

インターネット等に関する調査について(概要)

愛媛県教育委員会では、令和8年1月に県内の小・中学生を対象にインターネットの使用状況等に関する調査を実施しました。令和8年1月末時点の調査結果は次のとおりです。



1 インターネット等に関する調査について

(1) 調査の目的

児童生徒の携帯電話・スマートフォン等インターネットに接続可能な機器に対する意識やその所有率、被害の状況を調査し、今後の生徒指導に係る取組を推進する。

(2) 調査の対象

公立小学校4、5、6年生児童及び公立中学校全学年生徒

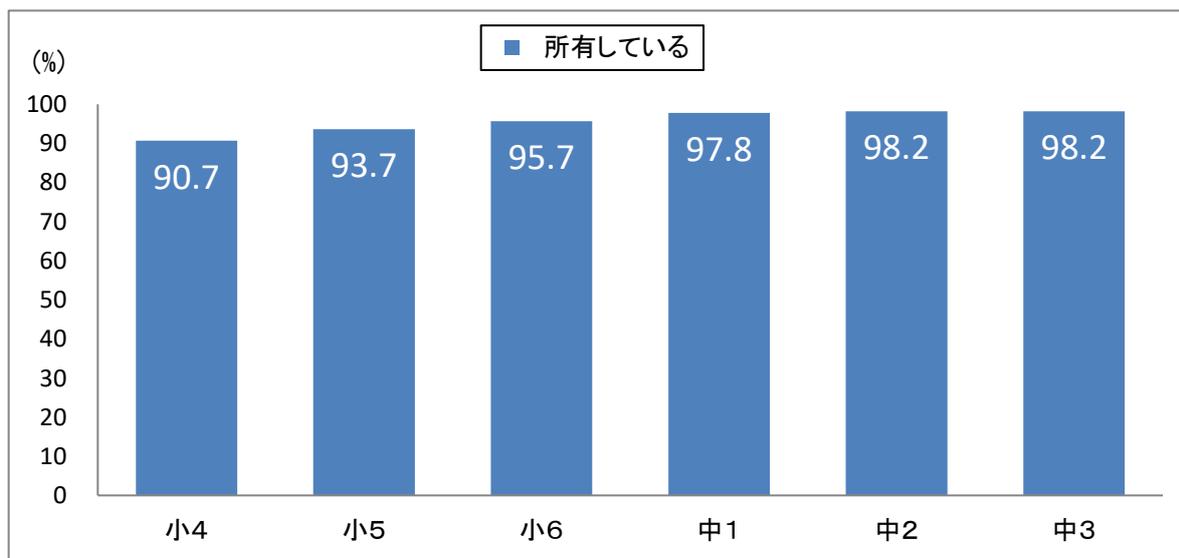
(3) 調査人数

小学4年生	9,220人	小学5年生	9,456人	小学6年生	9,678人
中学1年生	8,903人	中学2年生	9,028人	中学3年生	8,776人

2 主な調査結果

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒の割合〔全員回答〕（ ）内はR6年度比

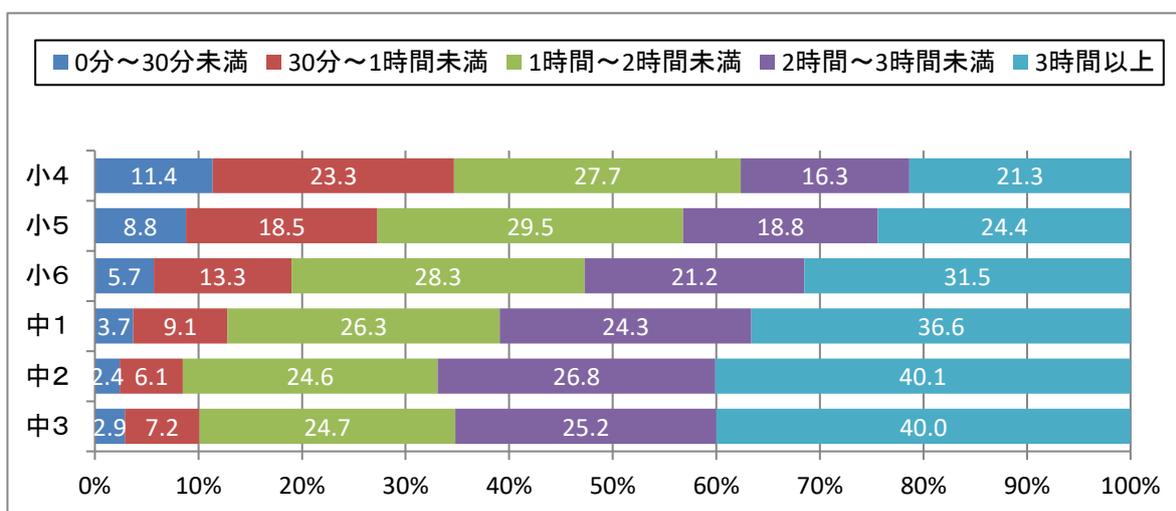
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
所有している	90.7 (-3.8)	93.7 (-0.9)	95.7 (+1.1)	97.8 (0.0)	98.2 (0.0)	98.2 (+0.1)
所有していない	9.3	6.3	4.3	2.2	1.8	1.8



インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒の割合は、小学校4～6年生で約91～96%、中学校で約98%であり、ほとんどの児童生徒が、自由にインターネットを利用できる環境にあるといえる。

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を利用する1日平均時間〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕（ ）内はR6年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
0分～30分未満	11.4 (+4.2)	8.8 (+0.8)	5.7 (-2.3)	3.7 (+1.0)	2.4 (+0.1)	2.9 (-0.1)
30分～1時間未満	23.3 (+4.8)	18.5 (+0.4)	13.3 (-4.7)	9.1 (+0.5)	6.1 (-1.7)	7.2 (-0.9)
1時間～2時間未満	27.7 (-1.7)	29.5 (+0.1)	28.3 (-0.8)	26.3 (+0.5)	24.6 (-0.8)	24.7 (-2.5)
2時間～3時間未満	16.3 (-2.7)	18.8 (-0.8)	21.2 (+1.2)	24.3 (-1.3)	26.8 (+0.2)	25.2 (-1.6)
3時間以上	21.3 (-4.6)	24.4 (-0.5)	31.5 (+6.6)	36.6 (-0.7)	40.1 (+2.2)	40.0 (+5.1)



自分専用の機器を利用する時間は、小学校6年生、中学校2、3年生で3時間以上の使用が増加し、長時間利用に拍車がかかっている。また、中学校では、約60%以上の生徒が2時間以上、2、3年生では約40%の生徒が3時間以上使用するなど、使用時間が長い。また、小学校6年生では、2時間以上の使用が昨年度から7.8%増加しており、各家庭で、何に、どれくらいの時間、使用しているのかを確認するとともに、使用ルール等を決める重要性が高まっている。

携帯電話やスマートフォン、ゲーム機等、インターネットが利用できる自分専用の機器を使って経験した内容〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕※複数回答可 ()内はR6年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
メールのやりとりをする	43.9 (-16.3)	58.1 (-0.2)	69.2 (+9.5)	84.4 (-1.0)	86.6 (+0.4)	88.6 (+1.2)
調べ物をする	57.7 (-19.1)	70.9 (-5.9)	81.4 (+5.4)	88.3 (-4.0)	90.8 (-2.4)	93.8 (-1.1)
音楽を聴いたり、動画を見たりする	72.3 (-10.8)	81.0 (-1.3)	88.1 (+5.6)	93.4 (-2.3)	96.1 (-0.7)	97.1 (0.0)
動画をアップする	5.5 (-4.0)	9.7 (+0.1)	13.3 (+4.6)	18.0 (+1.4)	15.8 (+0.6)	14.9 (+0.4)
ブログやブログを見る、書き込む	3.3 (-4.8)	6.8 (-1.5)	10.8 (+3.0)	17.8 (-3.1)	21.2 (+0.1)	23.2 (-0.4)
ソーシャルメディアを利用する(LINE、X(旧ツイッター)など)	16.1 (-10.1)	25.3 (+0.2)	38.0 (+12.1)	57.5 (-0.5)	66.4 (+4.2)	72.3 (+4.5)
オンラインゲームをする(お金は使わない)	55.6 (-7.2)	61.3 (-2.2)	66.9 (+4.4)	68.8 (-3.6)	70.7 (-1.7)	69.8 (-2.0)
オンラインゲームをする(お金を使う)	12.8 (-2.9)	16.1 (+0.3)	16.8 (+0.5)	13.7 (-3.2)	15.3 (-1.5)	15.6 (-1.3)
音楽やゲームを有料でダウンロードする	20.1 (+7.2)	19.1 (+5.5)	18.5 (+5.1)	16.2 (+3.6)	18.3 (+7.0)	20.8 (+7.6)
インターネット上で買い物をする	6.8 (-1.7)	10.0 (+1.2)	13.7 (+5.6)	19.4 (+1.7)	26.8 (+3.8)	35.7 (+8.7)
目的はなくニュースや興味のあるサイトを見る	30.2 (+5.1)	38.0 (+13.4)	46.1 (+21.0)	53.1 (+14.8)	60.8 (+19.6)	66.9 (+19.3)

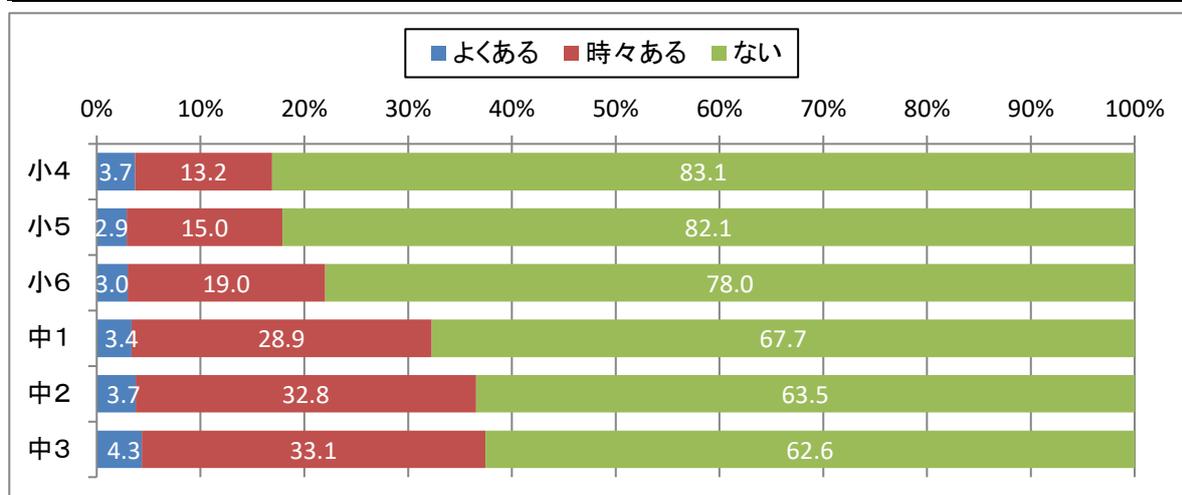
(参考) 最も多い 2番目に多い 3番目に多い 4番目に多い 5番目に多い

全学年で「音楽を聴いたり、動画を見たりする」割合が最も高く、2番目が「調べ物をする」である。3番目については、小学校4、5年生が「オンラインゲーム(無料)」、小学校6年生と中学校1~3年生が「メールのやりとりをする」となっている。また、ほとんどの項目において小学校よりも中学校での経験の割合が高くなっている。

昨年度に比べ、「目的はなくニュースや興味のあるサイトを見る」割合が急増しており、小学校で約30~46%、中学校で約53~67%となっている。このことが長時間使用の原因の一つと考えられる。

メール（LINE等を含む）に対して、返信することを負担に感じた割合〔インターネットが利用できる自分専用の機器を所有している児童生徒のみ回答〕
 （ ）内はR6年度比

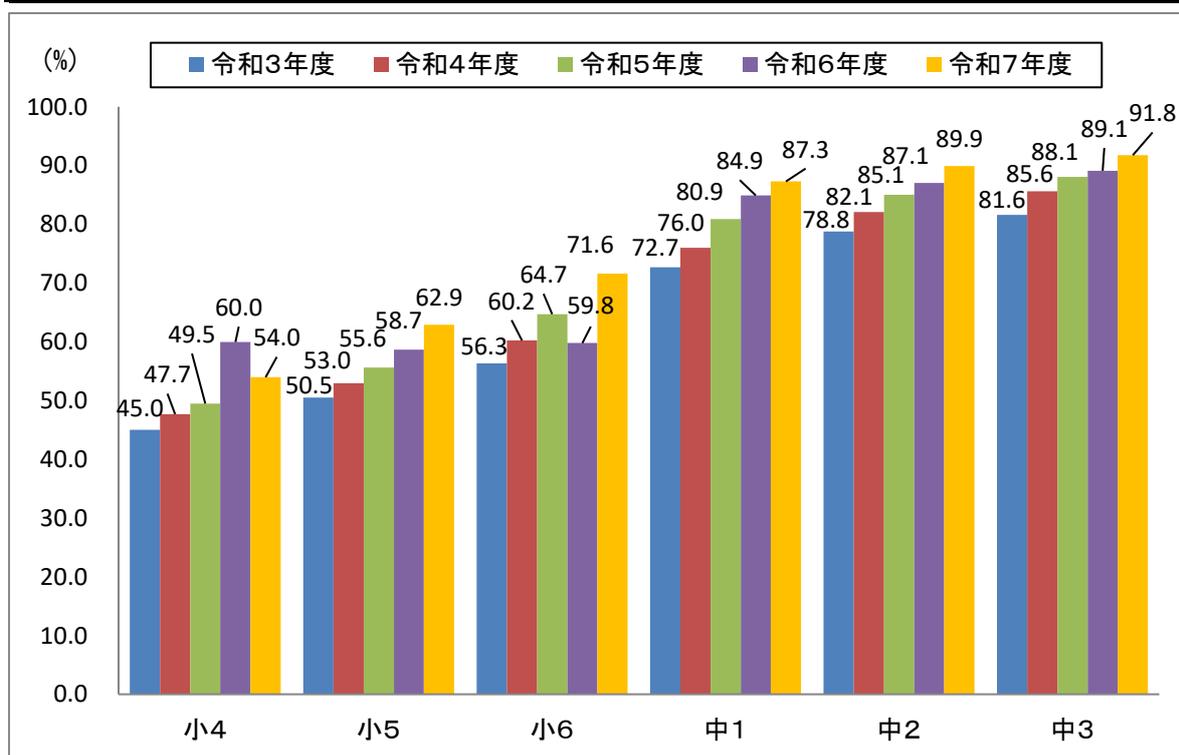
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
よくある	3.7 (+0.2)	2.9 (-0.7)	3.0 (-0.2)	3.4 (-1.3)	3.7 (-1.2)	4.3 (-1.0)
時々ある	13.2 (-5.2)	15.0 (-3.0)	19.0 (+0.3)	28.9 (-2.0)	32.8 (+0.1)	33.1 (-0.2)
ない	83.1 (+5.0)	82.1 (+3.7)	78.0 (-0.1)	67.7 (+3.3)	63.5 (+1.1)	62.6 (+1.2)



学年が上がるにつれて、メール等の返信に対して負担を感じる割合が高くなる傾向がある。特に、中学生でその傾向が強く、中学校2、3年生ではインターネットが利用できる自分専用の機器を所有している生徒のうち約37%の生徒が負担に感じている。気軽にコミュニケーションが図れて便利な反面、たとえ友達であっても、閉じた世界でのやりとりは、時間的にも、精神的にも負担になることがある。
 そのため、メール（LINE等を含む）について、活用上のルールやマナーを、十分に考えさせる必要がある。

自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒の割合〔全員回答〕

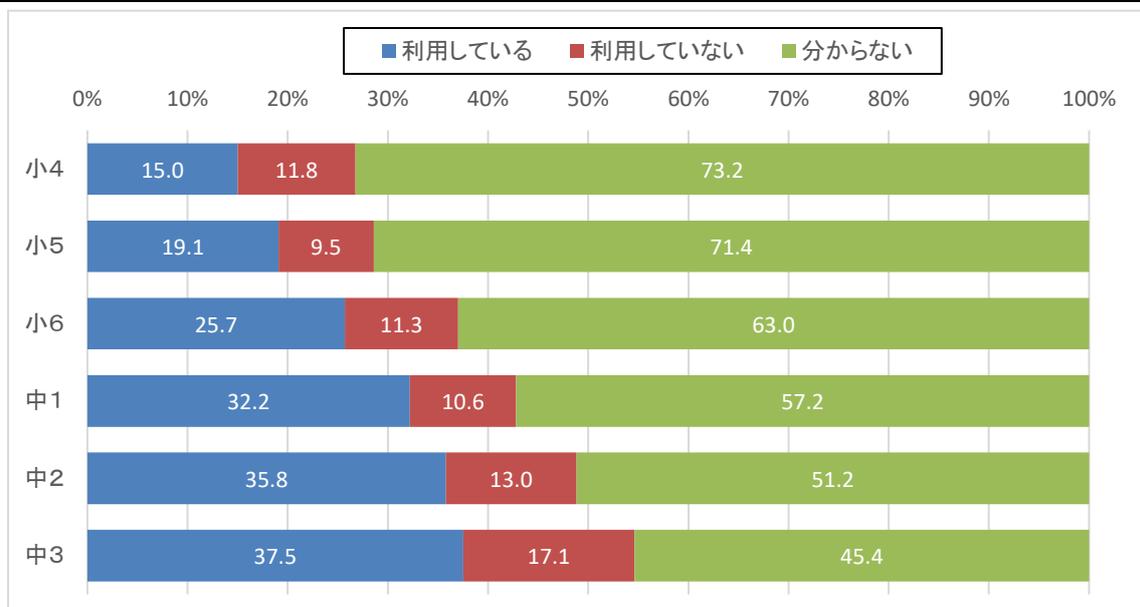
回 答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
令和7年度	54.0	62.9	71.6	87.3	89.9	91.8
令和6年度	60.0	58.7	59.8	84.9	87.1	89.1
令和5年度	49.5	55.6	64.7	80.9	85.1	88.1
令和4年度	47.7	53.0	60.2	76.0	82.1	85.6
令和3年度	45.0	50.5	56.3	72.7	78.8	81.6



自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒の割合は、学年が上がるにつれて高くなる傾向があり、小学校4～6年生では約63%の児童、中学校では約90%の生徒が所有している。また、各学年とも所有率は増加傾向にある。

フィルタリングサービスの利用状況〔自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒のみ回答〕（ ）内はR6年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
利用している	15.0 (-7.1)	19.1 (-2.2)	25.7 (+2.4)	32.2 (-2.7)	35.8 (+2.0)	37.5 (0.0)
利用していない	11.8 (-0.2)	9.5 (-2.2)	11.3 (-0.3)	10.6 (-2.3)	13.0 (-1.4)	17.1 (+1.8)
分からない	73.2 (+7.3)	71.4 (+4.4)	63.0 (-2.1)	57.2 (+5.0)	51.2 (-0.6)	45.4 (-1.8)

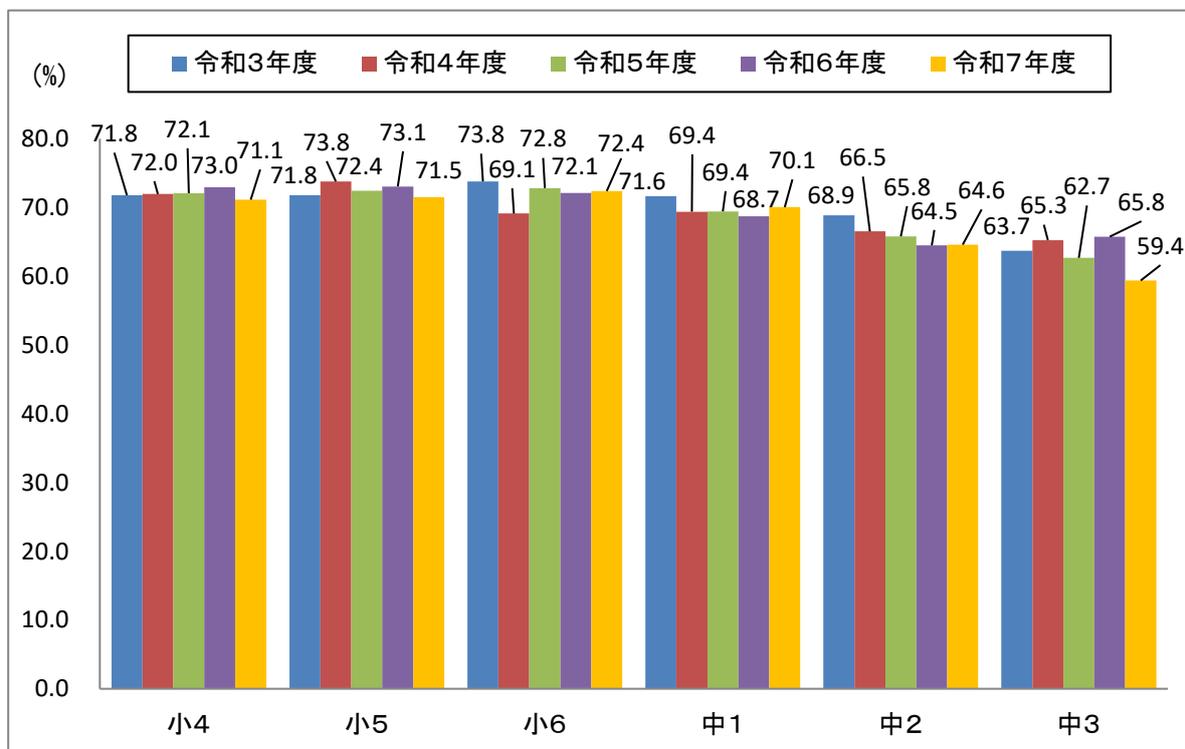


フィルタリングサービスを利用している児童生徒は、小学校で約15～26%、中学校で約32～38%であり、全体的に少ない。また、小学校では63%以上の児童が、中学校では約45%以上の生徒が「分からない」と回答していることから、各家庭で携帯電話・スマートフォンの取扱いや家庭でのルール作り、フィルタリングの意味等について話し合う機会を意識的に設け、子どもたちの情報モラルや情報リテラシーを高めていく必要がある。

携帯電話・スマートフォンの使い方についてルールを決めている家庭の割合とその内容〔自分専用の携帯電話・スマートフォンを所有している児童生徒のみ回答〕

ルールを決めている家庭の割合

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
令和7年度	71.1	71.5	72.4	70.1	64.6	59.4
令和6年度	73.0	73.1	72.1	68.7	64.5	65.8
令和5年度	72.1	72.4	72.8	69.4	65.8	62.7
令和4年度	72.0	73.8	69.1	69.4	66.5	65.3
令和3年度	71.8	71.8	73.8	71.6	68.9	63.7



ルールの内容

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
使用する時間帯	72.5	69.7	71.1	68.3	66.9	62.7
使用する場所	34.0	34.2	30.6	24.8	22.1	23.6
使用料金	23.2	25.7	24.4	23.1	23.4	26.2
メール等の内容	47.9	49.6	49.6	46.4	39.4	39.3
学校のルールを守る	46.2	46.1	48.9	53.1	49.8	50.4
その他	13.0	11.9	9.6	7.5	6.3	4.8

ルールを決めている家庭の割合は、小中学校で平均すると約68%となり、昨年度の約70%から約2%減少している。ルールの内容として、「その他」として挙げられたものには、「目を画面から離す」「勝手に課金したりアプリをダウンロードしたりしない」「SNSへの書き込みをしない」「知らない人と電話やメールをしない」「動画をアップしない」「個人情報を載せない」「SNSは禁止」「グループLINEを勝手に作らない」「やること(宿題など)をやってから使用する」等があった。

学年が上がるほど、ルールを決めている家庭の割合は減っているが、学年が上がるほど、利用時間が増えるため、ルールの確認は重要であると考えられる。

ネットトラブルに発展し得る経験〔全員回答〕※複数回答可（ ）内はR6年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
インターネットの掲示板やメールで悪口	3.0 (+0.2)	3.6 (+0.5)	3.6 (+0.9)	3.4 (0.0)	3.6 (+0.4)	3.4 (0.0)
自分の個人情報や写真などを無断で流された	1.0 (+0.3)	1.0 (+0.2)	1.0 (+0.1)	0.9 (-0.2)	1.2 (+0.2)	1.2 (+0.2)
心当たりのない利用金額の請求を受けた	0.4 (-0.1)	0.3 (-0.2)	0.6 (+0.2)	0.6 (-0.5)	1.2 (+0.1)	1.6 (+0.2)
知らない人から何度もメールや電話があった	7.2 (-1.1)	9.5 (+1.3)	10.3 (+1.7)	12.4 (+1.6)	12.2 (+2.1)	12.1 (+2.0)
他人からしつこくメールを送られたり、つきまといわれたりした	1.2 (-0.7)	1.7 (-0.1)	1.7 (+0.1)	1.9 (-0.1)	1.8 (+0.2)	1.6 (0.0)
インターネットで知り合った人と実際に会った	0.8 (0.0)	0.8 (-0.2)	1.0 (+0.1)	1.2 (-0.1)	1.5 (-0.1)	1.8 (0.0)
ラインで仲間外れにされた	1.1 (-0.4)	1.5 (-0.2)	1.4 (-0.3)	1.9 (+0.1)	1.4 (-0.5)	1.2 (-0.2)
特にトラブルにあったことはない	80.1 (-6.3)	79.9 (-6.3)	79.9 (-6.2)	76.1 (-7.6)	76.6 (-8.1)	75.9 (-8.9)

(参考) 最も多い 2番目に多い 3番目に多い

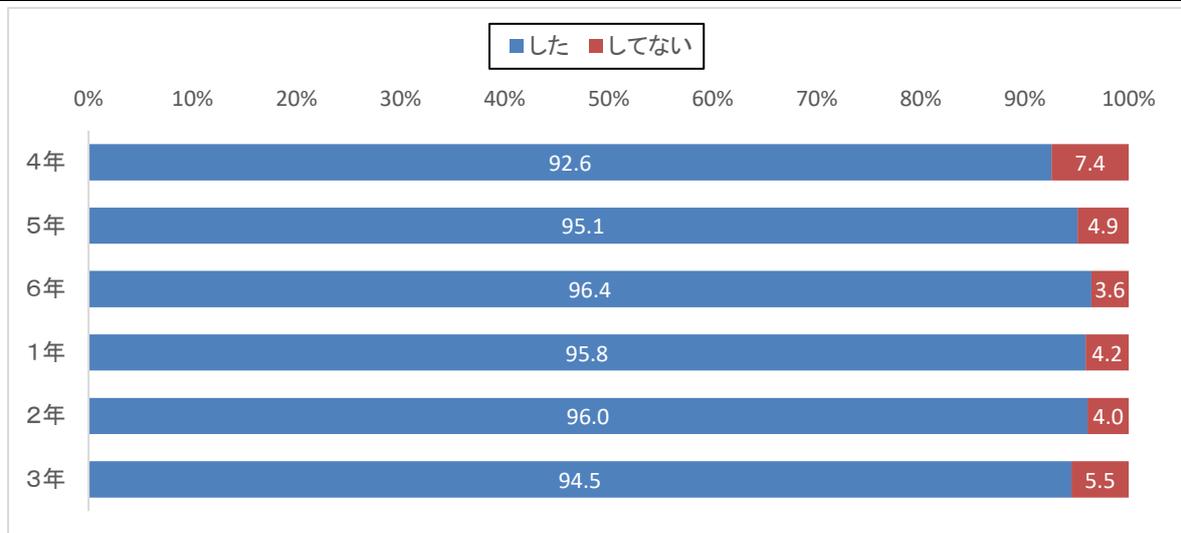
「知らない人から何度もメールや電話があった」と回答した児童生徒の割合が全学年で最も高く、昨年度よりも増加傾向にあった。次いで「インターネットの掲示板やメールでの悪口」の回答が多くなっている。

また、掲載している回答以外では、「個人情報を聞かれた」「知らない人にグループに入れられた」「知らない人から会おうと言われた」等の重大な事例が報告されており、児童生徒が被害者にも加害者にもならないよう、学校及び家庭における情報モラル教育の充実が必要である。

さらに、中学校3年生では、昨年度に引き続き「インターネットで知り合った人と実際に会った」が3番目に多い結果となっており、直接会うことの危険性を理解させ、「自分は大丈夫」と思わないよう、被害を回避する力を身に付けさせる必要がある。

過去1年間にゲーム機、パソコン、スマートフォンなどでゲームをした児童生徒の割合〔全員回答〕 ()内はR6年度比

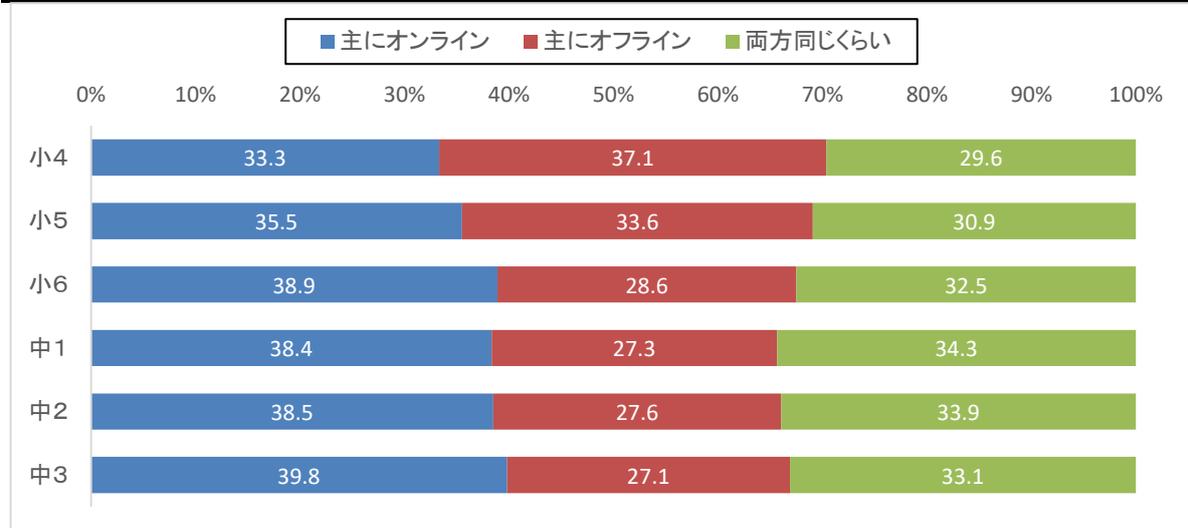
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
した	92.6 (-1.3)	95.1 (+0.8)	96.4 (+2.1)	95.8 (-0.5)	96.0 (-0.2)	94.5 (+0.2)
していない	7.4	4.9	3.6	4.2	4.0	5.5



全学年においてほとんどの児童生徒が過去1年間にゲーム機、スマートフォン等でゲームをしており、手軽に遊べる機器の増加により、ゲームがより身近になっていると考えられる。また、学年差がなくなっている。

オンラインゲームまたはオフラインゲームをしている児童生徒の割合〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマートフォンなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕
 () 内はR6年度比

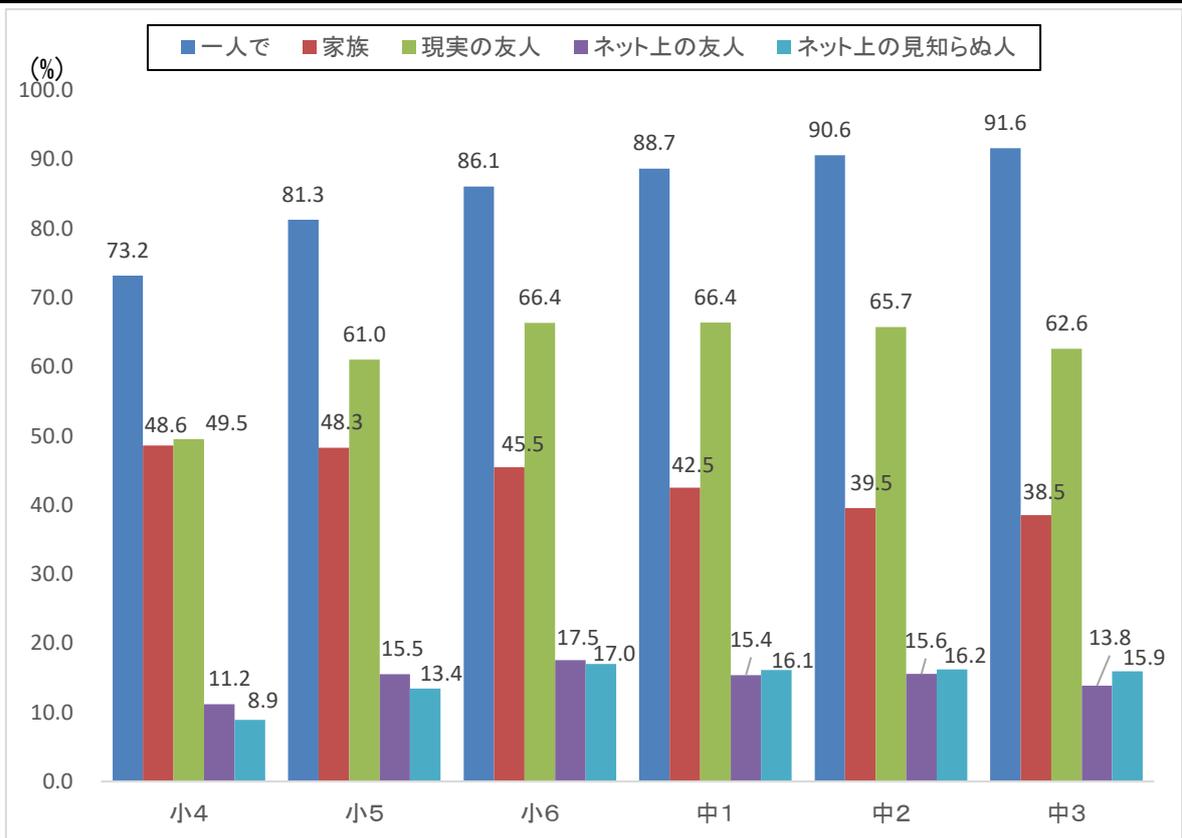
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
主にオンライン	33.3 (-2.2)	35.5 (+0.6)	38.9 (+4.4)	38.4 (-2.1)	38.5 (-2.7)	39.8 (-1.5)
主にオフライン	37.1 (+4.8)	33.6 (+1.1)	28.6 (-4.1)	27.3 (+0.5)	27.6 (+1.1)	27.1 (+0.3)
両方同じくらい	29.6 (-2.6)	30.9 (-1.7)	32.5 (-0.3)	34.3 (+1.6)	33.9 (+1.6)	33.1 (+1.2)



小学校6年生以上では、オンラインゲームをする割合が高くなる傾向があり、約70%以上となっている。オンラインゲームの適切な利用について家族でルールを定めておく必要がある。

児童生徒がゲームをしている相手〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマートフォンなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕 ※複数回答可 ()内はR6年度比

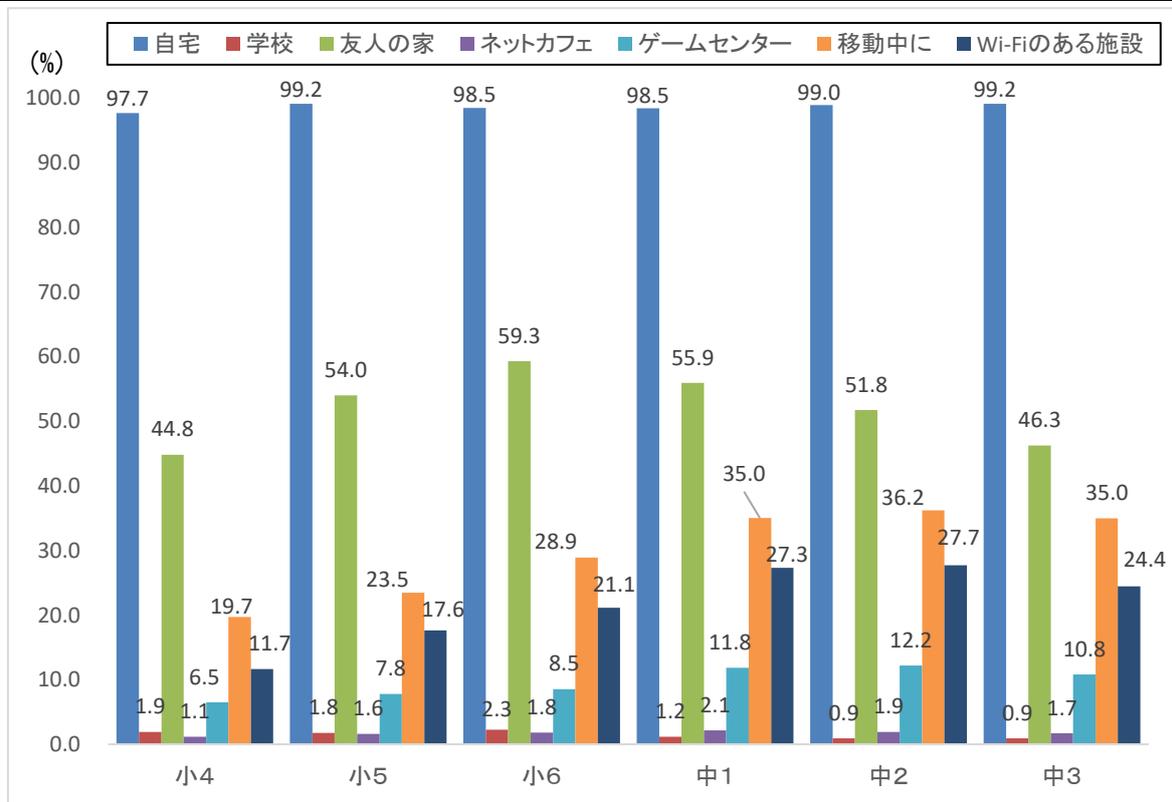
回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
一人で	73.2 (-8.7)	81.3 (+1.0)	86.1 (+4.5)	88.7 (-0.5)	90.6 (-0.1)	91.6 (+1.4)
家族	48.6 (-4.7)	48.3 (-4.1)	45.5 (-7.1)	42.5 (+0.5)	39.5 (-3.5)	38.5 (-0.4)
現実の友人	49.5 (-8.6)	61.0 (+3.0)	66.4 (+8.7)	66.4 (+2.1)	65.7 (-1.4)	62.6 (0.0)
ネット上の友人	11.2 (-3.1)	15.5 (+1.4)	17.5 (+3.2)	15.4 (-0.2)	15.6 (+0.6)	13.8 (+0.2)
ネット上の見知らぬ人	8.9 (-7.1)	13.4 (-2.5)	17.0 (+1.1)	16.1 (-0.7)	16.2 (-0.2)	15.9 (-0.2)



児童生徒がゲームをしている相手は、学年が上がるにつれて「家族」の割合は低下し、「一人で」行う割合が上昇している。また、「ネット上の友人（直接会ったことはない友人）」や「ネット上の見知らぬ人」とゲームをしている児童生徒の割合は、全学年とも、他の回答と比べて低いものの、時間の使い方や顔の見えない相手との関わり方など、適切に指導するとともに、注意深く見守っていく必要がある。

児童生徒がゲームをした場所〔過去1年間にゲーム機、パソコン、スマートフォンなどでゲームをした児童生徒のみ回答〕 ※複数回答可 ()内はR6年度比

回答	小学校(%)			中学校(%)		
	4年	5年	6年	1年	2年	3年
自宅	97.7 (-1.3)	99.2 (+0.2)	98.5 (-0.6)	98.5 (-1.1)	99.0 (-0.6)	99.2 (-0.2)
学校	1.9 (-0.8)	1.8 (-0.6)	2.3 (-0.2)	1.2 (+0.1)	0.9 (0.0)	0.9 (-0.1)
友人の家	44.8 (-10.2)	54.0 (-0.3)	59.3 (+4.0)	55.9 (+1.6)	51.8 (-2.1)	46.3 (-1.6)
ネットカフェ	1.1 (-0.8)	1.6 (-0.1)	1.8 (0.0)	2.1 (+0.1)	1.9 (+0.1)	1.7 (-0.3)
ゲームセンター	6.5 (-4.8)	7.8 (-2.9)	8.5 (-2.3)	11.8 (-1.1)	12.2 (-1.5)	10.8 (-1.4)
移動中に	19.7 (-5.5)	23.5 (-0.7)	28.9 (+4.5)	35.0 (-0.7)	36.2 (-0.7)	35.0 (0.0)
Wi-Fiのある施設	11.7 (-12.2)	17.6 (-4.9)	21.1 (-2.5)	27.3 (-4.8)	27.7 (-2.8)	24.4 (-3.1)



ゲームをした場所は、全学年とも自宅が一番多く、続いて友人の家が多くなっている。Wi-Fiに接続できる施設での利用は低下したものの、どこでどのような遊び方をしているのかを、普段から把握しておくことも大切である。