

# 「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」

## (3) 青少年のインターネット利用時間の長時間化の進展

インターネット利用時間の長時間化も、インターネット利用者の低年齢化と同様に、継続的に見られる傾向である。

実態調査では、青少年のインターネットの平均利用時間は、平成30年度は168.5分、令和元年度は182.3分、2年度は205.4分と年々伸びている（図表4）。

また、インターネットを5時間以上利用している青少年の割合は、平成30年度は14.4%、令和元年度は18.4%、2年度は22.3%と、利用時間の長時間化に合わせて増加している（図表5）。

コロナ禍において、在宅時間が長くなる中、インターネットを利用する者は増加していると思われ、インターネット利用時間の長時間化の傾向に拍車がかかることが予想される。

このようなインターネット利用時間の長時間化は、青少年の健全な成長に支障を及ぼすおそれが懸念されることから、この傾向を踏まえた対策を講じる必要がある。

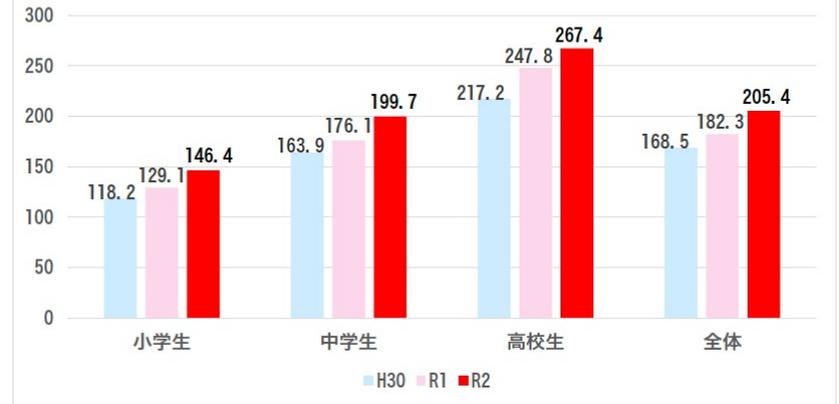
一方で、その利用内容については、十分に注意を払う必要がある。平成30年度及び令和元年度の調査においては、「コミュニケーション」、「ゲーム\*」\*、「動画視聴」、「音楽視聴」等の割合が高いが、2年度は、「ニュース」、「情報検索」、「勉強・学習・知育」が大きく伸びている。（図表6）

また、例えば、“チャットをしながらオンラインゲームをする”、“インターネットとテレビを繋いで映画やドラマを観る”などといった、様々な生活シーンでインターネットを利用する機会が増えてきていることも長時間化の要因になっていると考えられる。

**※「ゲーム障害」に関する記述部分削除** 及ぼすとはい  
が必要である  
と考えられる。

※● 令和元年5月、世界保健機関（WHO）において、ゲーム障害（Gaming disorder）が国際疾病分類に追加された。政府においては、令和2年2月に「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」（[https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000202961\\_00004.ht](https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000202961_00004.ht)）を開催した。ゲーム業界では、開発者側が遵守すべき事項をまとめたガイドラインの策定、周知、ペアレンタルコントロール機能の保護者等への普及啓発、調査研究等、自主的な取組（<https://www.cesa.or.jp/anshinzen/>）を実施し、必要に応じて政府と知見を共有している。

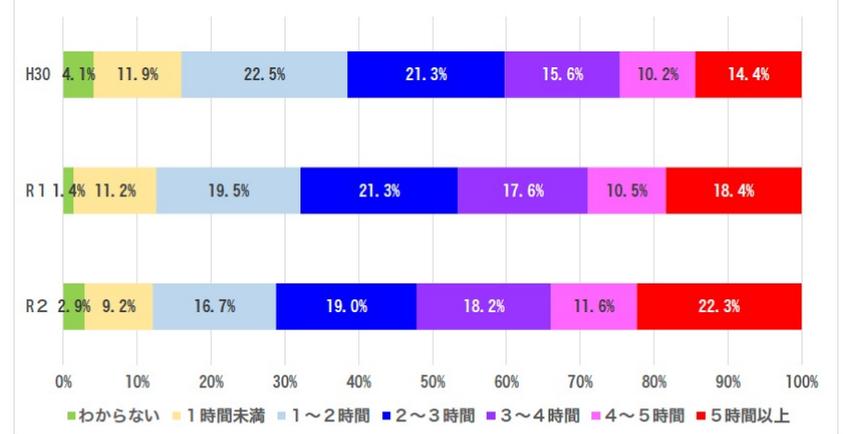
図表4 青少年のインターネットの平均利用時間の推移



※実態調査を基に作成。

図表4の令和2年度の小学生・中学生・高校生の利用時間は、現在未確定。

図表5 インターネット利用時間



※実態調査を基に作成。