

2 子どもの生活の状況

(1) テレビを見る時間

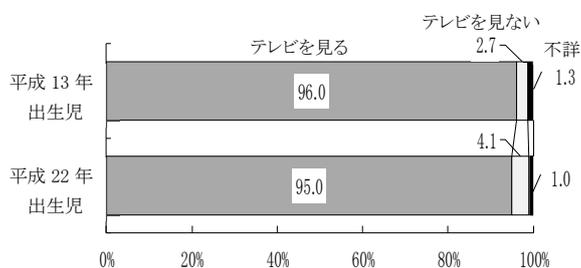
登校日にテレビを見る割合は平成13年出生児と同様に9割以上となっており、3時間以上テレビを見る割合は、学年が上がるにつれて上昇している

平成22年出生児について、登校日にテレビを見る割合は平成13年出生児と同様に9割以上となっている(図3)。

第7回調査(小学1年生)から第11回調査(小学5年生)までのテレビを見る割合の変化をみると、学年が上がっても9割以上となっている(図4)。

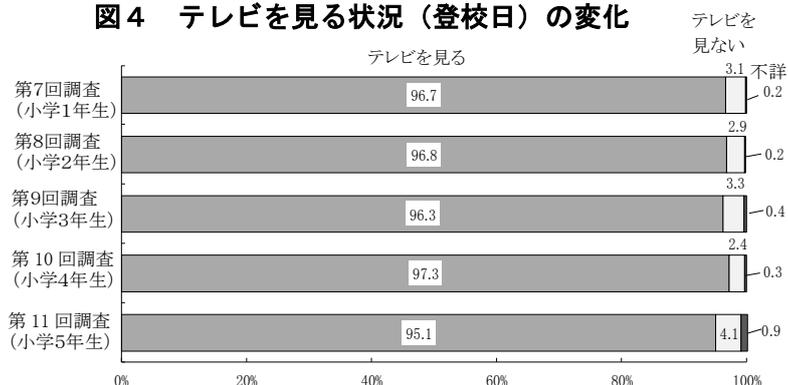
また、テレビを見る時間別にみると、3時間以上テレビを見る割合は、学年が上がるにつれて上昇している(図5)。

図3 テレビを見る状況(登校日)の世代間比較



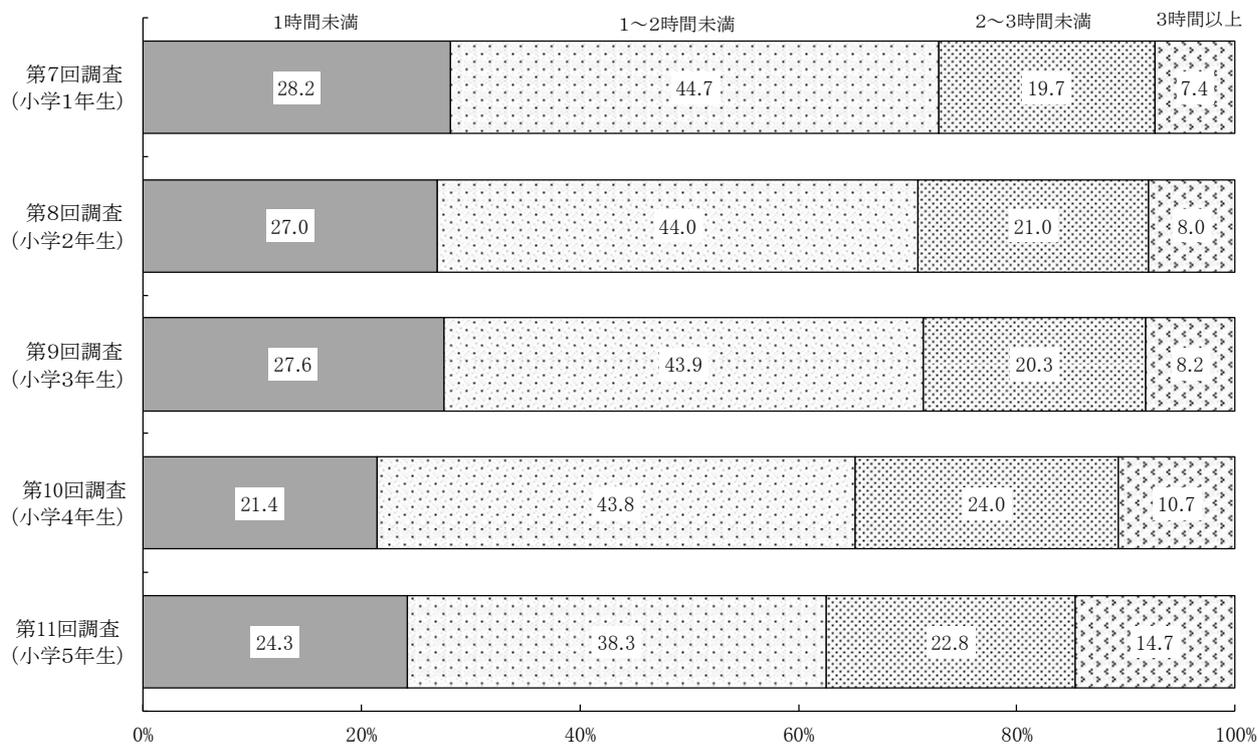
注：第11回調査の回答を得た者(平成13年出生児総数32,913、平成22年出生児総数23,216)を集計。

図4 テレビを見る状況(登校日)の変化



注：第7回調査から第11回調査まですべて回答を得た者(総数19,963)を集計。

図5 テレビを見る時間(登校日)の変化



注：第7回調査から第11回調査まですべて回答を得た者のうち、テレビを見る者(第7回 19,306、第8回 19,329、第9回 19,234、第10回 19,429、第11回 18,977)を集計。

(2) コンピュータゲームをする時間

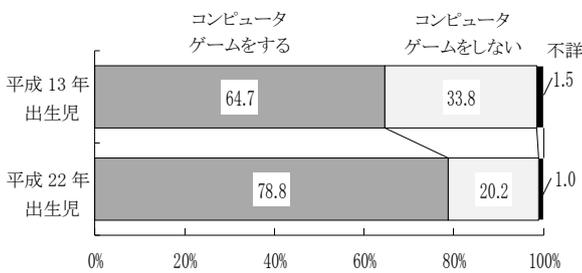
登校日にコンピュータゲームをする割合は78.8%と、平成13年出生児の64.7%に比べて14.1ポイント高く、学年が上がるにつれてゲーム時間が長い

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78.8%と、平成13年出生児の64.7%に比べて14.1ポイント高くなっている(図6)。

第7回調査(小学1年生)から第11回調査(小学5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7)。

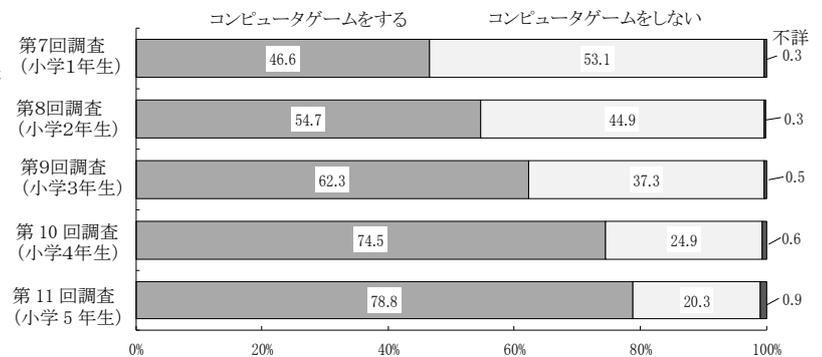
また、コンピュータゲームをする時間別にみると学年が上がるにつれて、コンピュータゲームをする時間が長くなっている(図8)。

図6 コンピュータゲームをする状況(登校日)の世代間比較



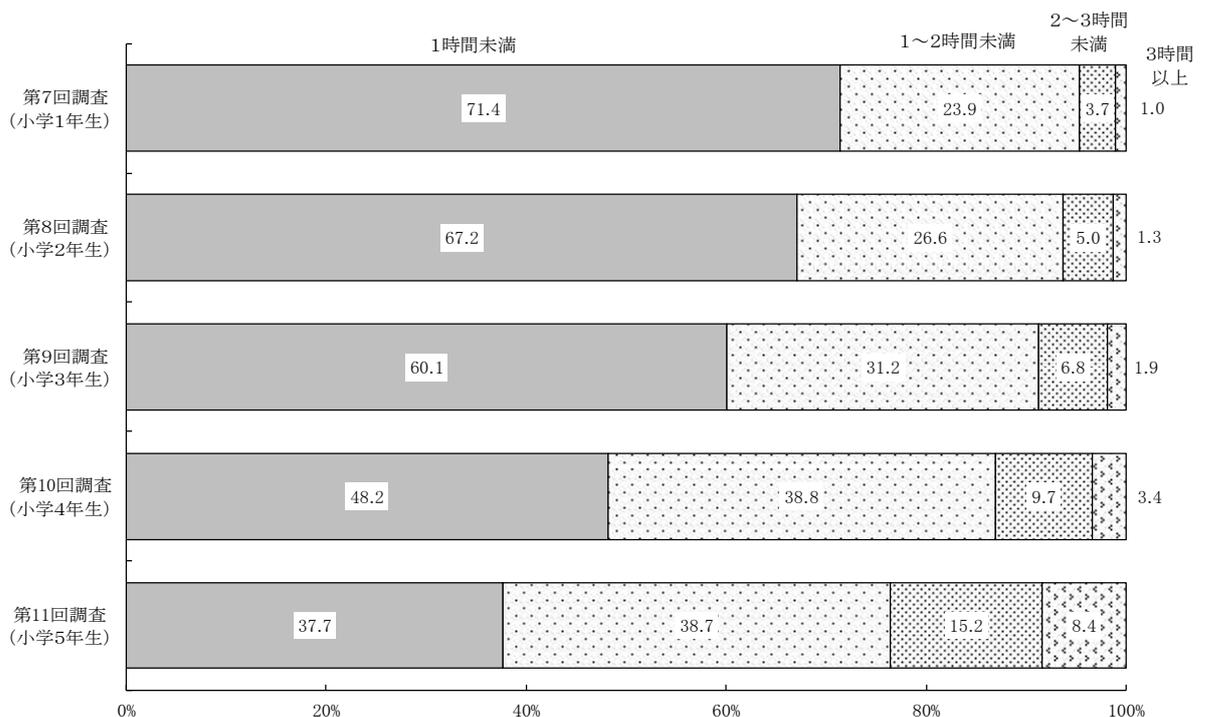
注：第11回調査の回答を得た者(平成13年出生児総数32,913、平成22年出生児総数23,216)を集計。

図7 コンピュータゲームをする状況(登校日)の変化



注：第7回調査から第11回調査まですべて回答を得た者(総数19,963)を集計。

図8 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11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 9,307、第8回 10,929、第9回 12,431、第10回 14,873、第11回 15,722)を集計。

(3) 学校以外での1日の勉強時間

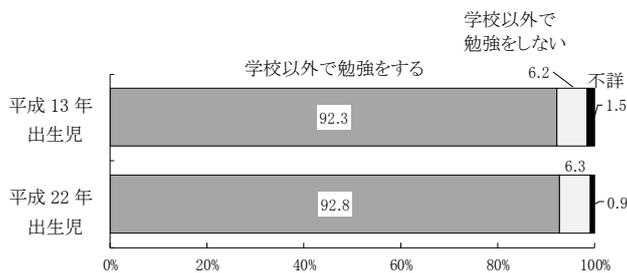
登校日に学校以外で勉強する割合は平成13年出生児と同様に9割以上となっており、1時間以上勉強する割合は、学年が上がるにつれておおむね上昇している

平成22年出生児について、登校日に学校以外で勉強(宿題や学習塾等を含む。)している割合は、平成13年出生児と同様に9割以上となっている(図9)。

第7回調査(小学1年生)から第11回調査(小学5年生)までのふだん学校以外で勉強する割合の変化をみると、学年が上がっても9割以上となっている(図10)。

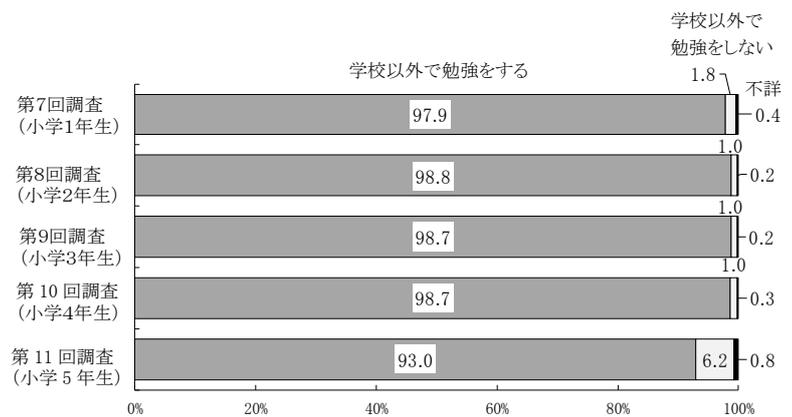
また、学校以外での1日の勉強時間別にみると、1時間以上勉強する割合は、学年が上がるにつれておおむね上昇している(図11)。

図9 学校以外での勉強状況(登校日)の世代間比較



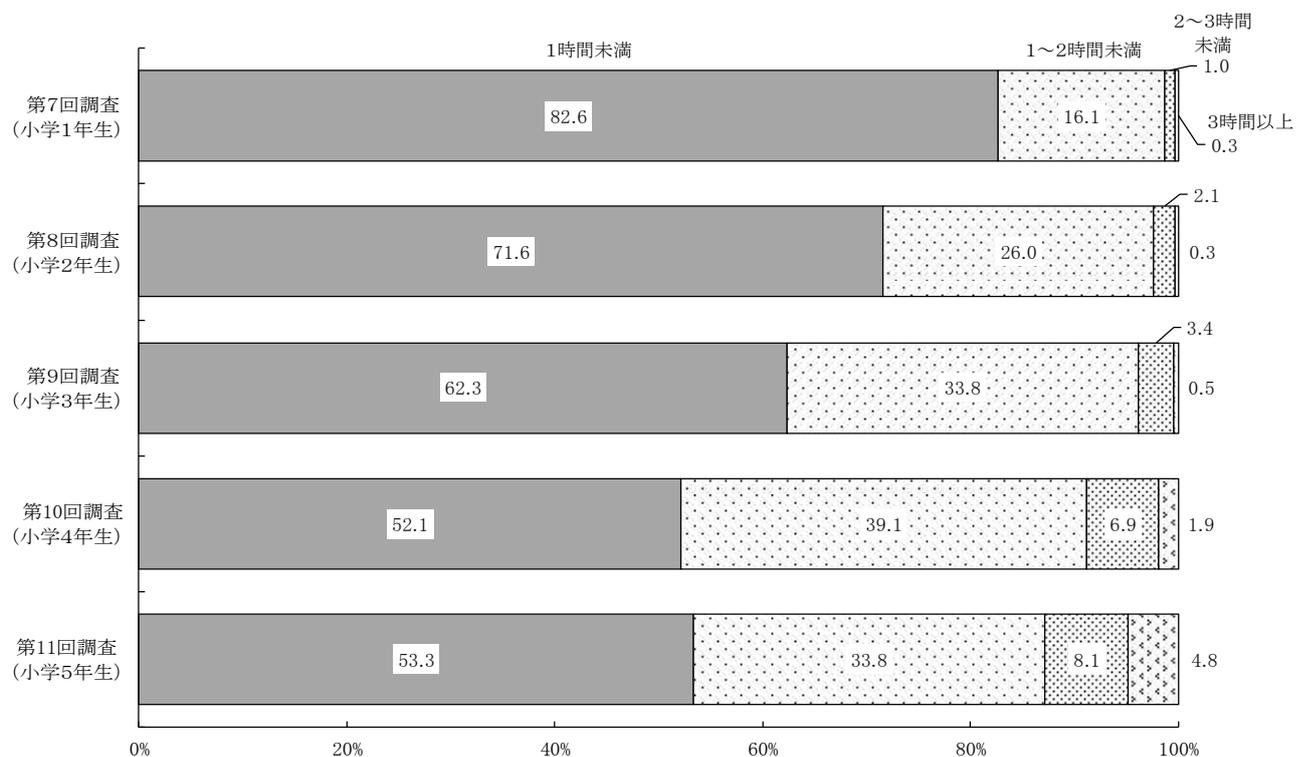
注：第11回調査の回答を得た者(平成13年出生児総数32,913、平成22年出生児総数23,216)を集計。

図10 学校以外での勉強状況(登校日)の変化



注：第7回調査から第11回調査まですべて回答を得た者(総数19,963)を集計。

図11 学校以外での1日の勉強時間(登校日)の変化



注：第7回調査から第11回調査まですべて回答を得た者のうち、学校以外での勉強をする者(第7回 19,541、第8回 19,718、第9回 19,713、第10回 19,699、第11回 18,557)を集計。