

## 令和4年度「スマホ、タブレット、ゲーム機等に関するアンケート」調査結果について

### I 趣旨

スマートフォンをはじめとするICT機器は、児童生徒の生活に必要不可欠なツールとなっている。学校では1人1台端末の使用が始まったが、授業や家庭学習での有効活用の観点と、ネットを契機とした性暴力やネット上でのいじめ、健康被害等に対する懸念の両面から考える必要がある。

本調査は、児童生徒のICT機器の利用実態や保護者の認識を把握し、安心安全かつ積極的な利活用の推進にむけた検討資料とするため、教員や小児科医らで構成する「子どもとメディア信州」と長野県・長野県教育委員会が連携して実施した。

### II 対象および回答数

調査対象	回答数(人)	学年別内訳(人)
小学生	58,018	3年生 14,154、4年生 14,287、5年生 14,554、6年生 15,023
中学生	42,893	1年生 14,012、2年生 14,537、3年生 14,344
高校生	2,233	1年生 921、2年生 679、3年生 633
保護者	小 16,538	3年生 3,721、4年生 4,005、5年生 4,347、6年生 4,465
	中 10,154	1年生 3,527、2年生 3,298、3年生 3,329
合計	児童生徒 103,144	保護者 26,692

[注] ○ 小中学生は、全市町村で実施、高校生は県立6校、私立1校、計7校が参加

○ 保護者は、市町村教育委員会を通じて保護者に依頼

### III 実施時期

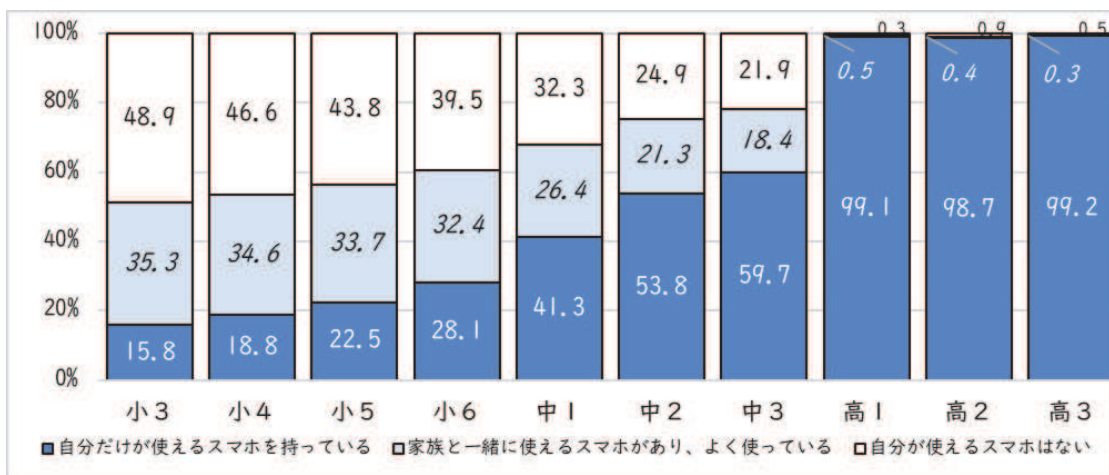
令和4年5月から6月(児童生徒)、7月(保護者)

### IV 調査の結果

(\*%は小数第1位以下で四捨五入してあるため、合計しても100%にならない場合がある)

#### I スマートフォンの所有とICT機器の用途、使用時間など

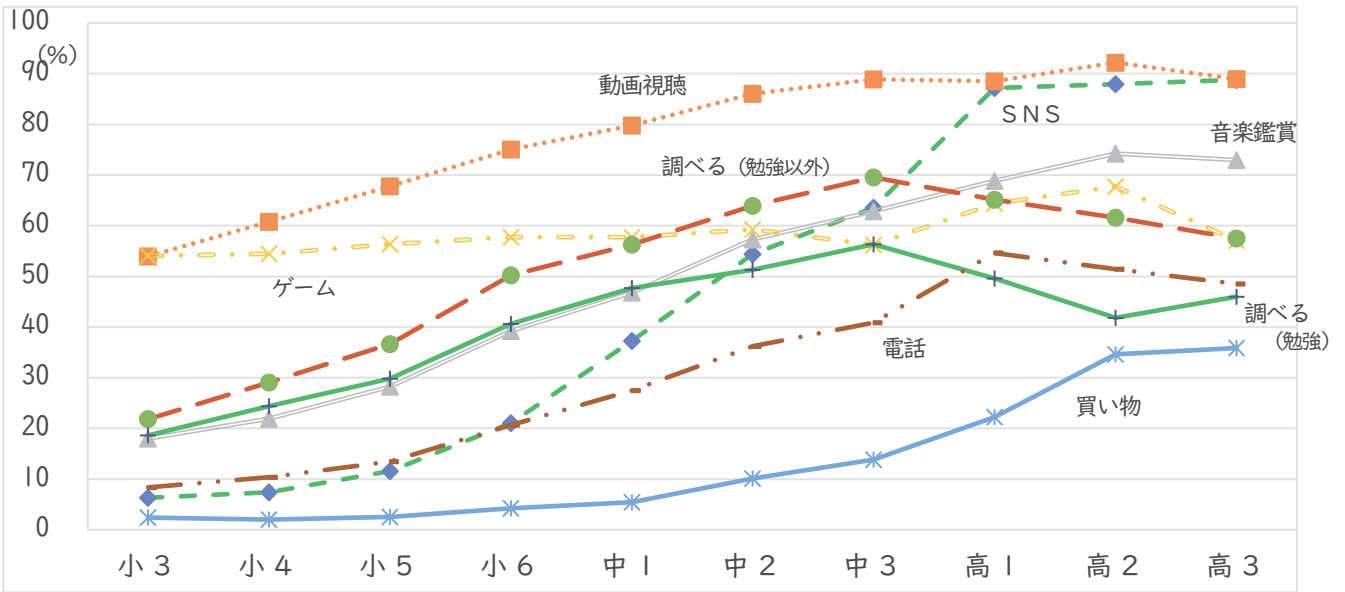
##### (1) スマートフォンの所有状況



- ・「自分だけが使えるスマホがある」と回答した児童は小3=15.8% (15.6)、小4=18.8% (16.5)、小5=22.5% (20.6)、小6=28.1% (25.8)であり、スマホ所持の低年齢化が進んだ。\*( ) R3年度結果
- ・小学生の3割、中学生の2割が家族と一緒に使えるスマホを使っている。

## (2) ICT機器の用途

### ①学年別「スマホやパソコン、タブレットでよくやっていること」(児童生徒・複数回答)



### ②よくやっているSNS(児童生徒・複数回答) \* ( ) 前年度

	LINE	Instagram	Twitter	TikTok	Facebook
小学生	21.2 (19.7)	4.5 (3.5)	4.1 (3.3)	16.1 (14.0)	1.1 (1.0)
中学生	56.4 (54.4)	27.8 (24.7)	21.3 (20.7)	37.8 (34.4)	3.3 (3.8)
高校生	93.4 (94.3)	73.8 (70.3)	44.7 (50.8)	57.3 (48.6)	3.1 (4.4)

- ・ICT機器の用途は、動画の視聴やゲームが上位となっている。
- ・全年代でInstagram、TikTokの利用が前年に比べて多くなってきている。

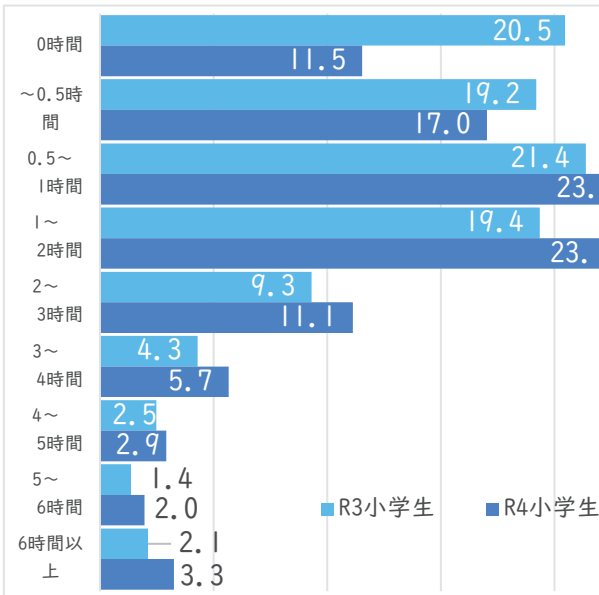
### (3) 何時間使用しているか(平日・学習)について(児童生徒) \* ( ) 前年度

	1時間未満	1~2時間	2~3時間	3~4時間	4~5時間	5~6時間	6時間以上
小学生	82.5 (86.8)	9.1 (6.8)	3.5 (2.7)	1.9 (1.4)	1.1 (1.0)	0.7 (0.5)	1.3 (0.8)
中学生	77.4 (81.3)	12.1 (10.0)	5.3 (4.5)	2.3 (1.9)	1.1 (1.1)	0.7 (0.4)	1.1 (0.8)
高校生	67.9 (74.0)	15.2 (13.1)	6.9 (5.8)	4.4 (3.0)	2.3 (1.8)	1.3 (1.3)	2.1 (1.7)

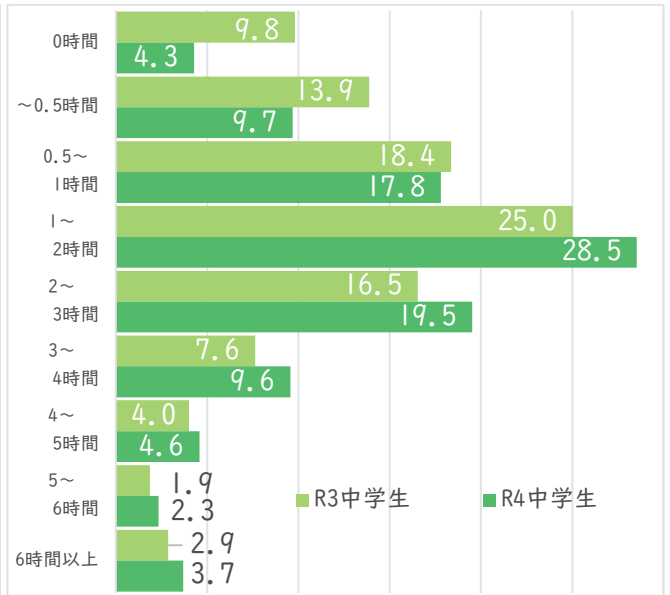
- ・「1時間未満」の回答は減少し、「1~3時間」の回答は増加した。平日学習のための利用は令和3年度に比べて増加している。

### (4) 何時間使用しているか(平日・学習以外)について(児童生徒)

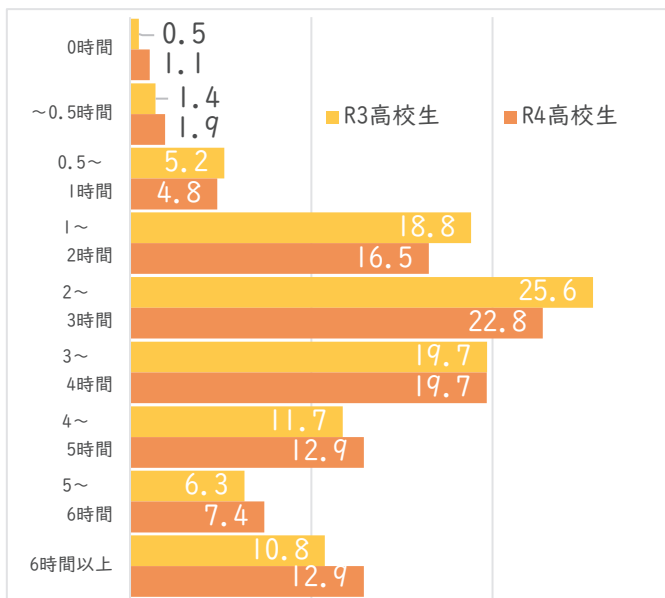
#### ①小学生



#### ②中学生



### ③高校生



- ・小中学生で4～6時間以上使用している児童生徒や、深夜3時まで使用している児童生徒がいる。
- ・小中学生では令和3年度に比べて、1時間未満と回答した児童生徒は減少した。
- ・高校生になると5割が3時間以上使用していると答えている。

(5) 何時ころまで使用しているか (平日・学習以外) について (児童生徒) \* ( ) 前年度

(%)	8時前	9時	10時	11時	12時	1時	2時	3時 3時過ぎ
小学生	47.6 (48.2)	36.6 (37.0)	10.4 (10.1)	2.8 (2.6)	1.2 (1.0)	0.5 (0.4)	0.3 (0.3)	0.6 (0.5)
中学生	15.0 (15.1)	28.4 (27.6)	28.0 (28.3)	16.1 (16.9)	7.7 (7.4)	2.5 (2.5)	1.2 (1.1)	1.0 (1.1)
高校生	2.0 (1.6)	7.6 (7.6)	21.5 (22.7)	28.8 (30.2)	26.7 (25.9)	9.0 (7.5)	2.4 (2.8)	2.0 (1.7)

- 一部の児童生徒は深夜にまで及ぶ長時間利用が日常化・習慣化していることが心配される。
- 学習での使用時間が増加し、また学習以外での使用時間も増加しており、総使用時間の増加傾向が進んでいることから、学習や日常生活・健康面で差し障りが出る恐れがある。



- ・所持や使用の低年齢化が進んでいることから、早い時期からの啓発が必要
- ・心身に負担のない適切な使用に向け、自分で考え判断し行動するための支援が必要

【コラム】 全国学力学習状況調査によると平成 29 年度のスマホ所持率順位は、小学生が全国 46 位、中学生が 45 位であった。長野県は長らく「スマホは高校生になってから」という風潮が強く、中学生までの所持率が比較的低い。高校生になって一気に 100% 近くになるという状況が続いていた。しかし、ここ数年の所持率の推移をみると、中学 1 年生での所持率が 3 年間で 10% 近く上昇するなど、所持の低年齢化が進むと共に「スマホは中学生になって」という流れも見られつつある。小学校 6 年生や、中学 1 年生での情報モラル授業が非常に重要な局面を迎えつつある。

SNS では Instagram の利用者が増えてきており、それに伴ってトラブルも増加傾向にある。Instagram は、1 台の情報端末で複数のアカウントが取得可能で、しかも 5 つまでのアカウントは同時にログインした状態にできるため、裏アカウントとして誹謗中傷やなりすましが横行しがちである。

また、オンラインゲームでは殺戮系ゲームの人気の高く、特に小学校高学年と中学生で人気が高い。チームを作って参加する傾向が強く、チームに入れてもらうために親に内緒で課金をしたり、チームから外して仲間外れにしたり、チーム内で心無い言葉をぶつけ合うトラブルが多発している。ボイスチャットを使ってゲームを進めるため、「死ぬ、下手くそ」などの言葉で傷つけあうトラブルも頻繁に起きている。依存傾向が強くなると、すべきことが後回しになったり、昼夜逆転が起きたりするなど、生活が大きく乱れることがある。また、ボイスチャットでは、見ず知らずの人と口論などのトラブルになったり、実際に会うなどのトラブルになったりする事案も報告されている。

本アンケートではゲーム、SNS 使用時間や動画視聴時間と学力の関係を考察することはできないが、全国学力学習状況調査と質問紙調査のクロス集計からは、それらに明らかな相関関係が見られ、使用時間が 4 時間になると正答率が 15~20 点低くなる傾向がある。

(子どもとメディア信州 中学校教員)

## 2 児童生徒と保護者の認識

(1) ネットのトラブルについて \* ( ) 前年度 数字がないものは今年度から調査

### ①スマホ等を使って困った(心配な)事は? (児童生徒・複数回答)

%	勉強中や寝ているときラインやショートメールなどが来て困った	オンラインゲームのボイスチャットでいやな思いをした(けんかや脅し等)	個人情報、動画、写真を無断でアップされていやな思いをした	SNSやメールでいやな思いをした(しつこい、悪口を言われた)	ネットやゲームをしていて、お金がかかるのか心配になった	課金でおこづかいが減ってしまうことがある課金がなかなかやめられない	アダルトの広告や怪しい広告が出てきていやな思いをした	迷惑なメールがたくさん来るようになった	とくにない
小学生	2.2(4.2)	4.2(6.7)	0.5(0.6)	0.9(-)	5.3(9.6)	1.5(1.9)	3.1(1.9)	0.8(-)	79.9(-)
中学生	7.4(14.2)	2.9(4.6)	1.1(1.2)	2.1(-)	3.7(7.4)	1.1(1.5)	4.7(7.4)	1.6(-)	74.9(-)
高校生	9.8(21.6)	1.5(2.8)	1.9(3.0)	2.6(-)	2.1(6.5)	1.4(1.8)	4.5(6.5)	3.3(-)	73.4(-)

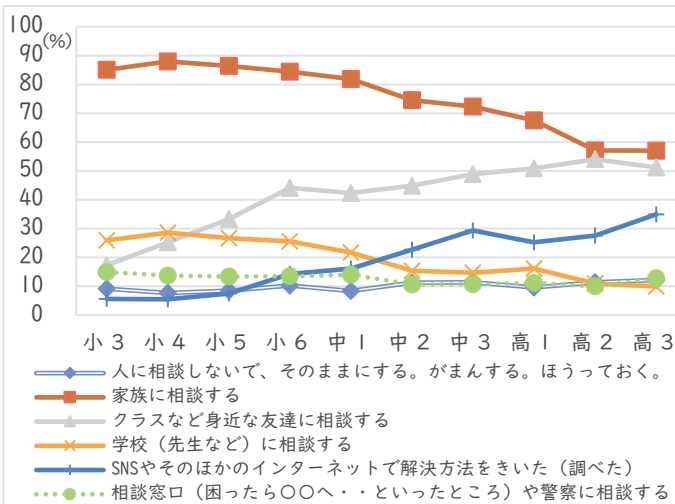
### ②お子様に実際にトラブルが起きたことがありますか? (保護者・複数回答)

%	ゲームのボイスチャットなどでトラブルになった(けんかや脅しなど)	動画や写真をアップされて(アップして)トラブルになった	SNS等で悪口を書かれたりいじめられたりした	SNSで知らない人からメッセージが来ていやがっていた付きまどわれた	架空請求やワンクリック詐欺の被害にあった	親に無断で課金していた	友だちとお金(プリペイドカードなども含む)のトラブルがあった	SNSやゲーム、スマホのアカウントを乗っ取られた	裸などの写真を送れと言われて(一方的に送られてきて)困っていた	個人情報が流出した	その他(自由記述)	起きていない
小学生保護者	3.4(2.9)	0.2(0.2)	0.2(0.3)	0.2(0.3)	0.1(-)	1.1(1.2)	0.4(0.4)	0.1(-)	0.03(-)	0.1(-)	1.8(1.6)	93.2(86.6)
中学生保護者	2.9(2.4)	0.9(0.7)	1.2(1.5)	0.5(0.9)	0.3(-)	2.1(2.2)	0.6(0.7)	0.4(-)	0.1(-)	0.3(-)	2.1(1.7)	90.7(84.2)

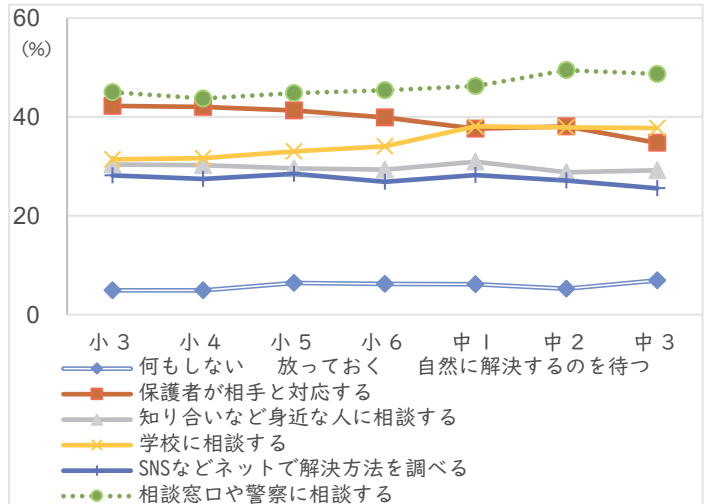
- ・スマホ等を使って困った(心配な)事が「とくにない」と答えた児童生徒は7~8割であるのに対し、トラブルが「起きていない」と認識している保護者は9割であった。
- ・児童生徒の「スマホ等を使って困った(心配な)事」の回答は、比較できる項目について令和3年度からほとんど全ての項目で減少した。

### ③トラブルが起きた時どうしたいか(どうしたか) 複数回答

#### ・児童生徒



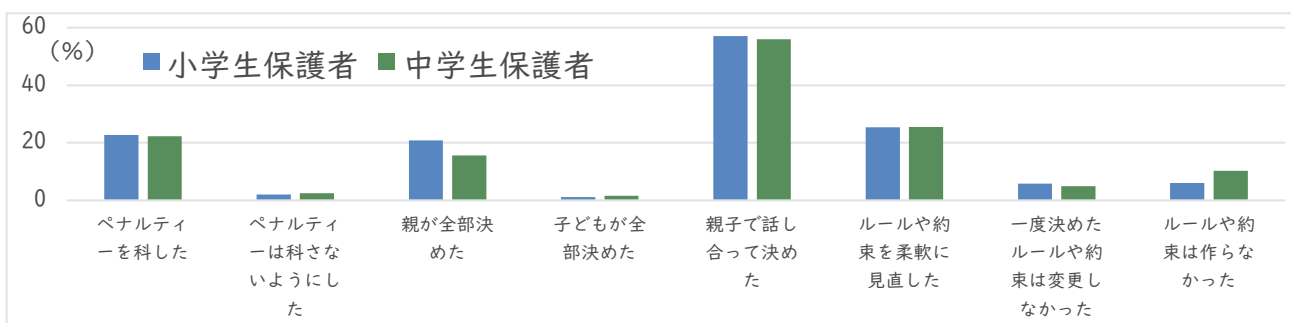
#### ・保護者



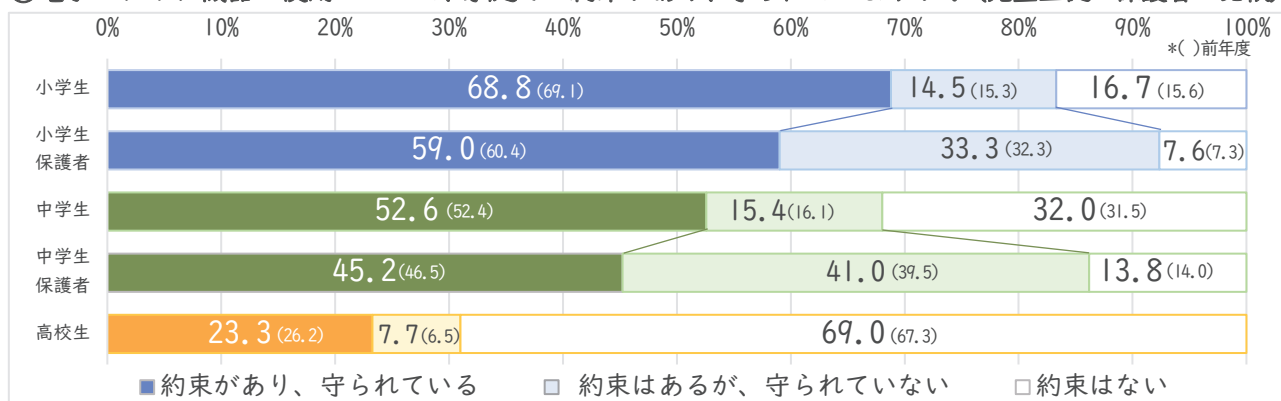
- ・児童生徒は「家族に相談する」という回答がどの学年でも最も多かった。保護者の相談先は「相談窓口や警察」が最も多く、次いで「学校に相談する」という回答が多かった。
- ・トラブルが起きた際、「SNSやネットで解決方法を調べる」と回答したのは保護者で3割、中高生の2~3割であった。
- ・児童生徒の1割が「人に相談しない」と回答している。

## (2) 家庭でのルールや約束について

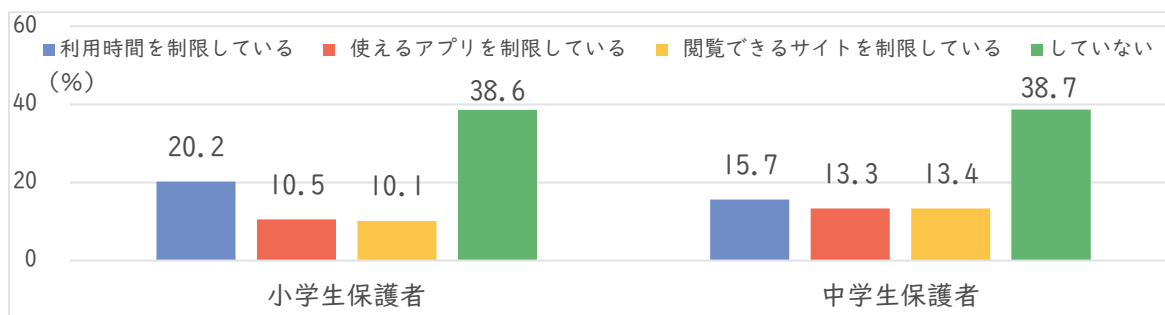
### ①家庭での使い方のルールや約束について心がけたことや意識したことはありますか(保護者・複数回答)



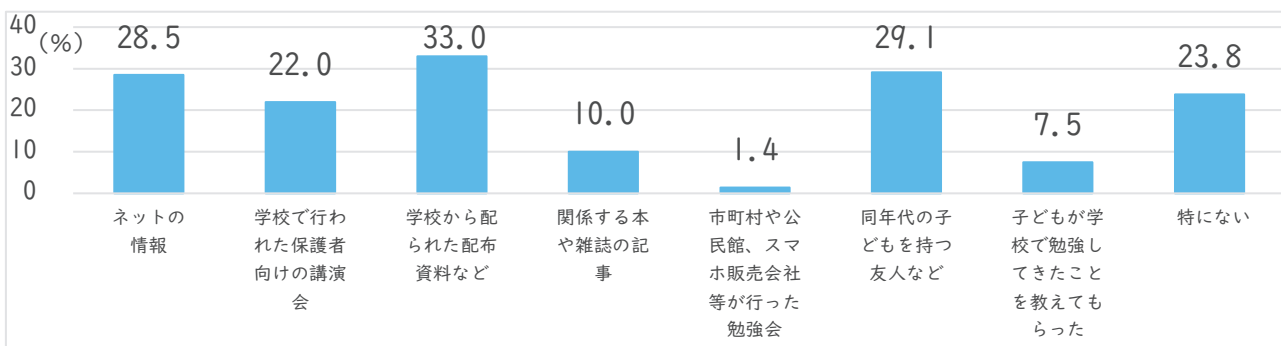
②電子メディア機器の使用について、家庭での約束があり、守られていますか？（児童生徒と保護者の比較）



③ペアレンタルコントロールのうち、フィルタリング（スマホの機能やアプリなどによって、子どものスマホの利用を制限）をしていますか（保護者・複数回答）



④子どものスマホの利用について考えるときに参考にしたことはありますか？（保護者・複数回答）



- ・保護者の半数がルールや約束づくりの際に「親子で話し合っ決めて」と回答している。
- ・約束の有無について、児童生徒の回答と保護者の回答に差が見られた。「約束はない」と回答した小学生は16.7%であるのに対し保護者は7.6%、中学生では32.0%であるのに対し保護者は13.8%であった。
- ・「フィルタリングをしていない」と回答した保護者は約4割であった。
- ・子どものスマホ利用を考える時、学校からの資料や同世代の保護者からの情報を参考にすることが多い。

- 相談先として家庭や学校が頼られることから、子どもからのSOSに保護者や教職員が適切に対応する力を高めたい。
- 家庭でのルールや約束の有無について親子間で認識に差がある原因として、家庭での話し合いが不十分であることが考えられる。
- フィルタリングをしない理由として、保護者のスマホを子どもに使わせているためである可能性がある。



- ・家庭でのルールや約束、フィルタリングの実施については家庭の理解と協力は欠かせないことから、インターネットの安心安全な利活用に向けて、児童生徒だけでなく保護者も一緒に学んでいくことが必要
- ・学校はネットトラブルについて相談を受けた時に適切な対応が取れるように知識を持つとともに、適切な資料提供をしていくことが必要



## V 現在および今後の取組

### 1 子どもにむけて

○デジタル・シチズンシップ教育の視点を取り入れ、メディアリテラシーの向上を目指す

「G I G Aワークブック信州\*」を関係部署と連携して作成し、令和5年度から全小中学校において、教科の学習や道徳の時間、特別教育活動、総合的な学習の時間などで活用できるようにする

\*1人1台端末上での利用を前提とした、授業のねらいに合わせてメディアリテラシーを学ぶことができる教材であり、家庭に向けた「約束づくり」や「フィルタリング」などの内容も含む

(具体的に子どもに身につけてほしい力)

- ・安心安全かつ積極的な利活用のために必要な情報モラル
- ・ネット上で果たすべき義務・責任、関係する法律などについての知識と理解
- ・ネットいじめやネット上の人権侵害を許さない人権意識
- ・困ったことが起きた時に、周りの信頼できる大人に具体的なSOSを出す力

### 2 大人にむけて

○保護者のメディアリテラシーやトラブル対応力の向上などにより、子どもたちが安心してICT機器を使える環境を整えることを目指す

家庭と連携した取組を進めるために、研修会開催の支援や資料の配布などにより保護者に向けた啓発を行う

(保護者に伝えたいこと)

- ・子どものネットトラブルに関するSOSを、親子で一緒に解決するためのメディアリテラシー
- ・子どもが主体的に考え行動する力を育てるための、使い方に関する家庭での約束作り
- ・安心安全な利活用のためのフィルタリングの意義と方法

○学校の指導力・対応力の向上により、子どもたちが安心してICT機器を使える環境を整えることを目指す

教職員向け研修会の内容を充実させることで、メディアリテラシーの向上を目指す

(教職員向け研修会などで充実させること)

- ・ネットトラブルの事例と対応方法に関する最新の情報や、外部と連携した対応について
- ・関係する法律・制度や、ICT機器の利用と心身との関係についての統計資料など
- ・いじめ等を含む人権侵害をなくすための人権教育

○関係機関(県警、他部局、市町村、PTA、民間業者など)と連携した啓発を実施

- ・引き続き実態調査を実施し、最新の状況を把握するとともに、調査に参加した学校・市町村による情報交換会を開催し、調査結果などについて情報共有する
- ・中学生への情報モラル講座を、「高校生ICTカンファレンス」出場高校の生徒を講師として、県警察本部などと連携して開催する
- ・県PTA連合会などと情報共有をすすめる
- ・引き続き、県警や民間団体などを講師とした「子どもの性被害防止教育キャラバン隊」を希望する学校に派遣する

### 3 その他

1人1台端末に、ネットトラブルの対処方法と県内の相談窓口をまとめたWebサイト「信州ネットトラブルバスターズ」へ簡単にアクセスできるアイコンの作成を呼び掛けるとともに、サイトの内容をアップデートする