

【報道関係各位】

2025年3月19日  
株式会社ベネッセコーポレーション  
代表取締役会長兼社長 岩瀬 大輔

## 「子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに関するイニシアチブ」に参画 2025年3月から YouTube と国内2社とともに 子供たちの安全なデジタル活用を支援

株式会社ベネッセコーポレーション（本社：岡山市、代表取締役会長兼社長：岩瀬大輔）は、2025年3月より、子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに貢献する新たな取り組みとして、『子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに関するイニシアチブ』への参画を決定いたしました。

本イニシアチブは、YouTube の呼びかけによるもので、デジタル技術の利点を活かしつつ、子どもたちが安全で健康的にデジタルコンテンツを利用できる環境を整えることを目指すものです。今後の詳細については、公式ウェブサイトや SNS を通じて随時お知らせいたします。

### 『子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに関するイニシアチブ』概要

- ・世界中の子どもや青少年が直面している多面的な課題に対処するには、総力をあげて取り組む必要があるという認識のもと、YouTube が青少年のユーザーをもつ企業に対し、このユーザー層のデジタル環境での安全と健全な成長を最優先とする具体的な取り組みを公に発表し、実践する呼びかけ
- ・YouTube を筆頭に、国内からは3企業が参画。教育業界からは当社のみが参画しています。

### 【代表者コメント】

ベネッセは約70年にわたり「よく生きる」をパーパスに掲げ、学校現場や家庭における教育サービスを提供してきました。この度、YouTube や参画企業の皆様と共に、子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングを促進できることを大変嬉しく思っております。デジタル技術が子どもたちの日常生活に深く浸透する中で、子どもたちが安全かつ安心してデジタルを利用できる環境を整えることは、私たちベネッセの使命です。この取り組みを通じて、子どもたちが自らのデジタル体験をより良いものにし、自らの可能性を最大限に引き出し、豊かな学びを通じて成長できるよう努めてまいります。

株式会社ベネッセコーポレーション  
常務執行役員 CMO 兼 ブランド・マーケティング本部長  
横川 大輔

## ご参考)

### 子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに向けた共通ビジョン

オンラインコンテンツに、子どもや青少年を育成し、楽しませ、つなげる力があることは疑う余地がありません。その力を最大限まで発揮させるには、子どもや青少年に向けたコンテンツの開発・配信分野を牽引している世界各地のパートナーの強みと影響力を活用することが重要です。

そのため「子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに関するイニシアチブ」(Youth Digital Wellbeing Initiative)では、若年層の生活にポジティブな影響を与える、年齢に適した質の高いコンテンツを開発・展開するという共通のビジョンを実現するために、世界中の業界をリードする企業が集まりました。

私たちは、子どもと青少年が健全で豊かなコンテンツに触れられるように努めるだけでなく、質の低いコンテンツが広まるのを防ぐことにも注力し、そうすることで、若年層のオンラインコンテンツ体験をより良いものに形成したいと考えています。この取り組みには、メディアリテラシーやデジタルシチズンシップを促進し、教室の内外での学習を促すほか、発達とウェルビーイングを支援するコンテンツに触れる機会を拡大することが含まれています。

責任あるプロダクト設計と、地域のニーズに合わせたコンテンツ制作を通じて、業界基準を引き上げ、多様な言語にわたって世界中の子どもと青少年のオンラインコンテンツ体験を良質なものにするべくパートナーと共に以下のビジョンを推進します。

### 年齢相応の選択肢を与え、オンライン上の有害性から守ることで、子どもと青少年の可能性を拓く

- 多様な若年層を保護し、能力を引き出すために、プロダクト設計およびコンテンツ開発の初期段階から、子どもや青少年の個別の発達ニーズを考慮します。
- 既存の基準に従って、教育、ドキュメンタリー、科学、芸術などの文脈を考慮しつつ、露骨な性描写や生々しい暴力的表現については、可能な限りデフォルト設定として年齢に応じた制限を設けます。
- メディアリテラシーやデジタルシチズンシップを含む、研究に基づいた家族や保護者向けの教材やツールに投資します。

### 子どもと青少年のウェルビーイングと質の高いコンテンツを推進する

- 子どもや青少年の心を豊かにし、好奇心を刺激し、感動を与える、質の高い年齢に適したコンテンツの開発と、それらへのアクセスを支援します。
- 子どもと青少年の健全なデバイス利用を促す機能を適宜有効にするほか、コントロール機能を提供します。
- 自殺や自傷行為など、繊細なメンタルヘルスの話題を含む可能性があるコンテンツを視聴している子どもたちに対して、危機的状況に対応できる相談窓口を案内します。
- 質が低く、有害となる可能性のあるコンテンツに触れる機会を制限し、子どもと青少年を保護するための対策を講じます。

### 「子どもと青少年のデジタル ウェルビーイングに関するイニシアチブ」の参画メンバー：(アルファベット順)

- Animaj
- Benesse
- BouncePatrol
- ChuChu TV
- CoroCoro Comic

- EBS Korea Educational Broadcasting System
- Japan Football Association
- Kedoo
- Khan Academy
- Leader
- Mauricio de Sousa Produções
- Miraculous Corp
- Moonbug
- The PinkFong Company
- The Wiggles
- TV Cultura
- Wildbrain
- YouTube

