

携帯電話・インターネット等に関する調査について(概要)

愛媛県教育委員会では、令和4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。令和4年1月末時点の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

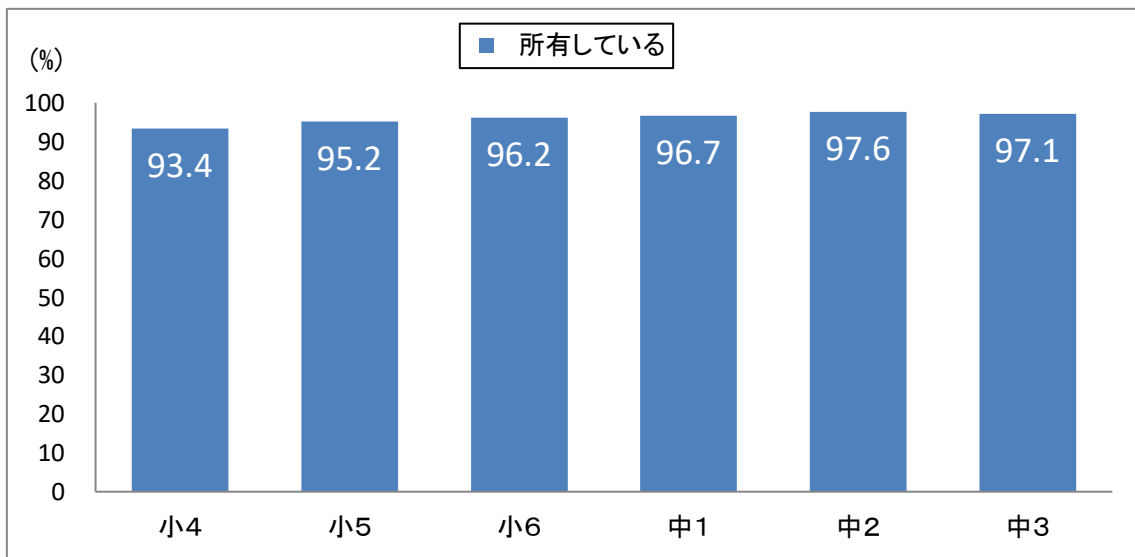
- (1) 調査の目的
児童生徒の携帯電話・スマートフォン等インターネットに接続可能な機器に対する意識やその所有率、被害の状況を調査し、今後の取組を推進する。
- (2) 調査の対象
公立小学校4、5、6年生児童及び公立中学校全学年生徒
- (3) 調査人数

小学4年生	11,192人	小学5年生	11,178人	小学6年生	11,216人
中学1年生	9,700人	中学2年生	9,720人	中学3年生	9,636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〕 ()内はR2年度比

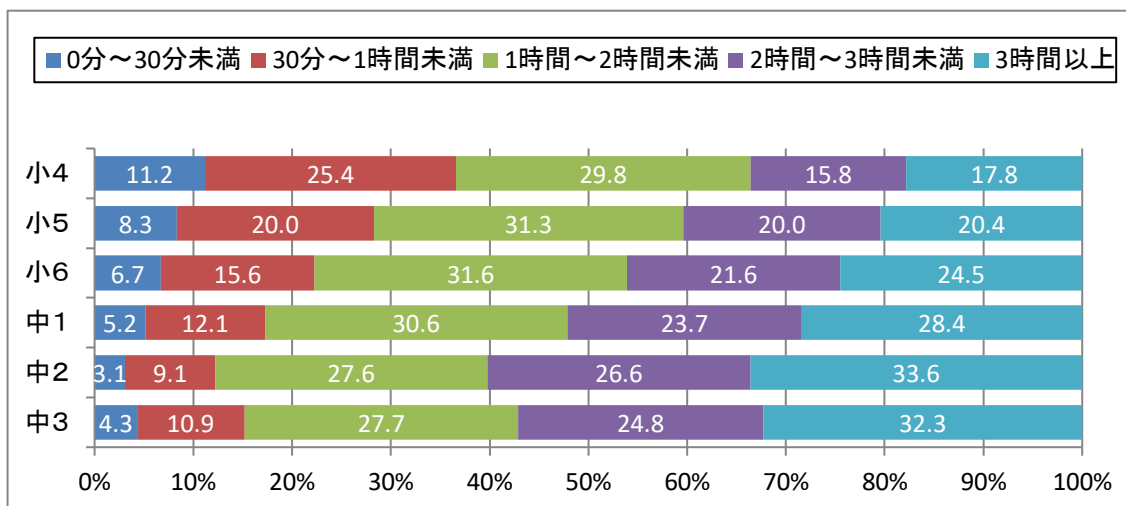
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
所有している	93.4 (+1.2)	95.2 (+0.1)	96.2 (-0.2)	96.7 (-0.3)	97.6 (+0.2)	97.1 (0.0)
所有していない	6.6	4.8	3.8	3.3	2.4	2.9



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、小学校4～6年で約95%、中学校で約97%であり、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〕（ ）内はR2年度比

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	11.2 (-3.0)	8.3 (-3.0)	6.7 (-1.6)	5.2 (-0.4)	3.1 (-0.9)	4.3 (-1.8)
30分～1時間未満	25.4 (-1.6)	20.0 (-2.3)	15.6 (-3.4)	12.1 (-0.3)	9.1 (-1.2)	10.9 (-1.4)
1時間～2時間未満	29.8 (+0.3)	31.3 (0.0)	31.6 (+0.5)	30.6 (+1.0)	27.6 (+0.4)	27.7 (-0.3)
2時間～3時間未満	15.8 (+1.4)	20.0 (+1.6)	21.6 (+1.2)	23.7 (-1.6)	26.6 (-1.1)	24.8 (-1.6)
3時間以上	17.8 (+2.9)	20.4 (+3.7)	24.5 (+3.3)	28.4 (+1.3)	33.6 (+2.8)	32.3 (+5.1)



自分専用の機器を利用する時間は、昨年度と比べ、全学年で長くなっている。特に、中学校2年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約60%の生徒が2時間以上、約30%の生徒が3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R2年度比

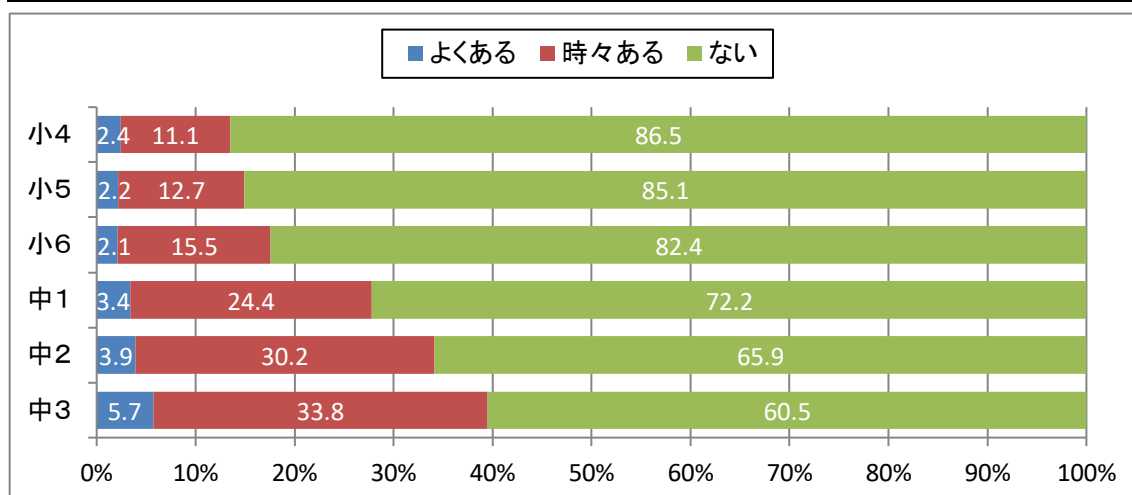
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
メールのやりとりをする	39.6 (+4.0)	46.3 (+3.8)	55.0 (+3.1)	73.8 (+3.4)	78.0 (+4.7)	79.3 (+4.2)
調べ物をする	64.1 (+4.3)	74.5 (+0.6)	83.1 (+1.5)	90.3 (+0.6)	93.5 (+1.3)	94.9 (+1.4)
音楽を聴いたり、動画を見たりする	76.7 (-4.0)	82.8 (-3.3)	88.3 (-1.6)	94.3 (+1.4)	96.6 (+1.8)	97.1 (+1.8)
動画をアップする	3.7 (-0.4)	5.0 (-0.7)	7.5 (+0.2)	11.5 (0.0)	12.4 (+1.0)	12.6 (+1.8)
ブログやブログを見る、書き込む	3.9 (-0.3)	5.8 (-1.1)	10.3 (+0.1)	20.4 (+0.6)	27.4 (-0.7)	31.3 (+0.4)
ソーシャルメディアを利用する(LINE、ツイッターなど)	17.2 (-3.5)	25.8 (-4.1)	38.8 (-3.3)	58.7 (-5.4)	70.5 (-2.4)	74.2 (-3.1)
オンラインゲームをする(お金は使わない)	46.7 (-3.9)	53.0 (-3.4)	58.6 (-2.4)	67.1 (+0.1)	72.1 (+1.9)	71.2 (+3.2)
オンラインゲームをする(お金を使う)	20.2 (-0.8)	23.9 (-2.3)	24.8 (-1.7)	19.1 (-2.7)	19.9 (-0.2)	19.1 (+0.2)
音楽やゲームを有料でダウンロードする	16.5 (+2.8)	14.8 (-0.2)	14.0 (-0.7)	13.6 (-0.8)	16.5 (+0.1)	18.3 (+0.6)
インターネット上で買い物をする	8.2 (-0.5)	9.8 (-3.4)	13.2 (-1.8)	16.9 (-0.5)	24.9 (+0.3)	33.9 (+1.5)
目的はなくニュースや興味のあるサイトを見る	20.0 (+2.8)	24.0 (+2.0)	30.8 (+4.3)	34.0 (+0.5)	44.4 (+1.9)	51.5 (+5.9)

(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。3番目については、小学校4～6年が「オンラインゲーム(無料)」、中学校1～3年が「メールのやりとりをする」となっており、年齢が上がるにつれて他者との交流を目的とした利用を経験している。また、ほとんどの項目において年齢が上がるにつれて経験の割合が高くなっており、様々な用途に用いていることが分かる。

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〕
 （ ）内はR2年度比

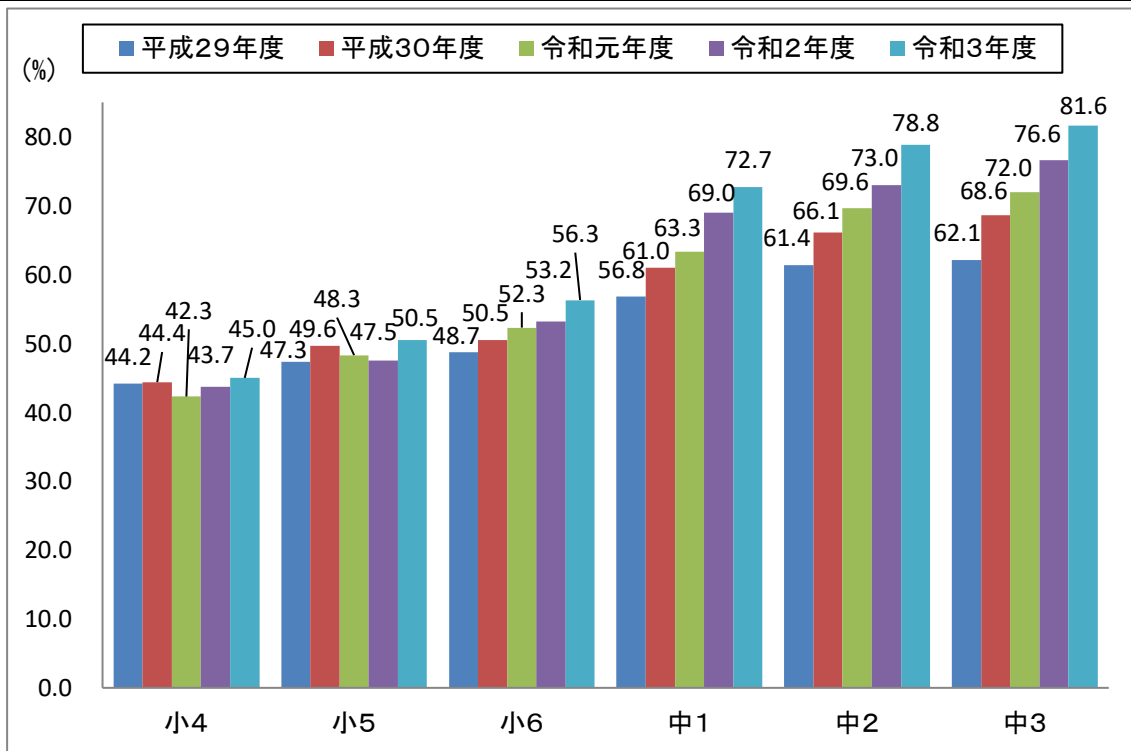
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
よくある	2.4 (+0.1)	2.2 (+0.5)	2.1 (0.0)	3.4 (+0.3)	3.9 (+0.4)	5.7 (+0.6)
時々ある	11.1 (+0.8)	12.7 (+1.2)	15.5 (+0.7)	24.4 (-1.0)	30.2 (+0.6)	33.8 (-0.3)
ない	86.5 (-0.9)	85.1 (-1.7)	82.4 (-0.7)	72.2 (+0.7)	65.9 (-1.0)	60.5 (-0.3)



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、中学校3年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生徒のうち約40%の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〕

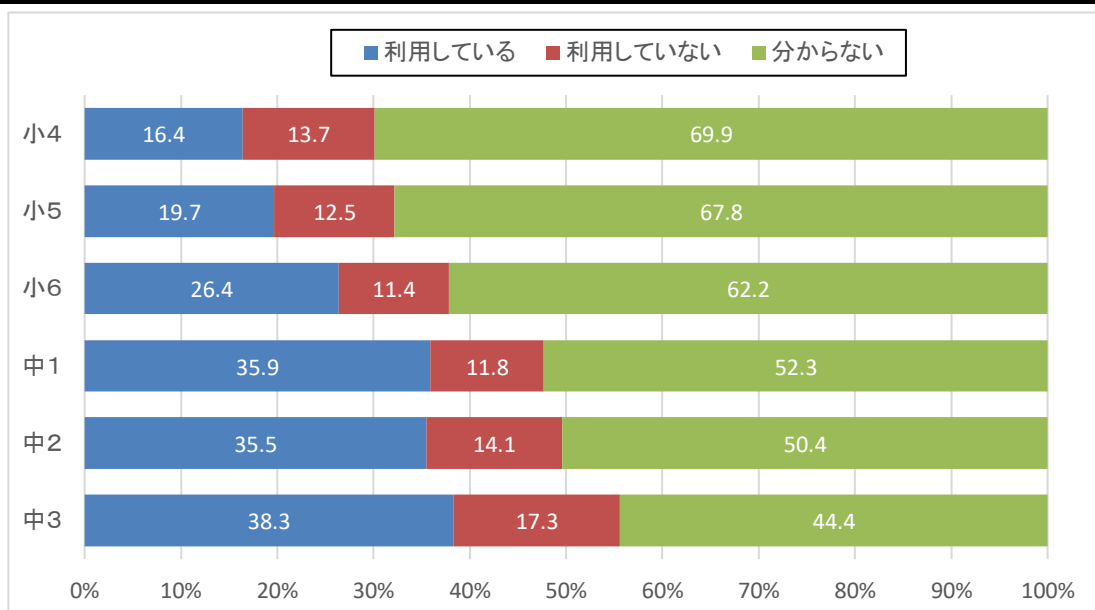
回 答	小学校 (%)			中学校 (%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
令和3年度	45.0	50.5	56.3	72.7	78.8	81.6
令和2年度	43.7	47.5	53.2	69.0	73.0	76.6
令和元年度	42.3	48.3	52.3	63.3	69.6	72.0
平成30年度	44.4	49.6	50.5	61.0	66.1	68.6
平成29年度	44.2	47.3	48.7	56.8	61.4	62.1



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て高くなり、小学校4～6年では約51%の児童、中学校では約78%の生徒が所有している。特に中学生の所持率が増加しており、携帯電話・スマートフォンが児童生徒にとって身近な情報通信機器となっている。

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〕（ ）内はR2年度比

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	16.4 (-1.1)	19.7 (-1.8)	26.4 (+4.3)	35.9 (+3.7)	35.5 (+4.3)	38.3 (+3.6)
利用していない	13.7 (-1.3)	12.5 (-1.5)	11.4 (-1.0)	11.8 (+0.6)	14.1 (0.0)	17.3 (-0.3)
分からない	69.9 (+2.4)	67.8 (+3.3)	62.2 (-3.3)	52.3 (-4.3)	50.4 (-4.3)	44.4 (-3.3)

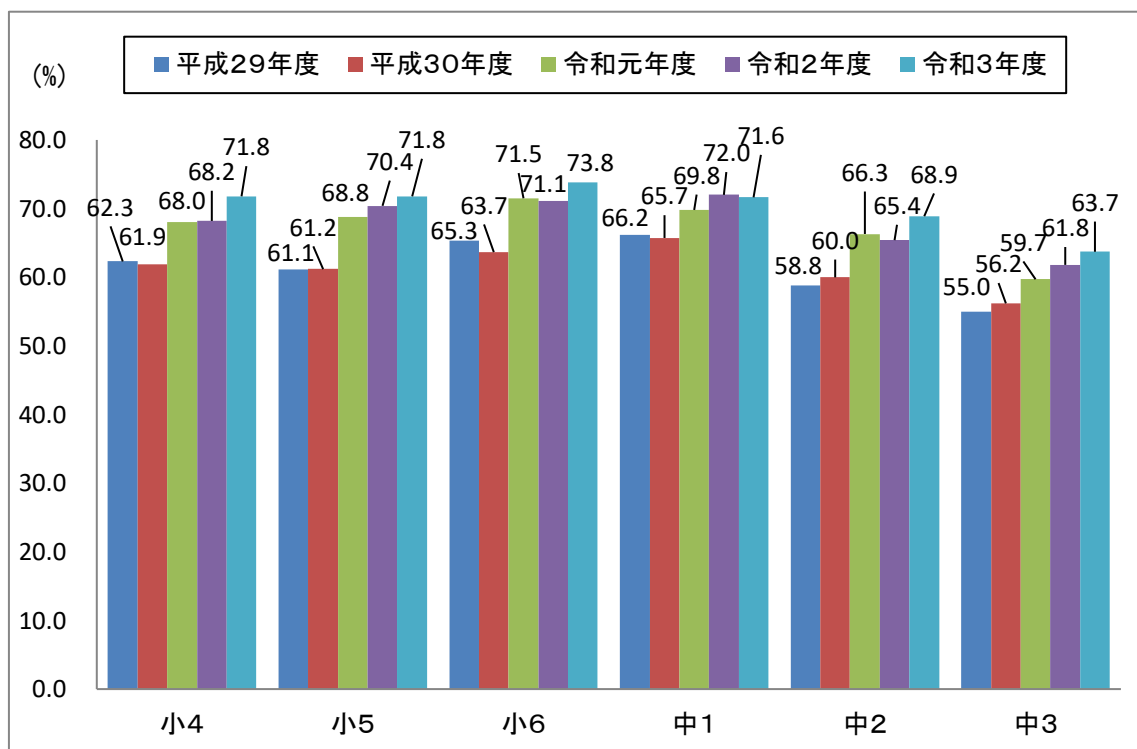


フィルタリングサービスを利用している児童生徒は、学年が上がるにつれ高くなる傾向がある。一方、小学校では60%以上の児童が、中学校では約半数の生徒が「分からない」と回答していることから、各家庭で携帯電話・スマートフォンの取扱いや家庭でのルール作り等について、話し合う機会を意識的に設ける必要がある。

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3年度	71.8	71.8	73.8	71.6	68.9	63.7
令和2年度	68.2	70.4	71.1	72.0	65.4	61.8
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



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	60.2	62.3	64.8	65.9	60.1	58.6
使用する場所	38.7	41.8	38.1	36.1	33.4	31.6
使用料金	25.5	26.1	25.2	28.7	28.9	30.4
メール等の内容	44.5	47.2	48.5	50.1	47.4	42.8
学校のルールを守る	42.8	44.7	46.8	51.9	53.7	49.4
その他	10.7	10.5	8.9	6.4	5.7	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、全体的に高くなっている。「その他」として挙げられたものには、「利用時間や利用データ量を守る」「家庭学習を終えてから使用する」「勝手に課金したりアプリをダウンロードしたりしない」「SNSへの書き込みをしない」「知らない人と電話やメールをしない」「不審なサイトにアクセスしない」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R2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	1.7 (-0.2)	2.2 (+0.2)	2.0 (-0.1)	2.7 (-0.2)	3.7 (-0.1)	4.1 (-0.8)
自分の個人情報や写真などを無断で流された	0.3 (-0.1)	0.5 (0.0)	0.5 (-0.1)	1.3 (0.0)	1.8 (0.0)	1.9 (-0.1)
心当たりのない利用金額の請求を受けた	0.3 (-0.1)	0.4 (0.0)	0.6 (+0.1)	1.3 (+0.1)	2.0 (+0.4)	4.0 (+0.9)
知らない人から何度もメールや電話があった	2.6 (-1.9)	2.6 (-2.6)	3.5 (-4.1)	5.8 (-7.0)	7.6 (-9.3)	10.2 (-12.1)
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	1.0 (0.0)	1.0 (0.0)	1.1 (-0.2)	1.8 (+0.2)	1.9 (-0.2)	2.5 (+0.2)
インターネットで知り合った人と実際にあった	1.1 (+0.3)	0.7 (-0.2)	1.0 (+0.2)	1.0 (0.0)	1.3 (+0.1)	1.9 (-0.2)
ラインで仲間外れにされた	0.9 (-0.2)	1.2 (+0.2)	1.0 (+0.1)	1.7 (+0.1)	1.3 (+0.1)	1.3 (-0.1)
特にトラブルにあったことはない	90.9 (+1.2)	91.0 (+1.7)	90.6 (+3.2)	88.6 (+8.6)	86.4 (+10.2)	83.6 (+13.0)

(参考) 最も多い 2番目に多い 3番目に多い

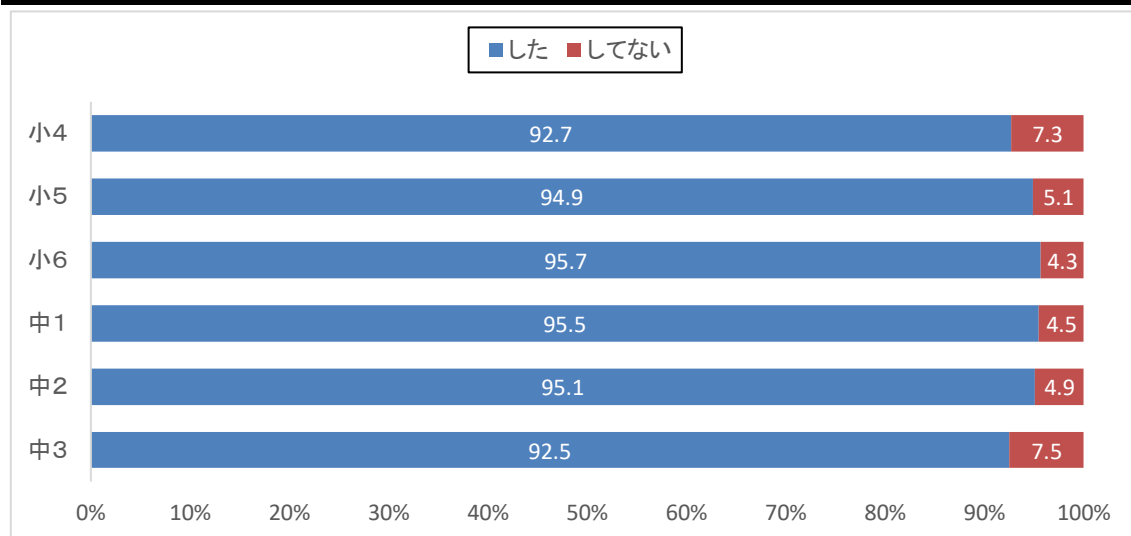
「知らない人から何度もメールや電話があった」と回答した児童生徒の割合が全学年で最も多く、次いで「インターネットの掲示板やメールでの悪口」の回答が多くなっている。一方「特にトラブルにあったことがない」と回答した児童生徒が、昨年度と比較すると全ての学年で増加しており、各学校での情報モラル教育や、県教育委員会作成の「えひめっこ情報リテラシーアプリ」の積極的な活用の成果が表れている。

掲載している回答以外では、「ラインで勝手に写真を公開された」「ゲームアカウントを乗っ取られた」「ウイルスに感染したという通知があった」「ゲームで仲間外れにされた」等、被害が報告されている。

中学校では学年が上がるほど「特にトラブルにあったことはない」と回答した生徒の割合が低くなっている。メールのやり取りやソーシャルメディアの利用頻度が増加するにつれてトラブルに合う可能性も高くなると考えられる。

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〕 ()内はR2年度比

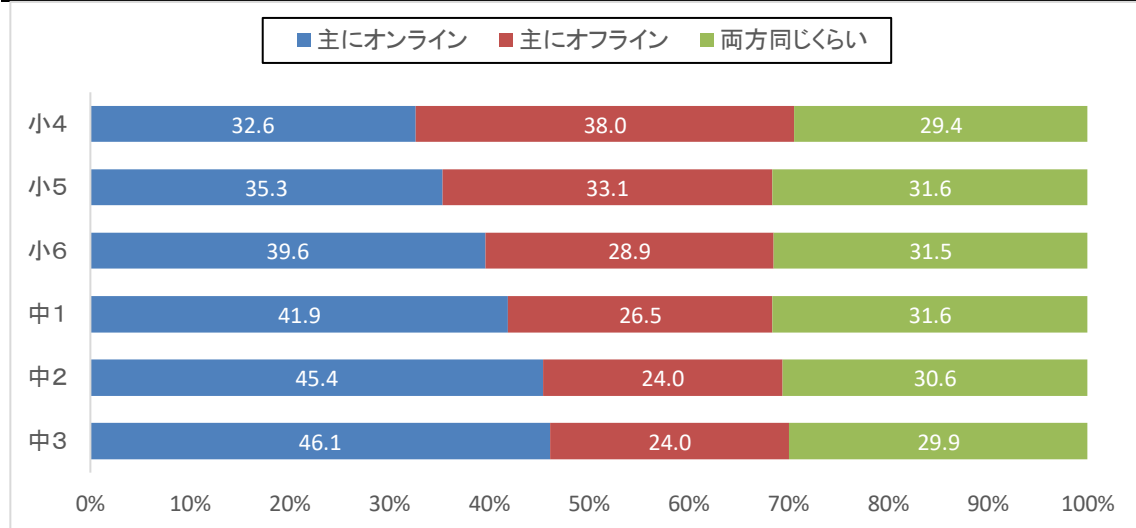
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
した	92.7 (-0.6)	94.9 (-0.4)	95.7 (+0.1)	95.5 (+1.1)	95.1 (+2.9)	92.5 (+3.9)
していない	7.3	5.1	4.3	4.5	4.9	7.5



全学年においてほとんどの児童生徒が過去1年間にゲーム機、スマホ等でゲームをしており、手軽に遊べる機器の増加により、ゲームがより身近になっていると考えられる。また、小学校では、学年が上がるにつれて増加しているが、中学校では、学年が上がるにつれて低くなっている。これは、中学生になると、メールのやりとりやソーシャルメディアの利用が増加していることとの関連も考えられる。

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〕
 () 内はR2年度比

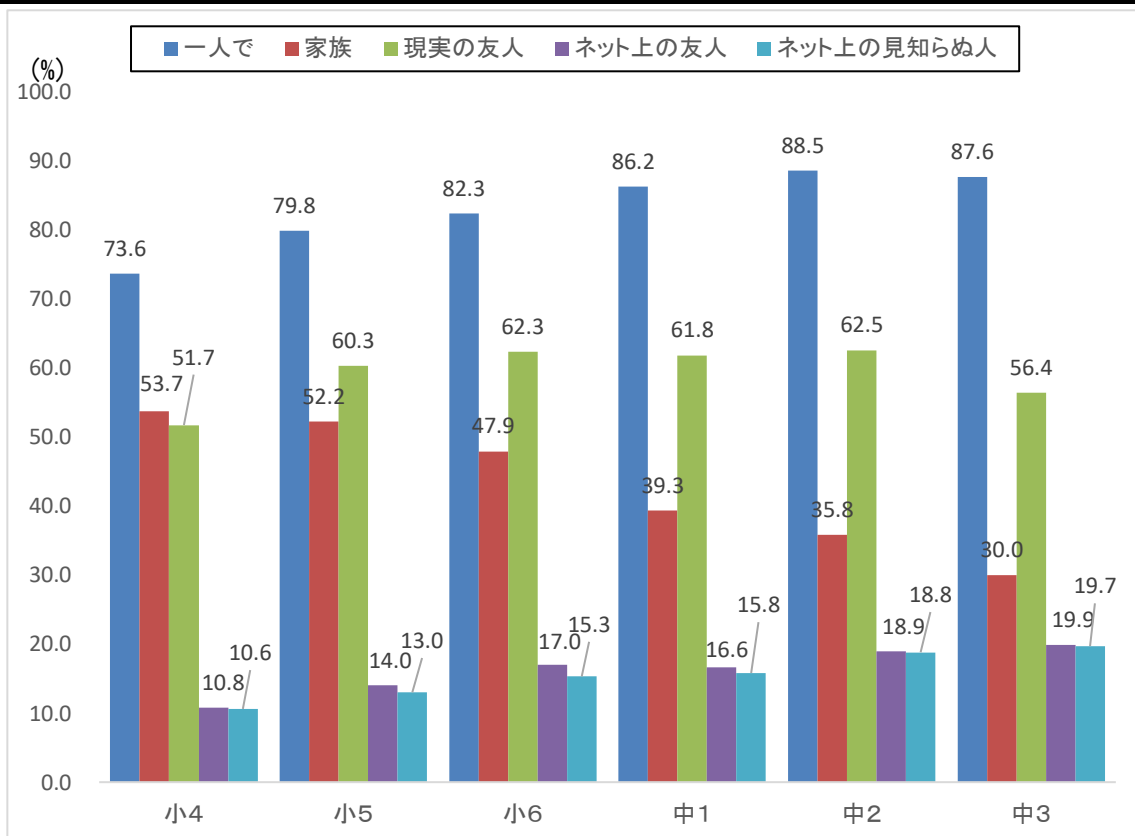
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
主にオンライン	32.6 (-0.8)	35.3 (-2.9)	39.6 (-2.8)	41.9 (-2.7)	45.4 (-1.2)	46.1 (-2.7)
主にオフライン	38.0 (-1.4)	33.1 (-0.2)	28.9 (+0.1)	26.5 (+1.2)	24.0 (+0.1)	24.0 (+1.0)
両方同じくらい	29.4 (+2.2)	31.6 (+3.1)	31.5 (+2.7)	31.6 (+1.5)	30.6 (+1.1)	29.9 (+1.7)



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おり、全学年で約7割となっている。オンラインゲームはオフラインゲームに比べ依存しやすいため、適切な利用について家族でルールを定めておく必要がある。

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 ()内はR2年度比

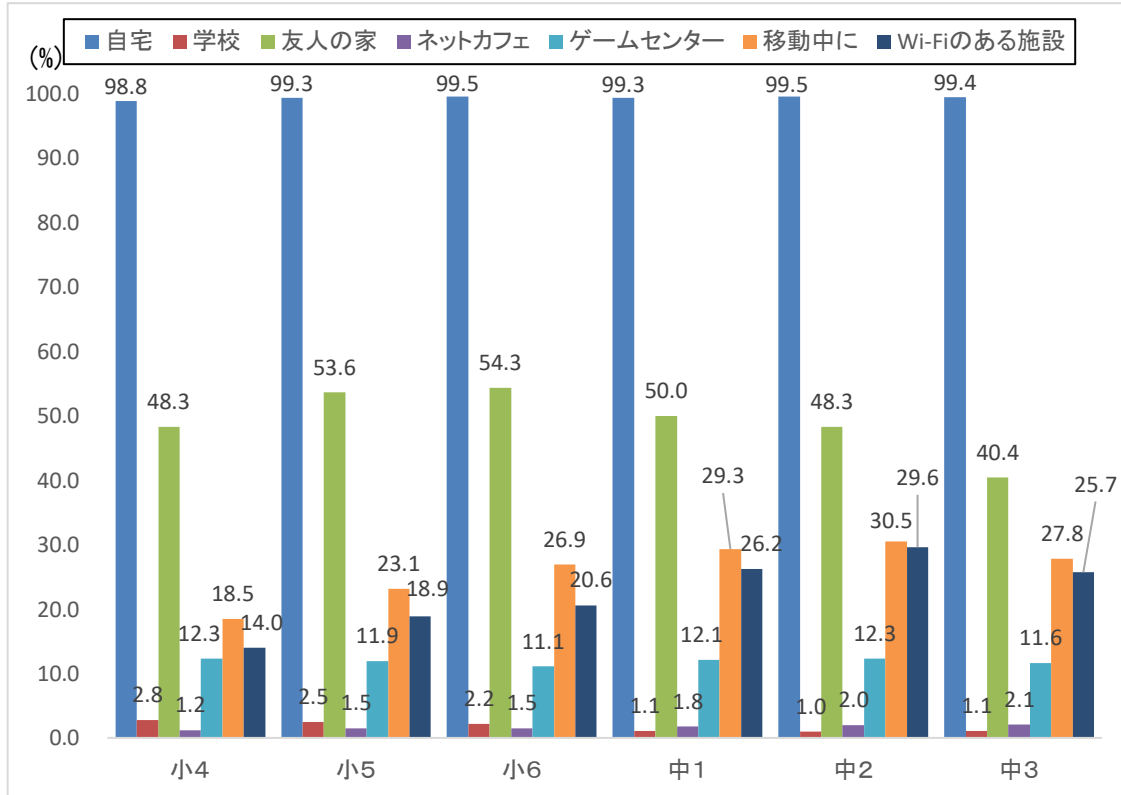
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
一人で	73.6 (-0.6)	79.8 (-1.2)	82.3 (-1.8)	86.2 (0.0)	88.5 (+1.2)	87.6 (+0.7)
家族	53.7 (+1.2)	52.2 (+0.4)	47.9 (+2.0)	39.3 (+0.8)	35.8 (+2.0)	30.0 (+1.3)
現実の友人	51.7 (-2.4)	60.3 (-1.8)	62.3 (-2.2)	61.8 (+0.1)	62.5 (+2.2)	56.4 (-0.9)
ネット上の友人	10.8 (-1.4)	14.0 (-3.0)	17.0 (-1.3)	16.6 (-2.7)	18.9 (-1.1)	19.9 (-0.2)
ネット上の見知らぬ人	10.6 (-1.8)	13.0 (-3.9)	15.3 (-2.7)	15.8 (-2.3)	18.8 (-2.0)	19.7 (-0.8)



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、「ネット上の友人（直接会ったことはない友人）」や「ネット上の見知らぬ人」とゲームをしている児童生徒の割合は、全学年とも、他の回答と比べて低いものの、今後、更に情報通信機器が児童生徒にとって身近なものになり、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。

児童生徒がゲームをした場所〔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 ()内はR2年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
自宅	98.8 (+0.5)	99.3 (+0.8)	99.5 (+0.4)	99.3 (+0.1)	99.5 (+0.3)	99.4 (+0.5)
学校	2.8 (0.0)	2.5 (+1.3)	2.2 (+1.2)	1.1 (+0.7)	1.0 (+0.6)	1.1 (+0.5)
友人の家	48.3 (+3.2)	53.6 (+2.4)	54.3 (+2.9)	50.0 (+4.4)	48.3 (+6.1)	40.4 (+4.6)
ネットカフェ	1.2 (0.0)	1.5 (0.0)	1.5 (+0.2)	1.8 (+0.2)	2.0 (0.0)	2.1 (+1.0)
ゲームセンター	12.3 (+0.2)	11.9 (+0.7)	11.1 (+1.7)	12.1 (+2.7)	12.3 (+3.1)	11.6 (+3.5)
移動中に	18.5 (-7.0)	23.1 (-5.1)	26.9 (-1.9)	29.3 (+3.4)	30.5 (+4.2)	27.8 (+3.4)
Wi-Fiのある施設	14.0 (+3.8)	18.9 (+5.4)	20.6 (+5.4)	26.2 (+6.3)	29.6 (+7.4)	25.7 (+6.8)



ゲームをした場所は、全学年とも自宅が多い。また、駅やコンビニ、デパートなど、Wi-Fiに接続できる施設の増加とともに、その施設でゲームをしている児童生徒が全学年で増加している。