

# 家庭内における子どもと情報機器の接触機会の調査

富士通デザイン株式会社

## プロジェクトの目的

子どもをメインにターゲットとしていない情報機器などの製品が、家庭内において子どもと接触し事故を起こしてしまう可能性について、子どもの行動の調査を実施し、今後の情報機器の設計開発やソリューション提案を検討するうえで参考となるデータを収集することを目的とした。

## 実施方法

子どもと同居する家庭に対して自宅訪問調査を実施。生活の不都合と収納物をマップ上に表した。その結果に基づきWeb調査を行い、普段に生活や避難時における不都合・危険マップ、子どもの行動特性についての定量的なデータの収集を行った。

### [1] 自宅訪問調査

0歳から10歳までの子どもと同居する母親の家庭に対して住宅訪問・レポート調査を実施(関東・関西・東北居住、21件)

間取りや家具の配置の詳細と生活の中の不具合を地図上に記入してもらった。

### [2] Web調査

調査[1]で特徴的に表れた項目に対して、Webを利用した定量調査を実施した。(全国主要都市居住、賃貸マンション居住者、サンプル数:210名)

## 結果

自宅訪問調査から、以下のような行動が報告された。

a)「スイッチを触る」

b)「隙間に指を入れる」、「隙間にも物を入れる」、「すきまに自分がはいる」

c)「コードを引っ張る」、「コンセントを触る」

web調査から、情報機器による事故は185件中4件発生し、事例として「スイッチに触れる」「指をはさむ」「感電」が報告された。また、情報機器に関する子どもに見られる特徴的な行動は、254件中4件であり、「隙間に指を入れる」「隙間にも物を入れる」「誤動作」が報告された。

3.11震災時に家庭の中で転倒したものでは、本棚や食器棚が多いが、テレビ、電話、パソコン、プリンター、CD・DVDラックの転倒の報告も見られた。

## 今後の展望・展開

今回の調査で、家庭内で必ずしも子どもの使用を想定していない情報機器と子どもの接触機会が多数あり、子どもの事故、あるいは物損につながる可能性があることが明らかになった。今後、具体的な接触シチュエーションを明らかする調査も必要であり、どのような状況(保護者の介在、接触時間帯など)で情報機器に接触機会するか、またどのような理由で子どもが興味を持って接触行動を起こすのかなどを明らかにして具体的設計基準にしていく必要があると考えられる。