

府 中 市
青少年インターネット利用状況調査
報 告 書

令和4年6月

府中市

目 次

第一章	調査について	3
1	調査の目的	
2	調査設計	
3	調査項目	
4	回答結果	
5	報告書を読む際の留意点	
第二章	調査の結果	5
第一節	青少年に対する調査	5
1	インターネット使用状況	
2	オンラインゲーム使用状況	
3	SNS の使用状況	
4	家庭内ルールの状況	
5	インターネット使用に関する認識	
6	インターネットへの依存傾向	
7	生活要因との関連	
第二節	保護者に対する調査	52
1	保護者のインターネット使用状況	
2	子どものインターネット使用状況	
3	子どものオンラインゲーム使用状況	
4	子どもの SNS の使用状況	
5	フィルタリング設定の状況	
6	家庭内ルールの状況	
7	子どものインターネット使用に関する認識	
8	保護者の希望する体験活動	

資料

基本集計表

第一章 調査について

1 調査の目的

インターネットは娯楽やコミュニケーションの手段として青少年に広く浸透している。また市内の小・中学校において1人1台タブレット端末が配備され、学習場面でも活用されるようになった。一方、インターネットに起因するトラブルや犯罪被害、インターネット依存などの危険性も懸念されている。

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

(1) 対象（※令和4年4月1日時点の人数）

ア 府中市に住む青少年（小中学生）

小学生から中学生までは府中市内の公立小中学校に在籍する小学3年生から中学3年生まで合計12,693名を対象とした。内訳は以下のとおりである。

- ・小学3年生から小学6年生まで 6,743名
- ・中学1年生から中学3年生まで 5,950名

イ 府中市に住む青少年（16歳～29歳）

府中市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、府中市内に在住・在勤・在学する10代以下及び20代の940名を対象とした。（ただし、この対象者については青少年本人か保護者かについて区別することはできない。）

イ 府中市に住む青少年の保護者

府中市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、府中市内に在住・在勤・在学する20代から60代の6,856名を対象とした。（ただし、この対象者については青少年本人か保護者かについて区別することはできない。）

(2) 調査手法

インターネットによる回収

(3) 調査期間

令和4年4月11日（月）から令和4年5月9日（月）まで

3 調査項目

(1) 青少年

ア 基本属性（学年、性別等）

- イ 生活（起床・就寝時刻、体験活動等）
- ウ インターネットの使用状況（使用機器、使用時間等）
- エ オンラインゲーム・SNSの使用状況（ジャンル、トラブルの有無等）
- オ インターネット使用のルール
- カ インターネット使用についての認識
- キ インターネットへの依存傾向

（2）保護者

- ア 保護者の基本属性（続柄、年代等）
- イ 保護者のインターネットの使用状況（使用機器、使用時間等）
- ウ 子どもの基本属性（性別、学年等）
- エ 子どものインターネットの使用状況（使用機器、使用時間等）
- オ オンラインゲーム・SNSの使用状況（ジャンル、トラブルの有無等）
- カ インターネット使用のルール
- キ 子どものインターネット使用についての認識

4 回答結果

（1）青少年（小中学生）

10,298名（回収率81.1%）

（2）青少年（16歳～29歳）

6名（回収率0.6%）

（3）保護者

2,807名（回収率40.9%）

5 報告書を読む際の留意点

- 図・表中のnは、質問に対する回答者数であり、100%が何人の回答に相当するかを示す比率算出の基数である。
- 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。
- 図・表中の「-」は回答者が皆無のものである。
- 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。
- 青少年に対する調査では、「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。

第二章 調査の結果について

第一節 青少年に対する調査

1 インターネット使用状況

(1) インターネットの使用率

すべての青少年にインターネットを使用しているか聞いた結果、インターネットを使用している青少年は82.9%である。

学年別では、学年が上がるごとに使用率が高くなり、中学3年生では97.2%である。

表1 インターネットの使用率（学年別）

	n (人)	%
総数	8,540	82.9
小学生（計）	4,101	72.2
小学3年	1,408	60.3
小学4年	1,465	67.0
小学5年	1,438	75.0
小学6年	1,370	87.1
中学生（計）	4,433	96.0
中学1年	1,277	94.9
中学2年	1,633	95.7
中学3年	1,707	97.2
16歳～29歳	6	100

(2) インターネットサービスの使用状況

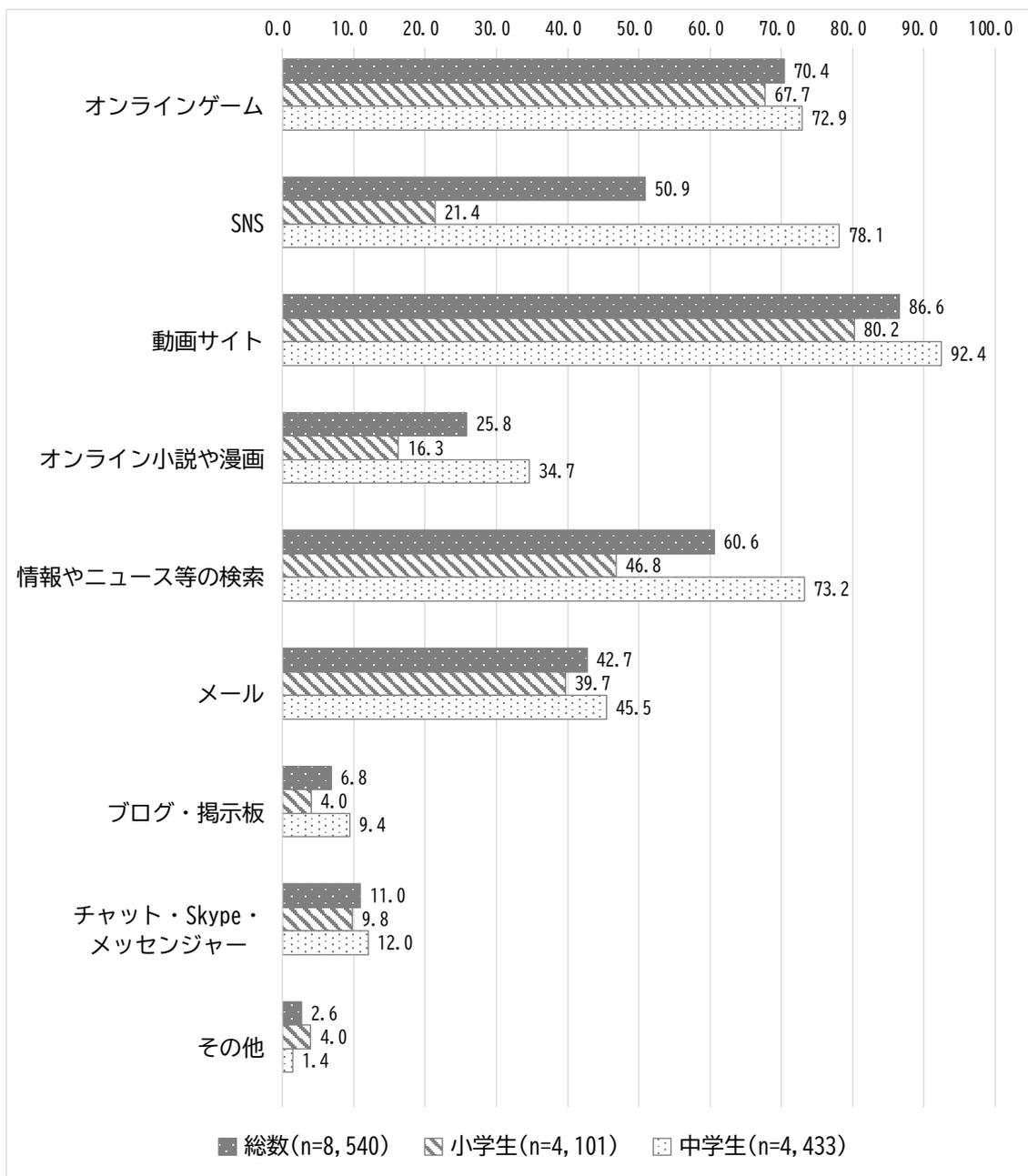
インターネットを使用している青少年（n=8,540）のうち、使用しているインターネットサービスを聞いた結果、青少年全体では「動画サイト」が86.6%と最も多く、次に「オンラインゲーム」が70.4%と続く。

学年別では、いずれの学年においても「動画サイト」が最も多く、学年が上がるごとに使用率も増加している。小学1年から中学1年までは、「動画サイト」の次に「オンラインゲーム」の使用率が高い。中学2年と中学3年においては、「動画サイト」の次に「SNS」の使用率が高い。

表2 使用しているインターネットサービス（学年別）（複数回答）

		オンラインゲーム	SNS	動画サイト	オンライン小説 や漫画	情報やニュース等 の検索	メール	ブログ・掲示板	チャット・Skype・ メッセンジャー	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	8,540	70.4	50.9	86.6	25.8	60.6	42.7	6.8	11.0	2.6
小学生（計）	4,101	67.7	21.4	80.2	16.3	46.8	39.7	4.0	9.8	4.0
小学3年	849	64.2	13.4	71.6	15.0	25.8	35.6	2.7	8.1	4.2
小学4年	981	63.4	15.6	75.9	13.1	39.2	36.8	4.0	9.6	5.1
小学5年	1,078	71.3	19.9	82.6	13.9	52.5	38.1	2.7	9.1	4.6
小学6年	1,193	70.4	33.1	87.8	22.0	62.9	46.4	6.2	11.9	2.3
中学生（計）	4,433	72.9	78.1	92.4	34.7	73.2	45.5	9.4	12.0	1.4
中学1年	1,212	76.0	64.2	89.7	26.7	68.8	48.4	7.2	11.2	2.1
中学2年	1,562	73.7	82.1	92.1	35.0	72.4	45.6	10.3	13.5	1.0
中学3年	1,659	70.0	84.6	94.7	40.3	77.2	43.2	10.2	11.2	1.3

図1 使用しているインターネットサービス（学校種別）（複数回答）



(3) インターネット使用時の機器の使用状況

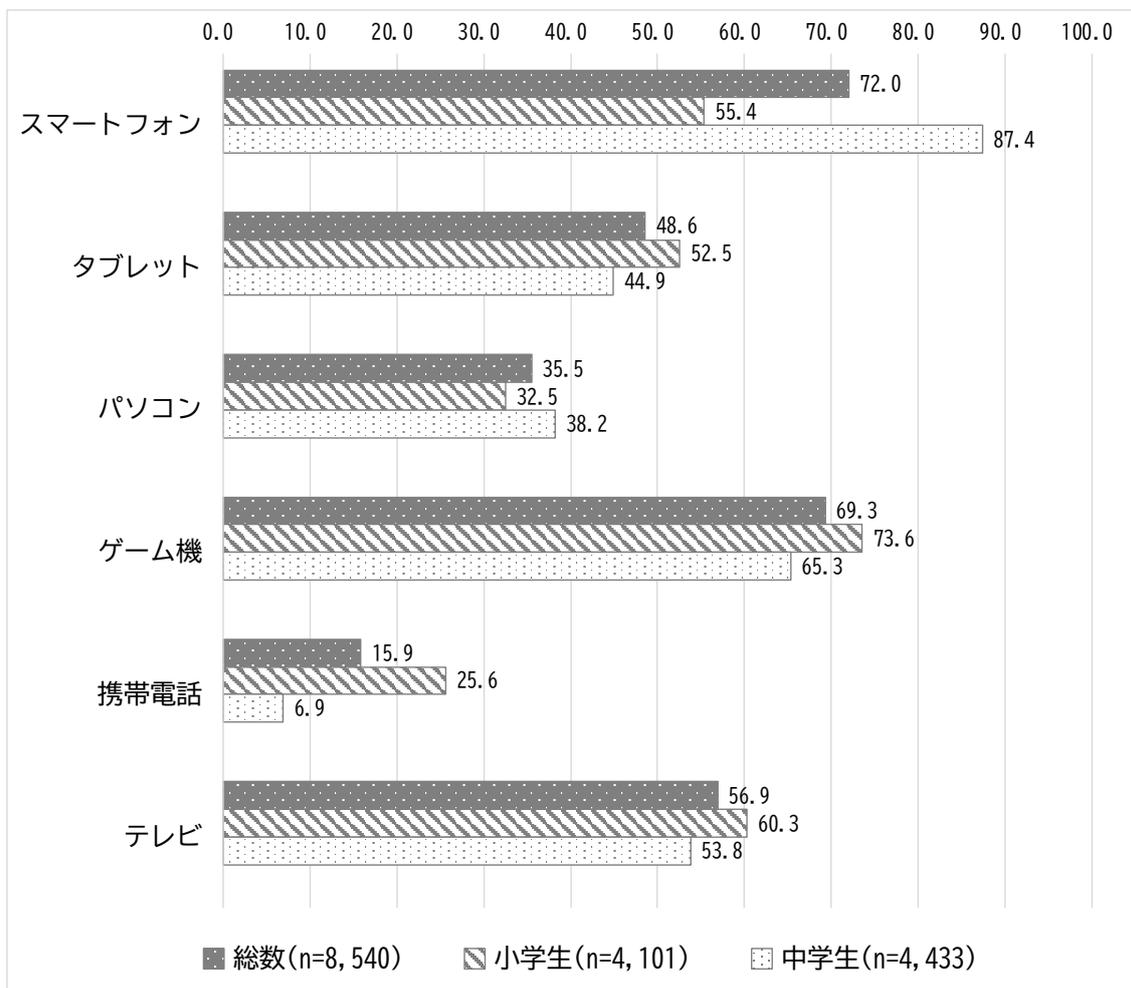
インターネット使用時の機器（以下「使用機器」）使用率では、青少年全体で「スマートフォン」が72.0%と最も多い。次に「ゲーム機」が69.3%、「テレビ」56.9%と続く。

学校種別では、小学生において「ゲーム機」の使用率が最も高い。中学生において「スマートフォン」の使用率が最も高い。

表3 インターネット使用機器（学年別）（複数回答）

		スマートフォン	タブレット	パソコン	ゲーム機	携帯電話	テレビ
	n (人)	%	%	%	%	%	%
総数	8,540	72.0	48.6	35.5	69.3	15.9	56.9
小学生（計）	4,101	55.4	52.5	32.5	73.6	25.6	60.3
小学3年	849	43.5	49.2	24.5	71.7	27.2	57.8
小学4年	981	49.0	53.2	29.3	71.8	28.7	59.5
小学5年	1,078	58.9	53.2	32.6	75.8	23.4	59.6
小学6年	1,193	65.9	53.8	40.8	74.4	23.9	63.3
中学生（計）	4,433	87.4	44.9	38.2	65.3	6.9	53.8
中学1年	1,212	80.7	48.4	37.8	73.7	9.6	55.2
中学2年	1,562	90.4	43.2	36.4	65.7	6.5	53.5
中学3年	1,659	89.4	43.9	40.2	58.8	5.4	53.0

図2 インターネット使用機器（学校種別）（複数回答）



(4) インターネットの使用場所

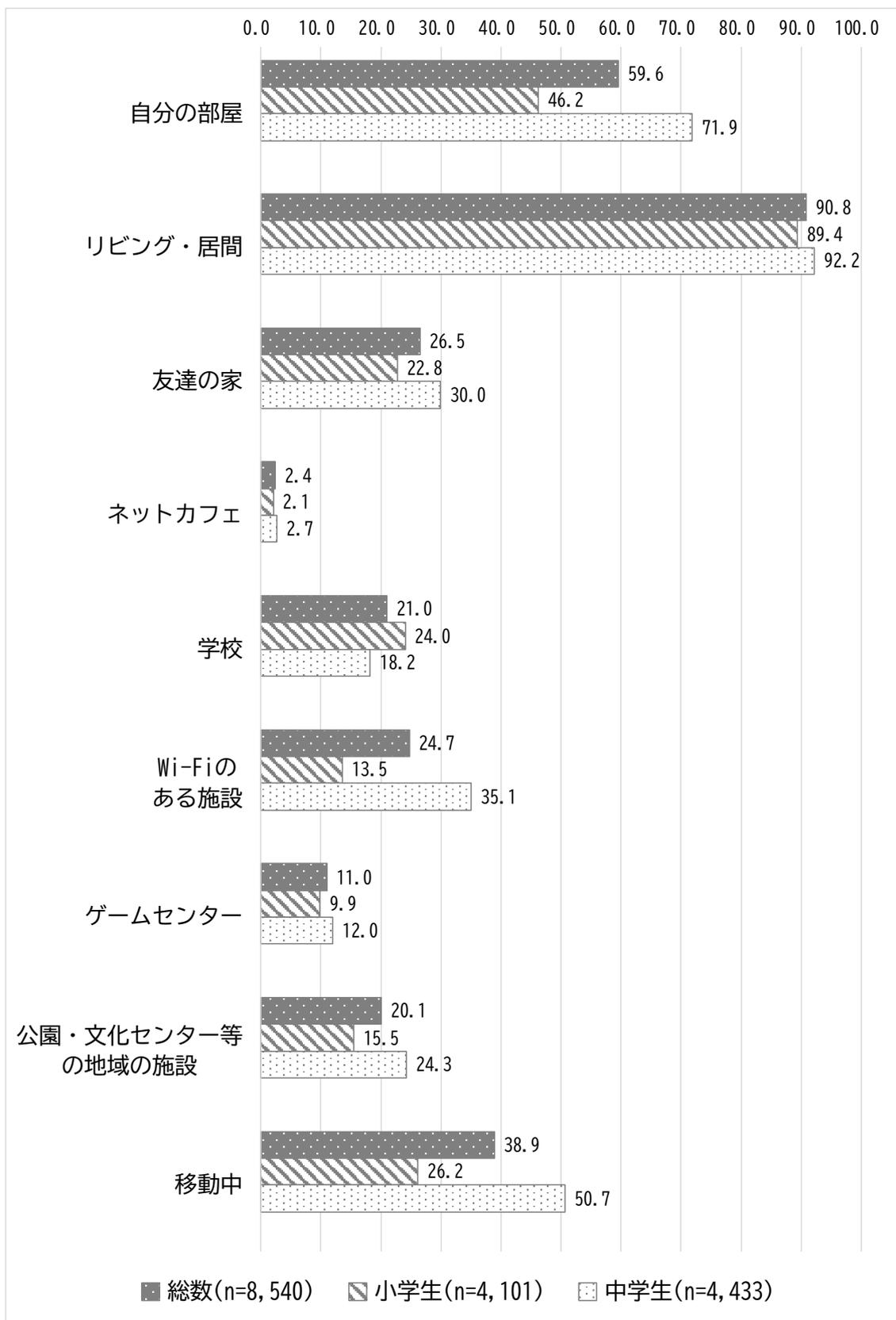
インターネットの使用場所として、青少年全体では「リビング・居間」90.8%と最も多く、次に「自分の部屋」59.6%が続く。

学年別では、学年が上がるごとに「自分の部屋」の割合が高くなり、中学3年では76.4%である。「移動中」についても学年が上がるごとに高くなり、中学3年では55.3%である。

表4 インターネットの使用場所（学年別）（複数回答）

		自分の部屋	リビング・居間	友達の家	ネットカフェ	学校	インターネットのある施設	ゲームセンター	公園・文化センター等の地域の施設	移動中
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	8,540	59.6	90.8	26.5	2.4	21.0	24.7	11.0	20.1	38.9
小学生（計）	4,101	46.2	89.4	22.8	2.1	24.0	13.5	9.9	15.5	26.2
小学3年	849	37.9	83.3	18.7	2.6	16.0	8.0	13.0	14.5	23.1
小学4年	981	40.9	90.0	21.3	2.1	26.6	11.6	10.9	15.1	23.2
小学5年	1,078	47.9	90.9	24.7	1.6	21.1	14.9	8.0	14.6	26.8
小学6年	1,193	55.1	91.8	25.1	2.1	30.3	17.8	8.5	17.4	30.2
中学生（計）	4,433	71.9	92.2	30.0	2.7	18.2	35.1	12.0	24.3	50.7
中学1年	1,212	65.0	92.5	30.0	1.7	15.5	31.4	10.6	23.2	42.3
中学2年	1,562	72.3	91.6	29.7	3.1	16.3	34.6	13.7	26.2	52.2
中学3年	1,659	76.4	92.6	30.1	3.0	21.9	38.2	11.3	23.2	55.3

図3 インターネットの使用場所（学校種別）（複数回答）



(5) 1日のインターネット使用時間

ア 平日1日のインターネット使用時間

平日（学校・仕事がある日）について、勉強・仕事以外で1日にインターネットを使用する時間数を聞いた結果、青少年全体で「1～2時間」が32.3%と最も多い。

学校種別では、小学生で「1～2時間」が33.1%と最も多く、「1時間未満」が22.6%と続く。「3～4時間」以降を合計した割合が21.9%である。中学生で「1～2時間」が31.5%と最も多く、「2～3時間」が24.9%と続く。「3～4時間」以降を合計した割合は31.6%である。

学年別では、中学2年で「3～4時間」以降を合計した割合が36.5%と他の学年と比べると最も高い。

図4-1 平日のインターネット使用時間（学校種別）

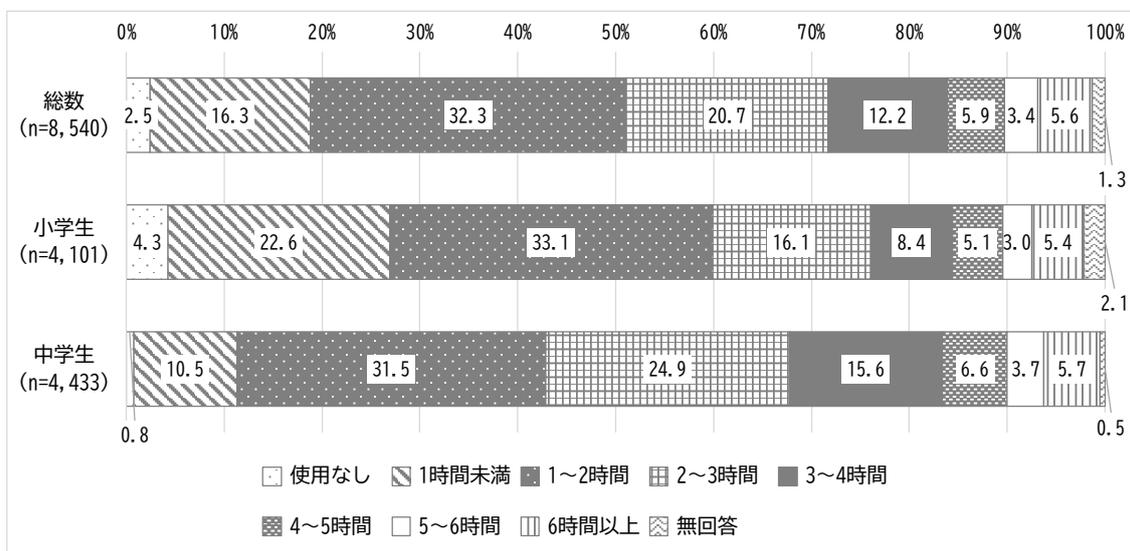
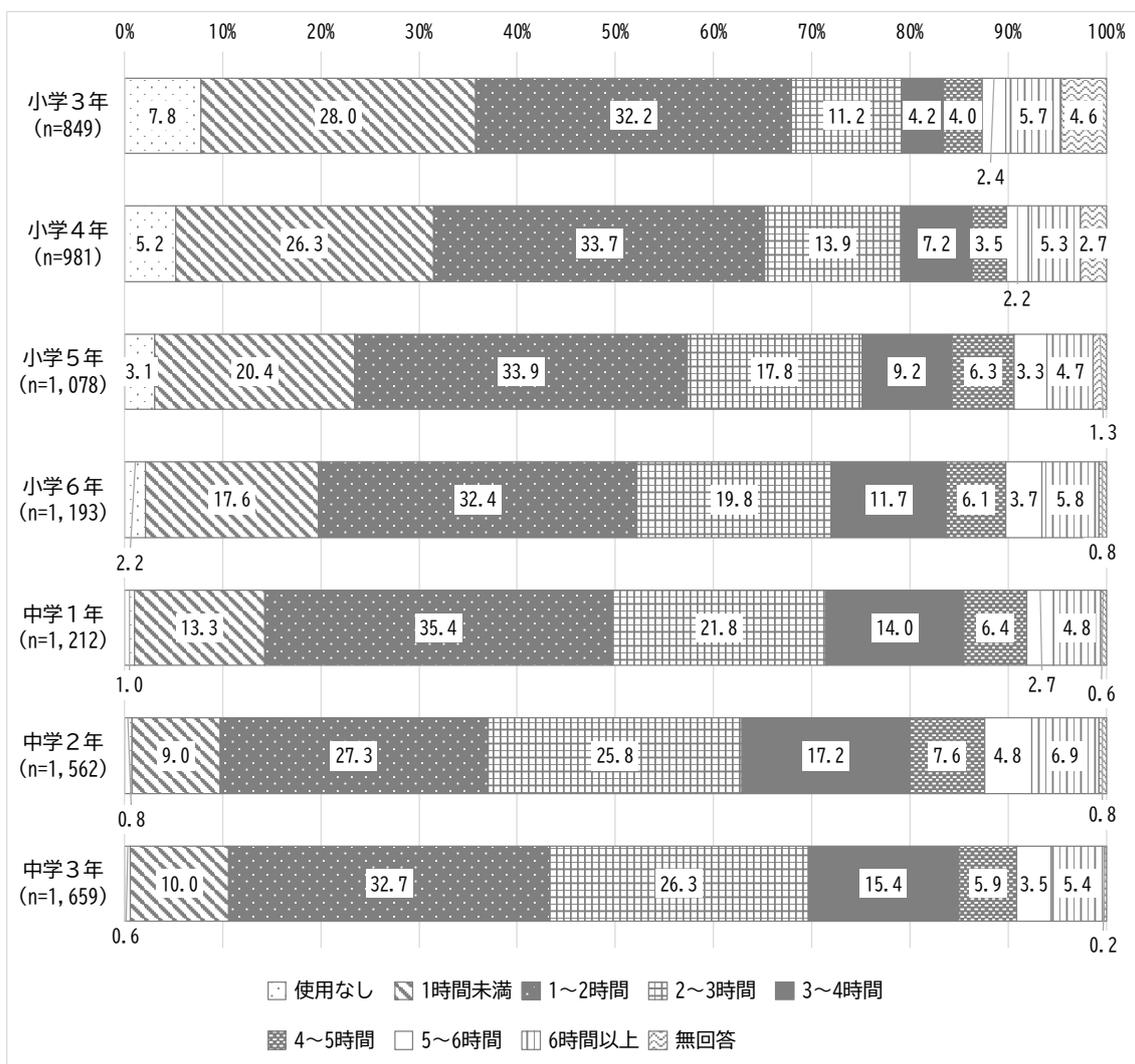


図4-2 平日のインターネット使用時間（学年別）



イ 休日1日のインターネット使用時間

休日（学校・仕事がない日）の1日のインターネット使用時間について、青少年全体で「1～2時間」が19.4%と最も多い。平日と比べると「6時間以上」の割合が多い（平日：5.6%、休日：17.4%）。

学校種別では、小学生では「1～2時間」が25.1%と最も多く、「2～3時間」が18.0%と続く。「6時間以上」が13.6%である。中学生では「2～3時間」が20.0%と最も多く、「3～4時間」が16.6%と続く。「6時間以上」が20.8%である。

学年別では、中学2年及び中学3年では「6時間以上」の割合が2割を超える。

図5-1 休日のインターネット使用時間（学校種別）

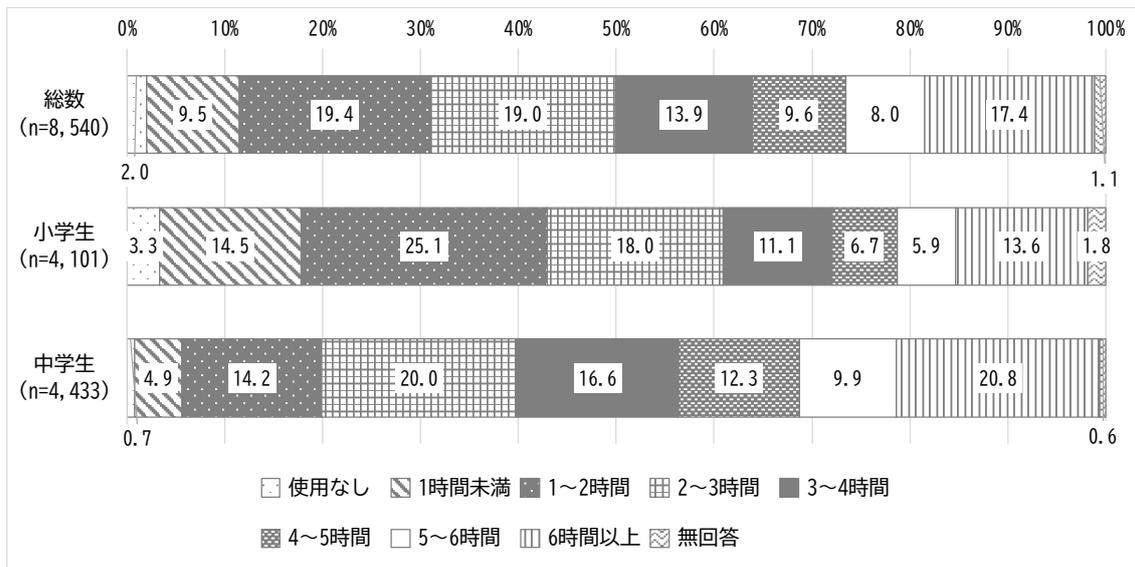
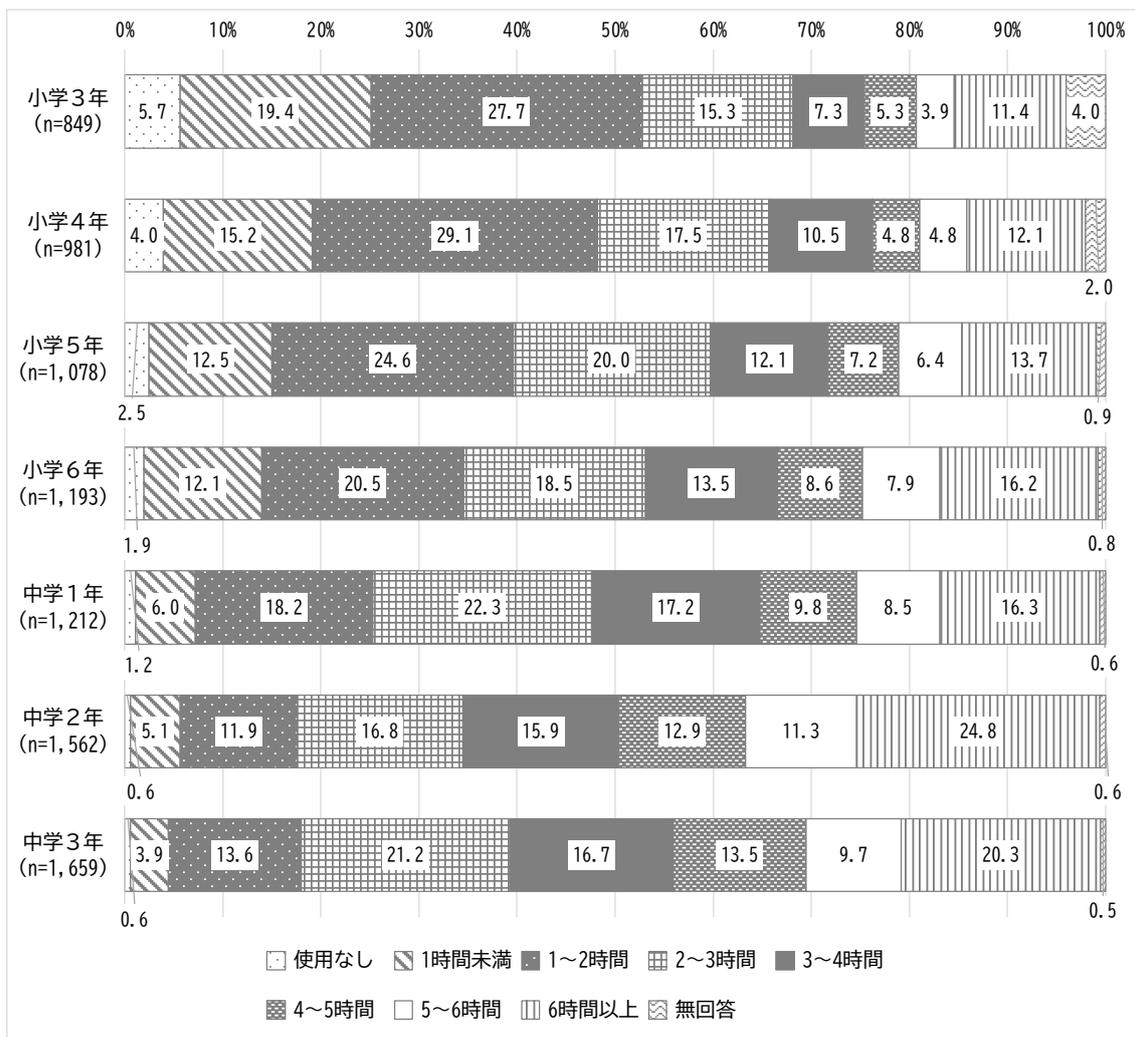


図5-2 休日のインターネット使用時間（学年別）



ウ 要因別の1日のインターネット使用時間

使用するインターネットサービス別の平日1日のインターネット使用時間を見ると、使用率の高いサービス（表2において総数ベースで半数を超えるもの）の中では「動画サイト」よりも「オンラインゲーム」「SNS」を使用していると回答した人において「3～4時間」以降を合計した割合がやや多い。「ブログ・掲示板」「チャット・Skype・メッセンジャー」と回答した人についても「3～4時間」以降を合計した割合が半数近い。

使用機器別の平日1日のインターネット使用時間を見ると、「スマートフォン」「ゲーム機」と回答した人において「3～4時間」以降を合計した割合が3割を超える。

使用場所別の平日1日のインターネット使用時間を見ると、「3～4時間」以降を合計した割合は「自分の部屋」で使用していると回答した人が33.4%であり、「リビング・居間」で使用していると回答した人は26.7%である。「学校」と自宅以外の場所では「3～4時間」以降を合計した割合が高い。

図6-1 平日のインターネット使用時間（サービス別）

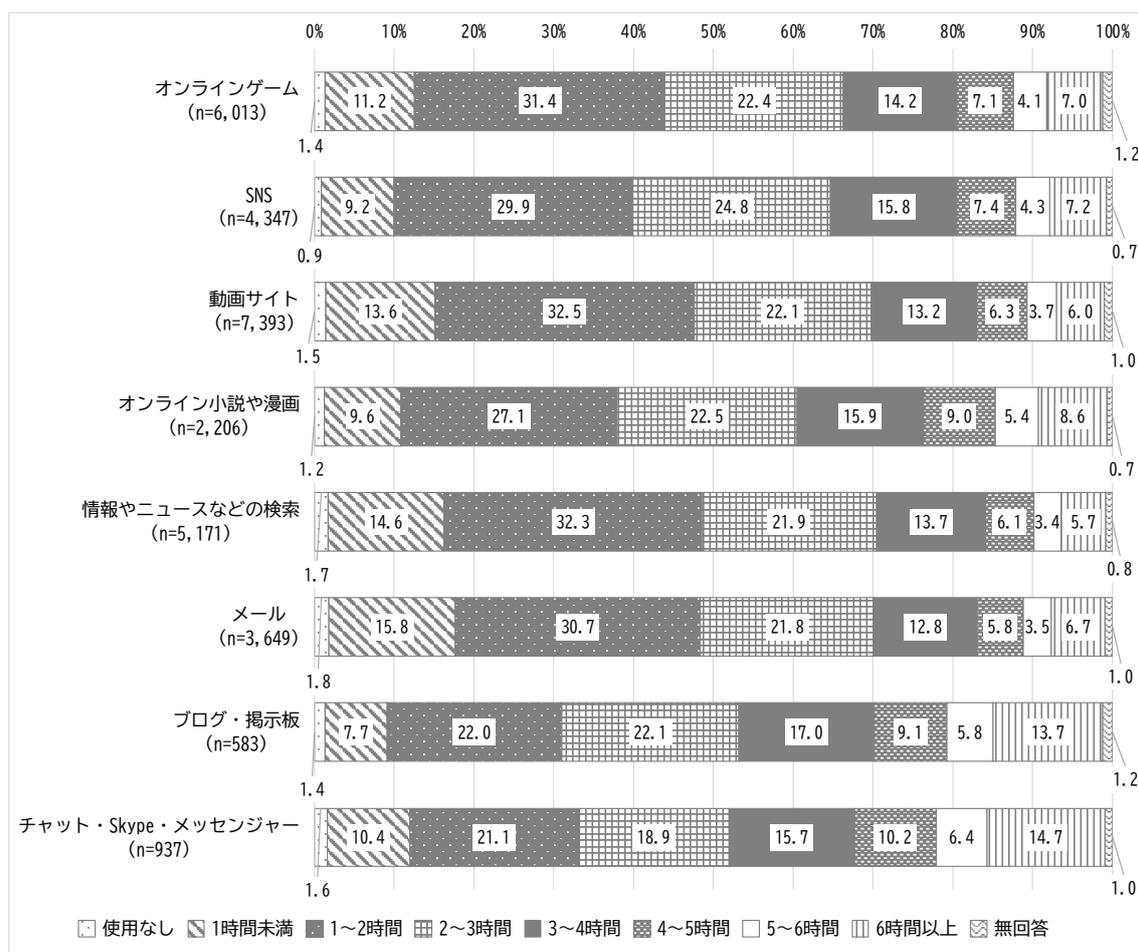


図6-2 平日のインターネット使用時間（使用機器別）

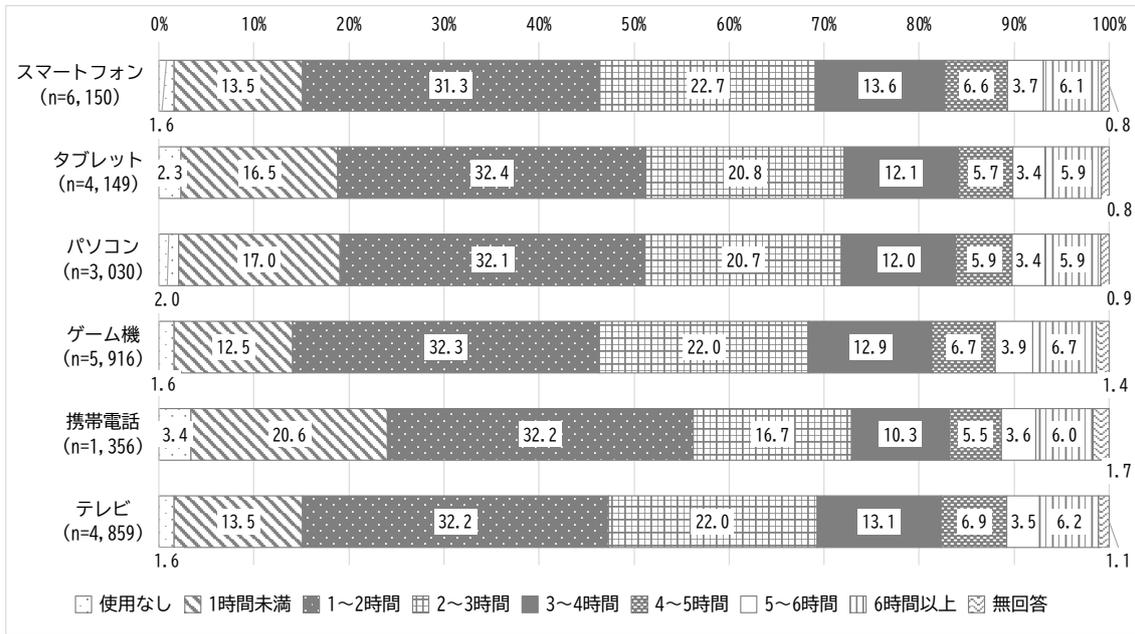
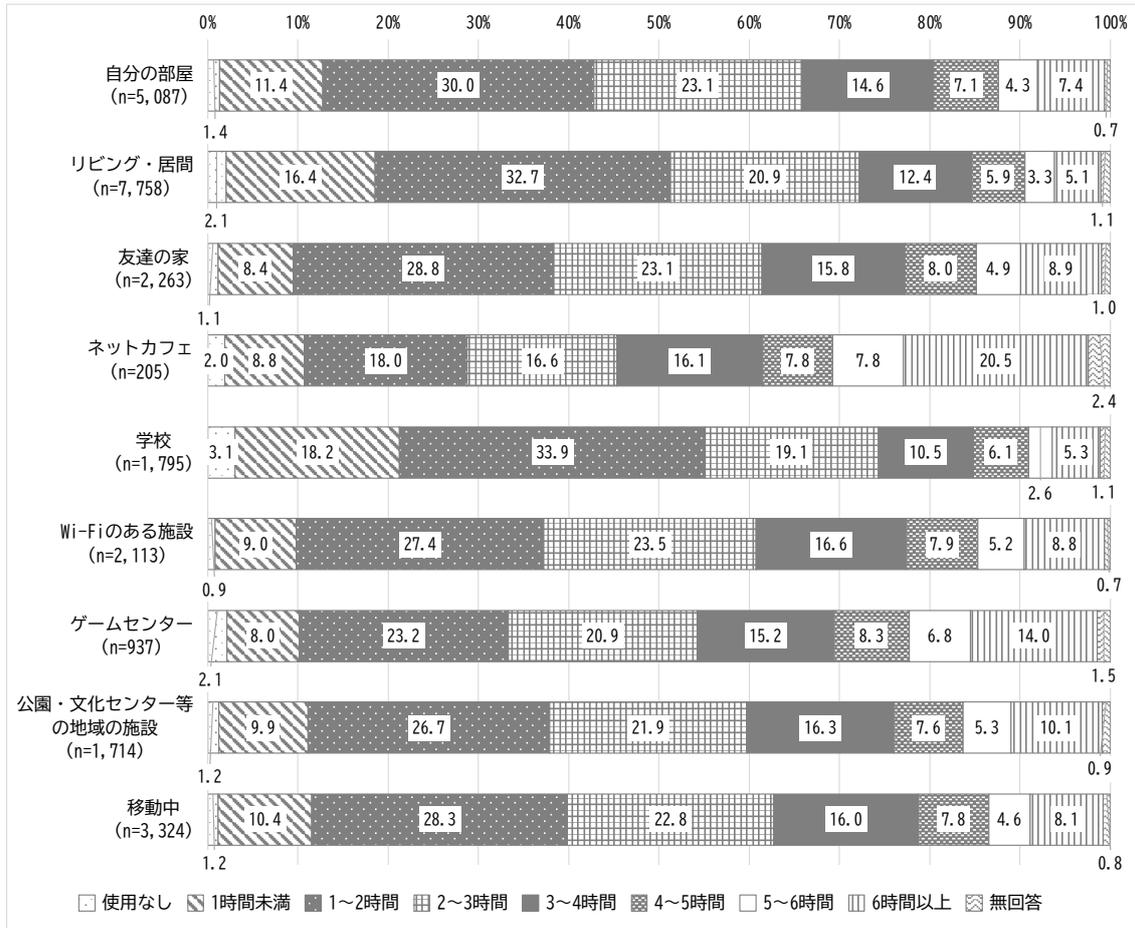


図6-3 平日のインターネット使用時間（使用場所別）



2 オンラインゲーム使用状況

(1) オンラインゲーム使用率

インターネットを使用している青少年（n=8,540）のうち、69.7%がオンラインゲームを使用していると回答している。

学年別では、中学1年で77.1%と最も高い。

表5 オンラインゲームの使用率（学年別）

	n (人)	%
総数	5,950	69.7
小学生（計）	2,756	67.2
小学3年	527	62.1
小学4年	635	64.7
小学5年	762	70.7
小学6年	832	69.7
中学生（計）	3,191	72.0
中学1年	935	77.1
中学2年	1,135	72.7
中学3年	1,121	67.6
16歳～29歳	3	50.0

(2) オンラインゲーム使用機器

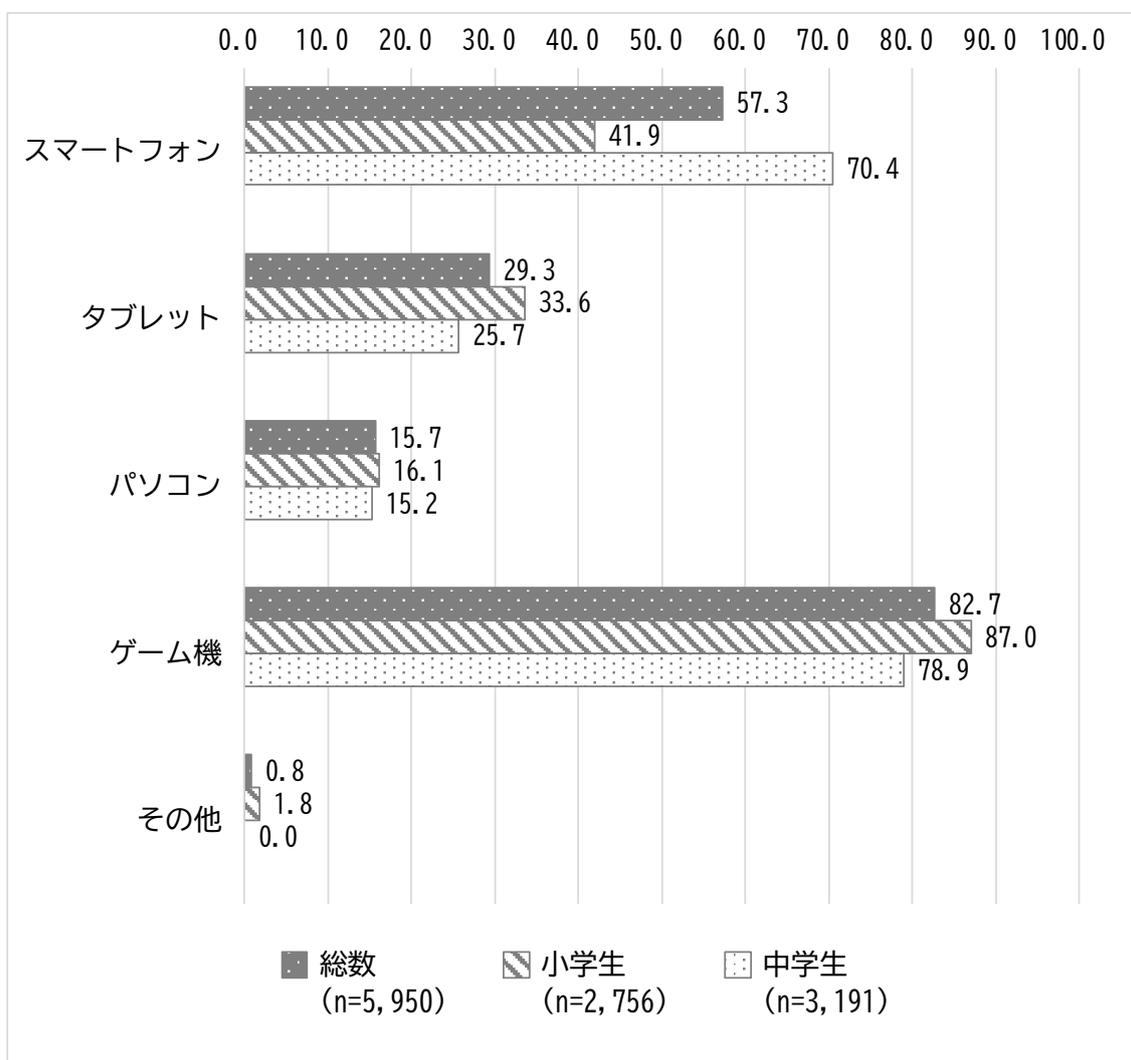
オンラインゲームを使用している青少年 (n=5,950) のうち、82.7%が「ゲーム機」を使用しており、最も割合が高い。

学校種別では、中学生において「スマートフォン」の使用率が 70.4%と小学生より高い。

表6 オンラインゲーム使用機器 (学年別) (複数回答)

		スマートフォン	タブレット	パソコン	ゲーム機	その他
	n (人)	%	%	%	%	%
総数	5,950	57.3	29.3	15.7	82.7	0.8
小学生 (計)	2,756	41.9	33.6	16.1	87.0	1.8
小学3年	527	37.6	37.6	15.7	83.5	2.7
小学4年	635	37.6	34.0	16.7	86.8	2.2
小学5年	762	42.1	32.7	15.0	86.4	1.8
小学6年	832	47.8	31.5	16.9	90.0	0.8
中学生 (計)	3,191	70.4	25.7	15.2	78.9	-
中学1年	935	58.5	27.3	14.1	86.2	-
中学2年	1,135	74.8	25.1	14.8	79.2	-
中学3年	1,121	76.0	24.9	16.6	72.6	-

図7 オンラインゲーム使用機器（学校種別）



(3) 1日のオンラインゲーム使用時間

ア 平日1日のオンラインゲーム使用時間

オンラインゲームを使用している人 (n=5,950) のうち、平日のオンラインゲーム使用時間について、青少年全体では「1～2時間」が35.3%と最も多い。「3～4時間」以降を合計した割合は12.3%である。

学校種別では、「3～4時間」以降を合計した割合は小学生で14.9%、中学生で9.9%である。

学年別では、小学5年で「3～4時間」以降を合計した割合が17.8%と最も高い。

図8-1 平日のオンラインゲーム使用時間（学校種別）

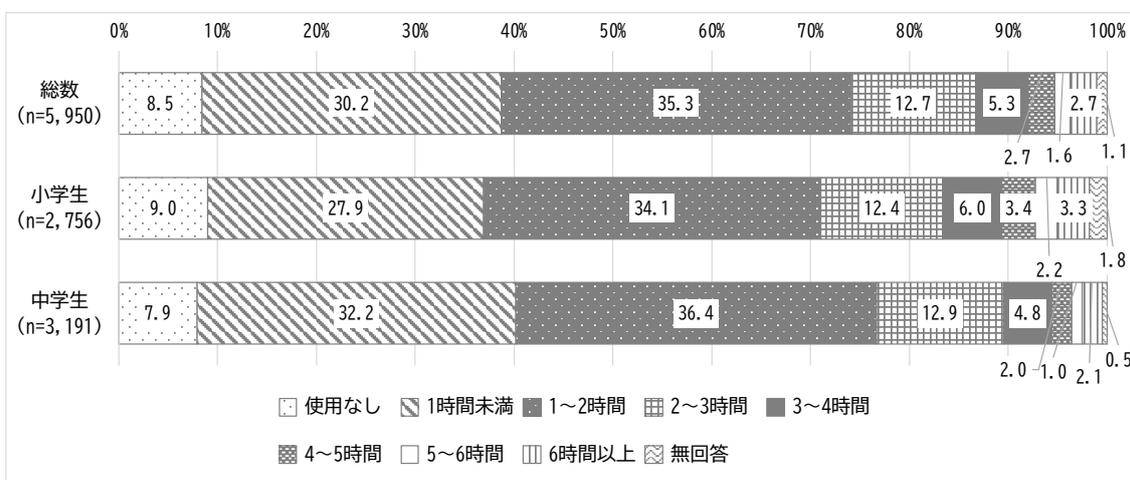
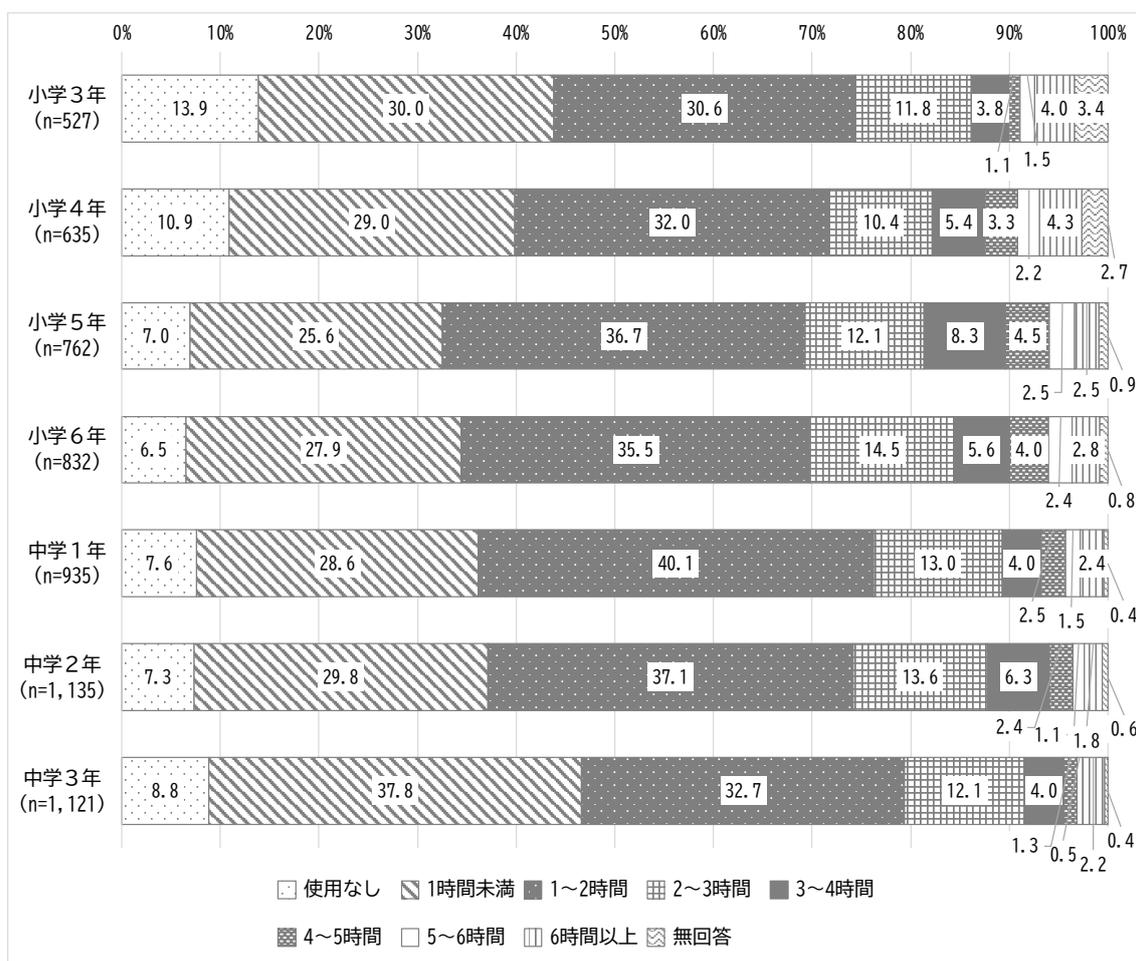


図8-2 平日のオンラインゲーム使用時間（学年別）



イ 休日1日のオンラインゲーム使用時間

オンラインゲームを使用している人 (n=5,950) のうち、休日のオンラインゲーム使用時間について、青少年全体で「1~2時間」が28.4%と最も多い。「3~4時間」以降を合計した割合が29.9%であり、平日よりも使用時間が多い傾向である。

学校種別では、小学生で「6時間以上」が9.7%である。

学年別では、小学4年及び小学6年で「6時間以上」が1割を超える。

図9-1 休日のオンラインゲーム使用時間（学校種別）

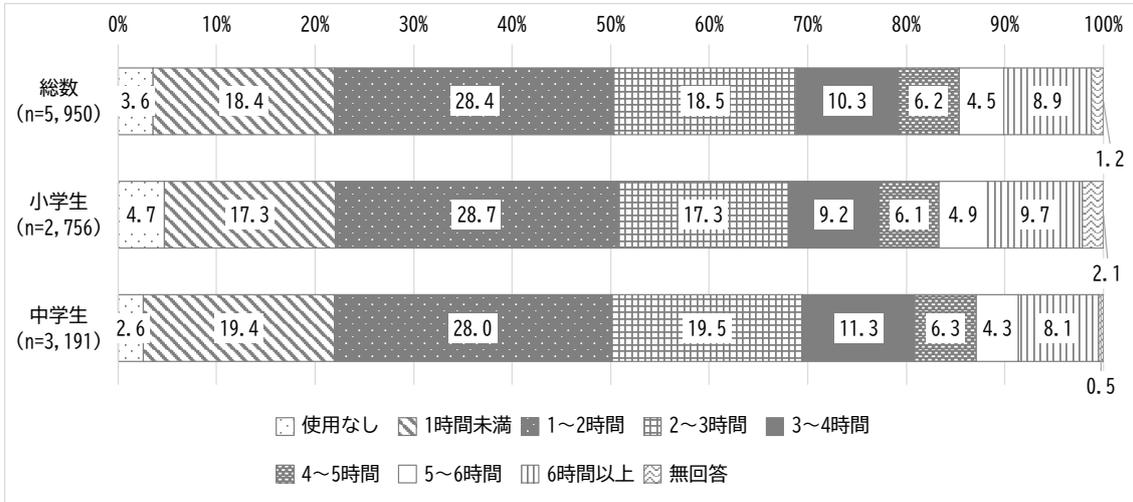
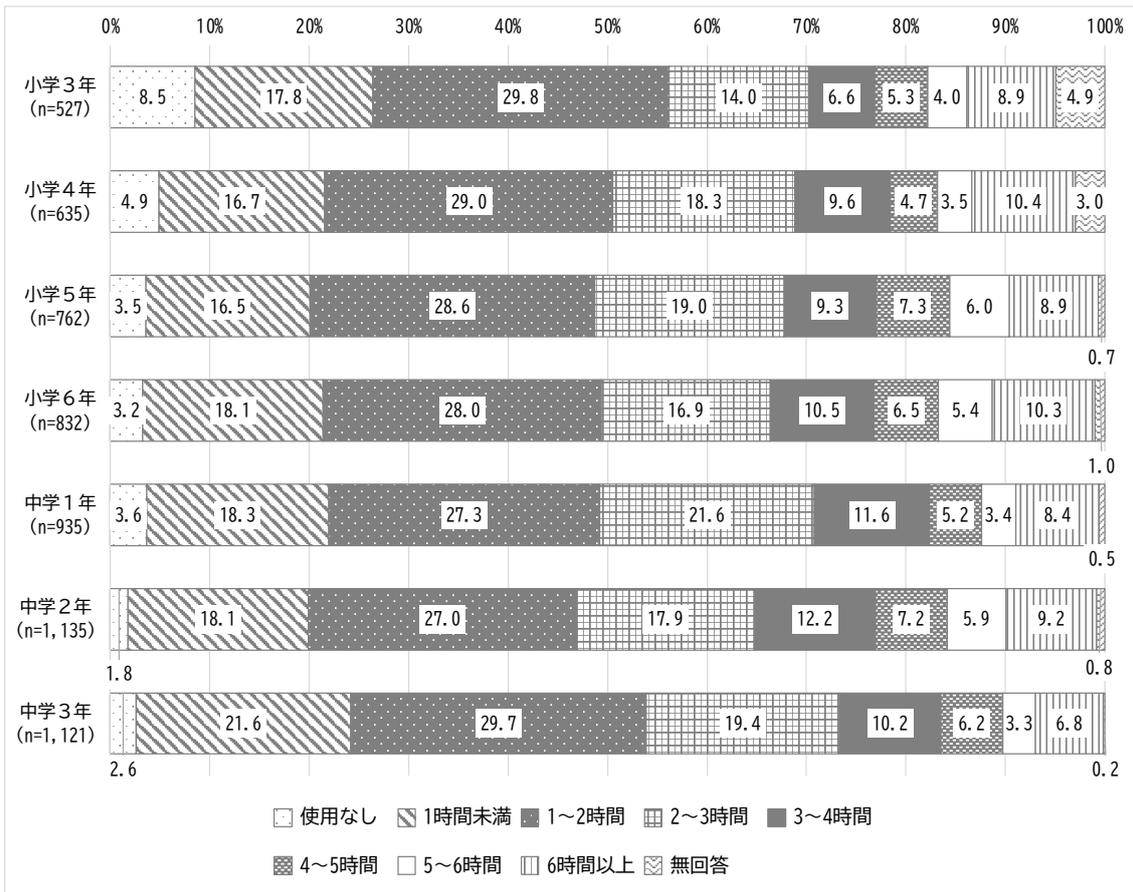


図9-2 休日のオンラインゲーム使用時間（学年別）



(4) オンラインゲームのジャンル

オンラインゲームを使用している人 (n=5,950) のうち、プレイしているオンラインゲームのジャンルでは「シューティング」が 63.1%と最も多い。「アクション」が 44.6%、「リズム・音楽」が 36.6%と続く。

学年別では、いずれの学年でも「シューティング」が最も多い。「ソーシャルゲーム」について小学5年まで 10%前後であるが、学年が上がるにつれ増加し、中学3年で 28.2%である。

表7 オンラインゲームのジャンル (学年別) (複数回答)

		RPG	シューティング	戦略シミュレーション	アクション	パズル	ソーシャルゲーム	リズム・音楽	わからない	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	5,950	18.6	63.1	27.3	44.6	26.0	18.9	36.6	8.3	14.7
小学生 (計)	2,756	14.5	60.7	28.8	46.6	24.3	12.5	30.0	10.6	17.8
小学3年	527	10.1	41.6	25.0	40.4	19.0	8.2	21.8	16.3	15.4
小学4年	635	11.5	57.6	29.4	46.8	23.5	11.7	28.5	10.9	15.1
小学5年	762	14.0	64.7	27.8	45.0	22.7	11.8	32.7	10.1	18.5
小学6年	832	20.0	71.6	31.5	51.7	29.7	16.5	34.0	7.3	20.8
中学生 (計)	3,191	22.0	65.1	26.0	42.9	27.5	24.4	42.2	6.3	12.1
中学1年	935	18.7	68.3	27.5	45.1	28.8	18.5	42.6	6.4	13.4
中学2年	1,135	22.8	65.6	26.0	41.1	27.3	25.5	44.0	6.0	10.6
中学3年	1,121	24.0	61.9	24.9	42.9	26.5	28.2	40.1	6.4	12.5

(5) オンラインゲームの相手

オンラインゲームを使用している人 (n=5,950) のうち、オンラインゲームの相手について「1人」でプレイする割合が青少年全体で 85.9%と最も多い。次に「現実の友達」が 65.5%と続く。

学年別では、いずれの学年においても「1人」が最も多い。「家族」とプレイする割合について、小学5年までは半数を超えるが、学年が上がるごとに低下し、中学3年では 27.8%である。小学6年と中学2年では、「オンライン上の友達」及び「オンライン上の見知らぬ人」とプレイする割合がそれぞれの学校種の中で高い。

表8 オンラインゲームの相手（学年別）（複数回答）

		一人 で	家族	現実の 友達	オン ライ ン上 の 友 達	オン ライ ン上 の 知 ら な い 人	知 り 合 い の 人
	n (人)	%	%	%	%	%	%
総数	5,950	85.9	40.9	65.5	22.3	23.5	15.4
小学生（計）	2,756	84.7	53.1	60.6	21.3	20.0	19.0
小学3年	527	80.8	55.4	37.0	15.4	15.7	21.1
小学4年	635	80.2	58.4	56.2	21.1	20.8	21.6
小学5年	762	84.5	52.0	65.9	20.7	16.9	17.5
小学6年	832	90.9	48.7	74.2	25.7	24.9	17.2
中学生（計）	3,191	86.9	30.3	69.7	23.2	26.6	12.2
中学1年	935	84.2	33.4	71.0	20.2	23.1	15.9
中学2年	1,135	86.5	30.2	71.0	25.1	29.4	12.8
中学3年	1,121	89.7	27.8	67.4	23.7	26.7	8.5

(6) オンラインゲームに関するトラブル

オンラインゲームを使用している人 (n=5,950) のうち、オンラインゲームに関する「トラブルにあったことがない」と回答した割合は青少年全体で 80.2%である。トラブルがあった場合、「知り合いとけんかになった」が 7.3%と最も多い。

学校種別では、「トラブルにあったことがない」について小学生で 78.0%、中学生で 82.1%と小学生の方が低い。

学年別については、1つのセルにおける回答者数が少ないため参考として表9-2に示す。

表9-1 オンラインゲームに関するトラブル（学校種別）（複数回答）

		トラブルにあった ことはない	知り合いとけんか になった	知り合いから仲間外 れにされた	他人に嫌な言葉を言 った	他人から嫌な言葉を 言われた	他人から自分の写真 を送るよう言われた	高額 の課金をした	自分が知らないうちに 勝手にお金が使われて いた
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	5,950	80.2	7.3	3.1	1.9	5.3	0.5	2.3	0.5
小学生 (計)	2,756	78.0	8.9	4.2	2.5	6.7	0.6	3.1	0.7
中学生 (計)	3,191	82.1	6.0	2.2	1.4	4.1	0.4	1.5	0.4

表9-2 オンラインゲームに関するトラブル（学年別）（複数回答）

		トラブルにあった ことはない	知り合いとけんか になった	知り合いから仲間外 れにされた	他人に嫌な言葉を言 った	他人から嫌な言葉を 言われた	他人から自分の写真 を送るよう言われた	高額 の課金をした	自分 が知らないうちに 勝手に お金が使われていた
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%
小学3年	527	77.8	8.5	4.0	2.5	6.1	0.9	2.5	1.1
小学4年	635	71.8	8.7	4.9	2.7	8.0	0.5	3.6	0.8
小学5年	762	81.2	8.3	4.1	1.8	5.5	0.4	2.6	0.3
小学6年	832	79.8	9.7	4.1	3.1	7.2	0.6	3.6	0.6
中学1年	935	81.6	7.1	2.9	1.2	4.1	0.3	2.1	0.5
中学2年	1,135	80.1	5.7	2.5	1.6	4.5	0.4	1.5	0.3
中学3年	1,121	84.6	5.3	1.2	1.4	3.7	0.6	1.1	0.4

3 SNSの使用状況

(1) SNSの使用率

インターネットを使用している青少年 (n=8,540) のうち、51.1%がSNSを使用していると回答している。

学校種別では、小学生が26.6%、中学生が73.8%である。

学年別では、中学1年で半数を超え、中学3年で81.7%である。

表10 SNSの使用率(学年別)

	n(人)	%
総数	4,365	51.1
小学生(計)	1,090	26.6
小学3年	153	18.0
小学4年	221	22.5
小学5年	284	26.3
小学6年	432	36.2
中学生(計)	3,270	73.8
中学1年	687	56.7
中学2年	1,228	78.6
中学3年	1,355	81.7
16歳~29歳	5	83.3

(2) 使用アプリ

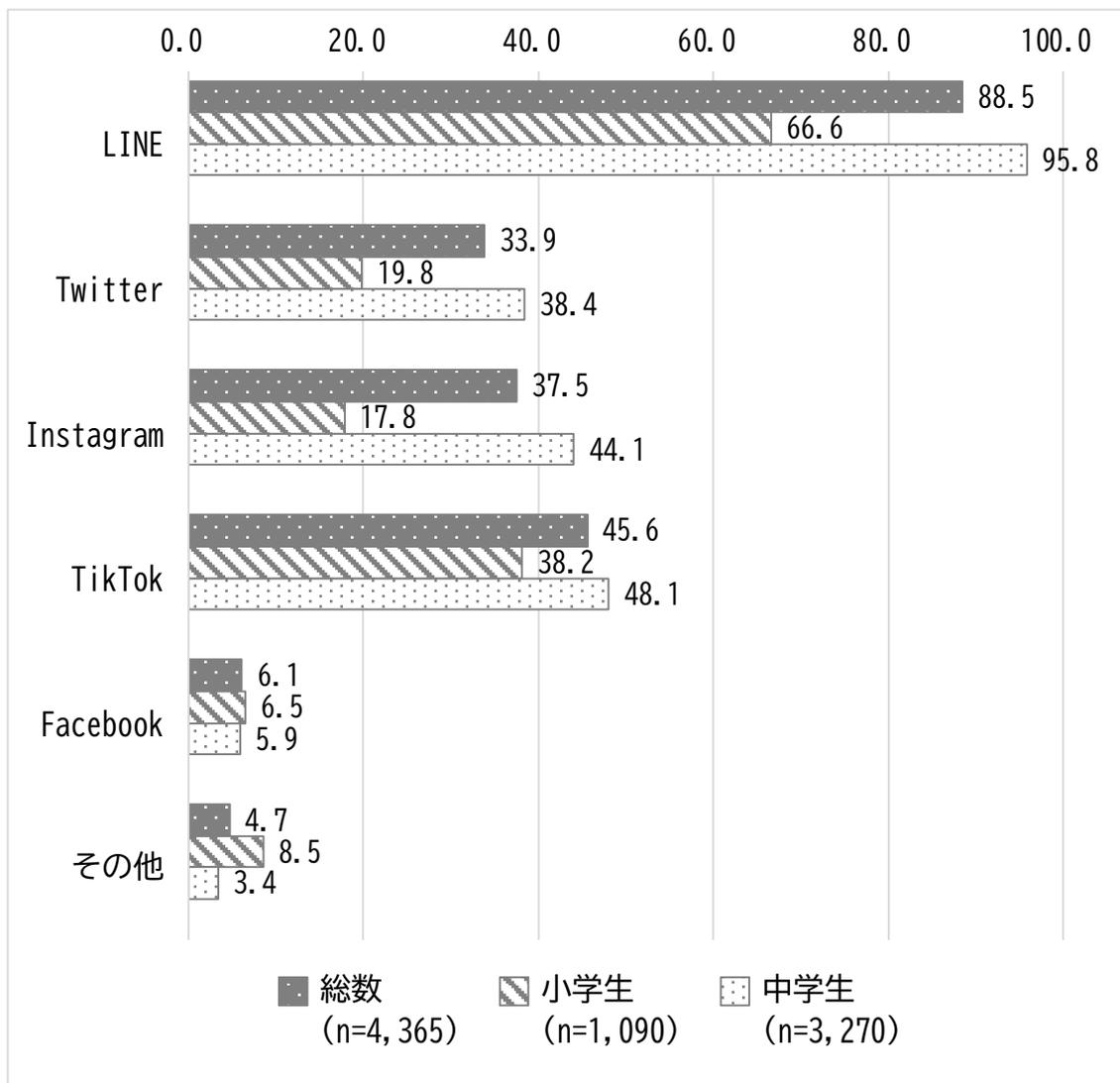
SNS を使用している人 (n=4,365) のうち、使用しているアプリでは青少年全体で「LINE」が 88.5% と最も多い。

学校種別では、小学生・中学生いずれも「LINE」が最も多く、「TikTok」が続く。小学生より中学生で「Twitter」「Instagram」の使用率が高い。

表 11 使用アプリ (学年別) (複数回答)

		LINE	Twitter	Instagram	TikTok	Facebook	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%
総数	4,365	88.5	33.9	37.5	45.6	6.1	4.7
小学生 (計)	1,090	66.6	19.8	17.8	38.2	6.5	8.5
小学3年	153	50.3	16.3	18.3	27.5	7.2	5.9
小学4年	221	60.6	13.1	10.9	29.0	5.4	7.7
小学5年	284	66.5	16.9	14.8	39.1	6.0	9.9
小学6年	432	75.5	26.4	23.1	46.1	7.2	9.0
中学生 (計)	3,270	95.8	38.4	44.1	48.1	5.9	3.4
中学1年	687	93.6	24.0	22.0	41.5	5.2	4.9
中学2年	1,228	96.0	40.0	44.0	51.3	6.9	3.0
中学3年	1,355	96.8	44.4	55.4	48.5	5.3	3.0

図 10 使用アプリ（学校種別）（複数回答）

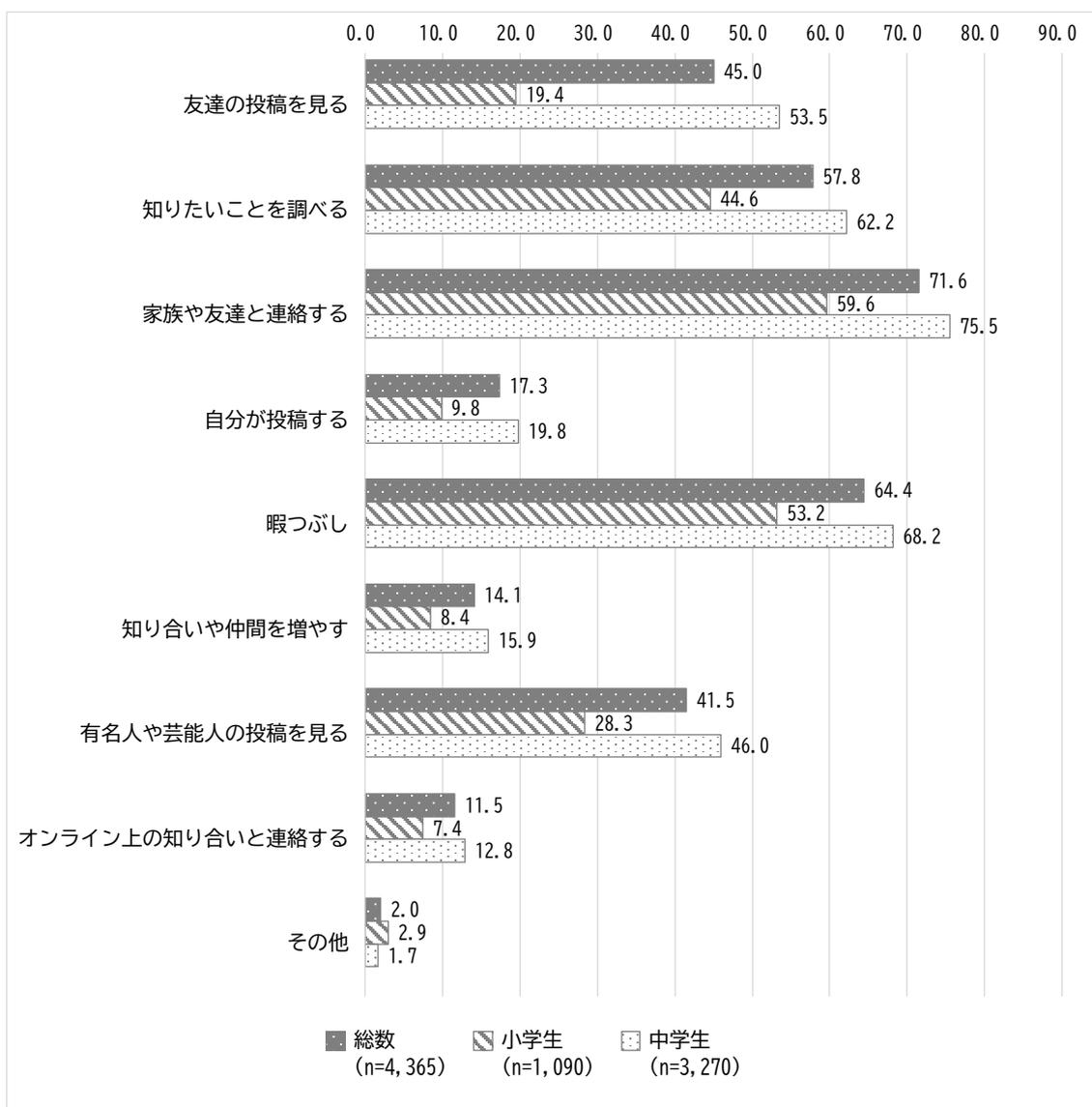


(3) 使用目的

SNS を使用している人 (n=4,365) のうち、SNS を使用する目的では青少年全体で「家族や友達と連絡する」が71.6%と最も多い。次に「暇つぶし」が64.4%、「知りたいことを調べる」が57.8%と続く。

学校種別では、「友達の投稿を見る」が小学生で19.4%、中学生で53.5%と差が大きい。その他の目的についても小学生より中学生の方が割合が高い。中学生では「自分が投稿する」が19.8%である。

図 11 SNS を使用する目的 (学校種別) (複数回答)



(4) SNS に関するトラブル

SNS を使用している人 (n=4,365) のうち、SNS に関する「トラブルにあったことがない」と回答した割合は青少年全体で 85.1% である。トラブルがあった場合、「知り合いとけんかになった」が 4.8% と最も多い。

学校種別では、小学生で「知り合いとけんかになった」が 5.2%、「他人から嫌な言葉を言われた」が 4.4% である。

学年別については、1つのセルにおける回答者数が少ないため参考として表 12-2 に示す。

表 12-1 SNS に関するトラブル (学校種別) (複数回答)

	n (人)	トラブルにあった ことはない %	知り合いとけんか になった %	知り合いから仲間外 れにされた %	他人に嫌な言葉を言 った %	他人から嫌な言葉 を言われた %	他人から自分の写真 を送るよう言われた %	高額 の課金をした %	自分 が知らないうちに 勝手に お金が 使われて いた %
総数	4,365	85.1	4.8	1.4	1.1	3.0	1.0	0.7	0.2
小学生 (計)	1,090	83.9	5.2	2.5	1.9	4.4	1.6	1.9	-
中学生 (計)	3,270	85.5	4.6	1.1	0.9	2.6	0.8	0.3	0.2

表 12-2 SNS に関するトラブル (学年別) (複数回答)

		トラブルにあった ことはない	知り合いとけんか になった	知り合いから仲間外 れにされた	他人に嫌な言葉を言 った	他人から嫌な言葉を 言われた	他人から自分の写真 を送るよう言われた	高額 の課金をした	自分が知らないうちに 勝手に お金が使われていた
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%
小学3年生	153	83.0	5.2	3.9	3.9	5.2	4.6	2.0	-
小学4年生	221	75.1	6.3	5.0	2.7	6.3	0.9	3.2	-
小学5年生	284	85.6	4.6	1.1	1.4	4.9	0.7	1.4	-
小学6年生	432	87.7	5.1	1.6	1.2	2.8	1.4	1.6	-
中学1年生	687	85.6	4.8	1.6	0.7	2.2	0.3	0.3	0.1
中学2年生	1,228	84.0	5.0	1.3	1.0	2.7	0.7	0.3	-
中学3年生	1,355	86.7	4.3	0.6	0.9	2.7	1.1	0.4	0.5

4 家庭内ルール状況

(1) 家庭内ルールの有無

インターネットを使用している人 (n=8,540) のうち、インターネットに関する家庭内ルールの有無では青少年全体で「ある」が65.3%である。

学年別では、小学3年では「ある」が56.2%と他の学年よりも低く、「わからない」が26.1%と他の学年よりも高い。中学1年では「ある」が73.3%と他の学年よりも高い。

図 12-1 家庭内ルールの有無 (学校種別)

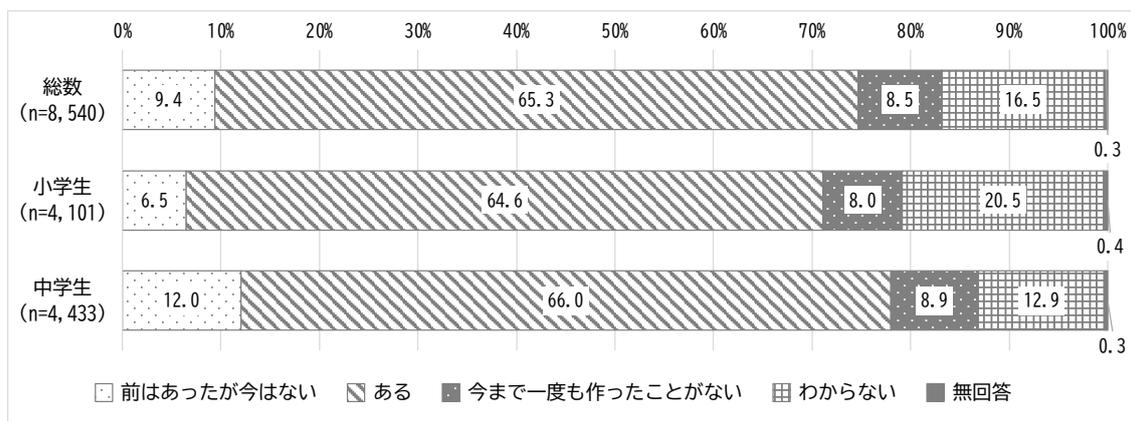
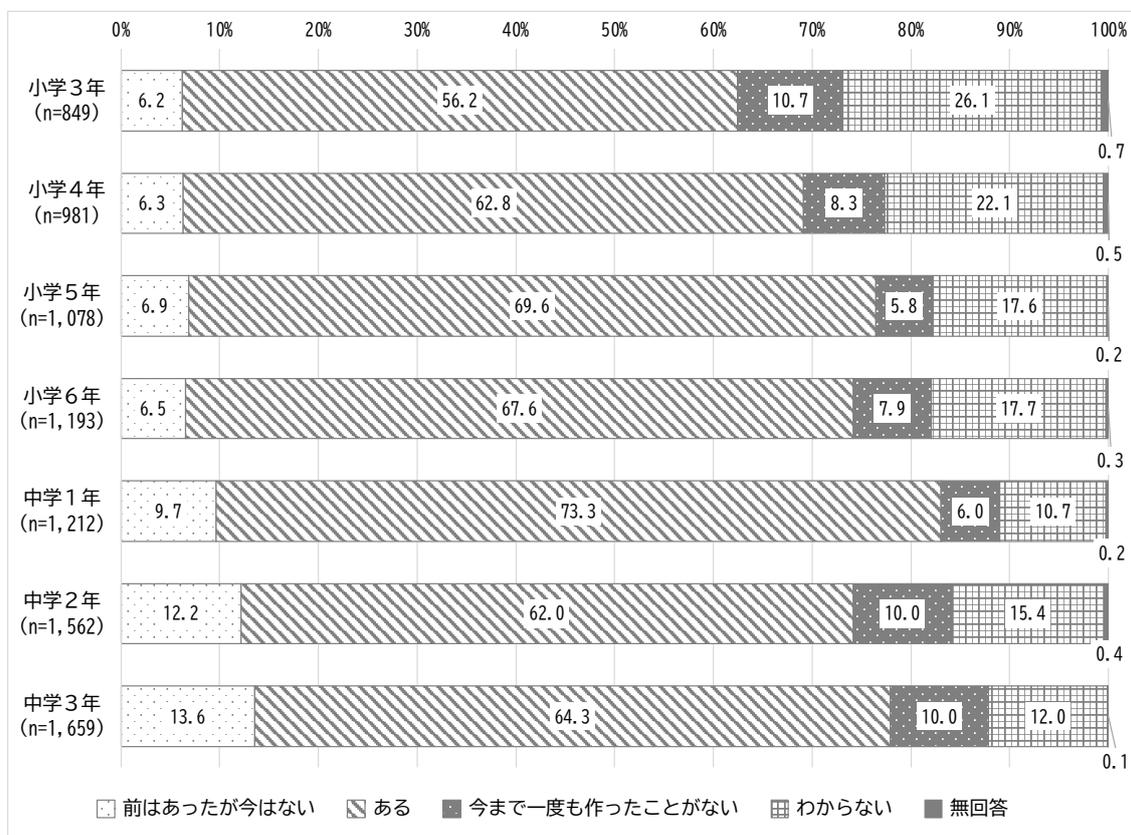


図 12-2 家庭内ルールの有無 (学年別)



ルールの有無別による平日1日のインターネット使用時間を見ると、ルールが「ある」では「1～2時間」が36.8%と最も多い。「前はあったが今はない」では「3～4時間」以降を合計した割合が49.2%、「今までに一度もない」では「3～4時間」以降を合計した割合が40.8%である。

休日1日のインターネット使用時間を見ると、ルールが「ある」では「1～2時間」が22.6%と最も多い。「前はあったが今はない」では「6時間以上」が34.9%、「今までに一度もない」では「6時間以上」が30.9%である。

図 13-1 平日のインターネット使用時間（ルールの有無別）

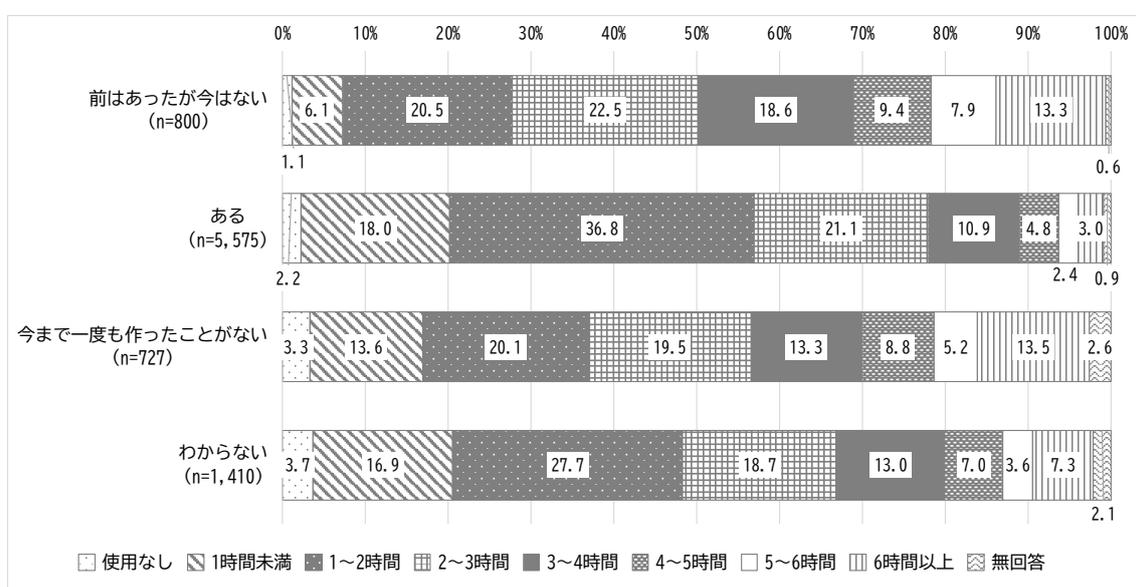
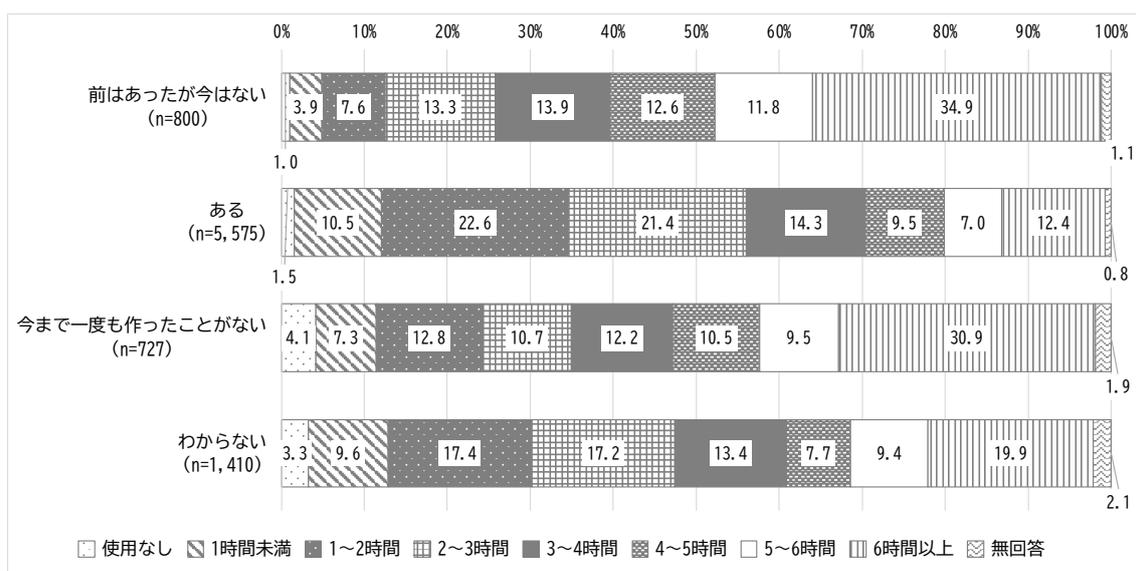


図 13-2 休日のインターネット使用時間（ルールの有無別）



(2) ルールの決め方

ルールが「ある」と回答した人 (n=5,575) のうち、ルールの決め方では青少年全体で「自分と親で決めた」が50.4%、「親が決めた」が47.0%である。

学年別では、小学3年、中学2年、中学3年において「親が決めた」が「自分と親で決めた」よりも高い。

図 14-1 家庭内ルールの決め方 (学校種別)

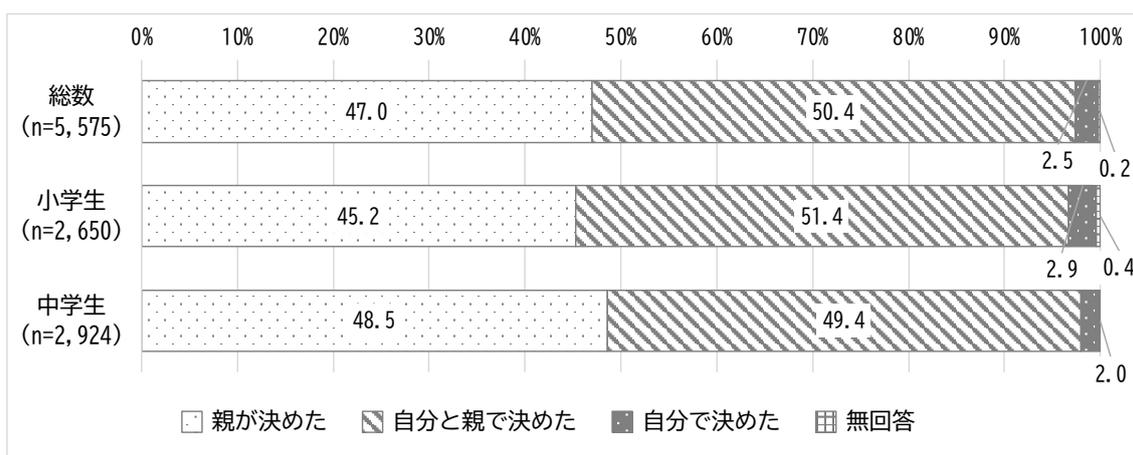
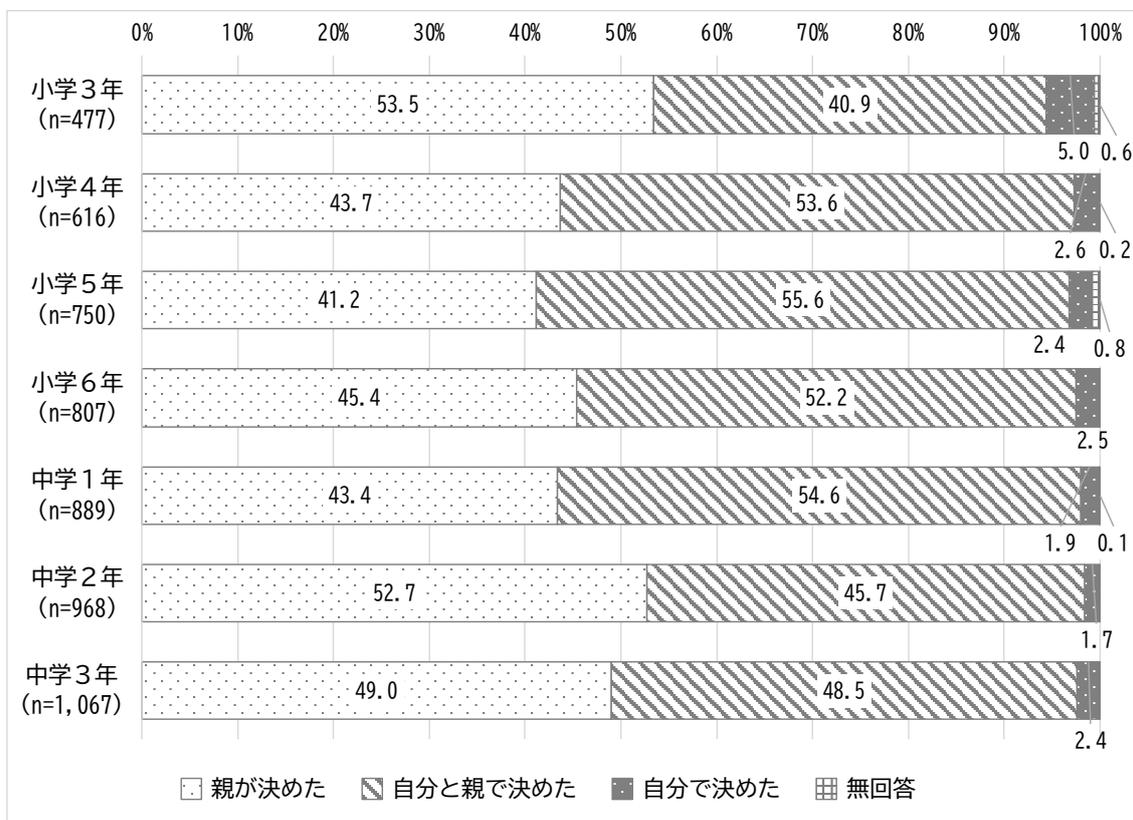


図 14-2 家庭内ルールの決め方 (学年別)



ルールの決め方別による平日1日のインターネット使用時間を見てみると、「3～4時間」以降を合計した割合では「親が決めた」が23.3%、「自分と親で決めた」が18.9%、「自分で決めた」が23.3%であり、「自分と親で決めた」がやや低い。

図 15-1 平日のインターネット使用時間（ルールの決め方別）

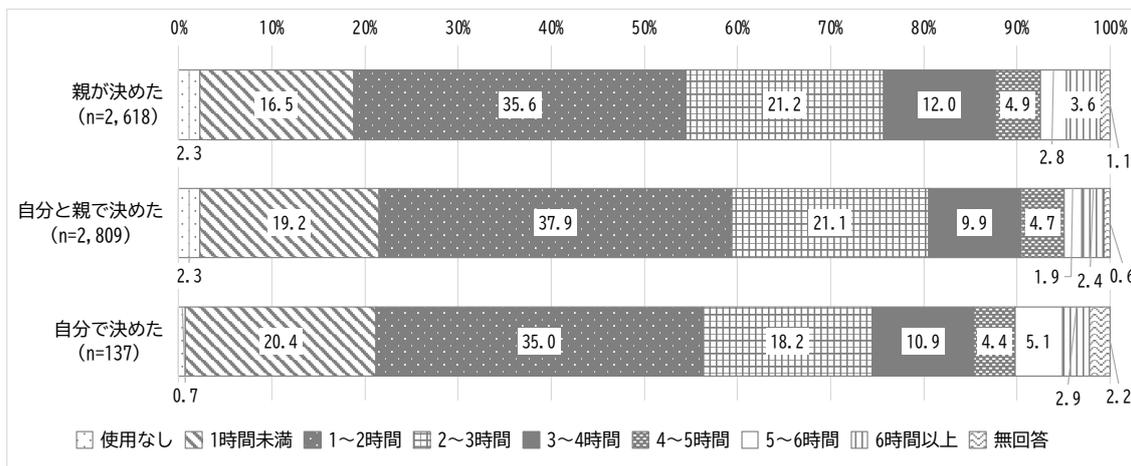
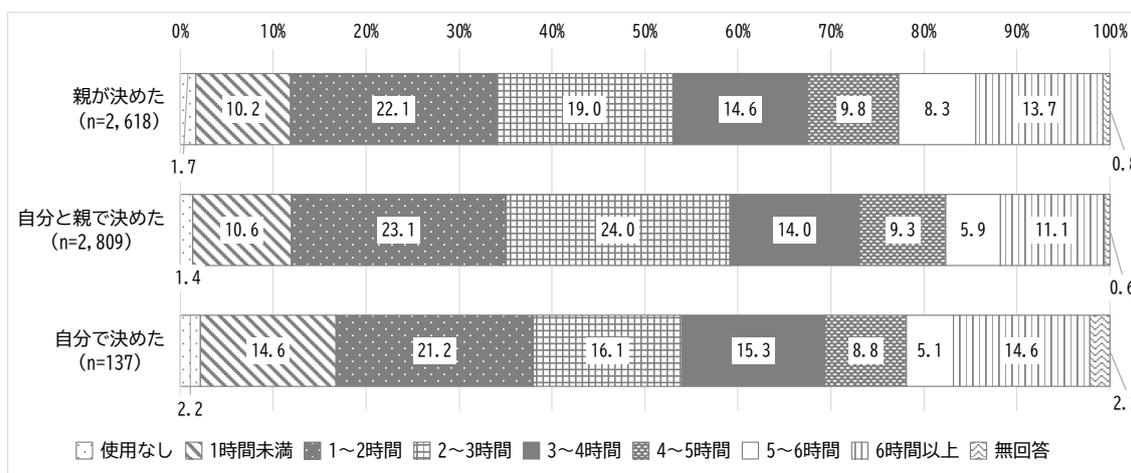


図 15-2 休日のオンラインゲーム使用時間（ルールの決め方別）



(3) ルールを守れているか

ルールが「ある」と回答した人 (n=5,575) のうち、ルールを守れているかでは青少年全体で「だいたい守れている」が65.9%である。

学年別では、「だいたい守れている」について小学3年で62.1%、中学2年で59.6%、中学3年で62.5%と他の学年より低い。

図 16-1 ルールを守れているか (学校種別)

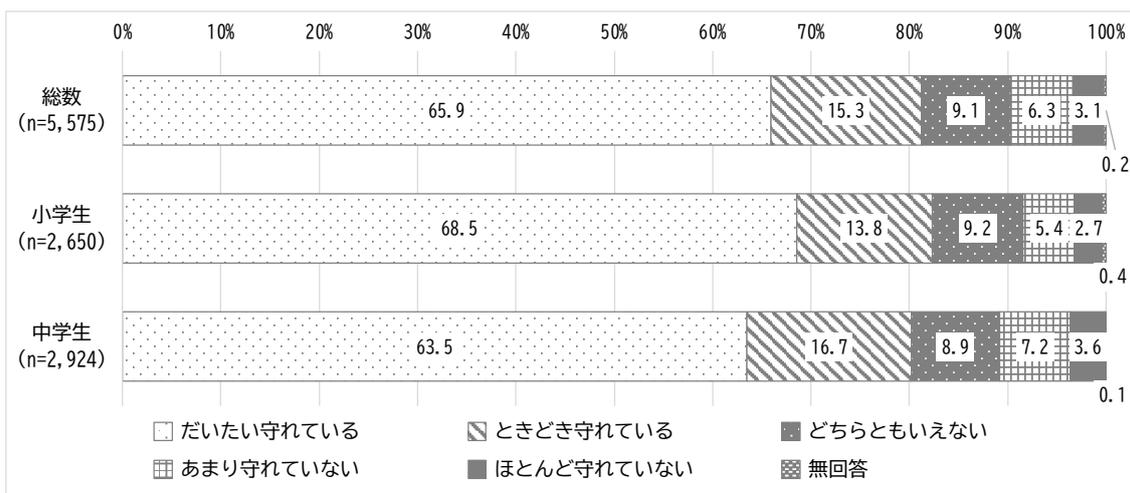
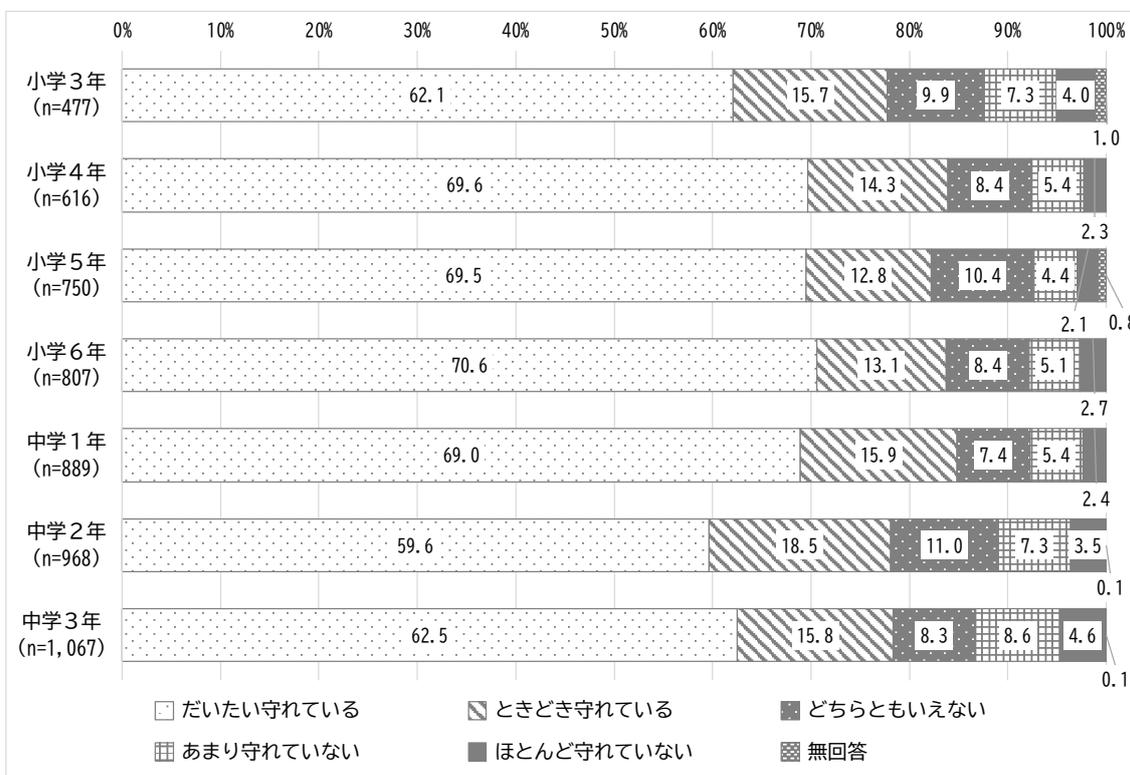
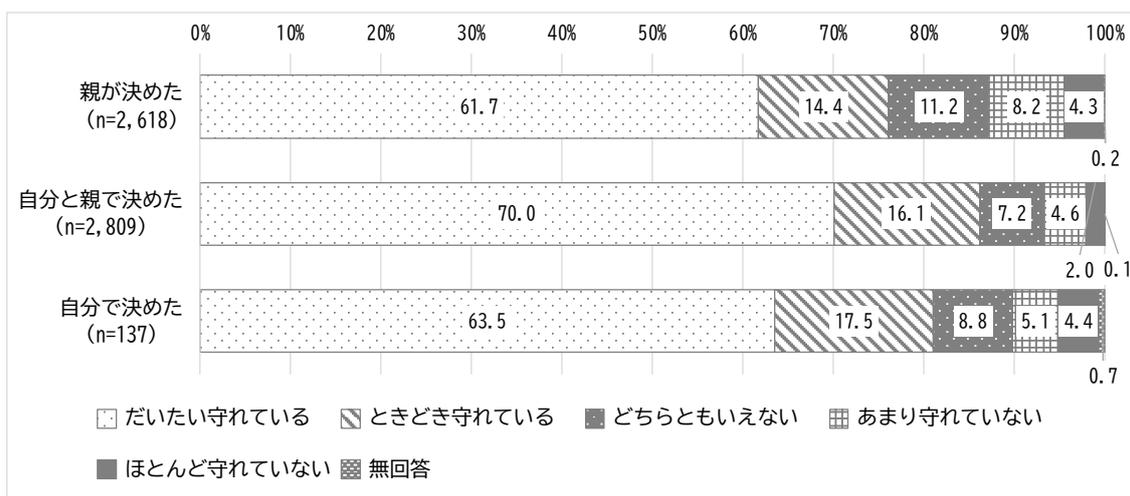


図 16-2 ルールを守れているか (学年別)



ルールを守れているかについて、ルールの決め方別では、「自分と親で決めた」と回答した人において「だいたい守れている」が70.0%であり、「親が決めた」と「自分で決めた」より高い。

図 17 ルールを守れているか（決め方別）



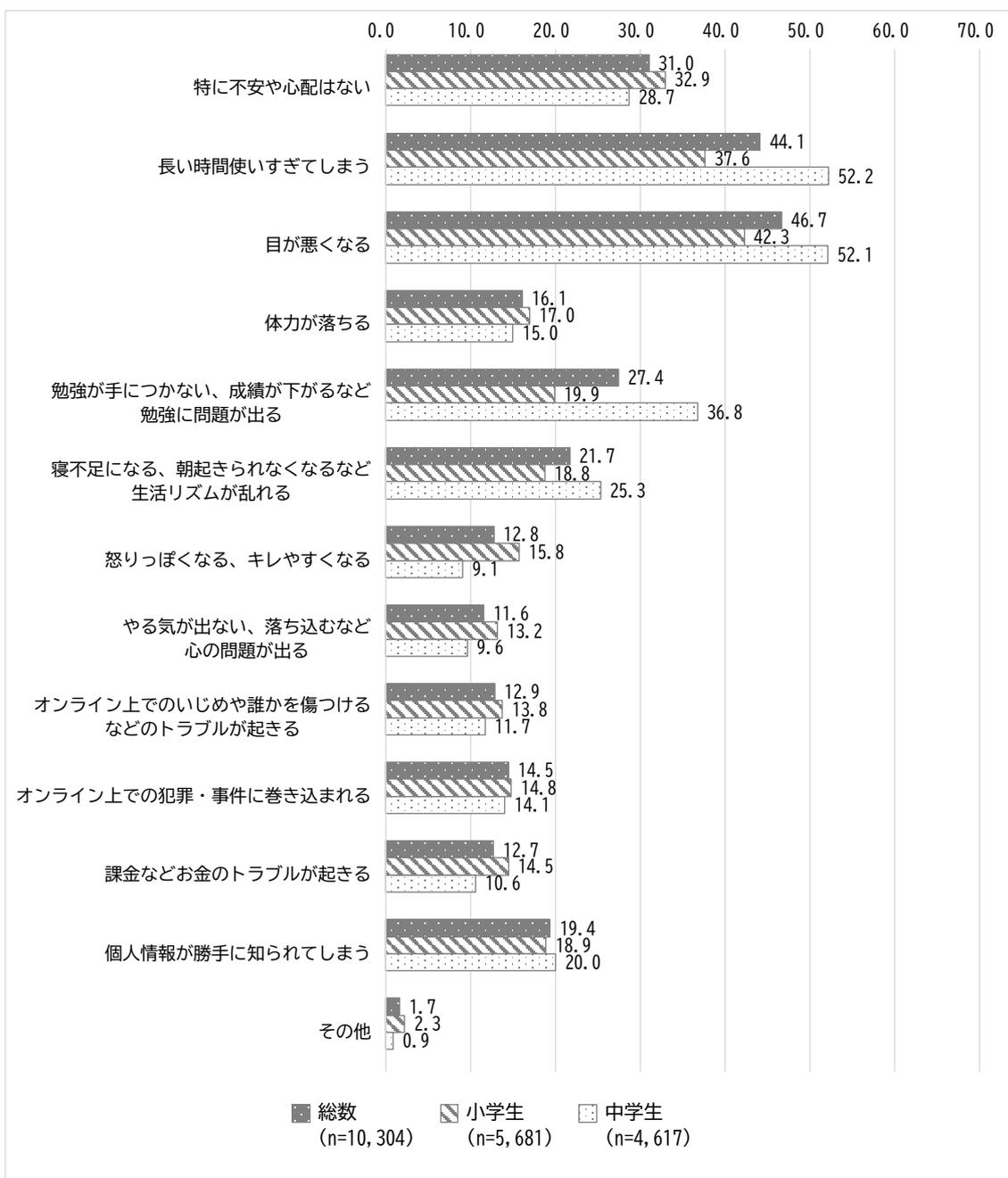
5 インターネット使用に関する認識

(1) インターネット使用に関する心配

すべての青少年にインターネット使用に関する心配なことを聞いた結果、青少年全体で「目が悪くなる」が46.7%と最も多く、「長時間使いすぎてしまう」が44.1%である。

学校種別では、「勉強が手につかない、成績が下がるなど勉強に問題が出る」が小学生（19.9%）より中学生（36.8%）で高い。

図 18 インターネット使用に関する心配（学校種別）（複数回答）



(2) 危険性等の学習経験

すべての青少年にインターネット使用の注意点や危険性等について教えてもらった経験を聞いた結果、青少年全体で「ある」が73.3%である。

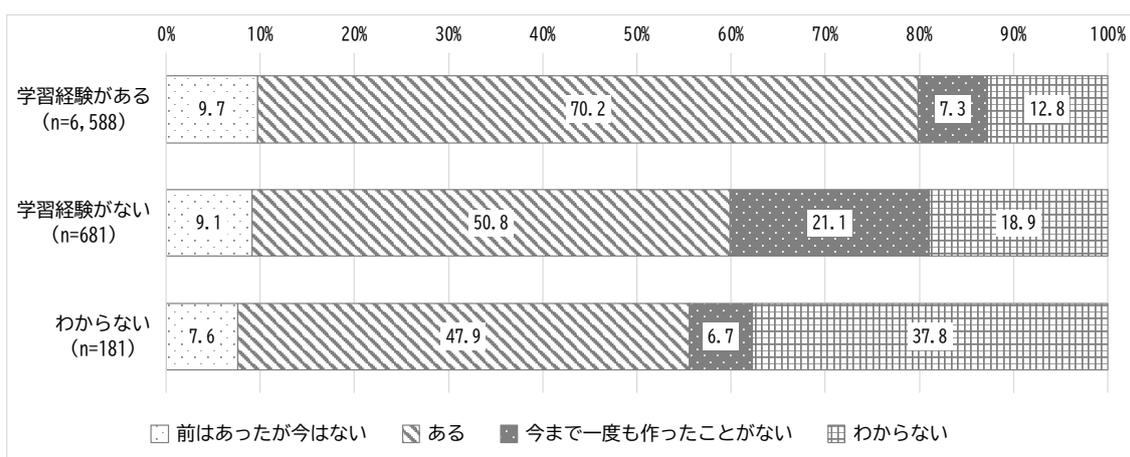
学年別では、小学3年では「ある」が35.8%であるが、学年が上がるごとに増加し、小学6年以上では8割を超える。

学習経験の有無別に家庭内ルールの有無を見ると、学習経験のある人ではルールが「ある」が70.2%、学習経験のない人ではルールが「ある」が50.8%、学習経験について「わからない」ではルールが「ある」が47.9%である。

表 13 危険性等の学習経験の有無（学年別）

		ある	ない	わからない	無回答
	n (人)	%	%	%	%
総数	10,304	73.3	9.5	14.7	2.5
小学生（計）	5,681	61.6	13.5	21.8	3.1
小学3年	1,408	35.8	24.4	35.9	3.9
小学4年	1,465	56.7	15.4	23.8	4.2
小学5年	1,438	72.9	8.2	16.4	2.4
小学6年生	1,370	81.5	5.9	10.8	1.8
中学生（計）	4,617	87.7	4.7	5.9	1.7
中学1年	1,277	89.0	4.1	5.1	1.8
中学2年	1,633	85.5	4.7	8.1	1.8
中学3年	1,707	88.9	5.1	4.5	1.5

図 19 家庭内ルールの有無（学習経験の有無別）

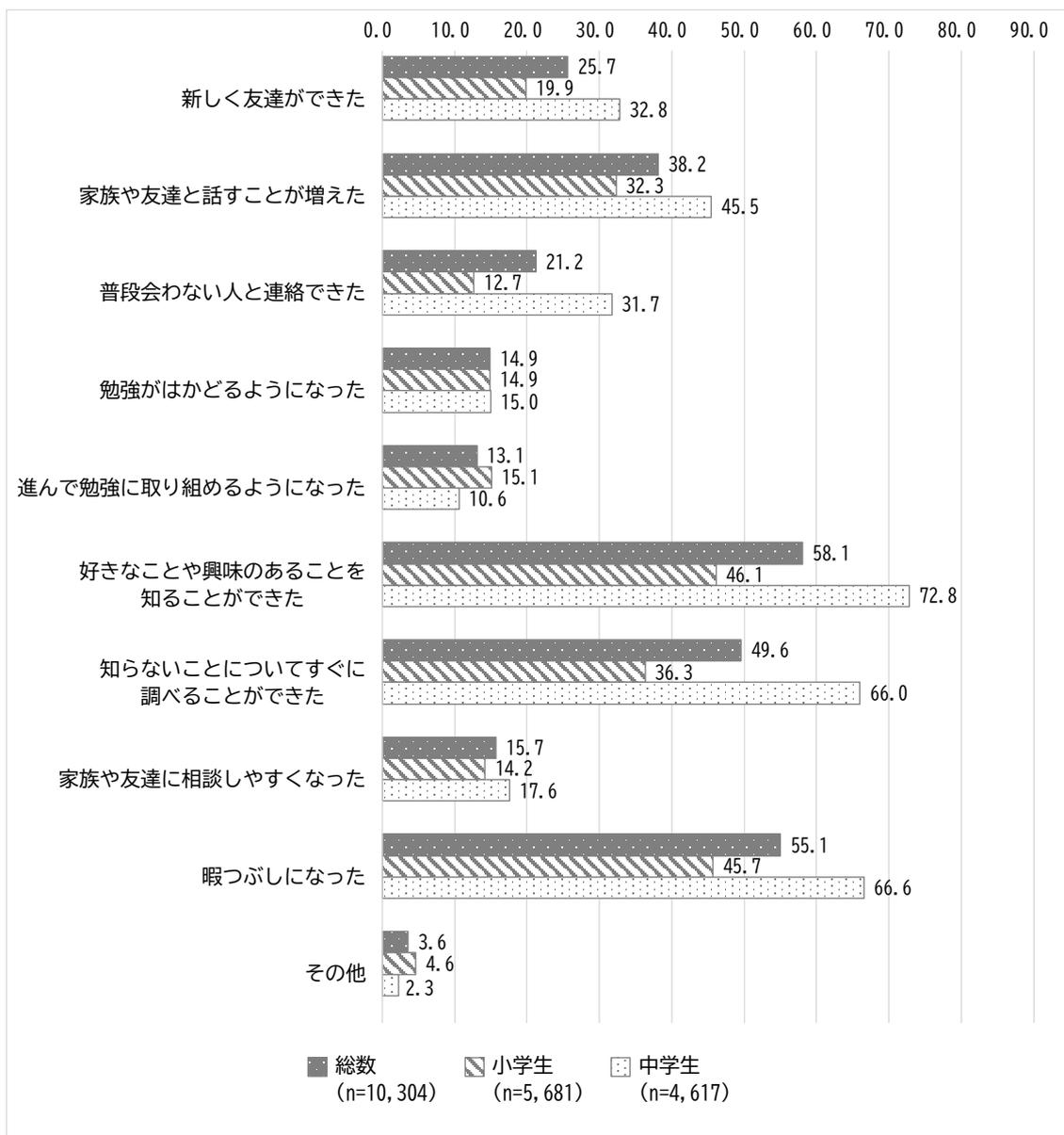


(3) インターネット使用における良い点

すべての青少年にインターネット使用における良いところを聞いた結果、青少年全体で「好きなことや興味のあることを知ることができた」が58.1%と最も多い。次に「暇つぶしになった」が55.1%、「知らないことについてすぐに調べることができた」が49.6%と続く。

学校種別では、「好きなことや興味のあることを知ることができた」「知らないことについてすぐに調べることができた」「暇つぶしになった」について、小学生に比べて中学生で特に割合が高い。

図 20 インターネット使用における良い点（複数回答）



6 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を評価するために使用したインターネット依存度テスト YDQ において「はい」と答えた人の割合を表 14 に示す。

インターネットへの依存傾向のある青少年の割合（5 点以上）について、青少年全体では 9.5% である。

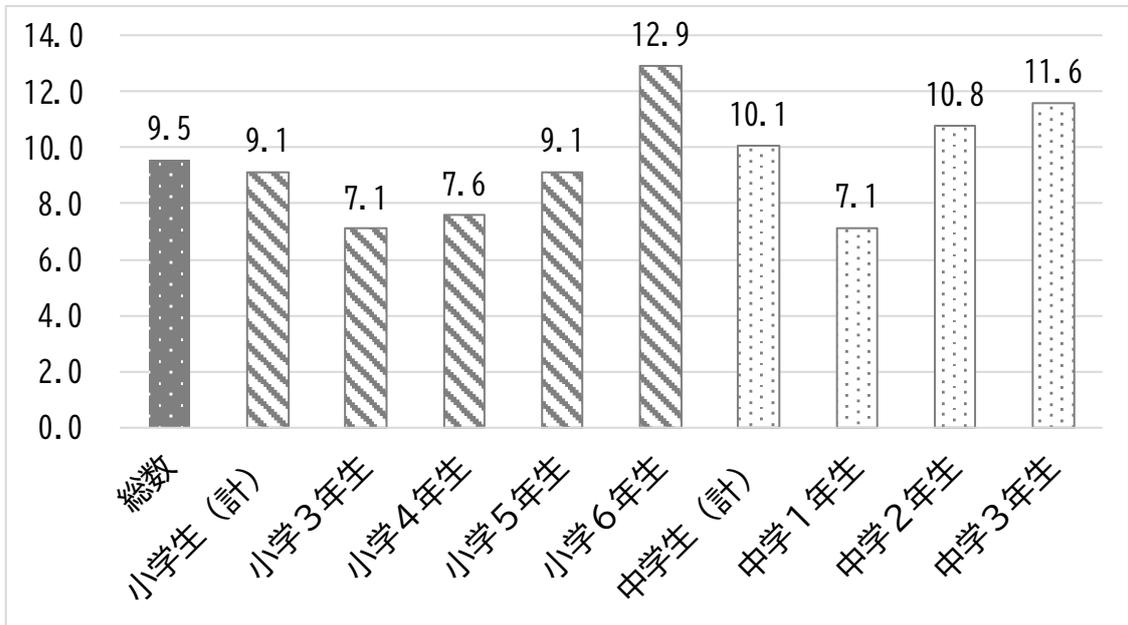
学年別では、小学生では小学 6 年が 12.9% と最も高く、中学生では中学 3 年が 11.6% と最も高い。

表 14 YDQ 項目別「はい」の割合（学校種別）

	n(人)	総数	小学生	中学生
		1,0304	5,681	4,617
1. インターネットに夢中になっていると感じていますか。	%	54.3	44.4	66.5
2. 満足するために、ネットを使う時間をだんだん長くしていく必要があると感じていますか。	%	22.0	23.9	19.6
3. 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。	%	36.2	32.3	41.0
4. ネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとした時、落ち着かなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じますか。	%	16.8	18.6	14.7
5. 使い始めに予定したよりも長い時間オンラインの状態ですみますか。	%	38.5	39.9	36.8
6. ネットのために大切な人間関係や、学校のこと、部活のことを台無しにするようなことがありましたか。	%	3.7	3.9	3.3
7. ネットに熱中していることをかくすために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがありますか。	%	6.8	5.1	9.1
8. 問題から逃げるために又は絶望的な気持ち、罪悪感、不安、落ち込みなどといった嫌な気持ちから逃げるためにネットを使うことがありますか。	%	16.2	13.9	19.1

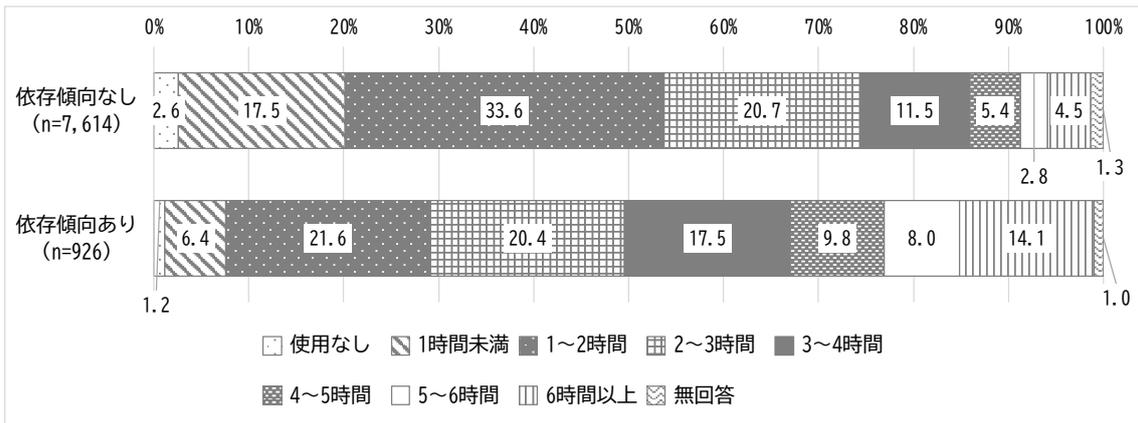
※質問項目に対して「はい」「いいえ」で回答し、「はい」を 1 点、「いいえ」を 0 点として評価し、5 点以上を「依存傾向あり」とした。

図 21 インターネットへの依存傾向のある青少年の割合（学年別）



依存傾向の有無による平日のインターネット使用時間を見てみると、「依存傾向なし」では「1～2時間」が33.6%と最も多く、「3～4時間」以降を合計した割合が24.2%である。「依存傾向あり」では「1～2時間」が21.6%と最も多く、「3時間以上」は49.4%であり、「6時間以上」が14.1%である。

図 22 学校がある日のインターネット使用時間（依存傾向別）



7 生活要因との関連

(1) 就寝時刻

すべての青少年における平日の就寝時刻の結果を表 15 に示す。

平日の就寝時刻とインターネット使用時間との関連を見てみると、1日のインターネット使用時間数が多くなるほど、就寝時刻が遅い割合が多い。

平日の就寝時刻と依存傾向との関連を見てみると、依存傾向なしでは「夜9～10時」が40.2%であり、依存傾向ありより多い。また依存傾向ありでは、夜11時以降の就寝時刻の割合が依存傾向なしに比べて高い。

表 15 平日の就寝時刻（学校種別）

	n (人)	～夜9時	夜9～10時	夜10～11時	夜11～12時	夜12～1時	夜1時～	無回答
		%	%	%	%	%	%	%
総数	10,304	9.6	39.1	27.7	14.7	6.5	2.0	0.4
小学生	5,681	16.2	55.7	20.7	4.7	1.6	0.6	0.5
中学生	4,617	1.6	18.6	36.4	27.0	12.6	3.6	0.2

図 23 就寝時刻と平日のインターネット使用時間との関連

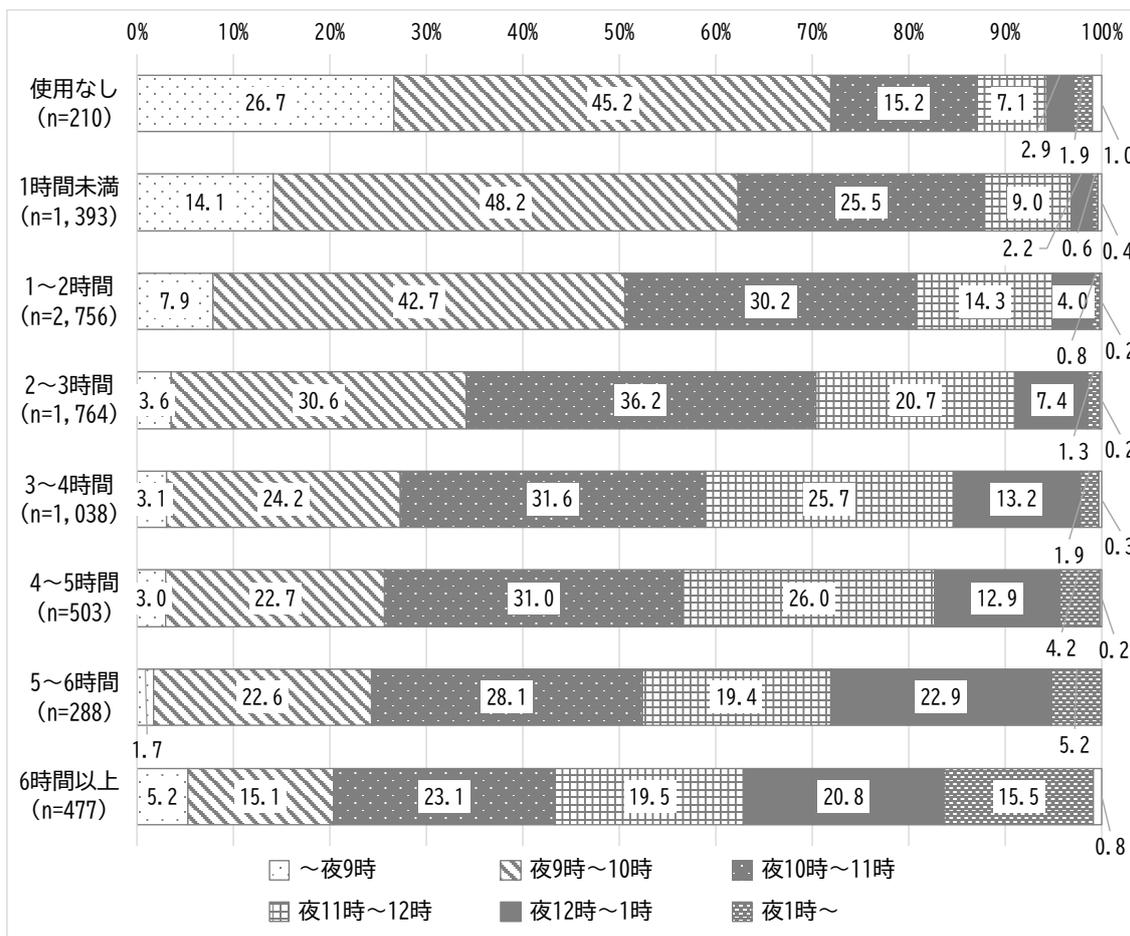
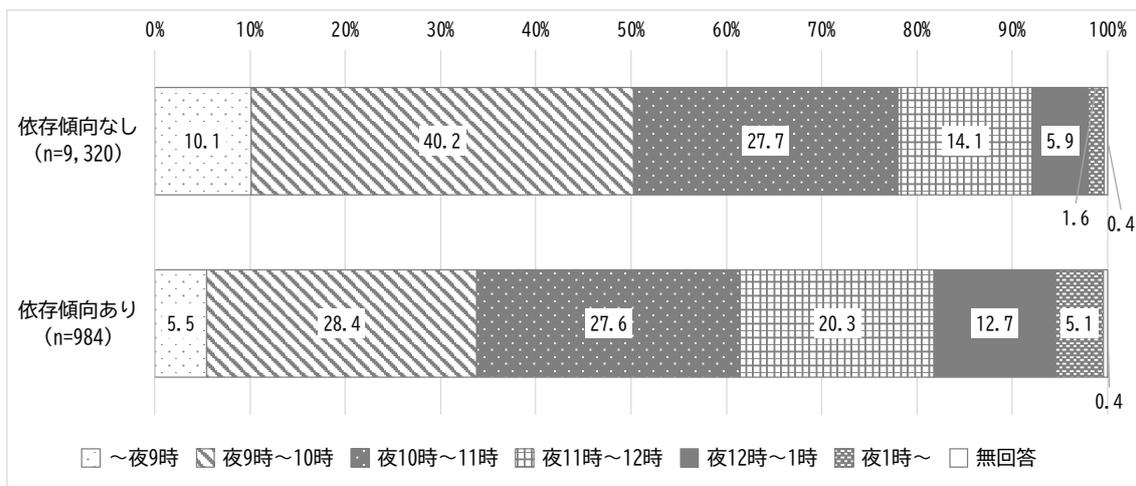


図 24 平日の就寝時刻と依存傾向との関連



(2) 起床時刻

すべての青少年における平日の起床時刻の結果を表 16 に示す。

平日の起床時刻とインターネット使用時間との関連を見てみると、1日のインターネット使用時間数が多くなるほど、起床時刻が遅い割合が多い。ただし、インターネットの使用時間が「6時間以上」においては「~朝6時」の割合が17.8%と他の使用時間より高い。

平日の起床時刻と依存傾向との関連を見てみると、依存傾向ありでは「朝6~7時」が55.5%であり、依存傾向なしより少ない。

表 16 平日の起床時刻 (学校種別)

		~朝6時	朝6~7時	朝7~8時	朝8~9時	朝9~10時	朝10時~	無回答
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%
総数	10,304	13.1	63.5	22.2	0.4	0.1	0.2	0.5
小学生	5,681	15.2	65.6	17.6	0.4	0.1	0.2	0.8
中学生	4,617	10.6	60.8	27.9	0.3	0.1	0.2	0.2

図 25 平日の起床時刻と平日のインターネット使用時間との関連

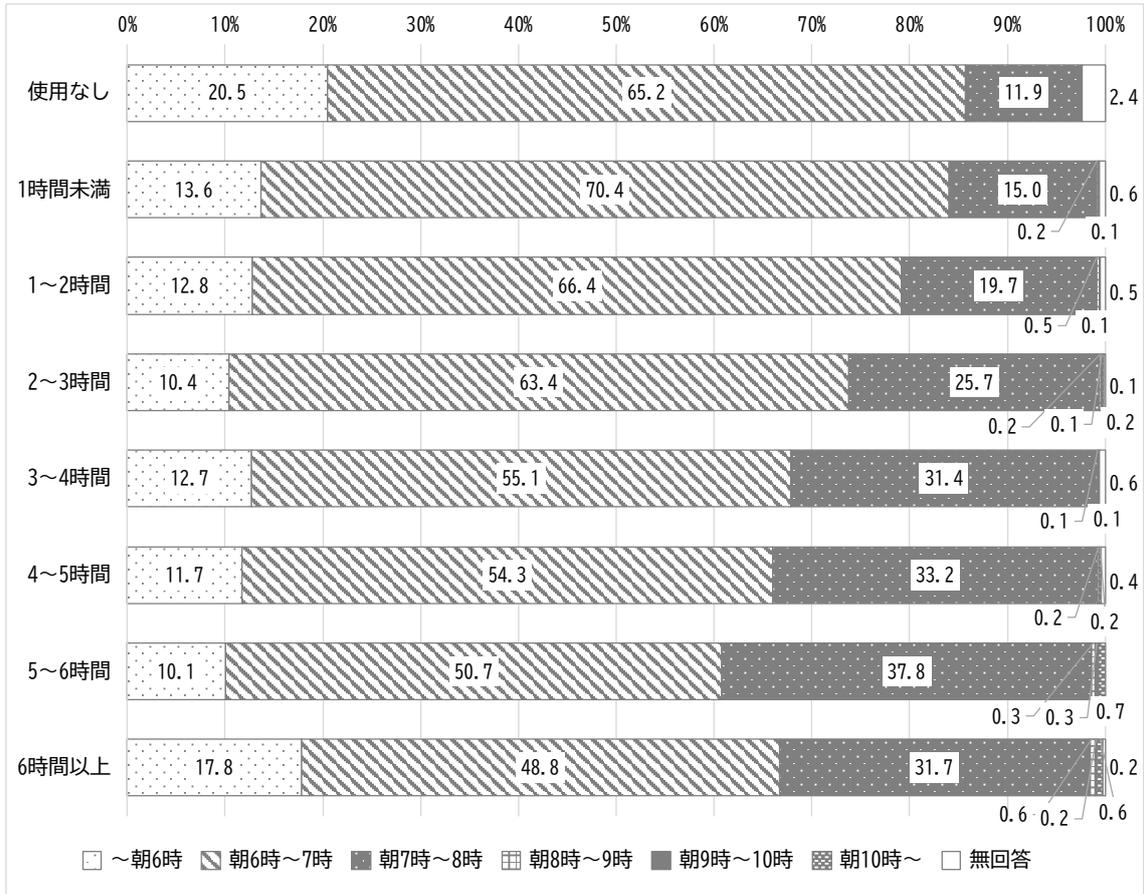
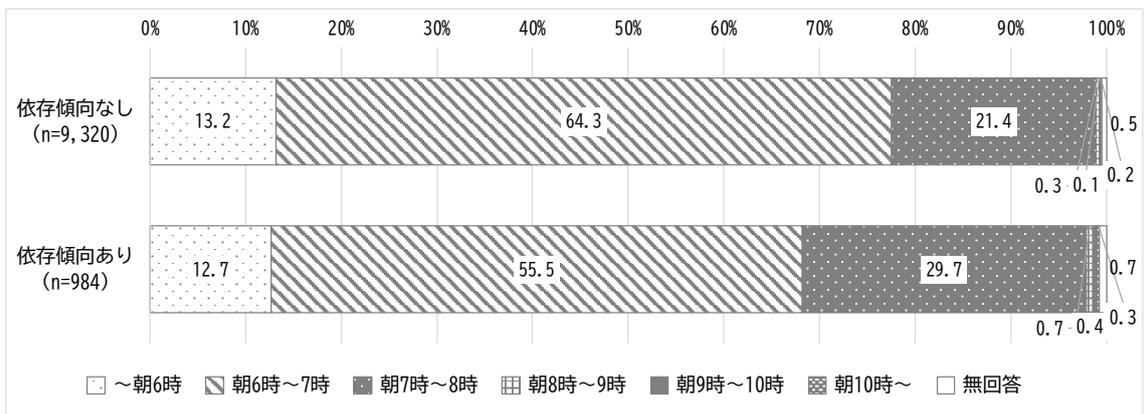


図 26 起床時刻と依存傾向との関連



(3) 体験活動

体験活動を1年間でどのくらいしたことがあるかと平日の1日のインターネット使用時間との関連を図27-1から図27-8に示す。

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である。

図27-1 キャンプ、山登り、川遊び、釣り

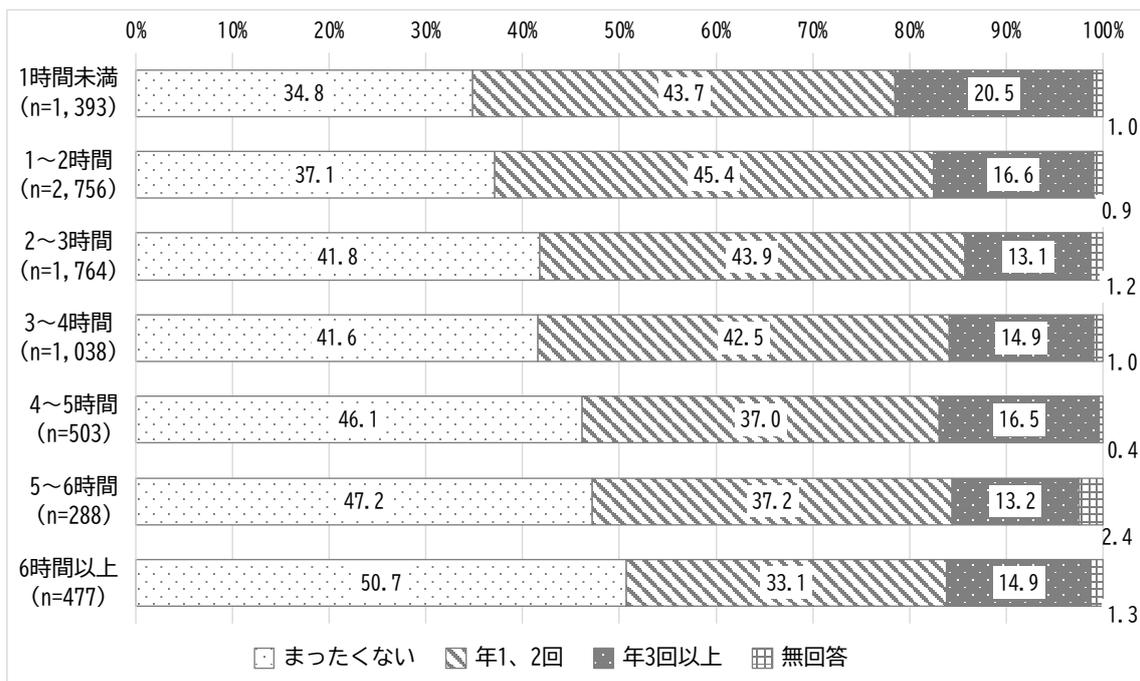


図27-2 海水浴、マリンスポーツ

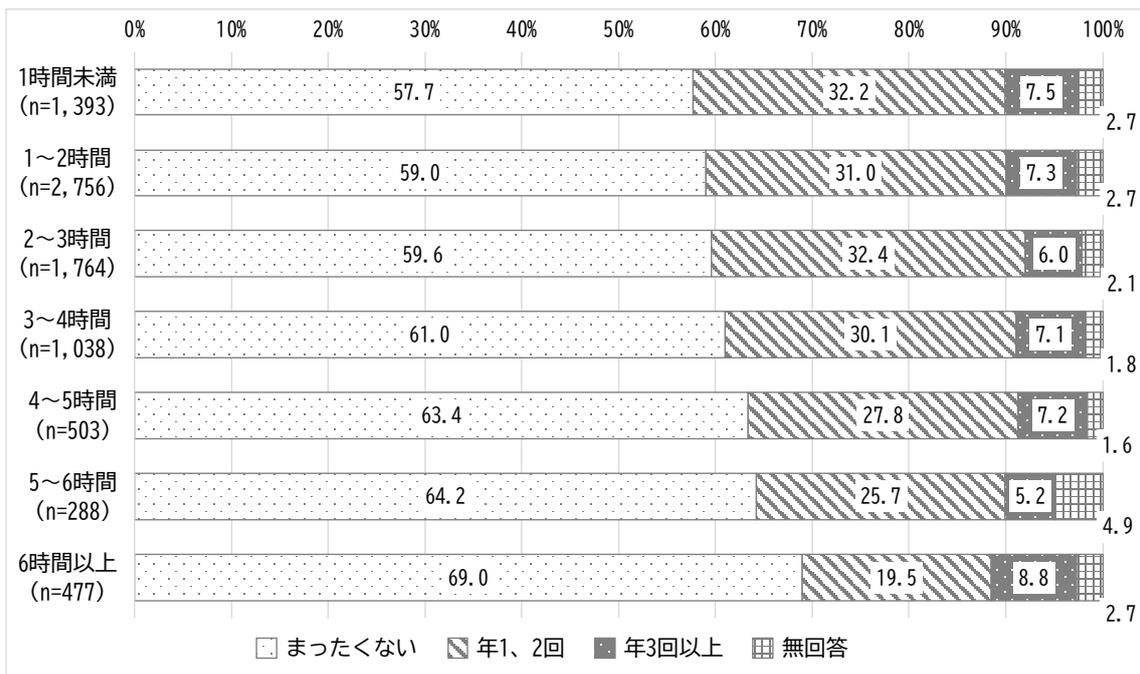


図 27-3 スキー、スノーボードなどウィンタースポーツ

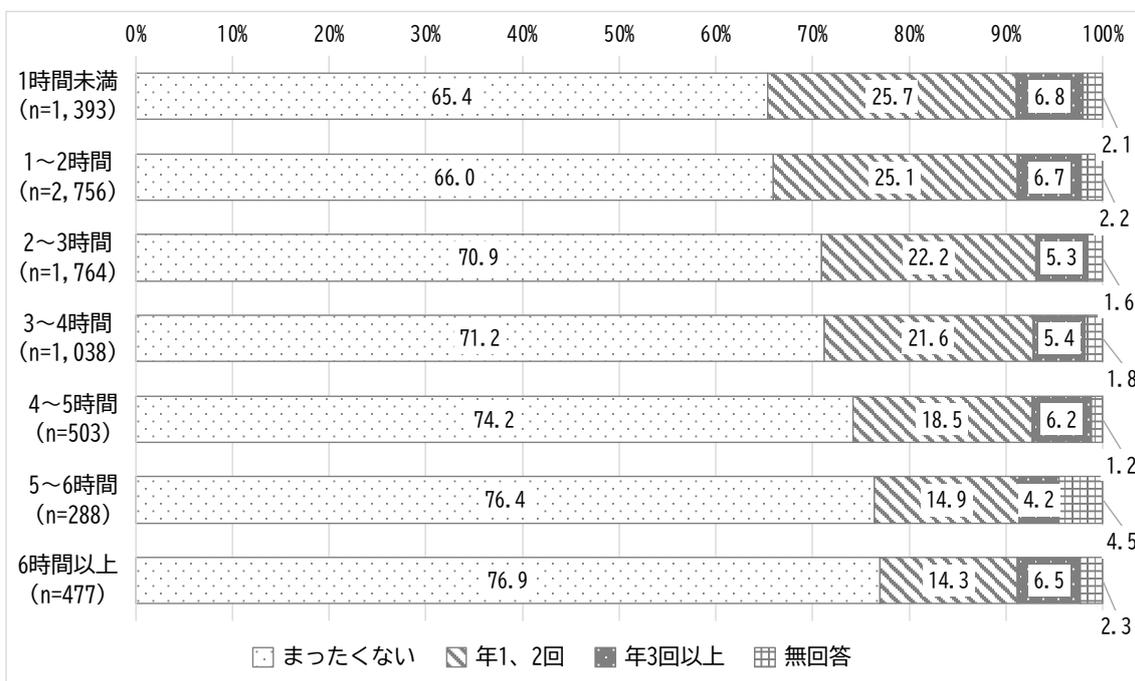


図 27-4 収穫、田植えなど農業体験

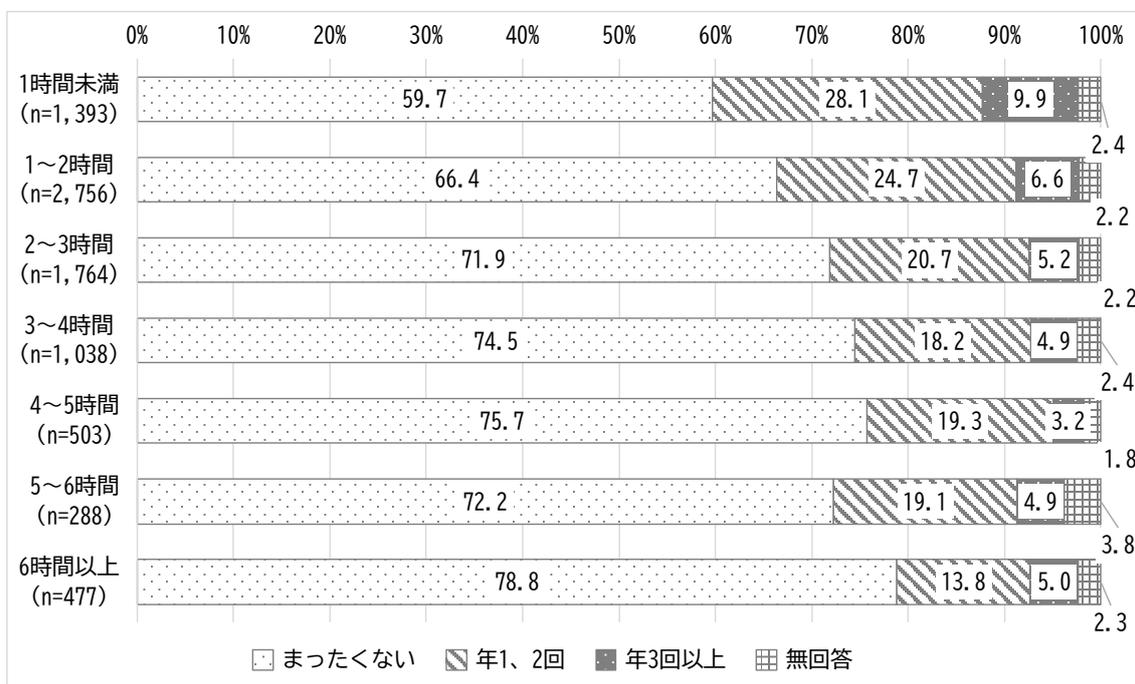


図 27-5 凧揚げ、餅つき等の日本の伝統行事

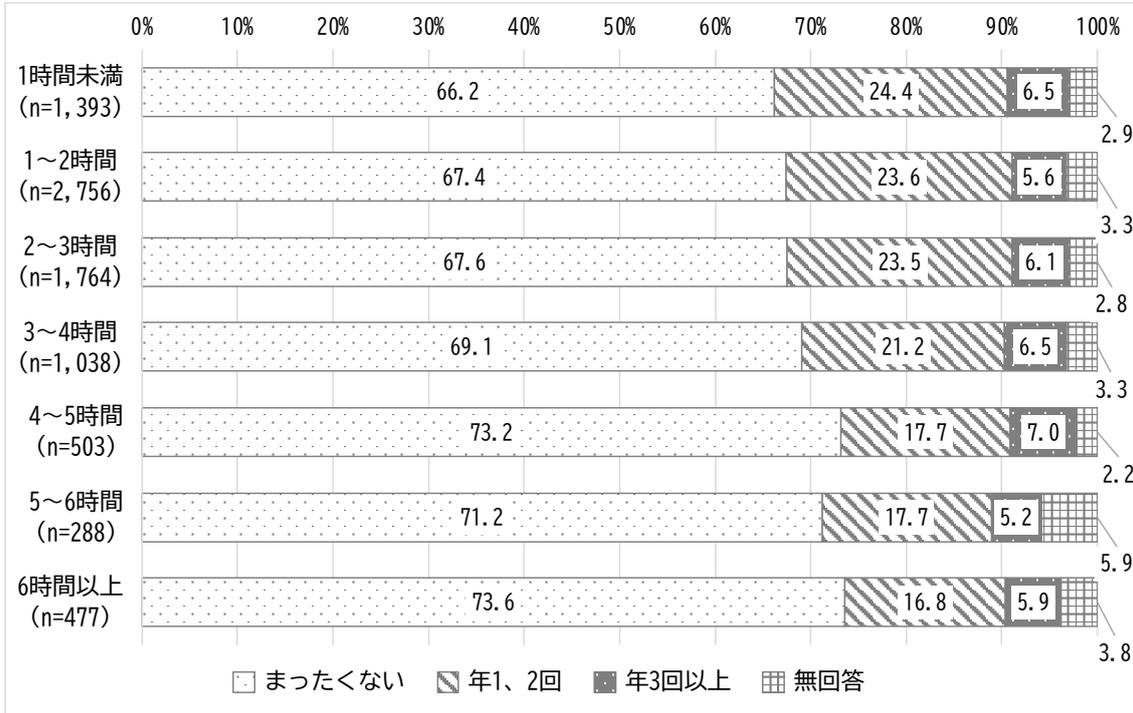


図 27-6 ボランティア

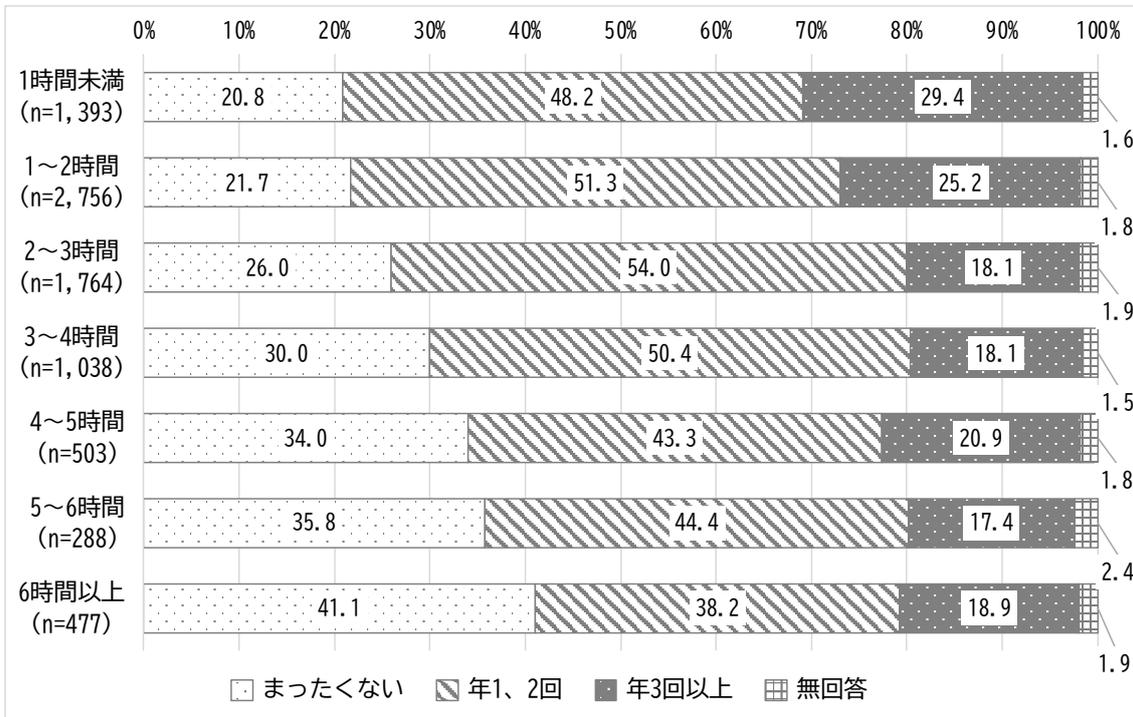


図 27-7 動植物園・水族館・博物館・美術館の見学

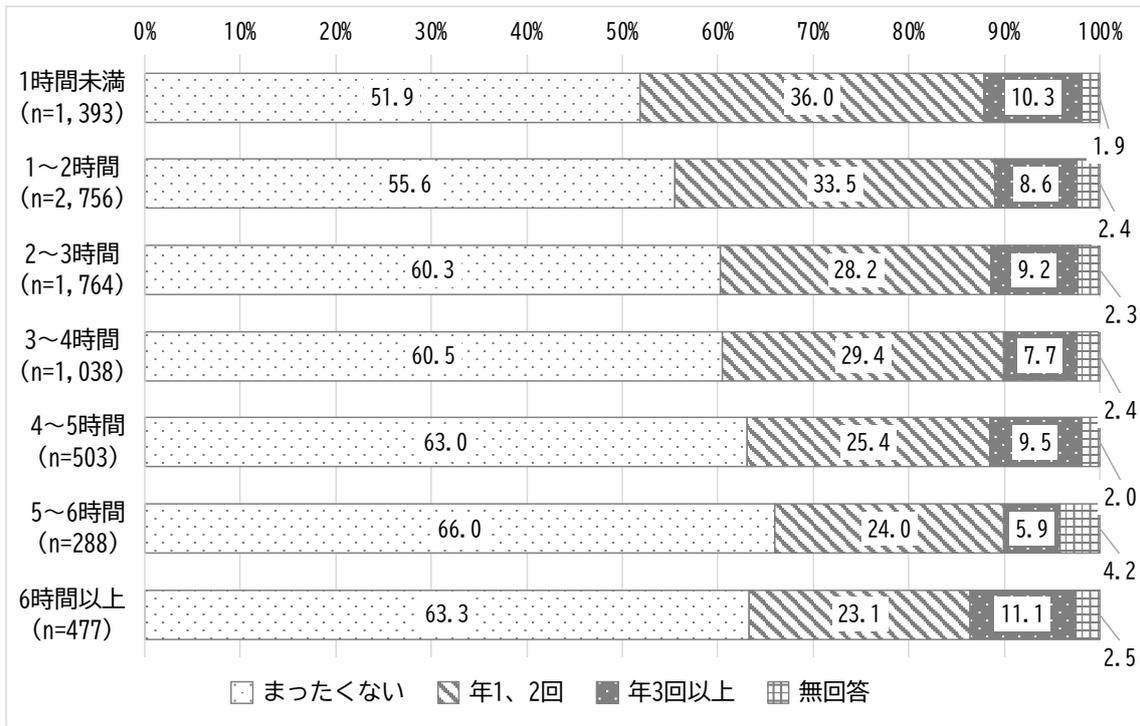
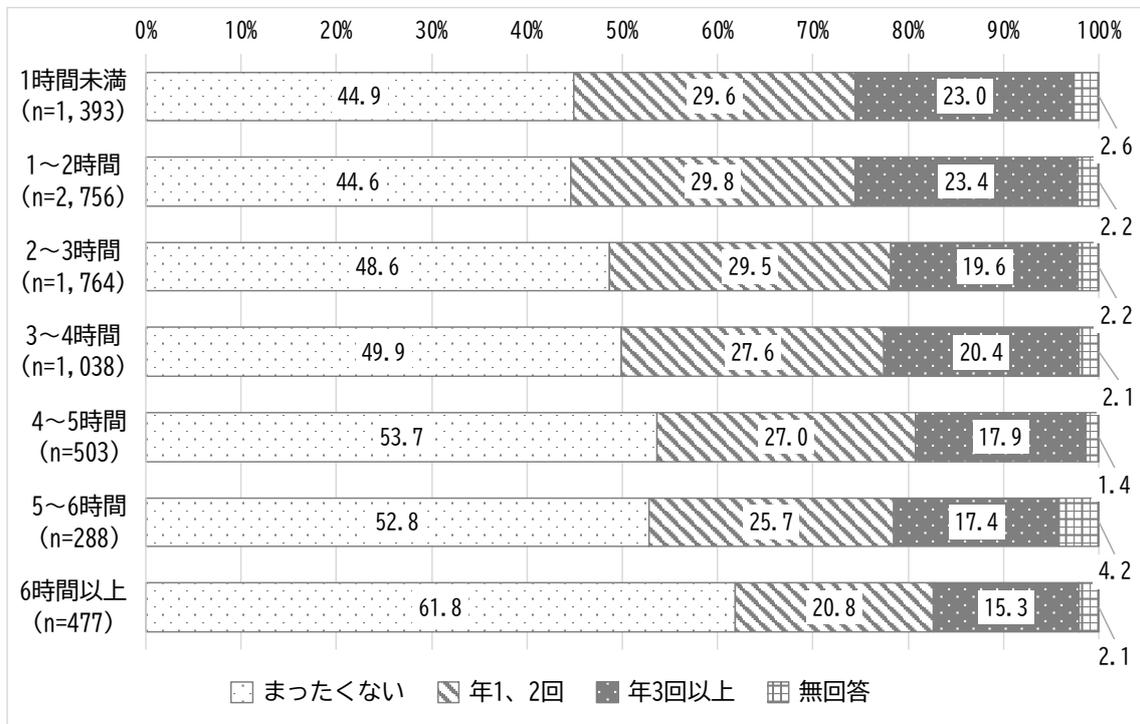


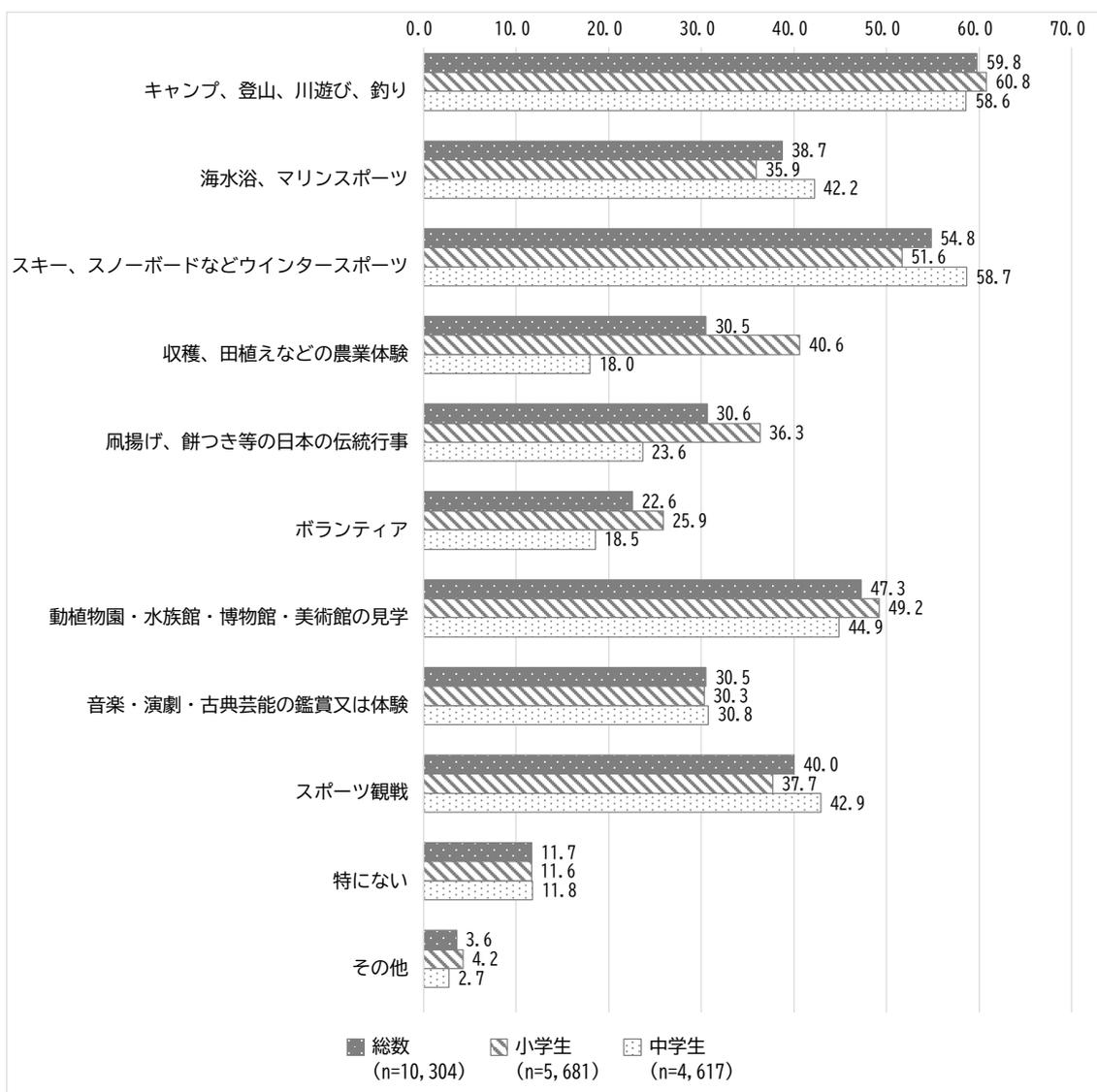
図 27-8 スポーツ観戦



すべての青少年にやってみたい体験活動を聞いた結果、青少年全体では「キャンプ、登山、川遊び、釣り」が59.8%と最も多い。次に「スキー、スノーボードなどウィンタースポーツ」が54.8%、「動植物園・水族館・博物館・美術館の見学」が47.3%と続く。

学校種別では、小学生で「キャンプ、登山、川遊び、釣り」が60.8%と最も多く、「スキー、スノーボードなどウィンタースポーツ」が51.6%、「動植物園・水族館・博物館・美術館の見学」が49.2%と続く。中学生で「スキー、スノーボードなどウィンタースポーツ」が58.7%と最も多く、「キャンプ、登山、川遊び、釣り」が58.6%、「動植物園・水族館・博物館・美術館の見学」が44.9%と続く。「収穫、田植えなどの農業体験」「凧揚げ、餅つき等の日本の伝統行事」については小学生と中学生の差が大きく、小学生の割合が高い。

図 28 やってみたい体験活動（学校種別）（複数回答）



第二節 保護者に対する調査の結果

1 保護者のインターネット使用状況

(1) 保護者のインターネット使用率

すべての保護者（n=2,807）にインターネットを使用しているか聞いた結果、インターネットを使用している保護者は99.4%である。

表 17 保護者のインターネット使用率（子どもの学校種別）

	n (人)	%
総数	2,807	99.4
小学生	1,686	99.5
中学生	1,014	99.3
高校生以上	107	99.1

(2) 保護者のインターネットサービス使用状況

インターネットを使用している保護者のうち（n=2,791）、保護者が使用するインターネットサービスは保護者全体で「SNS」が88.6%と最も多い。「情報やニュースなどの検索」が88.0%、「メール」が87.6%と続く。

表 18 保護者のインターネットサービス使用状況（子どもの学校種別）（複数回答）

		オンラインゲーム	SNS	動画サイト	オンライン小説や漫画	情報やニュースなどの検索	メール	ブログ・掲示板	チャット・Skype・メッセンジャー	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	2,791	36.2	88.6	74.6	33.0	88.0	87.6	19.2	17.6	1.9
小学生	1,678	35.0	88.7	76.3	34.6	87.9	86.7	19.9	19.1	1.9
中学生	1,007	37.9	88.4	71.8	30.4	88.3	88.6	16.9	15.2	1.7
高校生以上	106	37.7	88.7	74.5	31.1	86.8	93.4	30.2	17.0	3.8

(3) 保護者のインターネット使用時の機器

インターネットを使用している保護者のうち (n=2,791)、保護者のインターネット使用時の機器について保護者全体で「スマートフォン」が99.3%と最も多い。「パソコン」が62.0%、「タブレット」が36.8%と続く。

表 19 保護者のインターネット使用時の機器 (子どもの学校種別) (複数回答)

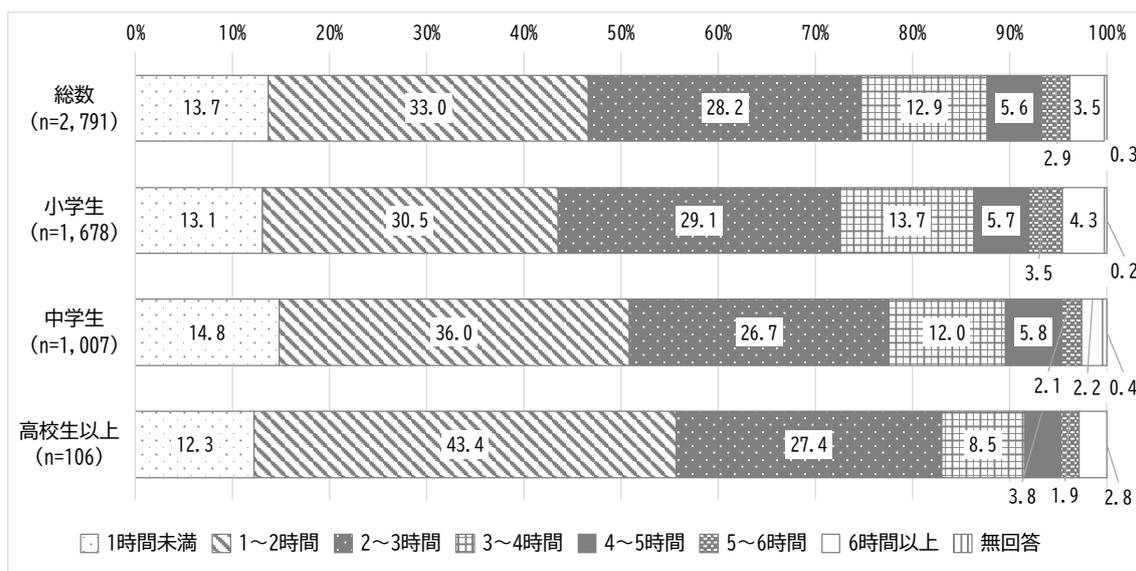
		スマートフォン	タブレット	パソコン	ゲーム機	携帯電話	テレビ
	n (人)	%	%	%	%	%	%
総数	2,791	99.3	36.8	62.0	18.0	1.2	43.7
小学生	1,678	99.0	38.2	62.6	21.2	1.3	45.9
中学生	1,007	99.7	34.7	60.7	13.0	1.0	40.7
高校生以上	106	100	34.0	65.1	15.1	0.9	37.7

(3) 保護者のインターネット使用時間

保護者における1日のインターネット使用時間について、保護者全体では「1~2時間」が33.0%と最も多い。

子どもの学校種別では、学校種が上がるごとに「1~2時間」が増加し、「3~4時間」以降を合計した割合が低下する。

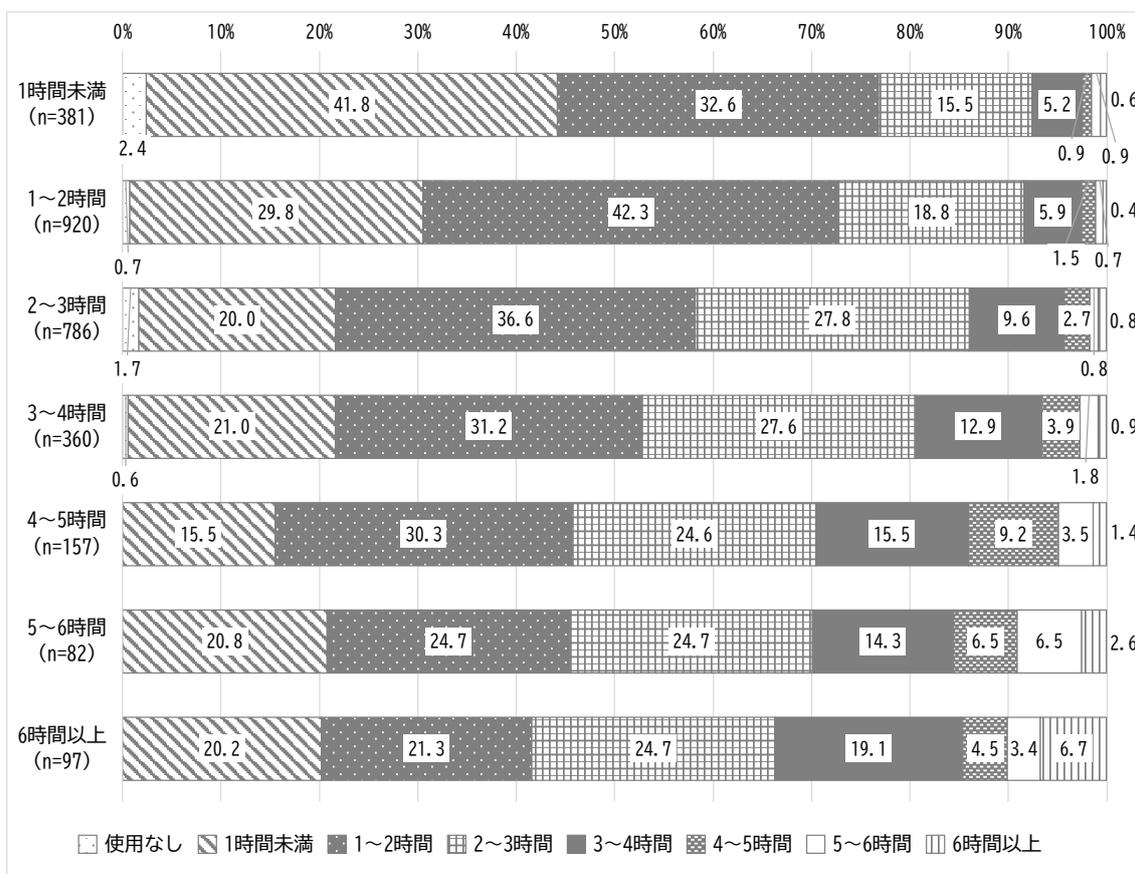
図 29 保護者のインターネット使用時間 (子どもの学校種別)



保護者の1日のインターネット使用時間と子どもの平日1日のインターネット使用時間との関連について図30に示す。

保護者の使用時間が1時間未満では、子どもの使用時間の「1時間未満」が41.8%であり、「3～4時間」以降の割合が7%である。一方、保護者の使用時間が6時間以上では、子どもの使用時間の「1時間未満」が20.2%であり、「3～4時間」以降の割合が33.7%である。

図30 保護者のインターネット使用時間と子どものインターネット使用時間との関連



2 子どものインターネット使用状況

すべての保護者（n=2,807）に子どものインターネット使用の有無を聞いた結果を表 20 に示す。子どもがインターネットを使用していると回答した保護者のうち（n=2,527）、子どもが使用しているインターネットサービス及び使用時の機器について表 21、表 22 に示す。子どもの平日及び休日における 1 日のインターネット使用時間について図 31-1、図 31-2 に示す。

表 20 子どものインターネット使用率（子どもの学校種別）

	n (人)	%
総数	2,527	90.0
小学生	1,425	84.5
中学生	996	98.2
高校生以上	106	99.1

表 21 子どものインターネットサービス使用状況（子どもの学校種別）（複数回答）

		オンラインゲーム	SMS	動画サイト	オンライン小説や漫画	情報やニュースなどの検索	メール	ブログ・掲示板	チャット・Skype・メッセージンジャー	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	2,527	67.0	45.0	90.7	10.0	37.8	16.9	3.2	5.1	2.7
小学生	1,425	61.5	20.1	90.2	2.9	21.8	8.6	0.5	3.2	3.7
中学生	996	73.4	75.5	91.1	17.2	56.2	24.5	4.6	6.6	1.0
高校生以上	106	81.1	93.4	92.5	37.7	79.2	55.7	26.4	16.0	4.7

表 22 子どものインターネット使用時の機器（子どもの学校種別）（複数回答）

		スマートフォン	タブレット	パソコン	ゲーム機	携帯電話	テレビ	その他
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%
総数	2,527	63.5	51.0	23.7	51.4	5.5	41.0	0.4
小学生	1,425	47.1	55.3	19.7	51.9	8.1	45.5	0.5
中学生	996	83.2	46.2	26.1	51.8	2.3	35.4	0.3
高校生以上	106	98.1	39.6	53.8	42.5	0.9	32.1	0.9

図 31-1 子どもの平日のインターネット使用時間（子どもの学校種別）

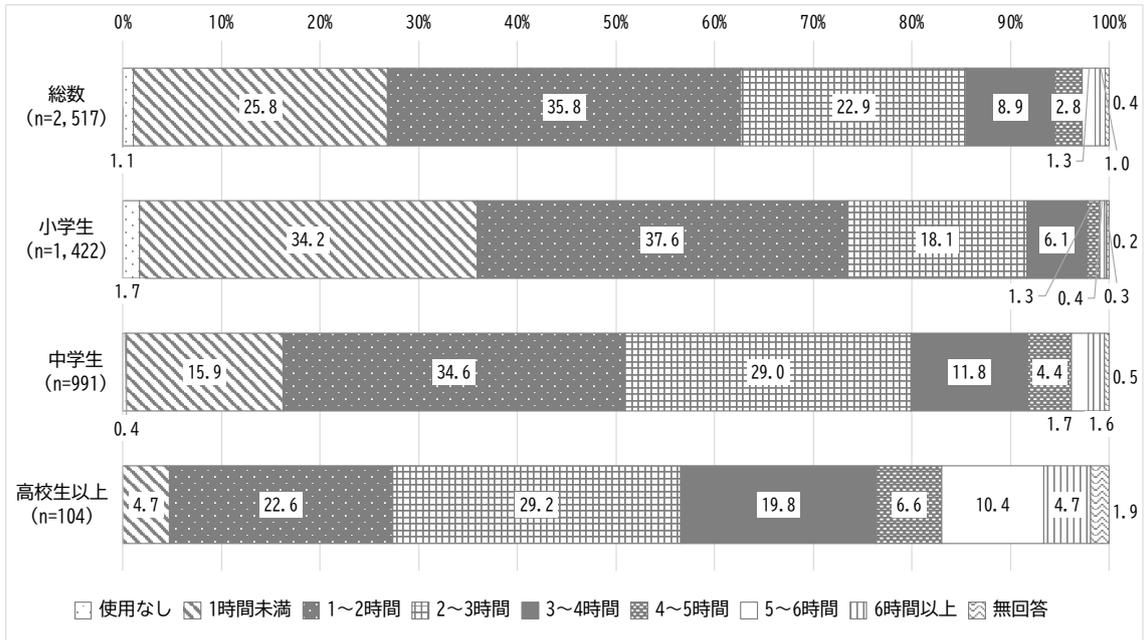
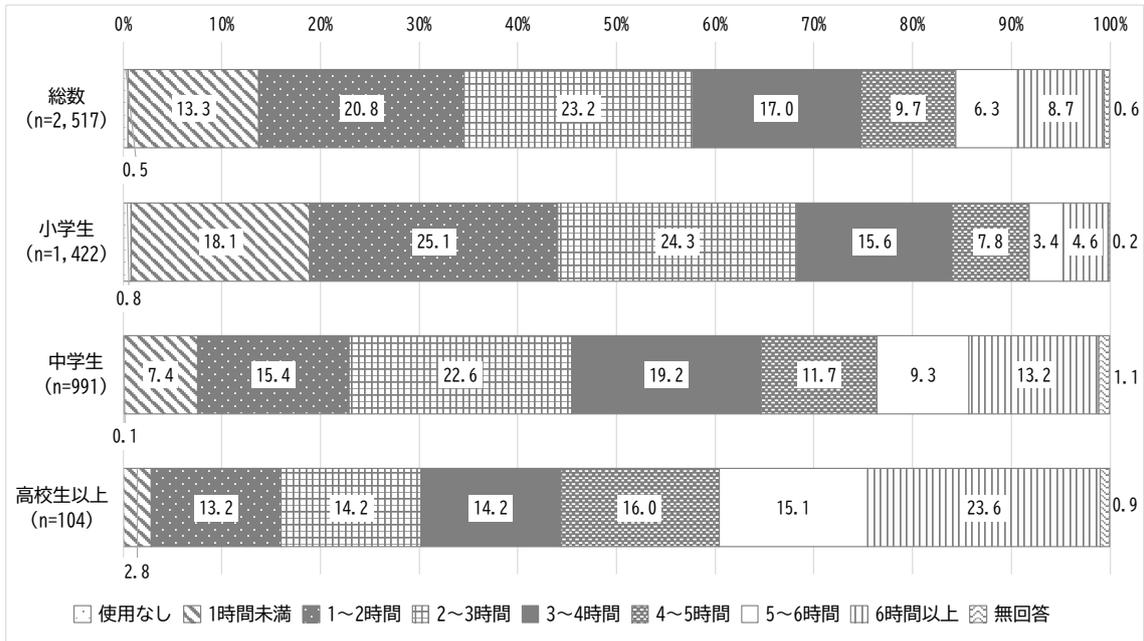


図 31-2 子どもの休日のインターネット使用時間（子どもの学校種別）



3 子どものオンラインゲーム使用状況

子どもがインターネットを使用している保護者のうち (n=2,527)、子どものオンラインゲーム使用率を表 23 に示す。子どもがオンラインゲームを使用していると回答した保護者のうち (n=1,313)、子どもが使用しているゲームのジャンルについて図 32 に示す。子どもの平日及び休日における 1 日のオンラインゲーム使用時間について図 33-1、図 33-2 に示す。子どものオンラインゲーム使用によるトラブルについて表 24 に示す。

表 23 子どものオンラインゲーム使用率 (子どもの学校種別)

	n (人)	%
総数	1,313	48.0
小学生	616	56.8
中学生	626	37.1
高校生以上	71	33.0

図 32 子どもがプレイしているゲームのジャンル (子どもの学校種別) (複数回答)

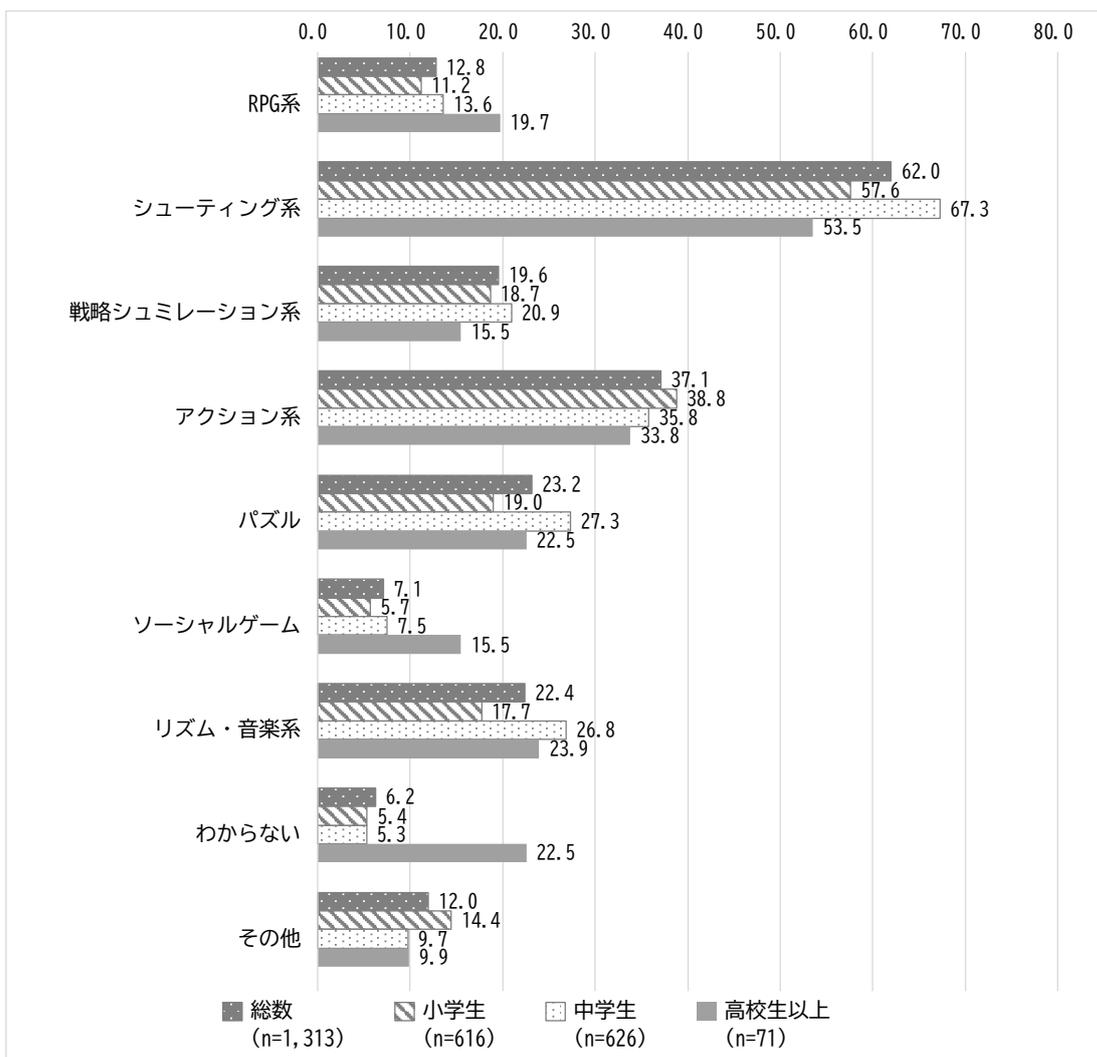


図 33-1 子どもの平日のオンラインゲーム使用時間（子どもの学校種別）

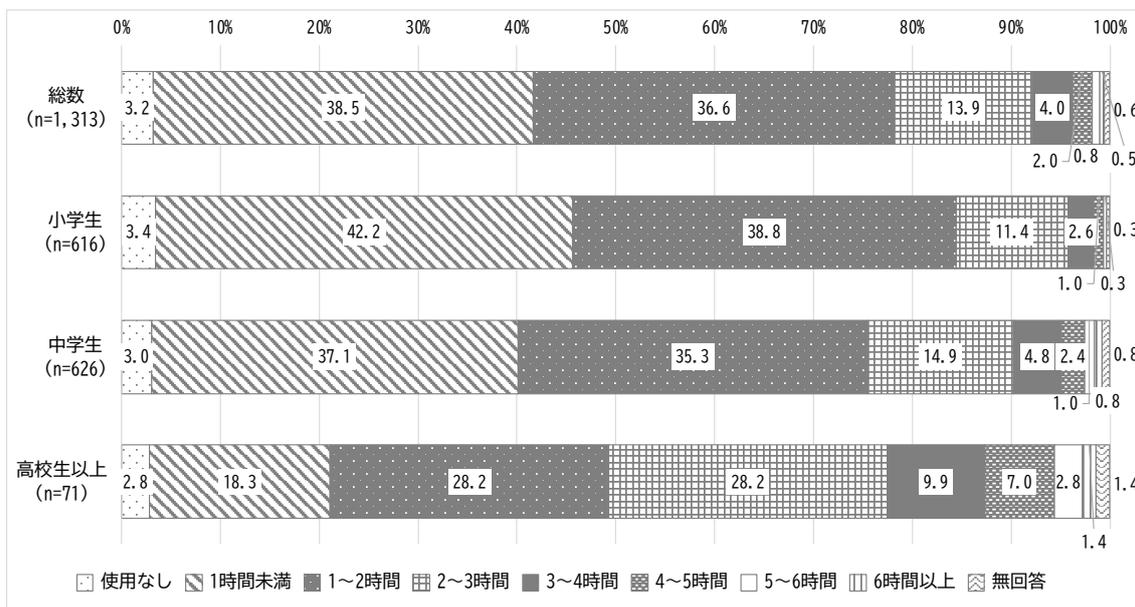


図 33-2 子どもの休日のオンラインゲーム使用時間（子どもの学校種別）

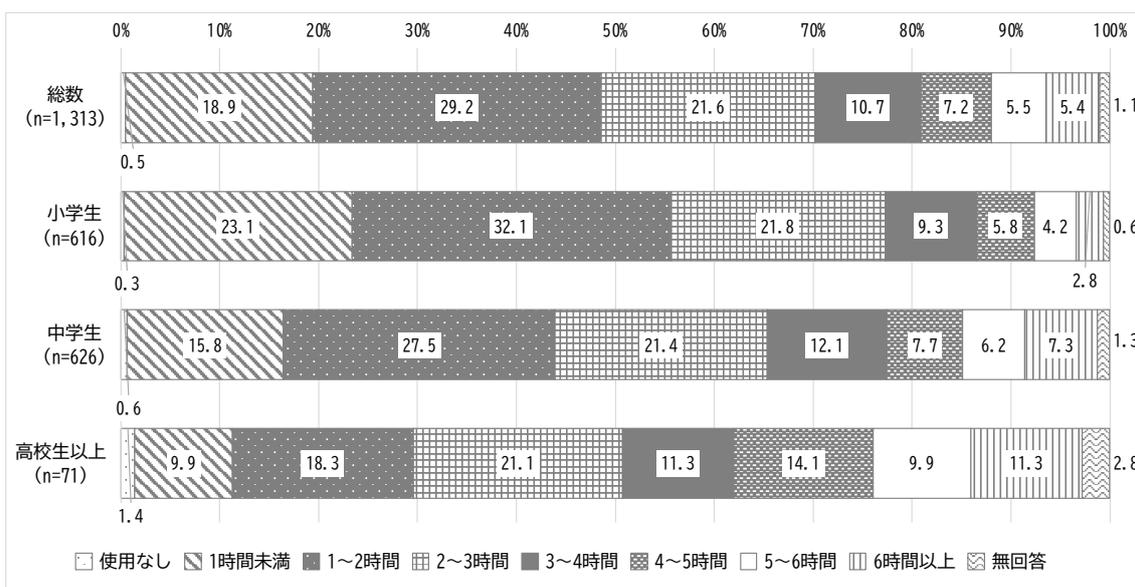


表 24 子どものオンラインゲーム使用によるトラブル（学校種別）（複数回答）

		トラブルにあった ことではない	知り合いとけんか になった	知り合いから仲間外 れにされた	他人を誹謗中傷した	他人から誹謗中傷 を受けた	他人から自分の写真 を送るよう要求された	高額 の課金をした	身に覚えのないお金 を請求された
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	1,313	82.5	6.9	5.3	3.6	5.6	0.1	2.0	0.2
小学生	616	83.9	7.5	6.0	3.7	6.5	-	0.5	-
中学生	626	80.8	6.9	5.1	3.7	5.4	-	3.4	0.3
高校生以上	71	84.5	1.4	1.4	1.4	-	1.4	2.8	-

4 子どものSNS 使用状況

子どもがインターネットを使用している保護者のうち (n=2,527)、子どものSNS 使用率を表 25 に示す。子どもが SNS を使用していると回答した保護者のうち (n=1,027)、子どもが使用している SNS のアプリについて図 34 に示す。子どもの SNS 使用によるトラブルについて表 26 に示す。

表 25 子どもの SNS 使用率 (子どもの学校種別)

	n (人)	%
総数	1,027	40.6
小学生	233	16.4
中学生	698	70.1
高校生以上	96	90.6

図 34 子どもが使用しているアプリ (子どもの学校種別) (複数回答)

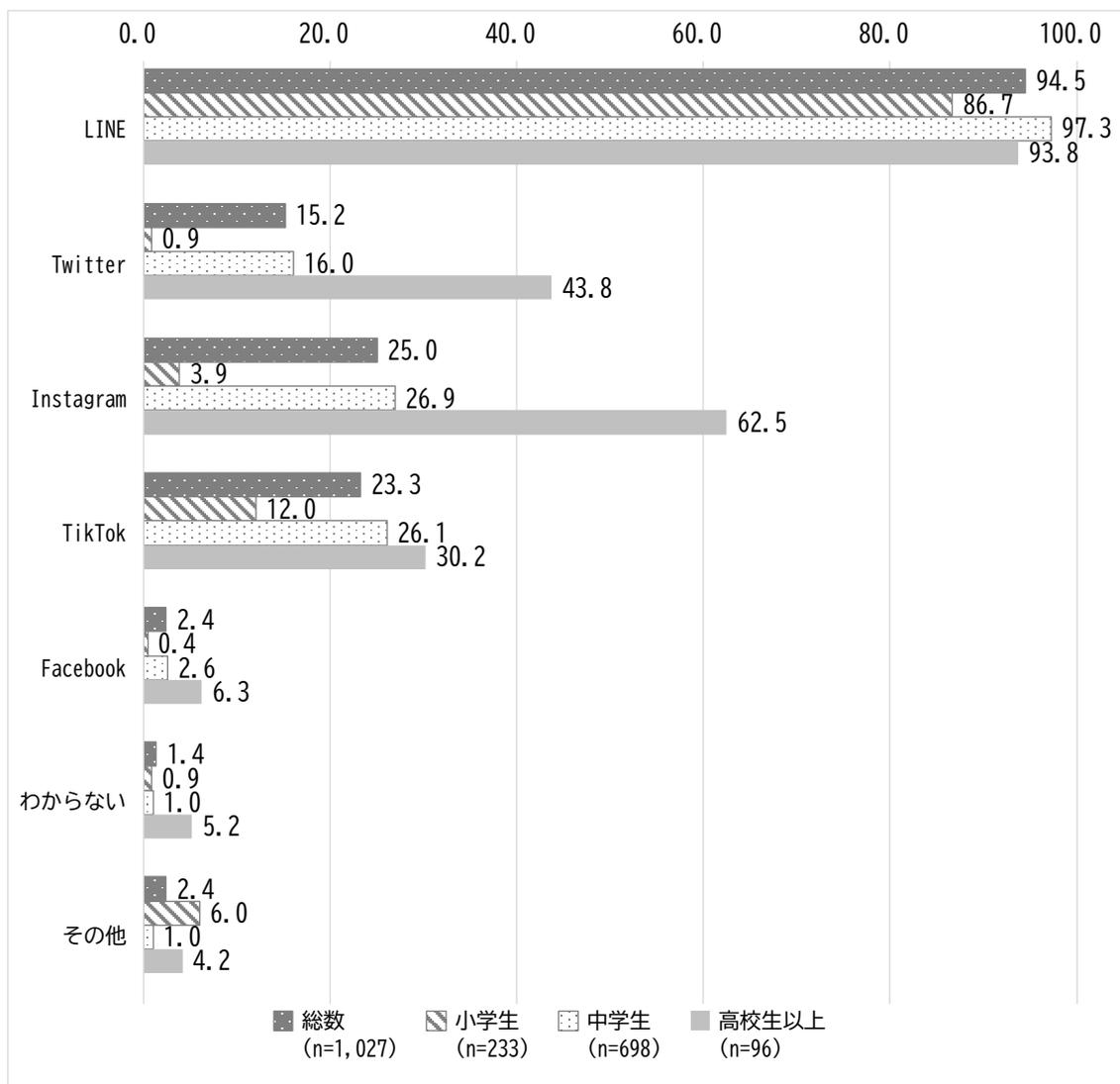


表 26 子どもの SNS 使用によるトラブル（学校種別）（複数回答）

		トラブルにあった ことはない	知り合いとけんか になった	知り合いから仲間外 れにされた	他人を誹謗中傷した	他人から誹謗中傷 を受けた	他人から自分の写真 を送るよう要求された	高額 の課金をした	身に覚えのないお金 を請求された
	n (人)	%	%	%	%	%	%	%	%
総数	1,027	86.8	4.8	2.6	1.7	3.3	0.5	0.4	0.3
小学生	233	90.6	4.7	1.7	0.9	1.7	-	-	-
中学生	698	85.8	5.2	3.2	1.7	4.2	0.6	0.6	0.3
高校生以上	96	84.4	2.1	1.0	3.1	1.0	1.0	-	1.0

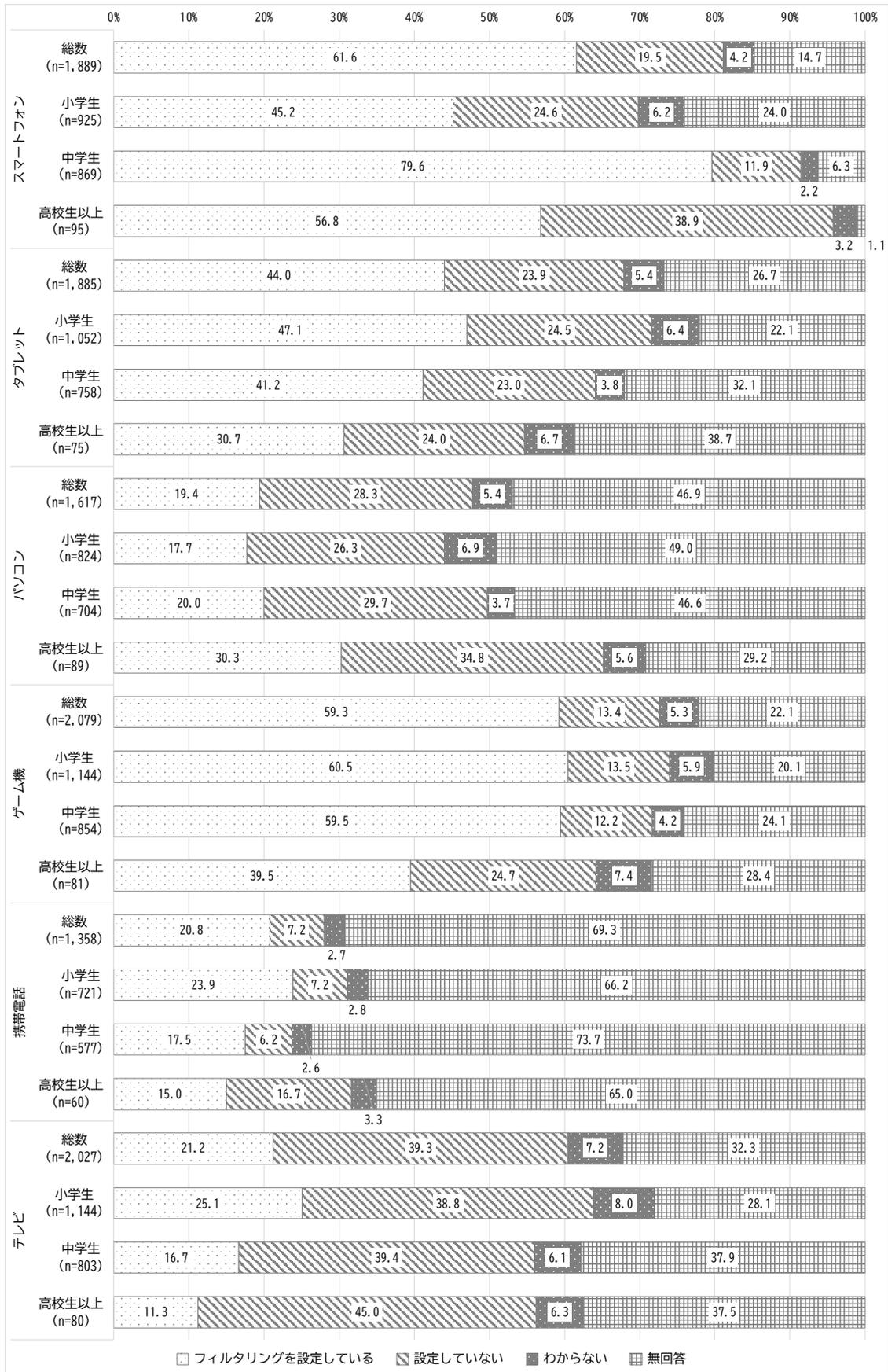
5 フィルタリング設定の状況

子どもがインターネットを使用している保護者（n=2,527）のうち、子どもの端末におけるフィルタリング設定の有無を聞いた結果（回答のうち、それぞれの機器を「使用していない」を除く）を図 35 に示す。

「スマートフォン」について 61.6%がフィルタリング設定をしている。「ゲーム機」について 59.3%がフィルタリング設定をしている。

子どもの学校種別では「スマートフォン」について小学生の保護者で 45.2%、中学生の保護者で 79.6%、高校生以上で 56.8%が設定している。

図 35 フィルタリング設定の有無（学校種別）（次ページに記載）

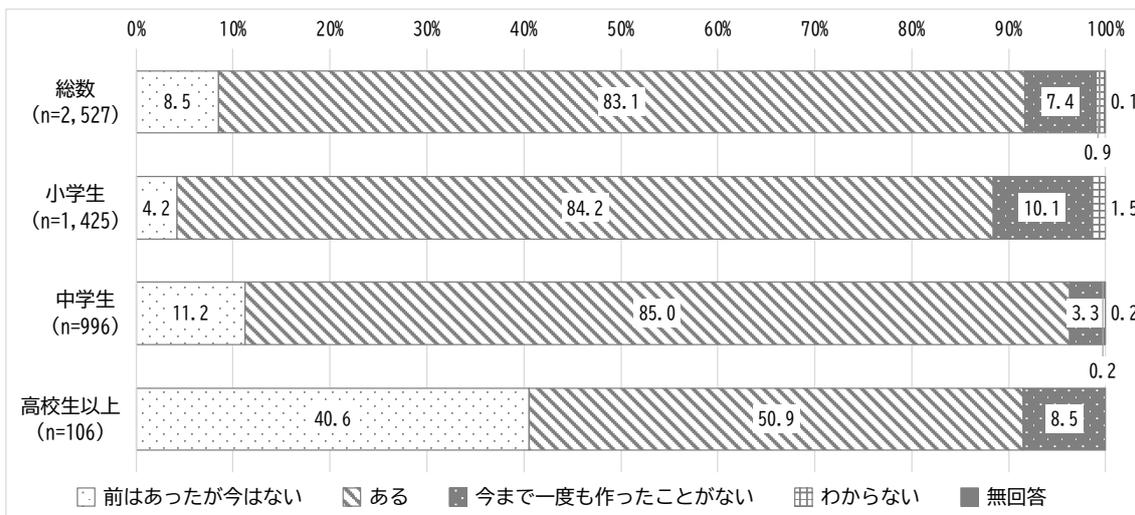


6 家庭内ルール状況

(1) 家庭内ルールの有無

子どもがインターネットを使用している保護者のうち (n=2,527)、子どものインターネット使用に関する家庭内ルールの有無を聞いた結果、保護者全体で「ある」が83.1%である。子どもが高校生以上の保護者では「ある」が50.9%と他の学校種より低い。

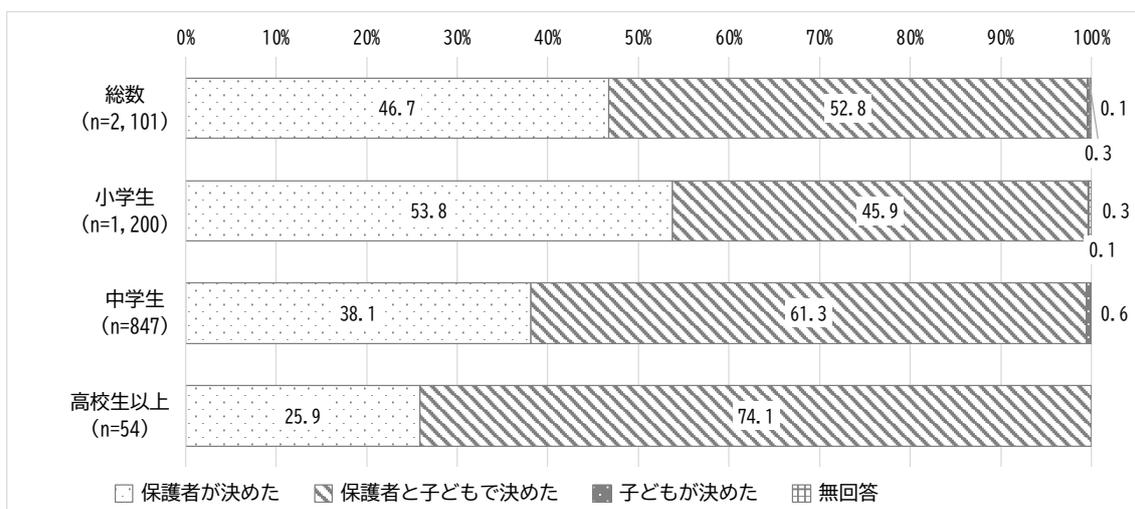
図 36 インターネットに関する家庭内ルール (学校種別)



(2) ルールの決め方

家庭内ルールが「ある」と回答した人 (n=2,101) のうち、保護者全体で「保護者が決めた」が46.7%であり、「保護者と子どもで決めた」が52.8%である。学校種が上がるごとに「保護者と子どもで決めた」の割合が高くなる。

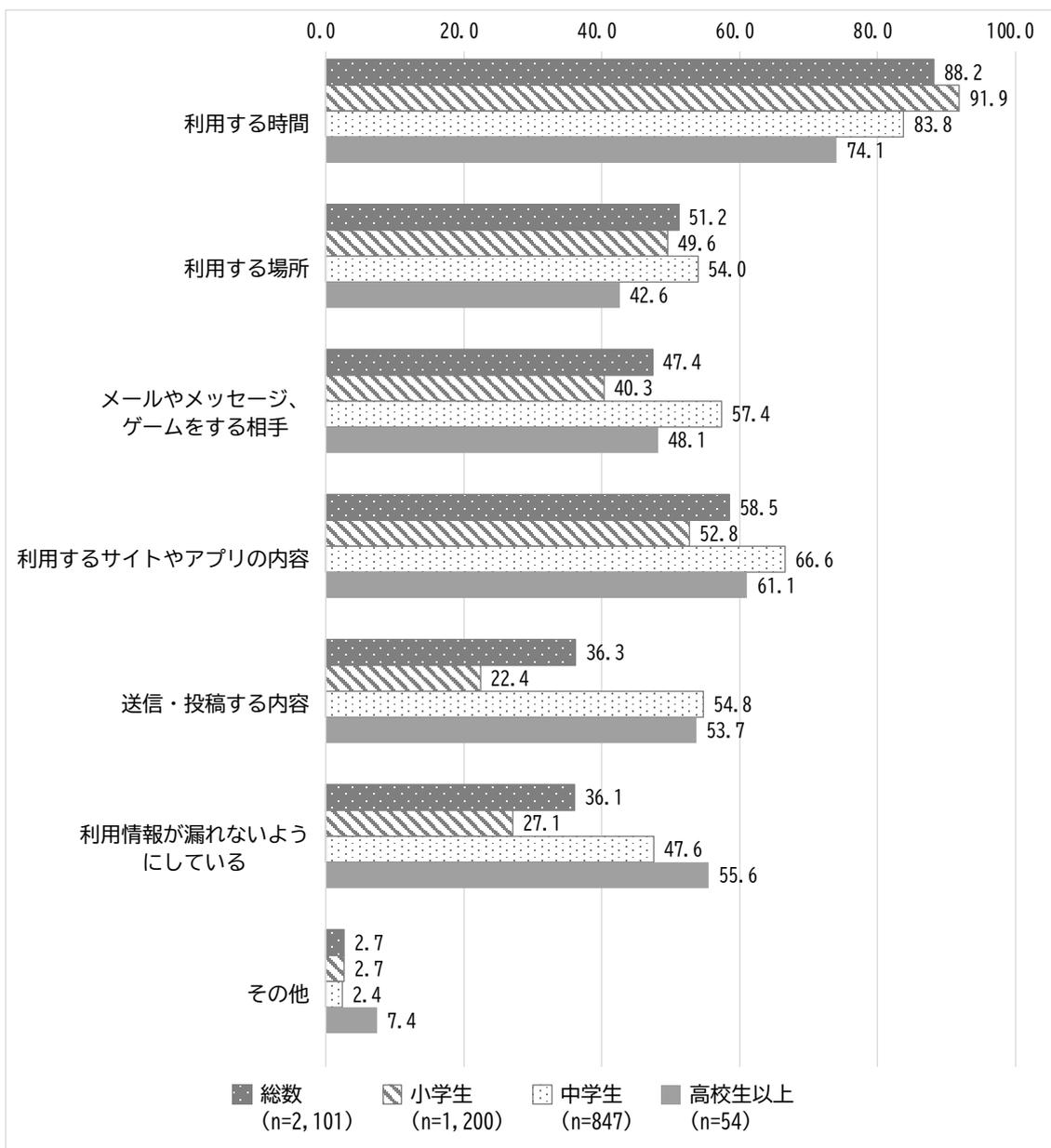
図 37 家庭内ルールの決め方 (学校種別)



(3) ルールの内容

家庭内ルールが「ある」と回答した人 (n=2,101) のうち、家庭内ルールの内容について保護者全体では「利用する時間」が88.2%と最も多い。次に「利用するサイトやアプリの内容」が58.5%、「利用する場所」が51.2%と続く。

図 38 家庭内ルールの内容 (学校種別) (複数回答)



(4) ルールを守れているか

家庭内ルールが「ある」と回答した人 (n=2,101) のうち、子どもがルールをどのくらい守れているかについて保護者全体で「だいたい守れている」が70.8%である。「ほとんど守れていない」「あまり守れていない」を合計すると11.5%である。

ルールの決め方別では、「保護者が決めた」と回答した人のうち、「だいたい守れている」が68.9%であるのに対し、「保護者と子どもで決めた」が72.7%とやや高い。

ルールの内容別では、「利用する時間」のみ「だいたい守れている」が69.9%と7割を下回る。

図 39-1 ルールを守れているか (学校種別)

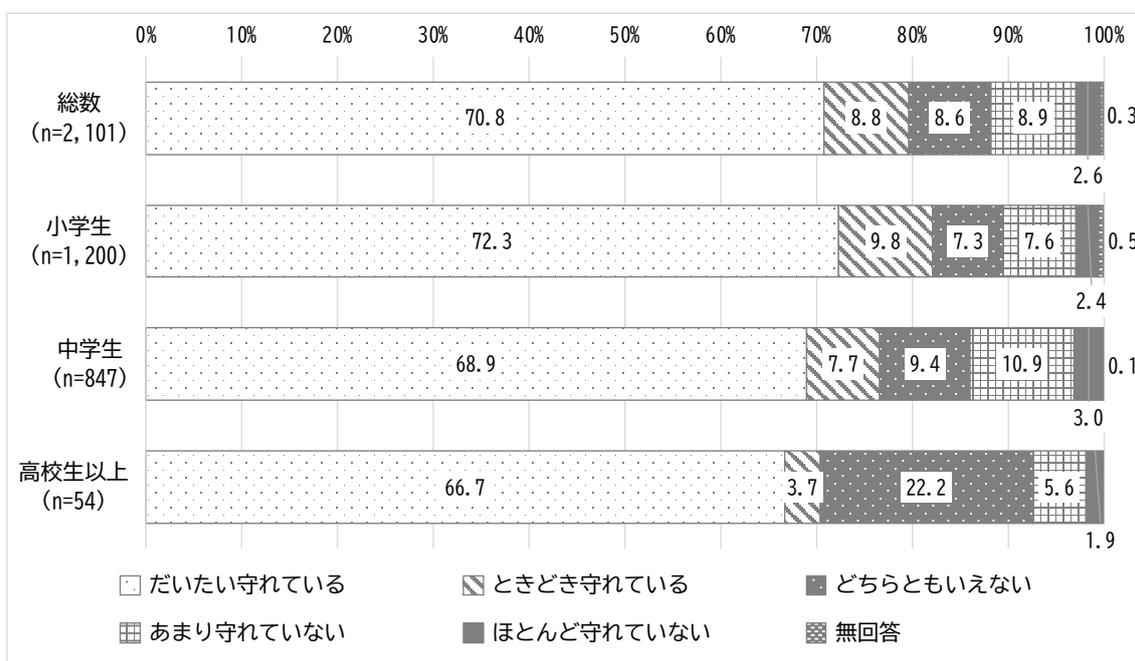


図 39-2 ルールを守れているか (決め方別)

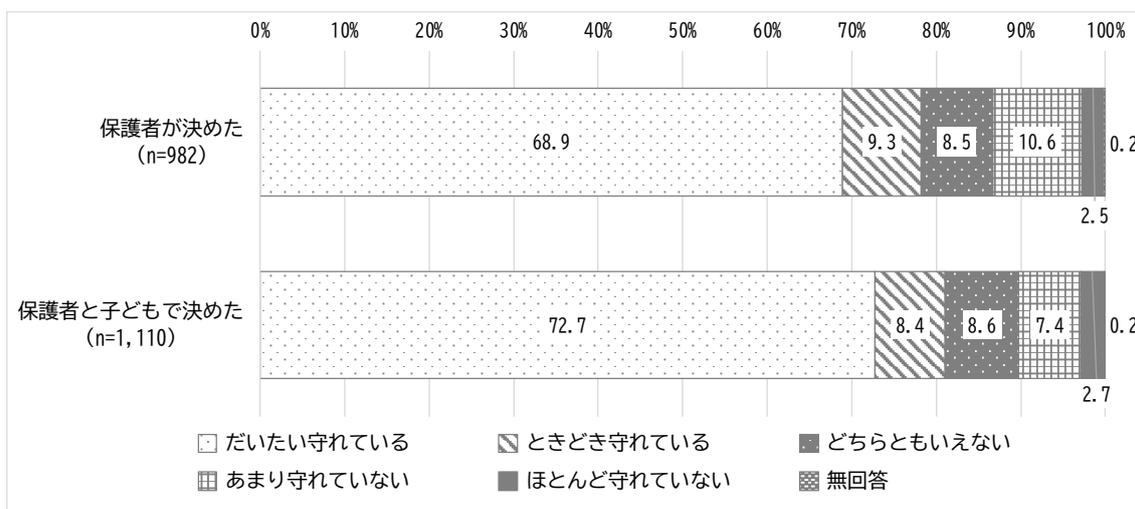
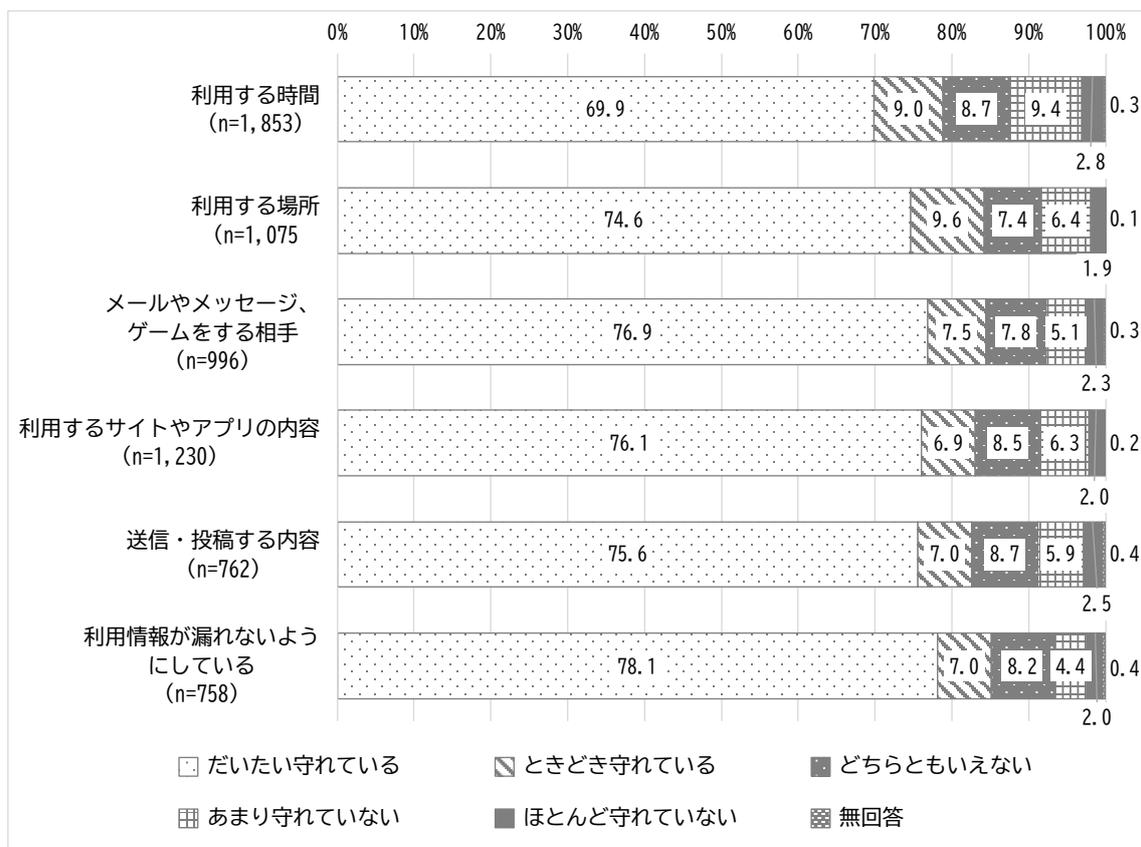
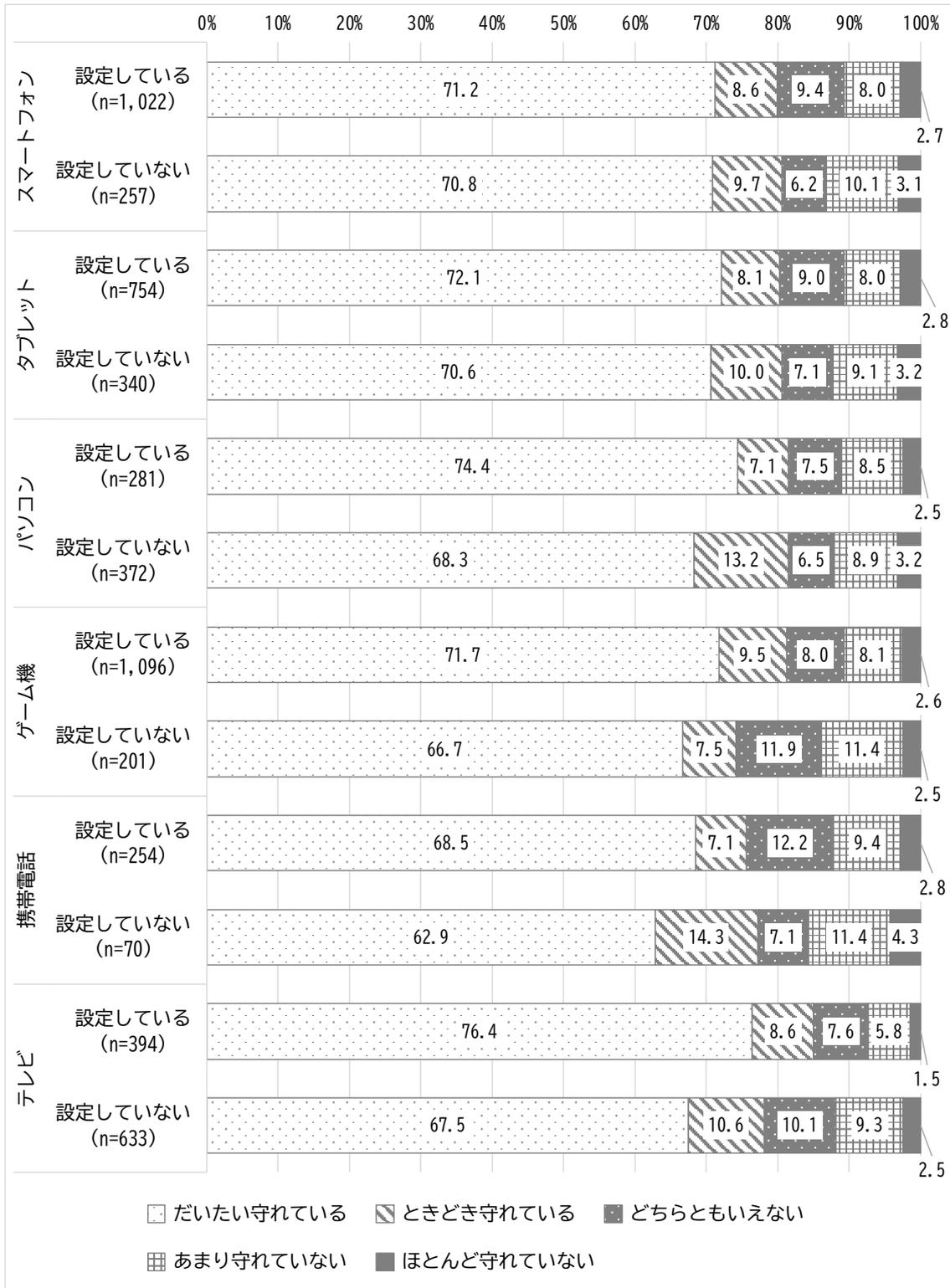


図 39-3 ルールを守れているか（ルール内容別）



フィルタリング設定の有無とルールを守れているかの関連について図 40 に示す。パソコン、ゲーム機、携帯電話、テレビにおいて、「設定している」方が「設定していない」より「だいたい守れている」の割合が高い。

図 40 フィルタリング設定の有無とルールを守れているかの関連



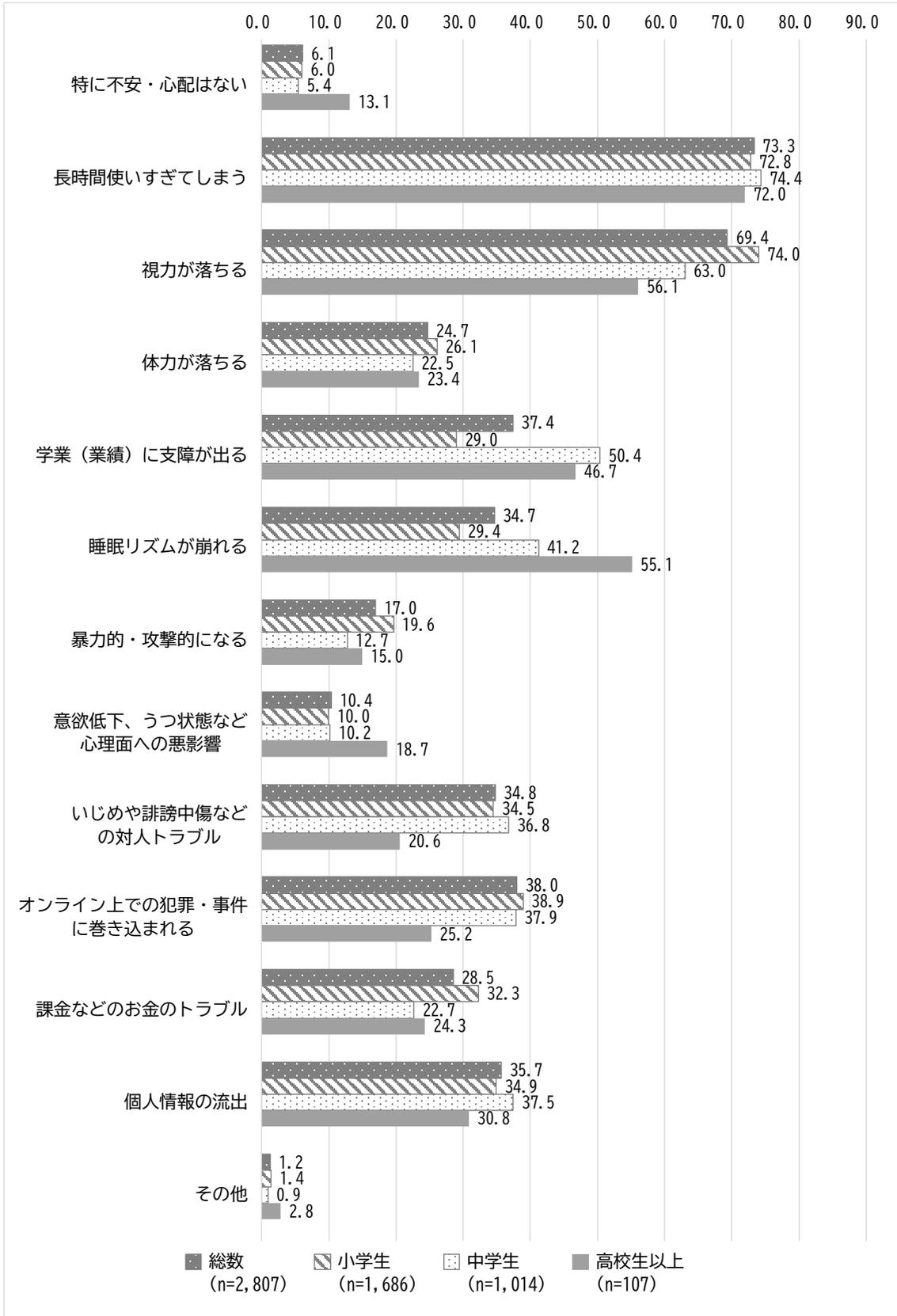
7 子どものインターネット使用に関する認識

(1) 子どものインターネット使用についての心配・不安

すべての保護者（n=2,807）に、子どものインターネット使用についての不安・心配を聞いた結果、保護者全体では「長時間使いすぎてしまう」が73.3%と最も多く、「視力が落ちる」が69.4%、「オンライン上での犯罪・事件に巻き込まれる」が38.0%と続く。

子どもの学校種別では、子どもが小学生の保護者では「視力が落ちる」が74.0%と最も多く、「長時間使いすぎてしまう」が72.8%、「オンライン上での犯罪・事件に巻き込まれる」が38.9%と続く。子どもが中学生の保護者では「長時間使いすぎてしまう」が74.4%と最も多く、「視力が落ちる」が63.0%、「学業（業績）に支障が出る」が50.4%と続く。子どもが高校生以上の保護者では「長時間使いすぎてしまう」が72.0%と最も多く、「視力が落ちる」が56.1%、「睡眠リズムが崩れる」が55.1%と続く。

図 41 心配・不安の内容（学校種別）（複数回答）

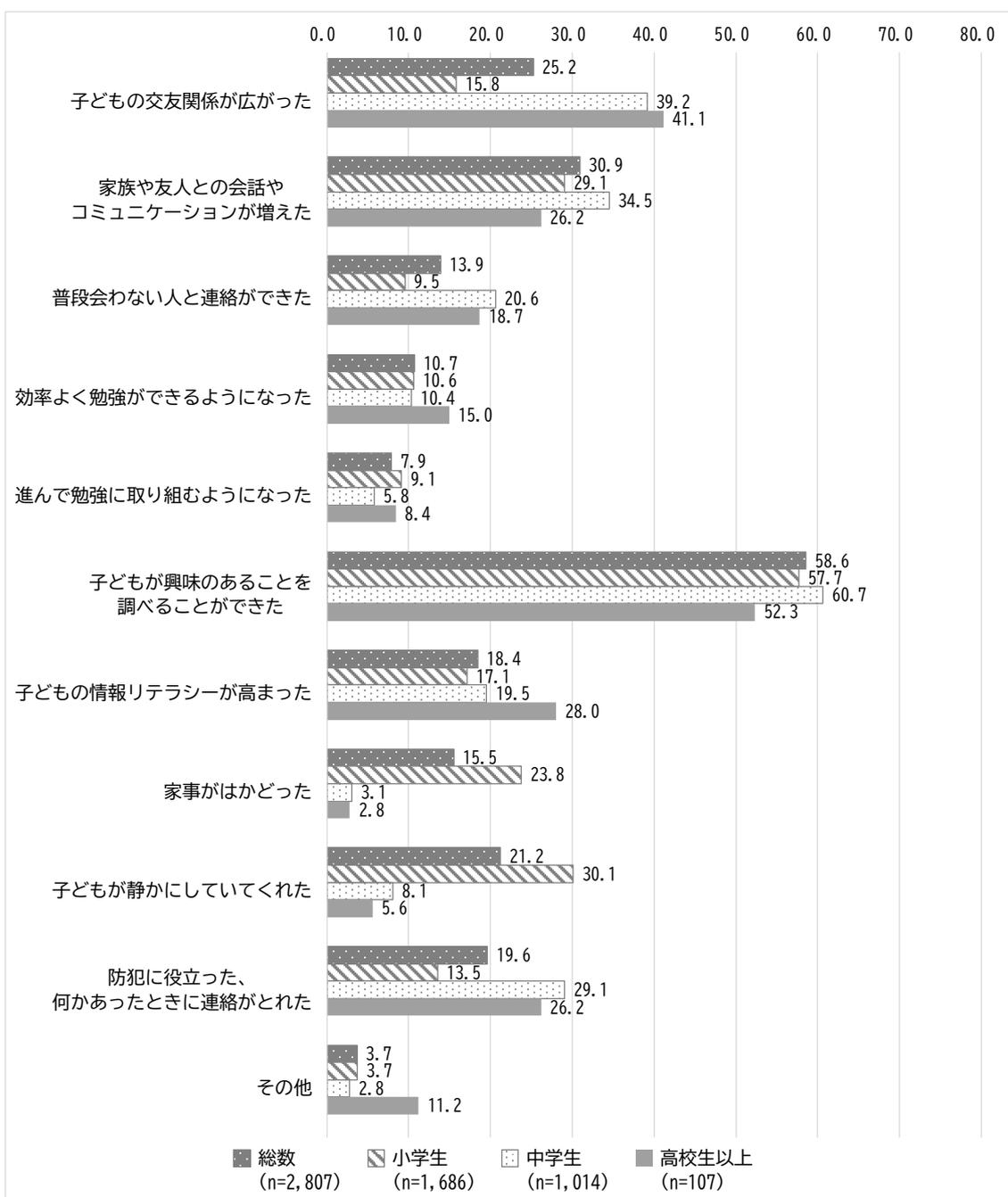


(2) 子どものインターネット使用による良い点

すべての保護者（n=2,807）に子どものインターネット使用による良い点を聞いた結果、保護者全体で「子どもが興味のあることを調べることができた」が58.6%と最も多い。

学校種別でも、いずれも「子どもが興味のあることを調べることができた」が最も多く、子どもが中学生、高校生以上の保護者で「子どもの交友関係が広がった」が次に多い。子どもが小学生の保護者では「子どもが静かにしてくれた」が30.1%と次に多い。

図 42 子どものインターネット使用による良い点（学校種別）（複数回答）



(3) 危険性等に関する学習

ア 危険性等に関する学習経験の有無

すべての保護者 (n=2,807) にインターネット使用の危険性等に関する学習経験について聞いた結果、保護者全体では「ない」が12.0%である。学習経験がある場合の学習手段としては「学校から配布された啓発資料など」が55.8%と最も多く、「テレビや本・パンフレットなど」が36.6%、「インターネット」が36.6%と続く。

子どもの学校種別では、いずれも学習手段として「学校から配布された啓発資料など」が最も多い。子どもが小学生の保護者では「インターネット」「テレビや本、パンフレットなど」が続く。子どもが中学生の保護者では「学校の保護者会やPTAの会合など」「テレビや本・パンフレットなど」と続く。子どもが高校生以上の保護者では「学校の保護者会やPTAの会合など」「インターネット」と続く。

学習経験の有無別に家庭内ルールの有無を見ると、学習経験の有無によって家庭内のルールの有無に大きな違いは見られない。

図 43 学習経験と学習手段（子どもの学校種別）（複数回答）

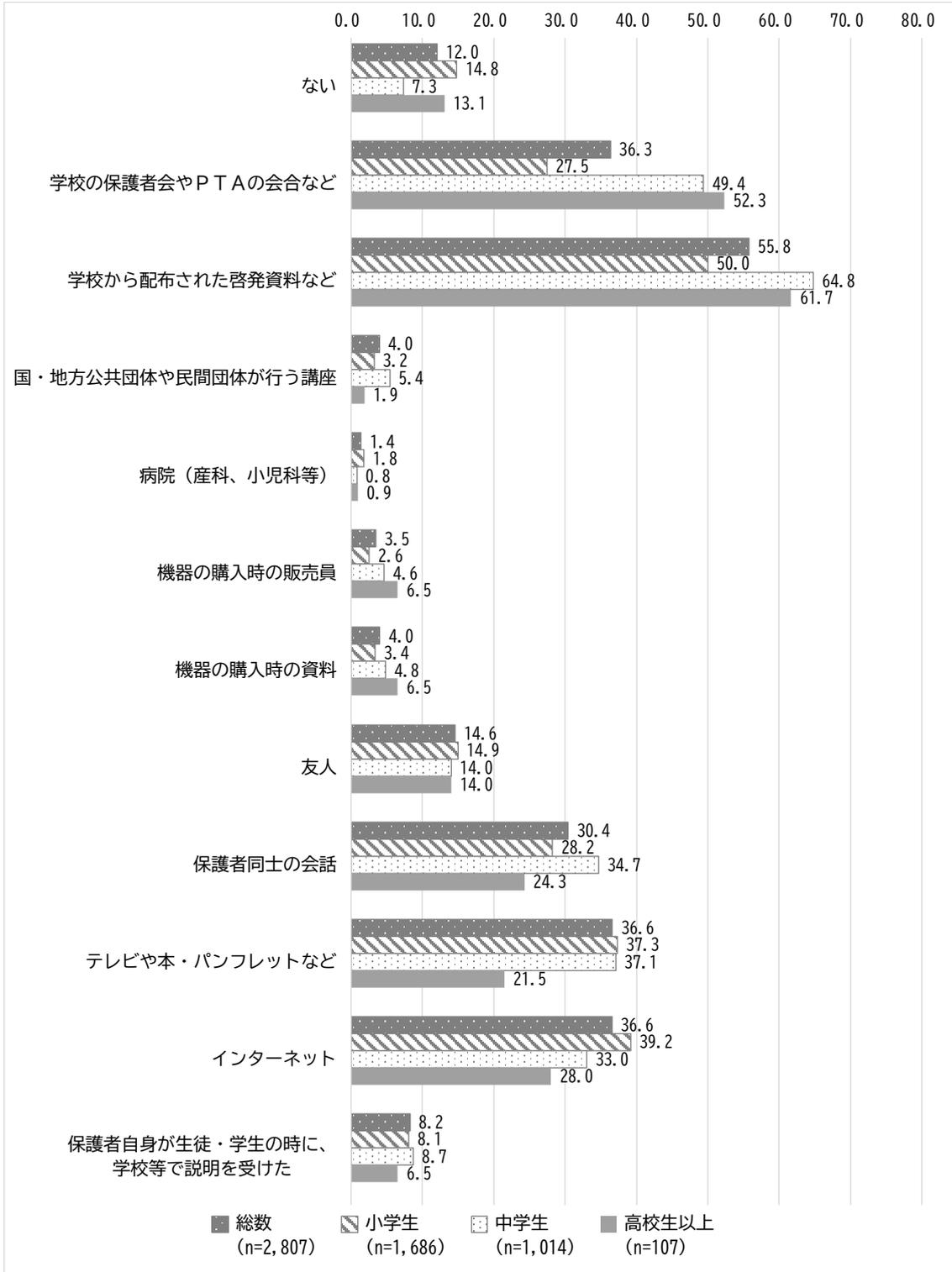
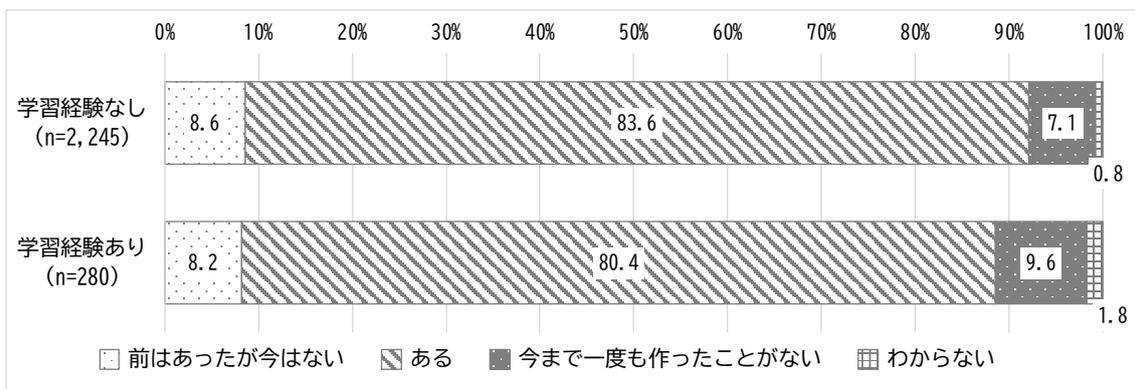


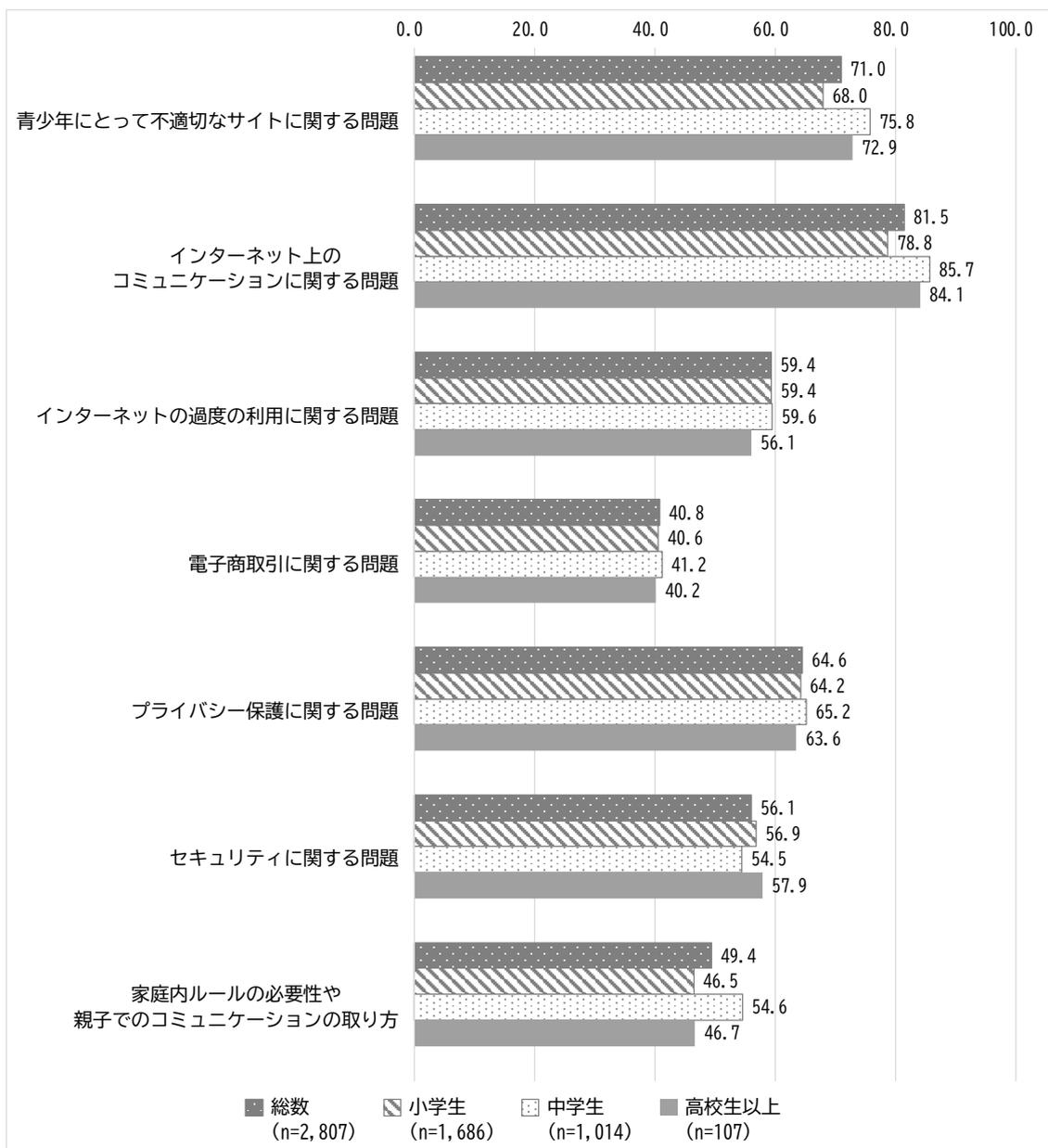
図 44 家庭内ルールの有無（学習経験の有無別）



イ 学習したテーマ

すべての保護者（n=2,807）に学習したテーマを聞いた結果、保護者全体で「インターネット上のコミュニケーションに関する問題」（例：他人とのトラブル、誹謗中傷等）が81.5%と最も多い。次に「青少年にとって不適切なサイトに関する問題」（例：薬物など違法情報に関するサイトやアダルトサイト、出会い系サイト等）が71.0%、「プライバシー保護に関する問題」（例：個人情報やパスワードの流出等）が64.6%と続く。

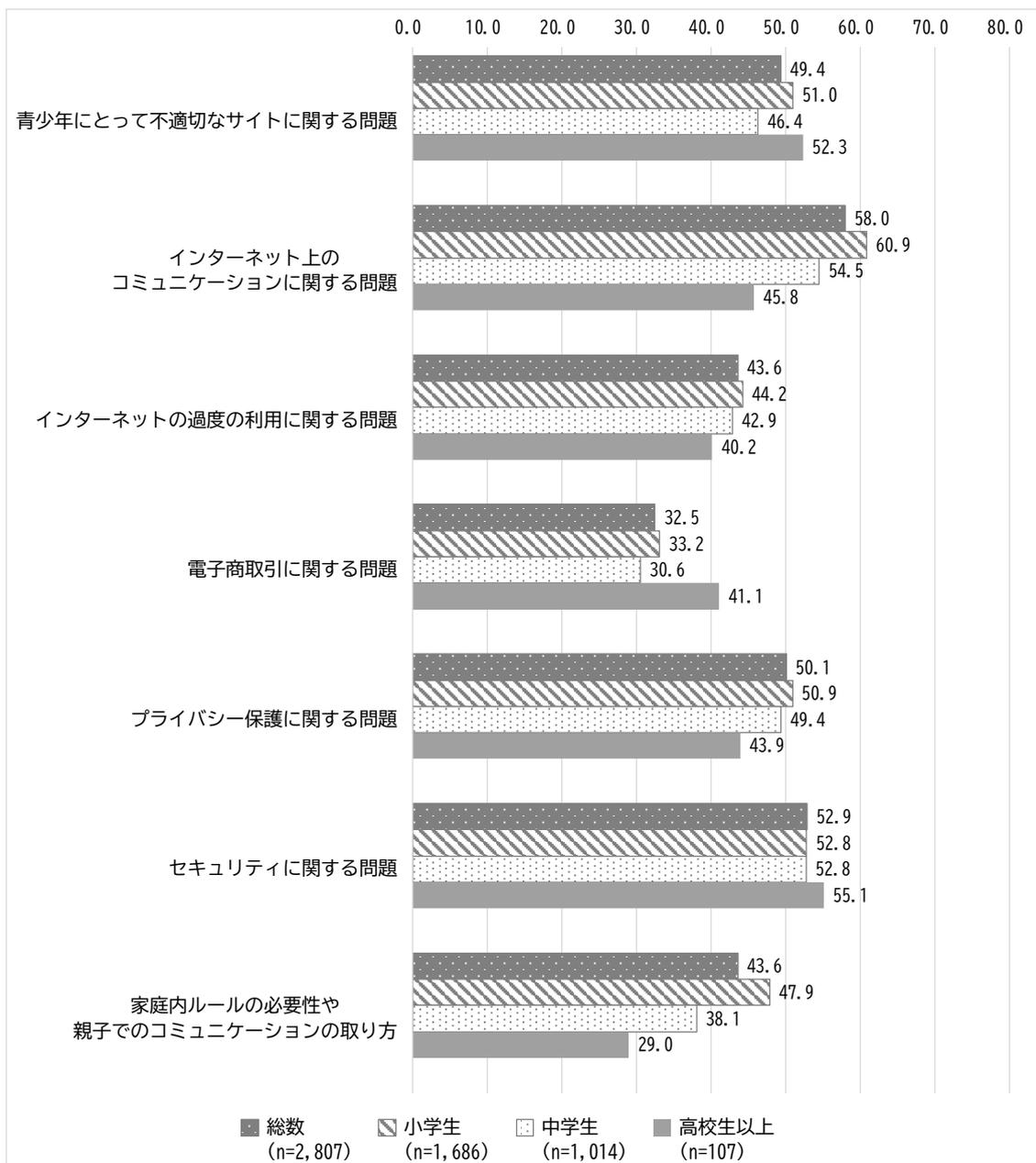
図 45 学習したテーマ（子どもの学校種別）（複数回答）



ウ 学習を希望するテーマ

すべての保護者（n=2,807）に今後学習したいテーマを聞いた結果、保護者全体で「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58.0%と最も多い。その他のテーマについても4～5割程度の希望がある。

図 46 学習を希望するテーマ（子どもの学校種別）（複数回答）



8 保護者の希望する体験活動

すべての保護者（n=2,807）に子どもにしてもらいたい体験活動を聞いた結果、保護者全体では「キャンプ、登山、川遊び、釣り」が75.5%と最も多い。

子どもの学校種別では、いずれも「キャンプ、登山、川遊び、釣り」が最も多い。子どもが小学生の保護者では「収穫、田植えなどの農業体験」「音楽・演劇・古典芸能の観賞又は体験」と続く。子どもが中学生の保護者では「音楽・演劇・古典芸能の観賞又は体験」「動植物園・水族館・博物館・美術館の見学」と続く。子どもが高校生以上の保護者では「音楽・演劇・古典芸能の観賞又は体験」「ボランティア」と続く。

図 47 保護者の希望する体験活動

