

# 子どものIT機器使用時間と社会性に対する認識を規定する要因

—日本の育児期母親・父親データの二次分析から—

小林 美 晶\*

## The Factors that Affect Time Consumption of Children's IT Use and The Level of Their Socialization

: by Secondary Analysis of Japanese Fathers' and Mothers' Data

KOBAYASHI Miaki

### Abstract

This study investigated what factors influence young children's time consumption for using IT devices and the level of their social development recognized by their parents. These days, more and more people use the Internet and IT devices frequently, and younger and younger children are starting to use IT devices, however, it has not been clearly shown which factors and what level of them have had on children's IT devices use and their socialization. The data used in this study is composed of Japanese mothers (N=1194) and fathers (N=1242) age ranging from 24 to 49, who have at least a child under the age of six. The result shows that mothers have more factors which stipulate the recognition of their children's level of socialization than fathers do. For both mothers and fathers, the more they have positive attitude for using IT devices, the longer their children use IT devices. Yet, the time consumption of children's IT use affect the recognition of their level of socialization differently from mothers to fathers.

Keywords : digital native, digital media, children's socialization, young children, path analysis

### 1. 背景と目的

インターネットの普及に伴い、多くの人がIT機器を日常的に使用するようになった。総務省(2015)によると「携帯電話・PHS」の世帯普及率は94.6%、「パソコン」は78.0%、「スマートフォン」は64.2%となり、過半数以上の方がIT機器を使用している状況が分かる。それに伴い、IT機器使用の低年齢化が進んでいる。現代の子どもとIT機器や電子メディアとの関わりについて、「現代の子どもは生後すぐから、テレビ、ビデオ、携帯電話、ファックス、CD、テレビゲーム、パソコンといった電子メディアに囲まれて育つ」(坂元編 2003: 2)と説明されている。そのような環境で育った人は「デジタルネイティブ」<sup>1</sup>と呼ばれ、それは現代の若者を表象する言葉のひとつとなっている(高橋 2014)。しかし、いまや「デジタルネイティブ」と呼ばれる世代も親となる年齢となっている。彼らを親とする子どもたちのIT機器との関わりは、いわば初代「デジタルネイティブ」と同等、もしくはそれ以上に親密であると考えられる。

インターネットやメディアが子どもに与える影響については、それらが強力な力を持って直接的に、人に影響を与えていないという見解が増え(Baran and Davis 2003=2007)、様々な要因がかかわりあって影響していると考えられるようになってきている。しかし坂元(2001)はインターネットの影響には良悪両面があり、それらを明

---

キーワード：デジタルネイティブ、メディア使用、子どもの社会化、未就学児、パス解析

\*平成28年度生 ジェンダー学際研究専攻

確に切り離した研究が必要であると指摘している<sup>2</sup>。またインターネットによる良い影響について、「高い柔軟性と利便性を持つ、優れたコミュニケーション・ツールであり、この出現によって、人々のコミュニケーションは地理的、物理的、時間的制約をますます受けにくいものになった」(坂元 2001: 23)と述べている。子どもにその恩恵を与えるためには、彼らの親の意識や考えが大きく影響することが多くの研究者によって指摘されている(坂元編 2003)。しかし、子どものIT機器使用とその要因を規定する要因について研究はまだ数少ないことが言われている(坂元編 2003)。そこで、子どものIT機器使用と子どもの社会性に対する認識を規定する要因を、特に親の意識と年齢に注目して研究することを本稿の目的としたい。

## 2. 先行研究

### 1. 子どものIT機器、メディア利用

博報堂(2014)によるインターネット調査によると、スマートフォン、携帯電話、パソコン、タブレットPCを使用する子どもは0～3歳のうち33.4%、4～6歳のうち57.8%だった。そのうち大半が、親が使用を許可するときのみ使用していた。また、安心ネットづくり促進協議会(2016)による未就学児を持つ親1,184人に対する調査によると、幼児の保護者のうち64%が子どもにインターネットを使わせていると回答した。そして幼児38%がスマートフォンを通してインターネットを利用していた。Gutnick, Michael, Takeuchi and Kotler (2011)は、Sesame Workshop<sup>3</sup>を通じて行われた7つの研究を分析した。主要な結果として、近年子どもたちは、あらゆるデジタルメディアへのアクセスを有しており、1日に長時間デジタルメディアを使用していることが分かった。このように日本においても海外においても、子どものIT機器やメディア利用は加速している状況が分かる。

### 2. メディアとインターネット利用が子どもの社会性に与える影響

先にも述べたように、メディアやインターネットが子どもに与える影響は、そのほかの要因(コンテンツ、使用時間、どのような性格の人が使うか)に大きく左右されるものであるという見解が一般的だといえるが、その中でも子どものIT機器使用と精神面の影響の関連について扱った研究はある。まず、坂元(2003)は精神面への影響のひとつに「社会性」を取り上げている<sup>4</sup>。しかし社会性に関しては、研究者によって定義が一貫していないことが多く、また身体的、言語的発達などと比較して測定が難しいという課題があり、これまであまり取り組まれてこなかった。向田ほか(2005)は、NHK放送研究所の調査の中で、社会性:「協調性、共感性」という尺度を新たに作成し、二歳児を持つ母親に子どもの社会性に関する質問をした。その結果、男児よりも女児、保育施設を利用しているほど、「協調性、共感性」は高かった。子どものメディア利用(テレビ、ビデオ視聴)についても「協調性、共感性」と弱い相関関係が見られたものの、それ以外の性別や保育施設の利用状況などを追加して分析すると、効果は消えてしまった。

また、ビデオゲーム使用を対象とした研究ではあるが、Jackson, Fitzgerald etc. (2008)は、アフリカ系アメリカ人とアングロサクソン系アメリカ人の親と子(12歳前後)、それぞれ約500人を対象として、親から見て子どもがビデオゲームを使いすぎているほど、子どもは攻撃的、抑うつ的で不安にかられているように見えることを明らかにした(Jackson, Fitzgerald, etc. 2008)。また、子どもがインターネットを使っているほど、ルールを破ったり、注意散漫になるなどの子どもの社会性に関わる問題が少なくなるという結果も得られている(Jackson, Fitzgerald etc. 2008)。また、男子を持つ親の方が、子どもが攻撃的、注意散漫、ルールを破ると評価している(Jackson, Fitzgerald etc. 2008)。子どもの年齢や使用するメディアによって、子どもに見られる影響は異なるということが、以上の研究からいえるのではないだろうか。子どもの年齢が高い方がメディアから直接的に影響を受けているということも考えられる。

### 3. 子どものIT機器利用を規定する要因

親のIT機器利用に対する意識や養育に対する意識に関するものについて、EU25ヶ国における9歳から16歳の子どもの親に対する調査がある。調査の結果、親は、子どもがインターネットで何をしているか尋ねる(70%)、子どもがインターネット利用している際にそばにいる(58%)と回答した。しかし、13%は子どもがインター

ネットを使用する際に特に制限はしていないと回答した (The London School of Economics and Political Science 2009)。Dawnes (2002) によるオーストラリアの3年生から11年生の子どもに対する調査によると、家族がコンピュータを持っているかどうか、その使い方のパターンが、子どもの家庭におけるコンピュータの使用経験に影響するということが明らかになった。Lee and Chae (2012) は、韓国の子ども (10歳から15歳) のインターネット利用に際して発生するジレンマやその解決について調査を行った。結果、子どものインターネット参加は、オンラインで発生する問題に巻き込まれるリスクを高めることを明らかにした。そのリスクは、子どもがインターネットスキルを十分に有し、親の介入が大きいほど減少する。親のメディアに対する親密さ、そして子どもがメディアを利用することを制限することが、子どものメディア使用量に影響していると捉えることができる。また、Hawi and Samaha Rupert (2015) は、教育目的でスクリーンデバイス (SD) を用いている親の子どもは、より長時間SDを使用することを明らかにした。先にも触れたように、現代の親もメディアに触れ、親しんできた世代である。その点を勘案すると、本調査において親は子どものメディア利用に概ね肯定的であり、子どものIT機器使用時間も長いと推察できる。子どもの養育のために使用しているという考えを持っているのならさらに、親はIT機器使用に対して好意的であると考えられる。

親の年齢に関連したものとしては、子どもが携帯電話やPHSを持つのに適切な年齢に対する回答を親の年齢別に見ると、親が若いほど、子どもに携帯電話やPHSを持たせる年齢が若くなることがわかった。親が20代である場合、「未就学児」から「中学生」の合計が半数を超えていた (goo リサーチ 2010)。IT機器が人間にとってなくてはならないものであると認識されていることの表れであり、若いほどその傾向が強くなると考えられる。

### 3. 概念図と仮説の提示

以上の先行研究を踏まえると、IT使用状況については未就学児を対象とした研究が少ないことが分かった。特に子どもの社会性を評価する際に、評価しているのは母親であり、母親と父親が共同で子育てをしていくことが重要であると考えられている現代において、研究に父親が不在なのは好ましくないことと考える。そこで母親、父親を同じモデルで分析する調査を行いたいと考えた。そして、子どものIT機器使用開始時期の低年齢化が進む中で、自らもIT機器やメディアと親しんできた親が、子どもの社会性をどのように認識するか明らかにされていない点があることが分かった。以上の先行研究を元にした本研究における概念図を示す (図1)。本研究においては、子ども<sup>5</sup>の社会性に対する認識を従属変数として、子どものIT機器使用時間を媒介変数とする。その規定要因として、子どもの性別、きょうだい数、自身のIT利用に対する肯定的な意識、子どものIT利用に対する肯定的な意識・親役割意識を独立変数として扱う。そして、それ以外のコントロール変数として家族の属性に関する、年収、本人の年齢、本人の学歴、子どもの年齢を加えた。

本研究における主要な仮説を提示する。(1)親の年齢が高いほど子どものIT機器使用時間は長くなる (2)子どものIT機器使用時間が長いことは、親による子どもの社会性の認知に直接的に影響を与えていない、の二つである。

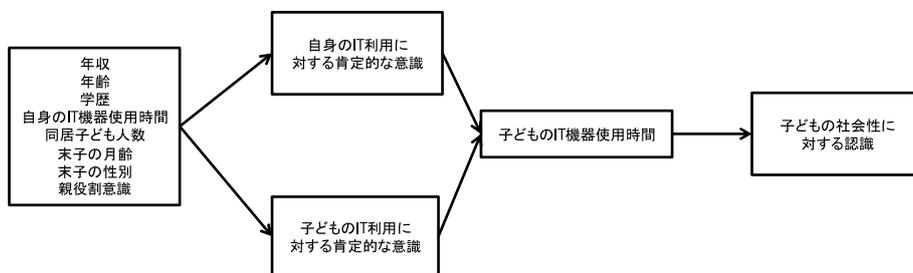


図1 本研究における概念図

## 4. 方法

### 1. 使用データ

本研究では、二次データによる分析を行なった。分析にあたって、科学研究費補助金基盤研究(A) (課題番号 26242004、代表 お茶の水女子大学基盤研究院人間科学系 石井クンツ昌子教授)により実施された「IT社会の子育てと家族・友人関係：日本、韓国、米国、スウェーデンの国際比較から」調査データのうち、「日本調査」の提供を受けた。同調査は、2016年に日本における20～49歳の未就学児を持つ父親及び母親に対して行われたインターネット調査であり、男性は1242人、女性は1194人の合計2436人であった。

インターネット調査は、その規模を年々拡大し続けている（日本マーケティング・リサーチ協会 2015）が、従来の方法と比較して母集団が曖昧であり、調査会社における登録者集団が不透明であるという点が指摘されている（大隈 2006）。そういった状況の中で、どのようにすれば調査の質を高めることができるか議論が続けられ（労働政策研究・研修機構 2005）、リサーチ・リテラシー教育の拡充の緊急性などが指摘されている（林 2012）。インターネット調査に対して慎重な立場が取られることは多く、轟、歸山（2014）は、予備調査としてインターネット調査に利用価値があることを主張した。そのため、インターネット調査を主な分析対象とする本研究において、データの代表性に偏りが出やすいという点に考慮しながら分析を行う必要があることを念頭に置かねばならない。

### 2. 分析に用いた変数

本人の年収：「収入はなかった」、「100万円未満」、「100～129万円台」～「1500万円以上」を使用した。母親に関しては、配偶者の年収を使用した。本人の年齢：回答された年齢を使用した。本人の学歴：「中学校」、「高等学校」、「専門学校」、「短大・高専」、「大学」、「大学院」を教育年数に置き換えて使用した。同居子ども人数：「1人」～「6人以上」、「同居している子どもはいない」を0として使用した。末子の年齢：月齢を使用した。本人のIT機器使用時間：「パソコン」、「タブレット」、「スマートフォン」についてそれぞれ「30分未満」、「30分～1時間未満」、「1～2時間未満」、「2～3時間未満」、「3～4時間未満」、「4時間以上」を使用した。欠損値については、それぞれ384名、1825名、795名分を平均値で置き換えた。親役割意識：「子供の成長をサポートすることは大切」、「子供に良い環境を整えることは重要」、「子供を養育する役割は最も重要」、「子供に社会規範等を教えることは大切」に対して「とてもそう思う」、「ややそう思う」、「どちらともいえない」、「あまりそう思わない」、「全くそう思わない」と回答されたものを逆転の後合成変数（ $\alpha$ 係数=.95）として使用した。自身のIT機器使用に対する肯定的な意識：自身のネット利用に対して「家にいて用事が済む」、「時間の短縮につながる」、「ストレスの解消につながる」について「あてはまる」、「ややあてはまる」、「どちらともいえない」、「あまりあてはまらない」、「あてはまらない」と回答されたものを逆転の後合成変数として使用した（ $\alpha$ 係数=.78）。子どものIT機器使用に対する肯定的な意識：「子供が興味あることを調べる習慣」、「ITスキルが身につくと将来有利」について変数を逆転した後合成変数として使用した（相関係数=.603\*\*\* [両側検定]）。子どものIT機器使用時間：「一日の平均使用時間」について、「30分未満」、「30分～1時間未満」、「1～2時間未満」、「2～3時間未満」、「3～4時間未満」、「4時間以上」、「使用することはない」を0として使用した。子どもの社会性に対する認識：子どもの自立に関して親が評価している項目を取り上げ、社会性に対する認識とした。「初めての人に会うと落ち着かない」、「いつも自分につきまとっている」、「自分がいないとひとりではやっていけない」について「あてはまる」、「ややあてはまる」、「どちらともいえない」、「あまりあてはまらない」、「あてはまらない」と回答されたものを逆転の後合成変数として使用した（ $\alpha$ 係数=.701）。

### 3. 分析方法

分析には、記述統計とパス解析を実施した。使用した統計分析ソフトはSPSS Statistics Ver23.0及びAMOS 24.0である。

## 5. 結果

## 1. 記述統計量

男女別の変数の平均値、標準偏差、範囲を示す(表1)。まず、子どものIT機器使用時間は、父親と母親でそれぞれ0.81、0.71であり平均30分未満だった。2歳児、3～5歳児の平均パソコン使用時間は、それぞれ約40分前後なので(公益社団法人 日本眼科医会 2016) やや短めであると言える。本人の年収は、父親の平均が7.81、母親の平均が1.39であり、それぞれ500～599万円、100～129万円である。対象である父親のうち1230人(約99%)が何らかの形で就労している一方、母親で就労しているのは404人(約34%)であることを反映している。男性の正社員・正規職員の平均賃金は343.2千円なので(厚生労働省 2015)、父親の所得は比較的高いと言える。本人の年齢は、父親平均が39.52歳、母親平均が35.55歳である。本人の教育年数は父親(21.38)、母親(20.48)と父親の方が若干長い。同居子ども人数は平均1人か2人である<sup>6</sup>。末子の性別は、女子が50.2%、男子が49.8%でありほぼ同数である。末子の月齢は父親データが平均40、母親データが39.26であり3歳3、4か月である。本人の1日のIT機器平均利用時間は、パソコンのみ父親(2.51)が母親(2.42)よりも長い。父親、母親ともに30分以上2時間未満が平均である。タブレット、スマートフォンについては母親の方が長い。IT機器の中では、スマートフォン、パソコン、タブレットの順に平均使用時間が長い。親役割意識については、父親(17.27)よりも母親(18.34)の方が1.07ポイント高い。自身のIT利用に対する肯定的な意識は、父親(13.41)よりも母親(14.28)の方が0.87ポイント高い。そして子どものIT機器使用に対する肯定的意識も父親(6.79)よりも母親(6.95)の方が0.16ポイント高い。IT利用に対する意識は、自分自身、そして子どもについても母親の方が肯定的であることがわかる。最後に、子どもの社会性に対する認識については、父親(9.46)よりも母親(9.63)の方が0.17ポイント高く、母親の方が子どもの社会性について低く認識している。

表1 使用した変数の記述統計量

	父親 (n=1242)			母親 (n=1194)		
	平均値	標準偏差	範囲	平均値	標準偏差	範囲
子供のIT機器使用時間	0.81	1.161	1-7	0.71	1.085	1-7
本人の年収(母親:配偶者の年収)	7.81	2.897	1-18	1.39 (7.16)	2.47 (2.813)	1-18
本人の年齢	39.52	5.144	24-49	35.55	5.182	24-49
本人の教育年数	21.38	1.777	15-24	20.48	1.782	15-24
同居子ども人数	1.73	0.812	0-6	1.69	0.771	0-6
末子の性別	0.50	0.5	0,1	0.49	0.500	0,1
末子の月齢	40.0	23.517	0-82	39.26	23.662	0-82
一日のIT機器利用時間						
●パソコン	2.51	1.3	1-6	2.42	1.179	1-6
●タブレット	1.98	0.543	1-6	2.04	0.602	1-6
●スマートフォン	3.04	1.01	1-6	3.22	1.142	1-6
親役割意識	17.27	3.120	4-20	18.34	2.442	4-20
自身のIT利用に対する肯定的な意識	13.41	3.172	4-20	14.28	2.898	4-20
子どものIT利用に対する肯定的な意識	6.79	1.769	2-10	6.95	1.609	2-10
子どもの社会性に対する認識	9.46	2.5	3-15	9.63	2.88	3-15

## 2. パス解析

父親のパス解析の結果を示す(図2)。まずモデルの適合について $X^2$ 値は292.198、RMSEAは.039、GFIは.984、AGFIは.972であった<sup>7</sup>。RMSEA値は、一般に0.05以下であれば当てはまりが良く、0.10以上であると当てはまりが悪いと判断される(小塩 2011)。よって今回のモデルは当てはまりが良いものとして採択する。子供のIT機器使用時間について、同居子ども人数が多いこと、末子の月齢が高いこと、年収が多いこと、パソコン使用時間が長いこと、スマートフォン使用時間が長いこと、自身のIT機器利用に対する肯定的な意識が強いこと、子

どものIT機器使用に対する肯定的な意識が強いことが直接的に、子どものIT機器使用時間を長くする確率を高めていることが分かった。また、自身のIT機器利用に対する肯定的な意識を持っているほど、子どものIT利用に対しても肯定的な意識を持ち、子どものIT機器使用時間を増加させるということも明らかになった。

次に、子どもの社会性に対する認識について、自身の年齢が若いこと、自身の年収が高いこと、同居子ども人数が多いこと、子どものIT機器使用時間が多いことが、直接的に子どもに社会性が低いと捉える確率を高めていることが分かった。子どものIT機器使用時間が長いことが子どもの社会性に対する父親の認識を低めている、ということがこの結果から明らかになった。

次に母親のパス解析の結果を示す(図3)。X<sup>2</sup>値は877.571、RMSEAは.073、GFIは.954、AGFIは.924だった。先述したように、母親のモデルについては当てはまりが良くはないが、現象の一部を説明するモデルとして採択した。子どものIT機器使用時間について、自身の年齢が若いこと、末子月齢が高いこと、同居子ども人数が多いこと、パソコン、スマートフォン使用時間が長いこと、親役割意識が低いこと、自身、及び子どものIT利用に対する肯定的意識が強いことが、直接的に子どものIT機器使用時間を長くすることが明らかになった。次に、子どもの社会性に対する認識については、同居子ども人数が多いこと、子どものIT機器使用時間が短いこと、末子月齢が高いこと、親役割意識が強いこと、自身、及び子どものIT利用に対して肯定的な意識が低いことが直接的に、子どもの社会性に対する認識を高めている、つまり子どもが社会性が高いと捉えていることが明らかになった。

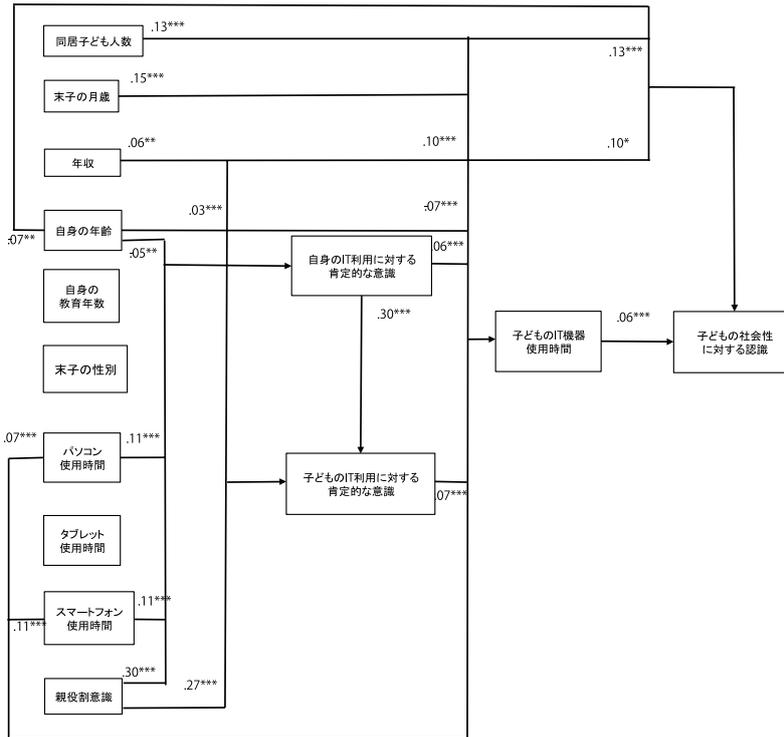
子どもの社会性に対する認識について、母親の方が多くの要因から影響を受けている。そして父親の場合、子どものIT機器使用時間が長いほど子どもの社会性が低いと認識しているのに対して、母親は子どものIT使用時間が長いほど社会性が高いと認識している。一つの考え方として、子どもと過ごす時間が父親よりも長い母親の方が、子どもがIT機器を使用していない場面で子どもの社会性を評価しており、父親はIT機器を使っている子どもを見て、一人で遊んでいる様子から社会性を低く評価していると考えられるのではないだろうか。

先に挙げた仮説について述べる。仮説(1)親の年齢が若いほど子どものIT機器使用時間は長くなるについては、父親の場合、年齢が若いほど自身のIT利用に対して肯定的であり、また子どものIT機器使用時間は長くなっていった。しかし、子どものIT利用に対して肯定的であるとは言えなかった。母親についても、年齢が若いほど自身のIT利用に対して肯定的であり、子どものIT機器使用時間も長い、子どものIT利用に対する意識について影響は見られなかった。よって父母ともに仮説は採択されたが、子どものIT利用に対する考えは、親が若いからといって肯定的であるとは言えないということがこの分析からわかった。次に仮説(2)子どものIT機器使用時間が長いことは、親による子どもの社会性の認知に直接的に影響を与えていないについては、父母両方の分析において棄却された。父親モデルでは、子どものIT機器使用時間の長さは子どもの社会性に対する認識を低め、母親モデルでは高めていた。

## 6. 結論と考察

本研究では、子どものIT機器使用時間、及び子どもの社会性に対する認識を規定する要因を、主に親の年齢と親のIT利用に対する意識に着目して検討を行った。その結果、父親、母親ともに子どもの社会性に対する認識の程度は数値としてはそれほど変わらないが、その決定要因が父母間で異なることがわかった。母親については規定要因が父親に比べて多く、子どものIT機器使用時間の長さは子どもの社会性を低く認識する影響を与えていた。一方父親において、子どものIT機器使用時間の長さが子どもの社会性を高く認識する影響を与えていた。本研究に限って言えば、父母ともに、自身および子どものIT利用に対して肯定的な意識を持っていると、子どものIT機器使用時間が伸びていると言える。しかし、その使用時間が、子どもの社会性を評価する際に異なる影響力を持っていると考えられる。

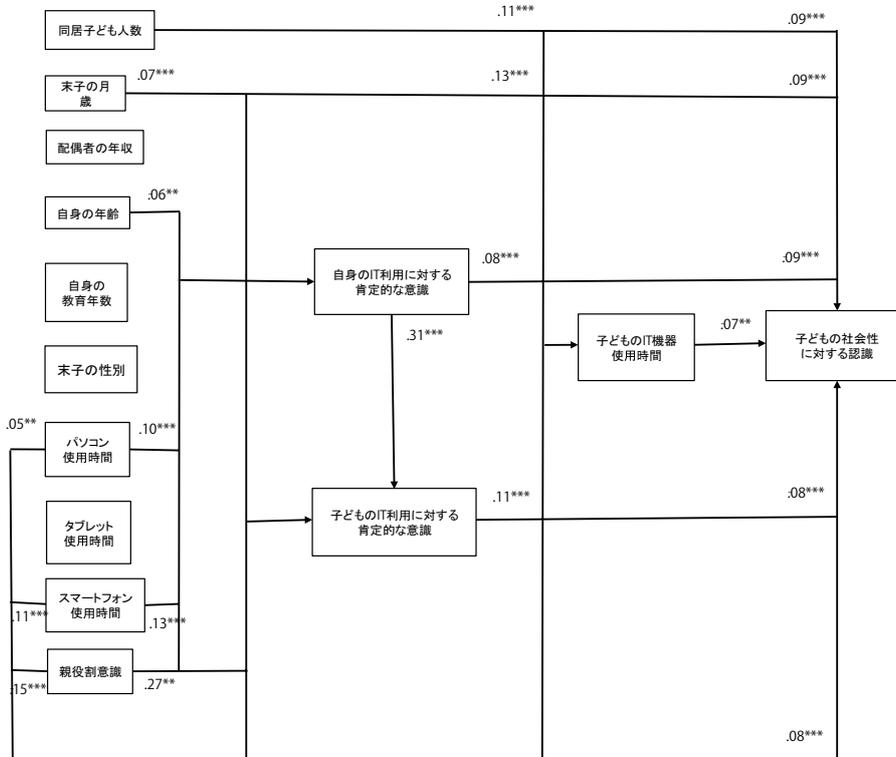
「デジタルネイティブ」時代の進行を表す結果としては、父母ともに年齢が低いほど、説明力はそれほど強くはないが、自身のIT利用に対して肯定的であるということが言えた。しかし、子どものIT利用に対する意識については父親の年齢が高いほど肯定的である、という結果が見られるなど、年齢が低いほど子どものIT利用に関して寛容であると述べることは難しかった。父親、母親が子どものIT利用に対して何を問題と感じているのか、何をメリットと感じているのか今後より詳細な分析を行っていくことで、子どもにどのようにIT機器やメ



N=1242人、 $X^2=292.198$ 、 $df=61$ 、 $RMSEA=.039$ 、 $GFI=.984$ 、 $AGFI=.972$

\* $p < .05$  \*\* $p < .01$  \*\*\* $p < .001$  有意な結果を矢印で示した。

図2 日本人父親のパス解析の結果



N=1196人、 $X^2=877.571$ 、 $df=63$ 、 $RMSEA=.073$ 、 $GFI=.954$ 、 $AGFI=.924$

\* $p < .05$  \*\* $p < .01$  \*\*\* $p < .001$  有意な結果を矢印で示した。

図3 日本人母親のパス解析の結果

ディアを使用させるのか、より深い考察を行えると考える。

### 【謝辞】

使用したデータは、科学研究費補助金基盤研究(A) (課題番号26242004、代表 お茶の水女子大学基盤研究院人間科学系 石井クンツ昌子教授)により実施された「IT社会の子育てと家族・友人関係：日本、韓国、米国、スウェーデンの国際比較から」調査データを、許可を得て使用しました。貴重なデータを使用させていただいたことに対して、ここに改めて感謝の意を示します。

### 【註】

1. 「デジタルネイティブ」はPalfrey& Gasser (2008) によって、80年代生まれで、デジタル技術網へのアクセス手段を持っており、それらの技術の使い方を知っている人のことを指す、と説明されている。
2. 坂元は、インターネットに先駆けてテレビゲームについても言及している。
3. 米国の非営利団体であり、セサミストリートで良く知られている。様々な子ども向け許育プログラムを提供している。
4. 「社会性」以外に「認知能力」、「想像性」、「攻撃性」、「恐れや恐怖」、「ことばの遅れや行動上の問題」を取り上げている。
5. 未就学児である未子を対象としている。
6. 第一子の年齢を参照すると、19歳以上の子どもは全体のうち4人なので、同居子ども人数イコール子どもの人数と読み替える。
7. モデル適合について、父親、母親モデルともにRMSEA値は最適とは言えないので、より良いモデルの構築が今後の課題である。

### 【参考文献】

- 安心ネットづくり促進協議会, 2016, 「ネット利用の低年齢化対策サブワーキング2015年度報告書」1-34, (2016年11月21日取得, file:///C:/Users/313-3/Downloads/174830.pdf).
- Baran, Stanley J and Dennis K. Davis, 2003, *Mass Communication Theory Foundations, Ferment, and Future*, Wadsworth: Cengage Learning. (=2007, 宮崎寿子監訳『マス・コミュニケーション理論 メディア・文化・社会 上』新曜社.)
- Barbovschi, Monica., Hana Macháckova, and Kjartan Ólafsson., 2015, "Underage Use of Social Network Sites: It's About Friends," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6): 328-334.
- 独立行政法人 労働政策研究・研修機構, 2005, 「インターネット調査は社会調査に利用できるか—実験調査による検証結果—」『労働政策研究報告書』17: 1-369, (2016年9月1日取得, www.jil.go.jp/institute/reports/2005/documents/017.pdf).
- Gutnick, Aviva Lucas, Michael Robb, Lori Takeuchi, Jennifer Kotler, 2011, "Always connected: The new digital media habits of young children", *The Joan Ganz Cooney Center at Sesami Workshop*, (2016年8月9日取得, http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2011/03/jgcc\_alwaysconnected.pdf).
- 博報堂, 2014, 「子どもの情報機器の接し方」4: 1-5, (2016年11月21日取得, file:///C:/Users/313-3/Downloads/20140522.pdf).
- 林靖人, 2012, 「インターネット調査とリサーチ・リテラシー」『社会と調査』8: 91.
- Hawi, Nazir S. and Maya Samaha Rupert., 2015, "Impact of e-Discipline on Children's Screen Time," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6): 337-344.
- 公益社団法人 日本眼科医会, 2016, 「子どものIT眼症」, (2016年8月10日取得, http://www.gankaikai.or.jp/health/36/05.html).
- 厚生労働省, 2015, 「平成26年賃金構造基本統計調査の概況」, (2016年8月10日取得, http://www.mhlw.go.jp/toukei/itiran/roudou/chingin/kouzou/z2014/dl/14.pdf).
- Lee, Sook-Jung., and Young-Gli Chae, 2012, "Balancing Participation and Risks in Children's Internet Use: The Role of Internet Literacy and Parental Mediation," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5): 257-264.
- 日本マーケティング・リサーチ協会, 2015, 「第41回経営業務実態調査」(2016年11月22日取得, http://www.jmra-net.or.jp/trend/investigation/pdf/realities\_41/gyoumujitai2016.pdf).
- NHK放送文化研究所, 2005, 「子どもに良い放送“プロジェクト 第3回調査報告書 子どもの社会性とメディア接触との関連」82-88, (2016年11月23日取得, file:///C:/Users/313-3/Downloads/report3\_4all(1).pdf).
- 大隈昇, 2006, 「インターネット調査の抱える課題と今後の展開」『ESTRELA』143: 2-11, (2016年9月1日取得, wordminer.org/wp-content/uploads/2013/04/207\_0.pdf).
- 小塩真司, 2011, 『SPSSとAmosによる心理・調査データ解析 [第二版]』東京図書.

- Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2005, "media", 7<sup>th</sup> edition, Oxford University Press.
- Palfrey, John and Gasser, Urs, 2008, *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York: Basic Books.
- 坂元章編, 2001, 「子どもを取り巻くテレビゲームとインターネット——光と影」『教育学研究』68(1): 22-24.
- , 2003, 『メディアと人間の発達』学文社.
- Sesame Workshop, 2016, "Workshop at a Glance", (2016年9月30日取得, <http://www.sesameworkshop.org/about-us/workshop-at-a-glance/>).
- 総務省, 2015, 「平成27年度 情報通信白書」, (2016年6月25日取得, <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/html/nc372110.html>).
- 高橋利枝, 2014, 「デジタルネイティブを越えて」『Nextcom』18: 50-60, (2016年8月9日取得, <http://blogs.harvard.edu/toshietakahashijp/files/2014/11/%E3%83%87%E3%82%B8%E3%82%BF%E3%83%A B%E3%83%8D%E3%82%A4%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%96%E3%82%92%E8%B6%8A%E3%81%88%E3%81%A6%E3%82%BC%E3%82%88nextcom18%E5%8F%B7%E3%82%BC%E3%82%89.pdf>).
- The London School of Economics and Political Science, 2009, "Risk and safety on the Internet—The Perspective of European children," (2016年8月10日取得, [http://www.lse.ac.uk/media%40lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EU-KidsOnlineIIRreports/D4FullFindings.pdf](http://www.lse.ac.uk/media%40lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EU-KidsOnlineIIRreports/D4FullFindings.pdf)).
- 轟・歸山, 2014, 「予備調査としてのインターネット調査の可能性—変数間の関連に注目して—」『社会と調査』12: 46-61.