

情報化時代の子育て ——生活の中のテレビ、絵本、SNS——

Parenting in the Information Age: TV, Picturebooks, SNS in Life

高木 真理子

Mariko Takagi

はじめに

大人がスマホを使用するのが当たり前の時代になってきた。小中学生でスマホを持つ子どももいる。また、学校ではGIGAスクール構想といわれ、Global and Innovation Gateway for Allの言葉通り、学校のみならずPCを鉛筆やノートと同じように学習に使いましょうという方向になっている。2019年のコロナ感染拡大を予防するための休校によって、学校からの連絡や先生の授業にインターネットを使用し、家で一人ひとりが個別最適化された学びをすることが急速に進んだ。

子どもがゲームをすることもスマホを使用することも家庭が許可していることで、親が子どもとの関わりの中でこれらをどのように使用させるかは家庭の問題である。しかしながら、子どもの教育に携わる立場の者は、子どもがゲームやスマホを使用することによるトラブルや危険があることを想定し、子どもたちをそのような危険から守らなければならない。それと同時に、親も教師も情報リテラシーを高め、子どもたちの好奇心を刺激し、知識を広げ、学校の外の人々と有意義なコミュニケーションを図り、創造性を育むようなICTの使用についても学ぶ必要がある。

本論文では、まず、スマホの依存性の高さ・健康への影響を取り上げ、幼児期の生活で気をつけたいこと、子どものゲーム・スマホ使用のトラブルや危険性を取り上げ、また、メディアのポジティブな使用や小学校以降の知識を広げる使用のしかたについて検討していきたいと思う。

スマホの依存性と健康への影響

スウェーデンの精神科医アンデシュ・ハンセンは、『スマホ脳』という本の中で、「スマホを使用すると脳の報酬物質ドーパミンが刺激され、報酬物質を得るようにスマホを見る行動が増えていき、依存性が非常に高い。」と警告している。¹⁾ 仕事や授業の時間もスマホが気になって集中できなくなり、気が散りやすくなってしまう。マルチタスクに慣れたはずの若者でも情報の洪水に影響され、

見たはずの情報が記憶に入らないということが見られる。過剰なスマホ使用は、睡眠不足、座りっぱなしの生活、社会的な孤立から、うつになる危険が高まる。うつから身を守るための、運動、人づきあい、睡眠の時間を十分にとれなくなってしまう。さらに、悪い噂に影響を受けることもあるだろうし、完璧な容姿の女性の写真を見て、思春期の自己評価が低くなりやすい時期に、他人と比較して女子が自信を失うこともあるだろう。

子どもたちは衝動を抑えるブレーキの機能が未発達で、大人より依存症になりやすい。脳の報酬系を刺激して注目を引くというしくみが強く働いてスマホをがまんすることが難しくなる。アルコールは禁止されているのにデジタル機器の使用は禁止されていない。若者の睡眠不足が増え、精神不調も増えている。

この他に、情報の洪水にさらされることにより覚えること・考えることが減り記憶や知識を定着させることができ、また、人づきあいの不足から、「他人がどう感じているか」共感し、「今どうすべきか」考えて行動する社会的スキルを習得することが難しくなってしまう。そして、ドーパミンがすぐ得られる刺激に慣れてしまうと、刺激が得られない活動をしなくなってしまい、楽器の練習に取り組んだり、スポーツの練習をしたり、長い見通しを持ってがまん強く取り組むような自制心も低下するかもしれない。あまりに影響が大きいのでデジタルデトックスを考えた方がよいくらいだという。

小児科医の意見

アメリカ小児科学会の提言として、2歳未満の子どもがメディア使用で教育的恩恵を受ける根拠がほぼないとしており、利用をすすめていない。2歳未満の乳幼児の認知能力、言語能力、運動能力、社会的・感情的能力を発達させるには、信頼のおける保護者と知的探求を行い、社会的交流を持つことが必要としている。²⁾

日本の小児科医も、平成25年の調査では乳幼児の母親の3～4割がスマホを育児に使用しているが、2歳までのテレビやビデオ視聴は控えること、授乳や食事中的テレビ・ビデオ視聴を止めること、子ども部屋にテレビやPCを置かないことなどを提言している。小児科医会では、子どもは愛着形成のための触れあい遊び、外遊び・お手伝い・友達との集団の遊びをして、生活リズムを整えることを啓発している。³⁾

日本の小児科医で、発達障害の子どもの支援をしている澤口(2016)は、睡眠や食事などの生活改善により、発達障害傾向を改善できることを示している。その中で、もし、テレビゲームをしたり、デジタル機器を使っていたりした場合、それらを一切辞めることでADHD症状が改善するという。6歳くらいまではデジタルの早い刺激は、過刺激であり、これに無意識に応じる状態が続くと、近くにいる人の表情や言葉など、意味のある情報に注意がいなくなってしまう。実際にそばにいる人の言葉や顔に注意を向けないがスマホはじっと見る子は、自閉的傾向とみなされたりする。落ち着きがなく注意散漫でADHDと思われた子がデジタル機器を一切辞めて、改善が見られるのに

1年くらいかかるという。⁴⁾ ゲームやデジタル機器は発達障害のリスク要因なのである。

幼児の生活とメディア

まず、先の小児科学会の提言のとおり、2歳までの乳児は、メディアの利用や動画視聴などはあまり長くしないで保護者との交流を大切にされた方がよい。発達段階の中では、感覚運動期である。見る、聞くだけでなく、味わう、触る、匂いを嗅ぐなど五感から情報を得て、物事を知っていく時期で、直接人と触れあい、物に触れる体験が必要である。見る力を獲得するのにも実際のものを見て、手を伸ばしたり近づいてみたり距離を推測する練習が必要である。言葉はただ聞こえてくるだけでなく、世話をしてくれる愛着の対象の大人と、その人と同じモノを見つめる体験がコミュニケーションの始まりになる。喃語の時期には身近な大人の顔を見て、口の形をまねて音を出す練習もしている。実際におもちゃを触って動かして、手触りや重さも体験する。このような遊びは子どもにとって貴重な学びの時間と認識しなければいけない。子どもが興味を持って探索行動をするのを温かく見守ってそばにいたいようにしたい。

母親が食事の準備などをする時間、テレビやDVDの映像を見せることがあると思うが、前後に対話をし、一緒に見ていると感じられるように工夫するとよいと思う。映像ばかり見て親子の対話が少ないのはあまりよくない。

生活の中でいくつか注意した方がよいことがある。⁵⁾ まずは、ながら視聴である。テレビなどを大人が見るとき子どもがそばにいる場合もある。子どもがおもちゃで遊んでいる同じ部屋で大人がテレビや動画を見ている場合がある。これは子どもにとって自分がやりたいことの他に動画が流れていることになり「バックグラウンド視聴」と呼ばれている。親から子どもへの語りかけが少なくなり、子どもは大人からの問いかけに注意散漫になりやすい。言語や認知の発達にはマイナスの影響がある。また、子どもの遊びを観察した実験では、バックグラウンド視聴状態ではテレビが消されている状態に比べて、おもちゃを使って行う遊びの質も、集中度も落ちてしまうという。子どもにはおもちゃを与えて遊ばせながら自分は見たいものを見ようということは子どもにあまりよくないものである。また、子どもとの生活で、保護者がスマホやテレビが気になって親子間のコミュニケーションに阻害が起きることをペアレントスクリーンデトラクションという。親の方が子どもと遊んでいるときや食事中などに、スマホの確認をすれば自然と子どもとの関わりが中断され、子どもと話をするのいうわの空で対話をするようになってしまう。きちんとアイコンタクトして顔の表情を見て対話するようにしたいものである。

このように注意すべきことがあるが、メディアの中には良質なものもあり、絵本や子ども用のテレビ番組などと同じように児童文化財といえるものもある。

ベネッセの調査では、親たちはメディアに対し「目や健康に悪い」「夢中になりすぎる」と心配しながら、一方メディアには「歌や踊りが楽しめる」「知識が豊かになる」というメリットがあると思っている。⁶⁾ 子ども用の良いテレビ番組から「作る、描くなど表現力を育む」ためのヒントを得

て工作をしたりすることもあるだろう。お話を見たり聞いたりして登場人物の気持ちに共感したり、人づきあいのルールやマナーを学んだりすることもある。親が内容を吟味してこれを子どもに見せてあげたいと思うものを短時間に区切って一緒に見るならメディアの使用もよいと思われる。最近、良質な動画、子どもが主体的にお絵かきや運動などができるアプリなども作られている。⁷⁾ 親が内容を選び、一緒に遊んで体験や対話を増やすつもりで取り入れることである。子どもの様子を見て、子どもが夢中になりすぎないように制限する、など注意は必要である。

言葉の力を伸ばすような視聴

子どもの言語の習得を研究しているバトラーは、乳幼児は、画面を見て、一時的に見つめるのをやめて、おもちゃをいじったり保護者に話しかけたりすることが言語習得にプラスになると言う。子どもが幼児の番組を見て、言葉を発したり、キャラクターの歌や行動をまねたり指さしをしたり、そういうとき保護者や他の人とやりとりを行うことが言語的な刺激になる。初期の言語の習得には相互交渉（インタラクション）と、身体性（実際に身体を動かしたり、モノに触れたり）の役割が大きい⁸⁾のである。

3歳以上では、子どもの番組を見るとき、見せ方によってことばの力を伸ばす効果がある。ストラウスの実験では、ビデオを見ながら親子が子どもの理解を促すような対話的質問があるグループが、物語理解と語彙のテストで成績が良い結果であった。実験では比較のために、ときどきビデオの途中で子どもの注意を喚起するグループ、ビデオの中で女優が対話的質問をするグループがあったが、実験をみていた親があとで女優の行った質問を自然に行うことが増え、このグループでも週を追うごとに子どもの発話が増えていった。⁹⁾

要するに、一方的な語りかけになってしまいそうな状況で親子が対話をするということが子どもの発達に役立つことになる。だから、たとえば、絵本を読んでいるとき、お話に「ぞう」が出てくると子どもがおもちゃ箱の方に行って「ぞう」のおもちゃを取り出し、「あった」と言って見せに来てお話が中断になるということがあるが、このように子どもが自分の体験的な知識と結びつけながら理解していくことが子どもにとってはとても大切なことなのである。動画視聴の場合も一緒に見て対話することを努めてした方がよいと思われる。

子どもは大人との生活の中でデジタルに接することが増えてきた。スマホが身近にある状況でいろいろ困った影響も見られる。次に、いくつかのケースを見ていきたいと思う。

子どものゲーム依存・ネット依存

子どもたちはスマホやタブレットを何に使っているかという調査（長野県）では、YouTubeなどの動画を見ることが多く、次にゲームとなっている。¹⁰⁾ また、文部科学省の調査¹¹⁾では、ゲーム時間が長いほど学力テストの成績が良くないこと、SNSや動画視聴は、ゲームと同様使用時間が長い

ほど成績が良くない結果になるが、全く使用しない子どもよりも1日30分以下の時間使用する子どもの方が成績が高くなっている。この子たちは、使い方を知って少しは使用しているが、他のリアルな遊び・学び・生活の時間が多く、SNS使用は短時間で制御できているということである。

子どもにゲームをさせるときは、親がどんなゲームをしているか知り、動画もどんなものを見ているかときには一緒に見て内容を知るべきである。ゲームは対象年齢があるのでCEROレーティングマークを見て確認する。対象年齢でないゲームをすると、過剰にイライラしたりする。

もし、日々の生活リズムが崩れるほど夢中になってしまったら、依存症になりかけている。こうなってから無理にゲームを取り上げるのは難しく、暴力沙汰になったりする。カウンセラーを交えて親子で話し合いをして、夜1時間早く終わるようにするなど、守れそうなルールを決め、徐々に生活を変えていくようにする。ゲームをしないというだけでなく、他に親子でできる遊びをすることにしたり、子どもが楽しめる他の活動を探したりすることでゲームの時間が短くなるようにしていく。夜はゲーム機を使用しないという設定にして、ペアレンタルコントロールをする方法もある。ゲームをしていて課金が生じ、熱中するあまり金額が大きくなってしまう問題もある。親がお金に関しても管理を厳しくする必要がある。

友達とのトラブル・ネットいじめ

メールが来たらすぐに返事をしなければいけないという強迫観念に駆られ、スマホを片時も放せない状態になることを即レス症候群といい、集中して勉強やスポーツに打ち込むことができなくなってしまう。この背景には、リアルな生活で、大人が忙しくて子どもとの対話が少なくなり、子どもたちの人間関係も学校などで実際に本音を語り合うことができず、誰にも相談できないという状況があり、そんな中ネットで気持ちを表現し誰かに返事してもらうことがある。友達同士のコミュニケーションでは、行き違いや誤解が生まれることもある。顔が見えるコミュニケーションとは異なり、失礼なことを言うてしまうこともあり、トラブルに発展することもある。

いじめとは「一定の人間関係のあるものが心理的・物理的な影響を与える行為とされ、当該行為の対象となった児童等が心身の苦痛を感じているものを言う。」と文部科学省が定義している。¹²⁾ インターネットを通じて行われるものを含むとされている。ネットいじめでは、既読スルーされてしまうもの、グループトークで仲間はずれがおこり、別のグループを作っただれかが孤立したり、集団で特定の人物を攻撃したりということが起こりうる。

子どもたちはまず学校の友達とネットのつきあいをすることが多く、学校の延長でいじめが起こり、ひどく傷つくことがあり、不登校の原因になることもある。いじめに気づいたら、親や教師など大人が手助けして、対応しなければいけない。

不適切なつきあい・性被害を予防する

リアルな生活では、知らない人に道を聞かれても車に乗っていつてはいけないなど、安全に関わる教育をしている。ネットでも知らない人に会いに行つてはいけないと教えているはずであるが、ときどき事件が起こっている。もともと出会い系サイトなどを利用しようと思わなくても、たとえば、アイドルのサイトを見る、科学に興味がある、ゲームで対戦してみよう、などの動機からネットにアクセスし、そこから知らない人と対話し、会いに行つてしまつて犯罪被害につながってしまうことがある。学校でうまくいかないことがあり、ネットの知り合いに悩みを打ち明けて、相談に乗ってもらうこともある。これが善意の相談であればいいが、性犯罪や自殺を誘導してしまうこともある。このようなことが起こりうると留意し、大人が子どものネットの利用について、はじめは一緒に利用し、慣れてきてからもどんな使い方をしているか、見守っていく必要がある。

情報モラル教育

文科省のHPによると、情報活用能力の重要な要素である情報モラルは「情報社会で適正な活動を行うための元になる考え方と態度であり、情報発信による他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任を持つこと、犯罪被害を含む危険の回避など安全に利用できること、情報機器の使用による健康との関わりを理解することなどを含んでいる。」とある。¹³⁾

情報発信による他者への影響では、自分の自宅住所、通学路など、プライバシーを守ることを友達についても配慮しなければならない。友達なら大丈夫と思つてもその周りの人が悪用する場合があります。人の写真には肖像権があり、写真には注意が必要である。人権のほか、知的財産権にも気をつけ、映画や音楽を安易にダウンロードしないようにする。友人が作った動画なども安易なコピーはしない方がよい。

犯罪被害についてはいろいろな手口によるものがある。怪しい情報に出合つたら、周囲の大人に相談するようにした方がよい。子どもが自分でなんとかしようとすると、個人情報盗まれてよいにまずいことになる場合があり、お金を請求されても隠そうとせず大人に相談するようにしたい。

今の時代、テレビなどは番組を選んで見るようになってきている。それと同じように、SNSとのつきあい方も、情報を選び、フェイクニュースなどに惑わされず正しい情報を得るような態度や、偏見や差別につながる不快な内容はおかしいと思う判断力を養っていきたい。

また最初にあげたように、情報機器を使うときは、視力への影響、肥満や体力低下など自分の健康に気をつけなければならない。のめり込みすぎて生活リズムが崩れるなども健康への影響である。適切なつきあい方を習得する必要がある。

このように、情報機器と適切なつきあいができることをデジタルシチズンシップといい、社会的なシチズンシップと同様、現代の大人も子どもも適切なあり方を学ばなければならない。デジタル

シチズンシップと子どものオンラインの安全性を促すために、親と教育者は、リアルな生活の中で子どもと信頼関係を築き子どもが必要なとき支援を求めることができるよう準備し、また、積極的に仲介することができるよう認識を向上させていきたい。¹⁴⁾

デジタル機器はわれわれの生活にもうどんどん入ってきている。デジタル機器のメリットを生かして教育に役立てる方法を考えるべきだと思う。ただ、子どもが読むことを習得するのに、まず絵本に親しみ、次第に活字の読書になっていくようなこれまでのスタイルにも良さがある。紙の絵本には紙の絵本の味わいがある。次に紙の本とデジタルで読みの違いがどう起こるかについて取り上げたい。

紙の絵本とデジタルの絵本

紙の絵本とデジタル絵本で読みの違いが起こるかどうかにいろいろな研究がある。¹⁵⁾ 物語を読むのに、イラストや音声がある方がいいかという研究は以前から行われていて、文を読む段階では注意が散漫になるのでイラストとナレーションのどちらかだけにした方がいいという意見もあった。視覚と聴覚の情報を一緒に処理すると効率がいいという説もあるが、一度に働かせることができる作業記憶は限界があるので多すぎる情報は処理しきれないという説がある。イラストによってストーリーの進行と関係がないところに注意がいつてしまうこともある。音楽も小さな子どもの注意を引く効果もあるが、ストーリーの理解には集中を妨げることもある。そして、デジタル絵本と紙の絵本を読む親子の観察をした研究では、紙の絵本を親子で読む方が、親が子どもに多く話しかけ、絵本の内容についての話し合いが多くなることが観察され、このように対話をすることが理解を促すことがわかっている。小学生の調査でも、デジタルより紙で読んだ場合の方が理解が深まる結果が得られている。

メアリアン・フルフ（2020）も紙の本の良さを強調している。物語を読むことにより、自分以外の誰かの視点からお話の体験を味わう、その体験に感情移入することが人への共感を育てる。そして、小学5年生の調査で、デジタルの本より紙の本で読んだ場合の方が物語の順序をしっかりと思い出すことができたという研究がある。¹⁶⁾ これについて、デジタルで情報を得る生活では、どんどん情報が提示されるので細かいことや順序を覚えられない状態で、このままでは記憶する力が減ってしまうかもしれないという。深い読みをするためには、入ってくる情報について、作業記憶の細部にある内容を反芻し、背景知識と照らし合わせ、長期記憶に送るのに時間が必要である。情報の真実性を批判的に判断し、整理することも必要である。どんどん情報が提示されてゆっくり読む時間が減ると深い読みのプロセスが展開される可能性が低くなる。

デジタルは私たちの生活に入ってきて身近なものになりつつある。子どもが主体的につきあえるような工夫のある絵本も作られている。今の時代、これまでと同じように読む力を育て、デジタルの情報にも対応できるような力が必要とされている。

このためには子どもの発達に合わせて、教材の与え方を変えていくことである。まずは、これま

でと同じように小さい時期の身近な人との交流、子どもの様子を見ながら絵本を読み聞かせることを大切にしたい。今福・後藤(2022)の調査研究では、デジタル絵本を活用している家庭が28%あったが、ほとんどの家庭で紙の絵本の読み聞かせが行われており、養育者が対話的受容的読み聞かせをしている子どもは、集中力、行動抑制の制御、根気、向社会的行動が高く、表出語彙数が多いことがわかっている。¹⁷⁾

そして、自分で読めるようになったらお話の世界を自分の想像力を働かせながら主人公と一緒に旅する体験してもらいたい。自分で読むことが、言葉の力になり、身近な人への共感の体験となり、さらにいろいろな概念や知識へと広がっていくのである。情報はたくさんあるが、そのときの自分に合ったものを自分で選び、自分の理解に合わせて読み進める力を身につけていきたい。

小学校以降の ICT の使用

小学校高学年以降の学習では、ICTはいろいろな活用できると思われる。図鑑や大きな辞典のように調べて知識を得ることができる。ただ、インターネットで調べるとすぐわかるので自分で考えてみるということを努めてした方がいいと思う。また、大量の情報があるが大切な点はどこなのか、まとめる力が必要である。順序立てて整理して自分の知識とするには、深く知ることが大切で、そのためにどう系統立てて理解するかが大切である。子どもたちに教えるにはそれぞれの教科の専門性も問われることになるだろう。

今の生活の中で自分ではできない実験や調査について、映像などの資料から学ぶことができる。行ったことのない場所について、地域の企業の活動を知ったり、遠くの地域の生活について知ったりすることもできる。うまく使うことができれば、子どもたちの学びを広げるための道具として使用できるものだと思う。

プログラミング教育などとも言われているが、あまり小さいうちから学ぶ必要はないようである。まずは、筋道たてて考えていく考え方を身につけることが先になる。

終わりに

私たちの生活の中にテレビやSNSがいつの間にか入ってきている。しかしながら、人と人とのコミュニケーションの基礎は、直接の対話である。子どもはまず、家族の中で親の声を聞き、口元を見て言葉を学ぶ。抱っこしてもらって温かい落ち着ける場所があることを感じる。身近な人の顔を見て、表情を見て声の調子を聞いて感情を伝え合う。生まれてすぐの子どもにはまず、このような関わりが必要である。

そして、子どもは、子どもの周りにおもちゃで遊んでいろんなものがあることを知っていく。直接触れていろんなものを知り、言葉の力をつけていく。言葉の力を伸ばすには、体験したものについて大人と共有するような対話をすることである。この発達の手筋を踏まえると、小さい時期に

子どものそばにいる大人が子どもの体験に基づいた言葉をかけ、対話することが何よりも大切である。大人がスマホに気をとられたりしないで、子どもと一緒に身近なものについて話そうにしたい。

ある程度、言葉の理解ができるようになったら、絵本や子ども対象のテレビなども楽しむことができる。このとき、大人が内容を確認してできれば一緒に楽しむとよいだろう。はじめは親が子どもの様子を見ながら、一緒に絵本を見て声に出して読んでお話を楽しむ方がよい。子どもがわからなそうなときはちょっとゆっくりにしたり説明を加えたりすることもできる。子どもはゆっくり読んだり何度も読んだりしてお話を味わい、理解することができていく。

テレビなどお話が一定の早さで流れるものを理解するようになったら、そういうメディアを生活に取り入れるのもよいかもしれない。このときも親が内容を確認して子どもに与え、様子を見守り、夢中になりすぎないように制限をして、普通の生活リズムを大切にすることである。

コロナの後、情報機器の適切な使用ができるようにしていこうといわれている。しかし、情報機器の使用には危険もある。特に社会経済的に苦しい家庭では、スマホはあるが情報機器の使用はゲームなどに偏ってしまい、トラブルが生じて親にあまり相談できない場合もある。教育者みずから危機対応についても学び、子どもたちや保護者との関係を良いものにして、相談できる体制も必要と思われる。

ICTのポジティブな利用法についてはまだ開始されたばかりで各教育現場でいろいろ実験的な試みがされているところである。教育を通じて、皆が生活全般において主体的に自分が取り組むものを選び、どのように取り組むか決めて生活運営をしていく、そんな主体的な態度を育むことを目標としているが、その一部として情報機器の使用もある時代になっていると思う。安全なつきあい方について子どもたちと一緒に学び、適切に利用できるようにしていきたい。

引用文献

- 1) アンデシュ・ハンセン. (2020). スマホ脳. 新潮新書. pp77-78.
- 2) 森田康宏・堀田博史・佐藤朝美・松河秀哉・松山由美子・奥林泰一郎・深見俊崇・中村恵. (2015). 乳幼児のメディア使用に関するアメリカでの最近の声明と我が国における今後の課題. 教育メディア研究. 21 (2). pp61-77.
- 3) 佐藤和夫. (2018). ITの功罪：電子メディアの子どもへの影響とその対応. 小児保健研究. pp18-22.
- 4) 澤口俊之. (2016). 発達障害の改善と予防. 小学館. pp171-174.
- 5) 佐藤朝美. (2024). デジタル時代の賢い「スマホ育児」. 中央法規. pp21-24.
- 6) 5)と同じ. pp14-15.
- 7) 5)と同じ. pp40-78.
- 8) バトラー後藤祐子. (2021). デジタルで変わる子どもたち——学習・言語能力の現在と未来. 筑摩書房. p84.
- 9) 8)と同じ. pp90-93.

- 10) 松島恒志. (2024). 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. p13.
- 11) 10) と同じ. pp24-26.
- 12) 文部科学省. いじめの定義の変遷.
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/__icsFiles/afieldfile/2018/03/19/1302904_001.pdf (2025年1月31日閲覧)
- 13) 文部科学省. 情報モラル教育ポータルサイト.
<https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/moral/index.html> (2024.8.17閲覧)
- 14) 経済協力開発機構 (OECD) 編著. LINE みらい財団監訳. 斎藤長行・新垣 円訳. (2022). デジタル環境の子どもたち——インターネットのウェルビーイングに向けて. 明石書店. p140.
- 15) 8) と同じ. pp99-131.
- 16) メアリアン・ウルフ. 大田直子訳. (2020) デジタルで読む脳・紙の本で読む脳. インターシフト. pp144-173.
- 17) 今福理博・後藤沙耶. (2022). 幼児における紙絵本・デジタル絵本経験と言語・社会性の発達. 武蔵野大学人間学研究論集. pp23-32.

参考文献

- 諸富祥彦. (2018). スマホに負けない子育てのススメ. 主婦の友社.
- 内田伸子. (2022). AIに負けない子育て. ジアース教育新社.