INNOVATION NIPPON 2025

青少年のインターネット利用に関する調査研究　報告書

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター

Innovation Nippon 2025

青少年のインターネット利用に関する調査研究　報告書

内容

本編 11
１．はじめに：調査の実施方針等 12
１．１．調査の背景と目的 12
１．２．調査事項 12
１．３．調査内容 13
１．３．１．文献調査 13
１．３．２．アンケート調査分析 13
１．３．３．インタビュー調査 13
１．３．４．有識者会議 14
２．スマートフォン・タブレット端末でのインターネット利用状況 15
２．１．スマートフォン・タブレット端末でのインターネット利用状況 15
２．２．サービスの利用状況 18
２．３．情報発信行動の状況 21
２．４．インターネット上での交流状況 26
２．５．プライバシー設定の状況 29
３．スマートフォン・タブレット端末の活用 31
３．１．スマートフォン・タブレット端末の学習などでの活用 31
３．２．活用への評価 36
３．３．スマートフォン・タブレット端末利用による最も大きいメリット 39
３．３．１．分析手法 39
３．３．２．分析結果 40
３．４．デジタル機器利用への評価 50
４．インターネット利用トラブル 53
４．１．インターネット利用時のトラブル遭遇状況 53
４．２．スマートフォン・タブレット端末利用の最も大きなデメリット 56
５．ペアレンタルコントロール 68
５．１．ペアレンタルコントロールの状況 68
５．２．ペアレンタルコントロールサービスの利用状況 79
５．３．ペアレンタルコントロールサービスで行っていること 87
５．４．ペアレンタルコントロールサービスへの評価 91
５．５．青少年のインターネット利用に関する啓発経験 93
５．５．１．青少年のインターネット利用に関する啓発経験 93
５．５．２．ペアレンタルコントロールの実施行動と啓発経験の関係 98
５．６．青少年のインターネット利用に関して知りたい内容 100

５．７．青少年のインターネット利用に関して知りたい手段.....104
６．情報空間に関するリテラシー・啓発経験の状況.....108
６．１．情報検証に関わるリテラシーの状況.....108
６．２．情報空間の特徴に関する保護者からの教え.....122
６．３．情報空間の特徴に関する啓発経験.....125
６．４．メディア信頼度.....128
７．偽・誤情報との関わり.....132
７．１．偽・誤情報との接触.....132
７．２．偽・誤情報の真偽判断.....134
７．３．偽・誤情報の拡散.....139
７．４．偽・誤情報の真偽判断決定要因.....142
８．青少年インタビュー調査.....147
８．１．インフォーマントのプロフィール.....147
８．２．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響.....148
８．２．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか.....148
８．２．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況.....149
８．２．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか.149
８．３．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況.....150
８．３．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態.....150
８．３．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針.....150
８．３．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針.....151
８．４．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題.....151
８．４．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態.....151
８．４．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか 152
８．４．３．政府や地域・学校に求められるサポート、青少年が期待する支援策.....152
８．４．４．より安全な端末利用のために学校に求められている教育や活動.....153
８．５．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法.....153
８．５．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか.....153
８．５．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか.....154
８．６．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策.....154
８．６．１．インターネット上で偽・誤情報に遭遇する頻度や具体的な事例.....154

８．６．２．過去の偽・誤情報を信じた経験の有無と、その際の具体的な経緯.....155
８．６．３．偽・誤情報に対する青少年の対応、情報の確認方法や相談相手の有無.....155
８．６．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容.....155
８．７．本調査から得られる示唆.....157
９．青少年のスマートフォン・タブレット端末活用事例と効果.....158
９．１．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用と効果.....158
９．２．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の教育現場での活用と効果.....160
９．３．海外における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用と効果.....163
１０．青少年のインターネット関連トラブルとペアレンタルコントロール・学校での管理状況.....169
１０．１．青少年のインターネット関連トラブルの類型.....169
１０．１．１．心身・生活への被害.....169
１０．１．２．コミュニケーショントラブル・情報トラブル.....171
１０．１．３．犯罪行為・不正行為の被害.....172
１０．１．４．犯罪行為・不正行為への加担.....173
１０．２．海外でのトラブル.....174
１０．３．国内のペアレンタルコントロールの主な方法.....175
１０．３．１．技術的手法.....175
１０．３．２．非技術的手法.....177
１０．４．海外でのペアレンタルコントロールの主な方法.....180
１１．青少年のインターネット利用に関連する啓発の事例.....180
１１．１．国内の啓発事例.....181
１１．１．１．啓発コンテンツ.....181
１１．１．２．講座.....188
１１．１．３．その他手法.....190
１１．１．４．都道府県／警察の啓発コンテンツ・講座・その他の手法調査.....191
１１．２．海外の啓発の傾向.....208
１２．青少年に身近な偽・誤情報.....210
１２．１．国内における青少年と偽・誤情報.....210
１２．１．１．災害における偽・誤情報.....210
１２．１．２．医療・健康分野の偽・誤情報.....211
１２．１．３．政治分野の偽・誤情報.....212
１２．１．４．経済・社会に関する偽・誤情報.....212
１２．１．５．スポーツ・芸能・文化分野の偽・誤情報.....213
１２．２．海外における青少年と偽・誤情報.....214
１２．２．１．青少年の偽・誤情報信頼行動.....214

１２．２．２．青少年の偽・誤情報への対処.....215
１３．青少年のインターネット利用に関する国内外の政策動向.....216
１３．１．国内の政策動向.....216
１３．１．１．要点.....216
１３．１．２．詳細.....218
１３．２．海外の政策動向.....226
１３．２．１．要点.....226
１３．２．２．詳細.....228
１４．青少年の安心・安全なインターネット利用に向けた提言.....281
１４．１．行政への提言.....281
１４．１．１．家庭内ルール作りの支援強化.....281
１４．１．２．ペアレンタルコントロールサービスのさらなる普及支援.....281
１４．１．３．ペアレンタルコントロールサービスの使い方に関する啓発（特に利用時間管理等）.....282
１４．１．４．青少年・保護者双方への啓発の拡充と啓発コンテンツポータルサイトの創設.282
１４．１．５．ポジティブな IT 活用とトラブル事例や対処方法に関する啓発の強化.....283
１４．２．学校・教育現場への提言.....283
１４．２．１．偽・誤情報への対応力を育む啓発・教材の拡充.....283
１４．２．２．デジタル技術を活かした教育推進：国際交流・個別最適化・地域格差の解消など.....284
１４．３．プラットフォーム事業者への提言.....284
１４．３．１．年齢確認の実効性向上.....284
１４．３．２．「子ども向けアプリ」のさらなる開発・実装.....285
１４．３．３．青少年向けの啓発コンテンツの作成と分かりやすい表示.....285
１４．４．保護者・家庭への提言.....286
１４．４．１．親子で話し合いながら、「利用時間」「利用場所」のルールを再点検する.....286
１４．４．２．保護者も共に学びつつ「トラブル対応方法」や「安全な使い方」を親子で共有する.....286
１４．５．研究者・学術セクターへの提言（今後の研究課題）.....286
１４．５．１．携帯端末利用の影響に関する実態調査と研究の深化.....286
１４．５．２．各種ペアレンタルコントロール・啓発の効果検証.....287
付録.....288
付録Ａ１．アンケート調査票.....289
付録Ａ２．アンケート調査で用いた偽・誤情報.....387
付録Ａ３．インタビュー調査項目.....390
Ａ３．１．基礎項目.....390

Ａ３．２．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用状況とポジティブな影響 390
Ａ３．３．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用に関するトラブルと管理状況 391
Ａ３．４．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応状況 391
Ａ３．５．青少年のインターネット利用に関する啓発経験と期待される啓発手法 392
Ａ３．６．青少年が遭遇（認識）している偽・誤情報の状況 392
付録Ａ４．インタビュー調査結果個別概要 393
Ａ４．１．インフォーマント A 393
Ａ４．１．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 393
Ａ４．１．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 394
Ａ４．１．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 394
Ａ４．１．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 395
Ａ４．１．5. 青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 396
Ａ４．２．インフォーマント B 396
Ａ４．２．1. 青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 396
Ａ４．２．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 397
Ａ４．２．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 398
Ａ４．２．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 399
Ａ４．２．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 399
Ａ４．３．インフォーマント C 400
Ａ４．３．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 400
Ａ４．３．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 401
Ａ４．３．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 402
Ａ４．３．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 402
Ａ４．３．5. 青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 403
Ａ４．４．インフォーマント D 403

Ａ４．４．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響.....404
Ａ４．４．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況.....405
Ａ４．４．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題.....405
Ａ４．４．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法.....406
Ａ４．４．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策.....407
Ａ４．５．インフォーマント E.....408
Ａ４．５．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響.....408
Ａ４．５．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況.....409
Ａ４．５．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題.....410
Ａ４．５．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法.....410
Ａ４．５．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策.....411
Ａ４．６．インフォーマント F.....411
Ａ４．６．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響.....412
Ａ４．６．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況.....413
Ａ４．６．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題.....413
Ａ４．６．4. 青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法.....414
Ａ４．６．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策.....414
Ａ４．７．インフォーマント G.....415
Ａ４．７．1. 青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響.....415
Ａ４．７．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況.....416
Ａ４．７．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題.....417
Ａ４．７．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法.....418
Ａ４．７．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策.....418
Ａ４．８．インフォーマント H.....419

Ａ４．８．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 420
Ａ４．８．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 420
Ａ４．８．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 421
Ａ４．８．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 421
Ａ４．８．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 422
Ａ４．９．インフォーマントＩ 422
Ａ４．９．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 423
Ａ４．９．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 424
Ａ４．９．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 424
Ａ４．９．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 425
Ａ４．９．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 426
Ａ４．１０．インフォーマントＪ 427
Ａ４．１０．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響 427
Ａ４．１０．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況 428
Ａ４．１０．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題 429
Ａ４．１０．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法 430
Ａ４．１０．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策 430
付録Ａ５．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用事例 432
Ａ５．１．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用事例 432
Ａ５．１．１．興味を広げる・知識を増やす 432
Ａ５．１．２．効率的に学ぶ 436
Ａ５．１．３．直感的に使える・機器への抵抗感がない 440
Ａ５．１．４．安全に使うための知識・操作方法を知っている 443
Ａ５．１．５．相談がしやすい 447
Ａ５．１．６．気軽な動画コミュニケーション 449
Ａ５．１．７．プログラミングの多様な効果 452
Ａ５．２．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の教育現場での活用事例 457

Ａ５．２．１．興味・関心の幅を広げる.....457
Ａ５．２．２．本物から学ぶことができる.....463
Ａ５．２．３．客観的な気付き.....465
Ａ５．２．４．国際交流.....467
Ａ５．２．５．経験値の差を埋める.....470
Ａ５．２．６．探求的な学び.....475
Ａ５．２．７．生成 AI を用いた学びの個別最適化.....477
Ａ５．２．８．金融教育.....480
Ａ５．２．９．アイデア提案・実装.....482
Ａ５．２．１０．起業する.....485
Ａ５．２．１１．インクルーシブな対応.....488
謝辞.....493
Innovation Nippon とは.....493

本編

１．はじめに：調査の実施方針等

１．１．調査の背景と目的

日本政府において、2021 年 6 月には「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第 5 次）」が決定され、2023 年 6 月には「ICT 活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ」が公表される中、青少年の適切なインターネット利用の促進に、産官学で高い関心が集まっている。また、諸外国でも大きな課題となっており、新たな法整備を実施している国も少なくない。

このような状況で、わが国における青少年のインターネット利用に関する適切な施策を検討するには、実証研究を実施し、エビデンスベースで進めることが肝要である。国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）では、2020 年度より総務省と本テーマで実証研究や啓発コンテンツの制作を進めてきた。しかし、青少年のインターネット利用に関するポジティブな効果の調査、偽・誤情報に特化した調査、青少年自身を対象とした調査等、不足している調査も多い。

そこで本研究では、青少年自身を対象とした調査を軸に、青少年のインターネット利用に関する幅広な研究を行い、わが国がとるべき施策について検討する。

１．２．調査事項

以下の全てのテーマについて調査研究を実施し、調査研究結果を踏まえた提言を行う。

- 青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用実態（利用率や利用開始時期、利用形態など）
- 青少年によるインターネット上での情報発信行動や、交流・コミュニケーションの状況
- 青少年によるインターネット上での交流相手や情報発信によるプライバシーや個人情報の公開状況
- 青少年のスマートフォン・タブレット端末のポジティブな活用（学習利用やヘルスケアへの応用など）
- インターネット利用におけるトラブルの現状と種類（使い過ぎや人間関係、健康被害、金銭トラブルなど）
- 家庭内でのルール設定や守られている状況（ペアレンタルコントロールの利用度合い・有効性など）
- 青少年の偽・誤情報への接触、真偽判断の状況、および拡散行動や対処方法
- 国内外における青少年のインターネット利用に関連する法的対応や政策動向
- インタビュー調査による青少年個々人の利用事例やトラブル経験、保護者・学校の管理・指導状況
- 青少年のインターネット利用に関する教育・啓発手法や効果の実態

１．３．調査内容

１．３．１．文献調査

国内外の各種報告書、学術論文、統計データなど幅広い文献を幅広く調査し、青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用事例、ポジティブな効果、トラブル事例、保護者の知識、学校での管理状況などの主要な知見を整理する。得られた結果は文献調査結果としてまとめるほか、アンケート調査票の内容に反映させる。

１．３．２．アンケート調査分析

本調査では、まず保護者を対象とした予備調査アンケートを実施し、主にスクリーニングを目的としながら、一部では青少年のスマートフォンやタブレット端末によるインターネット利用率等の基礎的な実態把握にも活用した。その後、予備調査の結果を踏まえ、調査会社（マイボイスコム社）および提携会社が保有する 20 歳～69 歳の登録モニターと、その子ども（青少年）を対象とした本調査アンケートを実施し、両調査データを統合して分析を行った。調査手法はいずれもインターネット調査とし、予備調査では保護者のみ、本調査では保護者と青少年の双方に回答を依頼した。

本調査の対象者は「長子がスマートフォンまたはタブレット端末のいずれか 1 つ以上を使用してインターネットに接続している」同一家庭の保護者と青少年であり、長子の学齢（中学 1 年～高校 3 年）と性別に基づく 2×6 のブロック割付を行った。各ブロック 200 名ずつを設定し、合計サンプルサイズは 4,800（保護者・青少年各 2,400）となる。保護者用と青少年用の調査票は基本的に同一の設問内容と構成だが、回答者に応じた文言調整を行っている。これにより、保護者と青少年の双方から得られる情報を整合的に比較・分析できる設計となっている。調査項目は付録Ａ１．を参照されたい。

１．３．３．インタビュー調査

スマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用経験を持つ青少年（中学生～18 歳未満）を対象に、合計 10 名に対して半構造化インタビューを実施した。調査協力者の選定にはスノーボール方式を用い、対象者を確保した。

本調査の目的は、青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用状況とその活用方法を明らかにすることにある。特に、端末のポジティブな利用例、遭遇したトラブルや対処法、保護者や学校による管理の実態、国内のインターネット利用に関する政策対応、さらには偽・誤情報への対応状況について詳細に把握することを目指した。

インタビューを実施するにあたり、未成年を対象とした調査であるため、事前に本人および保護者の同意を得たうえで実施した。また、インタビューの際には、保護者に同席してもらうか、もしくは近くで見守って

もらう形をとることで、協力者が安心して回答できる環境を整えた。調査はオンライン形式で実施され、各インタビューの所要時間は約 60 分間であった。

インタビューの設問は、①端末の活用状況、②トラブルと管理状況、③インターネット利用に関する政策対応、④啓発経験と効果的な啓発手法、⑤偽・誤情報への対応、の 5 つの観点から設問を構成し、インタビュー協力者の経験や関心に応じて内容を調整した。

１．３．４．有識者会議

以下のメンバーからなる有識者会議を開催し、研究成果について議論した。

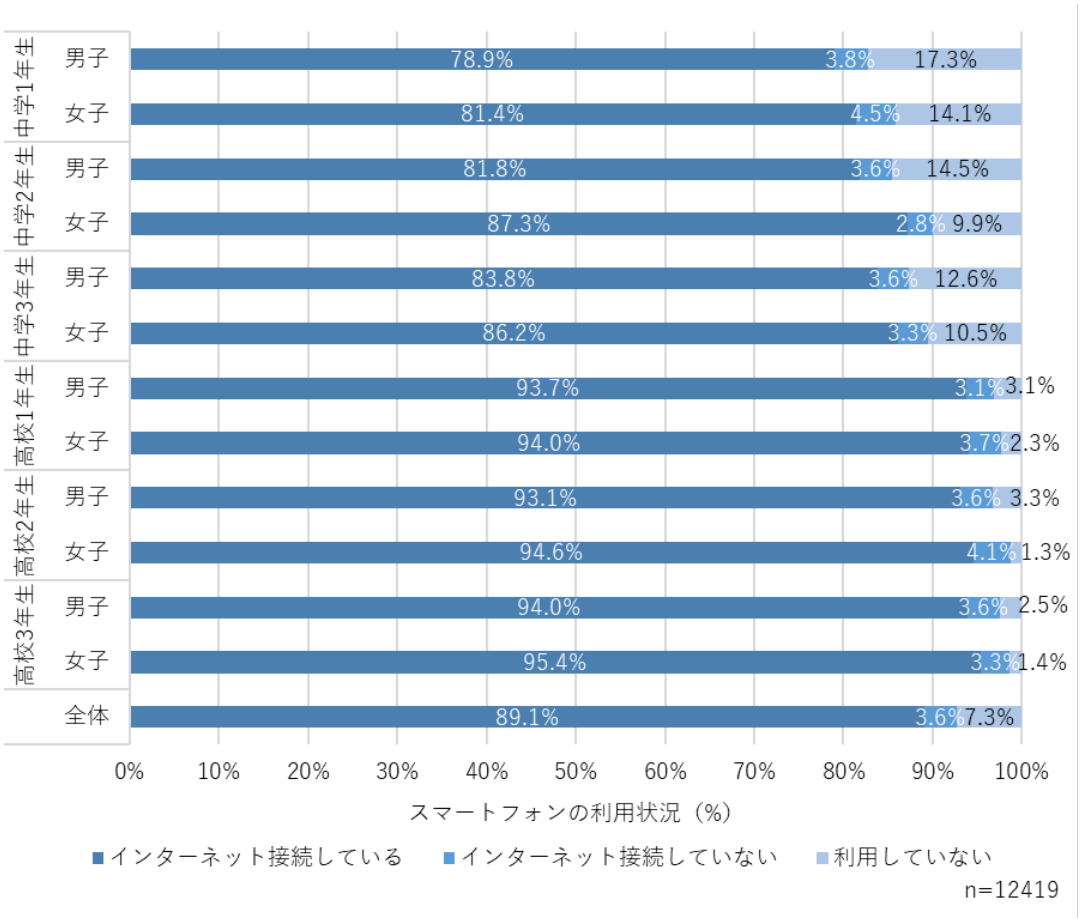
- 上沼紫野（LM 虎ノ門南法律事務所 弁護士）
- 小木曽健（国際大学 GLOCOM 客員研究員）
- 鈴木朋子（IT ライター・スマホ安全アドバイザー）
- 曽我部真裕（京都大学大学院法学研究科 教授）
- 松岡英治（安心ネットづくり促進協議会 部長）
- 米田謙三（早稲田摂陵高等学校教諭）
- グーグル合同会社
- 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）

２．スマートフォン・タブレット端末でのインターネット利用状況

２．１．スマートフォン・タブレット端末でのインターネット利用状況

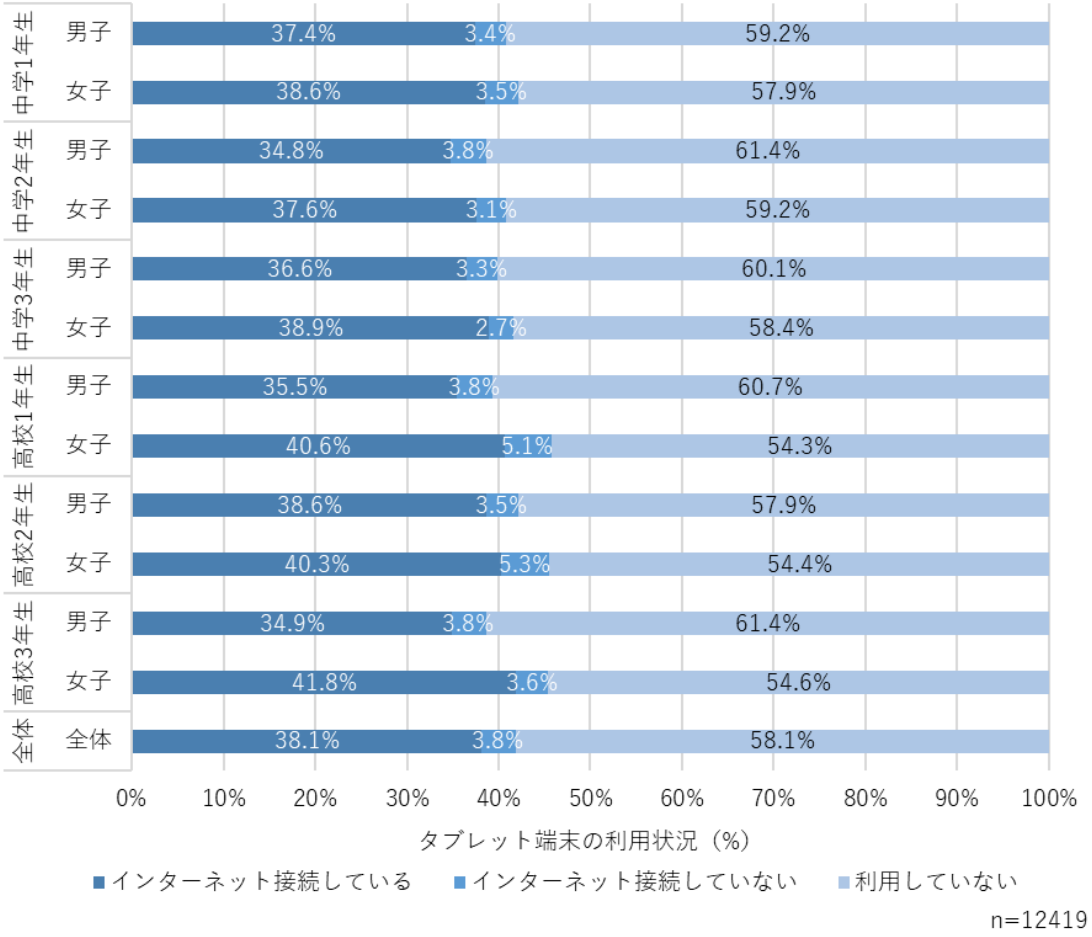
未就学児から高校 3 年生までを対象に、デバイスの利用率を学齢別に示した（図表 2.1～2.5）。なお、回答者は青少年の保護者であるが、子ども（長子）についての回答である。本分析では予備調査のデータを用いており、対象となるインターネット接続可能機器はスマートフォンおよび GIGA 端末を除くタブレット端末とする。

まず、図表 2.1 はスマートフォンの利用状況を示したもので、インターネット接続有無で分けている。インターネットに接続しているスマートフォンの利用率は学齢が上がるにつれて増加し、中学 1 年生時点では男子 78.9%、女子 81.4%であった一方で、高校１年生時点では、この割合が男子 93.7%、女子 94.0%まで増加している。中学生の時点でインターネットに接続しているスマートフォンを利用している割合はすでに約 8 割だが、高校進学に伴いさらに増加し、ほぼ全員がインターネットに接続しているスマートフォンを利用している状況となる。



図表 2.1　スマートフォンの利用状況（保護者回答・性別学齢別）

次に、図表 2.2 はタブレット端末について同様の調査を行った結果である。結果を確認すると、全体ではインターネットに接続しているタブレット端末を利用している人が 38.1%であった。また、学齢と性別による極端に大きな傾向の違いは見られない。



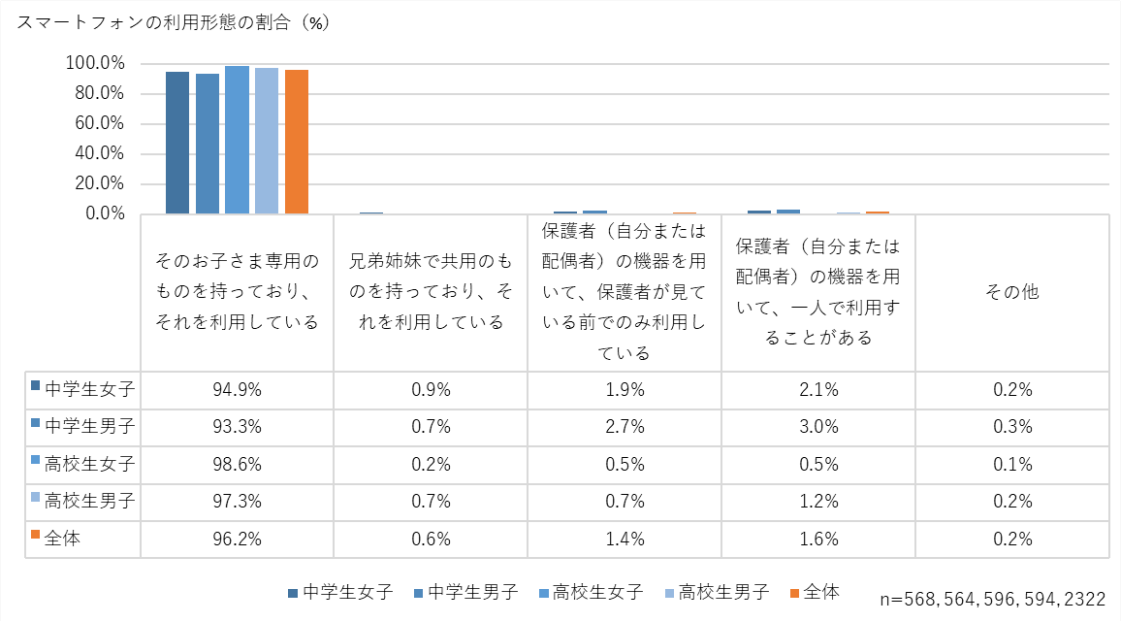
図表 2.2　タブレット端末の利用状況（保護者回答・性別学齢別）

続いて、インターネットに接続している各機器の利用者について利用形態を調査した結果を図表 2.3 および図表 2.4 に示す。なお、本分析以降では本調査のデータを用いており、分母はインターネットに接続している各端末の利用者とする。

まず、図表 2.3 はスマートフォンの利用形態に関する調査結果である。対象は子どもがインターネットに接続しているスマートフォンを利用している保護者である。性別や学齢による顕著な差は見られず、「そのお子様専用のものを持っており、それを利用している」と回答した割合は全体で 96.2%と非常に高い水準となった。一方で、「保護者（自分または配偶者）の機器を利用している」割合は中学生でやや高く、高校生になるタイミングで青少年専用の端末を持つ割合が増加する傾向が確認された。

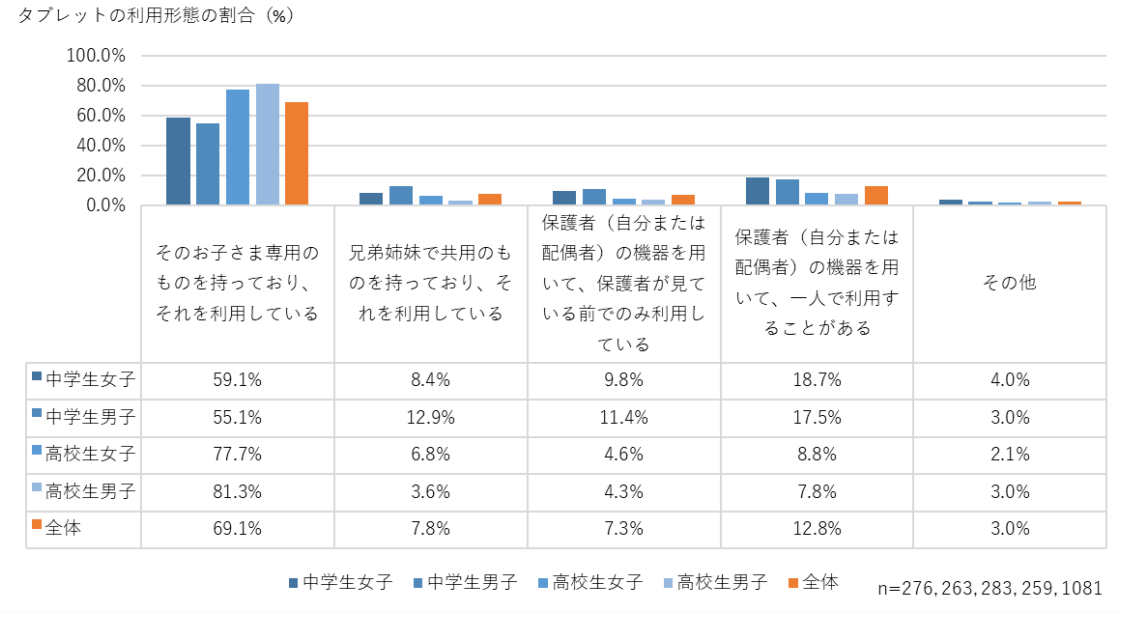
次に、図表 2.4 はタブレット端末の利用形態に関する調査結果を示している。全体としては、「そのお子様専用のものを持っており、それを利用している」（69.1%）が最も多く、次いで「保護者（自分また

は配偶者）の機器を用いて、一人で利用することがある」（12.8%）となっている。専用端末を利用する割合は約 7 割に達し、主流な利用形態であることがわかる。学齢別の傾向としては、スマートフォンと同様、高校生になると専用端末を持つ割合が増加し、中学生の間は保護者の機器を利用する割合が比較的高いことが確認された。



	そのお子さま専用のものを持っており、それを利用している	兄弟姉妹で共用のものを持っており、それを利用している	保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、保護者が見ている前でのみ利用している	保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、一人で利用することがある	その他
中学生女子	94.9%	0.9%	1.9%	2.1%	0.2%
中学生男子	93.3%	0.7%	2.7%	3.0%	0.3%
高校生女子	98.6%	0.2%	0.5%	0.5%	0.1%
高校生男子	97.3%	0.7%	0.7%	1.2%	0.2%
全体	96.2%	0.6%	1.4%	1.6%	0.2%

図表 2.3　スマートフォンの利用形態（保護者回答・性別中学高校別）



	そのお子さま専用のものを持っており、それを利用している	兄弟姉妹で共用のものを持っており、それを利用している	保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、保護者が見ている前でのみ利用している	保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、一人で利用することがある	その他
中学生女子	59.1%	8.4%	9.8%	18.7%	4.0%
中学生男子	55.1%	12.9%	11.4%	17.5%	3.0%
高校生女子	77.7%	6.8%	4.6%	8.8%	2.1%
高校生男子	81.3%	3.6%	4.3%	7.8%	3.0%
全体	69.1%	7.8%	7.3%	12.8%	3.0%

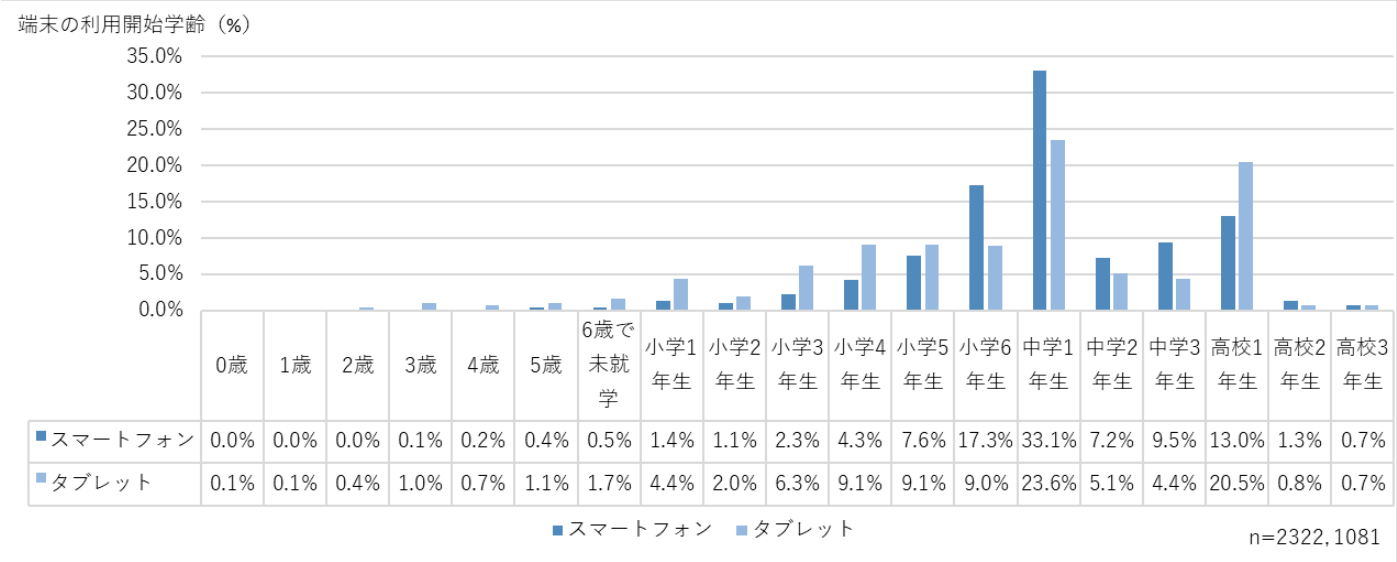
図表 2.4　タブレット端末の利用形態（保護者回答・性別中学高校別）

さらに、各端末の利用開始時期について学齢別に整理した結果を図表 2.5 に示す。スマートフォン（33.1%）およびタブレット（23.6%）のいずれも、中学 1 年生が最も多いことが確認された。しかし、2

番目以降の順位には大きな差がみられる。

スマートフォンの場合、小学 6 年生が 17.3%で 2 番目に多く、続いて高校 1 年生が 13.0%となっている。一方、タブレットは高校 1 年生が 20.5%で 2 番目、3 番目には小学 4〜5 年生の 9.1%が続く。

この結果から、どちらの端末も中学 1 年生で利用を開始する割合が最も高いものの、スマートフォンはそれ以前の学齢から利用を始めるケースが多いのに対し、タブレットは高校進学時に新たに利用を開始する割合が高い傾向にあることが明らかとなった。



	0歳	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳	6歳で未就学	小学1年生	小学2年生	小学3年生	小学4年生	小学5年生	小学6年生	中学1年生	中学2年生	中学3年生	高校1年生	高校2年生	高校3年生
スマートフォン	0.0%	0.0%	0.0%	0.1%	0.2%	0.4%	0.5%	1.4%	1.1%	2.3%	4.3%	7.6%	17.3%	33.1%	7.2%	9.5%	13.0%	1.3%	0.7%
タブレット	0.1%	0.1%	0.4%	1.0%	0.7%	1.1%	1.7%	4.4%	2.0%	6.3%	9.1%	9.1%	9.0%	23.6%	5.1%	4.4%	20.5%	0.8%	0.7%

図表 2.5　端末の利用開始時期（保護者回答）

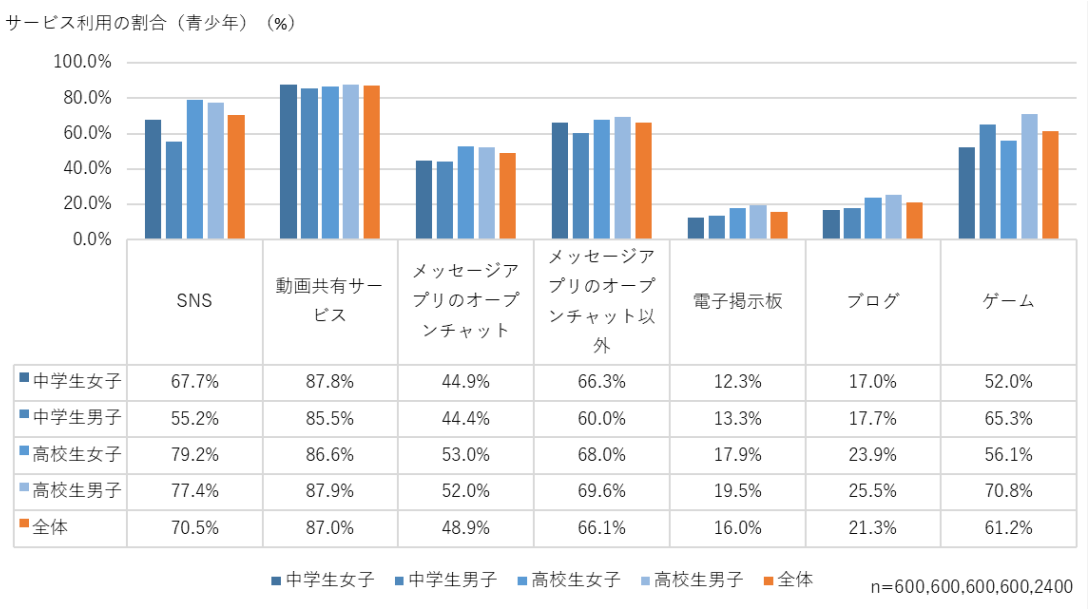
２．２．サービスの利用状況

図表 2.6 と図表 2.7 は、青少年が利用しているサービスについて調査した結果である。分母はインターネットに接続しているスマートフォンかタブレット端末を利用している青少年である。

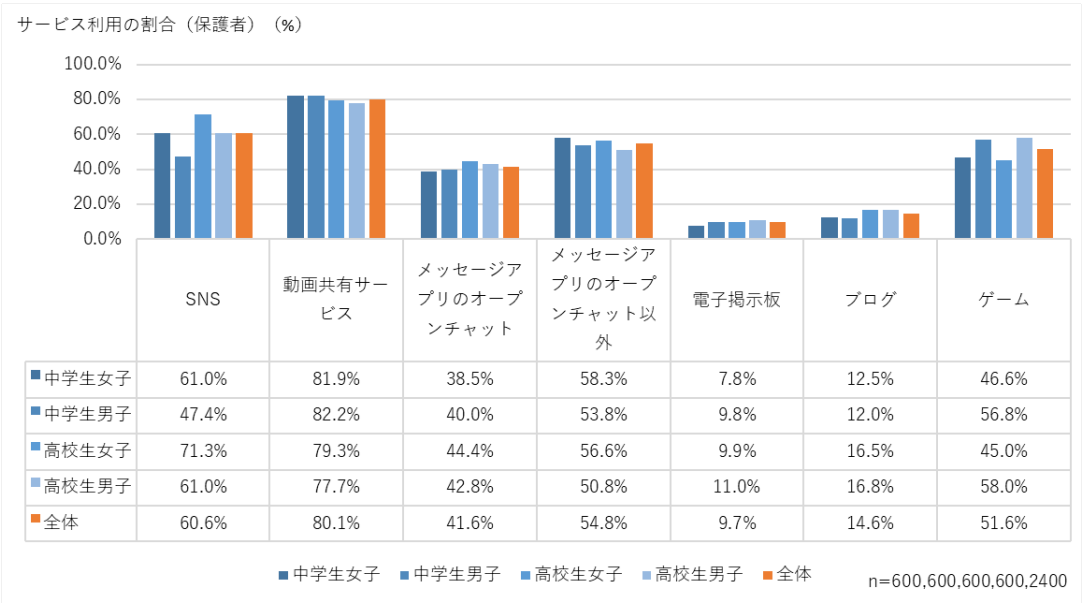
まず、青少年の調査結果（図表 2.6）から確認すると、全体で最も利用率が高いサービスは「動画共有サービス」（87.0%）であり、次いで「SNS」（70.5%）、3 番目に「メッセージアプリのオープンチャット以外」（66.1%）となっている。

性別・中高別では、「動画共有サービス」を除いて全体的に中学生の方が利用率が低くなっている。特に、中学生男子における「SNS」と「メッセージアプリのオープンチャット以外」の利用率が目立って低い傾向にある。また、「ゲーム」については男子の利用率が女子よりも中高どちらも高くなっていることが特徴である。

保護者の認識（図表 2.7）と比較すると、保護者は青少年と比較して利用率が全体的に 1 割前後低くなっており、サービスの利用は多くの保護者が認知しているものの、一部認知していない保護者がいる実態が明らかになった。



図表 2.6　サービス利用の割合（青少年回答・性別中学高校別）



図表 2.7　サービス利用の割合（保護者回答・性別中学高校別）

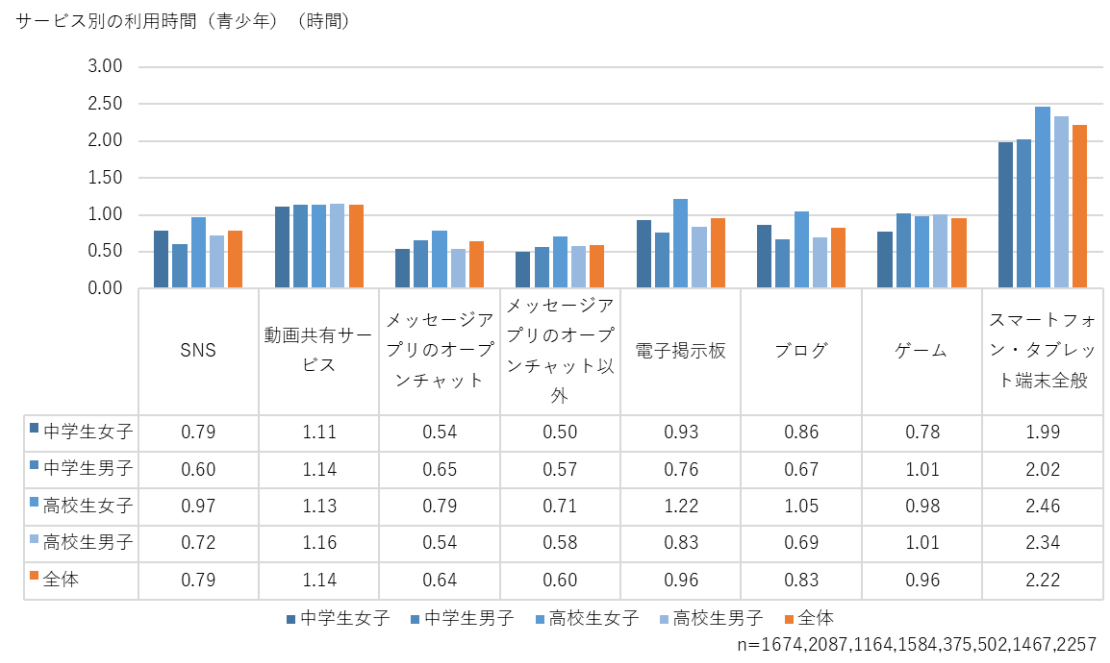
それぞれのサービスについての利用時間を示したのが図表 2.8、図表 2.9 である。まず青少年の回答結果（図表 2.8）を確認する。分母は各サービスの利用者である。

「スマートフォン・タブレット端末全般」としては中高生は 1 日の平均で 2.22 時間利用しており、最も利用時間が長いのは高校生女子の 2.46 時間、最も短いのは中学生女子の 1.99 時間であった。サービス別にみると、最も利用時間が長いサービスは「動画共有サービス」の 1.14 時間、次いで「電子掲示板」と「ゲーム」が 0.96 時間で同率となっている。性別・中高による差としては、「SNS」「電子掲示板」「ブログ」

の 3 種類で女子の方が利用時間が 0.2～0.4 時間程度長くなっていることが特徴として挙げられる。

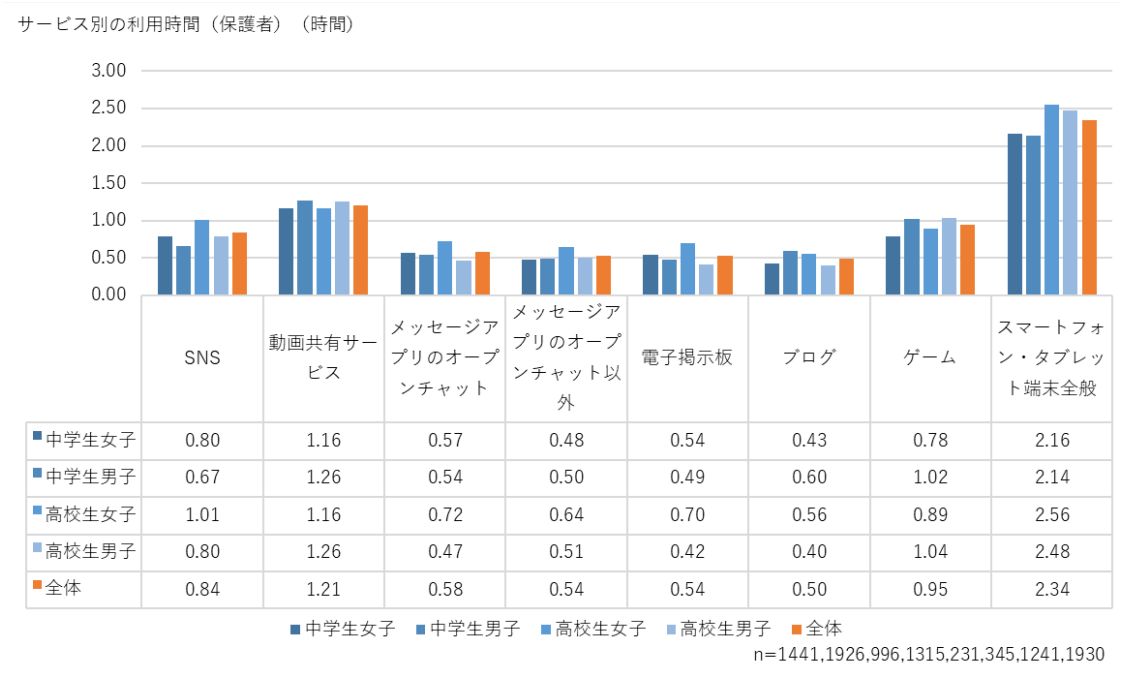
保護者（図表 2.9）との差を確認すると、全体的に利用している時間は保護者の方が 2.34 時間と寧ろ長く利用している認識だとわかる。サービス別にみると、「電子掲示板」と「ブログ」で 0.3～0.4 時間程度の認識のずれが生じている。また、「SNS」や「動画共有サービス」については、保護者が認識しているよりも青少年の認識の方が短い。

さらに、サービス利用時間を保護者が「わからない」と回答した割合についてまとめた結果が、図表 2.10 である。これについては分母は全保護者である。結果を確認すると、高校生の利用時間について「わからない」と回答した保護者が全体的に 15～20%程度である一方、中学生の利用時間について「わからない」と回答した保護者は全体的に 8～13%程度となっていた。高校生の方が、端末を利用している時間について保護者が把握できていない傾向が 1 割弱強まることがわかる。サービス別には「SNS」と「動画共有サービス」は比較的利用時間を認識しているものの、その他のサービスについては利用時間を認識できていない傾向が強まっていた。



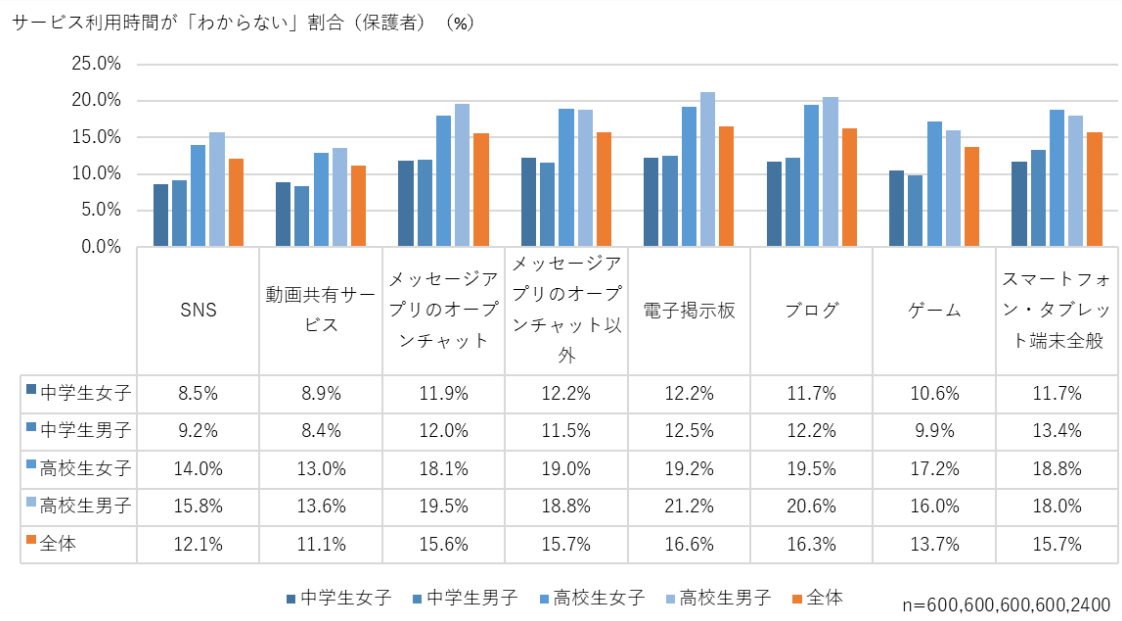
	SNS	動画共有サービス	メッセージアプリのオープンチャット	メッセージアプリのオープンチャット以外	電子掲示板	ブログ	ゲーム	スマートフォン・タブレット端末全般
中学生女子	0.79	1.11	0.54	0.50	0.93	0.86	0.78	1.99
中学生男子	0.60	1.14	0.65	0.57	0.76	0.67	1.01	2.02
高校生女子	0.97	1.13	0.79	0.71	1.22	1.05	0.98	2.46
高校生男子	0.72	1.16	0.54	0.58	0.83	0.69	1.01	2.34
全体	0.79	1.14	0.64	0.60	0.96	0.83	0.96	2.22

図表 2.8　サービス利用時間（青少年回答・性別中学高校別）



	SNS	動画共有サービス	メッセージアプリのオープンチャット	メッセージアプリのオープンチャット以外	電子掲示板	ブログ	ゲーム	スマートフォン・タブレット端末全般
中学生女子	0.80	1.16	0.57	0.48	0.54	0.43	0.78	2.16
中学生男子	0.67	1.26	0.54	0.50	0.49	0.60	1.02	2.14
高校生女子	1.01	1.16	0.72	0.64	0.70	0.56	0.89	2.56
高校生男子	0.80	1.26	0.47	0.51	0.42	0.40	1.04	2.48
全体	0.84	1.21	0.58	0.54	0.54	0.50	0.95	2.34

図表 2.9　サービス利用時間（保護者回答・性別中学高校別）



	SNS	動画共有サービス	メッセージアプリのオープンチャット	メッセージアプリのオープンチャット以外	電子掲示板	ブログ	ゲーム	スマートフォン・タブレット端末全般
中学生女子	8.5%	8.9%	11.9%	12.2%	12.2%	11.7%	10.6%	11.7%
中学生男子	9.2%	8.4%	12.0%	11.5%	12.5%	12.2%	9.9%	13.4%
高校生女子	14.0%	13.0%	18.1%	19.0%	19.2%	19.5%	17.2%	18.8%
高校生男子	15.8%	13.6%	19.5%	18.8%	21.2%	20.6%	16.0%	18.0%
全体	12.1%	11.1%	15.6%	15.7%	16.6%	16.3%	13.7%	15.7%

図表 2.10　サービス利用時間がわからない割合（保護者回答・性別中学高校別）

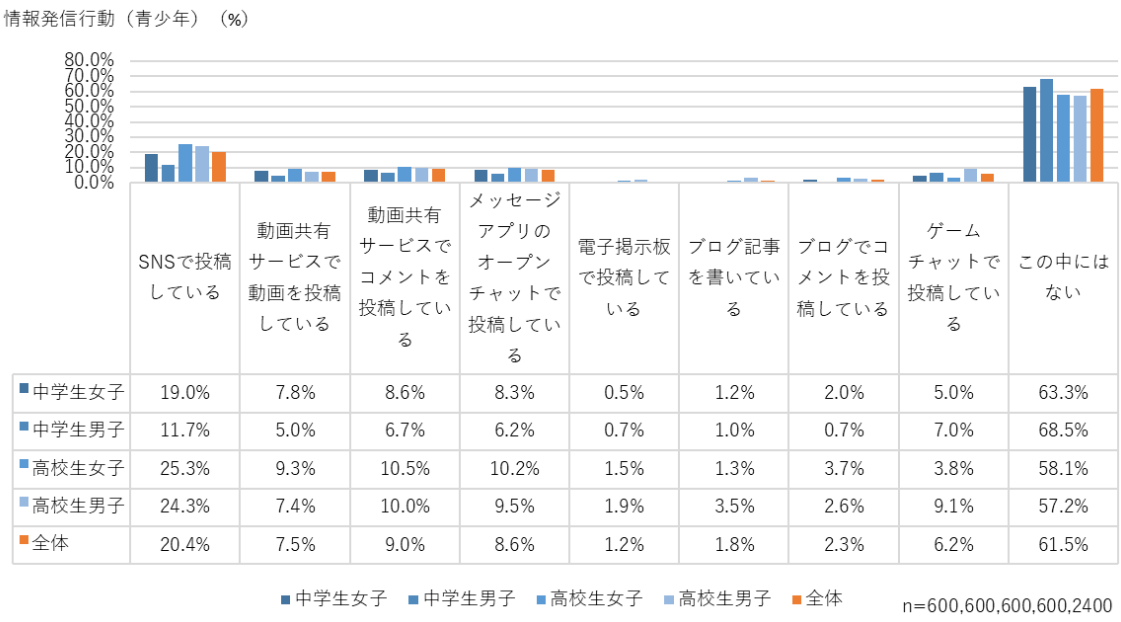
2．3．情報発信行動の状況

図表 2.11 と図表 2.12 は、青少年が各インターネット接続機器を利用してどのような情報発信行動をしているのかを調査したものである。

まず青少年の結果（図表 2.11）を確認する。全体を通じて「この中にはない」と回答した人が圧倒的

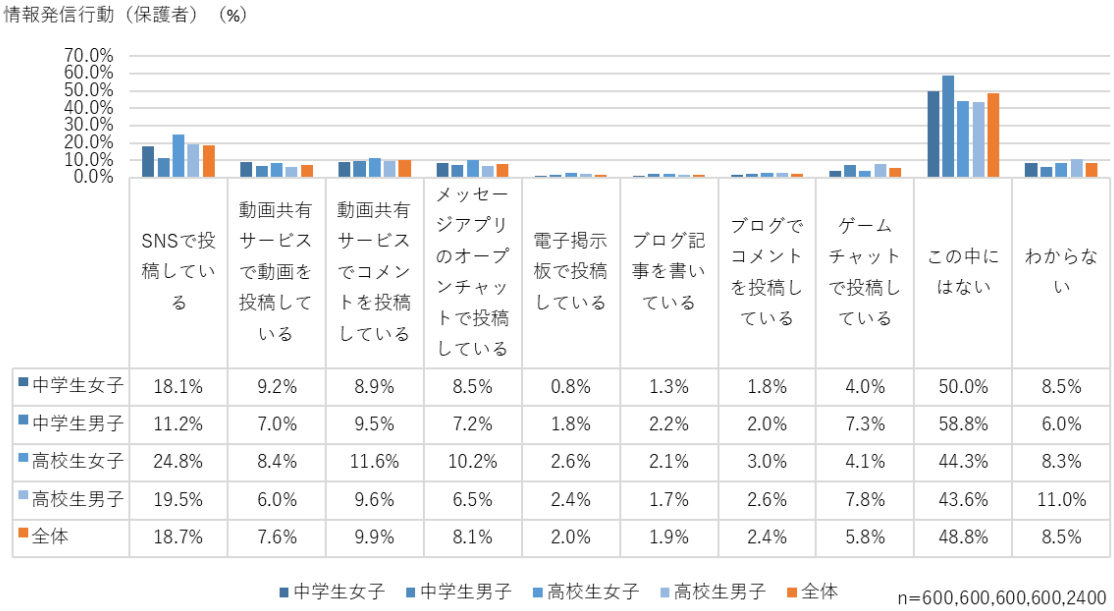
に多く、中学生では 6-7 割、高校生では 5 割台後半が何も情報発信行動を行っていない。情報発信行動を行っている中では「SNS で投稿している」が最も多く、高校生では 25%前後、中学生でも男子は 11.7%と低いものの、女子は 19.0%と 2 割近くが SNS で投稿をしていることがわかる。続いて、「動画共有サービスでコメントを投稿している」が全体で 9.0%、「メッセージアプリのオープンチャットで投稿している」が全体で 8.6%と、比較的多くなっている。

保護者の認識（図表 2.12）と比較すると、こちらも「この中にはない」が全体で最多だが、青少年の回答と比較すると全体的に 10～15%程度低くなっている。加えて、「わからない」と回答した保護者は全体で 8.5%だが、性別・中高別には男子高校生が 11.0%と最も高くなっている。なお、この「この中にはない」と「わからない」を合計しても、青少年の「この中にはない」よりも 5%程度低くなっており、全体的に保護者の方が青少年が情報発信行動を行っていると考えている傾向がわかる。



	SNSで投稿している	動画共有サービスで動画を投稿している	動画共有サービスでコメントを投稿している	メッセージアプリのオープンチャットで投稿している	電子掲示板で投稿している	ブログ記事を書いている	ブログでコメントを投稿している	ゲームチャットで投稿している	この中にはない
中学生女子	19.0%	7.8%	8.6%	8.3%	0.5%	1.2%	2.0%	5.0%	63.3%
中学生男子	11.7%	5.0%	6.7%	6.2%	0.7%	1.0%	0.7%	7.0%	68.5%
高校生女子	25.3%	9.3%	10.5%	10.2%	1.5%	1.3%	3.7%	3.8%	58.1%
高校生男子	24.3%	7.4%	10.0%	9.5%	1.9%	3.5%	2.6%	9.1%	57.2%
全体	20.4%	7.5%	9.0%	8.6%	1.2%	1.8%	2.3%	6.2%	61.5%

図表 2.11　青少年による情報発信行動（青少年回答・性別中学高校別）



	SNSで投稿している	動画共有サービスで動画を投稿している	動画共有サービスでコメントを投稿している	メッセージアプリのオープンチャットで投稿している	電子掲示板で投稿している	ブログ記事を書いている	ブログでコメントを投稿している	ゲームチャットで投稿している	この中にはない	わからない
中学生女子	18.1%	9.2%	8.9%	8.5%	0.8%	1.3%	1.8%	4.0%	50.0%	8.5%
中学生男子	11.2%	7.0%	9.5%	7.2%	1.8%	2.2%	2.0%	7.3%	58.8%	6.0%
高校生女子	24.8%	8.4%	11.6%	10.2%	2.6%	2.1%	3.0%	4.1%	44.3%	8.3%
高校生男子	19.5%	6.0%	9.6%	6.5%	2.4%	1.7%	2.6%	7.8%	43.6%	11.0%
全体	18.7%	7.6%	9.9%	8.1%	2.0%	1.9%	2.4%	5.8%	48.8%	8.5%

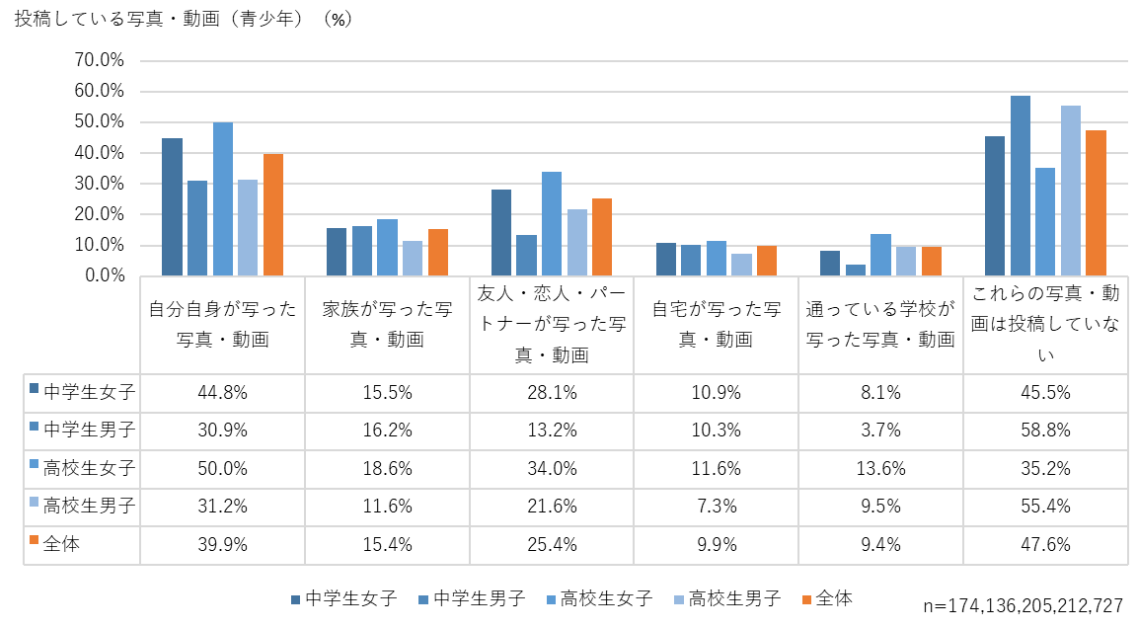
図表 2.12　青少年による情報発信行動（保護者回答・性別中学高校別）

次に、いずれかのサービスでの投稿者に対して、どのような自分自身のプライベートがわかる写真・動画を投稿しているかを尋ねた結果が、図表 2.13 と図表 2.14 である。

まず青少年の結果（図表 2.13）から確認する。全体としては、「これらの写真・動画は投稿していない」（47.6%）が最多、次いで「自分自身が写った写真・動画」（39.9%）、3 番目に「友人・恋人・パートナーが写った写真・動画」（25.4%）となっている。全体的に写真・動画は何も投稿していないという人が多い傾向だが、投稿するとしたら家族や学校よりも自分や友人の写った写真・動画を投稿する傾向にあるとわかった。

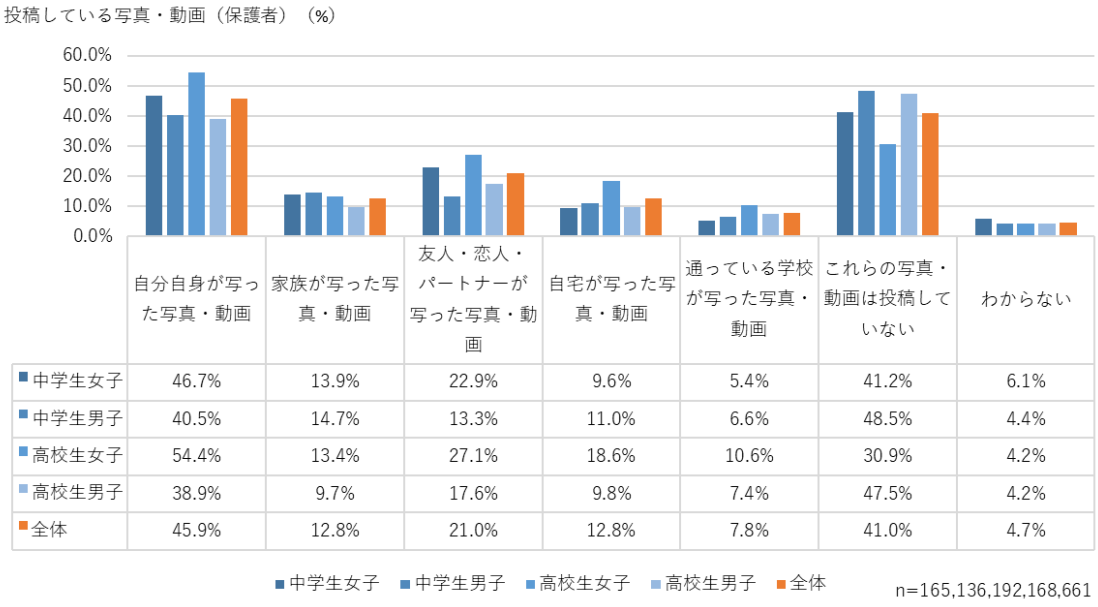
また、性別・中高別の特徴としては、全体的に女子の方が自分自身のプライベートに近い写真・動画を投稿している傾向にあることがわかった。特に、高校生女子については「自分自身が写った写真・動画」を投稿している人が 50.0%と、半数の人が自分自身についての投稿を行っており、これは「これらの写真・動画は投稿していない」（35.2%）を 15%も上回る結果となっている。また、「友人・恋人・パートナーが写った写真・動画」も 34.0%と多い。

保護者に尋ねた結果（図表 2.14）と比較すると、全体での最多は「自分自身が写った写真・動画」（45.9%）となっており、青少年の認知（39.9%）以上に自分自身の写真・動画については投稿されているとの認知になっている。一方、家族や友人・恋人・パートナー、通っている学校が写った写真については青少年の認知よりも保護者の認知が低くなっている。このことから、保護者は青少年と比較して、自分自身や自宅が写った写真・動画は投稿していると思っているものの、家族や友人・恋人・パートナー、学校が写った投稿は行っていないものだと考えていることが明らかとなった。また、「わからない」と回答した保護者は性別・中高問わず 5%前後であり、写真・動画の投稿についての認識は低くない。



	自分自身が写った写真・動画	家族が写った写真・動画	友人・恋人・パートナーが写った写真・動画	自宅が写った写真・動画	通っている学校が写った写真・動画	これらの写真・動画は投稿していない
中学生女子	44.8%	15.5%	28.1%	10.9%	8.1%	45.5%
中学生男子	30.9%	16.2%	13.2%	10.3%	3.7%	58.8%
高校生女子	50.0%	18.6%	34.0%	11.6%	13.6%	35.2%
高校生男子	31.2%	11.6%	21.6%	7.3%	9.5%	55.4%
全体	39.9%	15.4%	25.4%	9.9%	9.4%	47.6%

図表 2.13　投稿している写真・動画（青少年回答・性別中学高校別）



	自分自身が写った写真・動画	家族が写った写真・動画	友人・恋人・パートナーが写った写真・動画	自宅が写った写真・動画	通っている学校が写った写真・動画	これらの写真・動画は投稿していない	わからない
中学生女子	46.7%	13.9%	22.9%	9.6%	5.4%	41.2%	6.1%
中学生男子	40.5%	14.7%	13.3%	11.0%	6.6%	48.5%	4.4%
高校生女子	54.4%	13.4%	27.1%	18.6%	10.6%	30.9%	4.2%
高校生男子	38.9%	9.7%	17.6%	9.8%	7.4%	47.5%	4.2%
全体	45.9%	12.8%	21.0%	12.8%	7.8%	41.0%	4.7%

図表 2.14　投稿している写真・動画（保護者回答・性別中学高校別）

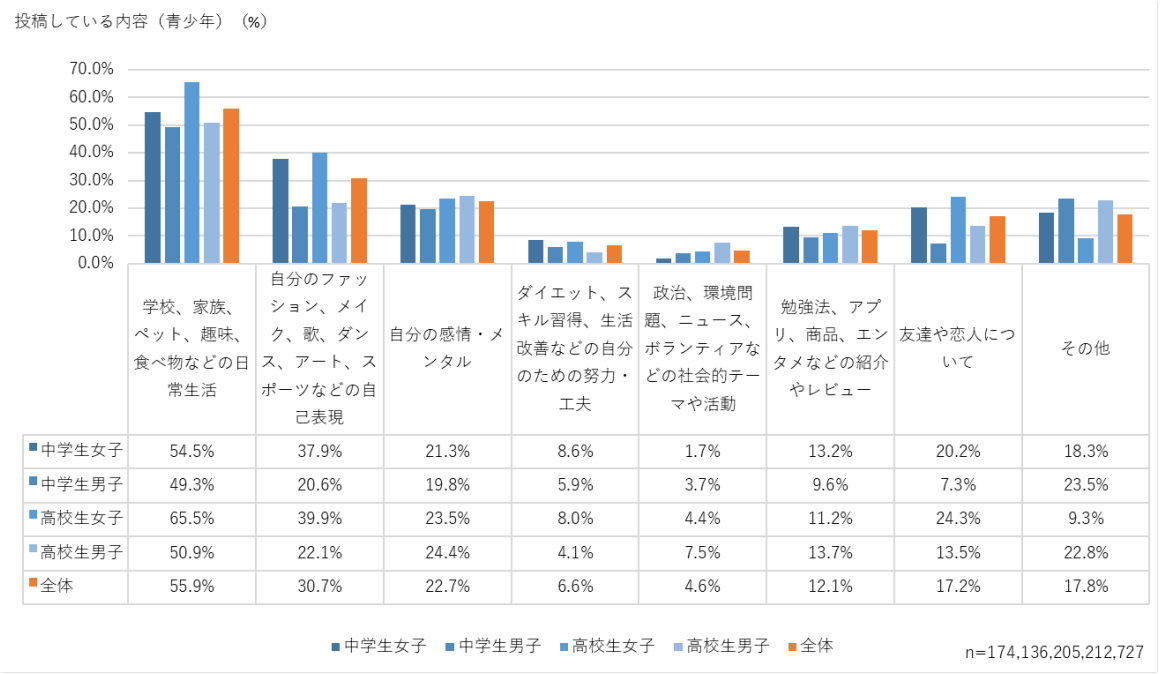
さらに、いずれかのサービスでの投稿者に対して、写真・動画に限らずどのような内容を投稿しているのかについても尋ねた結果が、図表 2.15 と図表 2.16 である。

図表 2.15 が青少年の回答結果である。全体で最も多く投稿されている内容は「学校、家族、ペット、趣味、食べ物などの日常生活」（55.9%）であり、次いで「自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現」（30.7%）、3 番目に「自分の感情・メンタル」（22.7%）が投稿されている傾向にあるとわかった。基本的には、自分自身を起点とした投稿が多くなされていることがわかる結果となっ

た。

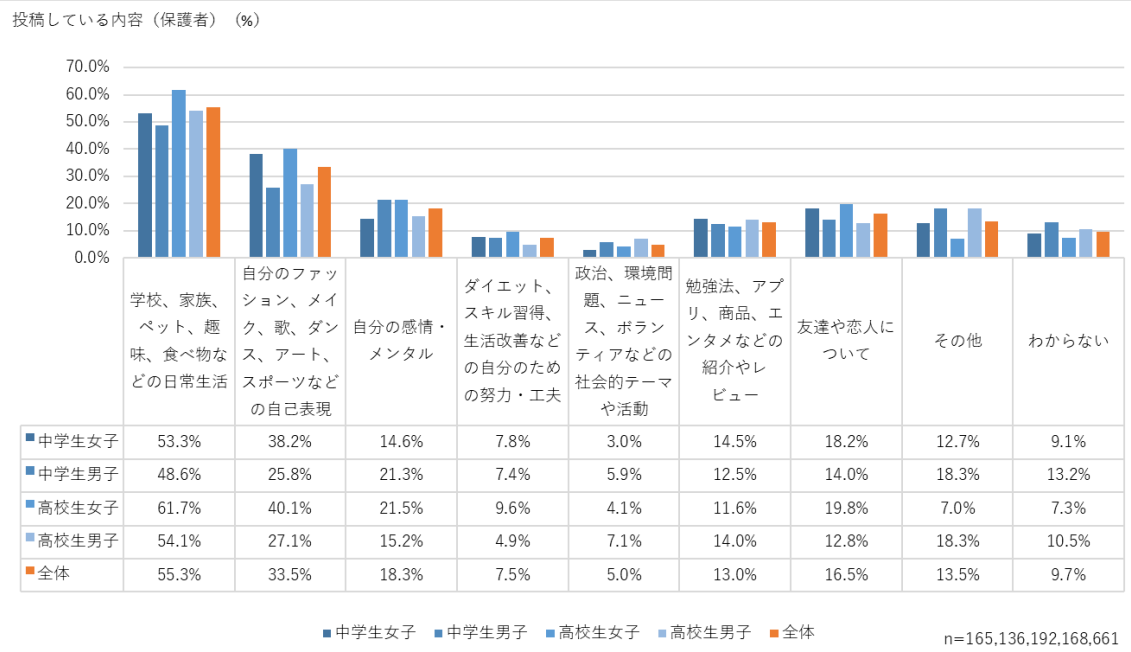
性別・中高別の傾向を確認すると、まず全体的に女子の方が多く投稿をしている傾向にあり、特に高校生女子の投稿率が高い。特に、「自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現」や「友達や恋人について」は男子と女子の差が大きく、どちらも同学年で比較した場合に 15%前後の性別差が生まれており、性別による特徴だと言える。中高の違いによる極端に大きな傾向の違いは見られない。

保護者の回答内容（図表 2.16）との比較については、青少年の回答との極端に大きな傾向の違いは見られず、青少年の投稿内容について保護者の認知が概ね届いていることがわかる。ただし、「わからない」と回答した保護者が全体では 9.7%と 1 割程度存在しており、写真・動画の結果（4.7%）よりも高いことには留意が必要である。特に男子で「わからない」と回答した割合が高く、男子中学生の保護者は「わからない」と回答した割合が 13.2%と高く、7～8 人に 1 人は青少年が投稿している内容を保護者が認知できていない。



	学校、家族、ペット、趣味、食べ物などの日常生活	自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現	自分の感情・メンタル	ダイエット、スキル習得、生活改善などの自分のための努力・工夫	政治、環境問題、ニュース、ボランティアなどの社会的テーマや活動	勉強法、アプリ、商品、エンタメなどの紹介やレビュー	友達や恋人について	その他
中学生女子	54.5%	37.9%	21.3%	8.6%	1.7%	13.2%	20.2%	18.3%
中学生男子	49.3%	20.6%	19.8%	5.9%	3.7%	9.6%	7.3%	23.5%
高校生女子	65.5%	39.9%	23.5%	8.0%	4.4%	11.2%	24.3%	9.3%
高校生男子	50.9%	22.1%	24.4%	4.1%	7.5%	13.7%	13.5%	22.8%
全体	55.9%	30.7%	22.7%	6.6%	4.6%	12.1%	17.2%	17.8%

図表 2.15　投稿している内容（青少年回答・性別中学高校別）



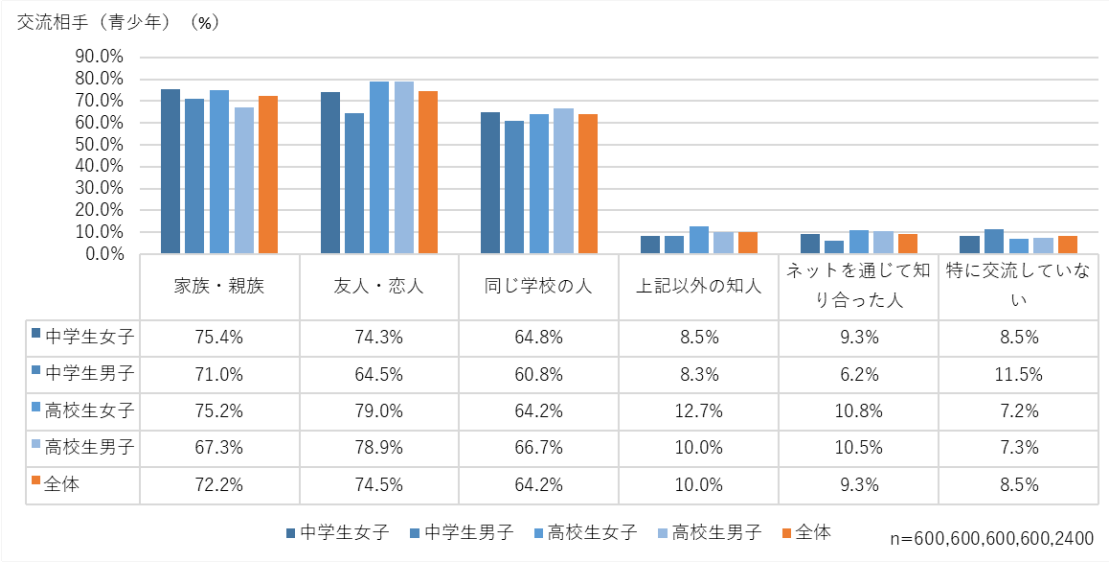
	学校、家族、ペット、趣味、食べ物などの日常生活	自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現	自分の感情・メンタル	ダイエット、スキル習得、生活改善などの自分のための努力・工夫	政治、環境問題、ニュース、ボランティアなどの社会的テーマや活動	勉強法、アプリ、商品、エンタメなどの紹介やレビュー	友達や恋人について	その他	わからない
中学生女子	53.3%	38.2%	14.6%	7.8%	3.0%	14.5%	18.2%	12.7%	9.1%
中学生男子	48.6%	25.8%	21.3%	7.4%	5.9%	12.5%	14.0%	18.3%	13.2%
高校生女子	61.7%	40.1%	21.5%	9.6%	4.1%	11.6%	19.8%	7.0%	7.3%
高校生男子	54.1%	27.1%	15.2%	4.9%	7.1%	14.0%	12.8%	18.3%	10.5%
全体	55.3%	33.5%	18.3%	7.5%	5.0%	13.0%	16.5%	13.5%	9.7%

図表 2.16　投稿している内容（保護者回答・性別中学高校別）

２．４．インターネット上での交流状況

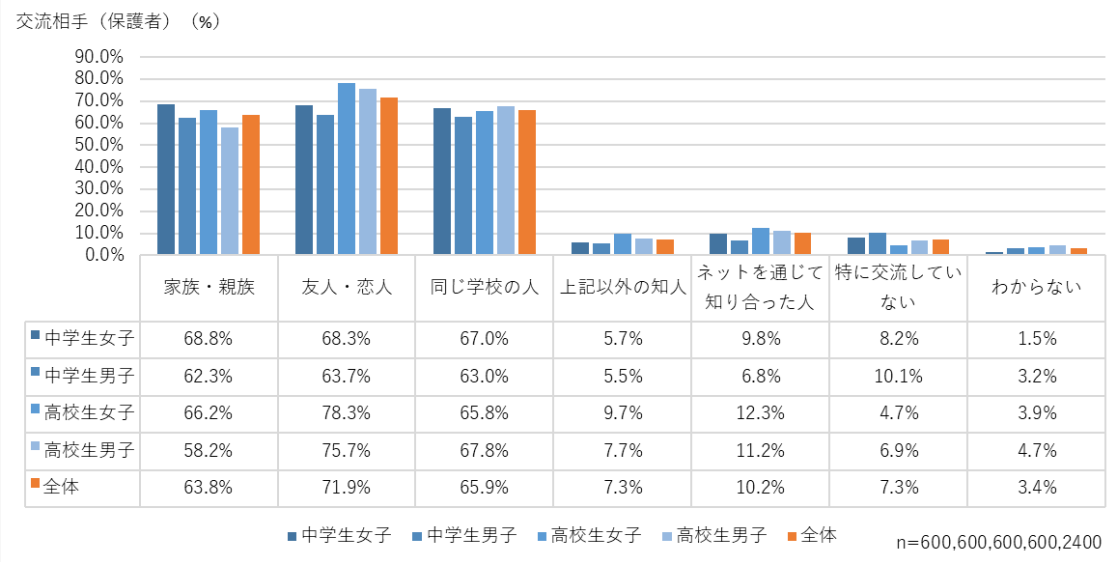
図表 2.17 と図表 2.18 は、インターネット上での交流相手について尋ねた結果である。まず青少年回答の結果（図表 2.17）から確認する。全体で最も多い回答は「友人・恋人」の 74.5%、次いで「家族・親族」の 72.2%、3 番目に「同じ学校の人」の 64.2%であった。この傾向は中高別に異なっており、中学生は「家族・親族」＞「友人・恋人」なのに対し、高校生は「友人・恋人」＞「家族・親族」となっている。学齢が上がるにしたがって、家族よりも友人とのコミュニケーションがインターネット上でのメインに変わっていくことがわかる。また、インターネット上を通じて知り合った人との交流は、全体を通じて 1 割前後だが、高校生になるとどちらの性別も多くなる傾向にある。

保護者の認知（図表 2.18）と比較しても、基本的に「友人・恋人」、「家族・親族」、「同じ学校の人」との交流がメインとなっており、他の交流率が低いことについては一致している。ただし、排他選択肢である「わからない」と回答した割合も全体で 3.4%となっており、30 人に 1 人程度は、回答者である保護者（家族・親族）との交流もしておらず、誰と交流しているかがわからないという状況になっていることも明らかになった。この傾向は高校生で比較的強く、特に高校生男子は 4.7%と 20 人に 1 人程度の割合となっている。



	家族・親族	友人・恋人	同じ学校の人	上記以外の知人	ネットを通じて知り合った人	特に交流していない
中学生女子	75.4%	74.3%	64.8%	8.5%	9.3%	8.5%
中学生男子	71.0%	64.5%	60.8%	8.3%	6.2%	11.5%
高校生女子	75.2%	79.0%	64.2%	12.7%	10.8%	7.2%
高校生男子	67.3%	78.9%	66.7%	10.0%	10.5%	7.3%
全体	72.2%	74.5%	64.2%	10.0%	9.3%	8.5%

図表 2.17　インターネット上での交流相手（青少年回答・性別中学高校別）



	家族・親族	友人・恋人	同じ学校の人	上記以外の知人	ネットを通じて知り合った人	特に交流していない	わからない
中学生女子	68.8%	68.3%	67.0%	5.7%	9.8%	8.2%	1.5%
中学生男子	62.3%	63.7%	63.0%	5.5%	6.8%	10.1%	3.2%
高校生女子	66.2%	78.3%	65.8%	9.7%	12.3%	4.7%	3.9%
高校生男子	58.2%	75.7%	67.8%	7.7%	11.2%	6.9%	4.7%
全体	63.8%	71.9%	65.9%	7.3%	10.2%	7.3%	3.4%

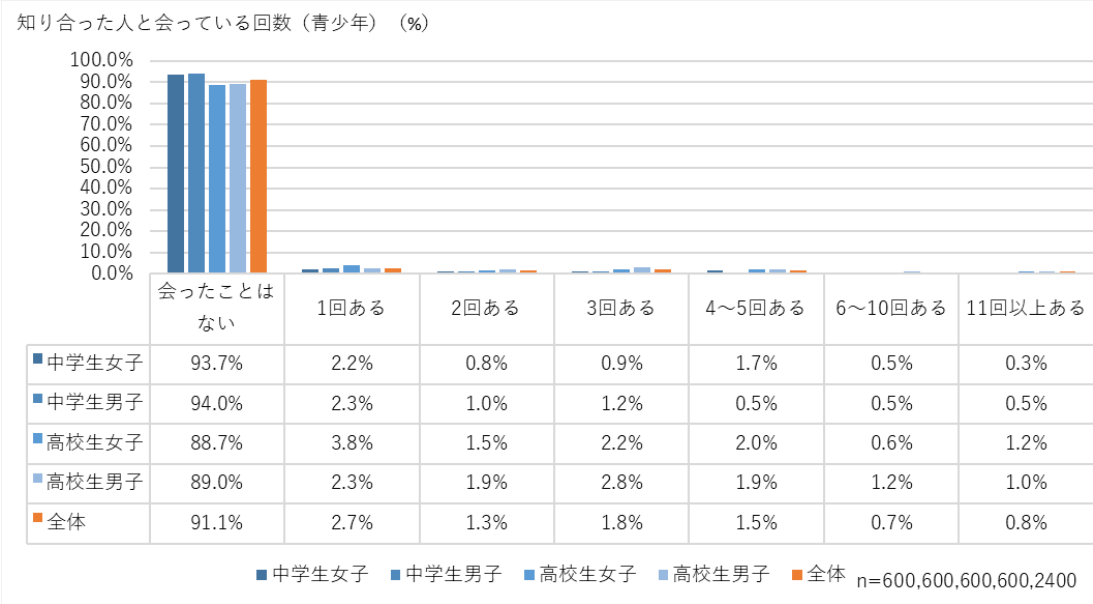
図表 2.18　インターネット上での交流相手（保護者回答・性別中学高校別）

さらに、インターネット上で知り合った相手と会っている回数について尋ねた結果が、図表 2.19 と図表 2.20 である。

青少年の回答（図表 2.19）では、「会ったことはない」が全体で 91.1%であり、他の選択肢については最高でも高校生女子の「1 回ある」（3.8%）と極端に低くなっていることから、わずかに高校生になると会った経験が高くなるものの、ほとんどの青少年はインターネット上で知り合った人と会った経験がないことがわかる。

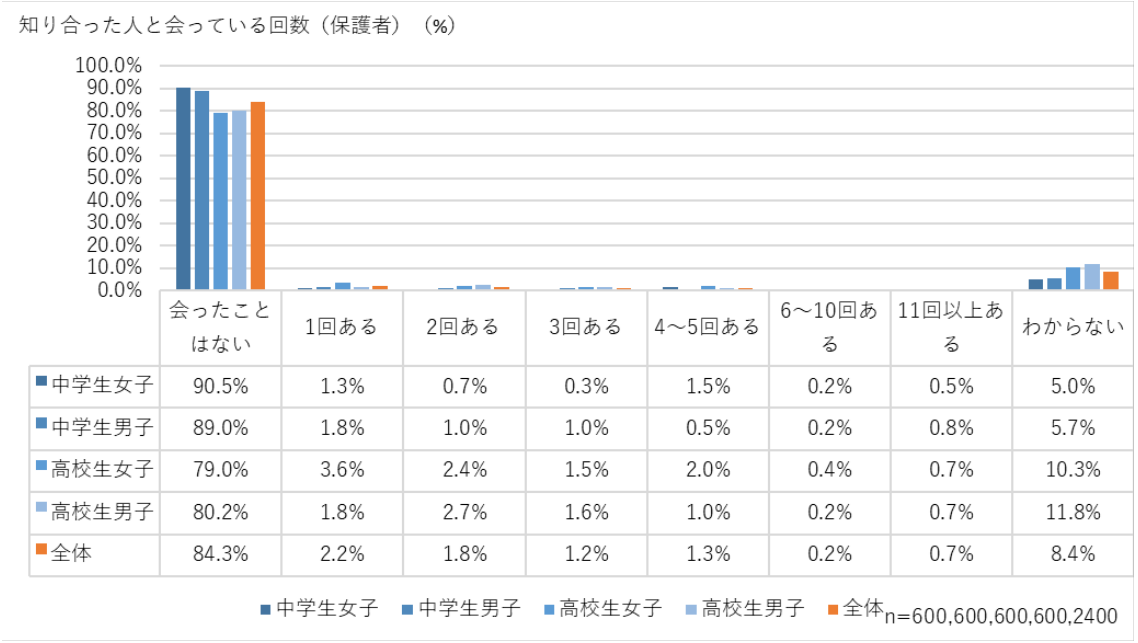
保護者の回答（図表 2.20）も同様に、「会ったことはない」と回答した人が 84.3%と大多数を占めるが、「わからない」と回答した人も 8.4%おり、特に高校生になると 1 割を超える。このことから、実際に青

少年はほとんどインターネット上で知り合った人と会ったことは無く、保護者もそのように認知していることがほとんど。ただし、一部の保護者はこれを認知できておらず、特に高校生になるとこの傾向が強まるといえる。



	会ったことはない	1回ある	2回ある	3回ある	4～5回ある	6～10回ある	11回以上ある
中学生女子	93.7%	2.2%	0.8%	0.9%	1.7%	0.5%	0.3%
中学生男子	94.0%	2.3%	1.0%	1.2%	0.5%	0.5%	0.5%
高校生女子	88.7%	3.8%	1.5%	2.2%	2.0%	0.6%	1.2%
高校生男子	89.0%	2.3%	1.9%	2.8%	1.9%	1.2%	1.0%
全体	91.1%	2.7%	1.3%	1.8%	1.5%	0.7%	0.8%

図表 2.19　インターネット上で知り合った人と会っている回数（青少年回答・性別中学高校別）



	会ったことはない	1回ある	2回ある	3回ある	4～5回ある	6～10回ある	11回以上ある	わからない
中学生女子	90.5%	1.3%	0.7%	0.3%	1.5%	0.2%	0.5%	5.0%
中学生男子	89.0%	1.8%	1.0%	1.0%	0.5%	0.2%	0.8%	5.7%
高校生女子	79.0%	3.6%	2.4%	1.5%	2.0%	0.4%	0.7%	10.3%
高校生男子	80.2%	1.8%	2.7%	1.6%	1.0%	0.2%	0.7%	11.8%
全体	84.3%	2.2%	1.8%	1.2%	1.3%	0.2%	0.7%	8.4%

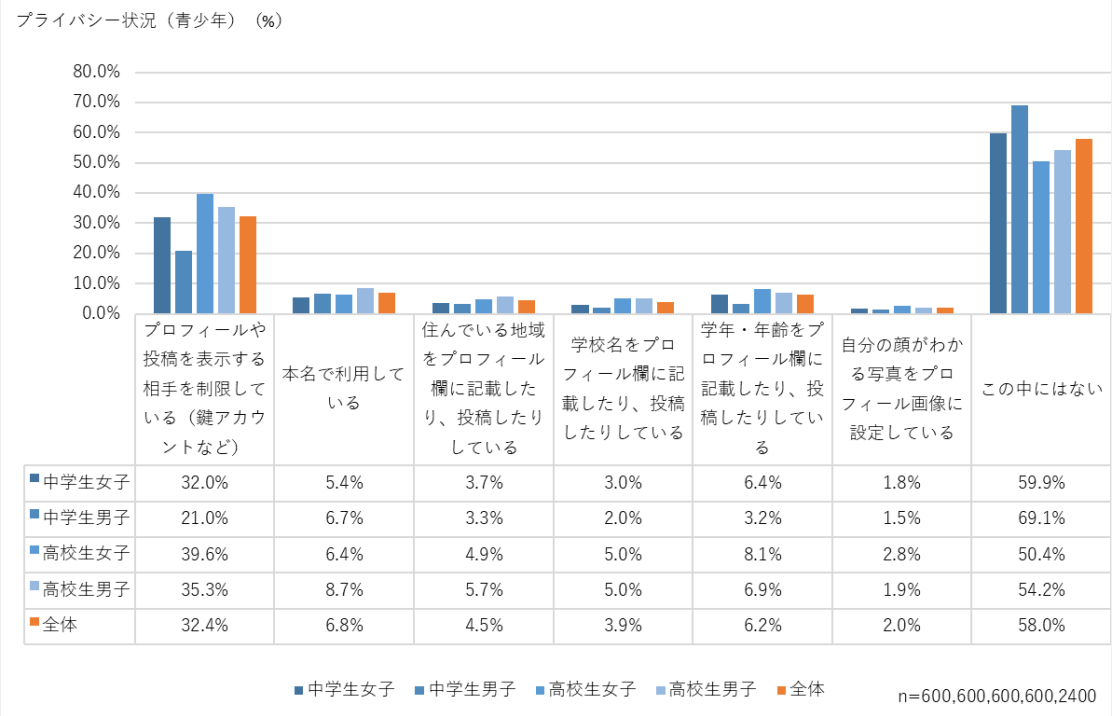
図表 2.20　インターネット上で知り合った人と会っている回数（保護者回答・性別中学高校別）

２．５．プライバシー設定の状況

図表 2.21 と図表 2.22 は、青少年のインターネット利用におけるプライバシー設定の状況について尋ねた結果である。

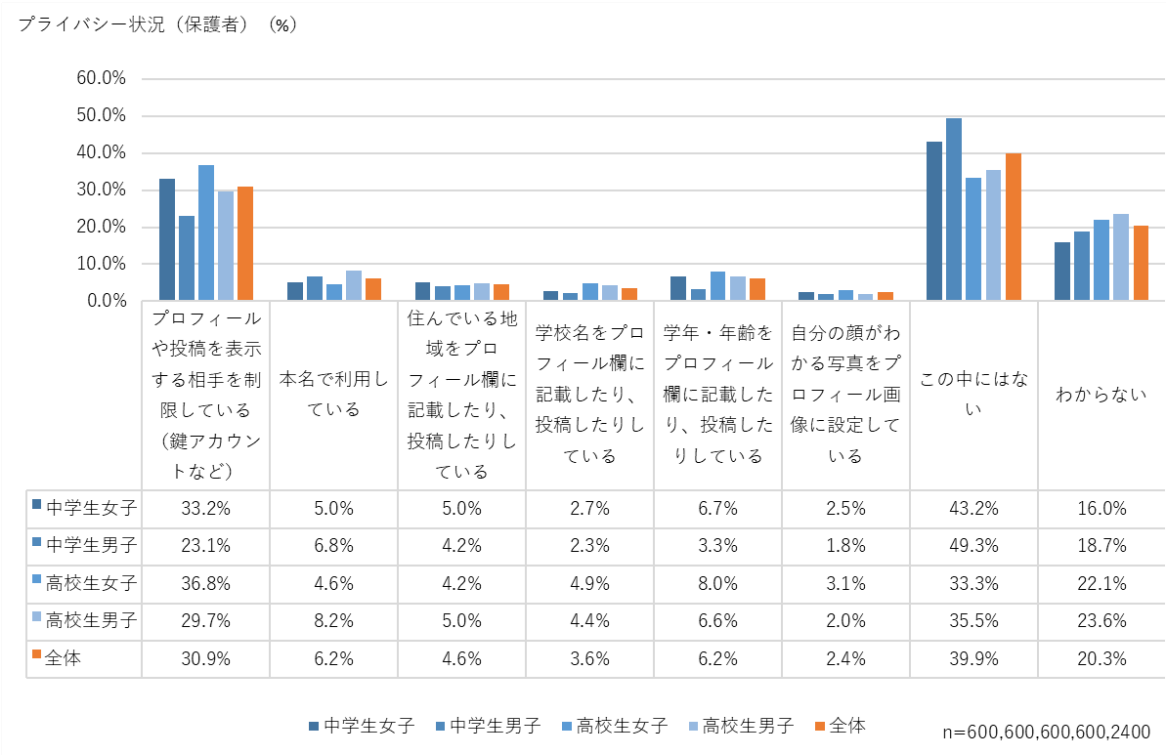
まず青少年の回答結果（図表 2.21）から確認する。全体では「この中にはない」（58.0%）が最多、次いで「プロフィールや投稿を表示する相手を制限している（鍵アカウントなど）」（32.4%）、3 番目に「本名で利用している」（6.8%）となっており、これ以降のプロフィールの公開状況についてはほとんどが5%以下と低い。インターネット上で個人の特定につながるような情報はほとんどの青少年が掲載・投稿をしていないことが明らかになった。ただし、非公開アカウントの利用については全体的に 3 割前後となっており、6～7 割の青少年がインターネット上で投稿やプロフィールを公開していることがわかる。自分では個人を特定できるような情報を投稿していないつもりでも、わずかな情報からでもインターネット上で特定されてしまうリスクについては、啓発をする必要があるだろう。

保護者の結果（図表 2.22）と比較すると、全体的には似通った傾向にあるものの、「わからない」と回答した人が全体で 20.3%と多くなっている。特に高校生になるとこの傾向は強くなっており、自分の子供がどのようなプロフィールの公開状況になっているのかを認知できていない保護者が、5 人に 1 人程度の割合で存在していることが浮き彫りになった。



	プロフィールや投稿を表示する相手を制限している（鍵アカウントなど）	本名で利用している	住んでいる地域をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	学校名をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	学年・年齢をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	自分の顔がわかる写真をプロフィール画像に設定している	この中にはない
中学生女子	32.0%	5.4%	3.7%	3.0%	6.4%	1.8%	59.9%
中学生男子	21.0%	6.7%	3.3%	2.0%	3.2%	1.5%	69.1%
高校生女子	39.6%	6.4%	4.9%	5.0%	8.1%	2.8%	50.4%
高校生男子	35.3%	8.7%	5.7%	5.0%	6.9%	1.9%	54.2%
全体	32.4%	6.8%	4.5%	3.9%	6.2%	2.0%	58.0%

図表 2.21　プライバシー状況（青少年回答・性別中学高校別）



	プロフィールや投稿を表示する相手を制限している（鍵アカウントなど）	本名で利用している	住んでいる地域をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	学校名をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	学年・年齢をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている	自分の顔がわかる写真をプロフィール画像に設定している	この中にはない	わからない
中学生女子	33.2%	5.0%	5.0%	2.7%	6.7%	2.5%	43.2%	16.0%
中学生男子	23.1%	6.8%	4.2%	2.3%	3.3%	1.8%	49.3%	18.7%
高校生女子	36.8%	4.6%	4.2%	4.9%	8.0%	3.1%	33.3%	22.1%
高校生男子	29.7%	8.2%	5.0%	4.4%	6.6%	2.0%	35.5%	23.6%
全体	30.9%	6.2%	4.6%	3.6%	6.2%	2.4%	39.9%	20.3%

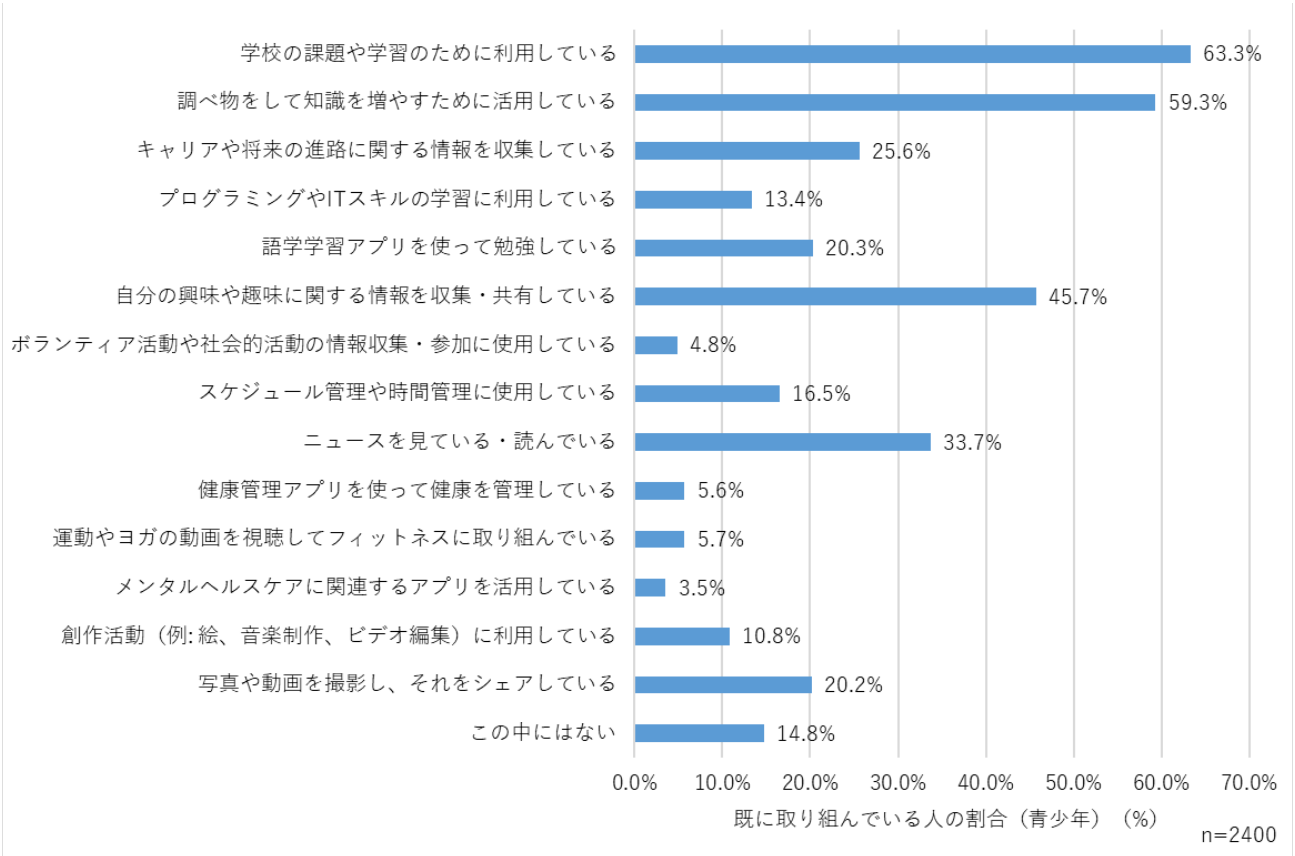
図表 2.22　プライバシー状況（保護者回答・性別中学高校別）

３．スマートフォン・タブレット端末の活用

本章では、青少年によるスマートフォン・タブレット端末のポジティブな活用についての実態を明らかにするとともに、それぞれの活用についてどのように評価をしているのか、青少年と保護者の違いにも着目しつつ明らかにする。

３．１．スマートフォン・タブレット端末の学習などでの活用

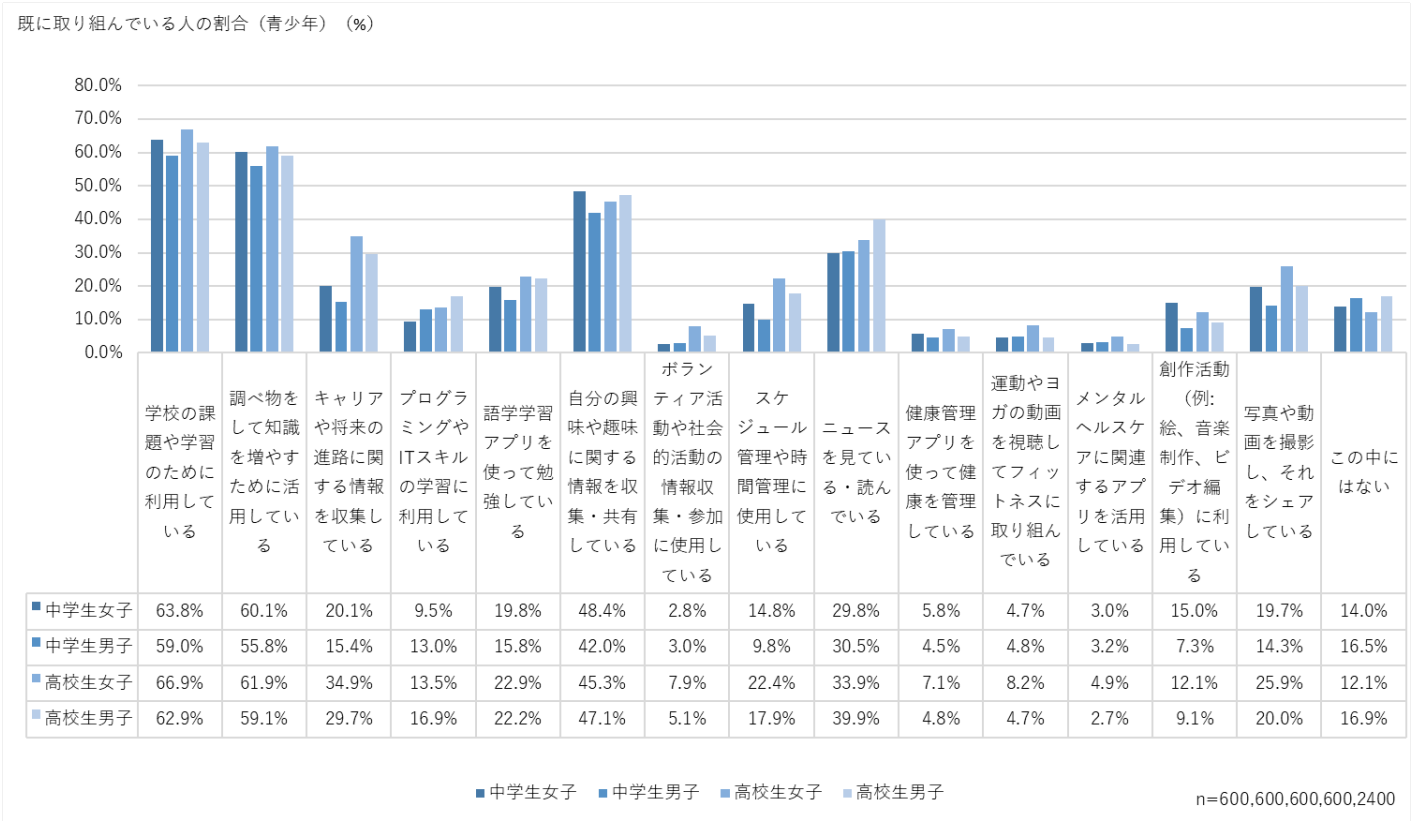
まず、青少年のスマートフォン・タブレット端末のポジティブな活用について、既にしている事柄を青少年自身に尋ねた結果が図表 3.1 と図表 3.2 である。まず全体の結果（図表 3.1）を確認すると、「学校の課題や学習のために利用している」（63.3%）が最も選ばれており、次いで「調べ物をして知識を増やすために活用している」（59.3%）、3 番目は「自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している」（45.7%）となっている。この傾向からは、基本的に情報収集や学校の課題など、知識の収集をするための活用がメインの実態が明らかになっている。学校以外の学習（語学学習や IT スキル）に活用している人は 1～2 割程度にとどまり、ヘルスケアに活用している人は 1 割未満と低い。



図表 3.1　ポジティブな活用で既にしている事柄（青少年回答・全体）

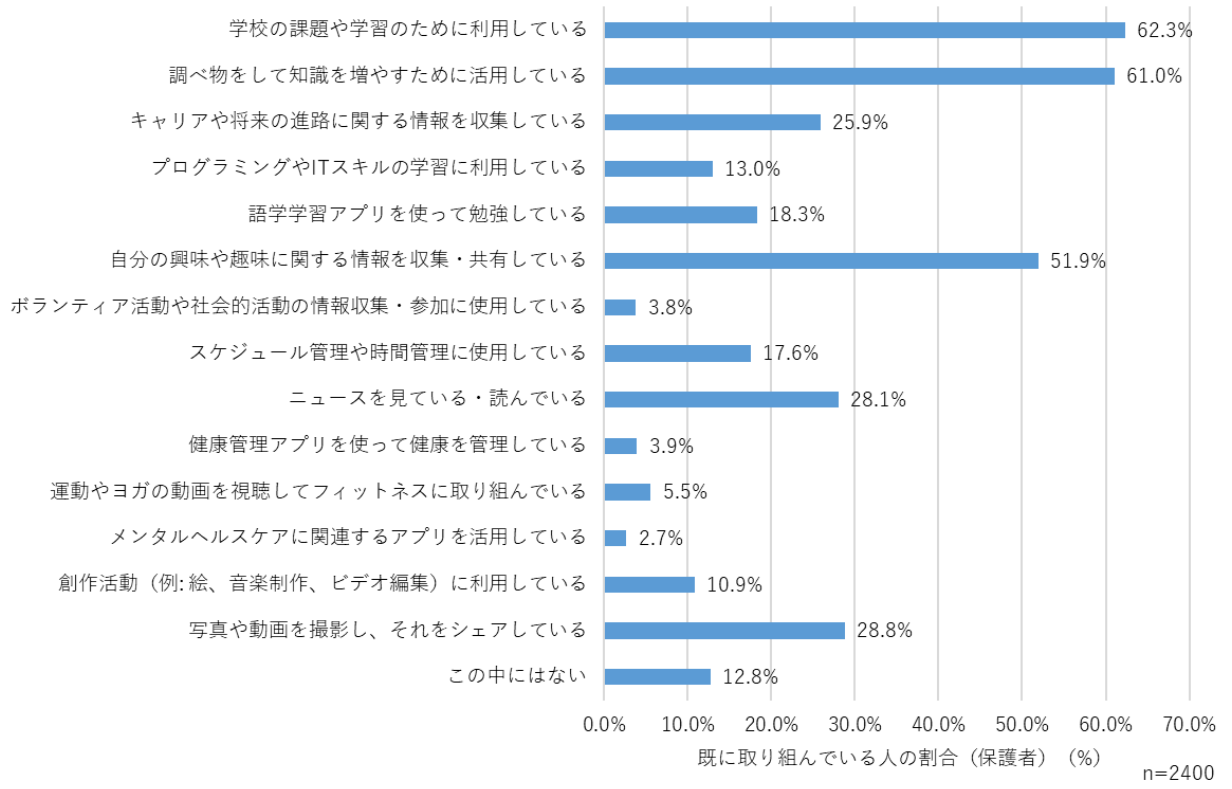
図表 3.1 の内容を性別・中高別に集計した結果が図表 3.2 である。全体的に選ばれている上位の選択肢については、中学生男子が低い傾向にはあるものの、極端に大きな違いは見られない。一方で高校生になると利用率が高まる選択肢が複数あり、「キャリアや将来の進路に関する情報を収集している」、「プログラミングや IT スキルの学習に利用している」、「スケジュール管理や時間管理に使用している」、「ニュースを見ている・読んでいる」は右肩上がりのグラフになっている傾向にある。調べ物に限らない活用については、学齢が上がるにしたがって取り組まれるようになる傾向が明らかになっている。

さらに保護者が回答した結果が図表 3.3 であるが、青少年の回答である図表 3.1 と比較して極端に大きな傾向の違いは見られない。



	学校の課題や学習のために利用している	調べ物をして知識を増やすために活用している	キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	プログラミングやITスキルの学習に利用している	語学学習アプリを使って勉強している	自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	スケジュール管理や時間管理に使用している	ニュースを見ている・読んでいる	健康管理アプリを使って健康を管理している	運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	写真や動画を撮影し、それをシェアしている	この中にはない
中学生女子	63.8%	60.1%	20.1%	9.5%	19.8%	48.4%	2.8%	14.8%	29.8%	5.8%	4.7%	3.0%	15.0%	19.7%	14.0%
中学生男子	59.0%	55.8%	15.4%	13.0%	15.8%	42.0%	3.0%	9.8%	30.5%	4.5%	4.8%	3.2%	7.3%	14.3%	16.5%
高校生女子	66.9%	61.9%	34.9%	13.5%	22.9%	45.3%	7.9%	22.4%	33.9%	7.1%	8.2%	4.9%	12.1%	25.9%	12.1%
高校生男子	62.9%	59.1%	29.7%	16.9%	22.2%	47.1%	5.1%	17.9%	39.9%	4.8%	4.7%	2.7%	9.1%	20.0%	16.9%

図表 3.2　ポジティブな活用で既にしている事柄（青少年回答・性別中学高校別）

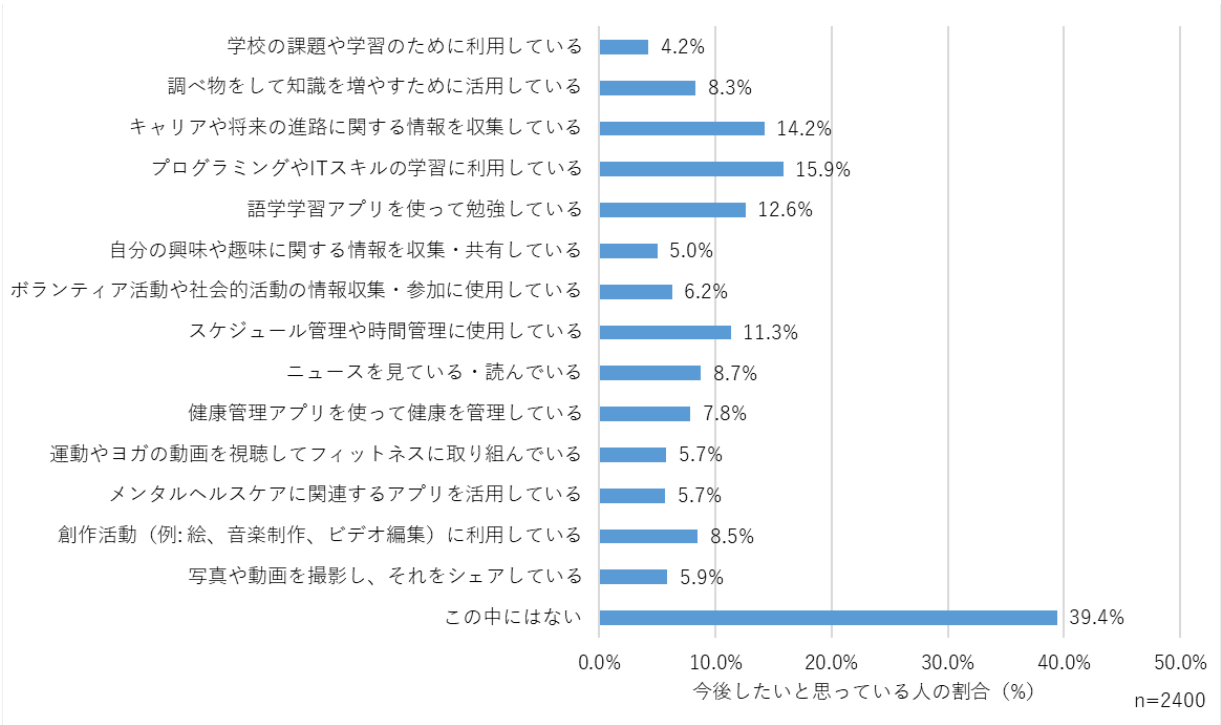


図表 3.3　ポジティブな活用で既にしている事柄（保護者回答・全体）

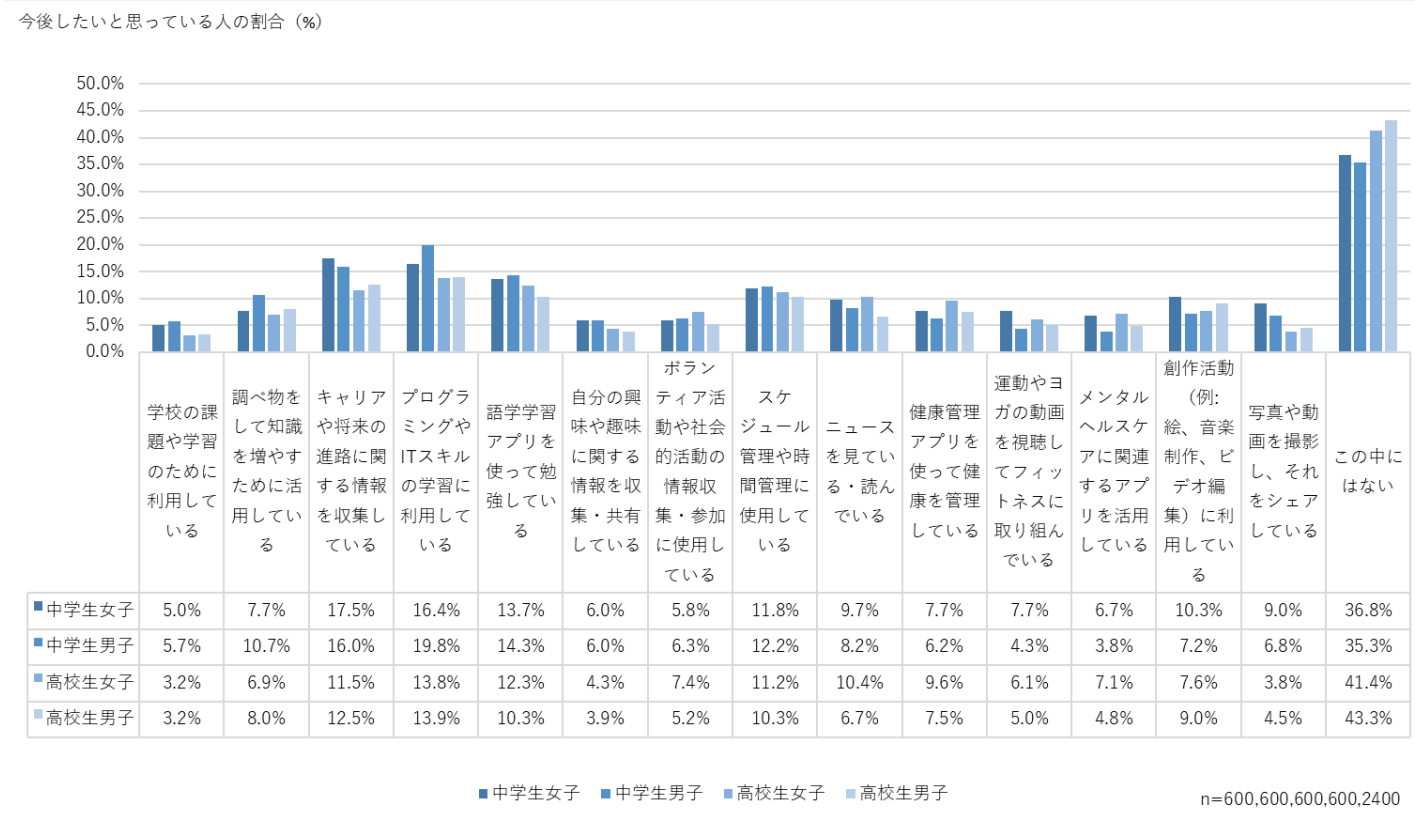
続いて、既に行っていることを除いて、今後したいこととして青少年が考えている内容が図表 3.4 と図表 3.5 である [1]。最も多く選ばれている選択肢は「この中にはない」（39.4%）であり、次いで「プログラミングや IT スキルの学習に利用している」（15.9%）、3 番目に「キャリアや将来の進路に関する情報を収集している」（14.2%）が選ばれている。この結果からは、基本的に今活用している以上の活用を考えていない人が 4 割近くもいることがいえる。活用したいと考えている人の中では、IT スキルの学習や、4 番目に選ばれている「語学学習アプリを使って勉強している」（12.6%）のような自分自身の能力開発、あるいは 3 番目に選ばれているキャリア開発のような、自分自身の成長に関連する内容が関心を持たれていることがわかる。

また、これを性別・中高毎に見た結果が図表 3.5 であり、性別・中高による極端な傾向の違いは見られないものの、強いてあげれば全体的に中学生の方がポジティブな活用に興味を示している割合が大きくなっている。

[1] 選択肢は現在形になっているが、これは現在行っていることとマトリクス質問で尋ねたためである。実際には、「今後したいこと」を選択してもらっており、回答者は未来形で考えている。



図表 3.4　今後したいと思っている活用（青少年回答・全体）

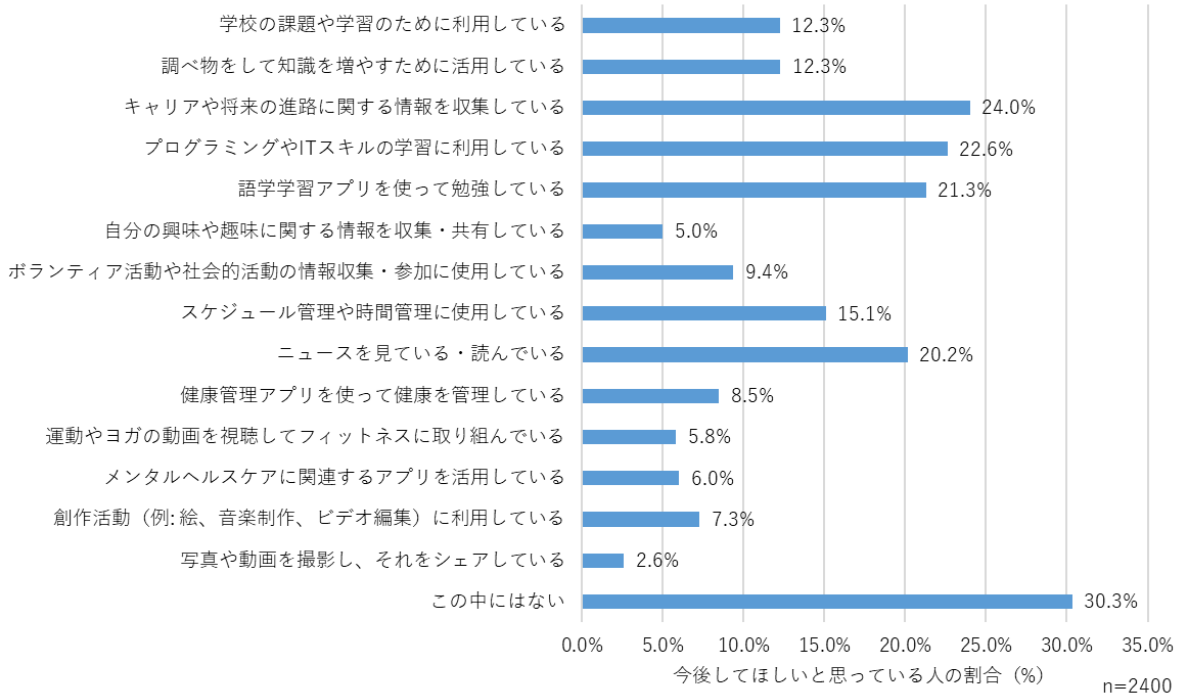


	学校の課題や学習のために利用している	調べ物をして知識を増やすために活用している	キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	プログラミングやITスキルの学習に利用している	語学学習アプリを使って勉強している	自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	スケジュール管理や時間管理に使用している	ニュースを見ている・読んでいる	健康管理アプリを使って健康を管理している	運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	写真や動画を撮影し、それをシェアしている	この中にはない
中学生女子	5.0%	7.7%	17.5%	16.4%	13.7%	6.0%	5.8%	11.8%	9.7%	7.7%	7.7%	6.7%	10.3%	9.0%	36.8%
中学生男子	5.7%	10.7%	16.0%	19.8%	14.3%	6.0%	6.3%	12.2%	8.2%	6.2%	4.3%	3.8%	7.2%	6.8%	35.3%
高校生女子	3.2%	6.9%	11.5%	13.8%	12.3%	4.3%	7.4%	11.2%	10.4%	9.6%	6.1%	7.1%	7.6%	3.8%	41.4%
高校生男子	3.2%	8.0%	12.5%	13.9%	10.3%	3.9%	5.2%	10.3%	6.7%	7.5%	5.0%	4.8%	9.0%	4.5%	43.3%

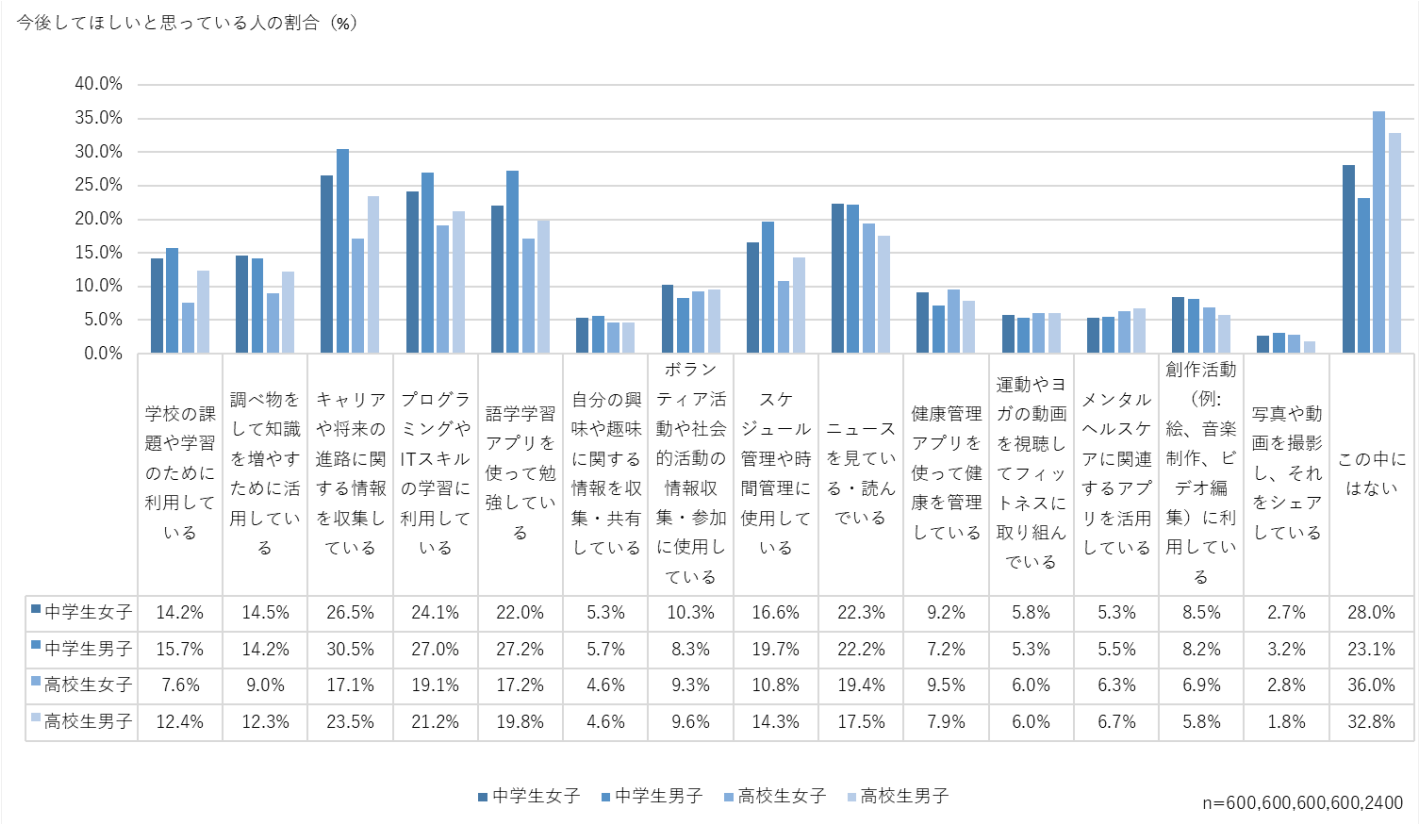
図表 3.5　今後したいと思っている活用（青少年回答・性別中学高校別）

図表 3.6 と図表 3.7 は保護者に対して、既に行っていることを除いて、「今後してほしいと思っている」内容として尋ねた結果である。まず全体の結果（図表 3.6）を確認すると、「この中にはない」（30.3%）が最も選ばれており、次いで「キャリアや将来の信頼に関する情報を収集している」（24.0%）、3 番目に「プログラミングや IT スキルの学習に利用している」（22.6%）が選ばれている。保護者から見た今後してほしいと思っているポジティブな活用について「この中にはない」を選択した人が最も多く、保護者目線でも青少年のスマートフォン・タブレット端末のポジティブな活用に対して、今以上の活用を求めていない人が多いことが分かる。一方、その他の選択肢については青少年と比較して比較的多く選ばれている傾向にあり、自分自身の将来に備えて情報収集やスキルアップしてほしいという考えが多い他、「ニュースを見ている・読んでいる」も 2 割を超えており、比較的多く選ばれている。

また、この結果について性別・中高毎に集計した結果が図表 3.7 である。全体的な傾向として中学生の保護者の方が様々な活用に対して前向きにとらえている傾向にあることがわかる。また、男女別にも傾向があり、男子の保護者の方が女子の保護者と比較して、様々な活用に対して前向きにとらえている傾向にあることも明らかになっている。



図表 3.6　今後してほしいと思っている活用（保護者回答・全体）



	学校の課題や学習のために利用している	調べ物をして知識を増やすために活用している	キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	プログラミングやITスキルの学習に利用している	語学学習アプリを使って勉強している	自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	スケジュール管理や時間管理に使用している	ニュースを見ている・読んでいる	健康管理アプリを使って健康を管理している	運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	写真や動画を撮影し、それをシェアしている	この中にはない
中学生女子	14.2%	14.5%	26.5%	24.1%	22.0%	5.3%	10.3%	16.6%	22.3%	9.2%	5.8%	5.3%	8.5%	2.7%	28.0%
中学生男子	15.7%	14.2%	30.5%	27.0%	27.2%	5.7%	8.3%	19.7%	22.2%	7.2%	5.3%	5.5%	8.2%	3.2%	23.1%
高校生女子	7.6%	9.0%	17.1%	19.1%	17.2%	4.6%	9.3%	10.8%	19.4%	9.5%	6.0%	6.3%	6.9%	2.8%	36.0%
高校生男子	12.4%	12.3%	23.5%	21.2%	19.8%	4.6%	9.6%	14.3%	17.5%	7.9%	6.0%	6.7%	5.8%	1.8%	32.8%

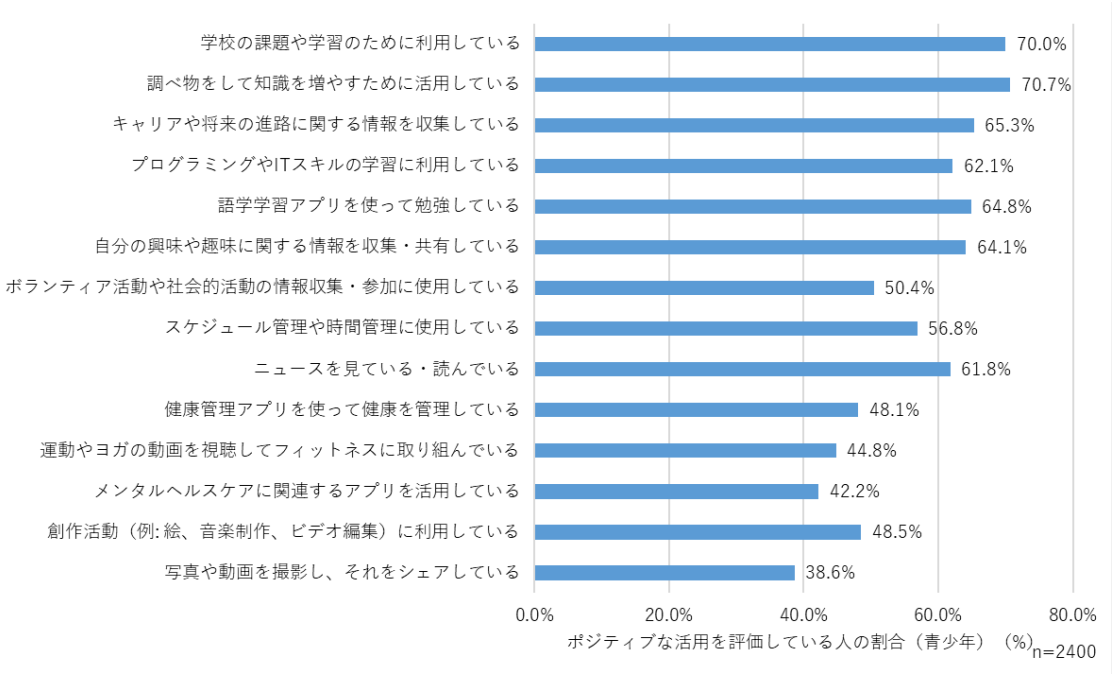
図表 3.7　今後してほしいと思っている活用（保護者回答・性別中学高校別）

３．２．活用への評価

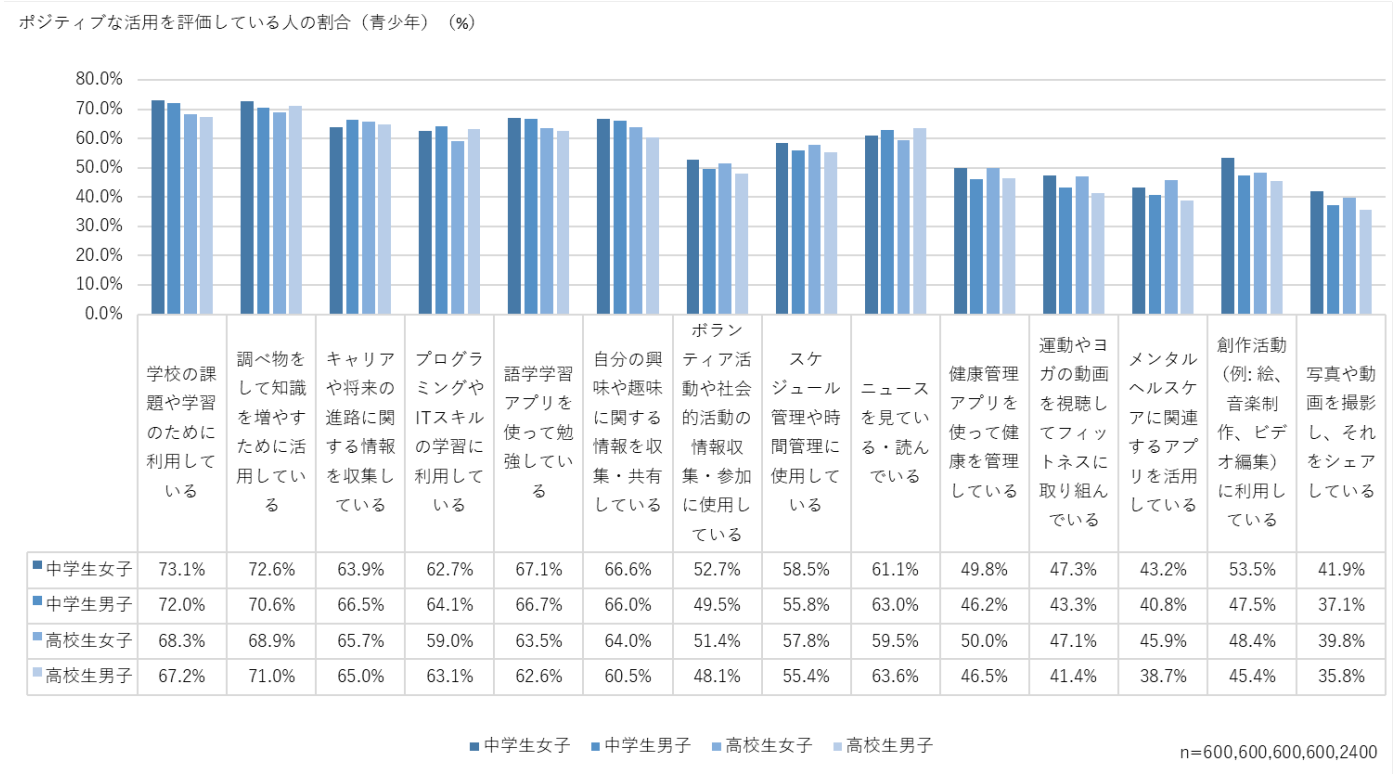
３．１．で選択肢としたスマートフォン・タブレット端末のポジティブな活用について、既に活用しているか否かを問わず、青少年と保護者それぞれ全員に対して評価を尋ねた。なお、選択肢それぞれに対して「全く良い影響は無いと思う」～「非常に良い影響があると思う」の 7 件法で尋ねており、それぞれの選択肢に対して「やや良い影響がある」以上に評価している人の割合を求めた。

青少年に対して尋ねた結果（図表 3.8、図表 3.9）について、まず全体の結果（図表 3.8）を確認する。最も評価されている活用は「調べ物をして知識を増やすために活用している」（70.7%）、次いで僅差で「学校の課題や学習のために利用している」（70.0%）、3 番目に「キャリアや将来の進路に関する情報を収集している」（65.3%）であった。他にも、自分自身のスキルアップに関する内容や、「自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している」、「ニュースを見ている・読んでいる」については 6 割を超える人が評価している。一方で、ヘルスケア関連の活用や創作活動関連の活用については、評価している人が半数以下となっている。

さらにこれを性別・中高毎に集計した結果（図表 3.9）を確認すると、全体を通じて右肩下がりのグラフとなっており、中学生＞高校生、女子＞男子の順で評価が高い傾向になっていることわかる。



図表 3.8　活用を評価している人の割合（青少年回答・全体）



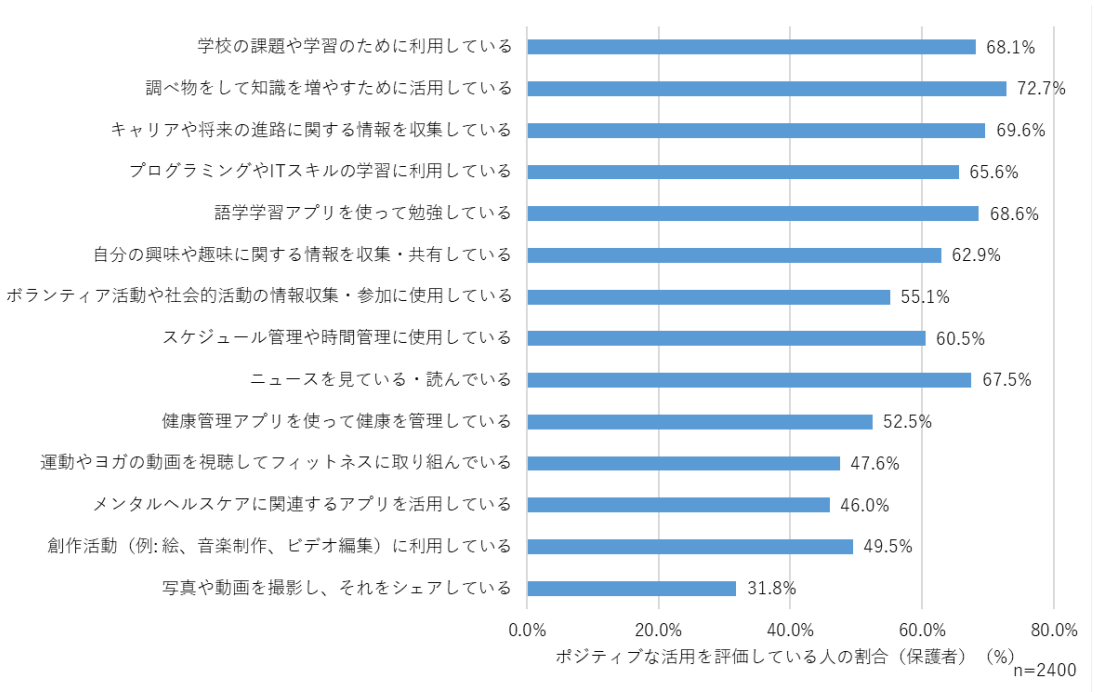
	学校の課題や学習のために利用している	調べ物をして知識を増やすために活用している	キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	プログラミングやITスキルの学習に利用している	語学学習アプリを使って勉強している	自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	スケジュール管理や時間管理に使用している	ニュースを見ている・読んでいる	健康管理アプリを使って健康を管理している	運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	写真や動画を撮影し、それをシェアしている
中学生女子	73.1%	72.6%	63.9%	62.7%	67.1%	66.6%	52.7%	58.5%	61.1%	49.8%	47.3%	43.2%	53.5%	41.9%
中学生男子	72.0%	70.6%	66.5%	64.1%	66.7%	66.0%	49.5%	55.8%	63.0%	46.2%	43.3%	40.8%	47.5%	37.1%
高校生女子	68.3%	68.9%	65.7%	59.0%	63.5%	64.0%	51.4%	57.8%	59.5%	50.0%	47.1%	45.9%	48.4%	39.8%
高校生男子	67.2%	71.0%	65.0%	63.1%	62.6%	60.5%	48.1%	55.4%	63.6%	46.5%	41.4%	38.7%	45.4%	35.8%

図表 3.9　活用を評価している人の割合（青少年回答・性別中学高校別）

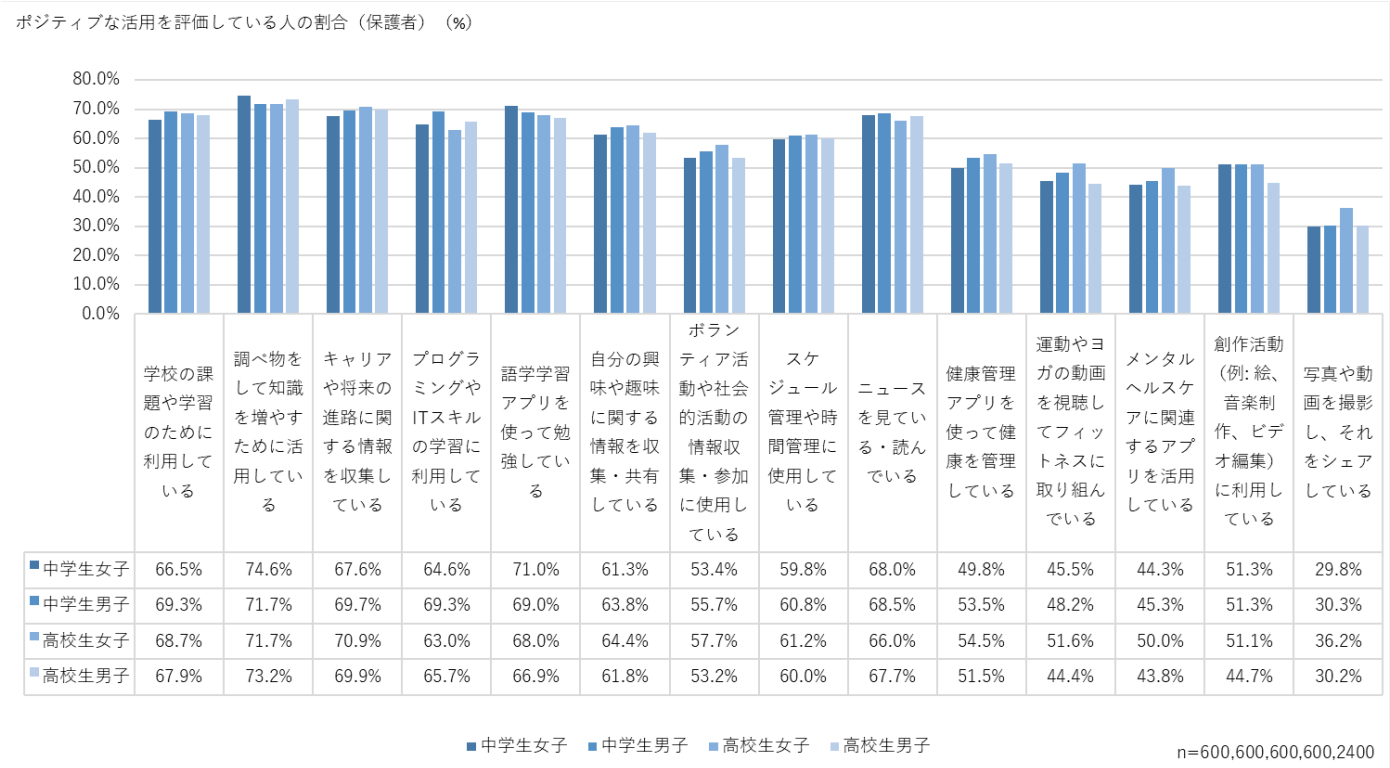
続いて、図表 3.10 と図表 3.11 は同様の内容を保護者に対して尋ねた結果である。まず全体の結果（図表 3.10）を確認すると、最も多く選ばれている選択肢は「調べ物をして知識を増やすために活用し

ている」（72.7%）、次いで「キャリアや将来の進路に関する情報を収集している」（69.6%）、3 番目に「語学学習アプリを使って勉強している」（68.6%）が選ばれている。青少年が知識の収集に対する評価が高かったのに対し、保護者は青少年の活用に関して、キャリアやスキルの向上を目的とした内容について評価している傾向にあることがわかる。また、青少年と共通している傾向としては、ヘルスケア関連の活用や創作活動関連の活用については、評価している人が半数以下となっている。

これを性別・中高毎に集計した結果（図表 3.11）については、性別・中高毎に極端に大きな傾向の違いは見られない。



図表 3.10　活用への評価（保護者回答・全体）



	学校の課題や学習のために利用している	調べ物をして知識を増やすために活用している	キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	プログラミングやITスキルの学習に利用している	語学学習アプリを使って勉強している	自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	スケジュール管理や時間管理に使用している	ニュースを見ている・読んでいる	健康管理アプリを使って健康を管理している	運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	写真や動画を撮影し、それをシェアしている
中学生女子	66.5%	74.6%	67.6%	64.6%	71.0%	61.3%	53.4%	59.8%	68.0%	49.8%	45.5%	44.3%	51.3%	29.8%
中学生男子	69.3%	71.7%	69.7%	69.3%	69.0%	63.8%	55.7%	60.8%	68.5%	53.5%	48.2%	45.3%	51.3%	30.3%
高校生女子	68.7%	71.7%	70.9%	63.0%	68.0%	64.4%	57.7%	61.2%	66.0%	54.5%	51.6%	50.0%	51.1%	36.2%
高校生男子	67.9%	73.2%	69.9%	65.7%	66.9%	61.8%	53.2%	60.0%	67.7%	51.5%	44.4%	43.8%	44.7%	30.2%

図表 3.11　活用への評価（保護者回答・性別中学高校別）

3．3．スマートフォン・タブレット端末利用による最も大きいメリット

本節では、青少年がスマートフォン・タブレット端末を利用する上で、最も大きいメリットと感じている内容についての分析を行う。具体的には、自由回答の設問「あなたがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことで、最も大きいメリット（良いこと）は何だと思うかお答えください。」の結果に対して、テキスト分析の手法を用いて青少年と保護者がどのようにメリットを感じているかを分析する。

3．3．1．分析手法

具体的な手法は以下のとおりである。まず、青少年と保護者それぞれの回答について、Python 上で日本語のテキストを解析するための形態素解析エンジンである「Janome」を用い、形態素解析を行った。形態素解析とは、文章を意味を持つ最小の単位である「形態素」に分解し、品詞や変化などを判別する手法であり、Janome は日本語の文章を単語とその品詞情報に分解することに特化したエンジンである。この Janome のベースとなる言語モデルや辞書は、京都大学と日本電信電話株式会社の共同プロジェクトによって開発されたオープンソースの形態素解析エンジンである「MeCab」が用いられている。ただし、MeCab のプリセットとなっている辞書は、特に新語や固有表現を正しく分割できないことが知られている。特に、本分析に用いるテキストデータはデジタル端末に関する自由記述であり、MeCab のプリセット辞書では適切な分解ができないことが予想される。そこで、新語や固有名詞に強い形態素解析用辞書として知られる「NEologd」をユーザー辞書として導入し、形態素解析を行う。

この形態素解析を行ったデータには、名詞だけではなく助詞や助動詞のデータも含まれているが、これらは青少年と保護者が注目している内容を抽出する上でノイズとなるデータであるため削除したい。そこで、各回答のテキストデータの特徴を「キーワード」から掴むために、名詞に注目して抽出を行った。この作業により、各回答のテキストデータに含まれる名詞のみが抽出される。

続いて、この先の分析に進む前に、文字列データの基礎的なクリーニングを行い、今後の形態素解析の妨げとなるスペースや記号を削除する。表記揺れの多い単語については統一させるため、この時点で一度形態素解析及び文字列の出現頻度を確認し、上位 50 位以内に確認できた同義の単語を統一する。具体的には下記 5 単語：LINE/ライン、スマートフォン/スマホ、インターネット/ネット、疎か/おろそか、友人/友達について左側の表現に統一する。

さらに、このデータを用いて回答者全体における類似度を計算するために、各名詞のデータを TF-IDF（Term Frequency-Inverse Document Frequency）ベクトル化した。TF-IDF とは、各文書（document）中に含まれる各単語（term）が「その文書内でどれくらい重要か」を表す統計的尺度の一つで、具体的には「ある文書内」で「ある単語」が「どれくらい多い頻度で出現するか」を表す TF（term frequency：単語頻度）値と、「全文書中」で「ある単語を含む文書」が「（逆に）どれくらい少ない頻度で存在するか」を表す IDF（inverse document frequency：逆文書頻度）値を掛け合わせた値のことである。この値の上位 30 のキーワードを抽出し、ワードクラウドとして表示した内容を基盤として、青少年と保護者がスマートフォン・タブレット端末を利用することにおけるメリットをどのように考えている傾向があるのかを解釈する。

3．3．2．分析結果

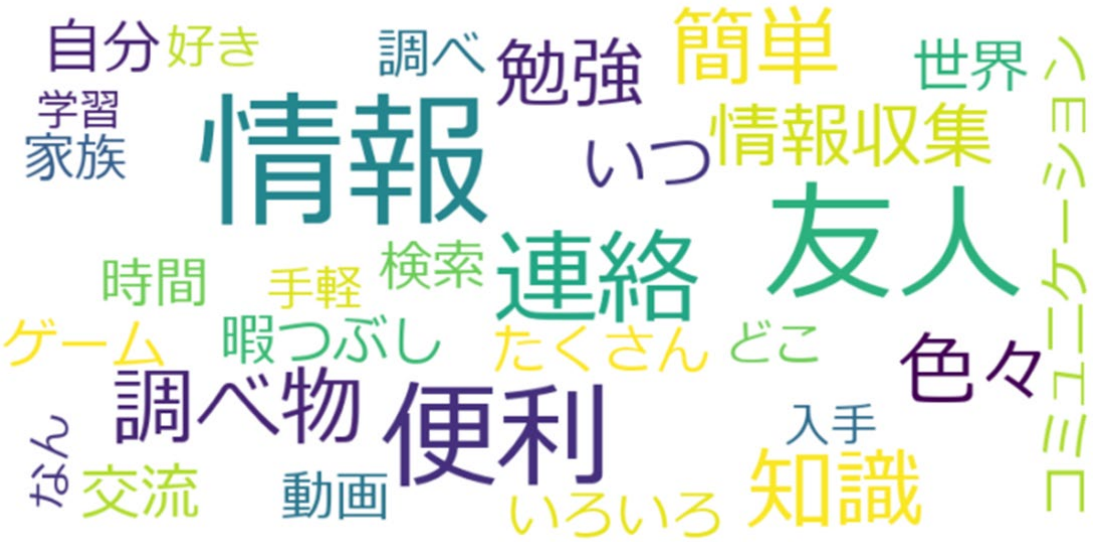
まず、青少年全体および各性別中高における TF-IDF 値上位 10 単語が以下の図表 3.12 である。全体的に「情報」、「友達」、「便利」が共通している特徴的な単語であることがわかる。これらの単語を用いて作成したワードクラウドが図表 3.13 から図表 3.17 である。

図表 3.12 デジタル機器の利用に対するメリットの高類似度単語（青少年回答）

	全体		中学生女子		中学生男子		高校生女子		高校生男子	
順位	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値
1位	情報	188.792	友人	49.232	情報	56.436	情報	45.183	情報	54.169
2位	友人	147.484	情報	36.049	友人	33.252	友人	35.542	友人	32.240
3位	便利	111.904	連絡	33.170	便利	28.498	便利	23.012	便利	32.058
4位	連絡	87.020	便利	29.000	連絡	24.019	知識	20.382	連絡	17.847
5位	知識	61.401	知識	17.417	色々	17.049	調べ物	17.273	簡単	16.237
6位	調べ物	57.300	簡単	15.295	調べ物	15.978	連絡	13.010	情報収集	14.476
7位	簡単	56.960	色々	13.625	知識	15.890	勉強	12.375	調べ物	11.660
8位	色々	47.381	調べ物	12.550	簡単	15.389	簡単	10.859	勉強	10.609
9位	勉強	43.439	勉強	11.677	ゲーム	10.836	情報収集	10.445	自分	9.672
10位	情報収集	38.675	情報収集	8.767	いつ	9.809	いつ	9.673	色々	9.341

青少年全体がデジタル機器の利用に対するメリットとして考えている内容のワードクラウドが図表 3.13 である。最も大きく表れているキーワードは「情報」であり、次いで「友人」、3 番目に「便利」が表れており、これらの単語がデジタル機器の利用に対するメリットとしての共通認識が大きい内容となっている。「情報」が出てくる回答には、「様々な情報を手軽に手に入れることができる」などの情報収集の早さと手軽さ、そして広範さに対するメリットを感じている回答や、「複数の友達と同時に簡単に情報交換や連絡を取ることができる」などのその共有に繋がる意見が多く挙げられていた。次いで「友人」については、「友達と連絡が取れる」や「友人といつでも交流できる」といった、場所や時間を問わずに友達との交流・連絡ができることが挙げられていた。3 番目の「便利」については、「便利」と一言でなされている回答が多数見られ、知りたいことをすぐ知れたり、友達と連絡がすぐ取れることなどが、とにかく便利であることがメリットだとして認識されていた。それ以降の内容についても、4 番目は「連絡」であり、友人や家族との連絡の取りやすさ、5 番目以降は「知識」「調べ物」「簡単」「色々」「勉強」「情報収集」と、学校や興味関心を抱いたことに対する調べ物や勉強など、情報収集が簡単に行えることに対するメリットが大きく評価されていた。他にも、「世界」、「コミュニケーション」、「交流」など様々な人との交流ができることもメリットとして挙げられている。

まとめると、青少年は自身がデジタル機器を利用することで、様々な情報を世界中から素早く入手することができ、それが自分の知識を広げたり、勉強や自身の知識を広げることにに役立てる面で最も大きくメリットを感じている傾向にある。また、友人といつでもどこでも簡単に連絡が取りあえることによる、便利さも大きなメリットとして挙げられていた。



図表 3.13　デジタル機器の利用に対するメリット（青少年回答）

続いて、青少年がデジタル機器の利用に対するメリットとして考えている内容について、性別・中高別にワードクラウドを作成した結果が図表 3.14 から図表 3.17 である。順番に上位に挙げられているキーワードを確認していく。まず中学生女子の結果（図表 3.14）を確認すると、1 番目が「友人」、2 番目が「情報」、3 番目が「連絡」となっている。次に中学生男子の結果（図表 3.15）は、1 番目が「情報」、2 番

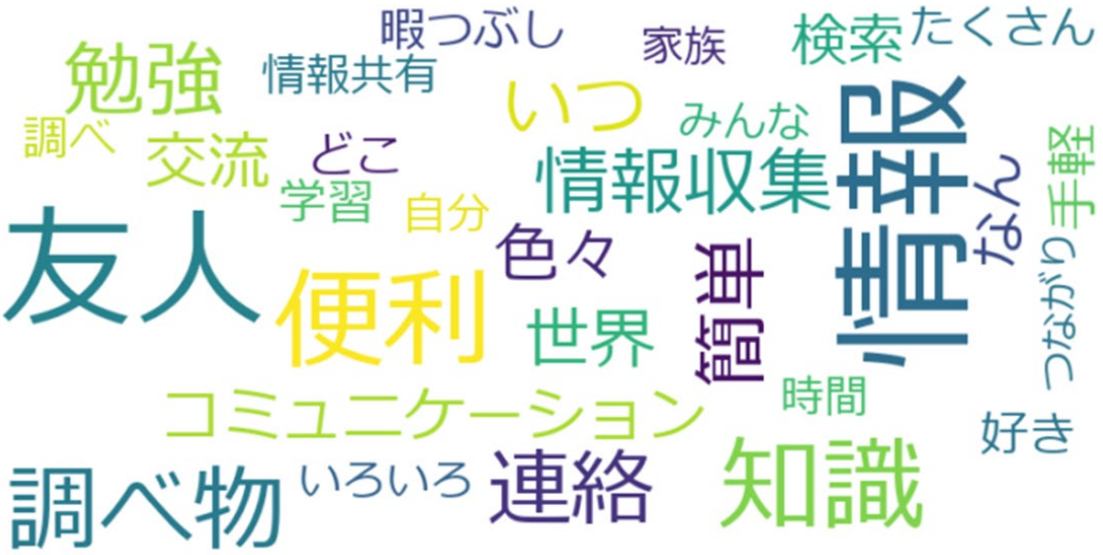
目が「友人」、3 番目が「便利」となっている。続いて高校生女子の結果（図表 3.16）は、1 番目が「情報」、2 番目が「友人」、3 番目が「便利」となっている。最後に高校生男子の結果（図表 3.17）は、1 番目が「情報」、2 番目が「友人」、3 番目が「便利」となっている。ほとんどのキーワードが共通しており、性別・中高による大きな傾向の違いは見られない。



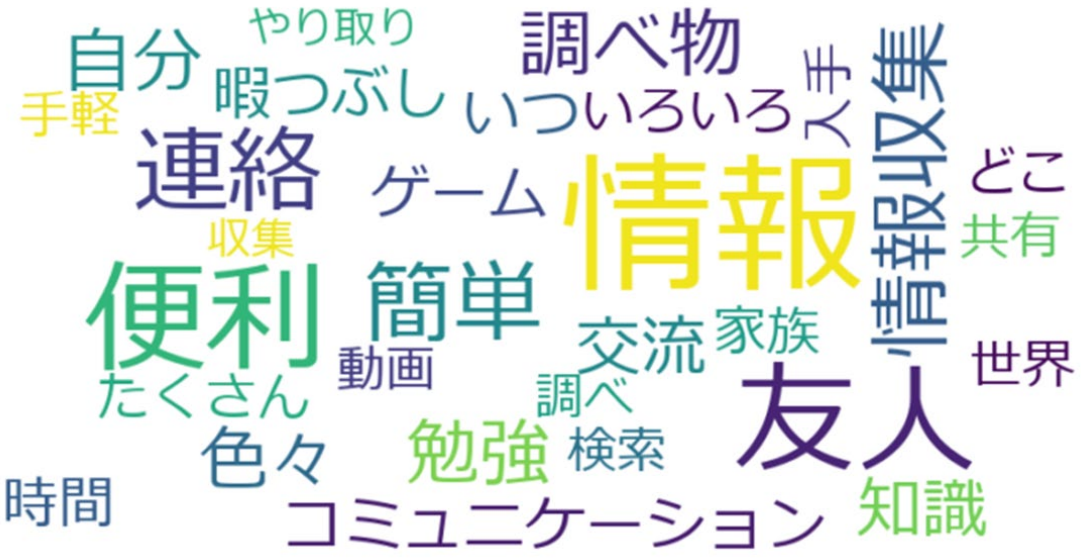
図表 3.14　デジタル機器の利用に対するメリット（青少年回答 中学生女子）



図表 3.15　デジタル機器の利用に対するメリット（青少年回答 中学生男子）



図表 3.16　デジタル機器の利用に対するメリット（青少年回答 高校生女子）



図表 3.17　デジタル機器の利用に対するメリット（青少年回答 高校生男子）

次に、保護者が青少年のデジタル機器の利用に対するメリットとして考えている内容のワードクラウドを作成する。

まず、保護者全体および各性別中高における TF-IDF 値上位 10 単語が以下の図表 3.18 である。全体的に「情報」、「知識」、「連絡」が共通している特徴的な単語であることがわかる。これらの単語を用いて作成したワードクラウドが図表 3.19 から図表 3.23 である。

図表 3.18 デジタル機器の利用に対するメリットの高類似度単語（保護者回答）

	全体		中学生女子		中学生男子		高校生女子		高校生男子	
順位	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値
1位	情報	139.447	連絡	42.762	情報	38.087	情報	38.558	情報	42.601
2位	知識	134.817	知識	37.755	連絡	31.943	知識	29.482	知識	41.421
3位	連絡	123.800	自分	25.342	知識	28.447	連絡	26.001	連絡	25.871
4位	自分	84.810	情報	23.748	自分	27.401	情報収集	18.149	情報収集	21.037
5位	友人	69.918	勉強	19.566	友人	23.707	友人	17.680	自分	18.869
6位	情報収集	66.381	情報収集	18.647	調べ物	16.335	勉強	15.459	勉強	17.632
7位	勉強	63.906	調べ物	17.897	学習	14.162	自分	15.435	友人	15.448
8位	調べ物	52.971	友人	15.062	調べ	13.251	学習	13.230	調べ物	10.077
9位	学習	46.455	学習	10.373	勉強	12.754	便利	9.307	学習	9.844
10位	調べ	38.318	調べ	9.507	簡単	10.982	調べ物	9.019	世界	9.124

最も大きく表れているキーワードは「情報」であり、次いで「知識」、3 番目に「連絡」が表れており、これらのキーワードがデジタル機器の利用に対するメリットとしての共通認識が大きい内容となっている。「情報」が出てくる回答には、「自分が知りたい情報を簡単に入手することができること」等の情報収集の早さと手軽さ、そして広範さに対するメリットを感じている回答や、「自分で情報収集して、考える力が養えること」などの学習に繋がる意見が多く挙げられていた。次いで「知識」については、「気になったことをすぐに調べられて知識を得られる事」といった、デジタル機器を利用することで知識が広がったり深まったりすることに対するメリットを感じている回答が多い。3 番目の「連絡」については、「家族や友人と連絡が取れるので安心感がある事」など友人や家族との連絡が取りやすいことに対するメリットが多く挙げられており、併せて情報共有がしやすいこともメリットとして挙げられていた。4 番目以降にも「自分」「情報収集」「勉強」「調べ物」「学習」といった単語が並んでおり、知識や学習に対して、特に子どもが自らの力でこれらをできることに大きくメリットを感じていることが明らかになっている。さらに、「世界」や「交流」、「コミュニケーション」など、日本に留まらず世界中からの情報収集や、世界中の人とのコミュニケーションを取ることで、価値観を広げることに繋がることもメリットとして挙げられていた。

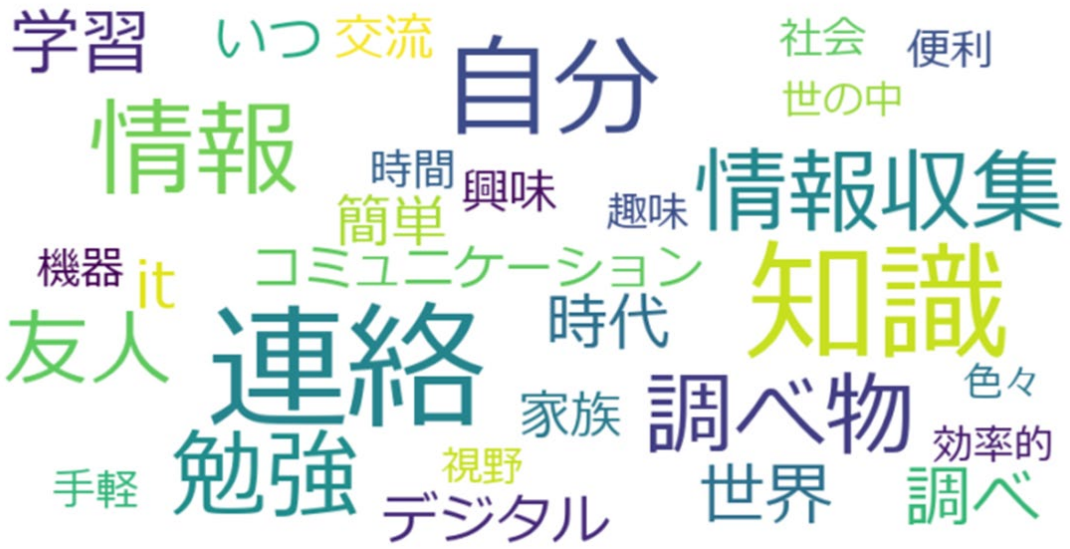
まとめると、保護者は青少年がデジタル機器を利用することで、様々な情報を世界中から素早く入手することができ、それが自分の知識を広げ、深めることに対して最も大きくメリットを感じている傾向にある。また、家族や友人と簡単に連絡が取りあえることによる安心感も、大きなメリットとして挙げられていた。青少年の結果とも類似している内容だが、青少年が「友人」を重視していたのに対し、保護者はより「知識」に重きを置いている傾向にあり、保護者としてはデジタル端末を情報収集や知識の獲得に利用できれば、メリットが大きいと考えている傾向にあるとわかる。



図表 3.19　デジタル機器の利用に対するメリット（保護者回答）

最後に、保護者が青少年のデジタル機器の利用に対するメリットとして考えている内容について、性別・中高別にワードクラウドを作成した結果が図表 3.20 から図表 3.23 である。まず中学生女子の結果（図表 3.20）を確認すると、1 番目が「連絡」、2 番目が「知識」、3 番目が「自分」となっている。次に中学生男子の結果（図表 3.21）は、1 番目が「情報」、2 番目が「連絡」、3 番目が「知識」となっている。続いて高校生女子の結果（図表 3.22）と高校生男子の結果（図表 3.23）は 4 番目まで共通しており、1 番目が「情報」、2 番目が「知識」、3 番目が「連絡」、4 番目が「情報収集」となっている。

整理すると、ほぼ全体の結果である「情報」「知識」「連絡」と共通しているが、中学生はと高校生では「連絡」の順位に特徴がみられる。まず中学生女子の場合は、「連絡」が 1 番目に共通するキーワードとなっており、次いで情報や知識といった情報収集や学習に関連した内容となっている。「連絡」の具体的な回答には「連絡が取れる。居場所が分かる」や「すぐに連絡がとれて、安心できるメリットがとても高いと感じるから」など、中学生女子の保護者は情報収集よりも優先して、子どもとすぐに連絡が取れることや居場所がわかることにメリットを感じていることがわかる。また、中学生男子の場合は 2 番目が「連絡」となっており、高校生の保護者よりも連絡がとれる安心感にメリットを感じている傾向がわかる。加えて、女子中学生の 3 番目には「自分」が選ばれており、具体的には「自分の興味がある物を積極的に調べる事が出来る」や「自分で考える力がつく」といった回答がなされている。ここからは、青少年が自発的に興味関心のある分野やキャリアパスを考えられる環境を与えられるという点で、メリットを大きく感じている傾向が明らかになっている。



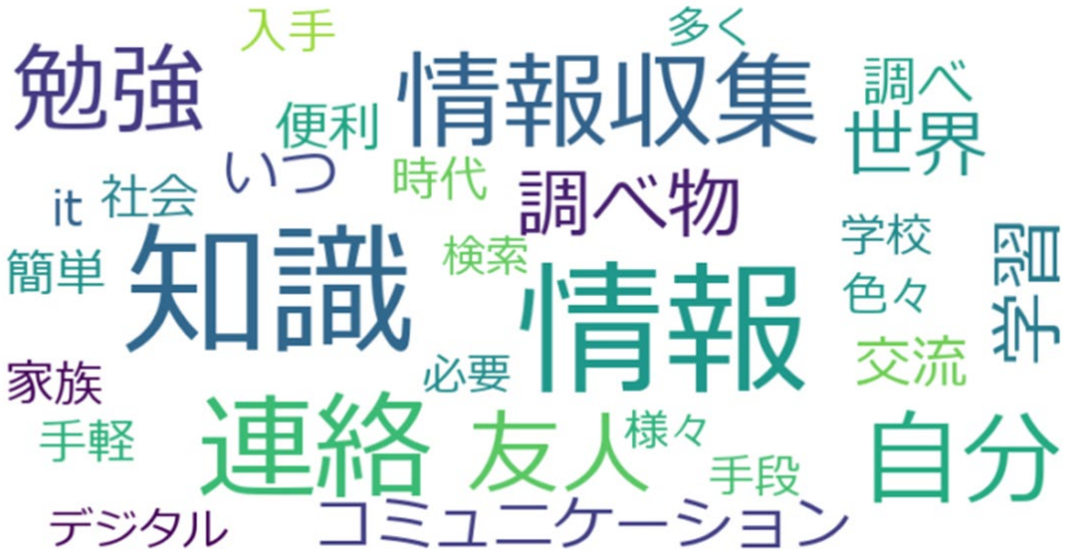
図表 3.20　デジタル機器の利用に対するメリット（保護者回答 中学生女子）



図表 3.21　デジタル機器の利用に対するメリット（保護者回答 中学生男子）



図表 3.22　デジタル機器の利用に対するメリット（保護者回答 高校生女子）



図表 3.23　デジタル機器の利用に対するメリット（保護者回答 高校生男子）

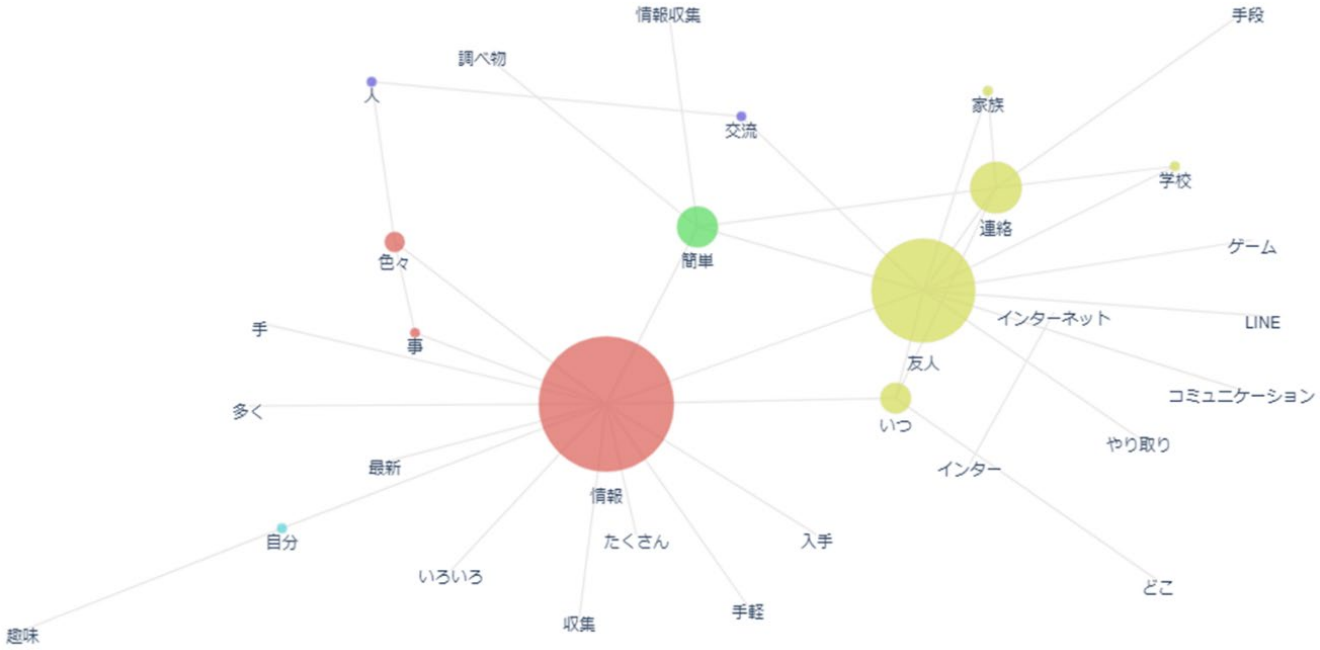
さらに、これらの単語の結びつきを確認するため、共起ネットワークの作成による共起単語の結びつきの可視化を行った。共起ネットワークは、これは語と語のつながり関係，段落または文における語の出現パターンの類似性をもとに、文章中におけるそれらの語のつながり関係をネットワーク図として可視化する手法である [2]。共起ネットワーク内では、ノードと呼ばれる点・丸と線によって文章の関係が表されており、ノードの大きさは単語が使われている頻度を示し、線は一緒に使われる単語が示している。なお、共起ネットワークの最低エッジ数は 5 件としており、5 件以上の共起が発生していればネットワークに表示されている。また、コミュニティ別のつながりをより分かりやすくするため、サンバーストチャートも作成した。サンバーストチャ

[2] 福井美弥, & 阿部浩和. (2013). 異なる文体における共起ネットワーク図の図的解釈. *図学研究, 47*(4), 3-9.

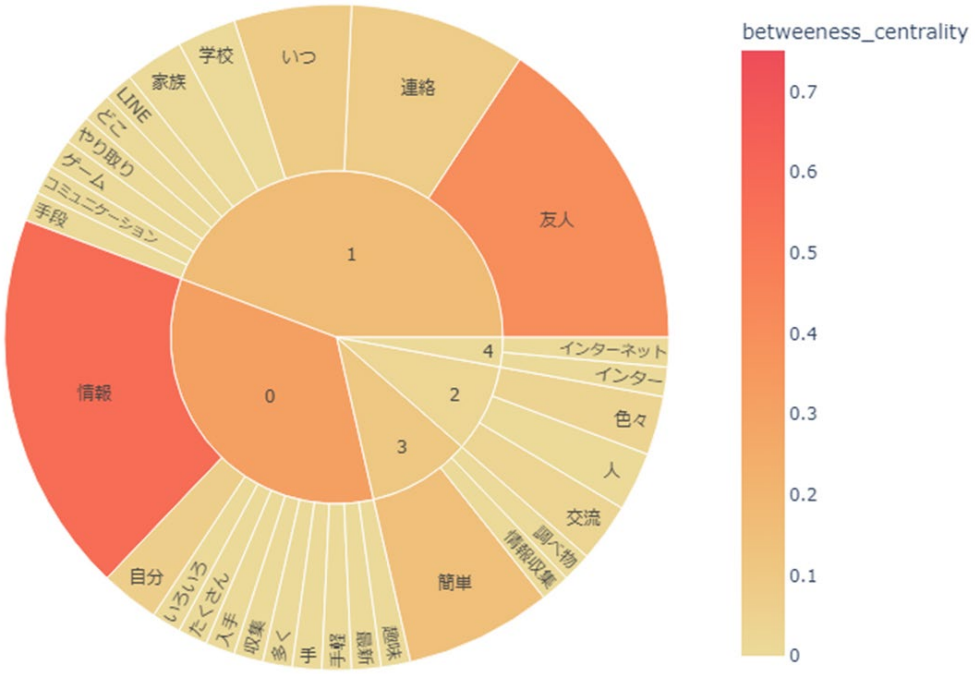
ートでは、エッジの数がグラフの幅で、影響の大きさ（betweeness centrality）が色の濃さで表現される。

まず青少年の共起ネットワーク（図表 3.24 および図表 3.25）から確認する。中心となるノードは「情報」、「友人」、「連絡」、「簡単」の 4 つを確認することができ、「友人」と「連絡」は近しいノードとして表示されている。また、「簡単」は他 3 つの中心的なノードとつながっている。「情報」のノードからは「色々」や「最新」が伸びており、「友人」からは「いつ」や「コミュニケーション」、「学校」などが伸びているほか、「連絡」を通じて「家族」にも伸びている。

これらの結果からは、青少年はデジタル端末を用いると、様々であったり最新であったりする情報を収集することができること、友人や家族といつでもコミュニケーションをできることについて大きくメリットを感じていることに加え、それが「簡単」にできることについてのメリットを感じていることがわかる。

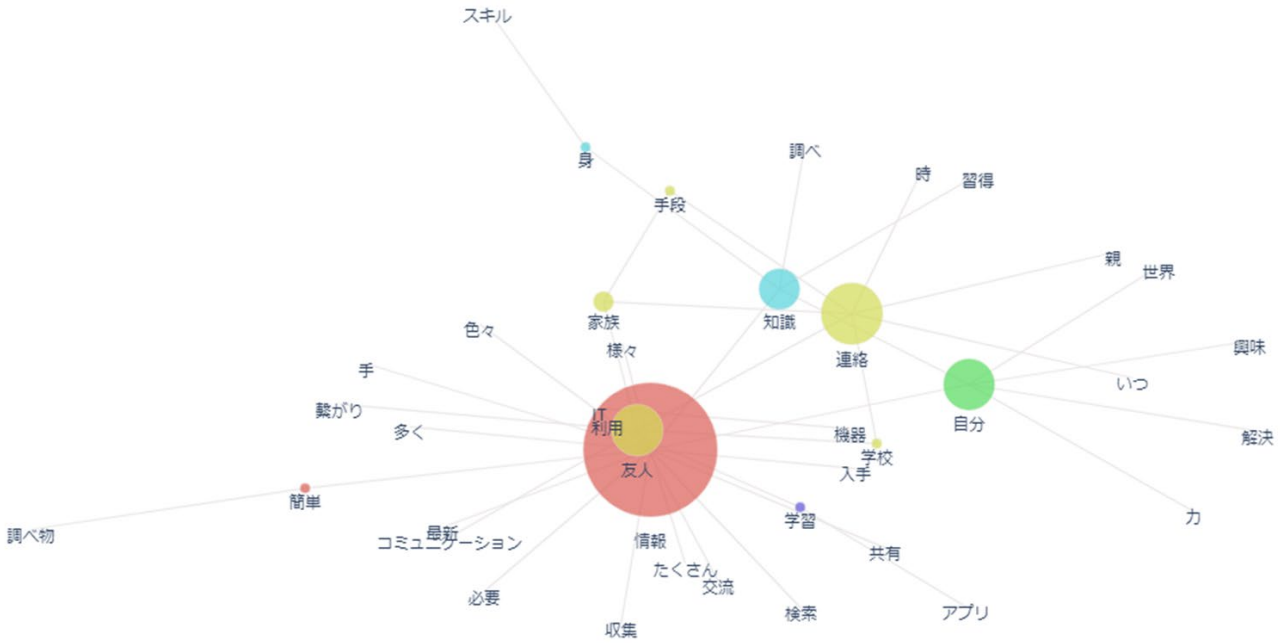


図表 3.24　デジタル機器の利用に対するメリットの共起ネットワーク図（青少年回答）

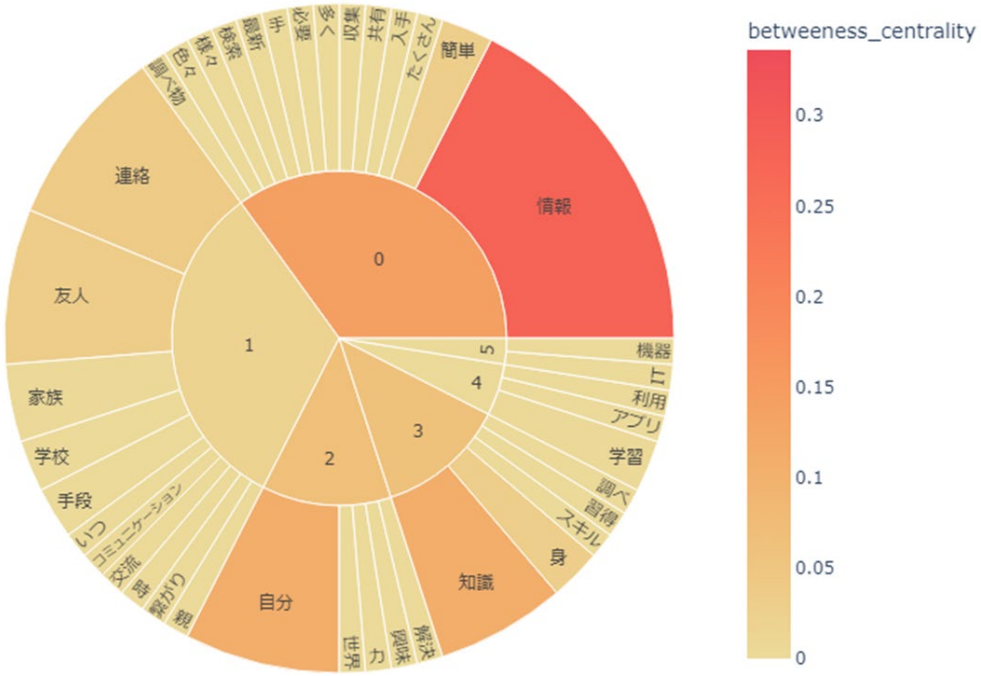


図表 3.25　デジタル機器の利用に対するメリットのサンバーストチャート（青少年回答）

次に保護者の共起ネットワーク（図表 3.26 および図表 3.27）を確認する。中心となるノードは「情報」、「友人・連絡・家族」、「自分」、「知識」の 4 グループを確認することができる。これらの結果からは、保護者は青少年がデジタル端末機器を用いることに対して、まずは様々な情報を収集できることに対してメリットを感じていることがわかり、「自分」や「知識」にもノードが伸びていることから、情報の収集を通じて知識を獲得したり、自分で情報収集を行えることにメリットを感じていることがわかる。さらに、「友人」と「連絡」は同程度に大きなノードでネットワークを構成しており、「家族」ともつながっていることから、連絡手段としてのデジタル端末に対するメリット評価の大きさも確認できる。



図表 3.26　デジタル機器の利用に対するメリットの共起ネットワーク図（保護者回答）

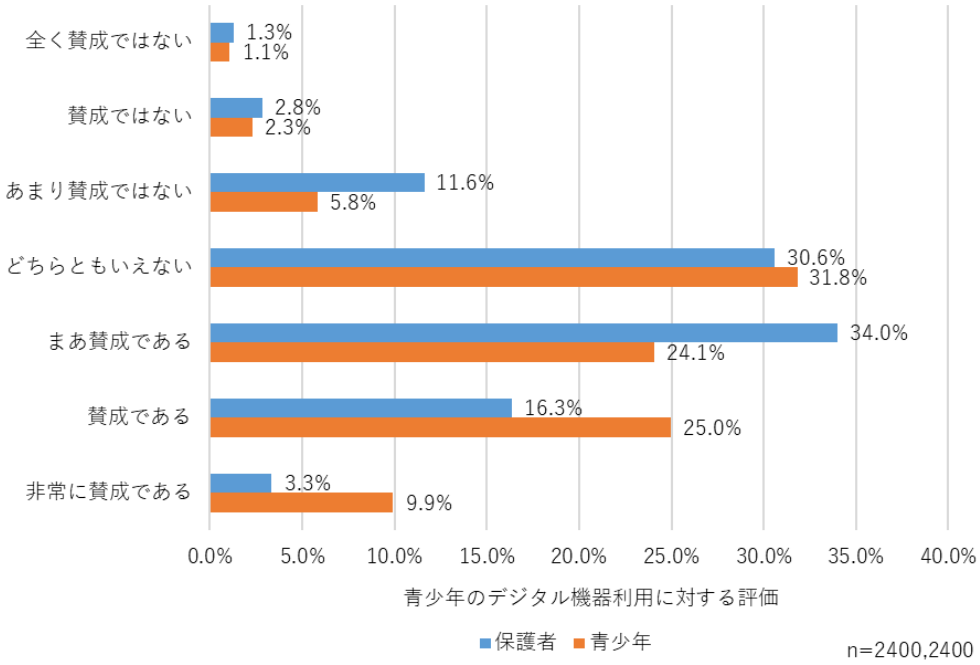


図表 3.27　デジタル機器の利用に対するメリットのサンバーストチャート（保護者回答）

３．４．デジタル機器利用への評価

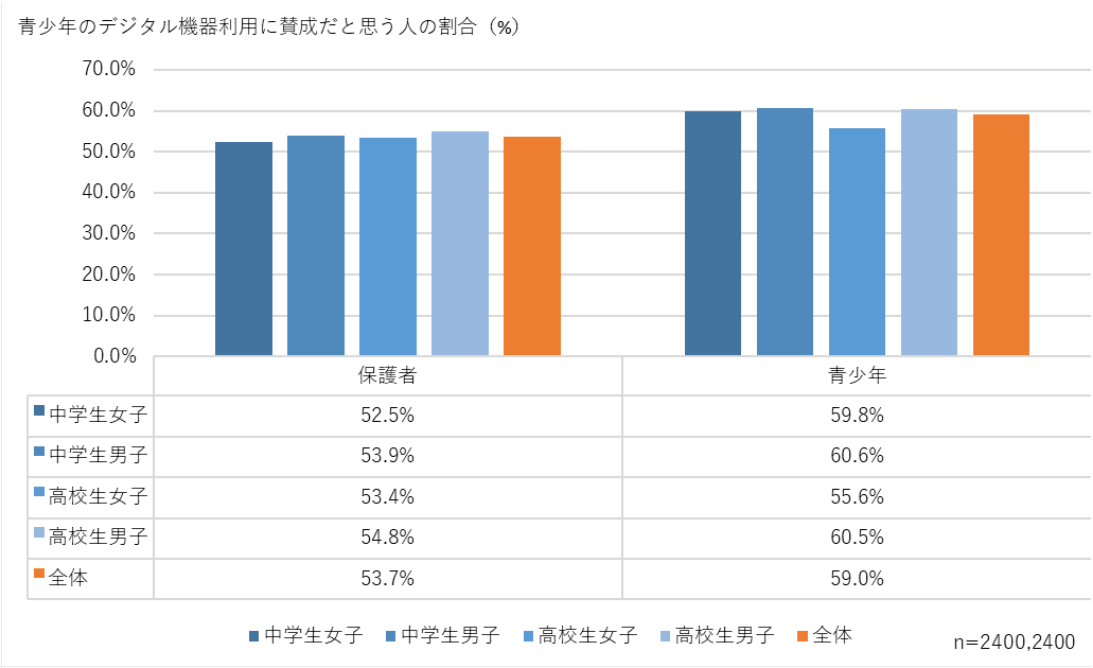
青少年がデジタル機器を利用することに対して、保護者と青少年がそれぞれどのように総合的に評価するかを調査した結果が図表 3.28 と図表 3.29 である。

まず全体の回答分布（図表 3.28）から確認する。青少年は「どちらともいえない」（31.8%）が最多であり、次いで「賛成である」（25.0%）、3 番目に「まあ賛成である」（24.1%）の順になっている。賛成である人を合計すると全体の 59.0%となり、賛成ではない人は 9.2%と 1 割に満たない。一方保護者の場合、最多は「まあ賛成である」が 34.0%と最多であり、次いで「どちらともいえない」（30.6%）、3 番目に「賛成である」（16.0%）の順になっており、賛成である人の合計は 53.6%と青少年よりも 5.4%低い。また、「あまり賛成ではない」と答えた人は 11.6%であり、これは青少年の同回答の倍に当たる。このことからは、青少年よりも保護者の方が青少年がデジタル機器を利用することに対してネガティブな印象を持っていることがわかる。



図表 3.28　デジタル機器の利用に対する評価の割合

続いて「まあ賛成している」以上に賛成している人の割合を、性別中高別にまとめた結果が図表 3.29 である。性別、学齢別に極端な傾向の違いは見られないが、強いてあげれば青少年は「高校生女子」が 55.6%と他の区分よりも 4～5%程度低く、保護者では僅かに男子>女子、高校生＞中学生となっている傾向がみられる。



	保護者	青少年
中学生女子	52.5%	59.8%
中学生男子	53.9%	60.6%
高校生女子	53.4%	55.6%
高校生男子	54.8%	60.5%
全体	53.7%	59.0%

図表 3.29　デジタル機器の利用に対する評価（「まあ賛成している」以上の人の割合、性別中学高校別）

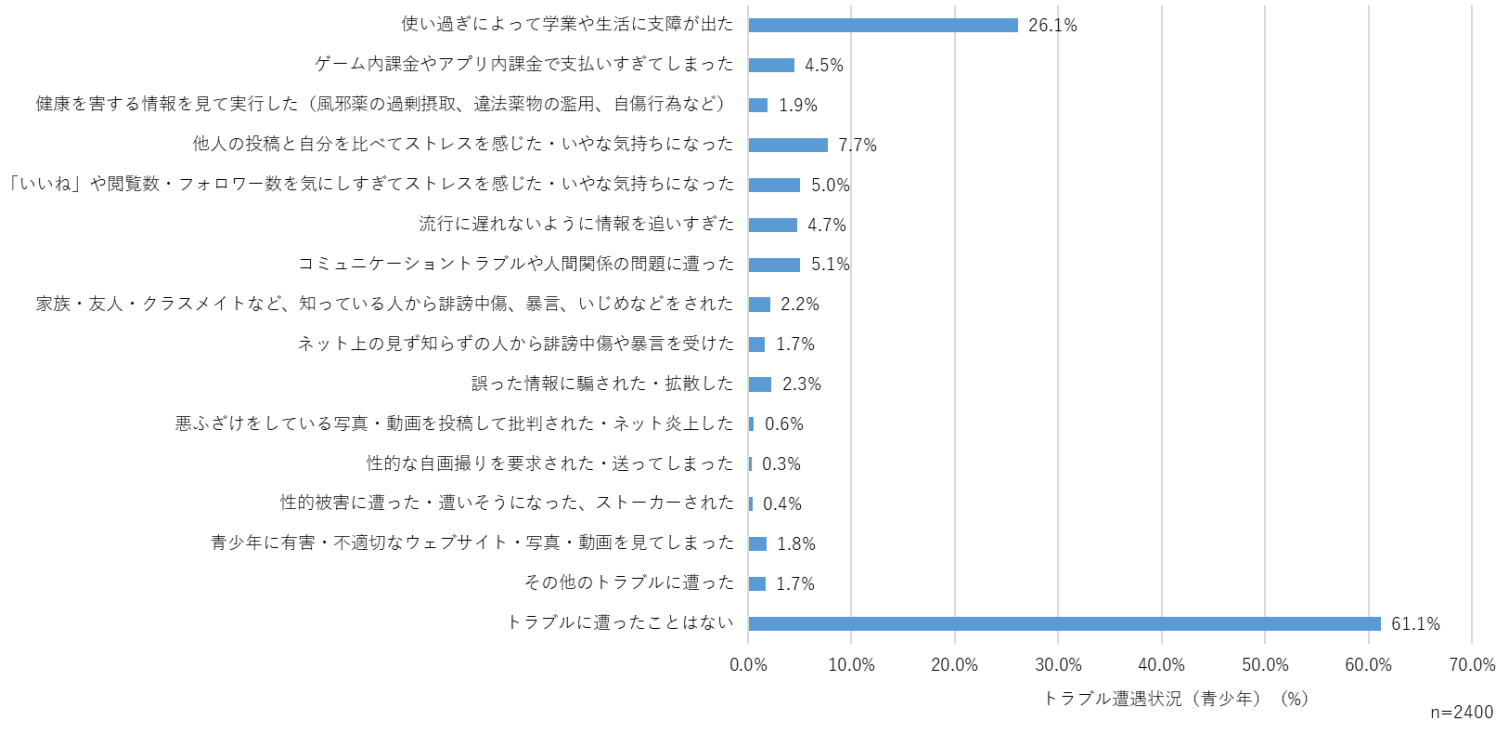
４．インターネット利用トラブル

４．１．インターネット利用時のトラブル遭遇状況

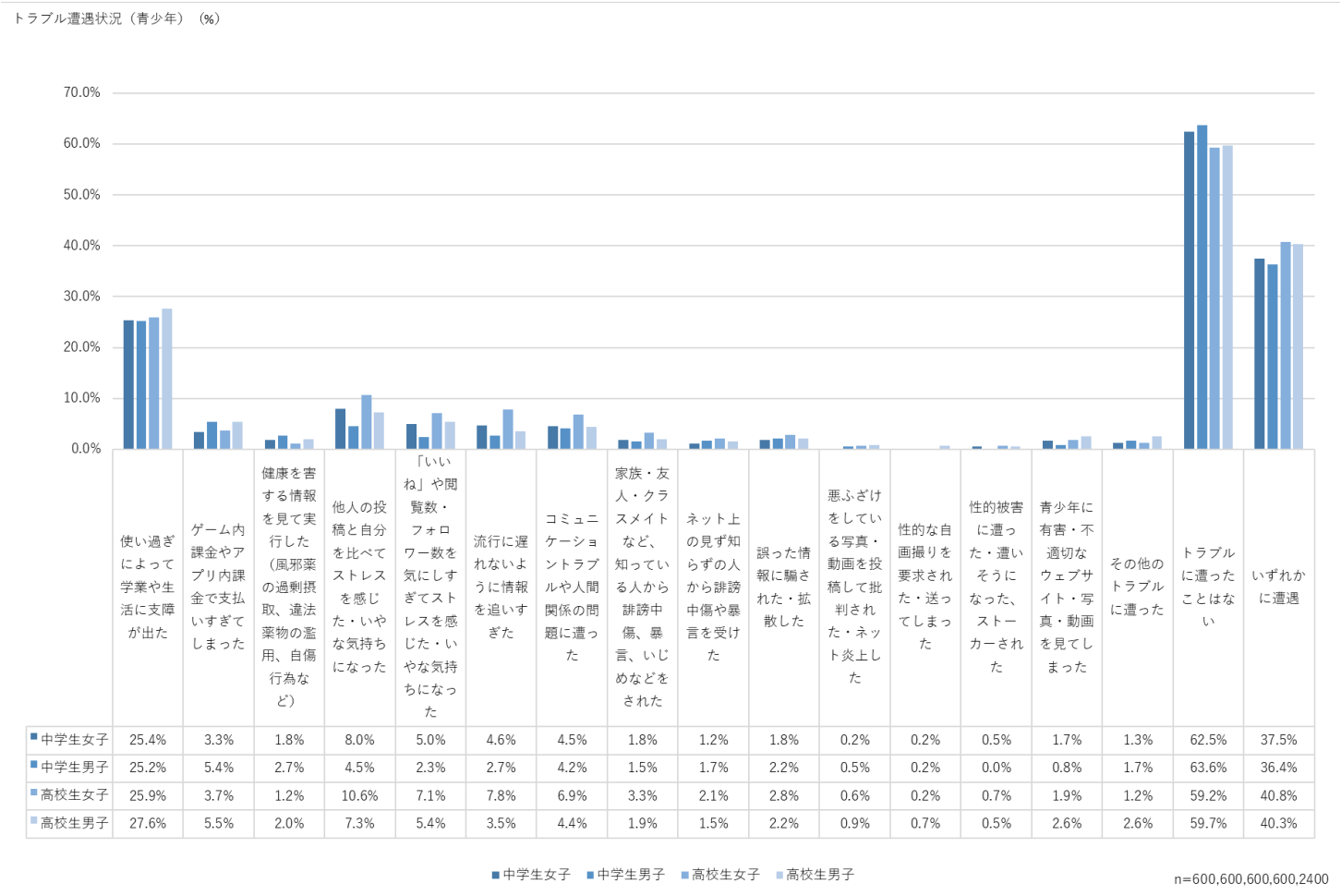
１０．１．で提示する文献調査結果を踏まえ、青少年が遭遇したトラブルについて、どのようなトラブルに遭遇したことがあるかを青少年に尋ねた結果が図表 4.1 と図表 4.2 である。

まず全体の結果（図表 4.1）を確認すると、「トラブルに遭ったことはない」と選択した人は 61.1%であり、何らかのトラブルに遭遇したことがない人が 6 割程度、トラブルに遭遇したことがある人が 4 割程度であることがわかる。遭遇したトラブルの中では、「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」（26.1%）、次いで「他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた・いやな気持ちになった」（7.7%）、3 番目に「コミュニケーショントラブルや人間関係の問題に遭った」（5.1%）であった。まとめると、使い過ぎの問題に遭遇した人は 4 人に 1 人程度、コミュニケーションや他者との比較に起因するトラブル遭遇した人は 20 人に 1 人程度存在している。また、それ以外のトラブルについても遭遇した人は極端に少ないものの、0 人ではないことがわかる。

図表 4.2 は性別・中高毎に集計した結果である。全体的にトラブルの遭遇経験は高校生の方が多くなっており、特に女子高校生の他者との比較に起因するトラブル、男子高校生の使い過ぎの問題によるトラブルが多いことが明らかになっている。



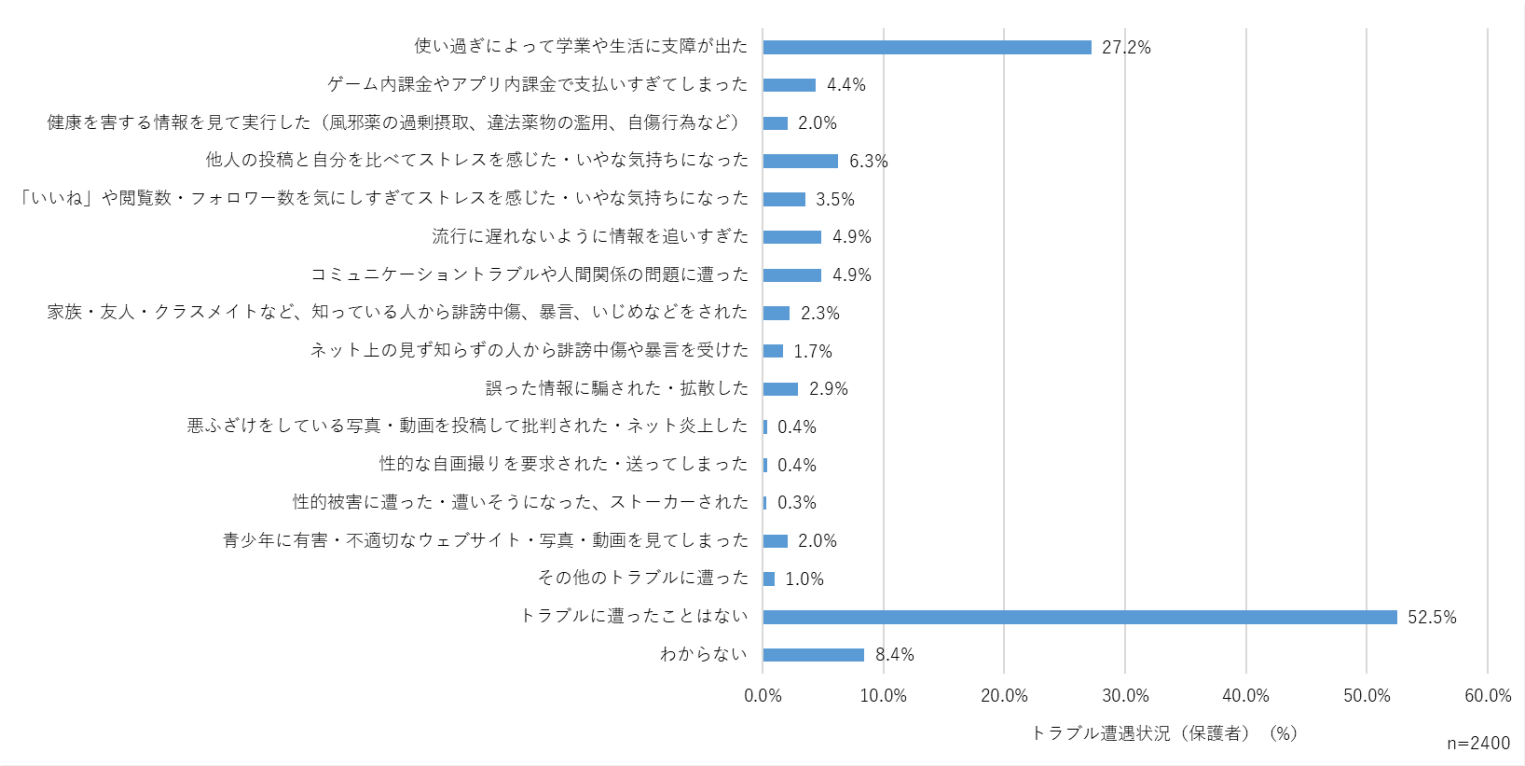
図表 4.1　遭遇したトラブル（青少年回答・全体）



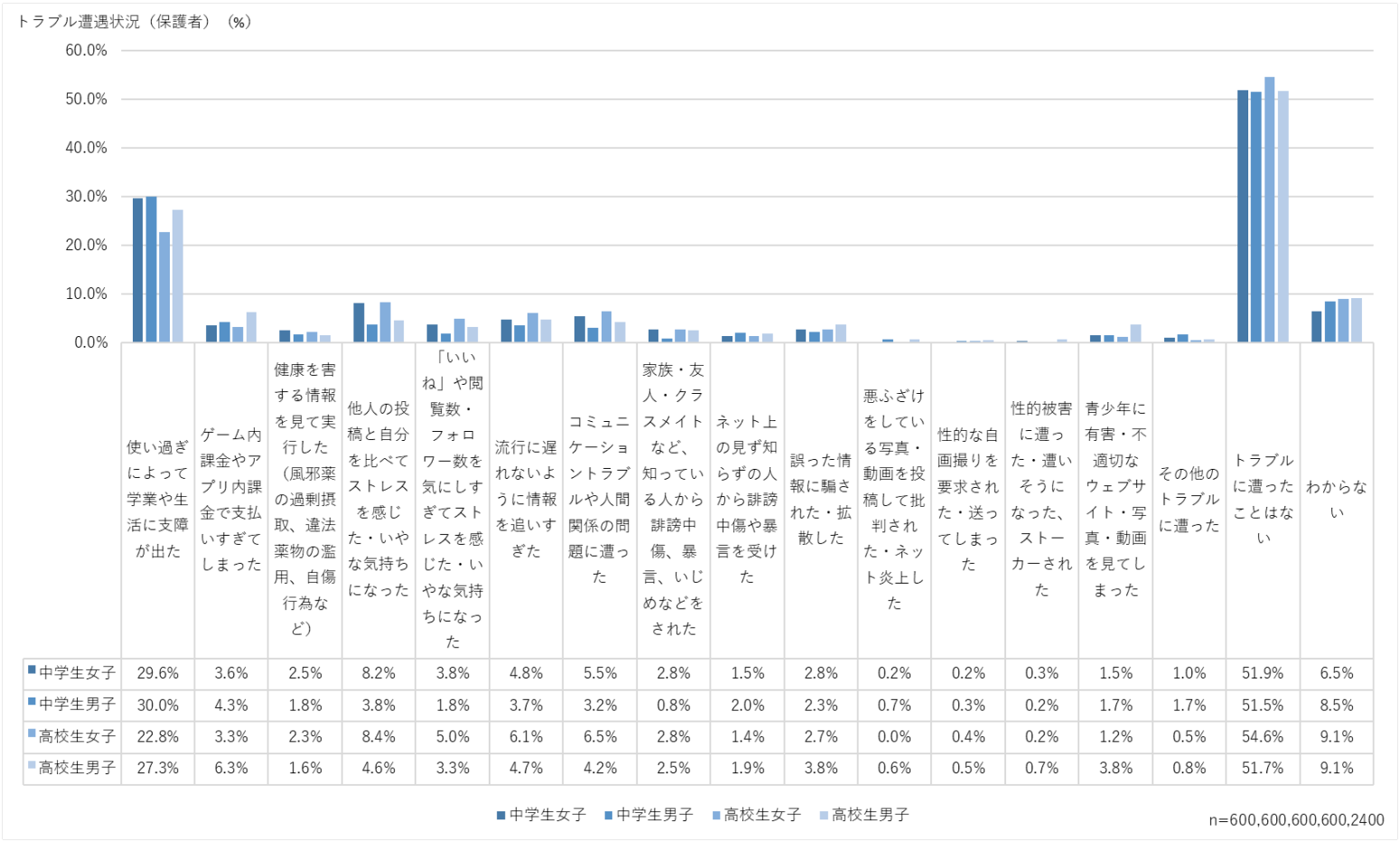
図表 4.2　遭遇したトラブル（青少年回答・性別中学高校別）

続いて、同様の内容について保護者に尋ねた結果が図表 4.3 と図表 4.4 である。「トラブルに遭ったことはない」と選択した人は 52.5%であり、半数以上の保護者がトラブルに遭遇経験がないと認識している。遭遇したことがあるトラブルの中では、「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」（27.2%）、次いで「他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた・いやな気持ちになった」（6.3%）が多く選ばれていた。この傾向は青少年の回答とも一致している。また、「わからない」と回答した人は 8.4%であった。青少年のトラブルを認知できていない保護者が 1 割弱いるとも捉えられる一方、「トラブルに遭ったことはない」の 52.5%と合わせると 60.9%であり、青少年の「トラブルに遭ったことはない」の 61.1%とほぼ一致しており、トラブルに遭遇したことがない青少年について保護者が遭遇有無を認識できていないだけとも考えられる。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 4.4 だが、性別・中高毎に極端に大きな傾向の違いは見られない。強いてあげれば、女子高校生に関して「トラブルに遭ったことはない」（54.6%）とする回答が多く、その分「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」（22.8%）と他の区分よりも少なくなっている。



図表 4.3　遭遇したトラブル（保護者回答・全体）



	使い過ぎによって学業や生活に支障が出た	ゲーム内課金やアプリ内課金で支払いすぎてしまった	健康を害する情報を見て実行した（風邪薬の過剰摂取、違法薬物の濫用、自傷行為など）	他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた・いやな気持ちになった	「いいね」や閲覧数・フォロワー数を気にしすぎてストレスを感じた・いやな気持ちになった	流行に遅れないように情報を追いすぎた	コミュニケーショントラブルや人間関係の問題に遭った	家族・友人・クラスメイトなど、知っている人から誹謗中傷、暴言、いじめなどをされた	ネット上の見ず知らずの人から誹謗中傷や暴言を受けた	誤った情報に騙された・拡散した	悪ふざけをしている写真・動画を投稿して批判された・ネット炎上した	性的な自画撮りを要求された・送ってしまった	性的被害に遭った・遭いそうになった、ストーカーされた	青少年に有害・不適切なウェブサイト・写真・動画を見てしまった	その他のトラブルに遭った	トラブルに遭ったことはない	わからない
中学生女子	29.6%	3.6%	2.5%	8.2%	3.8%	4.8%	5.5%	2.8%	1.5%	2.8%	0.2%	0.2%	0.3%	1.5%	1.0%	51.9%	6.5%
中学生男子	30.0%	4.3%	1.8%	3.8%	1.8%	3.7%	3.2%	0.8%	2.0%	2.3%	0.7%	0.3%	0.2%	1.7%	1.7%	51.5%	8.5%
高校生女子	22.8%	3.3%	2.3%	8.4%	5.0%	6.1%	6.5%	2.8%	1.4%	2.7%	0.0%	0.4%	0.2%	1.2%	0.5%	54.6%	9.1%
高校生男子	27.3%	6.3%	1.6%	4.6%	3.3%	4.7%	4.2%	2.5%	1.9%	3.8%	0.6%	0.5%	0.7%	3.8%	0.8%	51.7%	9.1%

図表 4.4　遭遇したトラブル（保護者回答・性別中学高校別）

4．2．スマートフォン・タブレット端末利用の最も大きなデメリット

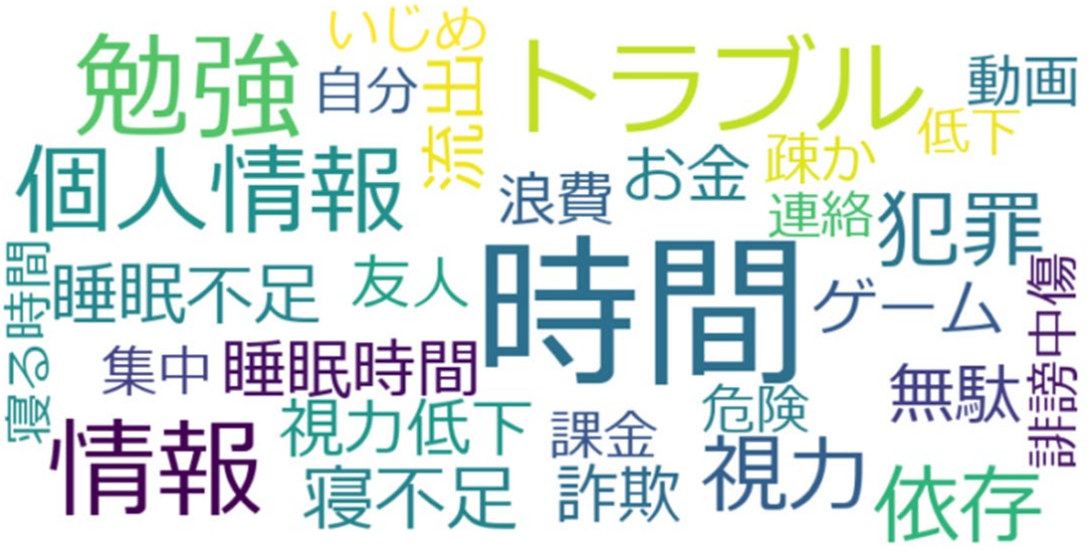
本節では、青少年がスマートフォン・タブレット端末を利用する上で、最も大きいデメリットと感じている内容についての分析を行う。具体的には、自由回答の設問「スマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末以外）を使うことで、最も大きいデメリット（悪いこと）は何だと思うかお答えください」の結果に対して、テキスト分析の手法を用いて青少年と保護者がどのようにメリットを感じているかを分析する。具体的な手法は、3．3．1．節のスマートフォン・タブレット端末利用の最も大きなメリットと同様である。

まず、青少年全体および各性別中高における TF-IDF 値上位 10 単語が以下の図表 4.5 である。全体では「時間」、「便利」、「トラブル」、「勉強」、「情報」が共通している特徴的な単語であることがわかる。特に「時間」は全ての区分において 1 位となっている単語であり、性別中高を問わずデジタル機器の利用に対するデメリットには「時間」が共通して考えられていることがわかる。これらの単語を用いて作成したワードクラウドが図表 4.6 から図表 4.10 である。

図表 4.5 デジタル機器の利用に対するデメリットの高類似度単語（青少年回答）

	全体		中学生女子		中学生男子		高校生女子		高校生男子	
順位	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値
1位	時間	175.394	時間	44.234	時間	44.787	時間	43.696	時間	45.613
2位	勉強	64.764	トラブル	20.578	勉強	21.200	個人情報	13.083	勉強	17.722
3位	トラブル	55.985	情報	15.317	情報	16.057	情報	12.782	トラブル	14.596
4位	情報	55.915	勉強	14.792	トラブル	11.956	勉強	12.140	情報	13.135
5位	個人情報	46.652	個人情報	13.243	個人情報	9.931	依存	11.412	視力	12.567
6位	犯罪	34.507	犯罪	12.694	視力	8.702	トラブル	9.797	個人情報	10.863
7位	視力	34.285	依存	8.849	寝不足	8.000	流出	6.843	犯罪	9.599
8位	依存	33.748	寝不足	8.000	依存	7.537	視力	6.805	ゲーム	9.105
9位	寝不足	22.872	視力	6.401	睡眠時間	7.459	犯罪	6.621	詐欺	8.284
10位	流出	21.688	お金	6.000	いじめ	7.030	睡眠不足	6.441	無駄	7.979

青少年がデジタル機器の利用に対するデメリットとして考えている内容のワードクラウドが図表 4.6 である。最も大きく表れているキーワードは「時間」であり、次いで「勉強」、3 番目に「トラブル」が表れており、これらのキーワードがデジタル機器の利用に対するデメリットとしての共通認識が大きい内容となっている。「時間」が出てくる回答には、「夢中になりすぎて時間を忘れてしまう」等の夢中になりすぎるが故に時間を管理できない問題に加え、「勉強時間がない」や「睡眠時間が少なくなる」などの学習や睡眠に対しても負の影響があることが挙げられていた。2 番目の「勉強」については、「勉強中もスマホが気になる」や「勉強したくなくなる」など、時間以外にもスマホがあることでそちらに意識が割かれてしまい、学業に支障が出る問題が挙げられていた。3 番目には「トラブル」が挙げられており、デジタル機器を利用することで犯罪や友人とのトラブルに巻き込まれることや、5 番目に挙げられた「個人情報」漏洩に対してデメリットを大きく感じていることもわかる。さらに 4 番目に挙げられた「情報」については、「情報が多く正しく判断できない」や「フェイクニュースや誤った情報が多いこと」といった悪意のある情報への接触や偽・誤情報に関する問題が挙げられていた。

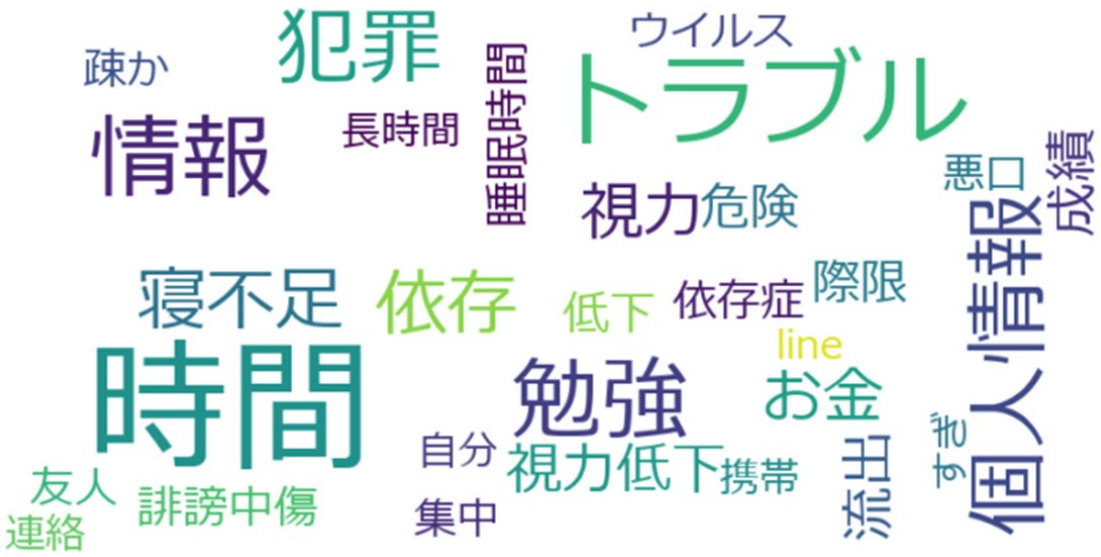


図表 4.6　デジタル機器の利用に対するデメリット（青少年回答）

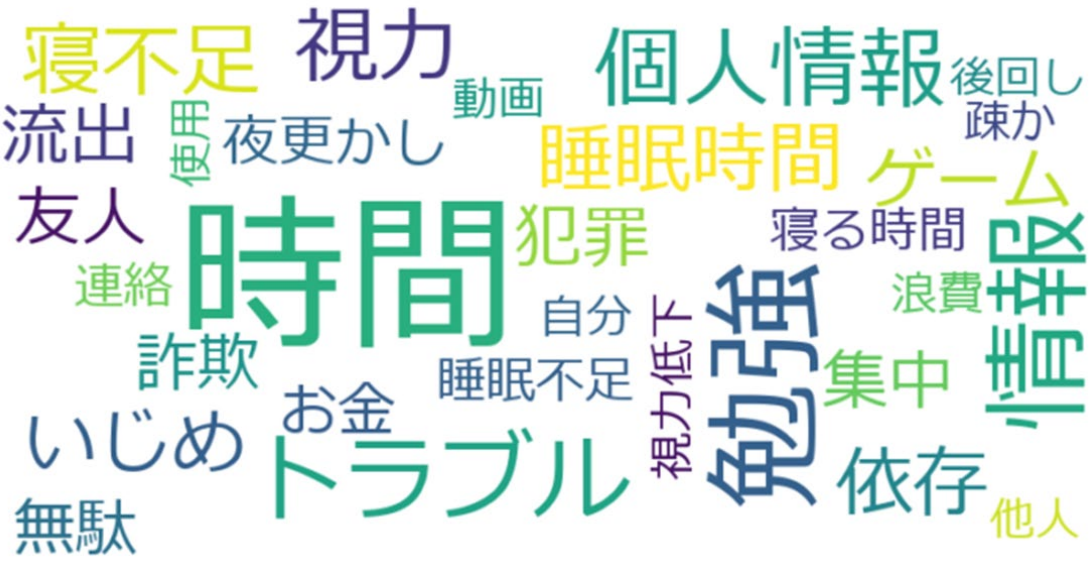
続いて、青少年がデジタル機器の利用に対するデメリットとして考えている内容について、性別・中高別にワードクラウドを作成した結果が図表 4.7 から図表 4.10 である。まず中学生女子の結果（図表 4.7）を確認すると、1 番目が「時間」、2 番目が「トラブル」、3 番目が「情報」となっている。次に中学生男子の結果（図表 4.8）は、1 番目が「時間」、2 番目が「勉強」、3 番目が「情報」。続いて高校生女子の結果（図表 4.9）は、1 番目が「時間」、2 番目が「個人情報」、3 番目が「情報」。最後に高校生男子の結果（図表 4.10）は、1 番目が「時間」、2 番目が「勉強」、3 番目が「トラブル」となっていた。

整理すると、ほぼ全体の結果である「時間」「情報」「勉強」と共通しているが、女子は僅かに結果が異なる。まず中学生女子の場合は、「トラブル」が 2 番目に共通するキーワードとなっており、具体的な回答には「トラブルに巻き込まれるリスク」や「変な人とつながってトラブルに巻き込まれる」など、SNS などでつながった人との間に発生するトラブルをはじめとした、全般的なトラブルに巻き込まれるリスクにデメリットを感じていることがわかる。また、高校生女子の場合は 2 番目が「個人情報」となっており、個人情報の流出に対するリスクを大きくとらえていることがわかる。

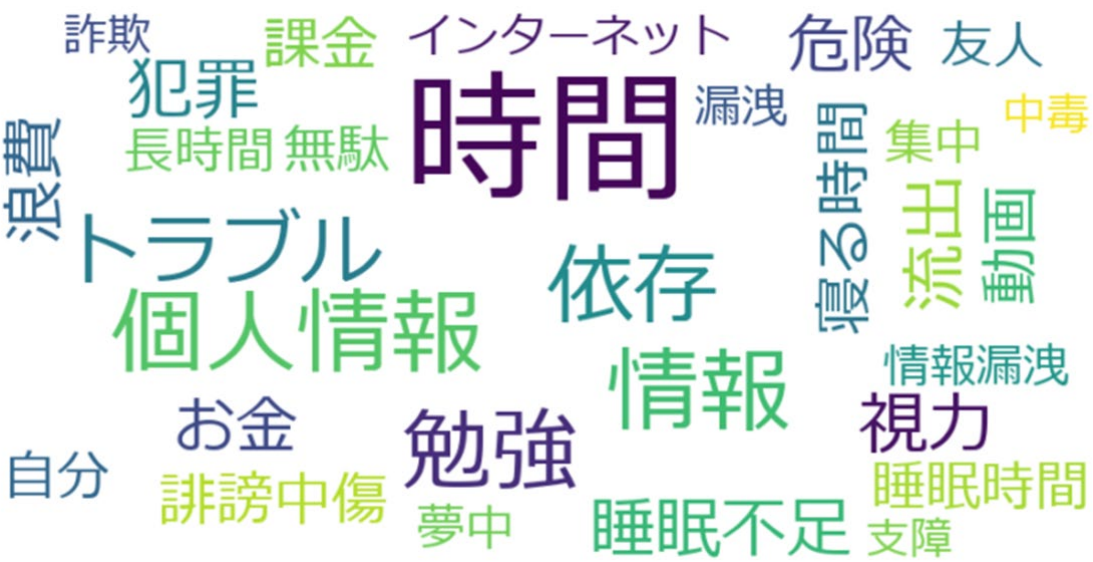
また、上位キーワード以外にもワードクラウド上ではいくつかの性別・中高による差が見られる。例えばトラブルの内容として、睡眠不足やそれに関連する内容、個人情報の流出はどの性別中高でも共通してみられる特徴である。一方差がある内容としては、女子の場合は「悪口」や「誹謗中傷」といったコミュニケーションに関連するトラブルが見られる一方、男子には中学生男子に「いじめ」が見られるのみで、他は見られない。対して、男子の場合には「詐欺」が大きく表れており、男女での巻き込まれたり懸念されたりするトラブルの性質に差があることがうかがえる。加えて、男子の場合は「ゲーム」が中高共通してみられており、これは女子には見られない特徴である。具体的な回答には「時間を忘れスマホゲームをしてしまう」などが見られ、ゲームのやりすぎが原因となって「時間」の管理不足に繋がることがデメリットとしてとらえられている傾向にある。さらに中高での差としては、高校生になると「課金」「浪費」「無駄」といった金銭に関連する内容が頻出するようになっている。ここからは、学年が上がるにつれてアプリやゲームなどに課金をしてしまい、金銭的な問題が発生することに対してデメリットを感じやすい状況になっていることがうかがえる。



図表 4.7　デジタル機器の利用に対するデメリット（青少年回答 中学生女子）



図表 4.8　デジタル機器の利用に対するデメリット（青少年回答 中学生男子）



図表 4.9　デジタル機器の利用に対するデメリット（青少年回答 高校生女子）



図表 4.10　デジタル機器の利用に対するデメリット（青少年回答 高校生男子）

次に、保護者全体および各性別中高における TF-IDF 値上位 10 単語が以下の図表 4.11 である。全体では「時間」、「勉強」、「依存」が共通している特徴的な単語であることがわかる。特に「時間」は青少年の結果同様全ての区分において 1 位となっている単語であり、性別中高を問わずデジタル機器の利用に対するデメリットには「時間」が共通して考えられていることがわかる。これらの単語を用いて作成したワードクラウドが図表 4.12 から図表 4.16 である。

図表 4.11 デジタル機器の利用に対するデメリットの高類似度単語（保護者回答）

	全体		中学生女子		中学生男子		高校生女子		高校生男子	
順位	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値	単語	TF-IDF値
1位	時間	158.724	時間	43.986	時間	46.587	時間	38.072	時間	34.350
2位	勉強	105.174	勉強	28.748	勉強	30.305	依存	21.092	勉強	27.765
3位	依存	88.301	依存	28.100	情報	22.782	勉強	20.040	犯罪	22.598
4位	情報	77.733	情報	22.230	依存	19.937	情報	16.796	依存	19.964
5位	犯罪	77.453	犯罪	21.968	犯罪	18.973	視力	14.742	情報	19.012
6位	視力	55.315	トラブル	17.832	ゲーム	17.165	犯罪	14.684	視力	16.919
7位	トラブル	54.695	視力	12.208	疎か	13.045	トラブル	9.731	トラブル	16.054
8位	ゲーム	38.155	個人情報	10.012	視力	12.067	詐欺	8.867	ゲーム	14.350
9位	疎か	34.588	疎か	8.811	トラブル	11.873	視力低下	8.599	低下	7.603
10位	視力低下	31.446	動画	8.165	視力低下	10.735	疎か	8.473	心配	7.553

まず保護者全体が青少年のデジタル機器の利用に対するメリットとして考えている内容のワードクラウドが図表 4.12 である。最も大きく表れているキーワードは「時間」であり、次いで「勉強」、3 番目に「依存」が表れており、これらのキーワードがデジタル機器の利用に対するデメリットとしての共通認識が大きい内容となっている。「時間」が出てくる回答には、「勉強をする時間が確実に減っていること、集中力がなくなってきていること」や「長時間使用する事で姿勢が悪くなるし、目を酷使して体への負担が強い事」などの勉強や健康に対する負の影響がデメリットとして挙げられている。次いで「勉強」については、「勉強時間が減る」や「勉強に集中できない」など、学業に支障が出る問題が挙げられていた。4 番目以降には「情報」「視力」「犯罪」といった単語が並んでおり、内外のトラブルに対してデメリットを感じている傾向にあることが明らかになっている。3 番目の「依存」については「スマホ依存」などスマートフォンそのものに対する依存や、「ネットへの依存性が高い」や「SNS への依存」などの利用しているサービスへの依存に関するデメリットが挙げられていた。

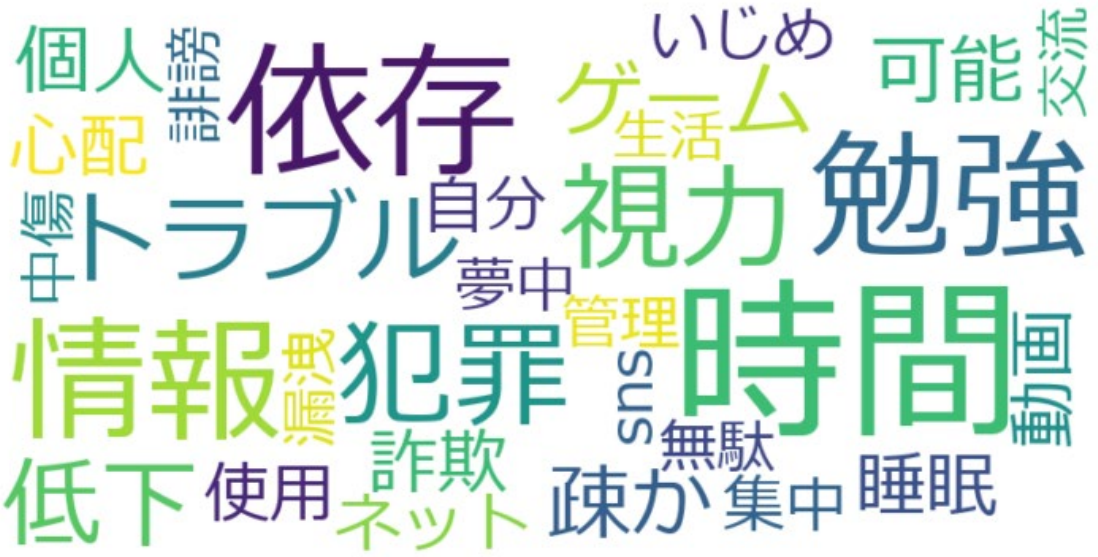
青少年の内容と比較すると、基本的な傾向は青少年の内容と類似しているが、青少年は個人情報の流出や偽・誤情報に関する内容が目立っていたものの、保護者はこれらに対するデメリットの回答が少なく、特に偽・誤情報に関する内容は目立たない。それよりも「依存症」に対するリスクをデメリットとして大きくとらえている実態が明らかになっている。また、青少年のワードクラウドには見られなかった「SNS」が保護者の感じるデメリットには挙げられており、SNS やその利用方法が青少年のデジタル機器活用に対するデメリットであると感じている保護者の存在がうかがえる。



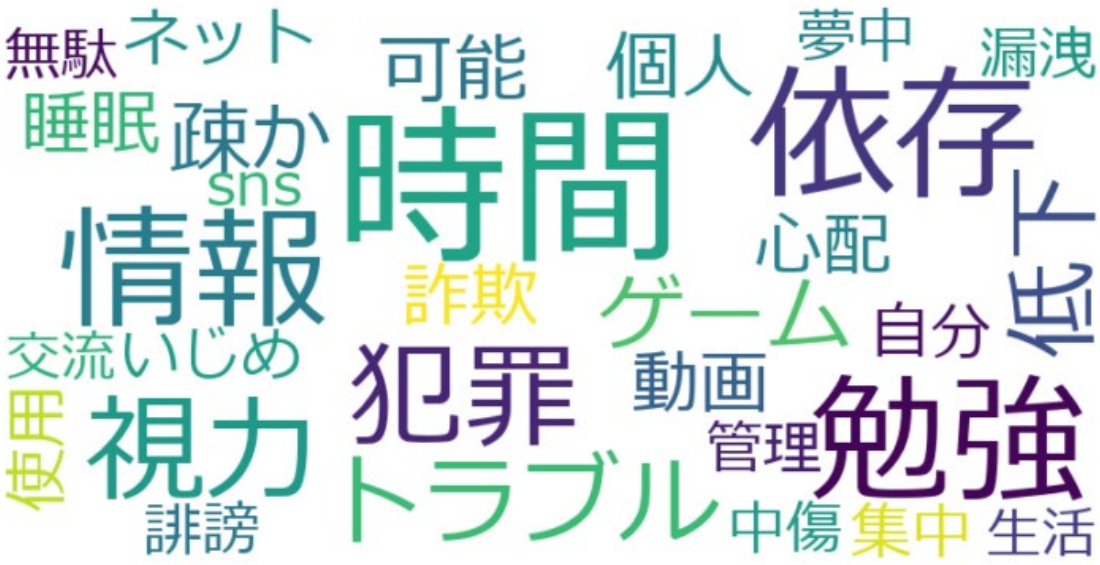
図表 4.12　デジタル機器の利用に対するデメリット（保護者回答）

最後に、保護者が青少年のデジタル機器の利用に対するデメリットとして考えている内容について、性別・中高別にワードクラウドを作成した結果が図表 4.13 から図表 4.16 である。まず中学生女子の結果（図表 4.13）を確認すると、1 番目が「時間」、2 番目が「勉強」、3 番目が「依存」となっており、全体の結果と共通している。次に中学生男子の結果（図表 4.14）は、1 番目が「時間」、2 番目が「勉強」、3 番目が「情報」。続いて高校生女子の結果（図表 4.15）は、1 番目が「時間」、2 番目が「依存」、3 番目が「勉強」。最後に高校生男子の結果（図表 4.16）は、1 番目が「時間」、2 番目が「勉強」、3 番目が「犯罪」となっていた。

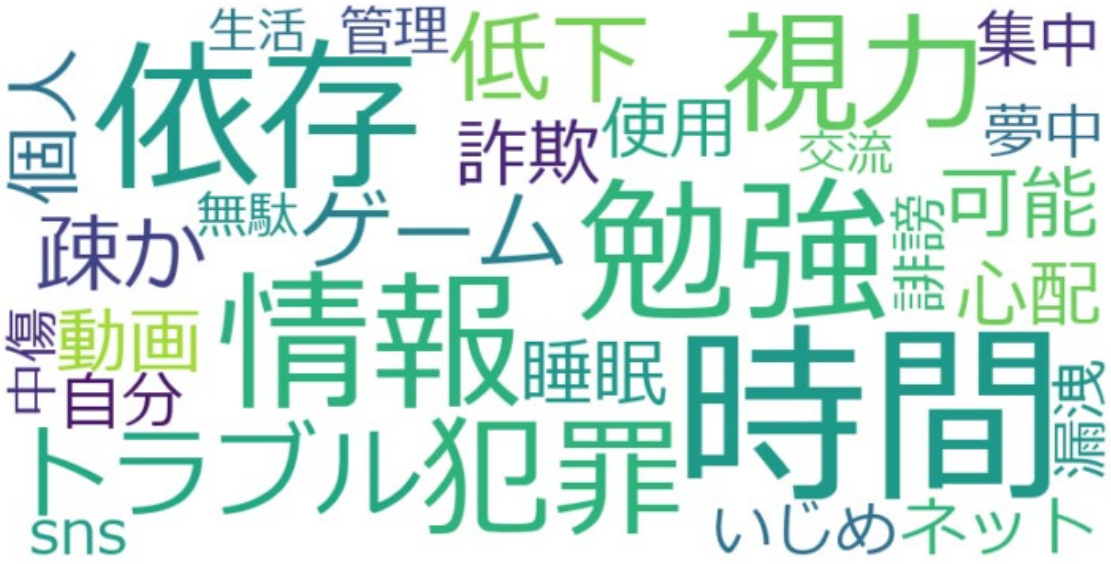
内容を整理すると、まず全区分共通で「時間」が最もデメリットとして考えられている共通のキーワードであることが改めてわかる。これは青少年の傾向とも一致している。3 位までの傾向は僅かに違いはあるものの、ほとんどが一致しているが、高校生男子は「犯罪」が 3 番目に挙げられていることが特徴である。高校生男子の保護者は、単に自分自身がデジタル機器に依存してしまうだけでなく、犯罪に関わってしまうリスクについて大きなデメリットとしてとらえていることがわかる。



図表 4.13　デジタル機器の利用に対するデメリット（保護者回答 中学生女子）



図表 4.14　デジタル機器の利用に対するデメリット（保護者回答 中学生男子）



図表 4.15　デジタル機器の利用に対するデメリット（保護者回答 高校生女子）

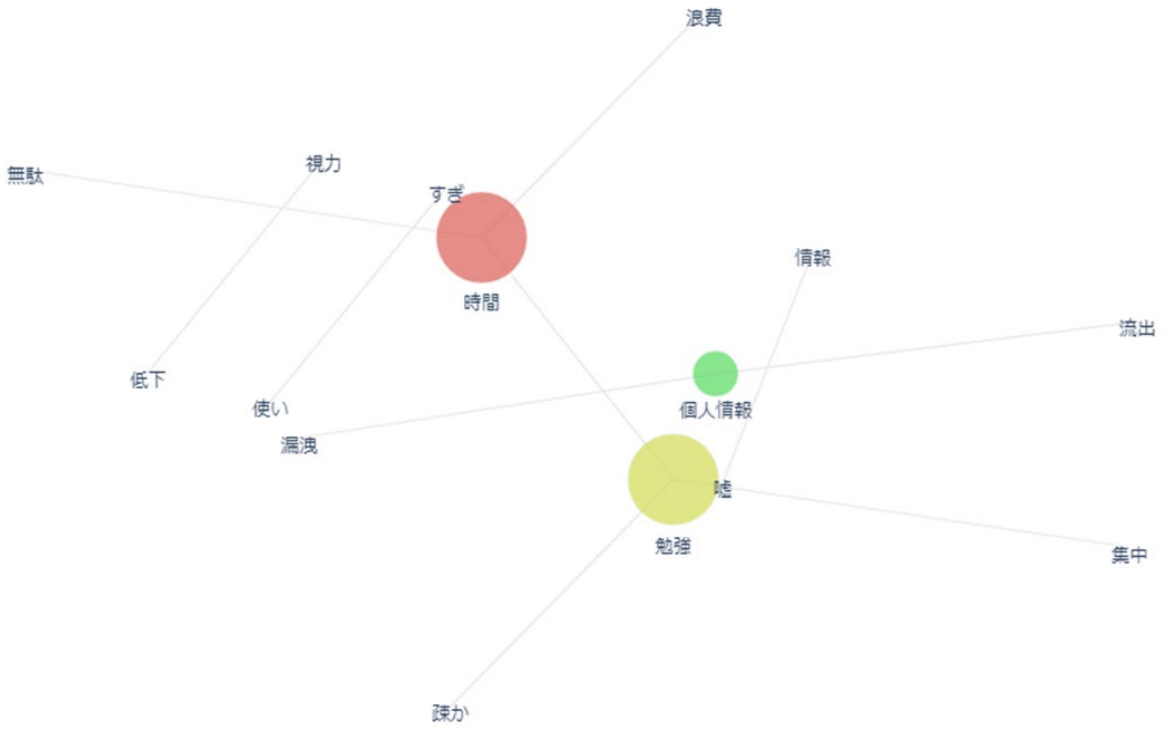


図表 4.16　デジタル機器の利用に対するデメリット（保護者回答 高校生男子）

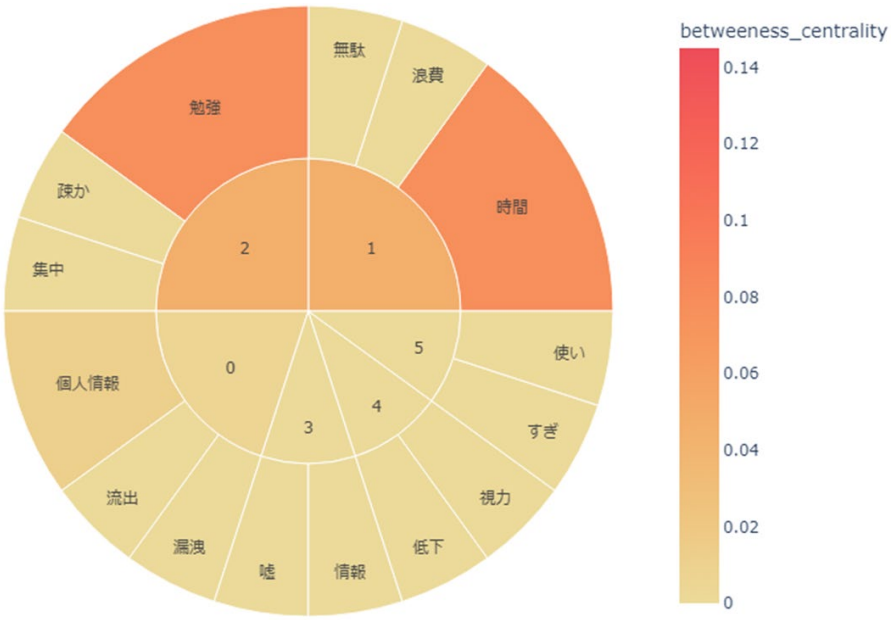
さらに、これらの単語の結びつきを確認するため、共起ネットワークの作成による共起単語の結びつきの可視化を行った。具体的な手法は３．３．１．節同様であり、共起ネットワークの最低エッジ数は 5 件としている。

まず青少年の共起ネットワーク（図表 4.17 および図表 4.18）から確認する。中心となるノードは「時間」、「勉強」、「個人情報」の 3 つを確認することができ、「勉強」と「時間」のノードはつながっている。個別に見ていくと、最も大きい「時間」のノードからは「勉強」の他に「無駄」と「浪費」に伸びている。次に大きな「勉強」からは「時間」の他に「疎か」と「集中」に伸びている。3 番目に大きな「個人情報」からは、「漏洩」と「流出」に伸びている。

これらの結果からは、青少年はデジタル端末を用いることのデメリットとして、時間を無駄に浪費してしまうことを最も大きく感じており、特にそれが勉強時間を不足させてしまうことに対してデメリットを感じている。また、勉強に関しては集中力がそがれてしまったり、そもそも勉強が疎かになってしまうことも問題点として挙げている。それ以外のトラブルでは、個人情報の流出に対して最もデメリットを感じており、他にも偽・誤情報や視力の低下の問題に対する意識も見られる。



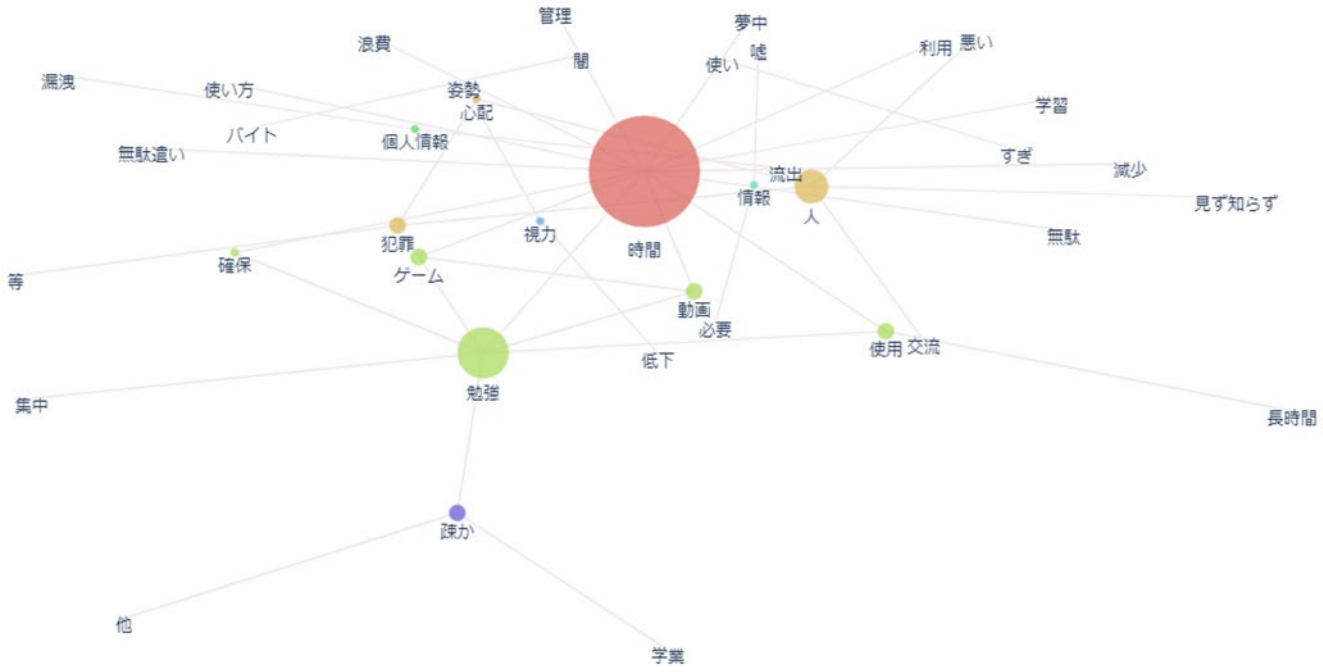
図表 4.17　デジタル機器の利用に対するデメリットの共起ネットワーク図（青少年回答）



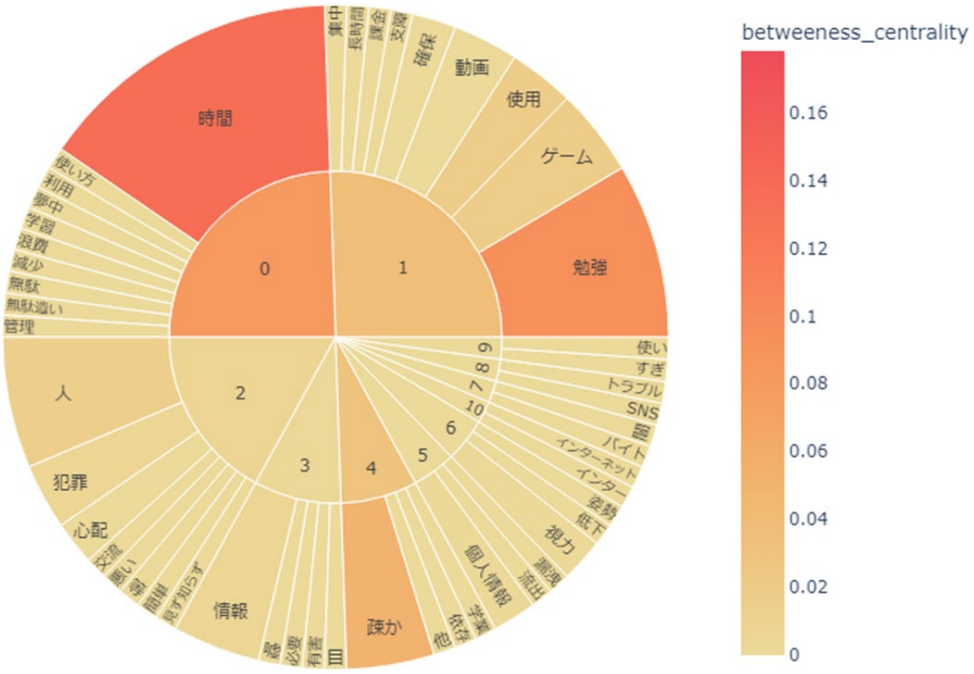
図表 4.18　デジタル機器の利用に対するデメリットのサンバーストチャート（青少年回答）

最後に保護者の共起ネットワーク（図表 4.19 および図表 4.20）を確認する。中心となるノードは「時間」、「勉強」、「人・犯罪」、「疎か」の 4 グループを確認することができる。個別に確認していくと、まず最も大きなノードである「時間」からは様々な言葉が共起しており、「無駄」や「浪費」といった青少年と共通する言葉から、「使い方」や「管理」なども存在する。また、「時間」からも線が伸びている「勉強」ノードからは、大きく「疎か」、「使用」、「動画」と「ゲーム」に対して伸びており、「疎か」からはさらに「他」や「学業」が共起されている。「人」と「犯罪」からは「見ず知らず」や「心配」に伸びていることがわかった。

これらの結果からは、保護者は青少年がデジタル端末を用いることのデメリットとして、時間を無駄に浪費してしまうことを最も大きく感じており、特にそれが勉強時間を不足させてしまうことに対してデメリットを感じている。中でも、動画やゲームに時間を使うことをデメリットとして感じている人も多い。一方で、見ず知らずの人と交流が簡単にできてしまうことから、犯罪やトラブル、闇バイトなどに巻き込まれてしまうことを心配している姿もうかがえる。



図表 4.19　デジタル機器の利用に対するデメリットの共起ネットワーク図（保護者回答）



図表 4.20　デジタル機器の利用に対するデメリットのサンバーストチャート（保護者回答）

5．ペアレンタルコントロール

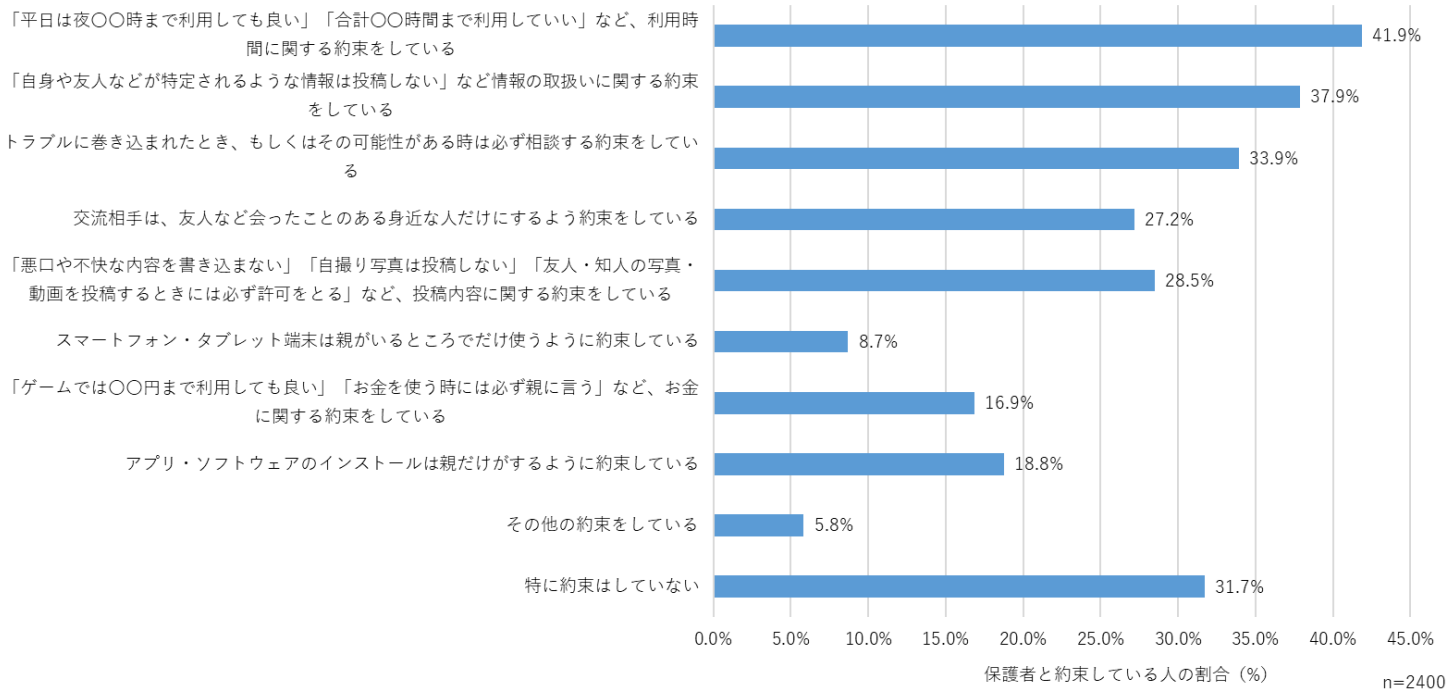
本章では、ペアレンタルコントロールの利用実態とトラブルについて、保護者と青少年のアンケート回答結果をまとめる。

5．1．ペアレンタルコントロールの状況

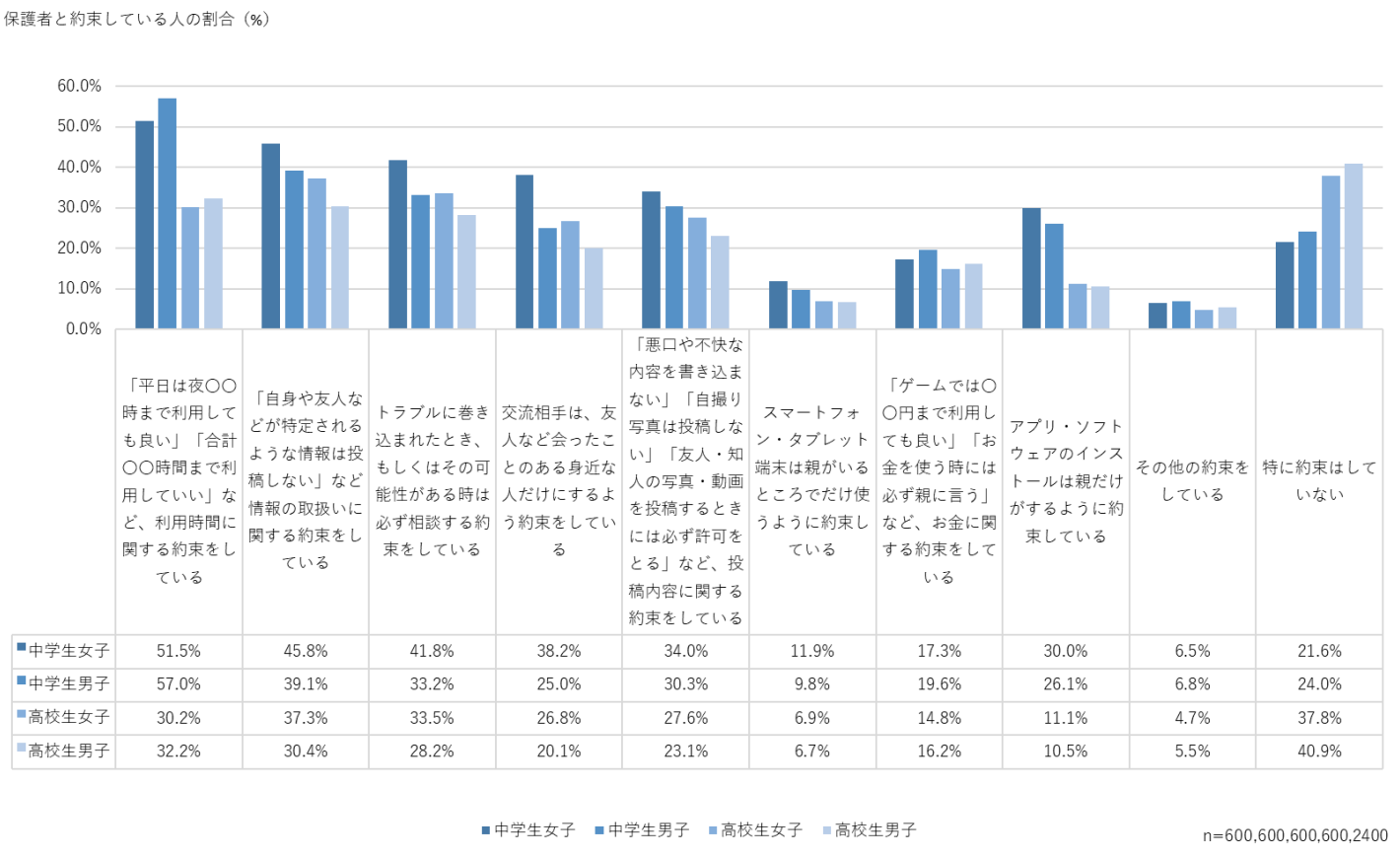
まず、家庭内でのルールとして約束していること、守っていることについての調査を行った。図表 5.1 と図表 5.2 は、約束している内容について青少年に尋ねた結果である。

全体の結果（図表 5.1）から確認すると、最も多く選ばれている選択肢は「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」（41.9%）、次いで「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（37.9%）、3 番目は「トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている」（33.9%）であった。「特に約束はしていない」と回答した人は 31.7%であり、約 7 割の青少年は何らかの家庭内ルールの約束を保護者としていることがわかる。

また、これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.2 である。大きな傾向の違いとしては、中学生の方が約束をしていると回答した人が多く、中学生では 7～8 割、高校生では 6 割程度が何らかの約束をしている。特に、利用時間の約束を中学生は 5 割以上がおこなっている。



図表 5.1　家庭内で約束している内容（青少年回答・全体）

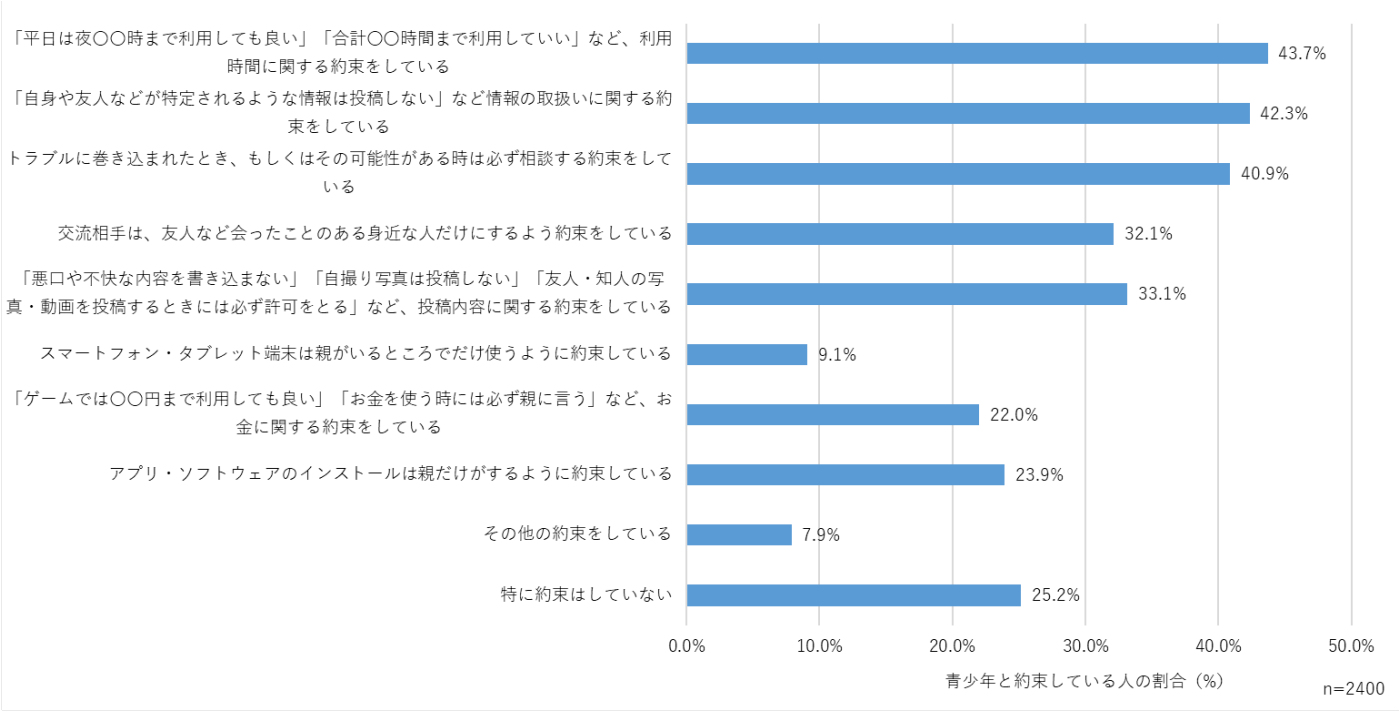


	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている	特に約束はしていない
■中学生女子	51.5%	45.8%	41.8%	38.2%	34.0%	11.9%	17.3%	30.0%	6.5%	21.6%
■中学生男子	57.0%	39.1%	33.2%	25.0%	30.3%	9.8%	19.6%	26.1%	6.8%	24.0%
■高校生女子	30.2%	37.3%	33.5%	26.8%	27.6%	6.9%	14.8%	11.1%	4.7%	37.8%
■高校生男子	32.2%	30.4%	28.2%	20.1%	23.1%	6.7%	16.2%	10.5%	5.5%	40.9%

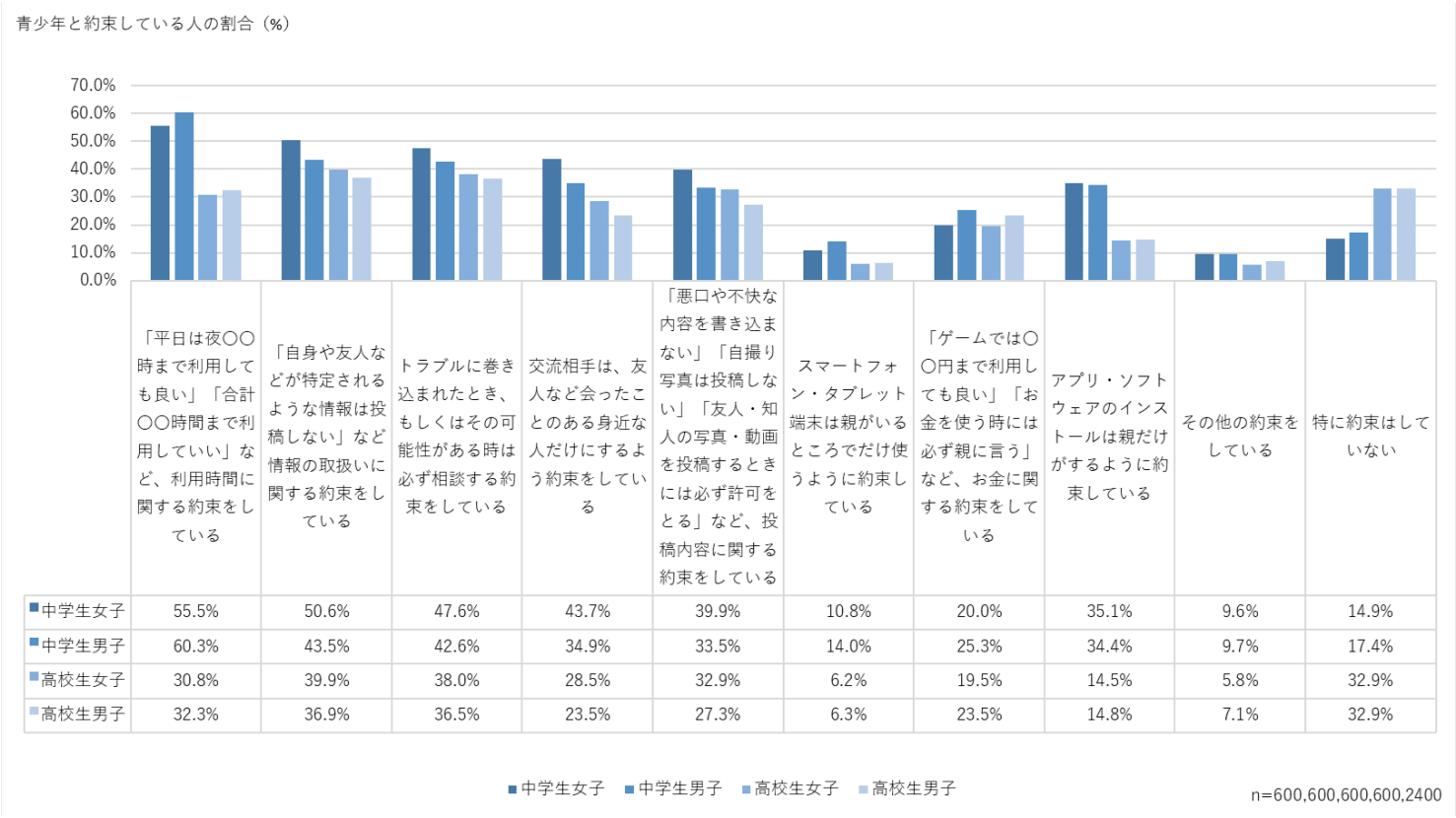
図表 5.2　家庭内で約束している内容（青少年回答・性別中学高校別）

続いて、同様の内容について保護者に尋ねた結果が図表 5.3 と図表 5.4 である。全体の結果（図表 5.3）から確認すると、最も多く選ばれている選択肢は「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」（43.7%）、次いで「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（42.3%）、3 番目は「トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている」（40.9%）であった。「特に約束していない」と回答した人は 25.2%であり、4 人に 1 人程度の割合であった。傾向としてはほとんど同じであるものの、約束の有無については保護者の方が約束があると認識している割合が青少年より高い傾向にある。

また、性別・中高毎に集計した結果が図表 5.4 である。結果を確認すると、こちらも青少年の回答と同様に中学生の方が約束している傾向にあり、特に中学生女子が多くの事柄で約束をしている。特に、「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」と「アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している」の 2 つについては、中学生と高校生で約束している割合に 20～30%程度の大きな差が見られる。



図表 5.3　家庭内で約束している内容（保護者回答･全体）

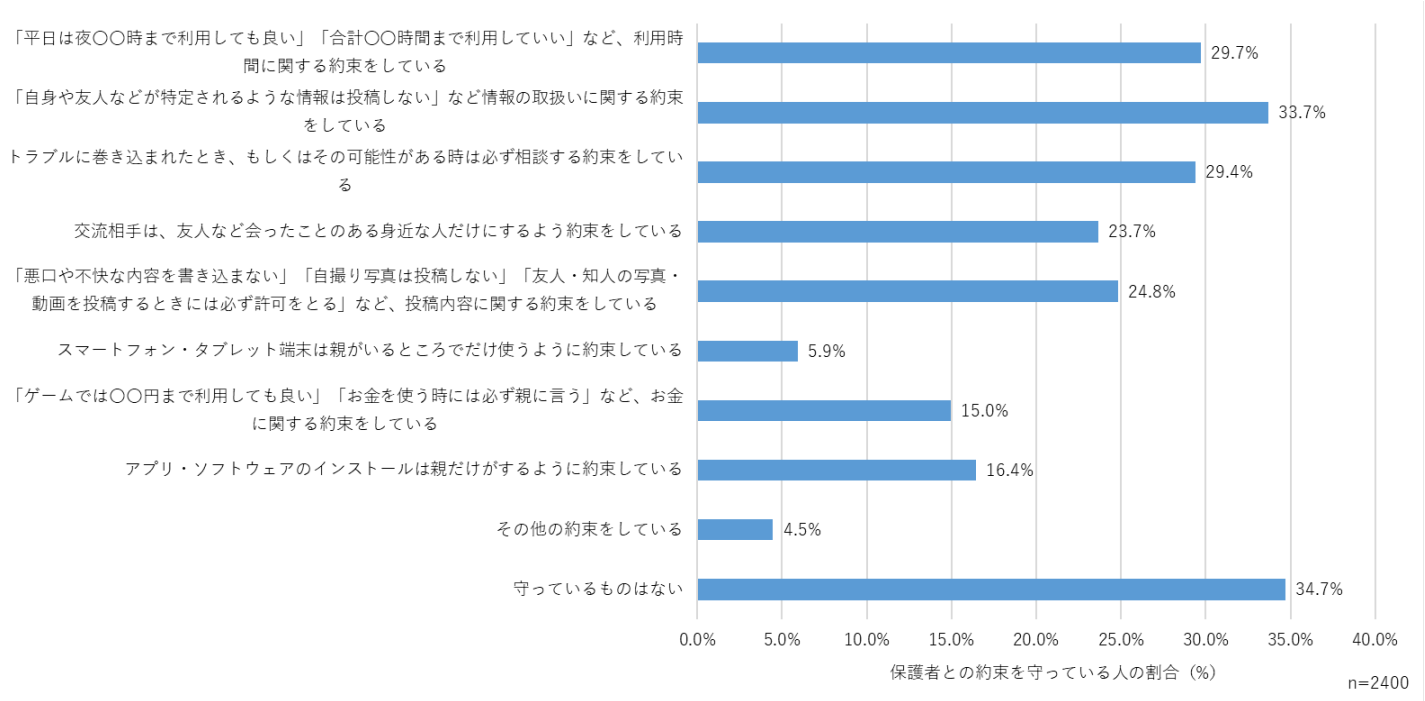


	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている	特に約束はしていない
中学生女子	55.5%	50.6%	47.6%	43.7%	39.9%	10.8%	20.0%	35.1%	9.6%	14.9%
中学生男子	60.3%	43.5%	42.6%	34.9%	33.5%	14.0%	25.3%	34.4%	9.7%	17.4%
高校生女子	30.8%	39.9%	38.0%	28.5%	32.9%	6.2%	19.5%	14.5%	5.8%	32.9%
高校生男子	32.3%	36.9%	36.5%	23.5%	27.3%	6.3%	23.5%	14.8%	7.1%	32.9%

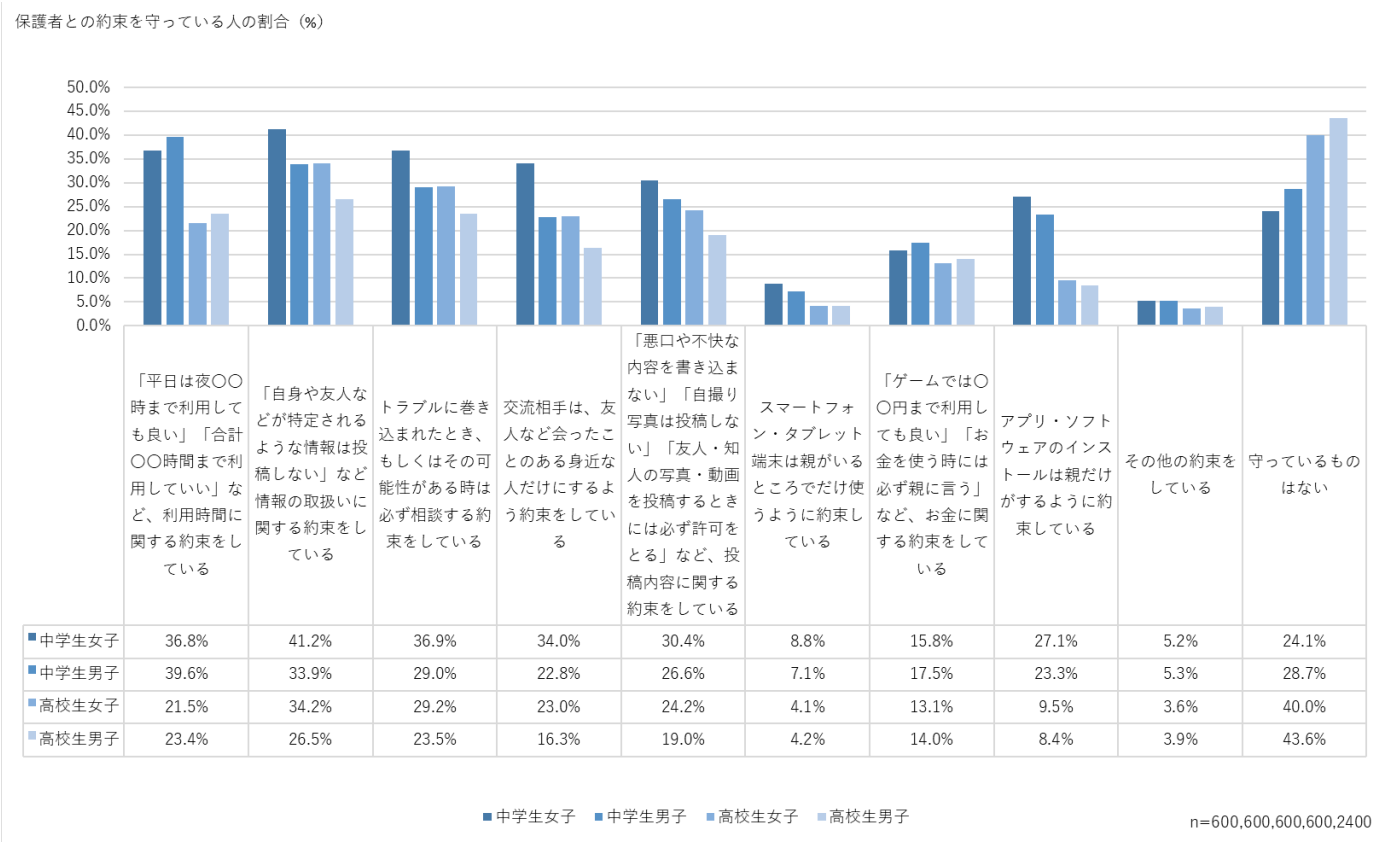
図表 5.4　家庭内で約束している内容（保護者回答･性別中学高校別）

次に、守られている約束について青少年に尋ねた結果が図表 5.5 と図表 5.6 である。まずは全体の結果（図表 5.5）を確認する。最も選ばれている選択肢は「守っているものはない」（34.7%）、次いで「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（33.7%）、3 番目に「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」（29.7%）が選ばれていた。約束している内容に対して守られている約束は異なっており、約束の時点では利用時間に関する約束（41.9%）が最も選ばれていたが、守られている内容となると 12.2%低くなり、4 人に 1 人程度は守れていないことがわかる。「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」についても、約束は 42.3%であったのに対し、守られている割合は 33.7%と 8.6%程度低くなっており、5 人に 1 人程度は守れていないことが明らかになっている。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.6 である。約束が守られている割合は中学生の方が高い傾向にあり、特に女子中学生が高い傾向にある。また、高校生の中では男子高校生の方が約束が守られていない傾向にある。



図表 5.5　家庭内で守られている約束（青少年回答・全体）

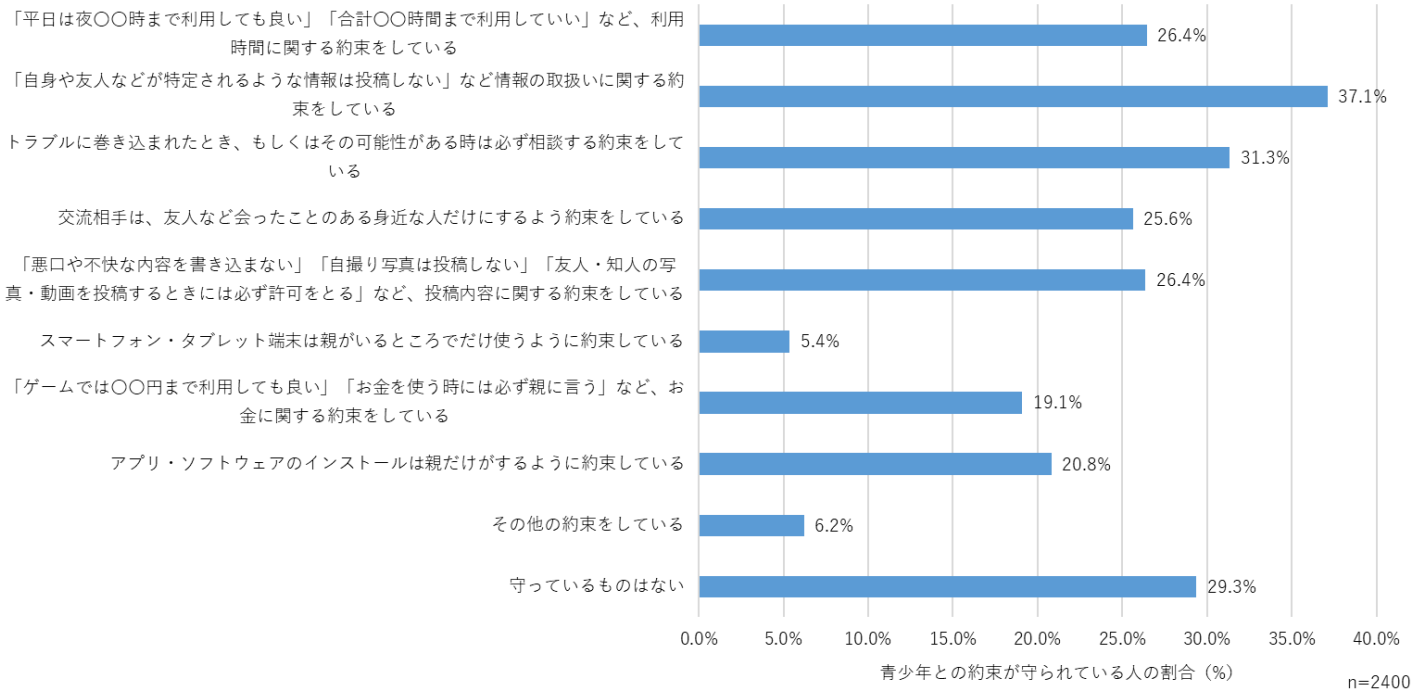


	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている	守っているものはない
中学生女子	36.8%	41.2%	36.9%	34.0%	30.4%	8.8%	15.8%	27.1%	5.2%	24.1%
中学生男子	39.6%	33.9%	29.0%	22.8%	26.6%	7.1%	17.5%	23.3%	5.3%	28.7%
高校生女子	21.5%	34.2%	29.2%	23.0%	24.2%	4.1%	13.1%	9.5%	3.6%	40.0%
高校生男子	23.4%	26.5%	23.5%	16.3%	19.0%	4.2%	14.0%	8.4%	3.9%	43.6%

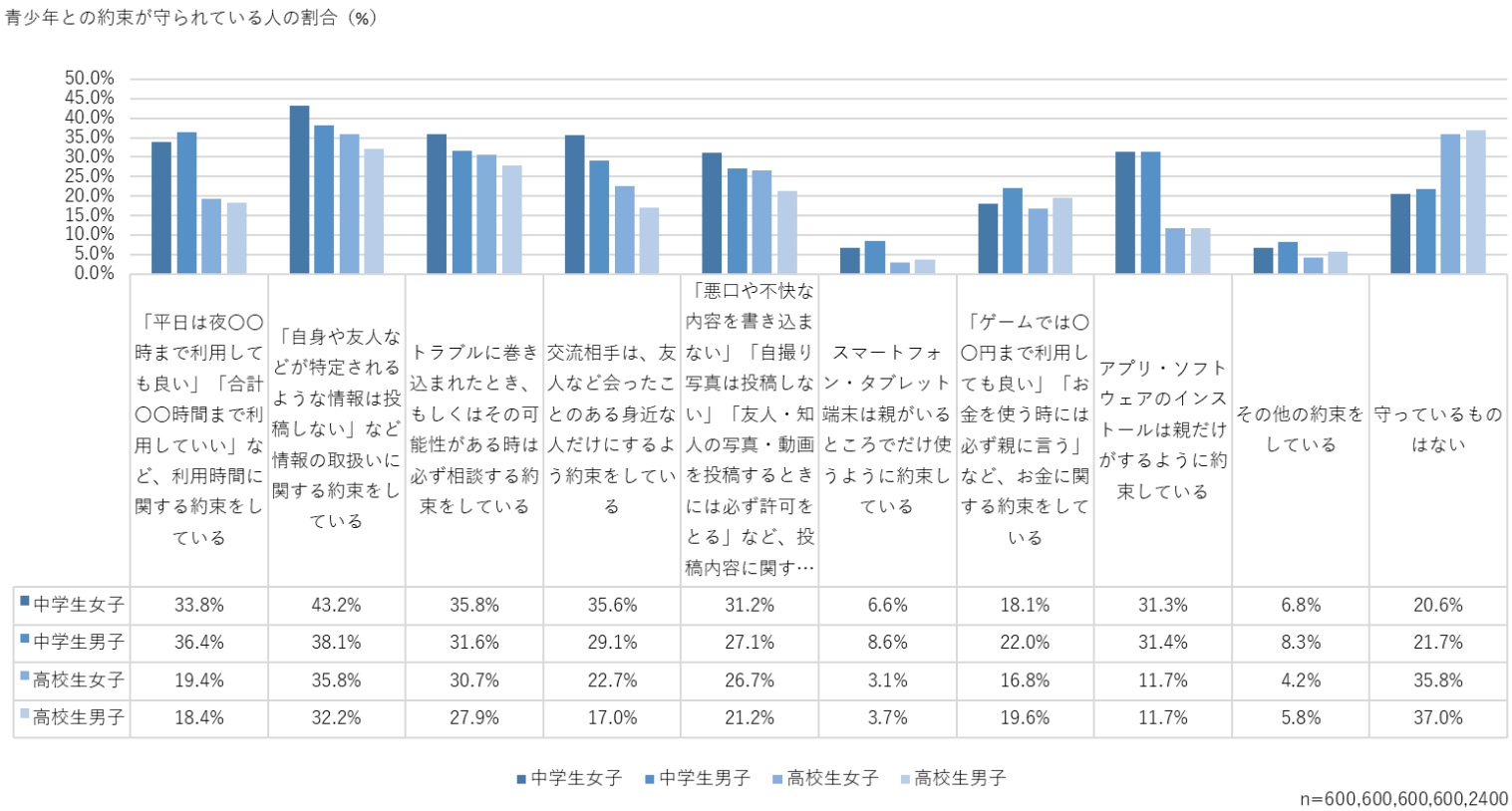
図表 5.6　家庭内で守られている約束（青少年回答・性別中学高校別）

続いて、同様の内容について保護者に尋ねた結果が図表 5.7 と図表 5.8 である。まずは全体の結果（図表 5.7）を確認する。最も選ばれている選択肢は「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（37.1%）、次いで「トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談するようにしている」（31.3%）、3 番目に「守っているものはない」（29.3%）であった。守られている約束については、情報の取り扱いやトラブル発生時の相談については比較的守られている認識にあるが、利用時間に関する約束については保護者の目線から見ても守られていない認識にあることがわかる。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.8 である。約束が守られている割合は中学生の方が高い傾向にあり、特に女子中学生が高い傾向にある。また、高校生の中では男子高校生の方が約束が守られていない傾向にある。これは青少年の回答と傾向が類似している。



図表 5.7　家庭内で守られている約束（保護者回答・全体）



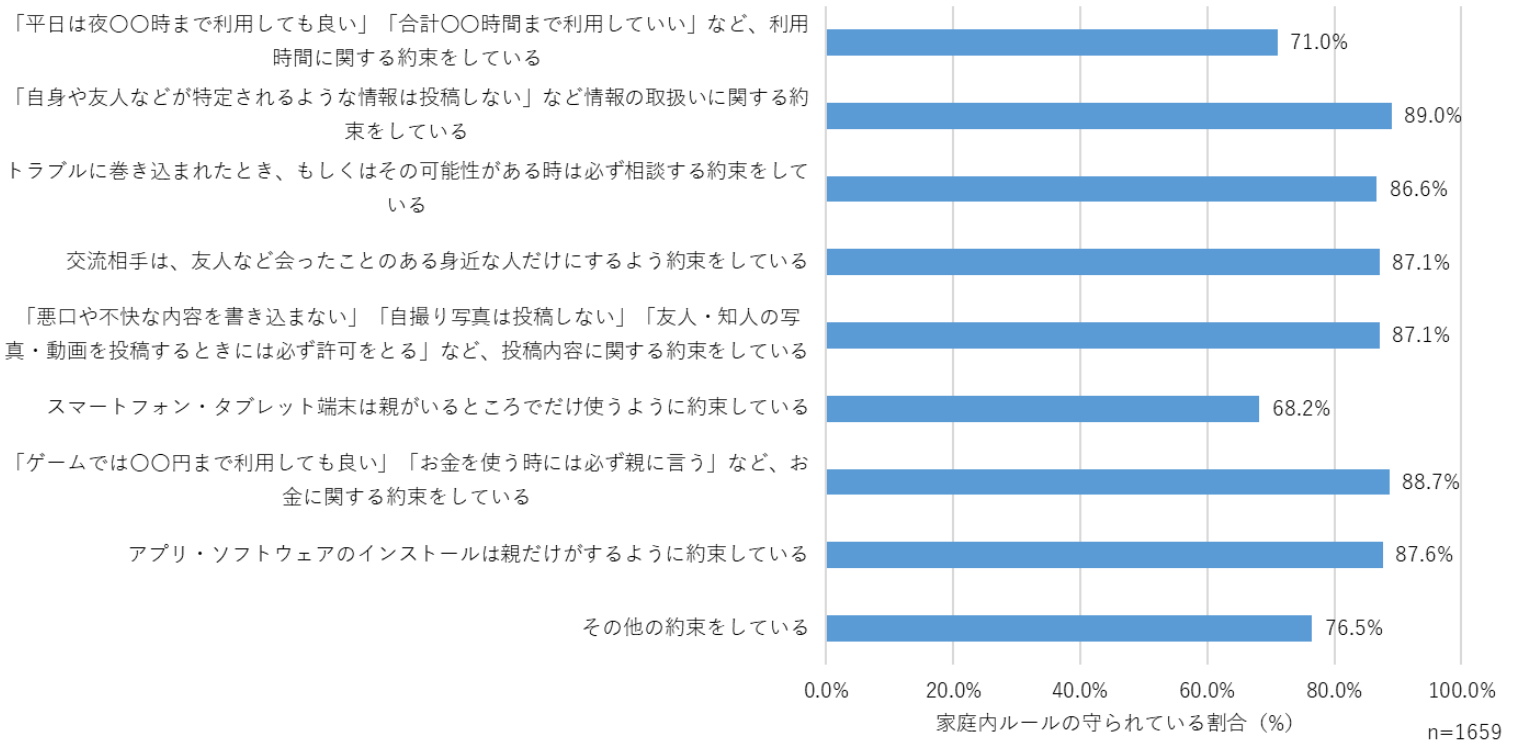
	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関す…	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている	守っているものはない
中学生女子	33.8%	43.2%	35.8%	35.6%	31.2%	6.6%	18.1%	31.3%	6.8%	20.6%
中学生男子	36.4%	38.1%	31.6%	29.1%	27.1%	8.6%	22.0%	31.4%	8.3%	21.7%
高校生女子	19.4%	35.8%	30.7%	22.7%	26.7%	3.1%	16.8%	11.7%	4.2%	35.8%
高校生男子	18.4%	32.2%	27.9%	17.0%	21.2%	3.7%	19.6%	11.7%	5.8%	37.0%

図表 5.8　家庭内で守られている約束（保護者回答・性別中学高校別）

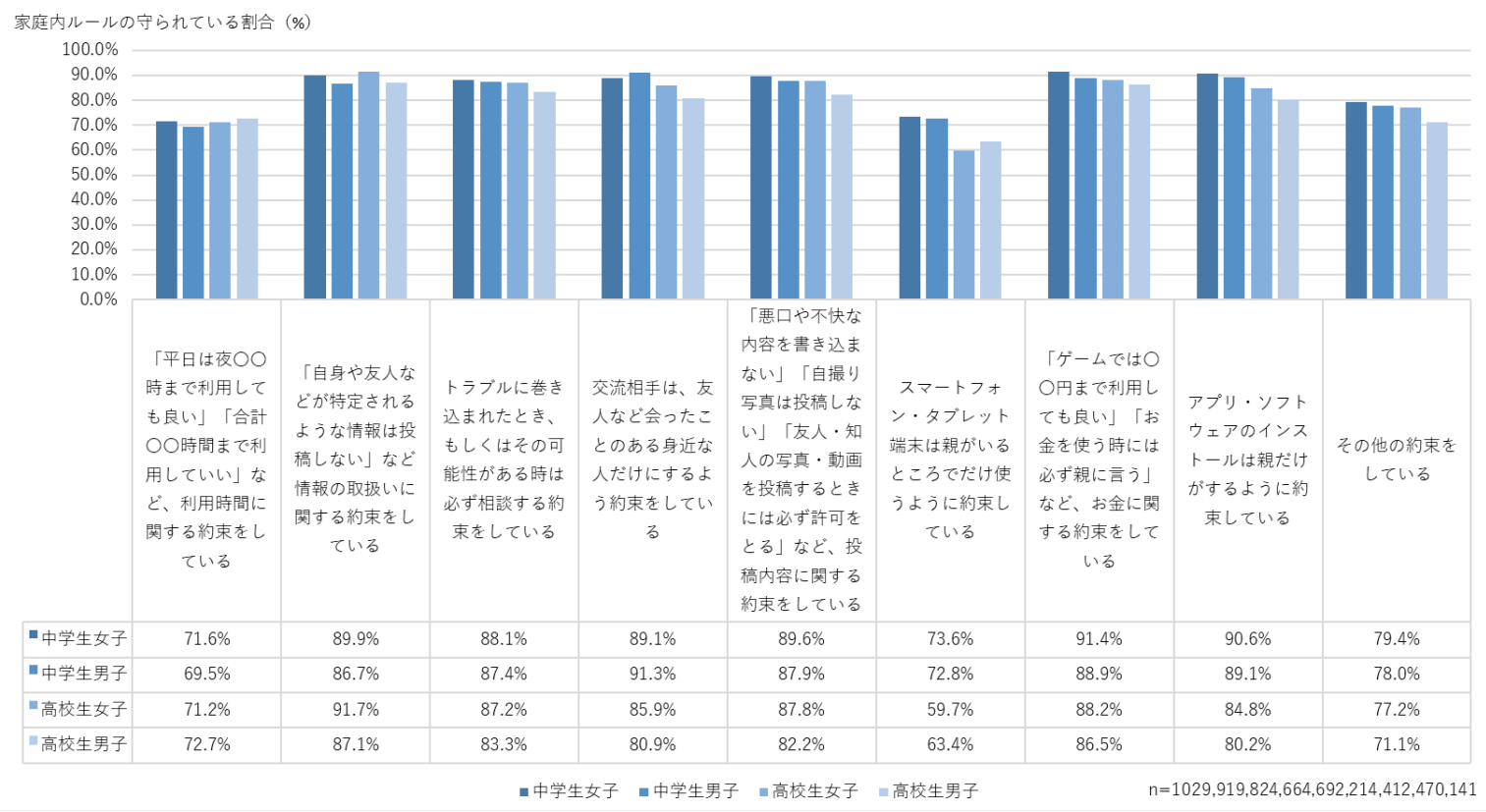
更に、それぞれの約束が守られている割合について調査を行った。まず青少年の回答全体が図表 5.9 であり、結果を確認すると 85%以上守られている約束が 9 個中 6 個と、比較的守られている割合が高いことがわかる。最も守られているのは「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（89.0%）であり、「「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている」（88.7%）、「アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している」（87.6%）と続いた。SNS 上での投稿内容や交流相手に関する約束、仮にトラブルが起きた際の対応、課金やアプリのインストールに関する内容についてはほぼ 9 割の確率で守っていると青少年が認識していることがわかる。

一方、「スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している」（68.2%）、「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」（71.0%）は守られている割合が 7 割程度はあるものの、他と比較すると突出して低く、スマートフォンそのものの利用の自己管理に関する約束は守られづらい傾向にあることがわかる。

この設問について、性別と中学高校別にクロス集計を行った結果が図表 5.10 である。利用時間に関する約束、情報の取り扱いに関する約束、トラブル時の対応については極端に大きな傾向の差は見られない。一方、それ以外の項目については右肩下がりの傾向となっており、女子＞男子、中学生＞高校生で約束が守られている傾向にある。また、全体でも最も守られていない約束である「スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している」については、高校生、特に高校生女子で低い。



図表 5.9　家庭内で約束が守られている割合（青少年回答・全体）



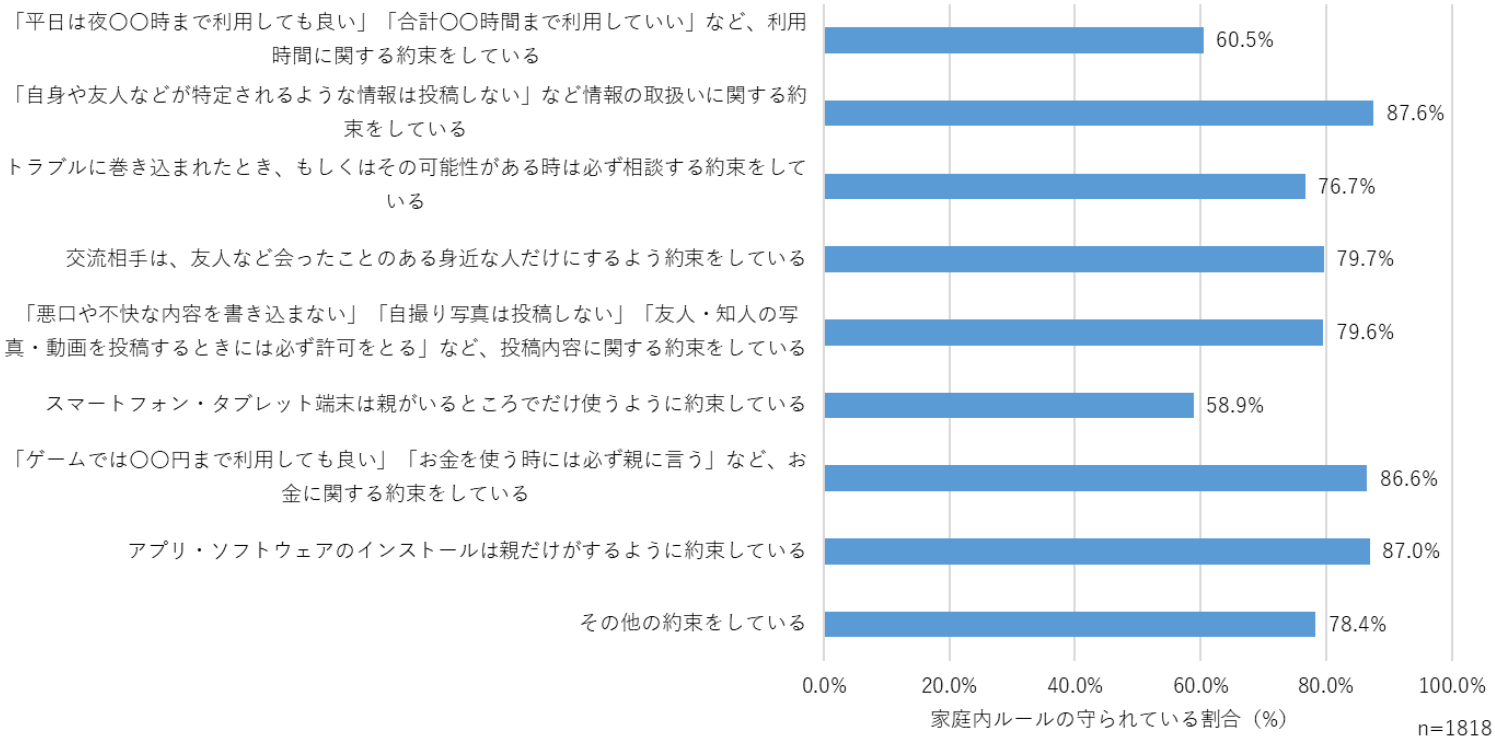
	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている
■中学生女子	71.6%	89.9%	88.1%	89.1%	89.6%	73.6%	91.4%	90.6%	79.4%
■中学生男子	69.5%	86.7%	87.4%	91.3%	87.9%	72.8%	88.9%	89.1%	78.0%
■高校生女子	71.2%	91.7%	87.2%	85.9%	87.8%	59.7%	88.2%	84.8%	77.2%
■高校生男子	72.7%	87.1%	83.3%	80.9%	82.2%	63.4%	86.5%	80.2%	71.1%

図表 5.10　家庭内で約束が守られている割合（青少年回答・性別中学高校別）

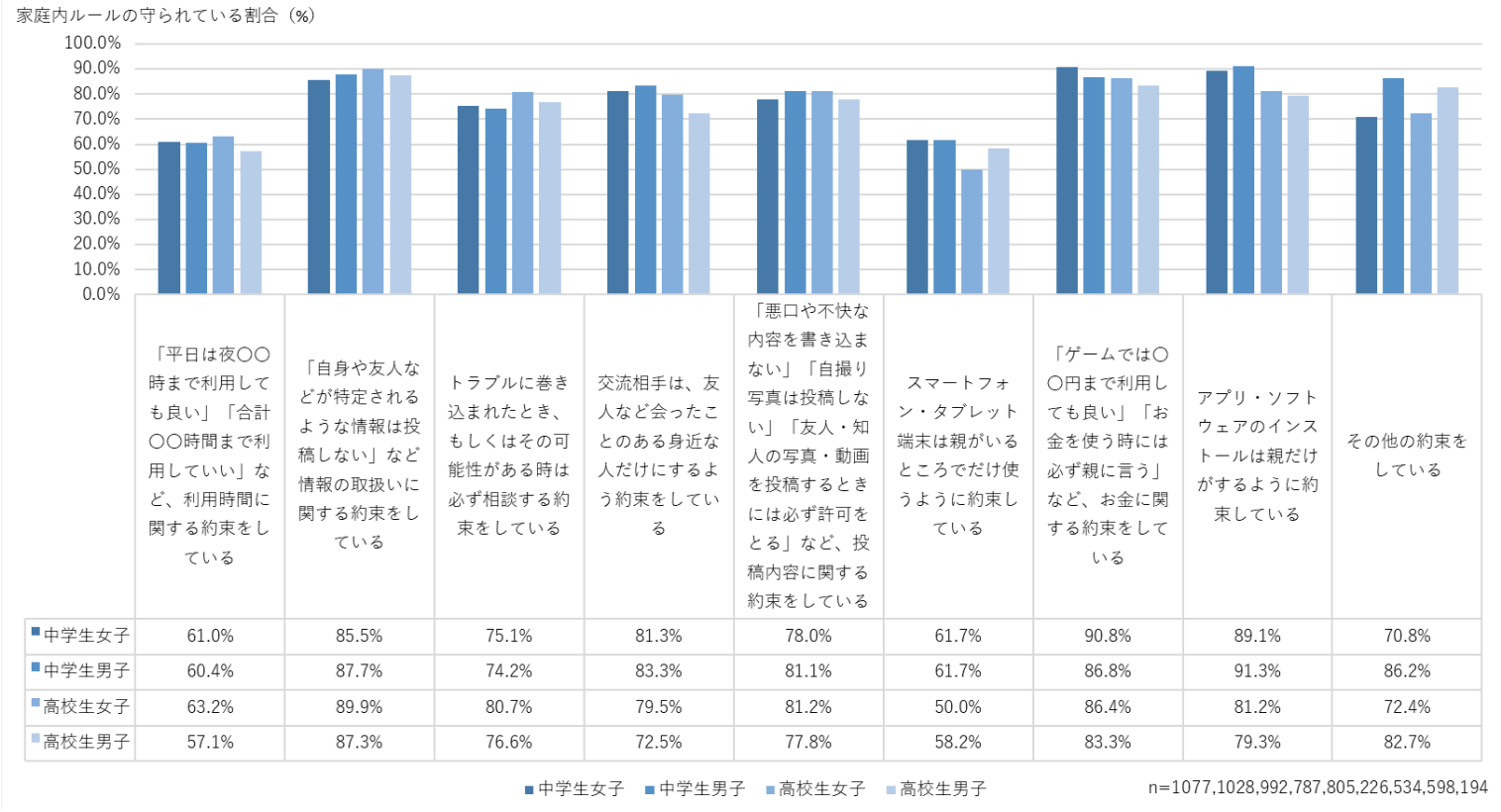
次に、保護者の回答全体が図表 5.11 であり、結果を確認すると 85%以上守られている約束が 9 個中 3 個と、青少年の認識よりも少ない。最も守られているのは「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」（87.6%）であり、「アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している」（87.0%）、「「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている」（86.6%）と続いた。これら上位 3 つの傾向については青少年の回答結果（図表 5.9）とほぼ一致している。

また、「スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している」（58.9%）、「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」（60.5%）は守られている割合が 6 割程度と低く、青少年が認識している項目の傾向（図表 5.9）とも一致している。

この設問について、性別と中学高校別にクロス集計を行った結果が図表 5.12 である。性別と中学高校別には極端に大きな傾向の違いは見られない。強いて挙げれば、「スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している」については高校生女子が 50.0%と半数しか約束が守られておらず、他の区分よりも 10%程度低い。



図表 5.11　家庭内で約束が守られている割合（保護者回答･全体）

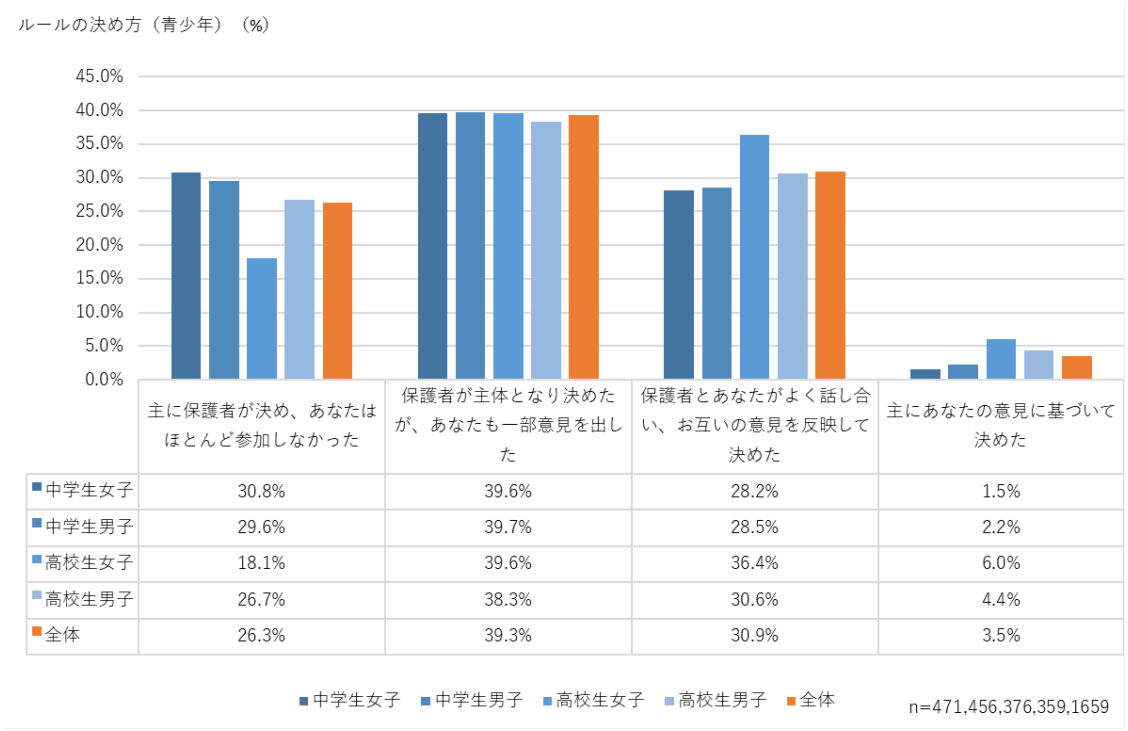


	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている
■中学生女子	61.0%	85.5%	75.1%	81.3%	78.0%	61.7%	90.8%	89.1%	70.8%
■中学生男子	60.4%	87.7%	74.2%	83.3%	81.1%	61.7%	86.8%	91.3%	86.2%
■高校生女子	63.2%	89.9%	80.7%	79.5%	81.2%	50.0%	86.4%	81.2%	72.4%
■高校生男子	57.1%	87.3%	76.6%	72.5%	77.8%	58.2%	83.3%	79.3%	82.7%

図表 5.12　家庭内で約束が守られている割合（保護者回答･性別中学高校別）

さらに、これらの家庭内ルールをどのように決定したのかについて尋ねた結果が図表 5.13 と図表 5.14 である。分母は、いずれかの家庭内ルールを定めている人である。

まずは青少年の回答（図表 5.13）から確認する。全体としては「保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した」（39.3%）、次いで「保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた」（30.9%）、3 番目に「主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった」（26.3%）の順となっていた。基本的には保護者が主体となって決めており、そこに青少年が意見を出す、あるいは話し合って決めるパターンが多いことがわかる。また、学齢別の傾向としては高校生女子の場合のみ青少年の意見が強く反映される傾向にあり、話し合いによって決める割合が他の区分よりも 6～8%程度、青少年の意見に基づいて決めた割合も 2～4%程度高く、代わりに保護者が主体となっている割合が 10%前後低くなっている。



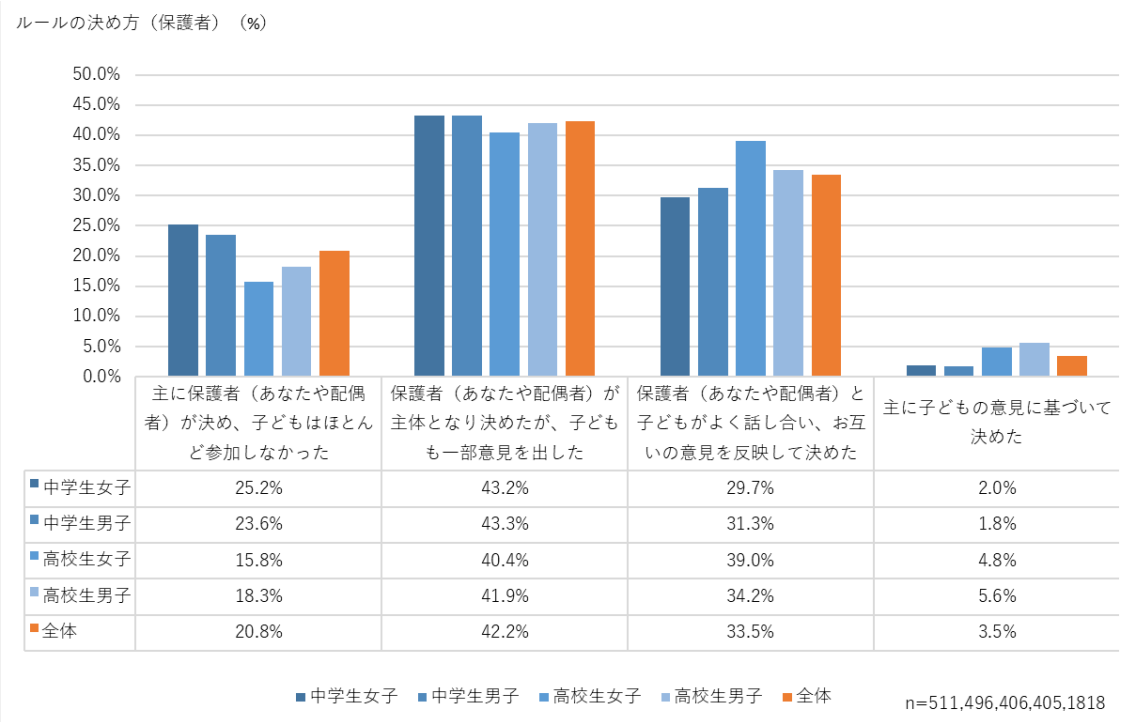
	主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった	保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した	保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた	主にあなたの意見に基づいて決めた
中学生女子	30.8%	39.6%	28.2%	1.5%
中学生男子	29.6%	39.7%	28.5%	2.2%
高校生女子	18.1%	39.6%	36.4%	6.0%
高校生男子	26.7%	38.3%	30.6%	4.4%
全体	26.3%	39.3%	30.9%	3.5%

図表 5.13　家庭内ルールをどのように決定したのか（青少年回答・性別中学高校別）

次に、保護者の回答（図表 5.14）について確認する。全体としては「保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した」（42.2%）、次いで「保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた」（33.5%）、3 番目に「主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった」（20.8%）の順となっていた。基本的には保護者が主体となって決めており、そこに青少年が意見を出す、あるいは話し合って決めるパターンが多いことがわかる。

これらの保護者の回答と青少年の回答は傾向としては同じであり、女子高校生の場合には他の区分と比較して青少年の意見が反映されている傾向についても類似している。ただし、保護者の認識の方が

青少年の意見を反映していると考えている傾向にあり、「主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった」の割合が全区分で 5%程度低くなっている。



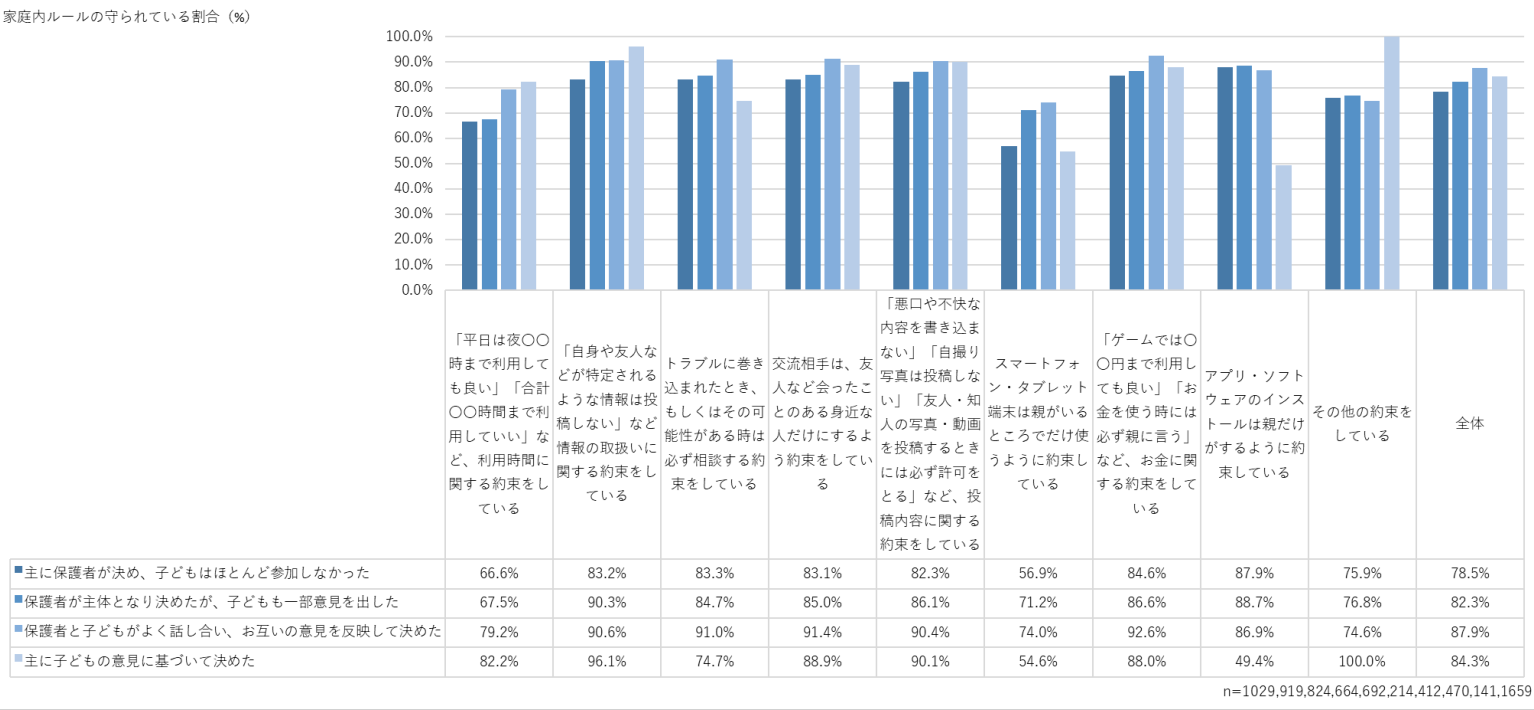
	主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった	保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した	保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた	主に子どもの意見に基づいて決めた
中学生女子	25.2%	43.2%	29.7%	2.0%
中学生男子	23.6%	43.3%	31.3%	1.8%
高校生女子	15.8%	40.4%	39.0%	4.8%
高校生男子	18.3%	41.9%	34.2%	5.6%
全体	20.8%	42.2%	33.5%	3.5%

図表 5.14　家庭内ルールをどのように決定したのか（保護者回答・性別中学高校別）

最後に、家庭内ルールの約束が守られている割合について、家庭内ルールの決定方法別に集計を行った結果が図表 5.15 である。これを家庭内ルールの決定方法別の傾向で確認すると、「保護者と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた」場合は 87.9%と最も守られている割合が高く、次いで「主に子どもの意見に基づいて決めた」が 84.3%、3 番目に「保護者が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した」が 82.3%、最も約束が守られている割合が低いルールの決定方法が「主に保護者が決め、子どもはほとんど参加しなかった」の 78.5%と 8 割を下回った。ここからは、保護者だけで決めるのではなく子どもの意見を踏まえた家庭内ルールの決定が約束の順守に繋がっている傾向が明らかになっており、親子でよく話し合った場合と親が一方的に決めた場合では、ルールが守られる割合に 10%近い開きが生まれることが明らかになっている。そしてこの傾向は約束の内容によってもほとんど共通している。

また、約束の内容別に結果を確認すると、「「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている」の 89.2%が最も守られており、他にも「「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている」は 87.1%と、投稿内容に関する約束は守られている割合が高い傾向にある。また、「「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている」も全体で 88.7%と高い。一方、「「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている」は 71.0%、「スマートフォン・タ

ブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している」は 68.2%と守られている割合が 7 割前後に落ち込んでおり、端末の利用方法についての約束は他の約束と比較して守られづらい傾向にあることも明らかになった。これらの約束においても親子でよく話し合うことが約束が守られる傾向にあることが表れており、家庭内ルールの決定においては親子で話し合うこと、少なくとも親から一方的に押し付けないルールの決定が重要であることがわかる。



	「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	その他の約束をしている	全体
主に保護者が決め、子どもはほとんど参加しなかった	66.6%	83.2%	83.3%	83.1%	82.3%	56.9%	84.6%	87.9%	75.9%	78.5%
保護者が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した	67.5%	90.3%	84.7%	85.0%	86.1%	71.2%	86.6%	88.7%	76.8%	82.3%
保護者と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた	79.2%	90.6%	91.0%	91.4%	90.4%	74.0%	92.6%	86.9%	74.6%	87.9%
主に子どもの意見に基づいて決めた	82.2%	96.1%	74.7%	88.9%	90.1%	54.6%	88.0%	49.4%	100.0%	84.3%

n=1029,919,824,664,692,214,412,470,141,1659

図表 5.15　家庭内ルールの守られている割合（青少年回答・性別中学高校別）

5．2．ペアレンタルコントロールサービスの利用状況

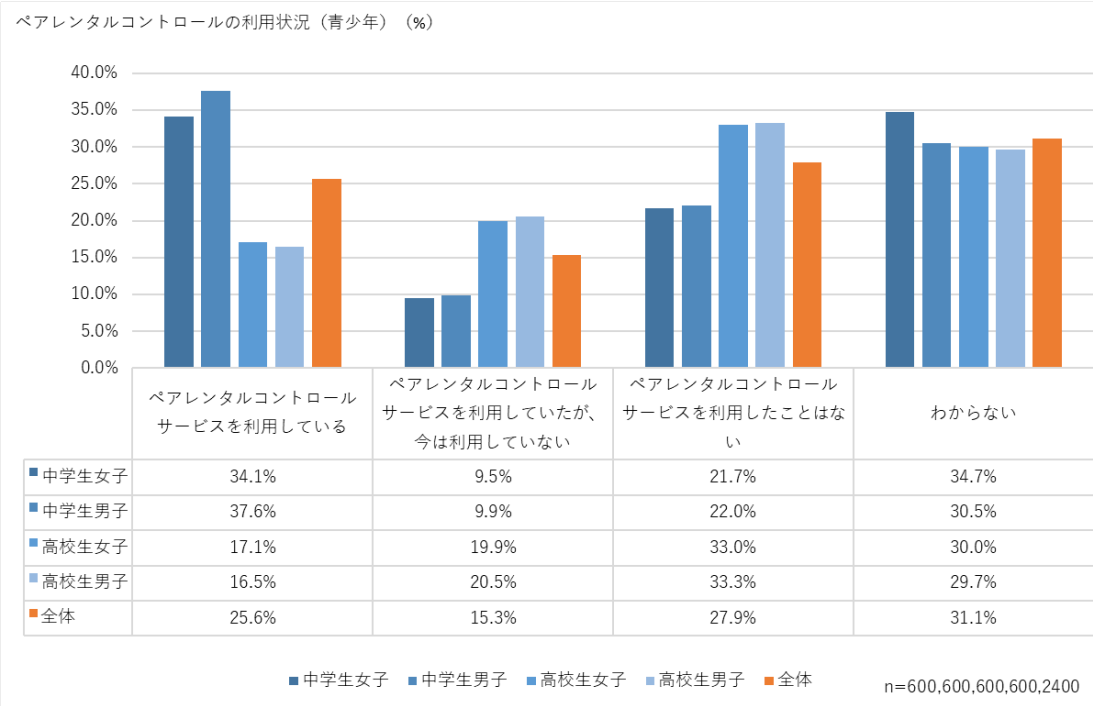
本節以降では、家庭内ルールの設定に限らず、ペアレンタルコントロールサービス [3]の利用状況について調査を行った結果を示す。

まず、ペアレンタルコントロールサービスの利用状況について尋ねた結果が、図表 5.16 と図表 5.17 である。青少年の回答（図表 5.16）から確認すると、全体で最も多く選ばれている選択肢は「わからない」（31.1%）であり、次いで「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」（27.9%）、3 番目に「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」（25.6%）であった。「わからない」が 3 割程度を占める傾向は性別・中高を問わず共通しており、そもそも青少年がペアレンタルコントロールサービスの利用を認

[3] ペアレンタルコントロールサービスの例として以下を示している。「スクリーンタイムのファミリー共有（iOS のペアレンタルコントロールサービス）」、「ファミリーリンク（AndroidOS のペアレンタルコントロールサービス）」、「あんしんフィルター（au、docomo、Softbank、楽天などの提供するペアレンタルコントロールサービス）」、「i-フィルター、スマモリ、Filii など（その他キャリア（MVNO・格安スマホ）の提供するペアレンタルコントロールサービス）」。

知していない現状が浮き彫りになっている。

また、性別による極端な回答傾向の違いは見られないが、中学生と高校生の間で顕著な差が見られる。まず、中学生では、「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」が女子で 34.1%、男子で 37.6%と、高校生の倍程度の比率となっており、中学生はペアレンタルコントロールサービスを利用している人が多い傾向にある。一方で高校生は、「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」が中学生の倍程度、「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」も 1.5 倍程度の差が開いており、今の高校生はペアレンタルコントロールサービスを利用していない傾向にあることがわかる。

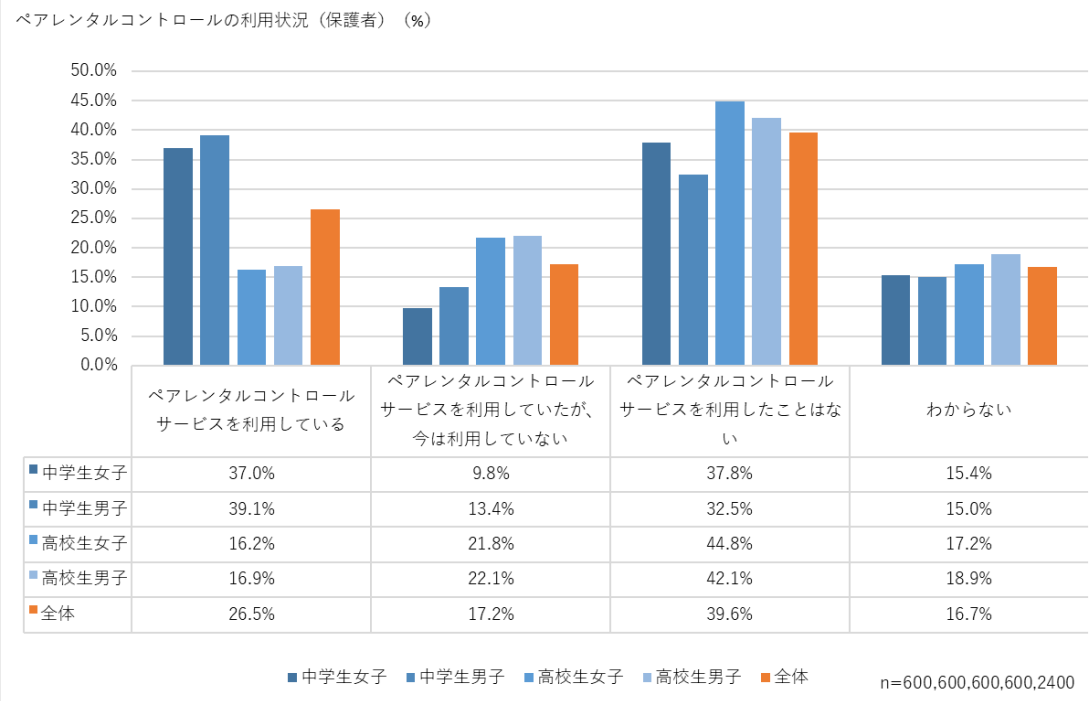


	ペアレンタルコントロールサービスを利用している	ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない	ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない	わからない
中学生女子	34.1%	9.5%	21.7%	34.7%
中学生男子	37.6%	9.9%	22.0%	30.5%
高校生女子	17.1%	19.9%	33.0%	30.0%
高校生男子	16.5%	20.5%	33.3%	29.7%
全体	25.6%	15.3%	27.9%	31.1%

図表 5.16　ペアレンタルコントロールサービスの利用状況（青少年回答・性別中学高校別）

さらに、同様の質問を保護者に対して行った結果が図表 5.17 である。結果を確認すると、「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」（39.6%）が最多、次いで「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」（26.5%）、3 番目に「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」（17.2%）の順番となっている。青少年の回答結果と違い、「わからない」と回答した人は 16.7%と最も少ないが、それでも 6 人に 1 人はペアレンタルコントロールサービスを利用しているかを認識できていない。その他は青少年の回答結果と大きな違いはない。

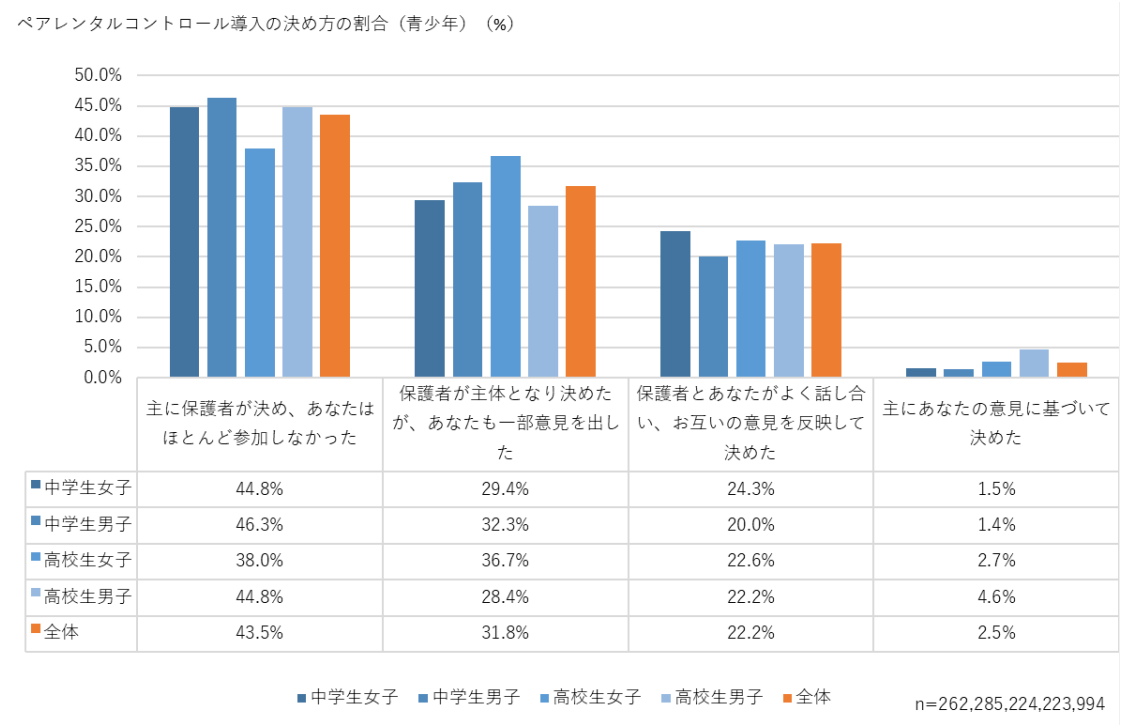
性別・中高毎の傾向としては、青少年の回答結果（図表 5.16）と一致しており、中学生の保護者は「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」と回答している人が、高校生の 2 倍程度となっている。また、「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」、「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」と回答した人が高校生の保護者に多い傾向も一致している。



図表 5.17　ペアレンタルコントロールサービスの利用状況（保護者回答・性別中学高校別）

次に、ペアレンタルコントロールサービスの導入をどのように決定したのかについて尋ねた結果が図表 5.18 と図表 5.19 である。なお、回答者は「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」あるいは「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」と回答した人である。

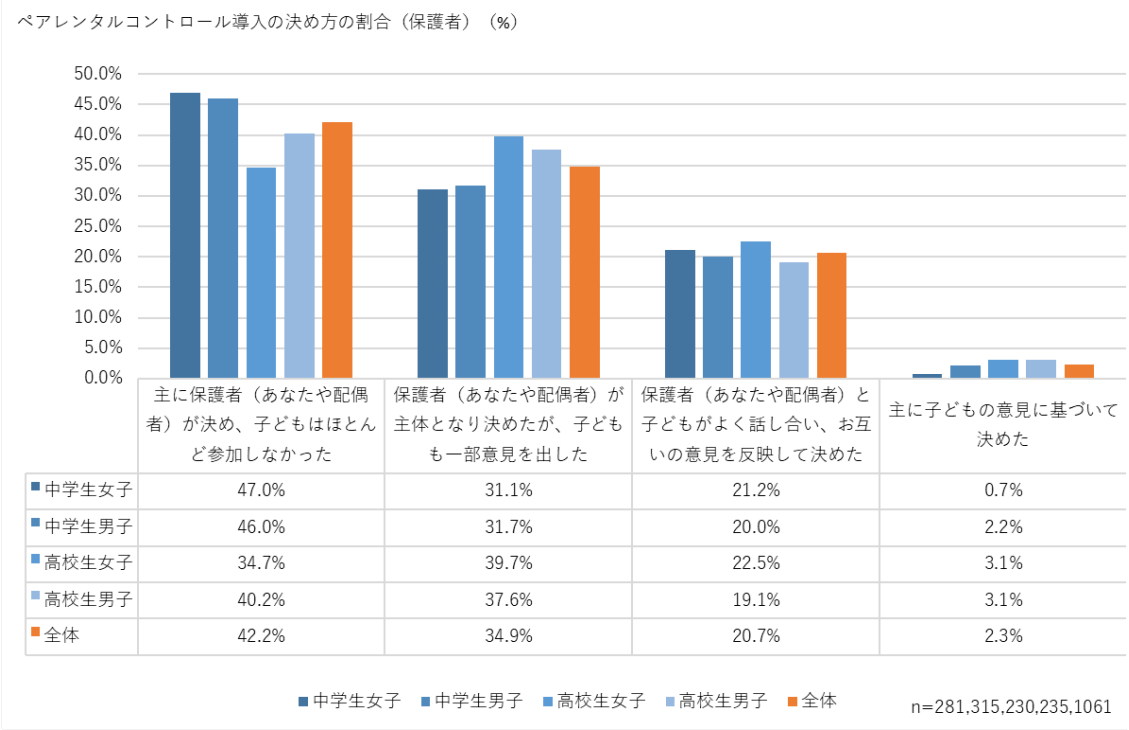
まず青少年の結果（図表 5.18）から確認すると、全体の結果としては「主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった」（43.5%）が最多、次いで「保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した」（31.8%）、3 番目に「保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた」（22.2%）となっている。「主にあなたの意見に基づいて決めた」は全体で 2.5%とほとんどいない。この結果からは、家庭内ルールとは違い、ペアレンタルコントロールサービスの導入については保護者主導で行われ、子どもの意見の反映度合は低いというように青少年からは認識されていることがわかる。性別・中高毎に見ても極端に大きな傾向の違いは見られないが、強いて挙げれば女子高校生の場合は子どもの意見が反映されている傾向が強いことについては、家庭内ルールの決定方法とも一致した傾向である。



	主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった	保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した	保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた	主にあなたの意見に基づいて決めた
中学生女子	44.8%	29.4%	24.3%	1.5%
中学生男子	46.3%	32.3%	20.0%	1.4%
高校生女子	38.0%	36.7%	22.6%	2.7%
高校生男子	44.8%	28.4%	22.2%	4.6%
全体	43.5%	31.8%	22.2%	2.5%

図表 5.18　ペアレンタルコントロールサービスの導入決定方法（青少年回答・全体）

同様に、保護者に対してペアレンタルコントロールサービスの導入決定方法を尋ねた結果が図表 5.19 である。全体の結果としては「主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった」（42.2%）が最多、次いで「保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した」（34.9%）、3 番目に「保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた」（20.7%）となっている。「主にあなた（あなたや配偶者）の意見に基づいて決めた」は全体で 2.3%とほとんどいない。この傾向は青少年の回答結果とも一致しており、ペアレンタルコントロールサービスの導入決定については、子どもの意見よりも親の決定が反映されている割合が大きいことがわかる。



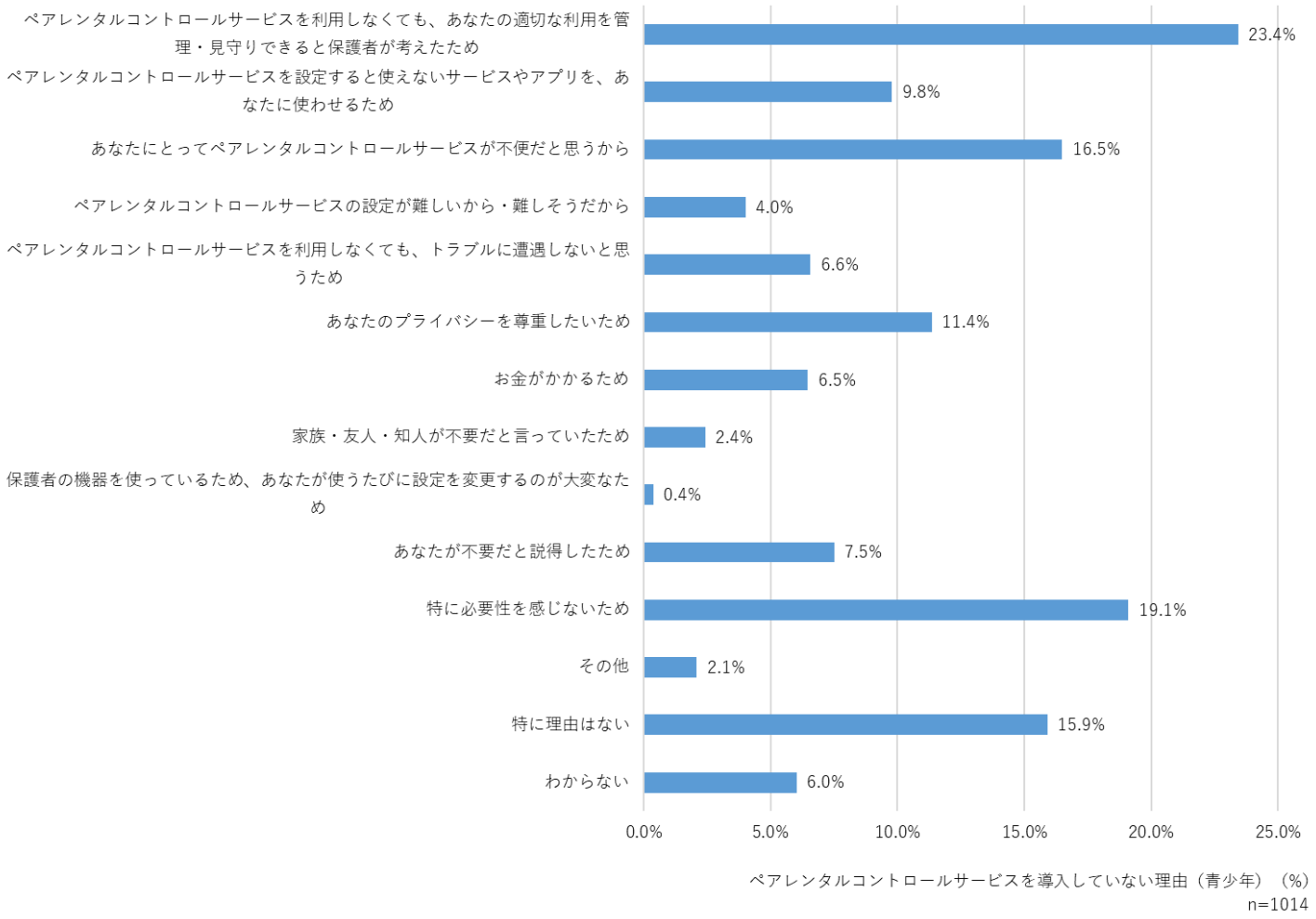
	主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった	保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した	保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた	主に子どもの意見に基づいて決めた
中学生女子	47.0%	31.1%	21.2%	0.7%
中学生男子	46.0%	31.7%	20.0%	2.2%
高校生女子	34.7%	39.7%	22.5%	3.1%
高校生男子	40.2%	37.6%	19.1%	3.1%
全体	42.2%	34.9%	20.7%	2.3%

図表 5.19　ペアレンタルコントロールサービスの導入決定方法（保護者回答・全体）

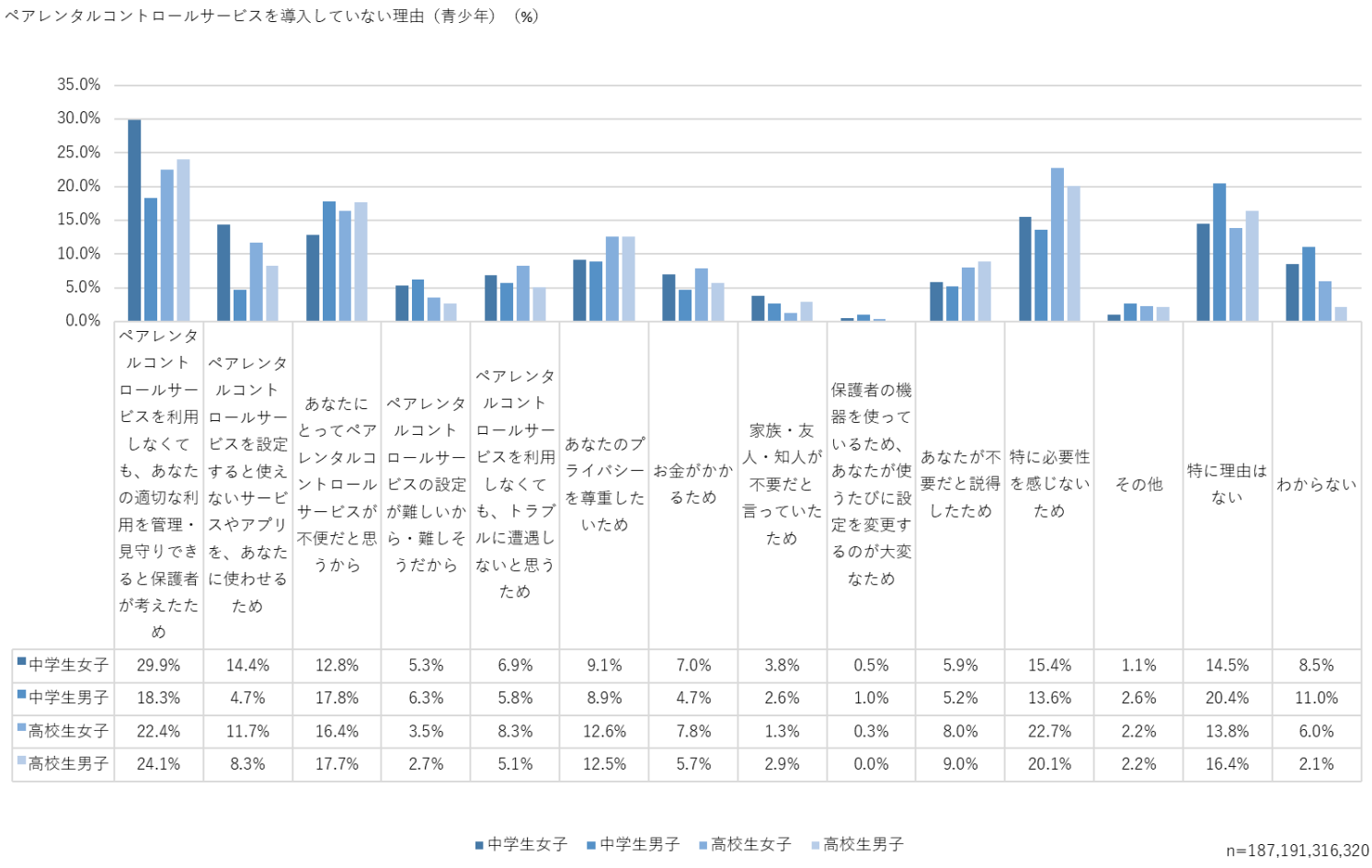
さらに、現在ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由について、青少年に尋ねた結果が図表 5.20 と図表 5.21 である。なお、回答者は「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」あるいは「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」と回答した人である。

まず全体の結果（図表 5.20）を確認すると、「ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、あなたの適切な利用を管理・見守りできると保護者が考えたため」（23.4%）が最多、次いで「特に必要性を感じないため」（19.1%）、3 番目に「あなたにとってペアレンタルコントロールサービスが不便だと思うから」（16.5%）の順に選ばれていた。ペアレンタルコントロールサービスの必要性を保護者が感じなかった場合に、ペアレンタルコントロールサービスは導入されていない傾向にあることがわかる。また、ペアレンタルコントロールサービスを導入することによる不便さや、子どものプライバシーを尊重したいという選択肢も比較的多く選ばれていた。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.21 である。性別・中高毎に一貫した特徴は見られないが、「わからない」と回答した人は中学生に多く、「特に必要性を感じないため」、「あなたにとってペアレンタルコントロールサービスが不便だと思うから」、「あなたのプライバシーを尊重したいため」は比較的高校生が多い傾向にある。高校生になると、ペアレンタルコントロールサービスを利用することが煩わしく思うようになり、ペアレンタルコントロールサービスを導入しなくなるのだと考えられる。



図表 5.20　ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由（青少年回答・全体）



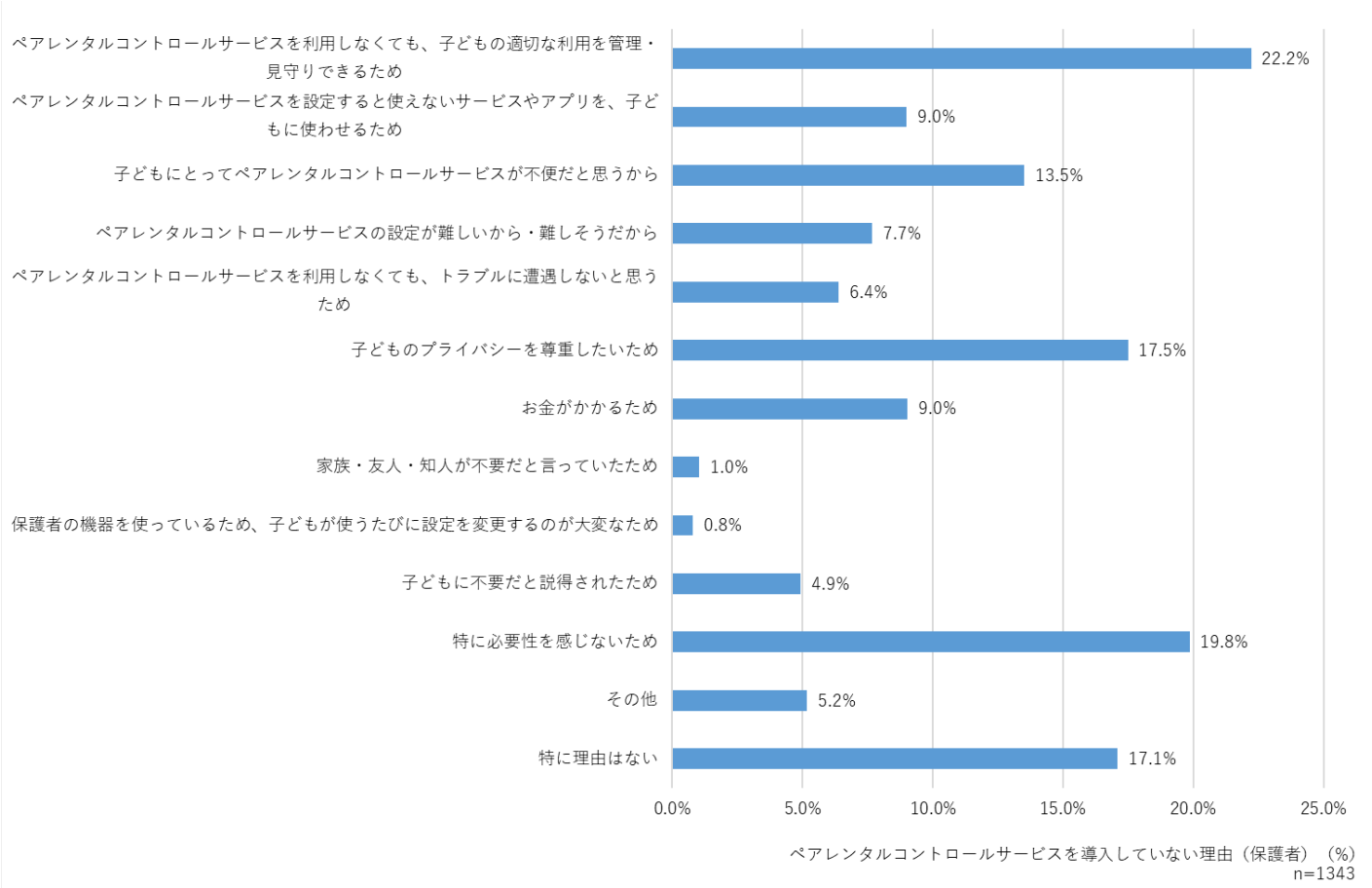
	ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、あなたの適切な利用を管理・見守りできると保護者が考えたため	ペアレンタルコントロールサービスを設定すると使えないサービスやアプリを、あなたに使わせるため	あなたにとってペアレンタルコントロールサービスが不便だと思うから	ペアレンタルコントロールサービスの設定が難しいから・難しそうだから	ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、トラブルに遭遇しないと思うため	あなたのプライバシーを尊重したいため	お金がかかるため	家族・友人・知人が不要だと言っていたため	保護者の機器を使っているため、あなたが使うたびに設定を変更するのが大変なため	あなたが不要だと説得したため	特に必要性を感じないため	その他	特に理由はない	わからない
中学生女子	29.9%	14.4%	12.8%	5.3%	6.9%	9.1%	7.0%	3.8%	0.5%	5.9%	15.4%	1.1%	14.5%	8.5%
中学生男子	18.3%	4.7%	17.8%	6.3%	5.8%	8.9%	4.7%	2.6%	1.0%	5.2%	13.6%	2.6%	20.4%	11.0%
高校生女子	22.4%	11.7%	16.4%	3.5%	8.3%	12.6%	7.8%	1.3%	0.3%	8.0%	22.7%	2.2%	13.8%	6.0%
高校生男子	24.1%	8.3%	17.7%	2.7%	5.1%	12.5%	5.7%	2.9%	0.0%	9.0%	20.1%	2.2%	16.4%	2.1%

図表 5.21　ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由（青少年回答・性別中学高校別）

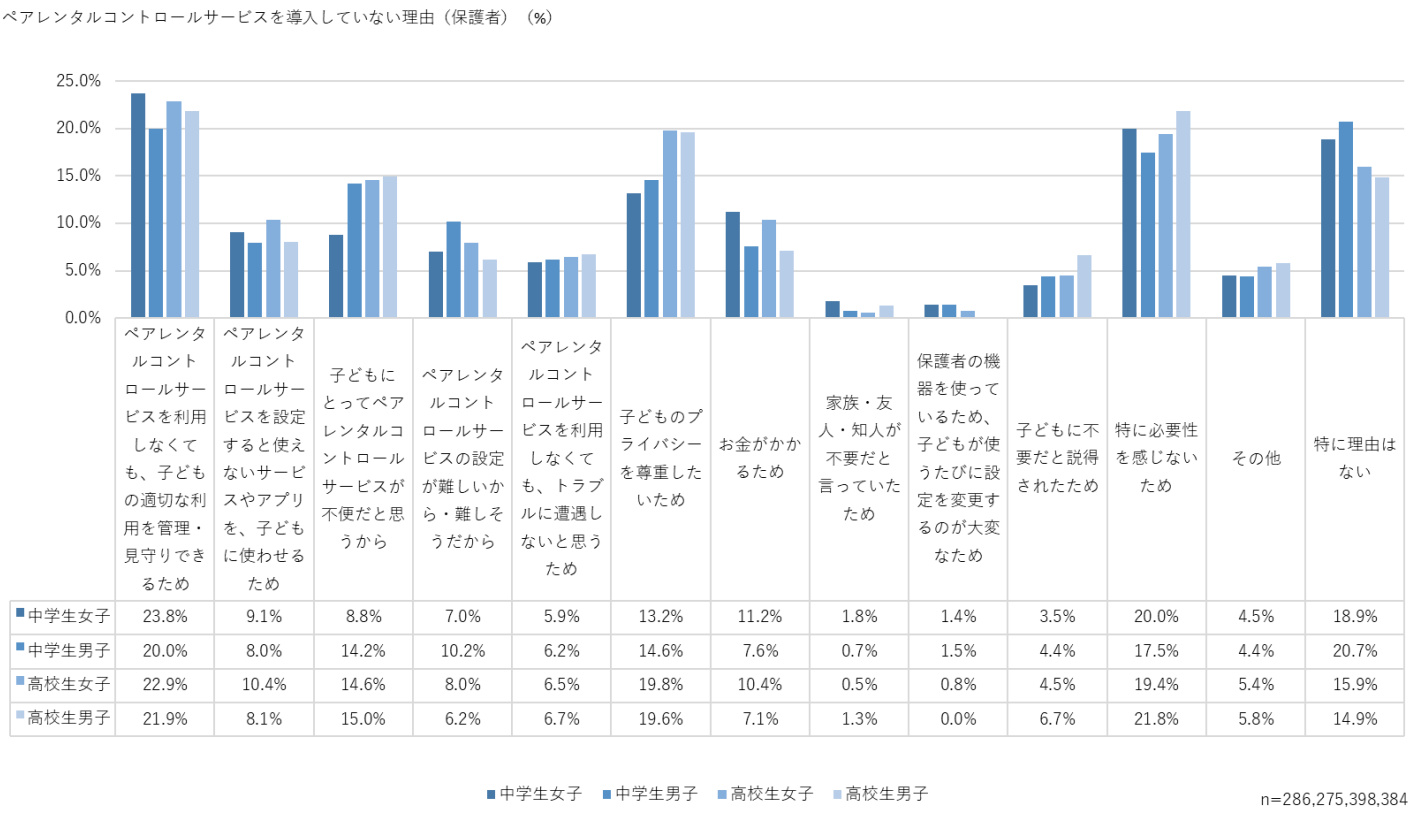
同様に、現在ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由について、保護者に尋ねた結果が図表 5.22 と図表 5.23 である。

まず、全体の結果（図表 5.22）を確認すると、「ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、子どもの適切な利用を管理・見守りできるため」（22.2%）、次いで「特に必要性を感じないため」（19.8%）、3 番目に「子どものプライバシーを尊重したいため」（17.5%）が選ばれている。ペアレンタルコントロールサービスに対する必要性を感じない、無くても問題ないと考えている場合に利用しない傾向があることに加え、子どものプライバシーを気にして利用していないパターンも多いことが明らかになっている。

さらに、子どもの性別・中高別に集計した結果（図表 5.23）を確認すると、「子どものプライバシーを尊重したいため」において、高校生は中学生より 5%程度比率が高くなっていることが特徴的であり、高校生がペアレンタルコントロールサービスを導入しない背景には、保護者がペアレンタルコントロールサービスが子どものプライバシーを侵害すると考えている場合も多いことが明らかになっている。



図表 5.22　ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由（保護者回答・全体）



図表 5.23　ペアレンタルコントロールサービスを導入していない理由（保護者回答・性別中学高校別）

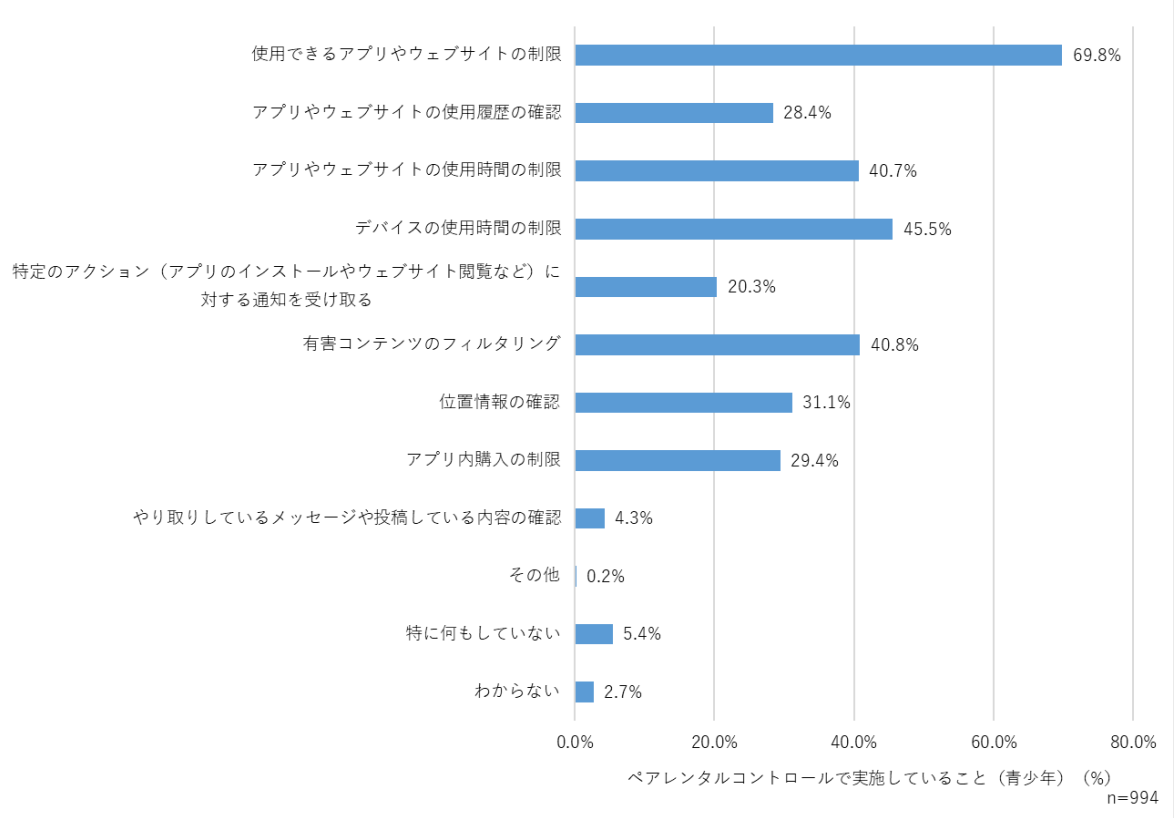
5．3．ペアレンタルコントロールサービスで行っていること

本節では、ペアレンタルコントロールサービスを用いて実施していることについて尋ねた結果を示す。なお、回答者は「ペアレンタルコントロールサービスを利用している」あるいは「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」と回答した人であり、後者の回答者に対しては「現在は導入されていない人は、過去にされていたことを全てお選びください。」と注記をし、過去の実態について回答をしてもらっている。

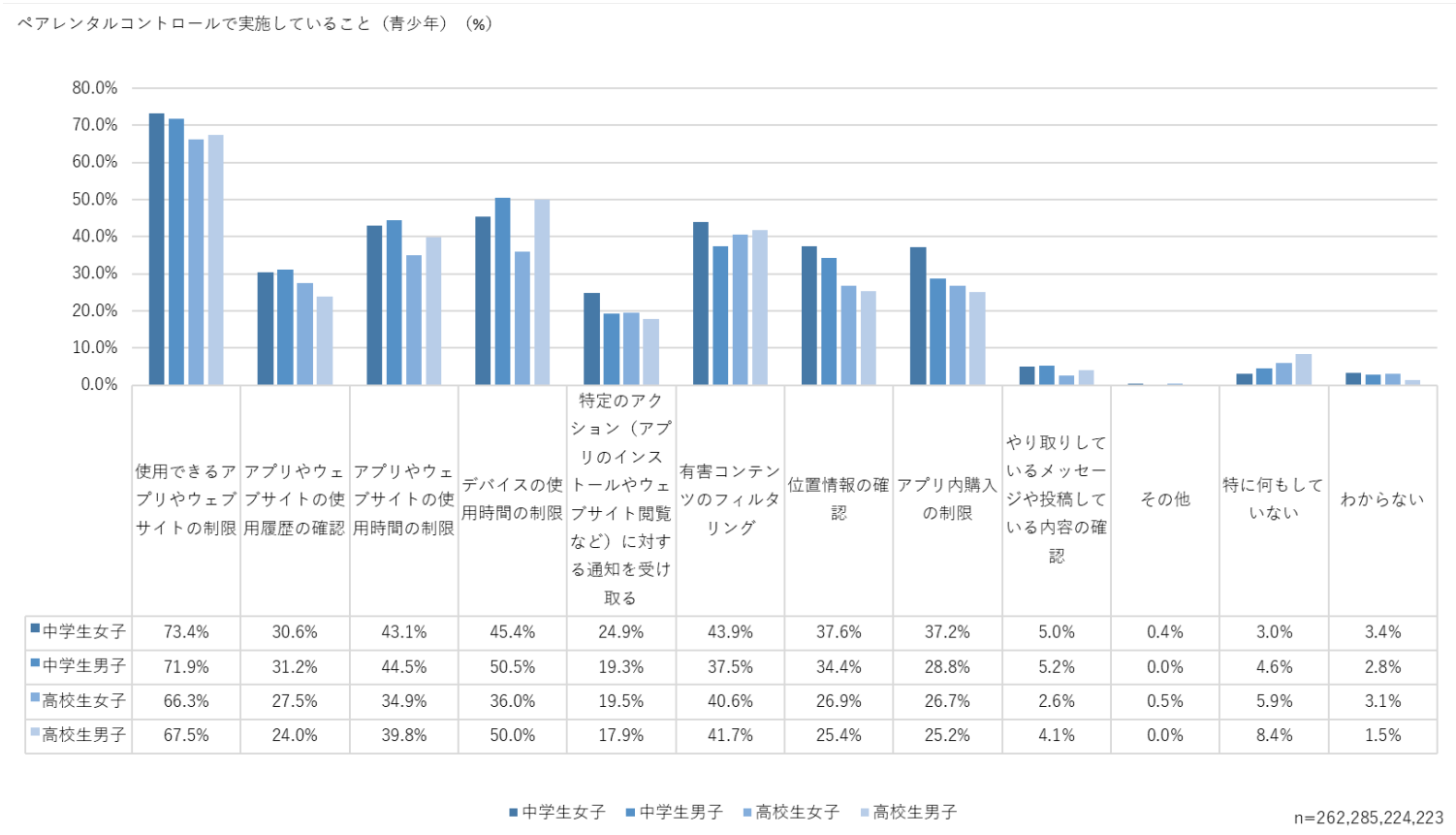
まず、図表 5.24 と図表 5.25 は青少年に対して尋ねた結果である。全体結果の図表 5.24 を確認すると、実施している内容として最も選ばれていたのは「使用できるアプリやウェブサイトの制限」（69.8%）、次に「デバイスの使用時間の制限」（45.5%）、3 番目に「有害コンテンツのフィルタリング」（40.8%）となっていた。まず最も多く実施されているのは、使用できるアプリやウェブサイトの制限であり、7 割程度の人はこれを行っている。また、使用時間の制限も半数近い人が実施しており、4．1．節で遭遇したトラブルとして多く回答されていた「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」への対策として使われていることも考えられる。

さらに、これを性別・中高別に見た結果が図表 5.25 である。全体的に中学生の方が多くの機能を利用している傾向にあり、特に「位置情報の確認」と「アプリ内購入の制限」は明らかに右肩下がりのグラフ

となっていることから、中学生＞高校生、女子＞男子の順で利用されやすい傾向にある。また、「アプリやウェブサイトの使用時間の制限」と「デバイスの使用時間の制限」の使用時間に関する２つの機能については、女子高校生の利用率が他の区分と比較して低くなっている。特に「デバイスの使用時間の制限」は他の区分が 45-50%の利用なのに対し、女子高校生は 36.0%と 15～20%も低くなっている。



図表 5.24　ペアレンタルコントロールサービスで実施していること（青少年回答・全体）



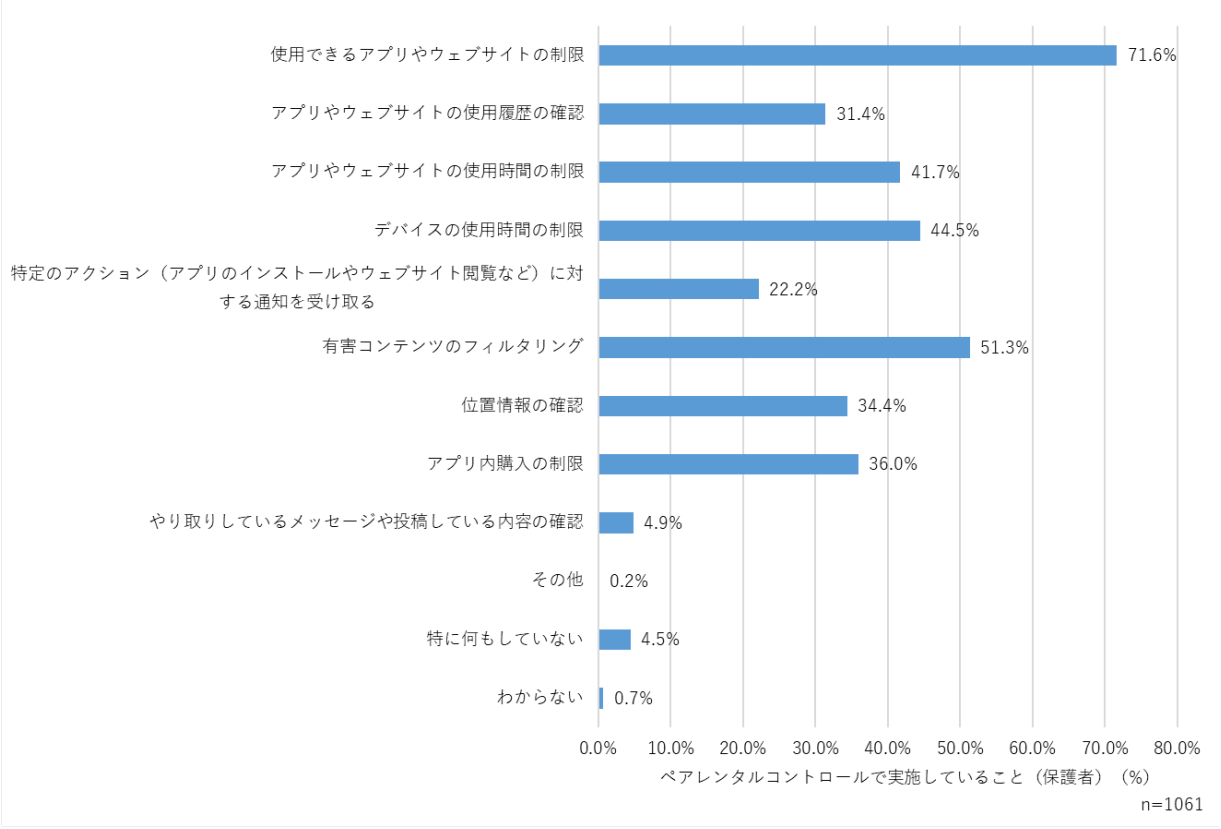
	使用できるアプリやウェブサイトの制限	アプリやウェブサイトの使用履歴の確認	アプリやウェブサイトの使用時間の制限	デバイスの使用時間の制限	特定のアクション（アプリのインストールやウェブサイト閲覧など）に対する通知を受け取る	有害コンテンツのフィルタリング	位置情報の確認	アプリ内購入の制限	やり取りしているメッセージや投稿している内容の確認	その他	特に何もしていない	わからない
中学生女子	73.4%	30.6%	43.1%	45.4%	24.9%	43.9%	37.6%	37.2%	5.0%	0.4%	3.0%	3.4%
中学生男子	71.9%	31.2%	44.5%	50.5%	19.3%	37.5%	34.4%	28.8%	5.2%	0.0%	4.6%	2.8%
高校生女子	66.3%	27.5%	34.9%	36.0%	19.5%	40.6%	26.9%	26.7%	2.6%	0.5%	5.9%	3.1%
高校生男子	67.5%	24.0%	39.8%	50.0%	17.9%	41.7%	25.4%	25.2%	4.1%	0.0%	8.4%	1.5%

図表 5.25　ペアレンタルコントロールサービスで実施していること（青少年回答・性別中学高校別）

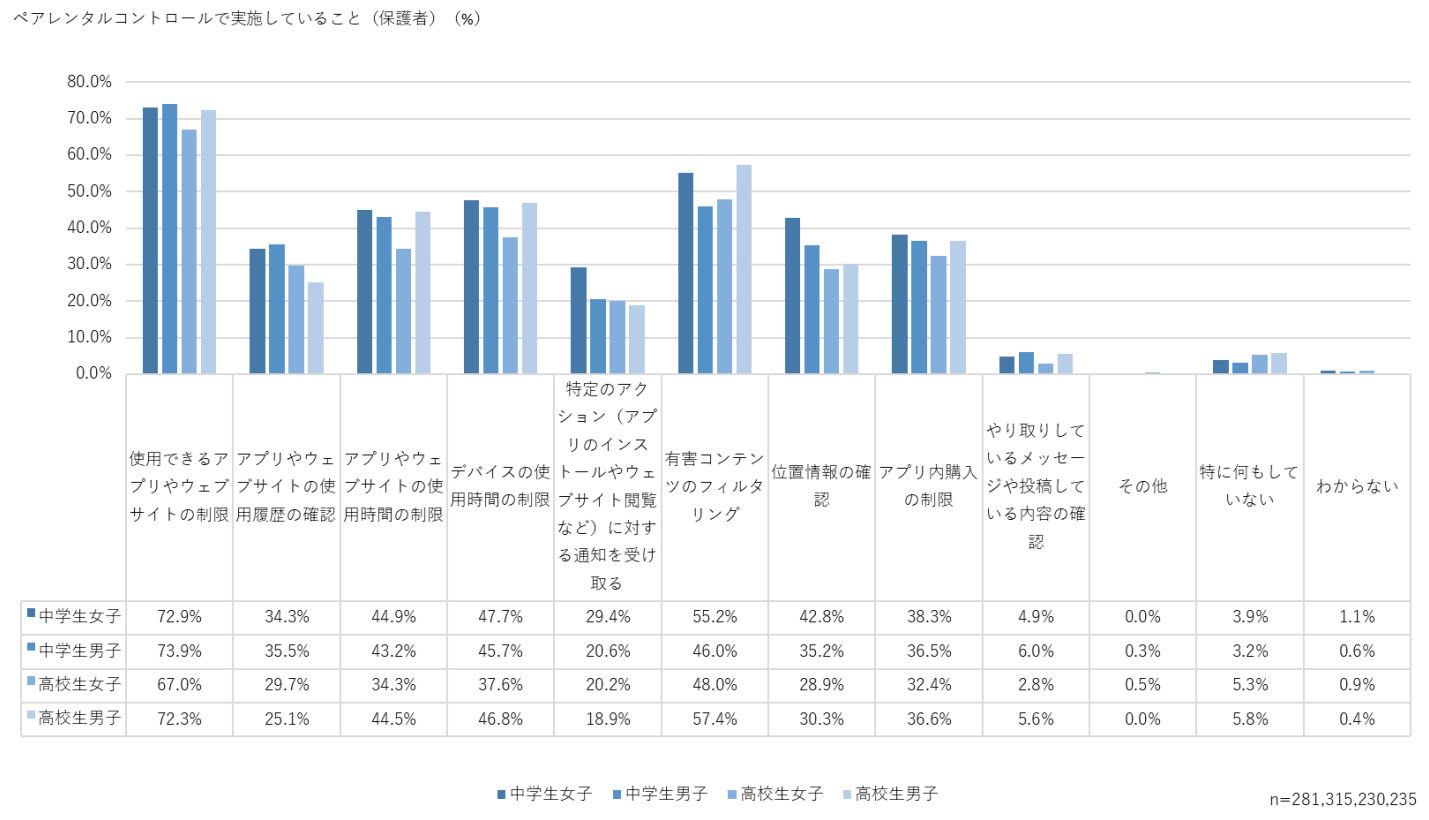
同様の内容について、保護者に対しても尋ねた結果が図表 5.26 と図表 5.27 である。

まず全体の結果（図表 5.26）から確認すると、最も利用されている機能は「使用できるアプリやウェブサイトの制限」（71.6%）、次いで「有害コンテンツのフィルタリング」（51.3%）、3 番目に「デバイスの使用時間の制限」（44.5%）となっていた。3 番目までにでてくる選択肢は青少年の回答結果と同様だが、2 番目と 3 番目の認識が逆転している。保護者としては、青少年を有害コンテンツから守ることを目的とした機能を実施する傾向にあるといえ、それを認識していない青少年が少なくないと考えられる。

さらに、性別・中高毎に回答を集計した結果が図表 5.27 である。中高や性別による極端な違いがない選択肢も多いが、「位置情報の確認」は中学生＞高校生順で利用されやすい傾向にあることがわかる。また、「アプリやウェブサイトの使用時間の制限」と「デバイスの使用時間の制限」の使用時間に関する 2 つの機能については、女子高校生の利用率が他の区分と比較して低くなっており、これは青少年の回答傾向と一致している。



図表 5.26　ペアレンタルコントロールサービスで実施していること（保護者回答・全体）



	使用できるアプリやウェブサイトの制限	アプリやウェブサイトの使用履歴の確認	アプリやウェブサイトの使用時間の制限	デバイスの使用時間の制限	特定のアクション（アプリのインストールやウェブサイト閲覧など）に対する通知を受け取る	有害コンテンツのフィルタリング	位置情報の確認	アプリ内購入の制限	やり取りしているメッセージや投稿している内容の確認	その他	特に何もしていない	わからない
中学生女子	72.9%	34.3%	44.9%	47.7%	29.4%	55.2%	42.8%	38.3%	4.9%	0.0%	3.9%	1.1%
中学生男子	73.9%	35.5%	43.2%	45.7%	20.6%	46.0%	35.2%	36.5%	6.0%	0.3%	3.2%	0.6%
高校生女子	67.0%	29.7%	34.3%	37.6%	20.2%	48.0%	28.9%	32.4%	2.8%	0.5%	5.3%	0.9%
高校生男子	72.3%	25.1%	44.5%	46.8%	18.9%	57.4%	30.3%	36.6%	5.6%	0.0%	5.8%	0.4%

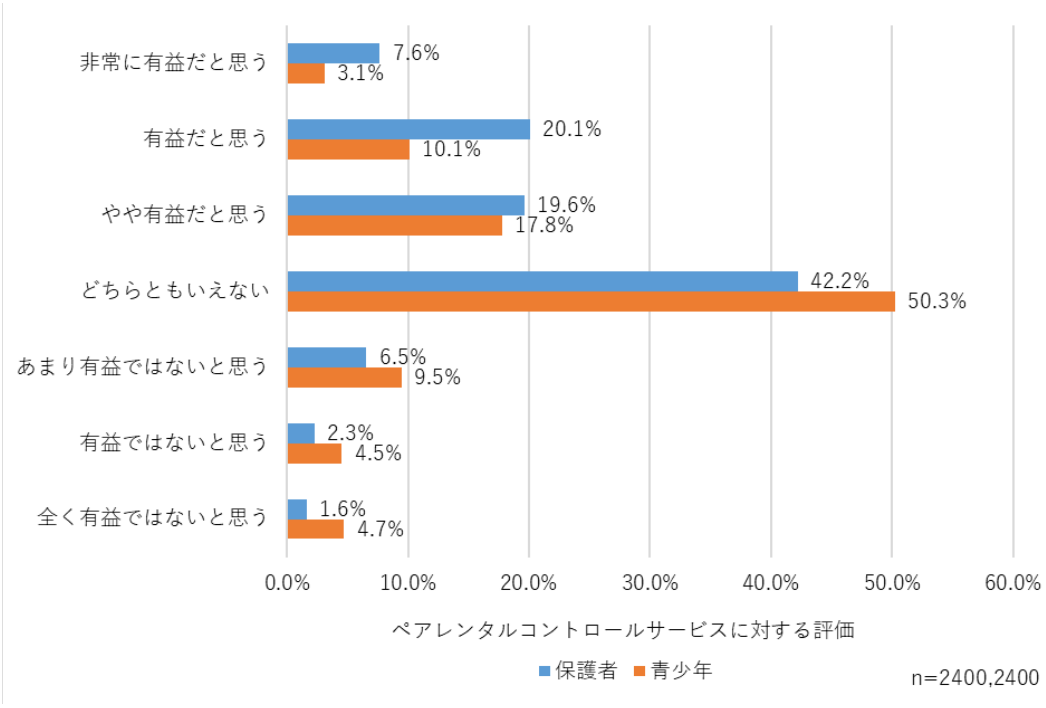
図表 5.27　ペアレンタルコントロールサービスで実施していること（保護者回答・性別中学高校別）

5．4．ペアレンタルコントロールサービスへの評価

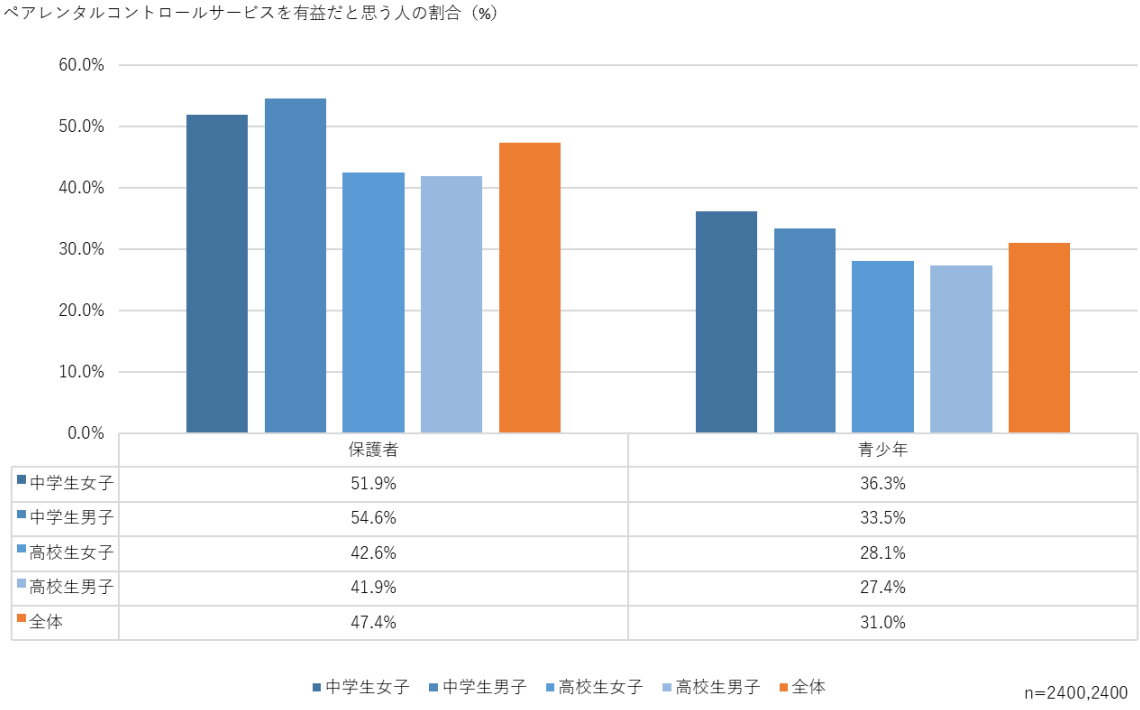
本節では、ペアレンタルコントロールサービスに対する評価を青少年と保護者それぞれに対して尋ねた結果を示す。図表 5.28 はそれぞれの選択肢に関する割合であり、図表 5.29 は「やや有益だと思う」以上に有益だと感じた人の割合である。

まず全体の分布（図表 5.28）から確認する。保護者は「どちらともいえない」（42.2%）＞「有益だと思う」（20.1%）＞「やや有益だと思う」（19.6%）となっており、非常に有益だと思うまではいかないものの、ある程度有益だと考えている人が 4 割程度を占めている、有益に偏った分布である。一方青少年は「どちらともいえない」（50.3%）＞「やや有益だと思う」（17.8%）＞「有益だと思う」（10.1%）となっており、どちらかと言えば有益であると回答する人が多いものの、「どちらともいえない」が過半数を占め、保護者よりは有益ではないと思う人も多い分布となっている。

有益だと感じた人の割合について性別・中高別に集計した結果（図表 5.29）を確認する。まず全体として保護者は 47.4%、青少年は 31.0%と保護者と青少年の間で 16.4%の差が開いており、ペアレンタルコントロールサービスに対する有益性の認識には 1.5 倍程度のずれがある。また、保護者、青少年ともに、中学生と高校生で比較すると中学生側で有益だと感じる割合が高くなっており、子どもの年齢が低いほど、サービスに対する有益性の認識が高いことが明らかになっている。



図表 5.28　ペアレンタルコントロールサービスに対する評価（全体）



	保護者	青少年
中学生女子	51.9%	36.3%
中学生男子	54.6%	33.5%
高校生女子	42.6%	28.1%
高校生男子	41.9%	27.4%
全体	47.4%	31.0%

図表 5.29　ペアレンタルコントロールサービスを有益だと思う人の割合（性別中学高校別）

５．５．青少年のインターネット利用に関する啓発経験

５．５．１．青少年のインターネット利用に関する啓発経験

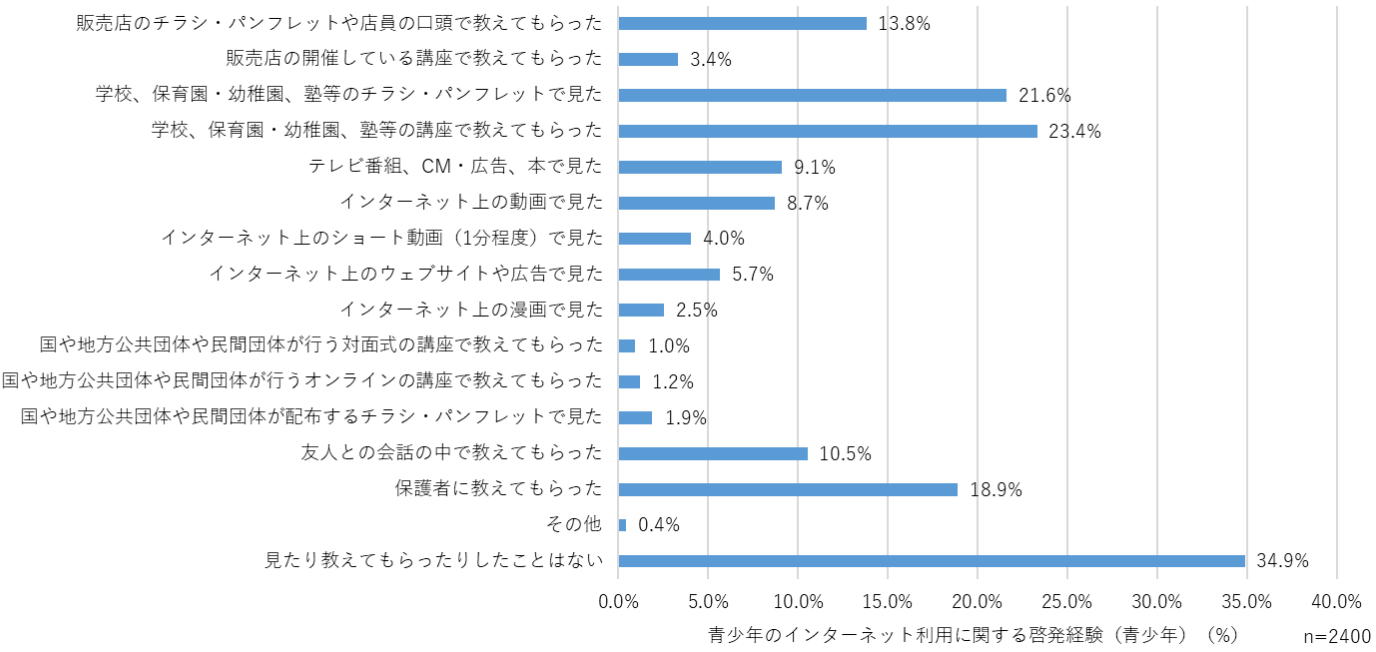
本節では、青少年のインターネット利用に関する啓発経験について尋ねた結果を示す。まず、図表 5.30 と図表 5.31 は青少年に対して尋ねた結果である。ただし、啓発される内容として以下を例示している。

- 子どもがスマートフォンやタブレット端末（GIGA 端末を除く）を利用する際に潜むリスクやトラブル事例 [4]
- 子どもがスマートフォンやタブレット端末（GIGA 端末を除く）を適切に利用する方法
- 子どものスマートフォンやタブレット端末（GIGA 端末を除く）利用を適切に見守ったり管理したりする方法
- ペアレンタルコントロールサービスの利用方法

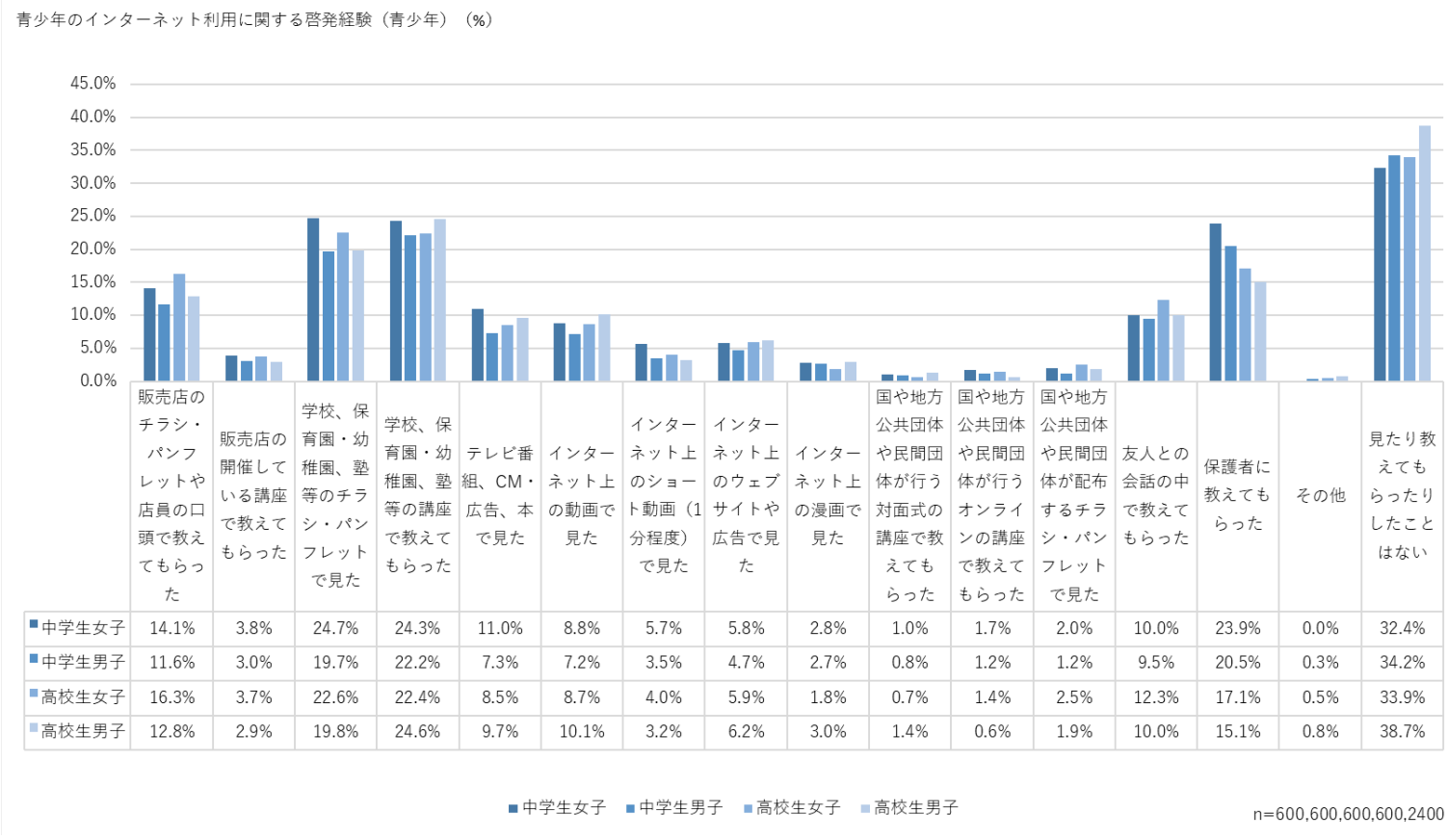
まず全体の結果（図表 5.30）から確認すると、「見たり教えてもらったりしたことはない」（34.9%）が最多となっており、3 人に 1 人程度はインターネット利用に関する啓発経験がないことが明らかになっている。啓発経験がある中では、「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった」（23.4%）が最多で、次いで「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た」（21.6%）、3 番目に「保護者に教えてもらった」（18.9%）となっている。学校、保育園・幼稚園、塾等の教育機関を通じた啓発がメインとなっており、次いで保護者からの啓発が多い。一方、インターネット上や団体による講座などでの啓発経験は 1 割未満となっており非常に少ない。

さらに、性別・中高別に集計した結果が図表 5.31 である。性別・中高別による極端な傾向の違いがない区分がほとんどだが 2 つの経路で特徴がみられる。まず「保護者に教えてもらった」は右肩下がりのグラフとなっており、中学生女子（23.9%）が最も多く、高校生男子（15.1%）が最も少なくなっており、中学生＞高校生、女子＞男子の順で保護者からペアレンタルコントロールサービスに関する啓発を受けていることがわかる。また、「見たり教えてもらったりしたことはない」は高校生男子が 38.7%と他の区分と比較して 5%程度高くなっており、高校生男子への啓発不足が明らかになっている。

[4] 青少年を対象に調査をする場合は、「子どもが」などの表現は削除した。



図表 5.30　青少年のインターネット利用に関する啓発経験（青少年回答・全体）



	販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった	販売店の開催している講座で教えてもらった	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった	テレビ番組、CM・広告、本で見た	インターネット上の動画で見た	インターネット上のショート動画（1分程度）で見た	インターネット上のウェブサイトや広告で見た	インターネット上の漫画で見た	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た	友人との会話の中で教えてもらった	保護者に教えてもらった	その他	見たり教えてもらったりしたことはない
中学生女子	14.1%	3.8%	24.7%	24.3%	11.0%	8.8%	5.7%	5.8%	2.8%	1.0%	1.7%	2.0%	10.0%	23.9%	0.0%	32.4%
中学生男子	11.6%	3.0%	19.7%	22.2%	7.3%	7.2%	3.5%	4.7%	2.7%	0.8%	1.2%	1.2%	9.5%	20.5%	0.3%	34.2%
高校生女子	16.3%	3.7%	22.6%	22.4%	8.5%	8.7%	4.0%	5.9%	1.8%	0.7%	1.4%	2.5%	12.3%	17.1%	0.5%	33.9%
高校生男子	12.8%	2.9%	19.8%	24.6%	9.7%	10.1%	3.2%	6.2%	3.0%	1.4%	0.6%	1.9%	10.0%	15.1%	0.8%	38.7%

図表 5.31　青少年のインターネット利用に関する啓発経験（青少年回答・性別中学高校別）

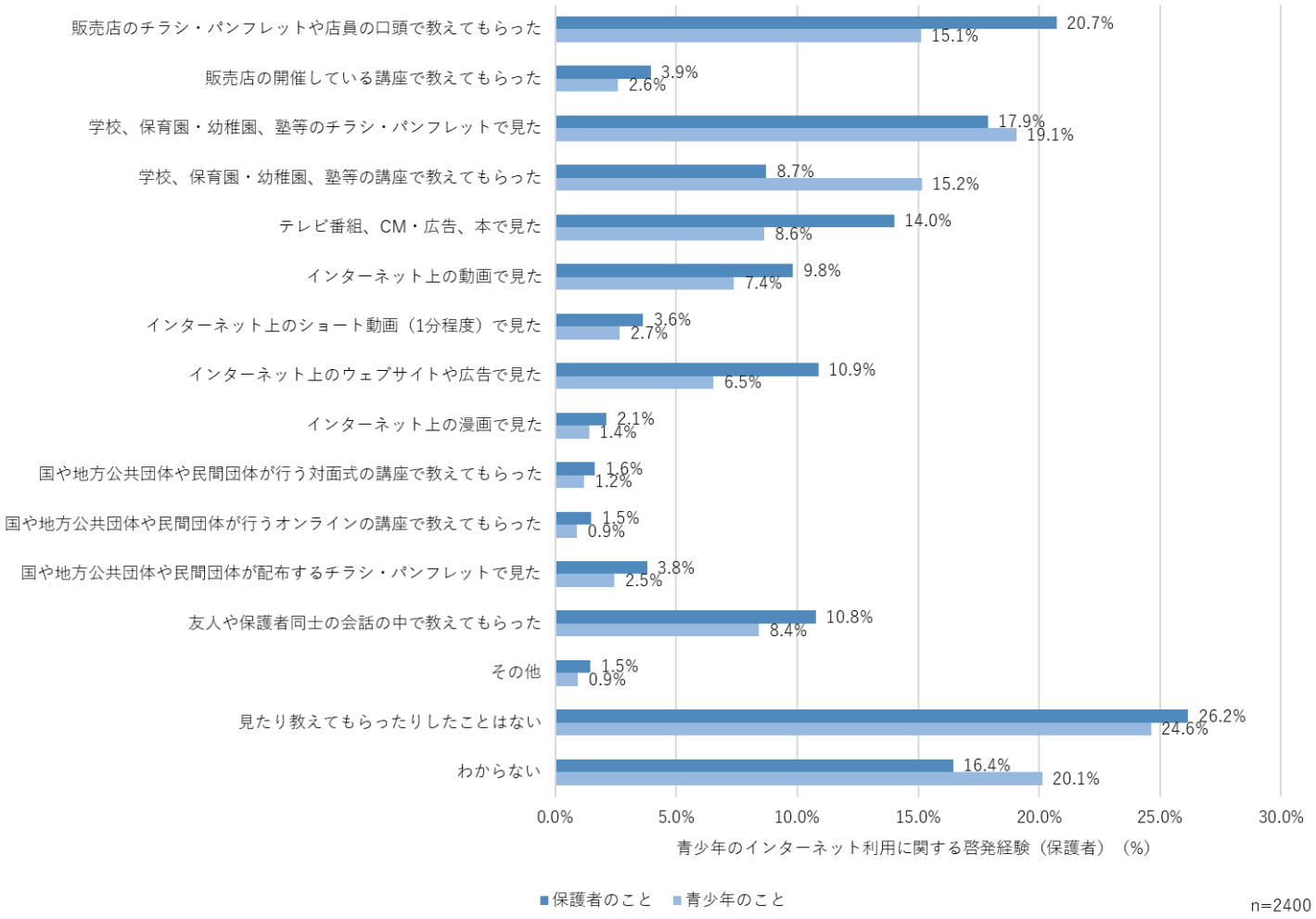
同様の内容について、保護者に対しても尋ねた結果が図表 5.32 から図表 5.34 である。なお、保護者に対しては自身の経験と青少年の経験の両方について尋ねている。

まず全体の結果（図表 5.32）から確認する。保護者に対する啓発については、「見たり教えてもらったりしたことはない」（26.7%）が最多となっており、4 人に 1 人程度が啓発を受けたことがないことが明らかになっている。啓発を受けたことがある中では、「販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった」（20.7%）が最多、次に「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た」（17.9%）、3 番目に「わからない」（16.4%）の順に多くなっている。保護者に対しては、販売店や教育機関から送られてくるプリントでの啓発がメインになっていることがわかる。青少年とのずれとしては、販売店での啓発経験が大きくなっている。

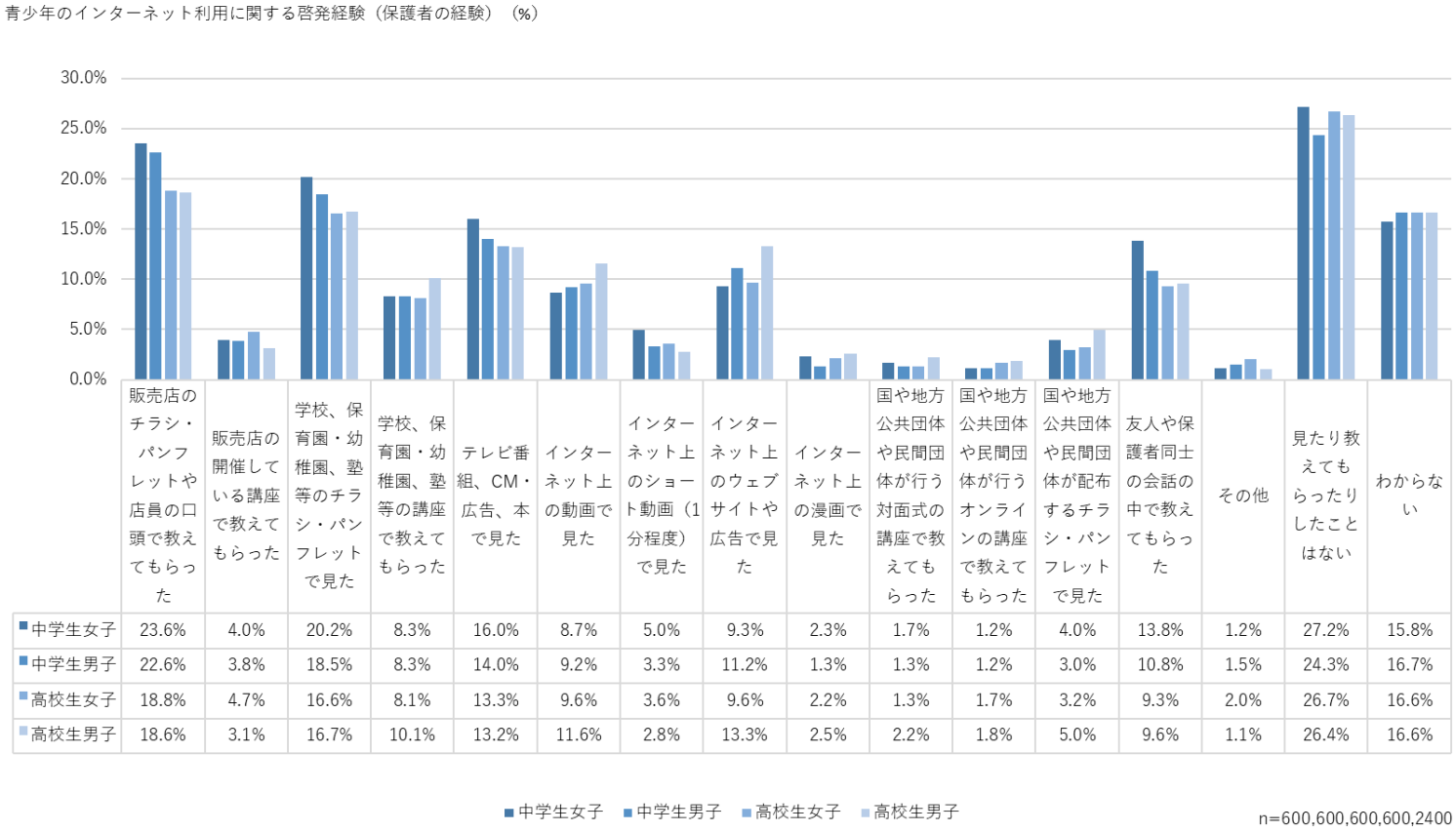
また、保護者から見た青少年の啓発経験については、こちらも「見たり教えてもらったりしたことはない」（24.6%）が最多となっており、こちらも 4 人に 1 人程度が啓発を受けたことがないことが明らかになっているが、青少年の認識 34.9%よりは 10%程度低くなっており、保護者が認識している以上に青少年に啓発が行き届いていない実態が明らかになっている。啓発経験を受けたことがない以外では、「わからない」（20.1%）が最多で、そもそも啓発経験を受けたことがあるかを把握していない割合が 2 割を超えている。次いで「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た」（19.1%）、3 番目に「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった」（15.2%）となっており、やはり教育機関からの啓発経験に対する認識が強い。これは青少年の回答とも一致する傾向である。

保護者の経験を青少年の性別・中高別に集計した結果（図表 5.33）を確認すると、販売店や教育機関からの啓発については中学生の保護者で割合が大きく、インターネットを通じての啓発については高校生の保護者で割合が大きくなっていることがわかる。

また、保護者の目線からの青少年の啓発経験を、性別・中高別に集計した結果（図表 5.34）については一貫した傾向は見られないが、販売店や教育機関からの啓発については中学生の保護者で割合が大きく、インターネットを通じての啓発については高校生の保護者で割合が僅かに大きくなっていることがわかる。また、「見たり教えてもらったりしたことはない」については、右肩下がりのグラフとなっており、女子中学生が最も啓発経験がないと保護者が認識していることがわかる。

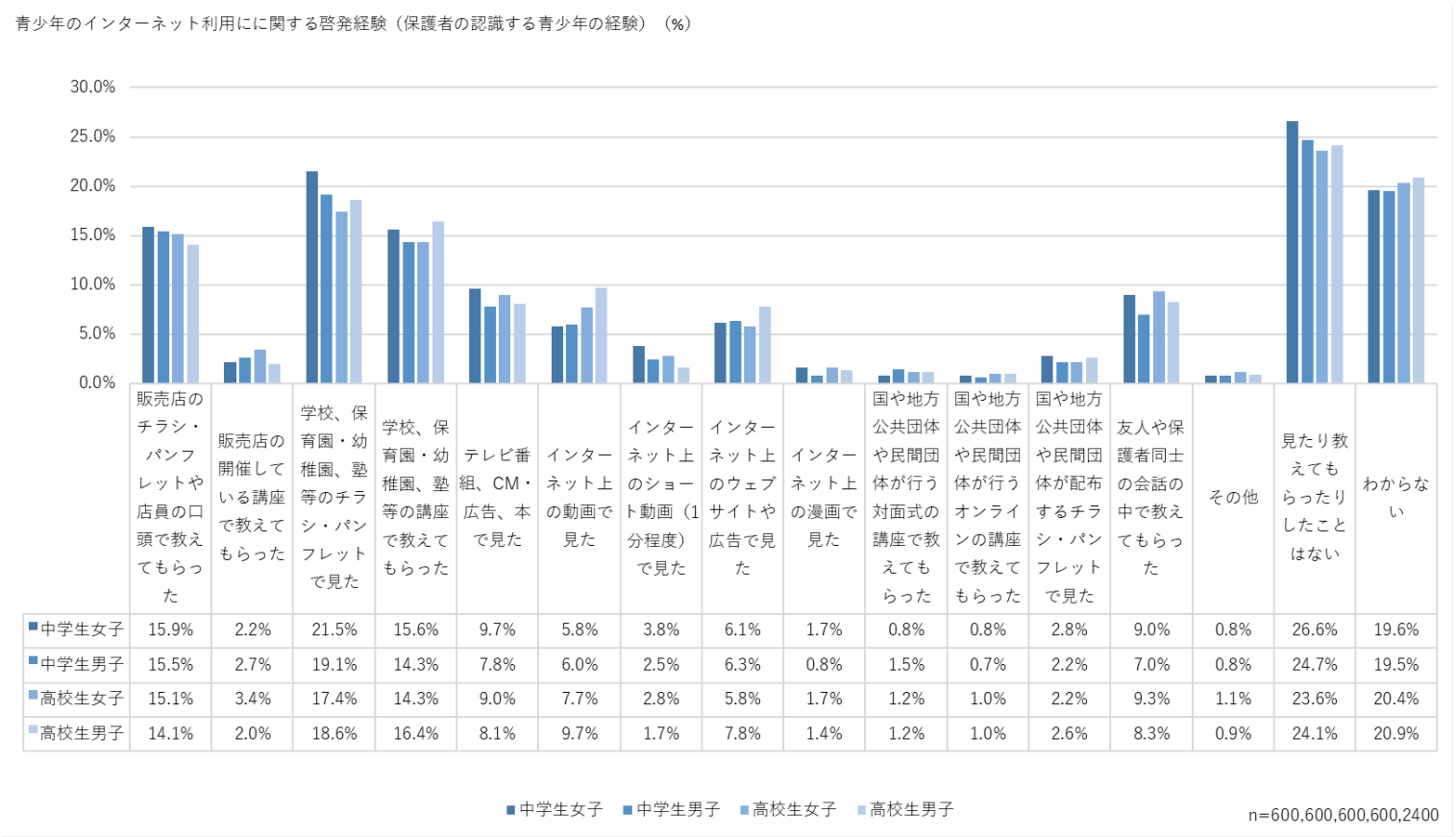


図表 5.32　青少年のインターネット利用に関する啓発経験（保護者回答・全体）



	販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった	販売店の開催している講座で教えてもらった	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった	テレビ番組、CM・広告、本で見た	インターネット上の動画で見た	インターネット上のショート動画（1分程度）で見た	インターネット上のウェブサイトや広告で見た	インターネット上の漫画で見た	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た	友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった	その他	見たり教えてもらったりしたことはない	わからない
■中学生女子	23.6%	4.0%	20.2%	8.3%	16.0%	8.7%	5.0%	9.3%	2.3%	1.7%	1.2%	4.0%	13.8%	1.2%	27.2%	15.8%
■中学生男子	22.6%	3.8%	18.5%	8.3%	14.0%	9.2%	3.3%	11.2%	1.3%	1.3%	1.2%	3.0%	10.8%	1.5%	24.3%	16.7%
■高校生女子	18.8%	4.7%	16.6%	8.1%	13.3%	9.6%	3.6%	9.6%	2.2%	1.3%	1.7%	3.2%	9.3%	2.0%	26.7%	16.6%
■高校生男子	18.6%	3.1%	16.7%	10.1%	13.2%	11.6%	2.8%	13.3%	2.5%	2.2%	1.8%	5.0%	9.6%	1.1%	26.4%	16.6%

図表 5.33　青少年のインターネット利用に関する保護者の啓発経験（保護者回答・性別中学高校別）



	販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった	販売店の開催している講座で教えてもらった	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった	テレビ番組、CM・広告、本で見た	インターネット上の動画で見た	インターネット上のショート動画（1分程度）で見た	インターネット上のウェブサイトや広告で見た	インターネット上の漫画で見た	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た	友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった	その他	見たり教えてもらったりしたことはない	わからない
中学生女子	15.9%	2.2%	21.5%	15.6%	9.7%	5.8%	3.8%	6.1%	1.7%	0.8%	0.8%	2.8%	9.0%	0.8%	26.6%	19.6%
中学生男子	15.5%	2.7%	19.1%	14.3%	7.8%	6.0%	2.5%	6.3%	0.8%	1.5%	0.7%	2.2%	7.0%	0.8%	24.7%	19.5%
高校生女子	15.1%	3.4%	17.4%	14.3%	9.0%	7.7%	2.8%	5.8%	1.7%	1.2%	1.0%	2.2%	9.3%	1.1%	23.6%	20.4%
高校生男子	14.1%	2.0%	18.6%	16.4%	8.1%	9.7%	1.7%	7.8%	1.4%	1.2%	1.0%	2.6%	8.3%	0.9%	24.1%	20.9%

図表 5.34　ペアレンタルコントロールサービスに関する青少年の啓発経験（保護者回答・性別中学高校別）

5．5．2．ペアレンタルコントロールの実施行動と啓発経験の関係

さらに、ペアレンタルコントロールを実施している家庭の特徴と啓発経験の関係性について定量的に検証する。ペアレンタルコントロールの実施については、啓発経験以外にも性別、学齢などの様々な要素が関係している可能性があるため、ペアレンタルコントロールサービスの利用に関するモデルを構築し、回帰分析を行う。分析データは保護者の回答データを用いる。ペアレンタルコントロールサービスの利用に関するモデルは、家庭を i とした時に、次のように書ける。

$$logit[P(Control_i = 1)] = log\left(\frac{P[Control_i]}{1 - P[Control_i]}\right) = \alpha + \beta_1 Education_i + \beta_2 Characteristics_i \quad (5.1)$$

ただし、各記号は以下を指す。また、モデルはロジットモデルとなっている。

- $Control_i$：家庭 i がペアレンタルコントロールを実施していたら 1 とするダミー変数。
- $P(Control_i = 1)$：$Control_i = 1$となる確率。
- $Education_i$：家庭 i の青少年と保護者それぞれにおいて、啓発経験があれば 1 とするダミー変数

のベクトル。

- $Characteristics_i$：個人 i の属性ベクトル。具体的には、性別（女性）学齢。
- α、β_1、β_2：各変数にかかっているパラメータ。

上記の回帰分析を、家庭内ルールの決定とペアレンタルコントロールサービスの利用の 2 つの種類のペアレンタルコントロールそれぞれについて行った。

分析の結果が図表 5.35 である。結果を確認すると、家庭内ルール、ペアレンタルコントロールサービスのどちらも、ペアレンタルコントロールの実施と青少年および保護者双方の啓発経験には正の関係性があることがわかる。また、標準化係数を確認すると、どちらも青少年の啓発経験の方が保護者の啓発経験よりも大きくなっており、特にペアレンタルコントロールサービスではその差が 3 倍以上に大きい。つまり、青少年および保護者のどちらに対しての啓発経験もペアレンタルコントロールの導入と関連しているが、特に青少年の啓発経験の方がペアレンタルコントロールサービスの導入に対しての関係性が大きいことがわかる。

さらに属性について確認すると、どちらも性別については有意になっていないものの、学齢は中学 1 年生を基準としてほとんどが負に有意となっており、特に標準化係数と限界効果を確認すると学齢が上がるにつれて負の値が大きくなっていることがわかる。つまり、学齢が上がるにつれて家庭内ルールやペアレンタルコントロールサービスを利用していない傾向が明らかになっている。一方で、保護者の年齢はどちらのペアレンタルコントロールにおいても有意な結果となっていない。

図表 5.35　ペアレンタルコントロール実施と啓発経験の関係性に関する回帰分析

	家庭内ルール				ペアレンタルコントロールサービス			
変数名	係数	標準化係数	限界効果	p値	係数	標準化係数	限界効果	p値
青少年啓発経験有り	1.370	0.290	0.242	0.000 **	1.291	0.211	0.216	0.000 **
保護者啓発経験有り	0.992	0.169	0.175	0.000 **	0.608	0.062	0.102	0.000 **
性別（女性）	0.093	0.019	0.016	0.347	-0.119	-0.023	-0.020	0.230
保護者年齢	-0.002	-0.005	0.000	0.827	0.005	0.012	0.001	0.594
中学1年生		基準				基準		
中学2年生	-0.162	-0.015	-0.029	0.386	-0.391	-0.077	-0.065	0.011 *
中学3年生	-0.266	-0.030	-0.047	0.161	-0.478	-0.089	-0.080	0.002 **
高校1年生	-0.794	-0.104	-0.140	0.000 **	-1.123	-0.187	-0.188	0.000 **
高校2年生	-0.972	-0.132	-0.172	0.000 **	-1.272	-0.205	-0.213	0.000 **
高校3年生	-1.238	-0.177	-0.219	0.000 **	-1.677	-0.244	-0.280	0.000 **
定数項	-0.160	0.000		0.713	-1.920	0.001		0.000 **
n		2400				2400		
R2		0.148				0.113		

注1: **p<0.01、*p<0.05。

注2: p値はWhiteの標準誤差から算出している。

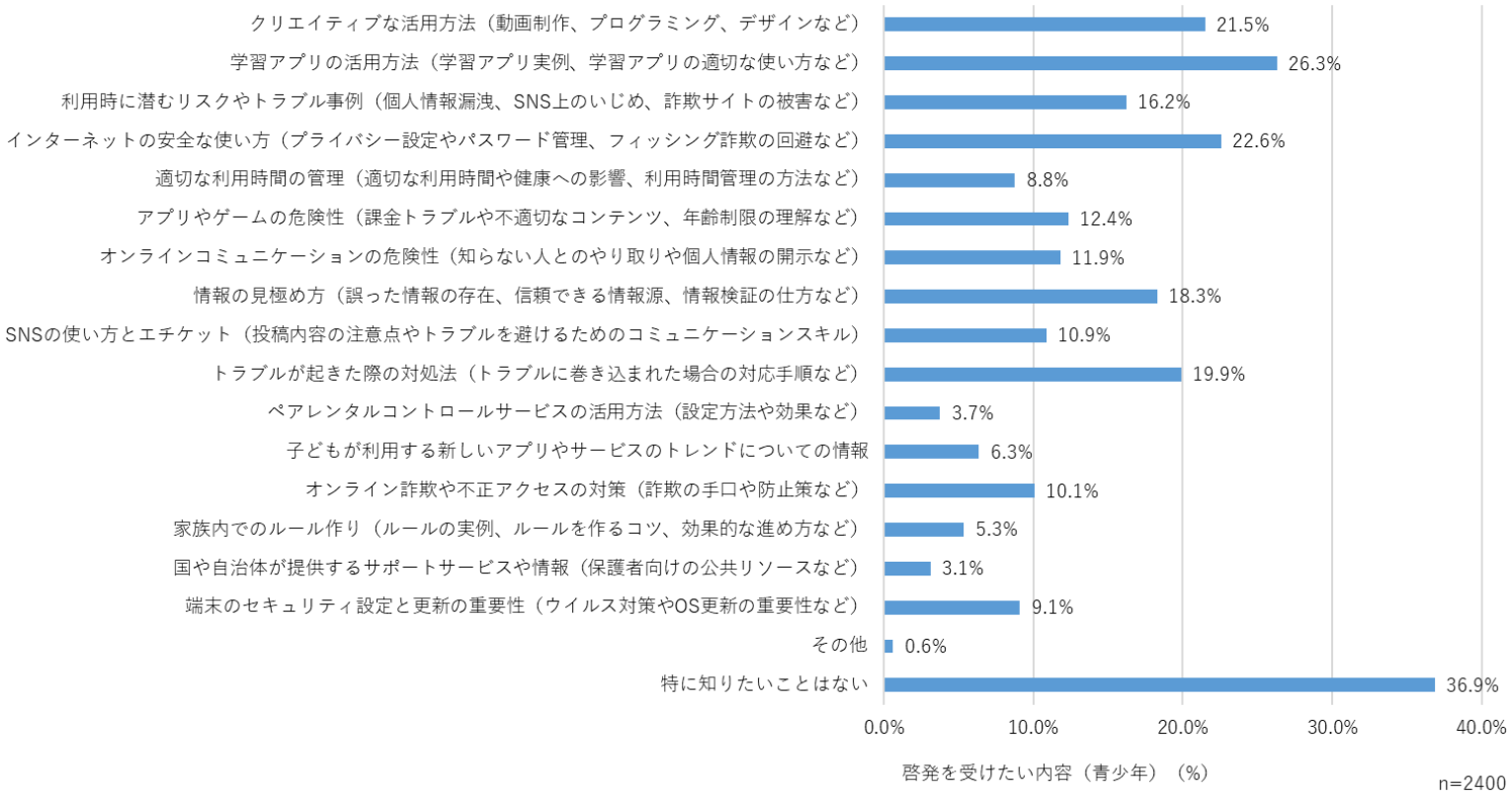
注3: モデルはロジットモデルによる分析を行なっている。

５．６．青少年のインターネット利用に関して知りたい内容

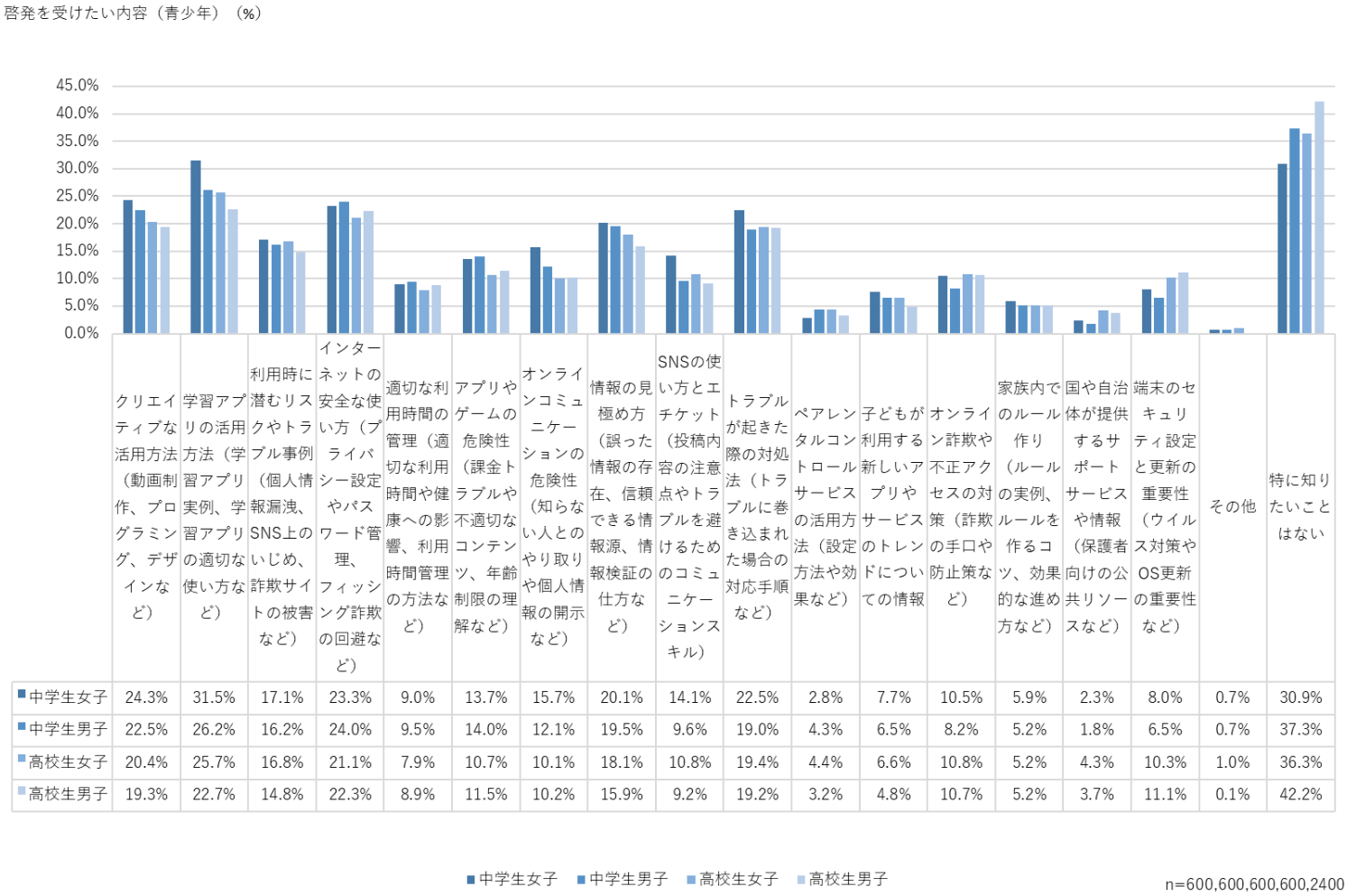
本節では、青少年のインターネット利用に関して知りたい内容について尋ねた結果を示す。

図表 5.36 と図表 5.37 は青少年に対して尋ねた結果であり、全体の結果（図表 5.36）から確認する。最も選ばれた選択肢は「特に知りたいことはない」（36.9%）であり、3 人に 1 人以上が特に青少年のインターネット利用についての啓発を必要ないと考えていることがわかる。それ以外の選択肢では、「学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）」（26.3%）が最多、次いで「インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）」（22.6%）、3 番目に「クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）」（21.5%）が選ばれている。インターネットの安全な使い方は 2 番目に挙がっているものの、全体的には「利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS 上のいじめ、詐欺サイトの被害など）」や、「適切な利用時間の管理（適切な利用時間や健康への影響、利用時間管理の方法など）」といったトラブルを防止するような内容よりも、前向きにインターネットに接続できる端末を活用する方法への関心が強いことがわかる。トラブル関連では、「トラブルが起きた際の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）」については 19.9%、「情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）」は 18.3%と、具体的な対処方法や、偽・誤情報に対する関心が比較的高いことも明らかとなった。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.37 である。全体的な傾向としては右肩下がりの分布となっている選択肢がいくつか見られる。右肩下がりの分布を持つ啓発内容としては、「学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）」、「クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）」、「情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）」があり、前向きに学習をしたいニーズがつまり女子＞男子、中学生＞高校生で関心が高まっていることがわかる。また、「特に知りたいことはない」は右肩上がりの分布となっており、男子＞女子、高校生＞中学生の順に啓発が必要ないと考えていることがわかる。



図表 5.36　青少年のインターネット利用に関して知りたい内容（青少年回答・全体）



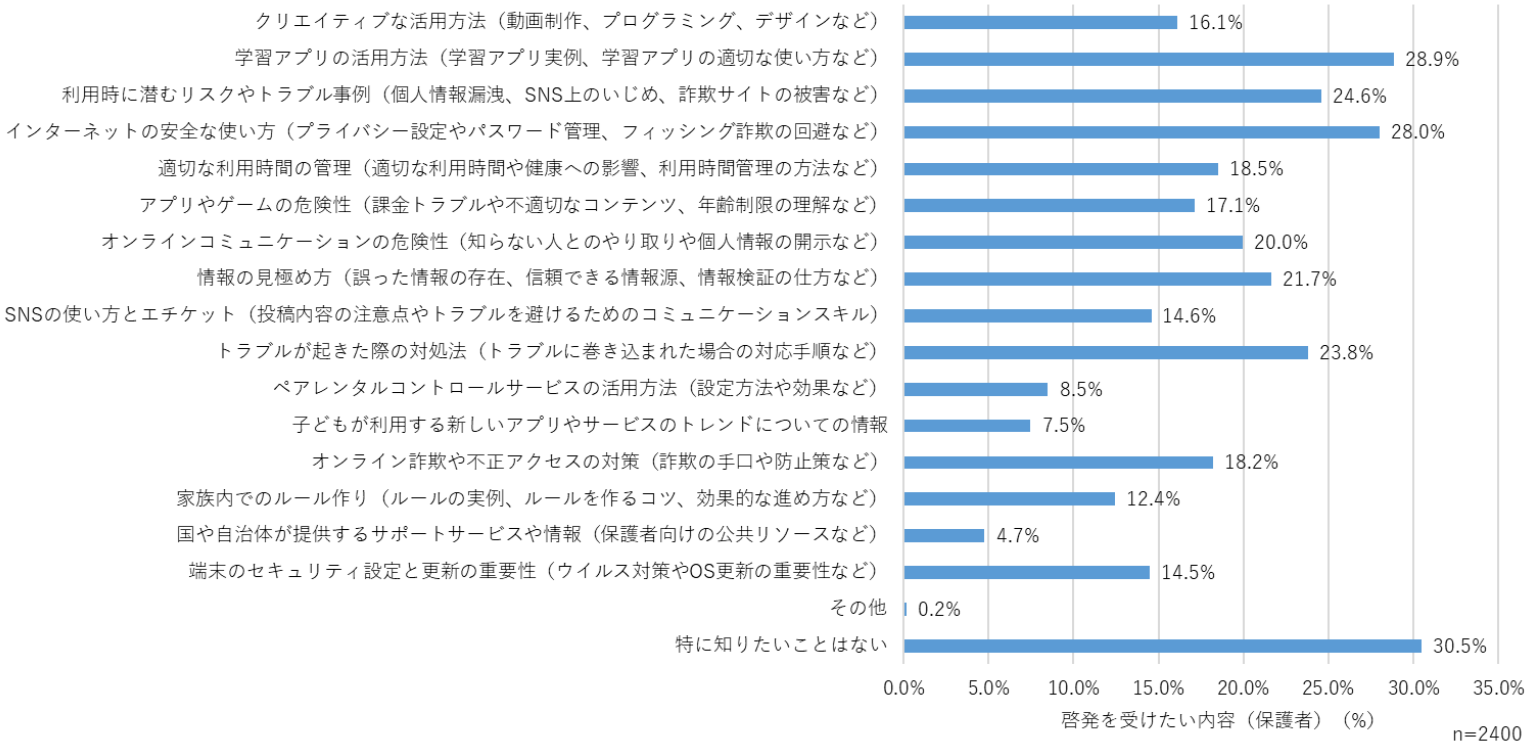
	クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）	学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）	利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS上のいじめ、詐欺サイトの被害など）	インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）	適切な利用時間の管理（適切な利用時間や健康への影響、利用時間管理の方法など）	アプリやゲームの危険性（課金トラブルや不適切なコンテンツ、年齢制限の理解など）	オンラインコミュニケーションの危険性（知らない人とのやり取りや個人情報の開示など）	情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）	SNSの使い方とエチケット（投稿内容の注意点やトラブルを避けるためのコミュニケーションスキル）	トラブルが起きた際の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）	ペアレンタルコントロールサービスの活用方法（設定方法や効果など）	子どもが利用する新しいアプリやサービスのトレンドについての情報	オンライン詐欺や不正アクセスの対策（詐欺の手口や防止策など）	家族内でのルール作り（ルールの実例、ルールを作るコツ、効果的な進め方など）	国や自治体が提供するサポートサービスや情報（保護者向けの公共リソースなど）	端末のセキュリティ設定と更新の重要性（ウイルス対策やOS更新の重要性など）	その他	特に知りたいことはない
中学生女子	24.3%	31.5%	17.1%	23.3%	9.0%	13.7%	15.7%	20.1%	14.1%	22.5%	2.8%	7.7%	10.5%	5.9%	2.3%	8.0%	0.7%	30.9%
中学生男子	22.5%	26.2%	16.2%	24.0%	9.5%	14.0%	12.1%	19.5%	9.6%	19.0%	4.3%	6.5%	8.2%	5.2%	1.8%	6.5%	0.7%	37.3%
高校生女子	20.4%	25.7%	16.8%	21.1%	7.9%	10.7%	10.1%	18.1%	10.8%	19.4%	4.4%	6.6%	10.8%	5.2%	4.3%	10.3%	1.0%	36.3%
高校生男子	19.3%	22.7%	14.8%	22.3%	8.9%	11.5%	10.2%	15.9%	9.2%	19.2%	3.2%	4.8%	10.7%	5.2%	3.7%	11.1%	0.1%	42.2%

図表 5.37　青少年のインターネット利用に関して知りたい内容（青少年回答・性別中学高校別）

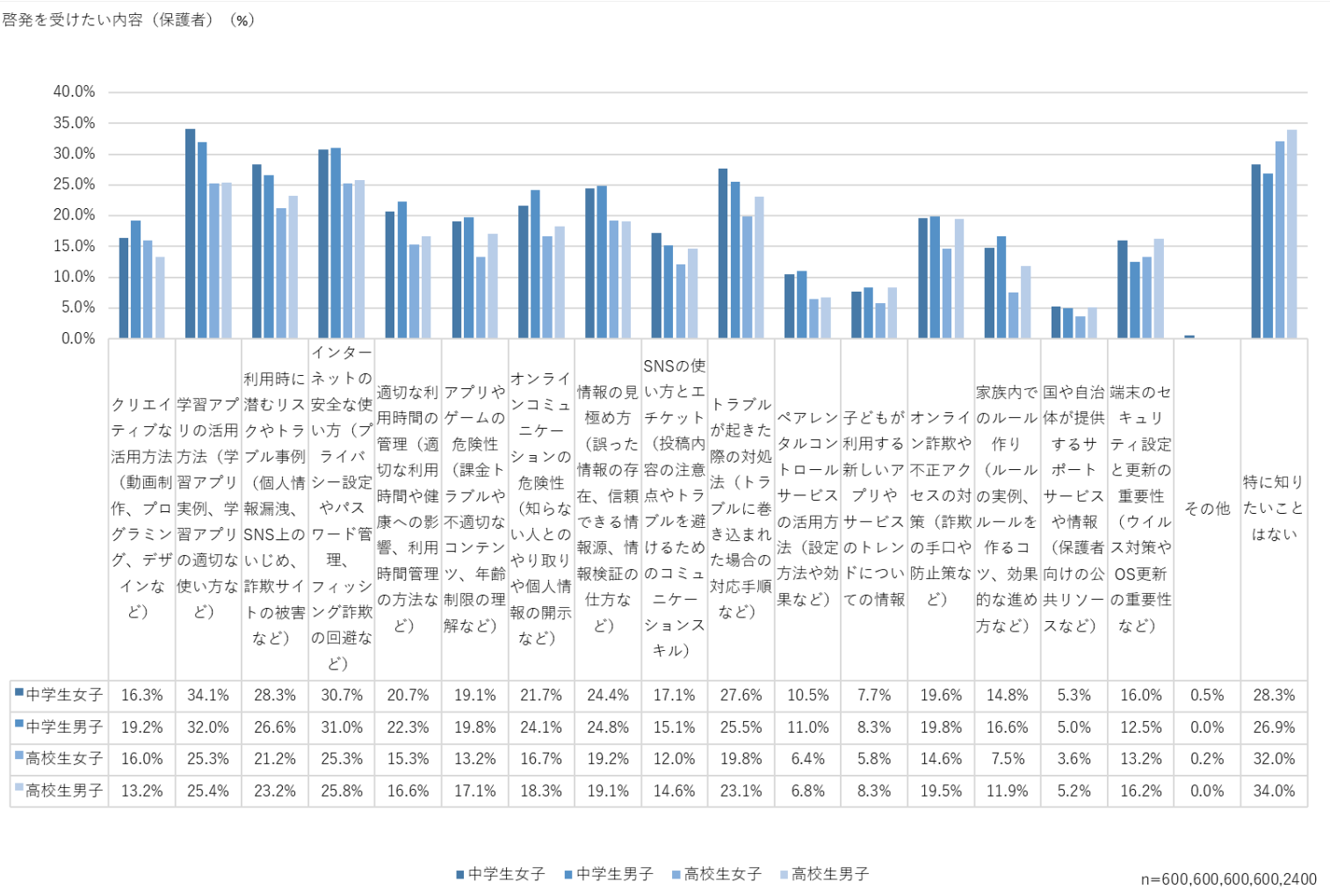
同様の内容について、保護者に対しても尋ねた結果が図表 5.38 と図表 5.39 である。全体の結果（図表 5.38）から確認する。最も選ばれた選択肢は「特に知りたいことはない」（30.5%）であり、3 人に 1 人程度が特に青少年のインターネット利用についての啓発を必要ないと考えていることがわかる。ただし、青少年の同選択肢の選択割合は 36.9%であり、保護者の方が 6.4%低いことから啓発の必要性を感じていることはわかる。それ以外の選択肢では、「学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）」（28.9%）が最多、次いで「インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）」（28.0%）、3 番目に「利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS 上のいじめ、詐欺サイトの被害など）」（24.6%）が選ばれている。学習に関連する内容こそ 1 番選ばれてはいるものの、その他はインターネットを利用するうえでのリスクやトラブルに関連する知識への啓発内容であり、子どもをリスクから守りたい意識がうかがえる。また、「トラブルが起きた時の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）」も 23.8%と 4 番目に多く選ばれており、具体的な対処についての啓発ニーズも大きいことがわかる。

これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.39 である。全体的な傾向として、ほとんどの項目で中学

生の保護者の方が啓発に対して受けたいと考えていることがわかる。また、女子高校生の保護者は全体的に選択割合が低く、あまり啓発に対する必要性を感じていないことがわかる。ただし、「特に知りたいことはない」は右肩上がりの分布となっており、男子＞女子、高校生＞中学生の順に啓発が必要ないと考えていることがわかる。



図表 5.38　青少年のインターネット利用に関して知りたい内容（保護者回答・全体）



	クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）	学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）	利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS上のいじめ、詐欺サイトの被害など）	インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）	適切な利用時間の管理（適切な利用時間や健康への影響、利用時間管理の方法など）	アプリやゲームの危険性（課金トラブルや不適切なコンテンツ、年齢制限の理解など）	オンラインコミュニケーションの危険性（知らない人とのやり取りや個人情報の開示など）	情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）	SNSの使い方とエチケット（投稿内容の注意点やトラブルを避けるためのコミュニケーションスキル）	トラブルが起きた際の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）	ペアレンタルコントロールサービスの活用方法（設定方法や効果など）	子どもが利用する新しいアプリやサービスのトレンドについての情報	オンライン詐欺や不正アクセスの対策（詐欺の手口や防止策など）	家族内でのルール作り（ルールの実例、ルールを作るコツ、効果的な進め方など）	国や自治体が提供するサポートサービスや情報（保護者向けの公共リソースなど）	端末のセキュリティ設定と更新の重要性（ウイルス対策やOS更新の重要性など）	その他	特に知りたいことはない
中学生女子	16.3%	34.1%	28.3%	30.7%	20.7%	19.1%	21.7%	24.4%	17.1%	27.6%	10.5%	7.7%	19.6%	14.8%	5.3%	16.0%	0.5%	28.3%
中学生男子	19.2%	32.0%	26.6%	31.0%	22.3%	19.8%	24.1%	24.8%	15.1%	25.5%	11.0%	8.3%	19.8%	16.6%	5.0%	12.5%	0.0%	26.9%
高校生女子	16.0%	25.3%	21.2%	25.3%	15.3%	13.2%	16.7%	19.2%	12.0%	19.8%	6.4%	5.8%	14.6%	7.5%	3.6%	13.2%	0.2%	32.0%
高校生男子	13.2%	25.4%	23.2%	25.8%	16.6%	17.1%	18.3%	19.1%	14.6%	23.1%	6.8%	8.3%	19.5%	11.9%	5.2%	16.2%	0.0%	34.0%

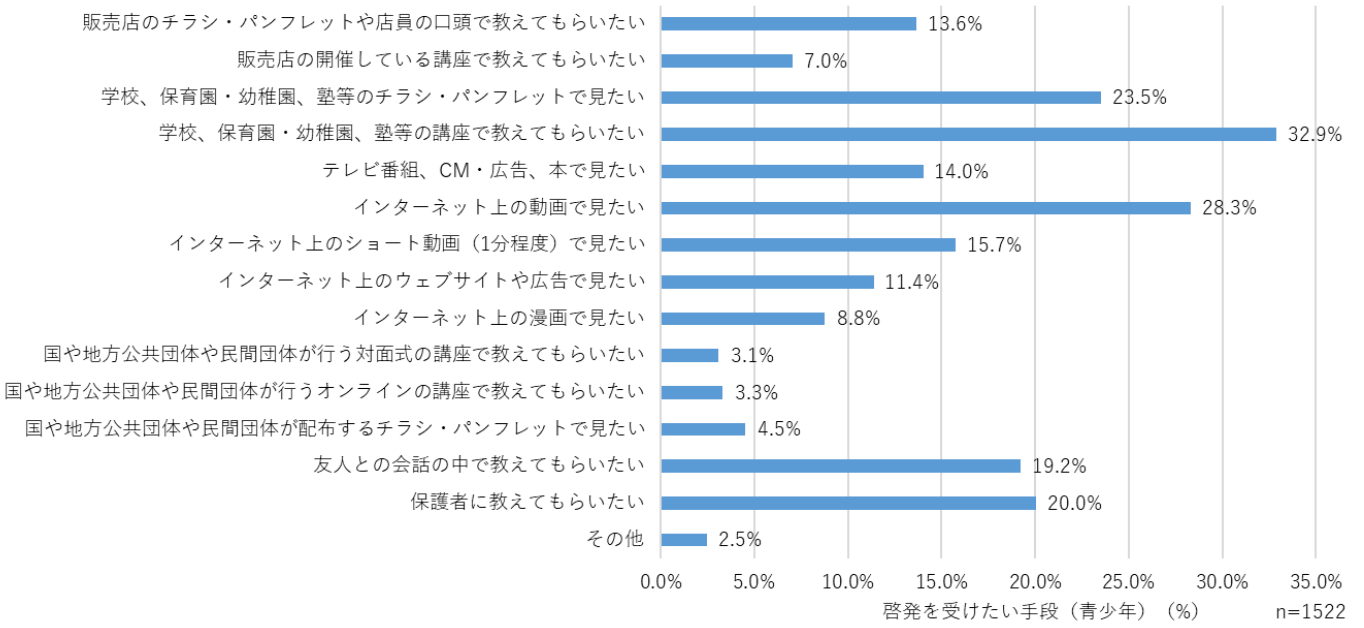
図表 5.39　青少年のインターネット利用に関して知りたい内容（保護者回答・性別中学高校別）

5．7．青少年のインターネット利用に関して知りたい手段

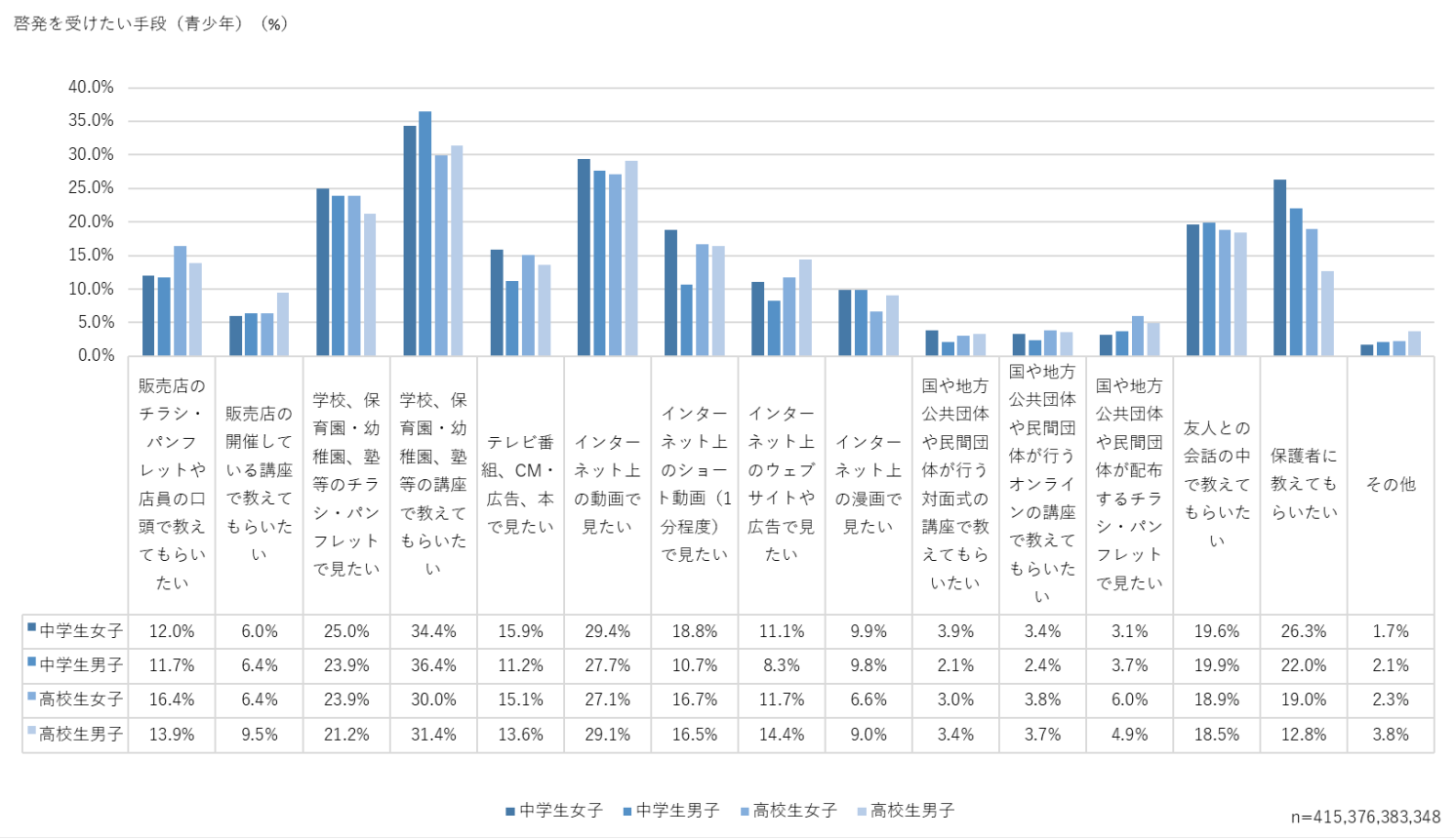
本節では、青少年のインターネット利用に関して知りたい手段について、青少年と保護者に対して尋ねた結果を示す。なお、回答者は前項で「特に知りたいことはない」と答えた人以外である。

まず、図表 5.40 と図表 5.41 は青少年に対して尋ねた結果である。全体の結果（図表 5.40）を確認すると、「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい」（32.9%）が最多となっており、次いで「インターネット上の動画で見たい」（28.3%）、3 番目に「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい」（23.5%）が選ばれている。やはり基本的には教育機関からの啓発を希望しているが、インターネット上の動画を用いた啓発に対してもニーズが大きいことがわかる。また、4 番目には「保護者に教えてもらいたい」（20.0%）、5 番目には「友人との会話の中で教えてもらいたい」（19.2%）も選ばれており、身近な人との会話で啓発されたいとの考えも比較的強いことがわかる。

さらに、これを性別・中高毎に集計した結果が図表 5.41 である。性別や中高による極端に大きな傾向の違いは見られないが、テレビ番組やインターネット上での啓発に対しては、中学生男子からのニーズが比較的低い傾向にある。また、「保護者に教えてもらいたい」は明らかな右肩下がりの分布となっており、中学生＞高校生、女子＞男子の順で、保護者からの啓発ニーズが大きいことがわかる。もちろん教育機関やインターネット上の動画からの啓発も重要だが、中学生、特に女子に対しては保護者を通じた啓発の重要性が明らかになっている。



図表 5.40　青少年のインターネット利用に関して知りたい手段（青少年回答・全体）

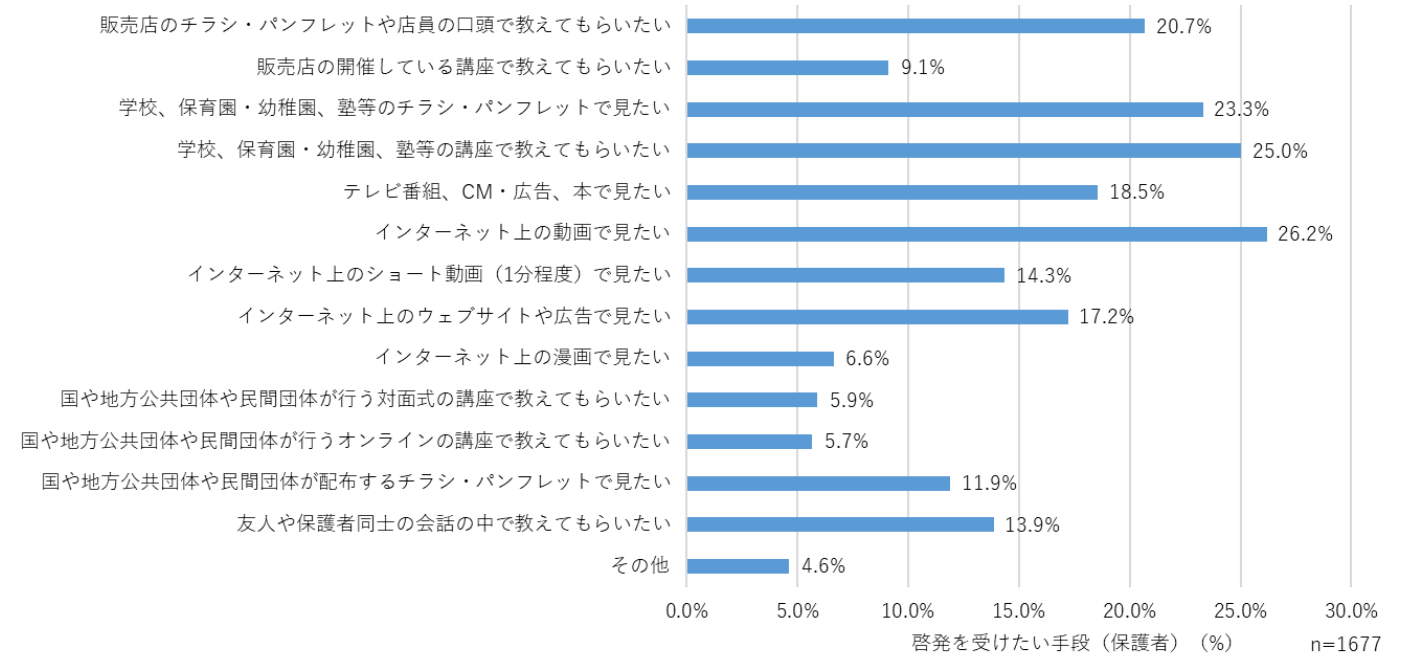


	販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらいたい	販売店の開催している講座で教えてもらいたい	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい	テレビ番組、CM・広告、本で見たい	インターネット上の動画で見たい	インターネット上のショート動画（1分程度）で見たい	インターネット上のウェブサイトや広告で見たい	インターネット上の漫画で見たい	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらいたい	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらいたい	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見たい	友人との会話の中で教えてもらいたい	保護者に教えてもらいたい	その他
中学生女子	12.0%	6.0%	25.0%	34.4%	15.9%	29.4%	18.8%	11.1%	9.9%	3.9%	3.4%	3.1%	19.6%	26.3%	1.7%
中学生男子	11.7%	6.4%	23.9%	36.4%	11.2%	27.7%	10.7%	8.3%	9.8%	2.1%	2.4%	3.7%	19.9%	22.0%	2.1%
高校生女子	16.4%	6.4%	23.9%	30.0%	15.1%	27.1%	16.7%	11.7%	6.6%	3.0%	3.8%	6.0%	18.9%	19.0%	2.3%
高校生男子	13.9%	9.5%	21.2%	31.4%	13.6%	29.1%	16.5%	14.4%	9.0%	3.4%	3.7%	4.9%	18.5%	12.8%	3.8%

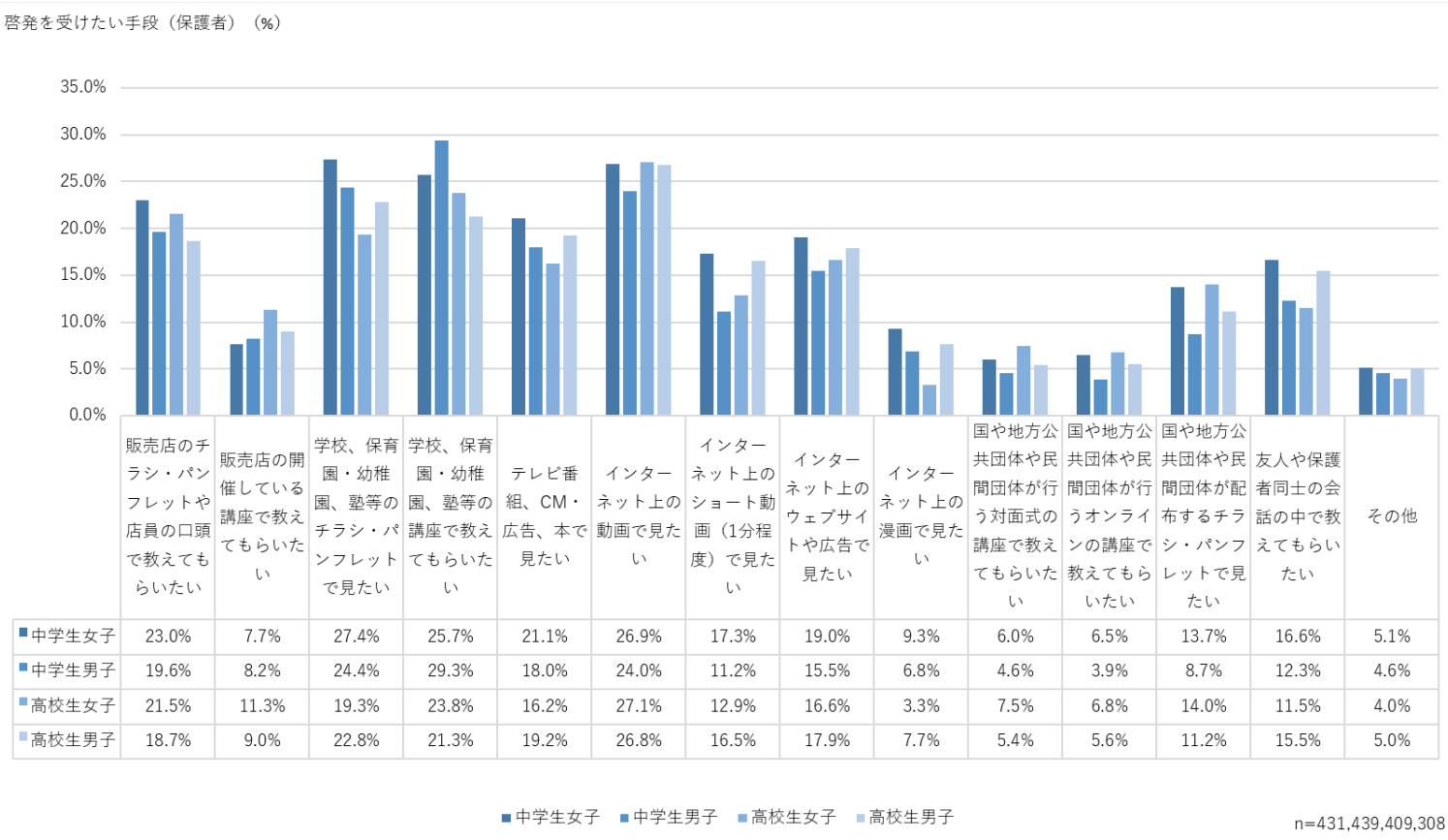
図表 5.41　青少年のインターネット利用に関して知りたい手段（青少年回答・性別中学高校別）

同様の内容について、保護者に対しても尋ねた結果が図表 5.42 と図表 5.43 である。これは保護者自身が知りたい手段である。全体の結果（図表 5.42）から確認すると、「インターネット上の動画で見たい」（26.2%）が最多となっており、次いで「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい」（25.0%）、3 番目に「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい」（23.3%）が選ばれている。青少年の結果とは違い、インターネット上の動画を用いた啓発に対するニーズが最も大きくなっていることが特徴と言える。また、青少年では比較的高かった身近な人からの啓発「友人や保護者同士の会話の中で教えてもらいたい」（13.9%）はニーズが大きくはなく、代わりに「販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらいたい」（20.7%）ニーズが大きくなっていることから、端末購入時の啓発の重要性が明らかになっている。

さらに、子どもの性別・中高別に集計した結果が図表 5.43 である。全体的に女子中学生と男子高校生についてのニーズが高くなっており、これらの属性の子どもを持つ保護者に対する啓発が求められる。



図表 5.42　青少年のインターネット利用に関して知りたい手段（保護者回答・全体）



	販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらいたい	販売店の開催している講座で教えてもらいたい	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい	テレビ番組、CM・広告、本で見たい	インターネット上の動画で見たい	インターネット上のショート動画（1分程度）で見たい	インターネット上のウェブサイトや広告で見たい	インターネット上の漫画で見たい	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらいたい	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらいたい	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見たい	友人や保護者同士の会話の中で教えてもらいたい	その他
中学生女子	23.0%	7.7%	27.4%	25.7%	21.1%	26.9%	17.3%	19.0%	9.3%	6.0%	6.5%	13.7%	16.6%	5.1%
中学生男子	19.6%	8.2%	24.4%	29.3%	18.0%	24.0%	11.2%	15.5%	6.8%	4.6%	3.9%	8.7%	12.3%	4.6%
高校生女子	21.5%	11.3%	19.3%	23.8%	16.2%	27.1%	12.9%	16.6%	3.3%	7.5%	6.8%	14.0%	11.5%	4.0%
高校生男子	18.7%	9.0%	22.8%	21.3%	19.2%	26.8%	16.5%	17.9%	7.7%	5.4%	5.6%	11.2%	15.5%	5.0%

図表 5.43　青少年のインターネット利用に関して知りたい手段（保護者回答・性別中学高校別）

６．情報空間に関するリテラシー・啓発経験の状況

６．１．情報検証に関わるリテラシーの状況

本節では、調査を行った各種リテラシーについての概説と、その調査した結果からリテラシーの実態を明らかにしていきたい。

まずメディアリテラシーについて概説する。こちらは、小寺（2017）[5]や坂本（2022）[6]を参照し、「メディアメッセージの構成性」「メディアによる「社会的現実」の構成力」「メディアの商業的性質」「メディアのイデオロギー・価値観伝達」「メディアの様式と言語」「受け手の非画一的解釈性」の６つを網羅する設問設計とした。具体的には、小寺（2017）の分析において I-T 相関係数が高く、かつ、ネットメディアにも応用のきくものを選択し、問いとした。具体的な内容は次のとおりである。ただし、本研究の主旨を踏まえるとマスメディアとネットメディアの双方についてリテラシーを把握する必要があるため、項目 1 と 7 は元の文言から変更を加えている。メディアリテラシーの定義としては、「メディアあるいはメディアメッセージを読み解く能力」といえる。これは Innovation Nippon 2023 年度で使用している物と同じ指標である。

なお、全て「全くそう思わない」～「とてもそう思う」の 4 件法で調査している。以下図表 6.1 のような設問を提示し、「とてもそう思う」を 4 点としたうえで、項目 1、2、3、7、9 を逆転項目として全ての平均点を算出し、メディアリテラシー（1 点～4 点）とした。

図表 6.1　メディアリテラシー調査項目

番号	メディアリテラシーの種類	項目
1	メディアメッセージの構成性	ネットニュースは中立で客観的な記事を掲載している
2		ニュースに登場する「一般人」は、平均的な日本人として選ばれた人たちである
3	メディアによる「社会的現実」の構成力	インターネットにおける意見分布は、社会の実態を反映したものに近い
4	メディアの商業的性質	テレビ番組は視聴者の反応を気にしながら作られている
5		テレビやネットのコンテンツの内容は、スポンサーの意向によって左右されることがある
6	メディアのイデオロギー・価値観伝達	メディアは、何が「良い」「悪い」のかという価値観を視聴者に提示する
7	メディアの様式と言語	同じ出来事ならば、マスメディア（新聞・テレビ等）でもネットニュースでも同じように伝えられる

[5] 小寺敦之. (2017). メディア・リテラシー測定尺度の作成に関する研究. *人文・社会科学論集, 34*, 89-106.

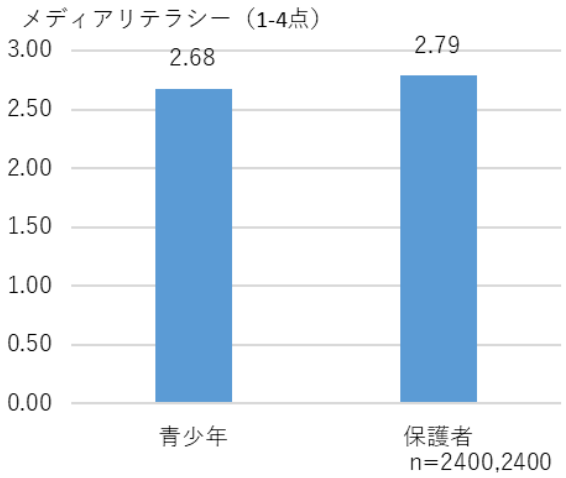
[6] 坂本旬.(2022).『メディアリテラシーを学ぶ：ポスト真実社会のディストピアを超えて』大月書店

8		同じテレビニュースでも、使われている映像が異なれば受ける印象も異なる
9	受け手の非画一的解釈性	同じニュースであれば、多くの人が注目する部分は一致するはずである

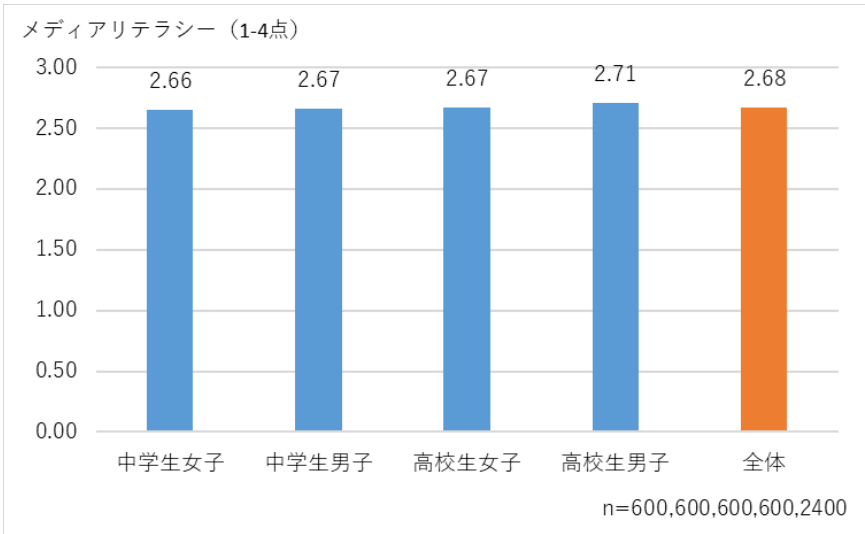
メディアリテラシーの調査結果について青少年および保護者の平均を集計したものが図表 6.2、青少年については性別・中高別に集計した結果が図表 6.3 である。

まずは図表 6.2 から確認すると、青少年のメディアリテラシースコアは 2.68 点、保護者の同スコアは 2.79 点となっており、保護者の方が 0.11 点と僅差ではあるがメディアリテラシーが高いことがわかる。

続いて青少年のスコアについて性別・中高別に集計した図表 6.3 を確認すると、最もスコアが高いのは「高校生男子」の 2.71 点となっており、他の 3 区分は 2.66 点か 2.77 点とほぼ同値になっている。メディアのメッセージを読み解く能力としては、高校生男子は他の区分よりわずかに高いが、それでも保護者よりは低くなっていることが明らかになった。



図表 6.2　メディアリテラシースコア（青少年および保護者の回答全体）



図表 6.3　メディアリテラシースコア（青少年回答・性別中学高校別）

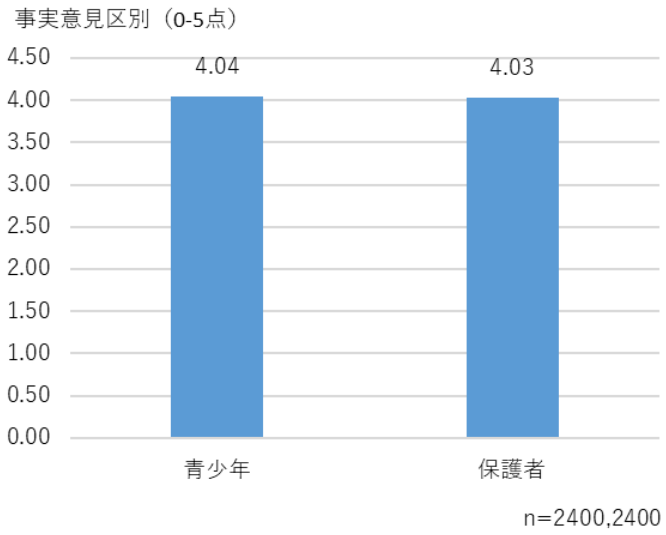
次に事実と意見の区別の能力について概説する。こちらは文章を提示してその中に明らかに意見が含まれているものか、それとも含まれていないものかを判定する能力を計測することでスコアとする。具体的には以下の図表 6.4 に示した 10 問を提示し、この中から「筆者の意見が入っていないものを 5 つお選びください」として回答を求めた。正解は 2、4、5、7、9 の 5 問であり、この 5 問の正答数を事実と意見を区別するの能力のスコア（0～5 点）とした。

図表 6.4　事実と意見の区別調査項目

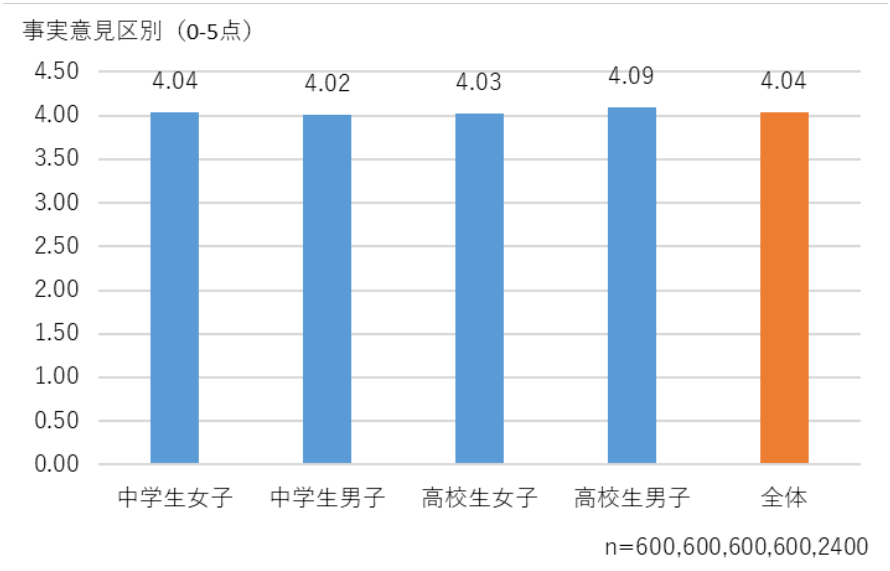
番号	設問	正誤
1	犬は人類の最良の友である	
2	富士山は日本で最も高い山である	正解
3	夏の海はリラックスするのに最適な場所だ	
4	リンゴはビタミン C を含んでいる	正解
5	FIFA ワールドカップ決勝戦は、世界中で最も多くの視聴者を集めるスポーツイベントである	正解
6	週末は家でのんびり過ごすのが一番だ	
7	東京は日本の首都である	正解
8	野菜をたくさん食べることは健康に良い	
9	太陽は地球から約 1 億 5 千万キロメートル離れている	正解
10	読書は想像力を豊かにする最良の方法だ	

事実と意見の区別の調査結果について、青少年と保護者それぞれの平均を集計したものが図表 6.5 である。結果は青少年が 4.04 点、保護者が 4.03 点とほぼ同じ点数となっており、ごくわずかに青少年が正答率が高い結果となった。平均的には青少年も保護者も 1 問弱を間違えている結果となっている。

続いて青少年の結果を性別・中高別に集計した結果が図表 6.6 である。結果を確認すると、メディアリテラシー同様に高校生男子が 4.09 点と頭一つ抜けており、他の 3 区分については 4.03 点を中心にほぼ同値となっており、極端に大きな傾向の違いは見られない。前項のメディアリテラシーと併せても、高校生男子は文章からメッセージを読み取る能力や事実と意見の区別をする能力が高いことがわかる。



図表 6.5　事実と意見の区別スコア（青少年および保護者の回答全体）



図表 6.6　事実と意見の区別スコア（青少年回答・性別中学高校別）

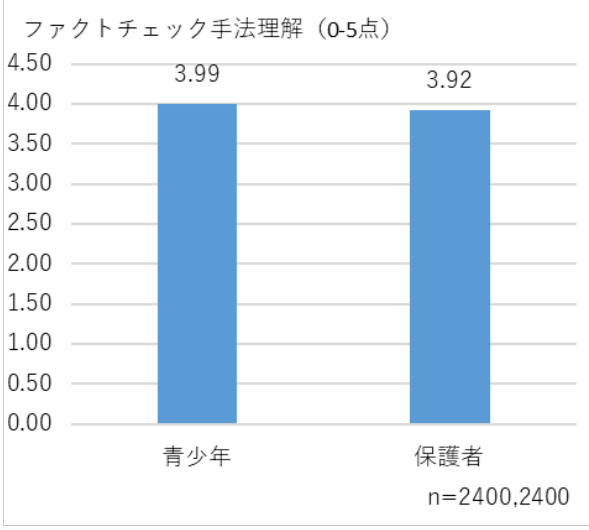
続いてファクトチェック手法の理解度について調査を行った。こちらはファクトチェック手法に関連する文章を提示し、その正誤を判定した結果を集計することでスコアとする。具体的には以下の図表 6.7 に示した 10 問を提示し、この中から「インターネット上の情報が事実かどうか検証するための方法として、次の中から有効な方法を 5 つお選びください。」として回答を求めた。正解は 1、3、5、7、9 の 5 問であり、この 5 問の正答数をファクトチェック手法の理解度のスコア（0～5 点）とした。

図表 6.7　ファクトチェック手法の理解度調査項目

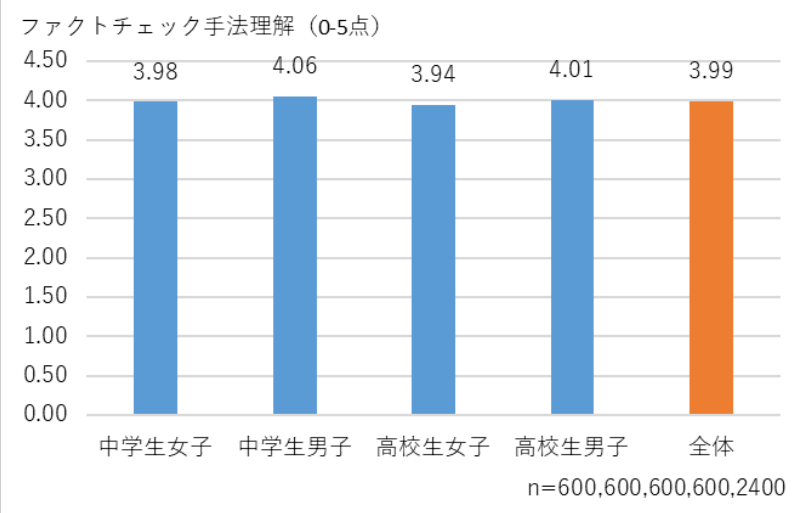
番号	設問	正誤
1	情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する	正解
2	発信者が信頼できるかどうかは関係なく情報の内容を重視する	
3	複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する	正解
4	情報が新しければ新しいほど正しいと判断する	
5	提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する	正解
6	複数の情報を比較せず信頼できると感じたものだけを信じる	
7	複数の異なる視点や意見を調べ情報のバランスを取る	正解
8	発信者が知名度の高い人であればその情報は信じてよい	
9	公式サイトや専門家の意見を参照する	正解
10	自分が同意する情報だけを信じる	

このファクトチェック手法の理解度の調査結果について、青少年と保護者それぞれの全体平均を集計したものが図表 6.8 である。結果は青少年が 3.99 点、保護者が 3.92 点と、青少年の方がファクトチェック手法の理解度が高く、インターネット上の情報を事実か検証する方法の認知度については高いことがわかる。

さらに青少年の結果について性別・中高別に集計した結果が図表 6.9 である。結果を確認すると、中学生男子が 4.06 点と最もスコアが高く、次いで高校生男子が 4.01 点。高校生女子のスコアが最も低く 3.94 点となっていた。情報を検証する手法については男子の方が認知している傾向が伺える。同時に、高校生女子が中学生女子よりも 0.04 点低く情報を検証する手法の理解度は最も低くなっていることについては、今後の偽・誤情報に対する対策を考える上で留意が必要であろう。ただし、差は大きくない。



図表 6.8　ファクトチェック手法理解度スコア（青少年および保護者の回答全体）

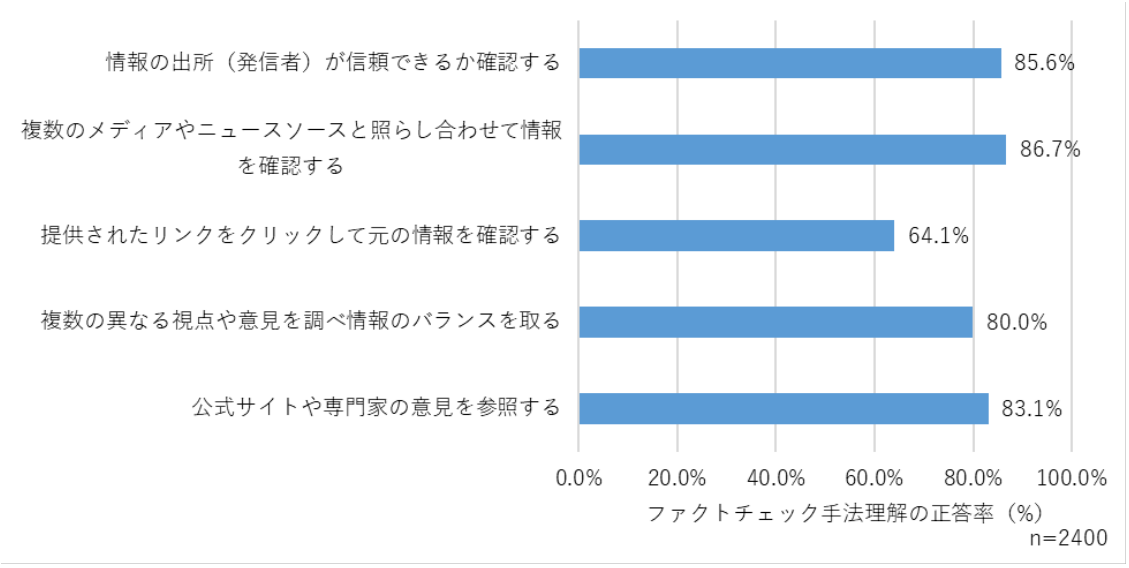


図表 6.9　ファクトチェック手法理解度スコア（青少年回答・性別中学高校別）

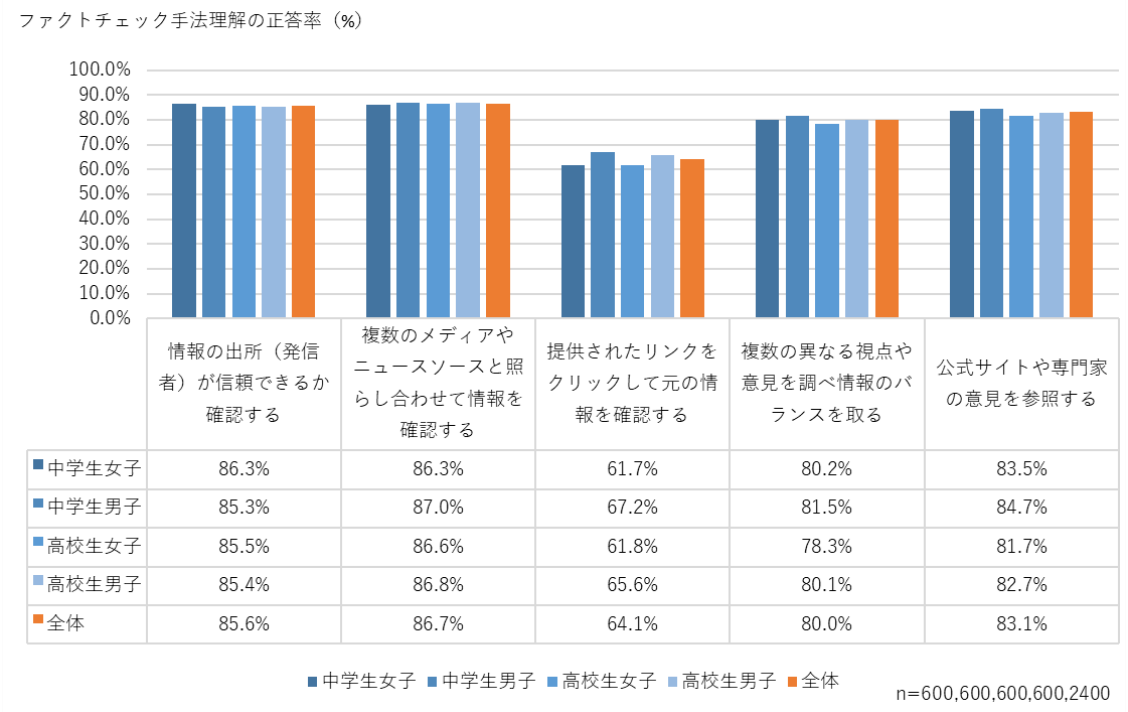
また、この調査については正解各問の正答率も集計した。まず青少年全体の結果が図表 6.10 であり、最も正解されていた問は「複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する」（86.7%）であり、他 3 問の「情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する」「複数の異なる視点や意見を調べ情報のバランスを取る」「公式サイトや専門家の意見を参照する」についても 8 割以上の正答率となっている。一方で、「提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する」については 64.1%と他の問と比較して極端に正答率が低くなっており、情報を見た際にその出典となっているリンクを確認することがファクトチェックとして有効な手段であることが、青少年に対して浸透していないことが明らかになっている。

加えて、各問の正答率について性別・中高別に集計した結果が図表 6.11 である。極端に大きな傾向の差が見られる問は少ないが、最も正答率の低かった「提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する」については男女で傾向の差が見られる。この問については全区分で 7 割未満と正答率が低いものの、

同学年の男女で比較した場合には男子の方が 5%程度正答率が高くなっており、特に女子に対してこの手法の有効性の浸透度が低いことが示唆されている。



図表 6.10　ファクトチェック手法の各問正答率（青少年回答・全体）

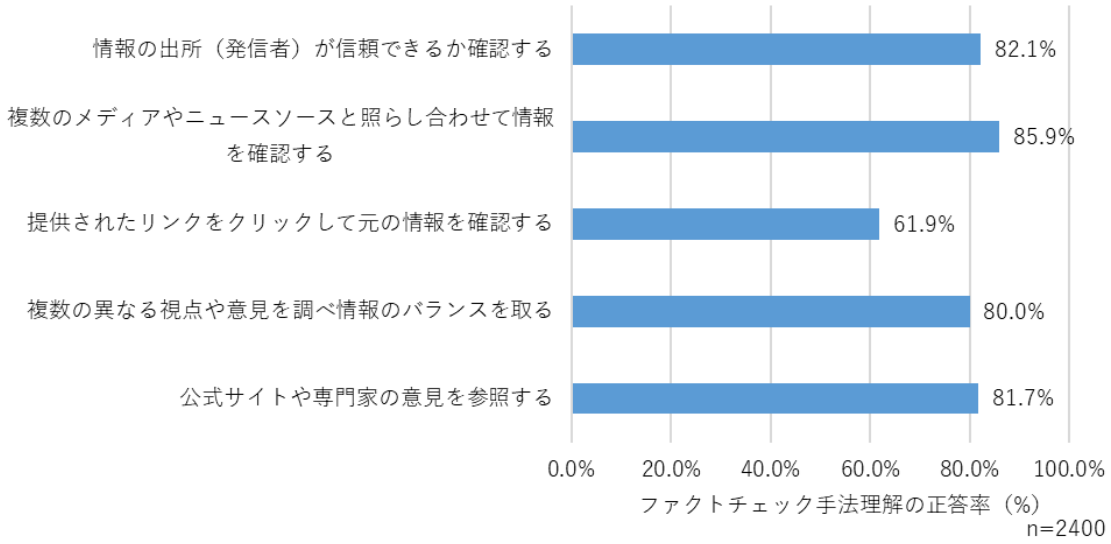


	情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する	複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する	提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する	複数の異なる視点や意見を調べ情報のバランスを取る	公式サイトや専門家の意見を参照する
中学生女子	86.3%	86.3%	61.7%	80.2%	83.5%
中学生男子	85.3%	87.0%	67.2%	81.5%	84.7%
高校生女子	85.5%	86.6%	61.8%	78.3%	81.7%
高校生男子	85.4%	86.8%	65.6%	80.1%	82.7%
全体	85.6%	86.7%	64.1%	80.0%	83.1%

図表 6.11　ファクトチェック手法の各問正答率（青少年回答・性別中学高校別）

さらに保護者についても全体の正答率を集計した結果が図表 6.12 である。結果を確認すると、青少年と同様の傾向となっており、「複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する」（85.9%）であり、他 3 問の「情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する」「複数の異なる視点や

意見を調べ情報のバランスを取る」「公式サイトや専門家の意見を参照する」についても 8 割以上の正答率となっている。一方で、「提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する」については 61.9%と他の問と比較して極端に正答率が低くなっており、青少年よりも正答率が低い。保護者、青少年ともに、情報から提供されたリンクを確認して元の情報を確認することの有効性が認知されておらず、啓発が求められる。



図表 6.12　ファクトチェック手法の各問正答率（保護者回答・全体）

さらにネットリテラシーについて調査を行った。こちらはインターネットを利用する上で注意するべき知識についての文章を提示し、その正誤を判定した結果を集計することでスコアとする。具体的には以下の図表 6.13 に示した 10 問を提示し、この中から「次の中から正しいと思うものを 5 つお選びください。」として回答を求めた。正解は 2、4、5、6、7 の 5 問であり、この 5 問の正答数をネットリテラシーのスコア（0～5 点）とした。

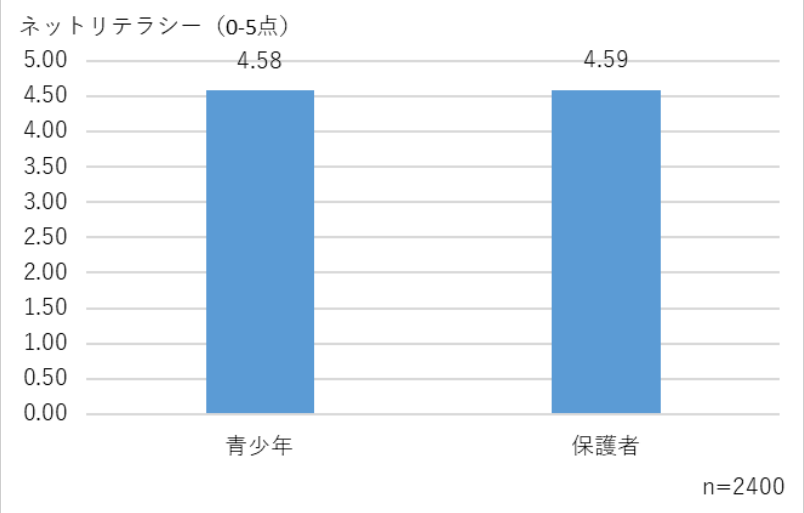
図表 6.13　ネットリテラシー調査項目

番号	設問	正誤
1	インターネットで見たニュースは全て正しい	
2	ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い	正解
3	SNS で知らない人からメッセージが来たらすぐに返信すべきである	
4	パスワードは他人に教えてはいけない	正解
5	知らないウェブサイトからのファイルをダウンロードするとウイルスが入るリスクがある	正解
6	インターネットに一度投稿した情報は完全に削除できないことがある	正解

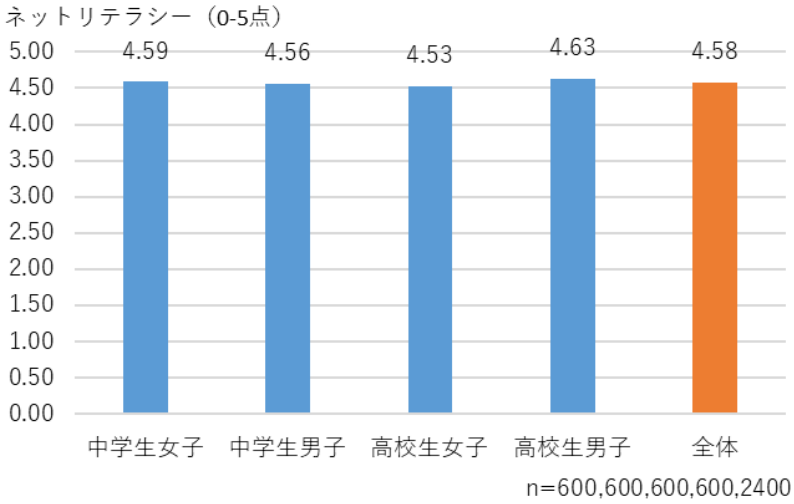
7	インターネット上で見た情報の発信元を確認することは重要である	正解
8	無料の Wi-Fi を使うときはどんなウェブサイトにアクセスしても安全である	
9	テレビ番組の映像を SNS にアップロードしても問題ない	
10	他人の個人情報をインターネットに公開しても問題ない	

このネットリテラシーの調査結果について青少年と保護者それぞれの平均を集計したものが図表 6.14 である。結果としては青少年が 4.58 点、保護者が 4.59 点とほぼ同値であるがごくわずかに保護者が高い結果となった。青少年、保護者ともに平均スコアは 4.5 点を超えており、正答率が 9 割を上回っていることが伺え、インターネットを安全に利用するための知識の浸透度は高いことが伺える。

さらに青少年の結果について性別・中高別に集計した結果が図表 6.15 である。結果を確認すると、高校生男子が 4.63 点と全体と比較しても高く、一方で最も低い高校生女子のスコア 4.53 点と比較すると 0.1 点の差が生まれている。ここまでの指標同様に、高校生男子はリテラシーが全体的に高く、高校生女子は低い傾向にあることが伺える。



図表 6.14　ネットリテラシースコア（青少年および保護者の回答全体）

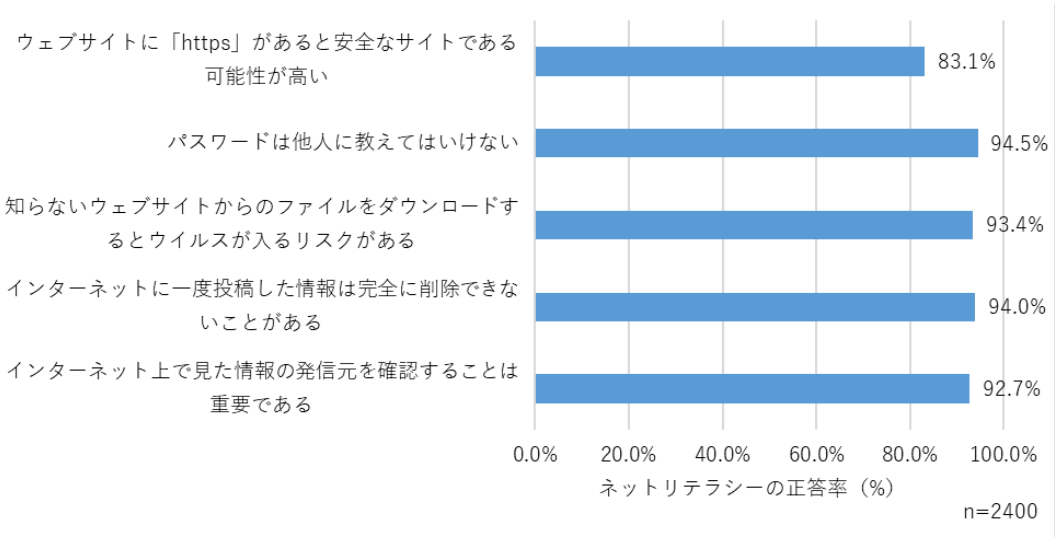


図表 6.15　ネットリテラシースコア（青少年回答・性別中学高校別）

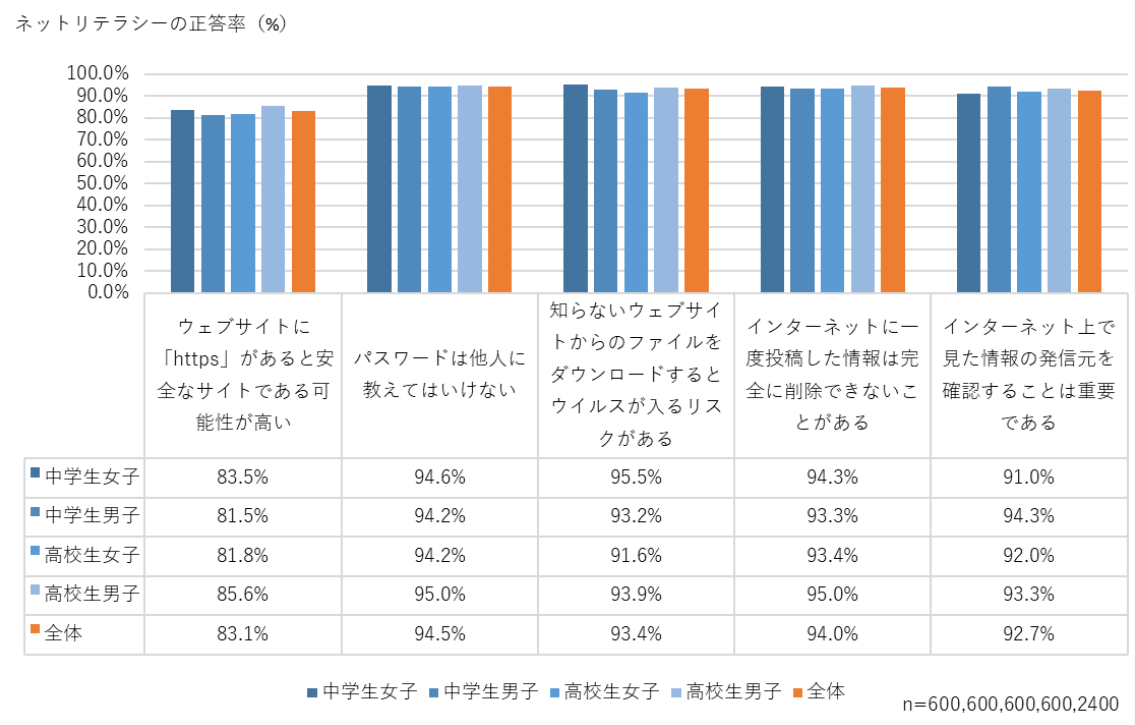
この調査においてもファクトチェック手法の理解度同様に、各問の正答率も調査を行った。青少年の結果について集計した結果が図表 6.16 と図表 6.17 である。

図表 6.16 を確認すると、4 つの項目で正答率が 9 割を超えており、「パスワードは他人に教えてはいけない」は 94.5%と最も高い。一方で「ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い」は 83.1%と他の問と比較して 10%程度正答率が低い。https は「Hypertext Transfer Protocol Secure」の略であり、Web サイトの URL 冒頭について文字として目に入るものではあるが、これが付いているサイトは通信内容が暗号化されておりサイトの安全性が比較的高いものであることに対する認知度は低いことが明らかになっている。

この調査を性別・中高別に集計した結果が図表 6.17 であるが、性別・中高別に極端な傾向の違いは見られない。



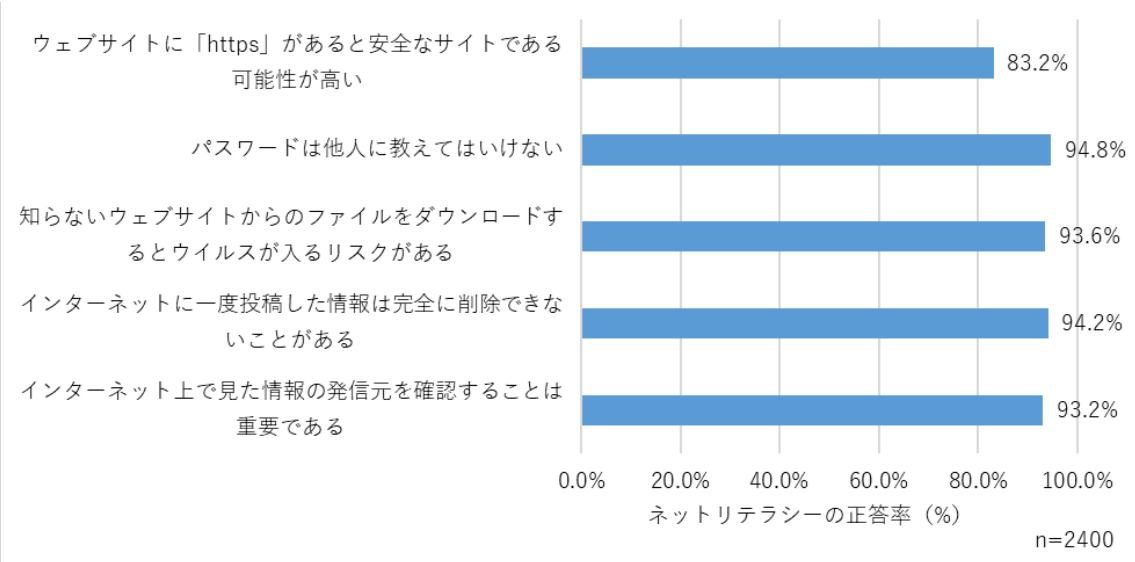
図表 6.16　ネットリテラシーの各問正答率（青少年回答・全体）



	ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い	パスワードは他人に教えてはいけない	知らないウェブサイトからのファイルをダウンロードするとウイルスが入るリスクがある	インターネットに一度投稿した情報は完全に削除できないことがある	インターネット上で見た情報の発信元を確認することは重要である
中学生女子	83.5%	94.6%	95.5%	94.3%	91.0%
中学生男子	81.5%	94.2%	93.2%	93.3%	94.3%
高校生女子	81.8%	94.2%	91.6%	93.4%	92.0%
高校生男子	85.6%	95.0%	93.9%	95.0%	93.3%
全体	83.1%	94.5%	93.4%	94.0%	92.7%

図表 6.17　ネットリテラシーの各問正答率（青少年回答・性別中学高校別）

図表 6.18 は青少年と同様にネットリテラシーの各問についての正答率を集計した結果である。こちらも青少年の結果と同様に、「パスワードを他人に教えてはいけない」が 94.8%と高く、全体的に正答率は 9 割を上回っている。ただし、「ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い」については 83.2%の正答率となっており、青少年同様に認知度が低い結果となった。



図表 6.18　ネットリテラシーの各問正答率（保護者回答・全体）

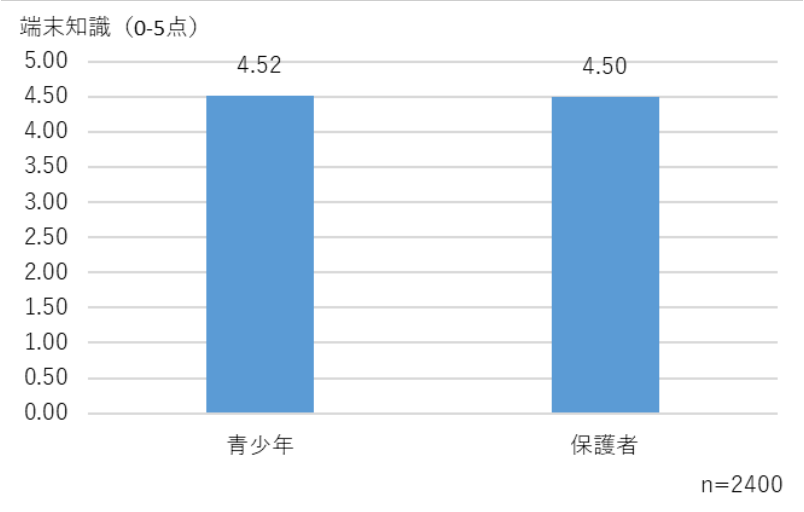
最後にスマートフォン・タブレット端末の知識について調査を行った。こちらはスマートフォン・タブレット端末を利用する上でのトラブルを回避するために必要な知識についての文章を提示し、その正誤を判定した結果を集計することでスコアとする。具体的には以下の図表 6.19 に示した 10 問を提示し、この中から「（子どもが）スマートフォンやタブレット端末（GIGA 端末以外）を使用することについて、以下の文から正しいと思うものを 5 つお選びください。」として回答を求めた。正解は 1、4、6、8、10 の 5 問であり、この 5 問の正答数を端末知識のスコア（0～5 点）とした。

図表 6.19　端末知識調査項目

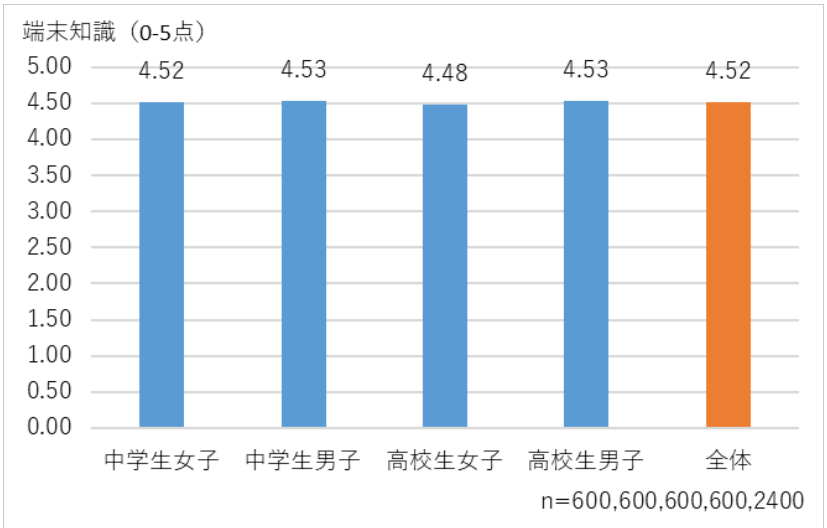
番号	設問	正誤
1	スマートフォンやタブレットの使用時間を制限することで、使用しすぎによる睡眠や集中力への悪影響を軽減できる	正解
2	SNS での友達申請は知っている相手でなくても全員受け入れて良い	
3	Wi-Fi に接続していればインターネットは常に安全である	
4	個人情報の共有はプライバシーにリスクをもたらす可能性がある	正解
5	公式ストア以外からダウンロードしたアプリであっても安全である	
6	不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある	正解
7	自分の顔が写った写真や動画を SNS に投稿してもリスクはない	
8	SNS で知り合った人に自分の住所や学校の情報を教えることにはリスクがある	正解
9	不正なリンクをクリックしても、個人情報を入力しなければ問題はない	
10	青少年のスマートフォン利用を適切に管理するためにはペアレンタルコントロールサービスが効果的である	正解

上記の調査結果について青少年・保護者それぞれの平均を集計したものが図表 6.20 である。結果を確認すると、青少年が 4.52 点、保護者が 4.50 点と僅差で青少年の方が高く、スマートフォン・タブレット端末を利用する上でトラブルを回避するための術を認知している割合は僅かに青少年の方が高いとわかる。

また、青少年の結果について性別・中高別に集計した結果が図表 6.21 である。結果を確認すると、ほとんど傾向の違いは見られないが、高校生女子のみ 4.48 点と他の区分から 0.4～0.5 点程度スコアが低くなっている。これまでのリテラシー項目でも同様の傾向が見られるが、高校生女子は同年代の高校生男子、同性別で年齢の低い中学生女子と比較してもリテラシーが低い傾向が見られ、インターネット環境を利用する上での安全性を高めるためにも、高校生女子に対する積極的な啓発が求められる。



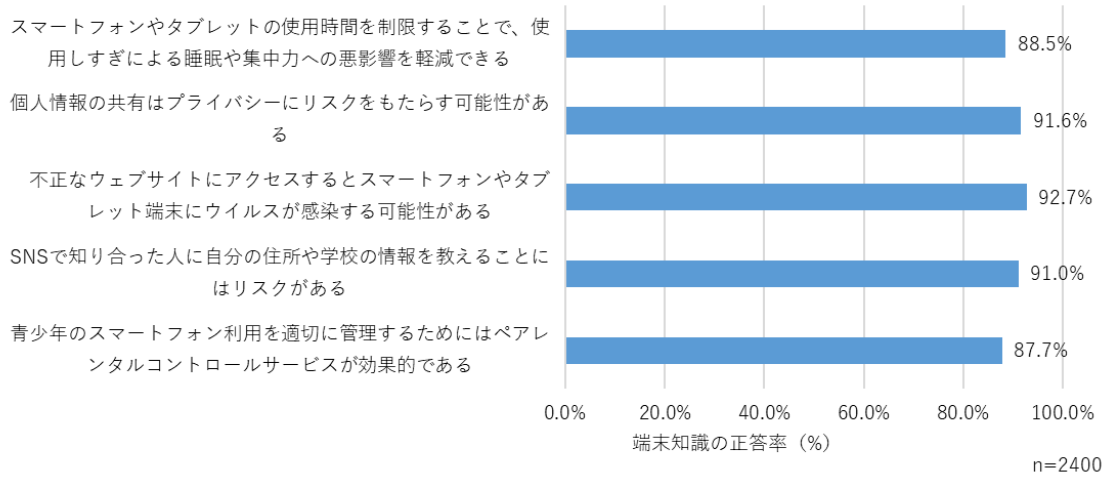
図表 6.20　端末利用知識スコア（青少年および保護者の回答全体）



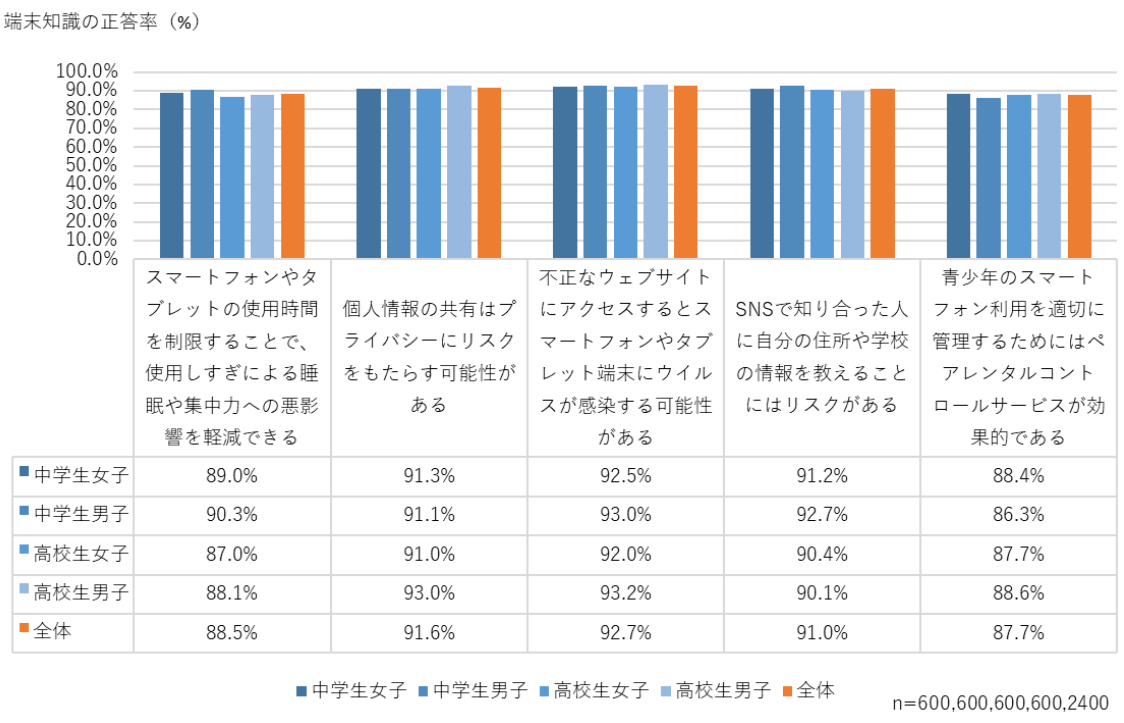
図表 6.21　端末利用知識スコア（青少年回答・性別中学高校別）

加えて、この調査における各問の正答率も調査を行った。まず青少年の結果が図表 6.22 と図表 6.23 である。全体の結果（図表 6.22）から確認すると、全体的に 9 割前後の正答率となっており、中でも「不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある」は 92.7%と高い。一方で 9 割を下回る項目は「青少年のスマートフォン利用を適切に管理するためにはペアレンタルコントロールサービスが効果的である」の 87.7%、「スマートフォンやタブレットの使用時間を制限することで、使用しすぎによる睡眠や集中力への悪影響を軽減できる」の 88.5%であり、この 2 問の共通点としてはペアレンタルコントロールに対する有効性の認知といえる。情報漏洩や個人情報に関するリスクの認知は、４． ２． 節のスマートフォン・タブレット端末を利用する上でのリスク認知でも明らかになっている通りだが、その対策についても比較的大きく青少年に認知されていることがわかる。一方で、ペアレンタルコントロールがトラブルを回避するために有効な手段であることの認知度は低いことが懸念される。

さらにこの青少年の結果について性別・中高別に集計した結果が図表 6.23 であるが、区分別に大きな傾向の違いは見られない。



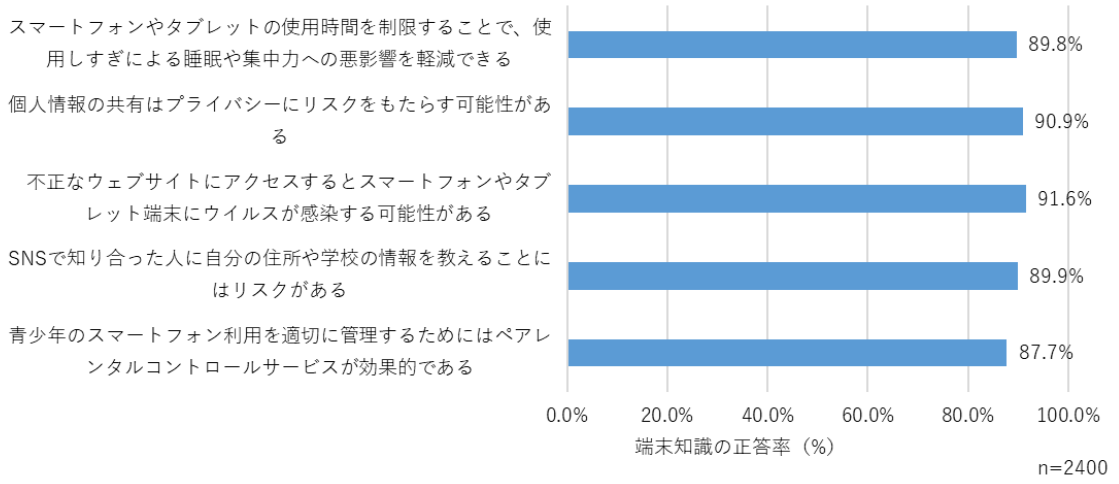
図表 6.22　端末利用知識の各問正答率（青少年回答・全体）



	スマートフォンやタブレットの使用時間を制限することで、使用しすぎによる睡眠や集中力への悪影響を軽減できる	個人情報の共有はプライバシーにリスクをもたらす可能性がある	不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある	SNSで知り合った人に自分の住所や学校の情報を教えることにはリスクがある	青少年のスマートフォン利用を適切に管理するためにはペアレンタルコントロールサービスが効果的である
中学生女子	89.0%	91.3%	92.5%	91.2%	88.4%
中学生男子	90.3%	91.1%	93.0%	92.7%	86.3%
高校生女子	87.0%	91.0%	92.0%	90.4%	87.7%
高校生男子	88.1%	93.0%	93.2%	90.1%	88.6%
全体	88.5%	91.6%	92.7%	91.0%	87.7%

図表 6.23　端末知識の各問正答率（青少年回答・性別中学高校別）

最後に保護者に対しても同様に各問の正答率を集計した結果が図表 6.24 である。こちらの傾向も青少年と同様に、「不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある」が 91.6%と最も高い一方、ペアレンタルコントロールに関連する内容に対する正答率が、青少年よりはわずかに高いものの、比較的低くなっている。

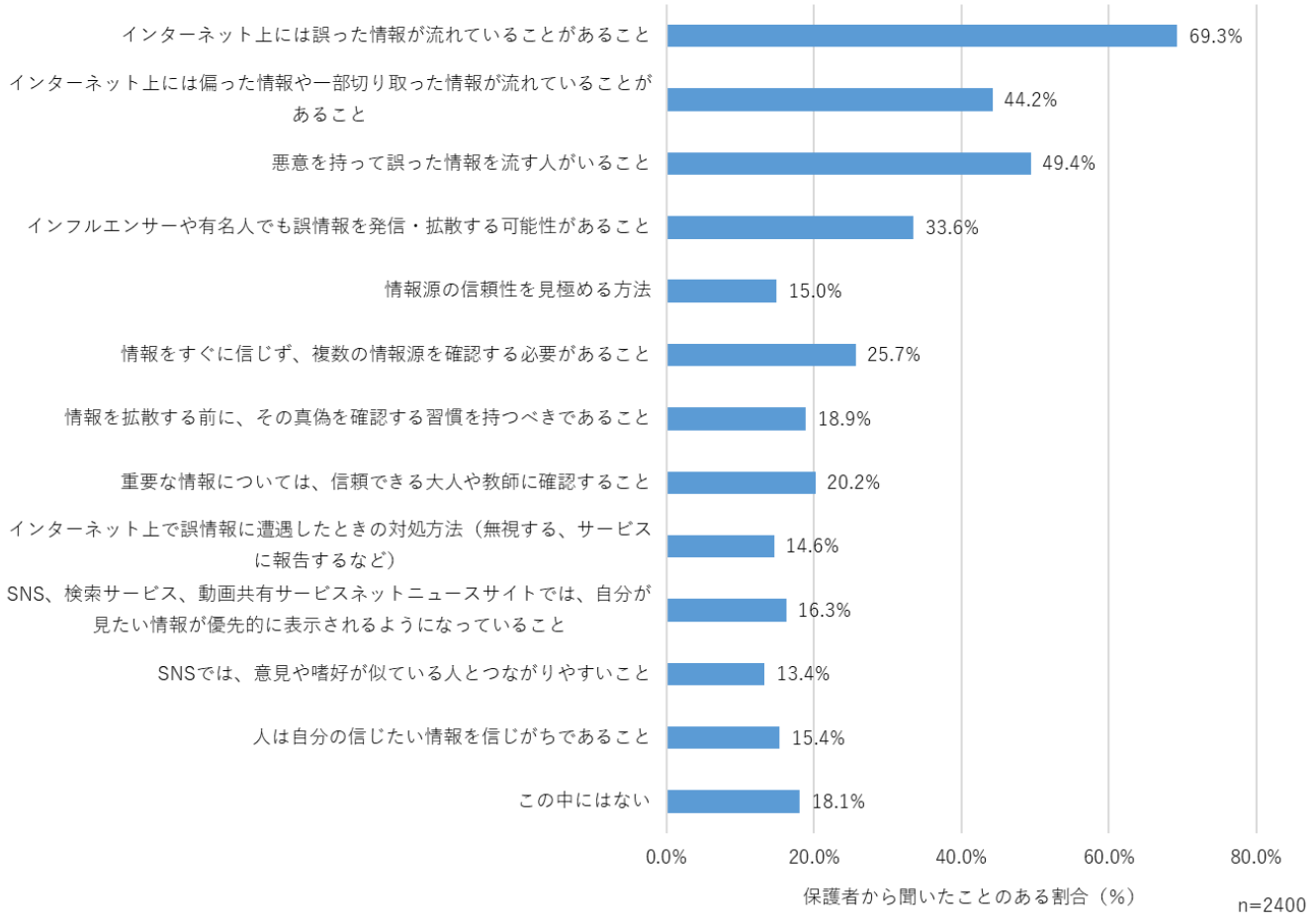


図表 6.24　端末利用知識の各問正答率（保護者回答・全体）

６．２．情報空間の特徴に関する保護者からの教え

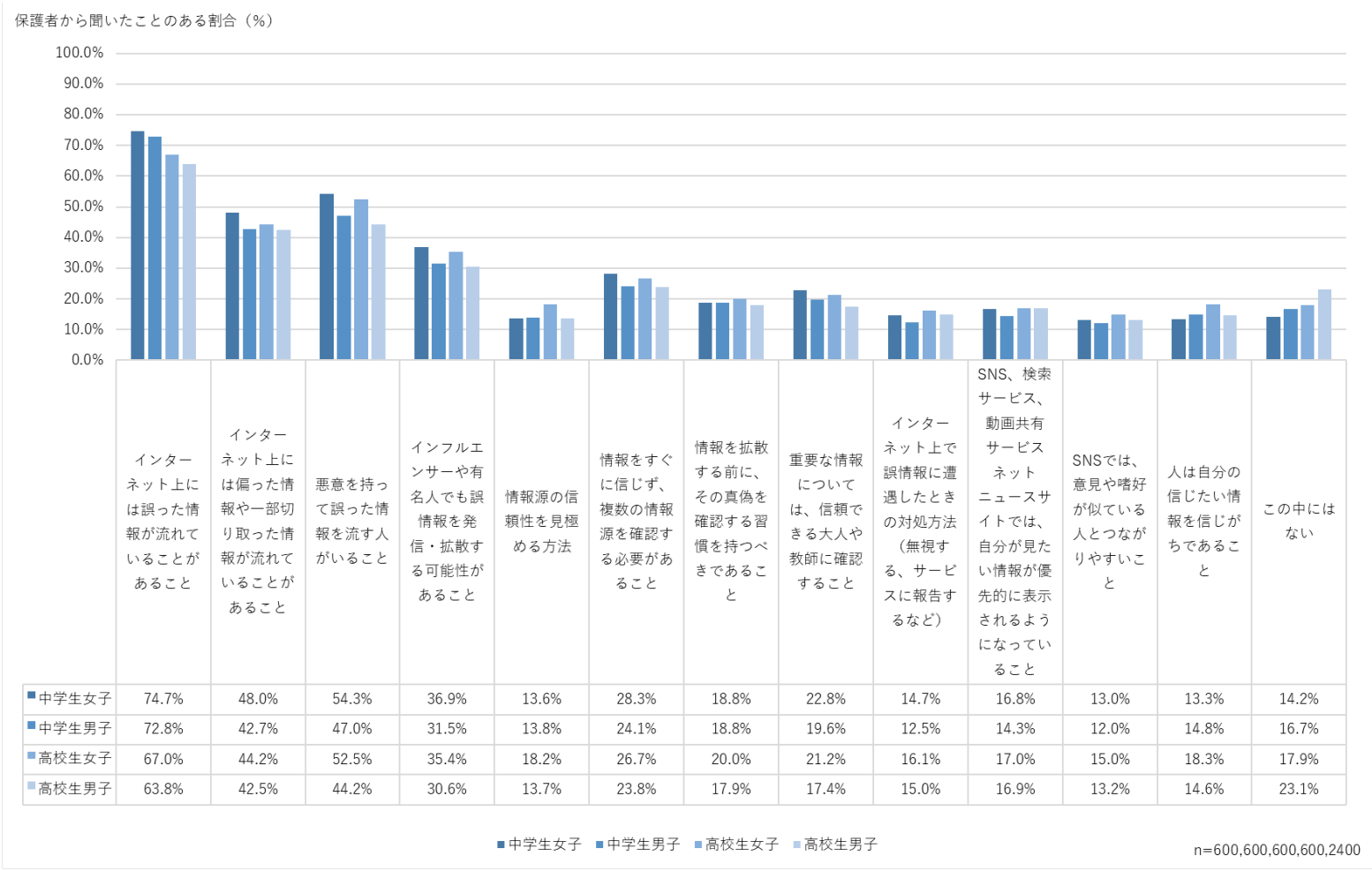
情報空間の特徴について保護者からの聞いたことがある内容を、青少年に対して調査した結果が図表 6.25 と図表 6.26 である。

まず全体の結果（図表 6.25）から確認すると、最も啓発を受けたことがある内容は「インターネット上には誤った情報が流れていることがあること」（69.3%）、次いで「悪意を持って誤った情報を流す人がいること」（49.4%）、3 番目に「インターネット上には偏った情報や一部切り取った情報が流れていることがあること」（44.2%）の順に多くなっていた。この結果からは、インターネット上には偽・誤情報が存在しており、それらに注意することの必要性自体は保護者から啓発を受けていることがわかる。一方で、具体的な手法「情報源の信頼性を見極める方法」（15.0%）やフィルターバブル「SNS、検索サービス、動画共有サービスネットニュースサイトでは、自分が見たい情報が優先的に表示されるようになっていること」（16.3%）、エコーチェンバー問題「SNS では、意見や嗜好が似ている人とつながりやすいこと」（13.4%）についての説明は 10%台と低くなっており、啓発が行き届いているとは言い難い。



図表 6.25　保護者から聞いたことがあること（青少年回答・全体）

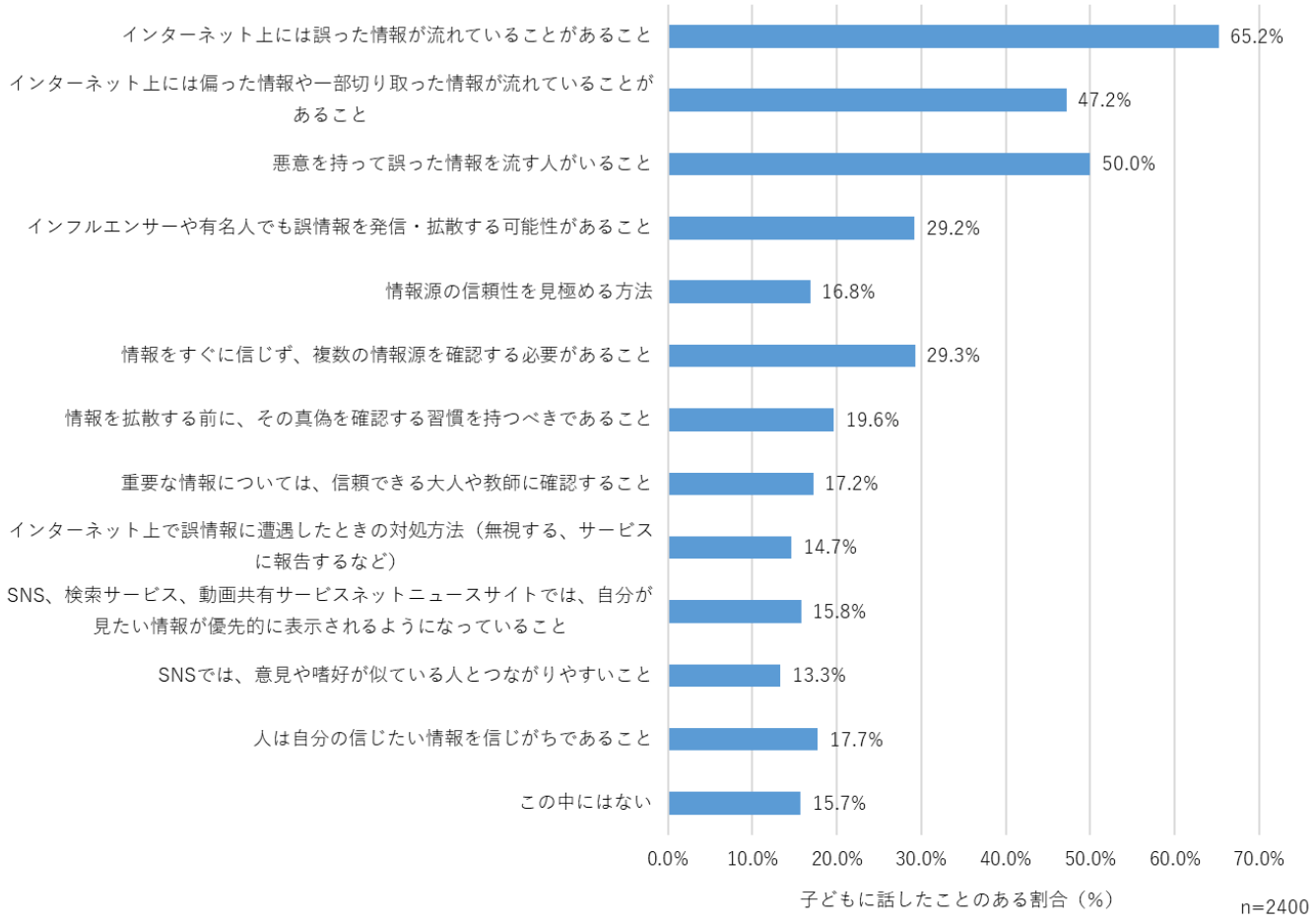
同様の内容について、青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 6.26 である。結果を確認すると、保護者から聞いたことがあると回答した割合が大きい選択肢については、左肩上がりの傾向が強く、割合が小さい選択肢についてはあまり大きな傾向の違いは見られない。また、「この中にはない」と回答した割合は高校生男子が 23.1%と最も高く、中学生女子が 14.7%と最も低い。ここからはまず、中学生女子は偽・誤情報の存在についての啓発を保護者から比較的受けている傾向にあること、一方で具体的な事例や防ぐ方法についてはどの区分でもあまり変わらずに保護者からは聞いていないということがわかる。また、高校生男子は特に保護者からの啓発を受けた経験は少ないことも伺える。



	インターネット上には誤った情報が流れていることがあること	インターネット上には偏った情報や一部切り取った情報が流れていることがあること	悪意を持って誤った情報を流す人がいること	インフルエンサーや有名人でも誤情報を発信・拡散する可能性があること	情報源の信頼性を見極める方法	情報をすぐに信じず、複数の情報源を確認する必要があること	情報を拡散する前に、その真偽を確認する習慣を持つべきであること	重要な情報については、信頼できる大人や教師に確認すること	インターネット上で誤情報に遭遇したときの対処方法（無視する、サービスに報告するなど）	SNS、検索サービス、動画共有サービス ネットニュースサイトでは、自分が見たい情報が優先的に表示されるようになっていること	SNSでは、意見や嗜好が似ている人とつながりやすいこと	人は自分の信じたい情報を信じがちであること	この中にはない
中学生女子	74.7%	48.0%	54.3%	36.9%	13.6%	28.3%	18.8%	22.8%	14.7%	16.8%	13.0%	13.3%	14.2%
中学生男子	72.8%	42.7%	47.0%	31.5%	13.8%	24.1%	18.8%	19.6%	12.5%	14.3%	12.0%	14.8%	16.7%
高校生女子	67.0%	44.2%	52.5%	35.4%	18.2%	26.7%	20.0%	21.2%	16.1%	17.0%	15.0%	18.3%	17.9%
高校生男子	63.8%	42.5%	44.2%	30.6%	13.7%	23.8%	17.9%	17.4%	15.0%	16.9%	13.2%	14.6%	23.1%

図表 6.26　保護者から聞いたことがあること（青少年回答・性別中学高校別）

さらに、同様の内容について保護者の認識を調査した結果が図表 6.27 である。最も話したことがある内容は「インターネット上には誤った情報が流れていることがあること」（65.2%）、次いで「悪意を持って誤った情報を流す人がいること」（50.0%）、3 番目に「インターネット上には偏った情報や一部切り取った情報が流れていることがあること」（47.2%）の順に多くなっていた。多少の割合にばらつきはあるものの、基本的には偽・誤情報の存在に関して啓発をしているという認識については、青少年の実感とも近しい分布になっていると言える。つまり、保護者の伝えたことは青少年は聞いたことがあると回答している傾向にあるとも考えられ、保護者からのさらなる啓発も求められる。

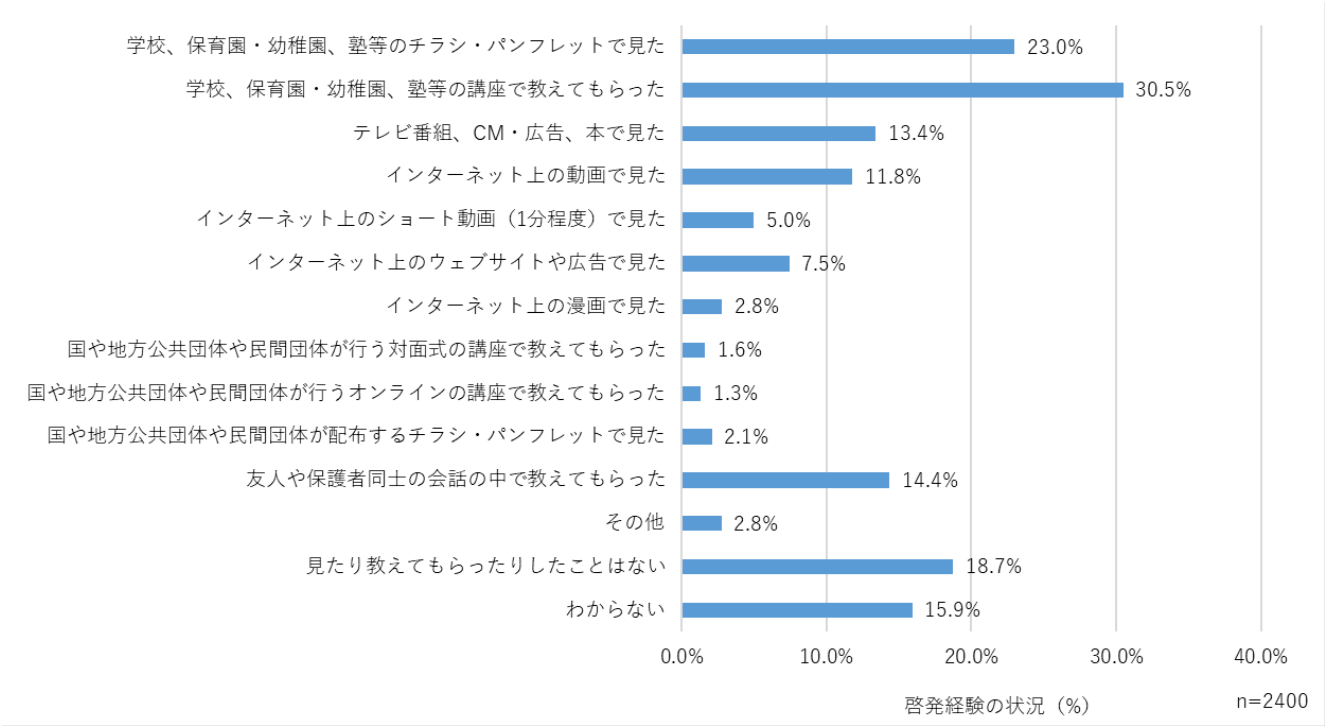


図表 6.27　保護者が教えた状況（保護者回答・全体）

6．3．情報空間の特徴に関する啓発経験

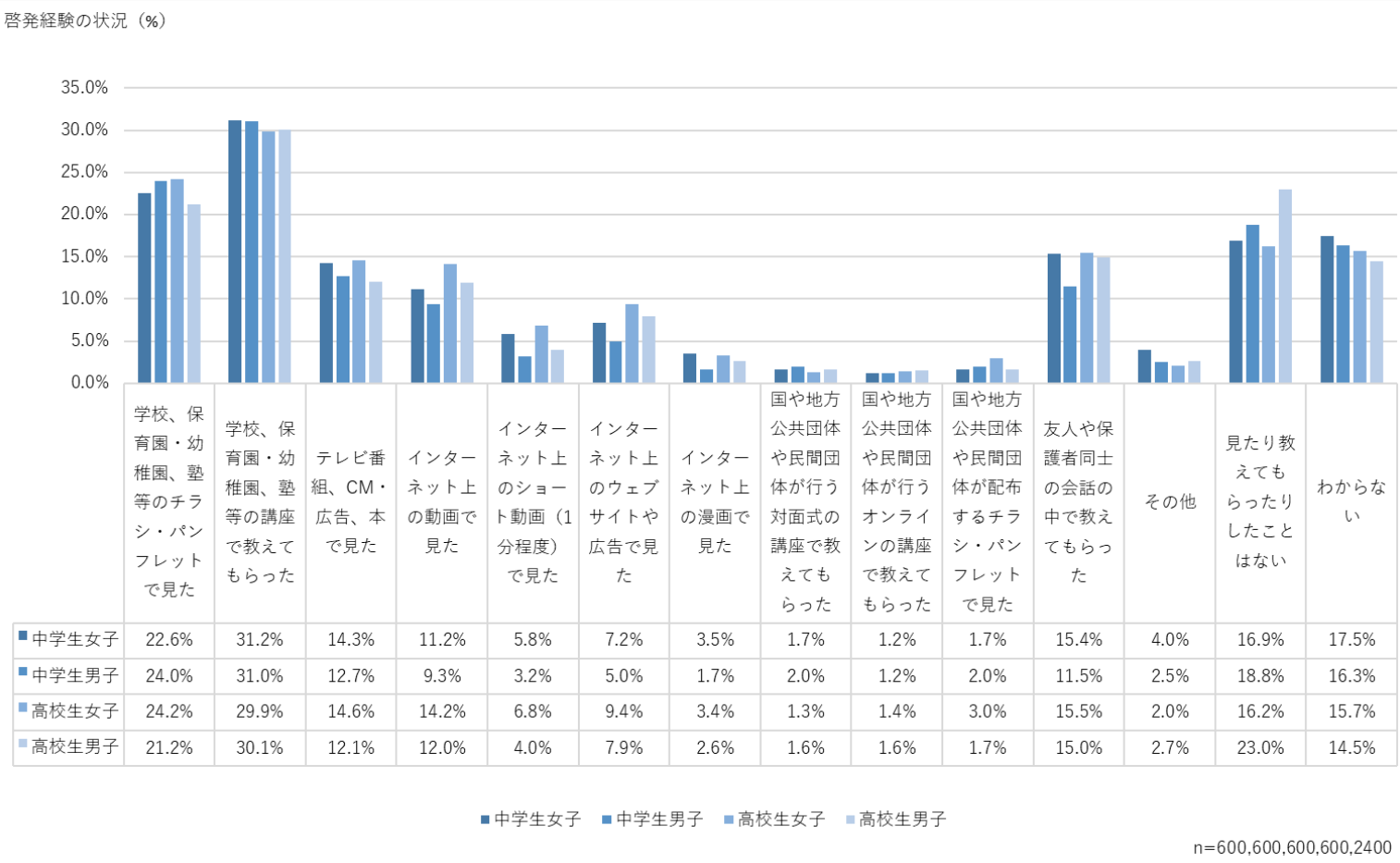
続けて、保護者に限らず、啓発を受けた際の経路・状況について青少年を対象に調査した結果が図表 6.28 と図表 6.29 である。

まず全体の結果（図表 6.28）から確認すると、「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった」が 30.5%と最も高く、次いで「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た」が 23.0%、3 番目に「見たり教えたりしてもらったことはない」の 18.7%の順で選ばれていた。教育機関からの啓発を受けている割合が大きいことが確認でき、講座を受講したという青少年は 3 割以上に上る。また、「友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった」と回答した人も 14.4%と啓発経験ありの中では 3 番目に多く、先の保護者からの啓発状況でも示唆されているとおり、保護者からの啓発も重要であるといえる。一方で、「見たり教えたりしたりしてもらったことはない」と回答した人も 18.7%と 2 割近くいることも明らかとなっており、「わからない」と回答した人 15.9%も加えると、34.6%と 3 人に 1 人を超えることも明らかになっている。



図表 6.28　啓発経験の経路（青少年回答・全体）

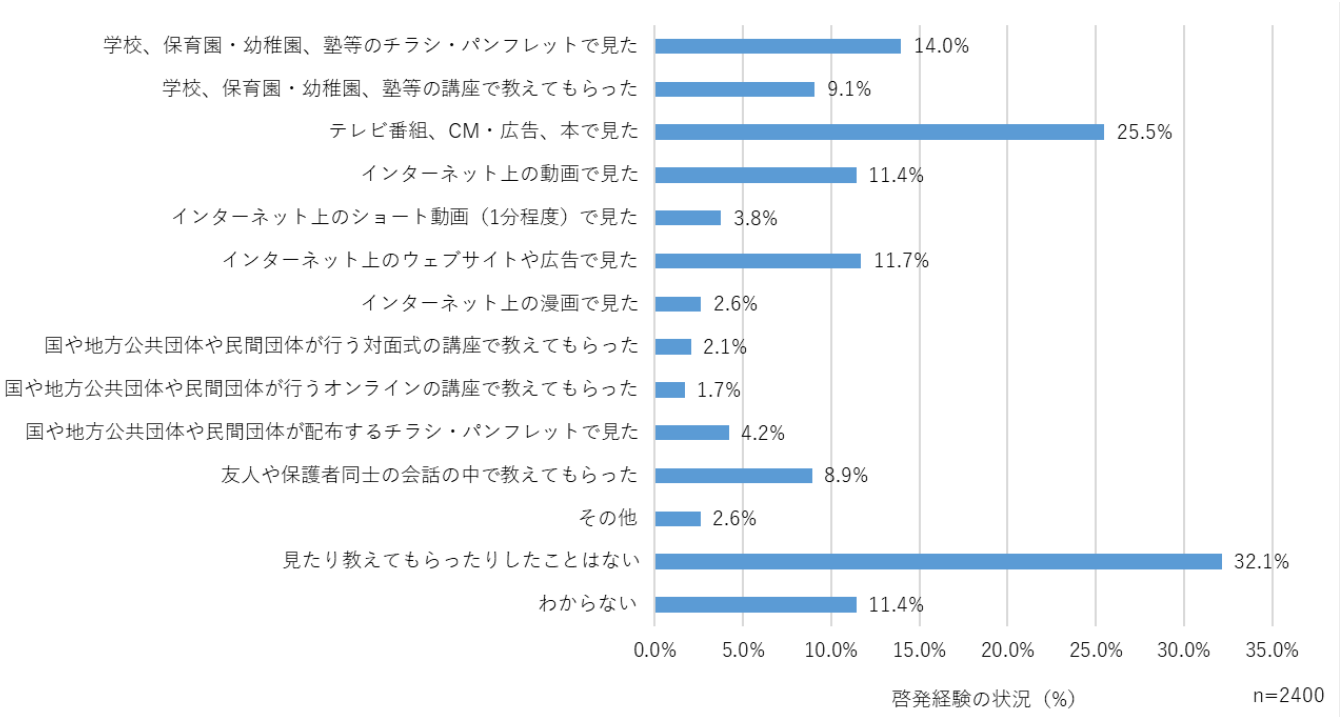
さらに、同様の問いについて青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 6.29 である。共通している大きな傾向はあまり見られないが、強いてあげれば高校生女子はインターネット上の動画やウェブサイト・広告で見たと回答した割合が他の性別・中高と比較して大きい。リテラシーの調査では全体的に低い傾向にあった高校生女子に対する啓発のルートとしては有効性が高い可能性がある。また、「見たり教えてもらったりしたことはない」と回答した人は高校生男子が圧倒的に多く、高校生男子への啓発の不十分さが明らかになっている。ただし、「わからない」と回答した人は高校生男子が低くなっており、この合計値では差が縮まることについては留意する必要がある。



	学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た	学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった	テレビ番組、CM・広告、本で見た	インターネット上の動画で見た	インターネット上のショート動画（1分程度）で見た	インターネット上のウェブサイトや広告で見た	インターネット上の漫画で見た	国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった	国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た	友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった	その他	見たり教えてもらったりしたことはない	わからない
中学生女子	22.6%	31.2%	14.3%	11.2%	5.8%	7.2%	3.5%	1.7%	1.2%	1.7%	15.4%	4.0%	16.9%	17.5%
中学生男子	24.0%	31.0%	12.7%	9.3%	3.2%	5.0%	1.7%	2.0%	1.2%	2.0%	11.5%	2.5%	18.8%	16.3%
高校生女子	24.2%	29.9%	14.6%	14.2%	6.8%	9.4%	3.4%	1.3%	1.4%	3.0%	15.5%	2.0%	16.2%	15.7%
高校生男子	21.2%	30.1%	12.1%	12.0%	4.0%	7.9%	2.6%	1.6%	1.6%	1.7%	15.0%	2.7%	23.0%	14.5%

図表 6.29　啓発経験の経路（青少年回答・性別中学高校別）

さらに、同様の内容について保護者自身の啓発経験の状況を調査した結果が図表 6.30 である。結果を確認すると、「見たり教えてもらったりしたことはない」が 32.1%となっており最多で、「わからない」と回答した 11.4%を合わせると 43.5%と半数近い人が啓発を受けていない、あるいは受けていてもわからないといった状況にあることがわかる。啓発を受けたことがある人の中では、「テレビ番組、CM・広告、本で見た」と回答した人が 25.5%、次いで「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た」が 14.0%、3番目が「インターネット上のウェブサイトや広告で見た」の 11.7%となっている。保護者の啓発ルートは既存メディアから教育機関、インターネットとさまざまなルートがあることがわかるが、最も多いのは既存メディアであり、保護者に対する啓発における有効性が伺える。



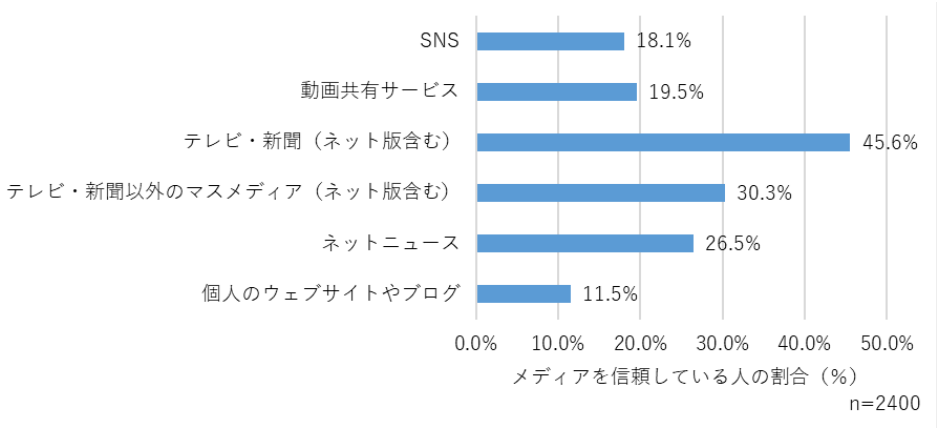
図表 6.30　啓発経験の経路（保護者回答・全体）

6．4．メディア信頼度

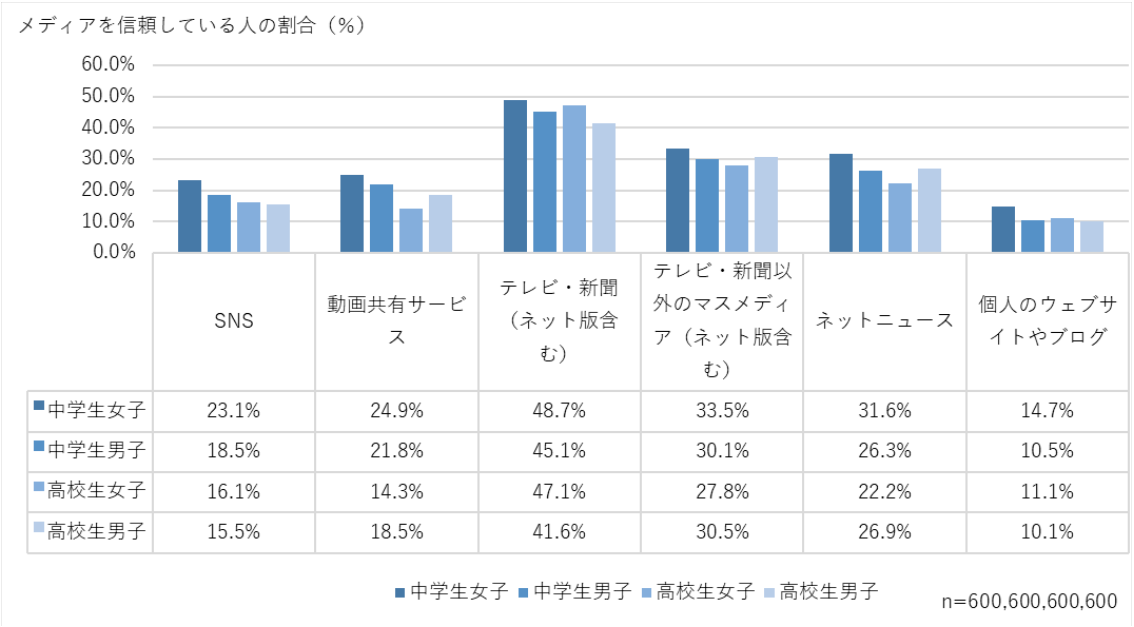
本説では、メディアや情報発信者に対して青少年と保護者がどの程度信頼しているかを調査した結果を明らかにする。設問は共通して 7 件法「とても信頼している」～「全く信頼していない」で回答されている。集計においては、「やや信頼している」「信頼している」「とても信頼している」と回答した人を、各メディアを信頼している人として扱い、集計を行った。

まず、青少年によるメディアに対する信頼度について調査した結果が図表 6.31 と図表 6.32 である。全体の結果（図表 6.31）を確認すると、青少年に最も信頼されているメディアは「テレビ・新聞（ネット版含む）」の 45.6%であり、約半数の青少年が信頼している。次に信頼されているのは「テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）」の 30.3%、3 番目が「ネットニュース」（26.5%）となっており、ソーシャルメディアの信頼率は 10%台と低い。

次に、これを性別・中高別に集計した結果が図表 6.32 である。結果を確認すると、全体的に中学生女子の信頼率が高い傾向にあり、高校生、特に女子の信頼率が低い傾向にあることがわかる。ただし、テレビ・新聞（ネット版含む）については高校生女子が 2 番目に高い信頼率となっており、メディアによって傾向が違うことも明らかになっている。



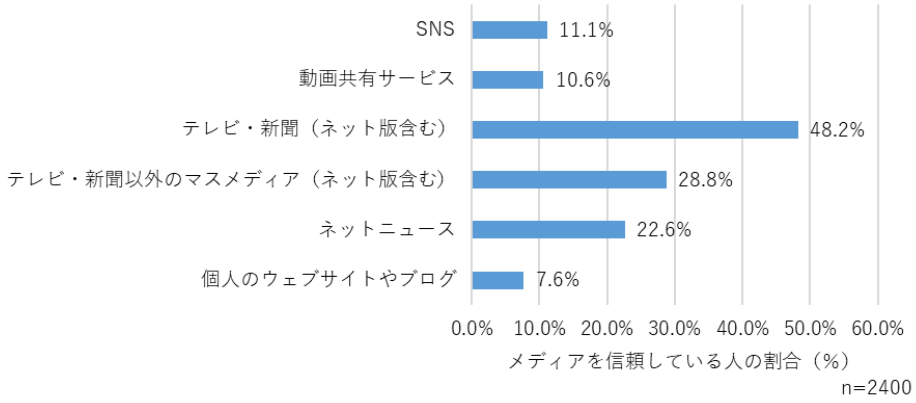
図表 6.31　メディアに対する信頼度（青少年回答・全体）



	SNS	動画共有サービス	テレビ・新聞（ネット版含む）	テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）	ネットニュース	個人のウェブサイトやブログ
中学生女子	23.1%	24.9%	48.7%	33.5%	31.6%	14.7%
中学生男子	18.5%	21.8%	45.1%	30.1%	26.3%	10.5%
高校生女子	16.1%	14.3%	47.1%	27.8%	22.2%	11.1%
高校生男子	15.5%	18.5%	41.6%	30.5%	26.9%	10.1%

図表 6.32　メディアに対する信頼度（青少年回答・性別中学高校別）

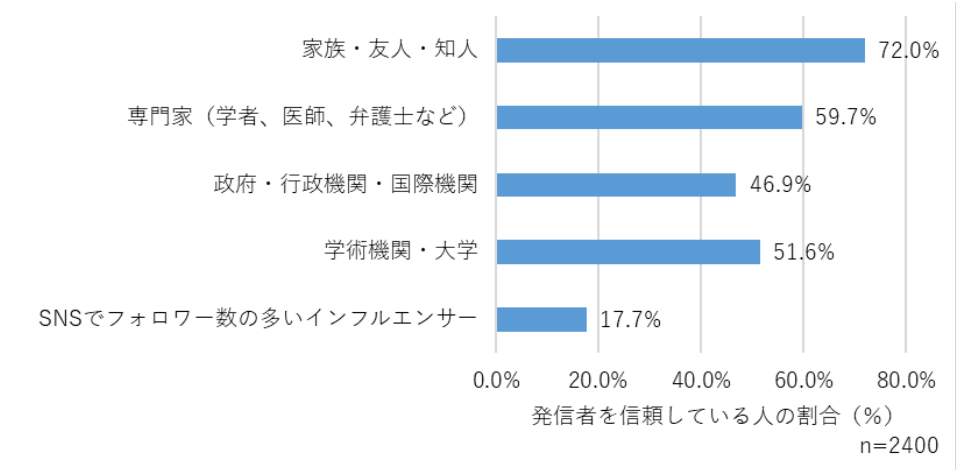
さらに、同様の内容について保護者の認識を調査した結果が図表 6.33 である。「テレビ・新聞（ネット版含む）」の 48.2%であり、約半数の青少年が信頼している。次に信頼されているのは「テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）」の 28.8%、3 番目が「ネットニュース」（22.6%）となっており、ソーシャルメディアの信頼率は 10%台と低い。青少年と比較すると、テレビ・新聞に対する信頼度は青少年より高いものの、その他のマスメディアやネットニュースに対する信頼度は低くなっていることが明らかとなっており、テレビ・新聞への信頼度の高さが伺える。また、ソーシャルメディアの信頼度も 8%程度保護者が低くなっており、青少年と保護者の間でのメディアに対する信頼度の傾向が伺える結果となった。



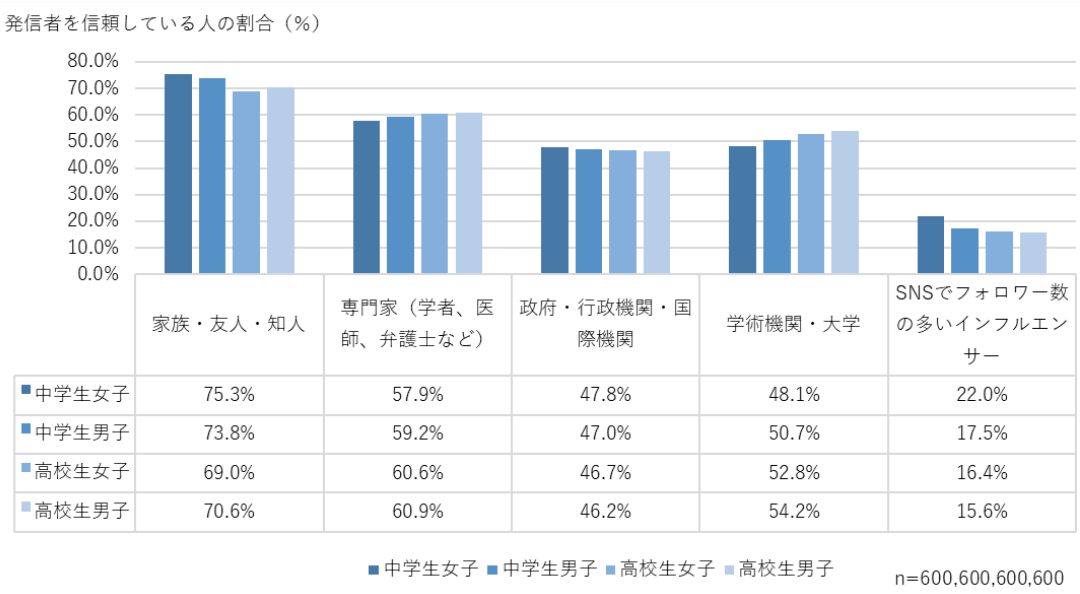
図表 6.33　メディアに対する信頼度（保護者回答・全体）

続いて、メディアだけではなく情報発信者に対する信頼度についても調査した結果が図表 6.34 と図表 6.35 である。青少年の全体結果である図表 6.34 を確認すると、最も信頼されている情報発信者は「家族・友人・知人」の 72.0%と 7 割を超えている。次いで「専門家（学者、医師、弁護士など）の 59.7%、3 番目が「学術機関・大学」の 51.6%となっている。身近な人を強く信頼しやすい傾向があると同時に、専門家や機関に対する信頼度も半数を超える青少年が持っていることが明らかになった。

次に、この結果を青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 6.35 である。結果を確認すると、「家族・友人・知人」と「SNS でフォロワー数の多いインフルエンサー」については概ね右肩下がり、「専門家（学者、医師、弁護士など）」と「学術機関・大学」については右肩上がりの傾向になっている。つまり、中学生＞高校生、女子＞男子の傾向で身近な人やいつも見ている人を情報源として信頼する傾向にあり、逆に高校生＞中学生、男子＞女子の傾向で専門家や学術機関の発表を信頼する傾向にあることが明らかになった。



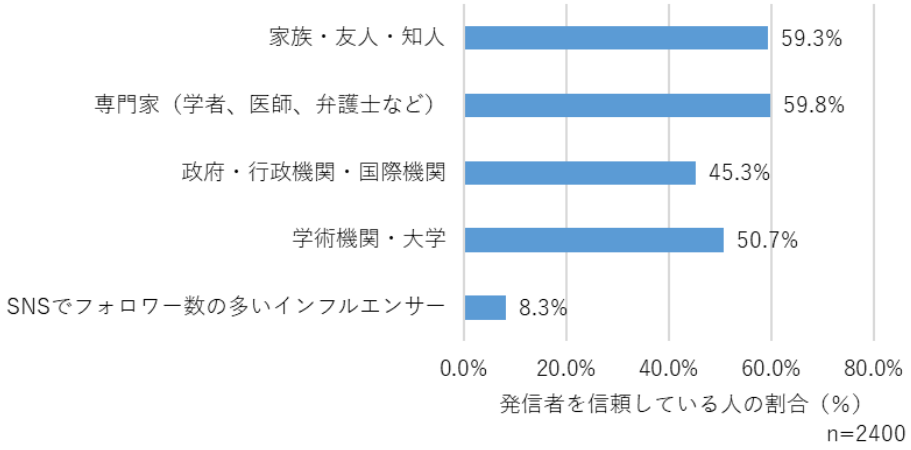
図表 6.34　情報発信者に対する信頼度（青少年回答・全体）



	家族・友人・知人	専門家（学者、医師、弁護士など）	政府・行政機関・国際機関	学術機関・大学	SNSでフォロワー数の多いインフルエンサー
中学生女子	75.3%	57.9%	47.8%	48.1%	22.0%
中学生男子	73.8%	59.2%	47.0%	50.7%	17.5%
高校生女子	69.0%	60.6%	46.7%	52.8%	16.4%
高校生男子	70.6%	60.9%	46.2%	54.2%	15.6%

図表 6.35　情報発信者に対する信頼度（青少年回答・性別中学高校別）

さらに、同様の内容について保護者の認識を調査した結果が図表 6.36 である。最も信頼されている情報発信源は「専門家（学者、医師、弁護士など）」の 59.8%、僅差で次いで「家族・友人・知人」の 59.3%、3 番目に「学術機関・大学」の 50.7%となっている。「SNS でフォロワー数の多いインフルエンサー」については 8.3%と 1 割にも満たない。青少年と比較すると、「家族・友人・知人」と「SNS でフォロワー数の多いインフルエンサー」に大きな傾向の違いが見られる。まず身近な人に対する信頼度は保護者と青少年で 12.7%もの違いがあり、青少年の方が信頼度が高い。また、インフルエンサーについても青少年は保護者の倍以上信頼している人がいることも明らかとなった。



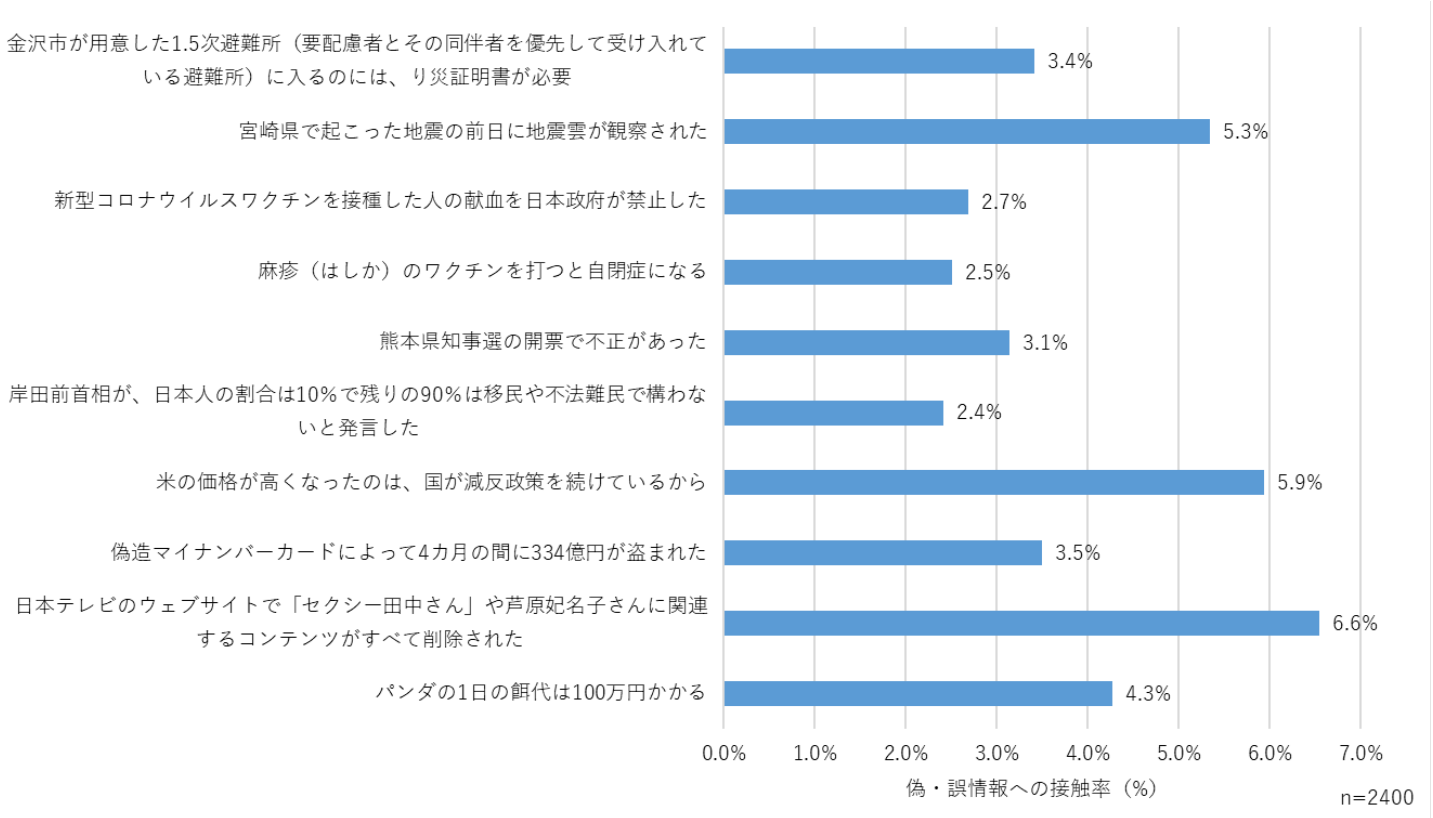
図表 6.36　情報発信者に対する信頼度（保護者回答・全体）

7．偽・誤情報との関わり

7．1．偽・誤情報との接触

青少年の偽・誤情報への接触状況について調査した結果として、各情報への接触率を調査した結果が図表 7.1、いずれか 1 つ以上の情報に接触した割合について調査した結果が図表 7.2 である。なお、偽・誤情報は 10 件用意しており、これらは日本で実際に広く拡散された情報で、日本ファクトチェックセンターなどのファクトチェック機関で誤った情報であることが確認されているものである。分野としては、「災害」「医療・健康」「政治」「経済・社会」「スポーツ・芸能・文化」の 5 つとし、選定の際は青少年でも回答できそうな内容のものとした。

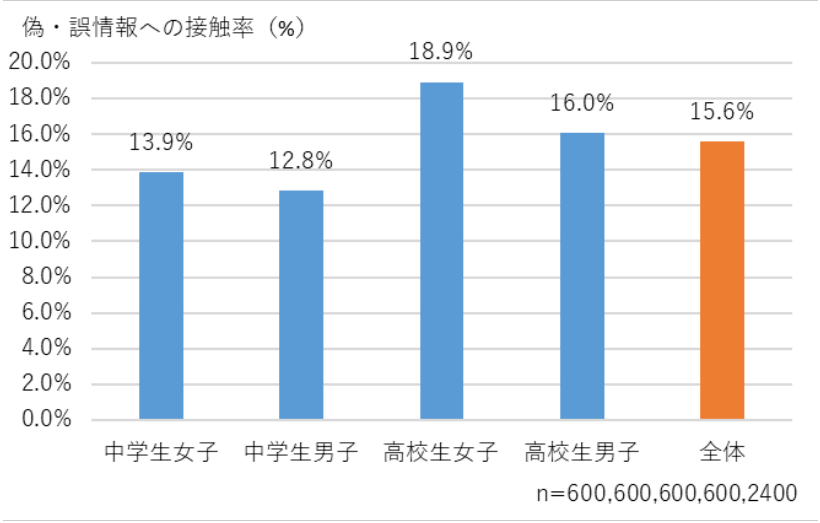
まず各情報への青少年の接触率（図表 7.1）の結果を確認すると、最も接触していた情報は「日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された」の 6.6%、次いで「米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから」の 5.9%、3 番目に「宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された」の 5.3%であった。



図表 7.1　各偽・誤情報への接触率（青少年回答・全体）

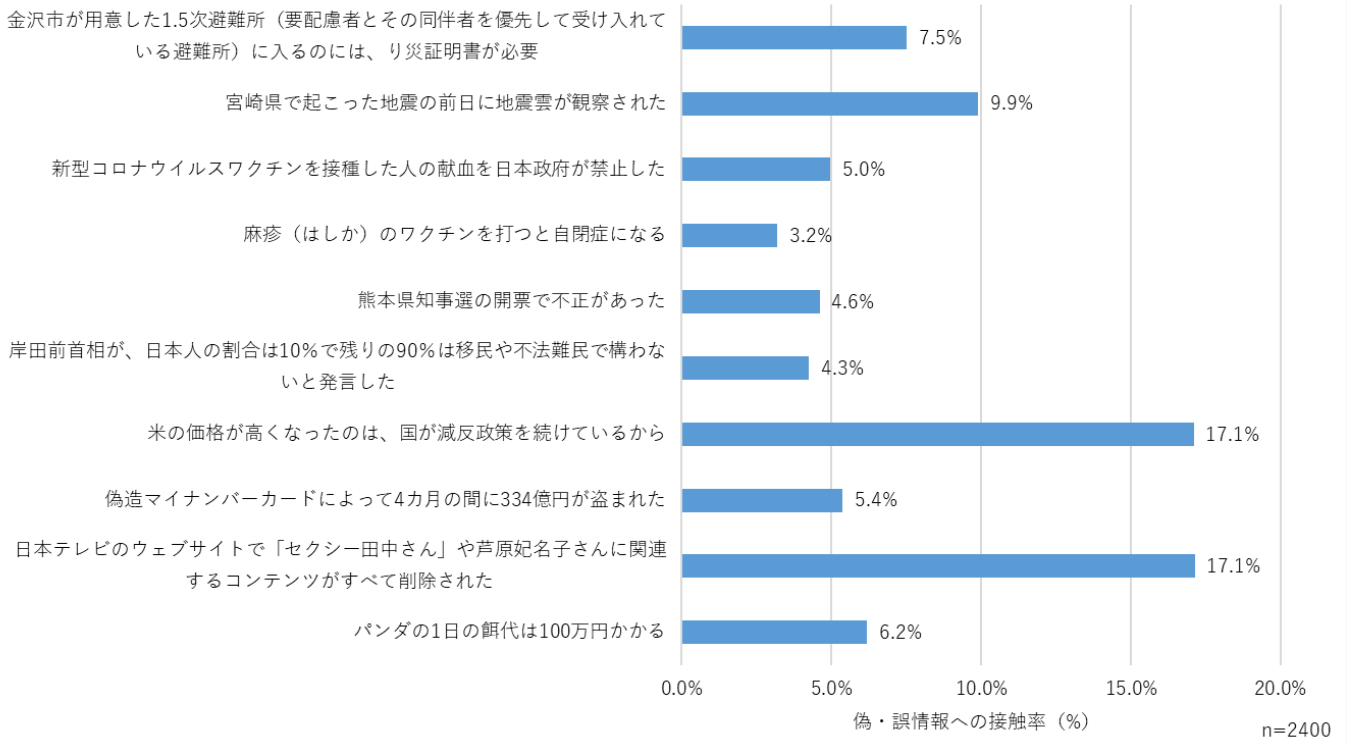
1 つ以上接触していた人の割合について青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 7.2 である。結果を確認すると、最も偽・誤情報に接触していたのは高校生女子の 18.9%、次いで高校生男子の

16.0%、3 番目に中学生女子の 13.9%、最も接触していなかったのは中学生男子の 12.8%であった。全体として、女子＞男子、高校生＞中学生の順に接触率が高い傾向にある。



図表 7.2　いずれか 1 つ以上の偽・誤情報への接触率（青少年回答・性別中学高校別）

さらに、各偽・誤情報への接触率について保護者を対象に調査した結果が図表 7.3 である。結果を確認すると、最も接触していた情報は「日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された」と「米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから」が共に 17.1%、3 番目に「宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された」の 9/9%であった。青少年の同結果と比較して各情報で 2～3 倍程度の接触率となっており、保護者の方が偽・誤情報に接触しているとわかる。



図表 7.3　各偽・誤情報への接触率（保護者回答・全体）

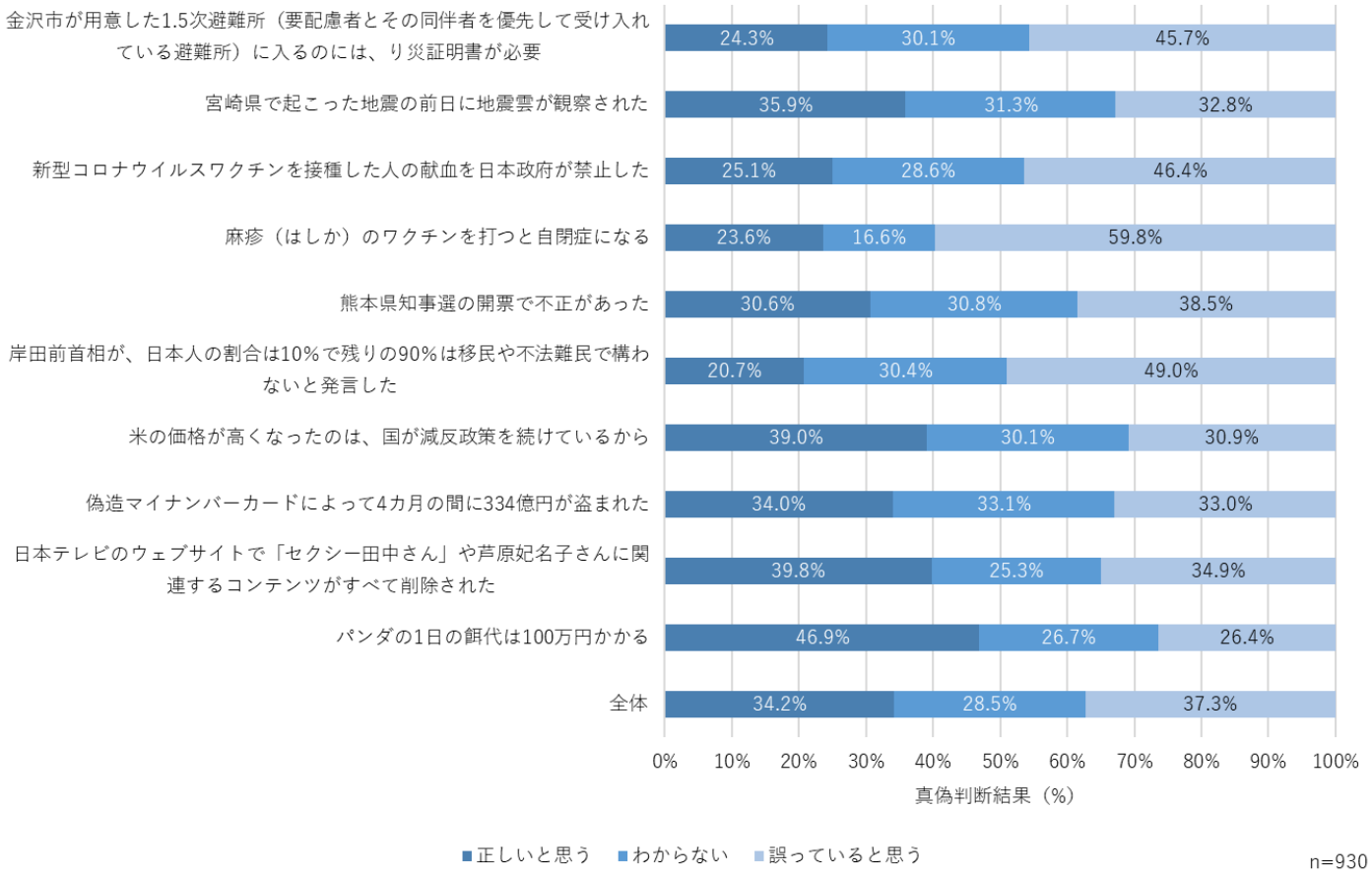
7．2．偽・誤情報の真偽判断

本節では、偽・誤情報に対する真偽判断の状況について明らかにする。具体的には、各情報に対して「正しいと思う」～「誤っていると思う」について 7 件法で調査を行った。なお、集計においては「やや正しいと思う」以上に正しいと考えている人を「正しいと思う」、「やや誤っていると思う」以上に誤っていると考えている人を「誤っていると思う」、「どちらとも言えない」と回答した人を「わからない」として集計する。

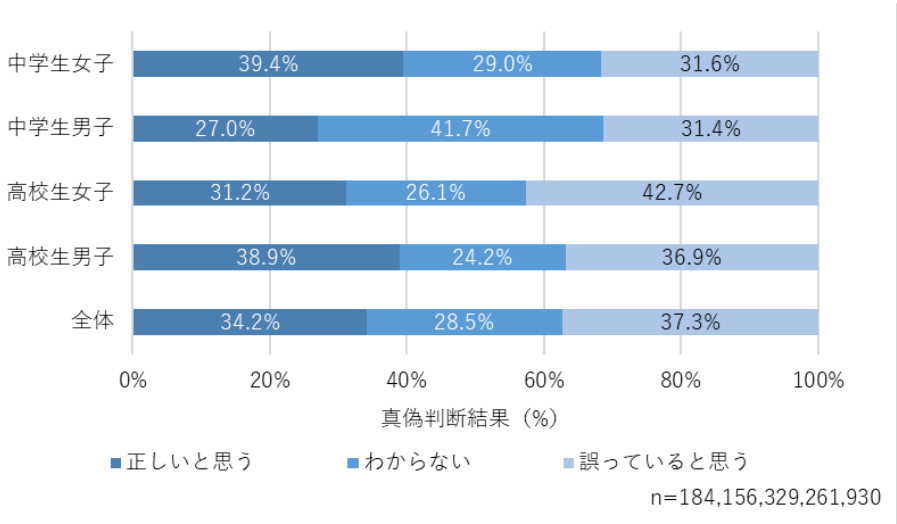
まず青少年が各情報に対する真偽判断を行った結果（図表 7.4）を確認する。ただし、分母は各情報の接触者である。まず全体の結果としては、「正しいと思う」が 34.2%、「わからない」が 28.5%、「誤っていると思う」が 37.3%となっており、大きな差とは言い難いものの、偽・誤情報を「誤っていると思う」と回答した人が最も多くなっている。

情報別に見ていくと、最も「誤っていると思う」が多い情報は「麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる」の 59.8%と 6 割近く、次いで「岸田前首相が、日本人の割合は 10%で残りの 90%は移民や不法難民で構わないと発言した」の 49.0%と約半数で、「わからない」も合わせると最も信じている人が少ない。3 番目は「新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した」の 46.4%となっていた。全体として、健康に関連する偽・誤情報については誤っていると感じられている傾向が見られる。一方で、最も信じている人が多かった偽・誤情報は「パンダの 1 日の餌代は 100 万円かかる」の 46.9%であった。

さらに、この結果について青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 7.5 である。結果を確認すると、最も「誤っていると思う」と回答した人が多かったのは高校生女子の 42.7%であり、次いで高校生男子の 36.9%、3 番目と 4 番目は僅差でそれぞれ中学生女子の 31.6%、中学生男子の 31.4%となった。全体的に高校生の方が偽・誤情報を誤っていると気づいている傾向にあることがわかる。



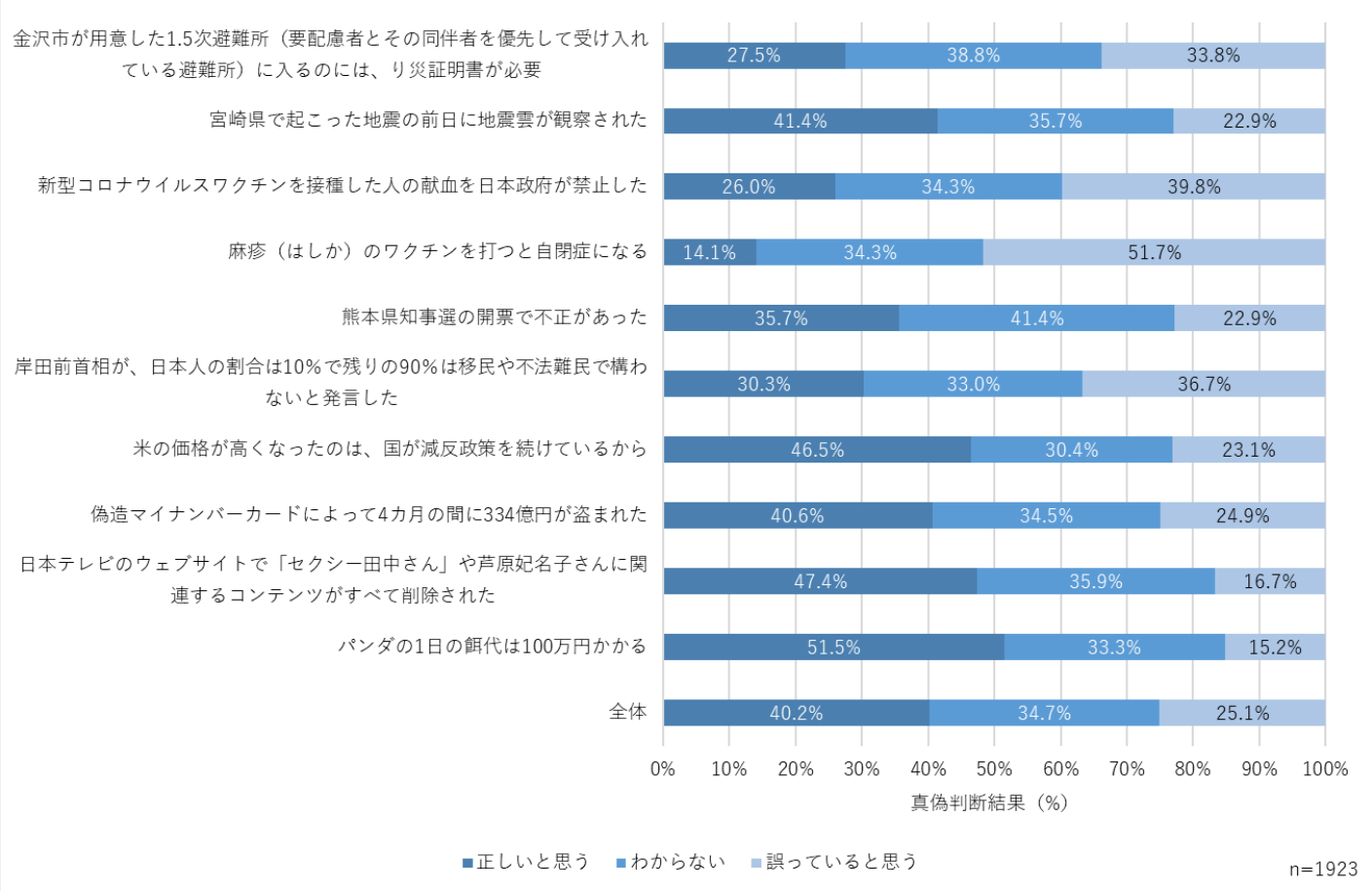
図表 7.4　各偽・誤情報の真偽判断結果（青少年回答・全体）



図表 7.5　偽・誤情報全体の真偽判断結果（青少年回答・性別中学高校別）

加えて、偽・誤情報に接触した保護者を対象に、各偽・誤情報の真偽判断結果を調査した結果が図表 7.6 である。分母は各情報の接触者である。まず全体の結果としては、「正しいと思う」が 40.2%、「わからない」が 34.7%、「誤っていると思う」が 25.1%となっており、情報を信じている人が 4 割を超える。誤っているとと気づいている人は青少年に比べて約 12%少ない。。

情報別に見ていくと、最も「誤っていると思う」が多い情報は「麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる」の 51.7%と半数を超え、次いで「新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した」の 39.8%、3 番目は「岸田前首相が、日本人の割合は 10%で残りの 90%は移民や不法難民で構わないと発言した」の 36.7%となっていた。全体として、青少年と誤っていると思う割合が多い情報の傾向は似通っているが、特定の情報の影響が大きいわけではなく、保護者の方が全体的に偽・誤情報を信じている傾向が明らかになっている。



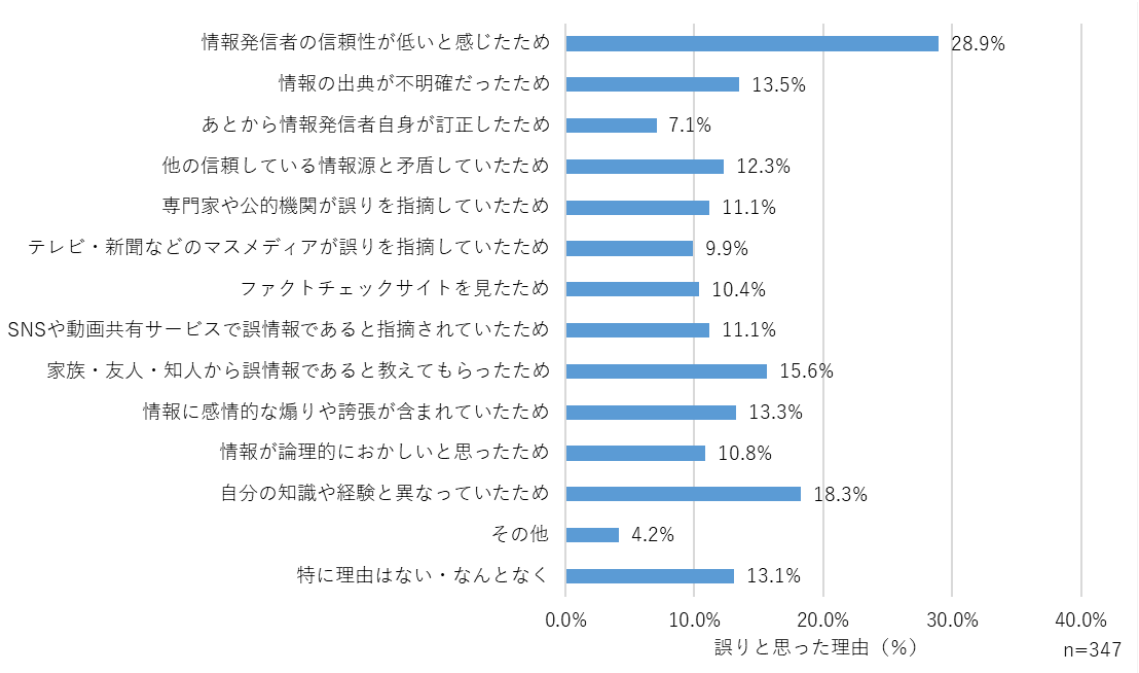
図表 7.6　各偽・誤情報の真偽判断結果（保護者回答・全体）

さらに、偽・誤情報を誤りと判断した人に対して、なぜ誤っていると思うのかの理由を尋ねた結果が図表 7.7 と図表 7.8 である。まず青少年の結果（図表 7.7）から確認すると、最も多い理由は「情報発信者の信頼性が低いと感じたため」の 28.9%、次いで「自分の知識や経験と異なっていたため」の 18.3%、3 番目に「家族・友人・知人から誤情報であると教えてもらったため」（15.6%）となっている。

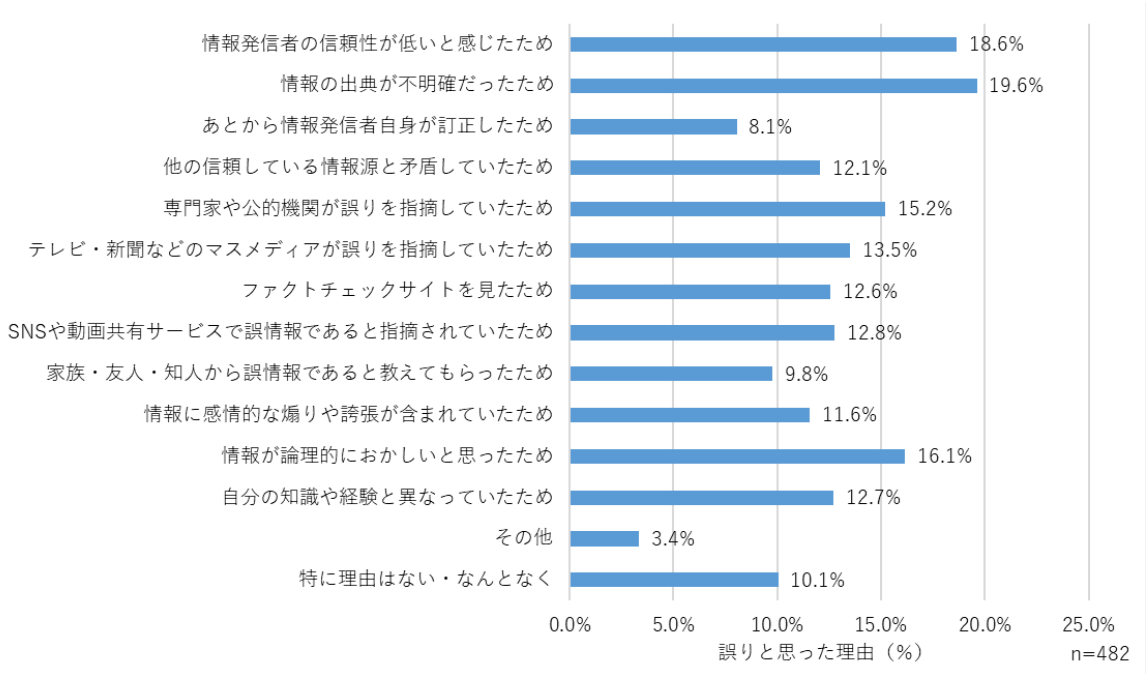
まず、情報発信者を理由として真偽判断を行っている人が最も多いことはポジティブな結果といえるが、情報の出典を確認している人は 13.5%と低く、ファクトチェックを行う上で重要な要素が欠けている状況が示唆されている。また、2 番目に多い理由は自分の知識や経験との差異、3 番目は身近な人から誤情報だと聞いたこととなっており、一次情報やファクトチェックサイト、あるいは論理的思考によって誤情報だと導けた人が多いわけではないことには注意する必要がある。

続いて、保護者に対して同様の理由を尋ねた結果が図表 7.8 である。結果を確認すると、「情報の出典が不明確だったため」が 19.6%と最多、次いで「情報発信者の信頼性が低いと感じたため」が 18.6%、3 番目に「情報が論理的におかしいと思ったため」が 16.1%となっている。また、4 番目には「専門家や公的機関が誤りを指摘していたため」が 15.2%選ばれている。全体的に情報の発信をしている主体や出典の確からしさを重視し、次いで論理的な思考、そして信頼できる機関の情報を重視していることが明らか

となっており、青少年とは違う傾向が明らかになっている。一方で、情報発信者の信頼性が低いと感じたことによって誤りと判定した人は青少年よりも 10%程度低くなっており、情報発信主体そのものの信頼性も重要であることを啓発していく必要がある。



図表 7.7　偽・誤情報を誤りと判定した理由（青少年回答・全体）



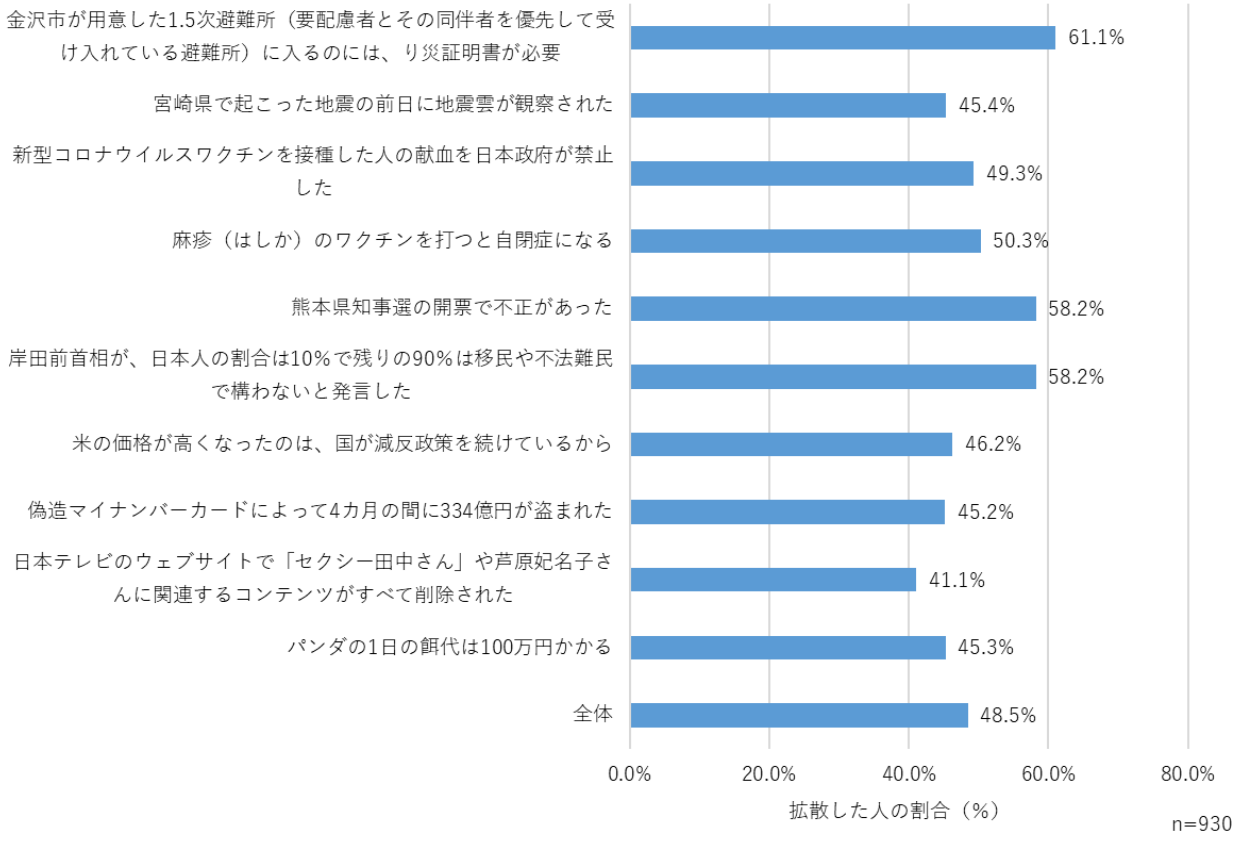
図表 7.8　偽・誤情報を誤りと判定した理由（保護者回答・全体）

7．3．偽・誤情報の拡散

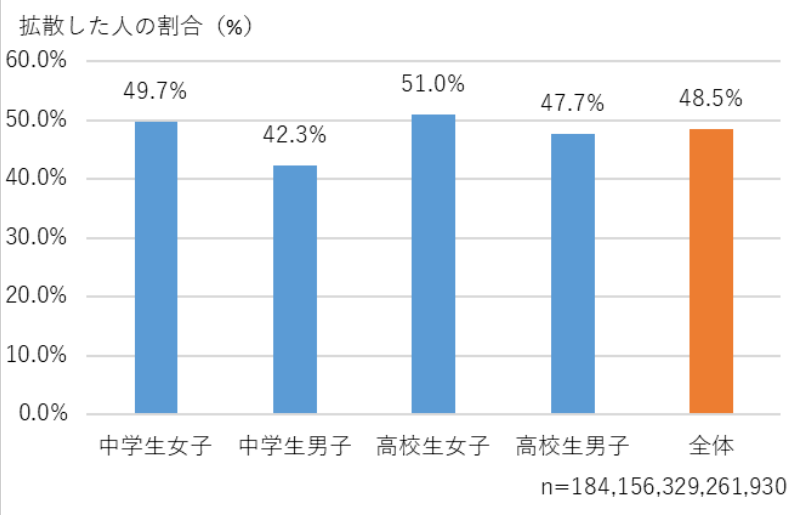
偽・誤情報に接触した青少年に対してその情報を何らかの手段で拡散したか否かを調査した結果が図表 7.9 と図表 7.10 である。

まず各偽・誤情報の傾向について確認すると、全体では 48.5%が拡散されており、偽・誤情報に触れた青少年は約半数が何らかの手段でその情報を拡散してしまっていることがわかる。中でも、最も拡散率が高い偽・誤情報は「金沢市が用意した 1.5 次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要」の 61.1%、次いで「熊本県知事選の開票で不正があった」と「岸田前首相が、日本人の割合は 10%で残りの 90%は移民や不法難民で構わないと発言した」が共に 58.2%となっていた。全体的に 40%を下回っている情報はなく、特に災害や政治に関するニュースが拡散されやすい傾向にあることがわかる。

次に、拡散の状況について青少年の性別・中高別に集計した結果が図表 7.10 である。結果を確認すると、高校生＞中学生、女子＞男子の順に拡散している傾向にあり、最も拡散しているのは高校生女子の 51.0%と半数以上、次いで中学生女子の 49.7%、3 番目に高校生男子の 47.7%で、最も拡散していない中学生男子は 42.3%と全体結果より 6.2%低い。

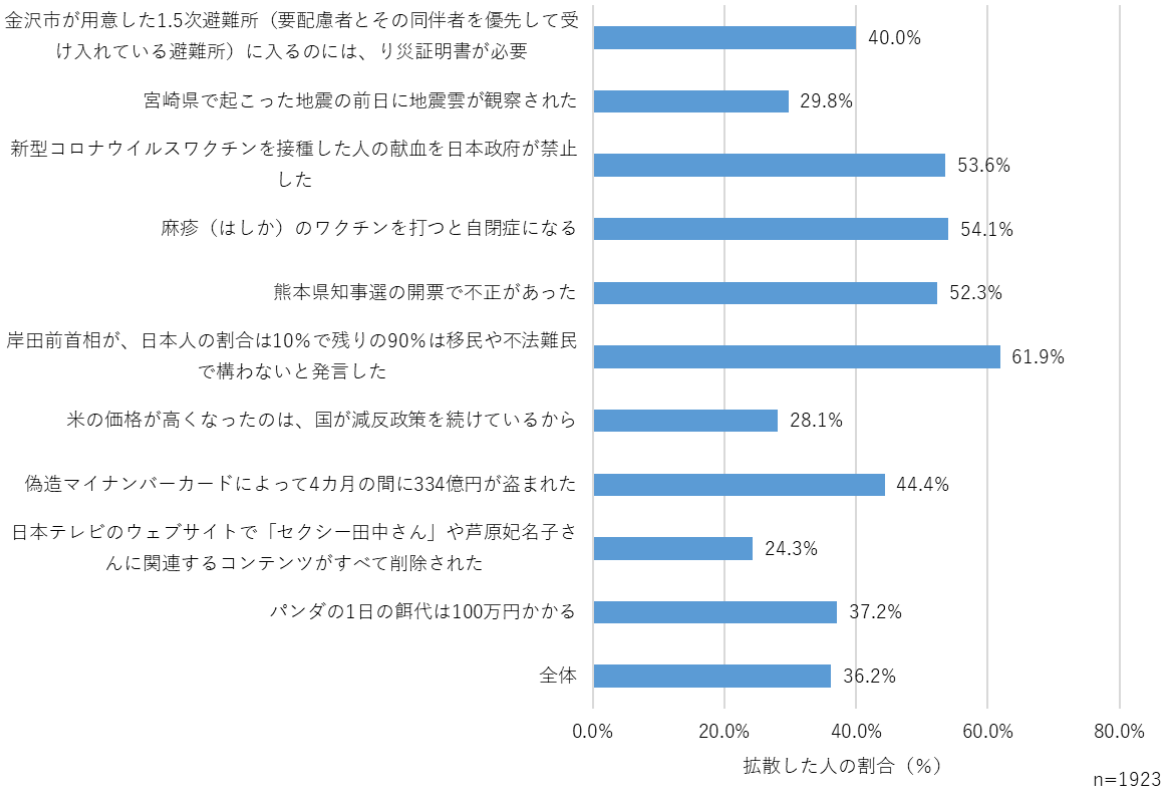


図表 7.9　各偽・誤情報の拡散状況（青少年回答・全体）



図表 7.10　偽・誤情報全体の拡散状況（青少年回答・性別中学高校別）

加えて、偽・誤情報に接触した保護者を対象に、それらの情報の拡散状況を調査した結果が図表 7.11 である。結果を確認すると、全体で 36.2%が偽・誤情報に接触した際に拡散しており、これは青少年の同結果の 75%程度の割合となっている。最も拡散率の高かった情報は「岸田前首相が、日本人の割合は 10%で残りの 90%は移民や不法難民で構わないと発言した」の 61.9%、次いで「麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる」の 54.1%、3 番目に「新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した」の 53.6%となっていた。保護者の拡散しやすい情報の傾向としては、政治関連と医療関連が多いことがわかる。これは青少年が災害関連の偽・誤情報を拡散してしまいやすい傾向とは違った結果となった。

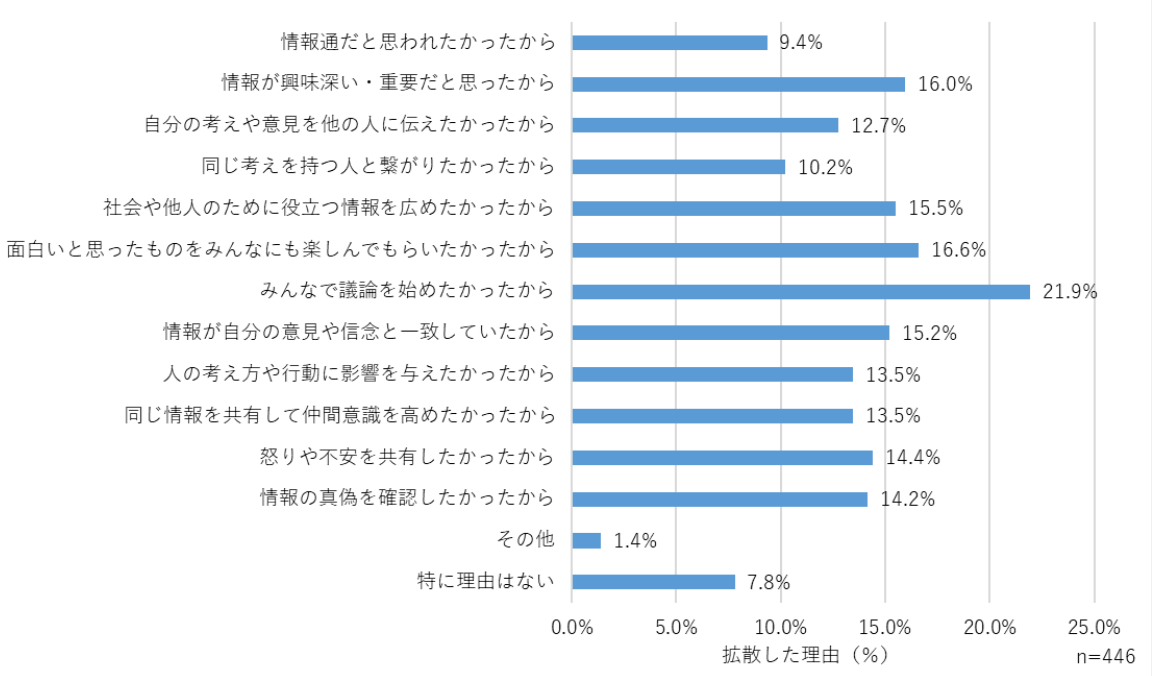


図表 7.11　各偽・誤情報の拡散状況（保護者回答・全体）

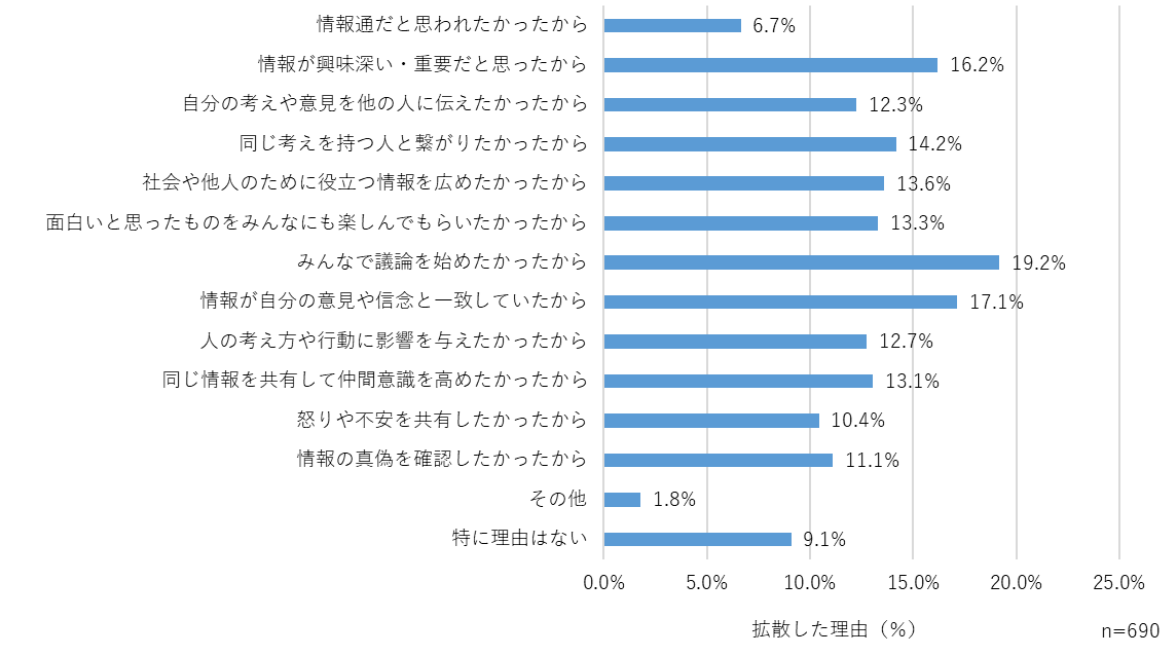
さらに、偽・誤情報を拡散した人に対して、なぜ拡散したのかの理由を尋ねた結果が図表 7.12 と図表 7.13 である。

まず青少年の結果（図表 7.12）から確認する。最も多く選ばれた理由は「みんなで議論を始めたかったから」の 21.9%、次いで「面白いと思ったものをみんなにも楽しんでもらいたかったから」の 16.6%、3 番目は「情報が興味深い・重要だと思ったから」（16.0%）となっている。傾向としては、みんなと情報を共有することで議論を始めたり楽しんでもらうといった、周囲の人間を意識しての共有が大きな割合を占めていることが明らかとなった。

続いて、保護者に対しても同様に拡散した理由を尋ねた結果が図表 7.13 である。こちらも同様に結果を確認すると、最も選ばれていた選択肢は「みんなで議論を始めたかったから」の 19.2%、次いで「情報が自分の意見や信念と一致していたから」の 17.1%、3 番目に「情報が興味深い・重要だと思ったから」の 16.2%となっている。青少年と同じく、情報を見た人と議論を始めることが目的として共有している人が最も多く、情報が興味深い・重要だと思った人も多く共有している傾向にある。一方で、情報が自分の意見と一致しているから拡散したとする人が多いのが保護者の特徴であり、青少年との違いとして表れている。また、「怒りや不安を共有したかったから」と感情的に拡散している人は青少年が 14.4%で 6 番目に多いのに対し、保護者は 10.4%で 11 番目と少ないことも興味深い結果である。



図表 7.12　偽・誤情報を拡散した理由（青少年回答・全体）



図表 7.13　偽・誤情報を拡散した理由（保護者回答・全体）

7．4．偽・誤情報の真偽判断決定要因

偽・誤情報の真偽判断行動には多くの要素が影響を与えていると考えられるため、回帰分析によってその影響を明らかにする。偽・誤情報真偽判定決定要因モデルは、個人を i、各偽・誤情報を t とした時に、次の式 7.1 のように書ける。

$$logit[P(Correct_{it}=1)] = log\left(\frac{P[Correct_{it}]}{1-P[Correct_{it}]}\right)$$
$$= \alpha + \beta_1 Literacy_i + \beta_2 Media\_trust_i + \beta_3 Media\_usage_i$$
$$+ \beta_4 Characteristics_i + \gamma_1 FN_t \quad (7.1)$$

ただし、各記号は以下を指す。また、モデルは t を固定効果としたロジットモデルとなっている。

- $Correct_{it}$：個人 i が、偽・誤情報 t を誤った情報だと考えていたら 1 とするダミー変数。
- $P(Correct_{it}=1)$：$Correct_{it}=1$となる確率。
- $Literacy_{it}$：リテラシーのベクトル。具体的な項目は、メディアリテラシー、ネットリテラシー、事実意見区別、ファクトチェック手法理解、真偽判断自信となっている。詳細は６． １． 節参照。
- $Media\_trust_i$：個人 i の各媒体に対する信頼度。なお、7 件法で取得しており「非常に信頼している」：7 点～「やや信頼している」：1 点で点数化している。
- $Media\_usage_i$：個人 i の各媒体利用時間。
- $Characteristics_i$：個人 i の属性ベクトル。具体的には、性別（女性）、年齢（保護者のみ）、学齢のダミー（青少年のダミー）である。
- FN_t：偽・誤情報 t のことであれば 1 とするダミー変数のベクトル。
- α、β_1、β_2、β_3、β_4、γ_1、：各変数、ベクトルにかかっているパラメータ。

以上を踏まえて式（7.1）を推定した結果が図表 7.14 である。ただし、そもそも各情報に接触していなければ真偽判定は出来ないため、個人 i が情報 t に接触しているサンプルのみを分析対象としている。p 値は情報のクラスターに頑健な標準誤差から算出されている。

まず青少年の結果から確認する。リテラシー変数については、メディアリテラシーと真偽判断自信が正に有意、ファクトチェック手法の理解度が負に有意な結果となった。メディアリテラシーと真偽判断の自信が高いと誤っていると気づきやすい傾向にある一方、ファクトチェック手法の理解度の高い人は、寧ろ誤っていると気づきづらい傾向にあることは興味深い。

メディアの利用時間については、オープンチャット、ゲームは正、動画共有サービスは負に有意となっており、オープンチャットやゲームの利用時間が長い人は誤情報に気づきやすい傾向にある一方、動画共有サービスの利用時間が長い人は誤情報に気づきづらい傾向にある。

また、メディアに対する信頼度の観点からは、テレビ・新聞と専門家が有意に正、インフルエンサーが有意に負となった。従来のマスメディアと専門家から発信される情報を信頼している人は偽・誤情報を誤っていると見抜きやすい傾向にある一方、インフルエンサーを信頼している人は偽・誤情報を見抜きづらい傾向にあることがわかる。

最後に属性変数については、性別には有意な結果が見られなかったものの、学齢には有意な結果が見られ、高校 3 年生とを基準として高校 2 年生のみ負に有意な結果となった。つまり、高校 3 年生と比較して、高校 2 年生は偽・誤情報を誤っていると気づきづらい傾向にあることがわかった。

続いて保護者の結果を確認する。リテラシー変数については、メディアリテラシーが正に有意、事実意見区別のスコアとファクトチェック手法の理解度が負に有意な結果となった。メディアリテラシーが高いと誤っていると気づきやすい傾向にある一方、ファクトチェック手法の理解度の高い人、事実意見の区別スコアが高い人は誤っていると気づきづらい傾向にある結果となった。

メディアの利用時間については、オープンチャットが正に有意となっており、オープンチャットの利用時間が長い人は誤情報に気づきやすい傾向にある。また、メディアと情報発信源の信頼度の観点からは、専門家が負に有意、政府が正に有意となっている。専門家に対する信頼度が高いと偽・誤情報を見抜きづらい傾向にあり、これは青少年の結果と真逆の結果となった。

加えて、政府への信頼度が高いと偽・誤情報を見抜きやすい傾向があることも明らかになっている。最後に属性変数については、性別（女性）が有意に負の結果となっており、女性の方が偽・誤情報に気づきづらい傾向にあることが明らかになった。

図表 7.14　偽・誤情報の真偽判断決定要因の回帰分析結果

		青少年				保護者			
変数	小項目	係数	標準化係数	限界効果	p値	係数	標準化係数	限界効果	p値
リテラシー	メディアリテラシー	1.163	0.122	0.217	0.000 **	0.531	0.068	0.089	0.000 **
	ネットリテラシー	-0.040	-0.010	-0.007	0.644	-0.105	-0.036	-0.018	0.099
	事実意見区別	0.025	0.015	0.005	0.779	-0.108	-0.051	-0.018	0.010 *
	ファクトチェック手法理解	-0.382	-0.140	-0.071	0.000 **	-0.180	-0.068	-0.030	0.007 *
	真偽判断自信	0.148	0.081	0.028	0.003 *	0.013	0.005	0.002	0.787
利用時間	SNS	-0.074	-0.016	-0.014	0.574	0.047	0.017	0.008	0.682
	動画共有サービス	-0.266	-0.085	-0.050	0.002 *	-0.179	-0.053	-0.030	0.026
	オープンチャット	0.525	0.165	0.098	0.007 *	0.138	0.050	0.023	0.000 **
	メッセージアプリ	-0.012	-0.015	-0.002	0.916	0.102	0.033	0.017	0.054
	電子掲示板	-0.278	-0.115	-0.052	0.213	-0.084	-0.036	-0.014	0.398
	個人ブログ	0.211	0.036	-0.008	0.847	0.143	0.063	0.024	0.214
	ゲーム	0.081	0.098	0.049	0.001 **	-0.080	-0.020	-0.013	0.331
メディア信頼度	SNS	0.112	0.074	0.031	0.142	-0.027	-0.017	-0.005	0.747
	動画共有サービス	0.099	0.016	0.000	0.992	-0.049	-0.019	-0.008	0.510
	テレビ新聞	0.109	-0.135	-0.057	0.006 *	-0.113	-0.061	-0.019	0.016
	その他マスメディア	0.090	0.000	-0.002	0.904	-0.085	-0.037	-0.014	0.136
	ネットニュース	0.082	-0.026	-0.006	0.680	-0.045	-0.016	-0.008	0.453
	個人ブログ	0.062	-0.045	-0.020	0.089	0.043	0.015	0.007	0.605
	家族友人知人	0.082	-0.046	-0.015	0.344	0.017	0.008	0.003	0.702
	専門家	0.053	0.064	0.028	0.004 *	-0.164	-0.058	-0.028	0.000 **
	政府	0.094	0.081	0.038	0.033	0.225	0.101	0.038	0.000 **
	学術機関	0.112	0.040	0.021	0.280	0.107	0.040	0.018	0.047
	インフルエンサー	-0.322	-0.148	-0.060	0.002 *	-0.102	-0.042	-0.017	0.191
属性	性別女性	0.021	-0.006	0.004	0.904	-0.513	-0.079	-0.086	0.005 *
	年齢（保護者のみ）		-			-0.007	-0.015	-0.001	0.356
	中学1年生（青少年のみ）	0.342	0.039	0.064	0.038		-		
	中学2年生（青少年のみ）	-0.657	-0.094	-0.123	0.049		-		
	中学3年生（青少年のみ）	-0.355	-0.041	-0.066	0.140		-		
	高校1年生（青少年のみ）	-0.127	-0.022	-0.024	0.402		-		
	高校2年生（青少年のみ）	-0.408	-0.066	-0.076	0.001 **		-		
	高校3年生（青少年のみ）		基準				-		
情報	FN_1	0.862	0.101	0.161	0.000 **	1.017	0.109	0.170	0.000 **
	FN_2	0.274	0.033	0.051	0.000 **	0.649	0.062	0.109	0.000 **
	FN_3	0.837	0.098	0.157	0.000 **	1.375	0.153	0.230	0.000 **
	FN_4	1.345	0.164	0.251	0.000 **	1.721	0.208	0.288	0.000 **
	FN_5	0.563	0.063	0.105	0.000 **	0.419	0.037	0.070	0.000 **
	FN_6	1.130	0.131	0.211	0.000 **	1.171	0.127	0.196	0.000 **
	FN_7	0.275	0.029	0.051	0.000 **	0.653	0.062	0.109	0.000 **
	FN_8	0.340	0.038	0.064	0.000 **	0.678	0.065	0.113	0.000 **
	FN_9	0.366	0.042	0.068	0.000 **	0.305	0.029	0.051	0.000 **
	FN_10		基準				基準		
	定数項	-2.666	-0.026	-	0.020	-0.716	-0.187	-	0.200
	n		930				1923		
	Pseudo R2		0.163				0.095		

注1: **p<0.001、*p<0.01。

注2: p値は情報クラスターに頑健な標準誤差から算出している。

これらの結果の解釈をまとめると図表 7.15 のようになる。青少年、保護者共にメディアリテラシーが高い人は偽・誤情報を誤っていると気づきやすい傾向にある一方、ファクトチェック手法への理解度の高さは寧ろ偽・誤情報を誤っていると気づきづらい傾向と関連している。また、メディア利用時間についても共通

項があり、オープンチャットの利用時間が長いと偽・誤情報に気づきやすい傾向にある。メディア信頼度については青少年と保護者で傾向が異なっており、青少年は専門家を信頼している人ほど偽・誤情報に気づきやすい一方、保護者の専門家への信頼度の高さは寧ろ偽・誤情報への気づきづらさと関連している。保護者については、政府への信頼度の高さが偽・誤情報への気づきやすさと関連している。

図表 7.15　偽・誤情報の真偽判断決定要因の回帰分析結果

変数分類	変化する変数	青少年	保護者
リテラシー	メディアリテラシーが高いと	誤っていると気づきやすい	誤っていると気づきやすい
	ネットリテラシーが高いと		
	事実意見を区別する能力が高いと		誤っていると気づきにくい
	ファクトチェック手法の理解度が高いと	誤っていると気づきにくい	誤っていると気づきにくい
	真偽判断に自信があると	誤っていると気づきやすい	
メディア利用時間	SNS利用時間が長いと		
	動画共有サービス利用時間が長いと	誤っていると気づきにくい	
	オープンチャットが長いと	誤っていると気づきやすい	誤っていると気づきやすい
	メッセージアプリ利用時間が長いと		
	電子掲示板利用時間が長いと		
	個人ブログ利用時間が長いと		
	ゲーム利用時間が長いと	誤っていると気づきやすい	
メディア信頼度	SNSへの信頼度が高いと		
	動画共有サービスへの信頼度が高いと		
	テレビ・新聞への信頼度が高いと	誤っていると気づきやすい	
	その他マスメディアへの信頼度が高いと		
	ネットニュースへの信頼度が高いと		
	個人ブログへの信頼度が高いと		
	家族・友人・知人への信頼度が高いと		
	専門家への信頼度が高いと	誤っていると気づきやすい	誤っていると気づきにくい
	政府への信頼度が高いと		誤っていると気づきやすい
	学術機関への信頼度が高いと		
	インフルエンサーへの信頼度が高いと	誤っていると気づきにくい	
属性	女性だと		誤っていると気づきにくい
	年齢が高いと（保護者のみ）		
	中学1年生は（青少年のみ）		
	中学2年生は（青少年のみ）		
	中学3年生は（青少年のみ）		
	高校1年生は（青少年のみ）		
	高校2年生は（青少年のみ）	誤っていると気づきにくい	

注1: 色は社会的に望ましいかどうかで分けている。青色は社会的に望ましい傾向、橙色は社会的に望ましくない傾向。
注2: 空欄は、有意な傾向が見られなかったものである。

８．青少年インタビュー調査

本章では、「青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用に関する調査」におけるインタビュー調査の結果を報告する。本調査は、青少年のデジタルデバイスの活用状況やその影響を、多角的な視点から明らかにすることを目的として実施した。特に、インターネットやデジタル機器の利活用に関するポジティブな側面や、トラブルの実態、それに関連する家庭や学校での管理状況について詳しく調査することに重点を置いた。また、スマートフォン・タブレット端末の学習への活用状況、インターネット利用に関する意識、偽・誤情報との接触経験、家庭や学校での管理・指導の実態について、当事者である青少年から直接話を聞き、現状の課題と今後の支援策について考察することを目的とした。

インタビューは、中学生から高校生の青少年を対象に、オンライン形式で実施された。調査では、青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用シーンや、学習や日常生活への影響、利用上のトラブル、偽・誤情報に関する対応など、多角的な視点からヒアリングを行った。これにより、デジタルデバイスの役割や、情報リテラシー向上のために必要な取り組みについて、実態に基づいた知見を得ることを目指した。

本章では、インタビュー調査の結果をもとに、青少年のスマートフォン・タブレット端末利用の実態と、それに関連する教育・啓発のあり方について分析し、今後のデジタル環境における支援の方向性について考察する。

８．１．インフォーマントのプロフィール

本調査は、中学生および高校生を対象に、スマートフォンおよびタブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態についてのインタビューを実施した。調査対象は、公立・私立を問わず複数の学校から選ばれ、都市部と地方の生徒が含まれている。また、男女比についても偏りがないよう配慮した。

調査協力者の全員が、スマートフォンまたはタブレットを日常的に使用しており、使用頻度や用途には個人差があるものの、共通する利用傾向が見られた。特に、SNS や動画視聴、学習支援ツールとしての利用が目立ち、各自のライフスタイルに応じた活用方法が明らかになった。

	性別	年齢	学年	居住地	学校種別
A	男性	18 歳	高校３年生	千葉県	公立高校
B	男性	13 歳	中学１年生	佐賀県	公立中学校
C	男性	16 歳	高校１年生	東京都	公立高校
D	女性	18 歳	高校３年生	千葉県	公立高校

E	女性	17 歳	高校 2 年生	千葉県	私立高校
F	男性	17 歳	高校 2 年生	千葉県	公立高校
G	女性	13 歳	中学 1 年生	東京都	私立中学校
H	男性	14 歳	中学 2 年生	佐賀県	公立中学校
I	女性	14 歳	中学 2 年生	東京都	私立中学校
J	女性	14 歳	中学 2 年生	福岡県	公立中学校

図表 8.1　インフォーマントのプロフィール

８．２．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

８．２．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

青少年は、スマートフォンやタブレットを日常生活のさまざまな場面で活用している。最も一般的な用途として、LINE や Instagram、X（旧 Twitter）といった SNS を利用したコミュニケーションが挙げられた。特に LINE は、友人との日常的なやり取りに加え、部活動などの連絡手段として広く活用されている。

動画視聴も多くの生徒にとって日常的な行動であり、YouTube が最も多く利用されていた。TikTok のショート動画は、通学時間や休憩時間などの隙間時間に手軽に視聴されることが多い。動画コンテンツは、娯楽として受容されるだけでなく、学習コンテンツの視聴にも用いられるケースも多く見られた。

ゲームもまた、青少年のスマートフォン利用において重要な要素となっている。特に、オンライン対戦型ゲームやパズルゲームが人気で、友人と協力プレイを行うことで、交流の一環として楽しむ生徒が多かった。加えて、音楽を聴く、写真や動画を撮影する、電子書籍を読むといった多様な用途で端末が活用されていた。

８．２．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学習目的でのスマートフォン・タブレットの利用については、YouTube の解説動画視聴や、学習アプリの活用が主な事例として挙げられた。特に、スタディサプリ、Google Classroom といったアプリは、多くの生徒にとって重要な学習ツールとなっている。

授業の復習や自主学習を補助するために YouTube の解説動画を視聴するケースが多く、特にテスト前には頻繁に活用されていた。英語学習においては、リスニングや発音練習のために英語のニュースやポッドキャストを視聴する生徒が見られた。また、学校の授業で配布されるデジタル教材を活用することで、紙の教科書では補いきれない内容を学ぶことができるとの意見もあった。

特に教科ごとの特性が学習における動画利用に影響を与えていることが明らかとなった。数学や理科では、解法のプロセスや実験の様子を視覚的に理解できることが、学習の助けとなるとされている。一方で、国語や社会では、動画よりもテキストベースの教材が有効と考える生徒もおり、動画学習の効果には個人差があった。また、不得意な教科ほど動画解説を活用する傾向があり、苦手意識を持つ生徒にとっては、動画が学習のハードルを下げる役割を果たしていることが確認された。

さらに、プレゼンテーション資料の作成や、レポートの作成支援ツールとしての活用も報告された。パワーポイント等を使用し、タブレット端末を使って発表の準備を行うことで、より効率的な学習が可能となっている。

８．２．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

青少年がスマートフォンやタブレットを学習に活用することの利点として、情報の即時取得が可能である点が最も多く挙げられた。調査協力者の多くが、「分からないことがあればすぐに検索できる」「動画を視聴することで視覚的に理解しやすい」と述べており、特に自主学習の場面で効果的であることが確認された。

また、学習アプリやデジタル教材を活用することで、従来の学習方法では難しかった個別最適化が可能になったとの意見もあった。例えば、英語のリスニング練習を電車の移動時間に行う、数学の問題を自動採点機能付きのアプリで解くといった使い方が実践されている。さらに、デジタルデバイスを用いることで、従来の紙媒体よりも効率的に学習を進めることができる点も評価されていた。学習アプリやデジタル教材を用いることで、従来の教科書やノート学習よりも視覚的・聴覚的な理解が進みやすいと感じる生徒が

多かった。特に、YouTube やスタディサプリなどの動画コンテンツを活用することで、実際の授業では理解しにくかった内容を繰り返し確認できる点が学習効果を高める要因となっている。

このように、スマートフォンやタブレットは、単なる娯楽機器としてではなく、学習の補助ツールとしても積極的に活用されていることが確認された。

８．３．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

８．３．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

インタビューの結果、青少年のスマートフォン利用における主な問題として、SNS 上でのコミュニケーションのトラブル、端末利用時間の管理の難しさ、そしてインターネット上の不適切なコンテンツとの接触が挙げられた。

特に SNS では、グループチャット内での発言が誤解を招くことや、返信のタイミングによって友人関係に影響を及ぼすことがあるとの声が聞かれた。インタビュー協力者の中には、「スタンプだけの返信が冷たく感じる」「既読をつけたまま返信しないと相手に不快感を与える」といった心理的負担を抱える者もいた。

スマートフォンの長時間利用についても、複数の協力者が「やめようと思っても続けてしまう」と述べており、特に夜間の使用が学業や睡眠に影響を与えているケースが見られた。さらに、一部の協力者は、広告のクリックから不適切なサイトに誘導されかけたケースや、インターネット上での不適切なコンテンツへの偶発的な接触について言及していた。

８．３．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭でのスマートフォンの使用ルールについては、協力者の家庭によって対応が異なっていた。特に「時間制限を設けている家庭」と「自主性に任せている家庭」の二極化が見られた。

時間制限を設けている家庭では、「夜 10 時以降から朝 6 時までは使用しない」といったルールが適用されているケースが多かった。また、特定のウェブサイトの利用を制限したり、フィルタリング機能を活用したりする家庭もあった。一方で、ルールを特に設けていない家庭では、「学業に影響しない限り自由に使わせている」といった方針がとられており、青少年が自ら使用時間を管理する責任を負っていた。

また、保護者のデジタル機器に対する理解度の差も管理方針に影響を与えていた。インタビュー協力者の中には、「親がスマホの使い方をあまり知らないので、特に何も言われない」との声もあり、保護者のリテラシーが管理方針に影響を与えていることが示唆された。一方で、多くの調査協力者は、保護者との間に信頼関係が築かれており、スマートフォンの利用に関する相談ができる環境にあると述べていた。トラ

ブルが発生した際にも、親に報告し、適切な対応を取ることができると答えた協力者が多く、家庭内でのコミュニケーションが良好であることが確認された。

８．３．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校におけるスマートフォンやタブレットの利用に関するルールは学校ごとに異なり、ほとんどの学校ではタブレット端末の授業利用を導入している一方で、タブレット端末をまったく利用しなかったと回答した協力者もいた。なお、この協力者は現在高校３年生であり、ひとつ下の学年からはタブレット端末の利用が開始されたと述べている。

授業中のスマートフォン使用については、多くの学校で制限されており、使用が発覚した場合の対処として「教員が一時的に没収する」といった規則が設けられているケースもあった。また、一部の保護者からは「校則で登下校時に自宅最寄駅から学校までの区間でもスマートフォンの電源を切ることが決まっているため、その間位置情報サービスが使えず、帰宅が遅くなった際にどこにいるのかわからず心配になることがある」との声も寄せられた。一方で、授業の合間や昼休みには一定の範囲で使用を許可している学校もあり、使用ルールの柔軟性に違いが見られた。

また、学校の指導内容としては、SNS のトラブルやネットリテラシーに関する講習が実施されることがあり、一部の協力者は「授業で SNS の危険性について学んだことがある」と述べていた。ただし、こうした指導は学期に１回程度しか行われず、内容が抽象的で実生活に即していないと感じる協力者もいた。特に「実際にどんなトラブルが起きるのかを具体的に教えてほしい」「もう少し身近な事例を扱ってほしい」といった要望が挙げられていた。

学校による端末利用のルールについては、一定の管理が必要と考える協力者がいる一方で、「厳しく制限するよりも適切な使い方を教えてほしい」との意見もあり、管理方針に関する認識には個人差があった。

８．４．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

８．４．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

インタビューの結果、学校や地域におけるインターネットやスマートフォンの利用に関する教育・啓発の取り組みにはばらつきがあることが明らかとなった。多くの学校では、年に一度から数回程度ネットリテラシーに関する講習を実施しているが、その内容は基本的なルールやマナーにとどまり、具体的な危険性や対処方法についての詳細な指導は限られているという意見が多かった。

また、今回のインタビュー調査では、地域レベルでのインターネット・スマートフォン利用に関する啓発活動に参加した経験がある調査協力者はおらず、基本的に学校での指導が唯一の学習機会となっていることが明らかになった。一部の協力者は、「学校で SNS の危険性について学んだが、実際にどう気をつければよいのかはよくわからなかった」と述べており、理論的な知識だけでなく、実際の使用場面を想定した具体的な指導が求められていることが示唆された。

８．４．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

青少年のインターネット利用に関する意識やルールの実態は、家庭環境や個人のリテラシーによって大きく異なっていた。多くの調査協力者は、SNS の利用に関して「知らない人とは関わらない」「個人情報を公開しない」といった基本的なネットリテラシーはすでに身につけている。一方で、情報の信頼性を判断する際の基準については、「公式アカウントかどうかを確認する」「複数の情報源を比較する」といった対応を取る者もいれば、「流れてきた情報をそのまま信じてしまうことがある」とする者もいた。

また、SNS を利用する際、調査協力者の多くは誹謗中傷や個人攻撃を避けるだけでなく、相手を慮ったコミュニケーションを心がけていることが分かった。トラブルが発生した場合にも冷静に対処し、感情的にならずに対話を試みたり、必要に応じて学校に相談するなどの姿勢が見られた。一方で、時間管理の面では、学校や保護者によって使用時間の制限を設けられている場合があるが、自主的に「夜遅くまで見ないようにしている」「課題があるときは SNS を控える」といった自己管理を行っている生徒もいた。ただし、一部の協力者からは「SNS を見始めると止まらなくなることがある」との声もあり、長時間利用の問題についての認識には個人差があることがうかがえた。

８．４．３．政府や地域・学校に求められるサポート、青少年が期待する支援策

政府や地域、学校に対して求められるサポートについて、調査協力者の意見は多岐にわたったが、全体としては、青少年自身が「特にサポートを期待していない」傾向が見られた。多くの協力者は、インターネットの利用に関して「基本的には自分で考えて対処する」との認識を持っており、外部の支援に対する期待は限定的であった。ただし、インターネットトラブルに直面した際の相談窓口や支援体制の強化を求める声は一部で聞かれた。一部の協力者は、「困ったことがあっても、どこに相談すればいいのかわからない」と述べており、問題発生時に迅速に対応できる仕組みが求められていることが示された。

また、インターネット上のトラブル事例や具体的な対処法について、より分かりやすい形での啓発が求められている。現在の学校の講習では、抽象的な内容が多く、具体的な対策について学ぶ機会が限られているため、「実際に起こったトラブル事例をもっと知りたい」「どのように対応すればよいのか、具体的な方法を学びたい」との声が挙がった。

さらに、一部の協力者は、「学校の先生もネットのことをよくわかっていないことがある」と指摘しており、教員自身のデジタルリテラシー向上も重要な課題であると考えられる。青少年が安心してインターネットを利用できる環境を整備するためには、保護者や教員向けの研修の充実も必要である。

８．４．４．より安全な端末利用のために学校に求められている教育や活動

インタビューの結果、現在の学校教育ではネットリテラシーや安全な端末利用についての授業は限られており、より実践的な内容が必要であるとの意見が多く聞かれた。具体的には、「SNS の安全な使い方について、もっと具体的な授業をしてほしい」「実際の被害事例をもとに、どうすればトラブルを防げるのかを学びたい」といった声が挙がった。また、一部の協力者は「トラブルに遭ったときの相談窓口が知りたい」と述べており、学校が生徒に対して支援制度の周知を強化することも求められている。

さらに、情報の信頼性を見極める力を養う教育の必要性も指摘された。インタビュー協力者の中には、偽・誤情報に触れる機会があるものの、「何が正しい情報なのかわからない」と感じている者もおり、情報の評価方法やリテラシーを向上させる教育が重要であると考えられる。

このように、青少年がインターネットをより安全に活用するためには、学校教育の充実、支援体制の強化、情報リテラシー向上のための継続的な学習が不可欠であることが明らかとなった。

８．５．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

８．５．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

インタビューの結果、調査協力者の多くはスマートフォンやタブレットの利用について、主に学校や保護者、友人を通じてアドバイスを受けていることが分かった。学校では、年に一度から数回程度のネットリテラシー講習が行われ、SNS 利用時の注意点について説明を受けた経験がある協力者が多かった。ただし、講習の内容については、「一般的な話が多く、具体的な対処法については詳しく学べなかった」との意見も見られた。

保護者からのアドバイスについては、「使いすぎに気をつけるように言われた」「個人情報は公開しないようにと注意された」といった基本的な指導が中心であり、技術的なサポートは少ない傾向があった。一部の協力者は、スマートフォンの利用に関して保護者と話す機会が少なく、自分で調べながら使い方を学んでいると述べた。

また、友人同士での情報共有も重要な役割を果たしており、特に、SNS の利用に関しては、学校や保護者よりも友人のアドバイスを参考にしている協力者が多く、身近な経験に基づいた情報が実用的であると評価されていた。一方で、友人との戯れの一環として、怪しい広告や不審なサイトを怖いもの見たさで試しにクリックするといった行動が一部の協力者に見られた。このような行動は、フィッシング詐欺や不適切なコンテンツへのアクセスといったリスクを伴う可能性があり、慎重な対応が求められる。

８．５．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

インターネット利用に関する情報提供の手法について、調査協力者の意見にはいくつかの共通点が見られた。多くの協力者は、「単なる講義形式ではなく、実際の事例をもとに学びたい」と考えており、具体的なトラブル事例やその対処方法を学ぶ機会が重要であると認識していた。

また、一部の協力者は、動画コンテンツによる学習を希望しており、「長い文章を読むよりも、短時間でポイントを押さえた動画の方が理解しやすい」と述べていた。特に、SNS でのトラブル事例や詐欺の手口などを動画で解説する形式が求められていることが分かった。

さらに、実際にインターネットを利用しながら学べるインタラクティブな教材や、ゲーム感覚で学べるアプリの開発を望む声もあった。「学校で講義を聞いてもあまり印象に残らないので、クイズ形式やロールプレイングを通じて学べるものがあればいい」との意見が出されており、より実践的な学習方法の導入が期待されている。

また、「先生や親に一方的に言われるよりも、自分で考えて学べる機会がほしい」との声もあり、強制的な指導ではなく、自発的に学べる環境を整えることが望まれていることが示唆された。このように、調査協力者の多くは、情報提供の形式について、受動的な講義よりも、具体的で実践的な学習方法を求めていることが明らかとなった。

８．６．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

８．６．１．インターネット上で偽・誤情報に遭遇する頻度や具体的な事例

インタビューの結果、調査協力者の多くは、日常的にインターネットを利用する中で、偽・誤情報に遭遇することがあると述べた。特に、SNS 上では話題性のある情報が急速に拡散されるため、真偽が不明なまま情報が広がるケースが多いと指摘された。例えば、「有名人の誤情報」や「自然災害に関するデマ」、さらには「割引キャンペーンを装った偽広告」など、さまざまな偽・誤情報が流れていることが明らかとなった。

また、偽・誤情報の認識には年齢による差が見られた。中学生の調査協力者の多くは偽・誤情報の存在をあまり認識していない一方で、高校生になると偽・誤情報に接触する機会が増えていた。この要因として、TikTok や YouTube、Instagram などの動画プラットフォームの利用が増加することが影響していると考えられる。特に、ニュースアプリや動画サイトのコメント欄で偽・誤情報を目にすることがあり、「最初は信じかけたが、後でデマだったと知った」との経験を語っていた。特に、画像や動画が添えられた情報は信憑性が高く見えるため、誤認しやすいとの意見もあった。

８．６．２．過去の偽・誤情報を信じた経験の有無と、その際の具体的な経緯

過去に偽・誤情報を信じた経験について尋ねたところ、一部の協力者が「SNS で流れてきた情報をそのまま信じてしまったことがある」と述べた。例えば、「ウェブ広告で表示された割引キャンペーンにアクセスしたところ、実際にはフィッシングサイトであった」といったケースがあった。

また、「地震で動物園からライオンが逃げた」といった虚偽の情報を SNS で見かけ、一時的に信じてしまった協力者もいた。これらのケースでは、情報の出所を確認せずに拡散した後で誤りに気づくことが多く、他者からの指摘を受けて初めて誤情報であったと認識する場合があることが明らかとなった。

８．６．３．偽・誤情報に対する青少年の対応、情報の確認方法や相談相手の有無

偽・誤情報に遭遇した際の対応について、多くの調査協力者は「すぐには信じず、複数の情報源を確認する」と回答した。しかし、実際には情報の真偽を疑うことはあっても、それをさらに調べて確認するまでには至らないことが多いようであった。特に、その情報に対して興味や関心がある場合には真偽を確かめようとする傾向があるが、関心が薄い場合にはそのまま流してしまうことが多い。特に、その情報に対して興味や関心がある場合には真偽を確認しようとする傾向があるが、関心が薄い場合にはそのまま流してしまうことが多いようであった。具体的には、「公式サイトやニュースメディアをチェックする」「SNS で別の情報を探す」といった手段を用いて、情報の正確性を判断していることが明らかとなった。

一方で、一部の協力者は「最初は信じてしまうが、後から自分で調べたり、他の情報と比較するうちに偽・誤情報だと気づくことがある」と述べていた。しかし、「相談する相手がいないと、そのまま信じてしまうことがある」との意見もあり、偽・誤情報に対処するための知識やスキルの差が見られた。

８．６．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

偽・誤情報に関する不安については、協力者によって意識の差が見られた。ある程度のリテラシーを持つ協力者は、「自分で調べれば大丈夫」と考えており、特に強い不安は抱いていなかった。一方で、情報

の真偽を判断するのが難しいと感じる協力者は、「どの情報が正しいのかわからなくなることがある」と述べていた。

このため、情報の正確性を判断するための具体的な方法を学ぶ機会が求められている。特に、「フェイクニュースを見分けるポイントを学校で教えてほしい」といった意見が挙げられた。一方で、啓発に効果的な方法や場所については調査協力者によって意見が分かれた。学校での教育を求める協力者もいる一方で、「学校で教えられてもあまり熱心に聞くわけではない」との声もあり、SNS での動画コンテンツ配信など、より関心を引きやすい方法を希望する者もいた。実践的な情報リテラシー教育の強化が必要であることが示唆された。また、「偽・誤情報に関するデータベースや、すぐに正確な情報を確認できるサイトがあると助かる」といった意見もあり、青少年が自ら正しい情報にアクセスできる仕組みの整備が望まれている。

８．７．本調査から得られる示唆

本調査を通じて、青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用実態、インターネットリテラシー、偽・誤情報への対応、教育・啓発の現状について多くの知見が得られた。以下に、その主な示唆を整理する。

まず、青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用は、日常生活に深く根付いていることが明らかになった。学習面においても、動画コンテンツや検索機能を活用し、必要な情報を主体的に得る姿勢が見られた。一方で、端末の利用におけるルールや管理については、家庭や学校によって大きく異なり、一律の基準が存在しないことも確認された。特に、学校における端末利用のルールは厳格なものから比較的自由なものまで幅広く、青少年が感じる利便性や制約の度合いに違いが見られた。

また、インターネットや SNS の利用に関しては、青少年自身が一定のルールを持ち、個人情報の管理や危険なコンテンツへの接触を避ける意識を持っていることが示された。しかし、偽・誤情報に関しては、高校生になるにつれて接触頻度が増える傾向があり、情報の信憑性を疑うことはあっても、必ずしも検証に至るわけではないという点が特徴的であった。特に、関心がある話題については真偽を確認する傾向があるものの、興味が薄い情報についてはそのまま流してしまうことが多いと考えられる。

偽・誤情報に対する対応策については、多くの青少年が「複数の情報源を確認する」と回答したものの、実際にはその行動をとることは少なく、情報の真偽を疑うことと積極的に検証することとの間にはギャップがあることが分かった。また、偽・誤情報に関する不安の程度には個人差があり、「自分で調べれば大丈夫」と考える者もいれば、「どの情報が正しいのか分からなくなる」との意見もあった。このため、情報の信頼性を判断するためのスキルをどのように向上させるかが重要な課題である。

さらに、教育・啓発のあり方についても、本調査では重要な示唆が得られた。学校でのネットリテラシー教育や偽・誤情報に関する啓発活動は実施されているものの、内容が抽象的であることや単発的な指導にとどまっている点が課題として指摘された。青少年の関心を引きつけ、より実践的な学びを提供するためには、SNS や動画コンテンツを活用した情報提供や、具体的な事例を交えた授業の導入が求められる。また、学校での指導を希望する青少年がいる一方で、学校での指導に対して関心が低く、より親しみやすいメディアを通じた啓発を求める声もあったことから、ターゲット層に応じた多様なアプローチが必要である。

本調査を総括すると、青少年のスマートフォン・タブレット端末利用やインターネットリテラシーに関する課題は、単に利用制限やルールの設定によって解決できるものではなく、青少年自身が適切な判断力を養い、必要な情報を取捨選択できる環境を整えることが求められる。そのためには、家庭・学校・地域が連携し、多角的な視点から支援を行うことが不可欠である。

９．青少年のスマートフォン・タブレット端末活用事例と効果

９．１．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用と効果

青少年の生活におけるスマートフォン、タブレットの活用について具体的な事例は散見される。だが、それらをポジティブな活用事例として評価している資料は、ネガティブ、危険性を警告する資料と比較すると非常に少ない。また、さまざまな活用事例は日常的に見られるが、ポジティブな使い方として紹介されるということも稀な状況である。そこで、以下では、青少年を対象にした調査で確認された、生活におけるスマートフォン、タブレットによる利便性、学びなどの変化を中心に、ポジティブな利用傾向としてまとめる。各事例の詳細は付録Ａ４．１．を参照されたい。

分類名	分類の内容	事例
興味を広げる・知識を増やす	教育現場の学びの実例と同様、スマートフォンやタブレットを使うことで青少年が好奇心、興味・関心を広げることが確認されている。アマゾンジャパン合同会社の調査によると、この傾向は子どもの年齢が低い方に強い結果が見られ、未就学児・小学校低学年児が未知の物事に触れて興味を持つようである。また、学校法人七松学園の調査からは、保護者が「普段経験できないことを映像や音を通して体験できる」点を評価している。	子どものデジタルデバイスの利用と子育てに関する調査 乳幼児メディア利用に関するアンケート調査 令和５年度　文部科学省委託「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」（教育課題に関する調査研究）　幼児・保育者の直接体験を広げる ICT 活用に関する調査研究
効率的に学ぶ	ICT 機器を使う頻度が高い青少年ほど、ICT 機器を使う授業の楽しさや、学習内容の分かりやすさといったポジティブな効果を感じやすい。家庭学習でも機器は利用されており、すぐ調べられることや自分のレベルに合っていることが高く評価されている。また、高校生では友人のノートをクラスメイトで共有してテスト対策を行うことも行われている。短時間で効率的に学ぶ行動が青少年全般にわたって見られる。	子どものICT利用に関する調査2023 中高生インターネット利用白書2021 UQ mobile WEB MOVIE「3年間のそばに」全４篇公開・18歳以下 スマホ利用実態に関する調査結果

直感的に使える・機器への抵抗感がない	青少年保護者の実感として、スマートフォンやタブレットなどを直感的に操作できる、AI や音声アプリなども抵抗感なく使いこなしているという声が聞かれる。GIGA スクールによる日常的な機器利用の影響も大きい。機器の操作への苦手意識や抵抗感なく、高度な操作が容易にできている青少年が増えていると考えられる。	α 世代のメディア生活調査 2022 GIGA スクール構想における情報モラル教育の実状等に関する調査報告書
安全に使うための知識・操作方法を知っている	青少年は全般的にスマートフォンやタブレットなどの操作方法、SNS での情報受発信に対する危機管理意識の高さを持っている。調査では、私物の端末を持つ時期が早い児童・生徒ほど安全な使い方を学んだことがあると回答しており、低年齢時に使うメリットも挙げられている。リテラシーの高さは国際比較において、高水準である。調査によると、日本の青少年のリテラシー、危機管理は米国・韓国の青少年よりも高く、その高さは中国と同レベルとなっている。	「児童・生徒の学校端末・私物端末の利用状況やトラブルへの意識等に関する調査報告書 高校生の SNS の利用に関する調査報告書 －日本・米国・中国・韓国の比較－」 中学生・高校生の生活と意識調査
相談がしやすい	教育現場での取組と同じく、SNS による心理相談の設置が、相談者の心理的障壁を下げている。これまで相談したことのない青少年やその保護者の相談ニーズを喚起するという効果が示唆されている。	令和 4 年度子ども・子育て支援推進調査研究事業　ＳＮＳを活用した児童虐待等に関する相談の効果的な運用に関する調査研究
気軽な動画コミュニケーション	特に女子高校生を中心に、動画作成や作った動画の発信や共有が盛んに行われている。動画は無料アプリなどで、友人・家族の誕生日や部活の PR の目的で気軽に作られている。また、同じ趣味を持つ青少年同士でつながり、励まし合って動画スキルを高めるという動きも見られる。	メディア環境研究所プレミアムフォーラム 2023 冬「『イノベーターティーン』のメディア生活」 Z 世代の動画コミュニケーションに関する意識調査
プログラミングの多様な効果	プログラミングへの興味が高まっており、習い事として習いたい・習わせたいと答える小学生・保護者も増えている。実際にプログラミング教育を体験すると、小中高生全般にわたり、未体験者よりも体験者のほうがプログラミングにポジティブな印象を抱く傾向にある。プ	小学生の習い事調査 プログラミング教育実態調査報告書 2022 年度 プログラミング教育・高校「情報Ⅰ」実態調査

	ログラミングを習い事として経験した青少年への調査によると、自分で考える力や理数系科目が得意になること、論理的に考えることができるなどのメリットが挙げられている。この経験が将来の進路、職業選択に影響を与える可能性もある。	75％以上の保護者が「プログラミングは子どもの将来に役立つ」と回答デジタネ、小学生のプログラミング教育に関する意識調査を実施

９．２．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の教育現場での活用と効果

青少年の主に教育現場で見られるポジティブな活用事例を収集し、その特徴別に分類を行った。青少年は授業内だけでなく、習い事、趣味やスポーツなどでスマートフォン・タブレットを使って動画を閲覧したり、撮影したりすることを日常的に行っている。これらの活動を通じ、自発的に学びを深めたり、課題に気付くこと、また、情報をまとめたり発信したりすることができている。さらに、プログラミングスキルを身に着けて、スマートフォンを使って何らかの社会課題解決をしようとする青少年も増えている。以下では、こうした事例の効果に着目し、分類した。事例の詳細は付録Ａ４．２．を参照されたい。

分類名	分類の内容	事例
興味・関心の幅を広げる・深める	保育所・幼稚園において、乳幼児の教育にタブレットやマイクロスコープを使う試みが各地で見られる。乳幼児がタブレットやマイクロスコープを使って花や虫、日々の出来事を撮影したり、気になることを調べたりするといった活動が行われている。観察を記録することで、その事象に対する興味が深まる、新たな気付きが生まれるといった、興味・関心が深まる事例が見られる。さらに、タブレットの扱いに慣れて自発的に撮影に工夫を凝らす、友人に共有するなどの活動の幅も広がっている。また、限られた台数のタブレットのため、乳幼児が使い方のルールを自主的に決めて守ろうとする活動も見られ、マナー、リテラシーの習得にも役立っている。	武庫川女子大学附属幼稚園 武庫川女子大学附属幼稚園 芦屋市立岩園保育所 名古屋市立鳴子幼稚園
本物を学ぶことができる	青少年が実際の事例や出来事を直接、動画で確認することができる。園児の「ファッションショー」の事例で	仙台市宮城教育幼稚園

	は、園児がファッションショーの舞台の動画を見て、演出や照明に工夫を凝らしたり、モデルのファッションやウォーキングを真似たりする様子が見られた。本物に触れることによって、どうしたらより本物に近づくことができるかを考え、制作物の品質を高めようとする意欲を持つことになる。	
課題の発見・新たな気付き	タブレットやスマートフォンの撮影機能を使って、青少年が自身の学び等を振り返り、課題や新たな気付きを得ることができる。例えば、コナミスポーツは「運動塾デジタルノート」というサービスを提供している。レッスン中の泳ぎを撮影した動画を子どもに配信するもので、子どもがレッスンの振り返りをすることができる。動画を家族で共有することもできる。子どもが課題に気付いて改善に活かす、コーチの言葉による指導に加えて動画で確認することができるので、学びを深めるという利点が期待できる。また、北九州市の中学校ではタブレットだけでなく、アクションカメラなどを使って競技の動きを撮影し合うことを行っており、動きの習得やコツを視覚的に確認することが容易になっている。	運動塾デジタルノート 北九州市立篠崎中学校
国際交流	青少年において年齢に限らず、国際交流の事例や成果が確認できる。例えば、「オンライン国際交流サービス EN・TRY」は、オンラインで日本の保育所・幼稚園を世界の幼稚園とつないで交流を深めるサービスを提供している。相手の国の文化や言葉を直接知ることができるだけでなく、遊びを通じてコミュニケーションを深めることができるという事例が確認できる。また、乳幼児だけでなく、小学校の授業でも Minecraft を使って「海外の子ども達に京都の魅力を紹介する」という試みも行われている。児童が歴史やプログラミングを学ぶだけでなく、自ら学んだ知識を英語で発信するというものとなっている。	オンライン国際交流サービス EN・TRY 立命館小学校
経験値の差を埋める	幼稚園を休んだ子に翌週、同じ動画を見せる、プロなどのコーチの指導を直接受けることができる、地方に	弘前大学教育学部附属幼稚園

	住む青少年に VR やロボット体験の機会を提供するといった事例から「経験値の差を埋める」ことが行われていることが分かる。幼稚園の事例からは動画という教材を使うことで、青少年の学びの機会が確保されている様子がうかがわれる。また、遠隔に住む青少年の学び、体験機会の少なさを補うための取組が、青少年の好奇心や更なる学び等への効果を生み出していることも明らかになっている。	リモートコーチング supported by SoftBank 感動体験プログラム
探求的な学び	GIGA スクールでは個別の探求的な学びを推進しているが、その一つとして、常翔学園中・高等学校は全生徒に iPad を導入した探求的な学びのプログラムを行っている。iPad を使って英会話や技術の授業等で個別の学びを深める、プレゼンスキルを高めるなどの成果が表れている。さらに、授業の講義形式にも変化が出ており、アクティブラーニングやグループワークといった生徒の主体性を重んじる講義の導入も積極的に行われる様子も窺われる。	常翔学園中学校・高等学校
生成 AI を用いた学びの個別最適化	探求的な学びを生成 AI を使い発展させている事例も見られる。以下では生徒が生成 AI を自分が書いた英作文の添削、スピーキングの練習などに利用した事例と、防災教育に利用した事例を取り上げている。両事例とも、生徒が自身の課題に合わせて生成 AI を個別最適化された学びに活用しており、ストーリーを組み立てる、議論の相手とするなどの使い方が見られる。また、学びの経験から生成 AI のメリットだけでなく、デメリット、不得意なことも理解して使うことができている。	長崎市立長崎北高校 和光学園和光高等学校
金融教育	神戸大学附属小では、独自通貨・アプリを開発し、情報リテラシーや金融リテラシー、アントレプレナーシップを育むことを目指した金融教育を行っている。アプリを通じて、電子決済を行う感覚を養うとともに、お店の予算獲得にクラウドファンディングの体験も行うという内容である。電子決済が普及している現在、スマート	神戸大学附属小学校

	フォンや電子決済アプリを積極的に使わせるという試みは、青少年の金融教育の参考になるとみられる。	
アイデア実装	幼児・小学生から高校生まで、プログラミング大会や新たなビジネス募集のコンテストなどが行われている。応募者は年々増加している。青少年が生活での身近な課題や社会課題に目を向けて、これらの解決に挑もうとした作品が見られる。プログラミングスキルの向上や、イノベーティブ人材の発掘・育成、起業意識の醸成などの成果に寄与している取組である。	アプリ甲子園 全国選抜小学生プログラミング大会
起業する	公的機関・民間企業により、高校生向けのビジネスコンテストや起業支援が行われている。自らプログラミングしてアプリを作る例、タブレット等で動かせるウェブアプリなどを使ったサービス事例が見られる。	高校生ビジネスプラン・グランプリ First Off Projects
インクルーシブな対応	何らかの事情で学校に通えない子どもや悩みを持つ子ども向けに相談窓口を設けたり、授業を行ったりする事例が各地で行われている。取り上げた事例ではメタバース、生成 AI、独自アプリが取り入れられるなど、個別最適化されたニーズ対応が可能となっている。	room-k 特別支援学校大分県立別府支援学校石垣原校 生成 AI による不登校生徒のキャリア支援

９．３．海外における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用と効果

学校教育における ICT 利用については多くの活用事例を見つけることができる。これらの事例に共通する傾向として、タブレット端末を活用することで双方向的な授業が可能になること、生徒の創造性が発揮されることが強調される。[7]北欧では、ゲーム性を取り入れた算数の授業、生徒自らアプリケーションを用いて作曲をする音楽の授業など、活発な ICT 利用が目立つ。アメリカでは貧困率の高い学区内でタブレット端末が支給されることで、パソコンを持たない家庭の子供でも ICT 利用のスキルが身につき、平等な教育機会がもたらされている事例があった。[8]同様の取り組みはイタリアでも実施されていた。[9]

[7] 国立教育政策研究所.(2019).諸外国における情報通信技術を活用した学校教育事例報告書.
https://www.mext.go.jp/content/20230510-mxt_youji-000029664_6.pdf

[8] CHIeru.WebMagazine.(2014).アメリカに見る「一人 1 台のタブレット端末活用」事情.https://magazine.chieru.co.jp/special/magazine-9033/.

[9] Apple.Apple と小中高等学校の教育.https://www.apple.com/jp/education/k12/success-stories/

個別事例を離れて効果の研究に広く目を向けると、かなり複雑な風景が広がっている。まず、携帯端末のもたらすポジティブな影響、たとえば時間の節約効果であったり、様々な利便性によるストレスの軽減や余暇時間の充実であったり、健全なコミュニケーションと人間関係の維持であったり、娯楽であったりといったものは、そもそも研究の対象になっていることが非常に少ない。世論調査を多く手掛ける米国の Pew Research Center は、青少年の子を持つ親にスマートフォンのメリット・デメリットを尋ねたことがあるが、全体としてはメリットが悪影響を上回るとの意見が 70%を占め、その逆は 30%であった。[10] また、同センターの調査でティーネージャーにソーシャルメディアの評価を尋ねたものがあるが、[11] 31％対 24％でメリットがデメリットを上回るという意見がやや多い結果となった。メリットとして多く挙げられたものに、友人や家族とのつながりがある。

もうひとつ、mhealth, m-learning と呼ばれるような携帯端末による健康増進や教育・学習についてはやや多くの研究が存在し、さまざまな目的に対する有効性も認められる（体育学習 [12]、フィールドトリップでの学習 [13]、など。複数の類似した効果検証研究のデータを統合し、再分析したメタ・アナリシスも存在している。数学分野の 22 件を統合し中程度の学習改善効果を認めたもの、[14] 自然科学分野の 44 件を統合し、大きな改善効果があることを報じたもの、[15] 英語を母語としない者の英語学習に関する 62 件を統合し、大きな改善効果を見出したもの、[16] 複数科目の 104 件の研究を統合し、数学はほぼ効

---

[10] Pew Research Center (2024) How Teens and Parents Approach Screen Time https://www.pewresearch.org/internet/2024/03/11/how-teens-and-parents-approach-screen-time/

[11] Monica Anderson and Jingjing Jiang. (2018). Teens Social Media and Technology 2018. https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/

[12] Vega-Ramírez, L., Notario, R. O., & Ávalos-Ramos, M. A. (2020). The relevance of mobile applications in the learning of physical education. Education Sciences, 10(11), 329. https://doi.org/10.3390/educsci10110329

[13] Lanir, J., Yosfan, M., Wecker, A., & Eilam, B. (2020, October). Student informal learning at museum field trips using tablet computers. In 22nd International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (pp. 1-4). https://doi.org/10.1145/3406324.341054

[14] Güler, M., Bütüner, S. Ö., Danişman, Ş., & Gürsoy, K. (2022). A meta-analysis of the impact of mobile learning on mathematics achievement. Education and Information Technologies, 27(2), 1725-1745. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10640-x

[15] Dong, Z., Chiu, M. M., Zhou, S., & Zhang, Z. (2024). The effect of mobile learning on school-aged students' science achievement: A meta-analysis. Education and Information Technologies, 29(1), 517-544. https://doi-org.www3.iuj.ac.jp/10.1007/s10639-023-12240-3

[16] Garzon, J., Lampropoulos, G., & Burgos, D. (2023). Effects of mobile learning in English language learning: A meta-analysis and research synthesis. Electronics, 12(7), 1595. https://doi.org/10.3390/electronics12071595

果がないが社会科学や医学は効果が大きいことを報じたもの、[17] 多様な科目のアプリの効果検証をした 36 件の研究を統合的に分析し、数学、リテラシー、全般についてそれぞれ弱いが学習改善効果があることを報じたもの、[18] 科目ではなく端末の特性に着目しタッチスクリーン端末の学習の効果を扱った 36 件の研究を統合し、学習効果が若干高く、科目としては STEM 系が高く、環境として教室内での利用の方が効果が高いことを報じたもの、[19] 利用者層に着目し、数学の学習困難を抱える層がアプリを利用することの効果を扱った 15 本の研究を統合し、学習効果が上がることを報じたもの、[20] などがある。）。この中には、幅広い人々に関連しそうな恩恵を扱うものもあるが、（例えば孤独感や自覚するストレスレベル、[21] デートでの性被害の回避、[22] COVID-19 パンデミック下でのうつ防止、[23] 肥満改善、[24] 様々な

[17] Talan, T. (2020). The effect of mobile learning on learning performance: A meta-analysis study. Educational Sciences: Theory and Practice, 20(1), 79-103. https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.006

[18] Kim, J., Gilbert, J., Yu, Q., & Gale, C. (2021). Measures matter: A meta-analysis of the effects of educational apps on preschool to grade 3 children's literacy and math skills. Aera Open, 7, 23328584211004183. https://doi.org/10.1177/23328584211004183

[19] Xie, H., Peng, J., Qin, M., Huang, X., Tian, F., & Zhou, Z. (2018). Can touchscreen devices be used to facilitate young children's learning? A meta-analysis of touchscreen learning effect. Frontiers in psychology, 9, 2580. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02580

[20] Benavides-Varela, S., Callegher, C. Z., Fagiolini, B., Leo, I., Altoè, G., & Lucangeli, D. (2020). Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis. Computers & Education, 157, 103953. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103953

[21] Boucher, E. M., Ward, H., Miles, C. J., Henry, R. D., & Stoeckl, S. E. (2024). Effects of a digital mental health intervention on perceived stress and rumination in adolescents aged 13 to 17 years: Randomized controlled trial. Journal of Medical Internet Research, 26, e54282. https://doi.org/10.2196/54282

[22] Glass, N., Bloom, T., Alexander, K. A., Emezue, C., Olawole, W., Clough, A., ... & Perrin, N. (2024). Effectiveness of the myPlan Teen App, a digital healthy relationship and safety planning intervention with adolescent aged 15–17 years. Journal of Adolescent Health, 75(4), 665-672. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.06.014

[23] Birrell, L., Debenham, J., Furneaux-Bate, A., Prior, K., Spallek, S., Thornton, L., ... & Newton, N. (2023). Evaluating a peer-support mobile app for mental health and substance use among adolescents over 12 months during the COVID-19 pandemic: Randomized controlled trial. Journal of Medical Internet Research, 25, e45216. https://doi.org/10.2196/45216

[24] Cueto, V., Wang, C. J., & Sanders, L. M. (2019). Impact of a mobile app–based health coaching and behavior change program on participant engagement and weight status of overweight and obese children: Retrospective cohort study. JMIR mHealth and uHealth, 7(11), e14458. https://doi.org/10.2196/14458

アプリを通じた運動時間の増大、[25] など） 特定の疾患への対処など少数者や弱者の状況改善に関する研究も少なからず存在している（うつ病患者への認知行動療法の考え方をベースにした患者の自助努力支援、[26] 糖尿病患者の症状の自己モニタリング、[27] 喘息症状の自己管理 [28]）。また、このような携帯用アプリの効果を検証した研究群をまとめてレビューした研究も存在するが、11 件のランダム化比較試験による様々なアプリの効果検証の内、5 件は短期的な効果を見出していると報告している。[29] 関連研究全体を見渡すと、有効性の研究ではなく、それ以前の段階のユーザビリティの評価やユーザーに受容されるかどうかの評価などをしているものも少なくない。

携帯端末利用のメリットに関する研究の中で最も数が多いのは、ネガティブな効果が存在するのか、ポジティブな効果が存在するのか、といった点を検証するタイプの研究であると思われる。長時間利用が、うつや不安の症状を減らす、というようなポジティブな効果も考えられるためであり、また、幸福度やウェルビーイングといったポジティブな心理面の指標を用いた研究があるためだ。心理面の研究がおそらく最も多いが、認知、脳、睡眠、発達、学校の成績、などアウトカムとして意識されているものも多岐に渡る。[30] 研究の数が非常に多いため、一定の条件を満たす研究群をまとめてレビューし、その傾向を探るようなシステマティック・レビューやスコーピング・レビューといった研究も大量に存在し、そうした研究群のデータを統合した上で再分析し、傾向を探るようなメタ・アナリシスも数多く存在し、それらのレビュー的な研究だけを対象にして

---

[25] He, Z., Wu, H., Yu, F., Fu, J., Sun, S., Huang, T., ... & Quan, M. (2021). Effects of smartphone-based interventions on physical activity in children and adolescents: Systematic review and meta-analysis. JMIR mHealth and uHealth, 9(2), e22601. https://doi.org/10.2196/22601

[26] Peake, E., Miller, I., Flannery, J., Chen, L., Lake, J., & Padmanabhan, A. (2024). Preliminary efficacy of a digital intervention for adolescent depression: Randomized controlled trial. Journal of Medical Internet Research, 26, e48467. https://doi.org/10.2196/48467

[27] Goyal, S., Nunn, C. A., Rotondi, M., Couperthwaite, A. B., Reiser, S., Simone, A., ... & Palmert, M. R. (2017). A mobile app for the self-management of type 1 diabetes among adolescents: a randomized controlled trial. JMIR mHealth and uHealth, 5(6), e7336. https://doi.org/10.2196/11924

[28] Burbank, A. J., Lewis, S. D., Hewes, M., Schellhase, D. E., Rettiganti, M., Hall-Barrow, J., ... & Perry, T. T. (2015). Mobile-based asthma action plans for adolescents. Journal of asthma, 52(6), 583-586. https://doi.org/10.3109/02770903.2014.995307

[29] Leech, T., Dorstyn, D., Taylor, A., & Li, W. (2021). Mental health apps for adolescents and young adults:A systematic review of randomised controlled trials. Children and Youth Services Review, 127, 106073. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106073

[30] Mallawaarachchi, S. R., Anglim, J., Hooley, M., & Horwood, S. (2022). Associations of smartphone and tablet use in early childhood with psychosocial, cognitive and sleep factors: A systematic review and meta-analysis. Early Childhood Research Quarterly, 60, 13-33. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.12.008

その傾向を探るようなメタ・レビュー的な研究（アンブレラ・レビュー）も相当数存在する[31][32][33][34]、という状況になっている。直近 5 年程度に実施されたこうしたレビュー研究を概観すると、多く指摘されるのは、ネガティブな効果は存在するとしても小さな効果である、[35] または一貫した傾向が見出しにくい[36]、という点であるように思われる。ただし、このメッセージもすべてのレビュー研究に共通のものではなく、中程度の効果がある場合があると示唆するものも存在する。特定の場合にメリットがあることを示唆するものも、もちろん存在する。[37]

もともとメリットの研究が少ないこともあり、メリットの大きさを報じるようなレビュー研究は存在していないと思われる。ここに問題があるのではないか、という関心に基づいて研究を積み重ねていった結果、大きな問題が広範に存在することはなさそうだ、ということはわかってきている、というのが現況であるというのがおそらくある程度妥当なまとめだろう。

ただし、既存の研究は測定方法や研究デザインに大きな限界を抱えるものも多い。頻繁に指摘される問題を挙げると、因果関係についての手がかりが乏しい横断的な研究デザインによるものが非常に多いこと（従って、たとえばスマートフォンの利用時間とうつ症状の重さの関係を分析すると、相関していることは

---

[31] Sanders, T., Noetel, M., Parker, P., Del Pozo Cruz, B., Biddle, S., Ronto, R., Hulteen, R., Parker, R., Thomas, G., De Cocker, K., Salmon, J., Hesketh, K., Weeks, N., Arnott, H., Devine, E., Vasconcellos, R., Pagano, R., Sherson, J., Conigrave, J., & Lonsdale, C. (2024). An umbrella review of the benefits and risks associated with youths' interactions with electronic screens. Nature Human Behaviour, 8(1), 82-99. https://doi.org/10.1038/s41562-023-01712-8

[32] Valkenburg, P. M., Meier, A., & Beyens, I. (2022). Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence. Current opinion in psychology, 44, 58-68.

[33] Arias-de la Torre, J., Puigdomenech, E., García, X., Valderas, J. M., Eiroa-Orosa, F. J., Fernández-Villa, T., ... & Espallargues, M. (2020). Relationship between depression and the use of mobile technologies and social media among adolescents: umbrella review. Journal of Medical Internet Research, 22(8), e16388. https://doi.org/10.2196/16388

[34] Tan, C. Y., Pan, Q., Tao, S., Liang, Q., Lan, M., Feng, S., Cheung, H. S. & Liu, D. (2024). Conceptualization, measurement, predictors, outcomes, and interventions in digital parenting research: A comprehensive umbrella review. Educational Research Review, 100647. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100647

[35] Mallawaarachchi, S. R., Anglim, J., Hooley, M., & Horwood, S. (2022). Associations of smartphone and tablet use in early childhood with psychosocial, cognitive and sleep factors: A systematic review and meta-analysis. Early Childhood Research Quarterly, 60, 13-33. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.12.008

[36] Marciano, L., Ostroumova, M., Schulz, P. J., & Camerini, A. L. (2022). Digital media use and adolescents' mental health during the COVID-19 pandemic: a systematic review and meta-analysis. Frontiers in Public Health, 9, 793868. https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.793868

[37] Jing, M., Ye, T., Kirkorian, H. L., & Mares, M. L. (2023). Screen media exposure and young children's vocabulary learning and development: A meta‐analysis. Child Development, 94(5), 1398-1418. http://doi.org/10.1111/cdev.13927

わかるが、どちらが原因でどちらが結果なのかはわからない、など）、スマートフォンやソーシャルメディアの利用時間を本人の記憶と自己申告に頼っていること（そのような測定方法は実際の利用時間と緩やかにしか関連していない誤差の大きいものであることが既存研究で示唆されている）、利用時間を用いる研究が多く、利用の細かな性質など（コンテンツの種類、利用目的、利用者特性など）を考慮に入れられていないこと、場合によってはスクリーン視聴時間としてテレビ視聴などと統合して分析している場合があること[38]、などだ。今後、より洗練され、精密な測定方法や厳密な研究デザインを用いて研究を進めた場合に、これまでと大きく異なる結論が出る可能性については、否定できない部分は残っていると思われる。また、特定の条件を満たすような利用（利用者の属性や利用目的や、利用するアプリやコンテンツの種類など）に限定すると一貫して中程度以上のネガティブな効果が見いだされる、といった可能性は残っている。近年の個別の研究の中で、厳密度の高いものを見ると、中にはネガティブな影響を否定するもの、小さいがポジティブな影響を報じるもの(例えば短期的なうつ症状の改善や気分の好転[39]、幸福度の向上[40])もあれば、ネガティブな影響を報じるものもあり、両者の混合を報じるものもあり[41]、全体として一貫した傾向がない中、どこにメリットがあり、どこにデメリットがあるかをつきとめる作業が途上であると言ってよいように思われる。

[38] Sanders, T., Noetel, M., Parker, P., Del Pozo Cruz, B., Biddle, S., Ronto, R., Hulteen, R., Parker, R., Thomas, G., De Cocker, K., Salmon, J., Hesketh, K., Weeks, N., Arnott, H., Devine, E., Vasconcellos, R., Pagano, R., Sherson, J., Conigrave, J., & Lonsdale, C. (2024). An umbrella review of the benefits and risks associated with youths' interactions with electronic screens. Nature Human Behaviour, 8(1), 82-99. https://doi.org/10.1038/s41562-023-01712-8

[39] Minich, M., & Moreno, M. (2024). Real-world adolescent smartphone use is associated with improvements in mood: An ecological momentary assessment study. Plos one, 19(5), e0298422. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0298422

[40] Marciano, L., Driver, C. C., Schulz, P. J., & Camerini, A. L. (2022). Dynamics of adolescents' smartphone use and well-being are positive but ephemeral. Scientific Reports, 12(1), 1316. https://doi.org/10.1038/s41598-022-05291-y

[41] Cauberghe, V., Van Wesenbeeck, I., De Jans, S., Hudders, L., & Ponnet, K. (2021). How adolescents use social media to cope with feelings of loneliness and anxiety during COVID-19 lockdown. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24(4), 250-257. https://doi.org/10.1089/CYBER.2020.0478

１０．青少年のインターネット関連トラブルとペアレンタルコントロール・学校での管理状況

１０．１．青少年のインターネット関連トラブルの類型

文献調査結果より、青少年のインターネット関連トラブルは「心身・生活への被害」「コミュニケーショントラブル・情報トラブル」「犯罪行為・不正行為の被害」「犯罪行為・不正行為への加担」の 4 つに分類された。

１０．１．１．心身・生活への被害

トラブル内容	関連する文献調査結果
使い過ぎによる学業や生活への支障	• インターネットを利用すると回答した青少年の平均利用時間は、前年度と比べ約 16 分増加し、約 4 時間 57 分となった。高校生は約 6 時間 14 分、中学生は約 4 時間 42 分、小学生（10 歳以上）は約 3 時間 46 分となる。低年齢層も増加しており、約 2 時間 5 分である。 • 「ネット利用の管理は行っていない」の回答は前年 14.7%から 15.8％に微増している[42]。 • 3,012 名の青少年保護者及び 601 名の青少年を対象としたインターネットアンケート調査を行った結果、遭遇したトラブルの内容としては、「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」（22.2%）が群を抜いて多い[43]。 • 日本の高校生（n=4.356）は、SNS の利用による不安や心配として、「勉強への影響」と回答した割合が 55.5％となった。米国・韓国・中国含めた 4 か国の中で中国（n=7,750、57.2％）に次いで高い。「ネット依存」と回答した割合が

[42] こども家庭庁.(2024).令和 5 年度 青少年のインターネット利用環境実態調査調査結果（概要）
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/9a55b57d-cd9d-4cf6-8ed4-3da8efa12d63/98ae45a9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_results-etc_10.pdf

[43] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査.
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

	48.8％で、4 か国中最も高い [44]。
ゲーム内課金やアプリ内課金で支払いすぎてしまった	• 令和 5 年度・東京都の相談窓口「こたエール」への相談で、小学 1～3 年生に関する相談（30 件）のうち、料金関係（3 件、10％）で約 3 割を占める。4～6 年生になると、料金関係は 13 件（n=153、8％）と件数が増える [45]。 • 東京都「こたエール」では課金に関する相談は前年 52 件より減少している。課金額の確認ができた相談（25 件）の中で、最も件数の多かった課金額は、10,000 円～49,999 円（7 件）。1,000,000 円以上課金をしたケースが 2 件である [46]。
健康を害する情報を発端とした行為	• 3,012 名の青少年保護者及び 601 名の青少年を対象としたインターネットアンケート調査では、ボイスチャットのないゲームアプリにおいて「健康を害する情報を見て実行した」の回答が 11.8%と他のサービスで比較して多い [47]。
他人の投稿と自分とを比較したストレスの自覚	• 3,012 名の青少年保護者及び 601 名の青少年を対象としたインターネットアンケート調査では、中学生女子において、「他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた」（21.1%）が 2 番目に多く、男子（19.2%）より多い [48]。 • 高校生（n=231）の 48.5％が「SNS 疲れ」を感じると回答している。理由として、高校生（n=161）の 28.0%が「他人の生活を羨ましいと思ってしまうこと」と答えている。この割合は大学生・短大・専門学校生の 22.1%よりも高い [49]。

[44] 国立青少年教育振興機構.(2024). 高校生の SNS の利用に関する調査報告書：日本・米国・中国・韓国の比較. https://www.niye.go.jp/wp-content/uploads/2024/07/zentai-1.pdf

[45] 東京都.(2024). 令和 5 年度　ネットやスマホのなやみを解決　こたエール年次報告. https://www.tokyohelpdesk.metro.tokyo.lg.jp/statistics/pdf/statistics2023.pdf

[46] 東京都.(2024). 令和 5 年度　ネットやスマホのなやみを解決　こたエール年次報告. https://www.tokyohelpdesk.metro.tokyo.lg.jp/statistics/pdf/statistics2023.pdf

[47] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査. https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

[48] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査. https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

[49] SHIBUYA109 エンタテイメント.(2023). Z 世代のスマホに関する意識調査. https://www.shibuya109.co.jp/wp-content/uploads/2023/03/%E3%80%90%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%B9%E3%83%AA%E3%83%AA%

「いいね」数やフォロワー数を気にしてストレスになる	• 日本の高校生は、SNS の利用により、「寂しくなる」「イライラする」（24.9%）ことが「よくある」「ときどきある」と回答した割合はそれぞれ 25.8%、24.9％となっていた。これらは米国、韓国、中国の高校生の回答割合に比べ低い。「他人に嫉妬する」は29.2%と、米国（n=1,512、39.3%）について高い [50]。
流行に遅れないよう情報を過剰に追う	• 「チャンスと感じたら逃したくない」かどうかという問いに対して、10 歳代後半（240 名）のうち 74.6%が「当てはまる」と答え、他の年代よりも多い結果となった [51]。

１０．１．２．コミュニケーショントラブル・情報トラブル

トラブル内容	関連する文献調査結果
コミュニケーションでの誤解や行き違い、人間関係の問題	• 高校生男子で 3 番目に多いトラブルが「コミュニケーショントラブルや人間関係の問題にあった」（10.8%）となった。中学生男子の割合（8.3%）よりも多く、高校生になると人間関係に関するトラブルの報告が増えている [52]。
誹謗中傷、暴言、いじめの被害	• LINE オープンチャット、YouTube、ZEPETO、ゲームアプリでは「誹謗中傷、暴言、いじめなどをされた」が多くなっている。割合ではYouTube（n=72）が最も多く 12.5%、LINE オープンチャット（n=50）の 10.0％の順に高い [53]。 • SNS 上で悪口や嫌がらせを受けた経験について「よくある」「時々ある」と回答した割合は、日本は 4.3％と、米国（n=1,512、30.4%）、中国（n=7,750、11.8%）、韓国

E3%83%BC%E3%82%B9%E3%80%91Z%E4%B8%96%E4%BB%A3%E3%81%AE%E3%82%B9%E3%83%9E%E3%83%9B%E3%81%AB%E9%96%A2%E3%81%99%E3%82%8B%E6%84%8F%E8%AD%98%E8%AA%BF%E6%9F%BB-2.pdf

[50] 国立青少年教育振興機構.(2024). 高校生の SNS の利用に関する調査報告書：日本・米国・中国・韓国の比較. https://www.niye.go.jp/wp-content/uploads/2024/07/zentai-1.pdf

[51] 令和 4 年版消費者費者白書・消費者意識基本調査（消費者庁）

[52] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査. https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

[53] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査. https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

	（n=1,508、10.1%）に比べて非常に低い。悪口や嫌がらせに対して、日本は「無視する」と回答した割合が 73.7%となり、米国（76.1%）に次いで高い [54]。
誤った情報に騙された	• SNS（X、Instagram、TikTok、Discord、LINE オープンチャット、YouTube、ZEPETO）で「誤った情報に騙された」と回答する割合は高い傾向にある。Discord（n=22）では 13.6%、ZEPETO（n=5）は 20.0%と高い割合となる [55]。
誤った情報を拡散した	• SNS 使用経験者（n=916）のうち 5.1%が、SNS 上で真偽や根拠が不明な批判、誹謗中傷発言をシェア、リツイートした経験があると回答している。その理由として「その時は本当だと思ったから」「誤ったソースが元の記事であることに気づけなかったから」といったものや、「共感して」「自分が賛同したから」といった発言への賛意のほか、「発言内容を批判するため」という批判的な意思を込めたことなどが回答として挙げられている [56]。

１０．１．３．犯罪行為・不正行為の被害

トラブル内容	関連する文献調査結果
性的な自画撮りを送信してしまった経験	• 令和 5 年は「児童が自らを撮影した画像に伴う被害」（性的な自画撮りを送らされる）の件数は 527 件となり、前年 577 件より減少している。被害は中学生が最も多く（266 件）、次に高校生（182 件）、小学生（76 件）となっている [57]。 • 東京都の相談窓口「こたエール」の令和 5 年度の相談件数のなかで、青少年自身の性的な自画撮り画像・映像に関する相談は 50 件であった。当事者のうちもっとも多かったのは高校生（26 件、52%）、次いで中学生（18 件、36%）、小学生

[54] 国立青少年教育振興機構.(2024). 高校生の SNS の利用に関する調査報告書：日本・米国・中国・韓国の比較. https://www.niye.go.jp/wp-content/uploads/2024/07/zentai-1.pdf

[55] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査. https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

[56]「18 歳意識調査」第 28 回テーマ：SNS について （日本財団）

[57] 警察庁.(2024). 令和 5 年における少年非行及び子供の性被害の状況. https://www.npa.go.jp/bureau/safetylife/syonen/pdf_r5_syonenhikoujyokyo_kakutei.pdf

	（6 件、12%）。相談者別・男女別では、高校生男子本人からが最も多く（15 件）、次いで中学生女子の保護者（9 件）、高校生女子本人（9 件）となっている。自画撮り被害（50 件）の相手は、インターネットで知り合った相手（37 件、74%）が最も多い [58]。
インターネット上の見知らぬ人と会って性的被害を受ける	• 令和 5 年、SNS に起因する事犯（SNS を通じて面識のない被疑者と被害児童が知り合い、交際や知人関係等に発展する前に被害にあった事犯）の件数は 1,665 件で前年 1,732 件より減少している。しかし、小学生の被害児童数は 139 件で、前年（114 件）より増加しており、10 年前の 3 倍となっている [59]。 • SNS に起因する事犯の被害児童と被疑者が知り合うきっかけは、被害児童からの投稿が 74.2%を占める。投稿内容の内訳は、「プロフィールのみ」、「趣味・嗜好」、「日常生活」、「友達募集」、「ゲーム配信」で半数以上を占めている [60]。
投稿から個人情報が分かりストーカー被害に遭遇	• 被害として「SNS でやり取りをしていたら、パパ活のような不適切な異性交遊に巻き込まれた」（5 人）、「SNS にあげた個人情報がもとで、ストーカー被害を受けた」「SNS の閲覧をしていたら、ワンクリック詐欺の被害を受けた」（4 人）などの順に多くなっていた [61]。

１０．１．４．犯罪行為・不正行為への加担

トラブル内容	関連する文献調査結果
青少年に不適切な動画や画	• 小学校高学年（n=1,186）は「インターネットの使い過ぎによ

[58] 東京都.(2024). 令和 5 年度　ネットやスマホのなやみを解決　こたエール年次報告. https://www.tokyohelpdesk.metro.tokyo.lg.jp/statistics/pdf/statistics2023.pdf

[59] 警察庁.(2024). 令和 5 年における少年非行及び子供の性被害の状況. https://www.npa.go.jp/bureau/safetylife/syonen/pdf_r5_syonenhikoujyokyo_kakutei.pdf

[60] 警察庁.(2024). 令和 5 年における少年非行及び子供の性被害の状況. https://www.npa.go.jp/bureau/safetylife/syonen/pdf_r5_syonenhikoujyokyo_kakutei.pdf

[61] Social Network Service（SNS）を介した未成年者の犯罪被害①　：母親に対する調査結果について　（桐生ら, 2022）

像の閲覧・拡散経験	り、体調や学業に支障をきたしてしまった 」（5.2％）の次に「インターネット上で不適切な内容を見てしまった」（3.3％）が多い [62]。
悪ふざけをしている動画や画像の投稿	• Discord では「悪ふざけをしている動画や画像を投稿してしまった」が 9.1%と他の SNS サービスと比較して多い。次に多いのが YouTube の 5.6%である [63]。
性的な自画撮りを受け取った経験	• （第 1 子が SNS を使用し、SNS が関与したことで、性的なことに関する逸脱行為、犯罪行為があったかを尋ねたところ、）「性的な悪ふざけのコメント、写真や動画の SNS への投稿」（10 人）をしていたという回答もある [64]。

１０．２．海外でのトラブル

青少年のインターネット経由のトラブル事例については、青少年に特徴的なトラブルで、比較的被害者の規模が大きく事件化しており、影響が長期間にわたって持続することがあると思われる 2 種についてとりあげた。1 つはネットいじめ、もう 1 つは性的搾取である。

前者は、広くは侮辱的な言葉を言われる、嫌なメッセージを送られる、仲間はずれにされるといった行為が挙げられる。アメリカのオンラインゲームを通じたいじめでは、さらにオンラインでの行為に留まらないことが指摘された。住所を特定し警察に虚偽の通報をして、SWAT を派遣させるスワッティングが主な手口として知られている。この場合、誤って発砲にまで至るケースもあるため、ネットいじめから発展した悪質な行為として問題視されている [65]。

また、未成年の性的搾取の入口として SNS は機能している。フランスでは売春あっせん業者による広告が未成年者のアクセスを容易にしていた [66]。また、個人が未成年を騙して性的画像を送らせるといった

[62] 我が国における青少年のインターネット利用に係るペアレンタルコントロールの効果的な啓発に関する調査（総務省）

[63] 総務省.(2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査.
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

[64] Social Network Service（SNS）を介した未成年者の犯罪被害① ：母親に対する調査結果について （桐生ら, 2022）

[65] 内閣府.2022.アメリカ合衆国における青少年のインターネット環境整備状況等調査報告書（HTML 版）.https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12927443/www8.cao.go.jp/youth//kankyou/internet_torikumi/tyousa/r03/gaikoku_html/index.html

[66] 内閣府.2020.フランスにおける青少年のインターネット環境整備状況等調査報告書（HTML 版）.

行為も各国で発生していた。特にアメリカでは、10 代の少女を騙し性的画像を要求し続けた男性が連邦法によって 60 年の刑に処されており、重犯罪として扱われている [67]。

１０．３．国内のペアレンタルコントロールの主な方法

子どものスマートフォンやタブレット利用を安全に管理・見守るため、技術的手法と非技術的手法の双方からペアレンタルコントロールを実施することが重要である。日本国内において有効とされる代表的な方法について、以下にその概要を示す。

１０．３．１．技術的手法

１０．３．１．１．OS 標準の保護者向け機能の活用

スマートフォン自体に搭載されたペアレンタルコントロール機能を活用する手法である。たとえば、iPhone の「スクリーンタイム」では、端末利用を一時停止する「休止時間」の設定、アプリごとの使用時間制限、連絡できる相手を絞る「コミュニケーションの制限」、アプリ・コンテンツの年齢制限やアプリ内課金の禁止設定が可能である [68]。

また、Android 端末においては、無料アプリである「Google ファミリーリンク」を利用することで、保護者が自らのスマートフォンから子どもの利用状況を遠隔管理でき、端末の使用時間や就寝時間帯の制限、インストール済みアプリの使用許可設定、新規アプリのインストール制限、Web サイト閲覧制限（フィルタリング）など包括的な管理が行える。さらに、子どもの端末に搭載された GPS 追跡機能により、登下校時の見守りも可能となる [69]。

１０．３．１．２．携帯キャリア各社のフィルタリングサービス

NTT ドコモ、au、ソフトバンク等の通信各社は、契約者が未成年の場合に無料のフィルタリング（アクセス制限）サービスを提供している。たとえば、ドコモの「あんしんフィルター for docomo」や au の「あんし

---

https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12927443/www8.cao.go.jp/youth//kankyou/internet_torikumi/tyousa/r01/gaikoku_html/index.html

[67] 内閣府.2022.アメリカ合衆国における青少年のインターネット環境整備状況等調査報告書（HTML 版）.https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12927443/www8.cao.go.jp/youth//kankyou/internet_torikumi/tyousa/r03/gaikoku_html/index.html

[68] Apple Japan（2024）「スクリーンタイムの設定方法」
https://support.apple.com/ja-jp/HT208982

[69] Google Japan（2024）「Google ファミリーリンクの機能と使い方」
https://families.google.com/intl/ja/familylink/

んフィルター for au」では、あらかじめ設定された学齢別のレベルに基づき、有害サイトや年齢に不相応なアプリを自動判定でブロックする仕組みを採用している[7071]。

なお、日本では「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」により、18 歳未満のスマートフォン利用時には原則としてフィルタリング設定を行うことが義務付けられており、契約時に各社のサービス利用が推奨される。さらに、フィルタリングサービスには利用時間帯の上限設定が可能なものもあり、深夜のスマートフォン利用を禁止するなど、使い過ぎ防止機能が備えられている。ただし、各社のフィルタリングは完璧ではないため、保護者による定期的な設定見直しや補助的対策の実施が重要である。

１０．３．１．３．サードパーティ製のペアレンタルコントロールサービス

その他、市販の見守りアプリやセキュリティソフトがある。たとえば、「ノートンファミリー」「ウイルスバスターファミリー（Trend Micro）」「カスペルスキー セーフキッズ」「Filii（エースチャイルド株式会社）」などのソフトは、Web サイトのカテゴリ別フィルタリング、端末利用時間の詳細な監視、アプリごとの使用許可・ブロック設定、検索キーワードや SNS 上のやり取りの監視、GPS による位置情報の追跡、ワンタップで端末を一時ロックする機能など、多彩なペアレンタルコントロール機能を提供する。有料サービスが多いが、家庭のニーズに合わせ導入することで、保護者のスマートフォンへ子どもの利用状況レポートが送信され、きめ細かな見守りが実現できる[7273747576]。

たとえば、Filii は SNS のやり取りや交友関係を可視化する分析機能を備えており、保護者が子どものオンライン上の交友関係を把握できる。キーワードフィルタリングによって、危険なやり取りを検知する仕組みも導入されており、SNS に関連するリスク管理に優れている。

---

[70] NTT ドコモ（2025）「あんしんフィルター for docomo」
https://www.docomo.ne.jp/service/anshin_filter/

[71] au（2025）「あんしんフィルター for au」
https://www.au.com/mobile/service/anshin-filter/

[72] Gen Digital（2025）「ノートン ファミリーの機能」
https://support.norton.com/sp/ja/jp/home/current/solutions/v40429063

[73] Trend Micro（2023）「ウイルスバスター クラウド「保護者による使用制限」機能の「使用時間の制限」と「ソフトウェアの制限」について」
https://helpcenter.trendmicro.com/ja-jp/article/tmka-18484

[74] カスペルスキー（2025）「子供のセキュリティを守るペアレンタルコントロール」
https://www.kaspersky.co.jp/safe-kids

[75] エースチャイルド（2025）「filii でできること」
https://www.filii.net/

[76] Adora（2025）「コドマモとは？」
https://www.kodomamo.com/

また、コドマモ（Adora 株式会社）は、愛知県警察と藤田医科大学が連携して開発したペアレンタルコントロールアプリであり、特にわいせつな自撮りの防止機能を備えている。AI が画像を自動解析し、わいせつな写真を撮影すると削除を促すとともに保護者に通知が送信される機能が搭載されている。

１０．３．１．４．子ども向けモード・アプリ

利用するサービスごとに、子ども用の閲覧モードや専用アプリを用いることで、特定コンテンツへのアクセスを安全に制限できる。たとえば、動画視聴においては、通常の YouTube アプリの代わりに子ども向け YouTube 公式アプリである「YouTube Kids」を利用することで、YouTube が子ども向けと認定した動画のみが再生されるようになる。YouTube Kids では、どの年齢に適した動画を視聴させるかといった細かい設定も可能である [77]。

また、Netflix の「Netflix キッズ」や Amazon Prime Video の「Amazon Kids+」も、各社が子ども向けと認定した動画のみが再生される仕組みになっており、子どもの年齢を設定することで年齢層に応じたコンテンツが提供される [78][79]。

１０．３．１．５．キッズ向け端末の活用

スマートフォンの高度な機能が不要な場合、特に小学校低学年などにおいては、子ども向け携帯端末（いわゆる「キッズケータイ」や「ジュニアスマホ」）の活用が有効である。これらの専用端末は、通話や位置確認に特化し、インターネットやアプリの利用を制限する設計となっている。加えて、見守り用 GPS、防犯ブザー、送受信相手の限定（親族のみ通話可能）などの安全機能および通信制限が備わっており、ネットトラブルそのものを避ける有効な手段となる。実際、スマホデビュー前の段階で利用されるケースが増加している。

１０．３．２．非技術的手法

非技術的手法としては、家庭内ルールの策定が最も基本である。子どもにスマートフォンやタブレットを持たせる際は、事前に親子で利用ルールを十分に話し合い、明確な約束事を定めることが基本である。保護者が一方的に決定するのではなく、子どもの意見を取り入れた家庭ごとの「スマホ利用契約」を作成

---

[77] YouTube Kids（2024）「YouTube Kids の機能と使い方」
https://support.google.com/youtubekids/?hl=ja

[78] Netflix（2025）「Netflix のペアレンタルコントロール」
https://help.netflix.com/ja/node/264

[79] Amazon（2025）「Amazon Kids+ 月額プラン」
https://www.amazon.co.jp/ftu/home

し、子どもが納得した上で端末を与えることが望ましい。ルールの内容は子どもの年齢や生活状況に応じて多岐にわたる。例えば、以下のようなものがあり得る。

- 時間・場所に関するルール：具体的には、「夜何時以降や就寝前、食事中はスマートフォンを使用しない」「宿題や翌日の準備が終わるまでは使用しない」「スマートフォンはリビングなど親の目の届く場所で使用し、寝室に持ち込まない」といったルールを設定し、子どもの生活リズムを乱さないよう配慮する。
- 利用内容に関するルール：利用してよいアプリや SNS の種類を明確に定める。たとえば、連絡用の LINE のみを許可し、匿名性の高い SNS は使用禁止とするなどである。また、個人情報の投稿や他者を中傷する書き込みについても禁止し、アクセスするコンテンツや発信内容に関するガイドラインを設ける。
- 金銭に関するルール：有料アプリの購入やゲーム内課金については、必ず事前に保護者に相談すること、勝手な課金を行わないこと、電話料金プランの範囲内で使用することなど、金銭トラブルを防止するための取り決めを行う。
- 技術的制限の遵守：保護者が設定したフィルタリングや禁止アプリの利用制限など、技術的ペアレンタルコントロールを子どもが解除せず、必ず守ることを約束する。
- 困った時の対応：スマートフォンで困ったことやトラブルが発生した場合、直ちに保護者に相談すること、また、知らない人からの連絡や誘いがあった場合には返事をせず、速やかに報告するよう取り決める。

また、たとえば Softbank の提供している「親子でつくるスマホルールリスト」では以下のような項目がある。

- 平日〇時以降、休日〇時以降は使いません。
- 学校の宿題や翌日の準備が終わるまで使いません。
- ゲームやアプリでお金がかかる時は相談します。
- チェックした SNS 以外使いません。：LINE / X（旧 Twitter） / Instagram / TikTok / その他（　　）
- SNS やメールのやり取りは、使う言葉や内容に注意します。
- 自分や友だちの個人情報を SNS やネットに書き込みません。
- 友だちや有名人の悪口を SNS やネットに書き込みません。
- 信用している相手であっても、見られて困る動画や写真は撮らせません、送りません。
- フィルタリング(有害サイトアクセス制限)を使います。
- スマホで困ったことがあったらすぐに相談します。
- 「歩きスマホ」や「ながらスマホ」は絶対にしません。

子どもがルールを守るためには、なぜそのルールが必要であるかを十分に説明し、理解させることが不可欠である。保護者が一方的に「ダメ」と禁止するだけでは子どもは納得せず、隠れてルールを破る可能性が

ある。したがって、「その約束が必要な理由」や「ルールを守らなかった場合の危険性」について具体的に教え、長時間のスマートフォン使用が招く睡眠不足や学力低下、SNS や知らない人とのやり取りに潜むいじめや犯罪のリスク、有害サイトへのアクセスによる詐欺や不適切情報のリスクなど、ルールの背景にあるリスクを子どもと共有することが求められる。子どもがルールの必要性に納得すれば、ルール違反や無断での制限解除といった問題行動が抑えられる可能性が高い。

また、日常的に子どものインターネット利用状況に関心を持ち、対話を継続することが重要である。子どもがスマートフォンで何をしているか適度に尋ね、一緒に画面を確認する習慣をつけ、オープンな雰囲気を形成する。特に「困ったことがあれば必ず親に相談してほしい」と伝え、相談しやすい関係性を構築することが求められる。保護者が厳しすぎると、子どもは「どうせ親に言っても無駄だ」と感じ、裏でルールを破る恐れがあるため、「見守りながらも信頼している」という姿勢で接することが推奨される。また、保護者自身も一定の監督責任を果たし、技術的なフィルタリングやアプリ制限が完全ではないことを踏まえ、定期的に子どもの利用履歴やアプリ状況を確認し、スクリーンタイムの週報を共に検証するなど、異変がないかを注意深く見守る必要がある。スマートフォン依存の兆候や SNS 上のトラブルが認められた場合、早期に介入し、必要に応じてルールの見直しや追加対策を講じることが望ましい。

ペアレンタルコントロールは永続的に厳しく管理するためのものではなく、子どもの成長に合わせて段階的に自律を促すことが重要である。子どもの年齢が上がり、ネットリテラシーや責任能力が向上した場合、従来設定していたルールや技術的制限の内容を見直し、一部を緩和または解除することが望まれる。たとえば、中学生以降であれば、ゲームや動画視聴の時間管理を子ども自身に委ね、従来フィルタリングによりブロックしていた SNS へのアクセスを年齢に応じ許可するなど、権限を段階的に委譲する方針が考えられる。政府広報においても、親子で子どもの成長に合わせたルール作りを行い、将来的には子ども自らがスマートフォンの使用方法をコントロールできるようにすることが重要であると指摘されている。最終的な目的は、子どもが自ら危険と向き合い安全に利用できる力を身につけることであり、必要な制限を維持しつつも信頼関係を保ち、子どもの自律心や判断力を育成する方向で支援することが望ましい[80]。

[80] ESET インターネットセキュリティ情報（2023）「ペアレンタルコントロールで防止する子どものスマホトラブル」
https://www.eset.com/jp/home/parental-control-guide/

１０．４．海外でのペアレンタルコントロールの主な方法

ペアレンタルコントロールについては定量的な実証研究がかなり少なく、したがってメタ分析も少ない。また、その現状を外観すると、有効、無効無害、有害[81]、場合により有効・無効・有害になる[82]、と結論もかなりばらつきがある。

米国では、小学生程度の子供を持つ親は、ペアレンタルコントロールを少なくとも一部用途には広く用いているとの調査結果があることから、研究が乏しいことは、実態として利用が乏しいからではないようにも思われる。[83] ただし、ペアレンタルコントロールはアプリやサービス毎の設定、端末ごとの設定、WiFi ルーターなどネットワーク機器・回線と紐づけた設定、と多重に存在しており、導入する際の親子のコミュニケーションや、背景にある親子関係、子供の携帯端末利用パターン、コントロール対象の設定法、コントロール回避の難易度など、様々な要因によって有効性が左右されることは想像に難くない。ここから研究対象としてはやや難易度が高いと思われる。

ペアレンタルコントロールと比較してやや研究の量が多いのは子育てのアプローチ、あるいは親としての子供への働きかけの方略や接し方（parenting）に関わる研究である。親子の共同視聴、子供が視聴・経験した内容についての親子での議論、放任や制限など、親がどのような方針をとるかについては携帯端末に限らず、テレビなどについても研究が行われてきた。幼い子供に対する働きかけは有効だが、それ以外の子供に対する働きかけが有効かについては一貫した結論が見られず、逆効果になることもあることを示唆する研究もある。

１１．青少年のインターネット利用に関連する啓発の事例

本章では、青少年のインターネット利用に関連する啓発や講座について、国内外の事例をまとめる。

---

[81] Jeewon Lee, Sangha Lee, and Yunmi Shin. (2018).Does Parental Control Work With Smartphone Addiction?A Cross-Sectional Study of Children in South Korea. Journal of Addictions Nursing. 29(2).128-138.

[82] Jeewon Lee, Sangha Lee, and Yunmi Shin. (2024). Lack of Parental Control Is Longitudinally Associated With Higher Smartphone Addiction Tendency in Young Children: A Population-Based Cohort Study. Journal of Korean Medical Science. 39(34).

[83] Brooke Auxier, Monica Anderson, Andrew Perrin and Erica Turner. (2020). Parenting Children in the Age of Screens. https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/

１１．１．国内の啓発事例

１１．１．１．啓発コンテンツ

啓発コンテンツは啓発用のサイトをはじめ、リーフレット、ポスター、動画などの各種コンテンツを指す。以下では官公庁、企業、団体が公表しているコンテンツを整理する。

コンテンツ名	作成・公開者	コンテンツの詳細
ネット＆SNS　よりよくつかって未来をつくろう	総務省 ほか情報技術企業・団体等	• 青少年層、保護者層、高齢者層を含む幅広い世代向けに、ICT 活用リテラシー向上のための教材・講座などを集約したサイト。 • 教材・講座は 2024 年 12 月現在、50 種が掲載されている。総務省などの公的機関をはじめ、LINE ヤフー、Google、Microsoft、Apple、Meta などの企業が作成した資料を閲覧できる。 • キーワードとして「インターネット」、「SNS」、「偽情報」、「誹謗中傷・炎上」、「著作権侵害」、「肖像権侵害」、「フィルター―バブル」、「エコーチェンバー」、「アテンション・エコノミー」、「デジタル足あと」、「アルゴリズム」、「認知バイアス」、「オーバーシェアリング」、「情報的健康」、「責任のリング」、「デジタル・シティズンシップ」が設定されている。 • また、各世代に合わせた「対応力チェック」が用意され、リテラシーの理解度を確かめることができる [84]。
フィルタリングサービス『NEW ヒーロー？』編	総務省	• 青少年フィルタリングおよび海賊版対策に資する普及啓発動画。総務省 YouTube チャンネルで公開している [85]。

[84] 総務省. ネット＆SNS　よりよくつかって未来をつくろう.
https://www.soumu.go.jp/ict-mirai/check/

[85] 総務省.(2021). 青少年フィルタリング及び海賊版対策に係る普及啓発動画「フィルタリングサービス『NEW ヒーロー？』編」の作成・公表.
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01kiban08_03000342.html

上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～	総務省	• 安心・安全なインターネット利用に関する啓発を目的としたウェブサイト。未就学児から青少年、保護者・教職員、シニアと、全世代を対象とし、各年代に合ったコンテンツをまとめている。 • サイトは「インターネットトラブル事例集」、「特集ページ」、「動画コンテンツ集」から成る。 • 2024 年度のトラブル事例一覧は、コミュニケーション編、セルフコントロール編、法律＆契約編、個人情報＆セキュリティ・プライバシー編、情報発信編に分かれている。 • 動画コンテンツは総務省の YouTube 動画をはじめ、情報通信企業が作成した動画、TikTok 安全推進チームによる TikTok 啓発動画が掲載されている [86]。
「青少年のインターネット利用環境づくりハンドブック」（令和 4 年度版）	内閣府	• 青少年が安心してインターネットを利用できる環境整備の一環として、国や地方公共団体等の取組をまとめたもの [87]。
「インターネット上の人権」啓発動画	法務省	• インターネット上の誹謗中傷、いじめを防ぐためのYouTube 動画を法務省 YouTube チャンネルで公開している。 • 中高生やその保護者に対し、「インターネットと人権」への関心、理解を深めることを目的とした DVD も制作している [88]。
ロゴ・啓発資料・リーフレット	安心ネットづくり促進協議会	• ロゴやバナーは「もっとグッドネット」の趣旨に賛同し、「3 つの目標」を実現する「もっとグッドネット宣言」をし、使用申請をすれば使用できる。

[86] 総務省. 上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～. https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/

[87] 内閣府.(2022).「青少年のインターネット利用環境づくりハンドブック」（令和 4 年度版）. https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12927443/www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_use/r04/handbook/index.html

[88] 法務省. 人権啓発コンテンツ：インターネット上の人権. https://www.moj.go.jp/JINKEN/jinken96.html#10

		• 「3 つの目標」は、「目標 1 ネットでも思いやりを持って！」、「目標 2 社会のルールとマナーを守って！」、「目標 3 賢く使って、よりよいコミュニケーションを！」となる。 • リーフレットは「保護者のためのスマートフォン安心安全ガイド」、乳幼児・小学生・中学生・高校生それぞれの保護者向けリーフレット、「インターネットを安全に利用するために」、「考えよう！子育てと子供の成長とデジタル機器」を作成。サイトから無料でダウンロード可能である[89]。
迷惑メール対策 BOOK「撃退！迷惑メール」	一般財団法人 日本データ通信協会 迷惑メール相談センター	• 迷惑メールにだまされないコツ「ゼロトラスト」のほか、迷惑メール・詐欺メールの事例や注意点、スマホ・パソコンでの受信時の対処法、困ったときの相談先などを網羅的に掲載している。最後に「ネット・メールトラブル防止　理解度チェック」も付いている。 • 2024 年度版では国や政府機関、マイナンバー・マイナポータルをかたる詐欺メールの情報が追加されている[90]。
詐欺メール対策リーフレット「そのメール、詐欺カモ！？」	一般財団法人 日本データ通信協会 迷惑メール相談センター	• フィッシング詐欺やなりすましメールなどの「メール de 詐欺」の事例と注意点などを掲載している[91]。
特殊詐欺対策リーフレット「詐欺被害防止読本」	一般財団法人 日本データ通信協会 迷惑メール相談センター	• 実際に被害に遭ってしまった人たちのデータを基に、詐欺にだまされないようにするための注意点、詐欺の手口を解説している。取り上げる例も多様で、幅広い

[89] 安心ネットづくり促進協議会.発信コンテンツ・資料「ロゴ・啓発資料・リーフレット」. https://www.good-net.jp/document/download/

[90] 日本データ通信協会. 迷惑メール対策 BOOK 『撃退！迷惑メール』のご紹介. https://www.dekyo.or.jp/soudan/contents/info/pamphlet_gm.html

[91] 日本データ通信協会. 詐欺メール対策リーフレット「そのメール、詐欺カモ！？」. https://www.dekyo.or.jp/soudan/data/info/A4_maildesagi.pdf

		年代層の利用を想定している [92]。
チェーンメール対策BOOK「撃退！チェーンメール＆メッセージ」	一般財団法人 日本データ通信協会	• チェーンメールの問題点や悪影響、特徴、事例を紹介し、チェーンメールの転送の危険性も説明している。 • 情報に騙されないようにするコツ、情報への接し方（フィルター バブルなどの特徴、「考える」とは、モノの見方）についても詳しく説明している [93]。
チェーンメール対策リーフレット「撃退！チェーンメール＆メッセージ」	一般財団法人 日本データ通信協会	• 「チェーンメール対策 BOOK「撃退！チェーンメール＆メッセージ」」の内容をコンパクトにまとめたリーフレット。 • チェーンメールの問題点や特徴、事例、対策がまとめられている [94]。
迷惑メール×うんこドリル「うんこドリル めいわくメール」	一般財団法人 日本データ通信協会	• 小学生の認知が高い「うんこドリル」（文響社）とコラボ。クイズ形式でチェーンメール、ICT メディアリテラシー、情報への向き合い方、フェイクニュースなどへの対処法などを、「もんだい」と「教え」を通じ、わかりやすい言葉で解説している。また、メディアリテラシーとして、情報の偏りや騙されやすさ、手口が進化することも伝えている。 • 著作権保護のため、印刷は不可 [95]。
Yahoo!きっず	LINE ヤフー	• 子ども向けポータルサイト。インターネットやスマートフォンの安全な使い方に関するルールや、AI ガイド、デジタルタトゥーやデジタルウェルビーイングに関する情報などを提供している [96]。
Be Internet	Google	• 子どもたちが安心してインターネットを利用できるよう

[92] 日本データ通信協会. 特殊詐欺対策リーフレット「詐欺被害防止読本」.
https://www.dekyo.or.jp/soudan/data/info/dokuhon.pdf

[93] 日本データ通信協会. チェーンメール対策 BOOK「撃退！チェーンメール＆メッセージ」.
https://www.dekyo.or.jp/soudan/data/info/dokuhon.pdf

[94] 日本データ通信協会. チェーンメール対策リーフレット「撃退！チェーンメール＆メッセージ」.
https://www.dekyo.or.jp/soudan/data/info/chain_leaflet.pdf

[95] 日本データ通信協会. 迷惑メール×うんこドリル「うんこドリル めいわくメール」.
https://www.dekyo.or.jp/soudan/data/info/meiwakumail_drill.pdf

[96] LINE ヤフー. Yahoo!きっず. https://kids.yahoo.co.jp/

Awesome		に、オンラインで安全に過ごすための基本的な知識を身につけることを目的とした動画コンテンツ。 • 子どもが楽しみながら自発的に学べるオンラインゲーム「インターランド」のほか、保護者と教師向けのガイドも公開されている [97]。
＃ほんとかな？が、あなたを守る。	Google	• フェイクニュースに惑わされないための 3 つのポイントを理解し、情報との向き合い方を考えるきっかけとなるよう、9 組のクリエイターによる動画を紹介している。 • 3 つのポイントとは、①フェイクニュースはすぐそばに潜んでいる、②軽い気持ちでの情報拡散が、誰かを困らせたり傷つけるかも、③発信元の確認、他の情報との比較など事実をチェックしよう、である [98]。
＃ちょっとまって投稿前に、想像してみよう	Google	• ネット上での嫌がらせやいじめの投稿・拡散を防ぐために気をつけてほしい事を発信するショート動画。8 組のクリエイターによる動画となっている [99]。
メディアリテラシー向上のために	Google	• 幅広い層の世代向けに情報との向き合い方について考える機会を提供するための動画。5 組の YouTube クリエイターが「情報との向き合い方」に関する啓発動画を制作している [100]。
デジタルセーフティ	Microsoft	• デジタルセーフティの確保に必要な重要な行動について学ぶことができる。テーマとして「ID の保護」、「ネットいじめ」、「リスクとその回避方法」、「善良なデジタル市民になるには」の 4 点である。当該サイトにはテーマに関する説明のほか、教師向けのメモ、クイズが掲載

[97] Google. Internet Awesome. https://beinternetawesome.withgoogle.com/ja_jp/

[98] YouTube Japan 公式チャンネル（Google）. ＃ほんとかな？が、あなたを守る。. https://www.youtube.com/playlist?list=PLQntWbrycbJfbbjsaptGdt-hVj0Emlpp1

[99] YouTube Japan 公式チャンネル（Google）. ＃ちょっとまって　投稿前に、想像してみよう. https://www.youtube.com/playlist?list=PLQntWbrycbJdktGhHk8dkvjChUQ8eMG9D

[100] YouTube Japan 公式チャンネル（Google）. メディアリテラシー向上のために. https://www.youtube.com/playlist?list=PLLkq-mu9c_kZRNww4ZKID7sEMgLlLboxz

		されている [101]。
みんなのデジタル教室	Meta	• 利用者が「デジタル上の行動について批判的に考える力を身に着けられるよう開発」されたコンテンツを提供している。青少年に対しては「デジタルシチズンシップとウェルビーイング」について話し合うことを期待した内容となっている。 • 動画形式で「インスタ ANZEN ルール」、「Instagram のプライバシーとセキュリティの設定」「Instagram の利用時間の管理」などのコンテンツや、「多様なコミュニティのための Instagram & Facebook 安全ガイド」という学習モジュールが提供されている [102]。
情報モラル教育教材	LINE みらい財団	• 活用型情報モラル教材「GIGA ワークブック」のほか、児童・生徒、保護者向けに「楽しいコミュニケーション」について考える教材を作成。教材は申込みで入手できる [103]。
10 代向けセーフティセンター	TikTok	• 「10 代向けセーフティセンター」として、青少年向けに安全に TikTok を使うための情報を掲載している。パスワード設定ややり取りの管理などについて紹介している [104]。
インターネットの世界を楽しむための"攻略法"	株式会社ドズル	• ゲーム実況を行う株式会社ドズルと朝日小学生新聞が共同で、インターネットマナーを学ぶ教材を開発。全国の小学校 5000 校無償配布した。教材は、ポスター、ワークシートとアニメーション動画「インターネットの世界を楽しむために気をつけること」の 3 点。配布に合わせて教材を使った特別授業も実施している

[101] Microsoft. デジタルセーフティー. https://www.microsoft.com/apac/digitalsafetyessentials/ja-jp

[102] Meta.みんなのデジタル教室. https://wethinkdigital.fb.com/jp/ja-jp/resources/

[103] LINE みらい財団. 教材の紹介. https://line-mirai.org/ja/download/

[104] TikTok.セーフティーセンター：10 代向けセーフティセンター. https://www.tiktok.com/safety/ja-jp/youth-portal

		[105]。
サイバーアカデミー	トレンドマイクロ	• 小学校 3 ～ 6 年生を対象とした、インターネットを安全に楽しく利用するための学習教材。短いアニメーションと保護者・教員をサポートする会話ガイド、クイズから構成されている。パスワードや 2 段階認証、プライバシーなどのテーマで 10 のコンテンツが公開されている[106]。
みんなの「サイバーセキュリティコミック	NPO 法人日本ネットワークセキュリティ協会	• セキュリティ知識の普及とネットリテラシーの向上、ネットを守るハッカーへの興味やセキュリティ人材育成などを目的として作成された漫画。 • 「サイバーセキュリティアワード 2023」Web・コンテンツ部門優秀賞を受賞している[107]。
情報リテラシー啓発のための羅針盤	サイバー・グリッド・ジャパン	• 2019 年より、世代・立場別にどの水準までリテラシーを習得する必要があるかについてまとめた「情報リテラシー啓発のための羅針盤」を公開している。啓発コンテンツは本編・参考スライド集・情報活用編（メリット・注意点をまとめたもの）・使い方ガイドに分かれる。 • 無料で公開されており、学校や企業など、さまざまな場での利用が想定されている[108]。
ゲームのやくそく かぞくのあいだに。	一般社団法人日本オンラインゲーム協会	• 安心・安全にゲームを楽しむための「ゲームのやくそく」を作る際に知っておきたいことをまとめた動画[109]。

[105] 株式会社ドズル．インターネットの世界を楽しむための"攻略法"（朝日小学生新聞 × ドズル社）．
https://www.dozle.jp/general/asagaku/

[106] トレンドマイクロ．サイバーアカデミー．
https://www.trendmicro.com/internet-safety/ja/cyber-academy/

[107] 日本ネットワークセキュリティ協会．みんなの「サイバーセキュリティコミック」．
https://www.jnsa.org/comic/

[108] サイバー・グリッド・ジャパン．情報リテラシー啓発のための羅針盤（コンパス）と「使い方ガイド」～バランスが取れた啓発活動を実現しよう. https://www.lac.co.jp/lacwatch/media/20210311_002450.html

[109] 日本オンラインゲーム協会．ゲームのやくそく　かぞくのあいだに。
https://japanonlinegame.org/Campaign_promise/

ハッカドールが教えるインターネットの安心・安全な使い方	DeNA	• 中高生向けにコミュニケーショントラブル、ネット依存など４テーマを漫画形式で伝えるリーフレット。同社の人気キャラクター、ハッカドールが登場している[110]。
#今こそ考えよう情報モラルセキュリティ	独立行政法人 情報処理推進機構（IPA）	• 家庭学習を行う児童・生徒用に公開している無料オンライン学習ツール。サイバーセキュリティやペアレンタルコントロール、パスワード設定の注意など多岐にわたるテーマの動画が閲覧できる[111]。
I♡スマホ生活	独立行政法人 情報処理推進機構（IPA）	• 漫画形式でスマートフォンの安全な使い方を教える「レイとランのスマホ事情」、最低限知っておきたい情報をまとめた「スマホを安全に使うための６項目」を提供している[112]。

１１．１．２．講座

企業や情報通信系団体などが主催し、対面・遠隔でネットセキュリティやリテラシーなどのテーマで講座を行っている。

コンテンツ名	実施者	コンテンツの詳細
e-ネットキャラバン	一般財団法人マルチメディア振興センター 総務省 文部科学省 情報通信関連団体	• インターネットを使うことを前提に、「間違った使い方をしない、トラブルに巻き込まれないための“気づきのきっかけづくり”」として、各講座を実施。 • 講座は無料。対面・遠隔実施の両方とビデオオンデマンドに対応している。対象は小学 3 年生から高校 3 年生まで。保護者・教職員向け講座も行う。講師は携帯電話関連企業、大手通信企業等に所属している社員、元社員等が務める。 • 講座内容は「ネット依存」、「ネットいじめ」、「あやしい情報の拡散〔不確かな情報の拡散（デマやフェイ

[110] DeNA. ハッカドールが教えるインターネットの安心・安全な使い方. https://csr.dena.com/jp/internet-usage/

[111] 情報処理推進機構. #今こそ考えよう情報モラルセキュリティ.
https://www.ipa.go.jp/security/imakoso/index.html

[112] 情報処理推進機構. I♡スマホ生活. https://www.ipa.go.jp/security/love_smartphone_life/

		クニュース）〕」、「誘い出し、なりすまし」、「個人情報の管理」、「ネット詐欺」、「著作権・肖像権とは」となる。e-ネット安心・安全講座 Plus は、上記に加えて「家庭内ルールについて」、「スマホのフィルタリングについて」を行う [113]。
情報モラル教育 情報防災教育	LINE みらい財団	• 全国の学校、自治体向けに無償で行っているオンライン出前授業。 • 小学生～高校生向けには「「楽しいコミュニケーション」を考えよう！」というテーマでワークショップもしくは講演を行う。保護者には同じく「「楽しいコミュニケーション」を考えよう！」の講演、教員向けには「「GIGA スクール時代における「明日から実践できる活用型情報モラル教育」」という講演を行う。 • 情報防災教育として、小学生～高校生を対象にしたワークショップ形式で、災害時におけるデマやフェイクニュースの見極め方などを教えている [114]。
スマホ・ケータイ安全教室（青少年向け講座）	KDDI	• 児童・生徒、保護者向けに出前講座、オンライン講座を行っている。講師は KDDI スマホ・ケータイ安全教室認定講師が務める。 • 小学校低学年向けの初級コース、小学校中学年～高学年向けの初中級コース、中学生向け中級コース、高校生向けの上級コースが設定されている [115]。
ネット安全教室	NTT 東日本	• 東日本地域の小・中学校を対象として、トラブル防止に向けたコミュニケーションの仕方を伝えるもの [116]。
情報リテラシー授業	デジタルアーツ	• フィルタリングの普及・啓発活動の一環として、ネットリテラシー教育とフィルタリングに関する講習会への講師の派遣、各種イベントへの協力を行っている。出

[113] e-ネットキャラバン. https://www3.fmmc.or.jp/e-netcaravan/

[114] LINE みらい財団. オンライン出前授業. https://line-mirai.org/ja/proposal/

[115] KDDI. KDDI スマホ・ケータイ安全教室（青少年向け講座）教材のご紹介.https://www.kddi.com/corporate/sustainability/lesson/brief-summary/material/

[116] NTT 東日本.ネット安全教室. https://www.ntt-east.co.jp/kids/netanzen.html

		張、オンラインの両方に対応している [117]。
ネットリテラシー講演会	スクールガーディアン	• 青少年、教職員、保護者向けに要望に応じたテーマで講演会を開催している [118]。
子どものゲーム安心・安全対策	ガンホー	• 主に児童を対象としたオンライン出前講座を行っているほか、サイトでは「お約束メーカー」コンテンツを提供。「お約束メーカー」は家庭内ルールを作ることができる。 • オンライン出前講座を申し込んだ団体向けに、未就学児から高校生までを対象にしたオリジナルの啓発コンテンツを配布している。また、青少年向けに啓発を行う際のイラスト素材の提供も行っている [119]。

１１．１．３．その他手法

啓発コンテンツや講座以外の手法として、参加型ゲームや疑似体験アプリの事例がある。遊びながら知識を身に着けられる新たな手法として、今後の発展も期待できる。

コンテンツ名	作成・公開者	コンテンツの詳細
リテらっこ	ラック	• 学習指導要領が掲げる「主体的・対話的で深い学び」の実現を目指して開発されたカードゲーム。小学校中学年以上の児童の利用を想定している。遊びながらデジタル社会で必要な情報リテラシーが自然と身につく内容となっている [120]。
スマホにひそむ危険　疑似体験アプリ	デジタルアーツ	• 青少年向けに、スマートフォンやインターネットの利用に伴うトラブルや被害を疑似体験できる。直面しやすい被害事例、15 のストーリーが収録されており、これら

[117] デジタルアーツ. 普及・啓発活動「情報リテラシー授業」. https://www.daj.jp/esg/social/enlightenment/

[118] スクールガーディアン. ネットリテラシー講演会. https://school-guardian.jp/service/literacy_lecture/

[119] ガンホー. 子どものゲーム安心・安全対策. https://anshin-game.jp/

[120] ラック. ラック、情報リテラシーを遊びながら学ぶカードゲーム「リテらっこ」を作りました.
https://www.lac.co.jp/lacwatch/media/20241217_004231.html

		への対応策も学べる [121]。
レイのブログ／レイの失踪	Classroom Adventure	• 「レイのブログ」は情報を疑うことや偽・誤情報の判定、SNS の特性を理解することなどのメディアスキルの獲得を目的とした謎解きゲーム形式のプログラム。「レイの失踪」は RPG 形式で闇バイトの危険性を体感できるプログラムとなっている。 • 両プログラムとも、学校で体験することができる [122] [123]。

１１．１．４．都道府県／警察の啓発コンテンツ・講座・その他の手法調査

全国の都道府県、警察で、ネットトラブルやペアレンタルコントロールなどをテーマとした啓発コンテンツ、講座やその他手法の事例が多数見られる。都道府県内の大学や高校などと連携し、青少年世代が啓発活動に参加する事例や、青少年がより良い使い方を考えて発表するといった取組がある。市区町村の取組もあるが、以下では都道府県レベルの取組をまとめる。

コンテンツ名	都道府県名	コンテンツの種類	コンテンツの詳細
北海道警察公式チャンネル	北海道警察	啓発コンテンツ	• YouTube で、「フィルタリングの設定」と「家庭のルール」作りについて説明した動画を公開している [124]。 • 自画撮りの危険性や相談窓口の案内、ネット犯罪防止を解説するリーフレットも公開している [125]。

[121] デジタルアーツ. スマホにひそむ危険　疑似体験アプリ. https://www.daj.jp/cs/sp/app/

[122] Classroom Adventure.レイのブログ.
https://www.classroom-adventure.com/ja/rays-blog-jpn

[123] Classroom Adventure. レイの失踪. https://www.classroom-adventure.com/rays-gone

[124] 北海道警察公式チャンネル. YouTube
https://www.youtube.com/@%E5%8C%97%E6%B5%B7%E9%81%93%E8%AD%A6%E5%AF%9F%E5%85%AC%E5%BC%8F%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB

[125] 北海道警察. 子供をネット犯罪から守るため
に.https://www.police.pref.hokkaido.lg.jp/info/seian/syounen/filtering/filtering-menu.html

インターネットでキズつけない！キズつかない！　子どもたちをネットトラブルから守ろう！	青森県	啓発コンテンツ	• 「インターネット思わぬトラブル回避術」として、ネットトラブルの事例やルール作りの参考情報をまとめたパンフレットを作成し、公開。 • サイトでは、青少年のネット利用の現状やフィルタリングの必要性などを最新のデータを引用しながら解説している[126]。
保護者向け啓発リーフレット 児童・生徒向けチラシ ネット規範意識向上動画	青森県警察	啓発コンテンツ	• 児童・生徒の安全・安心なインターネット利用環境づくりを図るためのチラシ、保護者向けにフィルタリングの活用を呼び掛けるリーフレットを公開。 • 「アピーくん・レピーちゃんと一緒に学ぼう！ネットトラブルの防ぎ方」というタイトルで、小学生、中高生、保護者向けの動画を作成し、公開している[127]。
インターネット安全安心利用啓発（リーフレット・動画）	岩手県	啓発コンテンツ	• リーフレット「ネットにひそむ危険からみなさんを守るために」（高学年・低学年向け）やポスターを公開。また、YouTube では動画「インターネット安全安心利用啓発」を公開している[128]。
1人1台時代の「メディアとのつきあい方」ガイドブック（小・中学校指導資料）	宮城県	啓発コンテンツ	• 教師向けガイドブックで、「メディアとのつきあい方」を指導する際に、教師が活用したり保護者に伝えたりすることを想定している。併せて保護者用パンフレット、「メディアと上手につきあえる子供を育てるため

[126] 青森県．インターネットでキズつけない！キズつかない！　子どもたちをネットトラブルから守ろう！https://aomori-safe-internet.jp/

[127] 青森県警察．各種啓発リーフレット・動画.
https://www.police.pref.aomori.jp/seianbu/jinan/syounen_taisaku/net_riyou_chirashi&video.html

[128] 宮城県．インターネット安全安心利用啓発（リーフレット・動画）.
https://www.pref.miyagi.jp/soshiki/kyosha/internet-anzenriyou.html

			に」も作成[129]。
出前講座（青少年のインターネット安全利用について～ネットトラブルに遭わないために～）	宮城県	講座	• 学校や PTA 等の青少年健全育成関係団体の要望に応じ、インターネットトラブルの事例紹介やルールづくり等について説明する講座を提供している[130]。
情報モラル育成パッケージ ＃60 秒情報モラル	宮城県	啓発コンテンツ	• 情報モラル教育を推進するために開発され、実際の授業で利用できる「動画教材」が公開されている。 • 日常的な ICT 活用に合わせ、教科等横断的な視点を踏まえた内容で、継続的な情報モラル教育を行うことができる[131]。
インターネット安全利用	宮城県警察	啓発コンテンツ	• サイトでは、インターネットを安全に使うためのキーワード「じょいふる」を紹介。 • マンガ「STOP！自画撮り」、ポスター「絶対に許すな　子供への性犯罪」などのコンテンツも公開している[132]。
「学校で活用できる　大人が支える！インターネットセーフティガイド	秋田県	啓発コンテンツ	• 平成 27 年、「秋田魁新報」に連載されていたコラムを基に、詳細な解説や資料を加えて作成されたガイドブック。トラブル事例のほか、その回避方法、セーフティガイドライン作成方法など多岐にわたる情

[129] 宮城県. 1 人 1 台時代の「メディアとのつきあい方」ガイドブック（小・中学校指導資料）.
https://www.pref.miyagi.jp/site/gikyou-gak/media_guide.html

[130] 宮城県. 出前講座（青少年のインターネット安全利用について～ネットトラブルに遭わないために～）.
https://www.pref.miyagi.jp/soshiki/kyosha/internet-demae.html

[131] 宮城県. 情報モラル育成パッケージ ＃60 秒情報モラル.
https://www.edu-c.pref.miyagi.jp/midori/jouhou/moral60/index.html

[132] 宮城県警察. インターネット安全利用.
https://www.police.pref.miyagi.jp/syonen/net-top.html

ブック」			報を掲載している [133]。
あなたのスマホは大丈夫?	福島県警察	啓発コンテンツ	• 福島県警と福島高専が共同でスマートフォンの安全な利用について学べるクイズサイトを制作。中学生以下、高校生以上の 2 種がある [134]。
茨城県メディア教育指導員	茨城県	講座	• 茨城県では独自に指導員を養成しているほか、児童・生徒向け講習会や、妊婦や乳幼児等に関わりのある施設の職員・保護者向け講習会への講師派遣を行っている [135]。
子どもを守るためのフィルタリング	茨城県	啓発コンテンツ	• フィルタリングの必要性のほか、茨城県メディア教育指導員、相談窓口など網羅的な情報を記載している [136]。
標語「おぜのかみさま」	群馬県	その他手法	• 県民に親しみのある『尾瀬』をモチーフに、群馬県公式キャラクター「ぐんまちゃん」をイメージキャラクターとするセーフネット標語「おぜのかみさま」を考案。インターネットを使うためのルール 7 つを表している。 • 「おぜのかみさま」啓発のために、日本語・英語・中国語（2 種）・ポルトガル語・スペイン語・ベトナム語で PDF データを配布している [137]。
LINE スタンプ	群馬県	その他手法	• 標語「おぜのかみさま」を反映させた群馬

[133] 秋田県. 学校で活用できる　大人が支える！インターネットセーフティガイドブック.
https://www.pref.akita.lg.jp/pages/archive/26331

[134] 福島県警・福島高専. あなたのスマホは大丈夫?. https://ksec.fukushima-nct.ac.jp/

[135] 茨城県. 青少年のインターネット利用環境整備 メディア教育指導員.
https://www.pref.ibaraki.jp/bugai/josei/seishonen/media-kyouiku.html

[136] 茨城県. 子どもを守るためのフィルタリング.
https://www.pref.ibaraki.jp/bugai/josei/seishonen/documents/r2filteringkeihatsu.pdf

[137] 群馬県.(2024).「おぜのかみさま」～インターネットを安全・安心に使うために～.
https://www.pref.gunma.jp/page/3771.html

			県公式キャラクター「ぐんまちゃん」の LINE スタンプを発売している。 • 「おくらない。写真」、「ぜったいあわない。」などの言葉とぐんまちゃんを組み合わせたスタンプとなっている [138] [139]。
埼玉県ネットアドバイザー子供見守り講座	埼玉県	講座 啓発コンテンツ	• 子供たちとその保護者、青少年健全育成に携わる地域団体等関係者を対象に、インターネットの危険性やルール作りの必要性などを啓発する。 • 研修終了後、「子供安全見守り講座」の講師として活動を行う [140]。 • 「子供安全見守り講座」で配布している資料もネットで公開している [141]。
非行防止指導班「あおぞら」 サイバーセキュリティ講演	埼玉県警察	講座	• 埼玉県警察では小中学生向けの「インターネットセキュリティ教室」と高校生向けの「サイバーセキュリティ講演」を行っている [142] [143]。
YouTube 動画コンテンツ	埼玉県警察	啓発コンテンツ	• 埼玉県警公式 YouTube チャンネルでは各種啓発動画を掲載。性被害防止、ネットの出会いの危険性、個人情報掲載の危険性などをテーマにした内容となっている [144]。

[138] 群馬県.(2024).「おぜのかみさま」～インターネットを安全・安心に使うために～. https://www.pref.gunma.jp/page/3771.html

[139] 群馬県. ぐんまちゃん【公式 第 4 弾】. LINE STORE. https://store.line.me/stickershop/product/23051383/ja

[140] 埼玉県. 埼玉県ネットアドバイザーを募集します. https://www.pref.saitama.lg.jp/a0307/shinkiyosei.html

[141] 埼玉県. 子供安全見守り講座 配布資料. https://www.pref.saitama.lg.jp/a0307/filtering/na-siryo.html

[142] 埼玉県警察. 非行防止指導班「あおぞら」. https://www.police.pref.saitama.lg.jp/c0030/kenke/kyouiku-aozora.html

[143] 埼玉県警察. サイバーセキュリティ講演. https://www.police.pref.saitama.lg.jp/c0070/shinse/cyber.html

[144] 埼玉県警察公式チャンネル. YouTube. https://www.youtube.com/@%E5%9F%BC%E7%8E%89%E7%9C%8C%E8%AD%A6%E5%AF%9F%E5%85%AC%E5%BC%8F%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB/videos

千葉県青少年インターネット適正利用啓発講演	千葉県	講座	• 青少年やその保護者、教職員等を対象としてインターネットの適正利用をテーマとした講演を企画する団体に、講師の派遣を行っている [145]。
パンフレット「子どもを守ろう！スマホ時代の大人の教科書」【令和６年版】 動画「子どもを守ろう！大人のためのネット安全教室」	千葉県警察	啓発コンテンツ	• パンフレットはSNS等を利用する際に起こりうる犯罪被害やトラブルについて網羅的に紹介し、それらへの対応策を学ぶことができる。 • 動画も同じく、SNS 等利用により起こりうるトラブルへの対応策を紹介している [146]。
青少年のインターネット利用に関する啓発の指針	東京都	啓発コンテンツ	• 青少年のインターネットトラブル等防止のため、啓発活動において説明されることが望ましい事項及び啓発の際に留意すべき事項を公開している。 • 併せて、小学生保護者向けの啓発リーフレットも公開している [147]。
ファミリ e ルール講座	東京都	啓発コンテンツ	• 青少年のインターネットトラブル防止のための講座・ワークショップを実施している。それぞれの要望に応じ、講演内容をアレンジできる [148]。
SNS トラブル	東京都	啓発コンテンツ	• SNS 利用によるトラブルや自画撮りなどの

[145] 千葉県. 千葉県青少年インターネット適正利用啓発講演.
https://www.pref.chiba.lg.jp/kkbunka/kenzenikusei/netkouen.html

[146] 千葉県警察. SNS 等による子どもの犯罪被害防止: 子どもを守るために（保護者向け）.
https://www.police.pref.chiba.jp/shonenka/sns_01.html

[147] 東京都. 青少年のインターネット利用に関する啓発の指針.
https://www.seikatubunka.metro.tokyo.lg.jp/tomin_anzen/chian/yugai-hogo/internet-shishin/index.html

[148] 東京都. ファミリ e ルール講座. https://www.e-rule.metro.tokyo.lg.jp/

防止動画コンテスト			被害防止をテーマに動画コンテストを開催している。青少年向けコンテンツとなるため、応募者は都内在住・在勤者（13～29 歳）[149]。
サイバーセキュリティ動画	警視庁	啓発コンテンツ	• 警視庁公式チャンネルではアニメ形式等でサイバーセキュリティに関する啓発動画を公開している [150]。
SNS トラブル防止動画	神奈川県	啓発コンテンツ	• SNS トラブル防止をテーマとした動画、ポスターを作成、公開している [151]。
サイバー関連ポータルサイト	神奈川県警察	啓発コンテンツ	• 青少年向けに「安全教育」として各種コンテンツをまとめている。小中学校等の各団体で使えるような教材（台本付）、クイズ、チラシなどが用意されている [152]。
青少年のインターネットトラブル防止啓発リーフレット	新潟県	啓発コンテンツ	• インターネット利用におけるトラブル防止のための啓発リーフレット。「青少年の非行・被害防止強調月間」（7 月）に合わせて小・中・高校 1 年生及び携帯キャリア各社に配布している [153]。
新潟県 SNS 教育プログラム	新潟県	啓発コンテンツ	• 小学校低中学年、小学校高学年～中学校、高等学校向けの学習コンテンツ。教師用の学習指導案やワークシート、カード教材などが揃う [154]。

[149] 東京都. SNS トラブル防止動画コンテスト. https://www.snsdouga.metro.tokyo.lg.jp/

[150] 警視庁. けいしちょう Web 教室.
https://www.keishicho.metro.tokyo.lg.jp/about_mpd/joho/web_classroom.html

[151] 神奈川県. SNS トラブル防止動画.
https://www.pref.kanagawa.jp/docs/t7e/0214s3/seisyonen_internet/sns_douga.html

[152] 神奈川県警察. サイバー関連ポータルサイト.
https://www.police.pref.kanagawa.jp/kurashi/cyber_hanzai/mesd7035.html

[153] 新潟県.【保護者向け】青少年のインターネットトラブル防止啓発リーフレットを作成・配布しました.
https://www.pref.niigata.lg.jp/sec/kodomokatei/seisyounen0271191.html

[154] 新潟県. 新潟県 SNS 教育プログラム. 新潟県いじめ対策ポータル.
https://www.ijimetaisaku.pref.niigata.lg.jp/download/kyoin.html

「親子のホッとネット大作戦Next」インターネット等の適正利用推進事業	石川県	啓発コンテンツ 講座	• 家庭でのインターネット利用ルールについて、スタート期と見直し期を想定してルール作成のポイントを動画で紹介している。 • インターネット利用に関するトラブル、危険を防ぐために保護者向けの啓発パンフレットを公開している。 • また、保護者向けに「情報学習会」を開催。インターネット利用やルール作りの方法等を紹介している [155]。
ゲームサイト「サイバー防犯・学びの広場」	石川県警察	その他手法	• 金沢工業大学がサイバーセキュリティについて学習できるゲームサイト「サイバー防犯・学びの広場」を作成し、公開している。青少年およびその保護者向け [156]。
インターネット安心・安全利用メールマガジン／SNSの動画制作体験教室研修動画	福井県	啓発コンテンツ	• 小・中・高校、青少年愛護センター等向けに定期的にインターネット利用に関する注意点、トラブル事例などを載せたメールマガジンを発行している [157]。 • 「家族で学ぶ！SNS の動画制作体験教室」を開催した際の動画を YouTube で公開。アプリを使って動画編集を実際に行いながら、安全に SNS に上げる際の注意点を紹介している [158]。
ほっと！ネットセミナー	山梨県	講座	• 低年齢層（2～12 歳）の子を持つ保護者向けに、インターネットの上手な使い方を伝える講座。幼稚園・保育所（園）・認定こども園・小学校などに講

[155] 新潟県.「親子のホッとネット大作戦 Next」インターネット等の適正利用推進事業.
https://www.pref.ishikawa.lg.jp/kyoiku/syougai/hottonetto/hottonetto.html

[156] 金沢工業大学. サイバー防犯・学びの広場. https://www2.kanazawa-it.ac.jp/kitsec/Game/

[157] 福井県. インターネット安心・安全利用通信.
https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kenan/seisyounenikusei/netannsinn.html

[158] 福井県防災安全部県民安全課 YouTube チャンネル.
https://www.youtube.com/watch?v=-mglEzoLm3w&t=1835s

			師が出向く形で行われる[159]。
信州ネットトラブルバスターズ	長野県（長野県将来世代応援県民会議）	啓発コンテンツ	• 子どもが安心安全にインターネットを利用できるよう、ワンクリック詐欺や高額課金、ネットいじめなどのテーマ別にトラブルの特徴や対処方法をまとめている[160]。
情報モラル啓発資料	岐阜県	啓発コンテンツ	• 青少年および保護者向けに、インターネットやSNSを利用する際に知っておいてほしいルールやマナーなどをまとめた資料。資料の閲覧には、青少年や保護者に宛てたメールに記載されたパスワードが必要となる[161]。
青少年指導者・ＰＴＡ向け情報モラル研修教材等各種資料	ネット安全・安心ぎふコンソーシアム（岐阜県など）	啓発コンテンツ 講座 その他手法	• 啓発ポスターやリーフレット、青少年指導者向け資料などを提供している。 • また、「ネットの安全・安心利用」をテーマとした講演会・研修開催のために講師を派遣する。 • 県内高校生が作った「情報セキュリティすごろく」を提供している。誰でも使えるようルールブックやすごろくシートなどが公開されている[162]。
静岡県のスマホルール・スマホルールアドバ	静岡県	その他手法 講座	• 家庭でのルールづくりの一助として、スマホルールに関するワークシートを配布している[163]。

[159] 山梨県. 低年齢層（2 歳～12 歳）保護者向け「ほっと！ネットセミナー」.
https://www.pref.yamanashi.jp/shougai-gks/sumahotokosodate/gakushuukai.html

[160] 長野県（長野県将来世代応援県民会議）. 信州ネットトラブルバスターズ.
http://himawari-nagano.net/netliteracy/index.html

[161] 岐阜県. 情報モラル啓発資料（児童生徒・保護者向け）. https://www.pref.gifu.lg.jp/page/393698.html

[162] ネット安全・安心ぎふコンソーシアム. 資料ダウンロード.
http://www.ip.mirai.ne.jp/~g-ikusei/consortium/material.html

[163] 静岡県. 静岡県のスマホルール.
https://www.pref.shizuoka.jp/kodomokyoiku/school/kyoiku/shakaikyoiku/shogaigakushuinfo/yugaitaisaku/1032044.html

イザー			• また、インターネットの安全な利用やスマホルールの作り方等を伝えるスマホルールアドバイザーの養成、スマホルールアドバイザーによる講座の開催も行っている [164]。
ネット依存対策推進事業	静岡県	その他手法	• インターネット依存を防ぐための静岡県ネット依存度判定システム「ネット依存度チェッカー」を公開している。 • ほかに「ゲーム障害・ネット依存対策ワークショップ」や「つながりキャンプ」を開催。つながりキャンプでは、インターネットの利用を自分でコントロールする力を身に着ける [165]。
みんなのネットモラル塾	愛知県	講座 啓発コンテンツ	• 「みんなのネットモラル塾」として、インターネットの安全な利用について啓発を行う講座を開催している。講座は出前講座、オンラインの両方で行う。講座の一部はYouTube のミニ動画としても配信している [166]。 • 同じく「みんなのネットモラル塾」のテキストを公開。家庭でのルールづくりを支援する内容となっている [167]。
フィルタリング啓発サイト	三重県警察	啓発コンテンツ	• 子どもにスマートフォンを持たせる保護者に向け、注意事項やフィルタリングのポイ

[164] 静岡県. スマホルールアドバイザー.
https://www.pref.shizuoka.jp/kodomokyoiku/school/kyoiku/shakaikyoiku/shogaigakushuinfo/yugaitaisaku/1032045.html

[165] 静岡県. ネット依存対策推進事業について.
https://www.pref.shizuoka.jp/kodomokyoiku/school/kyoiku/shakaikyoiku/shogaigakushuinfo/yugaitaisaku/1003940/1032046.html

[166] 愛知県.「みんなのネットモラル塾」オンライン講座（Youtube 編）について.
https://www.pref.aichi.jp/soshiki/syakaikatsudo/netmoral-youtube.html

[167] 愛知県.「みんなのネットモラル塾」のテキストを作成しました【2024 年 12 月更新】.
https://www.pref.aichi.jp/soshiki/syakaikatsudo/netmoral-text.html

			ント、犯罪事例などを紹介している[168]。
啓発動画・リーフレット	京都府	啓発コンテンツ	• 各種啓発リーフレットや動画を作成し、公開。内容には、京都府が行った SNS 利用に関する中高生向けのアンケート結果が反映されており、現状を把握できるようになっている[169]。
キミは頼れる探偵くん	京都府	啓発コンテンツ	• 日本オンラインゲーム協会や京都大学推理小説研究会が協力して作成した、ミステリー漫画風コンテンツ。 • 青少年が経験しうるネット上の消費者トラブルに関する知識を学べる内容となっている[170]。
講演・啓発冊子	京都府警察	講座 啓発コンテンツ	• ネット安心アドバイザーと連携し、サイバー犯罪被害防止講演やアドバイス活動を行っている。 • また、ネット安心アドバイザーや公益財団法人ベネッセこども基金と連携して、「初めてのスマホ安心ガイドブック」、これを基にした「スマートフォンインターネット安全教室」講演資料を作成している[171]。
おおさか SNS 子ども安心サイト 中高生向け	大阪府	啓発コンテンツ その他手法	• 青少年向けサイトでは、ネットリテラシーテストのほか、啓発動画、相談窓口、ルール作りへのリンク先が紹介されている[172]。 • インターネット利用に係るトラブルやその回

[168] 三重県警察.保護者向けフィルタリング推進ネットマガジン フィルタリング.
https://www.police.pref.mie.jp/filtering/toppage.html

[169] 京都府. 社会環境浄化：インターネットに関するトラブルの防止. 京都府の青少年に対する施策について.
https://www.pref.kyoto.jp/seisho/index.html

[170] 京都府消費生活安全センター. キミは頼れる探偵くん. https://www.pref.kyoto.jp/kimitan/

[171] 京都府警察. サイバー犯罪 ネット安心アドバイザー.
https://www.pref.kyoto.jp/fukei/anzen/cyber/cyber13.html

[172] 大阪府. おおさか SNS 子ども安心サイト.
https://www.pref.osaka.lg.jp/o090110/koseishonen/osaka_sns/index.html

「知っていますか？インターネットに潜む危険」の講師シナリオ例、ほか指導用資料			避方法等を教えるための教材集。講師向けシナリオのほか、教材、動画等が揃っている[173]。
サイバー犯罪被害防止のための広報啓発チラシ・ポスター、動画	大阪府警察	啓発コンテンツ	• 広報啓発チラシ・ポスターとして日清食品の協力のもと、広報啓発ポスター・チラシを作成。 • 株式会社ダスキン（ミスタードーナツ）や株式会社くいだおれ、株式会社カプコンの協力を得て、フィッシング詐欺防止をテーマとした動画を作成している[174]。
キャンペーン特設サイト「気をつけて！ とりかえしのつかないネットのトラブル」 「話し合ってみよう！ネットとゲームのルールづくり」「マンガと動画で見る「子どものスマ	兵庫県	啓発コンテンツ	• インターネットを通じた性被害、高額課金の防止や睡眠への悪影響防止などを目的としたコンテンツ。各種ファクトのほか、TikTok クリエイターのメッセージ動画から構成されている[175]。 • 家庭でのインターネット・ゲーム利用ルール作成のため、ルールづくり用ワークシートを提供。スマートフォン利用のガイドラインも公開されている[176] [177]。

[173] 大阪府．ネット・リテラシー向上に資する教材と講師シナリオ例．大阪の子どもを守るネット対策事業 事業報告書＆適切なネット利用のための事例・教材集（ホームページ版）．
https://www.pref.osaka.lg.jp/o090110/koseishonen/nettaisaku/netkyozai.html

[174] 大阪府警察．サイバー犯罪対策 広報資料．
https://www.police.pref.osaka.lg.jp/seikatsu/saiba/cyber_shiryou/index.html

[175] 兵庫県．気をつけて！ とりかえしのつかないネットのトラブル．https://web.pref.hyogo.lg.jp/kodomonosumaho/

[176] 兵庫県．話し合ってみよう！ネットとゲームのルールづくり．https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk16/net_rule_point.html

[177] 兵庫県．マンガと動画で見る「子どものスマホガイドライン」．https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk17/guidelinesr5.html

ホガイドライン」」			
知っていますか？子供のスマホ事情	兵庫県警察	啓発コンテンツ	• 青少年とその保護者向けに性被害防止を目的としたチラシを作成し、公開している[178]。 • サイバー防犯標語「あひルのおやコ」を作成。標語を使ってパスワード設定や怪しいメッセージに気をつけるよう歌、動画を作り、YouTube で公開している[179]。
青少年のインターネットリテラシー向上事業	奈良県	講座 啓発コンテンツ	• フィルタリングの啓発などの各種冊子、リーフレットを制作[180]。 • 青少年やその保護者を対象とした、「青少年のインターネットリテラシー向上のための講習会」を主催する団体に対し、講師を派遣する[181]。 • 奈良県青少年・社会活動推進課の YouTube チャンネルで「リテラシー啓発動画」を発信している[182]。
スマホゲーム依存啓発動画・動画教材	和歌山県	啓発コンテンツ	• スマホゲームへの依存防止のための啓発動画やリーフレット、チェックリストなどを公開している[183]。
SNS に関する	和歌山県警察	啓発コンテンツ	• 和歌山県警察、LINE みらい財団、和歌

[178] 兵庫県警察. 忘れないで！ネットには危険がいっぱい！.
https://www.police.pref.hyogo.lg.jp/seikatu/syonen_sns/index.htm

[179] 兵庫県警察サイバー情報発信室. あひルのおやコ. https://www.police.pref.hyogo.lg.jp/cyber/index.htm

[180] 奈良県. 啓発冊子・リーフレット. 青少年健全育成条例関係：インターネットやケータイ問題に関する取り組み事項.
https://www.pref.nara.jp/dd.aspx?menuid=7559

[181] 奈良県. 青少年のインターネットリテラシー向上事業. https://www.pref.nara.jp/49971.htm

[182] 奈良県青少年・社会活動推進課 YouTube チャンネル.
https://www.youtube.com/@%E5%A5%88%E8%89%AF%E7%9C%8C%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4%E7%A4%BE%E4%BC%9A%E6%B4%BB%E5%8B%95

[183] 和歌山県.「ストップ！スマホゲーム依存」啓発動画及び動画教材.
https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/501200/d00206847.html

啓発教材			山県教育委員会、常葉大学が連携して開発した教材。「SNS による社会への発信を考えよう」というタイトルで、授業用スライド、ガイドブック、ワークシートが公開されている [184]。
インターネットとの適切な接し方教育啓発	鳥取県	その他手法 講座	• 県サイトで毎年、青少年が主体的にインターネット等を利用できるよう、「電子メディアとの付き合い方学習ノート」を作成、公開している。また、フィルタリング啓発リーフレットも公開 [185]。 • 出前講座として、乳幼児保護者向けに講座を開く団体に対し、鳥取県ケータイ・インターネット教育推進員を派遣している [186]。
動画「パワーアップ！こども塾」ほか各種動画	島根県警察	啓発コンテンツ	• 青少年の非行防止の一環として、ネットトラブルをテーマとした動画を制作。YouTube でもフィルタリングや家庭内ルール設定の啓発コンテンツを公開している [187]。
スマホ・ネット問題に係る各種啓発資料	岡山県	啓発コンテンツ	• インターネットの長時間利用に関するファクトを加え、保護者向けの啓発リーフレットを制作 [188]。 • 合わせてスマホ・ネット問題対策の意識を高める動画を作成。YouTube チャンネルで配信しているほか、DVD でも貸し出して

[184] 和歌山県警察. SNS に関する啓発教材「SNS による社会への発信を考えよう」. https://www.police.pref.wakayama.lg.jp/01_anzen/syonen/support/linekyozai/index.html

[185] 鳥取県. インターネットとの適切な接し方 教育啓発. https://www.pref.tottori.lg.jp/media-sesshikata/

[186] 鳥取県. インターネットとの適切な接し方学習会：乳幼児保護者向け. https://www.pref.tottori.lg.jp/67797.htm

[187] 島根県警察. パワーアップ！こども塾. https://www.pref.shimane.lg.jp/police/kakusho/matsue/power-up_kodomojyuku/

[188] 岡山県. 我が家の「スマホ・ネットルール」づくりを進めます！. https://www.pref.okayama.jp/site/16/523348.html

			いる[189]。
OKAYAMA スマホサミット	岡山県	その他手法	• 岡山県内の青少年がスマートフォンの適切な利用法を考えることを目的として、不定期にサミットを開催。 • 保護者、学校関係者に向けて、青少年自らがスマートフォンの有効活用を推進するための提言をまとめている[190] [191]。
闇バイト防止 RPG	岡山県	その他手法	• 「闇バイト（犯罪実行者募集）」の実態をゲーム感覚で疑似体験できる、パワーポイント形式のゲーム。闇バイトに手を出しそうな若者になりきってゲームを体験することで、その怖さが分かるコンテンツとなっている[192]。
啓発リーフレット「クイズでわかるスマホのキホン」	広島県	啓発コンテンツ	• 広島県・県教育委員会・県警察本部による啓発資料。トラブル事例や家庭内ルールについて紹介している[193]。
インターネット KYT：インターネット危険予測トレーニング	山口県	啓発コンテンツ	• 平成 26 年度に、インターネット利用の際に注意しなければならないことを KYT（危険予測トレーニング）としてまとめている[194]。
デジタルリーフ	徳島県	啓発コンテンツ	• 県教育委員会・徳島県県警が作成した

[189] 岡山県. 青少年の非行防止及びスマホ・ネット問題対策に係る啓発動画を配信中です！.
https://www.pref.okayama.jp/page/411402.html

[190] 岡山県. OKAYAMA スマホサミット. https://www.pref.okayama.jp/page/934782.html

[191] 山陽新聞.(2024). スマホ有効活用 地域社会に提言へ　岡山で中高生サミット 方針を確認.
https://www.sanyonews.jp/article/1592440

[192] 岡山県.「闇バイト」は犯罪です！…が、ゲーム感覚で疑似体験して怖さを知ろう！.
https://www.pref.okayama.jp/page/906753.html

[193] 広島県. 青少年インターネット適正利用啓発リーフレット「クイズでわかるスマホのキホン」.
https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/seisyounen-kennzennikusei/internet-tekisei.html

[194] 山口県. インターネット KYT：インターネット危険予測トレーニング.
https://www.pref.yamaguchi.lg.jp/uploaded/attachment/77996.pdf

レット			啓発資料。ネットいじめ・トラブル防止をテーマに、小学生用、中高生用を用意している。指導補助資料として、「ワークシート」も公開している[195]。
「家族で考えよう！ネット利用」各種教材	香川県	啓発コンテンツ講座	• フィルタリングやルール作りなど、さまざまなテーマで各学齢期に合わせた啓発コンテンツを作成している。リーフレットのほか、YouTube 動画も作成。動画教材「家族で考えよう！子どもとスマホの上手なつき合い方」、低年齢層保護者向けに動画「ネットにとられるともったいない　大事にしよう 親子のふれあい」などを公開している。 • 青少年やその保護者向けにインターネット利用に関する学習会を催す団体に、「さぬきっ子安全・安心ネット指導員」の派遣事業も行っている[196]。
Web サイト「正しい知識で上手に活用　インターネット安全安心ガイド」	愛媛県	啓発コンテンツ	• サイトはアニメマンガのコンテンツ、現状とトラブルなどから構成されている。 • アニメマンガは実際に起こったネットトラブルを元にしたストーリーとなっている。正しい知識を身に着けられるクイズを入れて、クイズの選択次第でストーリーが異なる[197]。
情報モラル映像教材	愛媛県	啓発コンテンツ	• サイトには最新の「インターネット利用に起因する犯罪被害等の実態」のほか、小学生・中高生向けの動画コンテンツを掲載している。また、個人情報流出や不正ア

[195] 徳島県. ネットいじめ・トラブル防止啓発資料「これ、ほんまにいけるで？～未来の自分のために～」（デジタルリーフレット）. https://www.pref.tokushima.lg.jp/ippannokata/kyoiku/gakkokyoiku/7236720/

[196] 香川県. 家族で考えよう！ネット利用. https://www.pref.kagawa.lg.jp/kenkyoui/shogaigakushu/katei/jujitsu/kateikyouiku/kateinet.html

[197] 愛媛県. 正しい知識で上手に活用　インターネット安全安心ガイド「根津戸(ねっと)家のネットトラブル大騒動　インターネットは危険がいっぱい!?」. https://www.ehime-netriyou.com/

			クセス、誹謗中傷等をテーマとした指導マニュアルなどの教員向け資料も提供[198]。
インターネット関係　啓発資料	高知県	啓発コンテンツ	• 小学生・中学生・高校生向けにインターネット、SNS を安全に利用するための啓発リーフレットを公開している[199]。
「家庭でのネット利用のルール作りにつなげる保護者向け研修会」	福岡県	講座	• 小中学生保護者を対象に、家庭でのネット利用のルール作りのポイントなどを伝える保護者向け研修会を開催している[200]。
児童のネット被害防止動画	福岡県警察	啓発コンテンツ	• 大学生ボランティアが参加し、動画啓発コンテンツを制作した。YouTube で公開している[201]。
情報モラル出前講座	佐賀県	講座	• 青少年やその保護者等に向けてインターネット利用に関する講座を行う団体に、講師を派遣している[202]。
インターネット安全チェック	佐賀県警察	啓発コンテンツ	• 当該サイトで簡単にインターネットの安全な使い方をチェックできる。子ども用・大人用がある[203]。
こどもメディアサミット２０２４	長崎県	その他手法	• 「こどもメディアサミット２０２４」を開催。青少年が自らインターネットやゲームの使い方について考え、大人に伝えたいこ

198 愛媛県警察. 情報モラル映像教材. https://www.police.pref.ehime.jp/syounen/jouhou.html

199 高知県. リーフレット「安全に使おう！ケータイ・スマホ」児童生徒用.
https://www.pref.kochi.lg.jp/doc/keitaisumafo/

200 福岡県.「家庭でのネット利用のルール作りにつなげる保護者向け研修会」の実施について.
https://www.pref.fukuoka.lg.jp/contents/r6-rule.html

201 福岡県警察. 児童のネット被害防止動画の配信.
https://www.police.pref.fukuoka.jp/seian/shonen/child_net.html

202 佐賀県. スマホ・インターネットの安全・安心な利用について：情報モラル出前講座.
https://www.pref.saga.lg.jp/kiji00376298/index.html

203 佐賀県警察. サイバー犯罪対策. https://www.police.pref.saga.jp/kurashi/cyber.html

			とを宣言する取り組みとなる [204]。
長崎県メディア安全指導員	長崎県	講座	• 「長崎県メディア安全指導員」を要請し、県内学校の PTA や保護者向けの講座向けに指導員を派遣している [205]。
ゆっぴーと学ぼう　あんしんネットスクール	熊本県	啓発コンテンツ	• ゲームアカウントの乗っ取り、高額課金や闇バイトなどのインターネット利用に伴う危険について啓発するコンテンツを作成。YouTube で配信している [206]。
低年齢層保護者向け広報啓発資料	大分県	啓発コンテンツ	• 青少年（低年齢層）保護者向けに、ペアレンタルコントロールや家庭内ルールをテーマとしたリーフレットを作成し、公開している [207]。

１１．２．海外の啓発の傾向

啓発コンテンツを非営利団体などが提供する例は非常に多いが、それらの有効性についての研究はかなり数が限られており、どのような手法が有効であるかについての検証が十分でないままに様々な取り組みがなされている状況と思われる。性的虐待防止に関わる啓発コンテンツの研究の中には、性犯罪の実態に即さない、誤ったアドバイスを含む啓発資料が存在することを指摘するものも存在する。[208]　ネットいじめに関する教育プログラム４件をレビューした研究でも、有効性の研究が十分ではないことや、既存研究を通じて得られた知見が反映されていない場合もあること、などが指摘されている。[209] 知識の増大が評

[204] 長崎県. メディア環境改善事業：長崎県初！「こどもメディアサミット２０２４」を開催しました！. https://www.pref.nagasaki.jp/bunrui/hukushi-hoken/kosodateshien-shoshikataisaku/kenzenikusei/media/

[205] 長崎県. メディア環境改善事業：長崎県メディア安全指導員. https://www.pref.nagasaki.jp/bunrui/hukushi-hoken/kosodateshien-shoshikataisaku/kenzenikusei/media/

[206] 熊本県警察. ゆっぴーと学ぼう　あんしんネットスクール. https://www.pref.kumamoto.jp/site/police/60156.html

[207] 大分県. 低年齢層保護者向け広報啓発資料. https://www.pref.oita.jp/soshiki/13000/jouhoumorarukouza2020.html

[208] Wurtele, S. K., & Kenny, M. C. (2016). Technology‐related sexual solicitation of adolescents: A review of prevention efforts. Child Abuse Review, 25(5), 332-344. https://doi.org/10.1002/car.2445

[209] Jones, L.M., Mitchell, Kimberly J., & Walsh, W.A. (2014). A Content Analysis of Youth Internet Safety Programs: Are effective prevention strategies being used? Durham, NH: Crimes Against Children Research Center (CCRC), University of New Hampshire. https://scholars.unh.edu/ccrc/41/

価されるにとどまり、行動変容につながっているかどうかが評価されていない点を問題として指摘する研究も存在する。[210]

一つの大きな例外は、PC 利用も含む、オンラインでの子供の安全に関する啓発プログラムで、複数の国で 2010 年から 13 年にかけて開発・導入・検証された Evidence4Change Keeping Children Safe Online （KCSO）であろう。[211] プログラムは World Vision が政府と MOU をかわし、事前のアセスメントから事後評価まで 3 年程度の時間をかける。教員に対するトレーニングを実施し、学校教育にも組み込む。ほかに、スペインで実施されたウェブを通じた性的虐待防止のための啓発プログラム [212] についてはランダム化比較試験を通じて検証され、知識面や行動面で効果があることが示唆されている。[213]

[210] UNICEF East Asia and the Pacific and Young and Resilient Research Centre, Evaluating Online Safety Initiatives: Building the evidence base on what works to keep children safe online. UNICEF, Bangkok, 2022.
https://www.unicef.org/eap/reports/evaluating-online-safety-initiatives

[211] World Vision Middle East and Eastern Europe Regional Office (2015) Evidence4Change Keeping Children Safe Online (KCSO)
https://www.wvi.org/meero/publication/evidence-change-series-overview

[212] Gámez-Guadix, M., De Santisteban, P., Wachs, S., & Wright, M. (2021). Unraveling cyber sexual abuse of minors: Psychometrics properties of the Multidimensional Online Grooming Questionnaire and prevalence by sex and age. *Child Abuse & Neglect, 120*, Article 105250. https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105250

[213] Calvete, E., Orue, I., & Gámez-Guadi, M. (2022). A preventive intervention to reduce risk of online grooming among adolescents. Psychosocial Intervention, 31(3), 177.　https://doi.org/10.5093/pi2022a14

１２．青少年に身近な偽・誤情報

１２．１．国内における青少年と偽・誤情報

インターネットや SNS が普及した現代、日本の青少年は日常的に様々な偽情報・誤情報にさらされている。以下では、青少年に身近な 5 つの領域（災害、医療・健康、政治、経済・社会、スポーツ・芸能・文化）ごとに具体例と影響について詳しく述べる。

１２．１．１．災害における偽・誤情報

大規模な災害時には、SNS やネット上で根拠のない偽・誤情報が飛び交いがちである。例えば、2011 年の東日本大震災の際には、石油コンビナート火災に関連して「有毒ガスが発生し雨に混じっている」「関東全域に有毒ガスが拡散、外出禁止令が出た」などという偽・誤情報がメールや SNS で急速に広まり、混乱を招いた。実際には有毒ガスの発生はなく、これらの噂は全て根拠のない誤情報であった。また、2016 年の熊本地震直後には「熊本の動物園からライオンが逃げた」という虚偽情報が Twitter 上に投稿され、一時パニックを引き起こしている。虚偽の投稿は 1 万 7 千回以上もリツイートされ、熊本市動植物園には問い合わせ電話が 100 件以上殺到した。最終的に投稿者は「悪ふざけでやった」と容疑を認め、偽計業務妨害の疑いで逮捕され、災害時偽・誤情報による逮捕は国内初のケースとなった。

災害時に偽・誤情報が広まりやすい背景として、社会全体が不安に包まれていることが挙げられる。歴史を振り返れば、例えば関東大震災の際にも同様の現象が見られた。人間社会において、災害と偽・誤情報は切り離せない関係にある。しかし、インターネットや SNS の普及により、偽・誤情報の拡散速度と範囲はかつてない規模で増大している。災害関連の偽・誤情報のパターンはおおよそ 5 つに分類できる。

1. 災害規模や被害に関するデマ：東日本大震災の津波の映像を今回の地震による津波だと偽って投稿するケースが報告されており、中には数百万回表示されているものもある。さらに、地震や火災の原因、北陸電力の志賀原子力発電所の状況に関する根拠のない情報も広まっている。
2. 犯罪行為に関するデマ：「全国から能登半島に外国人の盗賊団が大集結中」など、根拠不明の情報が拡散された。避難所での略奪行為などのデマが拡散されることも多く、本災害に限らず、警察が良く注意を呼び掛けることが度々ある。
3. 偽の救助要請：「地震で車に閉じ込められました」「親友が家のドアが壊れて外に出られません」などの救助要請が、真偽不明のまま拡散している。「#SOS」「#拡散希望」「#助けて」などのハッシュタグが使われており、拡散されやすくしている。これらの投稿は様々なユーザーによって拡散されており、実際の被災状況とは異なる情報が流布されている。
4. 不正な寄付や詐欺の呼びかけ：「今後のための資金を寄付していただけると幸いです」などと投稿し、電子マネーでの募金を呼びかけているアカウントが確認されている。

5. 陰謀論：今回の地震が人工的に引き起こされたとする根拠のない主張も広まっている。NHK の分析によると、2024 年 1 月 2 日午後 5 時 30 分までに「人工地震」に関する投稿は約 25 万件に上り、中には 850 万回近く閲覧されたものもある。

偽・誤情報は多くの場合、感情に訴える要素や「教えたい」という欲求を刺激する内容で構成される。不安や怒りといった強い感情や、利他的な動機によって人々は偽・誤情報を拡散しやすい。

災害発生時の偽・誤情報が引き起こす問題は甚大である。誤った情報に基づくパニックや混乱は、不適切な避難行動や物資の不正確な取り扱い、誤った対応へと繋がり、被災地の事態を一層厳しくする。さらに、救助活動への悪影響も無視できない。無用の救助隊の派遣や地方自治体の業務の過重負荷が発生することがある。

社会的分断は、偽・誤情報を信じる人々と信じない人々の間の亀裂を生み出し、特定のグループへの排除や差別を助長する。間違った自衛手段の普及は、逆に人々を危険に晒すリスクを増加させることもある。

そして何より深刻なのは、正確な情報の取得を困難にする点だ。災害時の正確な情報は、人命を守る行動を後押しし、災害対応に関わる全ての主体にとって意思決定の前提となり、被災者の心理に安心をもたらす。しかし、偽・誤情報の流布は、提供される情報の信頼性全体を低下させる。この結果、人々が情報に対して持つ疑念が増し、適切な判断が難しくなる。

１２．１．２．医療・健康分野の偽・誤情報

健康や医療に関する偽・誤情報も、青少年の生活に身近で大きな影響を及ぼす分野である。新型コロナウイルスの流行時には、SNS 上に様々な誤情報が溢れた。例えば「お湯を飲めば予防できる」「花崗岩の殺菌作用でウイルスが死滅する」「アオサ（海藻）やニンニク、ショウガがコロナに効く」といった科学的根拠のない噂が広まった。また「トイレットペーパーが品薄になる」という偽・誤情報も飛び交い、結果的に人々が買い占めに走ったため一時的な品切れ騒動も起きている。

さらに、ワクチンに関する誤情報も深刻であった。SNS では「コロナワクチンを打つと不妊になる」といった根拠のない偽・誤情報が拡散され、厚生労働省が公式サイトで「科学的根拠のない噂である」と丁寧に説明する事態になった。実際この「不妊になる」という偽・誤情報は古くから様々なワクチンで繰り返し現れている典型的なもので、新型コロナワクチンでも同様に流布したため注意喚起が行われた経緯がある。

こうした医療・健康の偽・誤情報は青少年にも大きな影響を与える。成長期の若者が誤った健康情報を信じてしまうと、適切な感染症対策を怠ったり、必要な医療やワクチン接種を避けてしまったりする可能性がある。青少年はネット上のサプリメント広告などにも接する機会が多く、「○○を飲めば痩せる」「△△で病気が治る」といった謳い文句を鵜呑みにしてしまうと、健康被害や金銭的被害を被る恐れもあ

る。実際、新型コロナに便乗した悪質商法として「○○エキスが感染予防に有効」などと謳う商品が出回り、消費者庁が広告削除要請を行ったケースもあった[214]。

１２．１．３．政治分野の偽・誤情報

政治の世界でも、選挙や政治的争点に絡んで偽・誤情報が拡散する問題が生じている。特に選挙期間中は SNS 上で候補者や政党に関する虚偽の投稿が出回りやすく、若者の政治参加にも影響を及ぼしかねない。例えば、テレビの選挙特番映像を改ざんし、あたかも番組内の AI 解説者が「選挙は不正だ」「若者の多くは特定の政党にしか興味がない」などと発言したかのような偽動画が SNS 上で出回った例もある。もちろん実際の放送でそのような発言はなく、音声が加工されたフェイク動画であったが、一部には「テレビ局でそんな暴露が？」「本当なら大問題だ」と信じてしまう人もおり、偽・誤情報に釣られたコメントが付く事態となった[215]。このように、技術を悪用して政治的な偽情報を作り出すケースも増えており注意が必要である。

政治の偽・誤情報が青少年にもたらす影響は深刻である。初めて選挙権を持つ世代や若い有権者が、ネット上の虚偽情報に踊らされて候補者や政策について誤った認識を持ってしまうと、本来の民意とは異なる投票行動をしてしまう恐れがある。例えば特定の政党や候補者に関する誤ったの情報（「○○候補が不祥事を起こした」「××党は極端な政策を計画している」等）を信じ込んで投票先を決めてしまったり、逆に政治不信をあおる陰謀論によって「どうせ選挙なんて不正だ」と棄権してしまったりする可能性もある。

選挙期間中の限られた時間で流れた偽・誤情報を有権者が信じて投票し、その後で誤りに気づいても投開票は終わっており「手遅れ」になってしまう、という指摘もある。これは民主主義の健全性に対する大きな脅威である。

１２．１．４．経済・社会に関する偽・誤情報

経済や社会生活の分野でも、青少年に身近なところで偽情報の問題が起きている。例えば、企業や商品の評判を巡る偽・誤情報が典型例である。たとえば、「○○という有名企業が倒産寸前らしい」や「△△店の商品に異物混入があった」など、根拠の乏しい情報がインターネット上で拡散されると、実際には事実無根であっても企業の株価が下落したり、営業活動に支障が出たりするケースがある。

また、SNS で頻繁に見かける「スマホだけで月○万円稼げる」「初心者でも確実に利益が出せる投資」などの謳い文句が、青少年の興味を強くひきつけることも問題である。実態をよく確認せずに投資詐欺や副業詐欺に引き込まれ、高額な投資教材を購入させられたり、多額の出資金を騙し取られたりといった

[214] https://mainichi.jp/articles/20200311/ddm/041/040/112000c

[215] https://www.factcheckcenter.jp/fact-check/politics/false-ai-mentions-election-fraud/

被害が発生している。さらに、副業を装った詐欺の手口も巧妙化し、登録料や商品購入代金を支払わされるばかりか、個人情報を悪用されるなどのリスクもはらんでいるのである。

さらに深刻なのは、いわゆる「闇バイト」への誘導である。「短時間で誰でも高収入」「特別なスキルは不要」といった甘い言葉に誘われ、実は特殊詐欺の受け子や違法薬物の運び屋など、犯罪行為に加担させられてしまうケースが報告されている。こうした闇バイトに一度手を染めてしまうと、犯罪歴が残るだけでなく、被害者への賠償を負うことにもなり得る。また、犯罪組織との関係が切れずに脅迫や強要を受ける二次被害に苦しむ例もあるため、青少年への影響は計り知れないものがある。

１２．１．５．スポーツ・芸能・文化分野の偽・誤情報

スポーツや芸能・文化の領域でも、青少年が日頃目にする情報の中に偽・誤情報が紛れ込むことがある。芸能人のゴシップは昔からあるが、SNS 時代には真偽不明な情報がファンの間で瞬く間に広まるケースが増えている。例えば、有名人の死亡説や根拠のない熱愛・不仲説などが Twitter 上で急上昇ワードになることがある。若い世代の中にはそれを見て驚いたり落ち込んだりする人もいるが、後で本人が健在だとわかったり偽・誤情報だったと判明して騒動になることもしばしばである。あるいは誰かが面白半分についた嘘が独り歩きして、本人の耳に入るまでになってしまうケースもある。

実際にあった例として、SNS 上である芸能人に対し「殺人犯だ」という全くのデタラメな中傷が広まってしまったことがある。多くの人が「ある凄惨な事件の犯人だった」などと拡散した結果、その芸能人は訴えを起こし、偽・誤情報を流布していた人々が書類送検されるに至った。このように、悪質な捏造によって芸能人の社会的評価が傷つけられる事態も起きている。

スポーツの分野でも、移籍や試合結果に関する憶測や虚報が飛び交うことがある。例えばサッカー日本代表の試合後、解説者でもあるタレントが「日本代表弱すぎ」などと選手を小馬鹿にする発言を連発した…という偽・誤情報情報が Twitter で拡散されたことがあった。あるユーザーが「ラジオのゲスト解説　〇〇発言集」と称して試合直後に投稿したものだが、そもそも問題の試合に当該タレントは解説者として出演しておらず、ラジオ中継自体も存在しなかった。つまり発言内容自体が誰かの創作で、完全な偽・誤情報だったのであるが、これを真に受けた人たちが「ひどい発言だ」と怒って拡散し、本人が困惑する事態となった。当該タレントは後に SNS で「それ偽・誤情報です」と否定することとなった[216]。

このようにスポーツ界でも、悪意ある嘘や早とちりの誤情報が選手・関係者の評判を傷つけたり、ファンを混乱させたりする。エンタメ系やスポーツの偽・誤情報は、一見命や財産に直結しない「噂話」に思えるため、青少年も軽い気持ちで共有しがちである。しかし本人にとっては重大な名誉毀損だったり、ファンコミュニティに亀裂を生んだりと負の影響がある。

---

[216] https://www.j-cast.com/2018/06/01330263.html

また、そうした根拠のない情報を信じて拡散する行為自体が法律に触れる場合もある。前述の芸能人中傷偽・誤情報の例では、多くの人が自分が加害者になっている自覚なく偽・誤情報拡散に加担し、「気づかぬ間に犯罪行為をしている人が多い」と指摘されている。青少年も「みんなが言ってるから…」と安易に拡散する前に、その情報の出所や確実性を考える習慣を持たねばならない。特に著名人に関するニュースは、公式発表や信頼できる報道で裏付けを取ることが大切である。SNS では真偽不明な芸能ニュースアカウントが憶測を流すことも多いため、鵜呑みにしない警戒心が必要だろう。情報の送り手側についても、最近は芸能事務所が「所属タレントへの誹謗中傷や虚偽情報の拡散には法的措置を講じる」旨の声明を出すなど、ネット上の偽・誤情報抑止に動き始めている。

１２．２．海外における青少年と偽・誤情報

１２．２．１．青少年の偽・誤情報信頼行動

青少年が偽・誤情報をどれほど信頼しているか、実験による調査や質的な調査による実証的な研究がなされていたが、基本的には青少年は偽・誤情報を信頼しやすいという結果が目立った。偽・誤情報への信頼度を測る調査としては、偽のホームページを作成し、それを調査対象者に見せて印象や内容を信じるか答えさせる実験が複数の研究者によって実施されていた [217][218]。この実験ではいずれもサイトがデマだということを見抜けた青少年は少数派だった。しかしこの実験手法については、調査者が口頭で説明したのちに教師が見ている教室内で実施するなど、対象者が信頼しやすい実験環境だったことが指摘されており、手法についてはより改善が必要である。

別の調査では青少年にニュースを批判的に検討できるか自己評価を回答してもらった上で、用意したミスリーディングなニュースや広告かニュースか曖昧な情報を判断させる実験を行っていた [219]。この実験でも偽・誤情報を見分けることができた対象者は少数だった。また、自己評価と客観的に測定された能力にもずれがあり、自身のニュースに対する批判能力を高く見積もっている傾向がわかった。

---

[217] Loos, E., Ivan, L., & Leu, D. (2018). "Save the Pacific Northwest tree octopus": a hoax revisited. Or: How vulnerable are school children to fake news?. Information and Learning Science, 119(9/10), 514-528.

[218] Dumitru, E. A. (2020). Testing children and adolescents' ability to identify fake news: A combined design of quasi-experiment and group discussions. *Societies*, *10*(3), 71.

[219] Nygren, T., & Guath, M. (2022). Students evaluating and corroborating digital news. *Scandinavian Journal of Educational Research*, *66*(4), 549-565.

１２．２．２．青少年の偽・誤情報への対処

一方で、半構造化インタビューを行った調査では、対象者がフェイクニュースを見分ける自信がないと回答した場合もあった [220]。青少年はインターネットで接するニュースや情報に彼らなりの方法で対処していた [221][222]。発信源の確認、家族や友人の意見を聞く、といった方法がとられていた。しかし全体的に青少年は接触するニュースがあまりにも多いと認識しており、よって実際に情報の正確さを検討する情報を、関心のあるものや自分に関係があると思われるニュースなどに限定し、その他のニュースは無視するなどしていた。こういった多くの情報の処理は、SNS の機能を使ってタイムラインを整理することによっても行われていた。

このように情報への対処を細かく行っている青少年がいる一方で、なかには自分のタイムラインがアルゴリズムの影響を受けていることに気づいていない青少年もいた [223]。また、情報源のメディアとしての客観的な確かさ（テレビだから信頼できる、ジャーナリストが書いているから信頼できるなど）と関係なく、インターネットで触れたニュースをどれだけ信頼するか主観的に自分で判断することを重視する態度もある調査では指摘されていた [224]。この場合、主観を重視しすぎるあまり偽・誤情報に影響される可能性が高まることが懸念される。

---

[220] Ofcom. (2024). *Children Media Lives 2024*.

[221] Selnes, F. N. (2024). Adolescents' experiences and (re) action towards fake news on social media: perspectives from Norway. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-11.

[222] Selnes, F. N. (2024). Fake news on social media: Understanding teens'(Dis) engagement with news. Media, *Culture & Society*, 46(2), 376-392.

[223] Swart, J. (2023). Tactics of news literacy: How young people access, evaluate, and engage with news on social media. New Media & Society, 25(3), 505-521.

[224] Swart, J., & Broersma, M. (2024). What feels like news? Young people's perceptions of news on Instagram. Journalism, 25(8), 1620-1637.

１３．青少年のインターネット利用に関する国内外の政策動向

１３．１．国内の政策動向

１３．１．１．要点

１３．１．１．１．国内の対策の方向性

以下の違法・有害情報への対策が主となる。対策機関としては、こども家庭庁、総務省、文部科学省、経済産業省、警察庁、法務省が挙げられ、幅広い省庁でそれぞれ対策をしていることがうかがえる。

- 有害情報：違法ではないが有害な情報（例：青少年への有害情報、公序良俗に反する情報）。
- 違法情報：名誉毀損、著作権侵害、児童ポルノ、麻薬関連など。

１３．１．１．２．違法・有害情報に関する取り組み

青少年インターネット環境整備法

1. 携帯電話契約時の青少年確認、フィルタリング説明、フィルタリング有効化措置の義務付け。
2. 保護者の責務としてフィルタリングの利用やインターネット管理の推奨。

第 5 次計画の基本方針（令和 3 年）

1. 教育・啓発活動の推進。
2. 保護者への啓発。
3. 事業者による有害情報対策の推進。
4. 自主的取り組みの推進。
5. 実効的な PDCA サイクルの構築。

第 6 次計画の基本方針（令和 6 年）

1. 自立的なインターネット活用能力の向上。
2. 技術的手段（フィルタリング等）による保護。
3. 教育的手段（親子ルール作り等）による保護。
4. 相談・支援体制の強化。

１３．１．１．３．各省庁の具体的施策

こども家庭庁

1. 「春のあんしんネット・新学期一斉行動」等の啓発活動。
2. 保護者向け資料「ネット・スマホ活用世代の保護者が知っておきたいポイント」の配布。

総務省

1. フィルタリング利用促進とペアレンタルコントロールの普及啓発。
2. リテラシー向上の取り組み。
3. 「e-ネットキャラバン」やウェブサイトなどでの青少年向け啓発活動。

文部科学省

1. 情報活用能力を学習の基盤として位置づけ。
2. 「情報モラル教育ポータルサイト」の運営。
3. GIGA スクール構想に基づく ICT 教育支援。

厚生労働省

1. 自死を誘引する情報の削除。
2. 総務省・法務省と協力して誹謗中傷対策の推進。
3. ゲーム依存・ネット依存対策の推進。

経済産業省

1. フィルタリング普及啓発や格付け基準の策定。
2. OS 事業者等との連携による普及啓発。

警察庁

1. 違法・有害情報の通報窓口の運営。
2. 青少年の性被害や闇バイトに関する注意喚起。
3. サイバー防犯ボランティアの活動支援。

１３．１．１．４．地方自治体の条例の例

- 石川県：「乳幼児の心身発達を守る」施策を条例化。
- 長野県：性被害防止に特化した条例。
- 兵庫県：過度な利用防止のための基準づくりを推進。
- 岡山県：「青少年の責務」を条例で明記。
- 鳥取県：ペアレンタルコントロール実施の努力義務を明記。
- 長崎県：有害情報を「健全育成を阻害する恐れがある」と定義。
- 香川県：「ネット・ゲーム依存症対策条例」により利用時間の目安を規定。

１３．１．１．５．課題と今後の方向性として示されているもの

1. インターネット利用の低年齢化・長時間化への対応。
2. 青少年自身による情報発信に伴うトラブル増加への対策。
3. 自立的なインターネットリテラシー習得の支援。
4. 官民連携による普及啓発の強化と啓発コンテンツの多様化。

１３．１．２．詳細

国内の政策はインターネット上の有害情報および違法情報への対応に関連したものとなっている。有害情報は違法ではないが有害な情報と定義され、青少年に対する有害な情報や公序良俗に反する情報などが含まれる。有害情報に関しては青少年をめぐる有害情報環境への対応が主となる。違法な情報としては、名誉の毀損や著作権侵害など権利を侵害する情報、児童ポルノや麻薬等に関する違法情報などが挙げられる。青少年に関する施策は、違法情報に関しては誹謗中傷や児童ポルノなどから青少年の被害を防ぐための取組、青少年による著作権侵害の防止などが挙げられる。対策はこども家庭庁をはじめ、総務省、文部科学省、経済産業省、警察庁、法務省を中心に進められている。以下ではまず、有害情報に関する取組を概観する。

青少年のスマートフォン・タブレット端末やインターネット利用に伴う有害情報環境への施策に関しては、青少年が被害者・加害者にならないように教職員や地域、事業者、保護者が連携して適切な利用に取り組むだけでなく、青少年・保護者がリテラシーを向上できることを目指して、様々な施策が行われている。青少年のインターネット利用に関しては、令和 5 年、こども家庭庁発足に伴い閣議決定された「こども大綱 [225]」において、「こどもが安全に安心してインターネットを利用できる環境整備」として記述されている。すなわち、青少年の情報活用能力・リテラシー習得支援、青少年や保護者への啓発、フィルタリングやペアレンタルコントロールの利用推進を通じて、青少年が安心してインターネットを利用できる環境整備の必要性が唱えられている。

１３．１．２．１．「青少年インターネット環境整備法」関連の政府の取り組み

各省庁における具体的な施策は、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（以下、青少年インターネット環境整備法）（平成二十年法律第七十九号）」に基づいて行われている。青少年インターネット環境整備法は平成 21 年に施行されて以降、平成 22 年 4 月、平成 30 年 2 月に改正・施行されている。青少年インターネット環境整備法では、新規に携帯電話回線を契約するとき、及び機種変更・名義変更を伴う携帯電話回線契約の変更・更新の際に、事業者・代理店に対して青少年確認、フィルタリングの説明、フィルタリング有効化措置の 3 点を行うよう義務付けている。その義務付けの内容として、青少年確認は契約締結者または携帯電話端末の使用者が 18 歳未満か確認すること、フィルタリング説明は青少年有害情報を閲覧する恐れがあることを説明し、フィルタリングの必要性を説明すること、フィルタリング有効化措置は、販売時にフィルタリングソフトウェアや OS の設定を行うこと、となっている。さらに、保護者に対する規定として、フィルタリングに関して「携帯電話インターネット接続役務提供事業者等に対し、青少年であることを申し出なければならない」という

[225] こども家庭庁.(2023).こども大綱.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/f3e5eca9-5081-4bc9-8d64-e7a61d8903d0/276f4f2c/20231222_policies_kodomo-taikou_21.pdf

義務があると定めている。ほかに、「青少年有害情報が多く流通していること」を認識したうえで、「インターネットの利用の状況を適切に把握する」ことと、「インターネットの利用を適切に管理」すること、及び「インターネットを適切に活用する能力の習得の促進」を行うことを保護者の責務と明記している。こども家庭庁が 2023 年に行った調査 [226]によると、10 歳～17 歳の子どもがスマートフォンでインターネットを利用している場合に、保護者がフィルタリングを使っているケースは 44.2%であった。

青少年インターネット環境整備法に基づいて、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画」（「青少年インターネット環境整備基本計画」）を定め、実施を推進することも定められている。計画は、こども政策推進会議が中心となっておよそ 3 年ごとにまとめられている。令和 3 年に定められた、第 5 次計画では以下の 5 点を基本的な方針として定めた。すなわち、①青少年が自立して主体的にインターネットを利用できるようにするための教育・啓発の推進、②保護者が青少年のインターネット利用を適切に管理できるようにするための啓発活動の実施、③事業者等による青少年が青少年有害情報に触れないようにするための取組の促進、④国民によるインターネット上の問題解決に向けた自主的な取組の推進、⑤技術や活用方法等の変化を踏まえた実効的な PDCA サイクルの構築、である。この第 5 次計画を受け、関連省庁が連携して学校や関連省庁のウェブサイトなどを通じて有害情報環境への注意喚起や出前講座を行ったり、動画、パンフレットなどの啓発コンテンツを作成したりして、情報提供を行っている。併せて、フィルタリングやペアレンタルコントロールの実施促進のための普及啓発、利用の低年齢化に伴う乳幼児・保護者向けの対策、「発信者」としての青少年に向けた注意喚起も各関係省庁が強化している。令和 6 年 9 月には第 6 次計画 [227]が発表されており、次年度より運用が始まる予定である。この計画の検討にあたって、青少年インターネット環境の整備等に関する検討会では、GIGA スクール構想等による情報教育の変化、インターネット利用の低年齢化や長時間化、青少年の情報「発信」によるトラブルの多発を指摘している [228]。有害情報環境から青少年を防ぐだけでなく、青少年や保護者がインターネットを安全に、主体的に利用できる能力を習得することが重視されている社会情勢に鑑み、第 6 次計画では以下の 4 点を掲げている。すなわち、①青少年が自立して主体的にインターネットを活用できる能力の向上の促進、②フィルタリングを始めとする技術的手段による

---

[226] こども家庭庁. (2024). 令和 5 年度 青少年のインターネット利用環境実態調査.
https://www.cfa.go.jp/policies/youth-kankyou/internet_research/results-etc/r05?utm_source=chatgpt.com

[227] こども政策推進会議.(2024).青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第 6 次）.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/04628de7-d704-4ed2-ae11-7dfa859ded0e/4e684609/20240909_policies_youth-kankyou_internet_torikumi_guideline_05.pdf

[228] 青少年インターネット環境の整備等に関する検討会.(2024).青少年インターネット環境の整備等に関する検討会報告書.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/945a38c6-ad96-4893-98a9-074b46c3154e/20fd36c7/20240509_councils_internet-kaigi_945a38c6_12.pdf

青少年保護の推進、③「親子のルールづくり」や教育・啓発など教育的手段による青少年保護の推進、④その他相談・支援体制の継続的な整備推進等となる。

こども家庭庁は、内閣府から引き継ぐ形で「青少年の安全で安心な社会環境の整備」を担っている。このなかで青少年のインターネット利用環境整備の取組は普及啓発と施策の推進の二面から行われている。普及啓発は、青少年を有害な情報から守り、安全に安心してインターネットを利用できるための活動となる。こども家庭庁では普及啓発としてホームページで普及啓発リーフレット集、フィルタリングについて、行事等について、普及啓発コンテンツ、各種相談窓口の 5 つのリンクを設けている。施策推進としては、青少年を有害情報から守ることを目的とした「青少年インターネット環境整備法」および「青少年インターネット環境整備基本計画」に基づいた施策を行っている。具体的な取組として、啓発活動としては関係省庁と連携して「普及啓発リーフレット」の発行や、毎年春には「春のあんしんネット・新学期一斉行動」、「青少年のインターネット利用環境づくりフォーラム」の開催を行っている。令和 6 年 1 月にはインターネット利用者の低年齢化、利用時間の長時間化への対応および、ペアレンタルコントロールによる対応の啓発として、保護者向け啓発資料「ネット・スマホ活用世代の保護者が知っておきたいポイント」を作成・配布している。

総務省は青少年のインターネット利用環境の整備のため、平成 28 年より「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関するタスクフォース」を設け、対策の検討を行っている。令和元年には「青少年のフィルタリング利用促進のための課題及び対策」を発表し、フィルタリングは安心・安全なインターネット利用環境を実現する有効なツールという考え方から、以下の 3 点を提起している。すなわち、①契約時のフィルタリング申込み・有効化措置等の促進、②フィルタリングを始めとするペアレンタルコントロールの必要性に係る認識の醸成、③フィルタリングサービスの使いやすさの向上、である。令和 3 年にはフィルタリング利用が進んでいることや近年の社会情勢を踏まえ、「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策 [229]」を公表している。新たな課題及び対策においては、違法・有害情報への接触を回避するためのフィルタリングの利用促進と、青少年がインターネット上のサービスを利用することを前提とした環境整備の必要性を提起している。具体的な対応として、携帯電話事業者（MNO・MVNO）における加入・有効化措置の状況把握、フィルタリング説明の強化、青少年の利用の現状に即したフィルタリング等の利便性向上、SNS 等事業者による年齢確認実施などが盛り込まれている。また、令和 5 年に公表された「ICT 活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ [230]」においては、青少年の ICT 利活用について継続的に施策を行うべきセグメントとして位置付けられている。関連して、「ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会」及び「青少年の ICT 活用のためのリテラシー向

[229] 青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関するタスクフォース.(2021).青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策.
https://www.soumu.go.jp/main_content/000761208.pdf

[230] 総務省 ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会.(2023).ICT 活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ.https://www.soumu.go.jp/main_content/000953689.pdf

上に関するワーキンググループ」が立ち上がった。

これらを踏まえ、総務省では具体的な啓発として、例えばウェブサイト「上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～[231]」を通じて青少年のインターネット利用の注意喚起を行っている。さらに近年のインターネット利用者の低年齢化に対応するため、未就学児の保護者向けのページも掲載している。適切なインターネット利用に関する取組としては、文部科学省と共に進めている「e-ネットキャラバン」の実施も挙げられる。併せて、ペアレンタルコントロールの普及啓発にも力を入れており、ネットトラブル事例を集めた「インターネットトラブル事例集[232]」の公表のほか、青少年のインターネット利用とペアレンタルコントロールに関する調査研究も継続的に行っている[233][234]。ペアレンタルコントロール、フィルタリングの普及啓発と合わせ、保護者等への青少年確認義務、説明義務等の実施徹底も行っている。

また、青少年のインターネットリテラシー向上のため、平成 23 年度に開発した「青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標(ILAS)」を使い、リテラシーの測定テストを実施している。

文部科学省は令和 2 年度以降、学習指導要領において情報活用能力を言語能力と同様の「学習の基盤となる資質・能力」と位置づけている。情報活用能力とは「学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報をわかりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものである[235]」と定義されている。また、有害情報環境への対策として、青少年の情報モラルを身に着けるための「情報モラル教育ポータルサイト[236]」を設けている。児童生徒のインターネット利用シーンに合わせた学習・啓発動画、著作権や情報発信等の個別事例を取り上げた動画、教員向け動画などが無料で閲覧できるサイトとなっている。また、総務省と共同で「e-ネットキャラバン」を行っている。同取組は平成 18 年に発足したもので、令和 6 年 3 月時点で延べ

---

231 総務省.上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/

232 総務省. インターネットトラブル事例集 https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/

233 総務省. (2023). 我が国における青少年のインターネット利用に係るペアレンタルコントロールの効果的な啓発に関する調査.
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01kiban08_03000408.html

234 総務省. (2024). 我が国における青少年のインターネット利用に係る調査.
https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu02_02000413.html

235 文部科学省.学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成：体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用.
https://www.mext.go.jp/content/20201002-mxt_jogai01-100003163_1.pdf

236 文部科学省.情報モラル教育ポータルサイト.https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/moral/

497 万人以上が受講している。インターネットを使うことを前提に、「間違った使い方をしない、トラブルに巻き込まれないための"気づきのきっかけづくり"」という基本方針のもと、講座を提供している。今後は、デジタル・シティズンシップを重視し、講座参加者自らが考え参加できる内容の提供を予定している[237]。

厚生労働省は近年増加している自殺の防止を目指した施策のなかで、青少年のインターネット利用環境整備に言及している。令和 4 年に発表された「第 4 次自殺総合対策大綱[238]」では、内閣府、文部科学省、経済産業省、総務省などと連携して、青少年のインターネット利用環境整備を進めていくことが明記されている。例えば、警察庁と連携してインターネット上で自殺を誘引する情報の削除、総務省や法務省等と行う誹謗中傷対策などの推進となる。また、以前には依存症対策の一環として、ゲーム依存・ネット依存、また、ゲーム障害に関する調査研究や普及啓発を行っている。2020 年・2021 年にゲーム依存症対策関係者連絡会議を設け、ネット依存やゲーム依存の現状を整理している。

経済産業省は青少年インターネット環境整備法に基づき、フィルタリングの普及啓発を行っている。平成 22 年にはレイティング／フィルタリング連絡協議会研究会で、フィルタリング提供のあり方についての判断基準[239]を策定している。また、経済産業省が委託し、インターネット協会がフィルタリングの格付け基準となる「Safety Online3.1[240]」を策定し、公表している。毎年春に行われる「春のあんしんネット・新学期一斉行動」の一環として、OS 事業者やメーカー、E コマース等の事業者・事業者団体に対し、ペアレンタルコントロール機能などの普及啓発等の協力を依頼している。また、平成 24 年度以降、毎年 5 月と 11 月に事業者によるフィルタリング等の対応状況の調査を実施している。

警察庁および都道府県警察では、通報・相談等のオンライン受付窓口、都道府県警察の連絡窓口を設け、サイバーセキュリティに関する注意喚起や広報活動を継続して行っている。また、インターネットの違法・有害情報の通報や相談を受け付ける窓口をインターネット・ホットラインセンターに委託し、犯罪関連情報や自殺関連情報など捜査や人命保護の対応を行っている。ホットラインセンターは青少年に対する有害情報に関し、削除等の対応を行うのではなく、フィルタリング事業者に提供することで、フィルタリングの性能向上を高めることを重視して対応を行っている[241]。「春のあんしんネット・新学期一斉行動」においても各都道府県に取組を指示している。また、青少年の性被害に対し、「児童買春、児童ポルノに係る行為等の規制及び処罰並びに児童の保護等に関する法律」を背景として「なくそう、子供の性被害。[242]」

---

237 e-ネットキャラバン.e-ネットキャラバンの役割.https://www3.fmmc.or.jp/e-netcaravan/about/

238 厚生労働省.(2022).自殺総合対策大綱. https://www.mhlw.go.jp/content/001000844.pdf

239 経済産業省レイティング／フィルタリング連絡協議会.(2011).平成２２年度レイティング／フィルタリング連絡協議会研究会最終報告.
https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/policy/pdf/22fy_rf_report.pdf

240 インターネット協会.格付け基準「Safety Online 3.1」.
https://www.iajapan.org/filtering/press/20090512-SafetyOnline3_1.pdf

241 インターネット・ホットラインセンター.https://www.internethotline.jp/about/

242 警察庁.なくそう、子供の性被害。https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp/

というサイトを設けて注意喚起を行っている。これらのウェブを通じた注意喚起のみならず、サイバー防犯ボランティアの取組によりアウトリーチも行っている。

さらに、いわゆる闇バイトや特殊詐欺に青少年が加担している事件も多発している情勢を受け、警察庁は令和 5 年 3 月、「ＳＮＳで実行犯を募集する手口による強盗や特殊詐欺事案に関する緊急対策プラン [243]」を発表した。このなかで、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第 5 次）」に基いて、少年が「闇バイト」等情報により重大な犯罪に加担する危険性を広報・啓発している。

１３．１．２．２．「サイバーセキュリティ基本法」関連の政府の取り組み

上記までは主に「青少年インターネット環境整備法」に係る施策となるが、青少年を含め、インターネット上のサイバー空間の安全・安心を確保することを目的として、平成 27 年には「サイバーセキュリティ基本法（平成 26 年法律第 104 号）」が施行されている。この法律に伴い内閣サイバーセキュリティセンターが発足し、省庁横断型でサイバーセキュリティに係る施策が進められている。サイバーセキュリティ法では、サイバーセキュリティに関する計画となるサイバーセキュリティ戦略を定めることになっている。令和 6 年現在、令和 3 年に閣議決定されたサイバーセキュリティ戦略 [244]が進められ、NISC は同戦略の事務局となっている。

サイバーセキュリティ戦略では、「デジタルの活用により、一人ひとりのニーズにあったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会」の実現を目指し、「DX with Cybersecurity」の推進が掲げられている。その推進の 1 つとなっているのが、誰も取り残さないデジタル／セキュリティ・リテラシーの向上と定着である。国民一人ひとりがサイバーセキュリティに関する素養・基本的な知識・能力（リテラシー）を身に付けていくことが必須であり、官民連携による普及啓発や様々な取組の強化が示されている。また、リテラシー習得に関して、子ども（青少年）に関する取組事例も挙げられている。一つは、小中学校とサイバー防犯に係るボランティア等との連携を通じたサイバーセキュリティに関する注意事項の啓発となる。次に、GIGA スクール構想の推進に係る教師の ICT 活用支援等を行う支援員等の配置等や、児童生徒に対する、端末整備にあわせた啓発や情報モラルに関する教育となる。

１３．１．２．３．その他、違法情報への取り組み

一方、違法情報の対象となるインターネット上の誹謗中傷、名誉やプライバシー侵害、ネットいじめに関しては法務省が中心となり、青少年に限らず、人権侵害を防ぐ取組として、様々な対策や啓発活動が実施されている。誹謗中傷の被害に遭った場合、人権相談のほか、違法・有害情報相談センター

---

[243] 警察庁.(2023). ＳＮＳで実行犯を募集する手口による強盗や 特殊詐欺事案に関する緊急対策プラン.
https://www.npa.go.jp/laws/notification/kanbou/kikaku/221220_kikaku75.pdf

[244] 内閣サイバーセキュリティセンター.(2021).サイバーセキュリティ戦略.
https://www.nisc.go.jp/pdf/policy/kihon-s/cs-senryaku2021.pdf

（総務省）、人権相談（法務省）及び誹謗中傷ホットライン（一般社団法人セーファーインターネット協会）などの相談窓口を設けている。近年は青少年による情報の閲覧だけでなく、「発信」に伴うトラブルが多発しているという認識も強まっている。そのため、その対策のひとつとして、自分の裸体を撮影するよう促され、メール等で送らされるという自画撮りなどの青少年の性被害に対する法も整備されている。「児童買春、児童ポルノに係る行為等の規制及び処罰並びに児童の保護等に関する法律[245]」や令和 5 年に制定された「性的な姿態を撮影する行為等の処罰及び押収物に記録された性的な姿態の影像に係る電磁的記録の消去等に関する法律[246]」がこれに該当する。例えば、未成年者の性的な写真・動画を撮影して送信するよう要求すると、児童ポルノ提供罪として 3 年以下の懲役又は 300 万円以下の罰金、または性的影像記録提供等罪として 3 年以下の懲役又は 300 万円以下の罰金が科される[247]。

同じく、青少年の「発信」に伴うトラブルとして、違法情報となる著作権違反への対策も行われている。令和 3 年に実施された著作権改正に伴い、各省庁が注意喚起を行っており、青少年に関しては海賊版コンテンツの違法ダウンロードへの対策が進められている。総務省、経済産業省が海賊版へのアクセスを防止するためのフィルタリング設定の啓発を強化している[248]。

１３．１．２．４．自治体の取り組み

「青少年インターネット環境整備法」の制定に伴い、都道府県では「青少年健全育成条例」やこれに類する条例で保護者や事業者、代理店に「インターネットの利用環境整備」を行う義務、具体的には青少年に対して有害情報の閲覧・視聴を防ぐための措置を講じる義務を定めている。これらは、保護者及び事業者・代理店が有害情報を防ぐ取組や、フィルタリングを行うことが含まれている。条例では、事業者や代理店等がこれに従わない場合、県が事業者の公表あるいは立入調査を行うことも定められている。都道府県により、インターネット利用環境整備として定める内容は異なっており、細目まで定めた条例もあれば、簡潔にまとめるに留まる条例も見られる。また、その整備の責務を負うものを保護者や事業者、地方公共団体と明記する条例、明記していない条例もある。以下では、特徴が見られる条例を取り上げる。

---

[245] 児童買春、児童ポルノに係る行為等の規制及び処罰並びに児童の保護等に関する法律.
https://laws.e-gov.go.jp/law/411AC0100000052

[246] 性的な姿態を撮影する行為等の処罰及び押収物に記録された性的な姿態の影像に係る電磁的記録の消去等に関する法律.https://laws.e-gov.go.jp/law/505AC0000000067

[247] 一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構・警察庁.「その行為、アウトです。」https://out.smaj.or.jp/

[248] 内閣府・警察庁・総務省・法務省・外務省・文部科学省・経済産業省.(2024). インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表（更新版）
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kaizokuban_taisaku/gijisidai/dai1/siryou2.pdf

石川県は「いしかわ子ども総合条例 [249]」で青少年のうち乳幼児のネット利用も定めている。「デジタル社会における乳幼児の心身の発達を守るための支援」として、「電子機器の過度な利用による影響から乳幼児の心身の発達を守るため、市町、医療機関その他関係機関と連携して、乳幼児を養育する保護者及び県民の理解を深めるための啓発その他必要な施策の推進に努める」と定めている。

長野県は青少年保護育成条例に類する条例は定めていないが、「長野県子どもを性被害から守るための条例 [250]」のなかで、県が子どものインターネットの適正な利用を推進する取組について扱っている。

兵庫県は「青少年愛護条例 [251]」で、保護者や事業者、県に限らず「何人も」、「青少年のインターネットの利用に伴う危険性、過度の利用による弊害等について認識し、青少年のインターネットの利用に関する基準づくりが行われるよう、その支援に努めなければならない」と定めている。基準では、過度な利用を防止するための時間の制限、利用方法を想定している。

岡山県は平成 23 年に「岡山県青少年によるインターネットの適切な利用の推進に関する条例」を制定し、青少年によるインターネットの適切な利用及びインターネットからもたらされる有害情報による青少年の被害防止について、取組の基本方針を定めている。基本方針では、青少年にモラル及びマナーをもってインターネットの情報を活用するようインターネットリテラシーに関する教育を行うことと、青少年に有害情報の閲覧をさせないこと、フィルタリング実施の努力義務を掲げている。青少年や事業者等だけでなく、青少年の責務も定めていることが特徴である。条例では、青少年が「インターネットリテラシーの習得に努めるとともに、インターネットを利用するに際しては、有害情報の閲覧をすることなく、かつ、日常の生活に著しい支障が生ずる程度に過度に利用しないよう努めなければならない」と明記している。

鳥取県では「青少年健全育成条例」で保護者に拠るペアレンタルコントロールの実施を定めている。すなわち、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択して利用し、及び適切にインターネットによる情報発信を行う能力（インターネットを適切に活用する能力）の習得と、ペアレンタルコントロールの努力義務となる。具体的なペアレンタルコントロールの内容として、インターネットを利用できる時間・場所の制限と保護者による青少年の利用状況の把握、保護者が同意した機能に限った利用、フィルタリングソフトの利用の 3 点が挙げられている。

長崎県青少年保護育成条例 [252]は、有害情報を「保護者は、少年がインターネットの利用によって得

---

[249] 石川県. いしかわ子ども総合条例.
https://www.pref.ishikawa.lg.jp/kodomoseisaku/plan-jyourei/documents/joreizenbun.pdf

[250] 長野県.長野県子どもを性被害から守るための条例.
https://www.pref.nagano.lg.jp/jisedai/kyoiku/kodomo/shisaku/documents/202310kaiseizennbunn.pdf

[251] 兵庫県.青少年愛護条例.https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk16/documents/kaiseijoureir6.pdf

[252] 長崎県青少年保護育成条例.
https://www.pref.nagasaki.jp/shared/uploads/2022/10/1665709844.pdf

られる情報であって、その内容が著しく少年の性的感情を刺激し、粗暴性若しくは残虐性を助長し、又は自殺若しくは犯罪を誘発し、少年の健全な育成を阻害するおそれがあると認められるもの」と定めている。心身への影響にも言及し、有害情報を危険性の高い情報と位置づけている。また、長崎県子育て条例[253]においては「県は、市町や企業などと連携して、保護者に、電子ゲームや情報機器類への依存がもたらす弊害などの情報を提供するなど、必要な取組を進めます」と規定し、県が主導して情報提供等を行うとしている。

また、香川県では 2020 年に都道府県で唯一、条例で「ネット・ゲーム依存症対策条例[254]」を定めている。条例では、睡眠時間の確保と規則正しい生活習慣を身につけるため、ゲーム利用は 1 日当たり 60 分まで、義務教育修了前の子は午後 9 時まで、それ以外の子は午後 10 時までという目安を設けている。

１３．２．海外の政策動向

１３．２．１．要点

本報告書の潜在的な対象範囲は広範にわたるが、日本の今後の政策論議への示唆の深さなどを考慮して、次のような特徴を持つ法令やそれを扱う文献を中心に調査を実施した。①オンラインでの青少年保護を目的としている、あるいはそのような機能を持つ、②近年の法令や法案、または、青少年保護の法制度として参照されることが多い法令である、③政治的には民主主義、経済的には先進国で日本と近い、④地理的・外交的・交易的に日本との関りが深い。このような観点から以下にとりまとめた法令などの機能はさまざまに分類することが可能だが、青少年の行為への制限に着目すると次の様に整理できる。

- 携帯端末の使用制限
- アダルトサイトやソーシャルメディアなど特定のサービスやアプリの使用制限
- ネットいじめやアダルトコンテンツなどの違法有害情報への接触制限

これらを実現する具体的な手段としては、法令によって直接青少年を規制するのではなく、情報の発信者、学校、ソーシャルメディアサービスの提供者、コンテンツのホスティングサービスの提供者などの行為を規制する形をとる。

規制対象とする主体が比較的広汎に及ぶ例としては、青少年に対するマーケティングや広告を複数の

---

253 長崎県.長崎県子育て条例.
https://www.pref.nagasaki.jp/shared/uploads/2021/04/1617699189.pdf

254 香川県.香川県ネット・ゲーム依存症対策条例.
https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/10293/0324gj24.pdf

業種について禁止する法令などが挙げられる。

有害な情報は多岐に渡るが、自殺や自傷行為、テロ行為の勧誘、性的コンテンツ、違法薬物の提供者や入手方法に関する情報、なども含まれる。違法薬物の入手のように制限対象として意識される行為には、他にも、青少年が自ら撮影した性的な動画像のやりとりやそれに基づく脅迫、携帯端末の利用自体、ソーシャルメディアやソーシャルネットワーキングサイトの利用自体なども含まれることがある。

こうした規制は、抽象化するといわば青少年が有害な対象に接触することを防止することで青少年を保護するという構図になっている。このような「接触防止策」が近年の青少年保護をめぐる法制動向の中心にあるが、それとは対照的な構図で捉えられる法令群も存在する。やや端的に並べると次の様に整理できる。

- 青少年が有害な対象と接触することの防止
- 青少年の情報が拡散することの防止

具体的には、青少年のパーソナルデータやネットいじめにあたる情報、青少年が自ら撮影した（強要された場合も含め）性的な動画像などは、青少年が接触しなければ保護できるわけではない。ここでも、そのような情報を収集・発信する者、媒介者として流通に関与する者、青少年による提供を防止する上で重要な役割を果たし得る教育機関、などが法令による規制の対象となりうる。

以上はいずれも行為の「規制」を想定した整理だが、ほぼ同じ目的を達成するために、資金援助などを通じて啓発キャンペーンなどを後押しするような政策も存在する。

青少年の言論の自由や知る権利、政府による検閲、年齢確認をする場合には個人情報の収集、媒介者責任の適切なレベルなど、規制にあたっては考慮するべき事項も存在しており、憲法や既存の他の法令との関係で適切に機能する規制を設計することは必ずしも簡単ではない。加えて、学術的な研究上は、何を規制することが青少年の有効な保護につながるかについて解明されていない部分や、研究結果にばらつきがある例などもあるため、有効性が期待できる度合いについても不透明な場合が少なくないと思われる。

だが、青少年が犠牲になる様々なケース ―性的搾取、いじめ、自殺などの具体的な事例は人道的な立場からも重い出来事であり、メディアや政治の注目もひきやすいことから、有効性や法体系内での整合性等の観点からは疑問点が残るような法令であっても一時的に強い支持を得て成立することもある。米国では連邦法の成立を待たずに一部の州で州法が制定され、その一部は法廷により一時的な差し止めが命じられている例があるが、このような展開は、そのひとつのあらわれと言えるだろう。もちろん、そのような特徴に当てはまらない法令も存在する。米国の連邦法の中で青少年保護の一角を担っているアダム・ウォルシュ子供保護・安全法は誘拐殺人事件から 25 年目に成立している。オーストラリアは比較的強い規制を行っているが、10 年程度の期間その規制を徐々に強めてきている。英国のオンライン安全法も準備に長い時間をかけて成立した法律である。本報告書では諸々の制約によりこれら立法過程の特徴に

ついては掘り下げることはできていない。

また、こうした法令を通じて恩恵を享受しつつ危害を防止することの難しさも、幾つかの例から伺うことができる。表現の自由や知る権利、プライバシーの保護は、青少年保護との両立が問題になりやすいが、その他にも大小さまざまなメリットが存在している。ニューヨーク市で学校における携帯電話の所持・使用を禁止し、その規則を廃止し、再度禁止を検討し、規則の再導入には至っていない経緯はその一つの好例であろう。

１３．２．２．詳細

以下では、管轄地別に関連する個別の法令・法案別の特徴についてまとめる。原則として法令ごとにひとつのエントリーとして表を設けて記述したが、一部、米国の特定の事項に関わる州法の動向を幅広く扱った文献・資料については、その文献・資料を一つのエントリーにする形をとったものもある。

閲覧の簡便さのため、法令の名称は日本語訳での名称を用いた。英語圏の法令などについては ID コードや英語名称なども併記した。その他の言語圏の法令については諸制約上これらを省略した。

なお、以下の図表内のかっこ書き数字は同図表の「参照文献名」の数字を示している。

１３．２．２．１．米国連邦法

図表 13.1 子供のインターネット保護法

名称	子供のインターネット保護法 [255]
名称（英語）	Children's Internet Protection Act（CIPA）
ID コード	114 Stat. 2763A-335
国・地域	アメリカ
成立	2000 年
内容	● 子供にインターネットを利用する場を提供する学校や図書館におけるフィルタリング等、利用側の管理を規定 1) ● E-rate プログラム（対象となる学校や図書館が特定の通信サービスや製品をより手頃な価格で利用できるようにするためのプログラム）を受けるために、学校や

[255] https://www.govinfo.gov/app/details/STATUTE-114/STATUTE-114-Pg2763 (Title XVII)

	図書館は以下の事項に関するインターネット安全ポリシーを制定していることを証明しなければならない。 ➢ 未成年者によるインターネット上の不適切なコンテンツへのアクセス。 ➢ 電子メール、チャットルーム、その他の直接的な電子通信形式を使用する際の未成年者の安全とセキュリティ。 ➢ いわゆる「ハッキング」を含む不正アクセスや、未成年者によるオンライン上のその他の違法行為。 ➢ 未成年者に関する個人情報の不正な開示、使用、および配布。 ➢ 未成年者による有害な資料へのアクセスを制限する措置。 ● E-rate の他にも図書館サービスとテクノロジー法などに基づく連邦政府の資金援助を受ける図書館が同様の義務を負う（1712 条）。 ● 新型コロナウィルス感染症の流行時に提供された連邦政府の資金援助の一部についても、 同様の規制に従う必要がある場合があるとの見解も存在する。4) ● 具体的にはフィルタリングソフトにより児童ポルノ、わいせつ、および有害コンテンツをブロックすることが義務の中に含まれる。有害コンテンツも含め、視覚的な描写（visual depictions）が対象になっている（1703 条）。 ● フィルターによるブロッキングが知る権利の侵害になることなどから全米図書館協会などによる違憲訴訟の対象となったが、2003 年の最高裁判決により合憲と判断された。5)
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [256] なお、上に紹介したような学校や図書館における青少年保護の方針に関する規定の部分については「近隣児童インターネット保護法（Neighborhood Children's internet Protection Act）」という名称も存在しているが、より包括的な子供インターネット保護法の名称の下に議論・解説されることが多いようであるため、後者のくくりを採用した。

[256] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

	2) Children's Internet Protection Act (CIPA) [257] 3) When is it okay to block speech online? [258] 4) An update on filtering: Focusing on the use of IMLS funds from the CARES Act [259] 5) United States v. American Library Assn., Inc., 539 U.S. 194 (2003) [260]

図表 13.2 子供オンライン・プライバシー保護法

名称	子供オンライン・プライバシー保護法 [261]
名称（英語）	Children's Online Privacy Protection Act（COPPA）
ID コード	112 Stat. 2681-728
国・地域	アメリカ
成立	1998 年
内容	● 子供のプライバシー保護を目的に、コンテンツやプラットフォームを提供する企業を規制する法律 1) ● 13 歳未満の子供についての個人情報は親の同意を得て収集・利用・開示する。

[257] Federal Communications Commission. Children's Internet Protection Act (CIPA). https://www.fcc.gov/consumers/guides/childrens-internet-protection-act

[258] Caldwell-Stone, D. (2013). When is it okay to block speech online? American Library Magazine, Apr. 2, https://americanlibrariesmagazine.org/2013/04/02/filtering-and-the-first-amendment/

[259] American Library Association (2020) An update on filtering: Focusing on the use of IMLS funds from the CARES Act. https://www.ala.org/sites/default/files/advocacy/content/telecom/erate/06302020%20CIPA%20and%20IMLS%20CARES%20Act%20Funds%20-%20FINAL.pdf

[260] United States v. American Library Assn., Inc., 539 U.S. 194 (2003), https://supreme.justia.com/cases/federal/us/539/194/

[261] https://www.govinfo.gov/app/details/STATUTE-112/STATUTE-112-Pg2681 (Title XIII); Code of Federal Regulations. Part 312—Children*s Online Privacy Protection Rule. https://www.ecfr.gov/current/title-16/chapter-I/subchapter-C/part-312

	● 取得した個人情報の適切な管理、適切な取得方法、子どもの個人情報について親の管理を可能にすること、収集内容や用途などについての開示、なども子供の個人情報に関する義務が課される。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [262]

図表 13.3　21 世紀子供保護法

名称	21 世紀子供保護法 [263]
名称（英語）	Protecting Children in the 21st Century Act
ID コード	122 Stat. 4102.
国・地域	アメリカ
成立	2008 年
内容	● 米国連邦取引委員会（FTC）に子供が安全にインターネットの利用をできるよう、公衆に向け意識向上のための全国キャンペーンを行うことを義務付ける。1),（212 条） ● この活動について、上院商務・科学・運輸委員会への年次報告義務を課す。1)(213 条) ● 子供のインターネット保護法によるフィルタリングソフトの義務付けやそれによる違法有害コンテンツのブロックに加えて、本法により SNS やチャットルームでの振る舞い方、ネットいじめに対する意識向上と応答について未成年者に教育すること

[262] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf
当該報告書中では教育の対象はこどもとされているが、条文上は the public になっているため、本報告書中では公衆一般への教育と解釈した。

[263] https://www.govinfo.gov/app/details/STATUTE-122/STATUTE-122-Pg4102 (Title II)

名称	21 世紀子供保護法 [263]
名称（英語）	Protecting Children in the 21st Century Act
ID コード	122 Stat. 4102.
国・地域	アメリカ
成立	2008 年
	が、E-rate プログラムを通じたインターネット接続などの助成の条件となった。（215 条）
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [264]

図表 13.4　2006 年アダム・ウォルシュ子供保護・安全法

名称	2006 年アダム・ウォルシュ子供保護・安全法 [265]
名称（英語）	Adam Walsh Child Protection and Safety Act of 2006
ID コード	120 Stat. 587
国・地域	アメリカ
成立	2006 年
内容	● 性搾取や暴力的犯罪、児童ポルノ等から子供を守りインターネットの安全性を推進するための連邦法。 ● 性犯罪で有罪判決を受けた者の情報公開。1) ● 従前より州法によって実施されていた同様の情報公開措置について、各州が満たすべき最低基準を引き上げた。2)

[264] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf

[265] https://www.govinfo.gov/app/details/STATUTE-120/STATUTE-120-Pg587/summary

	● このデータベースはインターネット上で公開することも義務付けている（118 条）司法長官により全国の性犯罪者の情報を公開するウェブサイトも開設することを義務付けた（119－120 条）。 ● 子供に対する犯罪のタスクフォース（Internet Crimes Against Children Task Forces）を新たに 20 以上立ち上げ（143 条および 706 条）、既存のものも含めすべての同様のタスクフォースにトレーニングを提供する（145 条）。 ● インターネットに関する規定が「インターネット安全法」と題された第 7 編に存在する。1) ● 未成年者をだまして子供をわいせつ表現にさらす行為を禁止 1) ● 子供に対する各種の性犯罪の厳罰化を行った。3) ● アダム・ウォルシュは同法成立の 25 年前に誘拐・殺害された少年の名であり、例えば下院の法案前文にもその認識に基づく記述がある。4) この殺人事件は、今日にいたるまで子供の安全性確保のための政策、司法などで影響力を持つ NCMEC（National Center for Missing and Exploited Children、全米行方不明・被搾取児童センター）の設立のきっかけとなった事件の一つでもある。5)
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [266] 2) 諸外国における性犯罪の実情と対策に関する研究：フランス，ドイツ，英国，米国 [267] 3) Adam Walsh Child Protection and Safety Act:: A Sketch [268]

[266] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[267] 法務総合研究所 (2008) 諸外国における性犯罪の実情と対策に関する研究：フランス，ドイツ，英国，米国，研究部報告 38, https://www.moj.go.jp/housouken/housouken03_00003.html

[268] Congressional Research Service (2007). Adam Walsh Child Protection and Safety Act: A Sketch, Apr. 17. https://crsreports.congress.gov/product/pdf/RS/RS22646/3

	4) H.R.4472 Adam Walsh Child Protection and Safety Act of 2006 [269] 5) History [270]

図表 13.5　2021 年 K-12 サイバーセキュリティ法

名称	2021 年 K-12 サイバーセキュリティ法 [271]
名称（英語）	K-12 Cybersecurity Act of 2021
ID コード	135 Stat. 397, 398 and 399
国・地域	アメリカ
成立	2021 年
内容	● 学校のサイバーセキュリティに関する法律 ● サイバーセキュリティ・インフラストラクチャーセキュリティ庁(CISA)にこの点に関するリスク調査や対応策の立案を義務付ける。1) ● CISA には、調査の結果を踏まえたオンラインのツールキットを開発する。 ● 対象とするのは K-12、すなわち 1 年から 12 年までの初中等教育機関。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [272]

[269] H.R.4472 Adam Walsh Child Protection and Safety Act of 2006. https://www.congress.gov/bill/109th-congress/house-bill/4472

[270] National Center for Missing and Exploited Children. (undated). History, https://www.missingkids.org/footer/about/history

[271] https://www.govinfo.gov/app/details/PLAW-117publ47/summary

[272] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

図表 13.6　2023 年有害画像の搾取防止および配布制限法

名称	2023 年有害画像の搾取防止および配布制限法 [273]
名称（英語）	Stopping Harmful Image Exploitation and Limiting Distribution Act of 2023 (SHIELD)
ID コード	S.412 (118th)
国・地域	アメリカ
成立	審議中
内容	● 性的な画像や動画の配布に関連する新たな犯罪行為を定める （2 条） ➢ ひとつは、18 歳以上の個人の私的な性的姿態を視覚的に描写したものの頒布行為。描写内容は自発的に公共または商業的な場に出されたものではなく、描写されている内容が公共の関心事でもない。配布する者は、描写されている個人がプライバシーに対する合理的な期待があることを知りながら、または知っているべき合理的な理由がある配布等の行為。 ➢ もうひとつは未成年者のヌードに関する犯罪行為で、未成年者を虐待、屈辱、嫌がらせ、もしくは貶める意図、または他人の性的欲求を刺激もしくは満足させる意図での配布等の行為。 ● 既存の州法は不十分で一貫性が不足している（incomplete and insonsistent）と導入時のプレスリリースでは述べられている。1)
参照文献名	1) Klobuchar, Cornyn Introduce Bipartisan Legislation to Address Online Exploitation of Private Images [274]

[273] SHIELD Act of 2023 (S. 412), Congress.gov, https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/412

[274] Klobuchar, A. (2023). Klobuchar, Cornyn Introduce Bipartisan Legislation to Address Online Exploitation of Private Images, (press release), Feb 28, https://www.klobuchar.senate.gov/public/index.cfm/2023/2/klobuchar-cornyn-introduce-bipartisan-legislation-to-address-online-exploitation-of-private-images

図表 13.7 虐待および不当な扱いを受ける子供を保護するための透明性と義務の強化に関する法律

名称	虐待および不当な扱いを受ける子供を保護するための透明性と義務の強化に関する法律
名称（英語）	Strengthening Transparency and Obligations to Protect Children Suffering from Abuse and Mistreatment Act of 2023 (STOP CSAM)
ID コード	S.1199 (118th)
国・地域	アメリカ
成立	審議中
内容	● 性的搾取の被害者となった子供が搾取を促進または促進したテックプラットフォームやアプリストア、または CSAM をホスト、保存、または提供した企業を訴えることを可能にするもの
参照文献名	1) 米議会公聴会でメタなど SNS 大手 5 社が証言、子供の性的搾取巡って[275]

図表 13.8　2023 年双方向技術の虐待的で度が過ぎた責任放棄の撲滅法

名称	2023 年双方向技術の虐待的で度が過ぎた責任放棄の撲滅法[276]
名称（英語）	EARN IT Ac of 2023 または Eliminating Abusive and Rampant Neglect of Interactive Technologies Act of 2023
ID コード	S.1207 (118th)
国・地域	アメリカ
成立	審議中

[275] JETRO. 2024. 米議会公聴会でメタなど SNS 大手 5 社が証言、子供の性的搾取巡って
https://www.jetro.go.jp/biznews/2024/02/f20783e4fd4de83f.html

[276] https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/1207

内容	● オンラインでの子供の性的搾取防止のための国家委員会の設置（第 3 条(a)）。 ● 同委員会による、オンラインプラットフォームなどが採用可能な、オンラインでの子供の性的搾取への防止・削減・対応策などのベストプラクティスのとりまとめと、司法長官への提出（第 4 条）。 ● オンラインプラットフォームなどが、利用者によって投稿されたものなど、第三者が発信した違法コンテンツについて（拡散の一端を担い、あるいは削除をせずに放置しても）民法上・州法上の責任を負わないという包括的免責規定（いわゆる通信品位法 230 条の免責規定）を変更し、子供の性的搾取にかかわるコンテンツについては包括的免責から除外する （第 5 条）1) ● オンラインでの子供の性的搾取は、誘惑によるもの（enticement）、性的人身売買、子供の性的虐待、子供の性的虐待コンテンツの流布（proliferation of online child sexual abuse material）を含むとしている（第 3 条(b) ほか）。 ● 青少年が自らの性的な姿態などを撮影、提供した後に、提供した相手から脅迫の材料に使われる、それが原因で自殺する、などの事例が公聴会では言及されており、背景には青少年の携帯端末利用に関連した問題の防止もあることが伺える。2)
参照文献名	1) Graham, Blumenthal Reintroduce EARN IT Act [277] 2) Big Tech and the Online Child Sexual Exploitation Crisis [278]

図表 13.9 子供のオンライン安全・プライバシー法

名称	子供のオンライン安全・プライバシー法 [279]

[277] "Graham, Blumenthal Reintroduce EARN IT Act" U.S. Senate Committee on the Judiciary (press release), Apr. 19, 2023, https://www.judiciary.senate.gov/press/rep/releases/graham-blumenthal-reintroduce-earn-it-act

[278] Big Tech and the Online Child Sexual Exploitation Crisis, U.S. Senate Committee on the Judiciary, (Hearing) https://www.judiciary.senate.gov/committee-activity/hearings/big-tech-and-the-online-child-sexual-exploitation-crisis

[279] https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/2073/

名称（英語）	Kids Online Safety and Privacy Act
ID コード	S. 2073 (118th)
国・地域	アメリカ
成立	審議中
内容	● 大規模なオンラインプラットフォームに対し、未成年者への危害を防止・軽減するためのデザインを採用する配慮義務（duty of care）を課す点が注目されやすい。1), 2), 3) ● 危害として想定されているのは不安、うつ、摂食障害、物質使用障害、中毒的な行動、身体的暴力、ネットいじめ、ハラスメント、性的搾取と虐待、ドラッグ・タバコ製品・賭博・アルコールのマーケティング、不公正または詐欺的なマーケティングなどを含む。 ● 未成年者が利用しやすい形で、未成年者が他人からの連絡を制限する方法、他人から自分についての情報を閲覧されない方法、パーソナライズされたレコメンデーション・システムを制限する方法などの安全確保手段を提供する義務を課す。2) ● 規制対象となるオンラインプラットフォームは、未成年の利用者のプライバシー設定を閲覧し、設定を変更することができるようなツールを保護者に提供する。 ● Kids Online Safety Act は上院・下院でそれぞれ提出され、現在上院を通過した法案（S. 2073）が下院に送られ、両院の意見を調整する段階にある。1) 下院では Kids Online Safety Act（H.R. 7891)[280] が提出されていた。また、上院ではより早い時期に類似の内容を含む Kids Online Safety Act（S. 1409）[281] も審議されていた。Kids Online Safety and Privacy Act は大きく 2 つの部分からなり、前者は Kids Online Safety Act に該当する。KOSA の略称で呼ばれることもある。4) ● 後者の部分は未成年者への広告を目的とした未成年者からの個人データ収集・利用・第三者提供・維持などを原則禁止する。（201 条） 2)

[280] https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/7891/

[281] https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/1409/

	● このようなルールの適用対象として従来はウェブサイトなどが挙げられていたが、この法案により携帯電話やタブレットなどの端末で使われるモバイルアプリも適用対象として明示される。 ● 下院を通過すれば、バイデン大統領はこの法案に署名し、成立させる意思があるとされる。3)　成立の可能性が高くないと見る向きもある。5)
参照文献名	1) Kids Online Safety Act [282] 2) Senate passes legislation aimed at protecting minors online [283] 3) The Kids Online Safety Act isn't all right, critics say [284] 4) What to know about the Kids Online Safety Act that just passed the Senate [285] 5) Is the US ready to pass child online safety legislation? [286]

[282] Congressional Research Service (2024) Kids Online Safety Act, Sep. 27, 2024 (updated), https://crsreports.congress.gov/product/pdf/IF/IF12730

[283] Shelton, S. (2024). Senate passes legislation aimed at protecting minors online, CNN, July 30, 2024, https://edition.cnn.com/2024/07/30/politics/senate-passes-legislation-protecting-minors-online/index.html

[284] Belanger, A. (2023). The Kids Online Safety Act isn't all right, critics say: Critics warn KOSA could trigger widespread censorship, privacy concerns. , Ars Technica, Aug. 14, 2023, https://arstechnica.com/tech-policy/2023/08/the-kids-online-safety-act-isnt-all-right-critics-say/

[285] Ortutay, B. (2024). What to know about the Kids Online Safety Act that just passed the Senate, Associated Press, Aug. 1, 2024, https://apnews.com/article/congress-social-media-kosa-kids-online-safety-act-parents-ead646422cf84cef0d0573c3c841eb6d

[286] Global Council. (2024). Is the US ready to pass child online safety legislation?, Top inTech (podcast), Feb 8, https://shows.acast.com/top-in-tech/episodes/is-the-us-ready-to-pass-child-online-safety-legislation

１３．２．２．２．米国州法

図表 13.10 State Internet Filtering Laws

名称	State Internet Filtering Laws [287]
発行元／掲載誌	National Conference of State Legislatures
発行年	2022 年
調査対象・手法	州法のレビューと分類
主な知見	● 少なくとも 27 の州で学校や図書館でのインターネットフィルタリングに関連する州法が存在する。 ● 未成年者のインターネット利用に関する方針を策定するよう義務付ける法律を含む。（例えば同ページに掲載されているカリフォルニア州法（教育法典 18030.5 および 18032 [288]）では有害コンテンツへのアクセスを防止するような義務付けは明示的にはなされていない。） ● フィルタリングを利用することを特に義務付けている州法も存在する。

[287] National Conference on State Legislatures (2022). State Internet Filtering Laws (web page), updated Jan, 20, https://web.archive.org/web/20221203164455/https://www.ncsl.org/research/telecommunications-and-information-technology/state-internet-filtering-laws.aspx

[288] https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/codes_displayText.xhtml?lawCode=EDC&division=1.&title=1.&part=11.&chapter=1.5.&article=4.

	● デラウェア州法（デラウェア子供のインターネット保護法 [289]）のように、モバイル端末についても明示的に規制対象としているものがある。 ● 対象として扱われるコンテンツは児童ポルノ、わいせつ、および有害コンテンツなどである。連邦法である子供のインターネット保護法（Children's Internet Protection Act）に似た形で、有害コンテンツも含め、ブロック対象を視覚的描写（visual depiction）に限定するものもある。（例えばカンザス州のカンザス子供のインターネット保護法 75-2589 (b)(1)(A) [290]、アリゾナ州法　34-501 [291]） ● 学校のみ、図書館のみ、両方と対象としている施設にはばらつきがある。 ● なお、27 の州にこうした州法が存在するという当該ウェブページの記述は、本文献の 2018 年 10 月の更新時から変化していない。[292]

図表 13.11 Social Media and Children 2024 Legislation

名称	Social Media and Children 2024 Legislation [293]
発行元／掲載誌	National Conference of State Legislatures

[289] Delaware Children's Internet Protection Act, https://delcode.delaware.gov/title29/c066c/index.html

[290] Kansas children's internet protection act, https://kslegislature.gov/li_2014/b2013_14/statute/075_000_0000_chapter/075_025_0000_article/075_025_0089_section/075_025_0089_k/

[291] https://www.azleg.gov/ars/34/00501.htm

[292] https://web.archive.org/web/20240520073450/https://www.azleg.gov/ars/34/00501.htmhttps://web.archive.org/web/20181206151210/https://www.ncsl.org/research/telecommunications-and-information-technology/state-internet-filtering-laws.aspx

[293] National Conference on State Legislatures (2024). State Internet Filtering Laws (web page), updated Nov. 22, https://www.ncsl.org/technology-and-communication/social-media-and-children-2024-legislation

発行年	2024 年
調査対象・手法	州法のレビューと分類
主な知見	● 40 州とプエルトリコで子供のソーシャルメディア利用に関する法案が提出された。50 の法案が成立した。 ● 内容面では、リスクやインパクトの評価を義務付けるもの、親によるコントロールを支援するための機能を義務化するもの、リテラシー教育を導入するもの、などが見られた。 ● 調査委員会やタスクフォースなどより本格的な法案作成の準備的な内容の法も見られた。

図表 13.12 Social Media and Children 2023 Legislation

名称	Social Media and Children 2023 Legislation [294]
発行元／掲載誌	National Conference of State Legislatures
発行年	2024 年

[294] National Conference on State Legislatures (2024). Social Media and Children 2023 Legislation (web page), updated Jan. 26, https://www.ncsl.org/technology-and-communication/social-media-and-children-2023-legislation

調査対象・手法	州法のレビューと分類
主な知見	● 35 の州とプエルトリコで子供のソーシャルメディア利用に関する法案が提出された。 ● 12 の州で法案が成立または決議が採択された。 ● 内容面では、アカウント作成時に年齢確認や親の同意取得を義務付けるもの、リテラシー教育を導入するもの、などが見られた。 ● 調査委員会やタスクフォースなどより本格的な法案作成の準備的な内容の法も見られた。

図表 13.13 Bullying Laws Across America

名称	Bullying Laws Across America [295]
発行元／掲載誌	Cyberbullying Research Center
発行年	2023 年
調査対象・手法	州法のレビューと分類
主な知見	● ウィスコンシン州とアラスカ州を除くすべての州および、ワシントン D.C.でネットいじめまたはオンライン・ハラスメントを法が取り扱っている ● 学校外で起きたいじめについては取り扱わない州も多く存在する。

[295] Patchin, J. W. & Hinduja, S. (2023). Bullying Laws Across America. (a web page) Cyberbullying Research Center. https://cyberbullying.org/bullying-laws

	● モンタナ州を除く全ての地域では、学校はいじめに関する方針を策定することとなっている。

図表 13.14 Which States ban or restrict cellphones in schools?

名称	Which States ban or restrict cellphones in schools? [296]
発行元／掲載誌	Ed Week
発行年	2024 年
調査対象・手法	州法のレビューと分類
主な知見	● 少なくとも 18 の州に学校での携帯電話端末利用の制限や禁止に関する法律が存在する。 ● 対象とするのは無線通信機器（フロリダ州）、個人用電子通信機器（サウスカロライナ州）、電子通信機器（コネチカット州）、携帯電話と携帯端末（オレゴン州）など、携帯電話端末にとどまらないものもある。 ● 州全域で禁止する法律（フロリダ州、ルイジアナ州）、資金援助を受ける条件とするもの（サウスカロライナ州）、学校や学区ごとに個別の方針を策定するように義務付けるもの（ミネソタ州、オハイオ州、ヴァージニア州）などがある。義務付けはしないが行政の担当部局・担当者や知

[296] Prothero, A, Langreo, L & Klein, A. (2024). Which States ban or restrict cellphones in schools? Ed Week, Nov. 4, https://www.edweek.org/technology/which-states-ban-or-restrict-cellphones-in-schools/2024/06

	事などが方針策定などを奨励する指針を公表した例（オレゴン州）、強く奨励した例（アラスカ州）、共同で取り組むべきチャレンジを設定し参加を呼び掛けた例（オクラホマ州）などがある。 ● 学習障害、緊急時の連絡、個別に教員などが認めた場合等の利用許可を例外的に認める場合があるほか、利用を制限する時間の種類（授業中、通学中、そのほか）、学齢の範囲などもバリエーションがある。

図表 13.15 未成年にとって有害な情報に関する法律

名称	未成年にとって有害な情報に関する法律
名称（英語）	An Act Concerning Material Harmful to Minors
ID コード	Senate Bill 66
国・地域	アメリカ・アーカンソー州
成立	2023 年
内容	● インターネット上で有害なコンテンツを未成年へ公開又は頒布した事業者は課税の対象となる。未成年にとって有害なコンテンツを公開している事業者は合理的な年齢確認をする必要がある
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [297]

図表 13.16 未成年に有害な情報の公開及び頒布に対する責任に関する法案

名称	未成年に有害な情報の公開及び頒布に対する責任に関する法案
名称（英語）	An Act Relative to Liability for Publishers and Distributors of Material Harmful to Minors

[297] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

ID コード	House Bill 77
国・地域	アメリカ・ルイジアナ州
成立	2023 年
内容	● 未成年者にとって有害な情報を含むウェブサイト事業者は、アクセスしようとする利用者の年齢確認を合理的な方法で実施しなかった場合に民事罰の対象となる。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [298]

図表 13.17 子供へのポルノメディアの曝露を規制する法律

名称	子供へのポルノメディアの曝露を規制する法律
名称（英語）	An Act to Regulate Porngraphic Media Exposure to Children
ID コード	Senate Bill 2346
国・地域	アメリカ・ミシシッピ州
成立	2023 年
内容	● 未成年に対してポルノメディアにアクセスできないよう規制する。ポルノを提供する営利団体は年齢確認システムを導入しなければならない。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [299]

[298] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[299] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

図表 13.18 未成年者への有害なコンテンツに関するインターネット法の改正

名称	未成年者への有害なコンテンツに関するインターネット法の改正 [300]
名称（英語）	An Act Revising Internet Laws related to Material Harmful to Minors または An Act revising Internet laws related to material harmful to minors; Providing for liability for the publishing or distribution of material harmful to minors on the Internet; Providing for reasonable age verification; Providing for individual rights of action; Providing for attorney fees, court costs, and punitive damages; Providing for exceptions; Requiring a report by the Department of Justice for enforcement activity; Providing for a fee; Providing definitions; And providing a delayed effective date.
ID コード	Senate Bill 544
国・地域	アメリカ・モンタナ州
成立	2023 年
内容	● 一定の事業者に未成年に有害なコンテンツにアクセスしようとする者の年齢を確認する義務を課す。1) ● 義務を負うのは、商業的主体 (a commercial entity)が、未成年者に有害な性的コンテンツが 3 分の 1 を超えるウェブサイト上で、未成年にとって有害なコンテンツの公表・配布を行う場合。 ● 違反は賠償責任を負う。 ● 報道機関、ISP、クラウドプロバイダ、などは免責される。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [301]

[300] https://bills.legmt.gov/#/bill/20231/LC1854

[301] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.
本報告書中の記述は確認した法文の文言と異なる部分があったが、具体的な記述は法文に拠った。

図表 13.19 保護者のエンパワーメントを通じたオンラインにおける未成年保護法

名称	保護者のエンパワーメントを通じたオンラインにおける未成年保護法
名称（英語）	The Securing Children Online through Parental Empowerment Act（SCOPE）
ID コード	House Bill18
国・地域	アメリカ・テキサス州
成立	2023 年
内容	● デジタルサービス事業者は自殺・自傷行為、薬物乱用、いじめ、性的搾取等の有害な情報を促進・美化するコンテンツを未成年が目にすることを防ぐよう第 3 者によるフィルタリングサービスのレビューや定期的な監査などの対策をしなければならない。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [302]

図表 13.20 インターネットサイト上での未成年者にとって有害な性的な情報の公開及び頒布に関する法律

名称	インターネットサイト上での未成年者にとって有害な性的な情報の公開及び頒布に関する法律
名称（英語）	An Act Relating to the Publication or Distribution of Sexual Material Harmful to Minors on an Internet Website; Providing a Civil Penalty
ID コード	House Bill 1181
国・地域	アメリカ・テキサス州
成立	2023 年

[302] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

内容	● 未成年に有害な性的情報を意図的に公開又は頒布する事業者は民事罰の対象となる。また事業者は合理的な年齢確認方法を使用し情報にアクセスをする個人が 18 歳以上であることを確認しなければならない。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [303]

図表 13.21 オンラインポルノ視聴の年齢要件

名称	オンラインポルノ視聴の年齢要件
名称（英語）	Online Porngraphy Viewing Age Requirements
ID コード	Senate Bill 287
国・地域	アメリカ・ユタ州
成立	2023 年
内容	● 未成年に有害とされるポルノやその他の性的な情報を提供することを主な業務とする営利団体に対し、利用者の年齢を確認する措置を講じることを義務付ける。この義務に従わない場合、未成年がこれらの情報にアクセスしたことによる損害について責任を負うものとする。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [304]

[303] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[304] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

図表 13.22 未成年にとって有害な情報をインターネット上で公開又は頒布した場合の民事責任に関する法律

名称	未成年にとって有害な情報をインターネット上で公開又は頒布した場合の民事責任に関する法律 [305]
名称（英語）	An Act relating to civil liability for publishing or distributing material harmful to minors on the Internet
ID コード	Senate Bill 1515
国・地域	アメリカ・バージニア州
成立	2023 年
内容	● 未成年に有害な性的コンテンツをインターネット上で公開・頒布することを制限する。 ● 3 分の 1 を超えるコンテンツが未成年に有害な性的コンテンツであるようなサイトにおいて、未成年に有害なコンテンツを、そうと知りつつ、または知っているべき合理的理由がありつつ、または追加的調査が合理的と考えられるような事情などがありつつ、公表・配布する商業的主体（commercial entity）は、商業的に合理的な方法で、アクセスする者が 18 歳以上であることを確認しなければならない。1) ● 商業的主体が違反した場合、民法上の賠償責任などを負う。 ● コンテンツが未成年に有害であるかどうか、アクセスする者が 18 歳以上であるかどうか、の両方についての判断が義務となる。 ● 本法はインターネットアクセスを提供する主体などに対して責任を課すものではない。（§8.01-40.5.D.）
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [306]

[305] https://legacylis.virginia.gov/cgi-bin/legp604.exe?231+ful+CHAP0811

[306] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-

図表 13.23 デジタル世界における未成年者プライバシー保護法

名称	デジタル世界における未成年者プライバシー保護法 [307]
名称（英語）	Privacy Rights for California Minors in the Digital World Act
ID コード	Senate Bill 568
国・地域	アメリカ・カリフォルニア州
成立	2015 年
内容	● 事業者に対して、特定の商品やサービスの宣伝又は広告のために意図的に未成年の個人情報を利用・開示・収集したり、第三者にそうした情報の利用・開示・収集を許可したりすることを禁じる。 1) ● この州法では 18 歳未満の未成年の個人情報の保護を目的としており、13 歳未満の個人情報の保護を目的とした COPPA を補完するものとなっている。 1) ● この法案は「消しゴム（eraser）」法案とも呼ばれており、未成年がインターネット Web サイト・アプリ等に掲載されたコンテンツや個人情報の削除を要請することを認めている 1), 2) ● 未成年者が合法的に購入できないアルコール飲料類、タバコ、什器などの製品について未成年者に広告することを禁止している。2)
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [308]

94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.
ただし、当該文献中では本法が性的に有害な「画像」の対象とされているところ、法文上は画像に限定されていない(any description or representation) ことから、本報告書では、動画などの非画像コンテンツも対象になるものとの解釈に立った。

[307] Senate Bill No. 568,
https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=201320140SB568

[308] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査.
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

	2) SB 568: Does California's online eraser button protect the privacy of minors? [309]

図表 13.24 オンライン・プライバシーおよび保護に関するデラウェア・コード第 6 編の改正法

名称	オンライン・プライバシーおよび保護に関するデラウェア・コード第 6 編の改正法
名称（英語）	An Act to Amend Title 6 of the Delaware Code Relating to Online Privacy and Protection[310]
ID コード	Senate Bill 68
国・地域	アメリカ・デラウェア州
成立	2015 年
内容	● ウェブサイトやオンラインアプリケーション等の 18 歳未満の未成年向けのオンラインサービス事業者がアルコール・タバコ・銃器・ポルノ等、子供の閲覧に不適切な特定の製品又はサービスを宣伝することを禁止。 ● 事業者が個人を特定できる子供の個人情報を利用して製品やサービスを販売・宣伝することやその情報を開示することも禁止している。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [311]

図表 13.25 学生向けオンライン個人情報保護法

名称	学生向けオンライン個人情報保護法

[309] Lee, J. (2014). SB 568: Does California's online eraser button protect the privacy of minors?. UC Davis Law Review, 48, 1173-1205. https://lawreview.law.ucdavis.edu/archives/48/3/sb-568-does-californias-online-eraser-button-protect-privacy-minors

[310] https://legis.delaware.gov/BillDetail?LegislationId=23997

[311] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

名称（英語）	Student Online Personal Information Protection Act (SOPIPA)
ID コード	Senate Bill 1177
国・地域	アメリカ・カリフォルニア州
成立	2014 年
内容	● 教育テクノロジーを提供する事業者が生徒のデータを保存・使用・販売すること、生徒・家族へ個人情報に基づいた宣伝することを禁ずる。オンラインサービス事業者には、学校や学区の要求に応じて生徒の情報を削除する義務がある。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [312]

図表 13.26 学生データ取り扱い業者セキュリティ法

名称	学生データ取り扱い業者セキュリティ法
名称（英語）	Student Data Vendor Security Act
ID コード	House Bill 1757
国・地域	アメリカ・アーカンソー州
成立	2024 年施行予定
内容	● 公立学校にオンライン及びモバイル教育サービスやアプリを提供する事業者は生徒データのプライバシーを保護しなければならない。また、識別情報を契約に含まれる目的以外で利用すること、第三者に販売すること、未成年へターゲットを絞った広告のために利用することを禁止している。

[312] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [313]

図表 13.27 ネットいじめ保護法

名称	ネットいじめ保護法 [314]
名称（英語）	Cyberbullying Protection Act または An act to add Chapter 22.2.9 (commencing with Section 22589) to Division 8 of the Business and Professions Code, relating to online content
ID コード	Assembly Bill 2879
国・地域	アメリカ・カリフォルニア州
成立	2022 年
内容	● 未成年をネットいじめから守ることを目的として、事業者にインターネットを安全に利用できる環境の整備を要求。事業者はネットいじめの報告フォームを設置し利用規約で開示すること、報告に対して適切に対応しなければならない。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [315]

図表 13.28 ネットいじめ報告および説明責任法

名称	ネットいじめ報告および説明責任法 [316]

[313] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[314] https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billTextClient.xhtml?bill_id=202120220AB2879

[315] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[316] https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billTextClient.xhtml?bill_id=202320240SB1504

名称（英語）	Cyberbullying Reporting and Accountability または An act to amend Sections 22589, 22589.1, 22589.2, and 22589.3 of the Business and Professions Code, relating to social media platforms
ID コード	Senate Bill 1504
国・地域	アメリカ・カリフォルニア州
成立	2024 年
内容	● 2022 年のネットいじめ保護法では生徒（pupil）を対象としていたが、これを未成年者（minor）に変更する。 ● ネットいじめの定義を明確化し、ソーシャルメディアプラットフォームが本法に規定されたネットいじめの報告を受領した場合、一定時間内に受領報告を報告者に提供することを義務付ける、本法に違反した場合の民事上の賠償額を増額するなどの改訂も含む。 ● いわゆる通信品位法 230 条（47 U.S. Code § 230）は上記のような民事上の賠償責任を免除していると理解されているところであり、州法によってこれに矛盾する責任を負わせることを禁ずる規定もあるところ（同 (e) (3)）だが、この通信品位法 230 条によって民事上の責任を負わせることが禁止される場合には上述の民事責任は負わないことになる、との規定を含んでいる。 ● ソーシャルメディアプラットフォームが同情心を持って、予測可能な形で対応するようにし、削除の対応をしない場合にはその説明をするようにすることをねらいとしている旨の発言が法案の提唱者によってされている。1)
参照文献名	1) Bill addressing cyberbullying, school fight pages advances to senate floor for vote [317]

図表 13.29 教育に関わる法律

名称	教育に関わる法律

[317] CBM Newswire (2024) Bill addressing cyberbullying, school fight pages advances to senate floor for vote, The Observer, May 23, https://sacobserver.com/2024/05/cyberbullying-reporting-social-media/

名称（英語）	An Act concerning Education
ID コード	House Bill 3425
国・地域	アメリカ・イリノイ州
成立	2023 年
内容	● いじめ防止ポリシーの作成、いじめに関するデータの収集と報告経路の確立、ネットいじめ防止基金の創設を定めている
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [318]

図表 13.30 性的犯罪行為に関する法案

名称	性的犯罪行為に関する法案
名称（英語）	An Act Relating to Sexually related Offenses
ID コード	Senate Bill 1798
国・地域	アメリカ・フロリダ州
成立	2022 年
内容	● セクストーションは性的搾取の一形態であり、性的コンテンツを拡散しないことの見返りに、追加の性的コンテンツや性的行為、金銭を要求する脅迫行為である。 ● セクストーションには、性的コンテンツの見返りに性的行為や更なる性的コンテンツを要求する従来型セクストーションと、金銭を要求する金銭的セクストーションの 2 つの形態がある NCMEC によると、近年の被害報告数上昇には、金銭的

[318] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

	セクストーションの急増が関係していると分析されており、2022 年に摘発されたセクストーションの 79%が金銭目的であった。 ● このセクストーション被害への賠償額増額・性的画像の窃盗・同意のない性的コンテンツの拡散を禁止。ここにはディープフェイクで作成された性的コンテンツも含まれる。
参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [319]

図表 13.31 ガヴィン法

名称	ガヴィン法
名称（英語）	Gavin's Law または An act to Amend the South Carolina Code of Laws by Enacting "Gavin's Law" by Adding Section 16-15-430 so as to Create the Offenses of "Sexual Extortion" and "Aggravated Sexual Extortion," to Define Necessary Terms, and to Provide Penalties for Violations. [320]
ID コード	House Bill 3583
国・地域	アメリカ・サウスカロライナ州
成立	2023 年
内容	● セクストーション犯罪の重罪化、セクストーションに関する教育の実施を目的とし、法執行機関が他州へも容疑者を追跡することを可能とする。 ● 学区はセクストーションについて毎年教育することが要請されており、州教育省は教育実施状況を毎年報告する必要がある。

[319] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[320] https://www.scstatehouse.gov/sess125_2023-2024/bills/3583.htm

参照文献名	1) アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査 [321]

図表 13.32 未成年者のためのオンライン保護法

名称	未成年者のためのオンライン保護法
名称（英語）	Online Protections for Minors [322]
ID コード	House Bill 3
国・地域	アメリカ・フロリダ州
成立	2024 年
内容	● ソーシャルメディアプラットフォームは、14 歳未満の未成年者のアカウントを抹消する。14 歳および 15 歳の未成年者は保護者の同意があればアカウントを抹消しなくてもよい。 ● アダルトサイトはアクセスしようとする者に対して年齢確認を行い、18 歳未満の者によるアクセスを防止する。 ● 類似の法律はアーカンソー、カリフォルニア、ルイジアナ、オハイオ、ユタの各州で見られたが、オハイオ、アーカンソー、カリフォルニアでは訴訟を通じて執行の差し止めなどがされている。1)、2)
参照文献名	1) Gov. DeSantis Indicates He Will Sign Unconstitutional HB 3, Eroding Floridians' Freedom, Parental Rights & Privacy[323]

[321] こども家庭庁成育局.2024.アメリカ合衆国各州における青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6b2c8f31-578d-4268-a57e-94acd694439f/a94d5ce9/20240329_policies_youth-kankyou_internet_research_02.pdf.

[322] https://www.flsenate.gov/Session/Bill/2024/00003/?Tab=BillHistory

[323] Chavez, K. (2024). Gov. DeSantis Indicates He Will Sign Unconstitutional HB 3, Eroding Floridians' Freedom, Parental Rights & Privacy, Mar. 8, 2024, NetChoice, https://netchoice.org/gov-desantis-indicates-he-will-sign-unconstitutional-hb-3-eroding-floridians-freedom-parental-rights-privacy/

	2) Federal judge blocks Ohio law regulating kids' access to social media [324]

図表 13.33 学校におけるセキュリティ

名称	学校におけるセキュリティ
名称（英語）	Security in the Schools [325]
ID コード	Regulation of the Chancellor A-412, issued 11/8/06
国・地域	アメリカ・ニューヨーク市
成立	2006 年
内容	● 学校の敷地内では携帯電話、iPod、ポケベルなどの通信機器を禁止する。医療目的であれば例外的に持ち込みを認める。(5 条 D) ● この改正以前の規則には、ポケベル以外は名指しされておらず、通信機器全般の禁止は存在していた。（2005 年 9 月 13 日版の同 5 条 D）[326] ● 2015 年の改正により、この規制は廃止され、携帯電話、ラップトップ、タブレット、iPad、そのほかのコンピュータ機器、携帯型音楽・娯楽機器の所持は許可された。その使用については個別の学校が方針を策定するものとされた。[327]

[324] Nottingham, S. & Fung, B. (2024). Florida governor signs law restricting social media access for children. CNN, Mar. 25, 2024. https://edition.cnn.com/2024/03/25/tech/florida-social-media-law-age/index.html

[325] New York City Department of Education (2006). Security in the Schools, Regulation of the Chancellor, Nov 8, https://web.archive.org/web/20061207112149/http://docs.nycenet.edu/docushare/dsweb/Get/Document-17/A-412.pdf

[326] New York City Department of Education (2005). Security in the Schools, Regulation of the Chancellor, Sep. 13, https://web.archive.org/web/20061006110606/http://docs.nycenet.edu/docushare/dsweb/Get/Document-17/A-412.pdf

[327] New York City Department of Education (2015). Cell Phone and Other Electronic Devices in Schools,

	● 規制廃止を公表する記者会見で、当時のデブラシオ市長は、親子の通信手段があることのメリット、執行の不均一さと、親にとっての金銭的負担を挙げた。金属探知機の設置されているような治安の悪い（低所得者家庭の生徒が多い）地域で執行されることが多いが、校外に機器を預けるサービスを利用する場合、1 日当たり 1 ドルなど少なくない金銭的負担が生徒の家庭にかかることになっていた。1) プレスリリースによると、平均して年間 180 ドルの負担になっていた。2) ファリナ教育総長は記者会見で学校と生徒の連絡手段があることや個別学習の手段としてのメリットを挙げた。 1) ● 2024 年 6 月、現職の Adams 市長は再び携帯電話の禁止を導入する意向を表明し、教育総長（当時）の Bank 氏も子供たちは携帯電話に注意がそがれるといった事態を超えて「完全に中毒」状態にあるとの見解を示した。3) ● その後関係者の反対、ロジスティックス面の困難、市長らの汚職に関する捜査と教育総長の早期退任などにより早急な導入は見込まれてない。4)、5)
参照文献名	1) Mayor de Blasio and Chancellor Fariña to Lift School Cell Phone Ban [328] 2) Mayor de Blasio and Chancellor Fariña to Lift School Cell Phone Ban [329] 3) New York City is moving to ban phones from school. Will it work? [330]

Regulation of the Chancellor, Feb. 26, https://temp.schools.nyc.gov/docs/default-source/default-document-library/a-413-english.pdf

[328] Mayor de Blasio and Chancellor Fariña Lift School Cell Phone Ban (Press Conference), NYC Mayor's Office, Jan. 7, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=r5cn1tdhTFA

[329] Mayor de Blasio and Chancellor Fariña Lift School Cell Phone Ban (Press Release), NYC Mayor's Office, Jan. 7, 2015, https://www.nyc.gov/office-of-the-mayor/news/013-15/mayor-de-blasio-chancellor-fari-a-lift-school-cell-phone-ban

[330] Breslow, J (2024). New York City is moving to ban phones from school. Will it work?, NPR, June 28, https://www.npr.org/2024/06/28/nx-s1-5021605/school-cellphone-bans-new-york-city

	4) NYC schools reverse course on cell-phone ban after parents balk [331] 5) School cellphone bans complicated by logistics, politics and violence [332]

１３．２．２．３．オーストラリア

図表 13.34　2015 年子供オンライン安全強化法

名称	2015 年子供オンライン安全強化法 [333]
名称（英語）	Enhancing Online Safety for Children Act 2015
ID コード	No. 24, 2015
国・地域	オーストラリア
成立	2015 年
内容	● Office eSafety Commissioner を設置し、政府、業界、市民社会全体のオンライン安全の取り組みを調整し、主導することを目的とする。1) ● ネットいじめに関する通報の仕組みが設置された。eSafety Commissioner のオフィスが通報への対応を担当する。 ● ソーシャルメディアサービスに対して、eCommissioner が削除要請などを通知することができる。また、ネットいじめに該当する投稿をしたエンドユーザーに対しても中止・削除・謝罪の要請を通知することができる。 ● 対象とするソーシャルメディアサービスは第 9 条で定義されており、エンドユーザーが互いにつながったり、やりとりすることを一義的な目的にしたサービスを基本的な

[331] Del Valle, M. (2024). NYC schools reverse course on cell-phone ban after parents balk, Bloomberg, Oct. 3, https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-10-03/nyc-schools-reverse-course-on-cell-phone-ban-after-parents-balk

[332] Anuta, J., Perez Jr., J., Carballo, R. and Touré, M. (2024) School cellphone bans complicated by logistics, politics and violence, Politico, Sep. 08, https://www.politico.com/news/2024/09/08/states-cellphone-bans-00177774

[333] https://www.legislation.gov.au/C2015A00024/2016-03-05/text

	対象にしている。すなわち、ソーシャルネットワーキングの機能に着目している。コンテンツの投稿・公開等の機能も必須要件にはなってはいる。 ● ソーシャルメディアサービスを 2 種に分け、eCommissioner は異なる通知を行う仕組みになっている。これは迅速な削除のためと説明されている。対象となるソーシャルメディアサービスが後述の基本的な安全性に関する要件を満たしていることなどが認められた場合、ティア 1 とされ、大規模のソーシャルメディアサービスで、ティア 1 に該当しないものの一部はティア 2 とされることがある。ティア 1 のソーシャルメディアサービスには削除を依頼（request）する通知を送るが、ティア 2 のサービスには削除を要請（require）する通知を送る。言い換えるなら、利用規約に基づいてネットいじめに該当する投稿を削除するサービスに対してはそれを促す依頼を、そのような規約を持たないサービスに対しては要請を、それぞれ通知するという形である。 ● いずれの通知も、通知がされてから 48 時間以内に削除が実施されることを期待している。ただし、この通知は、eCommissioner へ送られる苦情とは別の苦情（ソーシャルメディアサービスへ直接申し立てられる苦情）から 48 時間以上経過しても、問題になっている投稿が削除されていないことが要件となっているため、投稿されるそばから（数秒や数分で）削除が実施されるような状態を想定しているわけではないと思われる。 ● 21-22 条ではソーシャルメディアサービスの基本的な安全性に対する期待が述べられており、ネットいじめに該当する投稿を利用規約の中で禁じることが基本的なオンラインの安全性に関する要件（basic online safety requirements）であるとしている。ただし、この要件を直接義務付けることはしておらず、議会は全てのソーシャルメディアサービスがこの要件を満たすことを期待している、eCommissioner も当該サービスの提供者に対してこの期待を伝えるべきである、としてはいるが、それは司法を通じて執行可能な義務を課すものではない（22 条(3)）としている。 ● なお、ネットいじめ（cyber bullying）に当たる投稿については 5 条で定義が与えられており、標的とされた者に深刻な脅威、ハラスメント、羞恥などの効果を持つと通常の合理的な人が判断するであろうものを指すとしている。ソーシャルメディアサービスがティア 1 の指定を受けるためにはこの意味でのネットいじめに当た

	る投稿を利用規約で禁止することまでは求めておらず、その文脈では通常の意味（ordinary meaning）であるとしている。（21 条(2)）
参照文献名	1) Online Safety for Children and Youth under the 4Cs Framework—A Focus on Digital Policies in Australia, Canada, and the UK[334]

図表 13.35 オンライン安全強化（性的画像の同意なき共有）法

名称	オンライン安全強化（性的画像の同意なき共有）法 [335]
名称（英語）	Enhancing Online Safety (Non-consensual Sharing of Intimate Images) Act 2018
ID コード	No. 96, 2018
国・地域	オーストラリア
成立	2018 年
内容	● Enhancing Online Safety Act 2015 および刑法の改正をするもの。 ● リベンジポルノなど本人同意のない性的画像の共有に対する厳罰化。 ● 2015 年法によって設けられた eSafety Commissioner のポストが、リベンジポルノなど本人同意のない性的画像についての苦情対応を管轄することになった。苦情が一定の条件を満たしていれば投稿者、ソーシャルメディア、ホスティング会社等に対して削除を要請する通知を行うことができる。
参照文献名	なし

[334] Jang, Y., & Ko, B. (2023). Online Safety for Children and Youth under the 4Cs Framework—A Focus on Digital Policies in Australia, Canada, and the UK. *Children*, *10*(8), 1415.

[335] https://www.legislation.gov.au/C2018A00096/latest/text

図表 13.36 オンライン安全法

名称	オンライン安全法 [336]
名称（英語）	Online Safety Act
ID コード	No. 76, 2021
国・地域	オーストラリア
成立	2021 年
内容	● 上述のオンライン安全強化法の後継法にあたる。2015 年に成立したオンライン安全強化法が数次の改正を経て、2021 年に採択された Online Safety (Transitional Provisions and Consequential Amendments) Act 2021 によって廃止され、2024 年 10 月からは 2021 Act No. 76, 2021 にとって代わられたもの。 ● 2015 年法のような 2 段階構成はとられず、eCommissioner はソーシャルメディアサービスの提供者にネットいじめの投稿を削除するよう要請する通知を送ることができる。また、同様の通知の対象者として、ソーシャルメディアサービス以外にもホスティングをしている者が含まれることになった。加えて、削除対応の期限は短い場合には通知から 24 時間以内と半分に短縮された。
参照文献名	1) Australia: Legislation Imposing Penalties for Publishing Intimate Images Without Consent Comes into Force[337]

図表 13.37 オンライン安全改正（ソーシャルメディア最低年齢）法案

名称	オンライン安全改正（ソーシャルメディア最低年齢）法案 [338]
名称（英語）	Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Bill 2024

[336] https://www.legislation.gov.au/C2021A00076/asmade/text

[337]https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Bills_Legislation/Bills_Search_Results/Result?bId=r7284

[338] Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Bill 2024, Parliament of Australia, https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Bills_LEGislation/Bills_Search_Results/Result?bId=r7284

ID コード	なし
国・地域	オーストラリア
成立	審議中
内容	● 青少年によるソーシャルメディア利用を禁止するもの。ソーシャルメディア・サービスの提供者に対し、最低年齢未満の青少年がアカウントを持つことを防止する合理的な措置をとることを義務付ける。（法案 63C） ● 最低年齢は法案では 16 歳となっており、15 歳以下は利用を禁止され、保護者の同意などもこれを覆す手段にはならない規定ぶりとなっている。（法案第 5 条） ● 報道では、年齢確認手段となるシステムのトライアルが計画されている。このシステムでは生体情報や政府発行の ID などを活用すると想定されている。1) ● 2 年間の運用後に大臣によるレビューを義務付けている。(法案 239B)
参照文献名	1) Australia launches 'landmark' bill to ban social media for children under 16 [339]

１３．２．２．４．欧州諸国および EU

図表 13.38　2024 年 5 月 17 日の法律第 70 号

名称	2024 年 5 月 17 日の法律第 70 号
名称（英語）	Law No. 70 of May 17, 2024
ID コード	Law No. 70
国・地域	イタリア

[339] R. Jose (2024) “Australia launches 'landmark' bill to ban social media for children under 16,” Reuters, Nov. 21, 2024, https://www.reuters.com/world/asia-pacific/australia-launches-landmark-bill-ban-social-media-children-under-16-2024-11-21/

成立	2024 年
内容	● あらゆる形態のいじめやネットいじめを防止することを目的としており、特に被害者と加害者の両方としての未成年者に焦点を当てている。 ● テクニカルコミッティの組成を指示。メンバーは心理学、教育学、社会的コミュニケーションの領域の専門家からなる。 ● 政府にいじめやネットいじめの防止と啓発、および保護者によるいじめ防止対策について定期的に情報キャンペーンを実施することを義務付ける。また、12 か月以内に子供用緊急連絡番号 114 を設けて年中無休・24 時間体制でネットいじめに関する相談を受け付けられるようにすることを含めた適切な措置を導入する法律 Decree Law を採択することを義務付ける。
参照文献名	1)　Italy: Law to Prevent Bullying and Cyberbullying Enacted[340]

図表 13.39 学校における携帯電話の使用に関する 2018 年 8 月 3 日の法第 2018-698 号

名称	学校における携帯電話の使用に関する 2018 年 8 月 3 日の法第 2018-698 号 [341]
名称（英語）	Law No. 2018-698 of August 3, 2018, Regarding the Use of Cell Phones in Schools
ID コード	Loi n° 2018-698
国・地域	フランス
成立	2018 年
内容	● 2010 年から授業中の携帯電話使用が禁止されていたところ、休憩時間中の使用、食事時間中の使用なども追加的に禁止する。1) ● この法により、校庭での携帯電話使用も違法になった。2)

[340] Library of Congress. (2024). Italy: Law to Prevent Bullying and Cyberbullying Enacted. https://www.loc.gov/item/global-legal-monitor/2024-07-14/italy-law-to-prevent-bullying-and-cyberbullying-enacted/

[341] https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000037284333

	● 他の端末を通じてネットにアクセスすることも禁止された。対象年齢は保育園から 15 歳まで。3)
参照文献名	1) France: Government Adopts Law Banning Cell Phone Use at School [342] 2) France Bans Smartphones in Schools Through 9th Grade. Will It Help Students? [343] 3) The Mobile Phone Ban In French Schools, One Year On. Would It Work Elsewhere? [344]

図表 13.40 デジタルサービス法

名称	デジタルサービス法 [345]
名称（英語）	The Digital Services Act または Regulation (EU) 2022/2065 of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC
ID コード	Regulation (EU) 2022/2065

[342] Library of Congress. (2024). France: Government Adopts Law Banning Cell Phone Use at School. https://www.loc.gov/item/global-legal-monitor/2018-10-30/france-government-adopts-law-banning-cell-phone-use-at-school/

[343] A. J. Rubin & Peltier, E. (2018). France bans smartphones in schools through 9th grade. Will it help students? The New York Times, Sep. 20, https://www.nytimes.com/2018/09/20/world/europe/france-smartphones-schools.html

[344] A. Ledsom (2019). The Mobile Phone Ban In French Schools, One Year On. Would It Work Elsewhere? Aug. 30, Forbes. https://www.forbes.com/sites/alexledsom/2019/08/30/the-mobile-phone-ban-in-french-schools-one-year-on-would-it-work-elsewhere/

[345] https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj; The Digital Services Act. *An official website of the European Union*. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_en

国・地域	EU
成立	2022 年
内容	● 商取引のデジタル化とサービス利用の拡大を背景として、「オフラインで違法なものはオンラインでも違法であるべきである」という考えに基づき、オンライン上の違法な商品やサービス・コンテンツから利用者を守るため、さらにオンラインプラットフォーム等の仲介サービス 提供者の責任を明確にして対応するため、DSA が提案され採択された。 ● オンライン上の違法コンテンツに対する規制やユーザーの基本的権利の保護を目的としており、ソーシャルメディアやオンライン・マーケットプレイス、検索エンジンなど、 EU 域内でオンライン上の仲介サービスの提供する全事業者を規制対象としている。 ● 特に未成年に対して特別に配慮することを義務付ける規定を設け、消費者やユーザーの中でもリスクが高く、弱い立場に置かれる「未成年者（minors）」の保護を特記している。 ● 第 14 条第 3 項では未成年を対象とする、または未成年が利用するサービスの事業者が、その利用条件や制限事項を未成年者が理解できるような方法で説明することを規定している。 ● 第 26 条及び第 28 条（第 1 項から 4 項）は、未成年を対象とするオンラインプラットフォームの広告やプラットフォームにおける未成年の個人情報の取扱いを制限もしくは禁止している。 ● 第 34 条ではリスクアセスメントにおける未成年の保護や悪影響の審査を行うことを、第 35 条ではリスク軽減のためにペアレンタルコントロール等のツールを用いた支援措置を講じることを求めている。欧州委員会は、欧州または国際的な標準化機関においてオンライン上の未成年者保護の基準を策定することを支援する。（第 44 条（j））

参照文献名	1) 欧州連合（EU）、欧州評議会（CoE）及びイギリスにおける青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査報告書 [346]

図表 13.41 子どものためのより良いインターネットのための新しい欧州戦略

名称	子どものためのより良いインターネットのための新しい欧州戦略 [347]
名称（英語）	better internet for kids (BIK＋)[348]
ID コード	COM/2022/212
国・地域	EU
成立	2022 年
内容	● 欧州委員会の部局の一つ、通信ネットワーク・コンテンツ・技術総局 2)は 2012 年 5 月に「子どものためのより良いインターネットのための欧州戦略」（BIK）を採択した。その後 2021 年 3 月の「子どもの権利に関する戦略」で BIK を見直し、BIK＋を策定することとなった。 1) ● 子供のインターネット利用の促進、インターネット上のいじめ、有害・違法コンテンツからの子供の保護のために、欧州委員会は以下の施策を展開する。1) （1）安全なデジタル・エクスペリエンス 年齢証明ツール「欧州デジタル ID ウォレット」の活用、いじめ相談窓口「116 111」の導入など。 （2）デジタル・エンパワーメント 「インターネット安全センター」（Safer Internet Centres：SIC）がメディア・リテラ

[346] 内閣府政策統括官（政策調整担当）. (2023). 欧州連合（EU）、欧州評議会（CoE）及びイギリスにおける青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査報告書. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/83dd44fd-3e72-4667-b858-24215425dc89/a3ca7cfb/20231025_councils_internet-kaigi_84922a59_05.pdf

[347] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2022:212:FIN

[348] The Digital Services Act. An official website of the European Union. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_en

	シーの向上をはかる。 （3）積極的な参加 子供同士の交流イベントの開催、子供の主導による BIK＋の隔年見直し実施。
参照文献名	1) 欧州委員会、子どものインターネット利用に関する新戦略を採択 [349] 2) 欧州連合（EU）、欧州評議会（CoE）及びイギリスにおける青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査報告書 [350]

図表 13.42 オンライン安全法

名称	オンライン安全法 [351]
名称（英語）	Online Safety Act
ID コード	2023 c50
国・地域	イギリス
成立	2023 年
内容	● ソーシャルメディア等のように利用者が投稿できたり、他の利用者とつながれるオンラインプラットフォームや検索エンジンなどに対して、「配慮義務」（duty of care）を課す。 ● 違法な危害（illegal harm）をもたらすような違法なコンテンツに関するリスク評価、各種のリスク低減策を義務付ける。1) ● プラットフォームは、子供が年齢に照らして不適切な有害コンテンツにアクセスしないように対策を講じ、問題の報告を受け付ける義務を負う。2)

[349] マルチメディア振興センター. (2022). 欧州委員会、子どものインターネット利用に関する新戦略を採択. https://www.fmmc.or.jp/ictg/country/news/itemid483-006145.html

[350] 内閣府政策統括官（政策調整担当）. (2023). 欧州連合（EU）、欧州評議会（CoE）及びイギリスにおける青少年のインターネット環境整備に係る取組等の調査報告書. https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/83dd44fd-3e72-4667-b858-24215425dc89/a3ca7cfb/20231025_councils_internet-kaigi_84922a59_05.pdf

[351] https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50/contents

	● 子供が利用する可能性が高いサービスについては、コンテンツが与えるリスクの評価、サービスのデザインや運用を通じたリスクの管理・低減を義務付ける　1) ● リスクの評価結果や講じた対策の公表を義務付ける。 ● 対策を講じる義務が、エンド・ツー・エンドの暗号化を禁止するものであるかについて議論がある。解釈や運用についての議論、そもそも暗号化を禁止するような方針の是非について多様な意見が存在する。3), 4) ● 同法の具体化や執行を担当することになる OFCOM は、違法なコミュニケーションの特徴のひとつとしてエンド・ツー・エンドの暗号化を挙げている。5)　ただし、法律上は表現の自由とプライバシー保護に配慮することも求められている。（22条） ● 2024 年 7 月に誤情報の拡散をきっかけとして英国各地で発生した暴動を受け、同法の改正についての議論が起きている。違法性はないが有害なコンテンツについての削除義務を課すべきだとの意見が政府内外で表明されている。6) ● 子供にとって有害なコンテンツとして 15 種類ほどが挙げられている（61 条、62 条）ここにはポルノ、自殺関連、自傷関連、摂食障害関連、特定の属性を持つ人への虐待、ヘイト、暴力、いじめ、動物への暴力、動物の負傷、有害物質摂取関連、危険なスタント関連などが含まれる。閲覧することで心理的にストレスを感じるようなコンテンツと、望ましくない行動につながるコンテンツの両方を含んでいる。 ● 成人にとってもアクセスが制限されるべき違法なコンテンツは、これらとは別に列挙されており、対応が求められる。児童ポルノやわいせつなどのコンテンツ規制の文脈で登場することが多いカテゴリーの他に、コミュニケーションを通じて他人を傷つける行為や、犯罪行為の準備や実施に用いられるコミュニケーションも挙げられている。例えばてんかん患者に発作を引き起こすようなコンテンツを送るような行為、違法な移民や人身売買に使われるコミュニケーション、銃火器や武器の取引にあたって行われるコミュニケーション等がここに含まれる。こうしたコンテンツに関するリスク評価と対策が求められる。こうしたコミュニケーション行為のいくつかは、本法の成立によって新たに犯罪となったものである。7)

参照文献名	1) 英国オンライン安全法（Online Safety Act）の解説：その適用範囲と要対応事項の概要 [352] 2) Online Safety Act: explainer [353] 3) 暗号化を破壊する英国の新法「オンライン安全法」は実行可能か？[354] 4) 英国オンライン安全法案はプライバシーを侵害する: WhatsApp や Signal が警告 [355] 5) The causes and impacts of online harm, (Protecting people from illegal harms online: Volume 2) [356] 6) UK revisits social media regulation after far-right riots [357] 7) Cyberflashing, epilepsy-trolling and fake news to put online abusers behind bars from today [358]

[352] 石川智也 澤田文彦 (2023). 英国オンライン安全法（Online Safety Act）の解説: その適用範囲と要対応事項の概要, N&A ニューズレター, 12 月 13 日, https://www.nishimura.com/ja/knowledge/newsletters/europe_231213

[353] Department of Science, Innovation & Technology (2024). Online Safety Act: explainer, May 8, https://www.gov.uk/government/publications/online-safety-act-explainer/online-safety-act-explainer

[354] Collins, B. (2023). 暗号化を破壊する英国の新法「オンライン安全法」は実行可能か？Forbes Japan, 9 月 22 日, https://forbesjapan.com/articles/detail/66189

[355] Raemont, N. (2023). 英国オンライン安全法案はプライバシーを侵害する: WhatsApp や Signal が警告, CNET Japan, 2023 年 4 月 19 日, https://japan.cnet.com/article/35202782/

[356] OFCOM (2023). The causes and impacts of online harm, (Protecting people from illegal harms online: Volume 2), Nov. 9, https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/consultations/category-1-10-weeks/270826-consultation-protecting-people-from-illegal-content-online/associated-documents/volume-2-the-causes-and-impacts-of-online-harm/

[357] Coulter, M. (2024). UK revisits social media regulation after far-right riots, Reuters, Aug. 10, 2024, https://www.reuters.com/world/uk/uk-revisits-online-safety-act-after-far-right-riots-2024-08-09/

[358] Department for Science, Innovation and Technology & Donelan, M. (2024) Cyberflashing, epilepsy-trolling and fake news to put online abusers behind bars from today, (Press Release), Jan. 31, 2024. https://www.gov.uk/government/news/cyberflashing-epilepsy-trolling-and-fake-news-to-put-online-abusers-behind-bars-from-today

１３．２．２．５．韓国

図表 13.43 児童・青少年個人情報保護法

名称	児童・青少年個人情報保護法
国・地域	韓国
成立	2023 年
内容	● 児童が自分や第三者が投稿した個人情報をインターネット上で削除するよう要請できるように義務付ける。 ● 企業、ソーシャルメディアサービス、ウェブサイト運営者は、子供向けの個人情報保護方針をわかりやすい言葉で書き直す必要がある。個人情報がどのように収集、使用、公開されるかを含め、データ収集前にこれらの方針を公開しなければならない。 ● ソーシャルメディアサービスやゲームウェブサイトでは、ユーザーが 14 歳未満の子供の場合、商業広告をカスタマイズする目的で個人情報を収集・使用することは禁止されている。
参照文献名	1) Laws try to help kids with their sharing of info online[359]

図表 13.44 児童・青少年の性保護に関する法律・改正法

名称	児童・青少年の性保護に関する法律・改正法
国・地域	韓国
成立	2020 年
内容	● 「n 番ルーム事件」という児童の性搾取物を共有するグループチャットルームに関する事件をきっかけとして、デジタル性犯罪に対する強力な処罰の必要性が強く

[359] Korea JoongAng Daily. 2022. Laws try to help kids with their sharing of info online. https://www.loc.gov/item/global-legal-monitor/2024-07-14/italy-law-to-prevent-bullying-and-cyberbullying-enacted/

	認識されたこともあり、改正前では対象とされていなかったオンライングルーミング行為に対する処罰規定が設けられた。 1) ● 韓国政府による最新のデジタル性犯罪の定義は以下のとおり。「デジタル機器と情報通信技術を媒介にオン·オフライン上で発生するジェンダーに基づく技術的暴力である。同意なしに相手の身体を撮影し，流布·流布脅迫·保存·展示する行為とサイバー空間で他人の性的自律権と人格権を侵害する行為を全て包括する。現在，犯罪と規定されるデジタル性暴力は性的目的のための不法撮影，性的撮影物の不同意流布，通信媒体を利用したわいせつ行為などがある。」2)
参照文献名	1) 韓国におけるオンライングルーミング規制に関する検討 [360] 2) 韓国における「デジタル性犯罪」処罰規定の改正及び今後の課題 [361]

図表 13.45 キッズ・ユーチューバー保護ガイドライン

名称	キッズ・ユーチューバー保護ガイドライン
国・地域	韓国
成立	2020 年
内容	● 「インターネット個人放送」に出演する児童・青少年とその保護者やその他の製作者が自主的に遵守するガイドラインとされる。 ● 児童・青少年の権益を最優先的に考慮し出演者の完全かつ調和のとれた人格の発達と才能開発に努力することとする。また出演者が望まない有害な要求や状況を拒否する権利、及び児童・青少年出演者に有害なコンテンツの 13 類型を規定している。

[360] 中村真利子，ナカムラマリコ，& 裵相均. (2023). 韓国におけるオンライングルーミング規制に関する検討 (Doctoral dissertation, Chuo University).

[361] 梁瑞希. (2024). 韓国における「デジタル性犯罪」処罰規定の改正及び今後の課題-「性暴力犯罪の処罰等に関する特例法」を中心に (Doctoral dissertation, Waseda University).

参照文献名	1)　青少年に関する違法有害情報対策に関する状況調査 [362]

図表 13.46 青少年保護法

名称	青少年保護法
国・地域	韓国
成立	1997 年（以降改正）
内容	● 「青少年に有害なメディア製品」を規定、メディア製造者又は青少年保護委員会が有害性を判断することとする。 ● 有害と判断されたメディアの製造者又は発行者に、その旨のラベル貼付を義務付けている。 ● インターネットビデオゲームの提供者は、16 歳未満のユーザが利用できる時間を制限しなければならない（深夜 12 時～午前 6 時までは提供禁止）とされている。
参照文献名	1)　青少年に関する違法有害情報対策に関する状況調査 [363]

１３．２．２．６．中国

図表 13.47 改正未成年者保護法

名称	改正未成年者保護法
国・地域	中国
成立	2006 年

[362] 三菱総合研究所. 2022. 青少年に関する違法有害情報対策に関する状況調査.
https://www.soumu.go.jp/main_content/000808117.pdf

[363] 三菱総合研究所. 2022. 青少年に関する違法有害情報対策に関する状況調査.
https://www.soumu.go.jp/main_content/000808117.pdf

内容	● インターネットの普及に伴いインターネットカフェやネット依存症等に関わる問題が新たに出現したことを受けて、2003 年に未成年者保護法の改正が全国人民代表大会常務委員会の年度立法計画に加えられる。 ● 改正法では未成年者のプライバシー開示の禁止（第 39 条）等の旧法の規定を踏まえつつ、未成年者のネット依存症に対する保護者の防止義務（第 11 条）、健全なネットコンテンツに対する国の奨励（第 32 条）、ネット依存症防止のための新技術の奨励（第 33 条）、有害なネットコンテンツの作成等の禁止（第 34 条）、学校の近辺に未成年者が立ち寄ってはならないネットカフェ等の施設の設置禁止（第 36 条）等の内容が追加された。
参照文献名	1)　中国：未成年者ネットワーク保護条例の制定 [364]

図表 13.48 児童個人情報ネットワーク保護規定

名称	児童個人情報ネットワーク保護規定
国・地域	中国
成立	2019 年
内容	● 未成年者のうちの児童（14 歳未満）を対象としてネットワークを通じて行われる児童の個人情報の収集・保存・利用・移転・開示等に適用される。 ● ネットワーク運営者に対し、児童の個人情報の収集等を行う際に遵守すべき原則（第 7 条）を示したうえで、収集等の際の保護者からの同意取得（第 9 条）、収集等を拒否する選択肢の付与（第 10 条）、児童の個人情報を扱う担当者を必要最小限に限定し、アクセス権限の厳格な設定（第 15 条）等が義務付けられている。

[364] 湯野基生. (2024). 中国: 未成年者ネットワーク保護条例の制定. 外国の立法: 立法情報・翻訳・解説= Foreign legislation: legislative information, translation and analysis/国立国会図書館調査及び立法考査局 編, (300).

参照文献名	1)　中国：未成年者ネットワーク保護条例の制定 [365]

図表 13.49 未成年者ネットワーク保護条例

名称	未成年者ネットワーク保護条例
国・地域	中国
成立	2023 年
内容	● 改正未成年者保護法や児童個人情報ネットワーク保護規定の規定を詳細化し不足を補うために制定。 ● 未成年者関係団体や各種組織には、ネットワーク上での未成年者保護業務への協力（第 4 条）が求められ、学校及び家庭には未成年者のネットワーク利用の指導、ネット依存症の防止等（第 5 条）が義務とされる。 ● ネットワーク製品及びサービスの提供者、個人情報処理者等には法令の遵守、社会の公共道徳の尊重、社会的責任の履行（第 6 条）、関係部門による監督・検査、公衆からの告発・通報を受ける体制の構築（第 7 条）が義務付けられる。 ● 本条例に違反する行為を発見した組織・個人は、関係部門に告発・通報することができ（第 8 条）、ネットワーク業界組織には規則制定等による未成年者保護の自発的な強化（第 9 条）が、報道メディアには関係法令・政策等についての宣伝（第 10 条）等が義務付けられる。 ● ネット上でのいじめ行為について、ネットワーク製品及びサービスの提供者に対してネットいじめ行為を見分け、監視を行う仕組みのほか、関係データベースの構築、人工知能等を活用した関係情報の監視強化（第 26 条）が義務付けられる。 ● ネットワーク製品及びサービスの提供者に対し依存症防止のための制度整備（第 42 条）、アカウント販売等の禁止（第 46 条）が定められる。ネットゲーム、ライブ配信等のサービス提供者に対しては未成年者モードの設定、利用時間

[365] 湯野基生. (2024). 中国: 未成年者ネットワーク保護条例の制定. 外国の立法: 立法情報・翻訳・解説= Foreign legislation: legislative information, translation and analysis/国立国会図書館調査及び立法考査局 編, (300).

	等に係る国の規定・基準の遵守（第 43 条）、限度を超えた課金サービスの禁止（第 44 条）、ギフティング行為の抑制・防止（第 45 条）等が義務付けられている。ネットゲーム提供者に対しては、依存症防止のためのルール整備、レーティング表示（第 47 条）も義務付けられている。また、虐待や脅迫等、未成年者の心身の健康を損なう方法でのネット依存症の治療等が禁止された。（第 49 条）
参照文献名	1)　中国：未成年者ネットワーク保護条例の制定 [366]

１３．２．２．７．台湾

図表 13.50 児童及び青少年性的搾取防止条例改正法

名称	児童及び青少年性的搾取防止条例改正法
国・地域	台湾
成立	2023 年
内容	● 近年の台湾では、児童・青少年に対する性的搾取事件の件数が年々増加、その大部分を性交又はわいせつ行為を記録したわいせつ物の撮影、制作が占め、インターネットを利用した犯罪であることも明らかとなっている。 ● 2020 年 3 月に韓国で発生した「n 番部屋事件」に対する台湾での反応は大きく、性加害に関する法改正を進める動きが活発化し、2023 年の法改正へと至った。 ● 性的搾取の客体としての「性的画像」が新たに規定。性的画像は、2023 年改正防止条例と歩調を合わせて改正された刑法第 10 条第 8 項において、①性交、②性器又は客観的に性欲若しくは羞恥を起こさせる私的身体部位、③身体又は器物を②に接触させ、客観的に性欲若しくは羞恥を起こさせる行為、④性と関わり客観的に性欲又は羞恥を起こさせるその他の行為のうち、いずれかの

366　湯野基生. (2024). 中国: 未成年者ネットワーク保護条例の制定. 外国の立法: 立法情報・翻訳・解説= Foreign legislation: legislative information, translation and analysis/国立国会図書館調査及び立法考査局 編, (300).

	内容を有する画像又は電磁的記録を指すと規定されており、これを踏襲している。 ● また、これら性的画像等を扱う搾取の態様が拡大され、撮影・制作だけでなく、頒布・放送・引渡し・公然陳列・販売も性的搾取に当たることが第 2 条において新たに規定された。 ● 児童・青少年に対し性交又はわいせつ行為を行うこと、させること自体に対する罰則（第 31 条～第 34 条）は変更されていないが、児童・青少年の性交又はわいせつ行為を他人に見せること（第 35 条）、酒場等で性的な内容のサービスを行わせること（第 45 条）に対する処罰が加重された。また、対価を払うことで性交又はわいせつ行為を見る者に対する処罰（第 44 条）も過料から懲役及び罰金へと変更されている。 ● 改正前の防止条例ではインターネット関係事業者のうち①プラットフォーム及び②アプリケーションに係る事業者に対して、本条例で罰せられる行為の存在を知ったとき、関係情報を削除し、関係データを 90 日間保存し、警察機関等に提供することを義務付けていた。2023 年改正防止条例では、上記①②のほかに③インターネット接続サービス提供者（プロバイダ）も対象に含め、関係するウェブページのアクセス制限又は削除を行い、警察機関等の捜査のため、被疑者のデータや利用記録を 180 日間保存することとした（第 8 条）。また同条に違反した場合の過料の上限額を引き上げ、是正の期限を過ぎても改めなかった場合にはインターネット接続サービス事業の実施の制限を可能とする規定も加えられている（第 47 条）。
参照文献名	1)　台湾：児童及び青少年性的搾取防止条例の改正 [367]

[367]　湯野基生. (2023). 台湾: 児童及び青少年性的搾取防止条例の改正. 外国の立法: 立法情報・翻訳・解説= Foreign legislation: legislative information, translation and analysis/国立国会図書館調査及び立法考査局 編, (298), 101-125.

図表 13.51 台湾の児童・青少年の福祉および権利保護法

名称	台湾の児童・青少年の福祉および権利保護法 [368]
国・地域	台湾
成立	2011 年（2021 年改正）
内容	● オンラインの安全の促進と、子供・青少年にとって有害なインターネット・コンテンツに関する苦情の受付を目的として非営利組織「インターネット安全監視機構（iWIN）」を設置。ネットいじめも管轄に含まれ、ネットいじめについての苦情に対応する台湾の主たる機構となっている。 1)
参考文献名	1) ICT と子どもの権利―台湾の取り組み [369]

[368] 兒童及少年福利與權益保障法. *全國法規資料庫.* https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=D0050001

[369] 林沛君. (2021).ICT と子どもの権利―台湾の取り組み.子どもの権利研究, (32), 19-35.

１４．青少年の安心・安全なインターネット利用に向けた提言

１４．１．行政への提言

１４．１．１．家庭内ルール作りの支援強化

- 青少年の 3 割弱が使い過ぎによる学業・生活への支障を訴えており、トラブルで最多（図表 4.1、図表 4.2）。
- しかし、家庭内ルールについて、青少年の約 3 割は「特に約束はしていない」と回答しており、守られているものはさらに少ない（図表 5.1、図表 5.5）。家庭内で十分なルールがない・守られていない可能性がある。
- 青少年の利用状況をきちんと把握しつつ話し合い、子どもの意見を反映して決めた場合にこそ守られやすい（図表 5.15）。
- 海外の既存研究では家庭内ルールづくりの有効性について、年齢や親子の接し方のスタイル、国や地域などによって違いが出ることが示唆されている（第１０章）。
- 携帯端末利用がネガティブな効果を持つかどうかについては夥しい数の研究があるが、全体としては効果があるとしても弱いか、ない、という傾向である。どのような場合（人、利用目的や行為、など）にどのようなネガティブな影響がでるかについては、今後のエビデンスの蓄積を待っている状況にある（第 9 章）。
- 啓発の際には、「ルール作りしましょう」というと敬遠されることもあるので、より分かりやすい表現（例えば「ペアレンタルコントロールサービス→子供のスマホ管理アプリ」など）を心がけるべき（有識者会議コメント）。

⇨ 国や自治体が、家庭内ルールづくりの具体的な手順や事例をまとめた分かりやすい手引きを無料公開し、学校や保護者会での講座・説明、学校配布チラシ、インターネットでの動画など多様なものを活用して啓発を促進する。また、国内外でのエビデンスの蓄積状況を注視し、適宜政策の軌道修正も行う。さらに、ネガティブな効果を強調し過ぎて保護者の過剰な制限を促す結果にならないように留意する。

１４．１．２．ペアレンタルコントロールサービスのさらなる普及支援

- ペアレンタルコントロールサービスを利用している青少年は 25%程度に過ぎない（図表 5.16、図表 5.17）。特に高校生になると利用率が激減し（図表 5.16、図表 5.17）、家庭内ルールも緩くなる（図表 5.2、図表 5.4）。
- ペアレンタルコントロールサービスについて、有益だと思う保護者は有益でないと思う保護者をかなり上回る。特に中学生では 50%以上の保護者が有益だと考えている（図表 5.28、図表 5.29）。

- ただし、海外の研究を見るとペアレンタルコントロールサービスが有効か、無効か、有害か、無害かについては既存の研究間で一貫した結果が出ていない（第１０章）。

⇨ 携帯ショップや学校での説明を強化し、ペアレンタルコントロールサービスを青少年の成長に応じて段階的に調整しながら使うメリットを周知する。ただし、国内外でのエビデンスの蓄積状況を注視し、適宜政策の軌道修正を行うと共に、特にどのようなペアレンタルコントロールサービスが有効なのか明らかにしたうえで、効果的な使い方の普及をすることが望ましい。

１４．１．３．ペアレンタルコントロールサービスの使い方に関する啓発（特に利用時間管理等）

- 最も多くのトラブルが「使い過ぎによる生活への支障」であった一方で（図表 4.1、4.3）、利用時間に関する家庭内約束の不履行が多い（図表 5.11）。
- その一方で、ペアレンタルコントロールサービスの利用率は、中学生でも 40%弱と高くない（図表 5.17）。そのうえ、その中で使用時間の制限については「アプリやウェブサイトの使用時間の制限」「デバイスの使用時間の制限」が共に 40～45%に過ぎない（図表 5.26）。
- 青少年の使い過ぎや自律的管理の困難が、学業や睡眠、健康に深刻な影響を与える可能性がある。実際、インタビュー調査では複数の協力者が「やめようと思っても続けてしまう」と述べており、特に夜間の使用が学業や睡眠に影響を与えているケースが見られた（第 8 章）。

⇨ 行政や学校が保護者向けに「端末の夜間利用制限」等の、利用時間に関するペアレンタルコントロールサービス機能を分かりやすく説明する出前講座や動画を積極的に実施・活用し、具体的な設定事例を提示して利用を促進する。

１４．１．４．青少年・保護者双方への啓発の拡充と啓発コンテンツポータルサイトの創設

- 青少年のインターネット利用に関する啓発は、青少年は 34.9%がどのような手法でも受けたことがなく、保護者は 42.6%が受けていないかわからないという認識であった（図表 5.30、図表 5.32）。
- 一方、啓発経験の有無は、家庭内ルールやペアレンタルコントロールサービスの導入と強く関連しており、とりわけ青少年の啓発経験は大きな関係性があった（図表 5.35）。
- 青少年、保護者双方の啓発ニーズが高い手段は、「学校、保育園・幼稚園、塾等の講座」「インターネット上の動画」「学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレット」であった（図表 5.40、図表 5.42）。
- 既に啓発コンテンツは大量にある（第１１章）。
- 啓発コンテンツは作られ続けている一方で、その効果検証はなされていない場合が多く、どの層にどのような目的で作ったということも整理されていない。アクセスも少ない。

⇨ 青少年と保護者双方に対する動画やチラシ・パンフレットによる啓発コンテンツを整備するとともに、それらの戦略的な配信が求められる。啓発コンテンツを 1 つのポータルサイトから利用できるようにし、かつ、利用者が簡単にコンテンツを検索（属性入力からのおすすめ表示など）できるような状態にする。また、教育機関における講座の充実も行う。

１４．１．５．ポジティブな IT 活用とトラブル事例や対処方法に関する啓発の強化

- 青少年と保護者双方が求める啓発内容としては、「学習アプリの活用方法」「インターネットの安全な使い方」「トラブルが起きた際の対処方法」が多かった（図表 5.36、図表 5.38）。
- さらに保護者では、「利用時に潜むリスクやトラブル事例」への期待も多く、青少年では「クリエイティブな活用方法」への期待が多かった（図表 5.36、図表 5.38）。
- 啓発は誤った現状認識に基づくことがある、効果検証が乏しいなどの問題が海外の研究では指摘されてきている（第１１章）。
- 青少年の IT 活用については、地域などによって格差が広がっている（有識者会議コメント）。

⇨ インターネットの安全な利用方法や、利用時に潜むリスクやトラブル事例、トラブルが起きた時の対処方法の啓発を推進するとともに、学習アプリの活用方法やクリエイティブな活用方法といったポジティブな活用についても格差なく啓発を進める。特に、有効性の検証やリスクの冷静な分析に基づく、有効性の高い啓発を推進する。

１４．２．学校・教育現場への提言

１４．２．１．偽・誤情報への対応力を育む啓発・教材の拡充

- たった 10 件の偽・誤情報であったが、見たことがある青少年は少なくなく、とりわけ高校生女子の接触率が高かった（図表 7.1、図表 7.2）。
- 情報を誤っていると気づいた理由で多かったのが「情報発信者の信頼性が低いと思った」「家族や友人に指摘された」「自分の知識や経験と違う」でとどまり、ファクトチェックサイトや追加的ソース確認を活用した例は少ない（図表 7.7）。
- 海外の研究では、青少年は偽・誤情報を信頼しやすいという結果が目立った（第１２章）。
- 現在子どもの偽・誤情報接触率が低い理由は、お金を持っていない青少年が偽情報の対象になりにくいことも関係している可能性がある。しかし、今後その人たちが大人になってターゲットにされるのだから、充実した教育が必要（有識者会議コメント）。
- 偽・誤情報は誹謗中傷やネットいじめに比べて学校現場で問題になっているケースが少なく、啓発の普及施策に力を入れないと広まらない（有識者会議コメント）。
- ワンクリック詐欺、闇バイト、ゲームを装ったオンラインカジノなどの偽情報（詐欺等）についても啓発が必要（有識者会議コメント）。

- 事実と意見を区別する知識などは高いようだが、実際に情報検証するスキルや行動に繋がっていない可能性がある。より具体的で実践的なものが必要（有識者会議コメント）。

⇨ メディア情報リテラシー教育として、情報空間の特性や情報の確かめ方に関する啓発、ファクトチェック演習等を充実させる。また、ワンクリック詐欺、闇バイト、オンラインカジノ等についても同様に啓発を行う。さらに、それらの啓発においては、闇バイトやワンクリック詐欺などの実際の事例の啓発や、自分で体験するなどの実践的な内容を含めるとなお良い。

１４．２．２．デジタル技術を活かした教育推進：国際交流・個別最適化・地域格差の解消など

- スマートフォンやタブレット端末の利用について、「学習への活用」「調べ物への利用」に関する評価が高く（図表 3.8、図表 3.10）、習い事や部活動での動画活用を通じた自発的な学びが増えている（第 9 章）。
- 生成 AI の活用事例（英作文添削やスピーキング練習、防災教育のシミュレーションなど）も出始めており、児童・生徒の個別課題に合わせた学びを実現する可能性がある（第 9 章）。
- 探求的な学びで、一人ひとりの興味や課題に合わせて端末を活用すれば、プレゼンや学術研究レベルのスキルを高校生段階から習得可能（第 9 章）。
- オンライン会議ツールや専用サービスを使い、海外の園や学校と交流する事例が増えている。また、VR やロボット体験などを遠隔地に住む青少年にも提供し、「地域格差」を縮める動きがある（第 9 章）。
- 海外の調査でも多様な学習に携帯端末アプリが有効であることが示唆されている（第 9 章）。

⇨ クリエイティブコンテストや学習アプリの導入、生成 AI・動画ツールのガイドを通じ、適切で効果的な IT 活用を促進する。また、個別に最適化された学習内容によって、効果的な学びを提供する。さらに、国際プロジェクトや VR 見学、リモート講演などを活用し、多彩な学びの場を創出する。

１４．３．プラットフォーム事業者への提言

１４．３．１．年齢確認の実効性向上

- 中学から既に SNS を利用している青少年は半数を超え、高校進学でさらに急増するが（図表 2.6）、保護者が利用時間を把握できていないケースもあり（図表 2.10）、トラブルに遭遇することも少なくない（図表 4.1）。
- 各サービスにおいて年齢による制限や推奨があるが、プラットフォーム事業者が適切に年齢判定を行わないと、規約の形骸化を防げない。

⇨ プラットフォーム事業者は、プライバシーに配慮しつつ、青少年の年齢確認を効果的に実施する仕組みを導入する。

１４．３．２．「子ども向けアプリ」のさらなる開発・実装

- 青少年のインターネット利用において、特に動画共有サービス、SNS、メッセージアプリの 3 つが多い（図表 2.6）。
- 保護者がペアレンタルコントロールサービスで利用している機能として、「使用できるアプリやウェブサイトの制限」「デバイスの使用時間の制限」「アプリやウェブサイトの使用時間の制限」などがある（図表 5.24）。このようなことは子ども向けアプリであれば、そのアプリに最適化された内容になっていることが多い。また、交流相手やメッセージの制限など、ペアレンタルコントロールサービスでは難しいことも可能である。
- 利用時間が長くなってしまうことについて、保護者だけでなく青少年も悩んでいる。プラットフォーム事業者は適切な対応が必要であり、また、社会全体として青少年は夜に使用しないなどの空気づくりが大切（有識者会議コメント）。

⇨ 特に動画共有サービス、SNS、メッセージアプリのプラットフォーム事業者は、子ども向けアプリや子供向けモードを開発し、保護者が容易に設定できる UI を開発・導入することでペアレンタルコントロールと青少年の適切なインターネット利用を促進する。

１４．３．３．青少年向けの啓発コンテンツの作成と分かりやすい表示

- 青少年で投稿行動をしている人は一定程度いて、特に「自分自身が写った写真・動画」を投稿している人は全体で 39.9%、高校生女子で 50.0%おり（図表 2.13）、個人情報漏えいや誹謗中傷など様々なリスクが高まっている。
- 過去の研究では、自撮りを投稿している場合に誹謗中傷被害に遭いやすいことが分かっている（Innovation Nippon 2022）[370]。
- 長時間利用、誘い出し、多額の支払いなどの問題が発生しているのはプラットフォーム事業者であるため、啓発についてもプラットフォーム事業者がより負担をすべきだ（有識者会議コメント）。

⇨ プラットフォーム事業者は、投稿時のリスクを、青少年が分かりやすく知ることができるような啓発コンテンツを制作・表示・提供することが望ましい。

[370] https://www.glocom.ac.jp/news/news/8807

１４．４．保護者・家庭への提言

１４．４．１．親子で話し合いながら、「利用時間」「利用場所」のルールを再点検する

- 家庭内ルールがあっても、特に「利用時間に関する約束」「利用場所に関する約束」は守られにくい（図表 5.9、5.11）。
- トラブルとしては圧倒的に「使い過ぎによって学業や生活に支障が出た」が多い（図表 4.1）。
- 親が一方的に決めたルールよりも、子どもの意見を反映して決めたルールの方が順守率が高い（図表 5.15）。

⇨ 「いつまで」「どれくらいの時間」「どの場所で使うか」など、スマートフォンやタブレット端末を使う上での具体的な条件を、保護者だけで決めるのではなく青少年との話し合いで決定する。

１４．４．２．保護者も共に学びつつ「トラブル対応方法」や「安全な使い方」を親子で共有する

- 高校生になるほどペアレンタルコントロールサービスや家庭内ルールが解除されやすく、使い過ぎやトラブルに巻き込まれるリスクが増加している（図表 5.2）。
- 青少年は「個人情報の流出」や「SNS でのトラブル」に不安を抱えている（図表 4.6）。
- 家庭内ルールについては、「守っているものはない」が最多であり、「トラブルに巻き込まれたときは保護者に相談する」は 29.4%であった（図表 5.5）。

⇨ SNS でのトラブルへの予防・対処方法、個人情報を守る設定方法、怪しいサイト・アプリを回避する方法などを、保護者が定期的に学び、子どもとも情報を共有する。万が一トラブルに巻き込まれたときの相談先（保護者・学校・専門窓口など）をあらかじめ親子で話し合っておく。

１４．５．研究者・学術セクターへの提言（今後の研究課題）

１４．５．１．携帯端末利用の影響に関する実態調査と研究の深化

- 青少年の携帯端末利用がもたらすポジティブな効果については、多くの人が享受していると思われるようなものであっても研究が乏しい。ただし、学習や健康関連のアプリには様々な効果が認められたものが存在しており、日本でも同様と思われる（第 9 章）。
- 不安、うつ、発達の遅れ、学業の不振、睡眠関連の問題、幸福度低下などさまざまなネガティブな効果が想定され、多数の研究が行われているが、研究が示唆する全体的な傾向としてはそうした効果は弱いか、一貫しない（ポジティブな効果が出ることもあるなど）と形容されることも多い。（第 9 章）。

- 因果関係の解明も未完であり、携帯端末が原因なのか、結果なのか、両方なのか、どちらでもない（第三の要因の影響を受けている）のかについて、既存のエビデンスは一貫していない（第 9 章）。
- 一部深刻な被害が出るようなケースもあり、そのようなケースの要因について研究を進めるべき（有識者会議コメント）。

⇨ ポジティブ・ネガティブな効果についてより詳細な分析を実施し、日本においてどのようなスマートフォン・タブレット端末の利用が適切か、エビデンスベースで検討する。また、深刻な被害が出る要因についても検証する。さらに、各ステークホルダーが日本語でも読めるように、最新の調査や研究結果をレビューしてまとめる。

１４．５．２．各種ペアレンタルコントロール・啓発の効果検証

- ペアレンタルコントロールサービスや家庭内ルールについて、その効果を詳細に検証した研究は限られている（第１０章）。
- 各種の啓発活動の有効性については、その重要性に比して効果検証が極めて少なく、問題の現状についても誤解している場合があると指摘されている事例まで存在する（第１１章）。

⇨ ペアレンタルコントロールや啓発について、その効果を実証分析することで、適切なペアレンタルコントロール方法、ペアレンタルコントロールサービスの在り方、啓発の仕方などをエビデンスベースで導出する。

付録

付録Ａ１．アンケート調査票

スクリーナー

本アンケート調査は、国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが研究の一環で執り行うものです。
アンケート調査では、あなたやお子さまのスマートフォン利用等についてお聞きします。
このアンケート調査は匿名で行われ、得られたデータは集計・分析されます。調査結果は研究以外では使用しません。
誰が回答したかが分からない状態で分析結果が公表されることがあります。
この調査に参加するかどうかはあなた自身でお決めください。調査の協力有無によってあなたが不利益を被ることはありません。
アンケートへの回答を以て、調査協力について同意したものとさせていただきます。

改ページ

ページここから

F1 あなたの性別をお知らせください。

ひとつだけ　必須

- ○ 男性
- ○ 女性

F2 あなたの年齢をお知らせください。

必須

［　　］歳

F3 あなたのお住まいをお知らせください。

ひとつだけ 必須

選択してください

F4 あなたは結婚していますか。

ひとつだけ 必須

- ○ 結婚していない（未婚・離死別）
- ○ 結婚している

F5 あなたの職業をお知らせください。

ひとつだけ 必須

- ○ 会社員・役員

- ○ 自営業
- ○ 専門職（医師、弁護士、美容師、デザイナー等）
- ○ 公務員
- ○ 学生
- ○ 専業主婦・専業主夫
- ○ パート・アルバイト・フリーター
- ○ 無職・定年退職
- ○ その他

改ページ

ページここまで

PQ1 同居しているお子さまの人数をそれぞれお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

	1人	2人	3人	4人以上	その性別のお子さまはいない

						・答えたくない
男の子	→	○	○	○	○	○
女の子	→	○	○	○	○	○

改ページ

PQ2 同居しているなかで、一番大きいお子さまの年齢（学齢）をお答えください。

ひとつだけ　必須

- ○ 小学生以下
- ○ 中学1年生
- ○ 中学2年生
- ○ 中学3年生
- ○ 高校1年生
- ○ 高校2年生
- ○ 高校3年生
- ○ 高校3年生より上

改ページ

表示条件ここから

PQ3 同居している一番大きいお子さまの性別をお答えください。

ひとつだけ　必須

- ○ 男の子

◯ 女の子

改ページ

PQ4 同居している一番大きいお子さまが使っているIT機器と、それらの中でインターネット接続されているものをお答えください。
ただし、保護者の機器を使っていたり、兄弟姉妹と共用で使っている場合も、使っているとしてください。

必須

	使っている ↓	インターネット接続されている ↓
スマートフォン	☐	☐
タブレット端末（学校で配られたGIGA端末を除く）	☐	☐
この中にはない	☐	☐

改ページ

隠し設問

- [ ] スマートフォン
- [ ] タブレット端末（学校で配られたGIGA端末を除く）

隠し設問

- [ ] そのお子さま専用のものを持っており、それを利用している
- [ ] 兄弟姉妹で共用のものを持っており、それを利用している
- [ ] 保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、保護者が見ている前でのみ利用している
- [ ] 保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、一人で利用することがある
- [ ] その他

表示条件ここまで

表示条件ここから

PQ5 同居している一番大きいお子さまの、前問でお答えいただいた各機器の利用状況を、それぞれお答えください。
複数のスマートフォンやタブレット端末を利用している場合は、そのお子さまが最も利用している物についてお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

	スマートフォン	タブレット端末（学校で配られたGIGA端末を除く）
	↓	↓
そのお子さま専用のものを持っており、それを利用している	○	○
兄弟姉妹で共用のものを持っており、それを利用している	○	○
保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、保護者が見ている前でのみ利用している	○	○
保護者（自分または配偶者）の機器を用いて、一人で利用することがある	○	○
その他	○	○

改ページ

PQ6 同居している一番大きいお子さまがPQ4でお答えいただいた機器を利用し始めた時期をお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

	スマー	タブレ

	トフォン	ット端末（学校で配られたＧＩＧＡ端末を除く）
	↓	↓
0歳	○	○
1歳	○	○
2歳	○	○
3歳	○	○
4歳	○	○
5歳	○	○
6歳で未就学	○	○
小学1年生	○	○
小学2年生	○	○
小学3年生	○	○
小学4年生	○	○
小学5年生	○	○
小学6年生	○	○
中学1年生	○	○
中学2年生	○	○
中学3年生	○	○
高校1年生	○	○
高校2年生	○	○
高校3年生	○	○

改ページ

表示条件ここまで

PQ7　あなたは、スマートフォン・タブレット端末で以下のサービスをどのくらい使っていますか？
平日・休日をならして、1日の平均時間をお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

		0分（利用していない）	15分未満	15分～30分未満	30分～1時間未満	1時間～1時間半未満	1時間半～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間～5時間未満	5時間より多い
SNS（X（旧Twitter）、Instagram、Facebookなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
動画共有サービス（YouTube、TikTok、ニコニコ動画など）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット以外（LINE、Messengerなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
電子掲示板（５ちゃんねるなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
この行では「2時間～3時間未満」をお選びください	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ブログ（Ameba、はてなブログなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゲーム	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スマートフォン・タブレット端末全般	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

PQ8 あなたが最後に卒業した学校をお選びください。
ただし、現在学生の場合は、現在所属している学校をお選びください。

ひとつだけ　必須

- ○ 大学院
- ○ 大学
- ○ 短大・高専
- ○ 専門学校
- ○ 高校（旧制中学）
- ○ 中学（旧制小学）

改ページ

下記のアンケートを**後日**配信予定です。

アンケートでは、中高生のお子様の普段の生活についてお尋ねします。
最初に、保護者の方＜あなた＞に回答いただいてから、中高生のお子様に20～30分程度のアンケートを回答いただきます。
その際に、保護者の方＜あなた＞がアンケートに回答する機器をお子様が操作して、お子様にアンケートを回答いただく必要がございます。
そのため、お子様がアンケートを回答できるときに、回答を開始してくださ

い。
　アンケートは、保護者の方＜あなた＞もお子様も一人で回答してください。
　アンケートを回答いただけた場合、通常の謝礼ポイントとは別に、追加謝礼として200円分のポイントを後日付与いたします。
　お忙しいところ申し訳ありませんが、ご協力よろしくお願いいたします。

PQ9　あなたは、こちらの調査内容に同意・ご協力いただけますか。

※参加に同意いただいた方の一部にアンケートを配信予定です。
※定員に達し次第、アンケートは締切となります。

ひとつだけ　必須

- ○ 協力できる
- ○ たぶん協力できる
- ○ 協力できない

改ページ

本調査

このアンケートは，11月8日（金）～11月12日（火）頃に回答いただいた【生活についてのアンケート】で，
中高生のお子様自身に回答いただくアンケートに「協力できる」または「たぶん協力できる」と回答された方にお送りしています。

保護者の方＜あなた＞のご回答の後、中高生のお子様へ回答いただく設問がありますので、お子様も回答可能な際にご回答ください。

アンケートは、保護者の方＜あなた＞もお子様も一人で回答してください。
アンケートを最後まで回答いただけた場合、通常の謝礼ポイントとは別に、追加謝礼として200円分のポイントを11月末に付与いたします。

改ページ

Q1 同居している一番大きいお子さまは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のサービスをどのくらい使っていますか？

平日・休日をならして、1日の平均時間をお答えください。
わからない場合は「わからない」をお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		0分（利用していない）	15分未満	15分～30分未満	30分～1時間未満	1時間～1時間半未満	1時間半～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間～5時間未満	5時間より多い	わからない
SNS（X（旧Twitter）、Instagram、Facebookなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
動画共有サービス（YouTube、TikTok、ニコニコ動画など）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット以外（LINE、Messengerなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
電子掲示板（5ちゃんねるなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ブログ（Ameba、はてなブログなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゲーム（LINE：ディズニー ツムツム、Minecraftなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末を除く）全般	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		0分（利用していない）	15分未満	15分～30分未満	30分～1時間未満	1時間～1時間半未満	1時間半～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間～5時間未満	5時間より多い	わからない

改ページ

Q2 同居している一番大きいお子さまは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のことをしていますか？ 当てはまるものをすべてお選びください。
わからない場合は「わからない」をお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] SNSで投稿している
- [ ] 動画共有サービスで動画を投稿している
- [ ] 動画共有サービスでコメントを投稿している
- [ ] メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）で投稿している
- [ ] 電子掲示板で投稿している
- [ ] ブログ記事を書いている
- [ ] ブログでコメントを投稿している
- [ ] ゲームチャットで投稿している
- [ ] この中にはない
- [ ] わからない

改ページ

表示条件ここから

Q3 同居している一番大きいお子さまは、Q2でお答えいただいた投稿について、どのような写真・動画を投稿していますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 自分自身が写った写真・動画
- [ ] 家族が写った写真・動画
- [ ] 友人・恋人・パートナーが写った写真・動画
- [ ] 自宅が写った写真・動画
- [ ] 通っている学校が写った写真・動画
- [ ] これらの写真・動画は投稿していない
- [ ] わからない

改ページ

Q4 同居している一番大きいお子さまは、Q2でお答えいただいた投稿について、どのような内容を投稿していますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 学校、家族、ペット、趣味、食べ物などの日常生活
- [ ] 自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現
- [ ] 自分の感情・メンタル
- [ ] ダイエット、スキル習得、生活改善などの自分のための努力・工夫
- [ ] 政治、環境問題、ニュース、ボランティアなどの社会的テーマや活動
- [ ] 勉強法、アプリ、商品、エンタメなどの紹介やレビュー
- [ ] 友達や恋人について
- [ ] その他
- [ ] わからない

改ページ

表示条件ここまで

Q5 同居している一番大きいお子さまは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）でどのような人と交流していますか？

いくつでも　必須

- [ ] 家族・親族
- [ ] 友人・恋人
- [ ] 同じ学校の人
- [ ] 上記以外の知人
- [ ] ネットを通じて知り合った人
- [ ] 特に交流していない
- [ ] わからない

改ページ

Q6 同居している一番大きいお子さまは、インターネット上で知り合った人と会ったことはありますか？

ひとつだけ　必須

- ○ 会ったことはない
- ○ 1回ある

- ○ 2回ある
- ○ 3回ある
- ○ 4～5回ある
- ○ 6～10回ある
- ○ 11回以上ある
- ○ わからない

改ページ

Q7 同居している一番大きいお子さまは、以下のサービスをどのように利用していますか。
全サービスを合わせて、当てはまるものをすべてお選びください。

・SNS（X（旧Twitter）、Instagram、Facebookなど）
・動画共有サービス（YouTube、TikTok、ニコニコ動画など）
・メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）
・電子掲示板（５ちゃんねるなど）
・ブログ（Ameba、はてなブログなど）
・ゲーム（LINE：ディズニー ツムツム、Minecraftなど）

いくつでも　必須

- □ プロフィールや投稿を表示する相手を制限している（鍵アカウントなど）

- [ ] 本名で利用している
- [ ] 住んでいる地域をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 学校名をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 学年・年齢をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 自分の顔がわかる写真をプロフィール画像に設定している
- [ ] この中にはない
- [ ] わからない

改ページ

Q8 同居している一番大きいお子さまは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使って、以下のようなことをしていますか？
既にしていることと、今後お子さまにしてほしいと考えていることをそれぞれお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	既にしていること ↓	今後してほしいこと ↓
学校の課題や学習のために利用している	☐	☐

	既にしていること	今後してほしいこと
調べ物をして知識を増やすために活用している	☐	☐
キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	☐	☐
プログラミングやITスキルの学習に利用している	☐	☐
語学学習アプリを使って勉強している	☐	☐
自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	☐	☐
ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	☐	☐
スケジュール管理や時間管理に使用している	☐	☐
ニュースを見ている・読んでいる	☐	☐
健康管理アプリを使って健康を管理している	☐	☐
運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	☐	☐
メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	☐	☐
創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	☐	☐
写真や動画を撮影し、それをシェアしている	☐	☐
この中にはない	☐	☐

改ページ

Q9 同居している一番大きいお子さまがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のような利用をすることを、あなたはどのように評価しますか？
ただし、現在利用していない場合は、想像してお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

	全く良い	あまりどちらかというと良い	どちらかというと良い	やや良い	非常に良い

		全く良い影響はないと思う	良い影響はないと思う	あまり良い影響はないと思う	どちらともいえない	やや良い影響があると思う	良い影響があると思う	非常に良い影響があると思う
学校の課題や学習のために利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
調べ物をして知識を増やすために活用している	→	○	○	○	○	○	○	○
キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	→	○	○	○	○	○	○	○
プログラミングやITスキルの学習に利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
語学学習アプリを使って勉強している	→	○	○	○	○	○	○	○
自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	→	○	○	○	○	○	○	○
ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	→	○	○	○	○	○	○	○
スケジュール管理や時間管理に使用している	→	○	○	○	○	○	○	○
ニュースを見ている・読んでいる	→	○	○	○	○	○	○	○
健康管理アプリを使って健康を管理している	→	○	○	○	○	○	○	○
運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	→	○	○	○	○	○	○	○
メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	→	○	○	○	○	○	○	○
創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
写真や動画を撮影し、それをシェアしている	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

Q10 同居している一番大きいお子さまがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことで、最も大きいメリット（良いこと）は何だと思うかお答えください。

必須

改ページ

Q11 同居している一番大きいお子さまは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を利用していて、次のようなトラブルに遭ったことはありますか。遭ったトラブルとして当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 使い過ぎによって学業や生活に支障が出た
- [ ] ゲーム内課金やアプリ内課金で支払いすぎてしまった
- [ ] 健康を害する情報を見て実行した（風邪薬の過剰摂取、違法薬物の濫用、自傷行為など）
- [ ] 他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた・いやな気持ちになった
- [ ] 「いいね」や閲覧数・フォロワー数を気にしすぎてストレスを感じた・いやな気持ちになった

- [ ] 流行に遅れないように情報を追いすぎた
- [ ] コミュニケーショントラブルや人間関係の問題に遭った
- [ ] 家族・友人・クラスメイトなど、知っている人から誹謗中傷、暴言、いじめなどをされた
- [ ] ネット上の見ず知らずの人から誹謗中傷や暴言を受けた
- [ ] 誤った情報に騙された・拡散した
- [ ] 悪ふざけをしている写真・動画を投稿して批判された・ネット炎上した
- [ ] 性的な自画撮りを要求された・送ってしまった
- [ ] 性的被害に遭った・遭いそうになった、ストーカーされた
- [ ] 青少年に有害・不適切なウェブサイト・写真・動画を見てしまった
- [ ] その他のトラブルに遭った
- [ ] トラブルに遭ったことはない
- [ ] わからない

改ページ

Q12 同居している一番大きいお子さまがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことで、最も大きいデメリット（悪いこと）は何かお答えください。

必須

改ページ

Q13 同居している一番大きいお子さまが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことについて、何か家庭内でルールや約束事は設けているでしょうか。
設けている家庭内ルールや約束事として当てはまるものと、その中で現在も守られていると思うものをそれぞれ全てお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	約束していること ↓	守られているもの ↓
「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	☐	☐
「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	☐	☐
トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	☐	☐
交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	☐	☐
「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	☐	☐
スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	☐	☐

	約束していること	守られているもの
「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	☐	☐
アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	☐	☐
その他の約束をしている	☐	☐
特に約束はしていない／守られているものはない	☐	☐

改ページ

Q14 Q13でお答えいただいた約束していることについて、どのように決めましたか。
最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ◯ 主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった
- ◯ 保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した
- ◯ 保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた
- ◯ 主に子どもの意見に基づいて決めた

改ページ

Q15 同居している一番大きいお子さまが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、何らかのペアレンタルコントロールサービスは利用していますか？
ただし、ペアレンタルコントロールサービスとは、保護者が子どものインターネットやIT機器の利用を管理・見守り・制限するためのツールや機能のことです。

※ペアレンタルコントロールサービスの例
・スクリーン タイムのファミリー共有（iOSのペアレンタルコントロールサービス）
・ファミリーリンク（AndroidOSのペアレンタルコントロールサービス）
・あんしんフィルター（au、docomo、Softbank、楽天などの提供するペアレンタルコントロールサービス）
・i-フィルター、スマモリ、Filiiなど（その他キャリア（MVNO・格安スマホ）の提供するペアレンタルコントロールサービス）

ひとつだけ　必須

- ○ ペアレンタルコントロールサービスを利用している
- ○ ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない
- ○ ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない
- ○ わからない

改ページ

表示条件ここから

Q16 Q15でペアレンタルコントロールサービスを利用している（利用していた）と選んだ方にお聞きします。
導入や設定を決める際に、どのように決めましたか。最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ○ 主に保護者（あなたや配偶者）が決め、子どもはほとんど参加しなかった
- ○ 保護者（あなたや配偶者）が主体となり決めたが、子どもも一部意見を出した
- ○ 保護者（あなたや配偶者）と子どもがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた
- ○ 主に子どもの意見に基づいて決めた

改ページ

Q17 同居している一番大きいお子さまが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、ペアレンタルコントロールサービスでしていることを全てお選びください。
現在は利用していない人は、過去にしていたことを全てお選びください。

いくつでも　必須

- □ 使用できるアプリやウェブサイトの制限

- [ ] アプリやウェブサイトの使用履歴の確認
- [ ] アプリやウェブサイトの使用時間の制限
- [ ] デバイスの使用時間の制限
- [ ] 特定のアクション（アプリのインストールやウェブサイト閲覧など）に対する通知を受け取る
- [ ] 有害コンテンツのフィルタリング
- [ ] 位置情報の確認
- [ ] アプリ内購入の制限
- [ ] やり取りしているメッセージや投稿している内容の確認
- [ ] その他　入力してください
- [ ] 特に何もしていない
- [ ] わからない

改ページ

表示条件ここまで

Q18 中学生・高校生がスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、ペアレンタルコントロールサービスを導入することについて、あなたはどう思いますか。

ひとつだけ　必須

- ○ 全く有益ではないと思う
- ○ 有益ではないと思う
- ○ あまり有益ではないと思う
- ○ どちらともいえない
- ○ やや有益だと思う
- ○ 有益だと思う
- ○ 非常に有益だと思う

改ページ

Q19 Q15で、「ペアレンタルコントロールサービスを利用していたが、今は利用していない」「ペアレンタルコントロールサービスを利用したことはない」を選んだ方にお聞きします。
なぜ現在利用していないのでしょうか。当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、子どもの適切な利用を管理・見守りできるため
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを設定すると使えないサービスやアプリを、子どもに使わせるため
- [ ] 子どもにとってペアレンタルコントロールサービスが不便だと思うから
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスの設定が難しいから・難しそうだから
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、トラブルに遭遇しないと思うため
- [ ] 子どものプライバシーを尊重したいため
- [ ] お金がかかるため
- [ ] 家族・友人・知人が不要だと言っていたため
- [ ] 保護者の機器を使っているため、子どもが使うたびに設定を変更するのが大変なため
- [ ] 子どもに不要だと説得されたため
- [ ] 特に必要性を感じないため
- [ ] その他
- [ ] 特に理由はない

改ページ

Q20 あなたと、同居している一番大きいお子さまは、子どものスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用について、以下のようなことを見たり教

えてもらったりしたことはありますか。
それぞれ当てはまるものを全てお選びください。

・子どもがスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）を利用する際に潜むリスクやトラブル事例
・子どもがスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）を適切に利用する方法
・子どものスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用を適切に見守ったり管理したりする方法
・ペアレンタルコントロールサービスの利用方法

それぞれいくつでも　必須

	あなた自身 ↓	同居している一番大きいお子さま ↓
販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった	☐	☐
販売店の開催している講座で教えてもらった	☐	☐
学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た	☐	☐
学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった	☐	☐
テレビ番組、CM・広告、本で見た	☐	☐
インターネット上の動画で見た	☐	☐
インターネット上のショート動画（1分程度）で見た	☐	☐
インターネット上のウェブサイトや広告で見た	☐	☐
インターネット上の漫画で見た	☐	☐
国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった	☐	☐
国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった	☐	☐
国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た	☐	☐

	あなた自身	同居している一番大きいお子さま
友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった	☐	☐
その他	☐	☐
見たり教えてもらったりしたことはない	☐	☐
わからない	☐	☐

改ページ

Q21 あなたは、子どものスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用について、何を知りたいですか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- ☐ クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）
- ☐ 学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）
- ☐ 利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS上のいじめ、詐欺サイトの被害など）
- ☐ インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）

- [ ] 適切な利用時間の管理（適切な利用時間や健康への影響、利用時間管理の方法など）
- [ ] アプリやゲームの危険性（課金トラブルや不適切なコンテンツ、年齢制限の理解など）
- [ ] オンラインコミュニケーションの危険性（知らない人とのやり取りや個人情報の開示など）
- [ ] 情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）
- [ ] SNSの使い方とエチケット（投稿内容の注意点やトラブルを避けるためのコミュニケーションスキル）
- [ ] トラブルが起きた際の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスの活用方法（設定方法や効果など）
- [ ] 子どもが利用する新しいアプリやサービスのトレンドについての情報
- [ ] オンライン詐欺や不正アクセスの対策（詐欺の手口や防止策など）
- [ ] 家族内でのルール作り（ルールの実例、ルールを作るコツ、効果的な進め方など）
- [ ] 国や自治体が提供するサポートサービスや情報（保護者向けの公共リソースなど）
- [ ] 端末のセキュリティ設定と更新の重要性（ウイルス対策やOS更新の重要性など）
- [ ] その他
- [ ] 特に知りたいことはない

改ページ

Q22 Q21で「特に知りたいことはない」を選んだ方以外にお聞きします。それはどのような手段で知りたいですか。当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらいたい
- [ ] 販売店の開催している講座で教えてもらいたい
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい
- [ ] テレビ番組、CM・広告、本で見たい
- [ ] インターネット上の動画で見たい
- [ ] インターネット上のショート動画（1分程度）で見たい
- [ ] インターネット上のウェブサイトや広告で見たい
- [ ] インターネット上の漫画で見たい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらいたい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらいたい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見たい
- [ ] 友人や保護者同士の会話の中で教えてもらいたい

☐ その他

改ページ

Q23 あなたは、以下の情報・ニュースを見聞きしたことがあるでしょうか。
正しい情報・ニュースかどうかに関わらず、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		見聞きしたことがある	見聞きしたことはない	わからない・覚えていない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	○	○	○
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	○	○	○
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	○	○	○
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	○	○	○
熊本県知事選の開票で不正があった	→	○	○	○
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	○	○	○
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	○	○	○
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	○	○	○
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	○	○	○
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	○	○	○
		見聞きし	見聞きし	わからな

改ページ

Q24 あなたは、以下の見聞きしたことのある情報・ニュースについて、どこでその情報を見聞きしましたか？
当てはまるものをすべてお選びください。

・SNSはX（旧Twitter）・Instagram・Facebookなどのことです。
・動画共有サービスはYouTube・TikTok・ニコニコ動画などのことです。
・テレビ・新聞以外のマスメディアはラジオ・雑誌やそれらのネット版などのことです。
・ネットニュースはYahoo!ニュース・LINE NEWS・スマートニュースなどのことです。
・メッセージアプリはLINE・Messengerなどのことです。

それぞれいくつでも　必須

金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

Q25 以下の情報・ニュースについて、その真偽をどのように考えていますか？
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

	確実に誤っていると思う	誤っていると思う	どちらかといえば誤っていると思う	わからない	どちらかといえば正しいと思う	正しいと思う	確実に正しいと思う

				と思う		思う		
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	○	○	○	○	○	○	○
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	○	○	○	○	○	○	○
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	○	○	○	○	○	○	○
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	○	○	○	○	○	○	○
熊本県知事選の開票で不正があった	→	○	○	○	○	○	○	○
		確実に誤っていると思う	誤っていると思う	どちらかといえば誤っていると思う	わからない	どちらかといえば正しいと思う	正しいと思う	確実に正しいと思う
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	○	○	○	○	○	○	○
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	○	○	○	○	○	○	○
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	○	○	○	○	○	○	○
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	○	○	○	○	○	○	○
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	○	○	○	○	○	○	○
		確実に誤っていると思う	誤っていると思う	どちらかといえば誤っていると思う	わからない	どちらかといえば正しいと思う	正しいと思う	確実に正しいと思う

改ページ

Q26 見聞きしたことのある情報・ニュースの中で、誤っているとお答えいただいたものについて、なぜ誤っていると思いましたか？
当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

		情報発信者の信頼性が低いと感じたため	情報の出典が不明確だったため	あとから情報発信者自身が訂正したため	他の信頼している情報源と矛盾していたため	専門家や公的機関が誤りを指摘していたため	テレビ・新聞などのマスメディアが誤りを指摘していたため	ファクトチェックサイトを見たため	SNSや動画共有サービスで誤情報であると指摘されていたため	家族・友人・知人から誤情報であると教えてもらったため	情報に感情的な煽りや誇張が含まれていたため	情報が論理的におかしいと思ったため	自分の知識や経験と異なっていたため	その他	特に理由はない・なんとなく
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

Q27 あなたが以下の情報・ニュースを見聞きしたあとにとった行動について、当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	この中にはない	その他の手段で他の人に情報を共有した	家族・友人・知人などに直接の会話で情報を	メッセージアプリで情報を共有した	SNSでシェア・リポスト・再投稿などの方

		法で情報を共有した		共有した		
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐
熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

Q28 Q27で何らかの手段で情報を共有したと答えた情報・ニュースについてお聞きします。
なぜ他の人に伝えましたか。
当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

		情報通だと思われたかったから	情報が興味深い・重要だと思ったから	自分の考えや意見を他の人に伝えたかったから	同じ考えを持つ人と繋がりたかったから	社会や他人のために役立つ情報を広めたかったから	面白いと思ったものをみんなにも楽しんでもらいたかったから	みんなで議論を始めたかったから	情報が自分の意見や信念と一致していたから	人の考え方や行動に影響を与えたかったから	同じ情報を共有して仲間意識を高めたかったから	怒りや不安を共有したかったから	情報の真偽を確認したかったから	その他	特に理由はない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

Q29 あなたはあなた自身の情報の真偽を確かめる能力について、どのように考えていますか？
最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ○ 平均よりかなり低いと思う
- ○ 平均より低いと思う
- ○ 平均よりやや低いと思う
- ○ 平均的だと思う
- ○ 平均よりやや高いと思う
- ○ 平均より高いと思う
- ○ 平均よりかなり高いと思う

改ページ

Q30 あなたは、以下のようなことを子どもに伝えたことがありますか。
伝えたことをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] インターネット上には誤った情報が流れていることがあること
- [ ] インターネット上には偏った情報や一部切り取った情報が流れていることがあること
- [ ] 悪意を持って誤った情報を流す人がいること
- [ ] インフルエンサーや有名人でも誤情報を発信・拡散する可能性があること
- [ ] 情報源の信頼性を見極める方法
- [ ] 情報をすぐに信じず、複数の情報源を確認する必要があること
- [ ] 情報を拡散する前に、その真偽を確認する習慣を持つべきであること
- [ ] 重要な情報については、信頼できる大人や教師に確認すること
- [ ] インターネット上で誤情報に遭遇したときの対処方法（無視する、サービスに報告するなど）
- [ ] SNS、検索サービス、動画共有サービスネットニュースサイトでは、自分が見たい情報が優先的に表示されるようになっていること
- [ ] SNSでは、意見や嗜好が似ている人とつながりやすいこと
- [ ] 人は自分の信じたい情報を信じがちであること

- [ ] この中にはない

改ページ

Q31 あなたは、「インターネット上の情報の特性」「情報・ニュースの正確性の検証方法」「誤った情報が社会に広まる問題やその背景」などについて、見たり教えてもらったりしたことはありますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった
- [ ] テレビ番組、CM・広告、本で見た
- [ ] インターネット上の動画で見た
- [ ] インターネット上のショート動画（1分程度）で見た
- [ ] インターネット上のウェブサイトや広告で見た
- [ ] インターネット上の漫画で見た
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった

- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 友人や保護者同士の会話の中で教えてもらった
- [ ] その他
- [ ] 見たり教えてもらったりしたことはない
- [ ] わからない

改ページ

Q32 以下の媒体にある情報・ニュースの信頼度についてどう考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

ただし、あなたが見聞きしているものだけでなく、その媒体・手段全体の情報・ニュースの平均的な信頼度についてお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

		全く信頼していない	信頼していない	やや信頼していない	どちらともいえない	やや信頼している	信頼している	非常に信頼している
SNS	→	○	○	○	○	○	○	○
動画共有サービス	→	○	○	○	○	○	○	○
テレビ・新聞（ネット版含む）	→	○	○	○	○	○	○	○
テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）	→	○	○	○	○	○	○	○
ネットニュース	→	○	○	○	○	○	○	○

個人のウェブサイトやブログ	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

Q33 以下の情報源からの情報・ニュースの信頼度についてどう考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		全く信頼していない	信頼していない	やや信頼していない	どちらともいえない	やや信頼している	信頼している	非常に信頼している
家族・友人・知人	→	○	○	○	○	○	○	○
専門家（学者、医師、弁護士など）	→	○	○	○	○	○	○	○
政府・行政機関・国際機関	→	○	○	○	○	○	○	○
学術機関・大学	→	○	○	○	○	○	○	○
SNSでフォロワー数の多いインフルエンサー	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

Q34 以下の文の中で、**筆者の意見が入っていないもの**を**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] 犬は人類の最良の友である
- [ ] 富士山は日本で最も高い山である
- [ ] 夏の海はリラックスするのに最適な場所だ
- [ ] リンゴはビタミンCを含んでいる
- [ ] FIFAワールドカップ決勝戦は、世界中で最も多くの視聴者を集めるスポーツイベントである
- [ ] 週末は家でのんびり過ごすのが一番だ
- [ ] 東京は日本の首都である
- [ ] 野菜をたくさん食べることは健康に良い
- [ ] 太陽は地球から約1億5千万キロメートル離れている
- [ ] 読書は想像力を豊かにする最良の方法だ

改ページ

Q35 下記の項目について、あなたはどのように考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		全くそう思わない	そう思わない	そう思う	とてもそう思う
ネットニュースは中立で客観的な記事を掲載している	→	○	○	○	○
ニュースに登場する「一般人」は、平均的な日本人として選ばれた人たちである	→	○	○	○	○
インターネットにおける意見分布は、社会の実態を反映したものに近い	→	○	○	○	○
テレビ番組は視聴者の反応を気にしながら作られている	→	○	○	○	○
テレビやネットのコンテンツの内容は、スポンサーの意向によって左右されることがある	→	○	○	○	○
メディアは、何が「良い」「悪い」のかという価値観を視聴者に提示する	→	○	○	○	○
同じ出来事ならば、マスメディア（新聞・テレビ等）でもネットニュースでも同じように伝えられる	→	○	○	○	○
同じテレビニュースでも、使われている映像が異なれば受ける印象も異なる	→	○	○	○	○
同じニュースであれば、多くの人が注目する部分は一致するはずである	→	○	○	○	○
		全くそう思わない	そう思わない	そう思う	とてもそう思う

改ページ

Q36 インターネット上の情報が事実かどうか検証するための方法として、次の中から**有効な方法**を**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] 情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する
- [ ] 発信者が信頼できるかどうかは関係なく情報の内容を重視する
- [ ] 複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する
- [ ] 情報が新しければ新しいほど正しいと判断する
- [ ] 提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する
- [ ] 複数の情報を比較せず信頼できると感じたものだけを信じる
- [ ] 複数の異なる視点や意見を調べ情報のバランスを取る
- [ ] 発信者が知名度の高い人であればその情報は信じてよい
- [ ] 公式サイトや専門家の意見を参照する
- [ ] 自分が同意する情報だけを信じる

改ページ

Q37 子どもがスマートフォンなどのデジタル機器を使用することで、新たな知識を身につけたり、将来に備えて使用スキルを身につけたりできます。
他方、様々なネットトラブルに巻き込まれるリスクもあります。
あなたの一番大きいお子さまがデジタル機器を使用することについて、あなたは総合的にどう思っていますか。
当てはまるものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ◯ 全く賛成ではない
- ◯ 賛成ではない
- ◯ あまり賛成ではない
- ◯ どちらともいえない
- ◯ まあ賛成である
- ◯ 賛成である
- ◯ 非常に賛成である

改ページ

Q38 子どもがスマートフォンやタブレット端末（GIGA端末以外）を使用することについて、以下の文から正しいと思うものを**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- ☐ スマートフォンやタブレットの使用時間を制限することで、使用しすぎによる睡眠や集中力への悪影響を軽減できる
- ☐ SNSでの友達申請は知っている相手でなくても全員受け入れて良い
- ☐ Wi-Fiに接続していればインターネットは常に安全である

- [ ] 個人情報の共有はプライバシーにリスクをもたらす可能性がある
- [ ] 公式ストア以外からダウンロードしたアプリであっても安全である
- [ ] 不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある
- [ ] 自分の顔が写った写真や動画をSNSに投稿してもリスクはない
- [ ] SNSで知り合った人に自分の住所や学校の情報を教えることにはリスクがある
- [ ] 不正なリンクをクリックしても、個人情報を入力しなければ問題はない
- [ ] 青少年のスマートフォン利用を適切に管理するためにはペアレンタルコントロールサービスが効果的である

改ページ

Q39 次の中から正しいと思うものを**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] インターネットで見たニュースは全て正しい
- [ ] ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い
- [ ] SNSで知らない人からメッセージが来たらすぐに返信すべきである
- [ ] パスワードは他人に教えてはいけない

- [ ] 知らないウェブサイトからのファイルをダウンロードするとウイルスが入るリスクがある
- [ ] インターネットに一度投稿した情報は完全に削除できないことがある
- [ ] インターネット上で見た情報の発信元を確認することは重要である
- [ ] 無料のWi-Fiを使うときはどんなウェブサイトにアクセスしても安全である
- [ ] テレビ番組の映像をSNSにアップロードしても問題ない
- [ ] 他人の個人情報をインターネットに公開しても問題ない

改ページ

アンケート調査で提示した以下の情報は、全て誤った情報です。
誤った情報に対する人々の行動を調査するために提示しました。
情報を他者に広めないようにご注意ください。

- 金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要
- 宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された
- 新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した
- 麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる
- 熊本県知事選の開票で不正があった
- 岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した
- 米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから
- 偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた

- 金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要
- 宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された
- 新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した
- 麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる
- 熊本県知事選の開票で不正があった
- 岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した
- 米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから
- 偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた
- 日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された
- パンダの1日の餌代は100万円かかる

また、これらの情報・ニュースに限らず、アンケート内の全ての情報は、第三者に話したりSNSへの投稿等をしないようお願いします。

必ず 「次へ進む」をクリックしてアンケートを終了してください。

改ページ

設問グループここまで

- 日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された
- パンダの1日の餌代は100万円かかる

また、これらの情報・ニュースに限らず、アンケート内の全ての情報は、第三者に話したりSNSへの投稿等をしないようお願いします。

必ず 「次へ進む」をクリックしてください。

改ページ

こちらのページが表示されましたら、中高生のお子様にアンケート回答中の機器をお渡しください。
ここからは、お子様にアンケートを回答いただきます。

改ページ

設問グループここから

CQ1 あなたは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のサービスをどのくらい使っていますか？
平日・休日をならして、1日の平均時間をお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

		0分（利用していない）	15分未満	15分～30分未満	30分～1時間未満	1時間～1時間半未満	1時間半～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間～5時間未満	5時間より多い
SNS（X（旧Twitter）、Instagram、Facebookなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
動画共有サービス（YouTube、TikTok、ニコニコ動画など）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メッセージアプリのオープンチャット以外（LINE、Messengerなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
電子掲示板（5ちゃんねるなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ブログ（Ameba、はてなブログなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゲーム（LINE：ディズニー ツムツム、Minecraftなど）	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末を除く）全般	→	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		0分（利用していない）	15分未満	15分～30分未満	30分～1時間未満	1時間～1時間半未満	1時間半～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間～5時間未満	5時間より多い

改ページ

CQ2 あなたは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のことをしていますか？
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] SNSで投稿している
- [ ] 動画共有サービスで動画を投稿している
- [ ] 動画共有サービスでコメントを投稿している
- [ ] メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）で投稿している
- [ ] 電子掲示板で投稿している
- [ ] ブログ記事を書いている
- [ ] ブログでコメントを投稿している
- [ ] ゲームチャットで投稿している
- [ ] この中にはない

改ページ

表示条件ここから

CQ3 あなたは、CQ2でお答えいただいた投稿について、どのような写真・動画を投稿していますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 自分自身が写った写真・動画
- [ ] 家族が写った写真・動画
- [ ] 友人・恋人・パートナーが写った写真・動画
- [ ] 自宅が写った写真・動画
- [ ] 通っている学校が写った写真・動画
- [ ] これらの写真・動画は投稿していない

改ページ

CQ4 あなたは、CQ2でお答えいただいた投稿について、どのような内容を投稿していますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 学校、家族、ペット、趣味、食べ物などの日常生活
- [ ] 自分のファッション、メイク、歌、ダンス、アート、スポーツなどの自己表現

- [ ] 自分の感情・メンタル
- [ ] ダイエット、スキル習得、生活改善などの自分のための努力・工夫
- [ ] 政治、環境問題、ニュース、ボランティアなどの社会的テーマや活動
- [ ] 勉強法、アプリ、商品、エンタメなどの紹介やレビュー
- [ ] 友達や恋人について
- [ ] その他

改ページ

表示条件ここまで

CQ5 あなたは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）でどのような人と交流していますか？

いくつでも　必須

- [ ] 家族・親族
- [ ] 友人・恋人
- [ ] 同じ学校の人
- [ ] 上記以外の知人

- [ ] ネットを通じて知り合った人
- [ ] 特に交流していない

改ページ

CQ6 あなたは、インターネット上で知り合った人と会ったことはありますか？

ひとつだけ　必須

- ○ 会ったことはない
- ○ 1回ある
- ○ 2回ある
- ○ 3回ある
- ○ 4～5回ある
- ○ 6～10回ある
- ○ 11回以上ある

改ページ

CQ7 あなたは、以下のサービスをどのように利用していますか。
全サービスを合わせて、当てはまるものをすべてお選びください。

・SNS（X（旧Twitter）、Instagram、Facebookなど）
・動画共有サービス（YouTube、TikTok、ニコニコ動画など）
・メッセージアプリのオープンチャット（LINEオープンチャットなど）
・電子掲示板（５ちゃんねるなど）
・ブログ（Ameba、はてなブログなど）
・ゲーム（LINE：ディズニー ツムツム、Minecraftなど）

いくつでも　必須

- [ ] プロフィールや投稿を表示する相手を制限している（鍵アカウントなど）
- [ ] 本名で利用している
- [ ] 住んでいる地域をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 学校名をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 学年・年齢をプロフィール欄に記載したり、投稿したりしている
- [ ] 自分の顔がわかる写真をプロフィール画像に設定している
- [ ] この中にはない

改ページ

CQ8 あなたは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使って、以下のようなことをしていますか？
既にしていることと、今後したいことをそれぞれお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	既にしていること ↓	今後したいこと ↓
学校の課題や学習のために利用している	☐	☐
調べ物をして知識を増やすために活用している	☐	☐
キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	☐	☐
プログラミングやITスキルの学習に利用している	☐	☐
語学学習アプリを使って勉強している	☐	☐
自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	☐	☐
ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	☐	☐
スケジュール管理や時間管理に使用している	☐	☐
ニュースを見ている・読んでいる	☐	☐
健康管理アプリを使って健康を管理している	☐	☐
運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	☐	☐
メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	☐	☐
創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	☐	☐
写真や動画を撮影し、それをシェアしている	☐	☐
この中にはない	☐	☐

	既にしていること	今後したいこと

改ページ

CQ9 あなたがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）で以下のような利用をすることを、あなたはどのように評価しますか？
ただし、現在利用していない場合は、想像してお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

		全く良い影響はないと思う	良い影響はないと思う	あまり良い影響はないと思う	どちらともいえない	やや良い影響があると思う	良い影響があると思う	非常に良い影響があると思う
学校の課題や学習のために利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
調べ物をして知識を増やすために活用している	→	○	○	○	○	○	○	○
キャリアや将来の進路に関する情報を収集している	→	○	○	○	○	○	○	○
プログラミングやITスキルの学習に利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
語学学習アプリを使って勉強している	→	○	○	○	○	○	○	○
自分の興味や趣味に関する情報を収集・共有している	→	○	○	○	○	○	○	○
ボランティア活動や社会的活動の情報収集・参加に使用している	→	○	○	○	○	○	○	○
スケジュール管理や時間管理に使用している	→	○	○	○	○	○	○	○
ニュースを見ている・読んでいる	→	○	○	○	○	○	○	○

		全く良い影響はないと思う	良い影響はないと思う	あまり良い影響はないと思う	どちらともいえない	やや良い影響があると思う	良い影響があると思う	非常に良い影響があると思う
健康管理アプリを使って健康を管理している	→	○	○	○	○	○	○	○
運動やヨガの動画を視聴してフィットネスに取り組んでいる	→	○	○	○	○	○	○	○
メンタルヘルスケアに関連するアプリを活用している	→	○	○	○	○	○	○	○
創作活動（例: 絵、音楽制作、ビデオ編集）に利用している	→	○	○	○	○	○	○	○
写真や動画を撮影し、それをシェアしている	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

CQ10 あなたがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことで、最も大きいメリット（良いこと）は何だと思うかお答えください。

必須

改ページ

CQ11 あなたは、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を利用していて、次のようなトラブルに遭ったことはありますか。遭ったトラブルとして当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 使い過ぎによって学業や生活に支障が出た
- [ ] ゲーム内課金やアプリ内課金で支払いすぎてしまった
- [ ] 健康を害する情報を見て実行した（風邪薬の過剰摂取、違法薬物の濫用、自傷行為など）
- [ ] 他人の投稿と自分を比べてストレスを感じた・いやな気持ちになった
- [ ] 「いいね」や閲覧数・フォロワー数を気にしすぎてストレスを感じた・いやな気持ちになった
- [ ] 流行に遅れないように情報を追いすぎた
- [ ] コミュニケーショントラブルや人間関係の問題に遭った
- [ ] 家族・友人・クラスメイトなど、知っている人から誹謗中傷、暴言、いじめなどをされた
- [ ] ネット上の見ず知らずの人から誹謗中傷や暴言を受けた
- [ ] 誤った情報に騙された・拡散した
- [ ] 悪ふざけをしている写真・動画を投稿して批判された・ネット炎上した
- [ ] 性的な自画撮りを要求された・送ってしまった
- [ ] 性的被害に遭った・遭いそうになった、ストーカーされた
- [ ] 青少年に有害・不適切なウェブサイト・写真・動画を見てしまった

- [ ] その他のトラブルに遭った
- [ ] トラブルに遭ったことはない

改ページ

CQ12 あなたがスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことで、最も大きいデメリット（悪いこと）は何かお答えください。

必須

改ページ

CQ13 あなたが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うことについて、何か家庭内でルールや約束事はあるでしょうか。
家庭内ルールや約束事として当てはまるものと、その中で現在も守っていると思うものをそれぞれ全てお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	守っているもの
約束していること	

	約束していること ↓	守っているもの ↓
「平日は夜〇〇時まで利用しても良い」「合計〇〇時間まで利用していい」など、利用時間に関する約束をしている	☐	☐
「自身や友人などが特定されるような情報は投稿しない」など情報の取扱いに関する約束をしている	☐	☐
トラブルに巻き込まれたとき、もしくはその可能性がある時は必ず相談する約束をしている	☐	☐
交流相手は、友人など会ったことのある身近な人だけにするよう約束をしている	☐	☐
「悪口や不快な内容を書き込まない」「自撮り写真は投稿しない」「友人・知人の写真・動画を投稿するときには必ず許可をとる」など、投稿内容に関する約束をしている	☐	☐
スマートフォン・タブレット端末は親がいるところでだけ使うように約束している	☐	☐
「ゲームでは〇〇円まで利用しても良い」「お金を使う時には必ず親に言う」など、お金に関する約束をしている	☐	☐
アプリ・ソフトウェアのインストールは親だけがするように約束している	☐	☐
その他の約束をしている	☐	☐
特に約束はしていない／守っているものはない	☐	☐

改ページ

CQ14 CQ13でお答えいただいた約束していることについて、どのように決めましたか。
最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ○ 主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった
- ○ 保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した
- ○ 保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた
- ○ 主にあなたの意見に基づいて決めた

改ページ

CQ15 あなたが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、何らかのペアレンタルコントロールサービスは導入されていますか？
ただし、ペアレンタルコントロールサービスとは、保護者が子どものインターネットやIT機器の利用を管理・見守り・制限するためのツールや機能のことです。

※ペアレンタルコントロールサービスの例
・スクリーン タイムのファミリー共有（iOSのペアレンタルコントロールサービス）
・ファミリーリンク（AndroidOSのペアレンタルコントロールサービス）
・あんしんフィルター（au、docomo、Softbank、楽天などの提供するペアレンタルコントロールサービス）
・i-フィルター、スマモリ、Filiiなど（その他キャリア（MVNO・格安スマホ）の提供するペアレンタルコントロールサービス）

ひとつだけ　必須

- ○ ペアレンタルコントロールサービスが導入されている
- ○ ペアレンタルコントロールサービスが導入されていたが、今は導入されていない

- ペアレンタルコントロールサービスが導入されたことはない
- わからない

改ページ

表示条件ここから

CQ16 CQ15でペアレンタルコントロールサービスを導入されている（導入されていた）と選んだ方にお聞きします。
導入や設定を決める際に、どのように決めましたか。最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- 主に保護者が決め、あなたはほとんど参加しなかった
- 保護者が主体となり決めたが、あなたも一部意見を出した
- 保護者とあなたがよく話し合い、お互いの意見を反映して決めた
- 主にあなたの意見に基づいて決めた

改ページ

CQ17 あなたが、スマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、ペアレンタルコントロールサービスでされていることを全てお選びください。現在は導入されていない人は、過去にされていたことを全てお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 使用できるアプリやウェブサイトの制限
- [ ] アプリやウェブサイトの使用履歴の確認
- [ ] アプリやウェブサイトの使用時間の制限
- [ ] デバイスの使用時間の制限
- [ ] 特定のアクション（アプリのインストールやウェブサイト閲覧など）に対する通知を受け取る
- [ ] 有害コンテンツのフィルタリング
- [ ] 位置情報の確認
- [ ] アプリ内購入の制限
- [ ] やり取りしているメッセージや投稿している内容の確認
- [ ] その他　入力してください
- [ ] 特に何もしていない
- [ ] わからない

改ページ

表示条件ここまで

CQ18 中学生・高校生がスマートフォン・タブレット端末（GIGA端末以外）を使うに際し、ペアレンタルコントロールサービスを導入することについて、あなたはどう思いますか。

ひとつだけ　必須

- ○ 全く有益ではないと思う
- ○ 有益ではないと思う
- ○ あまり有益ではないと思う
- ○ どちらともいえない
- ○ やや有益だと思う
- ○ 有益だと思う
- ○ 非常に有益だと思う

改ページ

CQ19 CQ15で、「ペアレンタルコントロールサービスが導入されていたが、今は導入されていない」「ペアレンタルコントロールサービスが導入されたことはない」を選んだ方にお聞きします。
なぜ現在導入されていないのでしょうか。当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、あなたの適切な利用を管理・見守りできると保護者が考えたため
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを設定すると使えないサービスやアプリを、あなたに使わせるため
- [ ] あなたにとってペアレンタルコントロールサービスが不便だと思うから
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスの設定が難しいから・難しそうだから
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスを利用しなくても、トラブルに遭遇しないと思うため
- [ ] あなたのプライバシーを尊重したいため
- [ ] お金がかかるため
- [ ] 家族・友人・知人が不要だと言っていたため
- [ ] 保護者の機器を使っているため、あなたが使うたびに設定を変更するのが大変なため
- [ ] あなたが不要だと説得したため
- [ ] 特に必要性を感じないため

- [ ] その他
- [ ] 特に理由はない
- [ ] わからない

改ページ

CQ20 あなたは、スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用について、以下のようなことを見たり教えてもらったりしたことはありますか。
それぞれ当てはまるものを全てお選びください。

・スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）を利用する際に潜むリスクやトラブル事例
・スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）を適切に利用する方法
・スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用を適切に見守ったり管理したりする方法
・ペアレンタルコントロールサービスの概要

いくつでも　必須

- [ ] 販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらった
- [ ] 販売店の開催している講座で教えてもらった
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった

- [ ] テレビ番組、CM・広告、本で見た
- [ ] インターネット上の動画で見た
- [ ] インターネット上のショート動画（1分程度）で見た
- [ ] インターネット上のウェブサイトや広告で見た
- [ ] インターネット上の漫画で見た
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 友人との会話の中で教えてもらった
- [ ] 保護者に教えてもらった
- [ ] その他
- [ ] 見たり教えてもらったりしたことはない

改ページ

CQ21 あなたは、スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末を除く）利用について、何を知りたいですか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] クリエイティブな活用方法（動画制作、プログラミング、デザインなど）
- [ ] 学習アプリの活用方法（学習アプリ実例、学習アプリの適切な使い方など）
- [ ] 利用時に潜むリスクやトラブル事例（個人情報漏洩、SNS上のいじめ、詐欺サイトの被害など）
- [ ] インターネットの安全な使い方（プライバシー設定やパスワード管理、フィッシング詐欺の回避など）
- [ ] 適切な利用時間の管理（適切な利用時間や健康への影響、利用時間管理の方法など）
- [ ] アプリやゲームの危険性（課金トラブルや不適切なコンテンツ、年齢制限の理解など）
- [ ] オンラインコミュニケーションの危険性（知らない人とのやり取りや個人情報の開示など）
- [ ] 情報の見極め方（誤った情報の存在、信頼できる情報源、情報検証の仕方など）
- [ ] SNSの使い方とエチケット（投稿内容の注意点やトラブルを避けるためのコミュニケーションスキル）
- [ ] トラブルが起きた際の対処法（トラブルに巻き込まれた場合の対応手順など）
- [ ] ペアレンタルコントロールサービスの活用方法（設定方法や効果など）
- [ ] 子どもが利用する新しいアプリやサービスのトレンドについての情報
- [ ] オンライン詐欺や不正アクセスの対策（詐欺の手口や防止策など）
- [ ] 家族内でのルール作り（ルールの実例、ルールを作るコツ、効果的な進め方など）
- [ ] 国や自治体が提供するサポートサービスや情報（保護者向けの公共リソースなど）

- [ ] 端末のセキュリティ設定と更新の重要性（ウイルス対策やOS更新の重要性など）
- [ ] その他
- [ ] 特に知りたいことはない

改ページ

CQ22 CQ21で「特に知りたいことはない」を選んだ方以外にお聞きします。それはどのような手段で知りたいですか。当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 販売店のチラシ・パンフレットや店員の口頭で教えてもらいたい
- [ ] 販売店の開催している講座で教えてもらいたい
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見たい
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらいたい
- [ ] テレビ番組、CM・広告、本で見たい
- [ ] インターネット上の動画で見たい
- [ ] インターネット上のショート動画（1分程度）で見たい
- [ ] インターネット上のウェブサイトや広告で見たい

- [ ] インターネット上の漫画で見たい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらいたい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらいたい
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見たい
- [ ] 友人との会話の中で教えてもらいたい
- [ ] 保護者に教えてもらいたい
- [ ] その他

改ページ

CQ23 あなたは、以下の情報・ニュースを見聞きしたことがあるでしょうか。
正しい情報・ニュースかどうかに関わらず、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		見聞きしたことがある	見聞きしたことはない	わからない・覚えていない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	○	○	○
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	○	○	○

		見聞きしたことがある	見聞きしたことはない	わからない・覚えていない
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	○	○	○
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	○	○	○
熊本県知事選の開票で不正があった	→	○	○	○
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	○	○	○
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	○	○	○
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	○	○	○
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	○	○	○
パンダの1日の飼代は100万円かかる	→	○	○	○

改ページ

CQ24 あなたは、以下の見聞きしたことのある情報・ニュースについて、どこでその情報を見聞きしましたか？
当てはまるものをすべてお選びください。

・SNSはX（旧Twitter）・Instagram・Facebookなどのことです。
・動画共有サービスはYouTube・TikTok・ニコニコ動画などのことです。
・テレビ・新聞以外のマスメディアはラジオ・雑誌やそれらのネット版などのことです。
・ネットニュースはYahoo!ニュース・LINE NEWS・スマートニュースなどのことです。
・メッセージアプリはLINE・Messengerなどのことです。

それぞれいくつでも　必須

		SNS	動画共有サービス	テレビ・新聞（ネット版含む）	テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）	ネットニュース	個人のウェブサイトやブログ	家族・友人・知人との直接の会話	家族・友人・知人とのメッセージアプリのやり取り	その他	覚えていない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
熊本県知事選の開票で不正があった	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

改ページ

CQ25 以下の情報・ニュースについて、その真偽をどのように考えていますか？
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		確実に誤っていると思う	誤っていると思う	どちらかといえば誤っていると思う	わからない	どちらかといえば正しいと思う	正しいと思う	確実に正しいと思う
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	○	○	○	○	○	○	○
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	○	○	○	○	○	○	○
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	○	○	○	○	○	○	○
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	○	○	○	○	○	○	○
熊本県知事選の開票で不正があった	→	○	○	○	○	○	○	○
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	○	○	○	○	○	○	○
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	○	○	○	○	○	○	○
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	○	○	○	○	○	○	○
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	○	○	○	○	○	○	○
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	○	○	○	○	○	○	○

	確実に正しいと思う
	正しいと思う
	どちらかといえば正しいと思う
	わからない
	どちらかといえば誤っていると思う
	誤っていると思う
	確実に誤っていると思う

改ページ

CQ26 見聞きしたことのある情報・ニュースの中で、誤っているとお答えいただいたものについて、なぜ誤っていると思いましたか？
当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

	特に理由はない・なんとなく
	その他
	自分の知識や経験と異なっていたため
	情報が論理的におかしいと思ったため
	情報に感情的な煽りや誇張が含まれていたため
	家族・友人・知人から誤情報であると教えてもらったため
	ＳＮＳや動画共有サービスで誤情報であると指摘されていたため
	ファクトチェックサイトを見たため
	テレビ・新聞などのマスメディアが誤りを指摘していたため
	専門家や公的機関が誤りを指摘していたため
	他の信頼している情報源と矛盾していたため
	あとから情報発信者自身が訂正したため
	情報の出典が不明確だったため
	情報発信者の信頼性が低いと感じたため

金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
熊本県知事選の開票で不正があった	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢	▢

改ページ

CQ27 あなたが以下の情報・ニュースを見聞きしたあとにとった行動について、当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

		SNSでシェア・リポスト・再投稿などの方法で情報を共有した	メッセージアプリで情報を共有した	家族・友人・知人などに直接の会話で情報を共有した	その他の手段で他の人に情報を共有した	この中にはない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐
熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐
岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

CQ28 CQ27で何らかの手段で情報を共有したと答えた情報・ニュースについてお聞きします。
なぜ他の人に伝えましたか。
当てはまるものをすべてお選びください。

それぞれいくつでも　必須

		情報通だと思われたかったから	情報が興味深い・重要だと思ったから	自分の考えや意見を他の人に伝えたかったから	同じ考えを持つ人と繋がりたかったから	社会や他人のために役立つ情報を広めたかったから	面白いと思ったものをみんなにも楽しんでもらいたかったから	みんなで議論を始めたかったから	情報が自分の意見や信念と一致していたから	人の考え方や行動に影響を与えたかったから	同じ情報を共有して仲間意識を高めたかったから	怒りや不安を共有したかったから	情報の真偽を確認したかったから	その他	特に理由はない
金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
熊本県知事選の開票で不正があった	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
パンダの1日の餌代は100万円かかる	→	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

改ページ

CQ29 あなたはあなた自身の情報の真偽を確かめる能力について、どのように考えていますか？
最も近いものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ◯ 平均よりかなり低いと思う
- ◯ 平均より低いと思う
- ◯ 平均よりやや低いと思う
- ◯ 平均的だと思う

- ○ 平均よりやや高いと思う
- ○ 平均より高いと思う
- ○ 平均よりかなり高いと思う

改ページ

CQ30 あなたは、以下のようなことを保護者から聞いたことはありますか。
聞いたことがあることを全てお選びください。

いくつでも　必須

- □ インターネット上には誤った情報が流れていることがあること
- □ インターネット上には偏った情報や一部切り取った情報が流れていることがあること
- □ 悪意を持って誤った情報を流す人がいること
- □ インフルエンサーや有名人でも誤情報を発信・拡散する可能性があること
- □ 情報源の信頼性を見極める方法
- □ 情報をすぐに信じず、複数の情報源を確認する必要があること
- □ 情報を拡散する前に、その真偽を確認する習慣を持つべきであること
- □ 重要な情報については、信頼できる大人や教師に確認すること

- [ ] インターネット上で誤情報に遭遇したときの対処方法（無視する、サービスに報告するなど）
- [ ] SNS、検索サービス、動画共有サービスネットニュースサイトでは、自分が見たい情報が優先的に表示されるようになっていること
- [ ] SNSでは、意見や嗜好が似ている人とつながりやすいこと
- [ ] 人は自分の信じたい情報を信じがちであること
- [ ] この中にはない

改ページ

CQ31 あなたは、「インターネット上の情報の特性」「情報・ニュースの正確性の検証方法」「誤った情報が社会に広まる問題やその背景」などについて、見たり教えてもらったりしたことはありますか。
当てはまるものをすべてお選びください。

いくつでも　必須

- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等のチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 学校、保育園・幼稚園、塾等の講座で教えてもらった
- [ ] テレビ番組、CM・広告、本で見た
- [ ] インターネット上の動画で見た

- [ ] インターネット上のショート動画（1分程度）で見た
- [ ] インターネット上のウェブサイトや広告で見た
- [ ] インターネット上の漫画で見た
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行う対面式の講座で教えてもらった
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が行うオンラインの講座で教えてもらった
- [ ] 国や地方公共団体や民間団体が配布するチラシ・パンフレットで見た
- [ ] 友人との会話の中で教えてもらった
- [ ] その他
- [ ] 見たり教えてもらったりしたことはない
- [ ] わからない

改ページ

CQ32 以下の媒体にある情報・ニュースの信頼度についてどう考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

ただし、あなたが見聞きしているものだけでなく、その媒体・手段全体の情報・ニュースの平均的な信頼度についてお答えください。

それぞれひとつだけ　必須

	全く信	信頼し	やや信	どちら	やや信	信頼し	非常に

		全く信頼していない	信頼していない	やや信頼していない	どちらともいえない	やや信頼している	信頼している	非常に信頼している
SNS	→	○	○	○	○	○	○	○
動画共有サービス	→	○	○	○	○	○	○	○
テレビ・新聞（ネット版含む）	→	○	○	○	○	○	○	○
テレビ・新聞以外のマスメディア（ネット版含む）	→	○	○	○	○	○	○	○
ネットニュース	→	○	○	○	○	○	○	○
個人のウェブサイトやブログ	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

CQ33 以下の情報源からの情報・ニュースの信頼度についてどう考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		全く信頼していない	信頼していない	やや信頼していない	どちらともいえない	やや信頼している	信頼している	非常に信頼している
家族・友人・知人	→	○	○	○	○	○	○	○
専門家（学者、医師、弁護士など）	→	○	○	○	○	○	○	○
政府・行政機関・国際機関	→	○	○	○	○	○	○	○
学術機関・大学	→	○	○	○	○	○	○	○
SNSでフォロワー数の多いインフルエンサー	→	○	○	○	○	○	○	○

改ページ

CQ34 以下の文の中で、**筆者の意見が入っていないもの**を**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] 犬は人類の最良の友である
- [ ] 富士山は日本で最も高い山である
- [ ] 夏の海はリラックスするのに最適な場所だ
- [ ] リンゴはビタミンCを含んでいる
- [ ] FIFAワールドカップ決勝戦は、世界中で最も多くの視聴者を集めるスポーツイベントである
- [ ] 週末は家でのんびり過ごすのが一番だ
- [ ] 東京は日本の首都である
- [ ] 野菜をたくさん食べることは健康に良い
- [ ] 太陽は地球から約1億5千万キロメートル離れている
- [ ] 読書は想像力を豊かにする最良の方法だ

改ページ

CQ35 下記の項目について、あなたはどのように考えていますか。
あなたの考えに最も近いものを、それぞれ1つずつお選びください。

それぞれひとつだけ　必須

		全くそう思わない	そう思わない	そう思う	とてもそう思う
ネットニュースは中立で客観的な記事を掲載している	→	○	○	○	○
ニュースに登場する「一般人」は、平均的な日本人として選ばれた人たちである	→	○	○	○	○
インターネットにおける意見分布は、社会の実態を反映したものに近い	→	○	○	○	○
テレビ番組は視聴者の反応を気にしながら作られている	→	○	○	○	○
テレビやネットのコンテンツの内容は、スポンサーの意向によって左右されることがある	→	○	○	○	○
メディアは、何が「良い」「悪い」のかという価値観を視聴者に提示する	→	○	○	○	○
同じ出来事ならば、マスメディア（新聞・テレビ等）でもネットニュースでも同じように伝えられる	→	○	○	○	○
同じテレビニュースでも、使われている映像が異なれば受ける印象も異なる	→	○	○	○	○
同じニュースであれば、多くの人が注目する部分は一致するはずである	→	○	○	○	○
		全くそう思わない	そう思わない	そう思う	とてもそう思う

改ページ

CQ36 インターネット上の情報が事実かどうか検証するための方法として、次の中から**有効な方法**を**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] 情報の出所（発信者）が信頼できるか確認する
- [ ] 発信者が信頼できるかどうかは関係なく情報の内容を重視する
- [ ] 複数のメディアやニュースソースと照らし合わせて情報を確認する
- [ ] 情報が新しければ新しいほど正しいと判断する
- [ ] 提供されたリンクをクリックして元の情報を確認する
- [ ] 複数の情報を比較せず信頼できると感じたものだけを信じる
- [ ] 複数の異なる視点や意見を調べ情報のバランスを取る
- [ ] 発信者が知名度の高い人であればその情報は信じてよい
- [ ] 公式サイトや専門家の意見を参照する
- [ ] 自分が同意する情報だけを信じる

改ページ

CQ37 あなたがスマートフォンなどのデジタル機器を使用することで、新たな知識を身につけたり、将来に備えて使用スキルを身につけたりできます。
他方、様々なネットトラブルに巻き込まれるリスクもあります。
あなたがデジタル機器を使用することについて、あなたは総合的にどう思っていますか。
当てはまるものを1つお選びください。

ひとつだけ　必須

- ○ 全く賛成ではない
- ○ 賛成ではない
- ○ あまり賛成ではない
- ○ どちらともいえない
- ○ まあ賛成である
- ○ 賛成である
- ○ 非常に賛成である

改ページ

CQ38 スマートフォンやタブレット端末（GIGA端末以外）を使用することについて、以下の文から正しいと思うものを**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] スマートフォンやタブレットの使用時間を制限することで、使用しすぎによる睡眠や集中力への悪影響を軽減できる
- [ ] SNSでの友達申請は知っている相手でなくても全員受け入れて良い
- [ ] Wi-Fiに接続していればインターネットは常に安全である
- [ ] 個人情報の共有はプライバシーにリスクをもたらす可能性がある
- [ ] 公式ストア以外からダウンロードしたアプリであっても安全である
- [ ] 不正なウェブサイトにアクセスするとスマートフォンやタブレット端末にウイルスが感染する可能性がある
- [ ] 自分の顔が写った写真や動画をSNSに投稿してもリスクはない
- [ ] SNSで知り合った人に自分の住所や学校の情報を教えることにはリスクがある
- [ ] 不正なリンクをクリックしても、個人情報を入力しなければ問題はない
- [ ] 青少年のスマートフォン利用を適切に管理するためにはペアレンタルコントロールサービスが効果的である

改ページ

CQ39　次の中から正しいと思うものを**5つ**お選びください。

5つ選択　必須

- [ ] インターネットで見たニュースは全て正しい
- [ ] ウェブサイトに「https」があると安全なサイトである可能性が高い
- [ ] SNSで知らない人からメッセージが来たらすぐに返信すべきである
- [ ] パスワードは他人に教えてはいけない
- [ ] 知らないウェブサイトからのファイルをダウンロードするとウイルスが入るリスクがある
- [ ] インターネットに一度投稿した情報は完全に削除できないことがある
- [ ] インターネット上で見た情報の発信元を確認することは重要である
- [ ] 無料のWi-Fiを使うときはどんなウェブサイトにアクセスしても安全である
- [ ] テレビ番組の映像をSNSにアップロードしても問題ない
- [ ] 他人の個人情報をインターネットに公開しても問題ない

改ページ

アンケート調査で提示した以下の情報は、全て誤った情報です。
誤った情報に対する人々の行動を調査するために提示しました。
情報を他者に広めないようにご注意ください。

- 金沢市が用意した1.5次避難所（要配慮者とその同伴者を優先して受け入れている避難所）に入るのには、り災証明書が必要
- 宮崎県で起こった地震の前日に地震雲が観察された
- 新型コロナウイルスワクチンを接種した人の献血を日本政府が禁止した
- 麻疹（はしか）のワクチンを打つと自閉症になる
- 熊本県知事選の開票で不正があった
- 岸田前首相が、日本人の割合は10%で残りの90%は移民や不法難民で構わないと発言した
- 米の価格が高くなったのは、国が減反政策を続けているから
- 偽造マイナンバーカードによって4カ月の間に334億円が盗まれた
- 日本テレビのウェブサイトで「セクシー田中さん」や芦原妃名子さんに関連するコンテンツがすべて削除された
- パンダの1日の餌代は100万円かかる

また、これらの情報・ニュースに限らず、アンケート内の全ての情報は、第三者に話したりSNSへの投稿等をしないようお願いします。

必ず 「次へ進む」をクリックしてアンケートを終了してください。

改ページ

設問グループここまで

付録Ａ２．アンケート調査で用いた偽・誤情報

時期	機関	判定	分野	拡散度	事象
1/12	日本ファクトチェックセンター	誤り	災害	3600 回以上のリポスト	「金沢市が用意した 1.5 次避難所に入るには罹災証明書が必要」との言説が避難所の写真と共に拡散したが「誤り」。まず、写真の避難所（1.5 次避難所）を設置したのは金沢市ではなく石川県である。また、石川県は罹災証明書は不要だと発表しており、県のウェブサイトにもそのことは明記されている。
8/10	日本ファクトチェックセンター	誤り	災害	2500 万回以上の表示回数	2024 年 8 月 8 日に発生した日向灘を震源とする地震に関連し、地震発生前日に投稿された「これは地震雲かもね」という投稿が拡散したが、これは「誤り」。気象庁気象研究所主任研究官の荒木健太郎氏は、拡散した投稿を「飛行機雲です」と引用リポストで指摘している。
5/8	日本ファクトチェックセンター	誤り	医療・健康	120 万回以上の閲覧数	「日本政府はワクチンを接種した人の献血を禁止。"汚染された血液"」というコメントと、岸田文雄首相の写真を付けたポストが拡散した。ポストは、科学者を名乗る人物の英文の投稿「Japan to ban vaccinated people from donating 'tainted blood'」を引用しているが、これは「誤り」。日本赤十字社では接種から一定期間が経過すれば献血を受け入れており、「ワクチン接種者の献血禁止」は繰り返し拡散している。
3/25	日本ファクトチェックセンター	誤り	医療・健康	100 万回以上の閲覧数	麻疹の流行に伴い、予防策としてのワクチンを否定するような投稿「ワクチンは危険」「ワクチンで自閉症になる」「自分で罹って免疫を獲得すれば良い」など、様々な投稿が拡散されたが、これらの情報は「誤り」。麻疹は、極めて感染力が強い上に発症すれば約 1000 人に一人が死亡する危険な感染症。ワクチン接種の予防効果は高い。また、接種と自閉症を結びつける論文は撤回されている。

3/28	日本ファクトチェックセンター	誤り	政治	850 万回以上の閲覧数	2024 年 3 月 24 日投開票の熊本県知事選挙について不正があったという言説が、地元テレビ局「RKK 熊本放送」の開票速報の映像とともに拡散したが、「誤り」。報道各社が事前の取材と開票所の出口調査などに基づいて、投票を締め切った直後に当選確実を報じたもので、一般的な選挙報道の手法であり、不正ではない。
2/13	日本ファクトチェックセンター	誤り	政治	5800 回以上のリポスト、1 万 7000 回以上のいいね	岸田文雄首相が令和国民会議（令和臨調）が開いた 1 周年大会で「日本人の割合は 10％で残りは移民や不法難民で構わない」と発言したかのような動画が拡散したが、「誤り」。動画は、岸田首相の発言の一部を切り取ったもので、「国内の外国人が 9 割で構わない」という発言はしていない。
8/16	日本ファクトチェックセンター	誤り	経済	9600 回以上のリポスト	「お米タケーよな。猛暑で生産が落ちてるってみんな思い込んでるけど、国は減反政策を続け、ブローカーが値段を釣り上げてる」という言説が拡散したが、国のいわゆる「減反政策」は 2018 年に廃止されており、「誤り」。
9/10	日本ファクトチェックセンター	誤り	経済	6600 回以上のリポスト	偽造マイナンバーカードによって 4 カ月の間に 334 億円が盗まれたとする言説、「【過去記事】マイナンバーカード『偽造されまくり 4 ヶ月で 334 億円盗まれましたw』」という投稿が X（旧 Twitter）で拡散したが、「誤り」。この被害額はマイナンバーとは関係なく、334 億円の被害額は、全国の警察が 2024 年 1-4 月に認知した SNS 型投資詐欺によるもの。

1/31	日本ファクトチェックセンター	誤り	スポーツ・芸能・文化	6 万回以上のいいね	「日テレが『セクシー田中さん』の記事を全消ししている」との言説が、日テレ公式サイトで「セクシー田中さん」「芦原妃名子」の検索結果が 0 件の画像と共に拡散したが、「誤り」。公式サイトを検索すると、検索結果は正常に表示される。検索結果が表示されない場合は、広告ブロッカーなどの影響があると考えられる。
1/5	日本ファクトチェックセンター	誤り	スポーツ・芸能・文化	600 回以上のリポスト	「パンダの餌代が 1 日 100 万円」という言説が拡散したが、「誤り」。北九州市が公表する資料によると、日本で飼育している全てのジャイアントパンダの 1 日のエサ代を足しても 1 日最大で約 30 万円。また、実際に飼育する上野動物園もジャイアントパンダ 4 頭などの 1 日当たりのエサ代は 20 万～25 万円といいう。公開されている資料や飼育する動物園などへの取材から、パンダのみへの餌代を抽出することは難しいが、100 万円よりもかなり少ない金額になると推定される。

付録Ａ３．インタビュー調査項目

Ａ３．１．基礎項目

- 氏名
- 性別
- 年齢
- 使用しているスマートフォン・タブレット端末の機種
- 使用しているアプリの種類

Ａ３．２．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用状況とポジティブな影響

本項目では、青少年のスマートフォン・タブレット端末の利用実態と、そのポジティブな効果を明らかにする。

- スマートフォンやタブレットはどんな時に使うことが多いですか？（例：勉強、SNS、ゲーム、情報収集など）
- 普段どのようなアプリや機能を利用していますか？
- 使っているアプリの中で、毎日必ず使うものや特にお気に入りのものはありますか？その理由は何ですか？
- スマートフォン・タブレット端末を利用して、授業や学びに役立つアプリやウェブサイトを使ったことはありますか？どのようなものを利用しましたか？
- 学校の授業でスマートフォンやタブレットを使う機会があった際に、特に印象に残っている活動や体験はありますか？
- スマートフォンやタブレットを使って、学校以外の場所（自宅や図書館など）で学習や宿題に取り組むことはありますか？どのように活用していますか？
- 動画を見て学ぶ
- 友達とオンラインでつながって活動する
- 生成 AI や AI を使ったサービスを利用する
- アプリを使って音楽を作る
- プログラミングを体験する
- 自分でアプリを作る
- スマートフォンやタブレットを使うことで、学習が便利になった、学びやすくなった、楽しいと感じることはありますか？その理由は何ですか？

Ａ３．３．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用に関するトラブルと管理状況

本項目では、青少年が遭遇したトラブルの経験、ペアレンタルコントロールの状況、保護者の知識、学校での管理状況を明らかにする。

- スマートフォン・タブレット端末を使っていて、驚いたことや戸惑ったことはありますか？
- そのような経験があったとき、どのように対処しましたか？または誰かに相談しましたか？
- スマートフォン・タブレット端末を使っていて、困ったことや怖いと感じた経験はありますか？
- そのような経験があったとき、どのように対処しましたか？または誰かに相談しましたか？
- 家庭での端末利用に関するルールや管理方法はありますか？
- 保護者から、スマートフォンやタブレット端末の利用に関してアドバイスを受けたことはありますか？また、特定のアプリや機能を制限されたことはありますか？
- 学校では、スマートフォンやタブレット端末の利用に関して指導やルールがありますか？
- ペアレンタルコントロールサービスを使用していますか？
- 具体的にどのような機能を使っていますか？（例：時間制限、特定サイトのブロックなど）
- ペアレンタルコントロールの機能は役に立っていると感じますか？
- 逆に不便だと感じることはありますか？
- ペアレンタルコントロール機能について改善してほしい点はありますか？

Ａ３．４．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応状況

本項目では、学校や地域社会におけるスマートフォン・タブレット端末の利用指導や支援の現状を把握する。

- スマートフォンやタブレット端末の使い方について、学校や地域で話を聞いたり説明を受けたりしたことはありますか？
- その中で特に印象に残っている内容はありますか？
- 日常生活の中で、インターネットやスマートフォンの使い方について意識していることや守っていることはありますか？
- スマートフォンやタブレット端末の利用に関して、政府や地域、学校に求めるサポートや改善点はありますか？
- スマートフォンやタブレット端末をより安全に利用するために、学校で教えてほしいことや取り入れてほしい活動はありますか？
- 学校や地域で、どのようなインターネット利用に関する学習機会があるとよいと思いますか？

Ａ３．５．青少年のインターネット利用に関する啓発経験と期待される啓発手法

本項目では、インターネット利用に関する啓発の実施状況と、今後期待される効果的な啓発方法を明らかにする。

- スマートフォンやタブレット端末の利用について、周囲からアドバイスや説明を受けたことはありますか？
- インターネットの使い方や注意点について、どのような形で情報提供があると便利だと思いますか？（例：学校での授業、動画、SNS など）
- もし学校でスマートフォンやタブレット端末の使い方に関する授業があった場合、どのような内容・形式だと役に立つと思いますか？
- SNS や動画を活用する場合、どのような形で情報提供すると役立つと思いますか？

Ａ３．６．青少年が遭遇（認識）している偽・誤情報の状況

本項目では、青少年が偽情報・誤情報にどのように接し、どのように認識・対応しているかを明らかにする。

- インターネット上で「これは本当かな？」「これはどうなんだろう」と思う情報に出会ったことはありますか？
- 過去に誤った情報やフェイクニュースを信じたことはありますか？
- どのような情報でしたか？
- いつ頃の出来事でしたか？
- どこでその情報を知りましたか？
- その情報を信じた理由は何ですか？
- 誤った情報であると気づいたきっかけは何ですか？
- 誰かに共有しましたか？どのような方法で共有しましたか？
- そのような情報に出会ったとき、どのように対応していますか？何か確認するための方法を取ったり、誰かに相談したりすることはありますか？
- インターネットで見た情報の正確性を確かめるとき、具体的にどのような方法を使いますか？
- 偽情報や誤情報に出会ったときに頼りにする人物やアカウントなどはありますか？
- 偽情報や誤情報に対する不安や心配はありますか？それを防ぐためにどのようなサポートがあればよいと感じますか？

付録Ａ４．インタビュー調査結果個別概要

Ａ４．１．インフォーマントＡ

ID：A
性別：男性
年齢：18 歳（高校 3 年生）
居住地：千葉県
学校種別：公立高校

Ａ４．１．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．１．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

スマートフォンやタブレットの利用について、調査協力者は主に休憩時間に動画を見たり、勉強で分からないことを調べたりするために使用している。特に YouTube を頻繁に利用し、ゲームのプレイ動画を視聴することが多い。学習目的では、以前「スタディサプリ」を使っていたことがあり、理科系科目や数学の解説動画を視聴していた。今は YouTube にアップされている授業解説動画を参考にすることもある。

Ａ４．１．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学校でのタブレット端末の使用に関しては、調査協力者の学年ではほとんど導入されておらず、電子端末の利用に関しては、語学学習において電子辞書を使うのが一般的であった程度でスマートフォンやタブレットの利用はなかった。ただし、1 学年下の生徒からはタブレットが導入され、授業での活用が増えたようだとの回答があった。スマートフォンを使うことによる学習の利点としては、分からない部分の解説動画をすぐに見られることや、情報を迅速に検索できることを挙げており、学習の効率が上がる点を評価していた。

Ａ４．１．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

分からない部分の解説動画を視聴できる点が学習において役立つ。必要な情報を迅速に検索できるため、学習の効率が向上する。

Ａ４．１．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．１．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

調査協力者は、スマートフォンの利用に関して特に困った経験はなく、むしろ受験が終わった後に使う時間が増え、「こんなに便利なものだったのか」と改めて気づいたと話している。例えば、スマートフォンに「こんな便利なアプリがあるんだ」と驚いたり、最近パソコンを購入して操作を覚えたりしており、大学生活での利用を見据えて使い始めたところだという。

Ａ４．１．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭でのスマートフォン利用の管理については、特にルールはなく、ペアレンタルコントロールの設定もされていない。しかし、本人は「もしかしたら親が気づかないうちに設定しているかもしれないが、特に不便に感じたことはない」と語っていた。また、部活動が忙しかったため、そもそもスマートフォンを触る時間があまりなかったという。

Ａ４．１．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、スマートフォンの使用について「先生が許可した場合を除いて禁止」というルールがあるため、スマートフォンが公に使われることはない。生徒会がスマートフォンの利用解禁を求める署名活動を行ったが、一部の生徒が授業中に撮影を行い、それを SNS に投稿したことが問題となり、結局解禁には至らなかった。ルール違反が発覚するとスマートフォンは一時的に没収され、放課後に返却される仕組みになっている。

Ａ４．１．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．１．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校や地域でのインターネット・スマートフォン利用に関する教育について、調査協力者は「年に 1 回くらい SNS の使い方についての全校集会がある」と話している。最近では「闇バイト」に関する注意喚起があったが、それ以外に詳しく学ぶ機会はほとんどないという。インターネットリテラシーについては学校で特に意識する機会がなく、「情報」の授業で Word や Excel の基本操作を数時間学んだ程度だった。

Ａ４．１．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

インターネットの情報の信頼性についても特に意識はしておらず、偽・誤情報に遭遇した経験もない。SNS の投稿に関する注意は学校で受けたが、本人は SNS をほとんど使わないため、影響は特に感じていないという。

Ａ４．１．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

学校や地域、政府に求めるサポートについては、「インターネットのリテラシー教育がもっと必要ではないか」と述べている。特に、大学進学後にはパソコンを活用することが増えるため、より実践的な指導があると良いと感じている。

Ａ４．１．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

SNS の使い方に関するより具体的な授業が必要であり、特に有名人など若者に影響力のある人が発信する形の啓発活動が効果的だと考えている。

Ａ４．１．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．１．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

調査協力者は、これまでスマートフォンをあまり使ってこなかったため、特に周囲から使い方についてのアドバイスを受けたことはなかった。

Ａ４．１．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

インターネット利用に関する情報提供の手法については、「有名人が発信する形が一番効果的だと思う」と話しており、「警察の人が説明するのは固すぎるので、もっと柔軟な伝え方が必要」との意見を述べている。

Ａ４．１．5. 青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ１．１．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

調査協力者は、「フェイクニュースという言葉は聞いたことがあるが、自分がそれを目にしたことはない」と述べている。また、偽・誤情報を信じたこともなく、特に注意を払っているわけでもないという。

Ａ１．１．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

本項目について、調査協力者からの回答は得られなかった。

Ａ１．１．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

何か疑問に感じた場合は「その場にいる友達や親に聞く」と答えており、特定の信頼できる情報源があるわけではない。

Ａ４．２．インフォーマント B

ID：B

性別：男性

年齢：13 歳（中学 1 年生）

居住地：佐賀県

学校種別：公立中学校

Ａ４．２．1. 青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．２．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

主にスマートフォンを、ゲーム、LINE、動画視聴、調べものに利用している。特によく使うアプリとしては、「LINE」「YouTube」が挙げられる。YouTube ではゲーム実況動画を中心に視聴し、特に「平和な動画」を好む傾向がある。LINE はグループ LINE を利用して部活の友達とやり取りをしたり、時間割の確認に使っ

たりしている。オンラインゲーム（例：「ブロスタ」「ポケモン」「フォートナイト」）のプレイもスマートフォンを通じて行われ、友達と一緒に楽しんでいる。

Ａ４．２．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

授業では、特に理科の授業でスマートフォンやタブレットが活用されている。例えば、先生が作成した問題を解き、正解するとポイントが付与されるランキング形式の学習活動が印象に残っているという。また、社会の授業では「ドリルパーク」というアプリを活用しており、授業内だけでなく自主学習でも使うことがある。Google を用いた調べ学習も一般的であり、漢字の読みを検索したり、言葉や概念の意味を調べたりする際に利用されている。

Ａ４．２．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

英語の宿題では、教科書の QR コードを読み取り、英文を音声で再生できる機能が便利であると感じている。これにより、発音の確認やリスニング能力の向上につながると考えられる。加えて、Google 検索による情報収集がスムーズにできる点が学習の利便性を高めている。

Ａ４．２．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．２．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

スマートフォンやタブレットの利用に関して、特に驚いたり困ったりした経験はない。しかし、部活動のグループ LINE では、サッカー部のメンバー同士の喧嘩を目にすることがあるという。その際、周囲の友人たちは「うるさい」などの反応を示すが、仲裁など直接介入することは少なく、最終的に当事者同士で仲直りして収束することが多いという。

Ａ４．２．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭では、スマートフォンの利用に関するルールがあり、利用時間は朝 6 時から夜 10 時までと決められている。また、新しいアプリをインストールする際には、保護者のパスワード入力が必要であり、アプリの内容について保護者に説明することが求められる。本人は特に不便を感じていないが、スマートフォンのストレージ容量の制約から、不要なアプリをインストールしないようにしている。

Ａ４．２．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、スマートフォンの持ち込みについては原則禁止されているが、自宅が遠い生徒に限り親との連絡手段として許可されている。

Ａ４．２．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．２．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

道徳の授業で、SNS の使い方に関する学習が行われており、動画を視聴した後に考えたことを書き、発表する形式で進められている。具体的な内容としては、「TikTok に映った背景から個人が特定されるリスク」についての事例が紹介されたことがある。

Ａ４．２．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

普段から「悪口は書かないようにする」ことを意識しており、その理由として「友人が一方的に怒られたり、トラブルに巻き込まれたりした経験を見たため」と述べている。

Ａ４．２．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

SNS の利用に関する学習機会が既に十分あると感じているため、特に追加で求める支援はない。

Ａ４．２．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

動画のコメント欄における誹謗中傷や喧嘩についての議論が授業で扱われるべきだと考えている。特に YouTube ではコメント欄での争いを頻繁に見かけるため、対処法を学ぶ機会が必要だと述べている。

Ａ４．２．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．２．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

特に親や学校からの特別な指導を受けたことはないが、小学校・中学校で学期に一度程度の頻度で説明がある。

Ａ４．２．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

有名人が発信する形の啓発動画は効果的であると考えており、実際にそうした動画のコメント欄に多くの意見が寄せられる様子を見たことがある。

Ａ４．２．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．２．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

本項目について、YouTube のショート動画で「QR コードを読み取ると報酬がもらえる」という動画を見かけることはあるが、誤情報やフェイクニュースに遭遇した経験はないとの回答だった。

Ａ４．２．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

本項目について、調査協力者からの回答は得られなかった。

Ａ４．２．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

コメント欄を参考にして情報の信憑性を判断することが多い。特に怪しいと感じた場合は、それ以上関与せずスワイプして流す。

Ａ４．３．インフォーマントＣ

ID：C

性別：男性

年齢：16 歳（高校 1 年生）

居住地：東京都

学校種別：公立高校

Ａ４．３．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．３．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

調査協力者は、主にスマートフォンを LINE、X（Twitter）、YouTube、ゲームに利用している。LINE は友人との連絡手段として日常的に使用し、ゲームは「ポケポケ」を中心にプレイしている。X（Twitter）では、自身で投稿することは少なく、フォロワーのツイートに反応する程度である。フォロワーにはリアルの友人と、ゲームを通じて知り合ったオンラインの友人が混在している。YouTube ではゲーム実況や実験系の動画（例えば、マグマに青果を投入する動画など）をよく視聴する。

Ａ４．３．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学校の授業では、スマートフォンやタブレットを利用する機会がある。特に Teams が頻繁に使用され、授業の感想を書いたり、持ち物の連絡を確認したりすることが多い。調べ学習にも活用され、たとえば「人間と社会」の授業では班ごとに校外学習の訪問先を決めるために検索を行う。最近の例として、浅草での校外学習において食べ歩きを目的とした探索を行い、オンラインで情報を共有したことが挙げられる。

英語の授業では、教科書に掲載されているリンクを Teams で開き、電子書籍のように英語の文章を読む活動があった。この際、学校のタブレットを使う生徒もいれば、調査協力者のように自身のスマートフォンで閲覧する生徒もいる。

Ａ４．３．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

スマートフォンを活用することで、調べ学習が容易になり、授業の準備や進行がスムーズになる。紙の資料よりも直感的に情報を検索・共有できるため、学習の効率が向上すると感じている。特に歴史の授業では、面白いエピソードを見つけて友人と共有することで、学習が楽しくなると述べている。

Ａ４．３．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．３．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

スマートフォンの利用に関する大きなトラブルは経験していないが、一番困ったのは端末を使えなくなったときである。たとえば、学校をずる休みした際に保護者にスマートフォンを没収された経験が挙げられた。また、ゲームのグループチャットで友人同士による喧嘩が発生し、一部のメンバーをグループから削除するということがあったが、深刻な問題とは捉えていない。LINE のグループチャットにおけるトラブルについても、周囲はそれほど深く考えず、笑い話として報告されることが多い。また、YouTube や TikTok で頻繁にみかける「今ログインしたらお金をあげます」といった広告を、一度興味本位でアクセスしたところ架空請求画面があらわれたことがあるが、すぐに画面を閉じたためトラブルには発展しなかった。

Ａ４．３．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

現在は特にルールはないが、過去には「学校をずる休みした場合はスマホ・ゲーム禁止」「21 時以降の使用禁止」「朝 5 時以降は利用可能」というルールがあった。スマートフォン利用は中学 3 年の途中から制限がなくなり、ゲーム利用は高校 1 年の途中から自由になった。保護者からの干渉は少なく、スマホ購入当初はアプリのインストールについて親に確認していたが、現在は自主性に任せられている。

Ａ４．３．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、LINE のいじめや写真の SNS 投稿の際の許可取得の重要性について指導がある。特に「人間と社会」の授業では、卒業生を招いて、高校卒業後の進路や生活の変化についての体験談を聞く授業が実施されている。調査協力者は、「このような指導があってもなくても、特に変わらない」と述べている。多くの生徒は既にリスクを理解しており、ルールを守るかどうかは個人の判断による部分が大きいため、学校からの指導の影響は限定的であると考えている。

Ａ４．３．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．３．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校では年に 1 回程度、外部講師を招いたスマートフォン利用の指導が行われる。主に、インターネット詐欺や架空請求などの危険性についての啓発が中心である。また、担任の先生から「最近増えているネットいじめ」や「ニュースで話題になったスマホ関連の詐欺」について簡単な注意喚起が行われることがある。

Ａ４．３．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

調査協力者は、LINE でメッセージを送る前に「相手がどう受け取るか」を意識するようにしている。文字だけではニュアンスが伝わりにくいため、誤解を避けるために慎重に表現を選んでいる。

Ａ４．３．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

ゲーム形式のクイズ（例：「こういう画面が出たらどう対応する？」）を活用した啓発活動が効果的だと考えている。

Ａ４．３．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

ウイルス感染した状態のスマートフォンや PC 端末を生徒たちに渡し、どのように対処するかをグループワークで考え対処するといった実践的な学習が有効であると述べている。その際に、うまく対処できたチームには報酬が与えられるといったゲーム性があるとよりモチベーションが高まるとの回答が得られた。

Ａ４．３．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．３．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

不明な点があればまず Google で検索して解決するため、周囲からのアドバイスを受けることはほとんどない。

Ａ４．３．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

有名なインフルエンサーが面白おかしくリスクや安全な使い方を伝える動画を作成すると効果的だと考えている。

Ａ４．３．5．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．３．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

YouTube や TikTok、Instagram で誇張された広告を頻繁に目にするが、あまりに頻繁に見かけるため具体的事例については覚えていない。

Ａ４．３．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

過去に誤情報を信じた経験はないと回答した。真偽の不確かな動画では、コメント欄を参考にしつつ、「あくまで冗談半分で見る」ようにしている。

Ａ４．３．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか

調査協力者は情報の真偽について慎重に考えており、一つの情報をそのまま信じるのではなく、いろいろな視点から見てみることが大事だと考えている。例として、第二次世界大戦中の日本軍による中国人虐殺に触れ、中国側と日本側で主張が大きく異なっており、どちらが事実なのか判断が難しいと考えている。中国では「何十万人も殺害された」とされる一方で、日本では「そのような事実はなかった」という見解もある。こうした歴史認識の違いについて、一方の主張だけを鵜呑みにするのではなく、第三者の資料などをもとに調査し、議論することが望ましいと考えている。自身は日本人であるため、日本の情報を信じやすい傾向があるが、より多角的に事実を知りたいという意識も持っている。自身の情報収集は主に Google 検索を利用して、日本の情報を中心に見ているため、日本に有利な内容が多いのではないかとも感じている。そのため、機会があれば中国を訪れ、現地の教科書や資料を直接確認し、日本の教科書と比較することで、より客観的に歴史を検証したいと答えた。

Ａ４．４．インフォーマント D

ID：D

性別：女性

年齢：18 歳（高校 3 年生）

居住地：千葉県

学校種別：公立高校

A４．４．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

A４．４．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

調査協力者は、主に LINE、Instagram、TikTok、YouTube、Safari（Google）、写真、カメラ、メールを毎日使用している。特に LINE は友人とのやり取りに頻繁に使われ、Instagram は K-POP アイドル（BTS、ゼロベースワン、ボーイネクストドアなど）をフォローする目的で利用している。TikTok では短い動画を視聴し、YouTube ではゲーム実況やバラエティ系の動画を観ることが多い。

A４．４．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学校では、Teams を通じて小テストの問題やテスト範囲の告知を確認することがある。また、英作文を作る際に分からない単語を調べたり、日本史の授業では原文を調べる際に活用したりしている。授業でのスマートフォン使用は原則として禁止されているが、先生によっては許可される場合もある。

家庭学習では、小テストが Forms で配信された際に家で取り組んだり、スタディサプリを活用したりしている。特に、テスト前には範囲を動画で確認し、通学時間や寝る前に 2 倍速で視聴して復習することが多い。また、数学など分からない問題は友人と LINE でつないで通話しながら解説を受けることもある。

A４．４．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

調査協力者は、スマートフォンを活用することで、塾に通わなくても自主学習ができると考えている。特に、スタディサプリは広範囲の内容を詳しく学べるが、情報量が多いため、YouTube のピンポイント解説動画と使い分けている。また、K-POP アイドルのオンラインライブを視聴できる点も、勉強などの活動に向かうモチベーション向上に寄与している。

Ａ４．４．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．４．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

調査協力者は、中学時代にインスタグラムのストーリーで喧嘩相手から悪口を書かれた経験がある。しかし、特に深刻に受け止めることはなく、「こういうことだよな」と想定内の事態として受け止め、スクリーンショットを記録として残したが、特に先生や親に相談することはなかった。

Ａ４．４．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭では、スマートフォンの利用に関する明確なルールは特に設けられていない。調査協力者は、元々勉強へのモチベーションが高く、スマートフォンを過度に使用することもなかったため、親からの制限は不要であったという。保護者は基本的に自主性を尊重しており、スマートフォンの管理は本人に委ねられている。

ただし、「SHEIN（中国系通販サイト）で販売されている服に発がん性物質が含まれていた」というニュースを知った親が利用をやめるよう指示したということがあった。また、クレジットカードの情報流出の懸念から、親のアドバイスに従い、それ以降 SHEIN の利用は避けている。

Ａ４．４．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、授業中のスマートフォン使用禁止、歩きスマホ禁止、コンセント利用禁止というルールがある。しかし、先生によっては授業中に調べ物を許可することもあり、一律に禁止されているわけではない。

Ａ４．４．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．４．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校では、Teams を通じて「闇バイトに関する啓発動画」が共有された。しかし、調査協力者は動画を「見ている人はいないのではないか」と述べている。その他、誹謗中傷防止の動画も配信されたことがあるが、印象には残っていない。

Ａ４．４．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

友人との写真をSNSに投稿する際には、事前に掲載許可を取ることを意識している。Instagramでは本垢（広く公開）とサブ垢（仲の良い人向け）を使い分けており、さらに狭い範囲の「サブサブ垢」を持つ人もいる。

Ａ４．４．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

特に求める支援策はなく、「学校よりも友達の方が詳しいため、情報は自分で調べれば解決できる」と考えている。

Ａ４．４．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

学校で何かを教えてもらうこと自体に期待はしておらず、特に求める活動はない。

Ａ４．４．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．４．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

親から「使いすぎないように」と注意を受けることがある程度で、特に詳細な指導は受けていない。

Ａ４．４．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

有名俳優が出演する啓発動画には興味がわかず、TikTok で流れてきても響かないと述べている。一方で、テレビで放送された声優の生成AI利用に関する抗議動画には関心を持ち、インターネットと比べてテレビの方が情報の信頼性が高いと感じる傾向がある。

Ａ４．４．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．４．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

インターネット上で「これは本当かな？」と思ったことは何度かある。特に YouTube のショート動画や TikTok の切り抜きで見かける情報には、怪しいものが多いと感じることがある。最近では、埼玉県八潮市で発生した陥没事故に関する情報が TikTok で流れてきた。有名な YouTuber が「それに落ちたら即死だろう」と言ったという切り抜き動画を見たが、実際にその YouTuber がそう発言したのかは不明だった。本当にそういう発言をしたのか動画を見て確認することまではしなかったため、「これは本当なのかな？」と疑問に思った。また、K-POP アイドルに関する情報も SNS でよく見かける。特に「アイドルグループ LESSERAFIM の元メンバーがいじめをしていた」という話は、いろいろなところで言われていたが、事実なのかは分からなかった。「自覚していないだけかもしれない」という意見もあり、確かに本人が認めていない場合はどう判断すべきか迷うことがあった。

Ａ４．４．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

これまで大きく誤情報を信じたことはないが、「一瞬信じそうになったこと」はある。たとえば、YouTube の切り抜き動画では、発言が文脈から切り取られていることがあり、本当にそういう発言をしたのか分からないまま印象に残ることがあった。また、オンラインショップでの情報も疑わしく感じたことがある。以前、親から SHEIN の服に発がん性物質が含まれているという話を聞いた。最初は「本当に？」と思ったが、親がクレジットカードの安全性を心配し、「このサイトでの買い物はやめたほうがいい」と言われたため、それ以降利用しなくなった。「この情報は本当なのか？」と思ったときには、すぐに調べるよりも、まず「少し時間を置いて考える」ことを意識している。ただし、すべての情報を確認できるわけではないため、完全に誤情報を見分けられる自信はない。

Ａ４．４．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

調査協力者が関心を高く持っている K-POP 関連のニュースであれば公式声明や LINE ニュースなどの情報を確認することで真偽を検証するが、その他の情報は特に深く調べることはない。

Ａ４．４．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

特に不安は感じておらず、対策の必要性も感じていない。

Ａ４．５．インフォーマント E

ID：E

性別：女性

年齢：17 歳（高校 2 年生）

居住地：千葉県

学校種別：私立高校

Ａ４．５．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．５．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

調査協力者は、日常的に TikTok、Instagram、X（Twitter）、YouTube、LINE を利用している。TikTok は動画視聴が主であり、特に漫画の編集動画、動物の投稿、音楽紹介動画を好んで見る。YouTube も同様に活用し、LINE では主に友人とのやり取りに使われるが、テキストメッセージよりも通話を利用することが多い。また、マンガアプリも利用しており、「まんがアップ」や「ピッコマ」をインストールしている。これらは、妹や友人の勧めで導入したものであり、作品ごとに異なるアプリを利用する形になっている。

Ａ４．５．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学校では、学習用に iPad が支給されているが、使用できるアプリには制限がある。インストールする際は学校の許可が必要であり、TikTok や YouTube などはブロックされている。一方で、「スタディサプリ」や「Google Classroom」といったアプリは使用可能である。

授業ではタブレットの使用頻度は低く、主に進路意識調査やテスト範囲の通達などで活用される程度にとどまる。チャット機能はほとんど使われていない。

また、学級閉鎖時にはオンライン授業が行われた経験がある。特にコロナ禍の際、学級閉鎖になったクラスでは、先生が 1 人で授業を行い、それを配信する形で対応していた。

Ａ４．５．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

調査協力者は、スマートフォンやタブレットを活用することで、授業以外の情報を補完的に学べる点を利点として挙げている。特に「スタディサプリ」の活用が有効で、英語、国語、古典の学習に頻繁に利用

する。また、テスト前には、理解が不十分な単元について「スタディサプリ」や YouTube を使って自主的に学習することがある。

YouTube では、より細かい解説動画を探すためにキーワード検索を行い、必要な情報を探す。YouTube のほうがスタディサプリよりも特定の疑問に対して柔軟に対応できるため、状況に応じて使い分けている。

Ａ４．５．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．５．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

調査協力者は、TikTok のコメント欄に誹謗中傷が多いと感じており、時折、自分でもコメントすることがあるが、不適切なコメントに対して「そういうコメントはやめた方がいい」と指摘することがある。しかし、ほとんどの場合そのコメントは無視され、投稿主に関係なくコメント欄で視聴者同士の言い争いが起こることもある。また、LINE では、文章のニュアンスが誤解されてトラブルになりかけたことがある。その際は、直接会って話すか、電話で説明することで解決を図っている。

Ａ４．５．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭では、スマートフォンの使用に関する厳格なルールはなく、長時間の利用に対して時々親から「やめたほうがいいのでは」と注意される程度である。特に、TikTok の視聴時間が長くなりすぎることがあり、その際に注意を受けることがある。

Ａ４．５．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、授業中および休み時間のスマートフォン使用は禁止されており、登下校時も使用が制限されている。しかし、実際にはほとんどの生徒がルールを守っておらず、私物の iPad を使って LINE をするなどの抜け道を利用している。ルール違反が発覚した場合、初回は見逃されることもあるが、2 回目以降は保護者呼び出しや反省文の提出といった罰則がある。

Ａ４．５．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．５．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校では、「SNS で知らない人と連絡を取らないこと」や「誹謗中傷をしないこと」について指導がある。特に長期休暇前には、しおりを通じて注意喚起が行われる。

Ａ４．５．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

調査協力者は、TikTok のコメント欄で不快に感じる表現を避けるように意識している。特に、強い口調にならないように注意し、相手に誤解を与えないように気をつけている。

Ａ４．５．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

特に求めるサポートはないが、SNS のトラブルが頻発するため、先生がより積極的に注意喚起してほしいと考えている。

Ａ４．５．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．５．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

先生からの啓発として、スタディサプリの講座を体育館で受けることがある。また、スマートフォンの使い方についての動画がロングホームルームで上映されることがある。

Ａ４．５．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

実際にあった事例を再現した動画や、SNS やインターネット上で警告を表示する仕組みが効果的だと考えている。

Ａ４．５．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．５．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

TikTok で誤情報と思われるニュースや PR 投稿をよく目にする。話題になっている事件の動機や背景、芸能人のスキャンダルに関する投稿を目にすることが多い。また、化粧品のレビューに関しては「グループで協力してコメント欄に嘘を書いているのではないか」と感じることがある。コメント欄を確認したり、他の投稿者のレビューを見たりして、自分なりに判断しようとすることがある。

Ａ４．５．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

調査協力者は、誤情報を信じたことがあるかもしれないが、明確に「これを信じた」という具体的な記憶はないと述べている。ただし、ニュースや SNS の投稿を見て「こういうことがあったらしい」と思うことはあり、それが後に誤情報だったと気づくこともあるという。例えば、TikTok で「ライオンが脱走した」という話を見た際、最初は本当のことだと思ったが、後になってその信憑性について疑問を抱いた。しかし、その後改めて情報の真偽について調べることはしなかった。

Ａ４．５．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか

信用できる人のレビューを確認する、他のコメントをチェックするなどの方法で、情報の真偽を判断している。

Ａ４．５．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

調査協力者は、インターネット上の偽・誤情報について一定の不安を感じているが、日常的に深刻に気にしているわけではない。偽・誤情報を防ぐためのサポートについては、明確な要望は持っていないものの、TikTok などのプラットフォームが一定の対策を講じることは有効だと考えている。例えば、暴言や誹謗中傷を含むコメントが自動的に制限されることや、投稿前に警告が出る仕組みなどである。同様に、誤情報が含まれる可能性のある投稿に対して、SNS 側が注意喚起を行う機能があると、より安心できるかもしれないとも述べている。

Ａ４．６．インフォーマント F

ID：F

性別：男性

年齢：17 歳（高校 2 年生）

居住地：千葉県

学校種別：公立高校

Ａ４．６．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．６．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

スマートフォンは、YouTube や Instagram、Spotify、LINE の利用が中心で、これらはほぼ毎日開いている。留学プログラム関連では Google クラスルームや Google ドライブを使うこともあるが、それ以外では特に活用していない。学校ではスマートフォンの使用は禁止されておらず、普段からスマホを使っている。タブレットについては、入学時に学校で購入する形だったが、実際にはほとんど使う機会がない。

Ａ４．６．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

調査協力者は、授業でスマートフォンやタブレットを使うことはあまりないが、英語の授業では作文を Teams の共有フォルダにアップし、クラスメートと共有することがある。ただ、タブレットよりもスマートフォンのほうが手軽なので、ほとんどの生徒がスマホを使っている。自主学習としては、テスト前に国語の解説動画を YouTube で観ることがある。国語は文章の理解を深めることが重要なので、解説動画を観るのが役立つと感じる。英語の発音についても、Instagram のリール動画や YouTube のショート動画を活用している。

Ａ４．６．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

スマートフォンを活用することで、特に英語の発音を学ぶ際に便利だと感じる。動画で発音を確認できるので、日常的な学習の中で役立っている。また、国語の試験前には解説動画を観ることで理解が深まる。プレゼンテーションの準備でも、スライド作成がデジタル化されているため、作業がしやすくなった。ただ、数学などは公式を覚えるだけで良いので、動画を観る必要は感じない。

Ａ４．６．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．６．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

特に大きなトラブルに遭ったことはないが、学校でパソコンを使う授業の際に、インターネットに接続できない生徒がいて、その対応に時間が取られてしまうことがある。これが理由で授業がスムーズに進まないことがあり、少し不便だと感じる。また、スマートフォンが「会話を聞いているのではないか」と思うことがある。友達と話していた内容に関連する広告や動画がすぐに表示されるので、不思議に感じることがある。

Ａ４．６．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

調査協力者は、家でのスマートフォンの利用について特にルールはないと回答した。親から注意されたこともないし、使い方について指示を受けたこともない。

Ａ４．６．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では特に厳しいルールはなく、スマートフォンの利用も制限されていない。スマホに関する講演があったような気がするが、内容はほとんど覚えていない。

Ａ４．６．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．６．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校でスマートフォンやインターネットの使い方について指導を受けた記憶はない。講演はあったかもしれないが、特に印象に残っていない。

Ａ４．６．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

LINE のメッセージは感情が伝わりにくいので、誤解を防ぐために言葉遣いに気をつけることがある。特に遊びの計画を立てるときや、お金に関するやり取りをする際には、なるべく丁寧な表現を使うようにしている。

Ａ４．６．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容、青少年が期待する支援策

特に思い当たるものはないが、詐欺やトラブルに巻き込まれたときにすぐ相談できる機関があると助かると思う。例えば、メルカリで偽物の商品を見かけることがあり、出品者のレビューや価格を見て判断するようにしている。

Ａ４．６．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

特に思い当たらない。

Ａ４．６．4. 青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．６．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

特にアドバイスを受けたことはない。

Ａ４．６．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

フェイクニュースや詐欺に関する啓発動画があると良いが、堅苦しいものではなく、普段観ているYouTuber が面白く解説する形式の方が伝わりやすいと思う。

Ａ４．６．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．６．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

YouTube で「脱毛千円」「アマギフ 6 万円分付き」などの広告を見かけることがある。以前、Google ニュースで King Gnu に関する誤った情報を見たことがある。

Ａ４．６．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

King Gnu に関するニュースで、メンバーの年齢やライブ情報が間違っていることに気づいた。自分の知識と照らし合わせた結果、フェイクニュースだと判断した。

Ａ４．６．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

情報が正しいかどうかを確かめるときは、別のサイトで検索したり、国の公式サイトなど信頼できる情報源を確認したりしている。

Ａ４．６．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

フェイクニュースには「意図せず間違った情報になるもの」と「意図的に作られるもの」がある。ニュース記事をネットに載せるときには、審査の仕組みが必要ではないかと思う。Google などのプラットフォームにも対策が求められる。

Ａ４．７．インフォーマント G

ID：G

性別：女性

年齢：13 歳（中学 1 年生）

居住地：東京都

学校種別：私立中学校

Ａ４．７．1. 青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．７．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

普段の生活の中で、スマートフォンやタブレットは多くの場面で使われている。学校では、授業中に iPad を使用することが一般的であり、特に後ろの席の生徒が黒板を見づらいときに、先生が板書を画面共有することで、すべての生徒が iPad を通じて授業内容を確認できるようになっている。また、提出物もタブレットで写真を撮って提出する形が増えており、Google クラスルームを活用したクラス全体のチャットや個人間のやり取りにも利用されている。

一方、スマートフォンは日常的な連絡手段として欠かせないものになっており、特に LINE や Instagram の利用が多い。その他、YouTube では日常のルーティン動画や紹介動画をよく観ている。ゲームも頻繁にプレイしており、人を操作して鬼ごっこをするゲームや、ボールを転がして点数を競うゲーム、マリオ系のアクションゲーム、音楽ゲームなどを楽しんでいる。

Ａ４．７．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

授業では iPad が活用されており、特に理科の授業では、プリントが配布され、その空欄を埋める形式で授業が進められる。この際、先生が画面共有を利用し、重要なポイントをリアルタイムで説明するため、生徒にとって理解しやすい環境が整っている。また、定期テストの期間になると、授業中に共有された画面の内容を振り返ることができ、復習の際に役立っている。

テスト勉強では「スタディサプリ（スタサプ）」をよく利用しており、苦手な科目や単元をピンポイントで学習できる点が便利だと感じている。特に、授業を休んだ際には、スタサプを利用することで学習の遅れを補うことができる。

Ａ４．７．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

授業の中でタブレットを活用することで、授業内容を後から振り返ることができる点が大きな利点となっている。画面共有された授業内容は、定期テストの際に重要なポイントを確認するのに役立ち、学習の効率が向上している。また、従来のノートの取り方と比べて、電子端末の活用により、学習へのモチベーションが上がると感じることがある。

Ａ４．７．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．７．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

スマートフォンやタブレットを使う中で、大きな問題に直面した経験はあまりないが、iPad でのチャット機能を利用する際に、グループチャット内で仲間外れが発生し、学校全体で話し合いが行われたことがあった。その結果、グループチャットは禁止されるようになった。

また、誤って不審なサイトをクリックしてしまったり、詐欺メールを受け取ることがある。特に、「料金未払い」や「アルバイトに関する勧誘」などのメッセージを受け取ったことがある。さらに、知らない番号からの迷惑電話も頻繁にかかってくるため、電話番号をインターネットで検索し、迷惑電話かどうかを確認する習慣がついている。

Ａ４．７．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭では、スマートフォンの利用に関するルールが決まっており、朝 6 時から夜 9 時までの間で、月曜日から土曜日は 1 時間半まで、日曜日は 2 時間までと制限されている。ただし、実際には制限を無視する

こともあり、保護者に「制限どうなってるの？」と指摘されることがある。保護者側は、平日は学校や部活、塾があるため、スマートフォンの利用を細かく監視しているわけではないが、休日に長時間使用している場合には声をかけることがある。

Ａ４．７．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では、スマートフォンの使用は原則禁止されており、登下校中も最寄り駅を出たら電源を切るルールがある。そのため、保護者がスマートフォンの位置情報を確認できない点に不安を感じることもある。iPad の利用に関しては、長期休暇前や定期的に注意喚起が行われ、ルールが厳格化されることもある。

Ａ４．７．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．７．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

インターネット利用に関する指導は、長期休暇前に行われることが多い。また、小学校のときに警察官が来て、小学生が遭遇した危険な事件について話を聞いたことがあり、その際は身が引き締まる思いをした。

Ａ４．７．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

画面を近くで見すぎないことや、長時間使用しないことを意識している。使用しすぎたと感じた際には、自分でマッサージをすることもある。

Ａ４．７．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容、青少年が期待する支援策

学校や地域で、中高生の平均的な睡眠時間や健康に関するデータを提供してくれると参考になると感じている。また、スマホ利用のトラブルに関する具体的な事例を共有してほしい。

Ａ４．７．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．７．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

スマートフォンやタブレットの利用について、学校や家庭で特に具体的なアドバイスを受けた記憶はあまりない。ただし、小学校のときに警察官が学校に来て、小学生が遭遇した危険な事件についての話を聞いたことがある。そのときは、実際に身近で起こりうる問題として感じられ、気を引き締めるきっかけになった。

Ａ４．７．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

学校で外部講師を呼んで話を聞くという形式はアリだと思う。ただ、興味がない内容だと、どれだけ良い話でもあまり耳に入らない。例えば、普段よく見る「ろこまこあこチャンネル」で啓発動画をやっていたとしても、興味がない動画なら観ないと思う。だから、ただ情報を流すだけではなく、自分たちが「知りたい」と思うような工夫があるといい。

Ａ４．７．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．７．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

インターネットを使っていると、「これは本当かな？」と思う情報に出会うことはたまにある。例えば、Instagram の広告で「今なら特別価格で購入できる」とか「無料お試し」といった言葉が書かれていた。最初は本当にお得なのかと思ったが、こうした「お得」に見える情報は、すべてを鵜呑みにするのではなく、少し慎重に判断するようになった。

Ａ４．７．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

過去に Instagram で見た「泥シャンプー」の広告を信じてしまい、母親に頼んで購入手続きを進めたことがある。母親は、最初は特に疑いもなく個人情報を入力したが、支払い方法を選ぶ際に、いつもと異なる流れになっていることに違和感を覚えた。「本当に大丈夫かな？」と思い、一旦そのページを閉じた後、念のためその会社の電話番号を検索してみることにした。すると、口コミサイトや掲示板で「詐欺の可能性がある」といった情報がいくつも出てきた。そこでようやく怪しいと気づき、すぐにキャンセルを試みた。その後、オペレーターにつながるまで時間はかかったが、最終的には注文を取り消すことができた。この経験から、安易に個人情報を入力するのは危険だと親子で実感した。

Ａ４．７．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

怪しいと思った情報に遭遇したときは、まずは スマートフォンの電源を切ることが多い。その後、母親に相談し、どうするべきか話し合う。特に不審なサイトや広告を見てしまった場合は、焦って何かしようとするのではなく、一旦落ち着いて対処方法を考えるようにしている。また、知らない番号から電話がかかってきたときは、すぐに出ないようにしている。何度も同じ番号から電話がかかってくると不安になるが、その場合はインターネットでその番号を検索し、迷惑電話かどうかを調べるようにしている。実際に調べてみると、迷惑電話として登録されていることが多く、それを見て安心することもある。

Ａ４．７．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

偽情報や誤情報に対して、特に大きな不安を感じることはあまりない。ただ、知らないうちに騙されることは怖いので、もっと「こういう広告は詐欺の可能性がある」などの具体的な事例を知ることができればいいと思う。例えば、学校で「最近よくある詐欺広告」といった情報をまとめたプリントを配るとか、先生が授業の中で少し触れてくれるだけでも、役に立つと思う。

また、普段の生活の中で「これは本当に大丈夫かな？」と思ったときに、気軽に相談できる窓口があると安心できる。もし、詐欺サイトに引っかかってしまった場合、どうやって対応すればいいのかを教えてくれるところがあると、いざというときに頼れると思う。

Ａ４．８．インフォーマント H

ID：H

性別：男性

年齢：14 歳（中学 2 年生）

居住地：佐賀県

学校種別：公立中学校

Ａ４．８．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．８．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

スマートフォンは、主に所属しているサッカークラブチームの練習場に行く際に音楽を聴いたり、ゲームをしたりするために使っている。移動は家族や祖父母の車で送ってもらうことが多く、その道中で YouTube で見つけた洋楽を聴くことが習慣になっている。ゲームは「ブロスタ」や「にゃんこ大戦争」などをプレイしており、オンラインで友達とつながりながら楽しむこともある。

Ａ４．８．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

学校では、パソコンを借りて使うことがあり、Teams やミライシードなどのアプリを活用している。Teams では、授業の配信や連絡事項の伝達、生活アンケートなどが行われており、月に一回ほど個人の悩み事を書くことができる機会も設けられている。

授業では、NHK for School の動画を視聴することがあり、特に社会の歴史の授業では鎌倉時代の動画を観たことがある。理科の授業では酸化銅や電磁誘導に関する実験動画を視聴し、実際に実験を行った後の復習として役立てている。

Ａ４．８．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

学習の中でスマートフォンやタブレットを使うことで、特に社会の暗記科目において一問一答形式の問題を解くのが便利だと感じる。自主学習においてミライシードを使うと、一つの単元につき約 10 問の問題が出題されるため、反復学習がしやすい。

Ａ４．８．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．８．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

スマートフォンを使っていて特に驚いたことや困ったことはあまりないが、小学校の頃は遊びのルールを守らない子と喧嘩になることがあった。

Ａ４．８．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

スマートフォンでゲームをインストールする際には、親の確認が必要となっており、パスワードの入力は親が行う。

Ａ４．８．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校ではスマートフォンの持ち込みは認められているが、登校後すぐに職員室に預けなければならない。クラブチームの活動ではスマホで連絡を取ることが多く、LINE のグループでは学年全体や勉強用のグループが作られている。

Ａ４．８．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．８．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校でスマートフォンやインターネットの使い方について話を聞いたことはあるが、内容は覚えていない。

Ａ４．８．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

ゲームで「同意する」と表示されるボタンを勝手に押さず、親に確認するようにしている。

Ａ４．８．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容、青少年が期待する支援策

インターネット上で「同意する」ボタンが出たときに、どんな場合に危険なのかを学校で教えてほしい。

Ａ４．８．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

動画を活用して学べる機会があると良い。学校のパソコンで観られる形が望ましい。

Ａ４．８．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．８．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

授業でスマートフォンやインターネットの使い方について学んだことはあるが、詳細は覚えていない。

Ａ４．８．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

学校のパソコンを使って学べる動画コンテンツがあると良い。

Ａ４．８．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．８．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

YouTube のショート動画でヒカキンやゲーム実況を観ることはあるが、誤情報に遭遇した経験は特にないと回答した。

Ａ４．８．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

誤情報を信じたことはないと回答した。

Ａ４．８．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

インターネットで分からないことがあったときは、親に相談する。知らない電話番号からの着信は無視する。

Ａ４．８．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

偽・誤情報が含まれるサイトや詐欺サイトを開けないようにする仕組みがあると安心できる。

Ａ４．９．インフォーマントＩ

ID：I

性別：女性

年齢：14 歳（中学 2 年生）

居住地：東京都

学校種別：私立中学校

Ａ４．９．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．９．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

学校では支給された iPad を利用している。主に授業用のアプリとして「Classi」（学校連絡用）や「Atama＋」（学習支援）を使用している。プライベートでは小学校 4 年生から iPhone を所有し、LINE、Instagram、TikTok、YouTube を利用している。LINE はクラスメートとの連絡に使うことが多く、Instagram は友達との交流、TikTok はおすすめ動画の視聴、YouTube では人気の YouTuber の動画を楽しんでいる。

Ａ４．９．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

授業では、Safari を利用して調べ物をし、レポート作成に活用している。長期休暇の宿題では、歴史の課題（例：日清戦争や明治維新）を調べる際に、Google 検索で「日清戦争の起こった理由　年号」などのキーワードを入力し、Wikipedia や検索結果の上位のサイトを参考にすることが多い。また、YouTube の動画を視聴し、その内容について感想を書く授業もある。先生の授業よりも、動画の方が分かりやすいと感じることがあるが、使用される動画が古いと画質が悪く、やや見づらいと感じることもある。

Ａ４．９．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

カバンが重いのが嫌なので、教科書を撮影し、タブレットに保存しておき、教科書自体は学校に置きっぱなしにすることで、荷物を軽くする工夫を調査協力者やクラスメイトの多くがしている。「Atama＋」は、授業での学習支援アプリとして使われているが、生徒の間では「適当にこなすもの」と認識されており、特に勉強の助けになったと感じることはない。一方、「Classi」は自身のスマートフォンにもインストールされており、学校の欠席連絡などに使えて便利だと感じている。

Ａ４．９．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．９．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

自分自身は特に困ったことはないが、友達がアダルトサイトの詐欺に引っかかったことがあり、「お金を払ってください」といったメッセージを受け取ったという話を聞いたことがある。また、小学校のときに、クラスのグループ LINE での発言が問題になり、保護者が学校に呼び出されるということがあったと聞いている。

Ａ４．９．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

使用時間は、7 時から 23 時までに制限されており、Instagram、TikTok、BeReal の利用は 1 日 1 時間半までに設定されている。iPhone のスクリーンタイム機能を活用し、制限時間を超えると自動的にアプリが使えなくなる仕組みになっている。ただし、友達と連絡している最中に制限がかかると、不便さを感じることがある。また、周りの友達は時間制限がないことが多いため、「自分だけ制限されているのが嫌だ」と感じることもあるが、制限なしにすると長時間使ってしまうため、「ある程度の制限は必要」とも思っている。

Ａ４．９．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校では「闇バイトに引っかからないように」という指導が学年集会であったが、それ以外の具体的な指導はあまりない。小学校では、特別講師が来て「グループ LINE で悪口を書くのはやめましょう」という話をしたことがあるが、実際にそうした問題が身近で発生していないため、あまり実感がわかなかった。

Ａ４．９．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．９．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校では、インターネットやスマートフォンの使い方について、長期休暇前にパンフレットを配布されることがあるが、正直なところ、内容をしっかり読むことはない。ほとんどの生徒が「とりあえず受け取るだけで、見ずに捨てている」と感じている。

また、保護者によると、学校の保護者会では「SNS でのトラブル」について話が出ることが多い。特に「自殺願望を持つ人が集まるサイトがある」といった話があり、保護者は「子どもがそういうサイトにアクセスしていないか」を気にしている。ただ、自分自身は親子ともにそういったサイトには関わりがないので、実感としてはあまりピンとこない。

Ａ４．９．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

SNS の投稿については、「何を載せるか慎重に考える」ことを意識している。特に、Instagram に軽はずみな投稿をしないように気をつけている。実際に、過去にクラブで飲酒している様子を SNS に投稿し、退学になった生徒がいたという話を聞いたことがある。その件では、後輩が学校に報告したため、学校側がそれらの対応をしたと聞いた。知らない人と SNS でつながることのリスクも理解しているが、実際には「知識としては分かっていても、やってしまう人はいる」というのが実感としてある。

Ａ４．９．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容、青少年が期待する支援策

スマートフォンや SNS の危険性について、ただ「やってはいけない」と言われるだけでは、実感がわかない。むしろ、過去に起こった具体的な事例を紹介してくれたほうが、危険性を理解しやすいと思う。「〇〇をしてしまった結果、こうなった」という話を聞いたほうが、「やばい、気をつけよう」と思える。例えば、SNS で知らない人とつながって監禁された事件の話や、パパ活をしていてアカウントを拡散されてしまった高校生の話など、リアルな実例を聞くことで、「自分も気をつけないといけない」と感じるようになると思う。

Ａ４．９．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

SNS でのトラブルについて、「やるな」と言われるだけでは不十分なので、「やったらどうなるか」を具体的に教える授業があったほうがいいと思う。例えば、「知らない人とつながってしまった結果、どんな危険があるのか」を、実際に起こった事件の映像やドキュメンタリーを見せながら説明すると、より理解しやすくなるのではないか。

Ａ４．９．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．９．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

小学校のときに、SNS でのトラブルについて特別講師の話を聞いたことがある。そのときに「グループ LINE で悪口を書くのはやめましょう」という話があったが、そもそもグループ LINE に自分で悪口を書くこともそういった投稿を見かけることもなかったので、あまり実感がわかなかった。

Ａ４．９．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

SNS やインターネットの危険性について学ぶなら、リアルな事例を映像で見せるのが一番効果的 だと思う。たとえば、「〇〇をした結果、こうなった」というドキュメンタリーやニュース映像を見せてもらうほうが、実際に起こりうる危険性を理解しやすい。また、YouTube のリールや TikTok のような短い動画で「これはやばい」と思わせるような注意喚起の内容のものがあると、興味を持って見やすいと思う。スクロールするだけで流れてくるような動画なら、自然と情報が入ってくるので効果的だと思う。

Ａ４．９．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．９．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

TikTok で案件（広告）だということを明示せずに商品を紹介する動画をよく見かける。たとえば、「この化粧品を使ったら肌がめっちゃきれいになった！」という動画が流れてきても、よく見ると「PR」などの表記がなく、実際には企業案件だったということがある。

Ａ４．９．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

自分自身は特に誤情報を信じたことはないが、美容系のインフルエンサーの中には、「企業案件だと明かさずに商品を宣伝している人がいる」ことに気づくことがある。そのため、購入する前にコメント欄を確認し、本当に効果があるのかをチェックするようにしている。

Ａ４．９．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

インターネットで何かを購入する前に、コメント欄を確認することが多い。コメント欄には「この商品は本当にいいの？」と疑問を持っている人がいたり、実際に購入した人のレビューが書かれていたりすることがあるので、それを参考にすることが多い。また、ステマ（ステルスマーケティング）アカウントを見抜くために、プロフィールを確認することもある。「このアカウント、PR 案件ばっかりじゃない？」と気づいたら、信用しないようにしている。

Ａ４．９．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

特に大きな不安は感じていないが、「この情報は本当に正しいのか？」と疑問に思ったときに、すぐに確認できる方法があるといいと思う。例えば、「この商品は本当に効果があるのか？」をチェックするための公式サイトや、ステマを見抜くためのガイドなどがあると便利だと感じる。

Ａ４．１０．インフォーマントＪ

ID：J

性別：女性

年齢：14 歳（中学２年生）

居住地：福岡県

学校種別：公立中学校

Ａ４．１０．１．青少年のスマートフォン・タブレット端末（GIGA 端末を除く）の利用実態とポジティブな影響

Ａ４．１０．１．１．青少年がスマートフォン・タブレット端末をどのような場面で活用しているか

学校では支給されたタブレットを使用している。タブレットは主に授業で活用することが多く「ロイロノート」などの学習用アプリが入っているが、詳細についてはあまり覚えていない様子だった。個人で持っているスマートフォンは、小学校卒業時に購入したものであり、姉（16 歳）が中学入学時にスマホを持ったことをきっかけに、同じタイミングで購入することになった。スマホでは LINE と YouTube を毎日利用している。LINE は部活動の連絡や家族・友人とのやり取りに使っている。友人とのやり取りでは、遊びの約束をするときにグループを作成して連絡を取ることがある。一方で、固定のグループは部活の連絡用が中心であり、それ以外は特にない。YouTube ではゲーム実況（主にマインクラフト）を視聴することが多く、ショート動画もよく見る。コメント欄を見ることはあるが、自分で書き込むことはない。

Ａ４．１０．１．２．学習における活用事例、授業や自主学習に役立つアプリやウェブサイトの利用状況

勉強に関しては、スマートフォンやタブレットを活用する機会がある。特に分からないことがあったらすぐに検索できることが便利だと感じており、Google を利用して調べることが多い。授業での活用例として、社会の授業で都道府県の特徴を調べて発表資料を作成した経験がある。また、自宅での学習においては、数学の角度の求め方などを YouTube で調べることがあり、授業後やプリント学習をするときに動画を活用することが多い。一方で、国語の学習にはあまり活用しない。数学は「解説動画が多く、わかりやすい」ためよく検索するが、国語は「文章を考える作業が中心で、検索してもあまり意味がない」と感じている。

英語学習アプリ「Duolingo」を使って 1 日 10 分程度の英語学習を習慣にしており、ゲーム感覚で単語や文法を学べて「楽しみながら継続できる」点をメリットと感じている。Duolingo は母親が使用していたのを見て興味を持ち、始めた。さらに、「スタディキャスト」 というアプリも利用しており、勉強時間を計測する機能や、同じ時間帯に勉強している他の生徒の様子を確認できる点がモチベーションにつながっている。姉の影響でこのアプリを知り、活用し始めた。

Ａ４．１０．１．３．スマートフォン・タブレットの使用が学習に対してどのような利点をもたらしているか

一番の利点は、「分からないことをすぐに調べられること」だと感じている。社会のワークで分からないことがあったときに、Google を使って検索し、複数のサイトを比較して情報を得ることができる点が便利だと話していた。また、数学では解説動画を活用することで、「授業で分からなかったことを補える」ため、テスト前の復習に役立っている。英語の Duolingo は「ゲーム感覚で楽しみながら学習できること」が学習の継続につながっている。

Ａ４．１０．２．スマートフォン・タブレット端末利用におけるトラブルの実態と保護者・学校の管理状況

Ａ４．１０．２．１．端末の利用において青少年が直面する問題やトラブルの実態

個人的には特に困ったことや怖いと感じた経験はないとのことだったが、「何も頼んでいないのに『荷物をお届けしました』というメールが届いた」ことがあり、不審に思ったため親に相談したことがある。親からは「気にしなくていい」と言われたため、特に何もせずにそのままにした。また、過去にクラスのグループ LINE の通話中に問題発言があったことを聞き、友人から相談を受けたことがある。その際は、複数の友人が話し合い、「これは先生に相談したほうがよいのではないか」となり、グループ LINE 内で話し合った上で、先生に報告した。報告後、先生が該当の生徒に話をしたが、詳細な指導内容については「覚えていない」とのことだった。

Ａ４．１０．２．２．家庭におけるスマートフォン・タブレット利用のルールや保護者の管理方針

家庭ではスマホの使用時間が朝 6 時から夜 9 時までに制限されており、ペアレンタルコントロールが設定されているため、夜 9 時になるとアプリが自動的に使えなくなる。アプリのインストールについては、ゲームなどの一般的なアプリは親の許可なしにインストール可能だが、「お金が絡むものは親に相談」するようにしている。

Ａ４．１０．２．３．学校における端末利用の指導やルールの現状、管理方針

学校へのスマートフォンの持ち込みは禁止されており、タブレットは授業での使用のみ認められている。SNS の使用については、学期に 1 回程度の頻度で「詐欺に注意するように」といった指導が行われる。具体的な事例として、「フェイクニュースの画像を見せて注意喚起する」という取り組みがあったことを覚えている。朝の会の時間に、「フェイクニュースを作るサイトが存在する」ことを紹介され、偽情報を鵜呑みにしないようにという指導があった。

Ａ４．１０．３．青少年のインターネット利用に関する国内政策対応の現状と課題

Ａ４．１０．３．１．学校や地域におけるインターネット・スマートフォン利用に関する教育・啓発の実態

学校では、学期に 1 回程度「詐欺に注意するように」という指導が行われる。具体的には、「フェイクニュースを作るサイトがある」という話があり、朝の会の時間にフェイクニュースの画像を見せられたことがある。その際、「こういうニュースを鵜呑みにしないように」との説明があった。ただ、それ以外に特別な指導を受けた記憶はない。

Ａ４．１０．３．２．インターネット利用についてどのような意識を持ち、どのようなルールを守っているか

インターネット上の情報については、「サイトを見るときは複数の情報を確認する」ことを意識している。特に、社会の授業などで調べ物をする際には、一つのサイトだけではなく、複数のサイトをチェックするようにしている。これは、フェイクニュースの授業を受けたことが影響しており、「ネットの情報は簡単に信じないように」と考えるようになった。また、詐欺メールや怪しいメッセージが届いたときには「とりあえず親に相談する」というルールを自分の中で決めている。

Ａ４．１０．３．３．政府や地域・学校に求められるサポートの内容を明らかにし、青少年が期待する支援策

特に具体的な要望はないが、「ニュースサイトなどで、信頼できる情報を簡単に見分ける方法を教えてくれると便利かもしれない」と感じている。また、フェイクニュースの危険性についてはある程度理解しているものの、「どんな場合に特に注意すべきなのか」を、もっと具体的に学べる機会があると良いと思う。

Ａ４．１０．３．４．より安全な端末利用のために、学校でどのような教育や活動が求められているか

「フェイクニュースを見分ける方法」については、もっと深く学ぶ機会があっても良いと思う。朝の会で注意喚起を受けたことがあるが、それだけではあまり印象に残らなかった。動画などを使って、実際にあった事例を交えながら説明されると、より分かりやすいと感じる。

Ａ４．１０．４．青少年のスマートフォン・タブレット端末利用に関する啓発経験と望ましい啓発手法

Ａ４．１０．４．１．スマートフォン・タブレットの利用について、周囲からどのようなアドバイスや説明を受けているか

特に親から細かい説明を受けたことはないが、「お金に関わることは必ず相談するように」と言われている。実際、PayPay などのキャッシュレス決済の利用については、「もう少し自分でお金の管理ができるようになってからにしよう」と親と話して決めた。学校では、SNS のトラブルについて少し話を聞いたことがあるが、具体的な内容はあまり覚えていない。

Ａ４．１０．４．２．インターネット利用に関する情報提供の手法について、どのような形式を望んでいるか

文章だけのパンフレットは、もらっても読まないことが多いので、動画で説明してくれる方が分かりやすいと思う。たとえば、「SNS でのトラブル」について、実際の事例をもとにした短い動画があれば、印象に残りやすいのではないか。また、YouTube などのプラットフォームで「フェイクニュースの見分け方」について解説するチャンネルがあると、もっと気軽に情報を得られると感じる。

Ａ４．１０．５．青少年が遭遇または認識している偽・誤情報の状況と対応策

Ａ４．１０．５．１．インターネット上で誤情報やフェイクニュースに遭遇する頻度や具体的な事例

これまでに「これは本当かな？」と思った情報に出会ったことはほとんどないが、YouTube で「この方法を使えばゲーム内のアイテムが大量にもらえる」というサムネイルを見たことがある。そのときは、「さすがにそんな都合のいい話はないだろう」と思い、クリックせずにスルーした。

Ａ４．１０．５．２．過去に誤情報を信じた経験があるかを整理し、その際の具体的な経緯

過去にフェイクニュースを信じてしまった経験はない。ただ、「本当かな？」と思う情報を見たときには、「いったん立ち止まって考えてみる」ということを意識するようにしている。

Ａ４．１０．５．３．偽・誤情報に対して青少年がどのような対応を取っているのか、情報の確認方法や相談相手の有無

何か疑問に思ったことがあったときは、まず Google 検索で確認する。ただし、検索結果がすべて正しいとは限らないので、複数のサイトを見比べることが大事だと考えている。また、SNS で怪しい情報を見かけた場合は、「友達に聞いてみる」こともある。もし自分だけでは判断できない場合は、友達と話し合いながら確認することがある。

Ａ４．１０．５．４．偽・誤情報に関する不安の程度や、それを防ぐために必要とされるサポートの内容

今のところ、大きな不安はないが、「ちょっとした嘘なら信じてしまうかもしれない」と思うことはある。たとえば、「〇〇が品薄になっている」という情報が流れたときに、本当にそうなのか気になってしまうことがある。そういうときに、信頼できる公式の情報を簡単に確認できる仕組みがあれば便利だと感じる。たとえば、フェイクニュースかどうかを判定してくれるウェブサイトがあれば、安心して情報をチェックできると思う。また、「実際にあった偽情報の事例」を紹介する動画があると、より分かりやすく学べると感じる。「こういう嘘の情報が流れていた」という実例を知ることで、今後も注意するようになると思う。

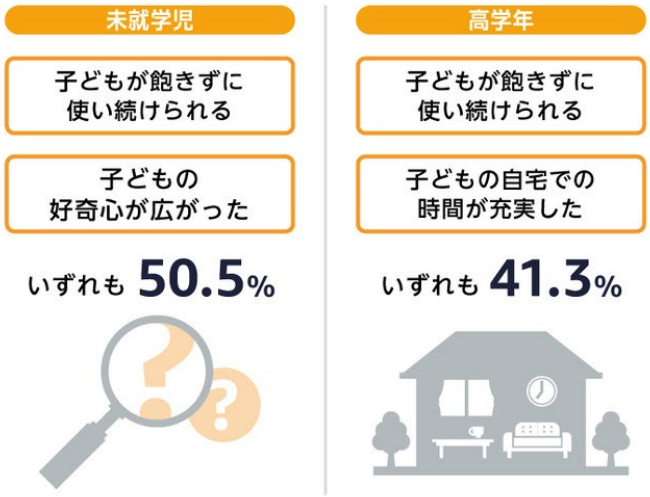
付録Ａ５．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用事例

Ａ５．１．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の活用事例

Ａ５．１．１．興味を広げる・知識を増やす

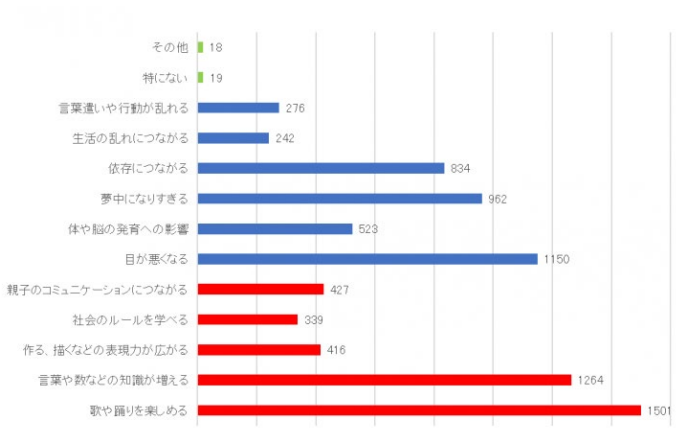
文献名	子どものデジタルデバイスの利用と子育てに関する調査 [371]
発行元	アマゾンジャパン合同会社
発行年	2021 年
調査対象・手法	20 代～40 代の日本全国の 3 歳から小学校高学年の長子を持つ男女 618 名インターネット調査（2019 年 9 月 6 日～9 月 7 日/ 2021 年 4 月 23 日～26 日）
対象年齢区分	幼児・児童
利用シーン	学業・生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 全体的なポジティブな意見が多い。「子どもが飽きずに使い続けられる」（44.5%）、「子どもの好奇心が広がった」（42.7%）、「子どもが新しいことに興味を持ちだした」（39.6%）といった意見がみられた。 ● この傾向は子どもの年齢が低いほど強い。未就学児は「子どもが飽きずに使い続けられる」、「子どもの好奇心が広がった」（いずれも 50.5%）、「子どもが新しいことに興味を持ちだした」（44.7%）という結果になった。 ● 小学校高学年の子どもは「子どもが飽きずに使い続けられる」「子どもの自宅での時間が充実した」（共に 41.3%）、「子どもの好奇心が広がった」（36.4%）が多くなっている。 ● 具体的な良かったコメントとして、以下のような声が挙げられている。

[371] アマゾン合同会社.(2022).子どものデジタルデバイスの利用と子育てに関する調査.
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001294.000004612.html

	● 「深海に興味を持つようになり、自分で色々検索したりして知識を深めていった」（未就学の男の子の保護者） ● 「タブレットでいくつかの学習系アプリを利用させているが、本人は遊びの一環と思って楽しそうに取り組んでいる点が良かった。デジタルデバイスは、学びや学習のハードルを下げ、子どもが無意識のうちに色々なことを学べる」（低学年の女の子の保護者） ● 「使い方次第で有意義な時間を過ごせると知り、今では積極的に活用。わからないことを調べるのもネットコンテンツを使うようになり、いろいろ調べているみたい。」（高学年の女の子の保護者）
参考画像	

文献名	乳幼児メディア利用に関するアンケート調査 [372]
発行元	埼玉県
発行年	2023 年
調査対象・手法	県内の乳幼児健診（一歳六か月児健診・三歳児健診）受診児の保護者 1,964 名 調査票による調査もしくはインターネット調査（2023 年 6 月 14 日～9 月 30 日）
対象年齢区分	幼児

[372] 埼玉県.(2023).乳幼児メディア利用に関するアンケート調査.
https://www.pref.saitama.lg.jp/a0704/boshi/media-houkoku.html

利用シーン	生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● メディア（スマートフォン・タブレット・テレビのいずれか）利用の良い点として「歌や踊りを楽しめる」が最も多く（1,501）、次いで「言葉や数などの知識が増える」（1,264）、「親子のコミュニケーションにつながる」（427）、「作る、描くなどの表現力が広がる」（416）、「社会のルールを学べる」（339）の順に高かった。
参考画像	

文献名	令和 5 年度 文部科学省委託「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」（教育課題に関する調査研究） 幼児・保育者の直接体験を広げる ICT 活用に関する調査研究 [373]
発行元	学校法人 七松学園
発行年	2023 年
調査対象・手法	①七松幼稚園 117 件、芦屋市立宮川幼稚園 22 件、武庫川女子大学附属幼稚園 14 件、計 153 の幼児の ICT 活用実践を記録（0 歳児 1 件、1 歳児 8 件、2 歳児 13 件、3 歳児 28 件、4 歳児 34 件、5 歳児 67 件、6 歳児 67 件、保護者 2 件）

[373] 七松学園.(2023).令和 5 年度 文部科学省委託「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」（教育課題に関する調査研究） 幼児・保育者の直接体験を広げる ICT 活用に関する調査研究.https://www.mext.go.jp/content/20240612-mxt_youji-000029664-1.pdf

	②デジタル機器・ICT ツールを幼児教育に取り入れている幼児教育施設（6 園）に勤務する教諭（保育士、幼稚園教諭、認定こども園教諭）計 91 名に対するアンケート調査 ③ICT 活用を行う幼稚園 8 園に通わせている保育者 77 名に対するオンライン調査
対象年齢区分	乳幼児
利用シーン	コミュニケーション・学習・生活全般
ポジティブな見解に関する知見	● 教師は ICT を利用している子どもを「動画を楽しそうに見る」と述べている。子どもが興味を持ってマイクロスコープで観察し、驚いている様子を好意的に捉えている。 ● ICT を活用することで、子ども達から「観察してみたらいいんじゃないか」という、積極的な意見が出された。「他の物についてもマイクロスコープで観察したい」といった、更なる活用を提案される機会があることも指摘されている。 ● 教師へのアンケートからは、ICT 活用に対するポジティブな信念・態度尺度から因子分析を行った。その結果、2 因子が得られ、第 1 因子「子どもの遊びや幼児教育が広がる」、第 2 因子「子どもの情報化社会に対するレディネスが高まる」と命名された。 ● 保育者に対するアンケートでは、幼児に ICT を使用させるメリットについて尋ねたうえで、回答者を「ICT 活用のメリットを強く感じている保育者の群」（全体加算尺度高群）と「ICT 活用のメリットを強く感じない保育者の群」（全体加算尺度低群）に分けた。その結果、質問した 51 ほぼすべての項目で高群と低群の平均値の差が有意となった。 ● 特に高群では「小学校入学前に ICT に慣れることができる」、「情報を共有できる」、「普段経験できないことを映像や音を通して体験できる」、「簡単に検索することができる」を高く評価していた。 ● 低群でも「調べたいことがすぐわかる」、「紙面とは異なった学びができる」、「普段経験できないことを映像や音を通して体験できる」、「遊び感覚で学べる」の項目の平均値が高くなっている。

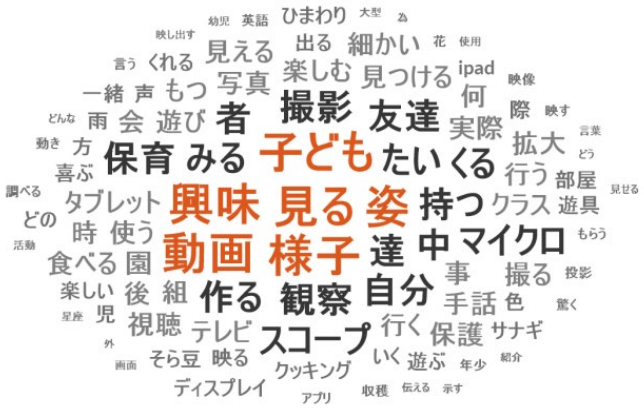
参考画像	

図４　教師が捉える ICT 活用する子供の姿

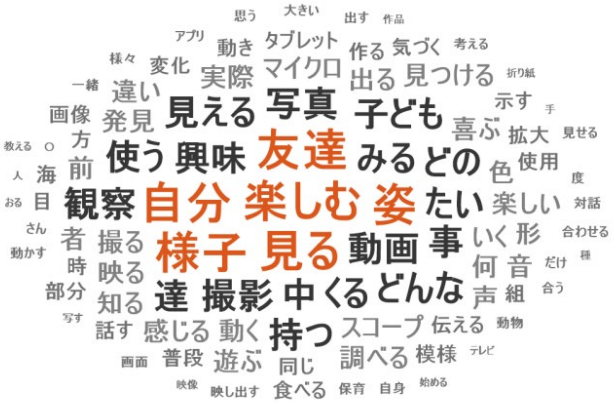


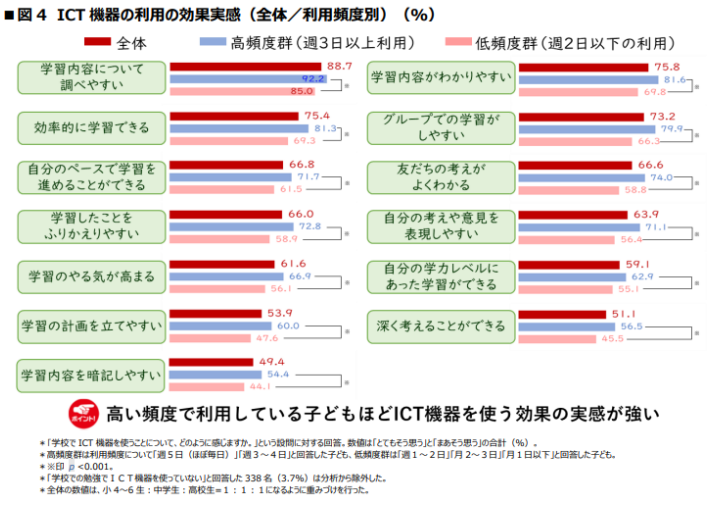
図５　活動の中での子供の楽しみ

Ａ５．１．２．効率的に学ぶ

文献名	子どもの ICT 利用に関する調査 2023[374][375]
発行元	東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所
発行年	2023 年

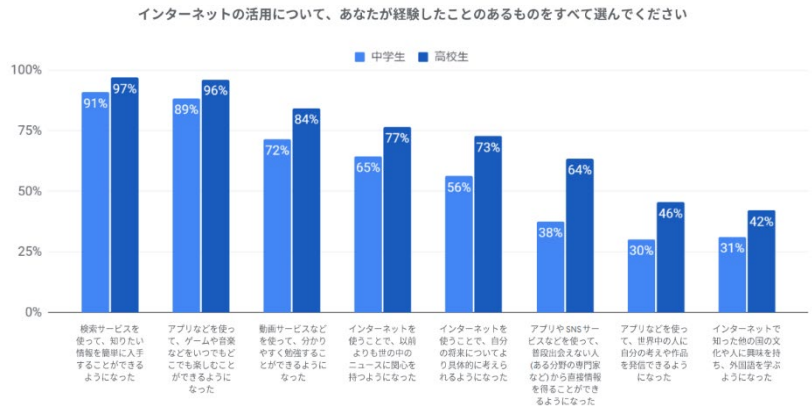
[374] 東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所.(2023). 子どもの ICT 利用に関する調査 2023.https://benesse.jp/berd/shotouchutou/research/detail_5898.html

[375] 東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所.(2023).東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所　共同研究プロジェクト「子どもの ICT 利用に関する調査　2023」結果速報.https://benesse.jp/berd/up_images/research/ICT_tyousa_2023_231025_1.pdf

調査対象・手法	「子どもの生活と学びに関する親子調査」の調査モニター計 9,182 名（小学 4～6 年生 3,849 名・中学生 3,097 名・高校生 2,236 名） 郵送による依頼、WEB（パソコン・タブレット・スマートフォン等）による回答
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	学業
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 全体の 77.6%が「ICT 機器を使う授業は楽しい」と回答している。小学校 4～6 年生はその割合が 86.4%と、中学生 76.8%、高校生 69.5%よりも高い。 ● 機器の利用頻度が高いほど、「ICT 機器を使う授業は楽しい」と回答している割合は高くなる。 ● 9 割前後の小中高生は「学習内容について調べやすい」と回答している。 ● 「学習内容がわかりやすい」「効率的に学習できる」「グループでの学習がしやすい」などの ICT 機器を使う効果は、全体で約 7 割が実感している。 ● 利用頻度が高い子どもほど、上記の「学習内容について調べやすい」等の ICT 機器を使う効果を感じている。 ● 家庭学習での ICT 機器の利用について、小中高生全体で最も評価されているのは「すぐ調べられる」（「とてもそう思う・まあそう思う」の計）で、9 割前後に上る。 ● 小中学生では「すぐ調べられる」に次いで、「面白い」「自分のレベルにあっている」という理由が高い。高校生では「面白い」より「自分のレベルにあっている」「勉強の効率が上がる」ことが評価されている。
参考画像	

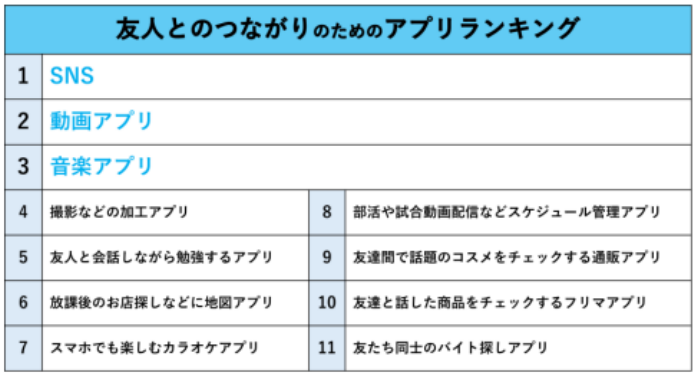
文献名	中高生インターネット利用白書 2021[376]
発行元	Google 合同会社
発行年	2021 年
調査対象・手法	• 対象：「Google オンラインセーフティカリキュラム」の授業を受講し、授業内で行うアンケートに回答した中学生 5,835 名・高校生 9,722 名、「Google オンラインセーフティカリキュラム」の授業を活用し、授業内で行うアンケートに回答した中学校教員 50 名・高校教員 69 名 • 方法：中高生・教員とも WEB 調査票および郵送回収法
対象年齢区分	生徒
利用シーン	学業
ポジティブな見解に関する知見	● 「インターネットの活用について、あなたが経験したことのあるものをすべて選んでください」という問いに対し、中高生ともに「検索サービスを使って知りたい情報を簡単に入手する」が最も高い（中学生 91%・高校生 97%）。 ● 次いで「アプリなどを使って、ゲームや音楽などをいつでもどこでも楽しむことができるようになった」が高く、中学生 89%、高校生 96%である。 ● 3 番目に多いのが「動画サービスなどを使って、分かりやすく勉強することができるようになった」で、中学生 72%、高校生 84%である。 ● これらのメリットは教員も同様に高く、「検索サービス」は 92%、「ゲームや音楽」は 95%、「動画サービス」は 76%が「子どもが実感していると思うこと」として回答している。

[376] Google 合同会社.(2021).中高生インターネット利用白書 2021.
https://blog.google/intl/ja-jp/company-news/technology/2021_02_safer-internet-day-2021/

参考画像	

文献名	UQ mobile WEB MOVIE「3 年間のそばに」全 4 篇公開・18 歳以下 スマホ利用実態に関する調査結果 [377]
発行元	KDDI 株式会社
発行年	2024 年
調査対象・手法	・対象：高校生男女 500 名 ・方法：インターネット調査
対象年齢区分	生徒
利用シーン	生活全般
ポジティブな見解に関する知見	● 高校 3 年間で家族との 2.4 倍、1,298 時間をスマホでの友人とのコミュニケーションに充てている。学校の先生ともスマホで連絡することも行われている。 ● 「友人とのつながり」のために SNS（79.6%）、動画アプリ（29.6%）の次に、音楽アプリを利用するという回答が多い（20.9%）。音楽アプリは友人との話題にあがった音楽視聴、プレイリストの共有などに使われる。 ● ほかのアプリ利用についても、「動画編集アプリ」はサプライズ動画を作成するため、「地図アプリ」は放課後のカフェ探し、お気に入りスポットのシェアで使う、といった使い方が挙げられている。

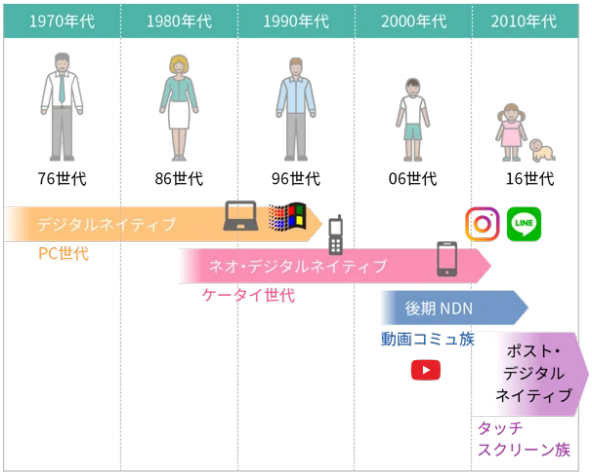
[377] KDDI.(2024).UQ mobile WEB MOVIE「3 年間のそばに」全 4 篇公開（プレスリリース）.
https://cdn.kyodonewsprwire.jp/prwfile/release/M103057/202403077677/_prw_OR1fl_x45HxH72.pdf

	● 同社は CM で高校生のスマートフォン利用を反映させた動画を作成している。その動画のテーマに「神ノート」がある。先生の板書をすべて書き写しているノートを「神ノート」と呼んでおり、これをクラスメイトで共有する。テスト対策にスマートフォンを使い、クラスメイトが助け合うことが行われる。
参考画像	

Ａ５．１．３．直感的に使える・機器への抵抗感がない

文献名	α 世代のメディア生活調査 2022[378]
発行元	博報堂 DY メディアパートナーズ メディア環境研究所
発行年	2022 年
調査対象・手法	A 調査：全国の小中学生を長子に持つ既婚女性とその子（同席で参加）、小学生 882 人（低学年 433 人 高学年 449 人）、中学生 433 人 B 調査：全国の Z 世代（16～26 才 442 人） インターネット調査（2022 年 9 月 8 日～9 月 13 日）
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	趣味・生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● オンラインゲームユーザーの中で、ゲームを“遊ぶ”だけでなく、“自分で作ってみたい”と感じているのは、小学生（n=386）で 69.7%である。Z 世代（n=201）61.5%、中学生（n=243）47.8%に比べ、割合は高い。

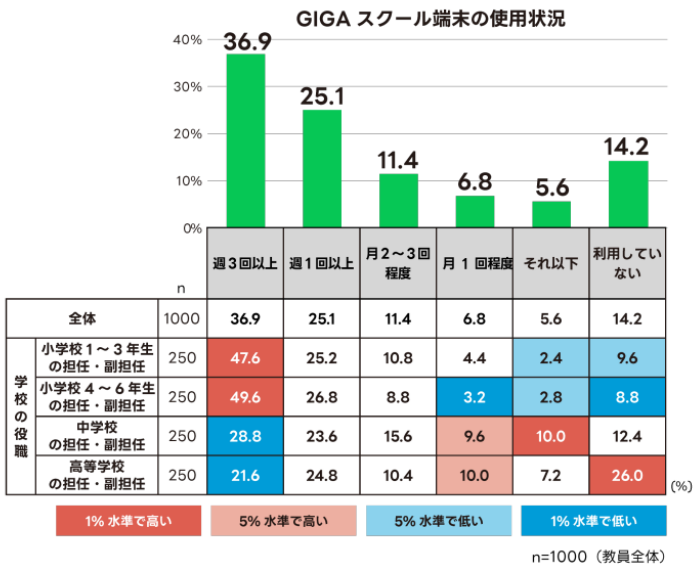
[378] 博報堂 ＤＹ メディアパートナーズ メディア環境研究所.(2022).α 世代のメディア生活調査 2022.
https://www.d-sol.jp/blog/the-uniqueness-and-usefulness-of-the-childrens-survey-1

	● 上記小学生のうち、40.2%が実際にゲームを作ってみたことがある、と回答している。 ● Z 世代、中学生、小学生のいずれの年代でも、「ロボットや AI との会話に抵抗はない」の回答が過半数以上となっている。Z 世代は 56.1%だが、中学生 65.0%、小学生 65.7%とより高い割合である。 ● ロボットや AI がつくった曲、本やマンガ、動画にも抵抗がない人が半数近くとなっている。特に曲に関しては中学生は 72.0%、小学生 64.8%が「気にしない」と回答している。 ● 小中学生の利用を見ている母親は以下のようにポジティブな意見を述べている。 ● 「パソコン、スマホ、タブレットなど直感的に操作できるのがすごい。AI なども抵抗感なく受け入れている」。 ● 「学校の宿題や連絡帳などもタブレットを活用、アレクサなどをうまく使いこなして日常のささいな疑問を解決している」。 ● 「アプリを駆使して音楽製作など創作活動をしている」。 ● 「オンラインで海外の先生と英会話ができる。世界が身近になっている」。
参考画像	

文献名	GIGA スクール構想における情報モラル教育の実状等に関する調査報告書 [379]
発行元	LINE みらい財団

[379] LINE みらい財団.(2023).GIGA スクール構想における情報モラル教育の実状等に関する調査報告書.
https://line-mirai.org/ja/report/detail/new/44

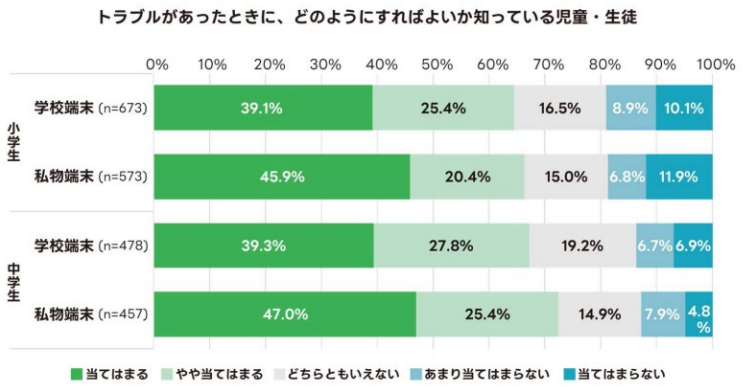
発行年	2023 年
調査対象・手法	①全国の 22～64 歳の教員（公立・私立の小学校・中学校・高等学校の担任、副担任）1,000 名 ②全国の 25～59 歳の保護者（公立・私立の小学校・中学校・高等学校）1,000 名
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	学業
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● GIGA スクール端末の効果を質問した。「子どもたちのタブレットやパソコンを扱うスキルは上昇しましたか」で「そう思う・ややそう思う」の合計が 70.5%と最も高くなっている。 ● GIGA スクール端末が配布されて良かったと思う点について、全体で「児童・生徒のデジタル技術獲得」が 46.1％と最も高い。 ● 小学生 4～6 年生の担任・副担任においては、良かったと思う点で「児童・生徒の学習機会が広がる」と回答した割合が 40.4％となっている。この割合は小学校 1～3 年生の教員、中高生の教員に比べ、1％水準で有意に高い。 ● 「GIGA スクール端末が配布されて、あなたのお子さんのタブレットやパソコンを使う能力やインターネットのスキルが上がったと思う」という質問で「そう思う・ややそう思う」と回答した保護者は 39.7％となり、「そう思わない」の計 12.4％よりも高い。 ● 「GIGA スクール端末が配布されて、デジタル機器を使った学習をすることによって、あなたのお子さんが成長したと感じている」に「そう思う」と回答した保護者は 33.6％で、「そう思わない」は 11.4%である。 ● 「GIGA スクール端末の配布はあなたのお子さんの学び全般によい影響を与えていると思う」に「そう思う」と回答した保護者は 31.6%、「そう思わない」は 10.6%であった。 ● 「あなたの家庭において、GIGA スクール端末の配布は、悪い点よりよい点のほうがたくさんあった」には「そう思う」と回答した保護者の割合は 30.3%、「そう思わない」の割合は 10.9%となった。

参考画像	

Ａ５．１．４．安全に使うための知識・操作方法を知っている

文献名	「児童・生徒の学校端末・私物端末の利用状況やトラブルへの意識等に関する調査報告書 [380]
発行元	LINE みらい財団
発行年	2023 年
調査対象・手法	小学 4～6 年生（3 校）673 名・中学 1～3 年生（2 校）478 名
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 学校端末よりも私物端末を持つ時期が早い児童・生徒ほど、安全な使い方を学んだことがあると回答している。児童（n=573）では 34.3％、生徒（n=467）は 27.4%の割合である。 ● 学校端末と私物端末のそれぞれにおいて、トラブルがあったときに、どのように対処すれば良いか知っているかどうかを尋ねた。児童・生徒とも、学校端

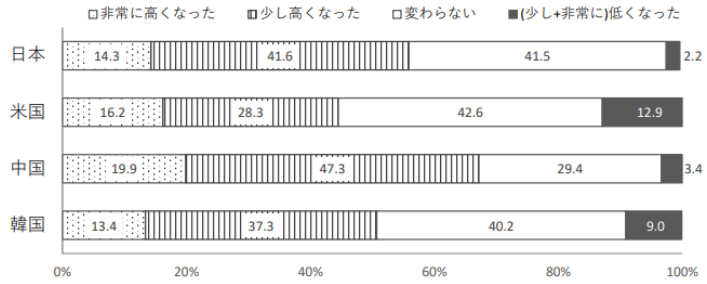
[380] LINE みらい財団.(2023).「児童・生徒の学校端末・私物端末の利用状況やトラブルへの意識等に関する調査報告書.https://line-mirai.org/ja/report/detail/new/43

	末、私物端末ともに「当てはまる」「やや当てはまる」を合わせた回答が 6 割以上となっている。
参考画像	

文献名	高校生の SNS の利用に関する調査報告書 －日本・米国・中国・韓国の比較－[381]
発行元	国立青少年教育振興機構
発行年	2024 年
調査対象・手法	日本、米国、中国、韓国の高校生。日本は 35 校 4,356 名、米国は 10 校 1,512 名、中国 32 校 7,750 名、韓国 34 校 1,508 名。 日本は集団質問紙法または学校を通しての WEB 調査、米国・中国は学校を通しての WEB 調査、韓国は集団質問紙法
対象年齢区分	生徒
利用シーン	学業・生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 日本の高校生は SNS を利用することで、「趣味や興味のあること」（88.8％）「お金を使うこと」（52.0％）が「非常に増えた」「すこし増えた」と回答した割合が 4 か国中最も高い。

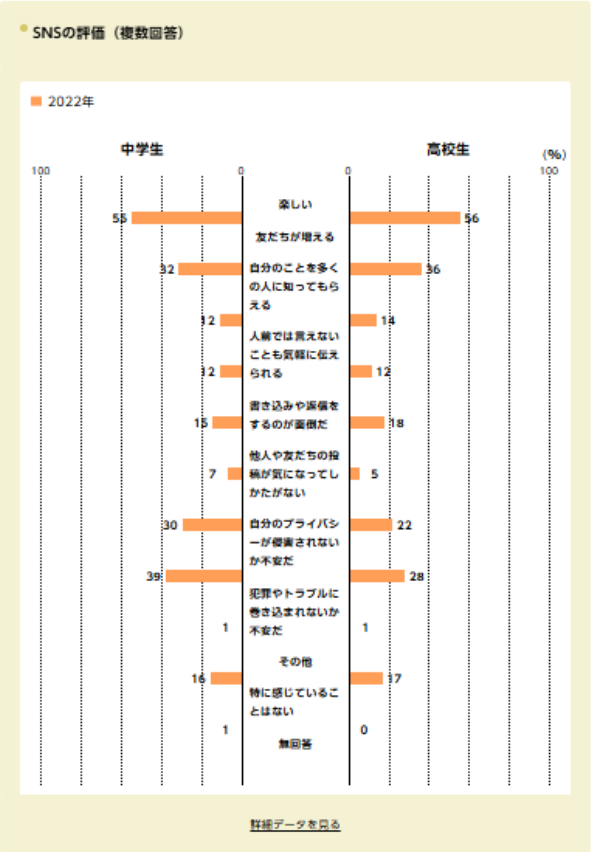
[381] 国立青少年教育振興機構.(2024).高校生の SNS の利用に関する調査報告書 －日本・米国・中国・韓国の比較－.https://www.niye.go.jp/wp-content/uploads/2024/07/zentai-1.pdf

	● SNS を利用することで、「社会への関心」が「非常に高くなった」「すこし高くなった」と回答した割合は 55.9％と、中国（67.2%）に次いで高い。 ● 「他人のアカウントを乗っ取りする」について、「何があってもダメ」と回答した割合は、日本 89.6％、中国 89.3％と 9 割弱となっている。米国は 82.3％、韓国は 77.5％とやや低い。 ● 「悪口や嫌がらせのメッセージやコメントを送ったり、書き込みをする」について、「何があってもダメ」と回答した割合は全体的に高い（日本 89.2％、中国 87.0％、韓国 79.0％、米国 78.2％）。 ● 「他人になりすまして情報を発信する」に対し「何があってもダメ」と回答した割合は、日本 92.9％、中国 87.9％、韓国 81.3％、米国 81.2％となっており、日本が最も高い。 ● 日本の高校生は「SNS 上では、自分の言いたいことを何でも言ってよいと思う」と回答した（「そうだ」と「まあそうだ」の合計）割合が 4.9％で、米中韓より 13 ポイント以上低い。 ● 「SNS でもリアルでも自分の発言や行動が変わらない」と回答した割合は全体で 6 割以上を超えているが、日本の高校生は 4 か国中最も高い（73.2％）。 ● 「SNS で見た情報が正しいかどうかを確認する」を回答した割合が 4 か国で 6 割を超えている。日本は 80.9％と、中国（81％）と並んで高い。 ● 学校での教育に関し、日本の高校生は、「プライバシーと個人情報に関する知識」「安全意識をもつこと（危険を予測し、被害を予防する）」を学習したことが「ある」と回答した割合は 9 割を超えている。 ● その他の教育を受けた項目に「ある」と回答しているのは以下の割合となっている。「正しい情報を収集・判断する方法」87.6%、「適切にコミュニケーションをとるためのマナーやルール、言葉づかいなど」87.0％、「他人からの中傷誹謗やトラブルに対する対処法」82.8％、「セキュリティに関する知識」81.5％、「依存防止」78.5％となり、いずれも高い割合である。いずれも中国も同様に高い割合である。

参考画像	 図 3-8　SNS の利用による社会への関心の変化

文献名	中学生・高校生の生活と意識調査 [382]
発行元	NHK 放送文化研究所
発行年	2024 年
調査対象・手法	全国の 12～18 歳 1,800 名（12 人×150 地点）およびその父 1,800 名・母 1,800 名を対象。生徒 1,183 名（有効回答率 65.7%）・父 1,031 名（57.3%）、1,197 名（66.5%）から回答を得た。 郵送調査
対象年齢区分	生徒
利用シーン	学業
ポジティブな見解に関する知見	● 「あなたは、SNS で多くの人たちとつながることについて、どのように感じていますか？」という問いに対し「楽しい」という回答の割合が最も多い（55%）。また「友だちが増える」という割合が次いで 34%と高い。 ● 「インターネットを使っている」と回答した中高生に対し、インターネット上の危険回避行動を選んでもらったところ、「名前や住所などの個人情報を書き込まない」「あやしげなリンクをクリックしない」が 80%と前回調査（2012 年）よりも高くなっている。ほか、「インターネット上の情報については、すべてが正しいと思わない」、「音楽や動画の違法なダウンロードをしない」「暴力的、性的、反社会的な内容を含むサイトにはアクセスしない」が 6 割を超え、増加傾向にある。

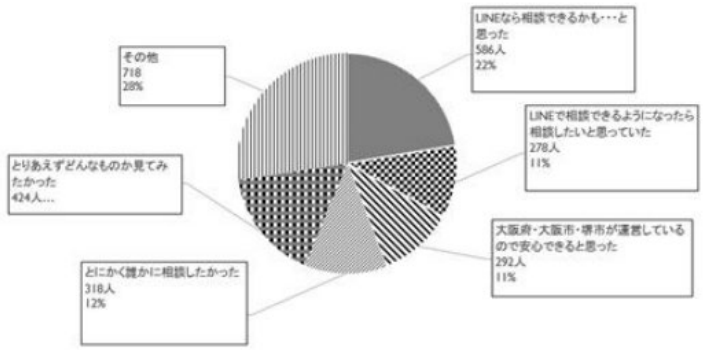
[382] NHK 放送文化研究所.(2022).中学生・高校生の生活と意識調査.
https://www.nhk.or.jp/bunken/yoron-isiki/tyuko/

参考画像	

Ａ５．１．５．相談がしやすい

文献名	令和４年度子ども・子育て支援推進調査研究事業　ＳＮＳを活用した児童虐待等に関する相談の効果的な運用に関する調査研究 [383]
発行元	株式会社リベルタスコンサルティング
発行年	2023 年
調査対象・手法	・対象：厚生労働省「親子のための相談 LINE」を導入した自治体 ・方法：電話によるヒアリング・書面によるアンケート調査

[383] リベルタスコンサルティング.(2023).令和４年度子ども・子育て支援推進調査研究事業　ＳＮＳを活用した児童虐待等に関する相談の効果的な運用に関する調査研究.
https://www.libertas.co.jp/mhlw/2022ko/report.pdf

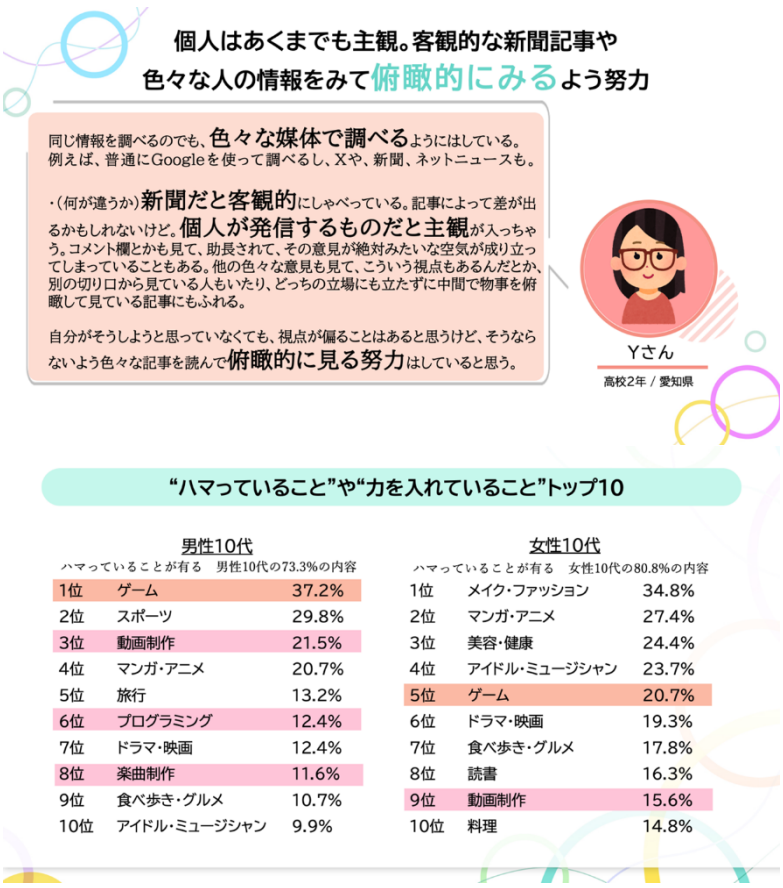
対象年齢区分	児童
利用シーン	生活全般
ポジティブな見解に関する知見	● 相談者の内訳は、東京都では児童本人 15.4%、家族・親戚が 69.2%となっている。都道府県により、相談者の構成は異なるが、電話相談と比べて、LINE 相談の場合は児童本人からの相談比率が高い傾向は、共通してみられる。 ● 大阪府が行った SNS 相談利用者へのアンケートから、相談の動機について「LINE なら相談できるかも…と思った」、「LINE で相談できるようになったら相談したいと思っていた」との回答が 1/3 に達している。また、「また相談したい」、「悩みや不安があれば相談したい」との再相談意向も 8 割にのぼる。 ● 先行して SNS 相談を導入した自治体・児童相談所の事例からは、SNS 相談には、対面・電話相談にアクセスしてこなかったような児童本人や、若い世代の保護者の方々の相談ニーズを喚起する効果があることが示唆されている。 ● 相談者にとって SNS 相談には「アクセスしやすい」、「本音を打ち明けやすい」、「後で読み返すことができる」、「場所を選ばず、すき間時間で相談できる」等のメリットがあると考えられる。 ● 相談員にとっても、「チームでの対応ができる」、「HP 等の情報を参照しやすい」、「必要な時にメッセージを送ることができる」、「過去の相談記録・履歴が参照しやすい」等のメリットがある。
参考画像	**図表 3-10　友だち登録をしようと思った理由（大阪府、令和 3 年度）** 

Ａ５．１．６．気軽な動画コミュニケーション

文献名	メディア環境研究所プレミアムフォーラム 2023 冬「『イノベーターティーン』のメディア生活」[384][385]
発行元	博報堂 ＤＹ メディアパートナーズ メディア環境研究所
発行年	2023 年
調査対象・手法	調査①：全国の 10 代 19 名（「現在、力を入れている ・ ハマっていることがある」ことがある、12 歳（中学生）～19 歳（大学生）までの 14 名と小学館「Steenz」の協力による先端層 5 名） 調査②：全国 15～69 才 1,594 名（うち 15～19 才 332 人） インターネット調査（2023 年 11 月）
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	趣味・生活全般
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 10 代の 52.1%が「いいね」や「視聴時間」に関連した情報が集まるアルゴリズムを理解している。この割合は 20 代以上よりも圧倒的に高い。 ● 10 代の 55.4%がネットの情報が偏るリスクを理解している。この割合は 20 代以上に比較して非常に高い。 ● 「炎上に気をつけるようになったきっかけ」は、10 代の 40%が学校で教わったからと回答している。同様の回答は 20 代で 2 割に留まる。 ● 10 代では専門家に直接 DM を送りコンタクトを取る積極性が見られる。10 代の 34.6%が「知らない人に DM を送る」、31.0%が「著名人・公式アカウント・その領域の詳しい人に直接聞く」と回答している。 ● インタビューでは、自分で作った映像作品等を動画共有サイトや SNS で積極的に配信している中高生の事例が挙げられている。発信が力試しになる

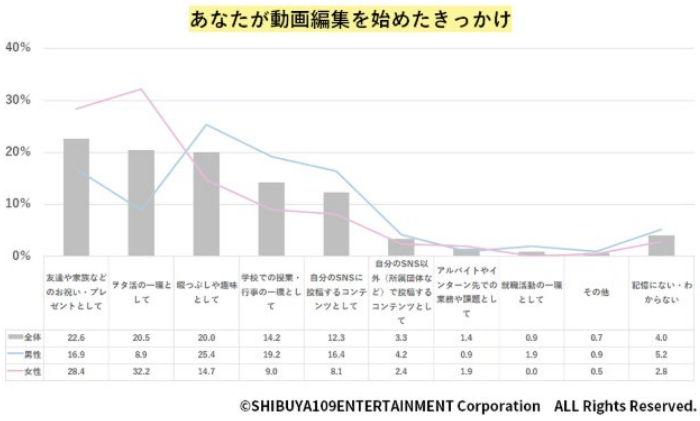
[384] 博報堂 ＤＹ メディアパートナーズ メディア環境研究所.(2023).α 世代のメディア生活調査 2022.
https://www.d-sol.jp/blog/the-uniqueness-and-usefulness-of-the-childrens-survey-1

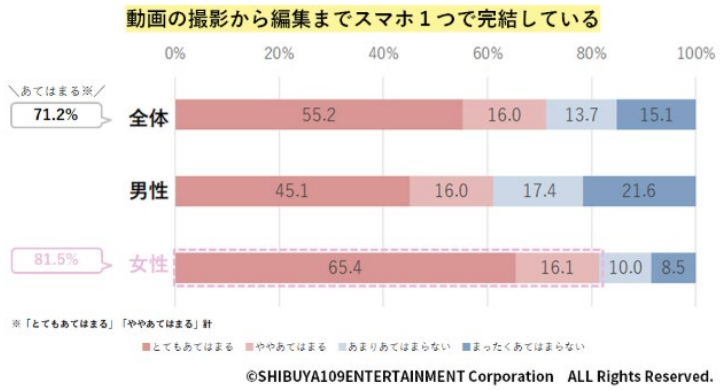
[385] 博報堂 ＤＹ メディアパートナーズ メディア環境研究所.(2024).10 代にとって「メディア」とは？　気になる「界隈」って？ イノベーターティーンのメディア生活 番外編　@メ環研の部屋.
https://mekanken.com/contents/6474/

	だけでなく、同じ興味関心を持つ仲間とつながり、互いに励まし合いながら力を高めていることが分かる。 ● アンケート調査では 10 代の 8 割強が「やりたいことや興味の同じ仲間とつながるとアドバイスや応援で成長できる」と回答している。
参考画像	

文献名	Z 世代の動画コミュニケーションに関する意識調査 [386]
発行元	SHIBUYA 109 Lab
発行年	2023 年
調査対象・手法	・対象：高校生・大学生・短大・専門学校生（15-24 歳）の男女 424 名 ・方法：インターネット調査

[386] SHIBUYA109 Lab.(2023).Z 世代の動画コミュニケーションに関する意識調査.
https://shibuya109lab.jp/article/230823.html

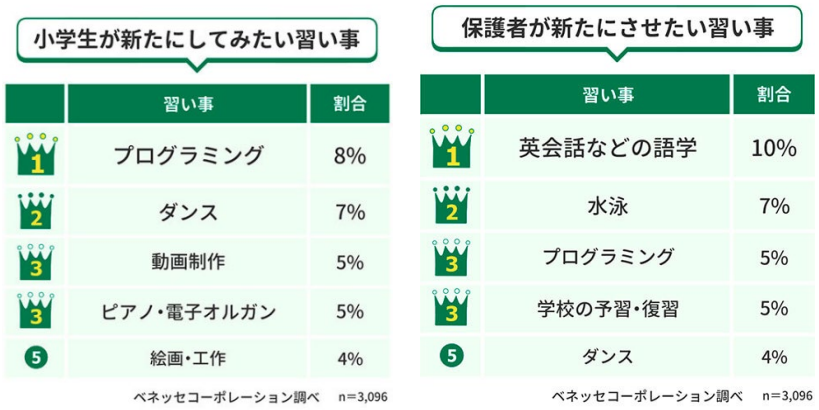
対象年齢区分	生徒
利用シーン	生活全般
ポジティブな見解に関する知見	● 女子高校生では動画編集経験者は 53.9%。女子高校生以外の属性では約 4 割程度が「動画編集をしたことがある」と回答しており、女子高校生を中心に動画編集に慣れ親しんでいる。 ● 動画編集を始めたきっかけを聞くと、「友達や家族などのお祝い・プレゼントとして（22.6%）」「ヲタ活の一環として（20.5%）」「暇つぶしや趣味として（20.0%）」という回答が多い。 ● また、動画編集の目的として「暇つぶしや趣味として（50.5%）」「友達や家族などのお祝い・プレゼントとして（43.6%）」「学校での授業・行事の一環として（41.5%）」「自分の SNS に投稿するコンテンツとして（40.8%）」「ヲタ活の一環として（36.3%）」の回答が多くなっている。 ● 動画を作る際に、「動画の撮影から編集までスマホ 1 つで完結している」と回答したのは全体で 71.2%となった。男性のみの場合は 45.1％だが、女性は 81.5%と高い割合になっている。また、動画編集にかける金額を聞くと、「お金は使わない（55.0%）」が最多の回答となった。
参考画像	

Ａ５．１．７．プログラミングの多様な効果

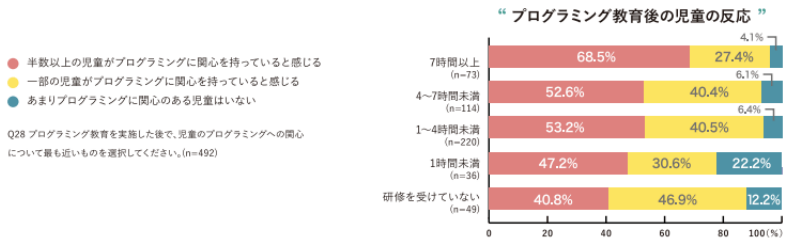
文献名	小学生の習い事調査 [387]
発行元	ベネッセ教育総合研究所
発行年	2024 年
調査対象・手法	調査対象：小学 1 年生～6 年生の子どもとその保護者 3,096 組　子どもの性別　男子：1,548 人　女子: 1,548 人 手法：インターネット調査
対象年齢区分	児童
利用シーン	習い事
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 新たにしてみたい習い事について尋ねると、プログラミングは小学生で 1 位（8%）、保護者でも 3 位（5%）にランクイン。 ● 小学生では「動画制作」への興味も高まっている。

[387] ベネッセ教育総合研究所.(2024)小学生の習い事調査.
https://benesse.jp/kosodate/202403/20240329-1.html

参考画像	

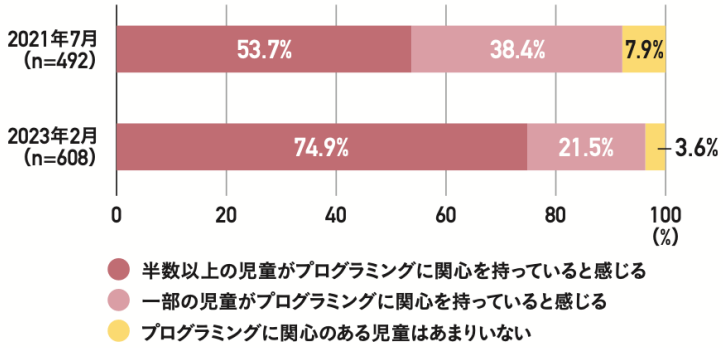
文献名	プログラミング教育実態調査報告書 [388]
発行元	みんなのコード
発行年	2021 年
調査対象・手法	①現職小学校教員 1,037 名へのインターネット調査 ②中学校技術分野教員 1,362 名へのインターネット調査 ③小学校教員男女 3 名ずつ計 6 名、中学校技術分野教員男女 3 名ずつ計 6 名へのインタビュー調査 ④小中高生とその保護者各 1,000 組へのインターネット調査 ⑤プログラミング教育にポジティブな印象を持っている小中高生の保護者各 3 名・プログラミング教育にネガティブな印象を持っている小学生保護者 3 名、中高生の保護者各 2 名へのインタビュー調査
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	学業
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 小中高生全般にわたり、プログラミング教育を体験した子のほうが未体験の子よりもプログラミングにポジティブな印象を抱いている。 ● 学校でプログラミング教育を体験した小学生の 74%が「楽しかった」と回答している。プログラミング教育体験者の 37.9%が「プログラミングを趣味として継続したい」、41.1%が「中学や高校でやりたい」と答えている。

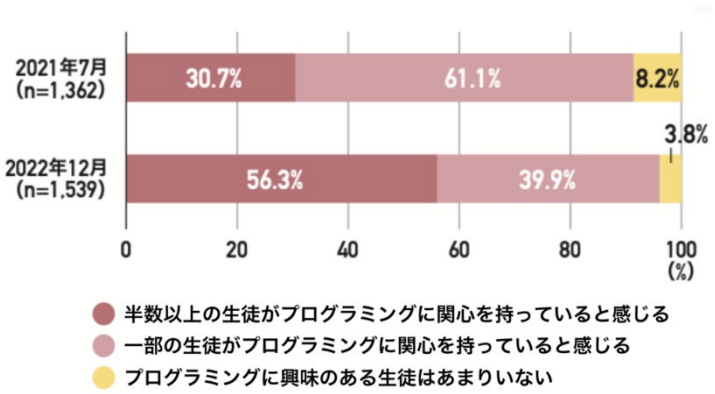
[388] みんなのコード.(2021).プログラミング教育実態調査報告書.https://code.or.jp/news/20211202/

	● プログラミング教育を体験した中学生の 61.0％が「楽しかった」と回答している。プログラミング教育体験者の 26.4％が「趣味として継続したい」、54.4％が「中学校や高校でやりたい」と答えている。 ● 高校でプログラミング教育を体験した高校生の 55％が「楽しかった」と答えている。 ● プログラミング授業を行った小学校教員（n=492）の 53.7%が「半数以上の児童が、プログラミングに関心を持っていると感じる」と答えている。さらに、70.7％が児童の変化として「プログラミングや ICT に関心を持つ児童が増えた」と回答している。 ● 子どものプログラミングに対する考え方や経験に影響を与えているのは保護者の意見である。さらに保護者のプログラミングに対する考え方は保護者の IT リテラシーが大きく影響を与えている。
参考画像	

文献名	2022 年度 プログラミング教育・高校「情報Ⅰ」実態調査 [389]
発行元	みんなのコード
発行年	2023 年
調査対象・手法	①現職小学校教員 1,036 名へのインターネット調査 ②高校教員 550 名へのインターネット調査 ③小学校教員男女各 3 名、中学校教員男性 3 名、女性 2 名、高校教員男女各 3 名女 3 名へのインタビュー調査 ④小中高生とその保護者 3,000 組へのインターネット調査

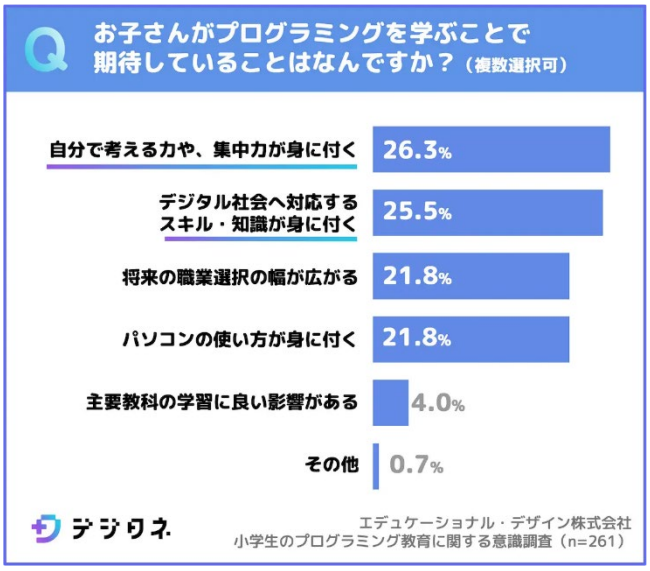
[389] みんなのコード.(2023).2022 年度 プログラミング教育・高校「情報Ⅰ」実態調査.
https://code.or.jp/news/20230809/

	⑤プログラミング教育にポジティブな印象を持っている小中高生の保護者各 3 名・プログラミング教育にネガティブな印象を持っている小中高生の保護者各 3 名へのグループインタビュー調査
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	学業
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 前回 2021 年調査に比較し、プログラミング授業により、児童がプログラミングに関心を持っていると感じる教員の割合が増えている。前回は「半数以上の児童がプログラミングに関心を持っている」と答えた割合は 53.7％（n=492）だったが、74.9％（n=608）に増加した。 ● 中学生の教員でも同様の質問で前回 30.7％（n=1,362)だったが、今回は 56.3％（n=1,539）に上昇している。 ● 小中高生全般で、前回 2021 年調査に比べ、プログラミング学習経験者は増加。 ● 小学生（n=464）の 77.4％、中学生（n=480）の 61.4％、高校生（n=418）の 54.1％が「プログラミングが楽しかった」と答えている。 ● 前回調査と比較し、小中高生全般に渡り「プログラミングが様々な仕事に関係する」と考えている子どもの割合は増加している。
参考画像	

文献名	75％以上の保護者が「プログラミングは子どもの将来に役立つ」と回答デジタネ、小学生のプログラミング教育に関する意識調査を実施 [390]
発行元	エデュケーショナル・デザイン株式会社
発行年	2023 年
調査対象・手法	調査対象：デジタネ（同社のサービス）で学習をしている子どもを持つ保護者 手法：インターネット調査・質問紙調査
対象年齢区分	児童・生徒
利用シーン	習い事
ポジティブ／ネガティブな見解に関する知見	● 「プログラミングは、子どもの将来に役立つと思いますか？」という質問に対し、75％以上が「そう思う」と回答。「プログラミング学習でデジタルや IT を理解・活用するスキルが身につくと思いますか？」の質問においても、65％以上が「そう思う」と回答している。 ● プログラミングを学ぶことで期待していることとして、保護者の 26.3％が「自分で考える力や、集中力が身に付く」を選択、次いで、25.5％が「デジタル社会へ対応するスキル・知識が身に付く」や、「将来の職業選択の幅が広がる」ことへの期待が高い。

[390] エデュケーショナル・デザイン株式会社.(2023).75％以上の保護者が「プログラミングは子どもの将来に役立つ」と回答デジタネ、小学生のプログラミング教育に関する意識調査を実施.
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000017.000107891.html

	● 卒業生の 1 人は、プログラミングを習っていたことで、苦手な数学では座標や関数を自然に理解できた、英語も抵抗感なく学び始めることができたと答えている。また、IT やデジタルに触れることへの心理的ハードルは下がっているとも回答している。 ● 別の卒業生は、プログラミング経験により、自分でやり方を見つけたり、思い描いた事をどう実行するか工夫する過程を評価している。このことで、読解力や論理的に考える力がつき、理数系の教科が得意になったという。さらに、計画的に物事を進める力も身についたとも振り返っている。 ● また、ゲームを作りたいという気持ちを持ち、自分が作ったゲームを人が遊んで楽しんでくれたことが喜びにつながった、と話す卒業生もいる。
参考画像	

Ａ５．２．国内における青少年のスマートフォン・タブレット端末の教育現場での活用事例

Ａ５．２．１．興味・関心の幅を広げる

事例	武庫川女子大学附属幼稚園
対象	幼児
使用ツール	タブレット端末

概要	● 園児が、園で収穫したイチゴを使ってジャムづくりに挑戦した。 ● 収穫した園児はジャムにする過程を他の園児に見せたいと考え、ビデオ会議アプリを使って、それを見せることになった。 ● 調理場でイチゴジャムをつくる過程を園児（5 歳児）が撮影し、他の園児は別の部屋から、その動画を見るということを行った。
効果	● 別の部屋にいる園児からは、自分が不思議に思ったことや質問をする姿が見られた。 ● 撮影している園児は、どのようにすれば見やすいかと考え、動画を見せる工夫を積極的に行った。質問への回答もできたという。 ● この活動が、園児が手作りイチゴジャムに興味をもつきっかけとなり、食育活動にもつながった。 ● この体験により、園児がタブレット等を使い、発展的に活用できることがわかった。後日の園外保育で、幼稚園にいる異年齢の園児に自分たちの経験を伝えようとする新たな活動につながった。
実施地域	西宮市
分類	興味・関心の幅を広げる・深める
文献名	令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集 [391]
発行元	令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集作成委員会
発行年	2024 年

[391] 令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集作成委員会.(2023). CASE04 イチゴジャムづくりを実況中継したい！：武庫川女子大学附属幼稚園.令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集（文部科学省「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」）.
https://www.mext.go.jp/content/20240612-mxt_youji-000029664-2.pdf

参考画像	

事例	武庫川女子大学附属幼稚園
対象	幼児
使用ツール	タブレット端末
概要	● 七夕の話をきっかけに、プロジェクターを使って星空を遊戯室に映し出して星空の観察を行った。 ● 園児はプロジェクターなどの機器を使うことで、部屋の天井や壁に映像を映し出せることを知った。 ● この経験は次の経験に発展した。お化け屋敷の活動として、自分達が描いた絵をタブレットで撮影し、カーテンに映し出して驚かせるという取り組みが行われている。
効果	● 投影した星を見たことがきっかけとなり、園児は絵本や図鑑で星の名前や見方を調べるようになった。 ● 園児の創意工夫が見られた。スクリーンに大きく映す方法や、お化けの動かし方などといった見せ方に自ら取り組んでいる。 ● これらの経験により、疑問に思ったことを自ら考えようとする力がついたとも観察されている。 ● お化け屋敷の活動では、園児はお化け屋敷に来る人の反応を見て、タブレットを使ってお化けの大きさを変えることを行っており、操作に慣れた様子であった。
実施地域	西宮市
分類	興味・関心の幅を広める・深める

文献名	新型コロナウイルス感染症下における幼児の体験を豊かにする ICT 活用に関する調査研究 [392]
発行元	学校法人七松学園 認定こども園七松幼稚園
発行年	2023 年
参考画像	 

事例	芦屋市立岩園保育所
対象	幼児
使用ツール	タブレット端末
概要	● 園児（5 歳児）が園で咲いた花や見掛ける虫をタブレットで写真撮影し、「My 図鑑」を制作する活動に取り組んでいる。 ● 例えば蚕の成長過程を追い、蚕の模様に気付いて拡大したり、写真で撮影したりしている。さらに、それを他の園児に見せるといった活動が行われている。
効果	● 園児は撮影経験を積み重ねることで、撮りたい事柄に焦点を当て、細部まで観察しようとするスキルを持つようになっている。 ● 園児は撮影を通じて、自然や飼育動物にもさらに関心を持つ様子が見られる。その際、タブレットだけでなく、虫めがねを利用している場合もある。時間をかけて集中して観察する力を身に着けている。

[392] 学校法人七松学園 認定こども園七松幼稚園.(2023). 新型コロナウイルス感染症下における幼児の体験を豊かにする ICT 活用に関する調査研究集（令和 4 年度 文部科学省委託「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」（幼児教育施設における指導の在り方等に関する調査研究））.
https://www.mext.go.jp/content/20230510-mxt_youji-000029664_3.pdf

	● タブレットは繰り返し見返すことに活用されている。「今度は〇〇したい」「こうしてみたい」という振り返りに役立ち、次回の撮影の工夫、観察したいところの確認ができている。 ● 観察し、自分で発見した驚き、疑問を、誰かに伝えたいという意欲も育っている。伝える力、つまり、表現力を磨くという活動にもつながっている。 ● 表現活動として、図鑑制作に取り組んだある園児の例からは、豊富な語彙の獲得が確認されている。図鑑を作り始めた頃は「すごい」や「不思議」といった気付きに留まっていたが、次第により多くの言葉で表現できるようになっている。
実施地域	芦屋市
分類	興味・関心の幅を広める・深める
文献名	ICT×教育・保育　なにが育つ？　.令和 5 年度 ICT 活用実践・考察集 [393]
発行元	芦屋市立認定こども園・保育所 ICT 活用検討委員会
発行年	2024 年
参考画像	 

事例	名古屋市立鳴子幼稚園
対象	幼児

[393] 芦屋市立認定こども園・保育所 ICT 活用検討委員会.(2023). ICT×教育・保育　なにが育つ？　.令和 5 年度 ICT 活用実践・考察集　vol.3.
https://www.city.ashiya.lg.jp/kodomo/images/documents/ict-sassi05nenndo.pdf

使用ツール	タブレット端末
概要	● 名古屋市では令和 5 年から、幼稚園・小学校・中学校・高等学校の各校種において、「マッチングプロジェクト」を行っている。 ● これは、各学校・園が目指す子ども像の実現に向けた課題・ニーズと、民間事業者のもつ知識・技術・ノウハウ等の力をマッチングさせ、官民連携で学びの転換を進めようとするもの。 ● 幼稚園では市内の 5 園がマッチングプロジェクト実践園となり、株式会社ベネッセ、株式会社コドモン、株式会社スマートエデュケーションと提携しながら ICT 導入、園の DX などを進めている。 ● 実践園のひとつ、鳴子幼稚園では 5 歳児の学級にタブレットを 4 台ずつ導入。園児が使う台数は、園児の遊びや時期に合わせて先生たちが相談して決めている。利用は担任の先生の目が届く範囲としている。 ● タブレットは日常的に使われている、タブレットで折り紙の折り方を説明した動画を視聴する園児、好きな曲を流して踊る園児、遊ぶ様子を撮影する園児などが観察されている。 ● 一例として、ある園児がタブレットで蝶のさなぎを見つけ、写真を撮影、それを先生に報告した。先生は教員用のタブレットを使い、園児が使用するタブレット（機能制限付）から、エアドロップで情報をつなげ、プリンターで画像を印刷して園児に渡すということを行っている。このようなことは日々行われ、園児が発見した「観察日記」が廊下に掲示されている。
効果	● 事例として、お店屋さんごっこをしていたある園児が本物に似せた「お寿司」を制作。実際の寿司の写真をタブレットで拡大して見ることで、寿司の質感や具材を把握し、それを再現しようとする活動が行われている。 ● タブレットの台数が制限されているため、園児は、どうしたら皆が気持ちよくタブレットを使うことができるかを考えるようになった。園児たちでタブレットを譲り合う姿が見られたり、使い方の約束が生まれるようになっている。 ● 自分の調べたいこと以外の動画が出てきたら、園児同士で声を掛け合って続きを見るのをやめるといった光景も見られる。 ● 園児たちは、利用しながらマナーやリテラシーを身に着けている。
実施地域	名古屋市
分類	興味・関心を広げる・深める

文献名	NAGOYA School Innovation[394]
発行元	名古屋市教育委員会事務局新しい学校づくり推進部 新しい学校づくり推進課
発行年	2022 年
参考画像	 

Ａ５．２．２．本物から学ぶことができる

事例	仙台市宮城教育幼稚園
対象	幼児
使用ツール	タブレット端末
概要	● 前年度の年長児の姿を思い出して、園児がドレスに興味を抱くようになり、思い思いにドレスをつくるようになった。園児たちはドレスだけでなくイヤリングやネイルをつくる過程でモデルに関心を持ち、タブレットでモデルを検索し始めた。 ● モデルがランウェイを歩く姿を見て、「ファッションショーをやりたい」という声が上がり、その実現に向けた活動が展開されることとなった。 ● 園児はファッションショーでのモデルの様子をタブレットで確認。ウォーキングの練習をするモデルだけでなく、動画の撮影係、演出、音楽、照明、新聞記者などの存在、役割に気付き、園児たちで分担することとなった。

[394] 名古屋市教育委員会事務局新しい学校づくり推進部 新しい学校づくり推進課.(2022).名古屋市立幼稚園 活動の記録 えっ、幼稚園で子どもがタブレットを使っているってほんと？！. NAGOYA School Innovation. https://nagoyaschoolinnovation.city.nagoya.jp/school/youchien/news/detail7

	● 園児たちは繰り返し動画を見る過程で、布を使った本物らしい衣装や小物にも興味を持つようになった。タブレットを使って検索し、カチューシャの作り方を調べる園児も現れている。 ● また、照明に関心のある園児は、プログラミング教材を使って照明を使った演出に取り組んだ。 ● 最後に、観客を入れてファッションショーを実施した。ファッションショーを撮影し、動画を大型モニターに投影することも行った。
効果	● 園児たちは、タブレットを使って本物のモデルやファッションショーを見ることで、具体的なイメージを掴むことができた。このことで、より本物に近付けたショーを実現させるという活動につなげることができた。 ● 園児はモデルとして、自分がランウェイを歩いている姿を動画で見ることで、観客からどのように見えるかを確認、改善へのイメージを持つことができた。振り返りと改善を、その後の練習に活かすことができた。 ● 友だちの様子を見て、互いの良さを伝えあうことができた。共同的に遊び、学びを深める様子が観察されている。 ● モデルだけでなく、ファッションショーに関わる人や仕事にも気付き、実社会を知るきっかけとなっている。
実施地域	仙台市
分類	本物から学ぶことができる
文献名	モデルごっこ～ファッションショーがしたい～：宮城教育幼稚園 [395]
発行元	京都教育大学附属幼稚園
発行年	2023 年

[395] 京都教育大学附属幼稚園.(2023).モデルごっこ～ファッションショーがしたい～：宮城教育幼稚園.幼児の遊びや生活を豊かにする ICT 活用に関する研究（文部科学省「幼児教育施設における指導の在り方に関する調査研究」）. https://www.mext.go.jp/content/20230510-mxt_youji-000029664_6.pdf

参考画像	

Ａ５．２．３．客観的な気付き

事例	運動塾デジタルノート
対象	児童・生徒
使用ツール	スマートフォン・タブレット
概要	● コナミスポーツが運営するスイミングスクールでは、「運動塾デジタルノート」を使ったレッスンを提供している。 ● 「運動塾デジタルノート」はソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社が開発した映像と AI によるコーチングシステム。施設内に設置した複数のカメラで映像を撮影し、AI によって個別化して動画を編集する。 ● レッスン中に動画を確認できるほか、「マイページ」で家族で動画を閲覧することも可能となっている。
効果	● 子ども達は映像で自分の泳ぎを確認することができるため、上達スピードが格段に上がったという報告がある。 ● 保護者は、自分の子どもが泳いでいる姿を映像で確認することができるようになった。動画を祖父母等に送ることもできる。 ● 本取組は、コーチの業務削減となった。これまでコーチが手書きで行っていた進級ノートの作成を簡素化しただけでなく、映像によって指導しやすくなっている。
実施地域	全国
分類	客観的な気づき

文献名	コナミスポーツクラブホームページ [396] Fitness Business ホームページ [397]
発行元	コナミスポーツクラブ Fitness Business
発行年	2022 年

事例	北九州市立篠崎中学校
対象	生徒
使用ツール	タブレット・大型液晶モニター・アクションカメラ
概要	● 陸上競技の質向上を目指した取り組み。 ● ハードル競技について、①ハードル走の目標イメージとしての動きの映像を提示。実際の動きの観察だけでは見付けにくいコツやポイントを紹介、②提供された練習方法から自身の課題に応じて、動きの習得に適した練習方法を選ぶ、ということを行った。 ● ①は高校の陸上部員に、手本となる動きの実践を依頼した。映像として、ハードルを走り越える動き、課題に応じた練習方法、アクションカメラによる試技者の視線を捉えた映像、ドローン等による視点を変えた資料を準備している。 ● ②については、生徒は 2 人組で競技の実践と撮影を実施。生徒が映像を見て気が付いたことをプレゼンテーションソフトに書き込み、教師に提出するということを行っている。
効果	● 生徒に目標イメージを提示することにより、体の動かし方に注目して運動したり、練習に意欲的に取り組んだりする様子が見られた。 ● 生徒は自ら撮影することで、映像を繰り返し見たり、以前の動きからの変化を見付けたりして、改善につなげることができた。 ● 生徒同士で相互に教え合うという活動もこと実施。表現が苦手な生徒が、映像を活用しながら自分の考えを伝えようとする様子が見られた。

396 コナミスポーツクラブ.スマートフォンで自分の泳ぎをチェック！運動塾デジタルノート.
https://www.konami.com/sportsclub/undojuku/swimming/digital_note/

397 Fitness Business.(2022).コナミスポーツクラブスマートスイミングレッスンがもたらす、スクール事業の革命的な進化.https://business.fitnessclub.jp/articles/-/1340

	● アクションカメラやドローンを使った映像を見ることで、生徒はさまざまな視点から撮影することにも興味を持った。
実施地域	北九州市
分類	客観的な気づき
文献名	児童生徒の 1 人 1 台の ICT 端末を活用した体育・保健体育授業の事例集 [398]
発行元	スポーツ庁
発行年	2022 年
参考画像	

Ａ５．２．４．国際交流

事例	オンライン国際交流サービス EN・TRY
対象	幼児
使用ツール	独自作成の動画など
概要	● オンラインで日本の幼稚園や保育園を世界とつなげるサービスで、BabyTech Award2021「学びと遊び」部門優秀賞を受賞している。

[398] スポーツ庁.児童生徒の 1 人 1 台の ICT 端末を活用した体育・保健体育授業の事例集.
https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop04/list/1398875_00001.htm

	● オンラインで世界の子どもと交流するだけでなく、相手の国や文化について楽しく学ぶという事前プログラムも提供している。 ● 約 2 カ月の準備期間を設け、相手を知るという活動を提供している。動画は相手の国の食べ物や文化をまとめた内容となっており、幼児が体を動かしながら学ぶことができる。次に交流先の園とビデオレターを交換することで、オンラインライブ前にお互いのことを知る機会が設けられる。ライブでは、お互いの国の言葉で挨拶をした後にクイズをしたり、互いに質問をしたりして交流を深める。 ● 2024 年まで、海外の 14～15 か国の幼稚園・保育園（200 ヵ所以上）との実施が行われている。
効果	● 幼児や保護者から「楽しかった」等の感想が多数寄せられている。世界への関心が高まること、世界を身近に感じられること、異文化への受容力を育めること等の利点が感じられている。 ● 交流先の海外の子どもたちに、日本文化を紹介することができている。 ● 導入した園では交流先の園との交流が続く事例や、毎回違う園との交流の機会を設ける事例などが確認されている。 ● 園の教員や保育士なども、園児と共に共に学べる機会となっている。
実施地域	日本全国
分類	国際交流
文献名	海外とオンラインでつながり、こどもたちの世界観を広げる「EN-TRY 世界交流」の魅力[399] 令和 4 年度産業経済研究委託事業　デジタル技術等を活用した育児支援サービス（BabyTech 等）が少子化等に与える効果と課題に関する調査[400]
発行元	パパスマイル（BABYTECH） EY 新日本有限責任監査法人

[399] BABYTECH.(2022).海外とオンラインでつながり、こどもたちの世界観を広げる「EN-TRY 世界交流」の魅力.パパスマイル.https://babytech.jp/2022/10/entry/

[400] EY新日本有限責任監査法人.(2023).令和 4 年度産業経済研究委託事業　デジタル技術等を活用した育児支援サービス（BabyTech 等）が少子化等に与える効果と課題に関する調査.
https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2022FY/050758.pdf

発行年	2022 年・2023 年
参考画像	

事例	立命館小学校
対象	児童（小 5・小 6）
使用ツール	タブレット PC・Minecraft
概要	● 立命館小学校では、2017 年から「Minecraft」を英語と情報の授業で導入している。 ● 初めに 6 年生の授業で「海外の子ども達に京都の魅力を紹介する」というテーマで利用。Minecraft のワールドの中に京都の観光スポットを再現し、キャラクターに英語でその中を案内させるという作品が完成した。 ● 上記授業では「使っていい言語は英語のみ」というルールが設けられ、児童は英語で会話し、作品に取り組んだ。 ● 2024 年時点で、児童は社会科の授業で京都の歴史を学びながら、Minecraft で世界遺産の建物などの歴史的建造物をつくっている。
効果	● Minecraft で作品づくりに取り組みながら英語を使うことで、児童は「とにかく英語でメッセージを伝えて先に進みたい」という意欲を持つようになり、英語に対する苦手意識を減らすことができた。 ● 子どもたちの話す量が増え、コミュニケーション力が伸びている。 ● 歴史的建造物を再現するために、建造物の設計図を確認するなど、意欲的に情報収集をしている。 ● 教科横断型、参加型の授業を展開。児童たちが共同作業をし、自らアイデアを出しながら主体的に学ぶ機会となった。

実施地域	京都市
分類	国際交流
文献名	立命館小学校、マインクラフトを活用した“答えを決めない”課題解決型学習 [401] 立命館小学校・正頭英和「Minecraft」使った授業で英語を話す力が伸びるワケ：豊富な音声コンテンツを使い授業の組み立てを [402] 立命館小学校　教育紹介：ICT で世界を変える力を [403]
発行元	CNET Japan，東洋経済オンライン，立命館小学校
発行年	2018 年・2023 年
参考画像	

Ａ５．２．５．経験値の差を埋める

事例	弘前大学教育学部附属幼稚園
対象	幼児

[401] CNET JAPAN.(2018).立命館小学校、マインクラフトを活用した“答えを決めない”課題解決型学習.
https://japan.cnet.com/article/35114562/

[402] 東洋経済オンライン.(2023).立命館小学校・正頭英和「Minecraft」使った授業で英語を話す力が伸びるワケ：豊富な音声コンテンツを使い授業の組み立てを.東洋経済 education × ICT.
https://toyokeizai.net/articles/-/651979

[403] 立命館小学校.立命館小学校　教育紹介：ICT で世界を変える力を.
https://www.ritsumei.ac.jp/primary/education/ict/

使用ツール	タブレット端末・地図検索アプリ
概要	● 「さかなに海を作ってあげよう」をテーマに園児（3 歳児）が主体的に海について知り、製作活動を行うという取り組みとなる。 ● 最初に、地図検索アプリを使って海中探検を行い、海中をモニターに映して、海について園児たちで話し合いを行った。次週、初回に休んでいた園児にも同様に地図検索アプリを使うことで、他の園児との経験値を合わせることができた。 ● 絵本の挿絵をモニターに映し、教師が読み聞かせをしながら製作活動を行った。園児は活動を通じて体験した海の色を思い出しながら、海を再現する作品づくりに取り組んだ。
効果	● 経験値の差を埋めることができた。経験値を揃えるために、地図検索アプリを利用した。幼稚園は弘前市という地域にあることから、海のイメージがない子もいる。映像等で本物の海を体験することが、製作への意欲につながった。
実施地域	弘前市
分類	経験値の差を埋める
文献名	さかなに海を作ってあげよう：弘前大学教育学部附属幼稚園 [404]
発行元	京都教育大学附属幼稚園
発行年	2023 年
参考画像	

[404] 京都教育大学附属幼稚園.(2023).さかなに海を作ってあげよう：弘前大学教育学部附属幼稚園.幼児の遊びや生活を豊かにする ICT 活用に関する研究（文部科学省「幼児教育施設における指導の在り方に関する調査研究」）. https://sites.google.com/view/fuzoku2023/%E5%9C%B0%E5%9F%9F/%E5%BC%98%E5%89%8D%E5%A4%A7%E5%AD%A6%E6%95%99%E8%82%B2%E5%AD%A6%E9%83%A8%E4%BB%98%E5%B1%9E%E5%B9%BC%E7%A8%9A%E5%9C%92

事例	リモートコーチング supported by SoftBank
対象	生徒
使用ツール	AI・スマートフォン
概要	● 沖縄県の離島の子どもたちは本島の子ども達と比べ、学びや成長の機会が与えられにくいという課題がある。特にバスケットボールに取り組む子どもたちは、部員が少ないために練習で 5 対 5 が組めない、対外試合が島内でできないなどの課題を持っていた。 ● そのため、B.LEAGUE では「目標を持ってバスケットボールに取り組む機会を提供」するため、伊是名島、石垣島の中学バスケットボールチームに 2 か月、AI やスマートフォンを活用した指導を行った。 ● 「AI スマートコーチ」として、B.LEAGUE と W LEAGUE の選手がモデルとなったお手本動画を提供。AI による骨格解析を行い、お手本動画と自分の動きとのマッチ度合いを点数化できるため、動きの評価を自分で確認することができる。 ● 「スマートコーチ」として、動画の添削や音声、チャットでのやり取りを通じて、遠隔地にいるコーチから専門的なアドバイスを受けることもできる。
効果	● 2 か月の遠隔指導のあと、中学生は沖縄アリーナで試合に臨んだ。 ● 遠隔指導で指摘された事柄を意識して試合に臨むことで、自身の技術の向上を実感している生徒もいた。 ● 技術提供を行ったソフトバンク株式会社の担当者は「子どもたちがスポーツに取り組む環境は地域によってばらつきがあります。今回は離島の子どもたちに 2 つのアプリを使い、成長の機会を提供させていただくことができました」と述べている。
実施地域	沖縄県
分類	経験値の差を埋める
文献名	B.HOPE ACTION #061 リモートコーチング supported by SoftBank[405]
発行元	B.LEAGUE

[405] B.LEAGUE.(2024).B.HOPE ACTION #061 リモートコーチング supported by SoftBank.
https://www.bleague.jp/b-hope/hope-action/action_detail/id=386178

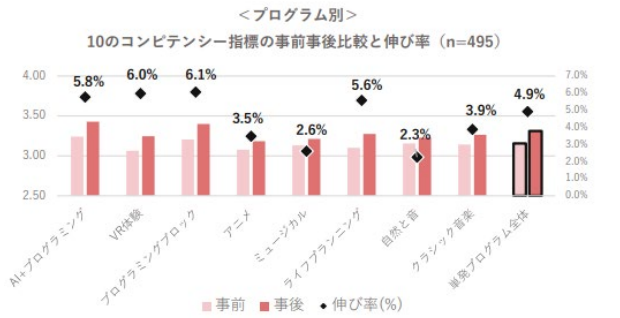
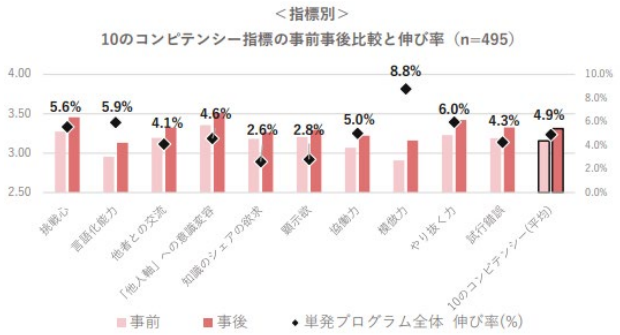
発行年	2024 年
参考画像	

事例	感動体験プログラム
対象	児童
使用ツール	VR・ロボットなど
概要	● ソニーグループは放課後 NPO アフタースクールと、子どもの教育格差縮小に向けた取り組みの一環として、「感動体験プログラム」を実施している。 これは、STEAM 分野のワークショップを全国の小学生の放課後の居場所に届けるというプログラムとなる。小学生向けの「単発プログラム」とスタッフを対象とした「長期プログラム」の 2 種で、すべて無料で提供されている。 ● 2023 年は 35 拠点で AI＋プログラミング、VR 体験、プログラミングブロック、アニメ制作などの 8 つのプログラムを現地かオンラインの形で行った。
効果	● 事業評価として、子どもにプログラム前後でアンケートを実施した。アンケートでは、2021 年度から採用している 15 のコンピテンシー指標（1. 挑戦心、2. 言語化能力、3. 他者との交流、4. 「他人軸」への意識変容、5. 知識のシェアの欲求、6. 顕示欲、7. 協働力、8. 模倣力、9. やり抜く力、10. 試行錯誤、11. 楽しさ、12. わくわく、13. 達成感、14. 興味関心の広がり、15. 知的好奇心の醸成）を計測している。 ● 最も高い伸び率を示したのは、プログラミングブロック （伸び率：6.1%）であった。続いて VR 体験（6.0%）、AI+プログラミング（5.8%）、ライフプランニング（5.6%）も比較的高い伸び率を示している。

	● 「AI＋プログラミング」は aibo と一緒にプログラミングを体験するという内容で、aibo と遊ぶ体験がコンピテンシー指標の伸びにつながったとみられる。 ● 「VR 体験」は異文化を学ぶという体験となる。子どもが自ら学んだことを発表する機会を体験することが、プログラム効果の向上に寄与したとみられる。 ● その他、プログラミングブロックは前年度に引き続き高い有意差が認められた。これらの試みは、非認知能力の向上に寄与するとみられる。 ● プログラム効果の向上に重大な影響を与えるアプローチの 1 つに発表会が挙げられている。発表の場を設けることが、子どもたちの「顕示欲」や「知識のシェアの欲求」を刺激すると考えられる。
実施地域	首都圏の子ども向け居場所拠点・宮城県内児童クラブ（2023 年度）
分類	経験値の差を埋める
文献名	感動体験プログラム [406] 2023 年度 感動体験プログラム事業評価　最終報告書（エグゼクティブ・サマリー）[407]
発行元	特定非営利活動法人 放課後 NPO アフタースクール 特定非営利活動法人ソーシャルバリュージャパン
発行年	2024 年

[406] 特定非営利活動法人 放課後 NPO アフタースクール.感動体験プログラム.
https://npoafterschool.org/kando/

[407] 特定非営利活動法人ソーシャルバリュージャパン.(2024).2023 年度 感動体験プログラム事業評価　最終報告書（エグゼクティブ・サマリー）.
https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/kando/pdf/kando2023executivesummary.pdf

参考画像	  

Ａ５．２．６．探求的な学び

事例	常翔学園中学校・高等学校
対象	生徒
使用ツール	iPad・ロイロノート・AR アプリなど
概要	● 常翔学園中・高等学校は「常翔 STEAM」という探求的な学びを 6 年間のカリキュラムに取り入れている。

	● この探求的学びのために、2017 年から全生徒一人ひとりに iPad を導入している。 ● 中学 1 年前期「STEAM Ⅰ」では生成 AI や情報判断能力、数理科学探究などを学ぶ。中学 1 年後期の「STEAM Ⅱ」では情報科学探究、中学 2 年前期・中学 2 年後期の「STEAM Ⅲ・Ⅳ」では英会話プログラムといった形で学びを深める。中学 3 年の「STEAM Ⅴ・Ⅵ」ではキャリア教育探究として企業探究または人物探究に取り組む。 ● iPad の利用は日常的に行われている。ロイロノートによる課題配信や回収に始まり、音楽の授業では iPad の作曲アプリ「GarageBand」を活用して作曲を行う。技術の授業では AR アプリを活用し、木材加工の作業工程を AR で確認しながら制作を行う。また、高校の英語ではオンライン英会話を導入し、マンツーマンの英会話指導を行っている。
効果	● 生徒たちのプレゼン資料を作成スキルや発表のスキルが向上している。 ● 2017 年から iPad を使っていたため、コロナ禍でのオンライン授業の切り替えがうまくいった。 ● 教師のアンケートによると、「生徒の学びのスタイルの広がり」「授業の効率化」「校務の効率化」等のメリットが挙がっている。教師も ICT 教育には肯定的である。 ● 講義形式の授業が減少、ペア・グループワーク、アクティブラーニングを取り入れる教員が増え、探究やキャリア教育が充実する様子がみられる。
実施地域	大阪市
分類	自己マネジメント能力／問題発見・解決能力の育成
文献名	約 20 年にわたり取り組む探究学習における ICT ツールの活用とは――常翔学園中学校・高等学校 [408] キャリア教育・探究学習で自律的な学習者へ　学校ルーブリックを新規で作成＜常翔学園中学校・高等学校　校長　田代　浩和氏＞[409]

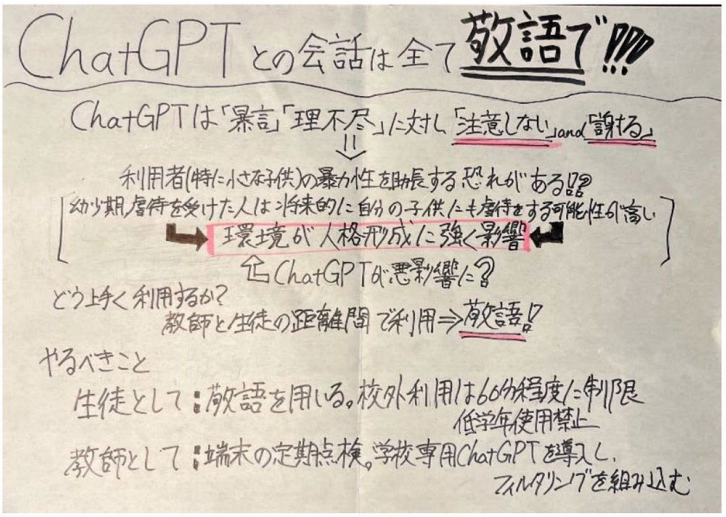
[408] PC Webzine.(2024).約 20 年にわたり取り組む探究学習における ICT ツールの活用とは――常翔学園中学校・高等学校.https://www.pc-webzine.com/article/958

[409] 教育家庭新聞.(2024).キャリア教育・探究学習で自律的な学習者へ　学校ルーブリックを新規で作成＜常翔学園中学校・高等学校　校長　田代　浩和氏＞.
https://www.kknews.co.jp/post_ict/20240415_9c

発行元	PC Webzine・教育家庭新聞
発行年	2024 年
参考画像	  

Ａ５．２．７．生成 AI を用いた学びの個別最適化

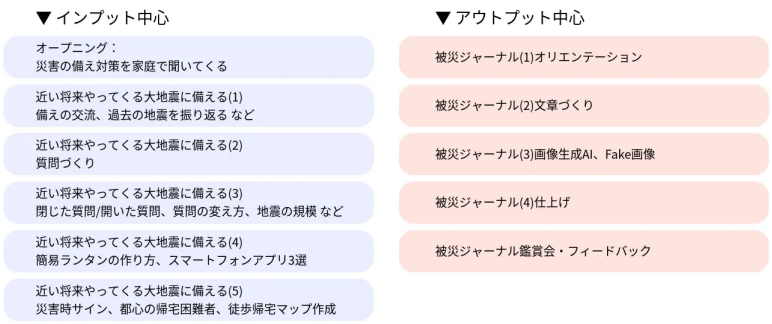
事例	長崎市立長崎北高校
対象	生徒
使用ツール	ChatGPT・パソコン・ウェブブラウザ
概要	● 「学びの個別最適化」の実現を目指し、ChatGPT を使った独自の英語学習カリキュラムを作成した。 ● 生徒が ChatGPT を、自分が書いた英作文の添削、スピーキングの練習などに利用した。 ● 生徒は英語だけでなく、現実に起きている諸問題についての議論の相手として、ChatGPT を使った。 ● 既に授業や家庭学習で ChatGPT を活用している高校生が、ChatGPT の教育場面での利用に関するルールメイキングを行った。具体的には、「教育現場における AI 活用」をテーマに賛成派・反対派に分かれ、ChatGPT と英語によるディベート対決を行った。
効果	● 生徒が提出する英作文への即時フィードバックが可能となることで、生徒が自分のアウトプットを客観視できるだけでなく、自律的な学習ができるようになった。 ● ChatGPT をスピーキングで使うことで、英語を話すことや間違いを犯すことへの心理的ハードルが、対人で行う際に比べて大幅に下がった。これにより、生徒の英語発話量の増加、流暢性の向上がみられた。 ● ChatGPT に具体的なペルソナ（英検面接官など）を与えることで実践的な練習が可能となった。

	● ChatGPT とのディベート対決により、参加した生徒は「私たちはそもそも何のために学ぶのか？」という問いにたどり着いた。学びの本来的な意義を問うまでに至っている。 ● 生徒たちは、ChatGPT を利用したことにより得られた英語力を実社会で使いたいという意欲を持つようになった。 ● なかでも「核兵器の賛否」に関するディベートを行ったことにより、生徒たちは核廃絶への関心を抱き、ウクライナ・キーウの「Novopecherska School」の高校生との交流の企画の実施へとつながった。
実施地域	長崎市
分類	生成 AI を用いた学びの個別最適化
文献名	みんなの教育技術 [410]
発行元	小学館
発行年	2024 年
参考画像	

事例	和光学園和光高等学校
対象	生徒

[410] 小学館.(2024).第 59 回 2023 年度「実践！ わたしの教育記録」特別賞作品　上村洸貴さん（長崎県立長崎北高等学校教諭）.みんなの教育技術.https://kyoiku.sho.jp/281807/

使用ツール	ChatGPT・Adobe Express・Mac
概要	● 和光学園和光高等学校では、毎年 9 月の防災月間に「近い将来やってくる大地震に備える」をテーマとした防災教育を、高校 1 年必修「情報 I 」の授業で行っている。 ● 2023 年度の授業から保護者の同意を得た上で、生成 AI（ChatGPT）を使った学習を行っている。 ● 2023 年 9 月には生成 AI を使い、「被災ジャーナル」を最終成果物と設定した個人制作の授業が行われた。「被災ジャーナル」とは、まだ発生していない地震を、既に起きたものとして書き綴るという内容である。 ● 「被災ジャーナル」の制作には、①「10 月 X 日、マグニチュード 7 の大地震が発生した」という想定で、リアリティある一人称ストーリーの被災ジャーナルを作る、②ストーリーづくりにおいて Chat GPT 使用可。最後は希望のあるエンディングにすること、③ストーリーに合う画像を Adobe Express の画像生成 AI 機能を使って生成し、ジャーナルに挿入する、という条件が設定された。 ● 生徒はストーリー作りに ChatGPT を使い、テキストから Adobe Express で画像を出力するという作業を繰り返した。 ● 担当した教師は生成 AI の利用に並行して「デジタルシチズンシップ」の授業を展開している。授業では、フェイクニュースの事例を挙げて、不用意な SNS 発信のリスクや情報の真偽を見極めることの大切さも伝えている。
効果	● 「被災ジャーナル」の制作を通じ、生徒たちはさまざまな知識やスキルを身に着けることになった。データを読み解くための理数系の知識やスキルをはじめ、地理、地域の防災を考える社会の知識やストーリーを組み立てるための国語力など、総合的な知識、スキルを磨く機会となっている。 ● 生徒は、ChatGPT のメリットやデメリットをいち早く授業で知ることができたことを好意的に感じている。 ● 担当の教師は「被災ジャーナル」の取り組みは、「全体としていつも以上に集中力高く取り組めていた」と述べている。
実施地域	東京都町田市
分類	生成 AI を用いた学びの個別最適化

文献名	生徒主体の学びを実現。Adobe Express の画像生成 AI を使い被災ジャーナルにリアリティを創出 ~和光高等学校×Adobe[411] 和光高校が実践する Adobe Express の生成 AI 機能を活用した防災教育 [412]
発行元	Adobe・PC Webzine
発行年	2024 年
参考画像	

Ａ５．２．８．金融教育

事例	神戸大学附属小学校
対象	児童
使用ツール	iPad、独自通貨アプリ「学 Pay」など
概要	● 同校では、全校単元「附小マーケット」の学習を実施している。全学年を対象に、タブレット端末のアプリにおける電子マネーを用いた金融活動や、クラウドファンディングを通したお店の予算獲得の活動を取り入れた。これにより情報リテラシーや金融リテラシー、アントレプレナーシップを育むことを意図した。 ● アプリとして、同校の独自通貨「学 Pay」を独自に開発している。

[411] Adobe Education Japan.(2023).生徒主体の学びを実現。Adobe Express の画像生成 AI を使い被災ジャーナルにリアリティを創出 ~和光高等学校×Adobe Express.Adobe. https://blog.adobe.com/jp/publish/2023/11/16/cc-education-casestudy-wakobosai-2023-11

[412] PC Webzine.(2024).和光高校が実践する Adobe Express の生成 AI 機能を活用した防災教育.https://www.pc-webzine.com/article/871

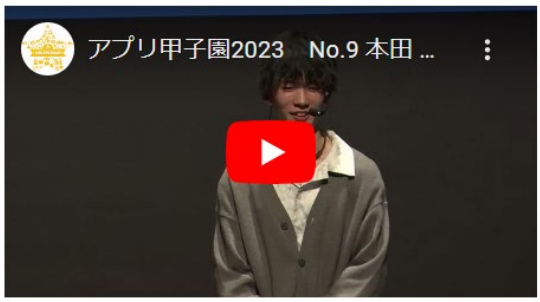
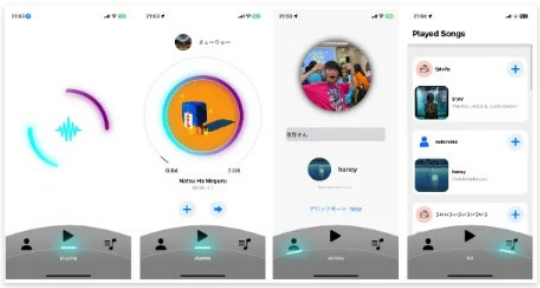
	● 「附小マーケット」に向けた準備を通して、児童が協働の楽しさや大変さを味わうことのみならず、現代の事情に合わせた金銭感覚を養うことも目的としている。金銭の受け渡しを電子媒体によって行うことを経験することで、児童が電子媒体においてもリアルな実感を伴った金銭感覚を育むことを目指した。 ● 電子決済にアンケート機能を搭載したアプリにより、稼いだ金額だけではなく、お客さん側からのフィードバックを適時把握できる。これを基に、さらに改善を行うといった自己評価の活動を体験することができている。 ● 各班が予算をクラウドファンディングの結果によって追加する活動を合わせて実施。児童が、新しいアイデアを生み出す面白さや、自ら主体的に挑戦的することの重要性に気付く機会となった。
効果	● 同校独自の単元「附小マーケット」と他教科における 6 年間の金融教育カリキュラム、およびその実践事例の指導案を作成した。 ● 「附小マーケット」では 3 タームを設け、ターム間にふりかえりの時間を設け、改善案を話し合った。これは、アプリで得られたお客側からのフィードバックを根拠に改善案を立てるという内容となる。このふりかえりは、児童が改善策やその根拠に気付くだけでなく、自分たちの成長を実感する時間となった。
実施地域	神戸市
分類	金融教育
文献名	神戸大学附属小学校：ICT 機器を活用した金融教育カリキュラムの開発と有効性検証～開発アプリ「学 Pay」を用いた異年齢集団による「附小マーケット」の実践を通して～[413]
発行元	パナソニック教育財団
発行年	2023 年

[413]パナソニック教育財団.(2023).神戸大学附属小学校：ICT 機器を活用した金融教育カリキュラムの開発と有効性検証～開発アプリ「学 Pay」を用いた異年齢集団による「附小マーケット」の実践を通して～.
https://www.pef.or.jp/db/pdf/2022/s2022_02.pdf

参考画像	 **成果と課題** **～児童アンケートの結果分析より～** **▸低学年** ・電子マネー・スマホ決済を使う児童が増加 ・電子マネー・スマホ決済で使いすぎたり，必要性を考えずに使ったりする児童が増加 ・お金の流通の仕組みや電子マネーおよびスマホ決済の仕組みに興味をもつ児童が減少 ☞低学年に焦点を当てたより長期的な金融教育が必要 **成果と課題** **～児童アンケートの結果分析より～** **▸中・高学年** ・電子マネー・スマホ決済を使う児童が減少 ・お金の流通の仕組みや電子マネーおよびスマホ決済の仕組みに興味をもつ児童が増加 ☞電子マネー・スマホ決済の利用に慎重になっているか ☞金融教育の効果として，お金の流通の仕組みや電子マネーおよびスマホ決済の仕組みへの興味関心は高まっている

Ａ５．２．９．アイデア提案・実装

事例	アプリ甲子園
対象	児童・生徒
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● アプリ甲子園実行委員会（株式会社丸井グループ、ライフイズテック株式会社）が毎年運営・開催しているコンテスト。2024 年度大会では 2006 年以降に生まれた青少年を対象にしており、小学生も応募可能。個人もしくはグループでエントリーする。 ● アイデア部門・一般開発部門・AI 開発部門を設けている。 ● 一般開発部門はスマートフォン用アプリもしくは Web ブラウザで動くサービスを対象としている。 ● AI 課発部門は上記いずれかに加え、AI を用いた API を使用しコア機能として開発した作品または、自作の AI モデルを開発した作品を対象としている。 ● いずれの作品も独創性や新規性に加え、UI・UX 設計、実装力、消費者支持、技術チャレンジなどの面から多角的に評価される。
効果	● 女子の応募も多い。

	● 2023 年度は「すれ違った人が聞いている曲を検知し、アプリ内でその曲を聴ける」というアプリが優勝。 ● 他にも高校生の生活、勉強や趣味に関する困り事やアイデアが実装されており、そのアイデアと技術力が毎年高く評価されている。 ● イノベーティブ人材の発掘・育成の場となっている。
実施地域	全国
分類	アイデア提案・実装
文献名	アプリ甲子園 [414]
発行元	アプリ甲子園実行委員会
発行年	2024 年
参考画像	 

事例	全国選抜小学生プログラミング大会

414 アプリ甲子園.https://applikoshien.jp/

対象	児童
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● 全国新聞社事業協議会が主催する、小学生を対象としたプログラミング大会。 ● 2020 年に初めて開催されて以来、毎年開催されている。 ● 「みんなのみらい」をテーマとし、未来志向の作品を募集している。作品は独自の発想やアルゴリズムに基づいて制作したアプリ、映像、ロボット、ドローンなど多様。技術力よりも、発想力、表現力が重視され、採点されている。 ● 応募総数は年々増加しており、2020 年度 673 組、2021 年度 927 組、2022 年度 998 組、2023 年度 1,034 組となっている。
効果	● 高度なプログラミング技術を持つ「天才発掘」ではなく、プログラミングを通じて社会を生き抜く思考力・行動力・プロデュース力を含めた総合的な「人間力」を育てることをモットーとし、評価している。 ● 2023 年度は生成 AI を使って「話せない人のコミュニケーション」を支援するという作品がグランプリ／文部科学大臣賞を受賞している。 ● ほかにも、Python を使い、好きな画角で撮影できるという写真撮影プログラムが準グランプリを受賞している。家族の困りごとを助けたい、地域の名産物を PR したい、SDGs に役立てたいなどのさまざまなアプリ、ゲーム等の作品が登場している。
実施地域	全国
分類	アイデア提案・実装
文献名	全国選抜小学生プログラミング大会 [415]
発行元	全国新聞社事業協議会
発行年	2024 年
参考画像	

[415] 全国新聞社事業協議会.全国選抜小学生プログラミング大会.https://zsjk.jp/

Ａ５．２．１０．起業する

事例	高校生ビジネスプラン・グランプリ
対象	生徒
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● 日本金融公庫は 2013 年から毎年、高校生・高専生を対象としたビジネスプラン・グランプリを開催している。2024 年は第 12 回となる。 ● 人々の生活や世の中の仕組みの改善、地域・社会に貢献する事業であるかどうか、などを評価している。 ● 応募総数は第 1 回 151 校から上昇しており、2024 年度（第 12 回）は応募総数 5,151 件、応募校数 536 校と過去最高となっている。

	● インターネットを使った作品の応募も多い。2023 年度（第 11 回）のグランプリは「日本企業からサポートを受け、無償で女性専用の施設で「IT スキル」と「日本語」を学べるプラン」、審査員特別賞には「訪日ベジタリアン・ビーガンの人々が日本での食品購入の際に、食べられる商品か否かを 瞬時に判断できるアプリのプラン」となった。
効果	● WEB 応募やプレゼンテーション、オンライン講座など、ネットやパソコンスキル向上だけでなく、全国の起業家や高校生同士の交流が行われている。 ● アプリ製作の提案もあり、プログラミングスキルの向上にも寄与している。
実施地域	全国
分類	起業する
文献名	高校生ビジネスプラン・グランプリ [416]
発行元	日本政策金融公庫
発行年	2024 年
参考画像	

[416] 日本政策金融公庫.高校生ビジネスプラン・グランプリ.
https://www.jfc.go.jp/n/grandprix/index.html

	東京学芸大学附属国際中等教育学校＜GlabelJapan＞ 190万人の訪日ベジタリアンの食品購入援助サービス 概要：訪日ベジタリアン・ビーガンの人々が日本での食品購入の際に、食べられる商品か否かを瞬時に判断できるアプリを開発するプラン。 商品・サービス：バーコードスキャンの利用　@40円/週（20回/日までは無料） （1）スキャン機能は、原材料表示をカメラでスキャンすると、ユーザー設定画面で選択した自身の食生活に沿って、食べられるかどうかを判断する。 （2）バーコード機能は、食品のバーコードをスキャンするだけで自身が食べられるかどうかを瞬時に判断する。 ポイント：・既に試作品のアプリをアップルストアに公開。 ・ユーザーが食品材料表示とバーコードを関連付けて送ることができ、食品を網羅的にカバーすることが可能。 ・正確性のレビューが悪すぎると自動的にデータが削除され、データーベース企業かユーザーによって新しく追加され、正確性を維持する。 ＜スキャン機能＞　＜バーコード機能＞  日本政策金融公庫

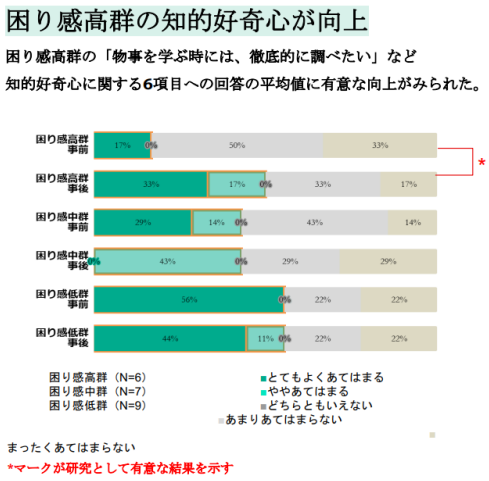
事例	First Off Projects
対象	生徒
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● First Off Projects とは、スタディメーター株式会社の研究機関としての役割を持つ取り組みである。高校生・大学生が資金や学習機会の援助を受ける代わりに、新技術に関する知見や新規事業創出の事例を同社に還元している。 ● 2024 年 10 月現在で 9 のプロジェクトが公開されている。 ● 例えば「中高生向けの無料スキルマッチングプラットフォーム『ONEGAI』」は、プログラミング未経験の高校生が、開発スキルを学びながら自ら企画・実装したサービスとなる。スキルの自信がなく、スキルマッチングサービスへの登録を躊躇している高校生向けに、気軽にスキルを提供出来る場を設けている。 ● また「宇宙の地図」というサービスは、将来、宇宙産業を志す高校生が開発した無料 Web アプリケーションとなる。NASA のオープンデータを活用し、太陽系外惑星の 3D マップを作成した。惑星を選択すると、生成 AI による解説が表示されるほか、惑星の発見経緯や情報を調べることができる。
効果	● 企画からサービス公開へのスピードも早く、次々と新たなサービスが登場している。
実施地域	全国
分類	起業する

文献名	First Off Projects[417]
発行元	First Off Projects
発行年	2024 年
参考画像	

Ａ５．２．１１．インクルーシブな対応

事例	room-k
対象	児童・生徒
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● 2021 年に開始した、メタバース空間を利用した不登校支援サービス。自治体が導入する形でサービスを提供している。 ● メタバースの学び場と共に、子ども一人ひとりに合わせた個別支援計画の作成とそれに基づいた運用支援システム、子どもの支援を行うメンターによる「シェア型オンライン教育支援センター」を特徴としている。 ● 子どもは自分のペースで学べる学習支援プログラム、強化を学ぶワークショップ、ソーシャルスキルを学ぶプログラム、クラブ活動や受験に向けた進路プログラムなどを受講できる。 ● 利用者は個別型、集団型の学習スタイルを選べる。
効果	● 2022 年度に継続利用者 24 名の利用前後の変化を検証した。 ● 困り事が高い利用者群において、「物事を学ぶ時には、徹底的に調べたい」など知的好奇心に関する 6 項目への回答の平均値に有意な向上がみられた。 ● 困り事が高い利用者群において、「パソコンでローマ字が入力できますか」の質問への回答結果に有意な増加がみられた。

[417] First Off Projects.https://fops.studymeter.jp/

	● 導入自治体も増加している。
実施地域	日本全国
分類	インクルーシブな対応
文献名	シェア型オンライン教育支援センター room-k[418]
発行元	認定特定非営利活動法人カタリバ・未来の教室
発行年	2023 年
参考画像	

事例	特別支援学校大分県立別府支援学校石垣原校
対象	生徒
使用ツール	タブレット
概要	● 病院に長期入院しており、ベッドサイド授業を受けている生徒を対象とした事例となる。 ● 生徒は常時ケアを必要とし、外出の機会がほとんどない。

418 カタリバ・未来の教室.(2023).シェア型オンライン教育支援センター room-k.未来の教室. https://www.learning-innovation.go.jp/cms/wp-content/uploads/2023/04/897f464285b10daca69f59fd638110d8.pdf?241007

	● 学習に関して、病室に一般の入院患者もいるため、直接楽器の音を聴くことが難しい。さらに、視力などの問題から視覚支援だけでは学習が難しいほか、身体の可動域が限られている状況でもあった。 ● そこで、iPad アプリ「Tones」を使って楽器の音を聴くという試みを考案した。このことで周囲の迷惑を軽減できる。 ● さらに生徒が楽器を弾いているような感覚を味わえるほか、学期の特色を学び、演奏を楽しむことが可能となる。
効果	● 病室のベッドで寝ている状態でも、指先で簡単に音を奏でることができ、オリジナルの Tune を 4 種類の楽器の音で聴くことができた。 ● iPad を生徒の耳に近付けて音を聞かせることで、周囲の迷惑になることを避けられた。 ● 生徒は音楽を聴く間、体をよじらせたり、眼を見開く反応を見せ、音を選んで聴き取っている様子であった。
実施地域	大分市
分類	インクルーシブな対応
文献名	ICT 活用授業＆探究ライブラリ ポータルサイト [419]
発行元	大分県教育庁教育デジタル改革室
発行年	不明
参考画像	

[419] 大分県教育庁教育デジタル改革室.大分県立別府支援学校石垣原校高等部 3 年：病室で楽器の音を鑑賞する指導・支援.ICT 活用授業＆探究ライブラリ ポータルサイト.
https://oita-eduportal.com/ict/4827/

事例	生成 AI による不登校生徒のキャリア支援
対象	生徒
使用ツール	スマホ・タブレット
概要	● 株式会社成基は、不登校児童生徒支援のオンラインフリースクール「シンガク」を 2023 年 6 月より運営。ICT 教材「すらら」を活用した学習やメタバース教室の開校などを行っている。 ● 週 1 回、不登校の児童・生徒向けに個別授業を行っている。だが、これだけでは十分な時間を確保できていないと考え、札幌国際大学基盤教育部の安井政樹准教授と共同で生成 AI を使ったキャリア支援サービスを開発した。 ● 家庭学習支援サービスを展開する株式会社みんがくの「スクール AI」を活用し、中学 3 年生に「AI の村上先生」のアカウントと毎週話してもらうことで、データを蓄積した。 ● 「AI の村上先生」は週 1 回のコーチングと併用する形で、進路不安を軽減する手助けとして提供された。
効果	● 中学 3 年生を対象に実施されたアンケートで、75％の生徒が進路指導において「AI の村上先生」が役立ったと回答した。ただし、心理的不安の軽減には人間の教師との協働が重要であることも示唆された。
実施地域	全国
分類	インクルーシブな対応
文献名	「生成 AI」は不登校のキャリア支援に有効との研究結果。心理的不安の軽減に「教師」と「生成 AI」の協働が重要な課題 [420]
発行元	PR TIMES
発行年	2024 年

[420] 株式会社成基.(2024).「生成 AI」は不登校のキャリア支援に有効との研究結果。心理的不安の軽減に「教師」と「生成 AI」の協働が重要な課題. PR TIMES.
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000022.000115646.html

参考画像	

謝辞

本報告書の作成にあたり、多くの方々のご協力を賜りました。まず、本研究の実施にあたり、グーグル合同会社のサポートを受けて進めている Innovation Nippon プロジェクトの一環として研究を進める機会をいただいたことに深く感謝申し上げます。

また、本研究に関する貴重なご助言やご意見をくださった関係者の皆様、ならびに調査やデータ提供にご協力いただいた方々にも、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

最後に、本報告書のとりまとめに尽力いただいたすべての関係者に、心より感謝申し上げます。

Innovation Nippon とは

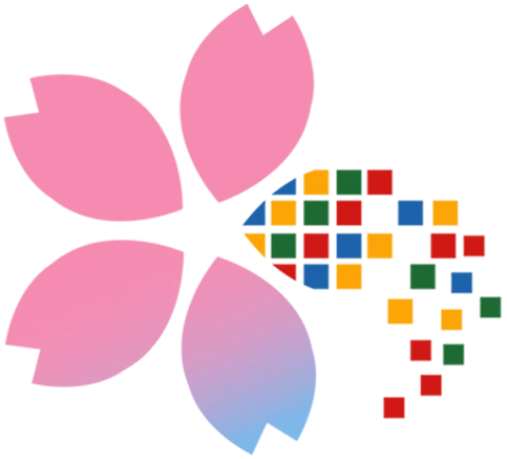
Innovation Nippon は、国際大学 GLOCOM が、グーグル合同会社のサポートを受けて 2013 年に立ち上げた研究プロジェクトです。

情報通信技術（IT）を通じて日本におけるイノベーションを促進することを目的とし、法制度や、産業振興・規制緩和等の政策のあり方、ビジネス慣行などに関する産学連携プロジェクトを行い、関係機関の政策企画・判断に役立ていただくための提言などを行っています。

奥付

書　名：　Innovation Nippon 2025 青少年のインターネット利用に関する調査研究　報告書
発行者：　国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
発行所：　国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
発行日：　2025 年 4 月
執筆者：　山口真一　（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　准教授）
渡辺智暁　（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　教授）
逢坂裕紀子（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　研究員）
井上絵理　（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　主任研究員）
大島英隆　（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　研究員）
山内萌　　（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター　研究員）

問い合わせ先：
国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
住所: 〒106-0032 東京都港区六本木 6-15-21 ハークス六本木ビル 2 階
電話: 03-5411-6677
FAX : 03-5412-7111
Web サイト: https://www.glocom.ac.jp



INNOVATION
NIPPON
2025