

## 小・中学生のインターネット及びオンラインゲームに関する

### 実態調査結果報告書（概要版）

#### 子どもからの回答

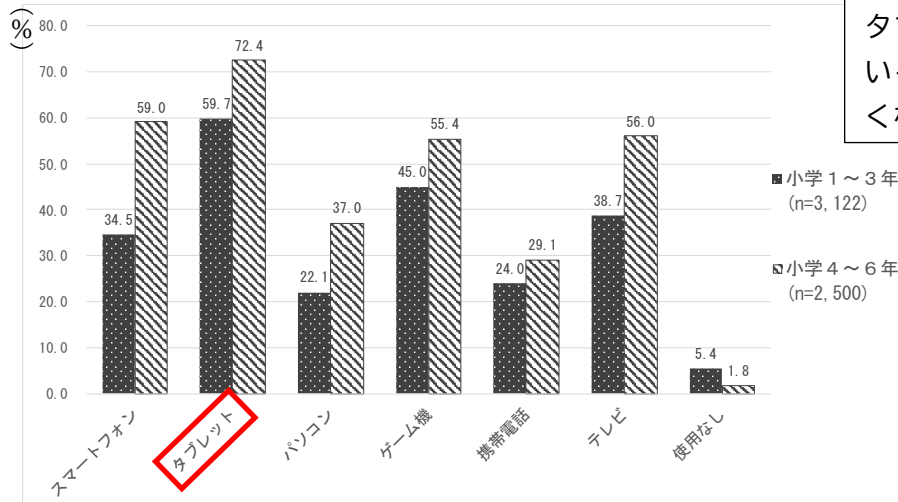
※各回答の割合（％）は、小数点第二位以下を四捨五入し算出しています。

#### 1 使用機器

##### ○インターネットを使用するとき使用する機器

小学生ではタブレットの使用率が最も高く、小学1～3年生までの児童は**59.7％**、小学4～6年生までの児童は**72.4％**

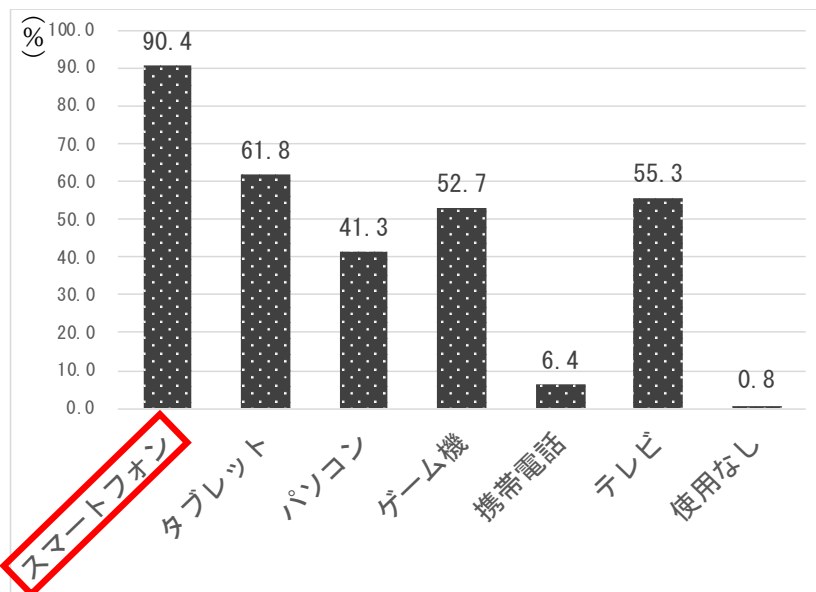
図1 小学生の使用機器（複数回答）



区立小学校では、一人一台タブレット端末を配備していることから、使用率が高くなったと考えられる。

中学生では、タブレット端末よりスマートフォンの使用率が高く、使用率は**90.4％**

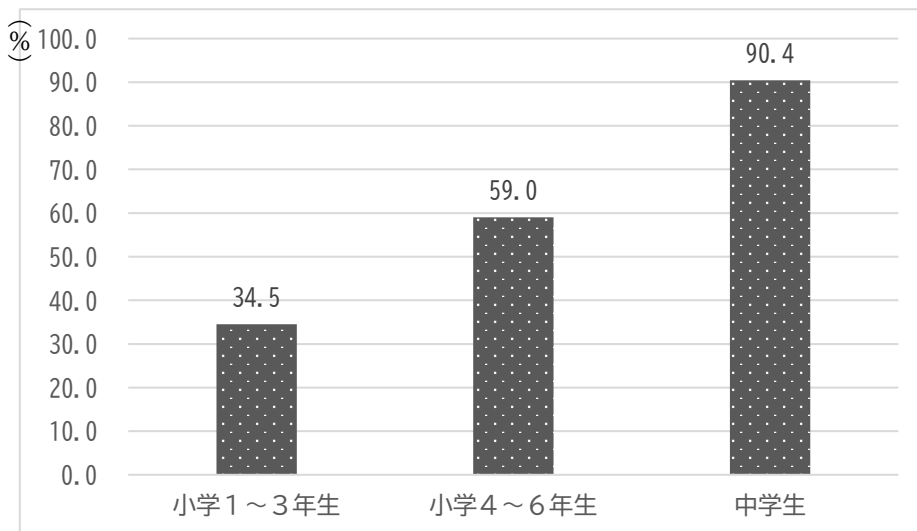
図2 中学生の使用機器（複数回答）



スマートフォンの使用率は、**小学1～3年生で34.5%、小学4～6年生で59.0%、中学生で90.4%**であり、小学4～6年生及び中学生は内閣府が実施した令和3年度青少年のインターネット利用環境実態調査（以下「全国調査」といいます。）の結果（小学生40.2%、中学生74.0%※）よりも**高い使用率**である

※全国調査の対象は満10歳～満17歳の青少年

図3 スマートフォン使用率

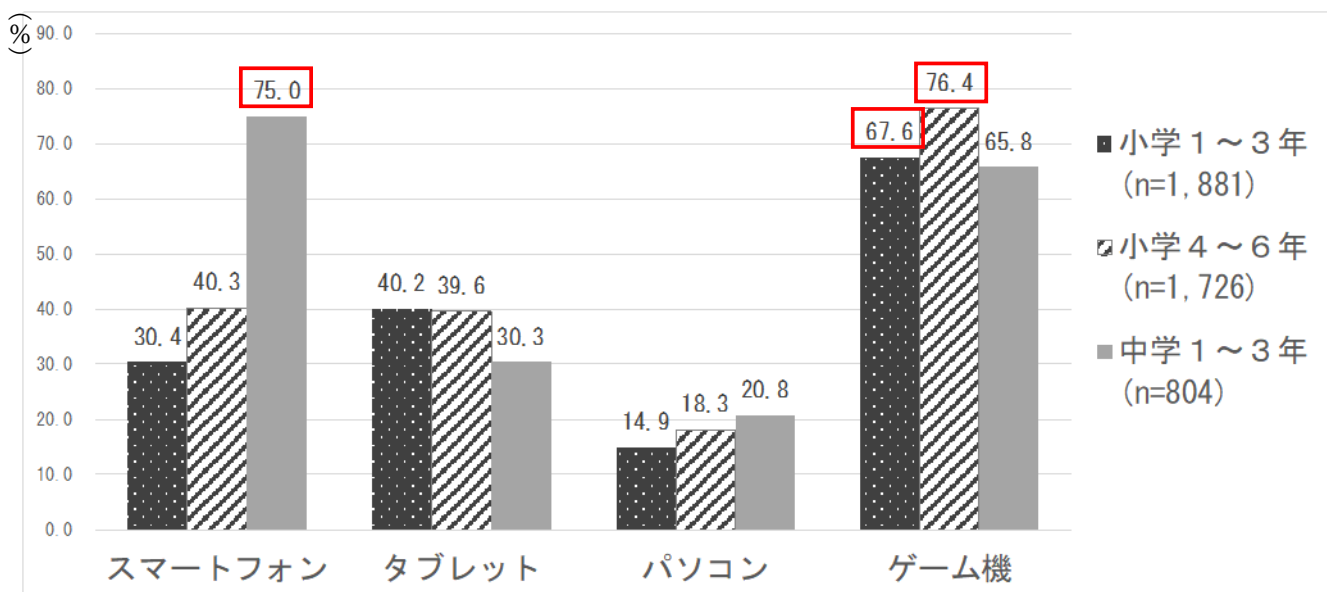


### ○オンラインゲームを使用するとき使用する機器

小学生は**ゲーム機**の使用率が最も高く、**小学1～3年生では67.6%、小学4～6年生では76.4%**

中学生は**スマートフォンの使用率**が最も高く**75.0%**

図4 オンラインゲーム使用機器（複数回答）

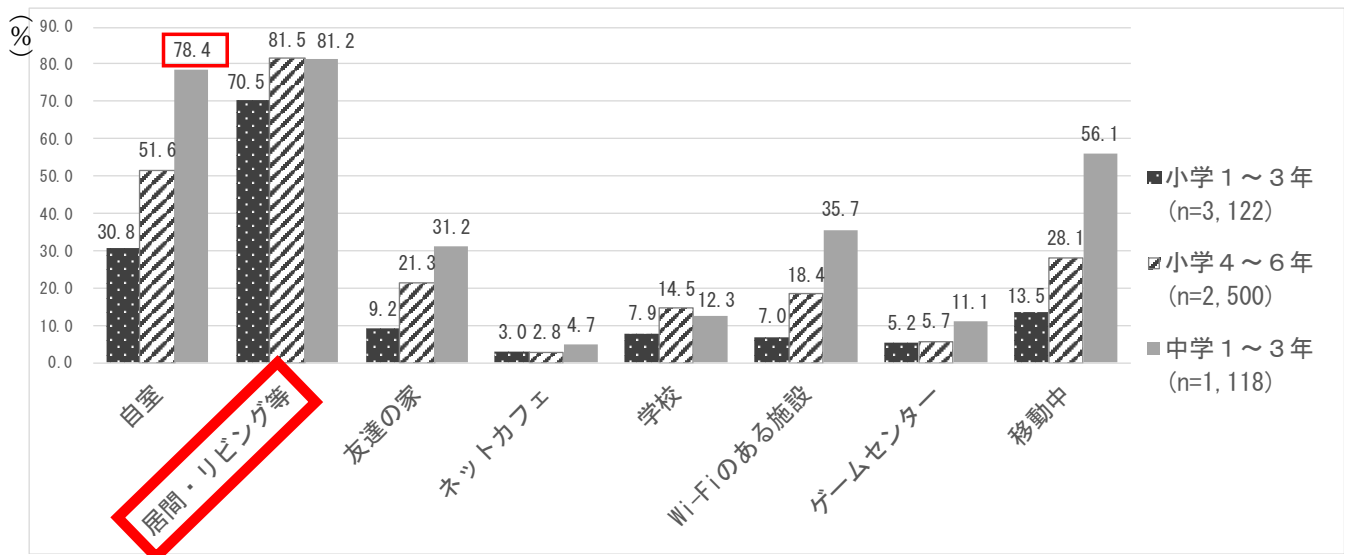


## 2 使用場所

### ○インターネットを使用する場所

居間やリビングでの使用率が高く、小学1～3年生では70.5%、小学4～6年生では81.5%、中学生では81.2%  
学年が上がると、自室及び移動中の使用が増える

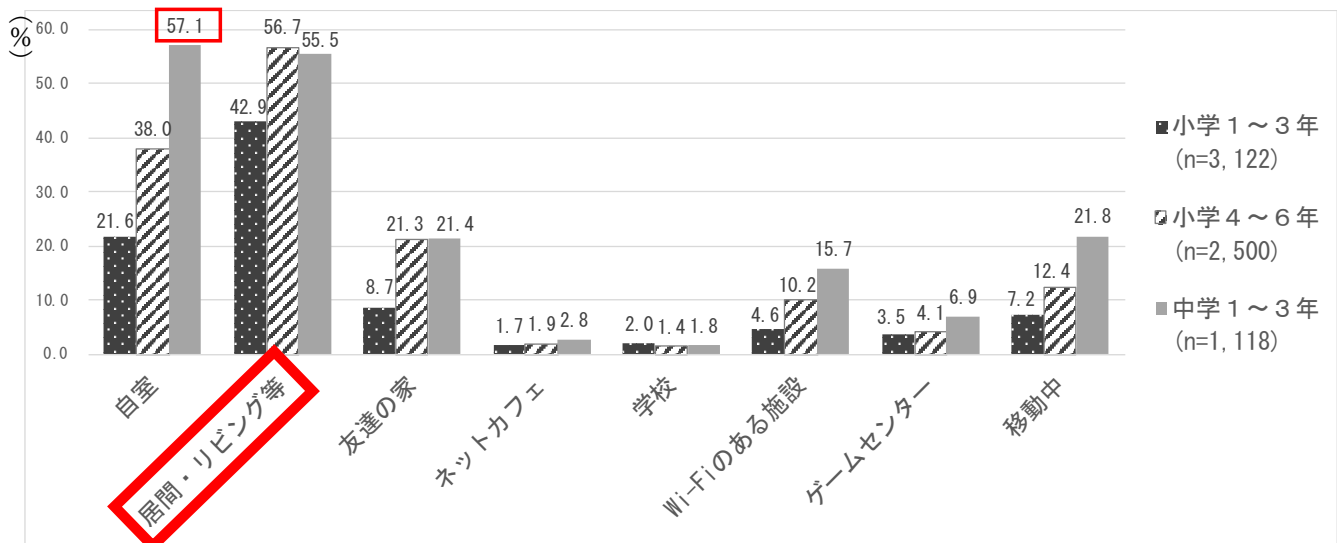
図5 インターネット使用場所（複数回答）



### ○オンラインゲームをする場所

小学生は、インターネットを使用する場所と同様に、居間やリビングでの使用率が高く、学年が上がると自室及び移動中の使用が増える

図6 オンラインゲーム使用場所（複数回答）

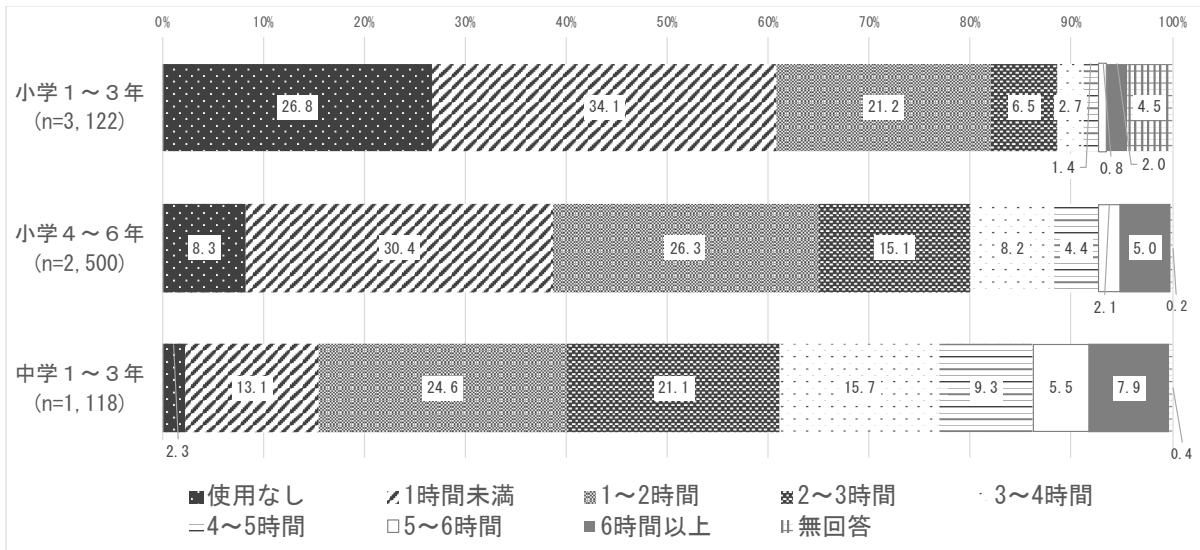


### 3 使用時間

#### ○インターネットの使用時間

学校がある日に勉強以外で1日にインターネットを使用する時間は、**小学1～3年生**で**1～2時間未満**が**34.1%**、**小学4～6年生**では**30.4%**と最も多い学年が上がると、使用時間は**長時間**となり、**中学生**では1日に**5時間以上**使用する割合が**13.4%**

図7 学校がある日のインターネット使用時間

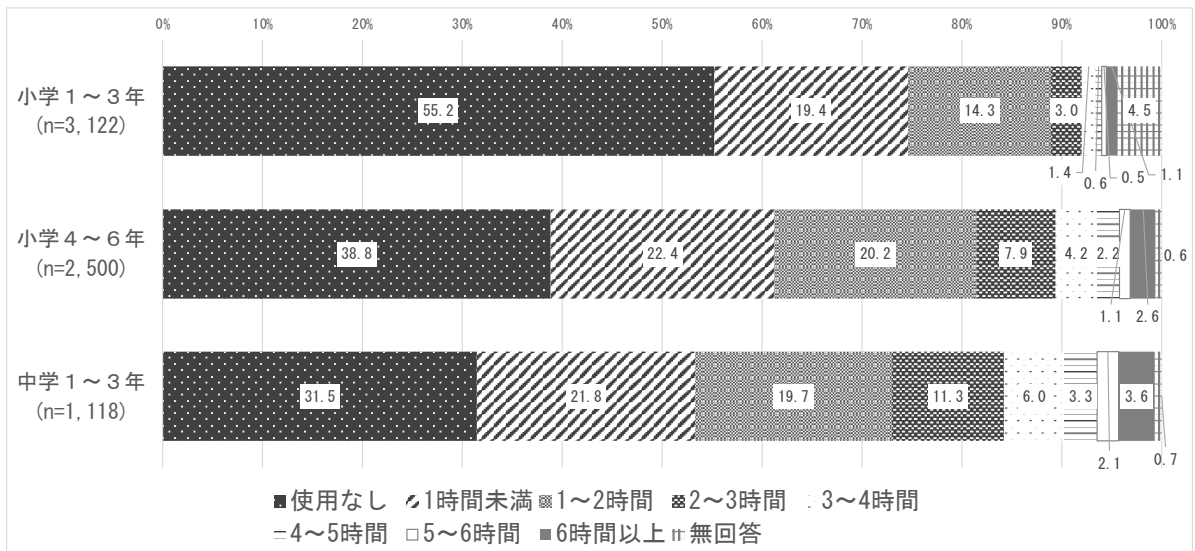


#### ○オンラインゲームの使用時間

学校がある日に勉強以外で1日にオンラインゲームを使用している場合の使用時間は、**1時間未満**が**小学1～3年生**で**19.4%**、**小学4～6年生**では**22.4%**、**中学生**では**21.8%**

**中学生**では、1日に**5時間以上**使用している割合が**5.7%**

図8 学校がある日のオンラインゲームの使用時間



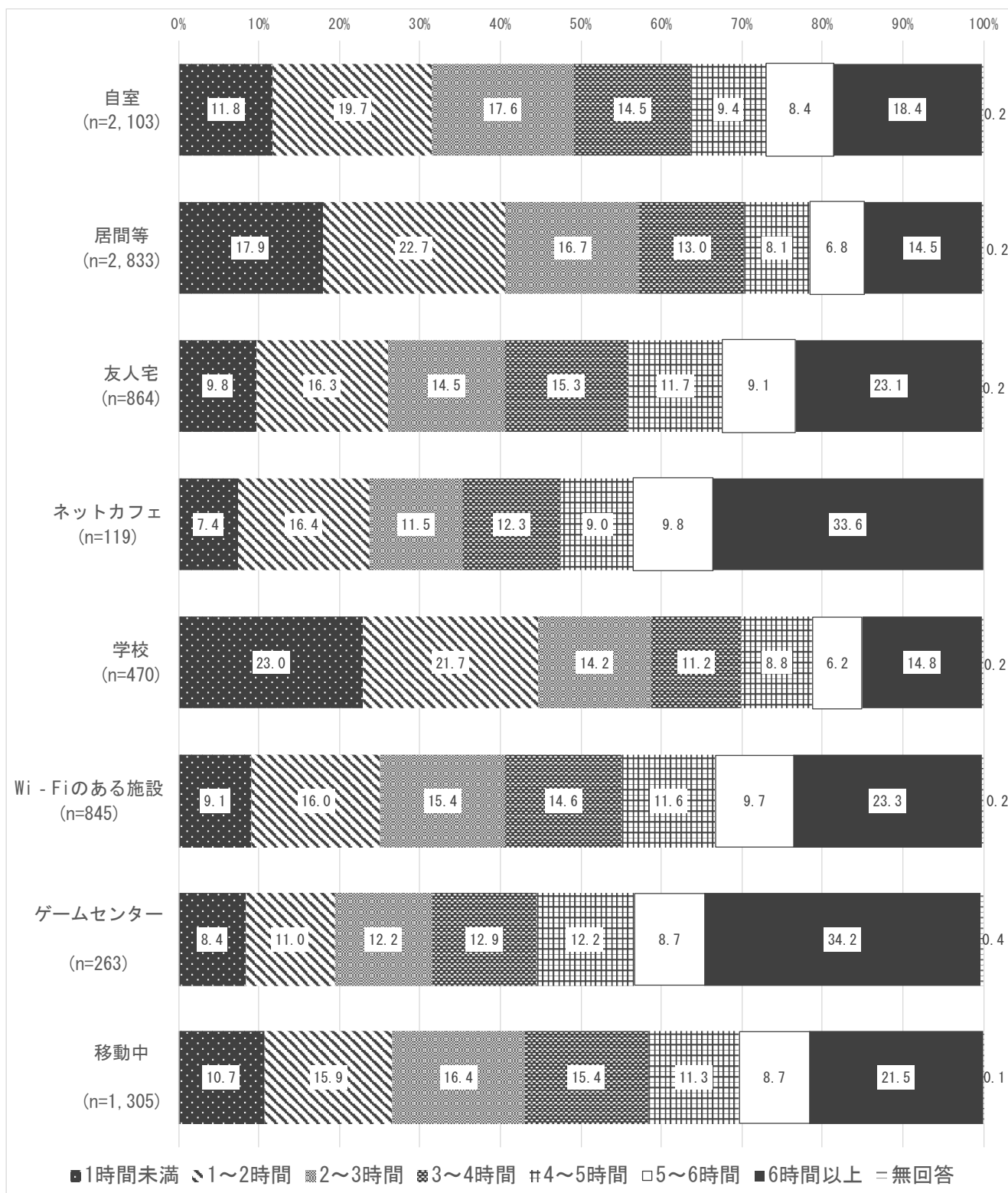
## ○インターネットの使用場所別使用時間

居間等よりも自室の方が使用時間が長くなる傾向がある

学校がない日のインターネット使用時間は、自室で使用する人と回答した人の

**18.4%**が1日に**6時間以上**使用している

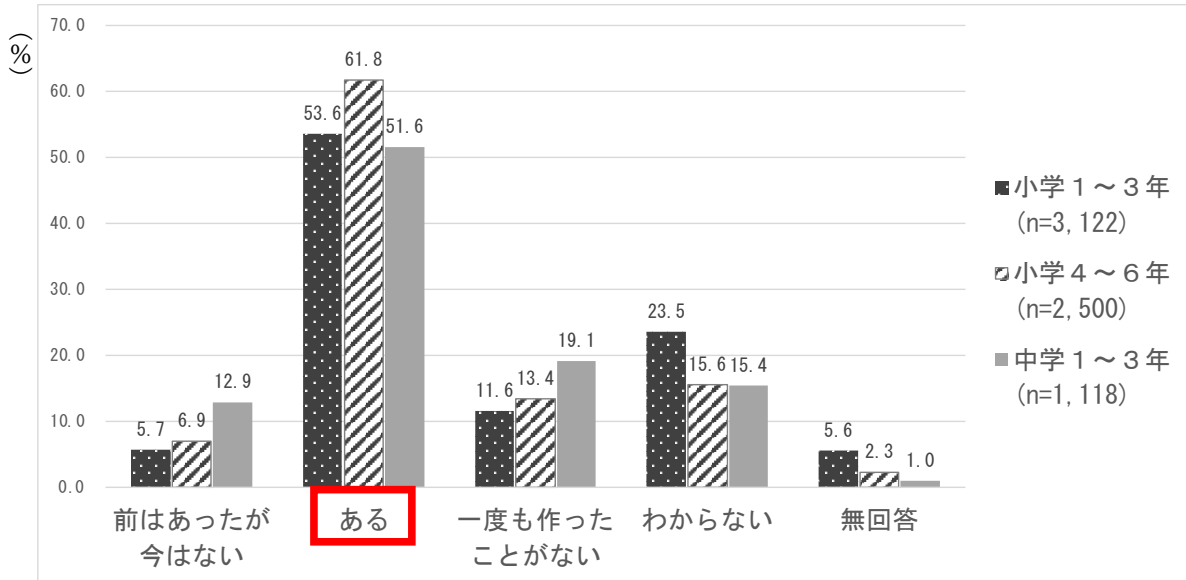
図9 使用場所別のインターネット使用時間（小学4年生以上）



## 4 家庭内ルールの有無

インターネットの使用に関する家庭内ルールが**ある**と回答した**小学1～3年生**は**53.6%**、**小学3～4年生**は**61.8%**、**中学生**は**51.6%**であり、**全国調査の結果**（小学生**77.3%**、中学生**70.0%**）よりも**低い**割合である

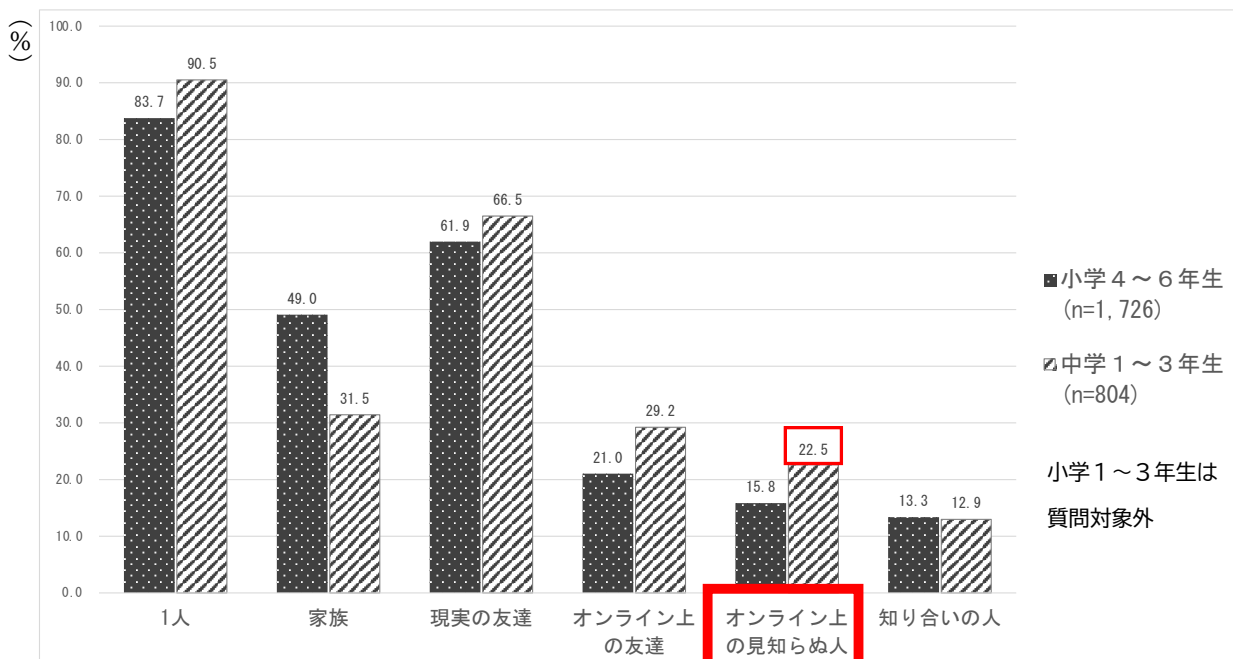
図10 インターネット使用に関する家庭内ルールの有無



## 5 オンラインゲームの相手

オンライン上の友達及びオンライン上の見知らぬ人とプレイする割合は、**学年が上がるごとに増加**し、オンライン上の見知らぬ人とプレイする中学生は**22.5%**

図11 オンラインゲームの相手（複数回答）

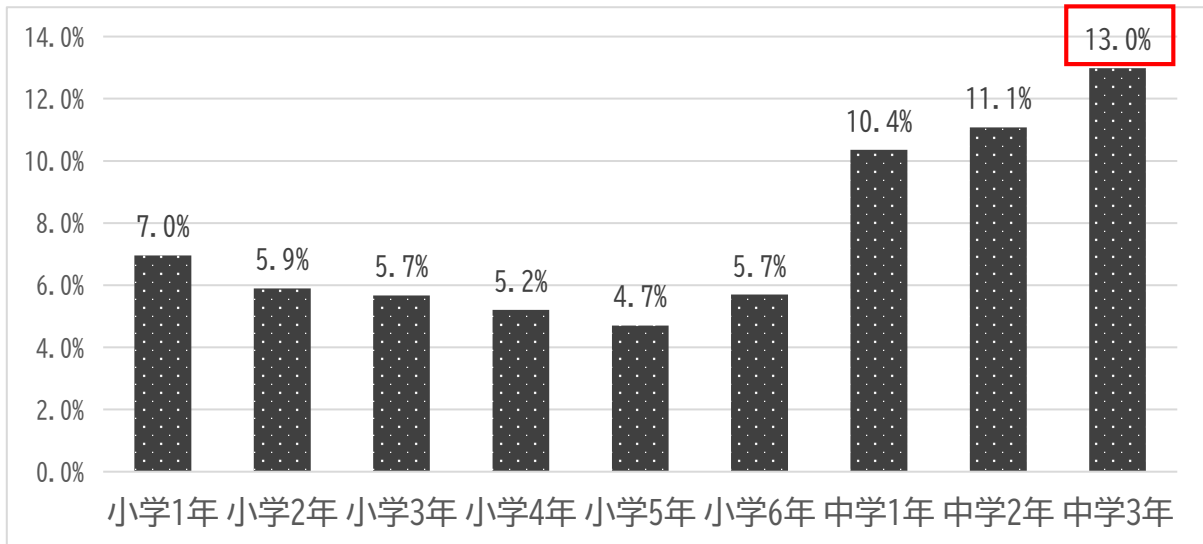


## 6 インターネット及びオンラインゲームへの依存傾向

### ○インターネットへの依存傾向

中学生以降増加し、**中学3年生で13.0%**と最も高い

図12 学年別のインターネット依存傾向のある児童・生徒の割合（※）



※「あなたはインターネットに夢中になっていると感じていますか」、「あなたは、ネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか」等、全8項目のうち、5項目以上で「はい」と回答した人の割合

「読書をする」、「公園など外で遊ぶ」等の**普段の活動**について、インターネットへの依存傾向がある人より、**依存傾向がない人の方が、「よくする」及び「ときどきする」と回答した割合が高い**

図13-1 読書をする

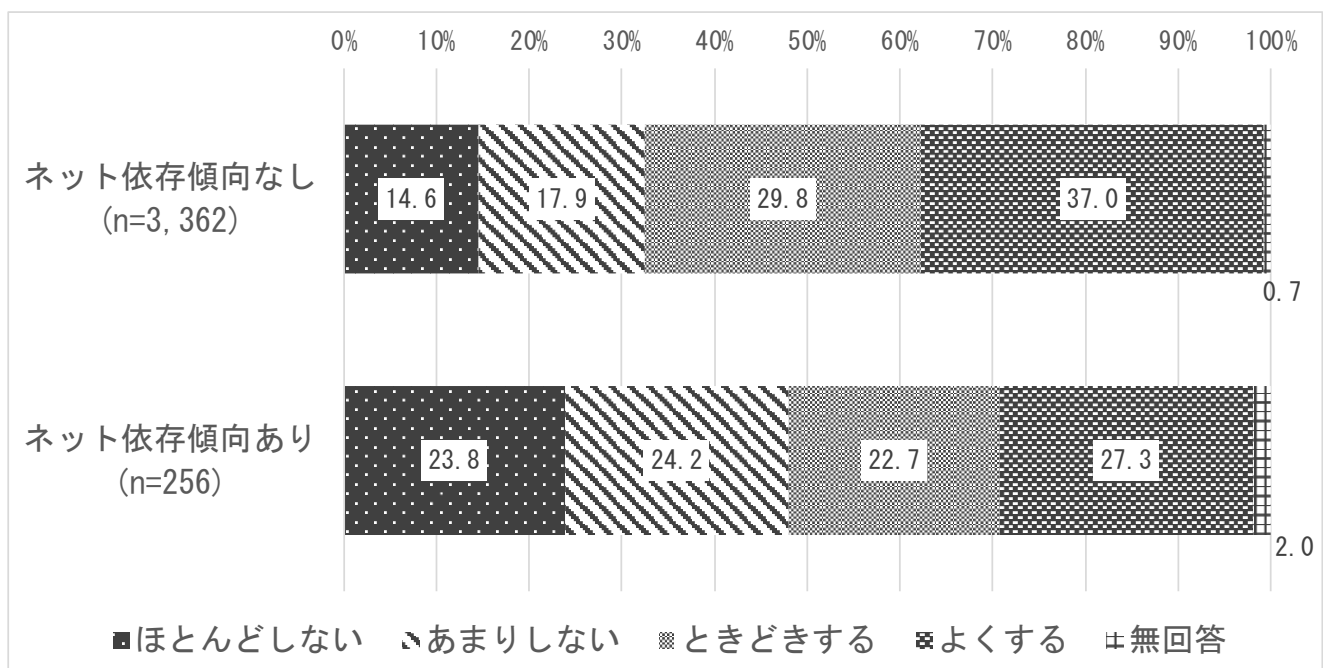
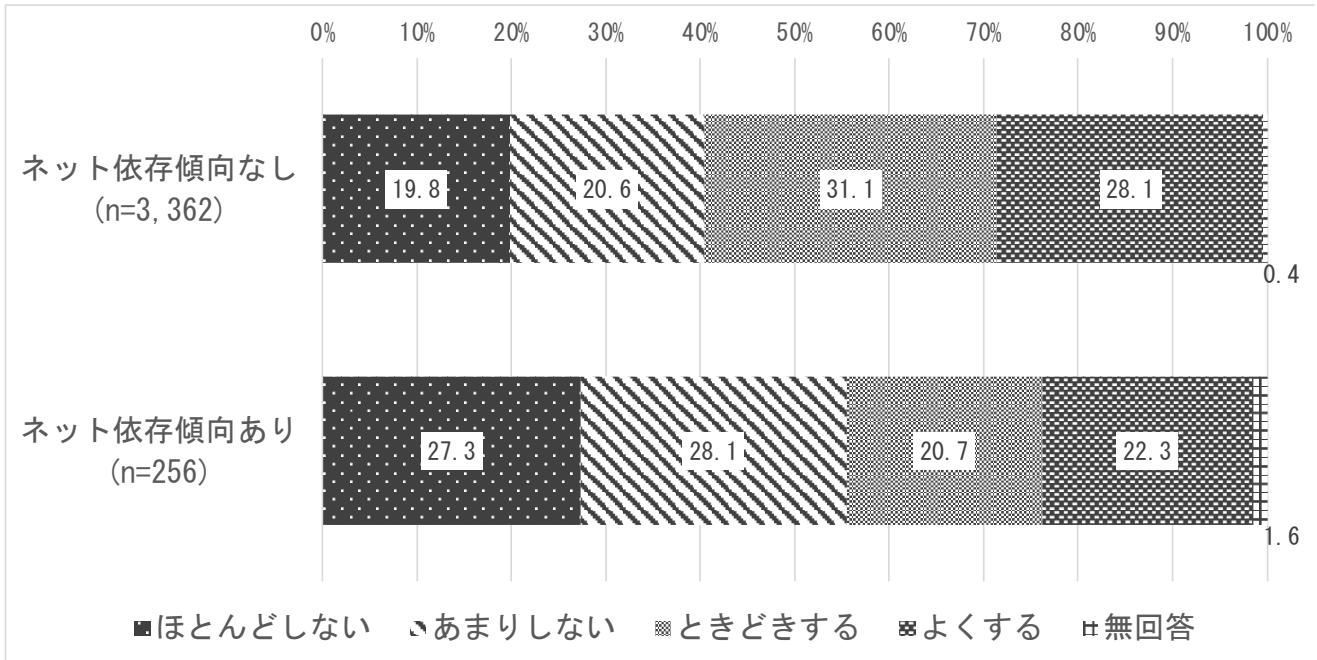
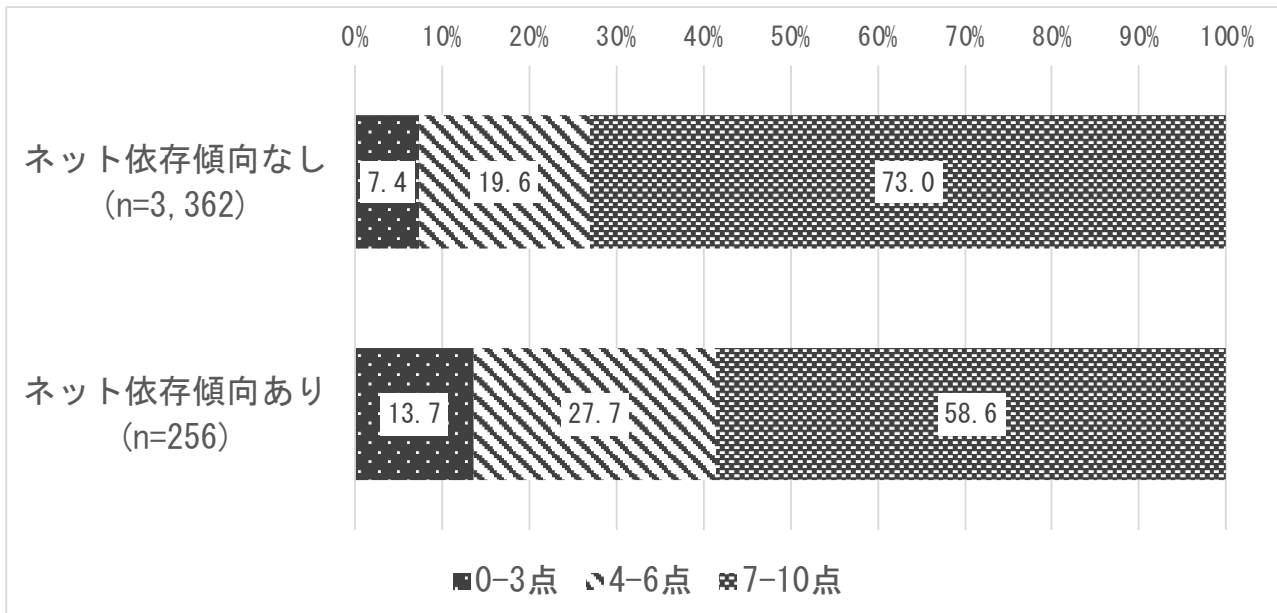


図 13-2 公園など外で遊ぶ



インターネットへの依存傾向がない人のうち**73.0%**は家族関係が良好であるが、インターネット**依存傾向がある人**のうち家族関係が良好である人は**58.6%**

図 14 インターネット依存傾向と家族関係との関連



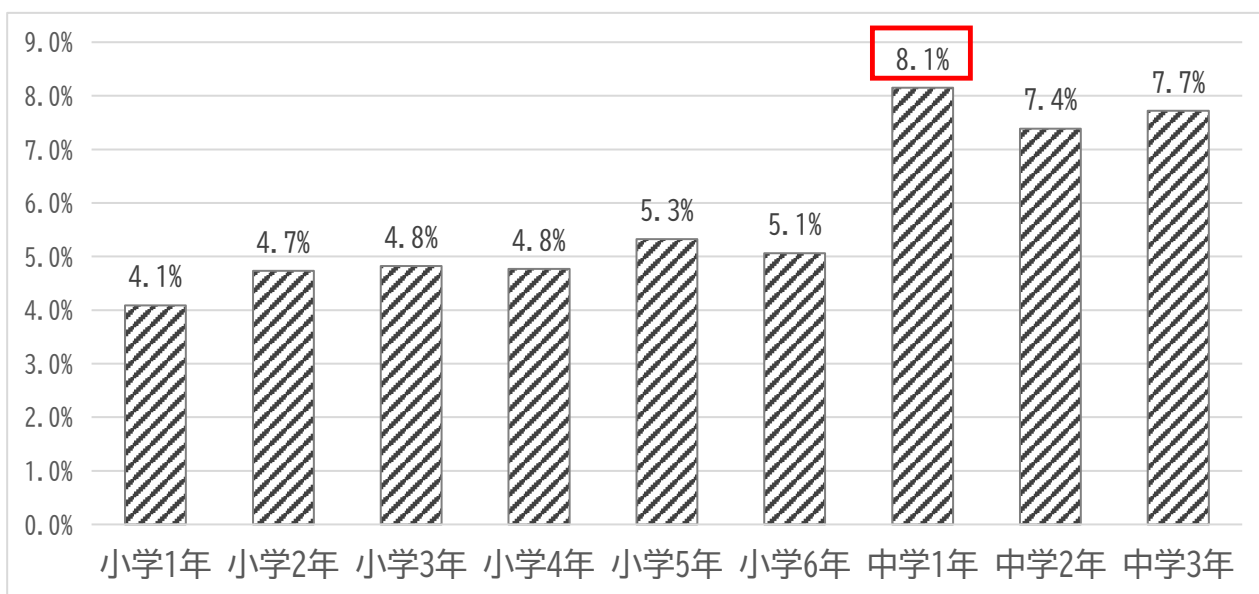
※得点が高いほど、家族関係は良好



## ○オンラインゲームへの依存傾向

中学生になると増加し、**中学1年生で8.1%**と最も高い

図15 オンラインゲームへの依存傾向のある児童・生徒の割合（※）



※「ゲームをしていないときに、ゲームのことを空想したり、以前にしたゲームのことを考えたり、次にするゲームのことを思ったりすることがありましたか」、「ゲームが全くできなかつたり、いつもよりゲーム時間が短かったとき、ソワソワしたり、イライラしたり、不安になつたり、悲しい気持ちになつたことがありましたか」等、全10項目のうち、5項目以上で「よくあつた」と回答した人の割合

## 保護者からの回答

### 7 家庭内ルールの内容

家庭内ルールがあると回答した人のうち、インターネットは「利用する時間」のルールがあると回答した人が**91.4%**、「困ったときに保護者に相談する」ルールがあると回答した人が**49.8%**

オンラインゲームは「利用する時間」のルールがあると回答した人が**45.4%**、「困ったときに保護者に相談する」ルールがあると回答した人が**26.7%**

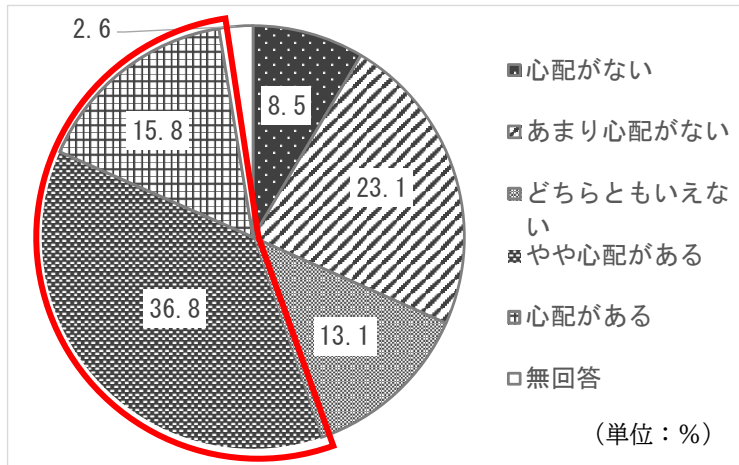
図 16 家庭内ルールの内容



## 8 保護者の心配・不安

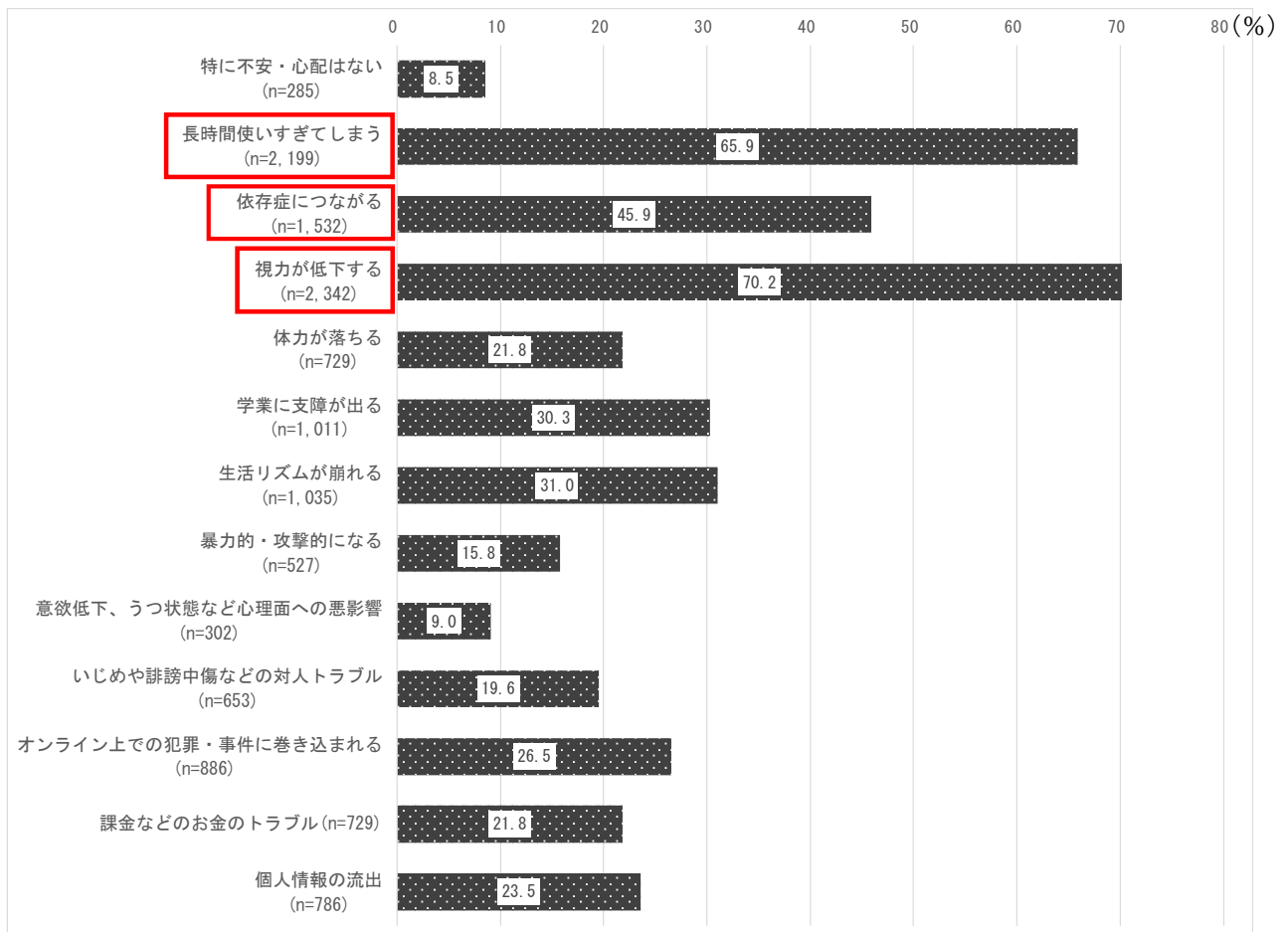
子どものインターネットの使用について、**52.6%**の保護者が「**心配がある**」  
又は「**やや心配がある**」と回答

図 17 保護者のインターネット使用についての心配・不安



**視力の低下**を心配している保護者は**70.2%**、**長時間の使いすぎ**を心配している保護者は**65.9%**、**依存症につながる**ことを心配している保護者は**45.9%**

図 18 保護者の不安・心配の内容



## 9 保護者が知りたいこと

保護者がインターネット等に関して知りたい内容は、小学生の保護者では「インターネット上のコミュニケーションに関する問題」が最も多く、小学1～3年生の保護者では56.7%、小学4～6年生の保護者では52.3%、中学生の保護者は、「インターネットの過度の利用に関する問題」が最も多く、46.4%

図19 保護者がインターネット等に関して知りたいこと

