

府中市  
青少年インターネット利用状況調査  
調査結果(概要版)

令和4年6月  
府中市

# 調査概要

## 1. 調査目的

本調査では、府中市に住む青少年のインターネットの使用状況やインターネットの使用による生活への影響、依存傾向、トラブルの有無等の現状を把握し、青少年がインターネットに起因するトラブル、犯罪等の被害を予防し、インターネットに依存することなく適切に利用する方法を習得するための効果的な対策を検討することを目的として実施した。

## 2. 調査設計

	青少年調査	保護者調査
調査対象	府中市に住む青少年(小学4年生から29歳まで) ・市立の小中学校に通う小学4年生～中学3年生 12,693名 ・16歳～29歳のメール配信サービス登録者 940名	府中市に住む青少年の保護者 メール配信サービス登録者のうち、「出産・子育て情報」カテゴリを選択し、20代～60代 6,856名
調査方法	インターネットによる回収 小中学生には学校において調査を実施 16歳以上には府中市のメール配信サービスを利用して実施	インターネットによる回収 府中市のメール配信サービスを利用して実施
回収結果	小中学生 10,298名(回収率81.1%) 16歳から29歳まで 6名(回収率0.6%)	2,807名(回収率40.9%)

## 3. 調査内容

各調査の対象者に対し、インターネット使用状況等について調査した。

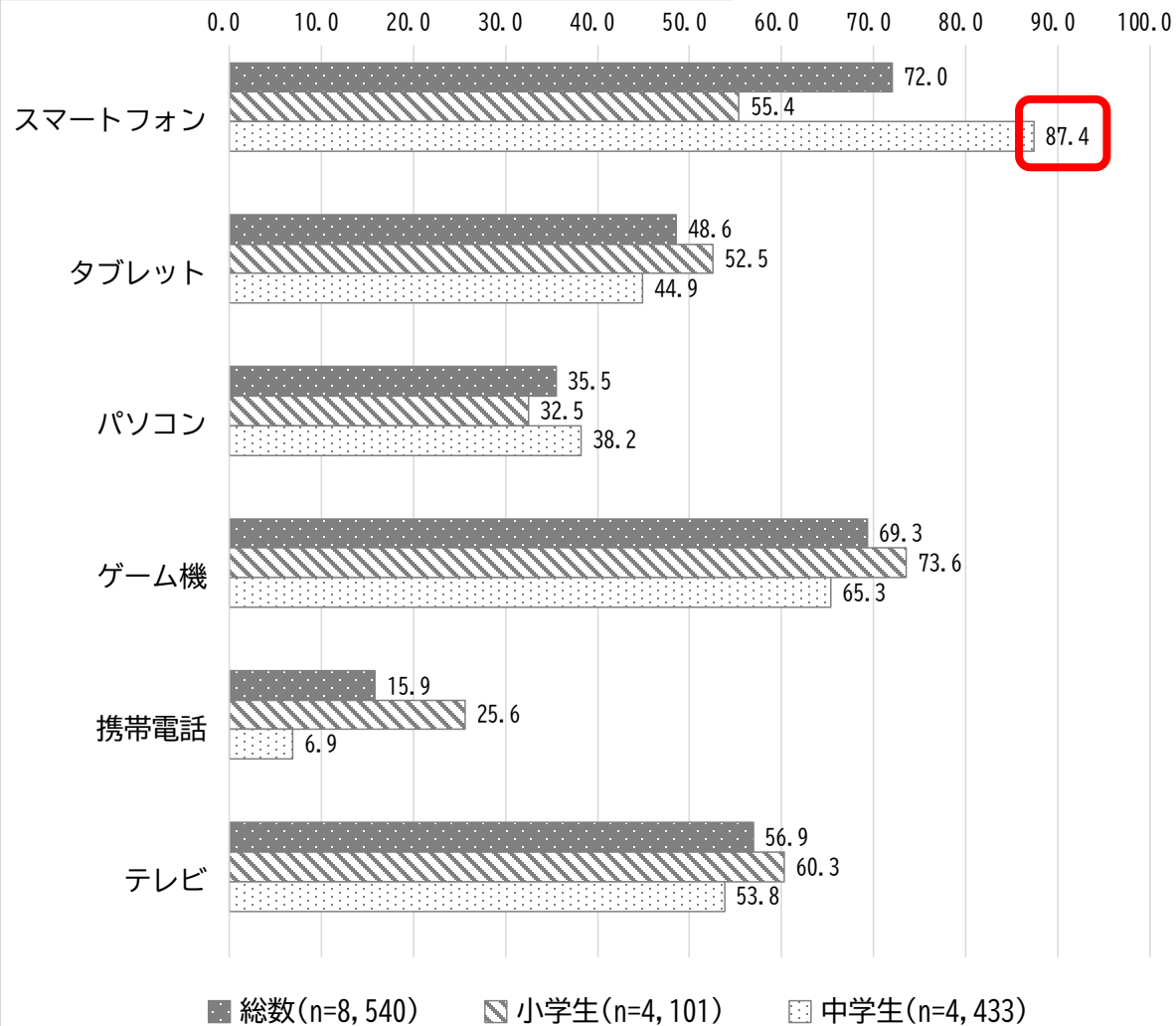
## 4. 本資料を読む際の留意点

- ・ 調査結果の表記について、小数点第2位を四捨五入した値を表記しているため、合計が100%にならない場合がある。
- ・ 複数回答ができる質問では、回答比率の合計が100%を超える場合がある。
- ・ クロス集計の場合、分析軸の該当者が50人未満の場合は標本誤差が大きくなるため、原則として分析の対象から除いている。
- ・ 青少年調査では総数は16歳から29歳までの青少年を含んだ合計値であり、小学生と中学生の合計値と合致しない。
- ・ 図の数値の単位は%である。

# 青少年のインターネット使用状況【使用機器】

- 青少年の82.9%がインターネットを使用。  
(小学生:72.2% 中学生:96.0%)
  - 小学生ではゲーム機の使用率が73.6%と機器の中で最も高い。
  - スマートフォンの使用率は、小学生55.4%、**中学生87.4%**  
全国調査(※)では小学生が40.2%、中学生74.0%であり、  
全国との比較では府中市の小中学生のスマートフォン使用率が  
高いと推測される。
- スマートフォンは、手軽でかつ場所や時間を選ばずに使用できるため、インターネットの使用時間が長時間化しやすいことが考えられる。特に中学生については8割以上がスマートフォンを使用していることから、特に重点を置いて適切な使用方法を伝えることが大切である。

## インターネット使用時の機器の使用率

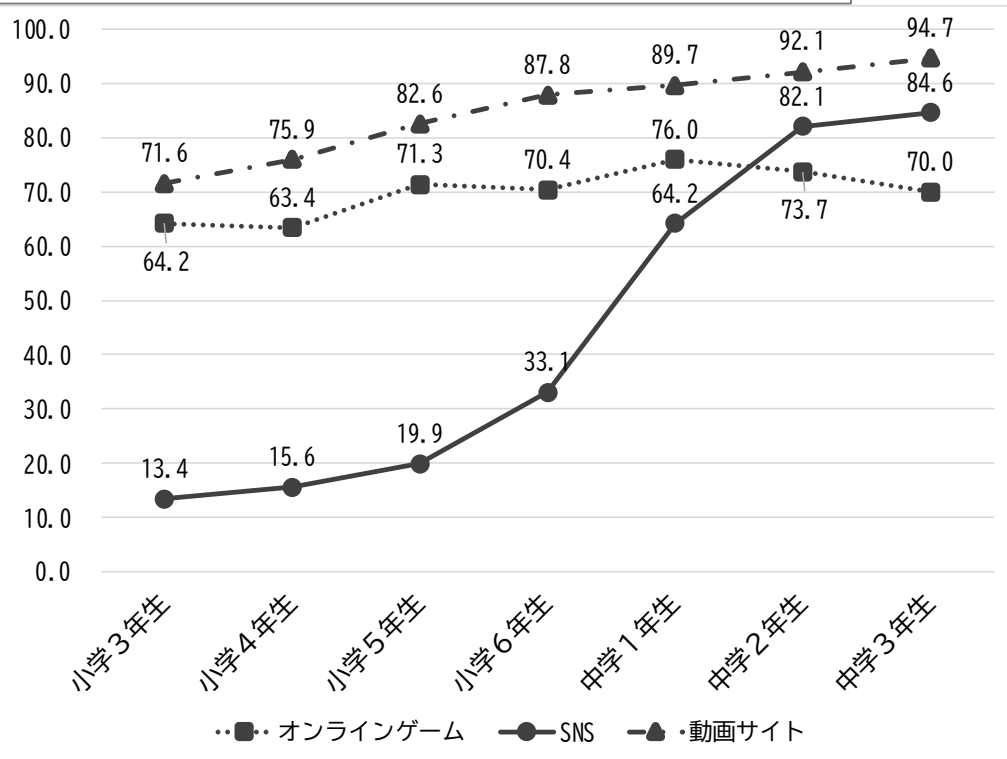


# 青少年のインターネット使用状況【学年別の使用率】

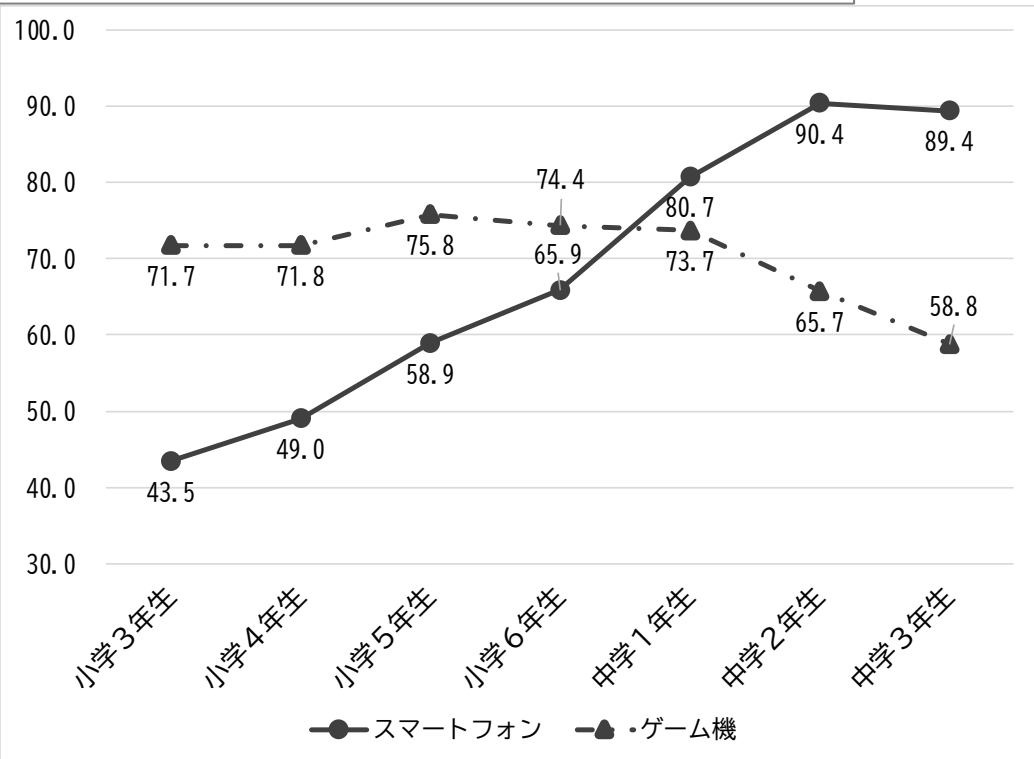
- いずれの学年においても**動画サイト**の使用率が最も高く、**86.6%**の青少年が使用。
- 小学3年生から中学1年生までは、**オンラインゲーム**が動画サイトの次に使用率が高い。
- 中学2年生以降、**SNS**が動画サイトの次に使用率が高い。

- **ゲーム機**の使用率は小学5年生で**75.8%**
- **スマートフォン**の使用率は、中学2年生で**90.4%**
- 小学生はオンラインゲームを主にゲーム機でする人が多いことが予測される。
- 中学生でスマートフォンを所持し、SNSの使用率も高まることが推測される。

オンラインゲーム・SNS・動画サイトの使用率

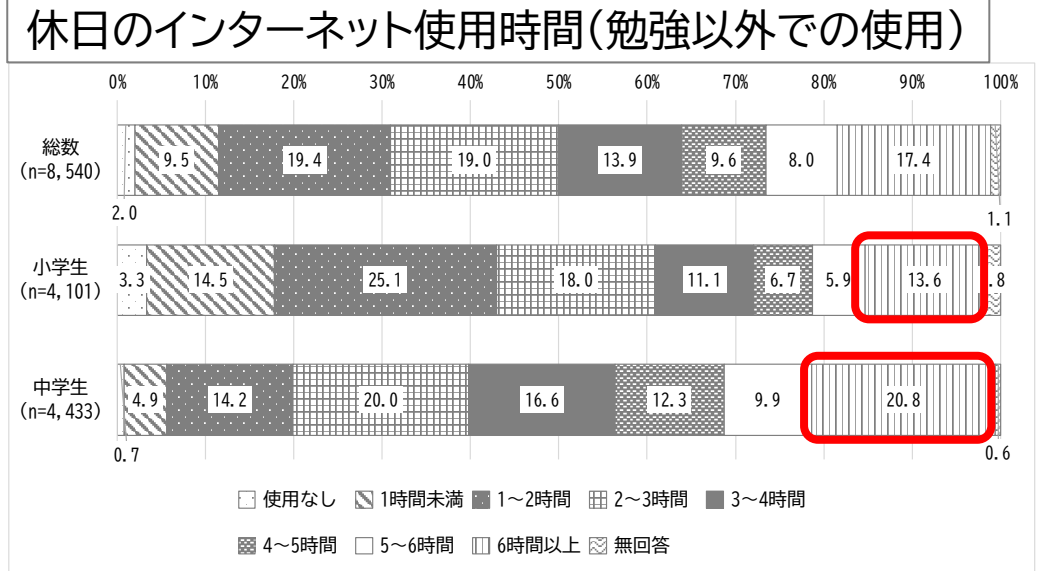
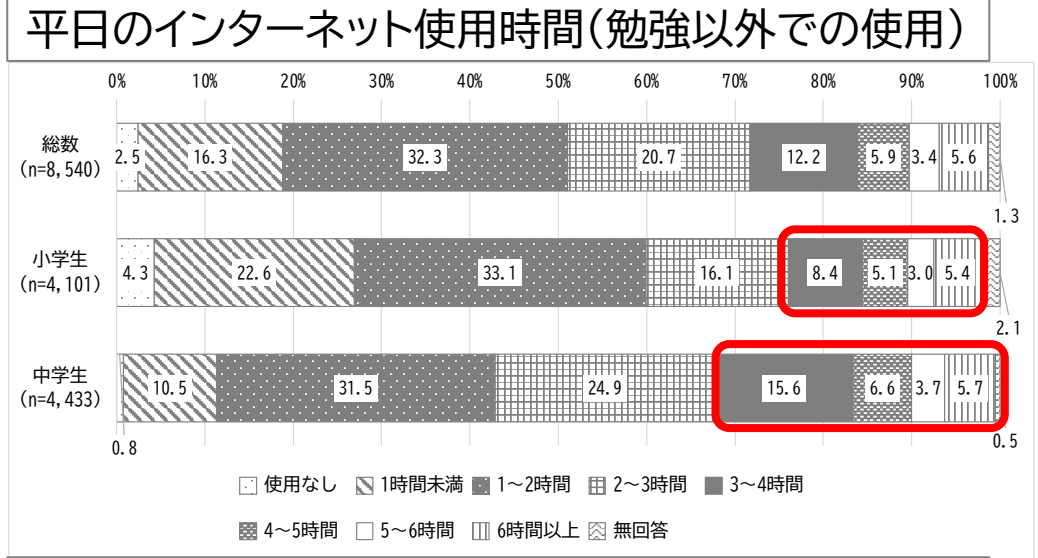


スマートフォン・ゲーム機の使用率



# 青少年のインターネット使用状況【1日のインターネット使用時間】

- 1日に勉強以外でインターネットを使用する時間について、平日に1日3時間以上使用する割合は小学生が**21.9%**、中学生が**31.6%**
- 休日に1日6時間以上使用している割合は小学生が**13.6%**、中学生が**20.8%**
- インターネットの長時間使用のみが依存につながるとは限らないが、17歳以上を対象にインターネットの使用時間と問題のあるインターネット使用との関連を調べた海外の研究では、娯楽のために週に4～21時間使用した人は依存的なインターネットの使用との関連が見られたと報告されている(※)。
- 府中市の青少年においてインターネットの過度な使用を防ぐための取り組みが重要。

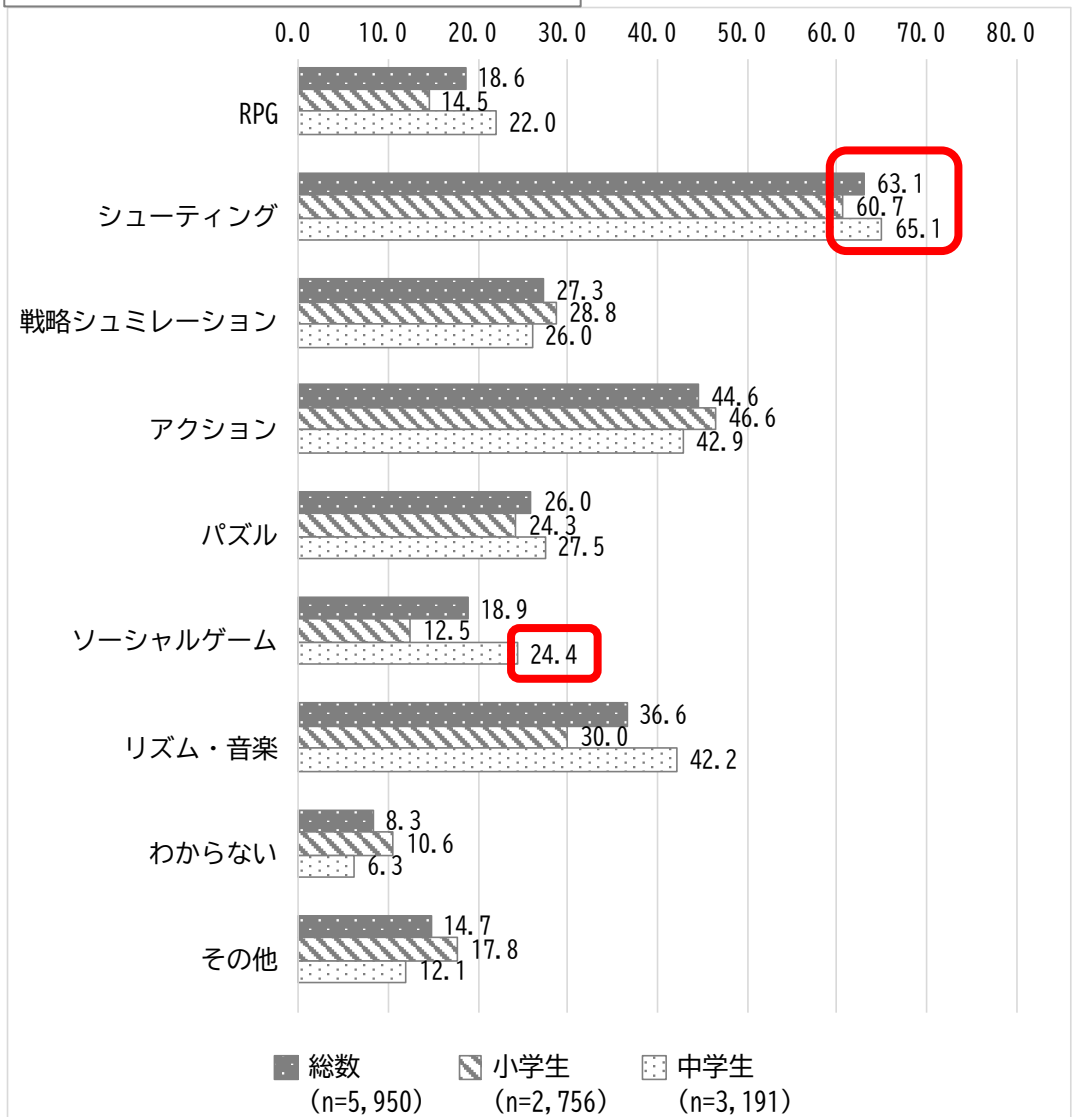


※Gao et al.(2020)Problematic internet use and perceived quality of life: Findings from a cross-sectional study investigating work-time and leisure-time internet use. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(11), 1-15.

# 青少年のオンラインゲーム使用状況【プレイするジャンル】

- 青少年がプレイするジャンルの中で、シューティングゲームの使用率は**63.1%**と最も高い。
- シューティングゲームでは、ゲーム内での暴言やあおりなど対人トラブルに関する報告が多く見られるため、トラブルを予防するための取り組みが期待される。
- 中学生ではソーシャルゲームの使用率が**24.4%**と小学生より高い。
- 中学生ではスマートフォンやSNSの使用率が高いため、それに伴いソーシャルゲームの使用機会も増えるものと考えられる。高額な課金等の安全面への対策が必要と考えられる。

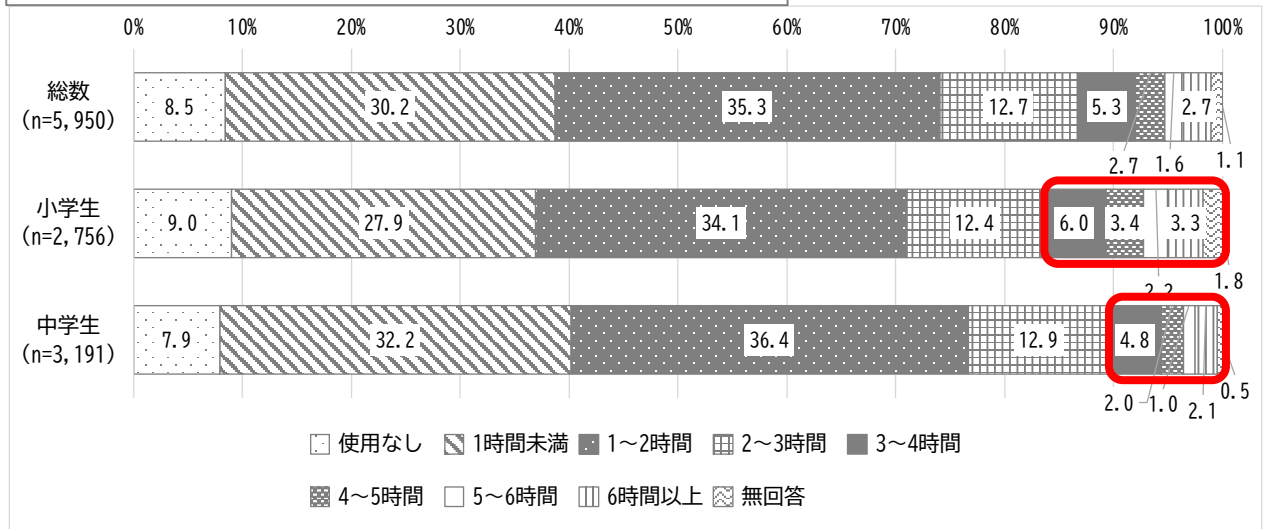
オンラインゲームのジャンル



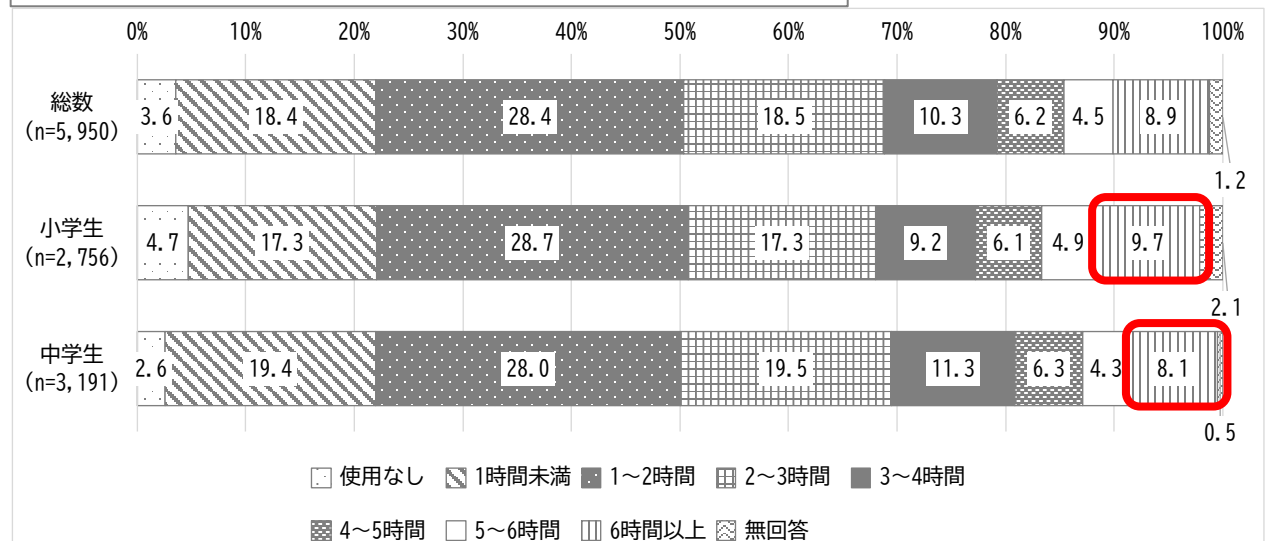
# 青少年のオンラインゲーム使用状況【1日のオンラインゲーム使用時間】

- 1日にオンラインゲームを使用する時間について  
平日に1日3時間以上使用する割合は  
小学生が**14.9%**、中学生が**9.9%**である。
- 休日に1日6時間以上使用している割合は  
小学生が**9.7%**、中学生が**8.1%**である。
- 飽きずに長時間プレイできるように設計されているゲームが多く、特に中学生よりも小学生の長時間化が懸念される。ゲーム以外の活動への意欲が低下する、学業や睡眠に支障が出るなどの影響を考慮していく必要がある。
- ゲームは娯楽だけでなく交友関係でのコミュニケーションの手段にもなっていることから、無理に制限するのではなく、生活とのバランスがとれるよう適切な使用を促進していくことが大切である。

## 1日のオンラインゲーム使用時間(平日)



## 1日のオンラインゲーム使用時間(休日)

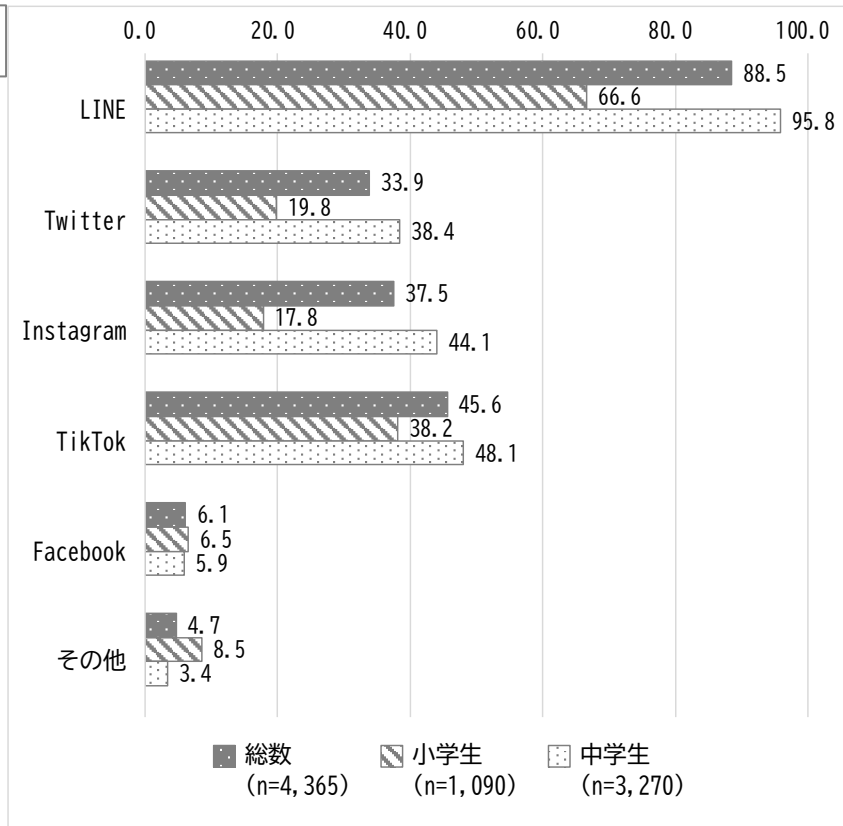


# 青少年のSNS使用状況

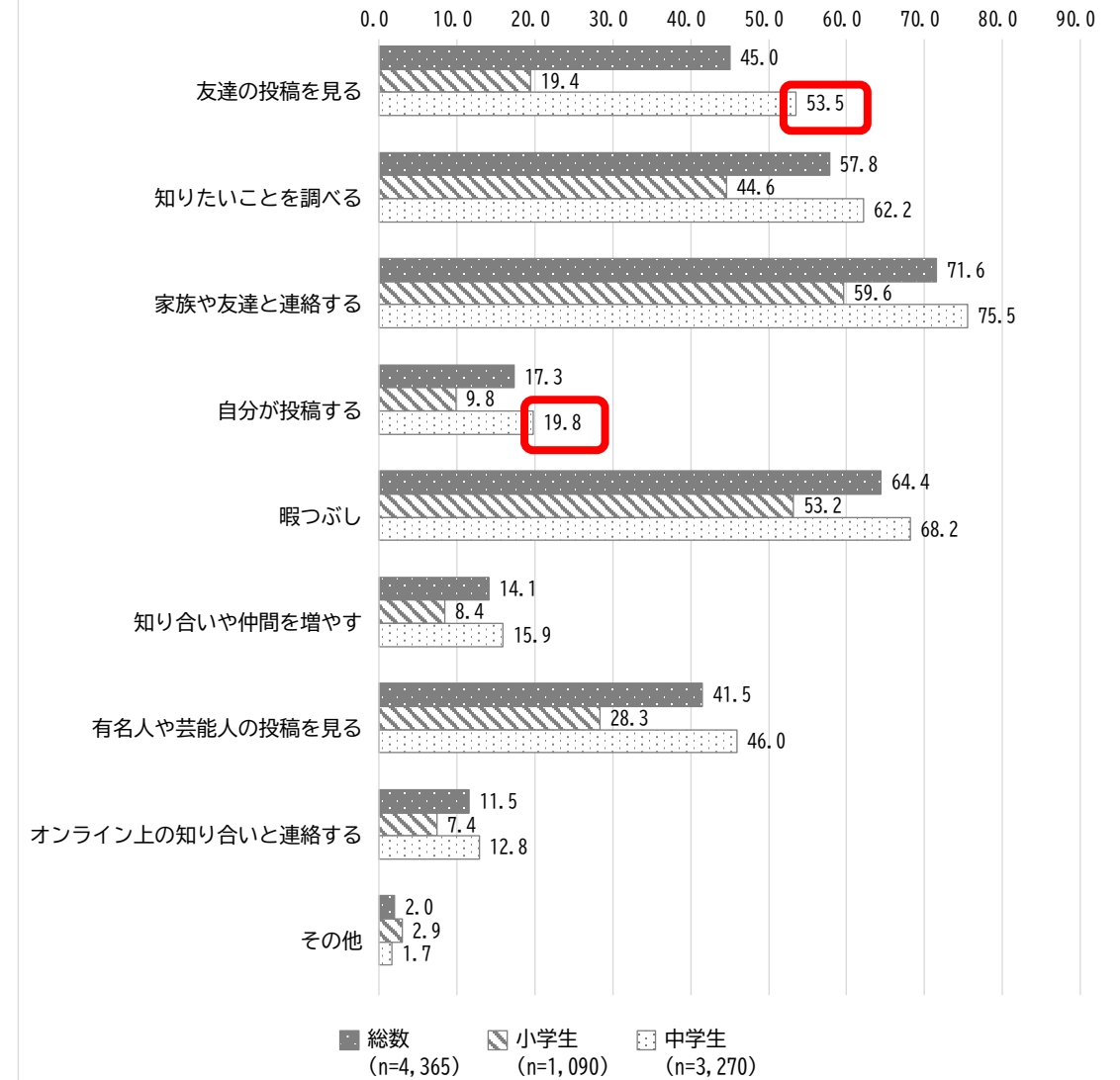
- 使用アプリではLINEが88.5%と最も多く、次に使用率の高いアプリはTikTokで45.6%
- 中学生の使用目的として「友達の投稿を見る」が半数を超える。「自分が投稿する」は約2割

○ 個人情報の流出や誹謗中傷などの危険性があるため、プライバシー設定や閲覧・投稿時のルールを決めるなどの取り組みが求められる。

SNSアプリの使用率



SNSの使用目的

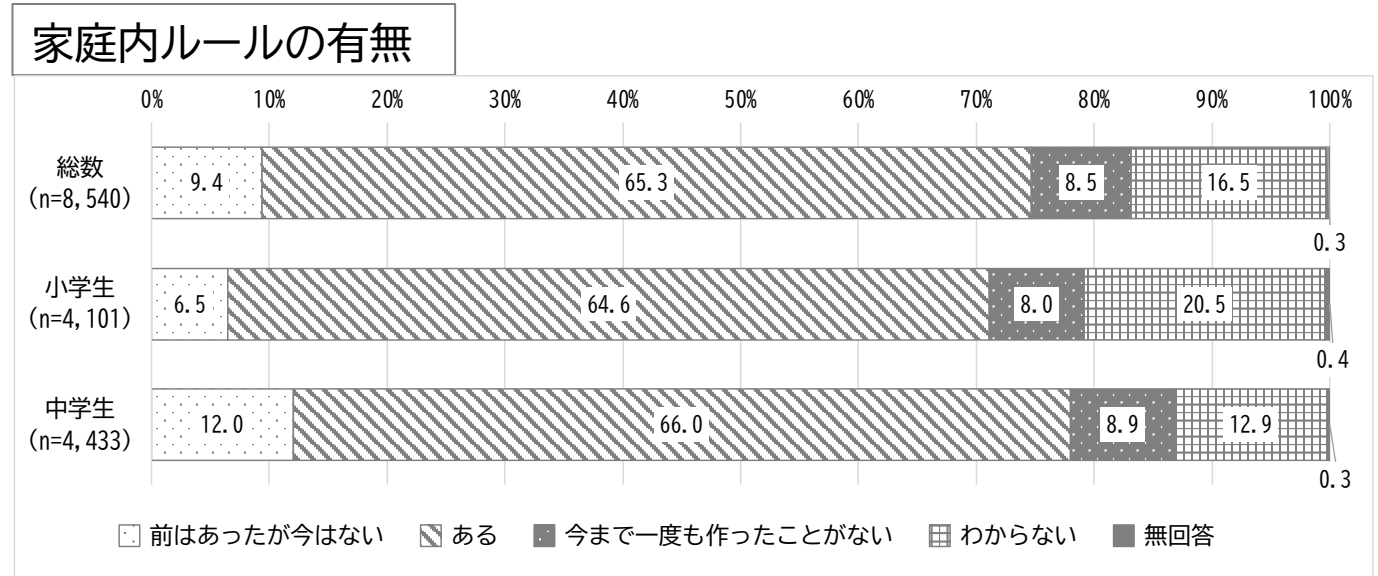




# 青少年のインターネット使用状況【家庭内ルール】

- インターネット使用に関する家庭内のルールについて、ルールがあると回答した割合は小学生で**64.6%**、中学生で**66.0%**

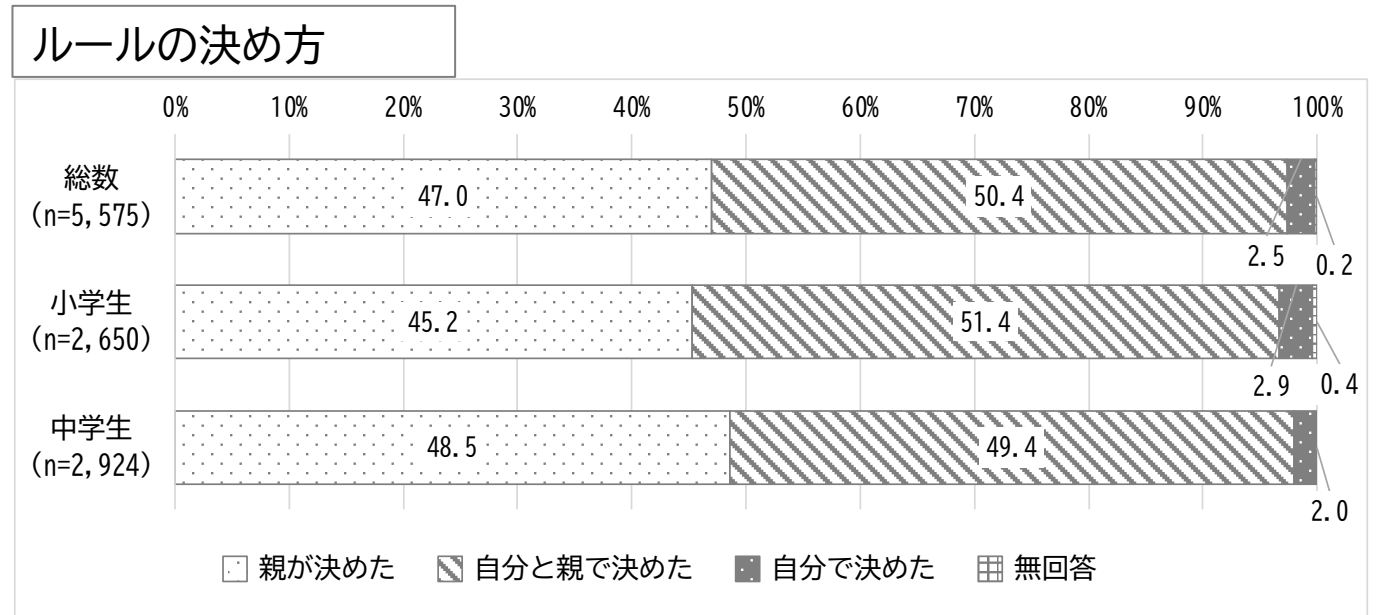
○ 全国調査(※1)ではルールを決めている割合が小学生で77.3%、中学生で70.0%であり、全国との比較では府中市において家庭内でルールがある割合が低いことが推測される。



- ルールの決め方について「自分と親で決めた」が**50.4%**、「親が決めた」が**47.0%**と半々程度。

○ 家庭内のルールは保護者(親)が一方的に決めることで子どもが不満や反発心を抱きやすく、保護者と子どもで共同して決めることが効果的という報告がある(※2)。

○ 親子で話し合っ決めて決めることができるようコミュニケーションの取り方など伝えることが大切である。



※1 内閣府(2022)令和3年度 青少年のインターネット利用環境実態調査

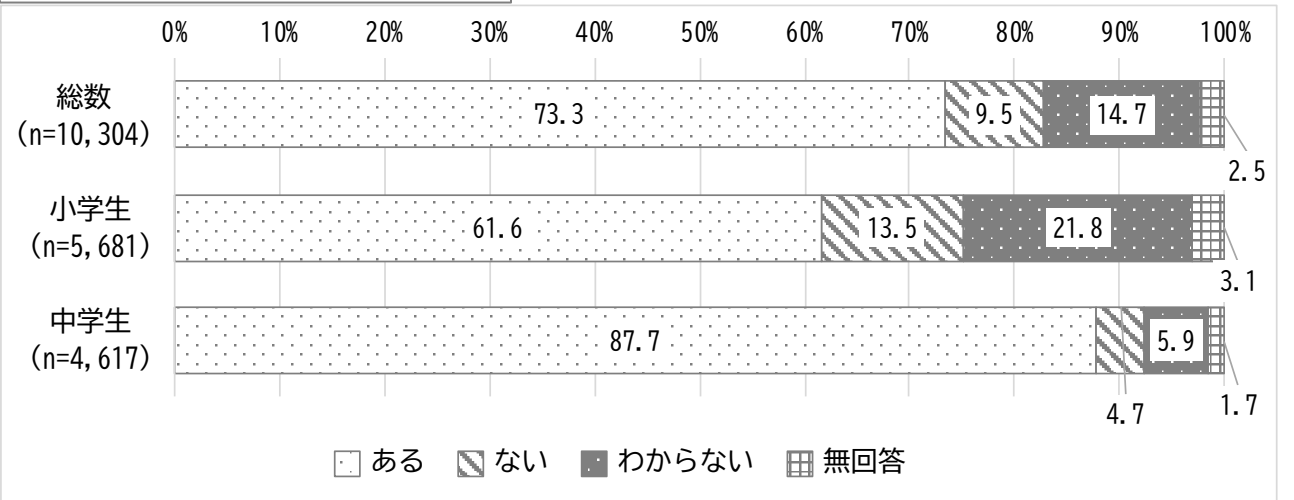
※2 Schneider et al.(2017)Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 321-333.

# インターネット使用の注意点や危険性等に関する青少年の学習経験

- インターネット使用の注意点や危険性等についての学習経験があると回答した割合が小学生で**61.6%**、中学生で**87.7%**

○ 全国調査(※)では小学生79.9%、中学生90.0%であり、全国との比較では府中市の小学生において学習経験が少ないことがうかがわれる。

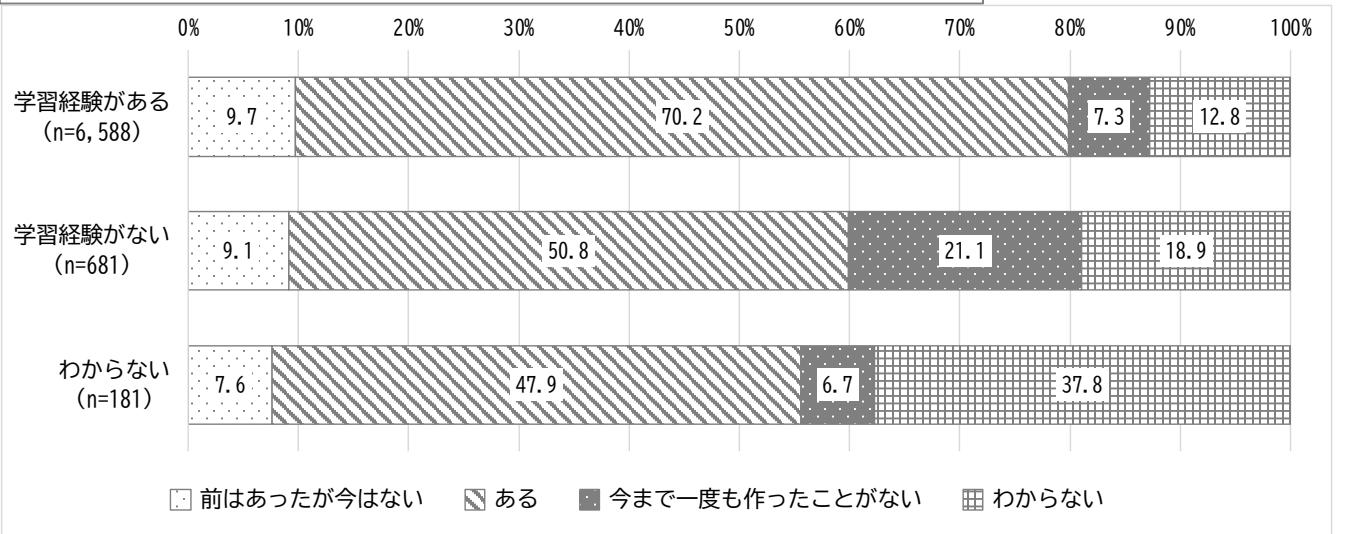
青少年の学習経験の有無



- 青少年においてインターネット使用の注意点や危険性等についての学習経験がある人の方が学習経験のない人より家庭内ルールを決めている割合が高い

○ インターネットの適切使用に向けて学習機会を作っていくことによりルール作りを促進する可能性が考えられる。

青少年の学習経験の有無と家庭内ルールの関連

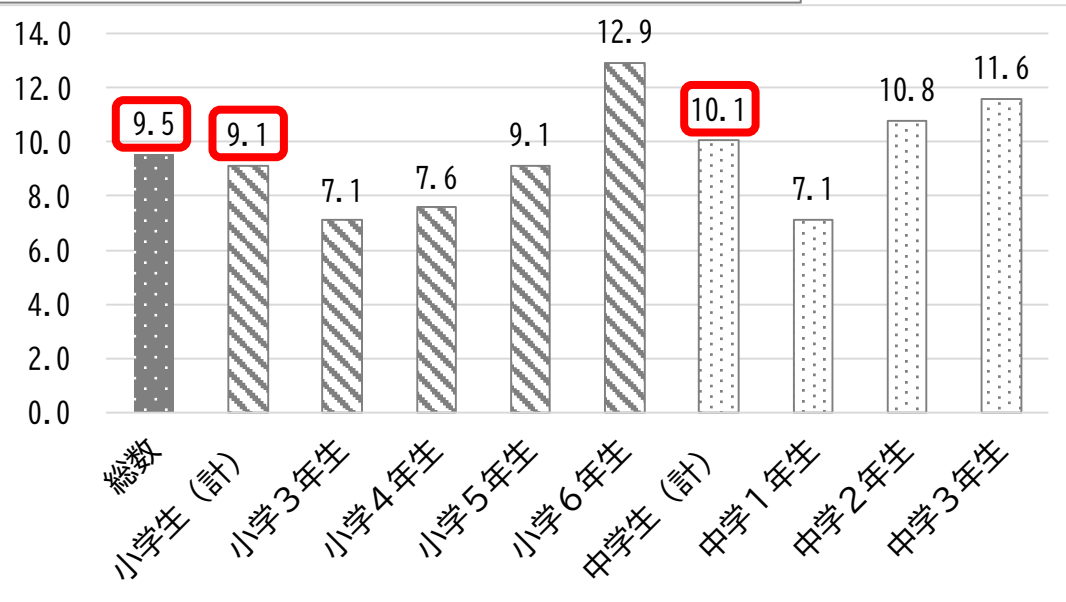


※内閣府(2022)令和3年度 青少年のインターネット利用環境実態調査

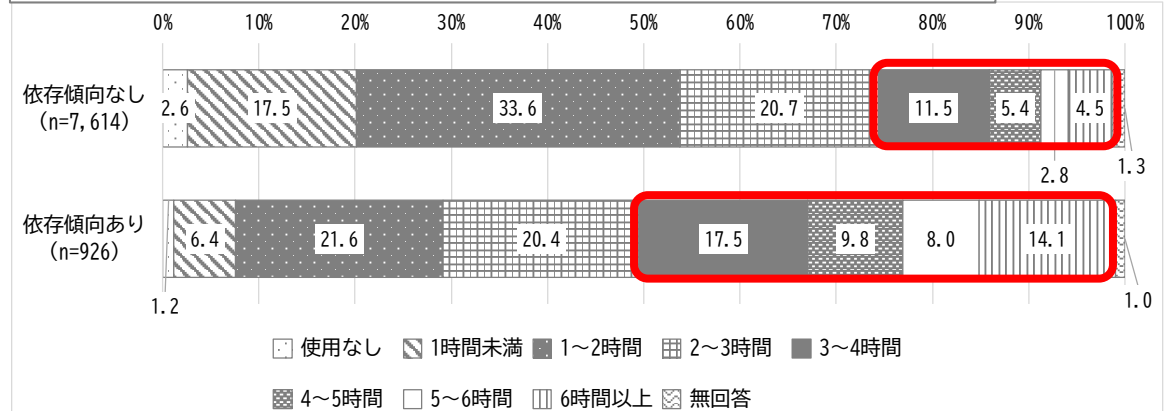
# 青少年のインターネットへの依存傾向

- インターネットへの依存傾向が疑われる青少年は**9.5%**であり、小学生で**9.1%**、中学生で**10.1%**
  - 依存傾向のある青少年の**49.4%**が平日に**3時間以上**インターネットを使用している。
  - 依存傾向のある青少年の**17.8%**が夜**12時以降**に就寝する。
- 国内の研究では、中高生で8.1%(\*1)、中学生で9.0%(\*2)という報告があり、府中市における依存傾向の割合は低くない。早期発見や依存の予防のための取り組みや啓発が必要。

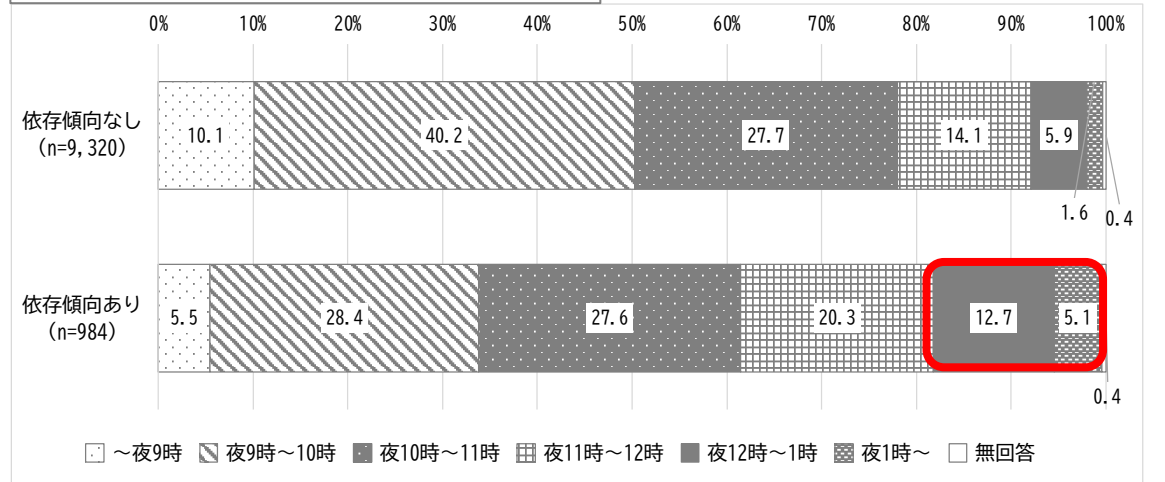
## 青少年のインターネットへの依存傾向



## 依存傾向とインターネット使用時間(平日)との関連



## 依存傾向と就寝時間との関連



\*1 Morioka et al.(2017)The association between alcohol use and problematic internet use: A large-scale nationwide cross-sectional study of adolescents in Japan. Journal of Epidemiology, 27(3), 107-111.

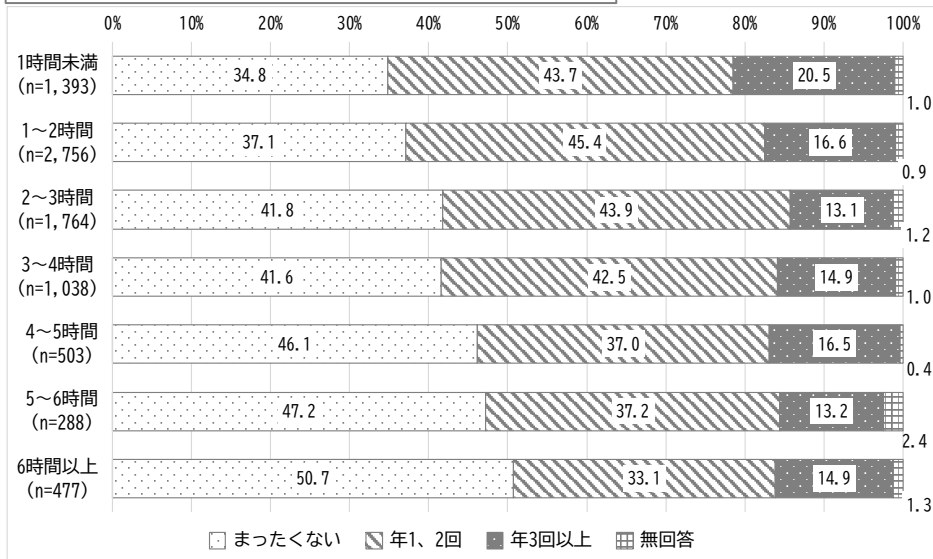
\*2 Nakayama et al.(2020) Relationship between problematic Internet use and age at initial weekly Internet use. Journal of Behavioral Addictions,9(1),129-139.

# 青少年の体験活動とインターネット使用時間との関連

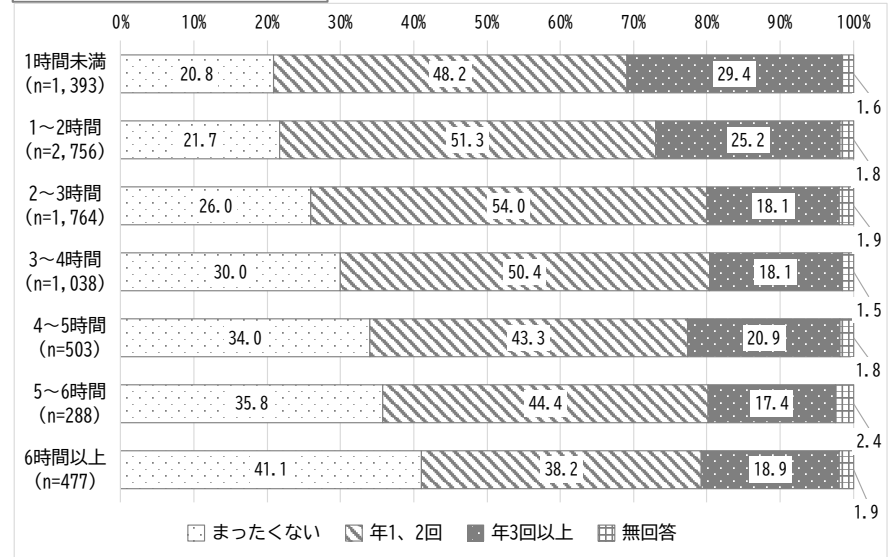
- 1日のインターネット使用時間(平日)と年間の体験活動の頻度との関連について、全体としてインターネット使用時間が多いほど、体験活動の頻度が少ない傾向。

- 普段からインターネットを長時間使用している青少年は体験活動の経験が少ない可能性がうかがわれる。
- インターネットの過度の使用や依存を予防する上で、使用時間を制限しようとするよりも、インターネットの他にも現実の体験活動を促進していく方が効果的と考えられている。青少年が様々なことに触れ、体験することの必要について啓発することが重要である。

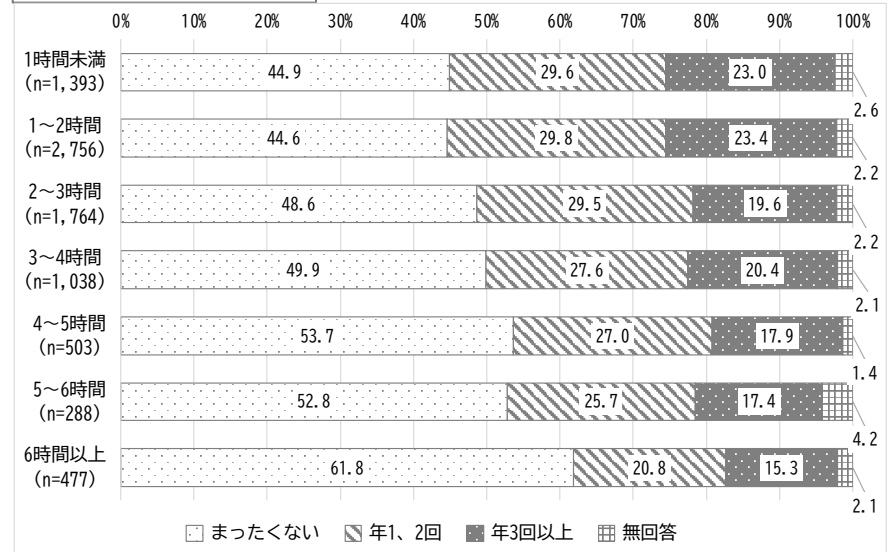
## キャンプ、山登り、川遊び、釣り



## ボランティア



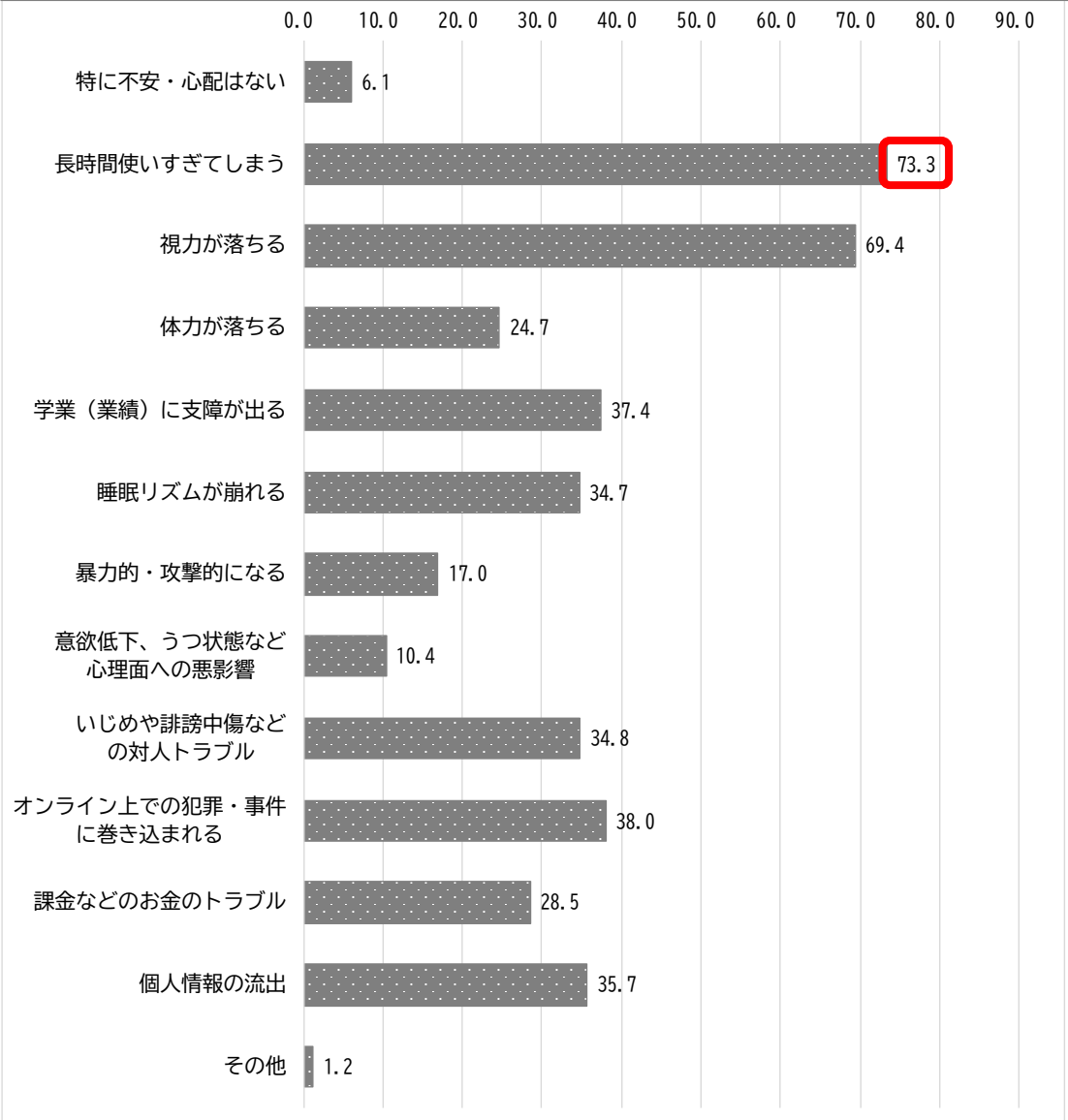
## スポーツ観戦



# 保護者の子どものインターネット使用に関する認識

- 子どものインターネット使用についての不安・心配に関して、特に不安・心配がないと回答した保護者は**6.1%**
  - 心配・不安の内容については「長時間の使い過ぎ」が**73.3%**と最も多く、「視力低下」が69.4%、「オンライン上の犯罪・事件に巻き込まれる」が38.0%と続く。
- 海外の研究では、インターネットの適切な使用について啓発をする際には、青少年本人だけでなく、保護者に働きかける必要性が強調されている(※)。
- 子どものインターネット使用に関する保護者の不安や心配を解消するためにも、保護者が子どもと信頼関係を築きながら、インターネット使用についてどのようにコミュニケーションをとると良いかなど、学習の機会を提供することが必要と考えられる。

保護者の子どものインターネット使用についての不安・心配



※Vondráčková et al.(2016) Prevention of Internet addiction: A systematic review. Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 568-579.