロセスにおいて、子どもの経験にテクノロジーがどのようなものとして浮かび上がるかを記述すべきである。Danbyらは、デジタルデバイスやデジタルリソースをもって構築されるデジタル・チャイルドフッドを探究するためのガイドラインとして以下の4点を挙げている。すなわち、①子どもが経験していることの多様性を描くこと、②子どもがどのような目的でテクノロジーを使用しているのかを明らかにすること、③テクノロジーの使用を子ども自身の視点からとらえること、④デジタル・チャイルドフッドを理解する理論的・方法的パースペクティブを明確にすること、である[2]。本研究もこのガイドラインに準拠する。

そこで本研究では、現代の日本社会に暮らす子どもたちが日常生活においていかなるモノや人とインタラクションをし、その中で電子デバイスがどのように位置づけられているのか、それを通してどのような文脈が創出されているのかに関して記述していくことを目的とする。

ただし、本研究は進行中のものであるため、現時点では探索的に、今後問題として取り上げるべきと思われる事象をいくつか取り上げ、その意義について論じることとする。

## 2. 方法

### 2.1. 参加者

国内に居住し、4歳から10歳の子どもがいる家族に協力を依頼した。4歳から10歳の子どもを対象としたのは以下の理由による。子どもによる電子デバイスの利用実態に関する大規模経年調査としては内閣府が行う「青少年のインターネット利用環境実態調査」が著名である。その調査では、電子デバイスを用いたインターネット利用実態について、10歳以上の子どもには自己報告をさせる一方、10歳未満の子どもについては保護者による報告であった。また、東京大学とベネッセにより実施された「子どもの生活と学びに関する親子調査」も電子デバイスの利用実態について調査しているが、そこでも小学3年生以下の子どもについては保護者に回答をさせている。質問紙という方法上の制約により、9歳以下の子どもの電子デバイス利用実態は、少なくとも国内においては、あくまでも保護者が把握している側面に限られている。

この現状を踏まえ、本研究では、後述するチェストハーネスが装着可能な4歳から10歳までの子どもの日常生活の実態を把握することとした。10歳児を含めたのは、先述の各種大規模調査との比較を行うためである。

次に示す3つの方法で調査に参加する家族を募った。①知り合いに声をかけること、②協力を呼びかける文面を掲載したウェブサイトを設置し、そのURLをTwitterやFacebookを用いて周知すること、③北海道内の小学校に配布されるフリーペーパーに広告を出すことであった。

その結果、2021年度は11家族からの協力を得ることができた。ほとんどが北海道内の地方都市に居住する

家族であるが、四国地方と関東地方に居住する家族が1つずつ参加した。

調査対象となった子どもの人数を年齢と性別ごとにまとめたのが表1である。なお、兄弟で調査に参加した家族が1つあったため、子どもの人数は12名となっている。

表1 対象となった子どもの性別と年齢 (人)

年齢 (歳)	4	5	6	7	8	9	10	計
男	0	1	0	2	1	1	1	6
女	1	0	1	2	1	1	0	6
計	1	1	1	4	2	2	1	12

### 2.2. 撮影の手続き

撮影は調査者ではなく、協力家族に委ねられた。これは、COVID-19感染予防のための措置である。

各家庭に小型アクションカメラ (GoPro8) や長時間撮影が可能な外付けバッテリー、カメラを固定するためのクリップ型雲台などを取扱説明書と共に送付した。それらのカメラのうち、2台のカメラを、子どもを含む家族が集まる部屋や子ども部屋など家庭内での子どもの日常生活が観察される場所に設置してもらった。結果的に、同じ室内に角度を変えて2台設置する家庭もあれば、別の室内に1台ずつ設置した家庭もあった。さらに、対象となった子どもにアクションカメラをつけたチェストハーネスを装着してもらった。これにより、擬似的ではあるものの、子どもの主観的な視点から見た映像を入手することができた。

また、協力家族には、家庭内だけでなく外出時の行動についても、可能な範囲で撮影をするように要請した。これにより、自家用車内での様子や、親族の住む家への訪問、外食、習い事などの、家庭外での子どもの活動に関する動画も入手することができた。

撮影は任意の2日間の休日、起床時から夕食前までの日中の時間帯に行われた。ただし、録画のタイミングは各家族に委ねられていた。それぞれの家庭が撮影を行った時間の平均長は2日分の映像の合計で約20時間58分であった (最短で約17時間21分、最長で約27時間22分)。

撮影後、それぞれのカメラから得られた動画を時刻同期させ、同時刻に3台のカメラが捉えた映像をタイ

ル状に並べた1本の動画に統合した。

## 2.3. インタビュー

編集後に各家庭を調査者が訪問し、家庭での子どもの生活などに関する対面でのインタビューを実施する予定であったが、COVID-19 感染防止の観点から延期とし、インタビューガイドに含まれていたいくつかの項目に関する質問紙を郵送にて送付・回収することとした。質問項目は、映像の撮影日の他、対象となる子どもの生年月日、きょうだいがいる場合はきょうだいの生年月日、保護者の職業と学歴であった。

## 2.4. 倫理的配慮

本研究を実施する前に、著者所属機関において倫理的問題に関する審査が行われ、許可を得ている。また、映像の中に分析にはふさわしくない場面（たとえば、下着姿など）や高度な個人情報（スマホのパスワードなど）が含まれていた場合は、その箇所を電子的に削除して編集した動画ファイルを分析の対象とした。

## 3. 結果

### 3.1. 保護者は子どもの電子デバイス使用実態をどこまで把握できているのか

先述のように、従来の調査では、9歳以下の子どもの電子デバイス使用の実態について回答するのは保護者であることが多かった。

そのような方法による調査結果が妥当性を持つためには、保護者が可能な限り子どもの普段の生活実態を正しく把握していることが前提となる。

しかし、子どもは保護者にとっての「死角」において電子デバイスに触れている可能性が指摘できる。実際に、本研究での観察において、以下のようなエピソードが見られた。

9歳6ヵ月の女兒が、父、母、兄とともにリビングルームに集まっている場面である。部屋の一方の壁に面して机が置かれ、そこに家族共用のノートパソコンが設置されていた。そのパソコンを対象となった女兒自身が使うことは、観察した限りではなかった。その代わりに、母や兄がそのパソコンを用いてインターネットを閲覧している際に、かれらの背後や横に立ち、話しかけながらパソコンの画面を見るという行動が観

察された。このとき、母や兄の注意はパソコンの画面にあり、女兒もまたその画面を見ているかどうかは判断できない状態であった。

さらに、同じ家族において、次のようなエピソードも見られた。

父が床の上うつ伏せになって寝そべりながらスマホで検索をしていた。女兒は父の背中の上に乗る、父の肩越しにスマホの画面をのぞき込んでいた。このとき、先述の母や兄と同様に、父にとって女兒の行動は死角となっていた。

これらのエピソードにおいて女兒がパソコンやスマホの画面を確実に注視していたとまでは言えない。しかしながら、見ようと思えば見ることのできる位置に子どもが身体を置き、なおかつ実際に電子デバイスを用いている家族からは死角となって子どもの行動が見えないケースがありうることを示されたのである。

電子デバイスの画面に注視する時間は一般に「スクリーンタイム」と呼ばれ、その長短が子どもの身体的・心理的側面と関連付けて論じられることがある。保護者の死角において子どもがスクリーンを見ていた場合、その視聴時間は保護者の報告からは抜け落ちる可能性が高いだろう。スクリーンタイムの正確な把握には、本研究のように子どもの視点から撮影された映像を用いるなどの工夫が必要である。

### 3.2. 「情報化」としての参加

従来の調査や研究において、電子デバイスの「使用」が意味していたのは、能動的な主体としての子どもが意図的に対象であるところのデバイスを操作することであったように思われる。

一方で、本研究が対象としている低年齢の子どもたちは自分専用の電子デバイスを所有していないことがほとんどである上に、使用可能なデバイスであっても限られた範囲の操作しかできないことが多い。

そのような場合、子どもが電子デバイスに関与する仕方として、子どもが自分そのものを電子デバイスで処理される情報とすることにより、家族の電子デバイス使用に間接的に参加することがありうる。以下のエピソードでこのことを示す。

5歳0ヵ月の男児と母がリビングルームにいる。男児がソファにうつ伏せになっていたところ、母がスマートフォンを男児に向けながら近づき、カメラアプリで男児の写真を撮った。それに気づいた男児は

「見せてー」と言いながら母に近づき、スマートフォンの画面に映る自分の写真をのぞき込んだ。その写真は遠方に住む祖母に送るためのものであったらしい。その後、男児は電話のアプリで祖母と会話を始めようとするが、先方が電話に出ずに、終わってしまう。

この事例は、子どもが「被写体」となり、映像情報として電子デバイスに処理されたものと言えるだろう。従来の「使用」とされる行動を行っているのはむしろスマートフォンで撮影を行った母の方である。しかし、カメラは被写体となる存在があってはじめてその機能を発揮する。この場合は、男児が被写体となりうるような姿勢でソファに寝そべっていたこと（たとえば、部屋の中を走り回っていたら被写体となるのは難しいかもしれない）が、撮影という母の行動やカメラの機能を成立させていたのである。このような全体的なアレンジメントの中核に、子どもは存在している。すなわち、保護者が子どもの普段の姿を写真に撮って親族に送るという実践の不可欠な要素としての子どもが、自らを映像情報として差し出すことでその実践に参加していた、とすることができるのである。

このような参加の仕方を、「情報化」とここでは呼んでおきたい。たとえばセンサーなどのデジタルテクノロジーは、子どもの体温や呼吸、心拍などを情報として収集し、そこから子どもの表象を構成することを可能にする。このとき子どもはただ情報を奪われるのではなく、むしろ自らを情報化させて保護者とテクノロジーとが組織する実践系に不可欠な要素として入り込んでいくのである。

#### 4. まとめ

11の家族に協力を依頼し、日常生活の中での子どもの電子デバイス使用の実態を明らかにすべく、分析を進めている。本稿で示したのは観察の過程で見られたいくつかのエピソードに基づいた粗雑なアイデアである。

重要なのは、テクノロジーに媒介された社会的実践の中に子どもがどのように埋め込まれているのか、さらに、子どもがその過程でどのような経験をしているのかを具体的に記述していくことである。それを通して初めて、電子デバイスの使用が子どもにとって善い影響を与える、あるいは悪い影響を与えるといった粗雑な議論に陥らずに、電子デバイスと子どもの関係のあり方について論じることが可能となるだろう。

#### 文献

- [1] Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2006). The bioecological model of human development. In W. Damon, R. M. Lerner, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology Vol.1 Theoretical models of human development* (6th ed.) (pp. 793–828).
- [2] Danby, S. J., Flear, M., Davidson, C., & Hatzigianni, M. (2018). Digital childhoods across contexts and countries. In S. J. Danby, M. Flear, C. Davidson & M. Hatzigianni (Eds.) *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives* (pp.1-14). Springer.
- [3] Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2022). Technologizing Bronfenbrenner: Neo-ecological Theory. *Current Psychology*, January. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02738-3>
- [4] Plowman, L. (2020). When the technology disappears. In C. Donohue (Ed.) *Exploring key issues in early childhood and technology: Evolving perspectives and innovative approaches*. (pp.32-36) Routledge.
- [5] Plowman, L. (2016). Rethinking context: Digital technologies and children's everyday lives. *Children's Geographies*, 14(2), 190–202.
- [6] プラウト, アラン 元森絵里子(訳) (2017). 『これからの子ども社会学』. 新曜社.
- [7] Weiser, M. (1991). The Computer for the 21st Century. *Scientific American*, 265(3), 94–104.