

2023.10.31 とくしま国際消費者フォーラム2023

---

# デジタル化により 日本の児童・生徒はどのような 影響を受けているのか？

国立大学法人 鳴門教育大学



Naruto University of Education

消費者教育推進プロジェクト

# Members

Anna TAKECHI 武知 杏奈

Eiki SEKI 関 英輝

Keito MATSUO 松尾 圭登

Yûka IKEDO 池戸 悠花



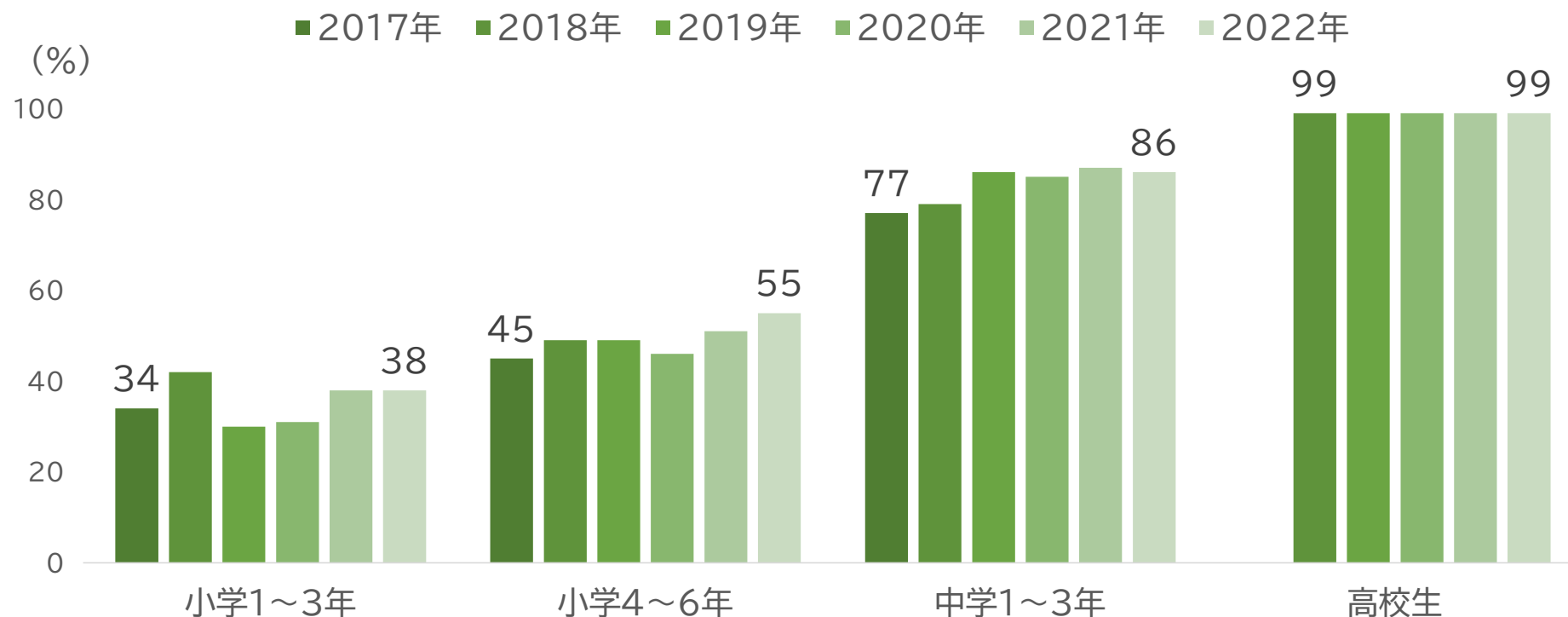
Naruto University of Education

消費者教育推進プロジェクト



# 学齡別 スマートフォン所有率の変化

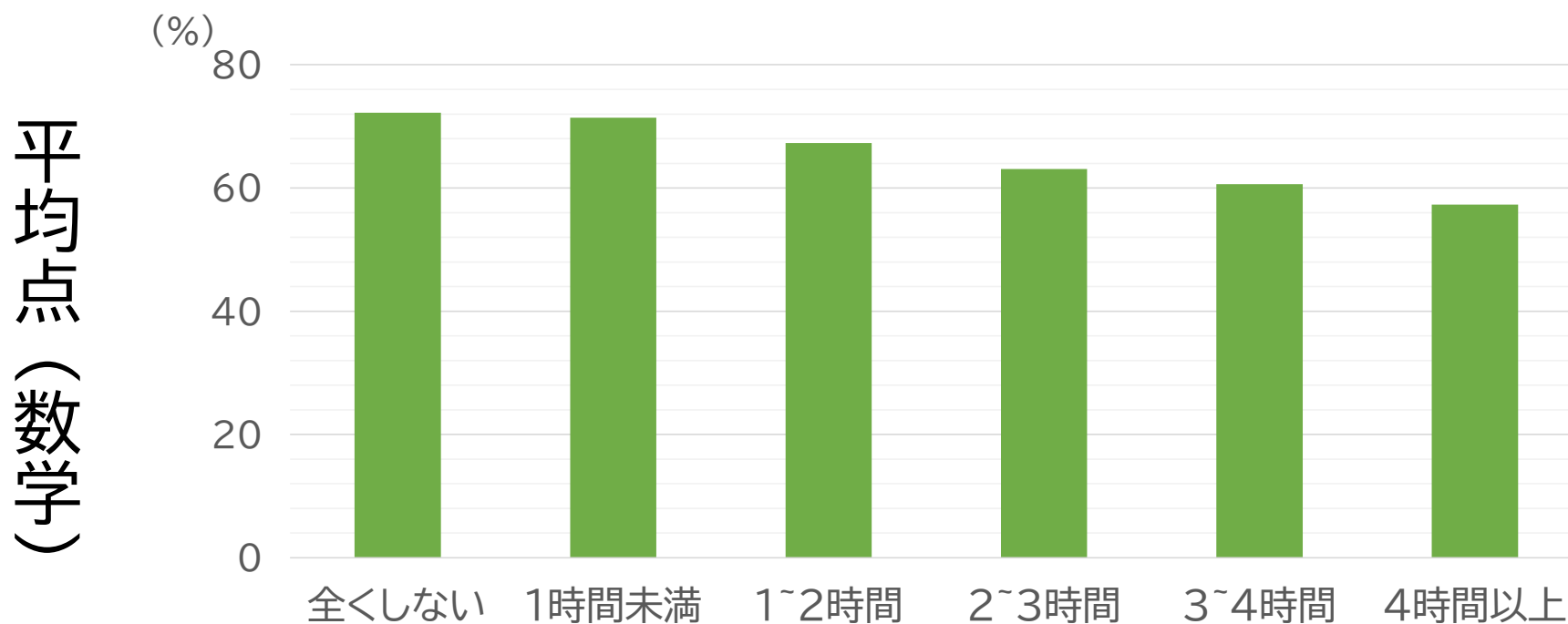
小学4～6年で半数以上、中学生で9割近くが所有するようになった。



出典:総務省(2022)「情報通信白書」

# 「学力」と「スマホの利用時間」の関係

スマホ利用時間が多いほど、数学の平均点が明らかに低い。

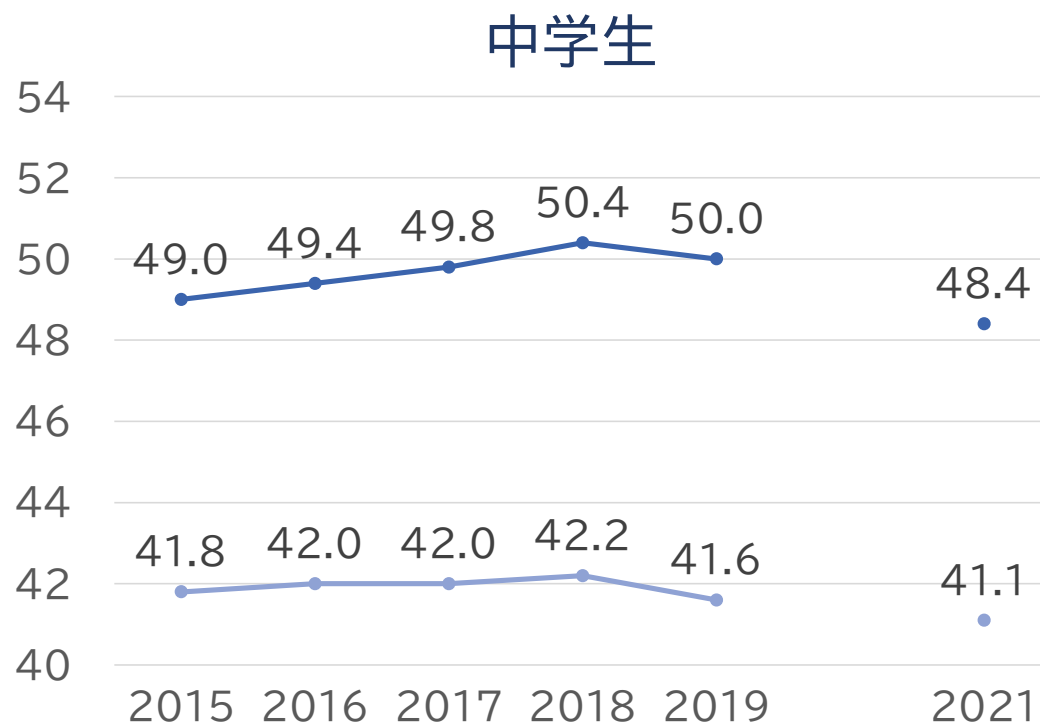
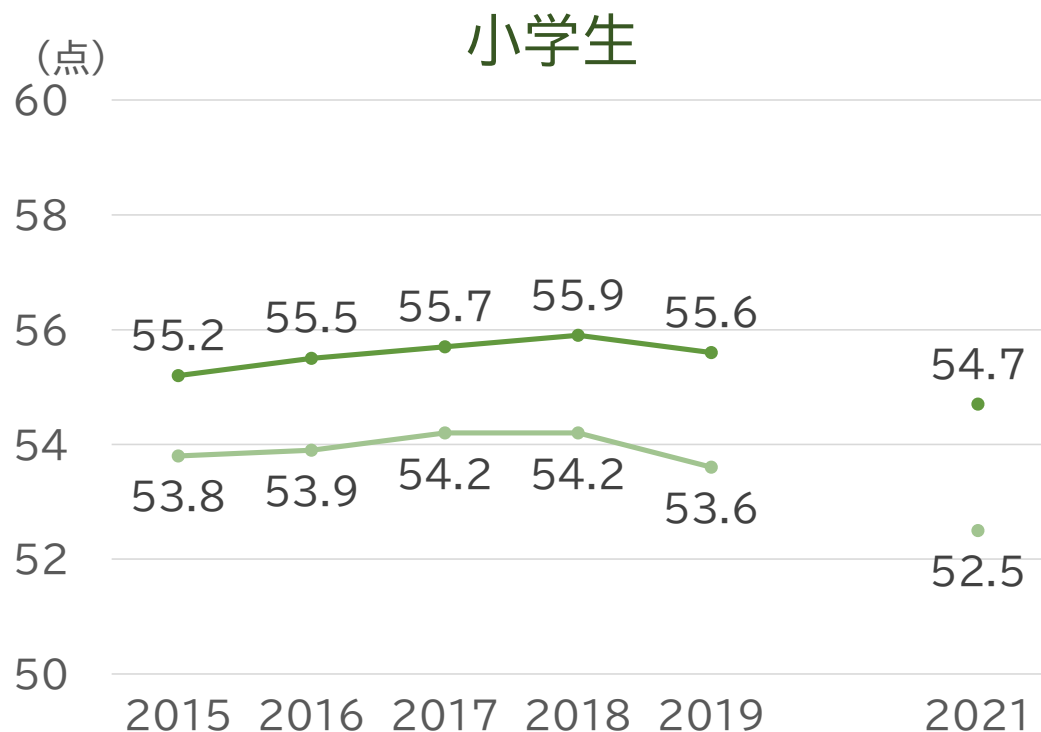


## 1日のスマホ利用時間

平成25年度仙台市標準学力検査、仙台市生活・学習状況調査

# 体力テスト合計点の経年変化

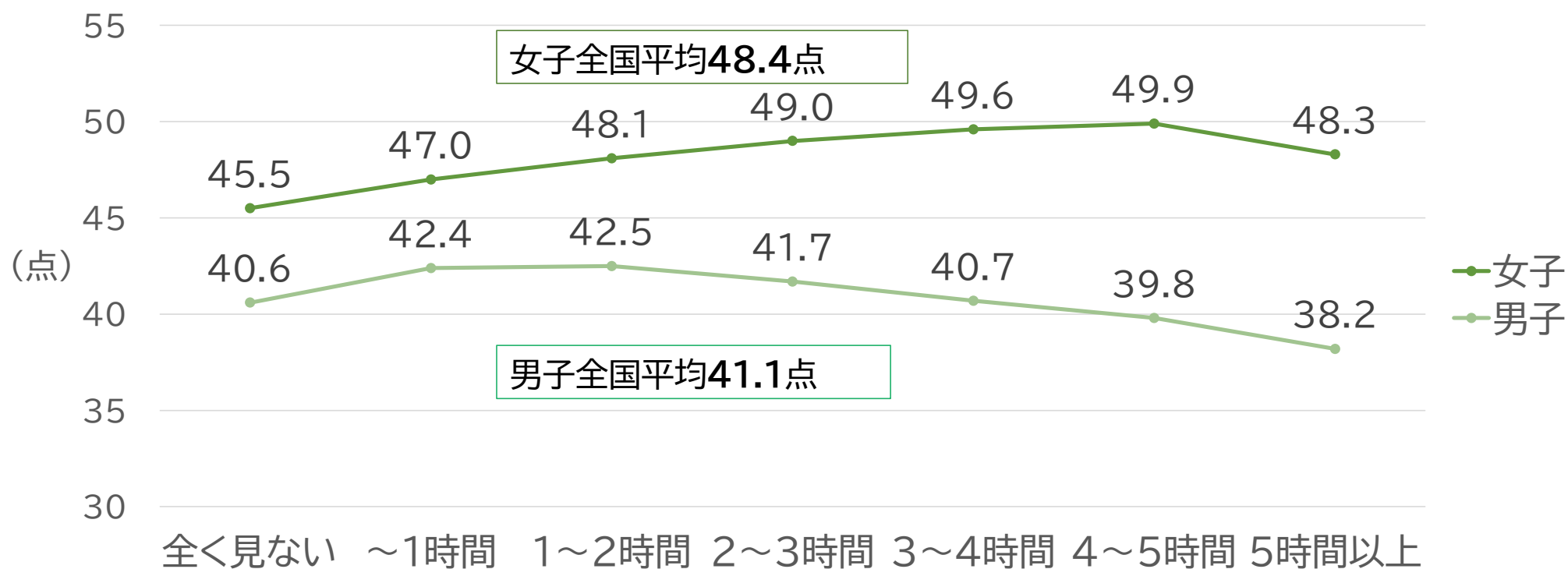
2018年以降、体力テストの合計点が低下している。



文部科学省（2022）「令和3年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」

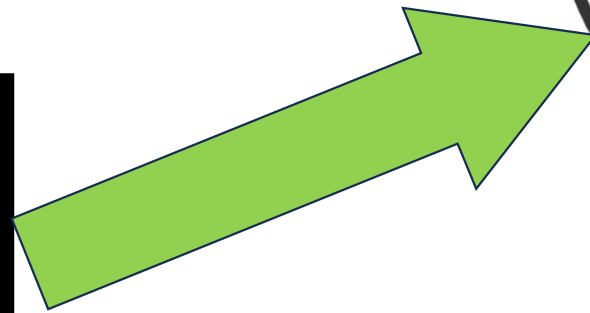
# スクリーンタイムと体力テスト合計点との関連

特に男子は、スクリーンタイムが長いと体力テストの点数が低い。



文部科学省（2022）「令和3年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」

学力の低下

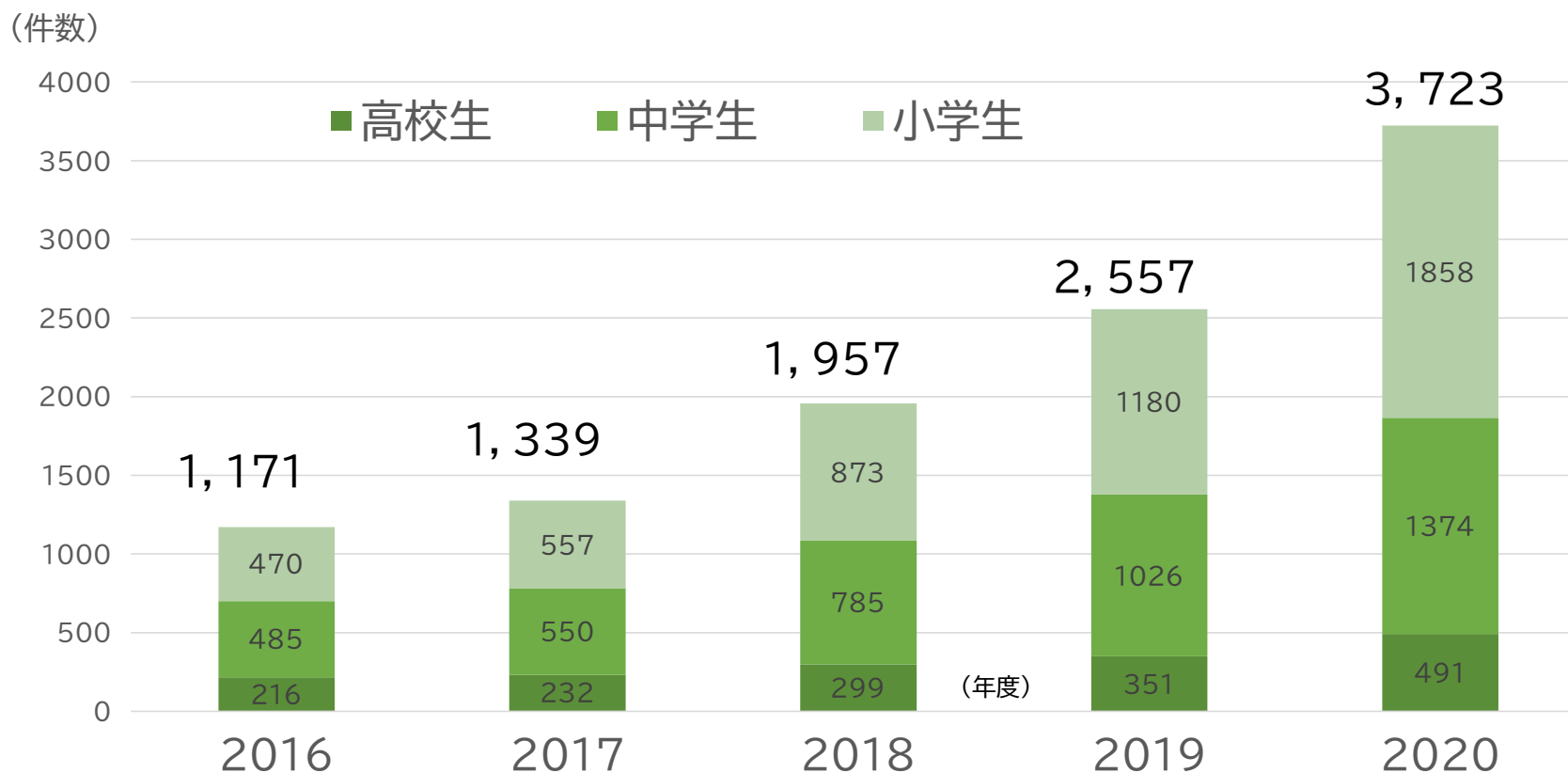


体力の低下



# オンラインゲームに関する消費生活相談の増加

オンラインゲームに関する契約トラブルが、特に小中学生で増えている。



国民生活センター2021年発表情報



# オンラインゲームに関する消費生活相談の例

【事例1】小学生の子どもがオンラインゲームで150万円以上も課金していたが、決済完了メールが子どもに削除されていたため気がつかなかった。



# オンラインゲームに関する消費生活相談の例

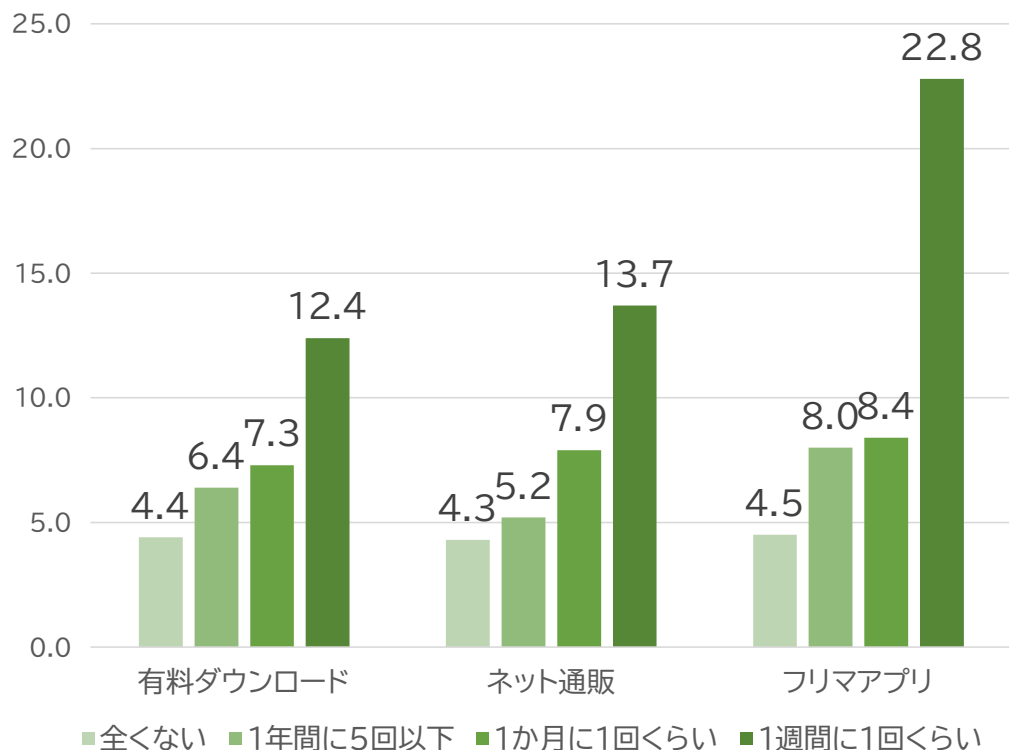
【事例2】一度だけ課金するためにスマホにクレジットカードを登録したところ、小学生の子どもが30万円以上も課金してしまった。年齢確認画面で「20歳以上」を選択していたようだ。



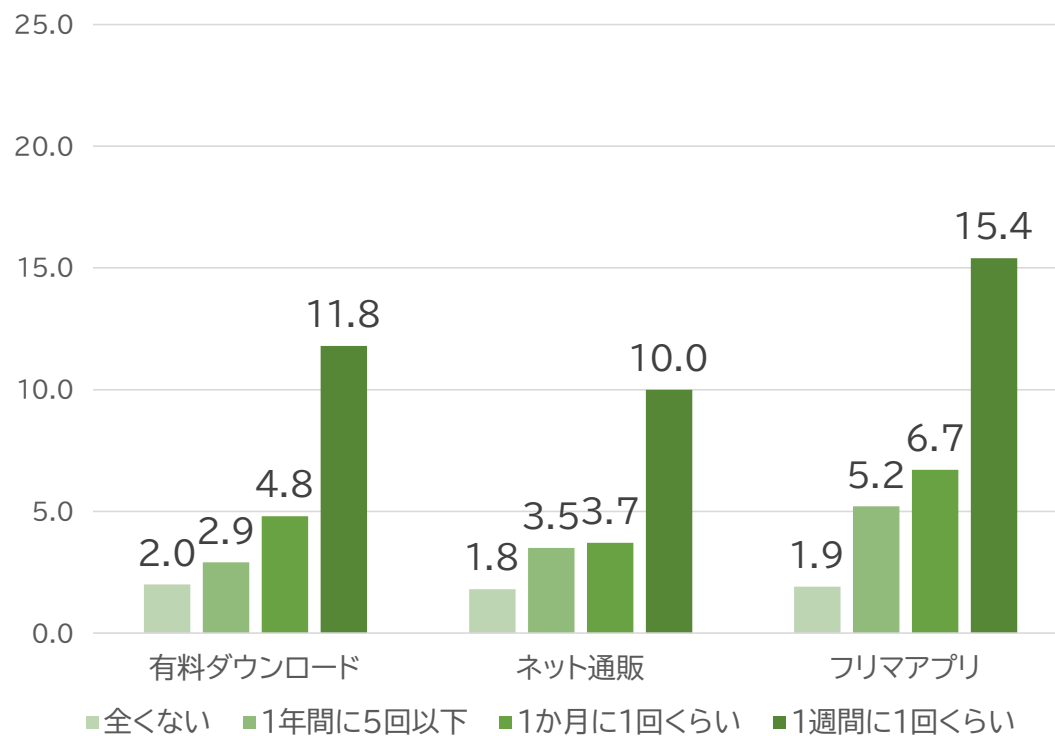
# 高校生のデジタル取引頻度別にみた消費者トラブル経験

高校生がお金をだまし取られる経験をしており、デジタル取引の頻度が多いほどトラブルに遭っている。

### 注文したものが届かず、お金だけ取られた



### 詐欺に遭い、だまされてお金を払った



# まとめ：デジタル化に対応した教育の必要性

---

- デジタルツールは、低年齢のうちから子ども達の生活に入り込んでいる。
- 使いすぎによる、学力や体力の低下が懸念される。
- 子ども達は、無断での課金、課金のしすぎ、詐欺被害など、消費者トラブルにも直面している。



- デジタルツールの利用を適度にとどめる対策が重要である。
- 消費者教育も、デジタル化の進展に対応した内容を、低年齢のうちから行うことが必要になっている。

# Thank you for your attention!

