

【フィリピン】デジタル機器の活用がコロナ禍における幼児のハピネス(幸福)およびレジリエンスに及ぼす影響

テルマ・ミンゴア¹、ジャスパー・ヴィンセント・アロンタガ¹、ディーナ・クラバ²、クリスティン・ヘルナンデス¹、
アビゲイル・ライス¹

1- デ・ラ・サール大学(フィリピンマニラ) 2- ファーイースタン大学ルーズベルト(フィリピン)

フィリピンでは、教育省(DepEd)が基礎教育制度を通じて5～8歳の児童の心身発達を監督している。この教育制度は、幼稚園の入園資格を得る5歳児からスタートする(共和国法第10410号)。本稿で用いる「調査対象児」という用語は、今回の調査の対象である5歳および7歳の子どもたちを指す。2020年3月、新型コロナウイルスの感染拡大によりフィリピン中の学校が閉鎖されたことによって、それまで対面授業を受けていた児童の生活は著しく影響を受けた。こうした「New Normal(ニューノーマル)」と呼ばれる新しい生活様式に対応するため、教育省は2020年に基礎教育学習継続計画(BE-LCP)を導入する教育省令第12号を発令し、「最も重要で不可欠な学習内容」(MELCs)に焦点を当てたK-12カリキュラム(幼稚園から高校までの教育課程)の見直しが行われた。こうした中で、遠隔学習は重要な教育手段となった。

フィリピンの子どもたちがコロナ禍によって遠隔学習を強いられた結果、次の変化が明らかになった。すなわち、子どもたちにとって家庭が唯一の学びと成長の場になったこと、彼らの親や保護者が子どもたち(特に5歳と7歳の子どもたち)に学習を促す直接の担当者となったこと、子どもたちは同じ年ごろの友達とじかに触れあったり遊んだりすることができなくなってしまった、ということである。こうした「ニューノーマル」の生活において、子どもたちのレジリエンスやハピネス(幸福)はどのような影響を受けているのか、影響を及ぼす環境的要因は何であるのかを知ることが重要となっている。文献によると、オンライン学習を余儀なくされている子どもたちにとって、デジタルテクノロジーは社会からの孤立感や不安を軽減し、他人とのつながりを保ち続ける一助となっている。従って、本研究では、デジタル機器の活用が5歳および7歳の子どもたち

のレジリエンスやハピネスにどのような影響を及ぼしているかを調査した。さらに、調査の結果に基づき、家族、学校、および政府の役割についても考察する。

調査方法

私たちは2021年8月から9月にかけてオンラインのアンケートフォーム「Google フォーム」を使用して5歳児および7歳児の母親たちにアンケートを送付し、調査の協力を求めた。調査の対象世帯はフィリピンの3大群島であるルソン島、ビサヤ諸島、ミンダナオ島の地方都市に住む中間所得層である。アンケートでは、子どもたちの年齢、性別、出生順序などのデモグラフィックデータ、さらには親の世帯収入や学歴などの交絡因子データも収集することにした。

その結果、5歳児の母親 218 名、7歳児の母親 202 名、合計 420 名から回答を受け取った。

アンケート調査の主な質問は以下の通り。Q1:新型コロナに関わる状況、Q2:子どもの基礎情報、Q3:登園登校状況、Q6:子どものレジリエンス(CYRM-R 尺度)、Q7:子どものハピネス(QOL) (KINDL 尺度)、Q9:子どものデジタルメディア活用実態、Q10:子どものデジタルメディア活用時の保護者の関わり、Q11:コロナ禍以前と比べた場合の子どもの ICT 活用に対する母親の抵抗感の変化、Q12:子どもの日常的な時間の使い方(遊び、デジタルメディア活用等)、Q14:コロナ禍以前と比べた場合の時間の変化(遊び、デジタルメディア活用時間)、Q21:家庭の基礎情報、子育て支援。

この調査で使用した「児童・青少年のレジリエンス尺度」(CYRM-R)は、17項目のレジリエンスに関する質問で構成され、調査対象児について「最もよく知っている者」(PMK)によって回答してもらうものである。本研究では、一貫性を保つため、母親を PMK として選んだ。従って、母親が回答者となる。

ここで用いる「レジリエンス」という用語は、人間が厳しい逆境におかれた場合に、心理的、社会的、文化的、物理的リソースを操作してハピネスを維持する能力、さらには、これらのリソー

スを文化的意義のある方法により個別または包括的にすり合わせる能力を意味する(Ungar & Liebenberg, 2011)。

レジリエンスの測定に当たっては、全体的なスコアのほか、パーソナルレジリエンスおよび保護者・養育者レジリエンスのスコアも算定した。Q1、2、3、7、9、10、12、13、14、16はパーソナルレジリエンスに関するもので、5段階評価に基づき、最大スコアは50とした。Q4、5、6、8、11、15、17は保護者・養育者レジリエンスに関するもので、最大スコアは35とした。

KINDL 尺度は、健康状態に関連した児童・青少年の QOL(生活の質)を評価するための一般的な手法である。尺度は 24 の質問で構成され、6つの下位項目(身体的 QOL、心理的 QOL、自尊感情、家族関係の QOL、友達関係の QOL、日常機能(学校や保育園/幼稚園))に基づきスコアを算定する。

データ分析では、デモグラフィックデータの記述統計のほか、ハピネス(KINDL)、レジリエンス(CYRM-R)、ICT 活用の相関分析を行った。

結果と考察

調査対象児は合計 420 名、うち女子が 223 名、男子が 196 名となった。アンケートの回答者は全て母親である。図1は調査対象児を年齢別にまとめたものである。

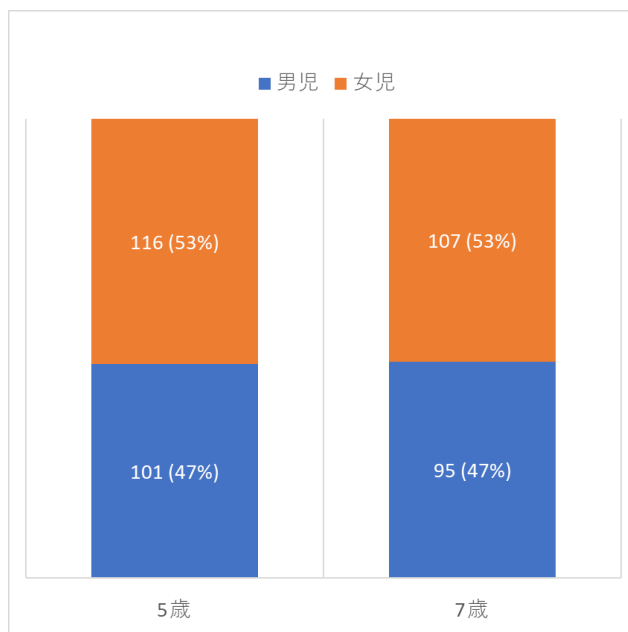


図1:調査対象児の内訳

調査対象児の大半は、子どもが2人か3人いる家庭の子どもであり、5歳児の睡眠時間は大半が9～10時間、7歳児の睡眠時間は大半が8～9時間であった。

調査時、大半の母親たちの居住地はロックダウンの状況下であり、大半がワクチンを受けており、政府のパンデミック政策については「まあ満足している」、感染拡大への不安については「まあ心配している」との回答が多かった。また、回答した母親たちとそのパートナーの大半が4年制大学を卒業しており、下位中流階級の世帯であった。

5歳児および7歳児のレジリエンスに関する回答傾向

図2は調査対象児のレジリエンスに関する回答の結果をまとめたものである。全体として、5歳児と7歳児のCYRM-R平均値には(2つの下位項目においてさえも)統計上の明確な差異は見られなかった。

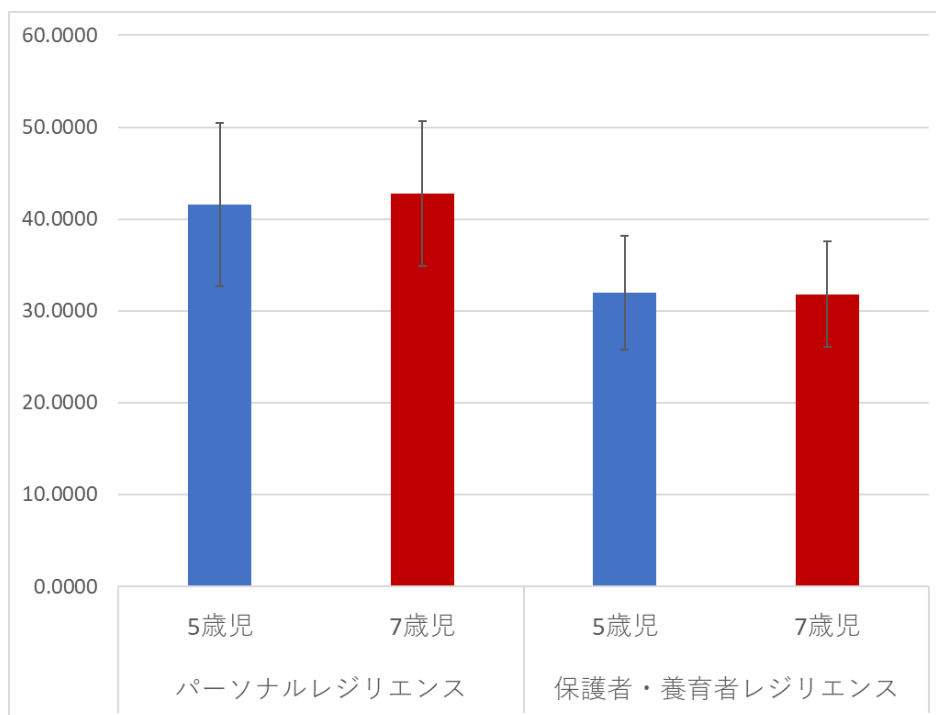


図2:調査対象児のレジリエンス(CYRM-R)

5歳児および7歳児の大半が、「一緒にいると楽しい、他の子が一緒に遊びたがるような子どもである」、「自分が園／学校に溶け込んでいると感じている」、「公平に扱われている」、「自分が成長していることや、何事も1人でできることを他者に見せる機会がある」、「自分自身で行動できる」、「大きくなった時に役に立つことを学ぶ機会がある(料理、仕事、人助けなど)」といった項目でパーソナルレジリエンスを示している。

保護者・養育者レジリエンスに関しては、5歳児および7歳児の親／養育者の大半が、「子どもがどこにいて、大抵の時間、何をしているのかを知っている」、「子どもについてよく知っている(例えば、子どもが何に喜び、怖がり、悲しんだりするのか)」、「子どもにはお腹が空いたら食べられるものが十分に家にある」、「子どもが自分の気持ちについて家族／養育者に話す」、「子どもにはつらい時に気にかけてくれる家族／養育者がいる(例えば病気だったり、何か間違ったことをしてしまった時)」、「子どもは家族／養育者と一緒にいると安心するようだ」と

いった項目に該当している。また、「子どもは家族／養育者との季節の行事などの楽しみ方が好きである(祝日や自分たちの文化について学ぶなど)」との回答も多かった。

5歳児および7歳児のハピネスに関する回答傾向

図3は調査対象児のハピネスに関する回答の結果をまとめたものである。全体として、5歳児と7歳児の KINDL 平均値には統計上の明確な差異が見られなかった。しかし、KINDL の下位項目に関しては、「身体的 QOL」および「友達関係の QOL(社会的機能)」の項目で、7歳児の平均値が5歳児の平均値を有意に上回った。この結果によって、5歳児と7歳児の大半がハッピーに過ごしており、特に7歳児は身体的 QOL および友達との交流が5歳児より良い状態にあることが伺われる。

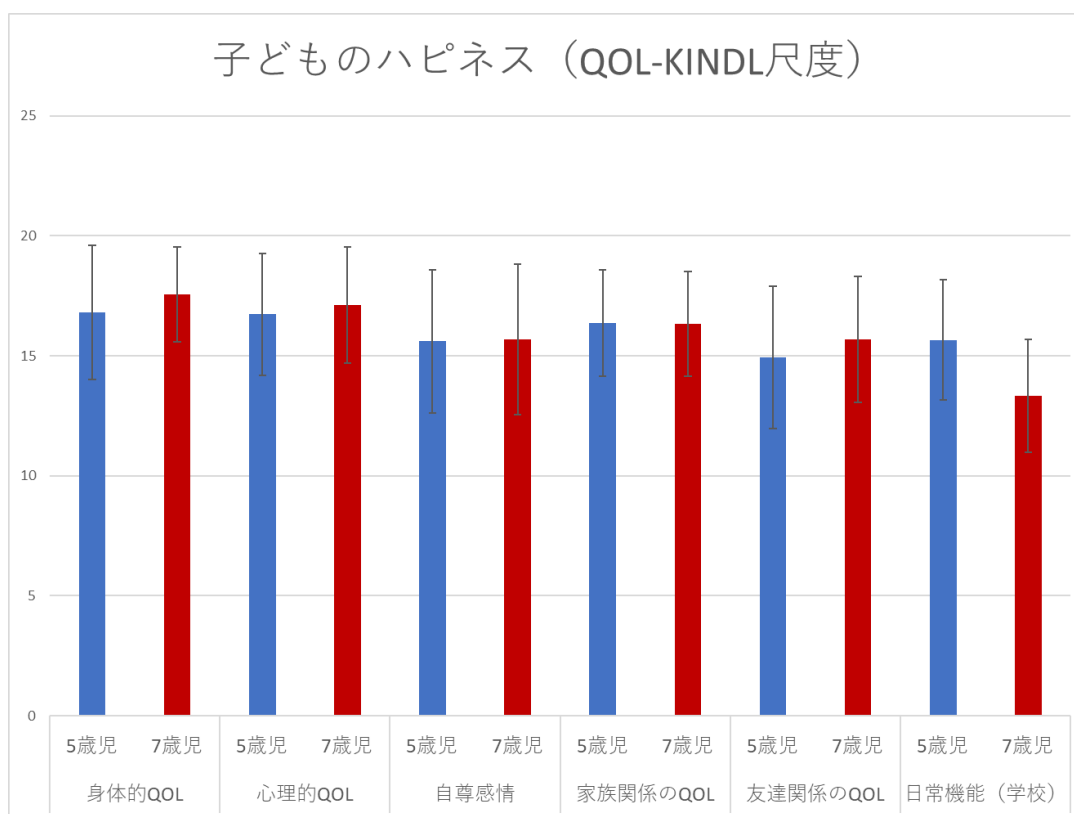


図3:調査対象児のハピネス(QOL-KINDL 尺度)

身体的 QOL に関しては、調査対象児の大半が、「疲れてぐったりする」ことが全くないと回答している。また、心理的 QOL に関しては、「ひとりぼっちだと感じている」、「怖がって不安そうにしている」ことはないと回答しており、家族関係の QOL の項目に関しては、常に「親とうまくいっている」、「家で気持ちよく過ごしている」状態であり、友だち関係の QOL 項目に関しては「他の子どもに比べて自分が変わっていると感じる」ことは無いと回答している。

2つの年齢グループを比較したところ、自尊感情の項目では、7歳児の大半が自信をもち、常に優れたアイデアをいろいろ思いついているが、日常機能の項目では、5歳児が常に保育園／幼稚園に行くのを楽しみにしている一方、7歳児は将来に不安を抱えていることが明らかになった。

子どもが ICT を活用する方法

子どもがデジタルメディアを頻繁に利用する目的は「音楽を聴く」、「ゲームをする」、「園／学校の宿題をする」などであった。また、7歳児は「動画を視聴する」、「写真を撮影する」、「身体を動かせるようなプログラムを楽しむ」、「学校で配信されているプログラムを視聴する」、「テレビ電話などの遠隔通話をする」といった目的でも、デジタルメディアを頻繁に使用していた。

子どものデジタルメディア利用時における親の関わりについては、「子どもが使用・視聴するものを親が選ぶ」、「子どもが使用・視聴している様子を気にかける」、「子どもが使用・視聴している内容に即して話しかける」、「使用・視聴時間を決めるよう声をかける」、「知らないことが出てきた時に一緒に調べる」、「子どもが難しいことに取り組めるよう支援する」などが大半の回答であった。また、7歳児の親は子どもと一緒にデジタルメディアを使用・視聴するだけでなく、子どもに1人で使用・視聴することも許可していた。

コロナ禍以前と比べた場合、2つの年齢グループとも、コロナ禍にある現在は屋内で遊ぶ時間が増え、屋外で遊ぶ時間は減少していた。その結果、家庭でデジタル機器を使用する時間やテレビを見る時間が増え、7歳児の母親が子どものデジタルメディア活用に対して感じていた

抵抗感は薄れつつあり、デジタルメディアを娯楽や遊び、勉強のツールとして捉えるようになっていた。

ICT 活用に関する相関関係

図4は ICT 活用に関する複数項目の相関関係を表したものである。「Q12:子どもの日常的な時間の使い方(遊び、宿題、デジタルメディアの活用など)」の集計値は、「Q9:子どものデジタルメディア活用の実態」、「Q10:子どものデジタルメディア利用時における親の関わり」、「Q14:コロナ禍以前と比べた場合の行動時間の変化(遊びやデジタルメディアの活用など)」の集計値との間に弱い負の相関が確認された。また、「Q11:子どもの ICT 活用に対する母親の抵抗感のコロナ禍以前からの変化」の集計値との間には弱い正の相関がみられた。

さらに、「Q11:子どもの ICT 活用に対する母親の抵抗感の変化」の集計値は、「Q14:コロナ禍以前と比べた場合の行動時間の変化(ICT 活用、宿題、遊びなど)」の集計値との間に弱い正の相関がみられた。すなわち、様々な活動に子どもを関与させることによって、デジタルメディアの活用時間が減少し、親の関わりや子どもの ICT 活用に対する母親の抵抗感が薄れる結果となっていることが伺われる。

同様に、「Q9:子どものデジタルメディア活用の実態」は、「Q10:子どものデジタルメディア利用時における親の関わり」と強い正の相関があることが確認された。

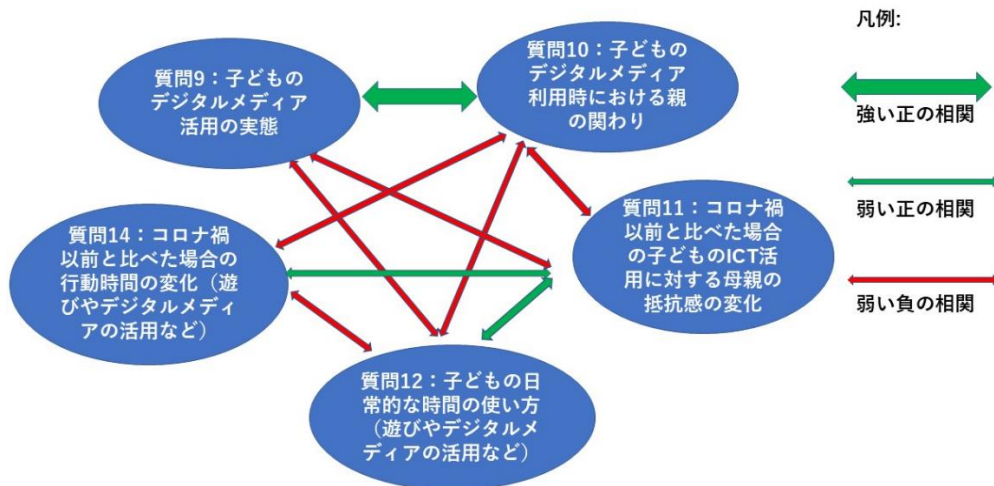


図4:ICT 活用の相関図

CYRM-R (レジリエンス)と KINDL (QOL)の相関関係

図5は CYRM-R (レジリエンス)と KINDL (QOL／ハピネス)の相関を表したものである。レジリエンスと QOL／ハピネスとの間には有意の正の相関($p < .01$)が確認された。このことから、レジリエンスの水準が高いほど、QOL (ハピネス)が高いことが伺われる。

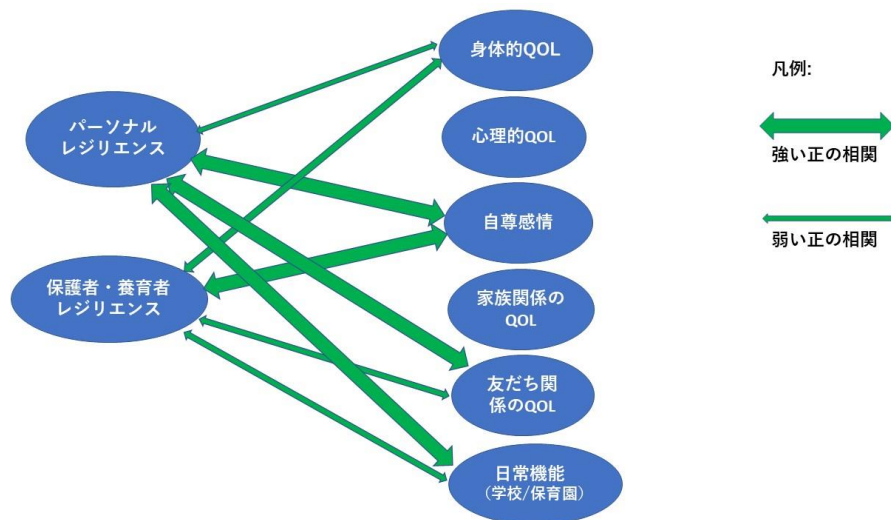


図5:CYRM-Rと KINDL (QOL)の相関図

5歳児と7歳児の回答を統合して分析した結果、パーソナルレジリエンスには「自尊感情」(Q7s9～Q7s12)、「友達関係の QOL」(Q7s17～Q7s19)、「日常機能(学校)」(Q7s21～Q7s22)との強い相関が、「身体的 QOL」(Q7s1～Q7s4)とは弱い相関が確認された。一方、保護者・養育者レジリエンスについては、「自尊感情」との強い相関が見られたが、「身体的 QOL」、「友達関係の QOL」、「日常機能(学校)」とは弱い相関となっていた。

しかしながら、7歳児の回答のみに焦点を当てると、パーソナルレジリエンスは「精神面の健康」(Q7s7～Q7s8)との弱い相関が見られた。

CYRM-R と ICT 活用の相関関係

5歳児および7歳児の回答を統合して分析した結果、CYRM-R の全ての下位項目と ICT 活用の間には有意の相関が見られなかった。

しかしながら、5歳児のみについては、「Q6: パーソナルレジリエンス(CYRM-R 尺度)」と、ICT 活用に関する項目も含む「Q12: 子どもの日常的な時間の使い方(遊び、勉強、宿題、デジタルメディアの活用など)」との間には有意の正の相関(ただし相関性は弱い)が確認された。このことは、子どもが日常的な時間をどのように使うかがパーソナルレジリエンスに影響することを示している。従って、子どもが一日の時間をどのように使うかによって、学校での成績、行動の調節、友人との関わり、新たな物事を学ぼうとする意欲が変わっていく可能性がある。活発かつ創造的に行動すること、新たな物事に挑戦すること、興味ある活動に没頭すること、テレビや映画を見ること、インターネットを使うことは、コロナ禍の生活を乗り越えていく助けとなりうる要因である(チルドレンズソサエティ、2020; 英国家統計局、2020)。こうした要因は、新経済学財団(New Economics Foundation, NEF)が定義する「ハピネスを決定する5つの主要インフルエンサー」(すなわち、他人とつながる、活発に活動する、注意を向ける、学び続ける、寛大になること)(Aked その他、2008)とも調和している。

7歳児に関しては、「Q11:子どものICT活用に対する母親の抵抗感の変化」と、CYRM-R調査の下位項目(パーソナルレジリエンスと保護者・養育者レジリエンス)との間に弱い正の相関が見られた。このことは、親がデジタルメディアの活用には抵抗感をもたないほど、子どものパーソナルレジリエンスと保護者・養育者レジリエンスが高まることを示している。コロナ禍の生活のおかげで、親は子どものデジタルメディア活用を以前より受け入れるようになってきている。特に、ロックダウンや隔離政策が実施されている間、他人とつながっているためには、デジタルメディアの存在が不可欠となっている。BohnertとGracia(2020)の研究によると、デジタルメディアの活用は、他人との社会的なつながりを維持する意味でも、ハピネスとの間に正の相関関係が存在する傾向がある。コロナ禍によりロックダウンが実施され、物理的距離を確保することが必要になり、他人とのつながりを維持することは困難になった。ソーシャルメディアの利用は、家族や友人とオンライン上で連絡を取り合うために、主要なコミュニケーション手段となっているが、子どもを支援する手段としても機能している(Bartlett & Vivrette, 2020、Gabbadini その他、2020)。

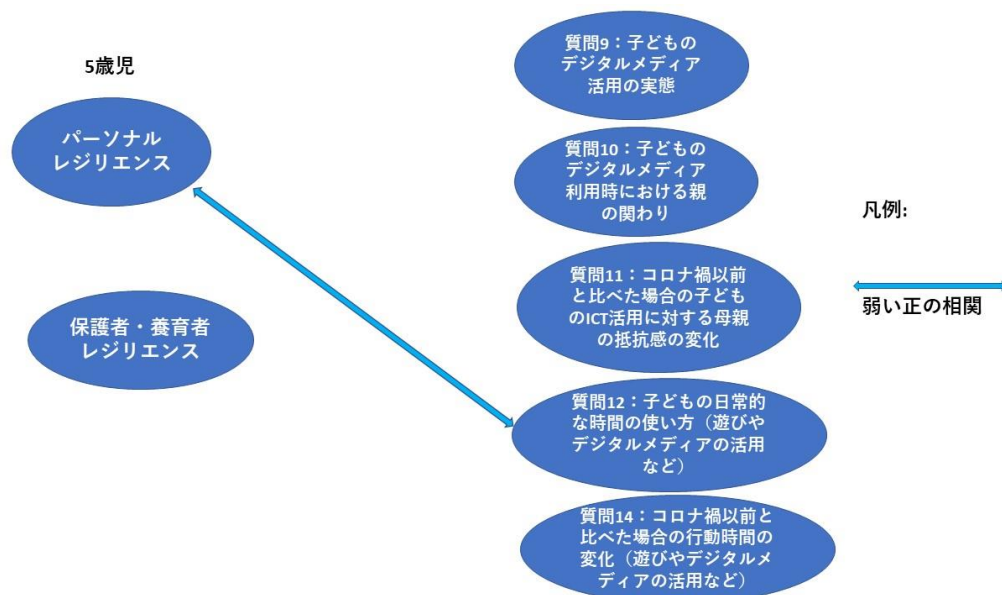


図6-a:CYRM-RとICT活用の相関図(5歳児)

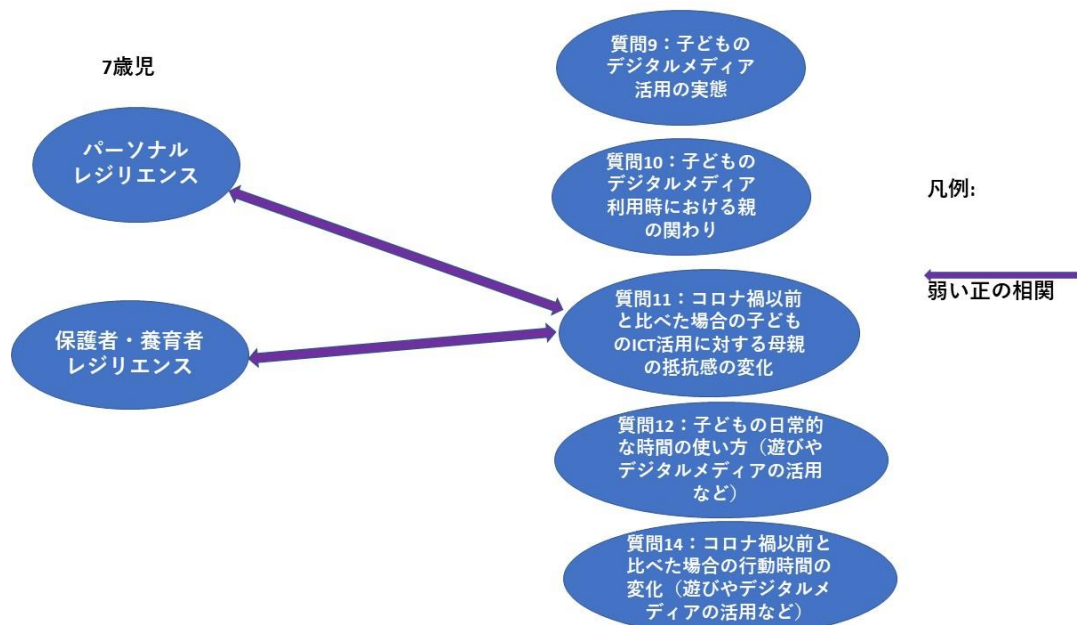


図6-b: CYRM-RとICT活用の相関図(7歳児)

KINDL (QOL／ハピネス)とICT活用の相関関係

図7はKINDLとICT活用の相関関係を表したものである。全体として、5歳児と7歳児の回答を統合して分析した結果、KINDLの下位項目である身体面の健康(Q7s1)のみが、子どものデジタルメディア活用の実態(Q9)と弱い正の相関があることが確認された。すなわち、子どもがデジタルメディアを活用すればするほど、健康で活気に満ちるようになることが示唆されている。

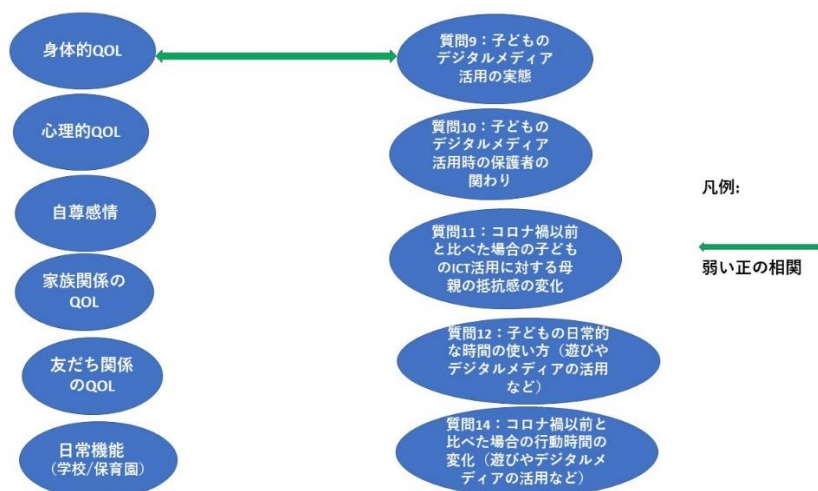


図7: KINDL (QOL)と ICT 活用の相関図

しかし、5歳児に関しては、KINDLの下位項目「日常機能(学校)」(Q7s21～Q7s24)は、ICT活用に関する「Q10:子どものデジタルメディア活用時の保護者の関わり」との間に弱い正の相関が見られた。フィリピンでは全ての学校でモジュラー学習(学校がプリント教材を配布し、数日後に回収する)とオンライン学習を組み合わせたハイブリッド型授業を実施していることから、5歳児のテクノロジー活用に対する親の関わりも増えることになった。また、7歳児に関しては、KINDLの下位項目「自尊感情」(Q7s9～Q7s12)が、「Q11:子どものICT活用に対する母親の抵抗感のコロナ禍以前からの変化」との間に弱い正の相関が確認された。こうした結果から、「子どものテクノロジー活用に対する親の抵抗感が薄れ、様々な用途に使用することを容認していること」と、「子どもの自尊感情の向上」との間に相関関係があることが伺われる。

本研究の結果と限界

フィリピンで行った調査の結果、7歳児および5歳児のレジリエンスとQOL(ハピネス)の間には有意の差異が見られなかった。また、レジリエンスにはQOL(ハピネス)と強い正の相

関関係が確認された。一方、レジリエンスと ICT 活用との間には有意の相関が見られなかったが、QOL(ハピネス)の「身体的 QOL」は子どものデジタルメディア活用の実態と弱い正の相関関係があった。さらに、子どものデジタルメディア活用の実態は、子どものデジタルメディア利用時における親の関わりと強い正の相関関係が見られた。

こうした結果から、子どものデジタルメディア利用時における親の関わりは子どもの実際のデジタルメディア活用にとって重要な要因ではあるものの、子どものレジリエンスとハピネスはデジタルメディア活用に依存しているわけではないという結論が得られた。

従って、親が子どものデジタルメディア活用に関わる際には、子どもの身体的 QOL に気を配る必要がある。具体的には、視聴時間が長すぎないように注意して監督し、デジタルメディアによる様々な活動を提案してバランスの取れた使用方法にするなどである。学校においては人間工学的なデジタル機器の活用を検討することも一案である。政府に対しては、親の意識向上に焦点を絞り、子どものレジリエンスやハピネスを促進し、デジタルメディア活用の支援を強化するような取り組みが期待される。

今後は、コロナ禍の終結後も視野に入れた長期的な調査を行い、子どものレジリエンス、ハピネス、およびデジタルメディア活用の変化を追跡し、研究していくことが望まれる。

参考文献

Aked, J., Marks, N., Cordon, C. & Thompson, S. (2008). Five Ways to Wellbeing: A report presented to the Foresight Project on communicating the evidence base for improving people's well-being. (「幸福になるための5つの方法:Foresight Projectに提出した幸福度を高める要因に関する報告書」) <https://neweconomics.org/2008/10/five-ways-to-wellbeing>

Alotaibi, T., Almuhan, R., Alhassan, J., Alqadhib, E., Mortada, E., & Alwhaibi, R. (2020). The Relationship between Technology Use and Physical Activity among Typically-Developing Children. (「健常児のテクノロジー活用が身体的活動に及ぼす影響」) *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 8(4), 488. <https://doi.org/10.3390/healthcare8040488>

Bartlett, Jessica Dym & Vivrette, Rebecca (2020). Ways to Promote Children's Resilience to the COVID-19 Pandemic. (「新型コロナパンデミックに対する子どものレジリエンスを促進する方法」) <https://www.childtrends.org/publications/ways-to-promote-childrens-resilience-to-the-covid-19-pandemic>

Bohnert, M., & Gracia, P. (2021). Emerging Digital Generations? Impacts of Child Digital Use on Mental and Socioemotional Well-Being across Two Cohorts in Ireland, (「デジタル世代の出現? 子どものデジタル活用が精神面の健康および社会情緒的発達に及ぼす影響:アイルランドにおけるコホート研究」) 2007–2018. *Child Ind Res* 14, 629–659 (2021). <https://doi.org/10.1007/s12187-020-09767-z>

Gabbiadini A, Baldissarri C, Durante F, Valtorta RR, De Rosa M, & Gallucci M (2020) Together Apart: The Mitigating Role of Digital Communication Technologies on Negative Affect During the COVID-19 Outbreak in Italy. (「離れていても一緒に乗り越えよう:イタリアのコロナ禍におけるネガティブな影響を軽減するデジタル通信テクノロジーの役割」) *Frontiers in Psychology* 11:554678. doi: 10.3389/fpsyg.2020.554678

英国家統計局 (2020). Coronavirus and the social impacts on young people in Great Britain: 3 April to 10 May 2020: Indicators from the Opinions and Lifestyle Survey on the impact of the coronavirus (COVID-19) pandemic on young people in Great Britain. (「新型コロナと社会が英国の若者に及ぼす影響:2020年4月3日~5月10日:新型コロナパンデミックが英国の若者に及ぼす影響に関する Opinions and Lifestyle Survey に基づく指標」) <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/birthsdeathsandmarriages/ageing/articles/coronavirusandthesocialimpactsonyoungpeopleingreatbritain/3aprilto10may2020>

Ra CK, Cho J, Stone MD, et al. (2018). Association of Digital Media Use With Subsequent Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Among Adolescents. (「デジタルメディア

の使用が青少年の注意欠陥・多動性障害の症状に及ぼす影響」) *JAMA*. 2018;320(3):255–263. doi:10.1001/jama.2018.8931

Smahel, D., Wright, M. F., & Cernikova, M. (2015). The impact of digital media on health: children's perspectives. (「デジタルメディアが健康に及ぼす影響: 子どもの考え方」) *International journal of public health*, 60(2), 131–137. <https://doi.org/10.1007/s00038-015-0649-z>

チルドレンズソサエティ (2020). Life On Hold: Children's Well-being and COVID-19. (「一時停止した人生: 子どもの幸福と新型コロナ」) <https://www.childrensociety.org.uk/information/professionals/resources/life-on-hold>

Ungar, M., & Liebenberg, L. (2011). Assessing resilience across cultures using mixed methods: Construction of the child and youth resilience measure. (「複合手法による各国のレジリエンス評価: 児童・青少年のレジリエンス測定法の構築」) *Journal of Mixed Methods Research*, 5(2), 126-149.

謝辞

データ収集に協力して下さったレオノール・ディアス博士、ミカ・デニス・デル・ムンド女史、フランシス・クリスティン・キャンオン女史、マリア・カロリーナ・デ・オカンポ女史、並びに統計学者として助言して下さったアルミ・ランタノ女史に心より感謝申し上げます。