

2 子どもの生活の状況

(1) 携帯電話（スマートフォンを含む）の保有状況

小学4年生に携帯電話（スマートフォンを含む）を持たせている割合は32.8%と、平成13年出生児の14.4%に比べて18.4ポイント高く、持たせた時期は「小学1年生から」が31.6%と最も高い

平成22年出生児について、携帯電話（スマートフォンを含む）を「持たせている」割合は32.8%、「持たせていない」割合は67.1%となっている。平成13年児と比較すると、「持たせている」の割合が18.4ポイント高くなっている。

また、平成22年出生児について、携帯電話（スマートフォンを含む）を「持たせ始めた時期」についてみると、「小学1年生から」が31.6%と最も高く、平成13年出生児については「小学4年生から」が34.0%と最も高い。（表1）

表1 携帯電話(スマートフォンを含む)の有無・持たせ始めた時期の世代間比較

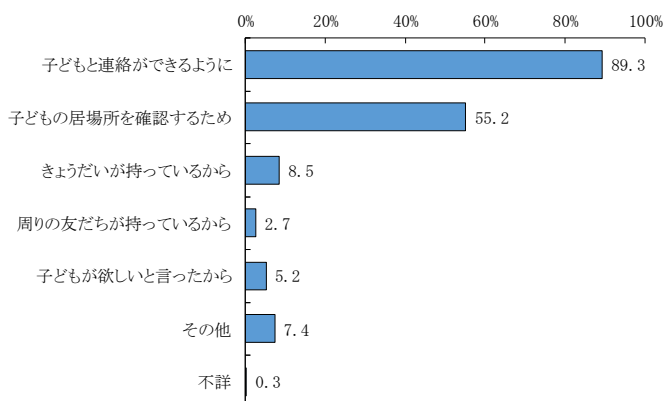
	総数	携帯電話を持たせていない	携帯電話を持たせている	持たせ始めた時期						不詳	
				小学校に入学する前から	小学1年生から	小学2年生から	小学3年生から	小学4年生から	不詳		
				(単位:%)							
平成22年出生児											
総数	100.0	67.1	32.8 (100.0)	(5.4)	(31.6)	(26.6)	(25.6)	(10.8)	(0.1)	0.1	
男児	100.0	71.9	28.0 (100.0)	(5.1)	(31.2)	(26.1)	(26.2)	(11.3)	(0.1)	0.1	
女児	100.0	62.1	37.8 (100.0)	(5.5)	(31.9)	(27.0)	(25.1)	(10.3)	(0.1)	0.1	
平成13年出生児											
総数	100.0	85.2	14.4 (100.0)	(3.9)	(26.0)	(16.4)	(19.5)	(34.0)	(0.2)	0.4	
男児	100.0	88.3	11.3 (100.0)	(4.0)	(26.2)	(16.3)	(19.5)	(33.8)	(0.2)	0.4	
女児	100.0	81.8	17.8 (100.0)	(3.9)	(25.9)	(16.5)	(19.5)	(34.1)	(0.1)	0.4	
世代間比較増減(ポイント) (平成22年出生児－平成13年出生児)											
総数		△ 18.1	18.4	(1.5)	(5.6)	(10.2)	(6.1)	(△ 23.2)	(△ 0.1)	△ 0.3	
男児		△ 16.4	16.7	(1.1)	(5.0)	(9.8)	(6.7)	(△ 22.5)	(△ 0.1)	△ 0.3	
女児		△ 19.7	20.0	(1.6)	(6.0)	(10.5)	(5.6)	(△ 23.8)	(0.0)	△ 0.3	

注：第10回調査の回答を得た者（平成13年出生児総数 34,124、平成22年出生児総数 24,041）を集計。

携帯電話（スマートフォンを含む）を持たせた理由（複数回答）は、「子どもと連絡ができるように」が89.3%と最も高い。

携帯電話（スマートフォンを含む）を持たせた理由（複数回答）をみると、「子どもと連絡ができるように」が89.3%と最も高く、次いで「子どもの居場所を確認するため」が55.2%、「きょうだいが持っているから」が8.5%の順となっている（図3）。

図3 携帯電話（スマートフォンを含む）を持たせた理由（複数回答）



注：第10回調査の回答を得た者のうち、携帯電話（スマートフォンを含む）を持たせている者（総数 7,879）を集計。

(2) コンピュータゲームの利用状況

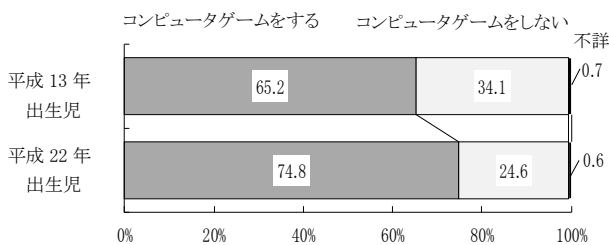
登校日にコンピュータゲームをする割合は74.8%と、平成13年出生児の65.2%に比べて9.6ポイント高く、学年が上がるにつれてゲーム時間が長い

平成22年出生児について、登校日にコンピュータゲームをする割合は74.8%と、平成13年出生児の65.2%に比べて9.6ポイント高くなっている(図4)。

第7回調査(小学1年生)から第10回調査(小学4年生)までのコンピュータゲームをする割合の変化をみると、学年が上がるにつれてコンピュータゲームをする割合が上昇している(図5)。

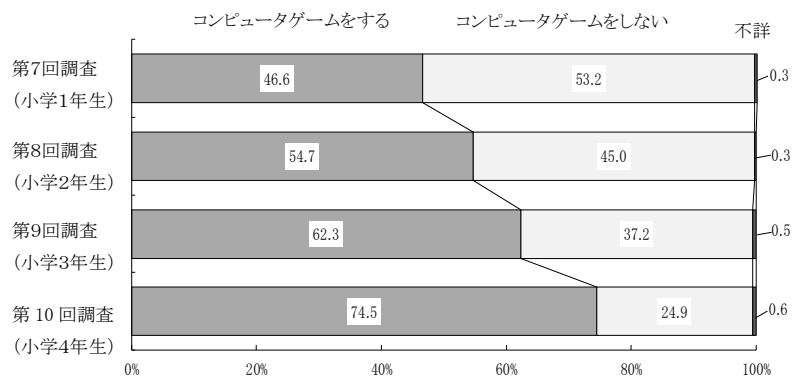
また、コンピュータゲームをする時間別にみると学年が上がるにつれて、コンピュータゲームをする時間が長くなっている(図6)。

図4 コンピュータゲームの利用の有無(登校日)の世代間比較



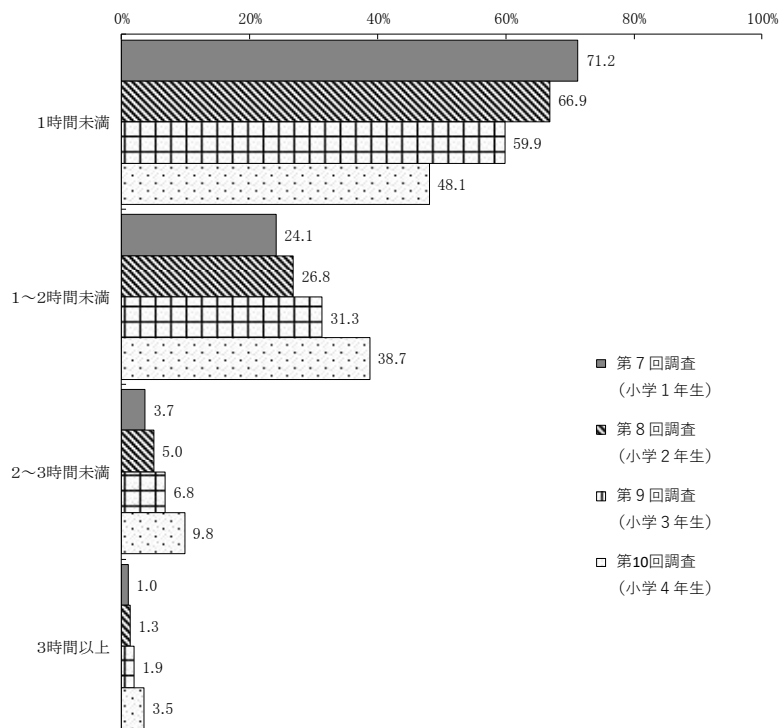
注：第10回調査の回答を得た者(平成13年出生児総数34,124、平成22年出生児総数24,041)を集計。

図5 コンピュータゲームの利用の有無(登校日)の変化



注：第7回調査から第10回調査まですべて回答を得た者(総数20,920)を集計。

図6 コンピュータゲームをする時間(登校日)の変化



注：第7回調査から第10回調査まですべて回答を得た者のうち、コンピュータゲームをする者(第7回 9,739、第8回 11,440、第9回 13,028、第10回 15,589)を集計。