令和６年度 第２回
ＳＮＳを活用したアンケート結果
（中高生版）

東京都子供政策連携室

令和６(2024)年10月

「ＳＮＳを活用したアンケート」について

●東京都では、中高生の皆さんの様々な意見を広く収集するため、日常的に使用しているＳＮＳを活用したアンケートを実施しています。

●中高生の皆さんが「日ごろくらしの中で感じていること」や「東京都の事業について思っていること」等を知り、様々な政策や取組につなげていきます。

【概要】

- ＳＮＳのユーザーに対して匿名型アンケートを実施
- 都内在住又は在学の13歳から18歳

実施時期	回答者数	テーマ
令和６(2024)年 ８月６日～８月18日	5,000人	デジタルに関すること 体験活動に関すること

※「高校生」には、高校生相当年齢(15～18歳)の子供を含みます。
※n(number of cases)は、100%が何人の回答者に相当するかを示しています。
※小数点第２位以下は表示していないため、合計が100%にならない場合があります。

目次

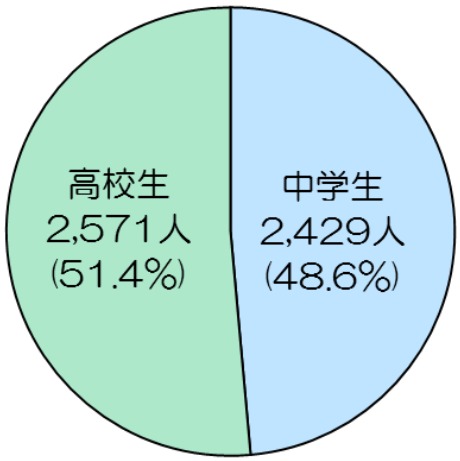
01 ＳＮＳを活用したアンケートの回答者について・・２ページ

02 「デジタルに関すること」について・・・・・・・３ページ

03 「体験活動に関すること」について・・・・・・・11ページ

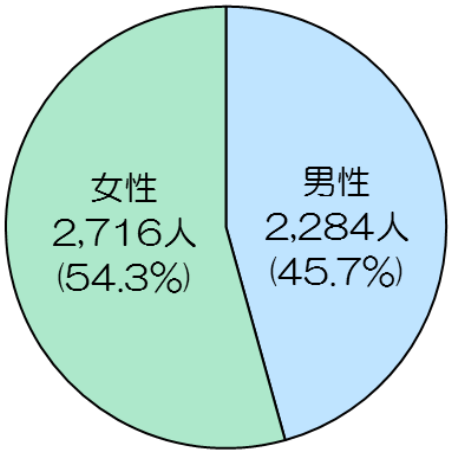
1.SNSを活用したアンケートの回答者について

【中高生の割合】



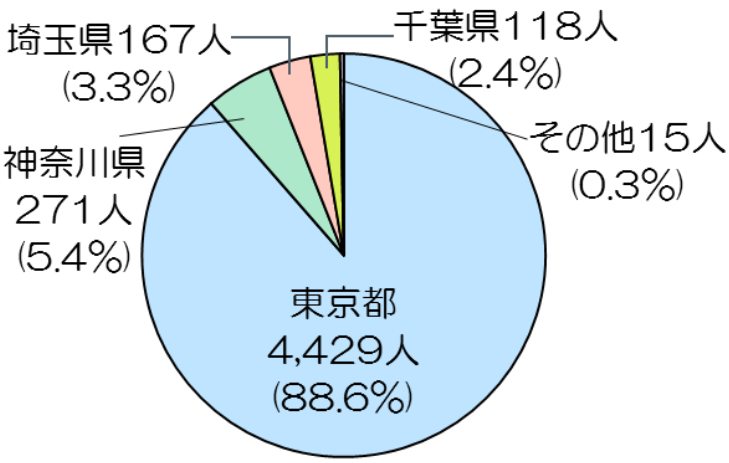
n=5,000

【性別】



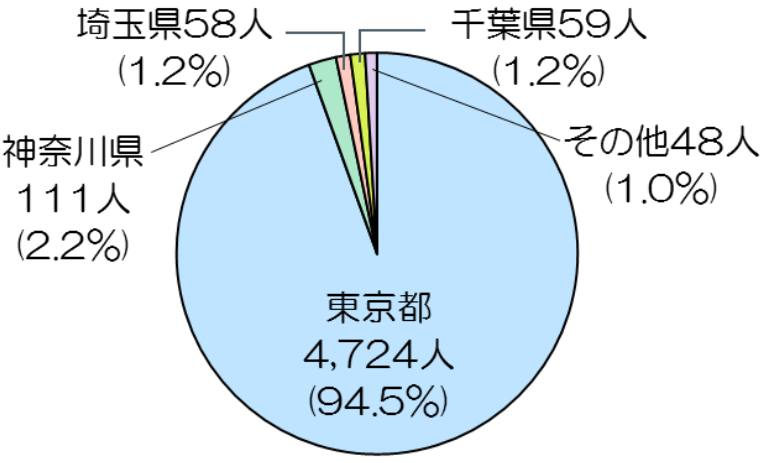
n=5,000

【住んでいる都道府県】



n=5,000

【通っている学校の所在地】



n=5,000

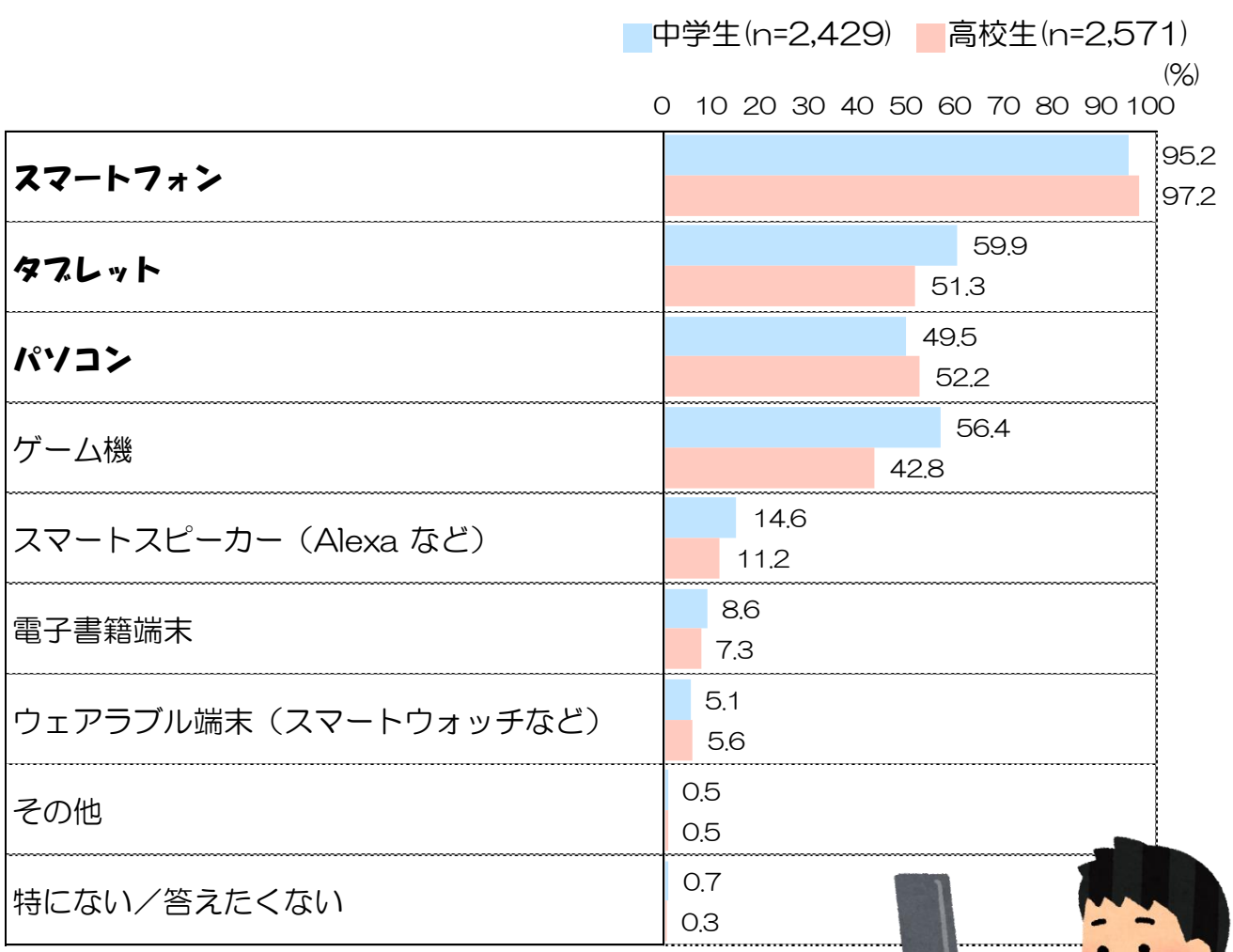
2.「デジタルに関すること」について

Q１　あなたが日常的に利用するデジタル機器は何ですか。（いくつでも）

■中学生・高校生ともに「**スマートフォン**」**が最も高く**なっています。

■次に高いのは、中学生では「タブレット」、高校生では「パソコン」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）

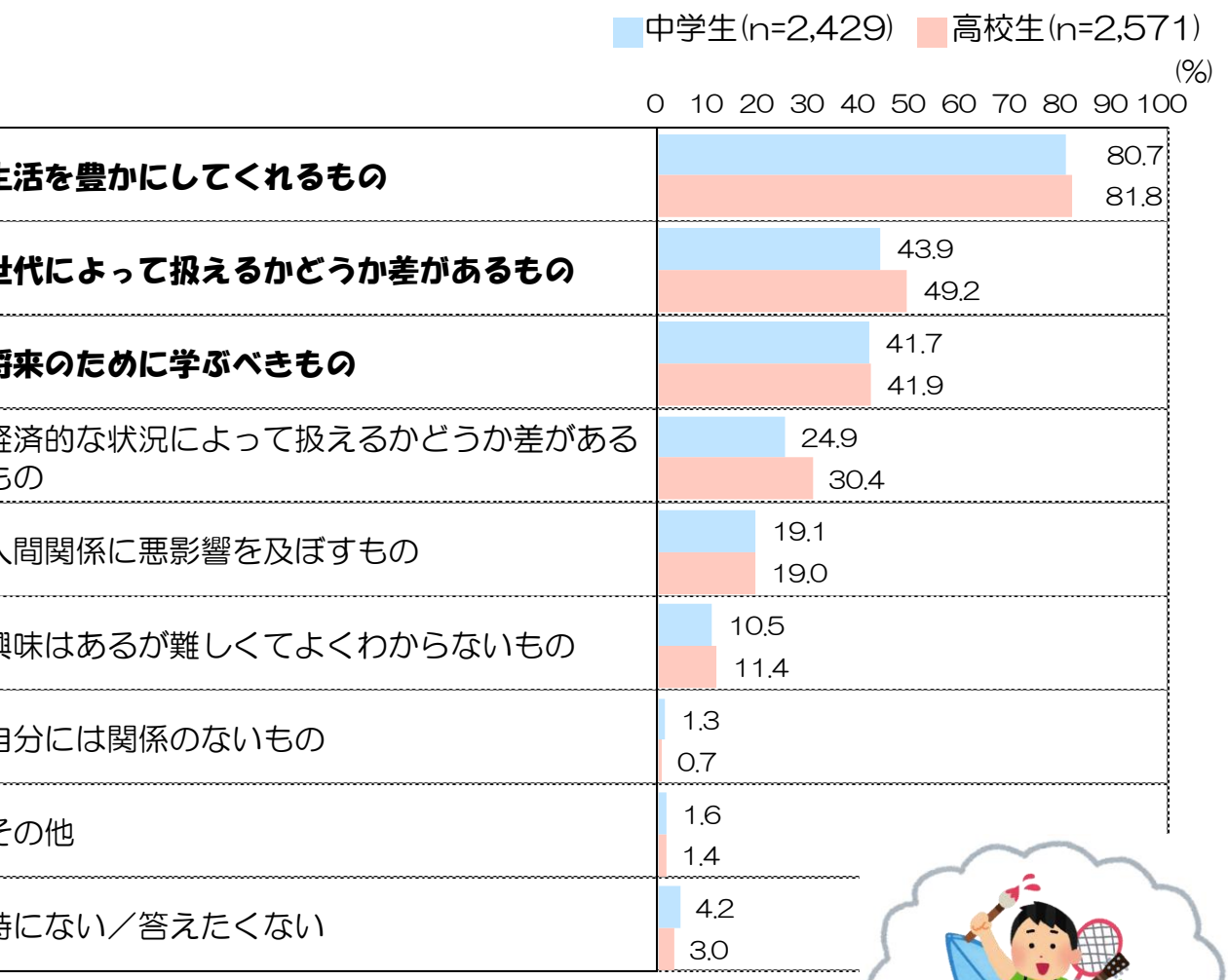


2.「デジタルに関すること」について

Q２　あなたは、デジタルと聞いてどのようなイメージを持ちますか。（いくつでも）

■ 中学生・高校生ともに**「生活を豊かにしてくれるもの」が最も高く**、続いて「世代によって扱えるかどうか差があるもの」、「将来のために学ぶべきもの」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え（「その他、特にない／答えたくない」を除く）

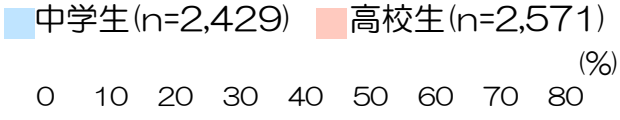


2.「デジタルに関すること」について

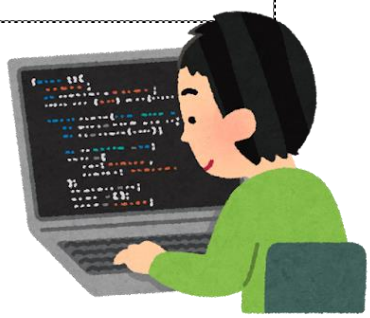
Q３　具体的にどのようなデジタル活動に関心がありますか。
（いくつでも）

■中学生・高校生ともに**「動画や音楽等の制作」が最も高く**、続いて「プログラミング」、「生成AI」、「３Dプリンター等によるモノづくり」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）



	中学生	高校生
動画や音楽等の制作	65.5	63.2
プログラミング	40.1	41.6
生成AI	34.6	37.6
3Dプリンター等によるモノづくり	28.4	28.5
ITパスポート等の資格取得	11.6	14.5
その他	0.9	0.7
特にない/ 答えたくない	13.0	13.2



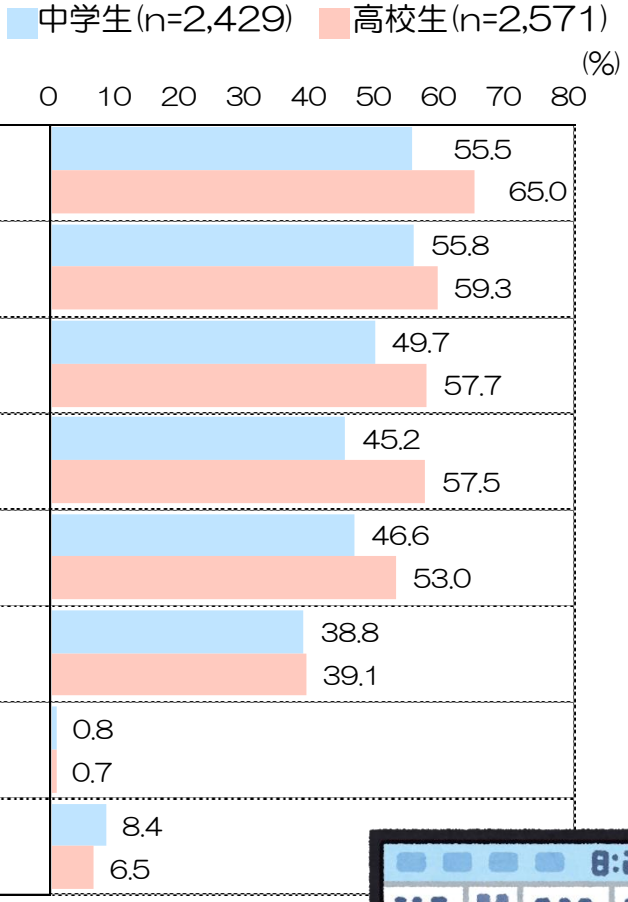
2.「デジタルに関すること」について

Q４　どのような行政手続きや世の中のサービスがデジタル化すれば、生活が便利になると思いますか。（いくつでも）

■ 中学生では「**買い物・支払い**」が**最も高く**なっています。

■ 高校生では「**病院の受付・待ち時間表示**」が**最も高く**なっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）



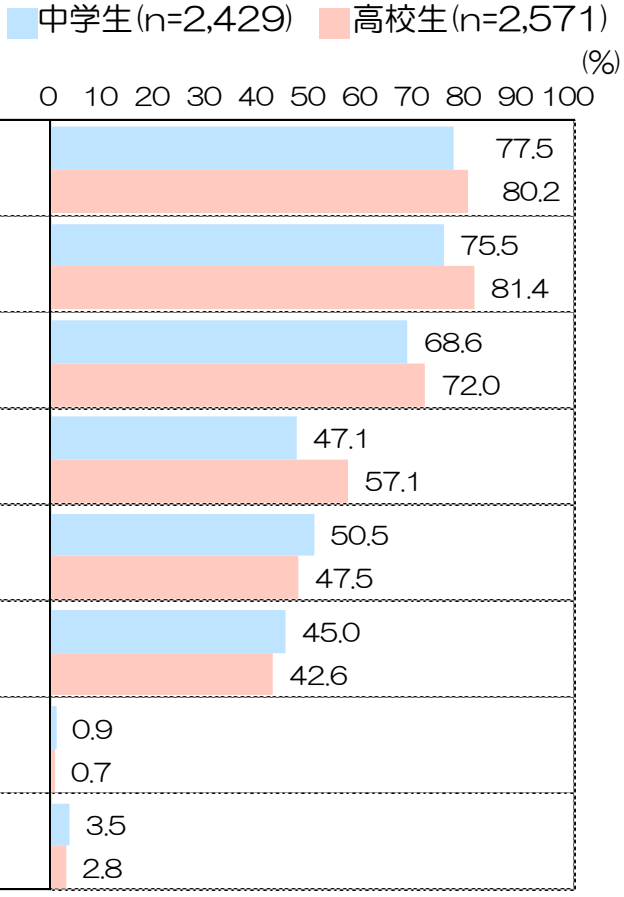
2.「デジタルに関すること」について

Q5　どのような場所でインターネットに接続できるとよいと思いますか。（いくつでも）

■中学生では**「電車内・駅構内」が最も高く**なっています。

■高校生では**「学校・塾」が最も高く**なっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）



	中学生	高校生
電車内・駅構内	77.5	80.2
学校・塾	75.5	81.4
公共施設（図書館・美術館等）	68.6	72.0
民間商業施設	47.1	57.1
通学路などの屋外	50.5	47.5
河川・海辺、公園	45.0	42.6
その他	0.9	0.7
特にない/ 答えたくない	3.5	2.8

2.「デジタルに関すること」について

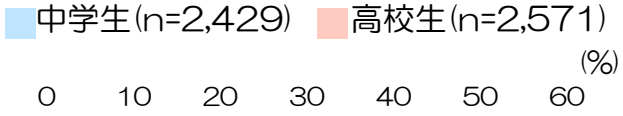
Q6　あなたは、どのような生成AI※を使用していますか。（いくつでも）

※文章や音声、画像等を学習して、実際に存在するものに似た新しいデータをつくりだす人工知能

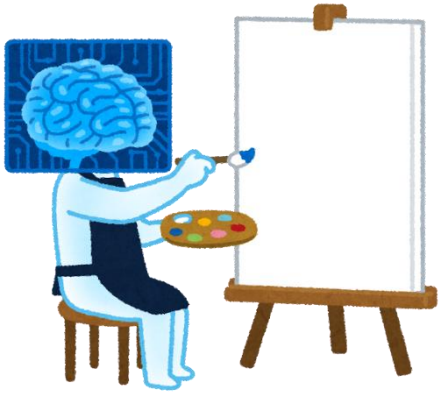
■ 中学生では**「生成AIを知らない・使用していない」が最も高く**なっています。

■ 高校生では**「ChatGPT 等の文章生成・会話AI」が最も高く**なっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え（「その他、答えたくない」を除く）



	中学生	高校生
ChatGPT 等の文章生成・会話AI	37.1	46.4
生成AIを知らない・使用していない	41.3	33.6
DeepL 等の翻訳AI	29.0	39.3
Stable Diffusion等の画像・映像生成AI	9.5	7.2
Nsynth Super等の音楽生成AI	4.3	3.3
その他	0.1	0.1
答えたくない	4.7	3.3



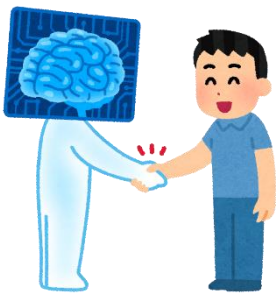
2.「デジタルに関すること」について

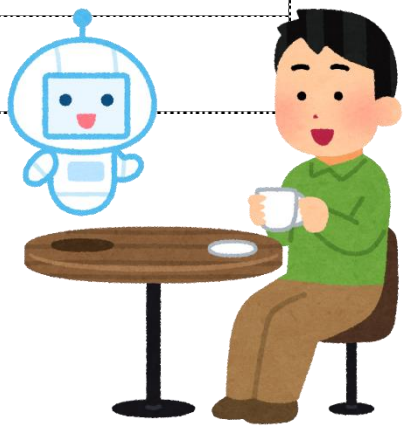
Q7　あなたは、生成AIをどのような目的で使用していますか／使用してみたいと思いますか。（いくつでも）

■中学生・高校生ともに**「学校の勉強」が最も高く**、続いて「調べ物や情報収集のため」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え（「その他、答えたくない」を除く）

	中学生	高校生
学校の勉強	46.9	51.4
調べ物や情報収集のため	45.2	49.7
趣味や関心ごとの相談	36.9	31.8
創作活動のアイディアの生成	32.3	32.4
進学・進路に関する相談	18.7	16.4
使用したいと思わない	15.0	14.8
恋愛や人間関係の相談	16.7	10.2
その他	0.9	0.9
答えたくない	4.0	2.6





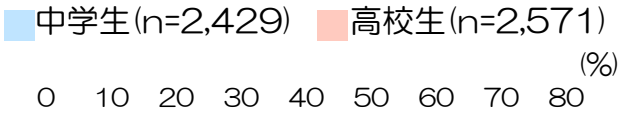
2.「デジタルに関すること」について

Q８　生成AIを使用する上で気を付けなければいけないと思うことは何ですか。（いくつでも）

■ 中学生・高校生ともに**「誤りもあるので内容の真偽を確認すること」が最も高く**なっています。

■ 次に高いのは、中学生では「著作権の侵害」、高校生では「あくまで材料であり、最後は自分で考えたり手を動かすこと」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）

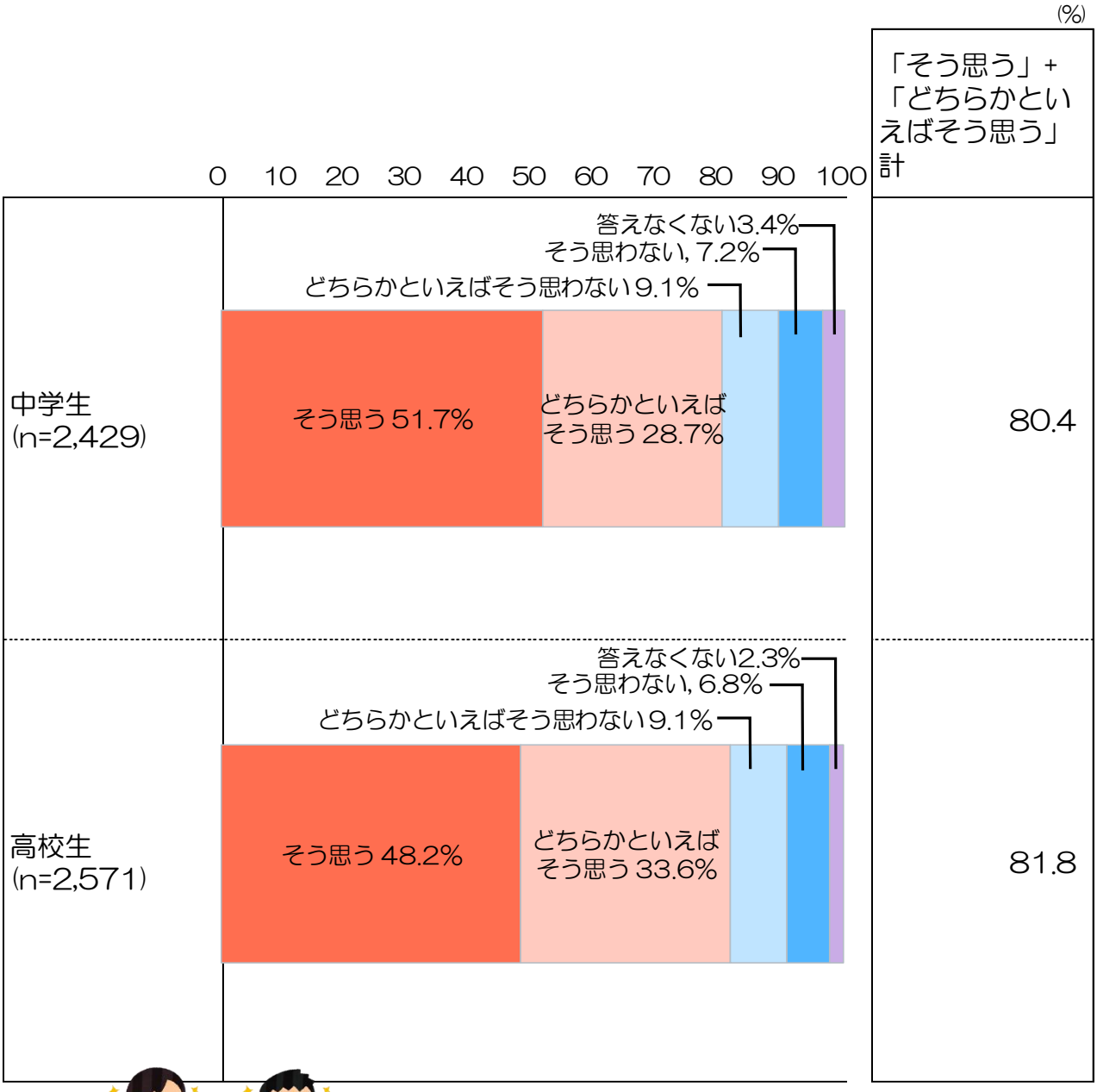


	中学生	高校生
誤りもあるので内容の真偽を確認すること	59.7	67.3
あくまで材料であり、最後は自分で考えたり手を動かすこと	56.5	61.6
著作権の侵害	58.5	56.8
個人情報の流出	56.5	50.8
その他	0.4	0.5
特にない/ 答えたくない	7.6	6.1

3.「体験活動に関すること」について

Q9　あなたは、学校外で体験活動（文化・芸術体験やスポーツ体験、職業体験など）を増やしてほしいと思いますか。（ひとつだけ）

■ 中学生・高校生ともに**「そう思う」と「どちらかといえばそう思う」の合計は、約8割**となっています。



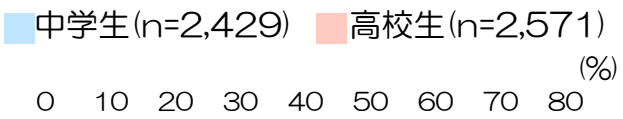
3.「体験活動に関すること」について

Q１０　学校外でどんな体験活動があるといいと思いますか。
（いくつでも）

■中学生・高校生ともに**「職業体験」が最も高く**なっています。

■次に高いのは、中学生では「スポーツ体験」、高校生では「文化・芸術体験」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）

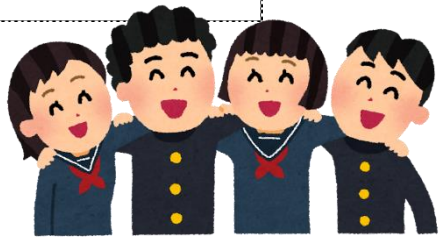


	中学生	高校生
職業体験	53.3	60.3
文化・芸術体験	40.1	46.2
スポーツ体験	44.0	38.8
自然体験	37.1	38.7
国際交流体験	34.8	35.7
ボランティア体験	29.0	36.6
福祉体験（障がい者や高齢者との交流）	18.6	20.3
その他	0.4	0.2
特にない/ 答えたくない	8.6	7.9

3.「体験活動に関すること」について

Ｑ１１　体験活動に参加する上で、要望はありますか。（いくつでも）

■ 中学生・高校生ともに「**中高生向けの体験活動を増やしてほしい**」**が最も高く**、続いて「安く参加できるようにしてほしい」、「その道のプロに教えてほしい」となっています。

※選択肢は、中高生全体の回答が多い順に並べ替え
（「その他、特にない／答えたくない」を除く）

	中学生	高校生
中高生向けの体験活動を増やしてほしい	62.7	54.3
安く参加できるようにしてほしい	42.0	48.6
その道のプロに教えてほしい	36.5	40.8
家の近くや交通アクセスのよい場所で実施してほしい	29.9	35.4
他校や学年の異なる生徒と交流できるようにしてほしい	24.0	27.6
長期休み等に実施してほしい	22.3	27.8
体験活動の期間をもっと長くしてほしい	20.5	18.3
地域の人と関わりがある活動を増やしてほしい	13.5	17.0
その他	0.8	0.4
特にない/ 答えたくない	10.5	9.5