

3 調査結果の概要 ※表内の網掛け部分は最も高い割合を示している。

(1) 生成A Iの利用状況（児童・生徒）

■20ページ 「生成A Iの利用状況（学校種別）」

学校種	生成A Iの利用状況の割合（％）	
	① 使ったことがある	② 使ったことがない
全体	16.9	83.1
小学校	13.7	86.3
中学校	21.5	78.5
高等学校	29.7	70.3
特別支援学校	8.7	91.3

高等学校の生徒で約3割の生徒が「①使ったことがある」という結果となった。生成A Iが子供の生活に溶け込みつつあることが伺える。

(2) ゲームに関する調査（児童・生徒）

■12ページ 「ゲームでの課金の有無（学校種別）」

※ 調査対象期間は4月から11月までの約8か月間である。

学校種	ゲームでの課金の有無の割合（％）	
	① ある	② ない
全体	28.2	71.8
小学校	23.9	76.1
中学校	35.0	65.0
高等学校	44.2	55.8
特別支援学校	17.5	82.5

■14ページ 「ゲームでの課金金額（学校種別）」

学校種	ゲームでの課金金額の割合（％）							
	① 999円 以下	② 1,000 ～ 2,999 円	③ 3,000 ～ 4,999 円	④ 5,000 ～ 9,999 円	⑤ 10,000 ～ 49,999 円	⑥ 50,000 ～ 99,999 円	⑦ 10万円 以上	⑧ 課金して いない
全体	19.9	21.6	13.1	9.8	12.1	2.5	2.8	18.2
小学校	25.1	25.0	13.3	8.9	8.8	1.7	1.9	15.2
中学校	14.8	18.6	13.3	10.4	13.0	2.5	3.1	24.4
高等学校	12.3	16.0	12.9	12.0	20.8	5.1	4.9	15.9
特別支援学校	18.1	19.0	8.6	8.6	11.4	1.9	2.9	29.5

※ 割合は小点第2位を四捨五入しているため、内訳合計が100%にならない場合がある。

児童・生徒の約3割が課金した経験があり、全体で最も高い課金金額の割合は、8か月間で「1,000円～2,999円」となった。

(3) 熱中しているものの有無に関する調査（児童・生徒）【新規調査項目】

■22ページ「学校の部活動や習い事以外で熱中しているものの有無（学校種別）」

学校種	熱中しているものの有無の割合（％）	
	① ある	② ない
全体	65.3	34.7
小学校	62.8	37.2
中学校	74.0	26.0
高等学校	67.6	34.4
特別支援学校	55.1	44.9

■24, 25ページ「熱中している内容（学校種別）」

学校種	熱中している内容（％）の割合															
	① ゲーム (スマホ・タブレット)	② 動画視聴 (スマホ・タブレット)	③ 動画配信 (スマホ・タブレット)	④ SNS (スマホ・タブレット)	⑤ ゲーム (ゲーム専用機・パソコン)	⑥ テレビ視聴	⑦ お絵描きイラスト	⑧ 楽器演奏	⑨ ペット・動物飼育	⑩ 工芸・手芸	⑪ ボードゲーム・カードゲーム	⑫ 読書	⑬ 料理・お菓子作り	⑭ スポーツ	⑮ 外遊び	⑯ サイクリング・バイク・自動車
全体	43.6	41.6	5.5	15.3	28.5	18.0	23.4	11.7	10.5	16.2	11.4	22.2	13.8	33.7	20.9	9.5
小学校	43.5	32.9	4.7	7.3	27.1	17.8	24.5	10.2	11.7	21.5	14.8	24.3	15.0	36.3	25.5	10.5
中学校	45.5	55.6	6.8	29.9	33.6	21.0	21.9	14.6	8.5	8.1	7.0	20.8	12.8	34.8	15.2	7.9
高等学校	42.4	52.9	6.5	28.6	26.5	10.8	22.0	14.4	9.9	7.2	5.0	16.7	11.4	23.1	10.0	8.4
特別支援学校	38.1	55.3	6.0	11.8	24.5	23.3	19.9	10.0	6.6	11.2	5.4	15.7	10.3	20.2	17.5	6.6

熱中しているものが「ある」と回答した児童・生徒は全体で65.3%という結果になった。また、熱中している内容については、スマートフォン等を用いた「ゲーム」や「動画視聴」の割合が高い結果となった。

スマートフォンの適切な関わり方について、教材等を利用し、考えさせる機会をつくる必要がある。

(4) インターネットでの知らない人とのやりとり (児童・生徒)

■27ページ「インターネットでの知らない人とのやりとり (学校種別)」

学校種	インターネットでの知らない人とのやりとりの割合 (%)					
	①「いいね」ボタンを押したことがある	②感想・コメントを書き込んだことがある	③DM等やりとりしたことがある	④直接会ったことがある	⑤やりとりしたことはない	⑥わからない
全体	39.6	18.9	12.0	3.3	47.9	13.3
小学校	29.0	11.7	4.2	1.4	56.9	16.5
中学校	62.2	33.2	23.2	4.4	31.8	5.8
高等学校	65.8	35.5	36.7	12.5	23.8	5.1
特別支援学校	19.0	11.3	6.5	1.8	57.6	23.3

※複数回答のため、回答割合の合計が100%を超えた数値となる。

■29ページ「やりとりのきっかけは、どのような話題か (学校種別)」

※本設問は「③DM等やりとりしたことがある」及び「④直接会ったことがある」と回答した児童・生徒が回答対象である。

学校種	やりとりのきっかけは、どのような話題かの割合 (%)							
	①芸能人やユーチューバー等の話	②ファッションやブランドの話	③アニメや漫画の話	④部活や習い事の話	⑤受験や試験等の勉強の話	⑥ゲーム(スマホ用・家庭用・パソコン・ゲームセンター)の話	⑦友だち等募集の話	⑧その他
全体	26.6	6.3	26.5	16.9	10.9	41.6	14.5	10.1
小学校	24.2	5.7	19.3	10.7	8.6	45.6	18.2	9.6
中学校	26.7	5.3	29.3	27.2	11.2	39.2	13.9	8.6
高等学校	27.1	8.1	29.1	10.3	12.8	41.9	12.1	11.1
特別支援学校	40.0	4.4	24.4	11.1	4.4	33.3	17.8	20.0

4割の児童・生徒がインターネットで知らない人とやりとりをしたことがあると回答した。やりとりのきっかけは「⑥ゲームの話」が高い結果となった。ゲームを通じてトラブルに巻き込まれることのないようにする必要がある。

(5) インターネット利用時のトラブルや嫌な思いに関する調査（児童・生徒）

■41ページ「インターネット利用時のトラブルや嫌な思い（学校種別）」

学校種	インターネット利用時の トラブルや嫌な思いの経験の有無の割合（％）	
	① ある	② ない
全体	7.7	92.3
小学校	7.8	92.2
中学校	7.1	92.9
高等学校	9.3	90.7
特別支援学校	5.7	94.3

■43ページ「トラブルや嫌な思いをした経験の内容（学校種別）」（複数回答可）

学校種	トラブルや嫌な思いをした経験の内容の割合（％）			
	① メールやSNS に書き込んだ文 章が原因で友だ ちとけんかにな った	② グループ内や、 誰もが見られる ところで、自分 の悪口や個人情 報を書かれた	③ 無料通話アプリ などのグループ で仲間外れにさ れたり、勝手に 退会させられた りした	④ その他
全体	30.3	22.4	18.7	41.4
小学校	24.4	20.7	19.1	45.5
中学校	40.6	22.9	20.0	39.4
高等学校	45.4	27.7	14.3	26.9
特別支援学校	23.5	29.4	20.6	35.3

※複数回答のため、回答割合の合計が100%を超えた数値となる。

■45ページ「トラブルを受けての対応（学校種別）」（複数回答可）

学校種	トラブルを受けての対応の割合（％）					
	① がまんし た	② 家族に相 談した	③ 学校・先 生に相談 した	④ 警察に相 談した	⑤ 専門の相 談窓口 に電話した	⑥ その他
全体	45.9	30.5	13.9	3.6	3.7	24.1
小学校	41.9	34.2	14.4	4.5	4.6	21.4
中学校	52.9	21.8	9.4	1.8	2.4	32.4
高等学校	55.5	27.7	14.3	2.5	2.5	26.1
特別支援学校	44.1	23.5	26.5	2.9	0.0	20.6

※複数回答のため、回答割合の合計が100%を超えた数値となる。

トラブルを受けた際、「①がまんした」と回答した割合が全校種で最も高い結果となった。子供たちがトラブルを受けた際に安心して発信できる環境を整える必要がある。