

携帯電話・インターネット等に関する調査について

愛媛県教育委員会では、令和2年1月に県内の小・中学生を対象にインターネットの使用状況等に関する調査を実施しました。調査結果は次のとおりです。



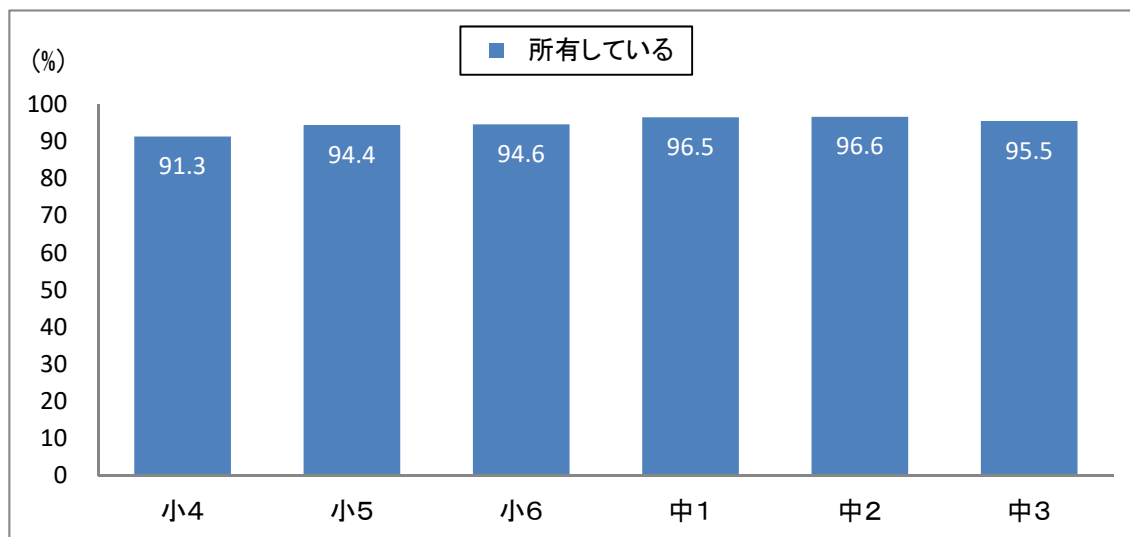
1 インターネット等に関する調査について

- (1) 調査の目的
児童生徒の携帯電話・スマートフォン等インターネットに接続可能な機器に対する意識やその所有率、被害の状況を調査し、今後の取組を推進する。
- (2) 調査の対象
公立小学校4、5、6年生児童及び公立中学校全学年生徒
- (3) 調査人数
小学4年生 11,092人 小学5年生 11,026人 小学6年生 11,171人
中学1年生 10,041人 中学2年生 9,527人 中学3年生 9,925人

2 主な調査結果

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒の割合〔全員回答〕

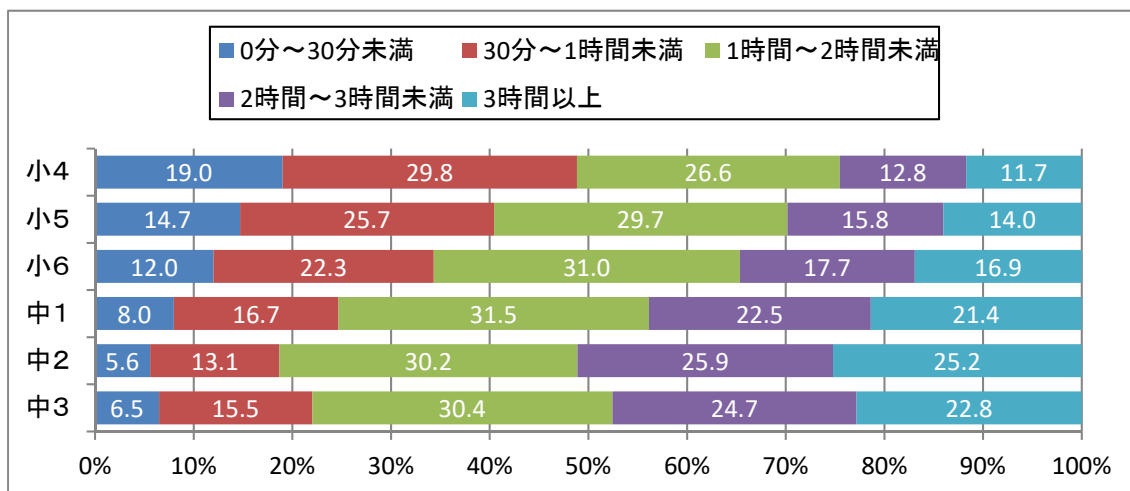
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
所有している	91.3	94.4	94.6	96.5	96.6	95.5
所有していない	8.7	5.6	5.4	3.5	3.4	4.5



インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒の割合は、全学年で9割を超えており、ほとんどの児童生徒が自由にインターネットを利用できる環境にあるといえる。

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を利用する1日平均時間〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
0分～30分未満	19.0	14.7	12.0	8.0	5.6	6.5
30分～1時間未満	29.8	25.7	22.3	16.7	13.1	15.5
1時間～2時間未満	26.6	29.7	31.0	31.5	30.2	30.4
2時間～3時間未満	12.8	15.8	17.7	22.5	25.9	24.7
3時間以上	11.7	14.0	16.9	21.4	25.2	22.8



自分専用の機器を利用する時間は、全学年で1時間～2時間未満の割合が高く、学年が上がるにつれて使用時間が長くなる傾向がある。中2ではインターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のうち5割以上の生徒が2時間以上使用するなど、使用時間が最も長い。

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を使って経験した内容〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕※複数回答可 ()内は前年度比

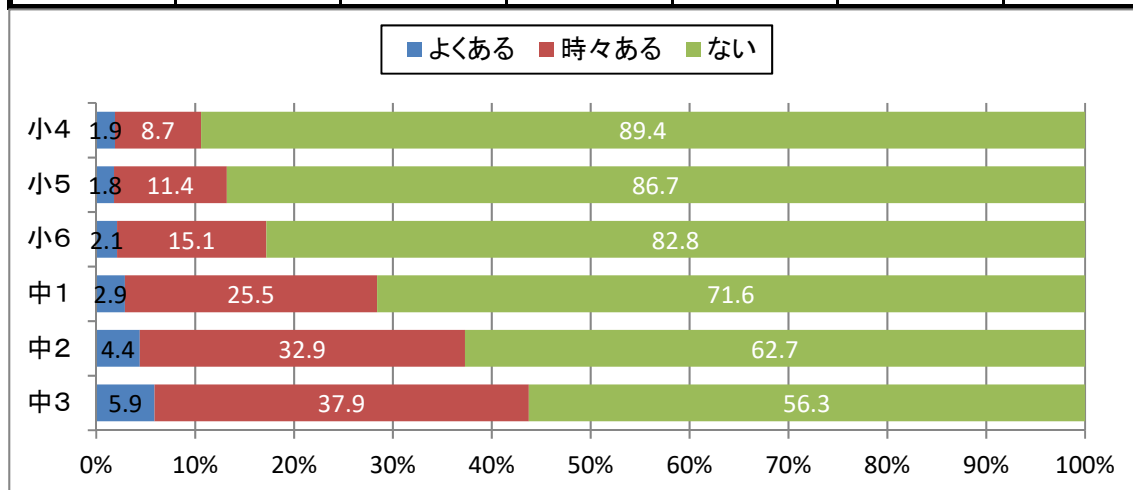
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
メールのやりとりをする	34.1 (-3.8)	42.0 (-1.5)	48.9 (-4.3)	64.9 (-1.8)	70.9 (-2.1)	72.2 (-3.6)
調べ物をする	58.4 (3.5)	72.0 (2.9)	80.0 (1.4)	87.5 (0.1)	90.7 (-0.3)	93.1 (0.6)
音楽を聴いたり、動画を見たりする	79.0 (9.4)	83.9 (6.5)	88.1 (4.7)	91.4 (1.7)	93.5 (1.3)	94.9 (1.5)
動画をアップする	4.7 (1.0)	5.6 (0.4)	7.7 (1.8)	10.6 (1.6)	9.6 (-0.5)	10.7 (-1.0)
ブログやブログを見る、書き込む	4.2 (0.3)	6.2 (0.1)	10.3 (1.1)	19.3 (0.7)	27.4 (1.6)	31.1 (-0.8)
ソーシャルメディアを利用する(LINE、ツイッターなど)	18.8 (2.5)	27.1 (3.4)	39.8 (4.2)	58.0 (3.2)	68.6 (3.5)	74.9 (4.4)
オンラインゲームをする(お金は使わない)	52.0 (-4.6)	59.5 (-3.4)	63.3 (-5.2)	66.0 (-8.2)	69.7 (-6.2)	68.2 (-7.7)
オンラインゲームをする(お金を使う)	15.8 (3.7)	19.5 (4.7)	20.7 (4.0)	17.7 (2.6)	17.4 (2.1)	17.1 (-1.2)
音楽やゲームを有料でダウンロードする	13.9 (0.8)	15.6 (0.5)	14.1 (-1.1)	14.9 (-0.7)	16.1 (-0.5)	17.2 (-2.6)
インターネット上で買い物をする	9.4 (0.3)	12.5 (0.3)	13.9 (0.7)	16.1 (-1.2)	22.1 (-1.1)	29.3 (-2.4)
目的はなくニュースや興味のあるサイトを見る	14.8 (-1.0)	18.9 (-0.6)	23.8 (-1.8)	32.0 (-3.0)	39.1 (-3.6)	46.1 (-3.7)

(参考) 最も多い 2番目に多い 3番目に多い 4番目に多い 5番目に多い

全学年で「音楽を聴いたり、動画を見たりする」児童生徒の割合が最も高く、2番目が「調べ物をする」である。小4～中1は3～5番目までの内容が同じだが、中2は3番目に「メールのやりとりをする」、中3は3番目に「SNSを利用する」で、年齢が上がるにつれて利用する内容が変わっている。ただし、割合が高い5つの内容は、全学年に共通しており、この5つの内容のうち小4～小6の5割以上の児童が3つの内容を、中1～中3の6割以上の生徒が5つの内容を利用している。

メール（LINE等を含む）に対して、返信することを負担に感じた割合〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕

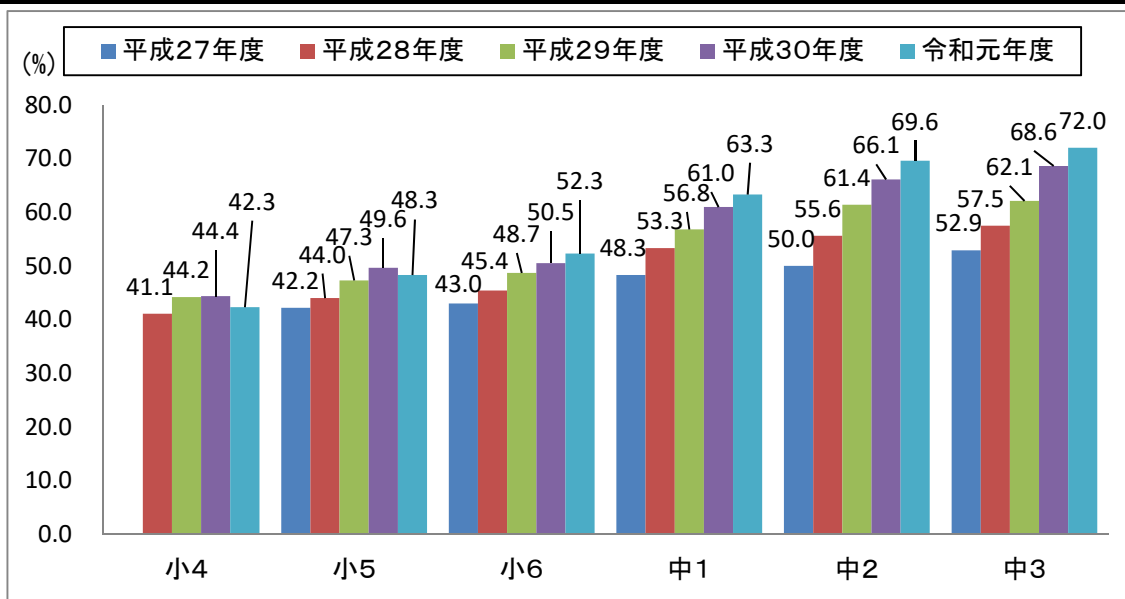
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
よくある	1.9	1.8	2.1	2.9	4.4	5.9
時々ある	8.7	11.4	15.1	25.5	32.9	37.9
ない	89.4	86.7	82.8	71.6	62.7	56.3



学年が上がるにつれ、メール等の返信に対して負担を感じる割合が高くなっている。特に、中学生でその傾向が強く、中3ではインターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のうち4割以上の児童生徒が負担に感じている。

自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒の割合〔全員回答〕

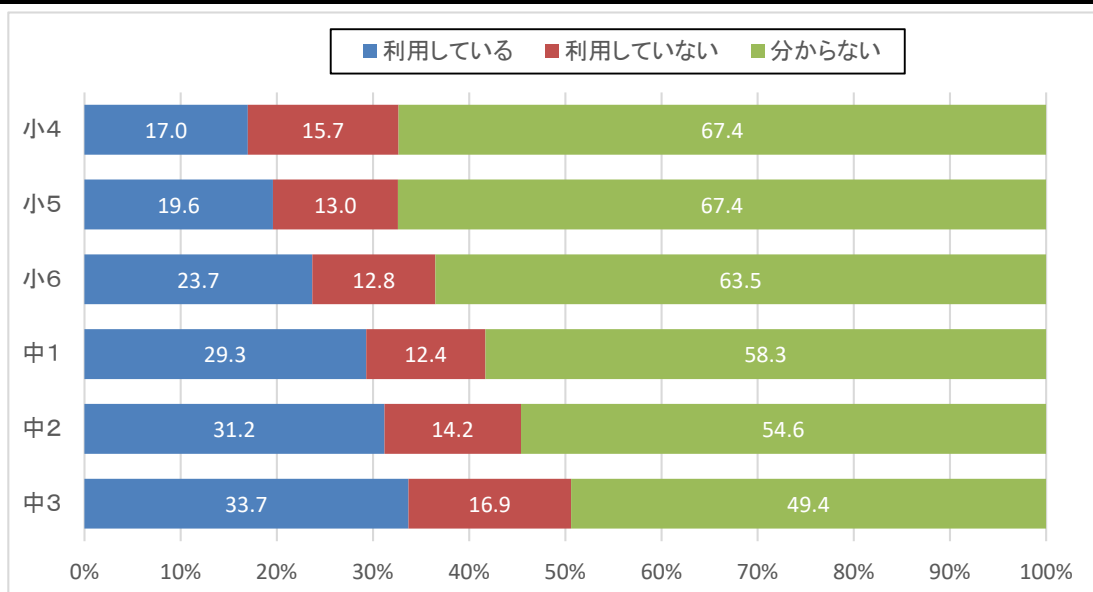
回 答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
令和元年度	42.3	48.3	52.3	63.3	69.6	72.0
平成30年度	44.4	49.6	50.5	61.0	66.1	68.6
平成29年度	44.2	47.3	48.7	56.8	61.4	62.1
平成28年度	41.1	44.0	45.4	53.3	55.6	57.5
平成27年度		42.2	43.0	48.3	50.0	52.9



自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒の割合は、学年が上がるにつれ高くなる傾向があり、小6以上では半数以上が所有している。小6以上の学年において、調査開始以来の最高を更新した。

フィルタリングサービスの利用状況〔自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒のみ回答〕

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
利用している	17.0	19.6	23.7	29.3	31.2	33.7
利用していない	15.7	13.0	12.8	12.4	14.2	16.9
分からない	67.4	67.4	63.5	58.3	54.6	49.4

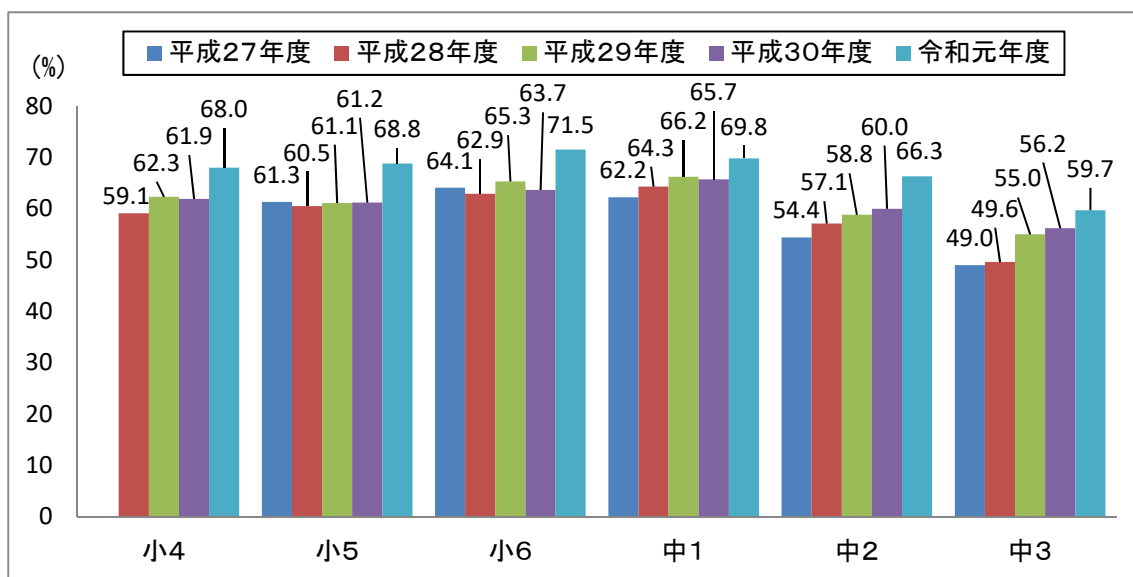


フィルタリングサービスを利用している児童生徒は、学年が上がるにつれ高くなる傾向がある。全学年で「分からない」と回答した児童生徒数が多いことから、各家庭で携帯電話・スマートフォンの取扱いや家庭でのルール作り等について、話し合う必要がある。

携帯電話・スマートフォンの使い方についてルールを決めている家庭の割合とその内容〔自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒のみ回答〕

ルールを決めている家庭の割合

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
令和元年度	68.0	68.8	71.5	69.8	66.3	59.7
平成30年度	61.9	61.2	63.7	65.7	60.0	56.2
平成29年度	62.3	61.1	65.3	66.2	58.8	55.0
平成28年度	59.1	60.5	62.9	64.3	57.1	49.6
平成27年度		61.3	64.1	62.2	54.4	49.0



ルールの内容

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
使用する時間帯	37.4	40.2	43.2	42.9	40.6	34.4
使用する場所	25.9	27.5	28.3	24.9	21.4	17.9
使用料金	18.1	20.0	20.7	22.3	20.1	19.0
メール等の内容	28.4	30.1	34.8	32.3	27.9	22.6
学校のルールを守る	30.0	29.5	32.1	34.6	31.0	26.6
その他	7.9	6.8	6.1	4.9	3.9	3.5

ルールを決めている家庭の割合は、昨年度と比較すると、全学年で高くなっている。中1、中2は、小6と比較すると低いが、前年度（小6時、中1時）との比較では、それぞれ高くなっている。その他では「寝るときは必ずリビングに置く」「外出するときはGPSを起動する」「勝手に課金をしたりアプリをダウンロードしたりしない」「警告（異常）が出たら家族に相談する」等のルールがあった。

主な被害状況〔全員回答〕 ※複数回答可 ()内は前年度比

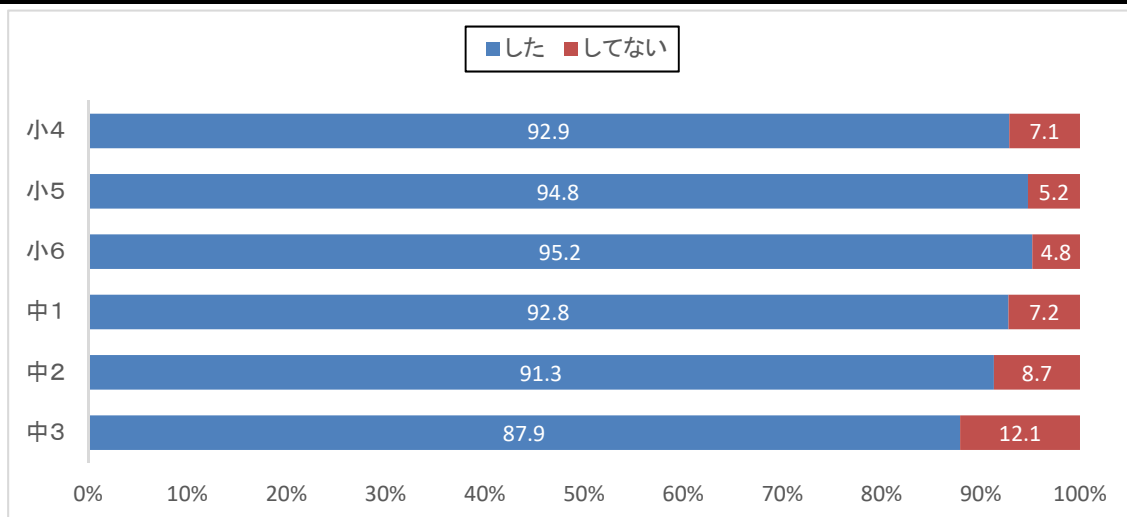
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
インターネットの掲示板やメールで悪口	1.5 (+0.4)	1.8 (+0.5)	1.8 (+0.2)	2.9 (-1.1)	3.9 (+0.3)	5.3 (+0.4)
自分の個人情報や写真などを無断で流された	0.4 (±0)	0.6 (±0)	0.9 (+0.4)	1.6 (+0.2)	2.1 (+0.4)	2.7 (+0.4)
心当たりのない利用金額の請求を受けた	0.4 (+0.1)	0.5 (±0)	0.7 (±0)	1.3 (-0.5)	1.9 (-0.7)	3.4 (-1.2)
知らない人からメールや電話があった	3.4 (-0.7)	5.1 (-0.1)	6.9 (+0.1)	11.2 (+0.1)	15.6 (+1.5)	21.2 (+3.2)
他人からしつこくメールを送られたり、つきまとわれたりした	0.7 (-0.1)	1.1 (+0.1)	1.0 (±0)	1.5 (±0)	1.9 (+0.1)	2.5 (+0.3)
インターネットで知り合った人と実際にあった	0.8 (±0)	0.8 (+0.3)	0.8 (+0.2)	1.0 (+0.1)	1.5 (±0)	2.5 (+0.2)
ラインで仲間外れにされた	1.0 (+0.5)	0.9 (+0.4)	0.9 (+0.2)	1.3 (-0.3)	1.7 (+0.4)	1.4 (+0.2)
特にトラブルにあったことはない	91.0 (-1.8)	89.8 (-2.0)	88.4 (-1.4)	81.4 (-1.1)	76.8 (-1.9)	70.6 (-2.0)

(参考) 最も多い 2番目に多い 3番目に多い

内容別では、「知らない人からメールや電話があった」が全学年で最も多く、学年が上がるにつれ増加している。また、「自分の個人情報や写真などを無断で流された」「インターネットで知り合った人と実際にあった」は、昨年度と比較して、全学年で同じか増加していることから、今まで以上に情報モラル教育を充実させていく必要がある。その中には「ゲーム内のお金を誰かに勝手に使われた」「勝手にお金が支払われていた」「知らない画像がフォルダ内に蓄積していた」等があった。

過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒の割合〔全員回答〕

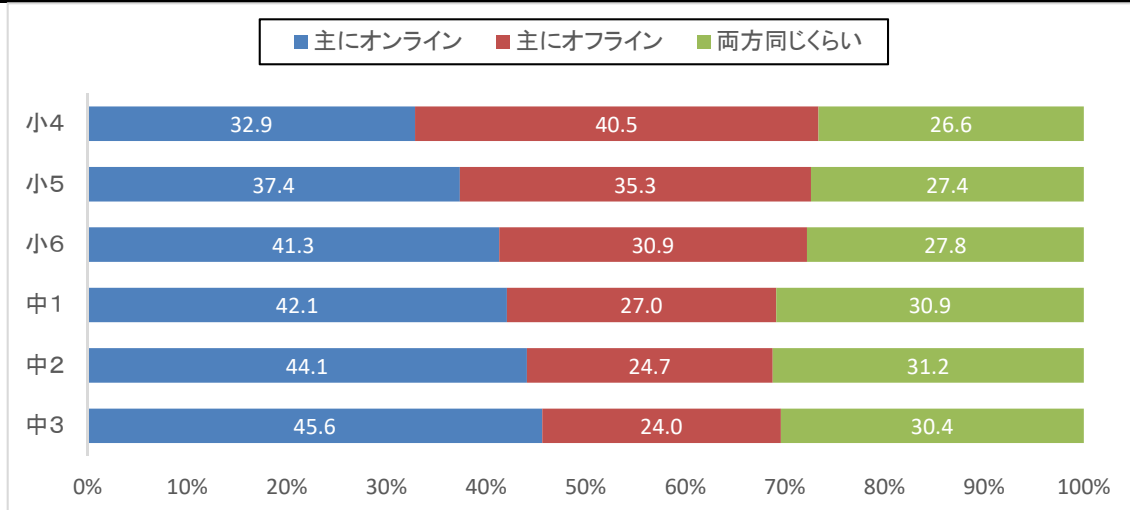
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
した	92.9	94.8	95.2	92.8	91.3	87.9
していない	7.1	5.2	4.8	7.2	8.7	12.1



過去1年間にゲーム機、パソコン、スマートフォンなどでゲームをした児童生徒の割合は、中学生よりも小学生の方が高い。特に、小6が最も高く、中学生では学年が上がるにつれ低くなっている。

オンラインゲームまたはオフラインゲームをしている児童生徒の割合〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕

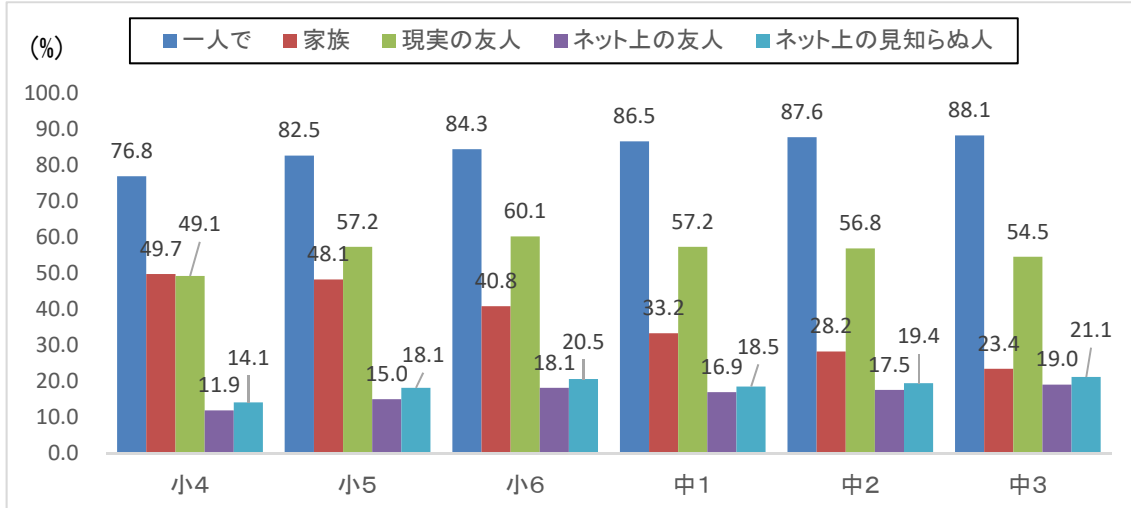
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
主にオンライン	32.9	37.4	41.3	42.1	44.1	45.6
主にオフライン	40.5	35.3	30.9	27.0	24.7	24.0
両方同じくらい	26.6	27.4	27.8	30.9	31.2	30.4



学年が上がるにつれ、オンラインゲームをする児童生徒の割合が高くなっている。全学年で、過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のうち、約7割がオンラインゲームをしている。

児童生徒がゲームをしている相手〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕 ※複数回答可

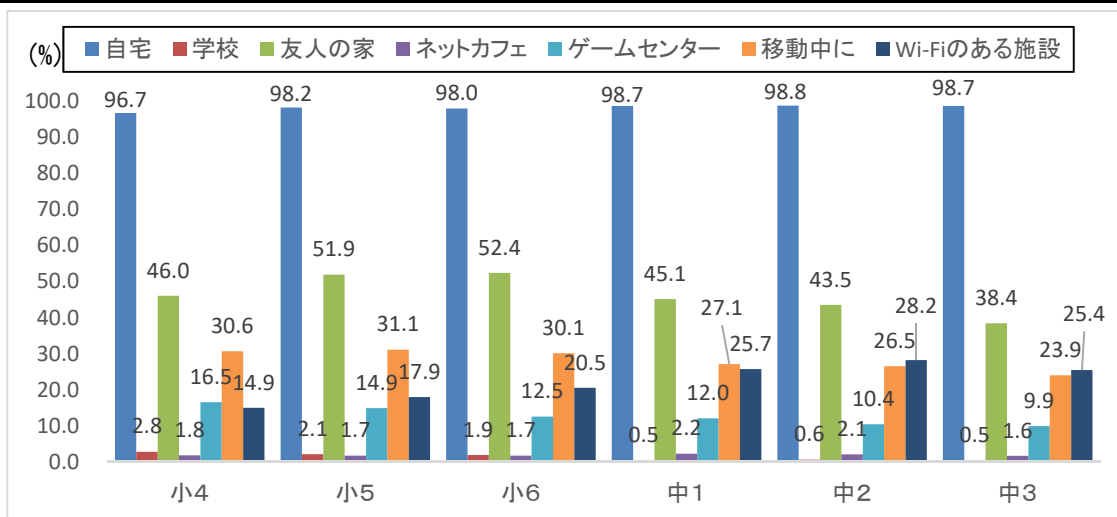
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
一人で	76.8	82.5	84.3	86.5	87.6	88.1
家族	49.7	48.1	40.8	33.2	28.2	23.4
現実の友人	49.1	57.2	60.1	57.2	56.8	54.5
ネット上の友人	11.9	15.0	18.1	16.9	17.5	19.0
ネット上の見知らぬ人	14.1	18.1	20.5	18.5	19.4	21.1



過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のうち、小4の約1割、中3の約2割が、ネット上で知り合った、ネット上の友人（直接会ったことはない友人）とゲームをしている。オンラインゲームにより、異年齢の世界中の人ともつながる可能性があることから、注意深く見守る必要がある。

児童生徒がゲームをしている場所〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕 ※複数回答可

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
自宅	96.7	98.2	98.0	98.7	98.8	98.7
学校	2.8	2.1	1.9	0.5	0.6	0.5
友人の家	46.0	51.9	52.4	45.1	43.5	38.4
ネットカフェ	1.8	1.7	1.7	2.2	2.1	1.6
ゲームセンター	16.5	14.9	12.5	12.0	10.4	9.9
移動中に	30.6	31.1	30.1	27.1	26.5	23.9
Wi-Fiのある施設	14.9	17.9	20.5	25.7	28.2	25.4



ゲームをする場所は、自宅や友人の家が多い。また、全学年で過去1年間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした児童生徒のうち、約2割が駅やコンビニ、デパートなど、Wi-Fiのある施設でゲームをしている。児童生徒が、どこでどのような遊び方をしているのか普段から把握しておくことが大切である。