

令和4年度 インターネット利用に関するアンケート調査結果

東御市教育委員会事務局

～調査概要～

- | | |
|-------|--|
| ○実施時期 | 令和4年6～8月 |
| ○対 象 | 市内小学6年生及びその保護者（児童数258名）
市内中学2年生及びその保護者（生徒数275名） |
| ○回収数 | 小学6年生：199件（回収率：77%）
保 護 者：139件（回収率：54%）
中学2年生：253件（回収率：92%）
保 護 者： 66件（回収率：24%） |

（対象者数はR4.4.1時点）

<考察～児童・生徒アンケート結果より～>

○自分が自由に使える携帯電話(スマホ・キッズケータイ)の所持率について (昨年 R3、一昨年 R2) データ

小6の自分専用の所持率は34%(27% R3、18% R2)であり、昨年より増加している。所持している P1 [2] 参照
児童の10%弱が小学生になる前から所持している。
中2の所持率は55%(70% R3、58% R2)で昨年より低い、中1での所持が増えている。
総じて、中2で6割程度の生徒が所持している。

○保護者との約束(ルール)について

P2 [4] 参照

小6は67%、中2は47%が約束がある。一方、守っていない・約束そのものが無いは、小6は33%、中2は53%
となっている。ネット使用のブレーキとなる約束の大切さや、保護者との関りの大切さなども、出前講座を通して
伝えたい。

○インターネット上で知り合った人がいますかについて

P3 [7、8] 参照

小6は25%、中2は28%が知り合った人がいると答え、その中で実際に会ったことがあるのは各々7%、16%となり、
会ってはないが会ってもよいとの回答が24%、19%となっている。昨今の青少年に関わる事件では、インターネット
を利用した出会いによるものが多く、犯罪に巻き込まれないためにも、絶対に会いに行かないことを指導する。

○使用時間について(学習以外)

P4 [9、10、11、12、13] 参照

- ・平日の使用時間は小6、中2共に1～2時間が一番多く29%、23%、3時間以上の長時間使用が
各々19%、27%となっている。その中で各々4%の児童、生徒が6時間以上の超長時間使用である。
- ・休日の使用時間は小6は1～2時間程度が一番多く26%、3時間以上の長時間使用が40%、中2は2～3
時間程度の使用が一番多く21%、3時間以上は56%となっている。長時間の使用について保護者もある程度
認識している。メディアの上手な付き合い方について、児童・生徒と一緒に考える指導や、容認している
保護者向けのリテラシー教育が必要である。
- ・深夜使用が身体や精神に及ぼすメカニズムを講座に入れて、出前講座を考えたい。
- ・オンラインゲームやLINEなどSNSは相手があり、一度始めると自分の意志だけでは止めにくい。

○スマホ・タブレット・ゲーム機などを使うようになって健康面や生活面で心配なことは

P7 [18] 参照

- ・小6、中2共に、ネット利用の長時間化により、目への悪影響が68%、66%となって、自覚している様である。
長時間使用により、睡眠不足、学力低下、運動不足は避けられず、負の連鎖となっている。
- ・心や脳への影響について心配が見られる。オンラインゲームで過激なバトロワ等のやり過ぎや長時間使用に
より、段々麻痺していくことに危惧を感じる。

○あなたは、スマホ、ゲーム、インターネットに、どのくらい夢中になっていますか?

P8 [21] 参照

- ・小6、中2共に、やめられない、やめにくいと50%強となり、長時間使用からも裏打ちできる。
- ・お子様の依存傾向について「ある」と答えた保護者は、小6で23%、中2が29%となり、過度な
使用が裏打ちされている。

○ペアレンタルコントロールをされているか(親が時間制限、アプリ制限などをしている)

P9 [24] 参照

- ・されていないが小6で35%、中2で45%、分らないが各々20%、24%と管理されていない状況である。 P13 [11] 参照
- ・保護者にフィルタリング状況を伺うと、全ての機器で使用しているは小6で20%、中2で15%となり、
危機意識が薄いようである。

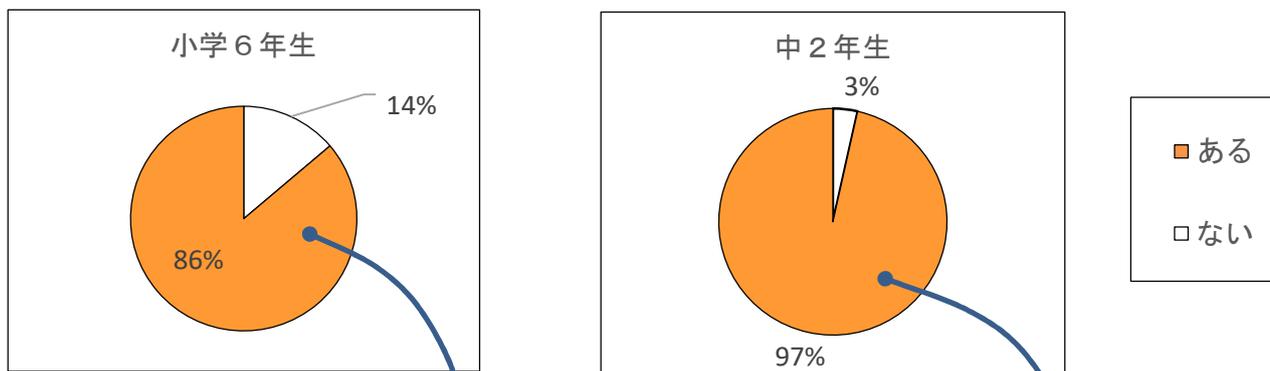
世界保健機関 (WHO) は、ゲームのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」を国際疾病として正式に認定し、2022年1月より発行。

ゲーム障害とは以下の状態が12か月以上続いた場合は依存の疑いがあります。

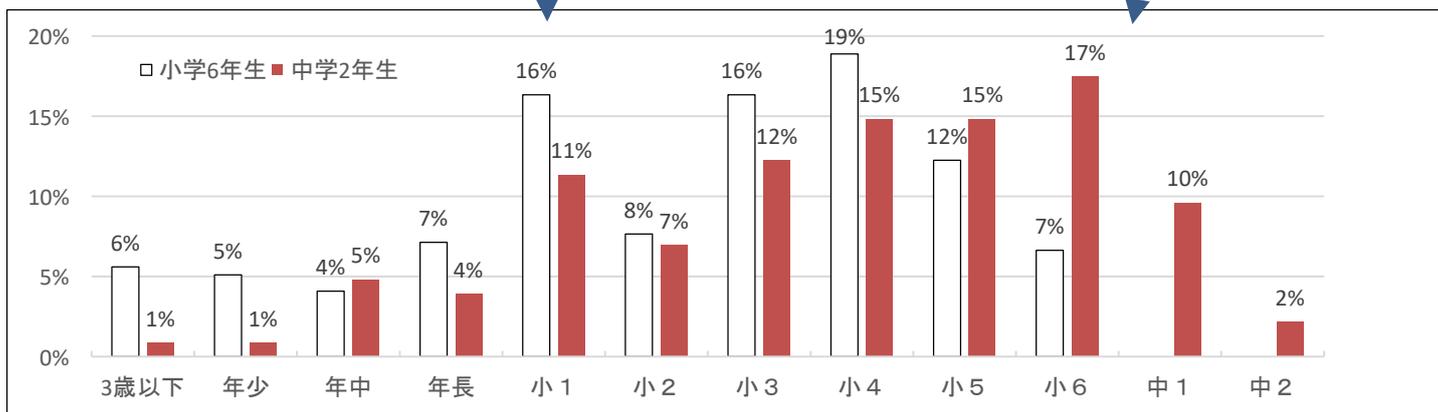
- ① ゲームの時間や頻度をコントロールできない
- ② 日常生活の中で他の活動を差し置いてゲームを最優先する
- ③ 生活に支障が出ているのにゲームを続ける

【児童・生徒】

[1]あなたは携帯電話(スマホ・キッズケータイ含む)を使ったことがありますか

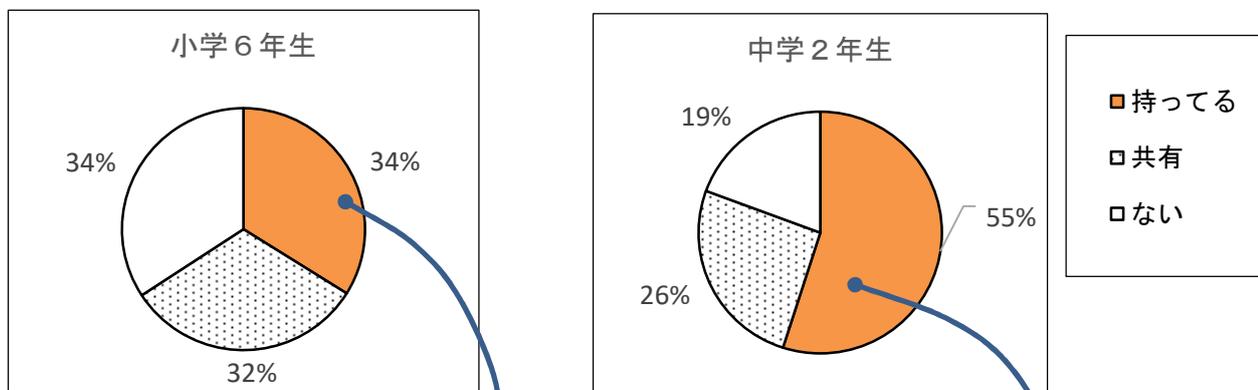


いつ頃から使いましたか?

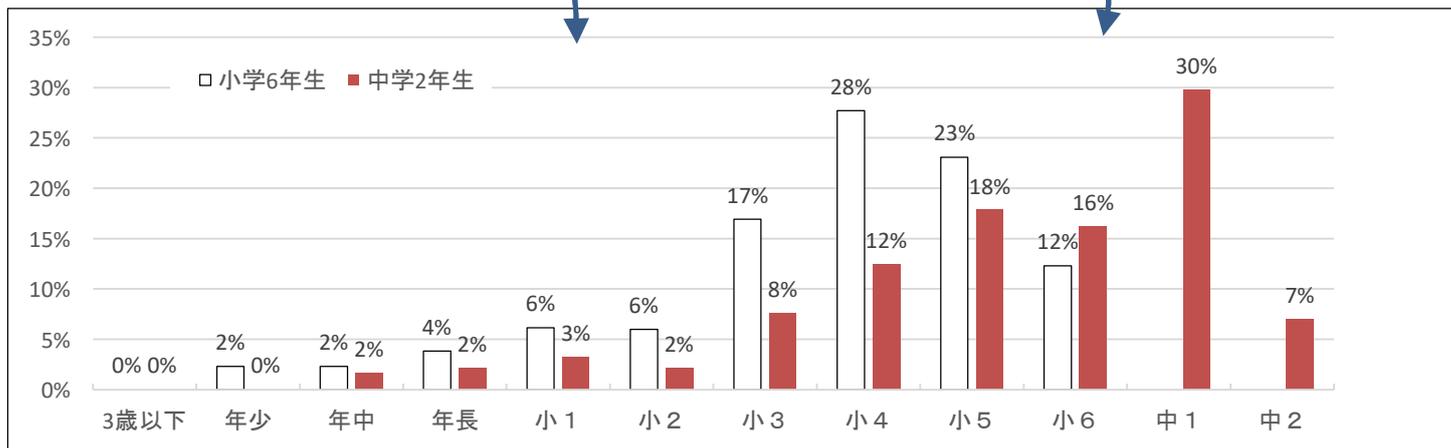


[2]あなたは自分が使えるスマホを持っていますか

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 0 [2]

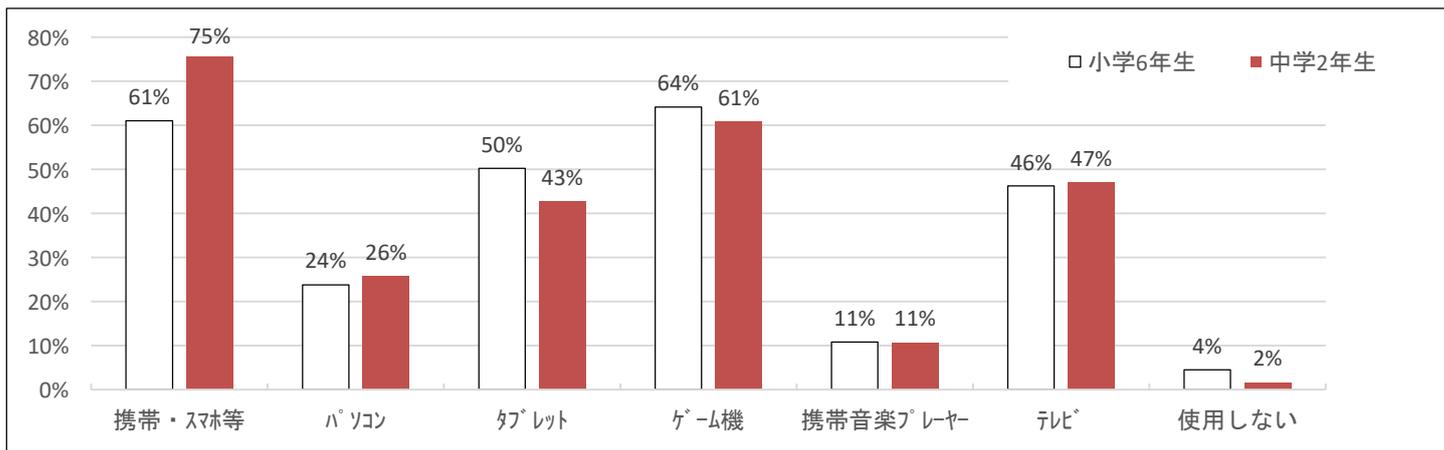


いつ頃から持っていましたか?



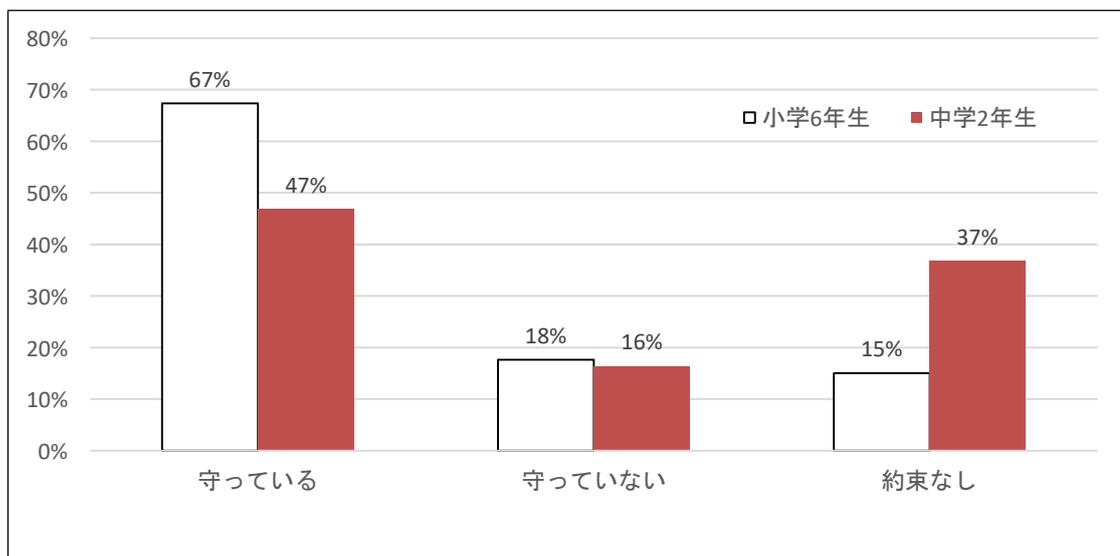
[3] インターネット(ゲームやSNSなども含む)を利用するとき、何を使ってつなぎますか

※いくつ選んでもよいです



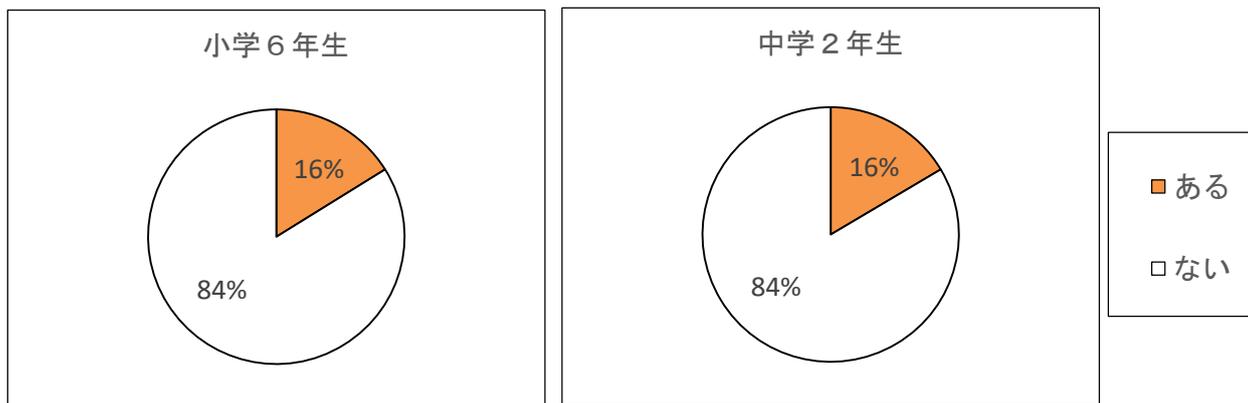
[4] スマホやタブレット、ゲーム機を使うときのお家の人との約束はありますか

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 2 [9]

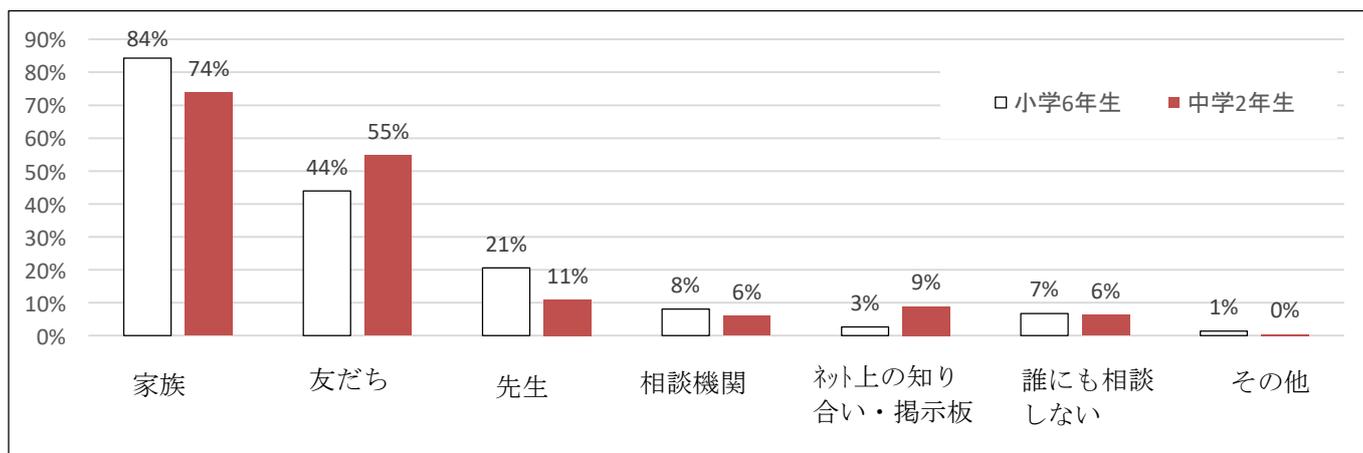


[5] インターネットを利用して、トラブルになった、または不快な思いをしたことはありますか

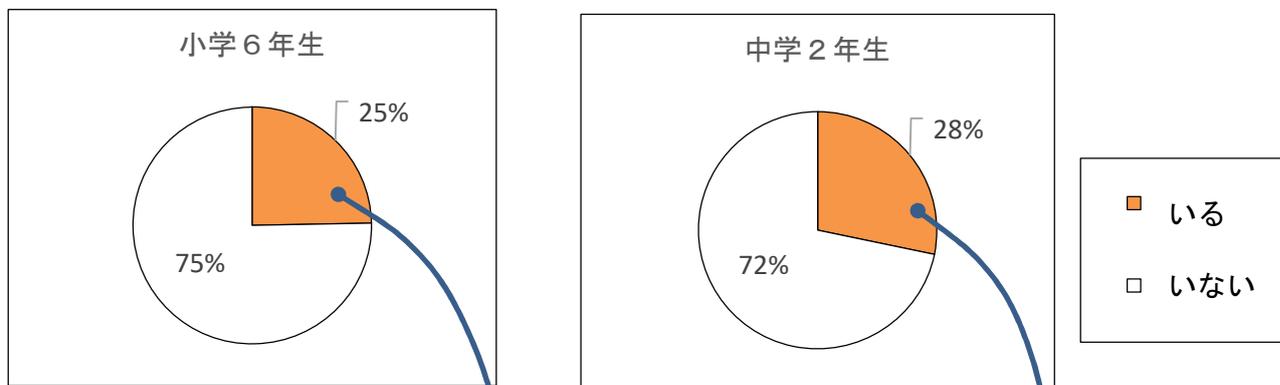
(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 2 [1 0]



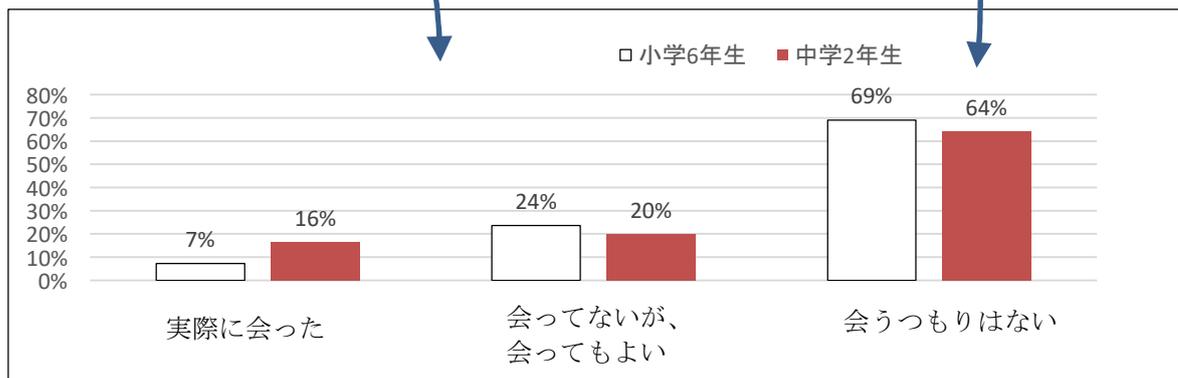
[6] インターネット上でトラブルが発生した場合、誰に相談しますか ※複数回答可



[7] あなたにはインターネット上で知り合った人がいますか

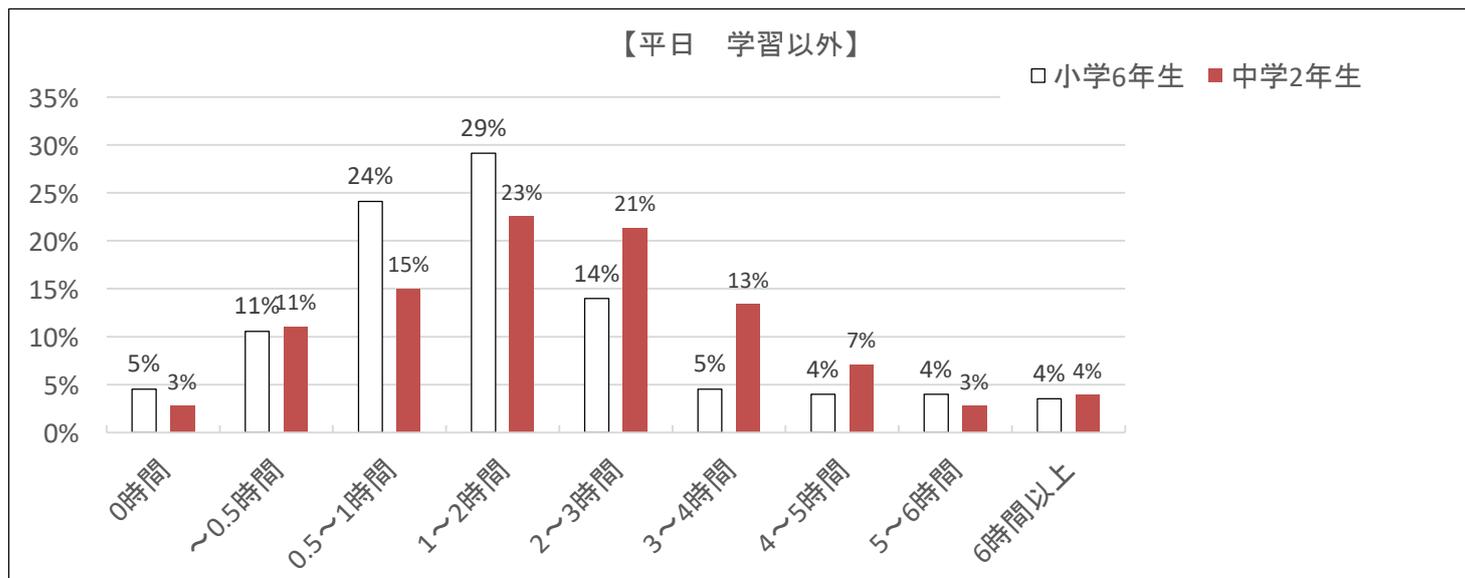


[8] 知り合った人と、どうなりましたか



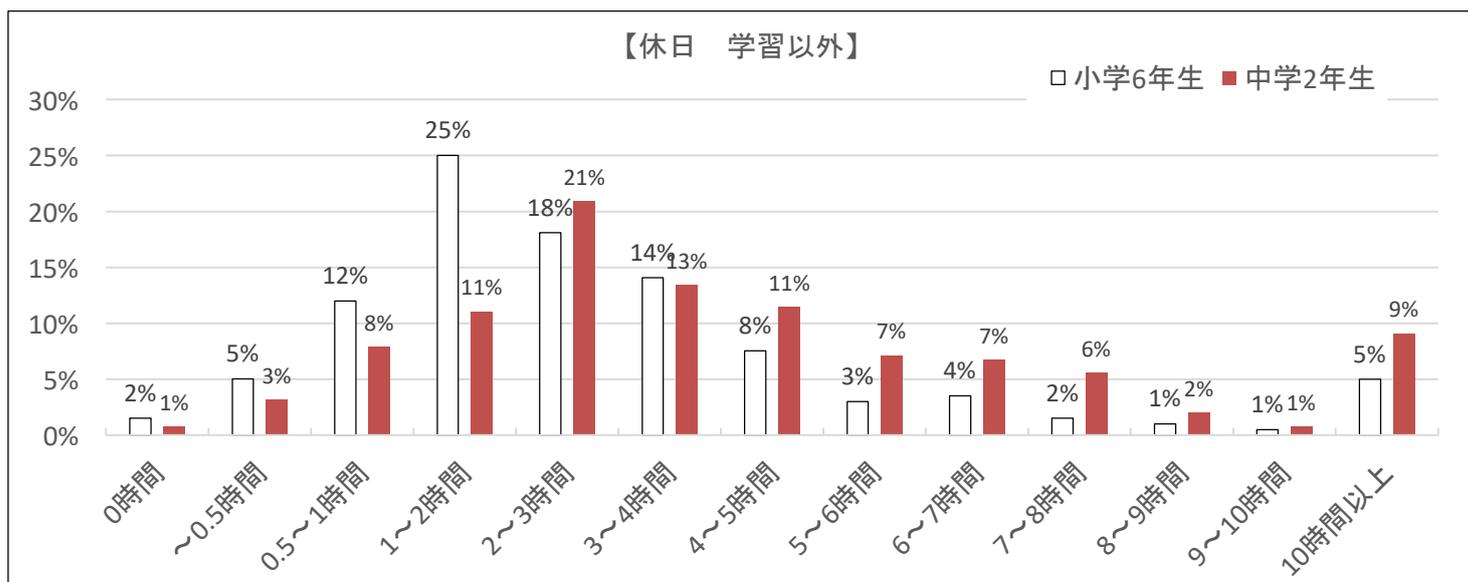
[9] 平日、平均でどれぐらいの時間、「パソコン・スマホ・タブレット・ゲーム機など」を使っていますか
 < SNSやゲーム、動画を見るなどの学習以外で使う時間 >

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 1 [4]

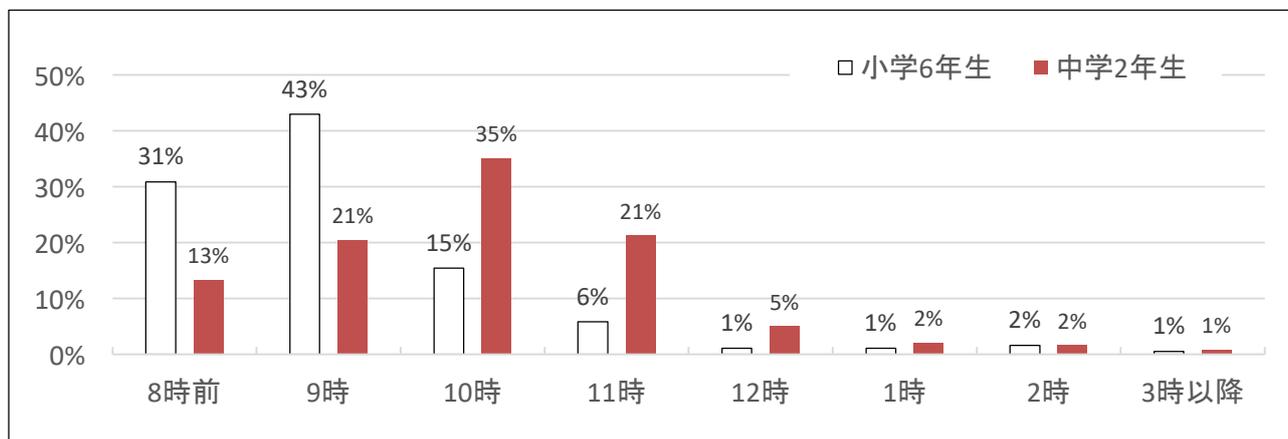


[10] 休日、平均でどれぐらいの時間、「パソコン・スマホ・タブレット・ゲーム機など」を使っていますか
 < SNSやゲーム、動画を見るなどの学習以外で使う時間 >

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 1 [5]

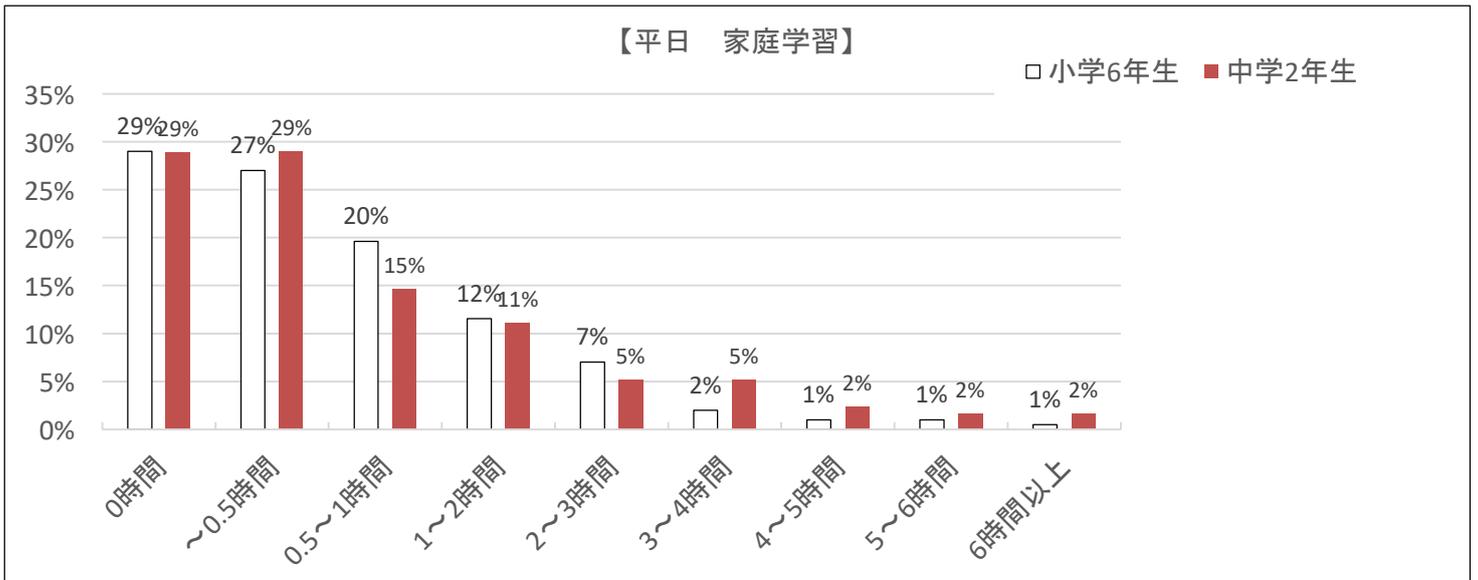


[11] 平日の夜、ゲームや動画、SNS、などを、何時ごろまでやっていることが多いですか



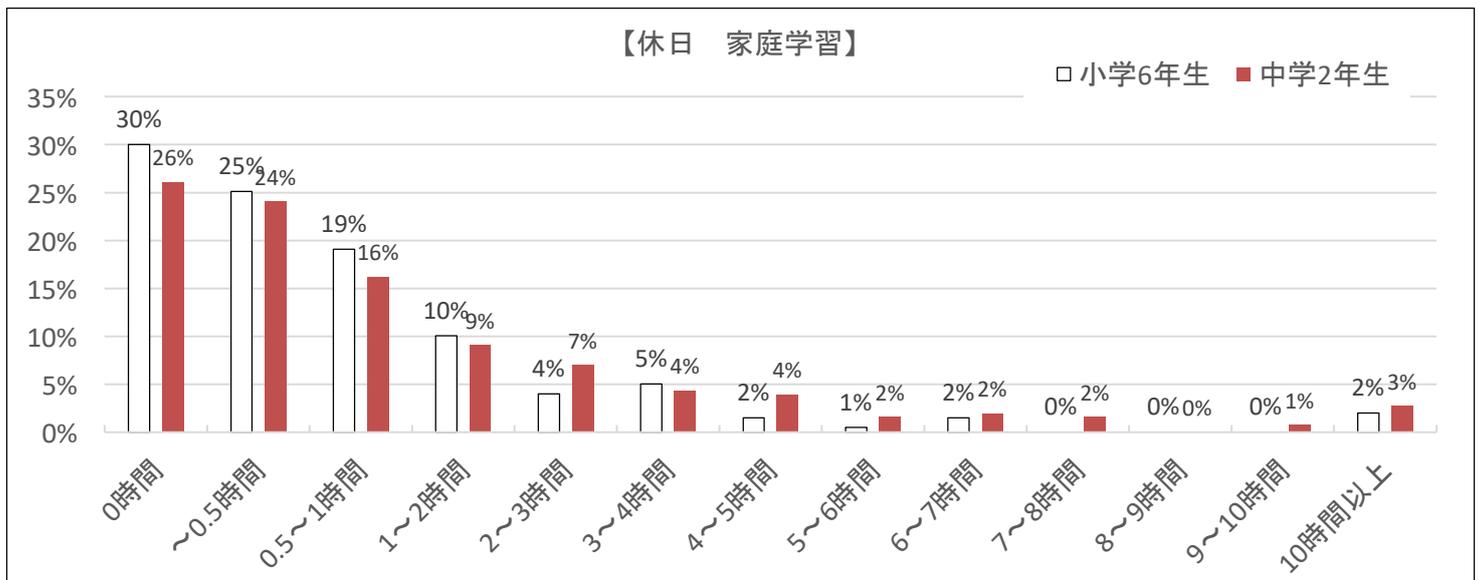
[12] 平日、平均でどれぐらいの時間、「パソコン・スマホ・タブレットなど」を使っていますか

<家庭学習で ICT 機器(パソコン, スマホ, タブレット)を使う時間>



[13] 休日、平均でどれぐらいの時間、「パソコン・スマホ・タブレットなど」を使っていますか

<家庭学習で ICT 機器(パソコン, スマホ, タブレット)を使う時間>



小学6年生と中学2年生の平日と休日のパソコン・スマホ・タブレット・ゲーム機など平均使用時間

	小学6年生		中学2年生	
	平日	休日	平日	休日
学習以外	2.2	3.5	2.6	4.7
家庭学習	1.0	1.3	1.2	1.8
合計	3.2	4.8	3.8	6.5

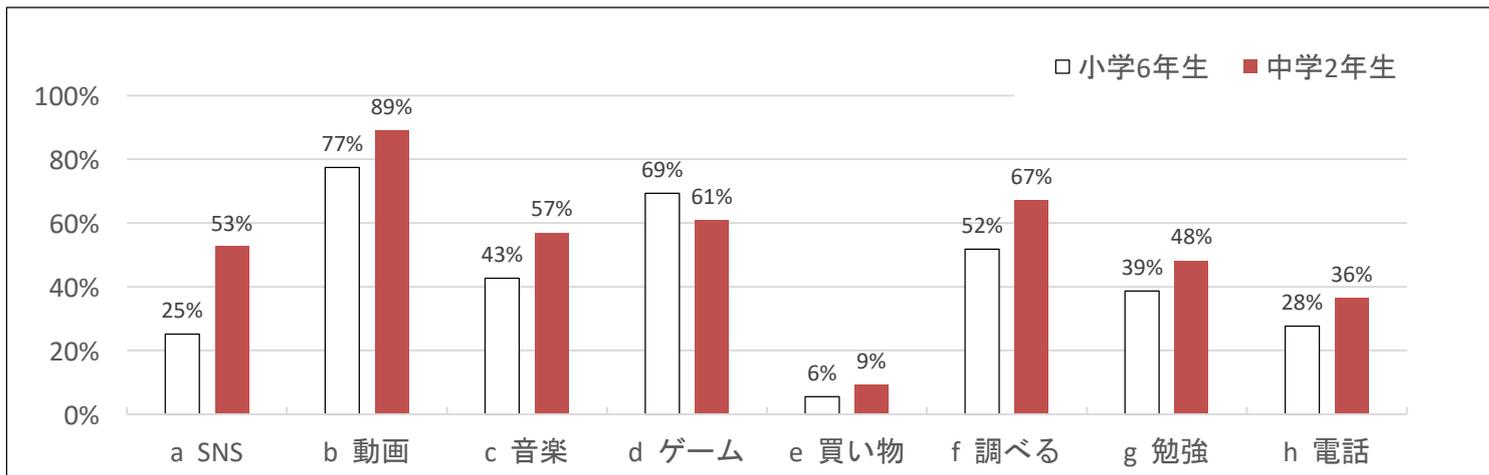
(時間/日)

使用時間と人数を乗じ、平均使用時間を算出

[14] スマホやパソコン、タブレットでよく使うのは何ですか

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 0 [3]

※いくつ選んでもよいです



a SNS[ライン・ツイッター・インスタグラム・フェイスブック等]

b 動画をみる[ユーチューブ・ティックトック・ニコニコ等]

c 音楽をきく

d ゲーム

e 買い物・オークション・フリマなど調べる

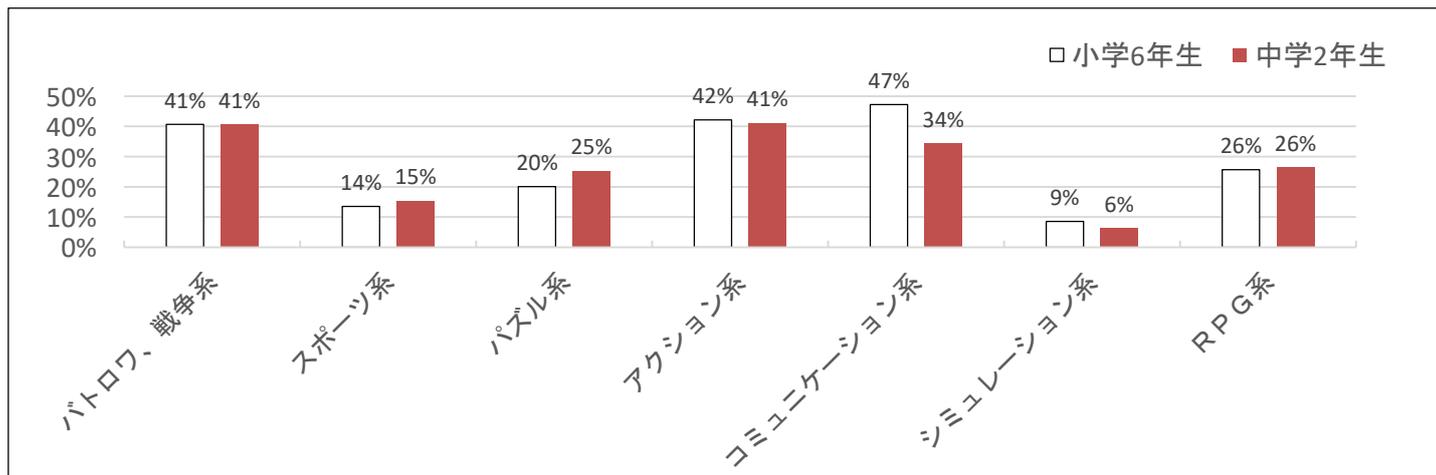
f 勉強以外の調べ事

g 勉強での調べ事・問題をとく

h 電話・SNSの音声会話

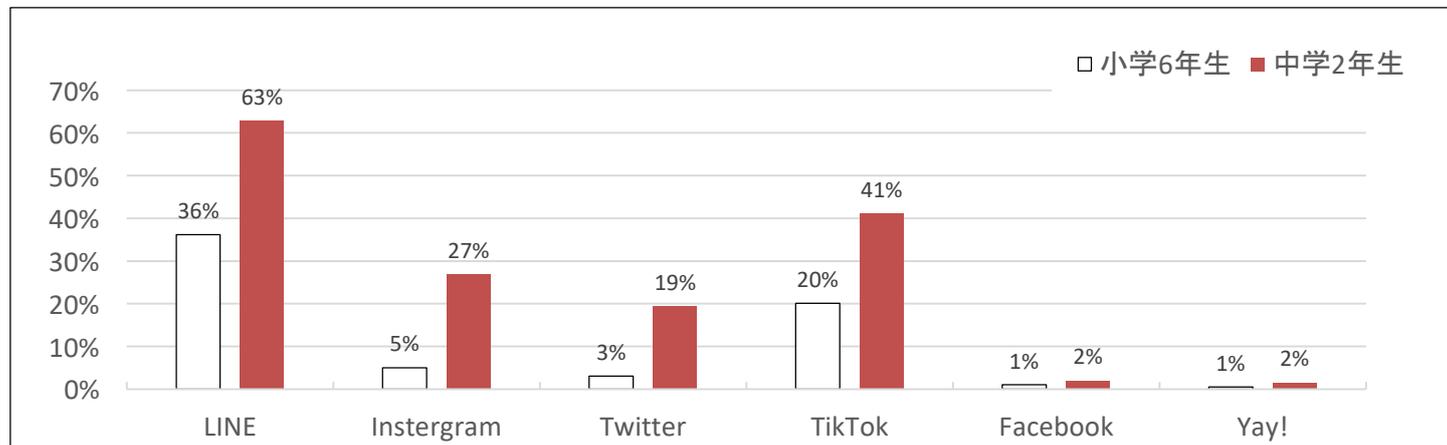
[15] オンラインゲームについて、よくやっているものは何ですか

※いくつ選んでもよいです



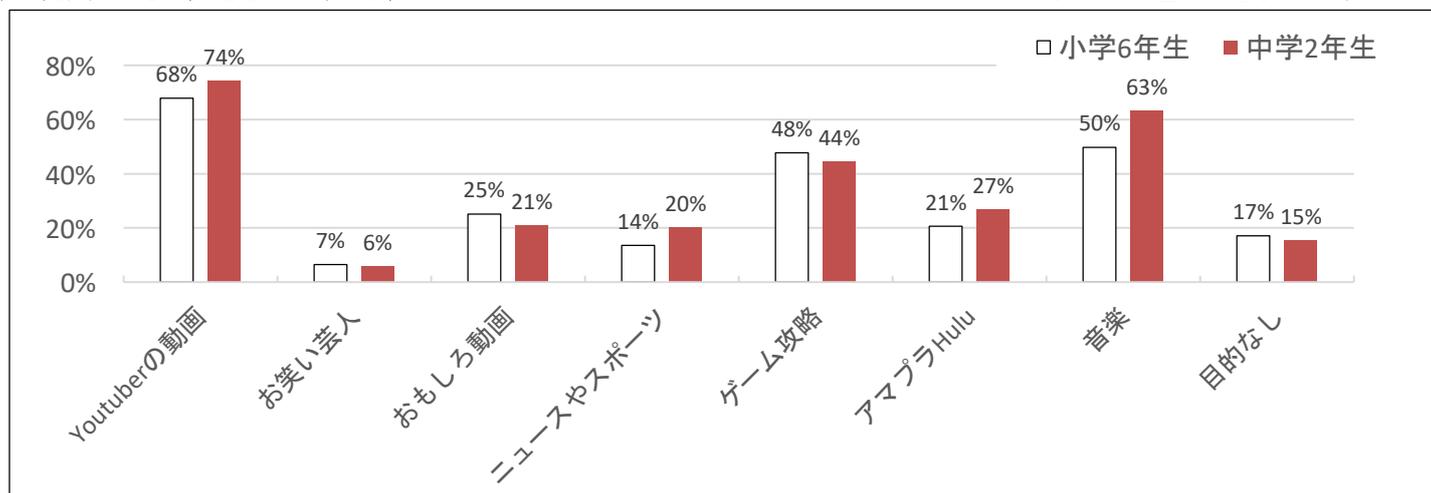
[16] SNSでよく使うものは何ですか

※いくつ選んでもよいです



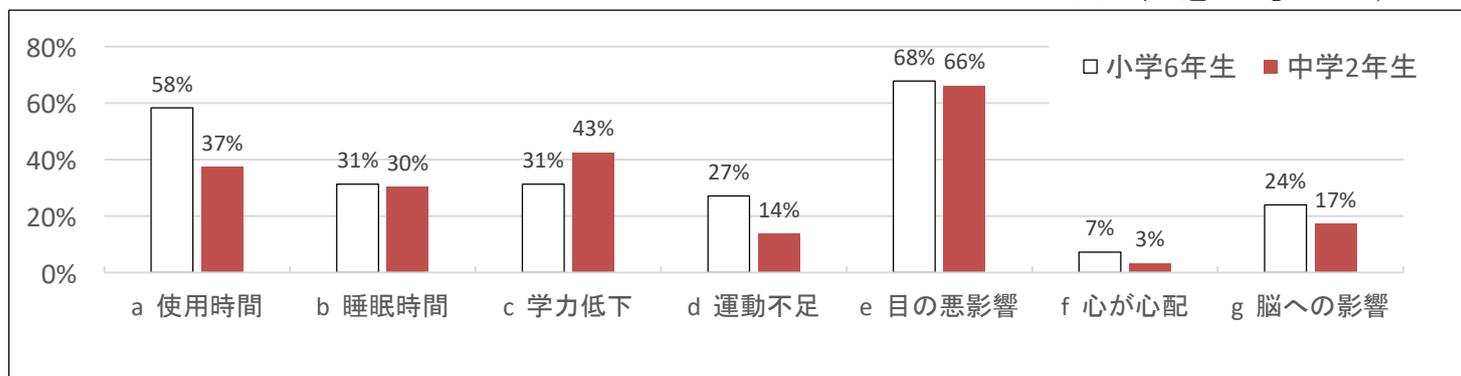
[17] 動画でよく見るものは何ですか

※いくつ選んでもよいです



[18] スマホ、タブレット、ゲーム機等を使うようになって健康面や生活面で心配なことは

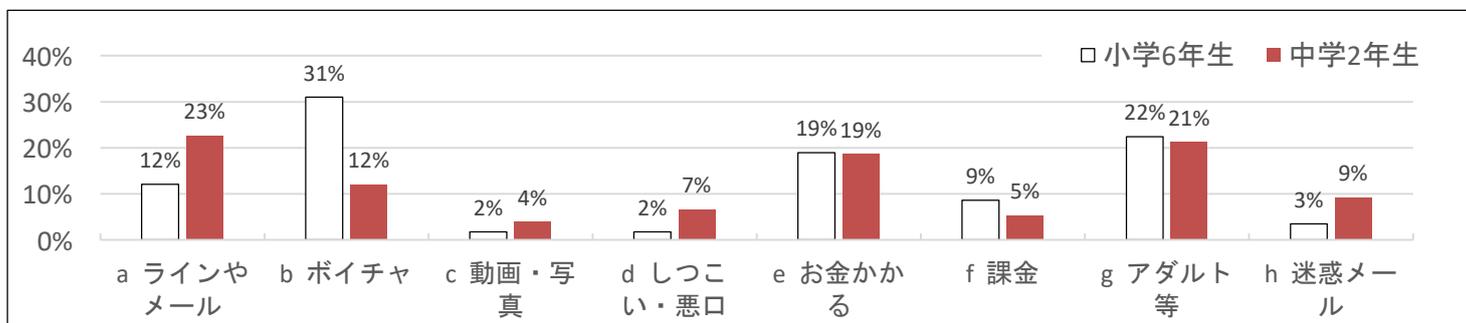
※いくつ選んでもよいです



- a 前とくらべて使う時間がだんだん長くなってきた
- b 睡眠時間が不足していると感じる 眠い
- c 学力が下がるのではないかと心配
- d 運動不足になっている
- e 目への悪影響が心配(ブルーライト、近視)
- f 過激なゲームをやり自分の心が心配になる
- g 脳への影響が心配になる

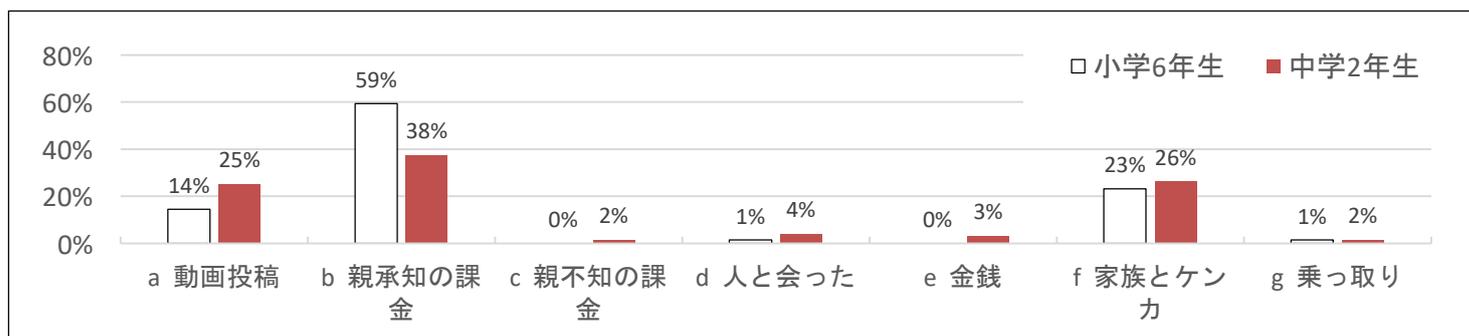
[19] スマホ・タブレット・ゲーム機を使うようになって[18]以外で困った(心配な)ことはありましたか

※いくつ選んでもよいです



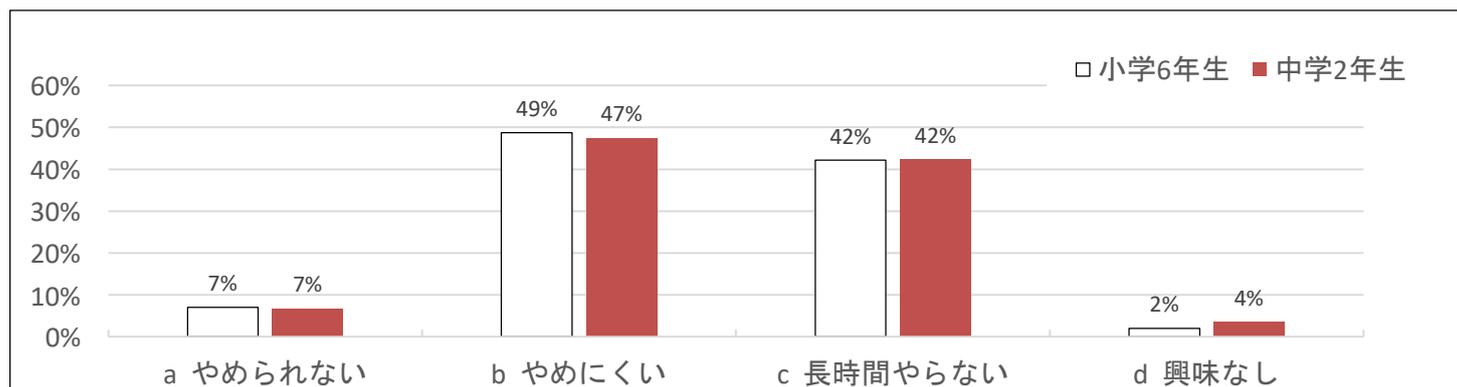
- a 勉強中や寝るとき、ラインやメールがきて困った
- b オンラインゲームのボイスチャットでいやな思い
- c 動画や写真をアップされていやな思いをした
- d SNSで知らない人に話しかけられた(しつこい)
- e ネットやゲームをしていて、お金がかかるのか心配
- f 課金がなかなかやめられない、おこづかいが減る
- g アダルトの広告やあやしい広告などが出てくる
- h 迷惑なメールがたくさんくる

[20]スマホ・タブレット・ゲーム機を使うようになって、次のようなことはありましたか？(使っている人が回答)
 ※いくつ選んでもよいです



- a 動画や写真を投稿するようになった
- b 課金をしているが、家はそのことを知っている
- c 課金をしているが、いやはそのことを知らない
- d 最近1年間でネットで知合った人と実際に会った
- e アクセスしただけなのにお金を払いように言われた
- f 使い方について家族とけんかになることがある
- g 自分のSNSやゲームのアカウントを乗っ取られた

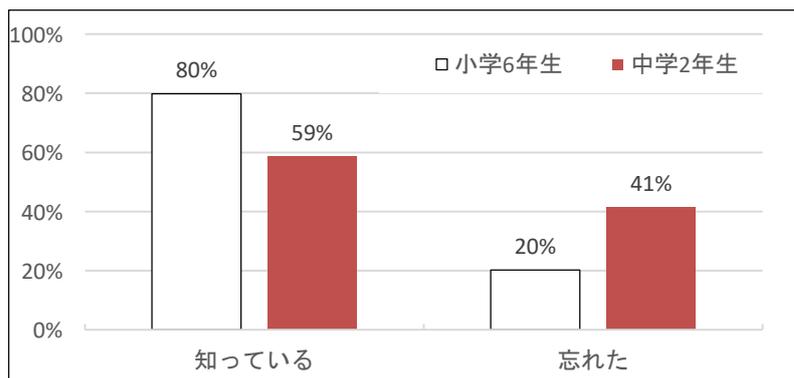
[21]あなたは、スマホ、ゲーム、インターネット(どれでもよい)に、どのくらい夢中になっていますか？
 ※1つだけ選びます



- a 夢中になりすぎている やめられない 注意されるとイライラする
- b aほどではないが、やりはじめるとなかなかやめられない。
- c やることはあるが、長時間はやらない 夢中にはなっていない
- d ほとんどやらない 興味がない

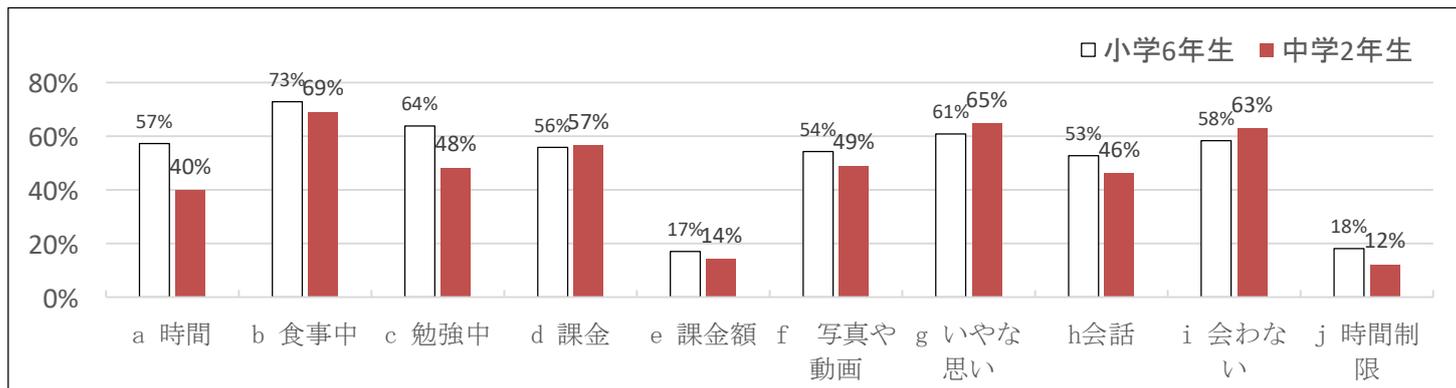
[22]クラスのルールを知っていますか

(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 2 [8]



[23] スマホやタブレット、ゲーム機を使うとき、心がけていることやきめていることはありますか？

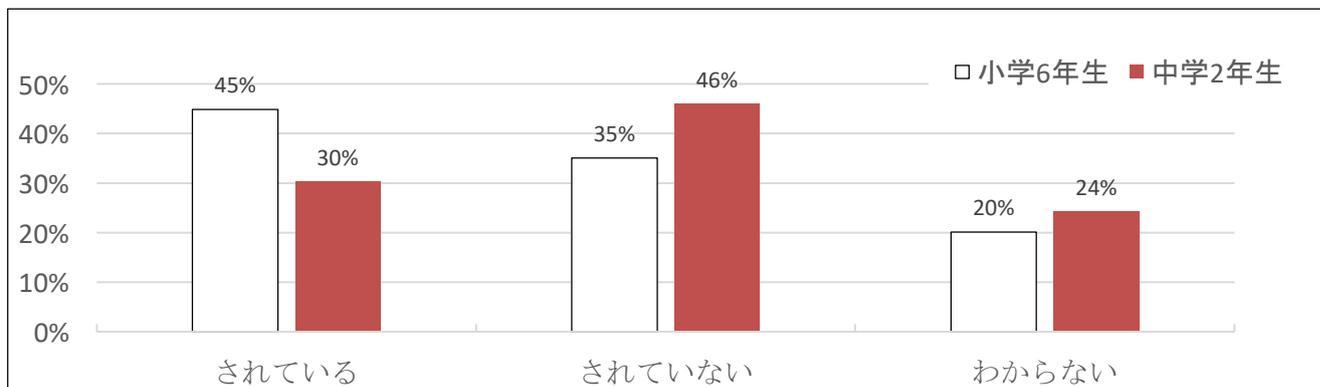
※いくつ選んでもよいです



- a 使いすぎないように何時間まで、何時までといった時間をきめている
- b 食事中に使わない
- c 勉強中に使わない
- d 課金をしない
- e 課金の金額を〇円以内と決めている
- f 写真や動画をアップしない
- g 他の人がいやな思いをすることはしない
- h ネット上で知らない人と会話しな
- i ネットで知り合った人に会わない
- j 時間制限等のアプリを使っている（魚を育てるなどのアプリ）

[24]ペアレンタルコントロールをされているか(親が時間制限、アプリ制限などをしている)

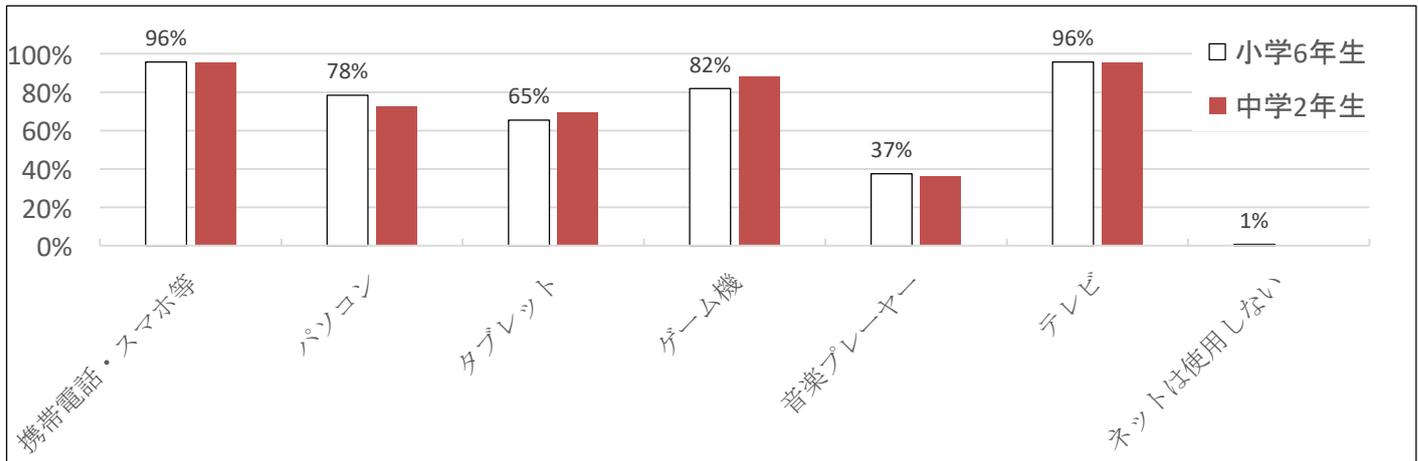
(比較用) 保護者向けアンケート結果 P 1 3 [1 1]



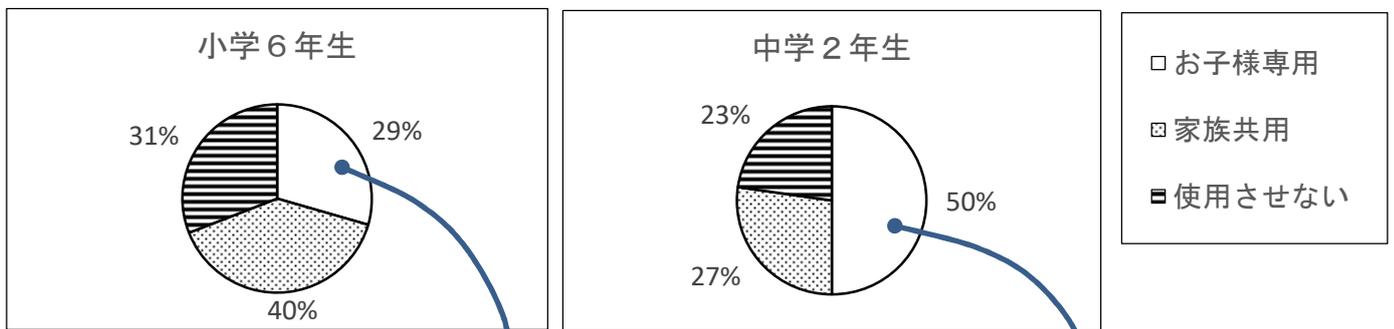
【保護者】

〔1〕ご家庭にどの電子メディア機器がありますか

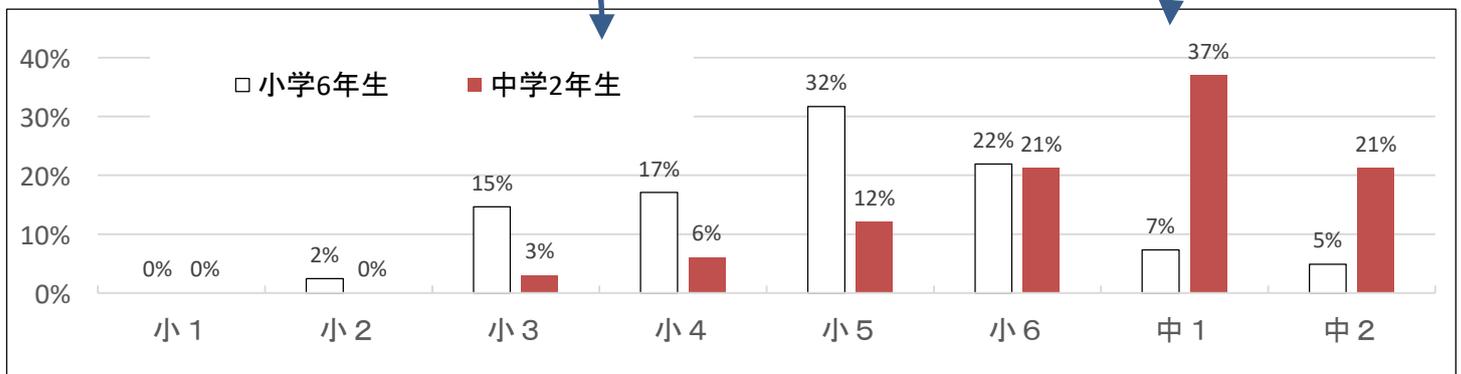
※複数回答可



〔2〕家庭ではお子様自身が自由に使える携帯電話(スマホ・キッズケータイ含む)を持たせていますか

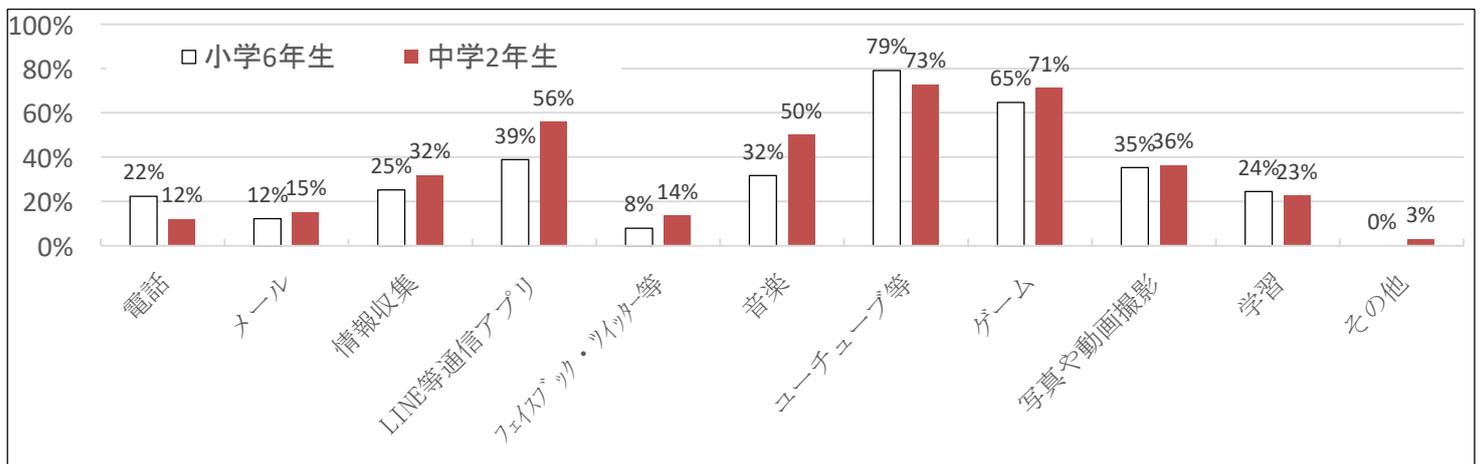


いつ頃から持たせましたか

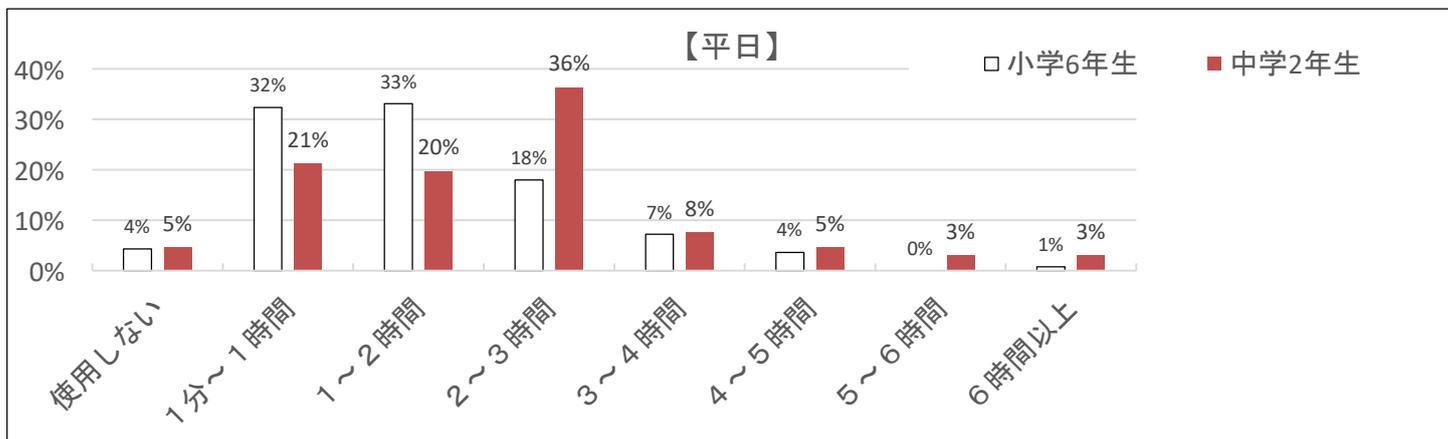


〔3〕お子様が電子メディア機器を使用するときに、よく使う機能は何ですか

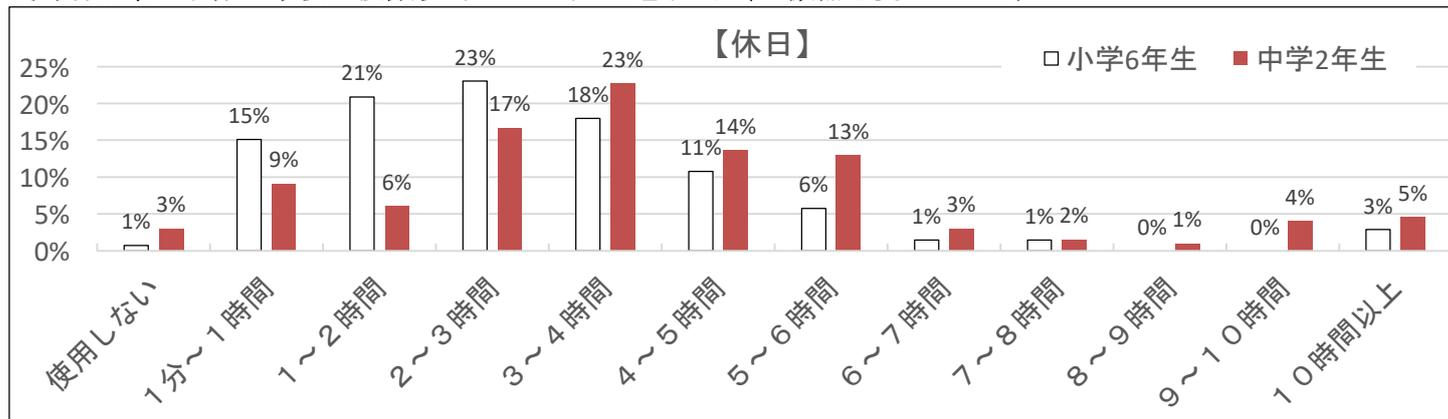
※複数回答可



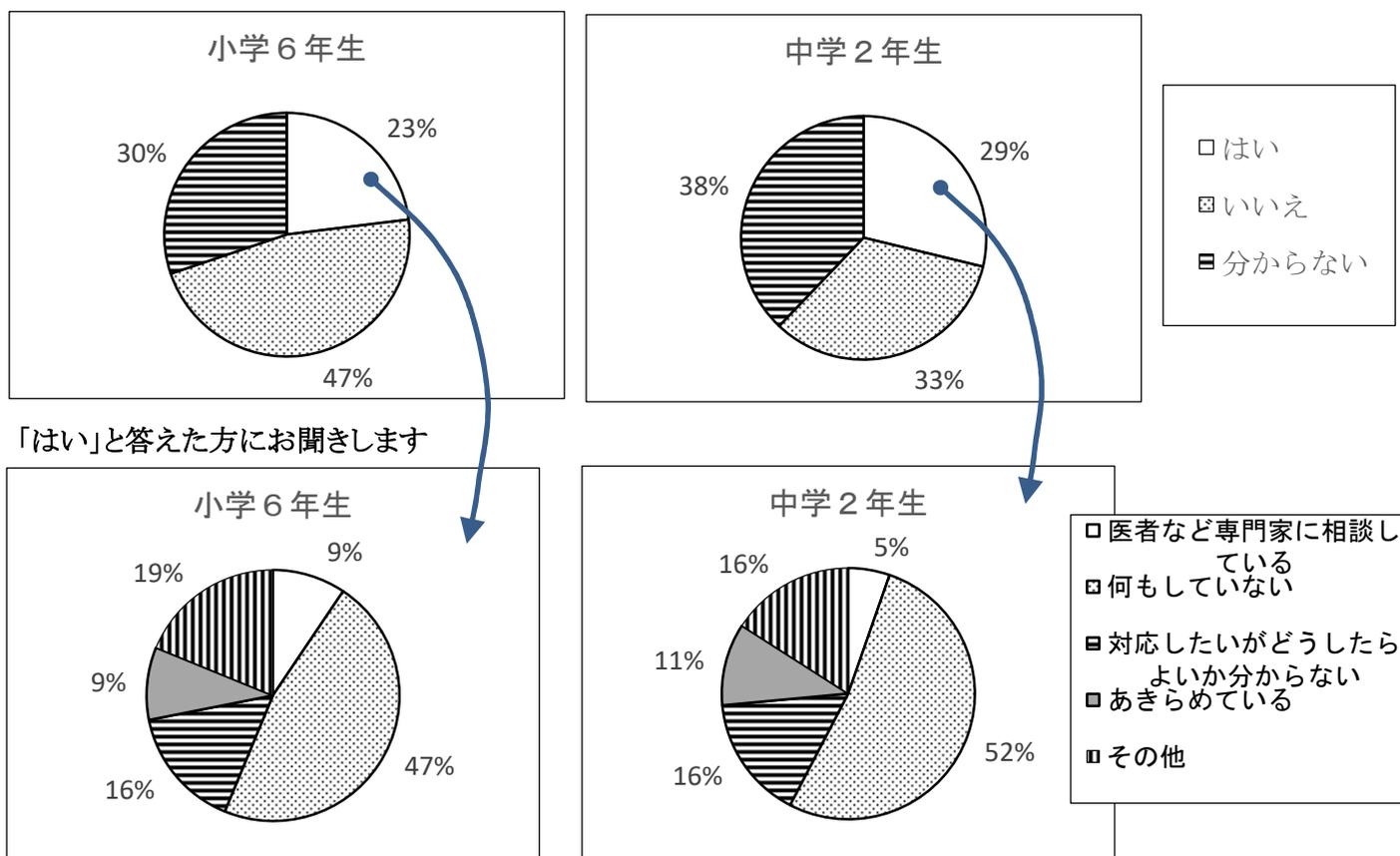
[4] 平日、お子様は学校の授業以外でどのくらい電子メディア機器を使っていますか



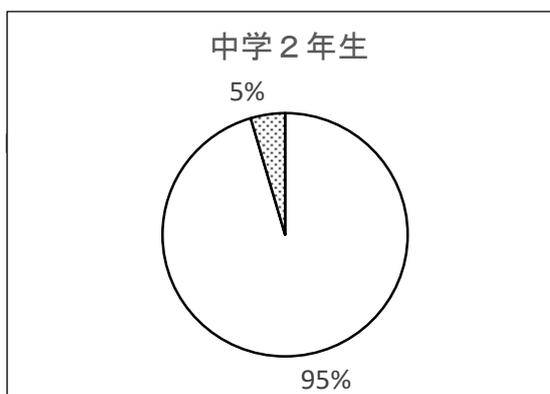
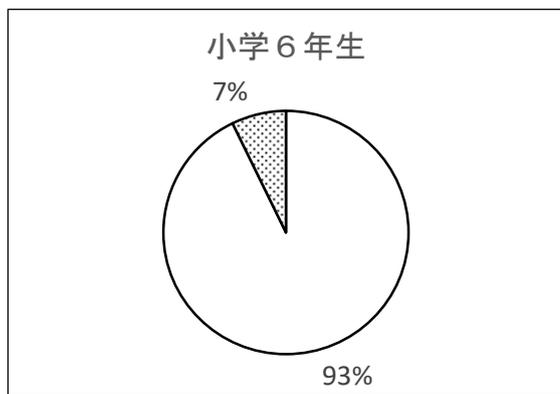
[5] 休日、お子様は学校の授業以外でどのくらい電子メディア機器を使っていますか



[6] お子様はネット依存の傾向があると思いますか

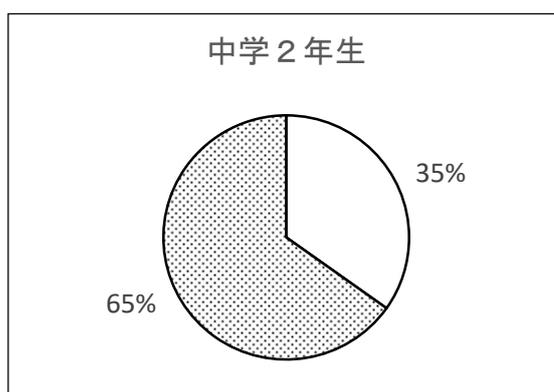
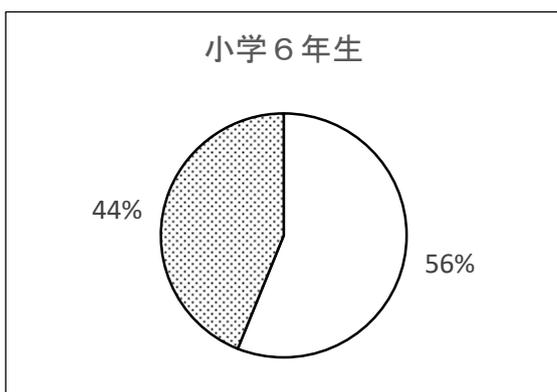


[7] お子様と電子メディア機器の使用について(安全な使い方等)話し合ったことはありますか



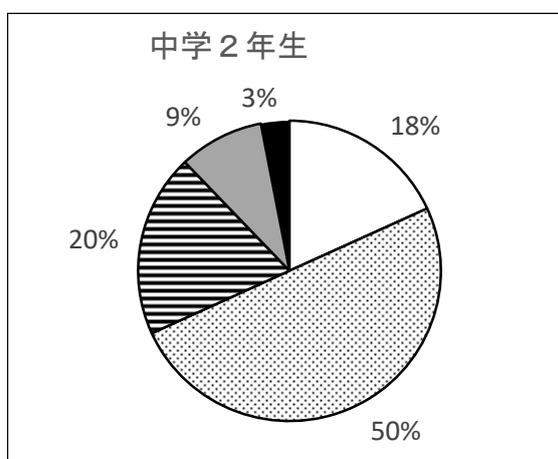
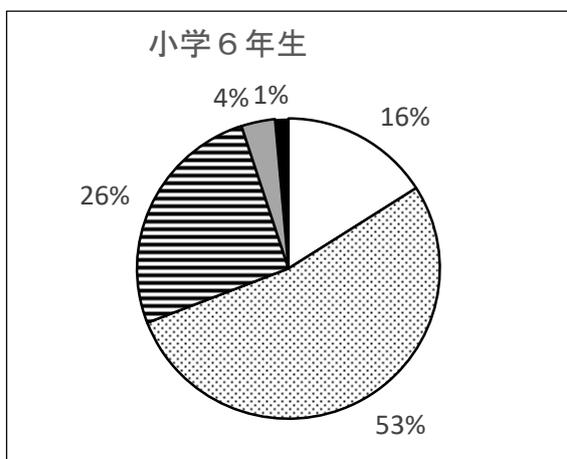
ある ない

[8] クラスにルールがあることを知っていますか



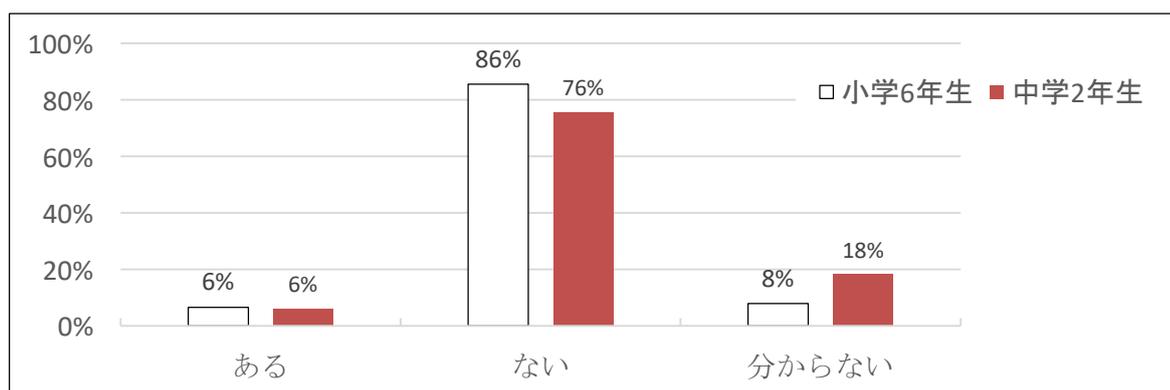
知っている
 知らない

[9] お子様は電子メディア機器を使っている時、保護者との約束(ルール)を守っていますか

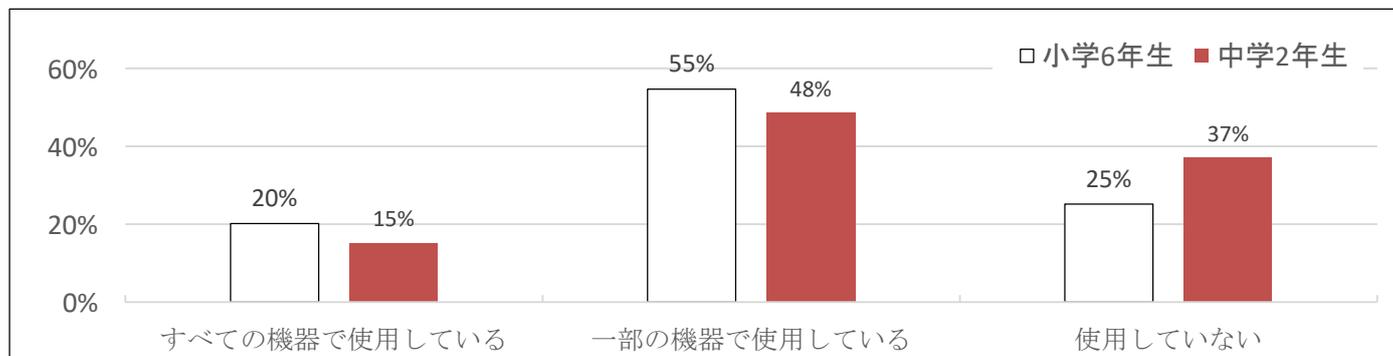


守っている
 どちらかというとき守っている
 どちらかというとき守っていない
 守っていない
 約束(ルール)はない

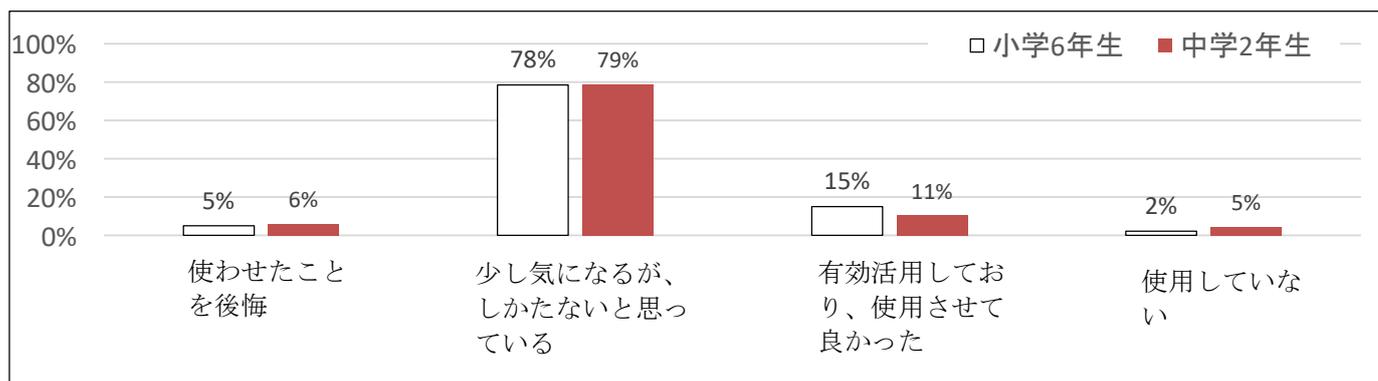
[10] お子様はネット上でトラブルになった、不快な思いをしたことはありますか



[11] お子様を使用する電子メディア機器にフィルタリングが出来る機器に関して使用していますか

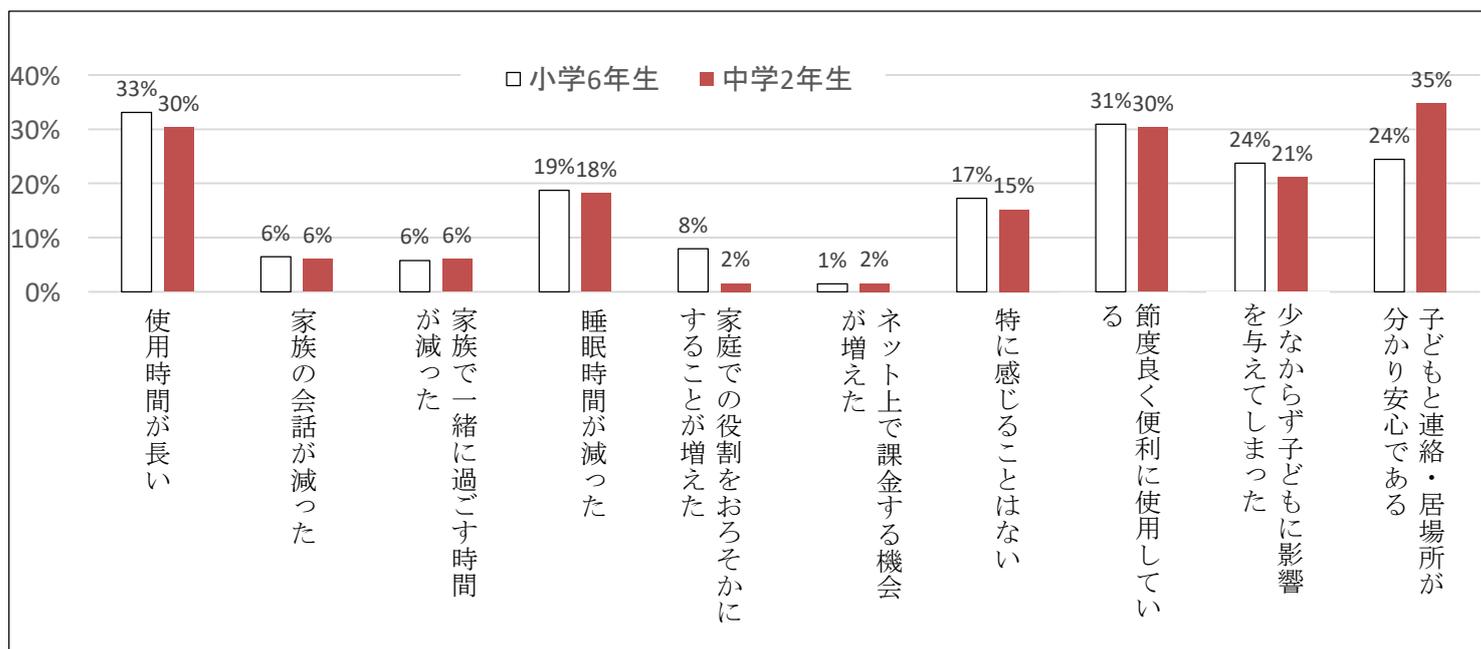


[12] お子様で電子メディア機器を使うことをどのように思いますか



[13] 保護者ご自身の電子メディア機器の使用状況を振り返り、次のように感じることはありますか

※複数回答可



[14] ゲーム依存がWHO(世界保健機関)は「ゲーム障害」という新たな病気として認められたことを知っていますか

