

令和3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電子メディア機器は、児童生徒の生活に必要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、ネット被害やネットいじめ、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、児童生徒の電子メディア機器の利用実態や保護者の認識を把握し、安心・安全な利用を推進するための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 (児童生徒アンケートは12/1現在 保護者アンケートは8/3現在)

調査対象	回答数(人)	学年別内訳(人)
小学生	54,203	3年生 12,947、4年生 13,603、5年生 13,825、6年生 13,828
中学生	43,786	1年生 15,008、2年生 14,239、3年生 14,539
高校生	5,655	1年生 2,160、2年生 1,862、3年生 1,633
保護者	小 8,032 中 5,191	小学3年生 1,717、4年生 1,961、5年生 2,195、6年生 2,159 中学1年生 1,709、2年生 1,730、3年生 1,752
合計	児童生徒 103,644 保護者 13,223	

[注] ○小中学生は、19市、17町、25村、計61市町村、高校生は、県立17校、私立2校、計19校が参加

○保護者は、小中学生のアンケートを実施した市町村に、学校を通じて協力を依頼

○児童生徒の調査は、原則として1人1台端末を活用して行った。

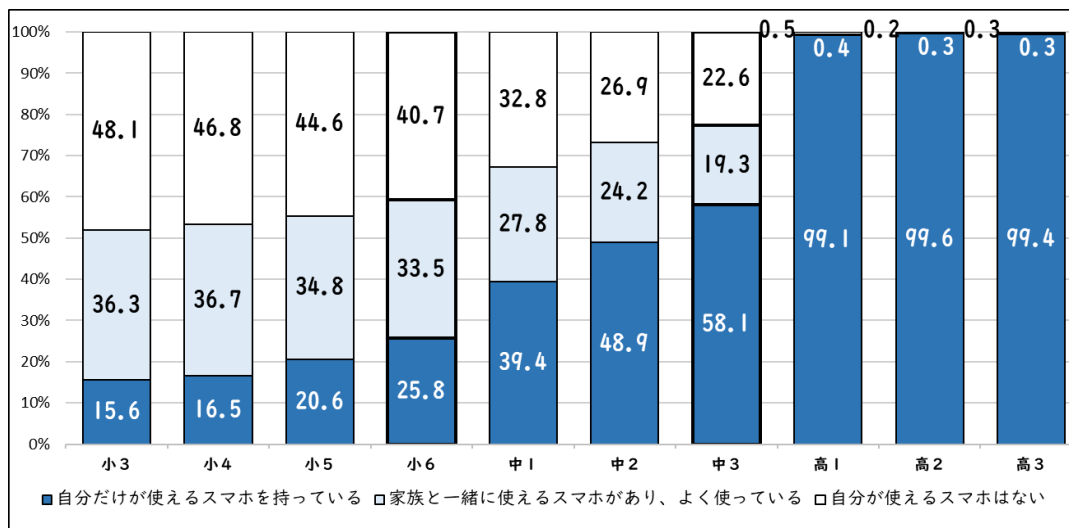
III 実施時期 令和3年5月から11月(児童生徒)、7月から8月(保護者)

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電子メディア機器の用途等

(1) スマートフォンの所有状況

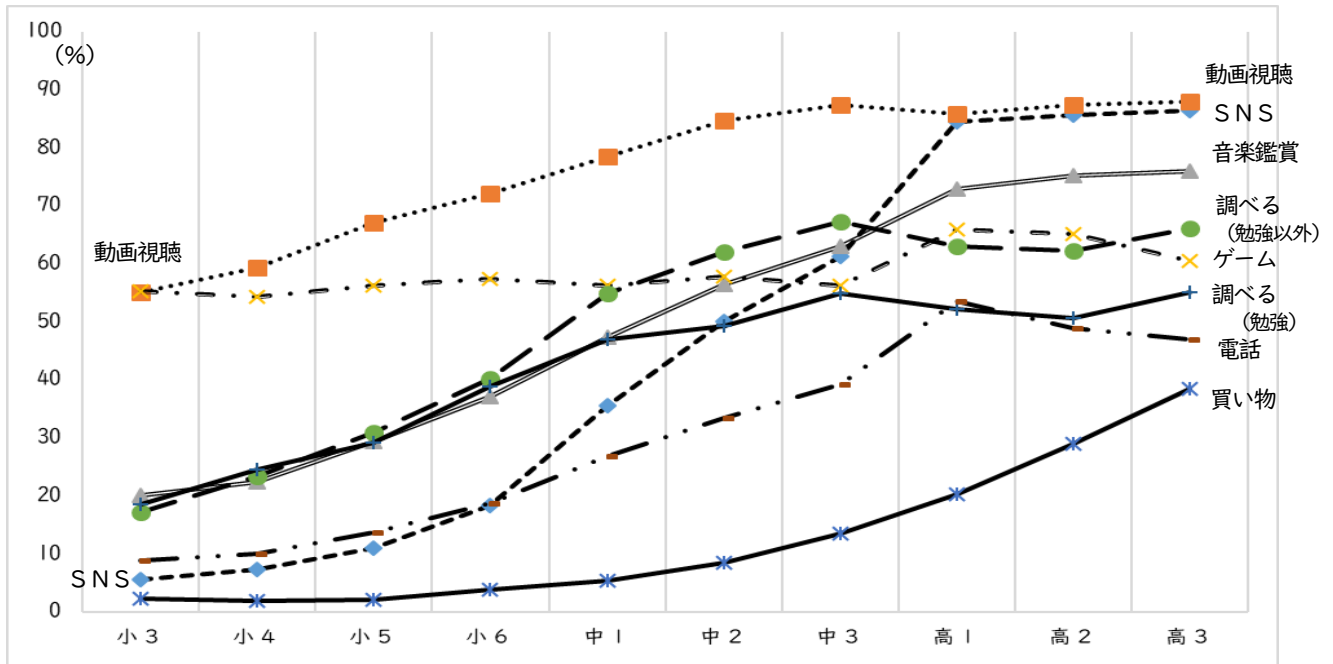
- ・「自分が使えるスマホがある(自己所有及び家族との共有)」と回答した小中学生は、小6で59.3%、中3で77.4%となった。
- ・このうち、小6の33.5%、中3の19.3%は家族との共有となっている。



(2)電子メディア機器の用途

①学年別「スマホやパソコン、タブレットでよく使うもの」(児童生徒・複数回答)

- ・電子メディア機器の用途は、全年代で動画の視聴が最も多く5割を超えている。
- ・SNSについては、スマホの所持率に連動し、中学生になると急激に増加する。
- ・買い物での利用率は年齢が上がるにつれて高くなっていく。



②「オンラインゲームについて、よくやっているもの」(児童生徒・複数回答)

- ・小中学生の3割以上が、「バトルロワイヤル系」「コミュニケーション系」などボイスチャット(音声によるやりとり)機能を持つオンラインゲームを利用している。

%	バトルロワイヤル・戦争系	スポーツ系	パズル系	アクション系	コミュニケーション系	RPG系	その他
小学生	26.5	9.2	15.8	34.9	40.0	18.2	16.5
中学生	38.4	15.0	23.4	33.2	32.6	23.8	18.6
高校生	35.1	19.3	36.6	19.1	16.5	27.4	23.0

③「SNSについて、よくやっていて当てはまるもの」(児童生徒・複数回答)

- ・個人情報の発信によるトラブルが懸念される「Instagram」や「TikTok」の利用は、スマホが自己所有となる中学生になると急激に増加する。

%	LINE	Instagram	Twitter	TikTok	Facebook	Clubhouse	その他
小学生	19.7	3.5	3.3	14.0	1.0	0.3	20.4
中学生	54.4	24.7	20.7	34.4	3.8	0.5	9.9
高校生	94.3	70.3	50.8	48.6	4.4	1.4	2.5

オンラインゲームやSNSの利用により、ネット上の知り合いとの交流により発生するトラブルや、動画等の掲載に伴う個人情報の流出、ネット上の関係が学校での人間関係に持ち込まれ新たないじめなどの発生が危惧される。



- ・児童生徒の利用実態や発達段階に応じ、情報モラル教育や消費者教育、人権教育を行うことが必要。
- ・子どもたちを注意深く見守り、いじめ等の早期発見に取り組むことが必要。

【コラム】 スマホを保護者と共有する児童生徒が多いが、共有スマホはフィルタリングがかかっていないことが多く、子どもにとって不適切なサイトへのアクセスが可能であったり、課金が容易にできたりしてしまう点において注意が必要。

また、多くの子どもがオンラインゲームでバトルロワイヤル系のゲームを使用していること、また、「スマホなどを使って困った事はあるか?」の問いて、特に小学生で「ボイスチャットでいやな思いをした」の割合が高くなっていることがわかる。オンラインゲームでは、ボイスチャットが多く使われている現状があり、バトルロワイヤル系のゲームがいじめにつながったり、学校の人間関係に大きな影響を及ぼしたりする事例が数多く報告されている。
(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) 学習での使用について

・何時間使用しているか(平日・学習)について

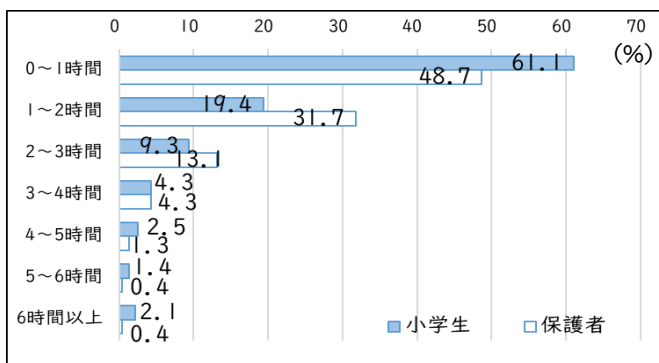
%	0～1時間	1～2時間	2～3時間	3～4時間	4～5時間	5～6時間	6時間以上
小学生	86.8	6.8	2.7	1.4	1.0	0.5	0.8
小学保護者把握	92.4	6.0	1.0	0.3	0.1	0.0	0.1
中学生	81.3	10.0	4.5	1.9	1.1	0.4	0.8
中学保護者把握	86.9	10.0	2.1	0.7	0.1	0.0	0.1
高校生	74.0	13.1	5.8	3.0	1.8	0.6	1.7

(2) 何時間使用しているか、何時頃まで使用しているか(平日・学習以外)について

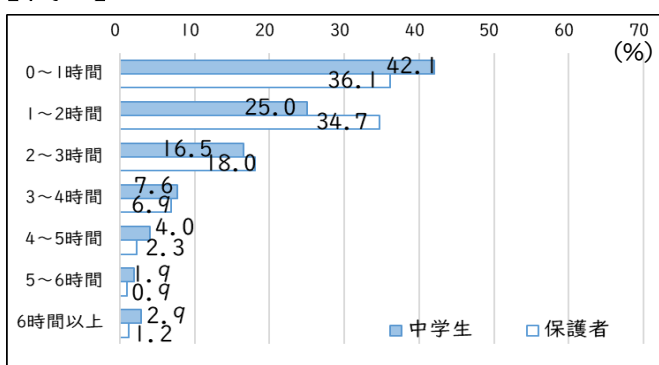
- ・利用時間や何時まで使用しているかについて、児童生徒と保護者の認識に違いがみられる。
- ・0時を過ぎて使用している小学生が1.3%、中学生が4.8%、高校生が12.1%となっている。

①何時間使用しているか

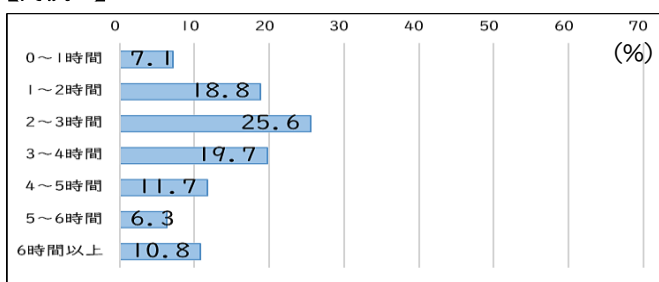
【小学生】



【中学生】

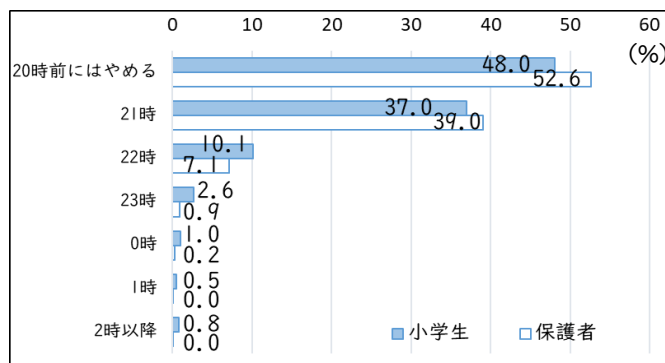


【高校生】

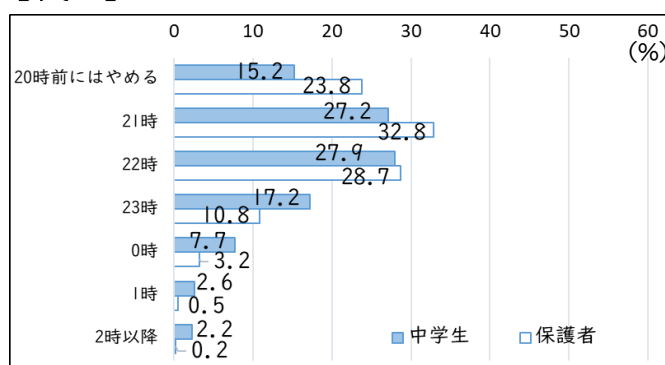


②何時まで使用しているか

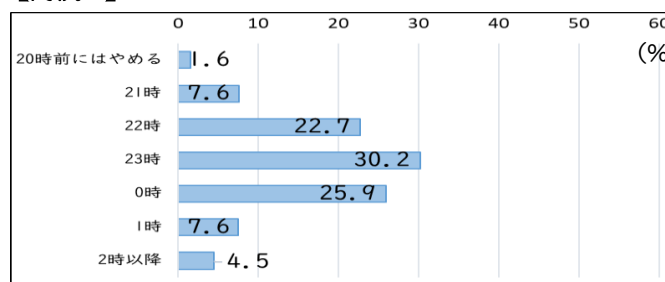
【小学生】



【中学生】



【高校生】



(3) トラブルについて

① 電子メディア機器を使うようになって困った（心配な）こと（児童生徒・複数回答）

・児童生徒は電子メディア機器を使用する中で、様々なトラブルを経験しており、小中学生では「お金がかかるのか心配になった」とする割合が高くなっている。
 ・保護者の8割以上は、児童生徒にトラブルは起きていないと考えている。

%	勉強中や寝るときにLINEやメールが来て困った	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	動画・写真をアップされたて嫌な思いをした	SNSで知らない人に話しかけていやだった	ネットやゲームをしていて、お金がかかるとの心配になった	課金でおこづかいが減ってしまう 課金がなかなかやめられない	アダルトの広告やあやしい広告が出てきていやな思いをした
小学生	4.2	6.7	0.6	0.8	9.6	1.9	5.5
中学生	14.2	4.6	1.2	2.9	7.4	1.5	8.1
高校生	21.6	2.8	3.0	8.7	6.5	1.8	8.5

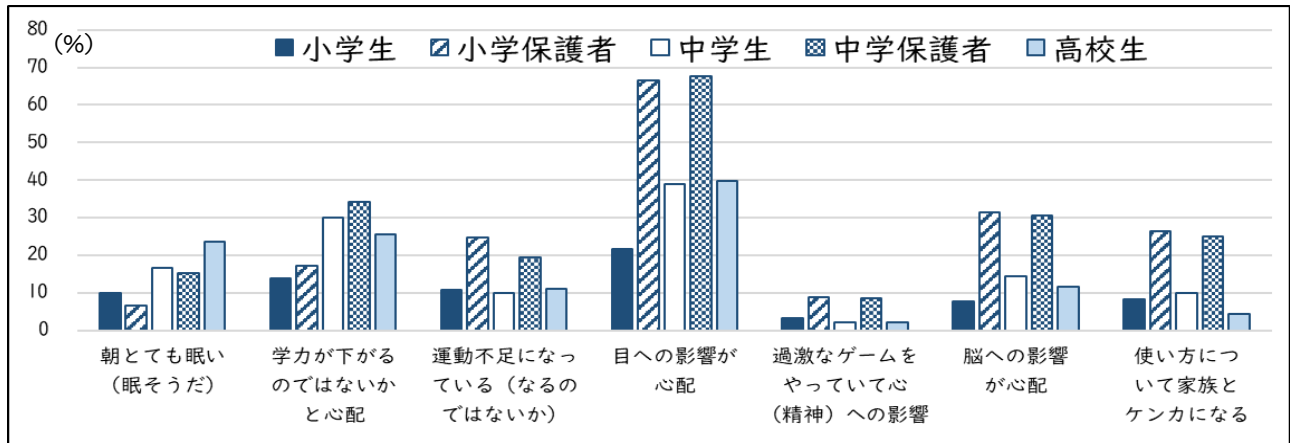
②お子様実際にトラブルが起きたことがありますか（保護者・複数回答）

%	オンラインゲームのボイスチャットでトラブルになった	動画や写真をアップされて(して)トラブルになった	SNSなど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嫌な思いをした	無断で親のスマホやタブレットを使った	親に無断で課金をしていた	アダルトサイトやアダルト漫画等を見ていた	友達とお金のトラブルがあった	その他	トラブルは起きていない
小学保護者	2.9	0.2	0.3	0.3	7.0	1.2	1.4	0.4	1.6	86.6
中学保護者	2.4	0.7	1.5	0.9	6.6	2.2	2.5	0.7	1.7	84.2

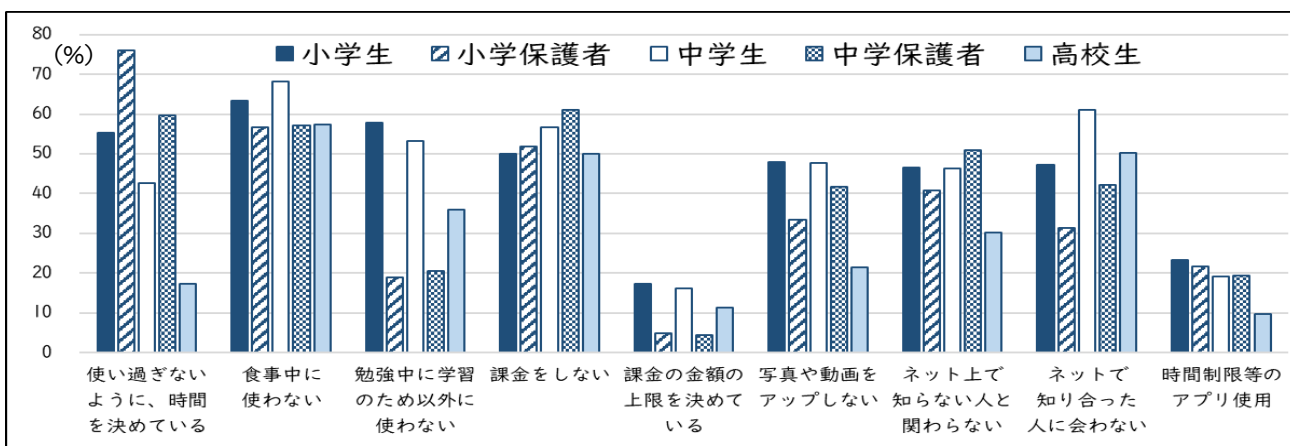
(4) 心配なこと、心がけていること

・保護者は、児童生徒よりも「目や脳への影響」を心配している割合が高い。
 ・「ネットで知り合った人と会わない」や「写真や動画をアップしない」については、保護者よりも児童生徒の方が心がけている割合が高い。

①電子メディア機器を使うようになり健康面で当てはまること（心配なこと）はありますか（複数回答）



②電子メディア機器を使うとき、心がけている（心がけさせている）ことや決めていること（複数回答）



【コラム】電子メディア機器の使用にあたり、健康面に関して本人が心配していることは、「目への影響」が小学生で21.6%、中学生で38.9%、高校生39.7%と全てでトップであり、疲労やかすみ目など目に関する症状が出現しているためと考えられる。モニターによる作業が単なる眼精疲労にとどまらず、実際の視力低下の原因になるという先行研究があり、しかも年齢が若いほど影響が強いことも指摘されている。

学習以外の電子メディア使用時間に関して、日本小児科学会の推奨する平日2時間以内が守られているのは小学生で80.5%、中学生で67.1%、高校生では25.9%に過ぎない。(学習のための接触時間はこの数値に含まれていない。)

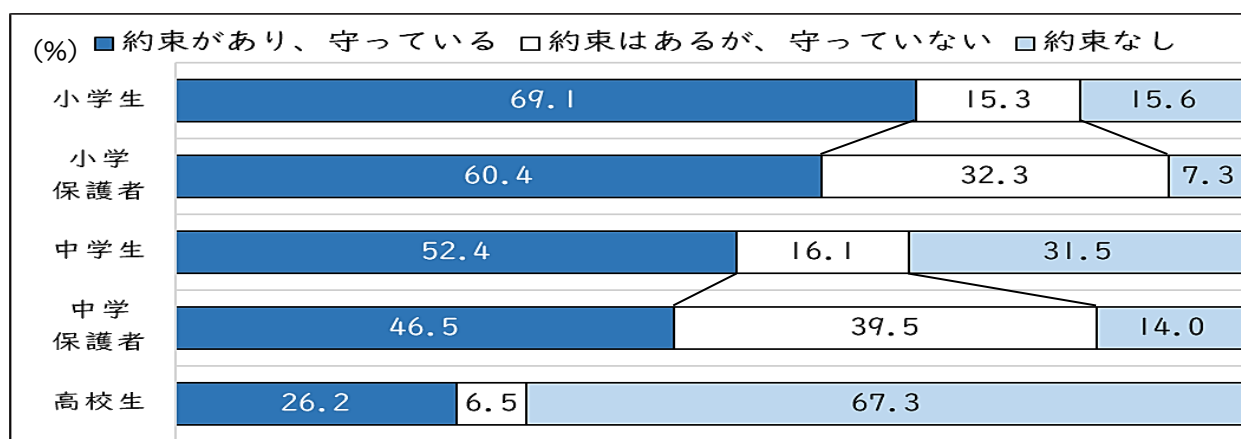
タブレットやスマホのLED画面は強いブルーライトを放っており、自律神経のうち交感神経を刺激する。交感神経興奮による覚醒作用は、電子メディア使用中止後も2～3時間残ると言われており、睡眠時間の圧迫や睡眠の質の低下が懸念される。アンケート結果からも「朝とても眠い」と睡眠への影響を心配している小学生は10.0%だが、中学生で16.6%、高校生で23.6%と増加しているのは、朝起き不良や昼間の眠気など自覚症状を感じているためと予想できる。

以上の問題が、本人の申告と保護者の認識の間で数倍の開きがあることが、一番の問題と考える。
(子どもとメディア信州 小児科医)

(5) 家庭でのルール

- ・「約束があるが、守っていない」、「約束がない」について、児童生徒と保護者の認識の間に大きな開きがある。
- ・保護者の4割以上は、ペアレンタルコントロールを行っていない。

①家庭での約束があり、守られているか



②ペアレンタルコントロールをしているか (保護者・複数回答)

%	電子メディア機器の種類	していない	している			
			時間制限	アプリ制限	サイト制限	
小学生	全て	40.6	59.4	71.6	41.0	42.4
	共有スマホ	43.1	56.9	95.4	60.0	53.1
中学生	全て	44.1	55.9	61.0	52.3	44.0
	共有スマホ	48.3	51.7	69.4	51.9	48.7

*「ペアレンタルコントロール」とは、子どもの使用時間やアプリを制限することにより、使用状況等を管理する仕組み

児童生徒と保護者の意識には、共通点がある一方で、利用時間やトラブルについての認識にズレがみられ、大人が子どもたちの健康被害やトラブルに気づかないまま事態が進行することが懸念される。



・インターネットの安心・安全な利活用に向けて、児童生徒と保護者が一緒に考えていくことが必要。

参 考

・学校のタブレットでよく使うこと（児童生徒・複数回答）

%	まだ使っていない	授業（先生の指示）	授業（自分で調べたい時、自分で記録したい時）	休み時間（学習目的の撮影、調べ）	休み時間（学習以外 動画視聴、音楽鑑賞）	自宅（学習宿題）	自宅（学習目的の撮影、調べ）	自宅（学習以外 動画視聴、音楽鑑賞）	自宅（ゲームやSNS）
小学生	10.3	84.6	38.9	12.6	3.4	4.6	2.4	2.5	2.0
中学生	14.5	80.9	39.8	10.9	4.7	6.2	3.5	2.7	1.9
高校生	48.3	46.1	13.2	4.6	3.5	6.8	4.5	6.2	5.2

V 総 括

1 児童生徒の利用実態に対する認識について

- 利用の長時間化、電子メディア機器の活用方法の多様化が進んでいることから、学校・市町村・保護者が児童生徒の利用実態を把握し、一人ひとりを見守っていくことが必要。
 - 調査結果の活用方法について学校・市町村が参加する情報交換会を開催し、取組事例等を共有するとともに、引き続き実態調査を実施
- 利用実態や健康被害に関する認識に、児童生徒と保護者間で開きがあることから、家庭で話し合う機会を設けることが重要。
 - 学校やPTAが保護者を対象とした講演会などを開催し、実態を共有
 - PTA連合会等と連携し、ペアレンタルコントロールの有効性について啓発するとともに家庭でのルールづくりを推進

2 安心・安全な利用について

- スマホの個人所有が進むにつれ、SNSや買い物等での使用が進んでいることから、発達段階に応じた情報モラル教育や人権教育等を行うことが必要。
 - 児童生徒が自ら利用に関するルール作りが行えるよう各学校での取組事例を発信するとともに、指導資料等を提供
 - ネット上でのトラブルへの対応やいじめ等を予防するため、教職員向けの研修や人権教育研修会などの充実を図る
 - 小学生）バトルロワイヤル系ゲーム等から派生するいじめの防止
 - 中学生）Instagram、Twitterに起因する個人情報流出と性被害の防止
 - 高校生）契約等に係る消費者教育の実施 など
- 1人1台端末を含め、児童生徒が安心・安全に電子メディア機器を活用できるような環境整備が必要。
 - ネットトラブルの事例や対処方法をまとめたサイトを作成、自分の端末からアクセスできるよう検討
 - 関係機関（県警、民間事業者、他部局等）と連携した啓発の実施