

平成25年度 「小・中学生のメディアに関する意識と生活」 アンケート調査実施報告

福岡市教育委員会・NPO法人子どもとメディア

はじめに

スマートフォン・携帯電話・インターネット・ゲームなど、メディアが子どもの健全な育成に悪影響を及ぼしているのではないかと懸念があり、その実態及び課題を明らかにして対策の基礎資料とすることを目的に、本調査を実施しました。平成22年度（2010年）に実施した「小・中学生の意識と生活に関するアンケート」を基として、昨今のメディア環境に合わせて調査項目を追記し、経年比較と共に最新の状況を把握し得る調査としました。

- （1）小・中学生のメディア接触に関する現状（子どもの意識と生活等）を把握する。
- （2）平成22年（2010年）に行った調査と比較解析する。
- （3）分析結果からその課題を抽出し、今後の対策の参考とする。

調査概要

■期 間：平成25年（2013年） 9月～10月

■対 象：福岡市小学校8校（4年生～6年生） 中学校3校（1年生～3年生）

合計4,135人（有効データ数） 2010年調査と同一校：小学校は中学校の校区が対象。

■内 容（1）子どもの総合的な生活習慣、学習、心身の状況、意識

（2）子どものメディア接触の実態、脱メディアの意識と実践状況

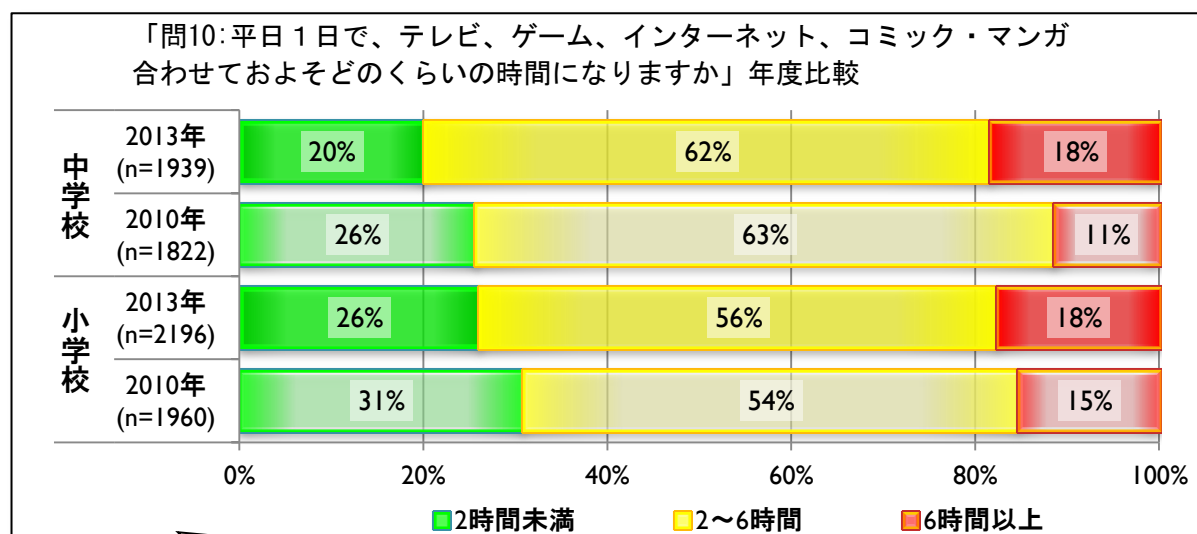
（3）メディア依存傾向、取り組み意識・実践と変容

※メディア依存傾向：スマートフォン、パソコン等のインターネット機器、ゲーム、テレビ、ビデオ等の電子映像メディア機器に長時間接触することを好み、他にやらねばならないことがあっても接触を続け、日常生活に支障が起き、やめさせられると不安や怒りが生じる傾向。

I メディアの長時間接触の影響は？（2010年と2013年の比較）

1. 平日の総メディア接触時間

■2時間未満が顕著に減り、6時間以上の長時間接触が増えている。

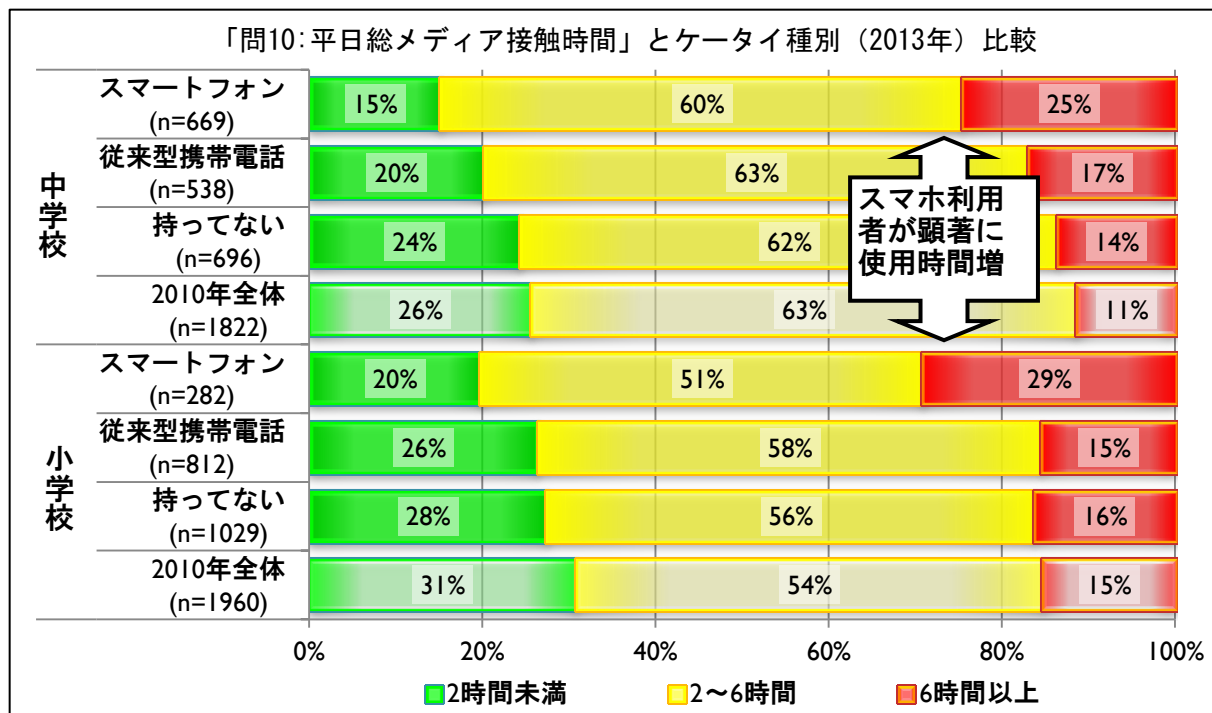


・2013年は2010年と比べて小学生は2時間未満が5ポイント減り、6時間以上が3ポイント増えている。中学生は2時間未満が6ポイント減り6時間以上が7ポイント増えている。

2. ケータイの種別と総メディア接触時間との関係

※本調査における「ケータイ」は、従来型携帯電話（ガラケー）、スマートフォン（スマホ）の両方を含む。

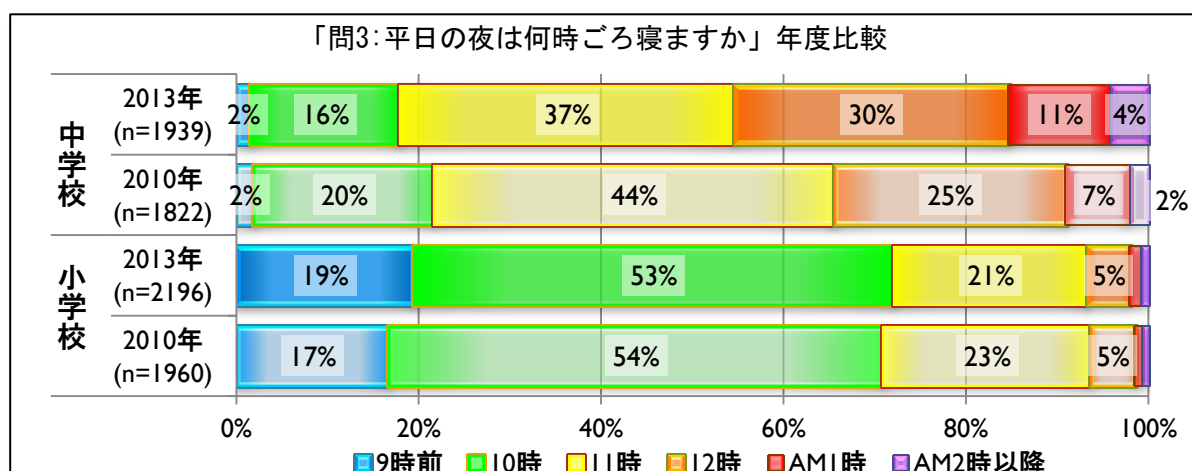
■スマホ使用が長時間メディア接触の最大の要因！



- ・小学生の6時間以上は、従来型携帯電話（ガラケー）、持たない、のいずれも2010年と変わらないが、スマホ所有者に長時間使用者が顕著に多い。2時間未満の減少についてはスマホ以外の要因も考えられる。ガラケーの長時間使用が少ないのは、児童用機能制限携帯電話（子どもケータイ）の所有率が高いからだと思われる。
- ・中学生は、ガラケーは子どもケータイではないので、スマホとケータイなしの中間的な傾向を示している。スマホの場合に長時間使用者が顕著に多くなる。
- ・メディア接触長時間化はスマホが大きな要因と考えられる。

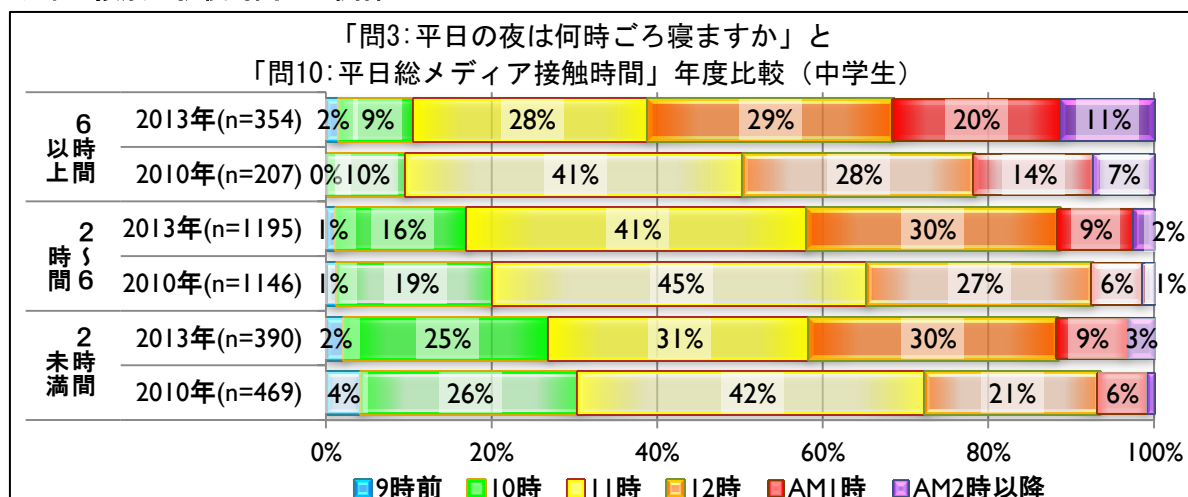
3. 就寝時間との関係

■中学生に見られる「深夜に就寝」の増加



- ・小学生は9時前が2ポイント増えている程度でそれほど大きな変化は見られない。
- ・中学生は、深夜特に午前1時以降の就寝が9%から15%に増加している。メディア接触または家庭学習時間の長時間化が影響している可能性がある。

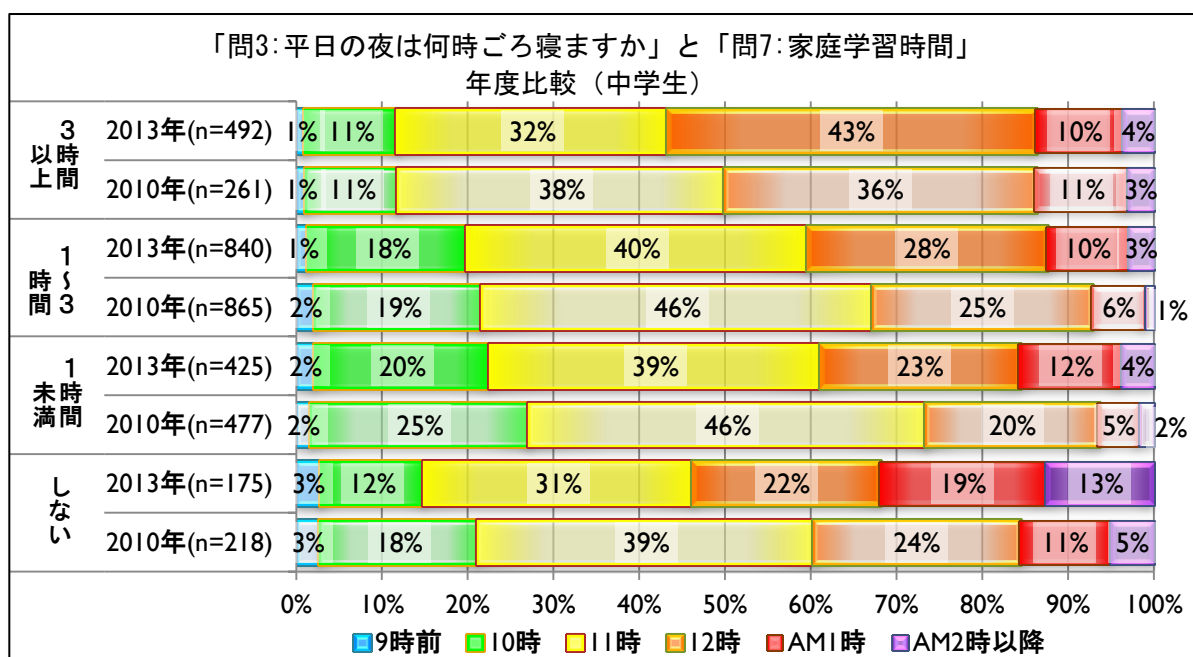
■メディア接触と就寝時間との関係



- ・長時間接触者が2013年では顕著に就寝時間が遅くなっている。
- ・2013年の2時間未満と2～6時間のメディア接触を対比してみると12時以降の就寝はほぼ変わらない。メディア接触が短くても深夜就寝が変わらない層がいる。2010年には、はっきりと相関があったことを考えると特徴的である。メディア接触以外に就寝時間が遅くなる要因が考えられる。

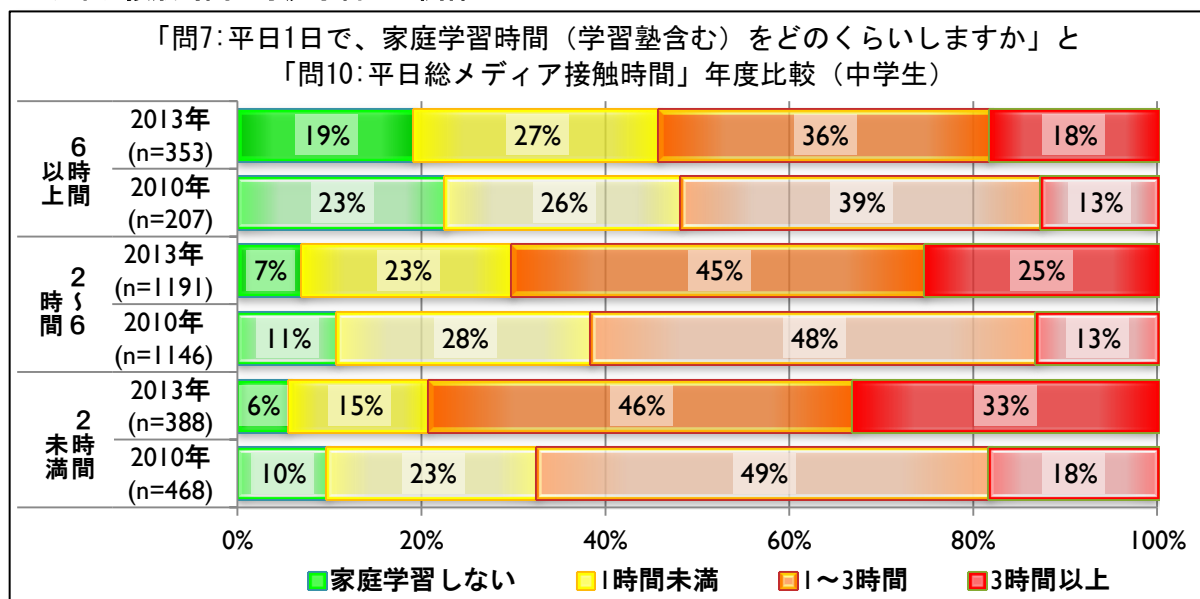
※就寝時間や家庭学習等については、調査時期が2013年は9月～10月で中学3年生の課外活動が終了し、高校受験に向けた準備をする時期等と関係していると推察される。（2010年は6月～7月に調査実施）

■家庭学習時間と就寝時間との関係



- ・午前1時以降の就寝は、家庭学習を「全くしない」、「1～3 時間」、「1 時間未満」の3つの層で倍増している。特に「全くしない」層の午前1時以降の就寝が32%と目立つ。
- ・一方「3 時間以上」家庭学習をする層では午前1時以降の就寝は変わっていない。
- ・10時以前の早寝に注目すると学習をしない層が21%→15%、1 時間未満の層が27%→22%と減少が目立つ。
- ・家庭学習をしない層は就寝時間が顕著に遅くなっており、基本的な生活習慣の乱れが見てとれる。

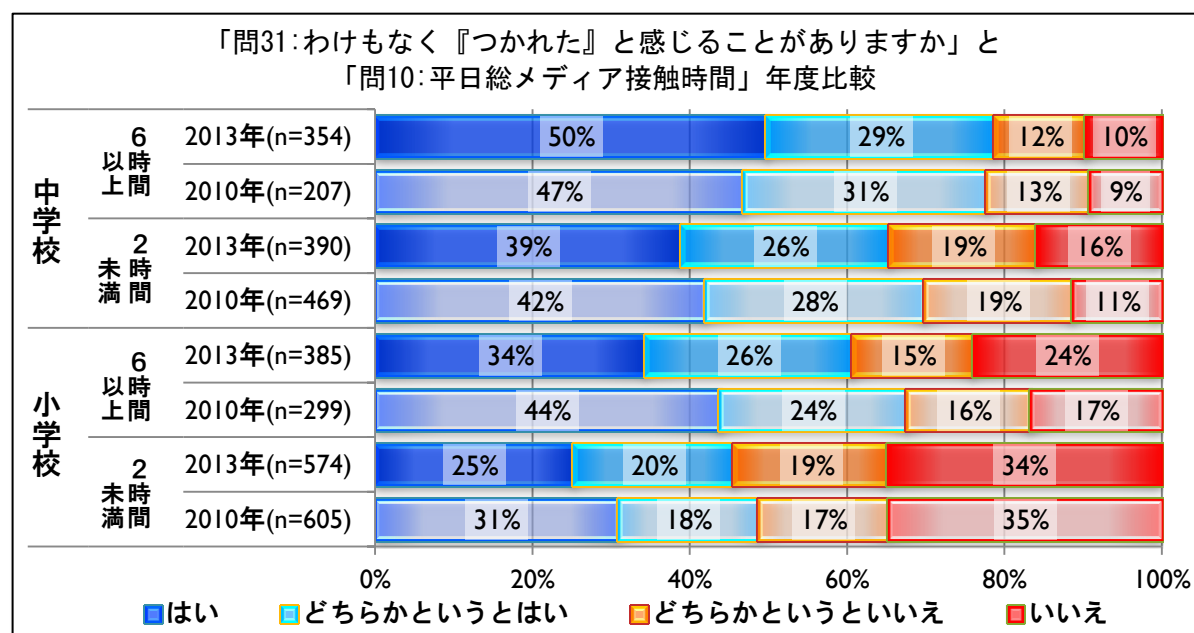
4. メディア接触時間と家庭学習との関係



- ・2010年と比較して全体的に学習時間の長い生徒が増えている。総メディア接触時間が少ない層ほど、学習時間の長い生徒の増加が顕著である。
- ・しかし6時間以上のメディア接触がありながら、3時間以上の学習時間の生徒が13%→18%と増えている。長時間学習者の就寝時刻の変動が少ないことを考えると「メディア接触しながらの学習」も疑われる。

5. メディア接触と体力との関係

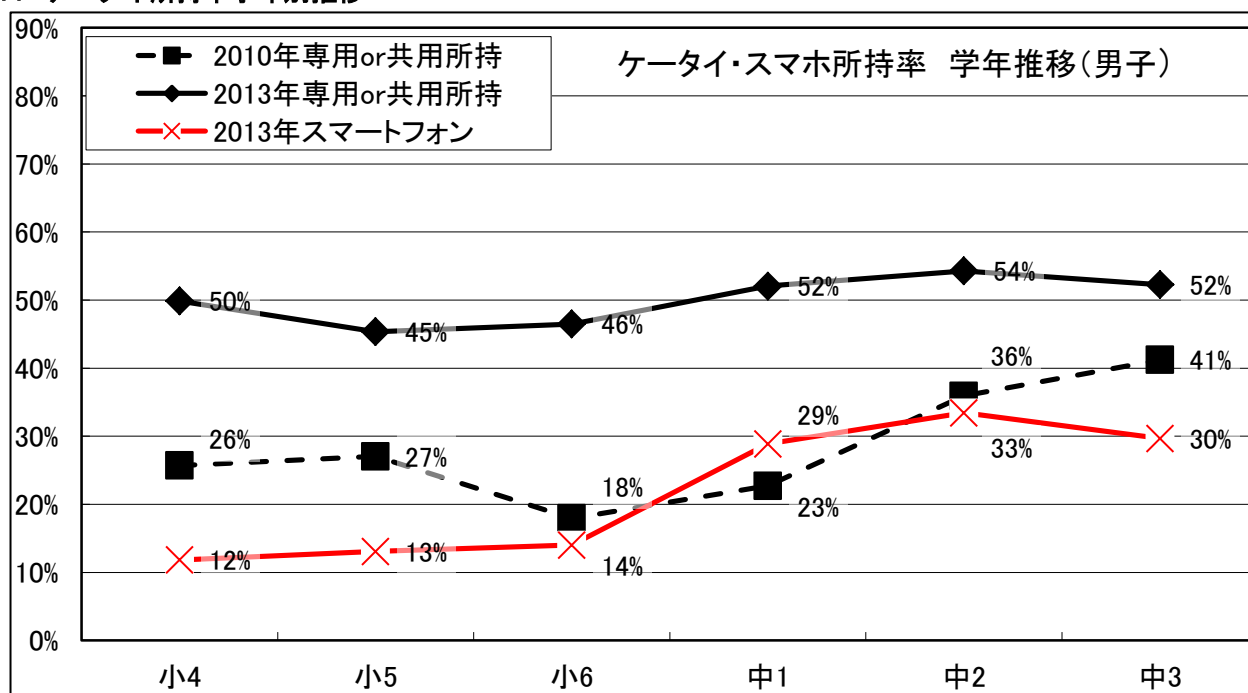
■メディア接触時間が長くなると「わけもなく疲れる」が顕著に増える。特に中学生が疲れている。



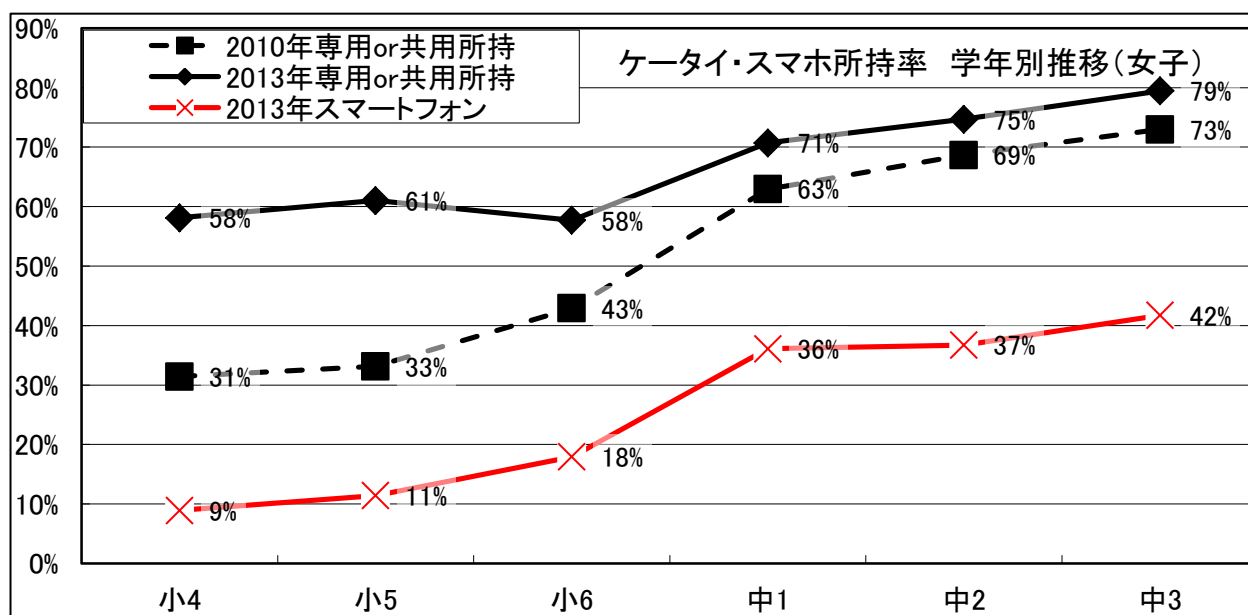
- ・小学生、中学生とも総メディア接触が長いほど「疲れる」が増える。
- ・2013年では中学生が小学生に比べて格段に疲れている。メディア接触以外にも学習の長時間化、課外活動など疲労要因があると考えられる。
- ・2010年と2013年を対比すると小学生では「疲れる」が減少している。特に6時間以上のメディア接触では「はい」が44%→34%と減少し、「いいえ」が17%→24%と増加している。（長時間のメディア接触に対しても疲れを感じられなくなる「耐性」の強化が起きている懸念もある。）

Ⅱ 子どものネットメディア接触の実態

1. ケータイ所持率学年別推移



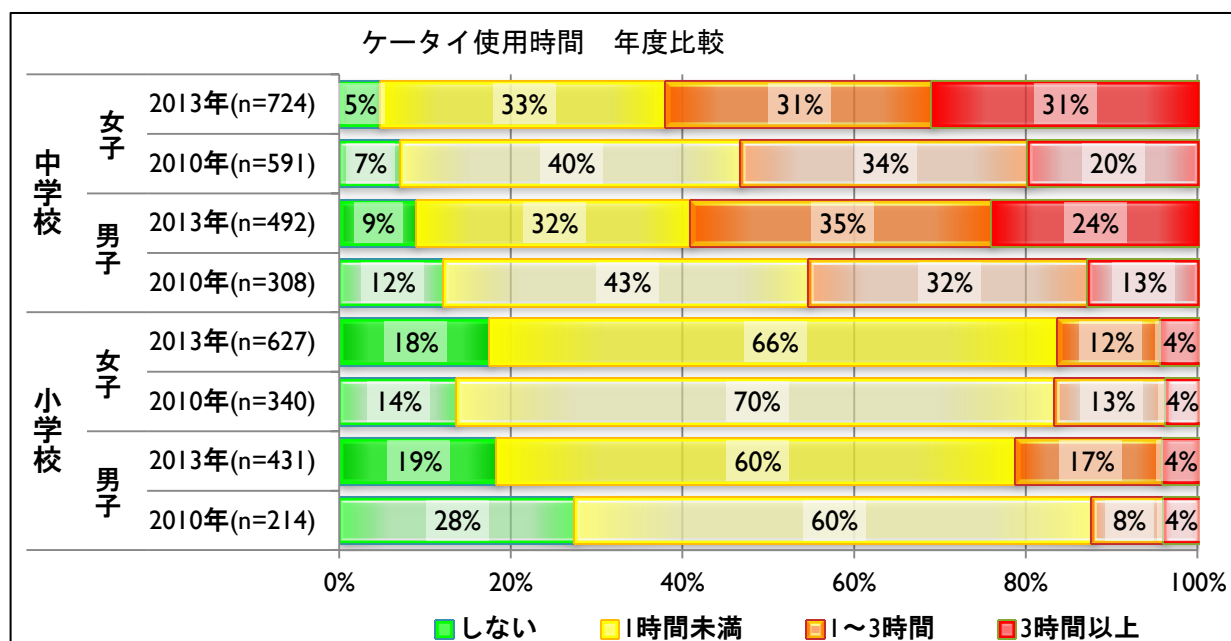
- ・男子は所持率が全世代で20ポイント以上増えている。特にケータイ全体の所持率に対してスマホの比率が高い。
- ・学年に比例して増加とは言えず、学年に関わらず持たせる家庭とそうでない家庭が分かれているとも考えられる。(中3で所持率が下がるのは受験との兼ね合いも考えられる。)



- ・女子は小学生の所持率が20ポイント以上高くなっている。小学生ではケータイ全体の所持率に対してスマホの所持率は低くなっている。後述のケータイ利用目的の解析から、子ども用ケータイの所持が多いと推測される。
- ・中学生になると所持率が7割を越し、うち半数がスマホになっている。
- ・男子と異なり中3で所持率は下がるのは、ケータイ・スマホの所持に対する欲求がより強いからではないかと推測される。

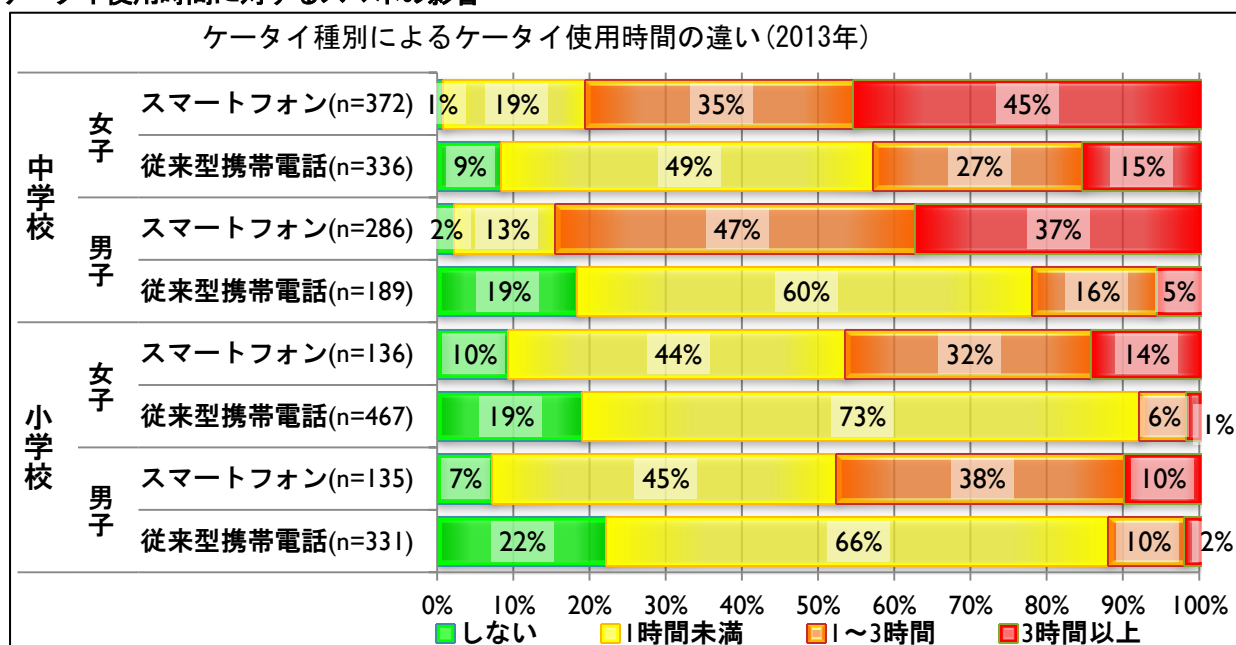
2. ケータイ使用時間

■ケータイ使用時間 年度対比



- ・中学生は使用時間が顕著に長くなっている。特に3時間以上の使用者が女子 20%→31%、男子 13%→24%とどちらも 10 ポイント以上増えている。
- ・小学生は女子の使用時間はほぼ変わっていないが、男子の長時間使用が増えている。スマホは本格的なゲームの利用が可能なのでその影響と推測される。

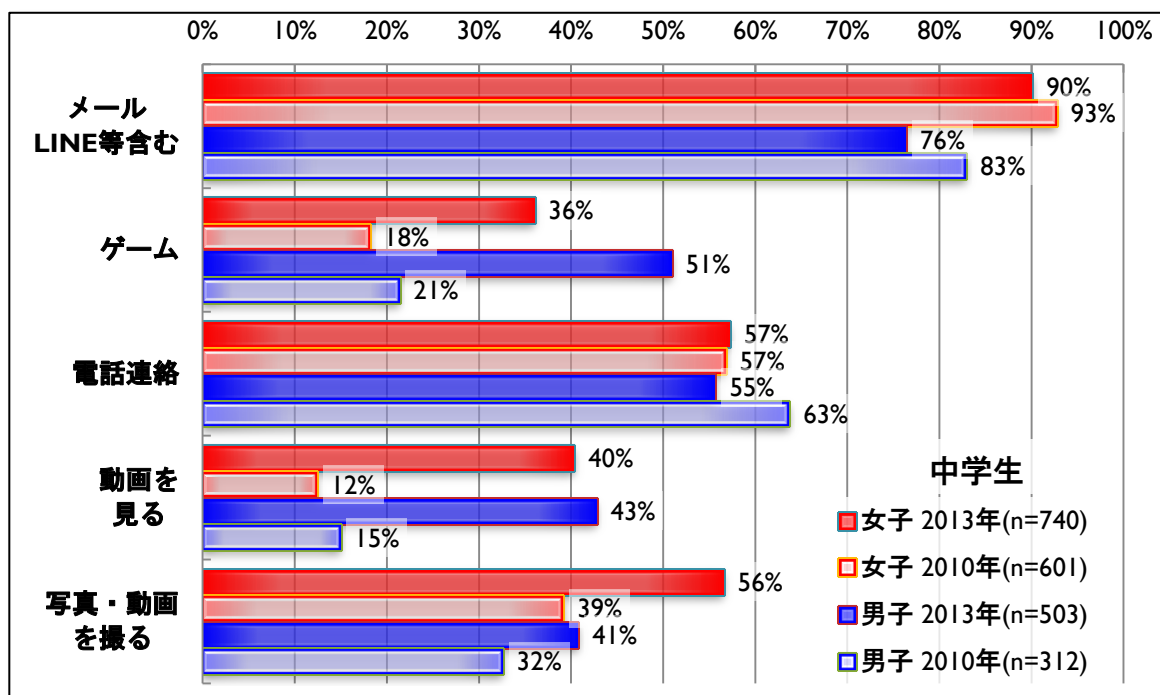
■ケータイ使用時間に対するスマホの影響



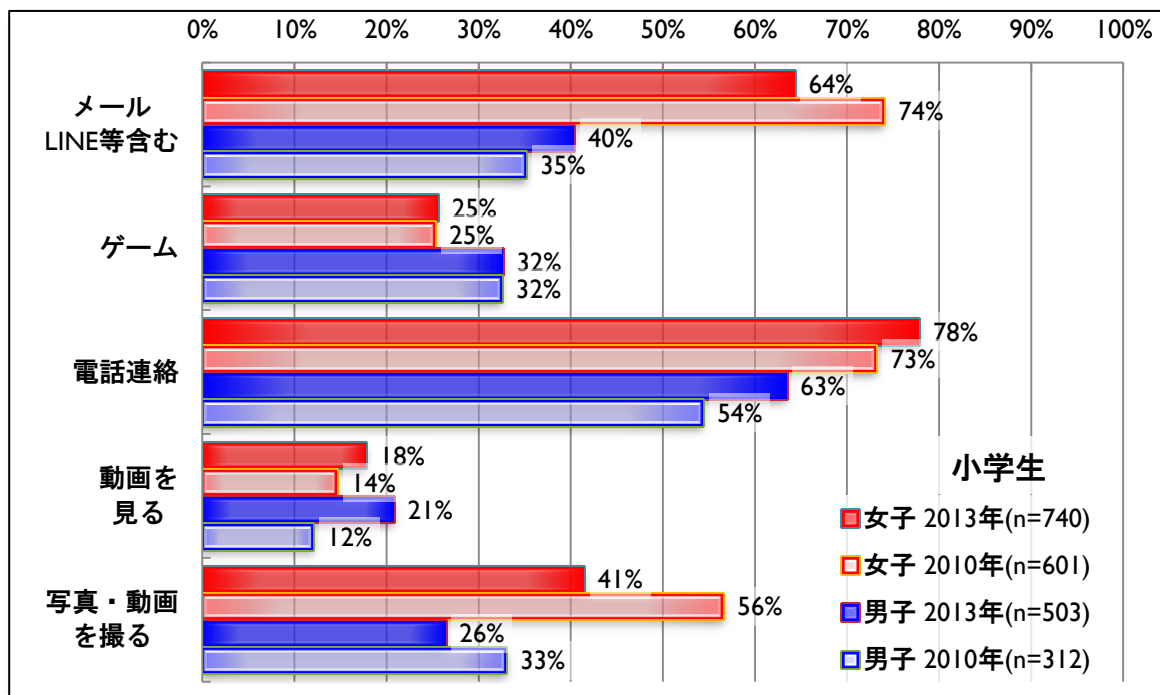
- ・中学生、小学生、男女を問わず、スマホ利用者は長時間使用者が多い。
- ・特に従来型携帯と比較すると3時間以上の長時間使用者が中学女子 15%→45% (3倍)、男子 5%→37% (7.5倍)、小学生女子 1%→14% (14倍)、男子 2%→10% (5倍) と桁違いに多くなっている。
- ・スマホに大きく時間を支配されていることが顕著である。
- ・小学生女子の従来型携帯の使用時間が特に短いのは、通話とショートメールだけに機能限定された子ども用ケータイであるからと考えられる。

3. ケータイ用途の変化 年度比較

■中学生



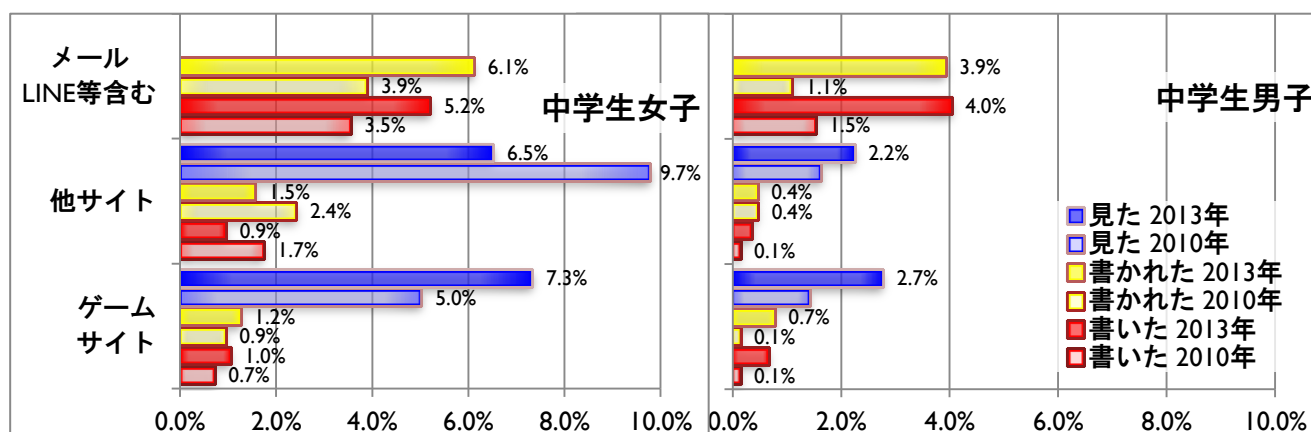
■小学生



- ・中学生はゲーム、動画視聴、写真・動画撮影が顕著に増えている。いずれもスマホで本格化した機能で利用方法にもスマホの影響が強く現れていると考えられる。
- ・小学生は動画視聴が若干増えているものの、女子のメール、男女ともに写真撮影が減っており、さらに電話連絡が増えている。これは、通話とショートメールだけに機能限定された子ども用ケータイが小学生、特に女子に普及していると考えられる。しかし一旦スマホを持たせると動画視聴、ゲームと用途を拡大すると考えられる。

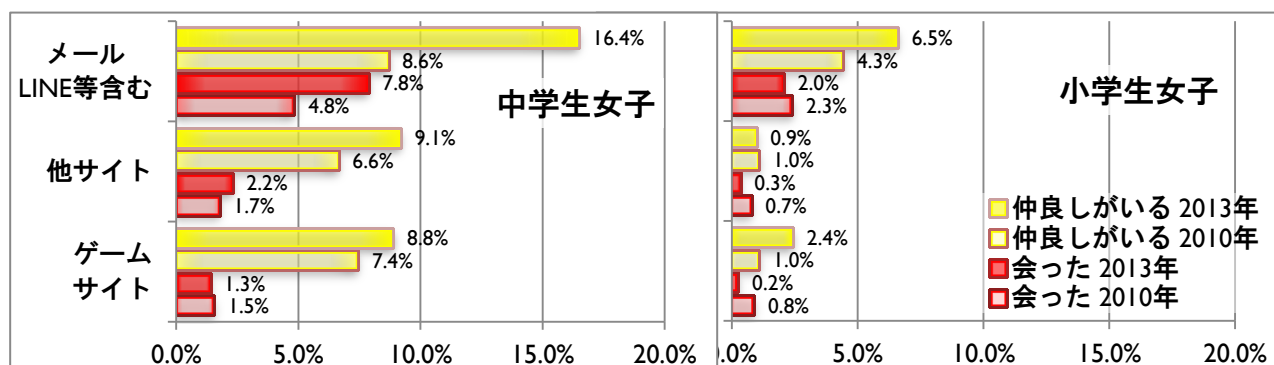
4. ネット上の行動 年度比較

■ネット上のいじめ・悪口



		中学女子(2010 年 n=883 2013 年 n=988)			中学男子(2010 年 n=939 2013 年 n=951)		
		メール(LINE)	他サイト	ゲームサイト	メール(LINE)	他サイト	ゲームサイト
見た	2013 年		64 人	72 人		21 人	26 人
			6.5%	7.3%		2.2%	2.7%
	2010 年		86 人	44 人		15 人	13 人
			9.7%	5.0%		1.6%	1.4%
書かれた	2013 年	60 人	15 人	12 人	37 人	4 人	7 人
		6.1%	1.5%	1.2%	3.9%	0.4%	0.7%
	2010 年	34 人	21 人	8 人	10 人	4 人	1 人
		3.9%	2.4%	0.9%	1.1%	0.4%	0.1%
書いた	2013 年	51 人	9 人	10 人	38 人	3 人	6 人
		5.2%	0.9%	1.0%	4.0%	0.3%	0.6%
	2010 年	31 人	15 人	6 人	14 人	1 人	1 人
		3.5%	1.7%	0.7%	1.5%	0.1%	0.1%

■ネット上での人との出会い



		中学女子 (2010年 n=883 2013年 n=988)			小学女子 (2010年 n=989 2013年 n=1104)		
		メール (LINE)	他サイト	ゲームサイト	メール (LINE)	他サイト	ゲームサイト
仲良しがいる	2013年	162人	90人	87人	72人	10人	26人
	2010年	76人	58人	65人	43人	10人	10人
会った	2013年	77人	22人	13人	22人	3人	2人
	2010年	42人	15人	13人	23人	7人	8人

- ・ネットいじめ・悪口が掲示板やゲームサイトからメール (LINE 等) に移行してきている。
- ・特に中学男子のメールでのいじめ・悪口を書かれた、書いた率がどちらも顕著に増加している。
- ・ネット上の出会いに関して「仲の良い人がある」は増加しているが、「会ったことがある」は低い率に保たれている。特に小学生女子では会に行かないようになっている。
- ・メール (LINE 等) からの出会いが多くなっているが、これはLINE 等により「友だちの友だち」と仲良くなり、会ったという形態が推測される。

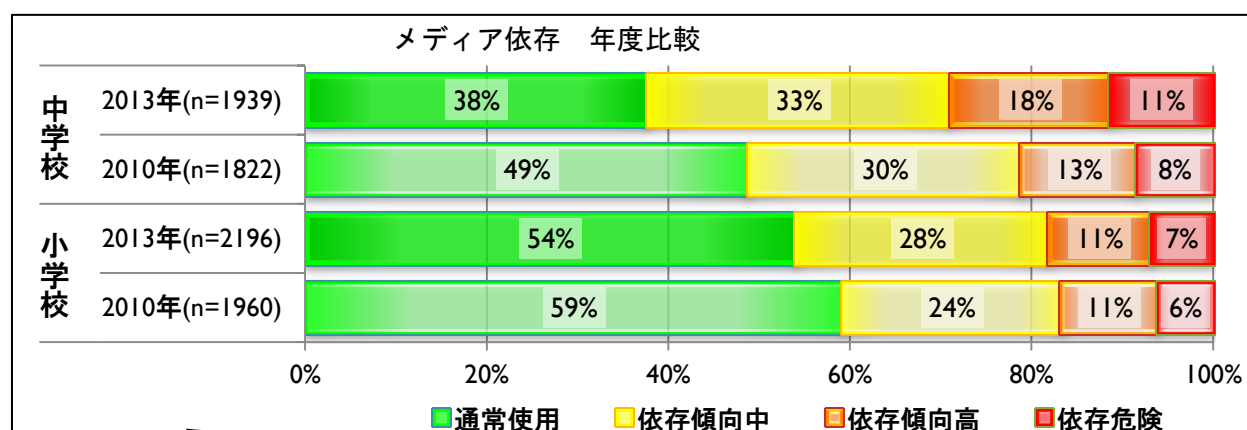
Ⅲ メディア依存の状況

■依存傾向のレベル群

メディア依存に関する項目の合計点数は、8点～32点に分布されることになり、その度数によって4群に分けた。この群分けの基準は2009年、2010年調査で採用したものと同一。

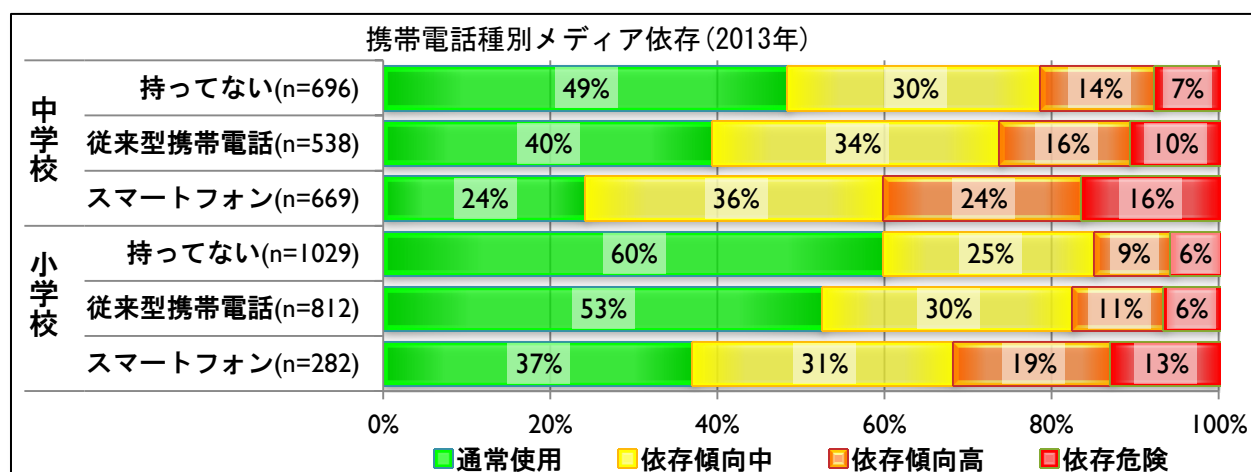
- ①依存危険群 計 23～32点 メディア依存状態が強く疑われるレベル
- ②依存傾向高度群 計 18～22点 メディア依存傾向の度合いが高く依存状態に近づいているレベル
- ③依存傾向中度群 計 13～17点 メディア依存傾向の度合いやや高く注意が必要なレベル
- ④通常群 計 8～12点 メディア依存度において健康と思われるレベル

1. メディア依存度



- ・小学生、中学生ともメディア依存の度合いが高くなっている。
- ・特に中学生で依存危険8%→11%、依存傾向高13%→18%と増加の度合いが高い。
- ・スマホの影響が疑われる。

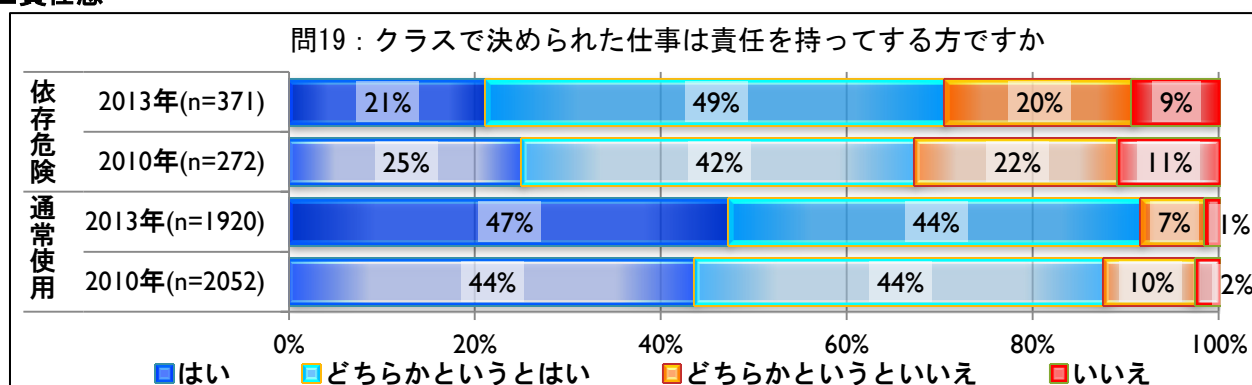
2. 携帯電話種別メディア依存度



- ・スマホ使用者は顕著にメディア依存度が高くなる。
- ・小学生の従来型携帯は、多くが子ども用ケータイであると考えられるため、スマホとの依存度の違いが際立つ。
- ・小学生がスマホを持つと中学生の従来型携帯以上に依存度が高くなる事が分かる。特に依存危険、依存傾向高が顕著に高い。
- ・小学生のスマホは依存の点からも危険だと言えよう。

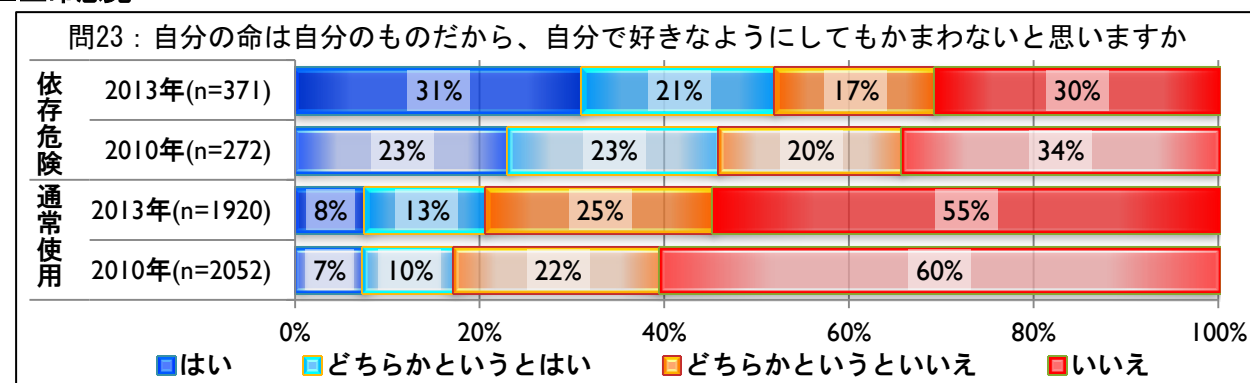
3. 生活・心理項目とメディア依存度の関係

■責任感



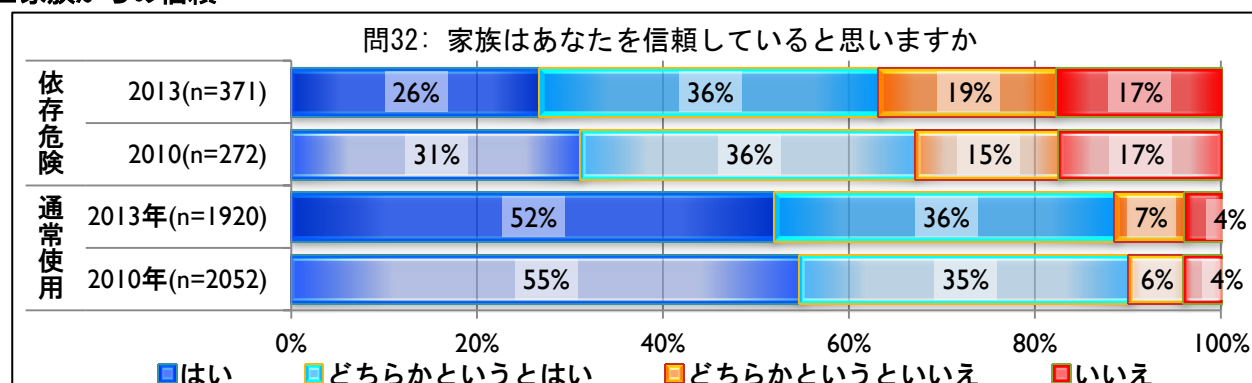
・依存傾向が高いほどクラスで決められた仕事を責任を持ってすることが減る。危険群では約3割が「いいえ」と答えている。問8『お手伝いをどのくらいしますか』では依存傾向が高いほど手伝いをしない傾向となっており、日常生活における行動が消極的である。

■生命感覚



・自分の命を好きにしておかまわないと思う傾向については、依存傾向が高いほど強くなる。
 ・危険群においては、好きなようにしておかまわないと思う子どもが半数、依存傾向高群においては3割みられる。2010年度調査と比較すると、通常使用群においても「好きにしておかまわない」が増加しており、依存危険群では6ポイント増えている。

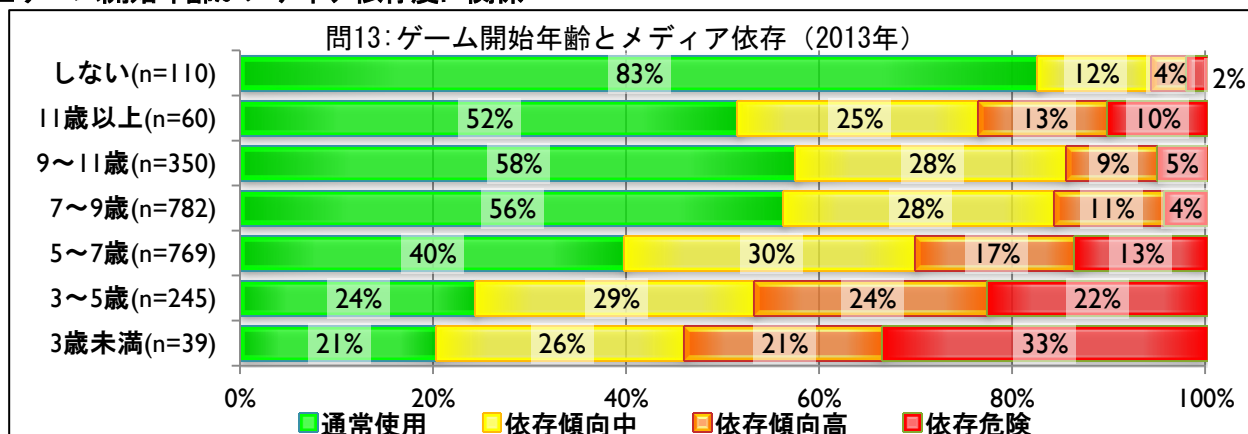
■家族からの信頼



・家族からの信頼については、いずれの依存レベルにおいても信頼されていると思う「はい」が減り、「いいえ」が増える。また、依存レベルが高くなるほど家族から信頼されていると思わない傾向がよくなる。

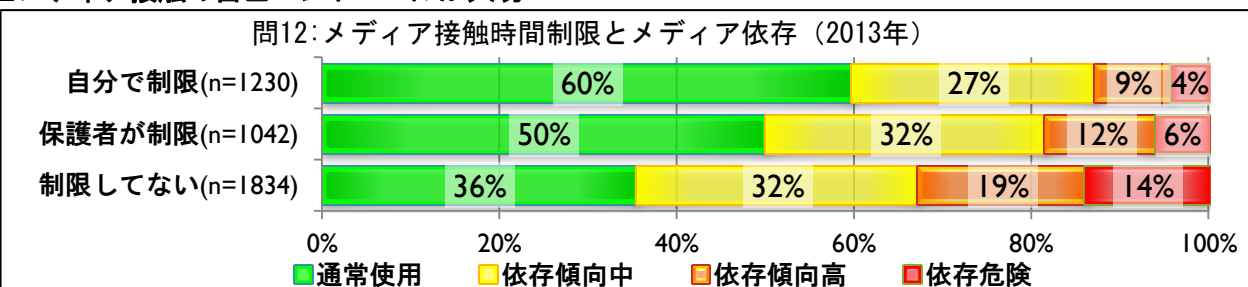
4. メディア依存対策へのヒント

■ゲーム開始年齢がメディア依存度に関係



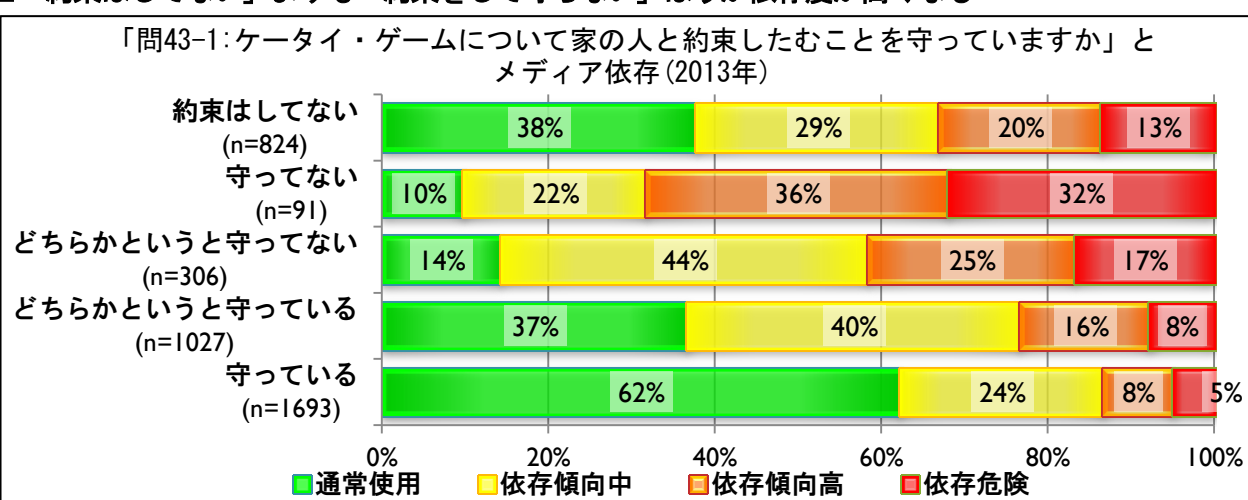
- ・ゲーム開始年齢が早いほど依存傾向が高く、3歳未満で33%、5歳未満で22%が危険群になっている。
- ・一方で、11歳以上の開始群で依存傾向が高くなる傾向が出ており、今後の検討が必要である。

■メディア接触の自己コントロールが大切



- ・危険群がメディア接触時間制限をしてない群では14%だが、自分で制限では4%と顕著に少ない。
- ・保護者が制限より自分で制限のほうが依存傾向が全体に低くなっている。
- ・依存危険群にしないためには、メディア接触の自己コントロールが有効と思われる。

■「約束はしてない」よりも「約束をして守らない」ほうが依存度が高くなる



- ・「約束をして守らない」群では危険群が32%と、「約束してない」群の13%の2.5倍、「守っている」群の5%の6.4倍となっている。
- ・約束をするだけでなく、「約束を守る」ようにするための取り組みが必要である。

Ⅳ アンケート結果から見えてきたこと／今後の課題

1 明確に見えた「スマホ・インパクト」

(1) 子どもの世界にも浸透するスマホ

2013 年の世帯普及率が 49.5%（総務省「通信利用動向調査」）と、全国的にスマホが急速に普及しているが、福岡市の小中学生にもスマホが普及している。（中 3 女子で所持率 42%、同男子 30%）

(2) メディアとしてパワフルなスマホ

従来型携帯電話と比べ、スマホ利用者は顕著に使用時間が長く、依存傾向もスマホ利用者が明らかに高い傾向にあった。「ケータイの用途」において動画・ゲームでの利用が高まった（中学生）こともスマホの影響と考えられ、スマホは、子どもに対して非常に影響力の強いメディアであると言える。

2 遅くなる子どもの就寝時間

中学生の就寝時間が遅くなっている。特に、家庭学習を「全くしない」層において深夜就寝が増えている。

3 メッセージアプリの中学生への影響が確認された

LINE など 2013 年に爆発的に普及したメッセージアプリが中学生の間にも急速に広まっており、本市中学校においてもそれらを媒介にした生徒間のトラブルが増えているが、その傾向は本調査でも確認できた。「メールでいじめ・悪口を受け取ったことがある(書かれた)」中学男子 1.1%→3.9%、同女子 3.9%→6.1%、「メールでいじめ・悪口を送ったことがある(書いた)」中学男子 1.5%→4.0%、同女子 3.5%→5.2%

4 小学生女子の「出会い行動」は減少、教育と啓発の効果か

小学生女子の「メールだけの仲の良い人がある」は大幅増（4.3%→6.5%）ながら、「メールで仲良くなった人と会った」は減少（2.3%→2.0%）している。ゲームサイト、その他サイトについても同様であり、もっともリスクの高い「出会い行動」については歯止めがかかった。これは教育と啓発が一定の効果を挙げたと考えられる。

5 ゲーム開始年齢が低いほどメディア依存が高くなる傾向

ゲーム開始年齢が早いほど依存傾向が高い傾向が明確に出ている。特に 5 歳以下でゲームを始めた児童のメディア依存が高くなっており、幼いときのメディア接触は慎重であるべきと考えられる。一方で、初めてのゲーム体験が 11 歳以上の層で依存傾向が高くなっており、今後の検討を要する。

6 ポイントは「自己コントロール」

「ケータイ・ゲームをする時間を自分で制限している」子どもは、依存傾向が少ない。依存傾向の高い子どもは、ケータイ・ゲームに関する約束を守れていない。メディア依存は、「自己コントロール」の力と強い関連があることが確認された。

今後の課題

影響力の強いメディアであるスマホの普及を踏まえ、教育や啓発の必要性が高まっている。メディア依存との関係では、幼い時期のメディア接触には配慮が必要である。メディア依存にならないためには自己コントロール力を養うことが重要であることから、メディアリテラシーの育成とともに、自己コントロール力を育てる基盤である自尊感情を高めるなど、豊かな心の育成に取り組む必要がある。