

エースチャイルド Filiiに関するインパクト・レポート

2021年7月

目次

1. レポートの目的

2. 対象事業の概要

3. 解決を志向する社会課題とレバレッジポイントの設定

4. インパクト評価の方法

5. 成果と今後の課題

Appendix（補論）：IMPの枠組みによる評価

1. 本レポートの背景・目的

- 近年、企業のパフォーマンスについて、経済的価値だけでなく、社会・環境的価値を併せて創出することが期待されるようになってきている。例えば、SDGs（2030年に向けた持続可能な開発目標）に向けての貢献への期待の高まりや、脱炭素に向けたポジティブ影響促進/ネガティブ影響回避の企業のアクションを後押しするESG投資（環境・社会・ガバナンスに配慮した企業への投資）が拡大してきている。
- そうした中、ベンチャー企業においても、社会への価値創出を重視し、またその価値について、「インパクト・レポート」という形で公表する動きが見られるようになってきている。インパクト・レポートとは、当該企業/事業がステークホルダー（顧客、従業員、その他の利害関係者）に対して生み出す様々な価値（インパクト）について、見える化を図るものである。
- 本インパクト・レポートは、エースチャイルド株式会社（以下、エースチャイルド）のFiii（子どものスマホの適正利用に向けたモニタリングサービス）事業の新機能（適正なスマホ利用に向けた家庭ルール管理）に関して、創出している価値（インパクト）を見える化し、実際に子どもの行動変容（スマホ利用の変化）にどのような効果をもたらしているかを分析・評価し、課題解決に向けた事業発展につなげることを目的とする。

2. 対象事業の概要

- 本レポートにおけるインパクト評価の対象は、エースチャイルドのFiii（子どものスマホの適正利用に向けたモニタリングサービス）事業の新機能（適正な利用に向けた家庭ルール管理）である。
- 今回のインパクト評価は、このルール管理機能が、実際に子どもの行動変容につながっているかを分析・検証するものである。

■ Fiiiについて

- Fiiiは、エースチャイルドが提供する子供向けスマホ・インターネット利用の見守りサービスである。子どもの安全・安心なスマホ・インターネット利用に向けて、SNS利用を含めて、子どもの利用状況をモニタリングすることができる仕組みである。

■ ルール管理機能

- 上記の考え方の中で、子どもの適正なスマホ利用を促すためには、家庭内でのルール・マネジメントが重要ではないか、という仮説のもと、家庭内でのスマホ利用ルール設定・運用を促進するための新機能を2020年5月に開発・実装した。
- Fiii のルール管理は、子どもごとに、ルール運用を ON / OFF の切り替え、ルールの内容の変更が可能であり、定めたルールや、ルール運用結果のレポートは印刷することが可能

【参考】Fiiiにおけるルールマネジメント機能

🏠 ルール管理 > 「フィリーたろう」のルール設定

ルール管理

設定内容

✓ スマホ利用許可時間 **設定ON**

以下の時間帯に対してスマホの利用を許可しています：

- 11:30～13:00
- 16:00～21:00

✓ アプリ利用時間 **設定ON**

1日あたり3時間30分まで許可

✓ オリジナルのルール **設定ON**

- 友達や家族といる時になるべくスマホをいじらないこと。
- 面と向かって言えないことは、スマホ上でも言わないこと。

✓ ルールを守れなかった時のルール **設定ON**

- 外出先へスマホを持っていくのを禁止。
- 月々のお小遣いを20%減額。

結果記入
ページへ

- 特定のお子さんのルール管理の設定などを閲覧するためのページです。
- 設定ページ（後述）にて設定した内容が一覧で確認でき、印刷もできます。
- 結果レポートの一覧も表形式で閲覧できます。

✓ レポートの出力タイミング

週に1回（火曜日）

✎ 設定を編集する

🖨️ 印刷する

結果一覧

	結果記入	期間
✎ 確認	完了	2020/01/15 (水) ~ 2020/01/21 (火)
✎ 確認	記入中	2020/02/04 (火) ~ 2020/02/10 (月)

設定内容の
編集ページへ

設定内容を
印刷する

3. 解決を志向する社会課題とレバレッジポイントの設定

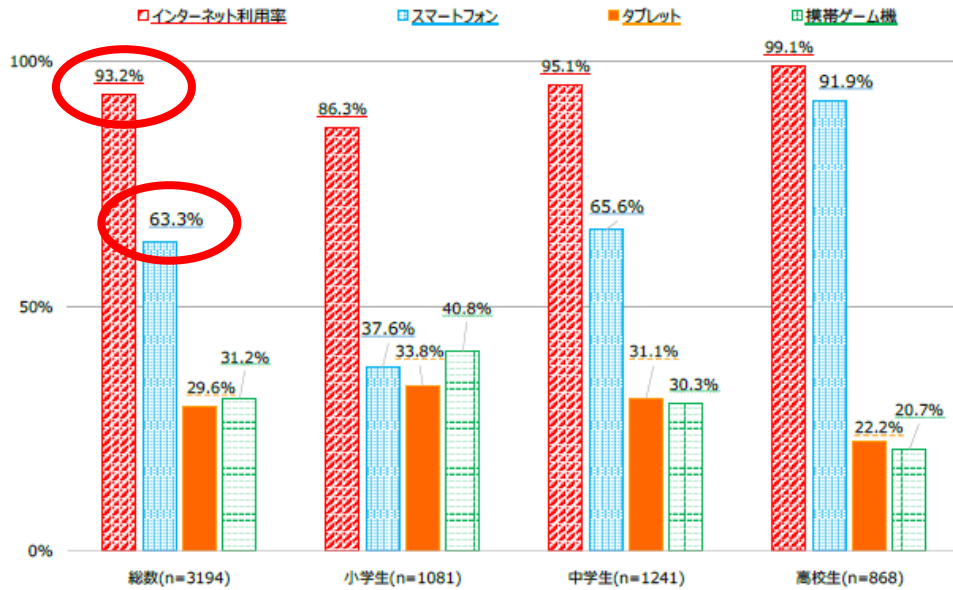
- 現在、内閣府の調査によれば、青少年（小中高生）の93.2%がインターネットを利用しており、またその中でスマホの利用率は最も高く、63.3%に上る。（※1）
- スマホの利用は生活を豊かにする便利な側面がある一方で、子どものスマホの利用においては、いじめや事件などに巻き込まれる様々なリスクを孕んでおり、大きな社会課題となっている。一方、それを一律に禁止することは、情報化社会において望ましいことではなく、適正な利活用促進が求められる。
- なお、内閣府の調査によれば、スマホ利用に関して保護者が77.4%の保護者がルールを定めているが、子ども側の認識は60.7%と低く、ギャップが存在している。（※2）つまり、**ルールは定めて終わりではなく、継続的な運用・モニタリングや結果を踏まえたコミュニケーションなど総合的なマネジメントが必要**である。
- 上記を踏まえ、課題解決のレバレッジポイント（課題解決のコアとなるポイント）としては、スマホの適正利用に向けたルールの実効性を高めていく点が重要となる。また、その点についてルール設定・モニタリングが可能なFiiiのルール管理機能を活用し、実際に子どもの行動がどのように変化したかという効果を見ていくことが重要な課題となる。

（※1）別表「インターネット利用率（機器・学校種別）」参照（次頁）

（※2）別表「青少年とその保護者のルールの有無に関する認識の比較（学校種別）」参照（次頁）

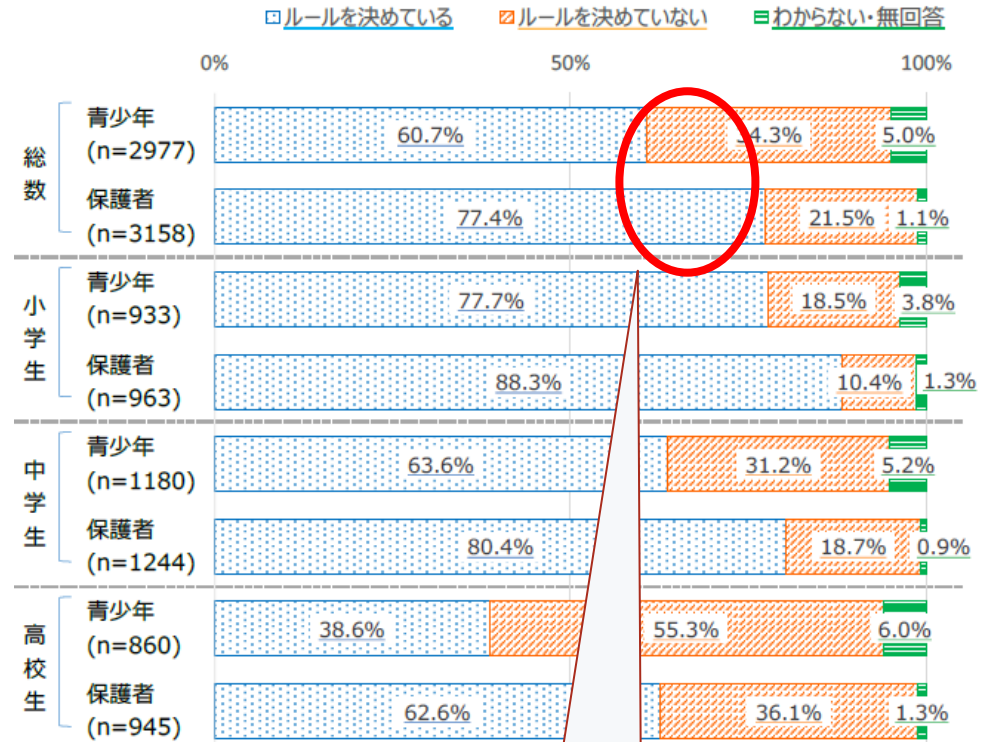
【参考】青少年のインターネット利用率、ルールに関する認識

インターネット利用率（機器・学校種別）



(注1) 「インターネット利用率」及び「インターネットを利用している機器」は、回答した青少年全員をベースに集計

青少年とその保護者のルールの有無に関する認識の比較（学校種別）



認識ギャップ

出典：内閣府「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査調査結果（概要）」

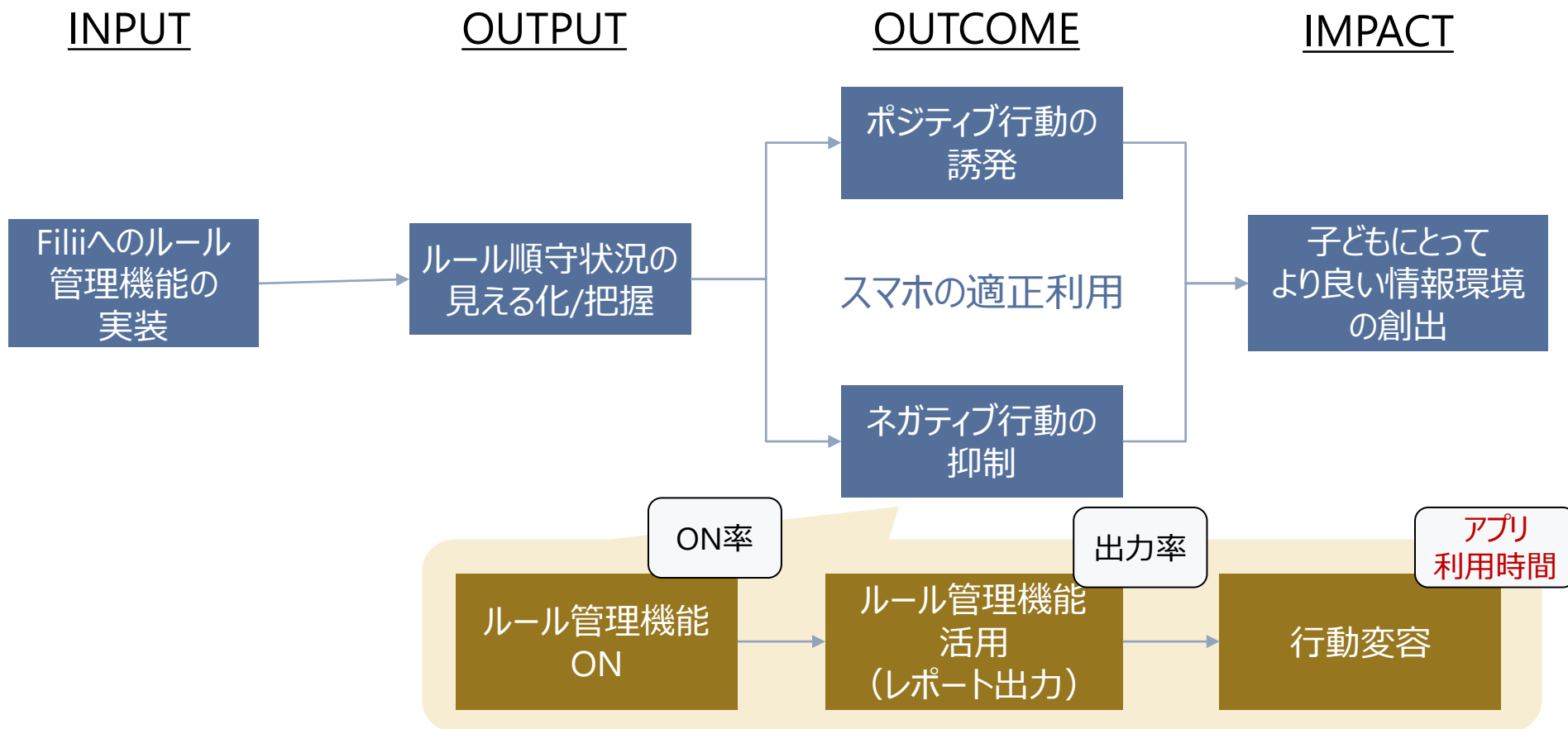
https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_torikumi/tyousa/r01/net-jittai/pdf/sokuhou.pdf

4. インパクト評価の方法

■ 評価手法（枠組み）

- 本レポートでは、日本におけるインパクト評価で主流となっている「ロジックモデル」をインパクト評価の枠組みとして活用する。
- ロジックモデルによるインパクト評価とは、企業/事業による活動（インプット）が、どのような活動結果（アウトプット）を生み、それによって受益者にどのような変化がもたらされているか（アウトカム）、またそれがどのような社会課題解決につながっているか（インパクト）をロジックのチェーンとして整理した上で、構成要素にKPI（成果指標）を設定し、変化（インパクト）を評価するものである。
- 今回設定したロジックモデルは、次頁の通りである。なお今回、**子どもの行動変容に関するKPIとしては、アプリ利用時間**を取り上げる。これは、スマホ利用に関する代表的な指標であるとともに、日別のデータを精度高く取れること、それにより時系列（事前事後）のインパクトを評価できるためである。

Filiiのルール管理機能に関するロジックモデル



4. ユーザー行動履歴データの分析・評価

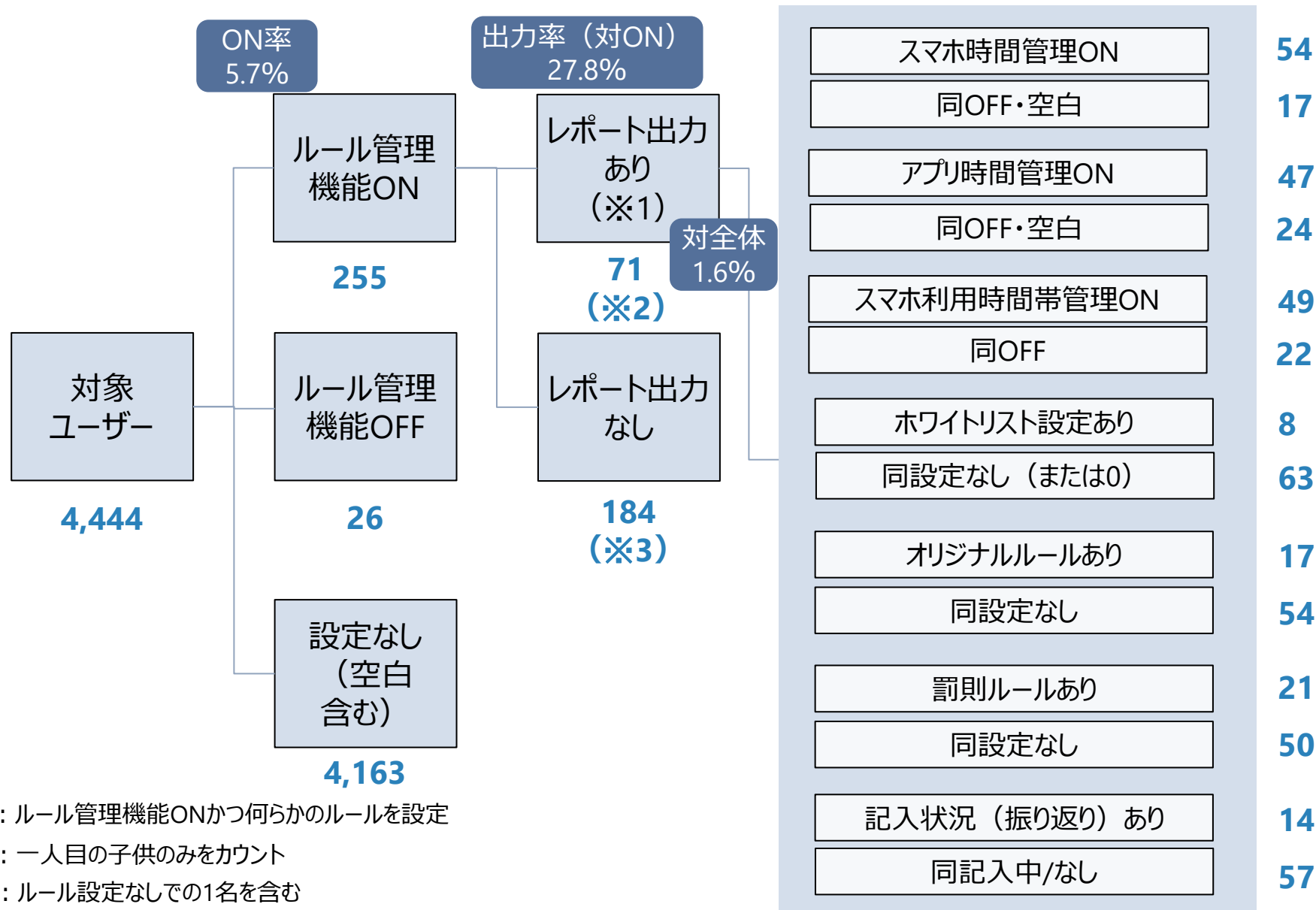
■分析概要

- 今回の分析に用いる分析対象データは、ユーザーの行動履歴データ（日別）である
- 分析対象時期は、2020年9月を中心にその前後1か月を含む期間（2020年8月～10月）とする。これは、ルール管理機能を使用するユーザーが一定数出てきたタイミングを見て設定した。

■ユーザーのルール管理機能利用状況に関する分布

- 2020年9月時点で、対象となる全アクティブユーザー4,444名のうち、ルール管理機能を活用したことのあるユーザーが255名（ON率5.7%）、うちレポート出力に至っている（ルールに基づく結果が出ている）ユーザーが71名である（出力率1.7%）。
- なお、今回の分析では、日別の行動変容を捕捉するために、データの精度が高いアプリ利用時間を代表的な指標として活用する。そのため、当該データが取得できているユーザーが基本的な分析対象となる。

ユーザー分布（2020年9月時点）



※1：ルール管理機能ONかつ何らかのルールを設定

※2：一人目の子供のみをカウント

※3：ルール設定なしでの1名を含む

分析の手順と結果概要

- 今回は、アプリ利用時間を軸に、ルールを守れた子どもの時系列的な変化が実際どの程度のものなのか、また他の子供全体と比較するとどうなるのかについてまず分析を実施した
- また、ルールによる抑制効果がどの程度継続するかについて、翌月の時間数との比較を実施した
- さらに、守れた家庭における特徴や、アプリ利用時間とSNS利用状況との関係、振り返り実施や目標達成率との関係についての分析を実施した

①アプリ利用時間データが取れるユーザーを抽出 (n=715)

②ルール管理の効果（程度）分析：アプリ利用時間管理ON (n=33)、かつ、設定上限時間を守れたユーザー (n=16) の前月からの時間変化を分析

当方で
2割減

③相対比較分析：アプリ利用時間を守れたユーザーとそうでないユーザーの前月からの変化を比較

比較して
効果あり

④継続効果分析：ルールを守れたユーザーの翌月の状況を確認

揺り戻し
もあり

⑤プロフィール分析：守れたユーザーの属性的な特徴分析

新規、女
性が多い

⑥SNS利用状況との関係、振り返り、目標達成率との関係

ほぼ関係
あり

アプリ利用時間管理の効果（最大時間/日）

- 8月から9月にかけて、アプリ利用時間の最大時間/日の平均は3.1時間に減少、変化率の平均は-6.8%
- 時間縮減の成功率は、6/16=37.5%
- ルール設定対象期間の最大時間/日の平均は、目標設定が3.2時間/日であることにに対して1.8時間/日、9月内比較で-23.5%
- 9月から時間管理を新たに設定したユーザー（3名）においては、対8月-89.5%、対9月-24.9%

(単位:時間)						
	8月最大	9月最大	上限時間	対象期間最大	8月→9月	9月内比較
A	3.1	2.7	3.0		-13.0%	-32.3%
B	0.9	0.7	3.0	0.5	-26.4%	-18.8%
C	5.5	5.6	15.0	4.5	0.9%	-68.4%
D	0.8	1.5	2.0	0.5	93.2%	0.0%
E	1.8	1.9	3.0	1.9	4.1%	0.0%
F	7.2	5.9	3.0	5.9	-17.6%	
G	4.2	5.3	2.0		25.9%	0.0%
H	0.8	1.0	1.0	1.0	22.1%	
I	9.2	9.1	1.5		-0.6%	
J	2.6	6.5	1.0		148.0%	-2.1%
K	1.6	1.3	3.0	1.3	-20.9%	0.0%
L	12.4	0.5	2.0	0.5	-96.1%	-21.6%
M	5.2	4.3	5.0	3.4	-17.4%	-32.9%
N	4.6	2.8	3.0	1.9	-39.2%	-75.7%
O	1.7	0.0	2.0	0.0	-98.3%	-12.1%
P	3.8	1.0	1.5	0.9	-74.0%	-41.0%
平均	4.1	3.1	3.2	1.8	-6.8%	-23.5%
				0を除く		
※黄色セル:9月新規設定				新規平均	-89.5%	-24.9%

アプリ利用時間管理の効果（平均時間）

▶ 平均時間についても、基本的に時間縮減効果が見られる（一部9月内比較で増えているユーザーもあり）

(単位:時間)	8月平均	9月平均	対象期間平均	8月→9月	9月内比較
A	0.2	0.1		-43.4%	
B	0.1	0.1	0.1	-26.4%	8.7%
C	2.0	2.0	2.1	1.0%	3.4%
D	0.1	0.1	0.2	24.8%	65.6%
E	0.7	0.7	0.9	-3.8%	30.9%
F	2.2	1.8	2.0	-20.6%	11.9%
G	2.8	2.5	0.0	-10.6%	
H	0.1	0.2	0.5	43.9%	228.9%
I	6.1	5.9		-2.9%	
J	1.1	1.8		62.4%	
K	0.4	0.3	0.5	-22.2%	44.6%
L	3.6	0.1	0.1	-98.0%	61.4%
M	3.1	2.4	2.3	-23.4%	-2.3%
N	2.1	1.3	0.7	-37.2%	-44.2%
O	0.2	0.0	0.0	-95.8%	-74.9%
P	0.9	0.4	0.5	-51.2%	14.6%
平均	1.6	1.2	0.8	-19.0%	29.0%
			0を除く		
※黄色セル:9月新規設定			新規平均	-81.6%	0.3%

アプリ利用時間管理の効果（相対比較）

- ▶データが取れる全体、レポート出力ユーザー、アプリ時間管理ONユーザー、アプリ利用時間を守れたユーザーで比較をすると、アプリ利用時間を守れたユーザーの変化が明らかに大きい

(単位:時間)							
	n数(9月)	8月最大平均	9月最大平均	変化率	8月平均	9月平均	変化率
全体	715	5.3	4.9	-6.8%	2.1	1.9	-12.5%
レポート出力	55	5.3	5.7	8.6%	2.1	2.0	-2.4%
アプリ時間管理ON	33	5.4	5.6	4.0%	1.9	1.9	0.4%
時間守れた	16	4.1	3.1	-23.5%	1.6	1.2	-23.3%

アプリ利用時間管理の継続効果

▶9月に時間管理を守れたユーザーの10月の状況を見ると、最大時間、平均時間ともに揺り戻しが見られる
(ただし、一部のユーザーが平均を引き上げており、全般的には揺り戻しはそれほど大きくはない)

	8月最大	9月最大	対象期間最大	10月最大	8月平均	9月平均	対象期間平均	10月平均
A	3.1	2.7	0.0	0.0	0.2	0.1	0.0	0.0
B	0.9	0.7	0.5	0.3	0.1	0.1	0.1	0.0
C	5.5	5.6	4.5	5.8	2.0	2.0	2.1	3.0
D	0.8	1.5	0.5	0.6	0.1	0.1	0.2	0.0
E	1.8	1.9	1.9	1.8	0.7	0.7	0.9	0.7
F	7.2	5.9	5.9	2.8	2.2	1.8	2.0	1.3
G	4.2	5.3	0.0	4.2	2.8	2.5	0.0	2.4
H	0.8	1.0	1.0	3.0	0.1	0.2	0.5	0.5
I	9.2	9.1	0.0	0.0	6.1	5.9	0.0	0.0
J	2.6	6.5	0.0	11.8	1.1	1.8	0.0	3.3
K	1.6	1.3	1.3	1.6	0.4	0.3	0.5	0.4
L	12.4	0.5	0.5	11.4	3.6	0.1	0.1	3.0
M	5.2	4.3	3.4	7.1	3.1	2.4	2.3	3.2
N	4.6	2.8	1.9	3.5	2.1	1.3	0.7	1.0
O	1.7	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0
P	3.8	1.0	0.9	0.7	0.9	0.4	0.5	0.3
平均	4.1	3.1	1.4	3.4	1.6	1.2	0.6	1.2
平均(J、L除く)	3.6	3.1	1.5	2.3	1.5	1.3	0.7	0.9

アプリ時間管理が守れたユーザーのプロファイル（属性）

- 最近（2020年）に保護者登録したユーザーが多い
- 保護者のログイン回数が多い（一部突出したユーザーも）
- 保護者の属性は、母親が多い
- 学年属性は、小3～高2に集中し、中2、高1が多い
- 子どもの性別は、女性が多い

	守れた	全体				
2020年保護者登録者割合	68.8%	15.8%				
保護者ログイン回数	19.2	7.1				
続柄(母親)の割合	31.3%	30.0%	※守れたユーザーで属性がわかるのは母親のみ			
学年	12.5%	7.5%	※中2、高1の割合が高い			
性別(女性の割合)	62.5%	33.9%				

SNSの利用状況との関係

▶ 極端なユーザー1名を除くと、アプリ利用時間を守れたユーザーのアラート件数およびLINEやり取り数は少ない

	アラート件数			合計	LINEやりとり													合計
	低_1W	中_1W	高_1W		0-1時	2-3時	4-5時	6-7時	8-9時	10-11時	12-13時	14-15時	16-17時	18-19時	20-21時	22-23時		
A	0	0	0	0	0	0	0	0	33	9	9	25	22	28	23	21	52	222
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	0	11	5	0	21
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	7	16	15	12	14	24	47	54	0	0	189
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	0	4
I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
J	2	0	0	2	0	0	0	0	3	11	15	18	29	195	31	2	0	304
K	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L	1	0	0	1	0	0	0	47	8	29	46	31	32	63	138	99	0	493
M	0	0	0	0	1	0	0	11	42	16	7	12	102	123	314	54	0	682
N	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	10	0	0	0	0	11
O	2	0	5	7	619	3	5	292	376	19	54	238	220	484	1918	2760	0	6988
P	0	0	2	2	1	0	0	3	0	21	13	29	37	36	28	19	0	187
平均	0.3	0.0	0.4	0.8	38.8	0.2	0.3	24.8	28.4	7.6	10.8	23.0	30.2	61.4	156.9	186.6	0	568.8
平均(O除く)	0.2	0.0	0.1	0.3	0.1	0.0	0.0	6.9	5.2	6.8	7.9	8.7	17.5	33.2	39.5	15.1	0	140.9
全体平均(※)	0.2	0.0	0.2	0.5	5.2	0.2	0.6	15.7	12.8	9.8	13.8	16.6	40.1	56.2	63.2	30.7	0	264.9

※アプリ利用時間0、SNS低中高アラートデータなしを除く

振り返り、達成率との関係

- 振り返りの割合は、目標設定したユーザー全体と比較して、必ずしも高くない
- 目標達成率は、目標設定したユーザー全体と比較して、高い

全体			アプリ利用時間守れたユーザー		
完了(振り返りあり)	14	20.3%	完了(振り返りあり)	3	18.8%
未記入	55	79.7%	未記入	13	81.3%
総計	69	100.0%	総計	16	100.0%

	設定ルール項目数	達成ルール項目数	達成率
A	1	1	100.0%
B	1	1	100.0%
C	5	2	40.0%
D	5	1	20.0%
E	3	2	66.7%
F	2	2	100.0%
G	2	1	50.0%
H	2	2	100.0%
I	2	2	100.0%
J	2	1	50.0%
K	2	1	50.0%
L	2	2	100.0%
M	1	1	100.0%
N	2	2	100.0%
O	2	1	50.0%
P	2	1	50.0%
平均	2.3	1.4	73.5%
全体平均	2.0	1.1	59.8%

5. 成果と今後の課題

- 今回の分析では、ルール管理機能を実際に活用している対象ユーザーが必ずしも多くないため、アーリーアダプター（先駆的に行動を起こしているユーザー）を中心に、ルール管理機能によってもたらされた子どもの行動変容について、アプリ利用時間を中心にケーススタディ・評価検証を実施した。

■ 今回の評価検証で明らかになったこと

- ✓ アプリ利用時間について、ルール管理は全体として有効に機能している
 - ✓ 利用時間は1か月で約2割の削減となり、これは全ユーザーの中で固有の傾向として捉えられる
 - ✓ 守れたユーザーは元々の時間数が多いと揺り戻しが来る可能性が高いが、継続的に時間を抑えられている子どもも多い
 - ✓ 利用時間を守れた家庭では、比較的最近の利用開始が多く、保護者ログイン回数も多く、女子が多い
 - ✓ アプリ利用時間のルールが守れていると、SNSやり取り件数が減少し、アラートも減少する傾向
 - ✓ アプリ利用時間のルールが守れていると、目標達成率も高まる傾向
- 上記を踏まえると、子どもの適正なスマホ利用に向けては、例えばアプリ利用時間に絞って、こまめに状況確認をしながら目標達成を促すことで、全体的な利用改善につながる可能性があると考えられる

■ 今後の課題

- 今後は、今回の分析結果も活用しながら、ルール管理機能を活用するユーザーを増やし（ON率、出力率の向上）、その効果を引き続き検証していくことが望まれる。
- 今後Fiiiの活用が社会により広がることで、子どもの適正なスマホ利用やそれによる良い情報環境が広がることを期待される

Appendix（補論）：IMPの枠組みによる評価

- 企業/事業のもたらす経済的価値以外の社会的（非貨幣的）な価値を明らかにすることは必ずしも容易ではない。現在、日本のみならず海外を含めた世界の中で、その方法については試行錯誤と模索が続いている。
- 今回のレポートでは、ロジックモデルを基本的な評価枠組みとして設定したが、近年国際的な潮流として注目を集めつつあるフレームワークとして、IMP（Impact Management Project）の提唱する枠組みがある。IMPでは、特に課題解決志向の企業（投資先）に関して、5つの次元「What、Who、How much、Contribution、Risk」で評価・マネジメントすることを推奨している。
- 当該枠組みでFiliのルールマネジメント機能のインパクトを整理すると以下の通り。

What（何を）

- 子どもの適正なスマホ利用に向けた行動変容（アプリ利用時間減少）
- インターネットやスマホ利用が高まる中、子どもたちの情報環境整備は重要

Who（誰に）

- スマホを保有する子どもたち（小中高生）
- 特に低年齢の子どもたちは家庭でうまく保護する必要性

How much（どの程度）

- 16名（715名中2.2%）のアプリ利用時間が1か月で約2割減少
- 付随してSNS利用状況も改善傾向

Contribution（貢献）

- アプリ利用時間減少、SNS利用状況改善に伴い、心身への好影響や事件等に巻き込まれるリスクが低減（＝社会課題解決につながる）

Risk（リスク）

- もし本サービスが存在しない/発展しないと、スマホの過剰利用により心身への悪影響や事件等に巻き込まれる恐れがある