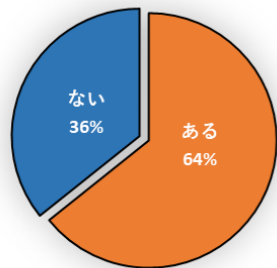


自分専用機 6割超 コントロールする力を!

自分専用の機器

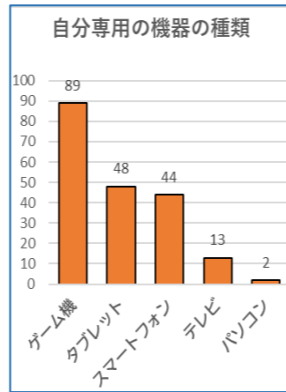


■ある ■ない

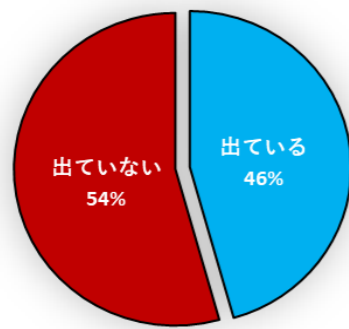
先月はプロジェクトのアンケートにご協力いただき、ありがとうございます。結果についてまとめましたので「まもリテ3号・4号」でお伝えいたします。

まずは、学校から持ち帰っている端末 (iPad) 以外の「自分専用の機器」所有率です。昨年の58%に比べ、若干高い64%でした。内訳は「ゲーム機」が最も多く、「タブレット」「スマートフォン」と続きます。ご存じ

の通り、学校の端末 (iPad) は、家庭学習で役立てるために持ち帰っています。

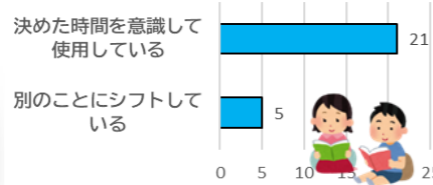


本取組の成果

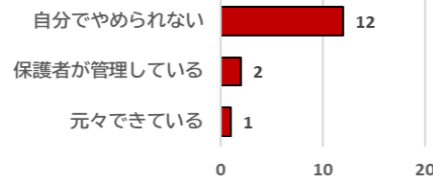


■出ている ■出していない

成果が出ている理由



成果が出ない理由

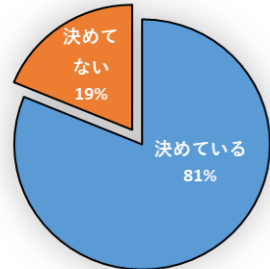


自分専用のタブレットやパソコンについても家庭学習で役立てるために使うのは問題ありません。

問題なのは「ゲーム」「地上波やネット動画」「SNS (メール・チャット・ラインなど)」などに多くの時間を費やし、自分で使用時間をコントロールできず、生活リズムが乱れるなどの支障を来してしまうことです。実態としては、メディアに触れている総時間は2~3時間が最多で、4時間・5時間以上の児童も見られます。

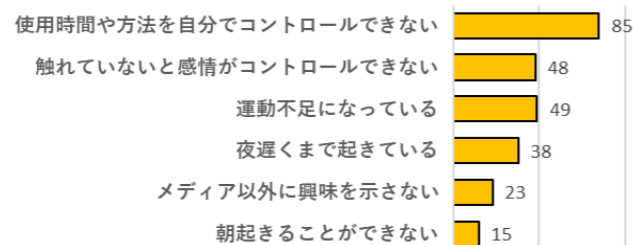
昨年秋に始めた本プロジェクトの取組成果は上がっているのでしょうか。「決めた時間を意識して使用している」「別のことにシフトしている」など、成果を実感している割合は46%でした。半分以下ですので、現時点では、まだ途上であると言わざるを得ません。様々な支障があるとの回答も多くあり、減っていません。また昨年同様に、8割の家庭でメディア使用に関するルールを決めているにも関わらず、「使用時間や方法をコントロールできない」「触れていないと感情がコントロールできない」「運動不足」「夜遅くまで起きています」といった声が聞こえてきます。

家庭でのルール

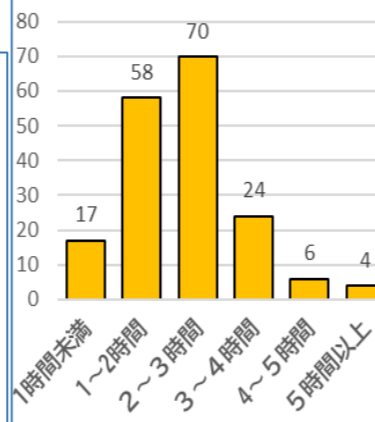


■決めている ■決めていない

メディアによる生活への支障は?



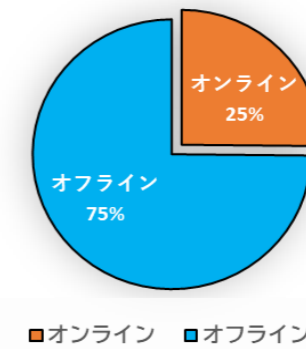
平日電子メディアに接している総時間



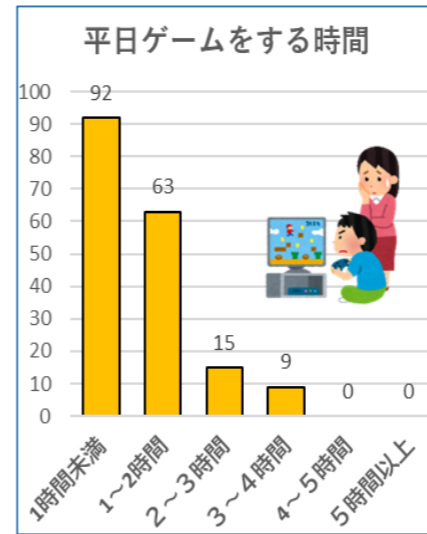
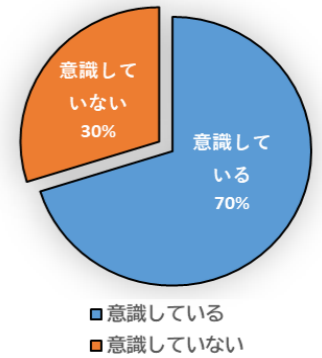
自分でゲームを止められる?

ジャンルは様々で、まさに、ゲーム大国日本を物語っているようです。それぞれの趣向にあったゲームにはまってしまうのは当然かも知れません。年齢制限については30%の家庭では意識していないとのことです。オンライン型は、4分の1を占めています。普段から時間を決め、自分でゲームを止める。いわゆるコントロール力がまだまだ足りない場合は、各家庭での様々な工夫が必要でしょう。

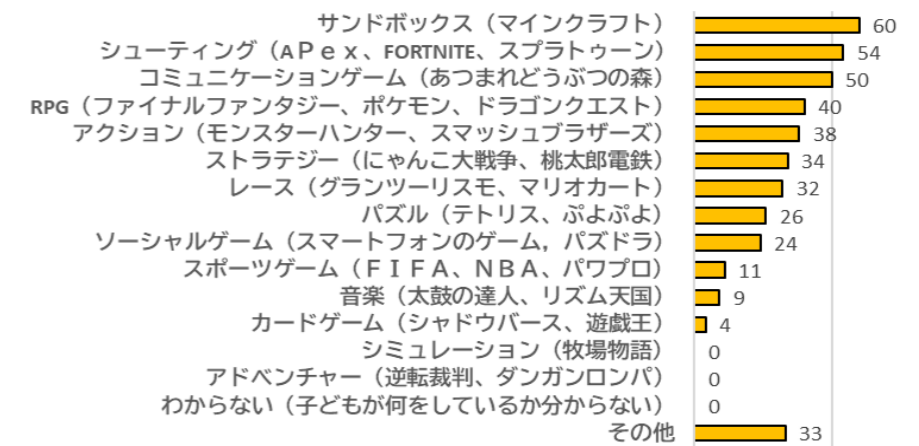
ゲームはオンライン?



ゲームの年齢制限は?



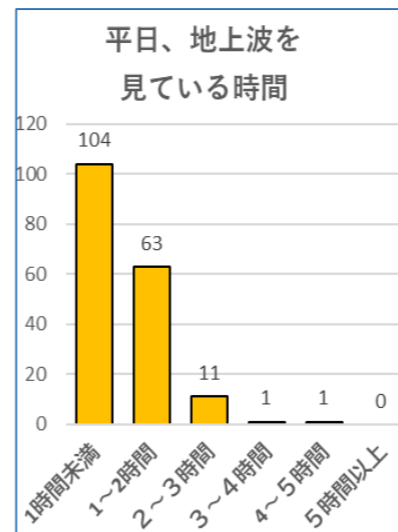
ゲームのジャンル



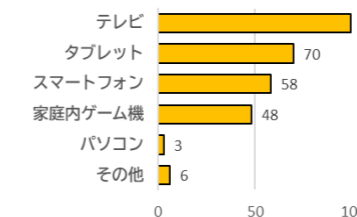
いつでもどこでも...好きなジャンルにどっぷり浸かる?

かつては、同じテレビ番組を家族で仲良く見たり、番組の奪い合いをして喧嘩になったりもしました。今や一人一人が自分の好きな番組を好きな場所で楽しめる時代。しかも時間を選ばずに観ることも可能です。同じ空間にいても別々のことを楽しむ過ごし方が目に浮かびます。

地上波を観る時間はグラフの通りで、それほど多くないようです。逆に、YouTubeなどのネット動画に触れる時間がかなり増えて可能性があります。今回、ネット動画のジャンルについて詳しく尋ねてみたところ、こちらも様々でした。中でも注目すべきは、2番目に多かった「ゲーム実況・攻略」で、ゲームに没頭する児童はネット動画でも攻略する方法などの情報を得ているようです。



ネット動画を観る媒体



観ている動画のジャンル

