

第5章 メディア接触の子どもへの影響

平田 誠一郎

とよなか都市創造研究所 研究員

<目次>

1. はじめに
2. TV ゲーム・携帯電話・スマートフォンの使用状況
3. メディア接触と学力
4. メディア接触と非認知能力
5. まとめ

1. はじめに

教育をめぐる議論において、ICT 機器活用は近年最も活発に意見が交わされる分野の1つであるが、そもそもコンピューター、デジタル技術の発展は教育の外部において子どもたちの生活に大きな影響を及ぼしてきた。

現在の子どもたちの親でもある1970年代生まれ以降の世代は、すでに普及していた家庭用TVゲーム機を通じて幼少期・青年期の間からゲーム文化に親しむとともに、2000年前後のインターネット環境の整備によるIT革命を経て、情報化の急速な進展を社会生活の中で目の当たりにしてきた。合わせて携帯電話の普及からスマートフォンへの変容による機器のモバイル化・個人所有化・多機能化は、通信機器をもちや身体の一部であるかのごとくに使いこなすライフスタイルを確立させた。膨大なデータ流通の中で自身の求める情報を検索して取捨選択

し、各種ソーシャルメディアを通じて個々人が直接に世界全体とコミュニケーションを行うことが日常の風景となったのである。

そのような環境の中で生まれ育った現在の子どもたちは周知のように「デジタル・ネイティブ世代」と呼ばれ、日常生活の一部としてスマートフォンやタブレット端末を利用している。令和5年度（2023年度）にこども家庭庁が実施した「青少年のインターネット利用環境実態調査」の報告書によれば、小中学校の児童生徒が自分専用のスマートフォンを使用している割合は小学校4年生～6年生で70.4%、中学校1年生～3年生で93.0%に上る（こども家庭庁2024：28）。子どもと保護者の間での、テレビやゲーム、インターネット利用に関するルール作りなど、デジタル機器の利用をめぐるやりとりも、いまや家庭の日常の一部であろう。

そうした状況の中、子どもたちへのデジタル機器の普及に関しては、長時間の利用などによ

る健康や学習への影響、ゲームやインターネットへの依存、インターネット上でのトラブルなどを問題視するとともに、適切な利用やトラブルへの対処についても論じられるようになってきている。第1章で言及した岡田ほか（2015）以外にも、森山（2023）は心理学をもとに、また松島（2024）は長野県での大規模なアンケートと教育現場での経験からデジタル機器の適切な使い方について調査研究と啓発的な提言を行っている。

豊中市での本プロジェクトにおいても、令和6年度（2024年度）の全国学力・学習状況調査の質問調査で2年ぶりにメディア機器利用に関する設問が盛り込まれたことを受け、社会的にも関心が高いと思われるメディア接触の子どもへの影響を取り上げることとした。そこで本章では、全国学力・学習状況調査のデータを用い、メディア接触の状況と学力、非認知能力に与える影響を分析する。まずクロス集計による現状把握を行ったうえで、メディア接触の影響について関連すると思われる要因も含めた統計的分析を行った。以下ではその結果について述べていきたい。なお、本章でもこれまでの章と同様、必要に応じ統計的検定による有意性の有無を図表内あるいは図表名に表示している（***：0.1%水準、**：1%水準、*：5%水準、+：10%水準）¹。

2. TVゲーム・携帯電話・スマートフォンの使用状況

まず令和6年度（2024年度）の全国学力・学習状況調査における質問調査の回答から、メディア接触の状況を見ることとする。ここでは

当該年度の本市の市立小学校・義務教育学校における6年生（以下の図表では小6と表記）と市立中学校3年生・義務教育学校9年生（以下の図表では中3と表記）が対象となっている。

図表5-1はTVゲーム（スマートフォンでのゲームを含む）の平日1日あたりの使用時間を学年別に示したものである。小6では「1時間以上、2時間より少ない」が、中3では「1時間より少ない」が最も多くなっている。一方で、両学年とも2割弱が「4時間以上」と答えている。

図表5-2は携帯電話・スマートフォンでの平日1日あたりの動画視聴・SNSでの利用時間を学年別に示している。小6では「携帯電話やスマートフォンを持っていない」が最も多く、使用している中では「30分より少ない」が最多である。中3になると「4時間以上」「1時間以上、2時間より少ない」が同率で最多であるが、「2時間以上、3時間より少ない」もほぼ同じ割合である。

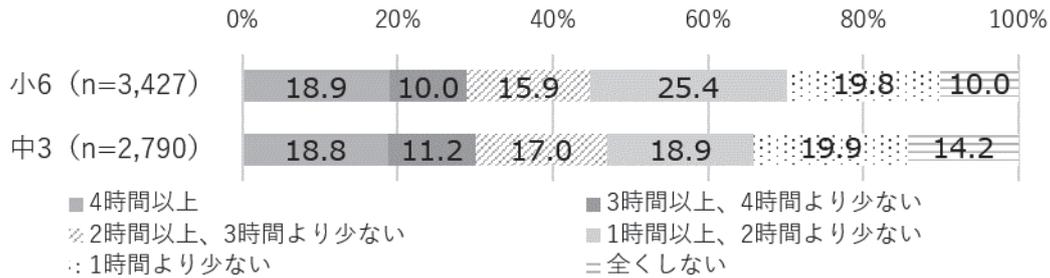
図表5-3は携帯電話・スマートフォンやコンピューターの使い方について家の人と約束したことを守っているかどうかを示したものである。小6では「携帯電話やスマートフォンやコンピューターを持っていない」という回答も一定の割合を占めるが、小6・中3ともに「きちんと守っている」「だいたい守っている」を合わせると70%程度となっている。

各設問とも豊中市での集計結果は文部科学省国立教育政策研究所（2024）に示された全国での集計と同様の回答分布であるが、中3の携帯電話・スマートフォンの使用時間「4時間以上」が22.0%と、全国平均の17.9%に対し比較して多くなっている。

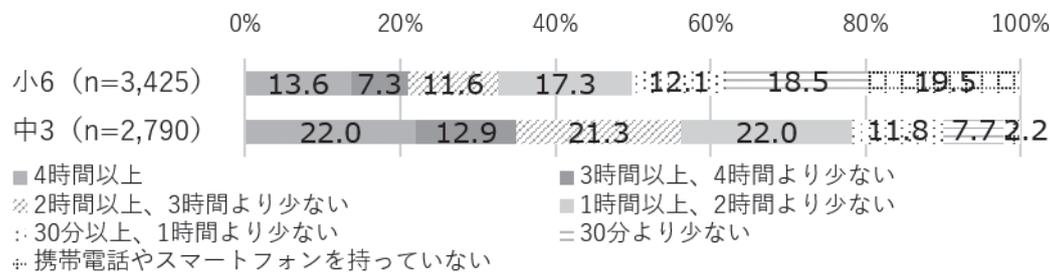
¹ 図表5-1から5-3までは比較を主眼としたものではない

ので、検定は行っていない。

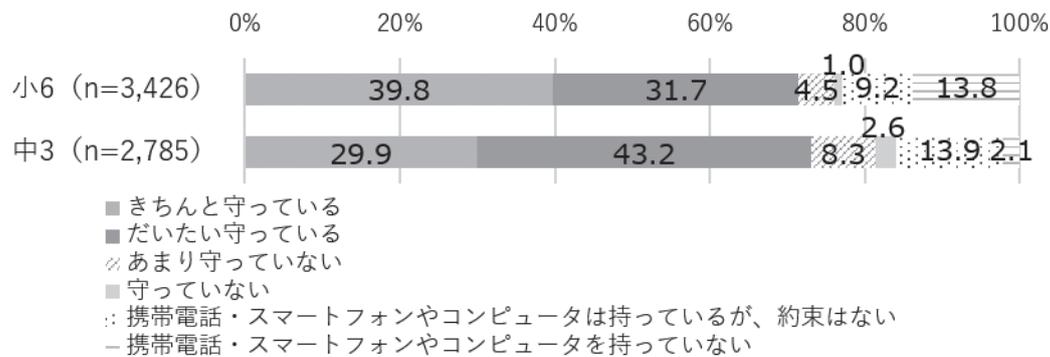
第5章 メディア接触の子どもへの影響



図表 5-1 平日のTVゲーム使用時間



図表 5-2 平日の携帯電話・スマートフォン使用時間（動画視聴・SNS）



図表 5-3 携帯電話・スマートフォンやコンピューターの使い方について、家の人と約束したことを守っている

昨年度からの「豊中市の子どもの学びと育ちに関する総合的な調査研究」では、家庭の社会的背景（SES）に着目した分析を行ってきた。メディア接触に関してもSESとの関連をみると以下ようになる。昨年度に続き、全国学力・学習状況調査のデータにおいては「家にある本の冊数」を家庭のSESを示す指標とし

て用いた（比嘉 2024：81-82）。

図表 5-4、5-5 は家にある本の冊数別に平日のTVゲーム使用時間を学年ごとに示したものである。小6、中3ともに「0～10冊」「11～25冊」において使用時間が長くなっており、冊数が多くなるにつれ使用時間は概して短くなる。また中3の方が全体的に冊数による差が縮

調査研究報告 豊中市の子どもの学びと育ちに関する総合的な調査研究Ⅱ

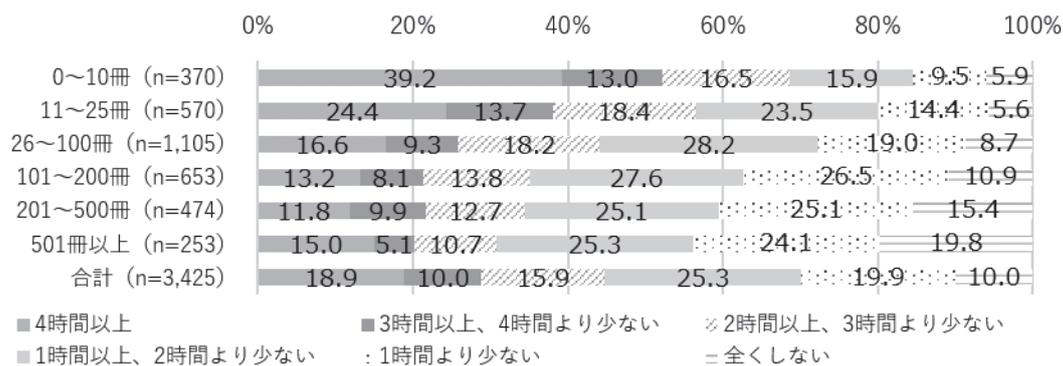
まっている。ここでは冊数による差が統計的に有意であるかを検定しているが、小6・中3ともに有意である。

図表5-6、5-7は家にある本の冊数別に平日の携帯電話・スマートフォンの使用時間を示している。小6、中3ともに「0～10冊」がそれ以外に対して顕著に長い使用時間となっている。これも本の冊数が増えるほど使用時間は短くなるが、中3の「501冊以上」では長時間の層と短時間の層がそれぞれ比較的多く、二極化しているように思われる。また両学年とも統計的には有意な差である。

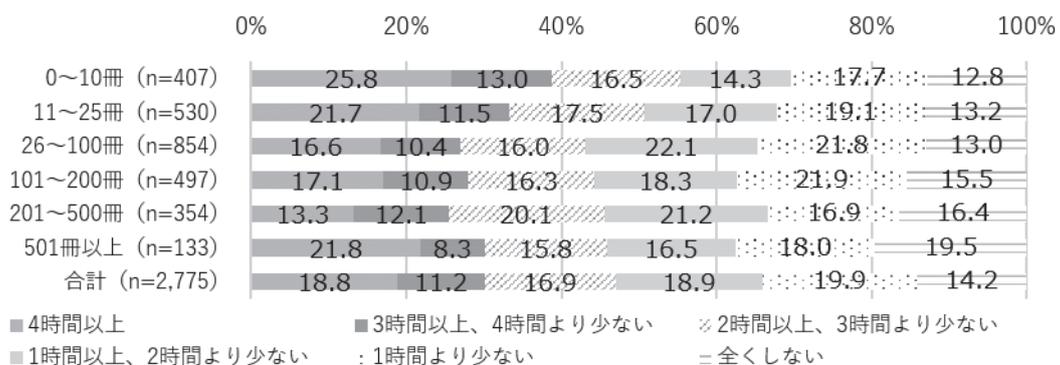
図表5-8、5-9では家にある本の冊数ごとに携帯電話・スマートフォン、コンピューターに

関する家の人との約束を守っているかどうかをまとめた。どのグループでも7割前後は約束を守っているという回答で、回答分布に大きな差はみられない。小6のみ統計的に有意な結果となっている。

以上を合わせて考えれば、たしかに家庭SESが高くなるほどメディア接触時間は短くなるようである。ただし家庭SESが厳しい層でも家の人との約束は守られており、時間の長さに対する許容度が大きいのではないかと考えられる。また中3の場合は家庭SESが最も高いグループで、メディア接触時間が長いと答える回答も比較的多い点が注目される。

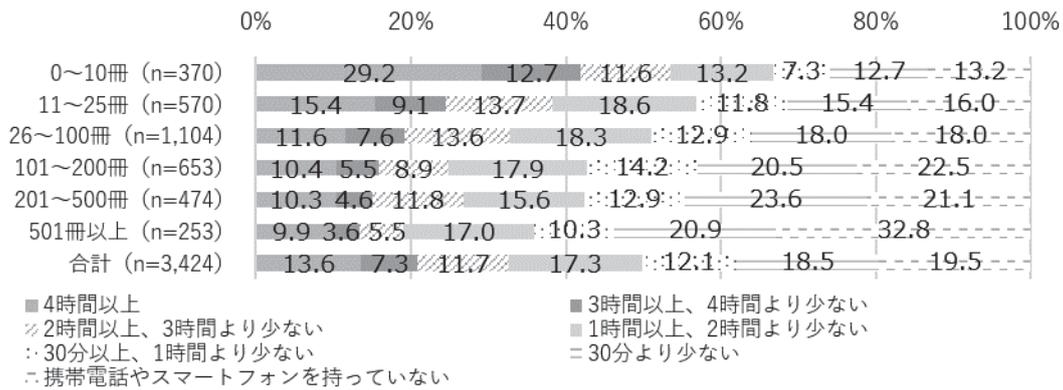


図表5-4 「家にある本の冊数」と平日のTVゲーム使用時間（小6）***

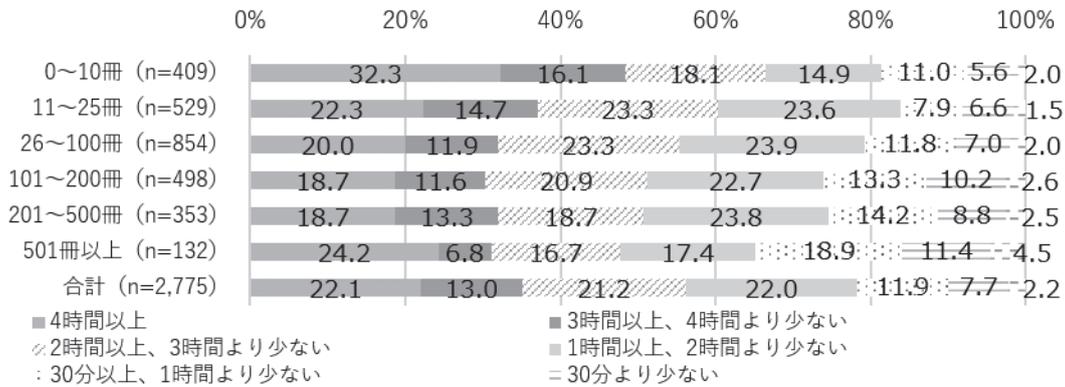


図表5-5 「家にある本の冊数」と平日のTVゲーム使用時間（中3）**

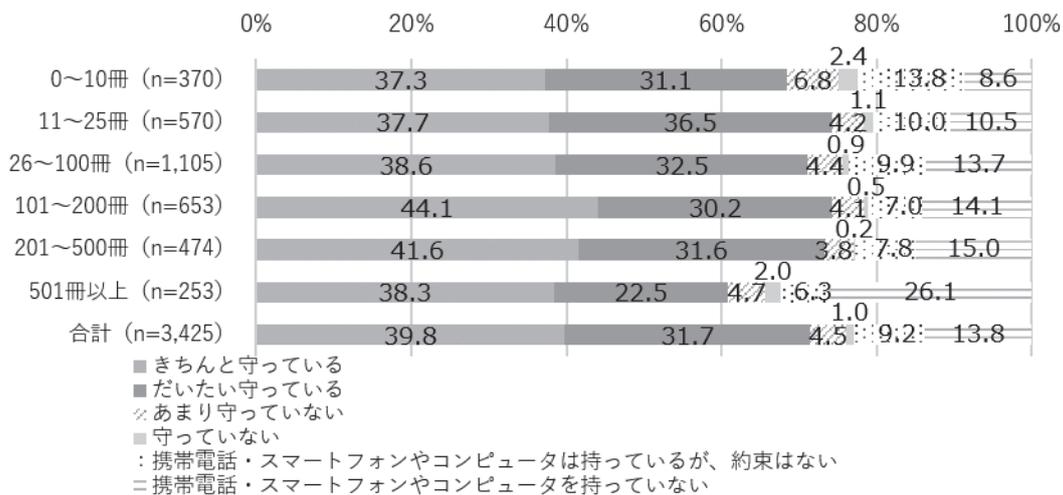
第5章 メディア接触の子どもへの影響



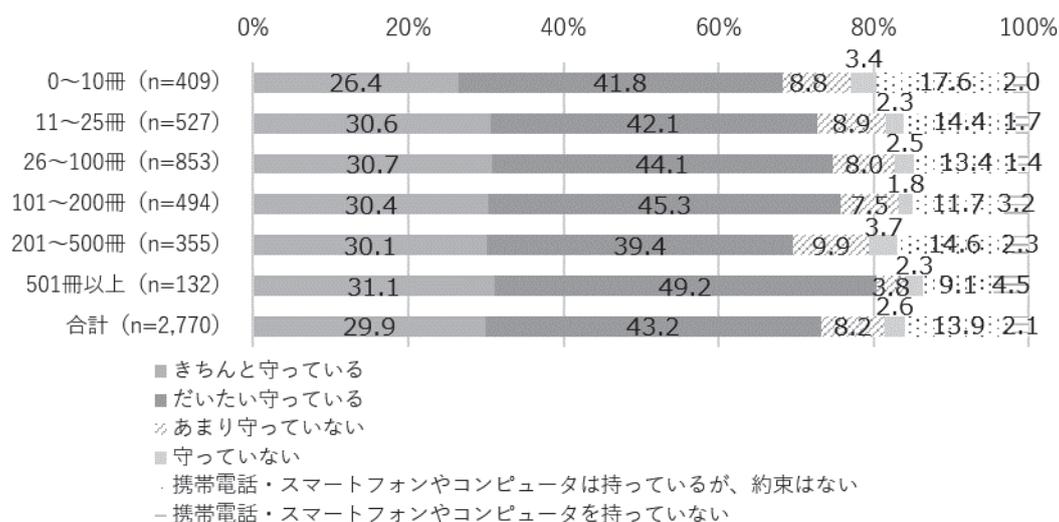
図表 5-6 「家にある本の冊数」と平日の携帯電話・スマートフォン使用時間（動画視聴・SNS）（小6）***



図表 5-7 「家にある本の冊数」と平日の携帯電話・スマートフォン使用時間（動画視聴・SNS）（中3）***



図表 5-8 「家にある本の冊数」と「携帯電話・スマートフォンやコンピュータの使い方について、家の人と約束したことを守っている」（小6）***



図表 5-9 「家にある本の冊数」と「携帯電話・スマートフォンやコンピュータの使い方について、家の人と約束したことを守っている」(中3)

3. メディア接触と学力

3-1. メディア接触時間別にみた学力

ここまで、小学校・義務教育学校6年生、中学校3年生・義務教育学校9年生のTVゲームや携帯電話・スマートフォンなどメディア接触状況を見てきた。以下ではメディア接触の影響についての分析結果を示すこととする。

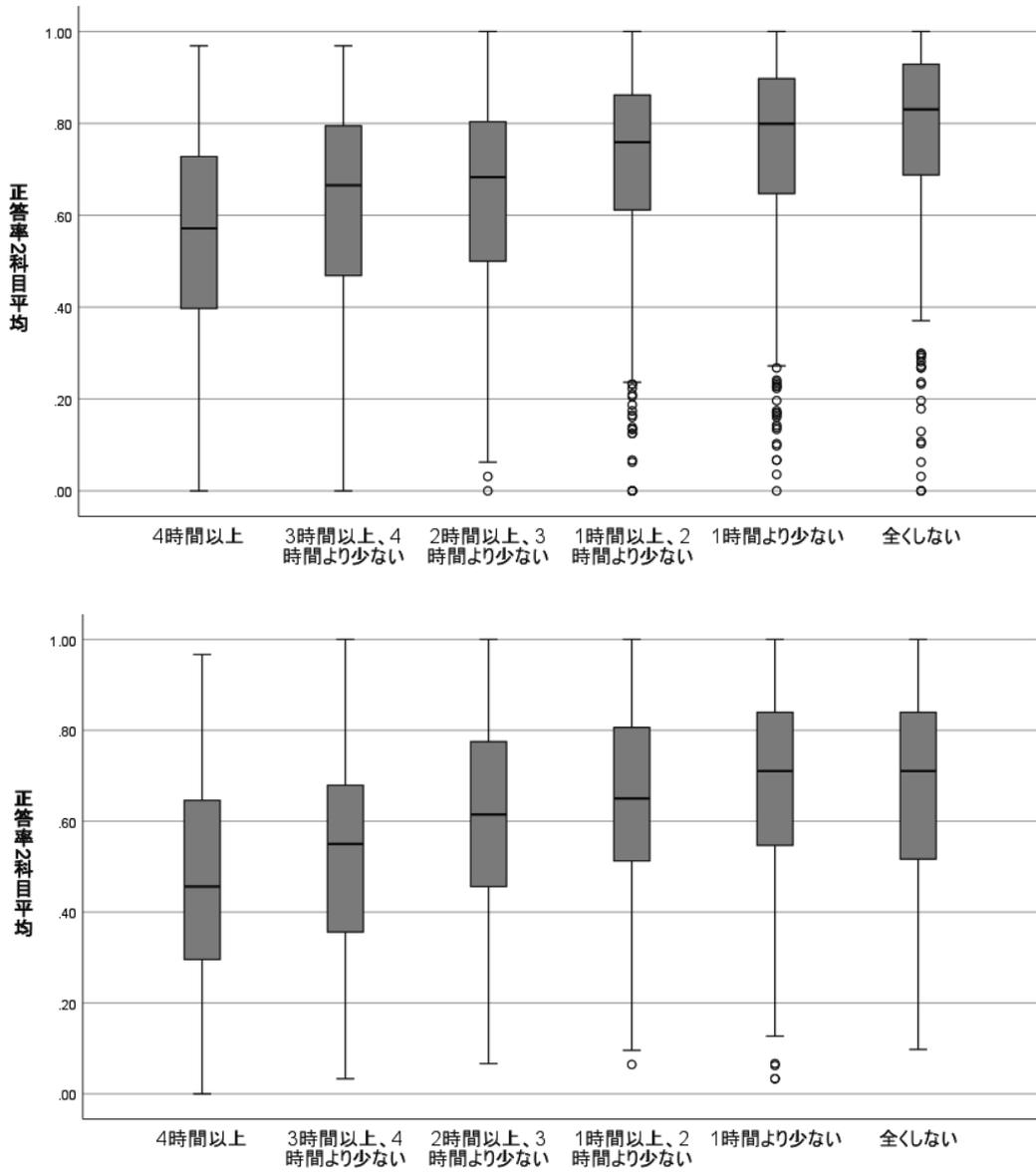
まず学力調査の結果との関連を検討した。ここでは国語・算数(小6)、国語・数学(中3)の学力調査における正答率とメディア接触状況を示すこととする。以下の図表5-10は平日のTVゲーム(スマートフォンでのゲームも含む)使用時間ごとの正答率を示したものである。下記のグラフは箱ひげ図というもので、箱の中にひかれた線が分布の中央値を示し、箱から伸びた線の下端が最小値、箱の下端が第一四分位数(数値が小さい順に並べて全体の25%となる点)、箱の上端が第三四分位数(小さい順に並べて全体の75%となる点)、箱から伸びた線の

上端が最大値である。なお以下の図では、分布から大きく離れた値を外れ値として点で表示している。

こうしてみると、小6・中3ともに、TVゲームの使用時間が短いほど正答率が高い領域に分布している。TVゲームの使用時間と正答率には一定の関連があることを示唆する結果となっている。

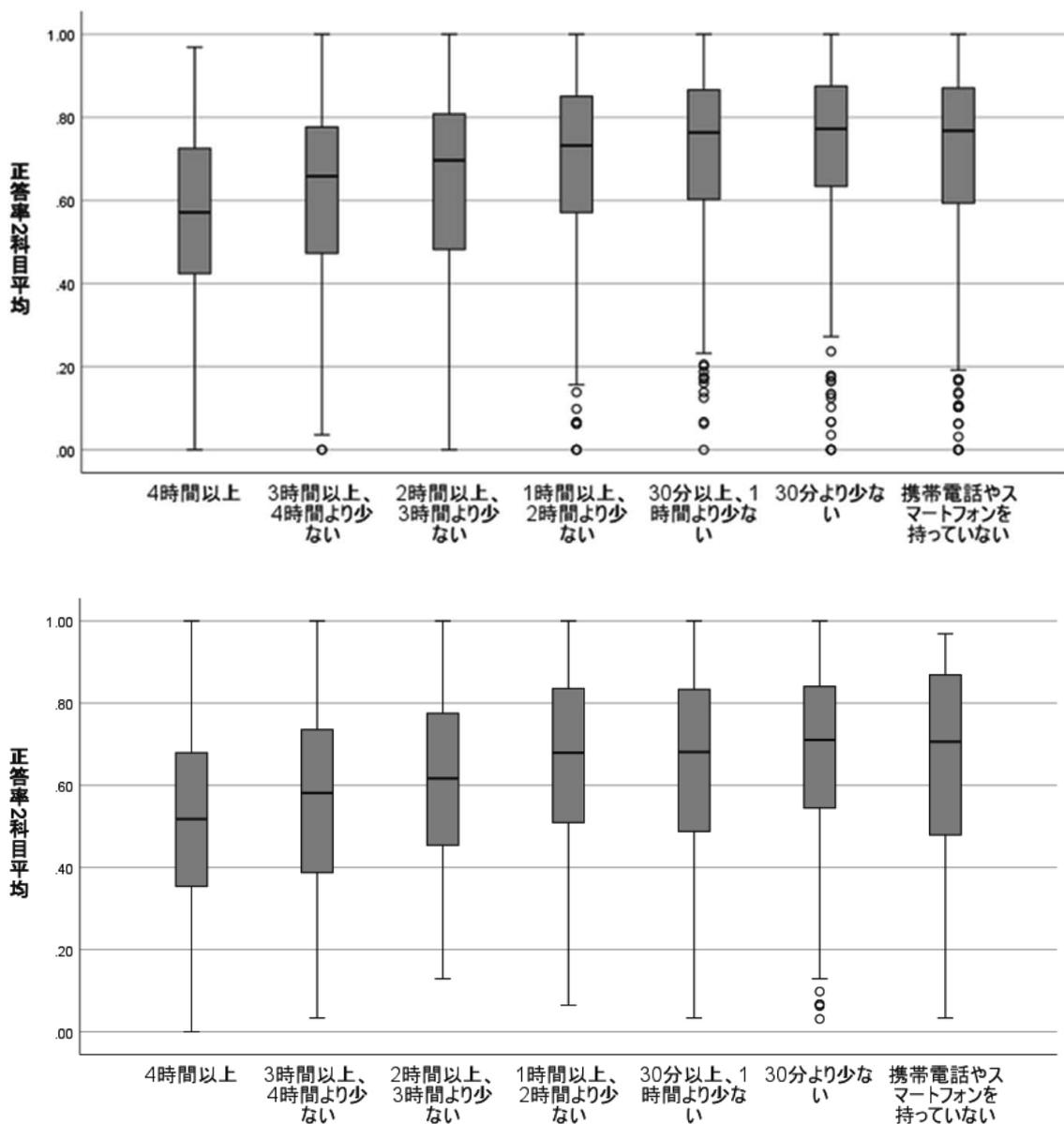
同様の集計を携帯電話・スマートフォンについても行ったのが図表5-11である。傾向としても同じで、使用時間が短いほど正答率が高い領域に分布しているが、TVゲームの場合に比べ使用時間によるばらつきは少ない。

いずれの結果からも、メディア接触時間と学力の間には一定の関係があることが予想されるが、その関係は実際のところどの程度確かなのであろうか。そこで、続けて他の変数も含めた統計的分析で、メディア接触の影響を確認していくこととしたい。



図表 5-10 平日のTVゲームの使用時間と学力調査正答率

(上：小6の国語と算数の平均、下：中3の国語と数学の平均)



図表 5-11 平日の携帯電話・スマートフォン使用時間と学力調査正答率

(上：小6の国語と算数の平均、下：中3の国語と数学の平均)

3-2. メディア接触時間の学力への影響

以下では、メディア接触時間の学力への影響を検討するため、学力調査の正答率を従属変数とした重回帰分析の結果を示すこととする。従属変数となる正答率は、本章のこれまでの分析と同様、国語と算数・数学の2科目の平均とした。正答率（従属変数）に影響を与える独立変数は、メディア接触時間であるTVゲームの使

用時間、携帯電話・スマートフォンの利用時間に加え、就寝時間の規則性（「毎日、同じくらいの時刻に寝ている」）、平日の学習時間、土日・休日の学習時間、放課後・休日の主な過ごし方として「家庭学習」「部活（中3のみ）」「通塾」「習い事（塾以外）」をそれぞれ行っているかどうか、また家庭SESを示す本の冊数を用いた（就寝時間の規則性と放課後・休日の過ごし方

は、回答「当てはまる」と「当てはまらない」に集約してダミー変数としている)。このようにすることで、メディア接触時間の学力への影響を他の要因の影響から独立してみることができる。

重回帰分析の独立変数の選択に際しては、メディア接触が生活規律に関連しているのではないかと考えたことから就寝時間の規則性を用い、その他は学力に影響力が大きいと考えられる学習時間や放課後・休日の過ごし方、家庭SESを使用したものである。

分析結果は次に示す図表5-12、5-13の通りである。まず小6（図表5-12）からであるが、表の基本的な見方として、「係数」の欄の数値に着目する必要がある。回帰式（独立変数から従属変数への影響を予測する式）の基本的な傾きである「切片」以外の、各項目に付された係数が正答率に対する影響力を示している。数値の正負は、正答率に対して正の影響、負の影響であるかをそれぞれ示し、数値の大きさは影響力の大きさを示している。

上記の見方で数値をみると、TVゲームや携帯電話・スマートフォンの使用時間や学習時間に比べ、例えば「毎日、同じくらいの時刻に寝ている」といった習慣や状況を示す項目の数値の絶対値が大きいことに気づく。これは時間が「分」を単位とした数値を変数としているのに対し、習慣や状況は「それに該当するかしないか」のみを示す変数（ダミー変数）であるためである。また蔵書数も冊数をグループ化したカテゴリ変数であるため同様に絶対値が大きい。

具体的に表の内容を説明すると、TVゲームの使用時間でいえば、平日1日あたりTVゲー

ムを1分間するごとに正答率が-0.041ポイント下がることになる。携帯電話・スマートフォンの使用時間でいえば、平日1日あたりの動画やSNS利用1分ごとに正答率が-0.009ポイント下がることになる。このように述べれば影響は微々たるもののように受け取れるが、1時間に換算すればTVゲームの場合は-2.46ポイント、携帯電話・スマートフォンの場合は-0.54ポイントとなる。もちろん、そのために子どもたちにTVゲームや携帯電話・スマートフォンの利用を止めさせるべきであるというのではない。それらも有益な娯楽や情報収集、コミュニケーションである。また多くの場合は、家庭でルールを定めているように、家庭学習も合わせて行われているであろう。以下の結果によれば平日1日あたりの、学校の授業以外での学習時間は1分あたり0.023ポイント正答率を上げることに寄与している。学習時間とメディア利用時間の適切なバランスを取ることが重要である²。

またその他の変数「毎日、同じくらいの時刻に寝ている」や放課後・休日によくしていることとして家庭学習があること、通塾、習い事も正答率には相当の正の影響力を持っているといえる。家庭SESを示す蔵書数は、SESの最も厳しい層である25冊以下を基準として、それ以外の層で10ポイント程度正答率が高いということであり、SESによる格差を示している。

なお、係数の右肩に付された記号は有意水準であり、当該の係数が誤った統計的推測である可能性が、表の下に記号ごとに示した確率であることを示している。よって、ここに示された係数は誤りである確率が小さく、統計的に有意であるといえる。また、ここで示した結果はメ

² 中室（2024[2015]）は、「1時間テレビやゲームをやめさせたとしても、男子については最大1.86分、女子については最大2.70分学習時間が増加するに過ぎない」（中室2024：75）との研究結果を紹介し、視聴・利用時間が長く

なりすぎることに注意を促しつつ1日1時間程度のテレビ視聴やTVゲームの利用は子どもの発達や学習時間に影響しないとしている。

調査研究報告 豊中市の子どもの学びと育ちに関する総合的な調査研究Ⅱ

ディア接触の影響を検討するためのモデルであり、今回の調査の全体的な傾向を示すものとして理解されたい。

図表5-13の中3についても同様の見方でみることができる。詳細な説明は小6について行ったので省略するが、メディア接触は小6と

概ね同様の結果が出ている。「毎日、同じくらいの時刻に寝ている」が有意でなくなったほか、部活の係数が高く、通塾の係数が増加し、塾以外の習い事の係数が負に転じている。SESによる格差は小6に比べて若干小さい。

図表 5-12 学力を従属変数とした重回帰分析の結果（小6）

	小6		
	係数	標準誤差	標準化係数
切片	51.299 ***	1.368	
TVゲーム使用時間(分)	-.041 ***	.005	-.173
携帯電話・スマートフォン使用時間(分)	-.009 *	.004	-.038
毎日、同じくらいの時刻に寝ている	5.714 ***	.923	.093
平日1日あたりの学習時間(分)	.023 ***	.007	.072
土日・休日1日あたりの学習時間(分)	.016 **	.005	.065
家庭学習習慣	5.503 ***	.743	.126
通塾	2.403 **	.780	.054
習い事等(塾以外)	4.060 ***	.748	.084
蔵書数(蔵書数25冊以下を基準として)			
蔵書数26～100冊	8.942 ***	.854	.191
蔵書数101～200冊	9.868 ***	.994	.177
蔵書数201冊以上	10.817 ***	.980	.202
自由度調整済み決定係数	.258		
N	3421		

*p<.10, *p<.05 **p<.01 ***p<.001

図表 5-13 学力を従属変数とした重回帰分析の結果（中3）

	中3		
	係数	標準誤差	標準化係数
切片	48.531 ***	1.672	
TVゲーム使用時間(分)	-.045 ***	.004	-.192
携帯電話・スマートフォン使用時間(分)	-.009 +	.005	-.034
毎日、同じくらいの時刻に寝ている	1.482	.924	.027
平日1日あたりの学習時間(分)	.015 *	.008	.044
土日・休日1日あたりの学習時間(分)	.039 ***	.006	.150
家庭学習習慣	5.045 ***	.826	.114
通塾	4.149 ***	.830	.085
部活	5.460 ***	.816	.122
習い事等(塾以外)	-3.073 ***	.742	-.069
蔵書数(蔵書数25冊以下を基準として)			
蔵書数26～100冊	4.686 ***	.926	.098
蔵書数101～200冊	6.585 ***	1.087	.114
蔵書数201冊以上	8.903 ***	1.10	.152
自由度調整済み決定係数	.245		
N	2759		

*p<.10, *p<.05 **p<.01 ***p<.001

4. メディア接触と非認知能力

4-1. メディア接触時間別にみた非認知能力

ここまではメディア接触と学力についてみて

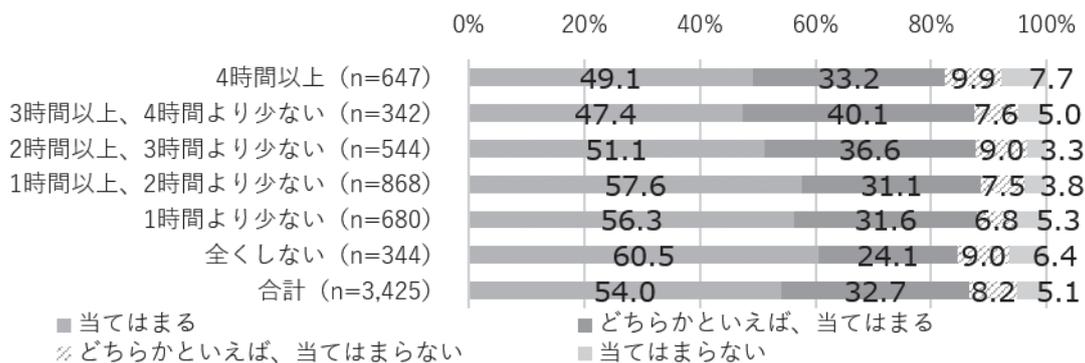
きた。次に、メディア接触と非認知能力の関係について取り上げていきたい。全国学力・学習状況調査のうち、質問紙調査で非認知能力に該当する自己肯定感（「自分には、よいところが

第5章 メディア接触の子どもへの影響

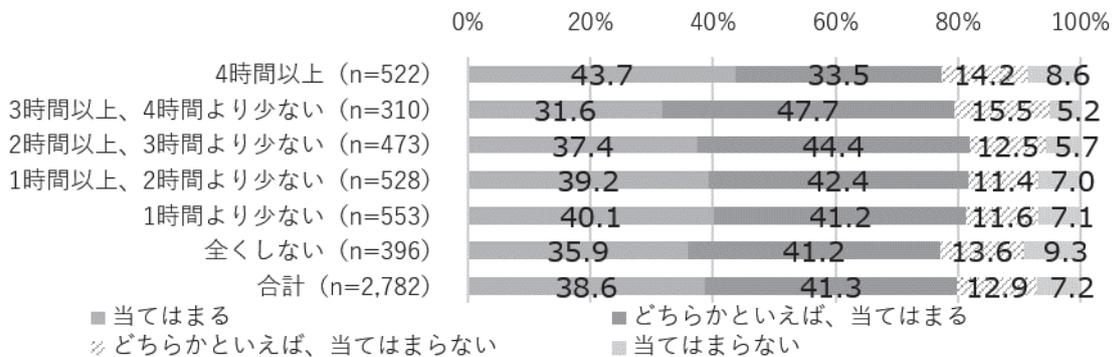
あると思う)」の項目を利用した。

図表5-14は小6のTVゲームの使用時間と自己肯定感についてクロス集計を行ったものである。全体に大きな差は見受けられないが、使用時間が増えていくにつれ、自己肯定感（特に「当てはまる」の項目において）減少していく傾向がある。

図表5-15は同様の集計を中3について行ったものである。小6同様、大きな差はないが、「当てはまる」の項目において自己肯定感が使用時間とともに減少していく傾向がある。ただし、「4時間以上」のグループにおいて「当てはまる」の回答率が「3時間以上、4時間より少ない」のグループよりも増えていることがわかる。



図表5-14 TVゲームの使用時間と自己肯定感（小6）***



図表5-15 TVゲームの使用時間と自己肯定感（中3）***

図表5-16は、携帯電話・スマートフォンの使用時間と自己肯定感の関係をみたものであり、小6についての集計である。「自分には、よいところがあると思う」という設問に対して「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と回答した割合については、使用時間による差はあまりない。ただし「当てはまる」の項目では使用時間が増えるにつれ回答の割合が少なく

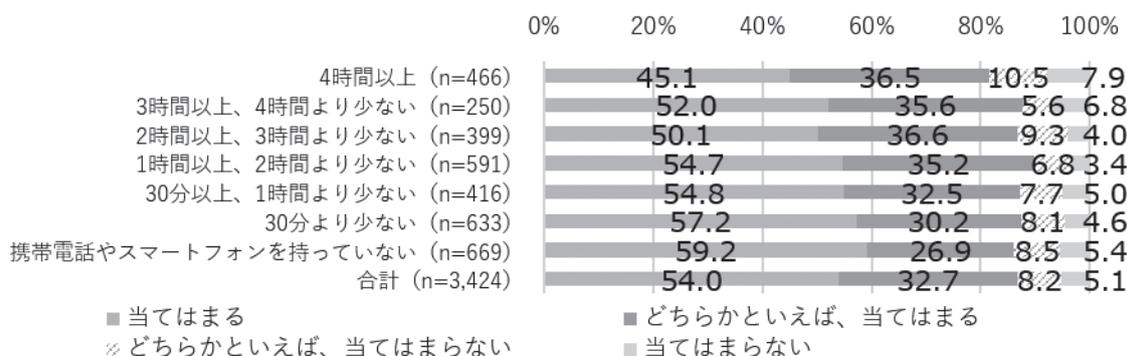
なっており、特に「4時間以上」の層では「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」を合計した割合も他の層に比べて少ない。

同様の集計を中3について行ったのが図表5-17である。全体として、使用時間が多くなるにつれて「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」を合計した割合が少なくなっており、自己肯定感が低くなる傾向がある。また「携

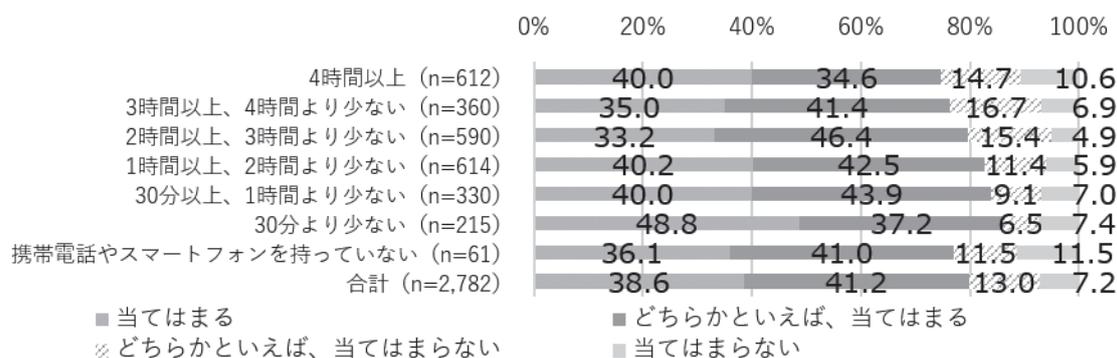
調査研究報告 豊中市の子どもの学びと育ちに関する総合的な調査研究Ⅱ

携帯電話やスマートフォンを持っていない」の層でも自己肯定感が相対的に低くなっている。機

器を所持していないことがSESによる制約による場合の影響も考えられる³。



図表 5-16 携帯電話・スマートフォンの使用時間と自己肯定感 (小6) ***



図表 5-17 携帯電話・スマートフォンの使用時間と自己肯定感 (中3) ***

4-2. メディア接触時間の非認知能力への影響

以上のクロス集計ではメディア接触と自己肯定感の関係をみたが、自己肯定感に対する他の要因も含めた検討を行うため、学力の場合と同様に回帰分析を行なった。ここでは自己肯定感の有無を従属変数とした二項ロジスティック回帰分析の結果を示す。質問紙調査における「自分には、よいところがあると思う」の設問に対して「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」とした回答を「自己肯定感-高」とし、「どちらかといえば当てはまらない」「当てはまら

ない」という回答を「自己肯定感-低」としたうえで、「自己肯定感-高」であることに対するメディア接触およびその他の要因の影響力を分析したものである。

独立変数には、「TV ゲーム使用時間」「携帯電話・スマートフォンの使用時間」に加え、質問紙調査への回答から以下の項目を合わせて使用した。保護者と児童生徒との関わりをみる観点から「携帯電話・スマートフォンについて家の人との約束を守る」、生活規律の点から「毎日、同じくらいの時刻に寝ている」、学校生活や体

³ 平田 (2024) では、SES による制約が厳しい層において

自己肯定感が相対的に低くなっていることを確認している。

験の観点から「学校は楽しい」「習い事等（塾以外）」「先生は、あなたのよいところを認めてくれている」という項目を設定した。さらに、自分自身へのケアという観点から「健康に過ごすため、授業で学習したことや保健室の先生の教えられたことを活用している」、幸福感を示す「普段の生活の中で幸せな気持ちになること」、「将来の夢や目標」の有無と学力調査の平均正答率（国語と算数ないし数学）、家庭のSESを示す蔵書数である。

分析の結果について述べる。図表5-18は小6についての結果をまとめたものである。ここでは「オッズ比」⁴の欄で結果を確認する。オッズ比が1を超えれば、正の影響、1を下回れば負の影響がある。TVゲームの使用時間については0.999と負の影響を示す数値がついているが、統計的には有意でない。携帯電話・スマートフォンの使用時間についてはオッズ比が1.0となっているが、こちらも統計的に有意ではない。有意かつ正の影響力が相対的に大きな項目としては、「先生は、あなたのよいところを認めてくれている」「普段の生活の中で幸せな気持ちになること」「学校は楽しい」などで、学校生活や日常生活でのポジティブな経験である。家庭SESを示す蔵書数は25冊以下を基準

として、冊数による影響力を示したものだが、「蔵書数26～100冊」の層で0.756という負の影響力がみられるほかは有意な結果ではない。以上をまとめれば、TVゲームの使用時間や携帯電話・スマートフォンの使用時間が、それ自体としては自己肯定感に影響を及ぼす力はほとんどないことを示す結果であることがわかる。

図表5-19の中3では、TVゲームの使用時間はオッズ比が1.001で正の数値、携帯電話・スマートフォンの使用時間は0.998で負の数値となっており、いずれもほぼ1に近いが統計的に有意な結果ではある。理論的に考えれば使用時間1分あたりの影響力であるので、時間数が増えればその分影響力は大きくなるといえるが、学校や日常生活でのポジティブな経験に比べれば弱い影響力である。したがって中3の場合、自己肯定感については、TVゲームの使用、携帯電話・スマートフォンの使用についてはそれぞれ正、負の弱い影響力があるといえる。その他、正の影響力の強い項目が小6と同様であるほか、小6と異なり学力調査の平均正答率も弱い正の影響がある。また中学生のみの項目である部活は有意でなく、蔵書数についても有意な結果とはなっていない。

⁴ ここでは、二項ロジスティック回帰分析という手法を使用しており、独立変数の従属変数への影響力を測る数値として「オッズ比」が用いられる。オッズ比は独立変数が1増えるごとに1か0の2値（この分析では「自己肯定感-高」

=1、「自己肯定感-低=0」としている）を取る従属変数が1になる確率がどの程度変化するかを示す。なお、統計的有意性については係数の欄に表記している。

調査研究報告 豊中市の子どもの学びと育ちに関する総合的な調査研究Ⅱ

図表 5-18 自己肯定感を従属変数としたロジスティック回帰分析の結果 (小6)

	小6		
	係数	標準誤差	オッズ比
切片	-2.010 ***	.355	.134
TVゲーム使用時間(分)	-.001	.001	.999
携帯電話・スマートフォン使用時間(分)	.000	.001	1.000
携帯電話・スマートフォンについて家の人との約束を守る	.243	.148	1.275
毎日、同じくらいの時刻に寝ている	.520 ***	.151	1.683
学校は楽しい	.871 ***	.139	2.389
習い事等(塾以外)	.257 +	.134	1.293
先生は、あなたのよいところを認めてくれている	1.065 ***	.162	2.900
健康に過ごすため、授業で学習したことや保健室の先生に教えられたことを活用	.641 ***	.140	1.899
普通の生活の中で幸せな気持ちになること	1.177 ***	.173	3.244
将来の夢や目標を持っている	.775 ***	.134	2.170
平均正答率(%)	-.003	.003	.997
蔵書数(蔵書数25冊以下を基準として)			
蔵書数26~100冊	-.279 +	.162	.756
蔵書数101~200冊	-.291	.189	.747
蔵書数201冊以上	-.165	.190	.848
疑似決定係数(Nagelkerke)	.241		
N	2950		

*p<.10, *p<.05 **p<.01 ***p<.001

図表 5-19 自己肯定感を従属変数としたロジスティック回帰分析の結果 (中3)

	中3		
	係数	標準誤差	オッズ比
切片	-2.532 ***	.328	.079
TVゲーム使用時間(分)	.001 *	.001	1.001
携帯電話・スマートフォン使用時間(分)	-.002 **	.001	.998
携帯電話・スマートフォンについて家の人との約束を守る	.096	.126	1.101
毎日、同じくらいの時刻に寝ている	.612 ***	.126	1.844
学校は楽しい	.703 ***	.134	2.020
部活	-.046	.125	.955
習い事等(塾以外)	.141	.112	1.151
先生は、あなたのよいところを認めてくれている	1.045 ***	.137	2.845
健康に過ごすため、授業で学習したことや保健室の先生に教えられたことを活用	.399 ***	.120	1.490
普通の生活の中で幸せな気持ちになること	1.414 ***	.147	4.113
将来の夢や目標を持っている	.772 ***	.112	2.164
平均正答率(%)	.005 +	.003	1.005
蔵書数(蔵書数25冊以下を基準として)			
蔵書数26~100冊	-.173	.137	.841
蔵書数101~200冊	.109	.171	1.115
蔵書数201冊以上	-.009	.166	.991
疑似決定係数(Nagelkerke)	.283		
N	2668		

*p<.10, *p<.05 **p<.01 ***p<.001

5. まとめ

これまでの結果から、「TVゲームの使用」「携帯電話・スマートフォン」のメディア接触が、学力・非認知能力に及ぼす影響についてまとめておきたい。クロス集計でみられるように、メディア接触時間が増えるほど学力や自己肯定感の高さを示す数値は減少するようにみえるが、

他の変数の影響力も加味した回帰分析を行うと、メディア接触そのものが学力や自己肯定感に格別大きな影響力を持っているわけではない。クロス集計の結果は家庭、学校での過ごし方など、他の要因も関連したものとみるべきであろう。

しかしながら、本章での結果にもみられるようにTVゲームの使用や携帯電話・スマート

フォンの利用が、学力・非認知能力にまったく影響がないわけではない。やはり長時間の使用によるネガティブな影響や先に挙げた松村(2024)、森山(2023)などで問題にされている依存症の場合など、リスクもあるものとして捉えるべきである。各家庭でのルール作りなど、保護者と子どもの間でよく話し合ったうえで利用することが望まれる。

また、本章の分析においては非認知能力の指標として自己肯定感を使用した。これは自己肯定感が令和6年度(2024年度)の全国学力・学習状況調査での質問調査に含まれていたためである。昨今の非認知能力の研究で取り上げられているセルフコントロール(藤原2024:116-132)や実行機能(森口2019)などについての質問は、今年度の全国学力・学習状況調査には含まれていないが、それらの能力とのメディア接触の関連を調べれば新たな知見が得られる可能性がある。本章での研究において残された課題として記しておきたい。

【参考文献】

藤原武男, 2024, 『子育てのエビデンス——非認知能力をはぐくむために何ができるか』大修館書店。

- 比嘉康則, 2024, 「第3章 全国学力・学習状況調査データの分析(1)——家庭の社会経済的背景と学力等の関連」『とよなか都市創造』2:81-94.
- 平田誠一郎, 2024, 「第8章 子どもパネルデータの分析(2)——非認知能力」『とよなか都市創造』2:157-172.
- こども家庭庁, 2024, 「令和5年度 青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」https://www.cfa.go.jp/policies/youth-kankyuu/internet_research/results-etc/r05
- 松島恒志, 2024, 『学校から保護者へ伝える スマホ・タブレットと健康的につき合える子どもの育て方』日本標準.
- 文部科学省国立教育政策研究所, 2024, 「令和6年度全国学力・学習状況調査報告書 質問調査——児童生徒一人一人の学力・学習状況に応じた学習指導の改善・充実に向けて」<https://www.nier.go.jp/24chousakekka/houkoku/report/data/24qn.pdf>
- 岡田知雄・村田光範・鈴木順造・山縣然太郎・前田美穂・原光彦・井口由子・田澤雄作・斎藤伸治・村上佳津美・内藤裕美・川上一恵・仁尾正記・川島章子・横井匡・日本小児保健協会・日本小児科学会・日本小児科医会・日本小児期外科系関連学会協議会, 2015, 「子どもとICT(スマートフォン・タブレット端末など)の問題についての提言——日本小児連絡協議会『子どもとICT～子どもたちの健やかな成長を願って～』委員会」『小児保健研究』74(1):1-4.
- 森口佑介, 2019, 『自分をコントロールする力——非認知スキルの心理学』講談社.
- 森山沙耶, 2023, 『専門家が親に教える 子どものネット・ゲーム依存問題解決ガイド』Gakken.
- 中室牧子, 2024[2015], 『「学力」の経済学』ディスカバー・トゥエンティワン.