

中学生における生成 AI 利用の用途別類型化とその特性

Classification of Generative AI Usage Among Junior High School Students by Purpose and Its Characteristics

水野 一成^{*1}

Kazunari Mizuno^{*1}

近藤 勢津子^{*1}

Kondo Setsuko^{*1}

NTT ドコモ モバイル社会研究所^{*1}

NTT DOCOMO Mobile Society Research Institute^{*1}

＜あらまし＞ 2025 年 11 月に実施した調査データを基に,本研究では中学生における生成 AI 利用者を対象として,その利用用途の特徴に基づく類型化を試みた.分析の結果,宿題や課題,学校の授業,調べものといった「探索」的利用にとどまらず,ゲームや動画・音楽の作成,会話やおしゃべりなどの「娯楽」的利用も行う群(「多方面」群)と,「探索」的利用に限定した群(「検索」群)の二つに類型化された.本稿では,これら二つの生成 AI 利用群に加え,生成 AI 未利用群を含む三群を対象に,「情報活用実践力」「ICT スキル」「学校の成績」「インターネット利用時間」の観点から比較分析を行うことで,各群の特性を明らかにする.

＜キーワード＞ 生成 AI, 中学生, 定量調査

1. 研究背景及び目的

近年,生成 AI は,文章生成,要約,翻訳,アイデア生成などを可能とする技術として急速に普及している.教育現場においても,文部科学省が生成 AI の教育利用に関するガイドラインを公表するなど,学校教育における生成 AI との向き合い方は重要な検討課題となっている.

とりわけ現在の中学生は,GIGA スクール構想が小学生段階から実施されている世代であり,あわせてスマートフォンの所有開始年齢も早期化していることから,スマートフォンやタブレット,パソコンといった情報機器の利用が日常化している.調査の結果からも図 1 に示すとおり,スマートフォン,タブレット,パソコンのいずれかを利用している中学生の割合は 98.3%に達している.

これまでの国内研究では,中学校の授業実践における生成 AI の活用事例報告や,教師の認識・支援の在り方に関する研究が蓄積されつつある.また,生成 AI の利用経験の有無と ICT スキルや情報行動との関連を分析した量的研究も見られる.しかし,これらの研究の多くは,「利用の有無」や「授業での活用」に焦点を当てたものであり,中学生が生成 AI をど

のような用途で利用しているのかを軸に整理・類型化し,その特徴を体系的に明らかにした研究は十分とは言えない.そこで本研究では,中学生における生成 AI 利用について,利用用途に基づく類型化を行い,各類型の特徴を明らかにすることを目的とする.具体的には,中学生の生成 AI 利用実態調査データを用い,生成 AI の利用用途を類型化した上で,それぞれの類型と情報活用実践力や ICT スキル等との関連を分析する.これにより,中学生における生成 AI 利用の実態を多面的に捉えるとともに,今後の教育的活用や指導上の留意点を検討するための基礎的知見を提供することをめざす.

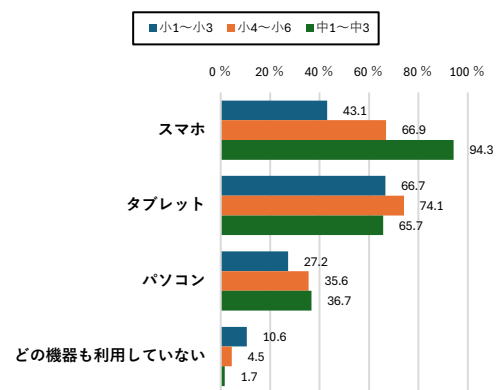


図 1 情報機器の利用

2. 調査概要

調査対象：2025 年 11 月

調査対象：全国，小中学生

調査方法：訪問留置法

標本抽出法：層化 2 段抽出法

性別・学年・地域・都市規模で割付

回答数：1,200 組（小中学生とその親）

分析対象：420 組（中学生とその親）

3. 分析結果（基礎集計）

3.1. 生成 AI の利用及び利用用途

生成 AI を利用している中学生の割合は 40.4% となり、前年と比べて 27.1 ポイント上昇した。この割合は保護者の生成 AI 利用率を上回っており、また利用率の上昇幅も保護者より大きい結果となった。なお、本報告が分析対象を中学生に限定した理由は、小学生においては現時点で生成 AI 利用者が相対的に少ないためである。ただし、一部の結果については、中学生との比較を行う目的から、小学生のデータも併せて示している（図 2）。

3.2. 生成 AI を利用し始めた理由

次に、生成 AI を利用し始めた理由（単一回答）について、図 3 に示す。中学生では、「自分で調べた」「友だちに教えてもらった」「気が付いたら使っていた」など、自身を起点とした理由が多くを占めている。一方で、学校や保護者をきっかけとする理由は相対的に少ない傾向がみられた。

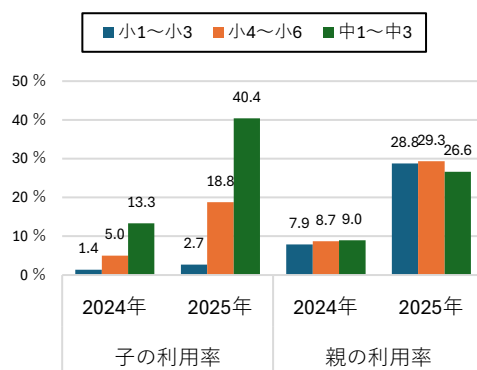


図 2 生成 AI 利用率

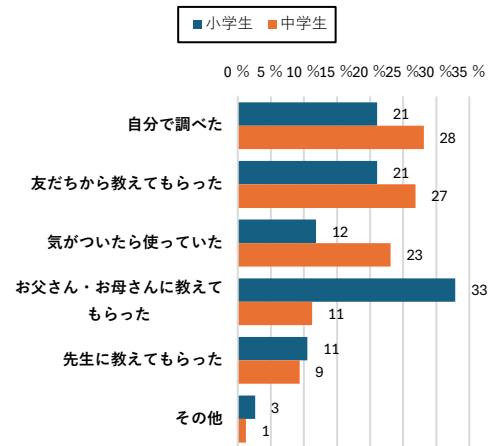


図 3 生成 AI を利用し始めた理由

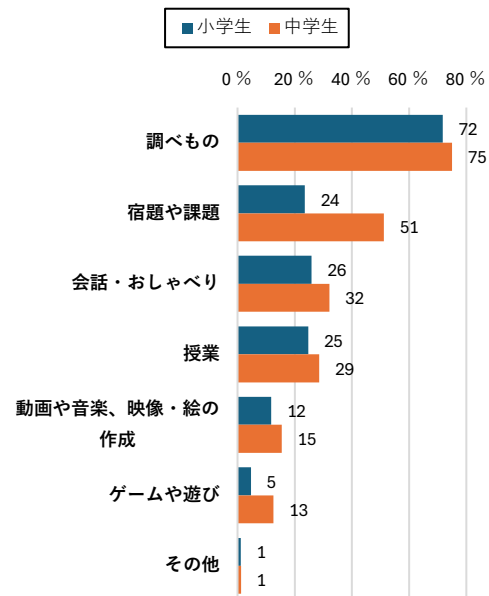


図 4 生成 AI の利用用途

3.3. 生成 AI の利用用途

生成 AI をどのような用途で利用しているか（複数回答）についての結果を図 4 に示す。「調べもの」での利用が最も多く、75.0% を占めていた。次いで多かったのは「宿題・課題」での利用であり、その割合は 51.0% であった。この「宿題・課題」における利用の多さは、小学生ではみられない中学生特有の特徴である。

4. 分析結果（類型化）

4.1. 因子分析

次に、生成 AI の利用用途に関する回答結果

を基に、因子分析(最尤法, プロマックス回転)を行った結果を表 1 に示す。固有値 1.0 以上を基準として因子を抽出したところ、2 因子が得られた。第 1 因子は、ゲームや動画・音楽の作成、会話などへの負荷量が高かったことから、「娯楽」因子と命名した。第 2 因子は、宿題や課題での利用、学校の授業、調べものの負荷量が高く、「探索」因子とした。

4.2. 生成 AI の利用用途による類型化

因子分析の結果を踏まえ、生成 AI の利用用途に基づいて生徒を三つの群に類型化した。まず、「ゲームや遊び」「動画・音楽・映像の作成」「会話」のいずれかを利用している生徒を第 1 群とし、「多方面」群と名付けた。なお、本群の 88.6%は、「宿題や課題」「学校の授業」または「調べもの」のいずれかの利用も併せて行っていた。

次に、「ゲームや遊び」「動画・音楽・映像の作成」「会話」は利用していないものの、「宿題や課題」「学校の授業」または「調べもの」において生成 AI を利用している生徒を第 2 群とし、「検索」群とした。さらに、比較対象として、生成 AI を利用していない生徒を第 3 群「未利用」群とした。

各群の構成比は、第 1 群(多方面) 8.4%、第 2 群(検索) 27.6%、第 3 群(未利用) 64.0%であった。

5. 分析結果(各群の特性)

5.1. 情報活用実践力

ここからは、各群の特性について検討する。まず、情報活用実践力について確認する。情報活用実践力の測定には、高比良らが作成した「情報活用の実践力」尺度を用いた。本研究では、同尺度に含まれる下位概念である①収集力、②判断力、③表現力、④処理力、⑤創造力、⑥発信・伝達力の各概念について、それぞれ 2 項目ずつを抜粋し、4 件法による調査を行った。得られた回答は得点化し、各下位概念について 2~8 点の範囲で指標化した。

図 5 は、その結果を示したものである。「創造力」を除くすべての下位概念において、生成 AI を利用している群(第 1 群および第 2 群)は、生成 AI を利用していない群(第 3 群)と

表 1 生成 AI 利用用途に基づく因子分析

	娯楽	探索
ゲームや遊びで使った	0.84	-0.06
動画や音楽、映像・絵を作るために使った	0.40	0.28
会話・おしゃべりをするために使った	0.37	-0.09
宿題や課題をする時に使った	-0.04	0.80
学校の授業の中で使った	0.09	0.38
調べものに使った	-0.15	0.31

因子抽出法: 最尤法

回転法: Kaiser の正規化を伴うプロマックス法

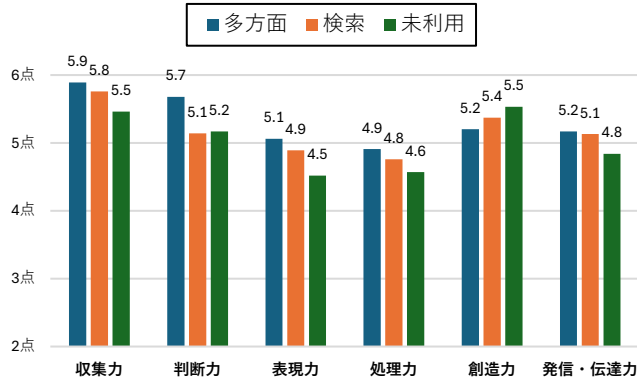


図 5 情報活用実践力

比較して得点が高い傾向がみられた。また、第 1 群と第 2 群の間で差が確認されたのは「判断力」であり、第 1 群(多様群)の得点がより高い傾向を示していた。

5.2. ICT スキル

次に、ICT に関するスキルの習得状況について検討する。ICT スキルは、スマートフォンやパソコンでの文字入力といった基礎的なスキル、QR コード決済の利用など主にスマートフォンで用いられるスキル、表計算ソフトの利用など主にパソコンで用いられるスキルを含む 14 項目から構成し、各項目について習得の有無を聞いた。分析にあたっては、習得していると回答したスキルの個数を算出し、各群の平均値を比較した。

その結果、中学生全体の平均は 7.9 項目であったのに対し、第 1 群(多様)では 9.2 項目、第 2 群(検索)では 8.9 項目と、いずれも全体平均を上回る ICT スキルを習得していることが示された。

5.3 学校の成績

学校の成績を上位・中位・下位の三段階で評価し、生成 AI の利用用途別の類型と比較した。その結果、生成 AI を利用している群

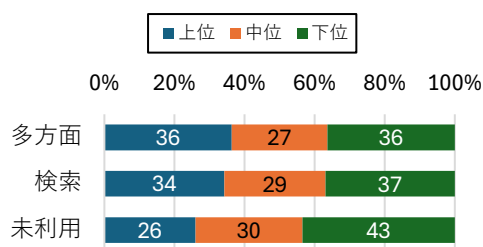


図6 学校の成績

(第1群および第2群)は、生成AIを利用していない群(第3群)と比較して、上位の成績に該当する割合がやや高い傾向がみられた。(図6)

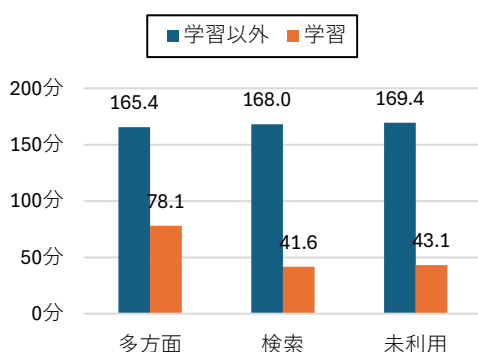


図7 インターネット利用時間

5.4 インターネット利用時間

各群の1日あたりのインターネット利用時間を比較した結果、学習以外の目的によるインターネット利用時間については、群間で大きな差は確認されなかった。一方、学習目的でのインターネット利用時間については、第1群(多様群)のみ、他の群と比べて長い傾向が認められた。(図7)

6. まとめ(結論)

本研究の結果から、中学生における生成AIの利用用途に基づく類型化を行ったところ、主に検索的な利用にとどまらず、娯楽的な利用も行っている群(多様群)と、検索的な利用を中心とする群(検索群)が存在することが明らかとなった。また、これら両群は、生成AIを利用していない群と比較して、情報活用実践力およびICTスキルが高い傾向を示していた。とりわけ、多様群においては、その傾向がより顕著に現れていた。

安藤ほかは、中学生において情報活用能力

が高まり、かつ生成AIが継続的に利用される場合、生成AIが単なる「検索ツール」から「学びのパートナー」へと変化する可能性を指摘している。本研究の結果は、生成AIを多様な用途で活用している生徒ほど情報活用実践力やICTスキルが高いという点において、これらの先行研究の知見と一定の共通性を有していると考えられる。

さらに、学習以外の目的によるインターネット利用時間については、生成AIの利用有無や利用用途による群間で大きな差は確認されなかった。このことから、生成AIを利用している生徒が、必ずしもインターネットを過度に利用しているわけではなく、利用の「量」よりも「質」や「目的」による差と推察される。

7. 参考文献

- 安藤祐介, 佐藤和紀, 井手絢絵 (2025) 子どものプロンプトと教師アンケートに基づく学校での生成AI利用の実態調査. 日本教育工学会研究報告集 JSET2025-3-B5, 104-111
- GIGA スクール構想概要 文部科学省
https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_00011111.htm (参照日 2025.11.12)
- 文部科学省(2025) 初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン(Ver2.0),
https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo02-000030823_001.pdf (参照日 2025.04.15)
- NTTドコモ モバイル社会研究所 (2026) 生成AIの利用率
<https://www.mobaken.jp/project/lifestyle/20260406.html> (参照日 2026.04.22)
- NTTドコモ モバイル社会研究所 (2026) スマートフォンの所有開始時期
<https://www.mobaken.jp/project/children/kodomo20260126.html> (参照日 2026.04.22)
- 高比良美詠子, 坂元章, 森津太子(2001)情報活用の実践力尺度の作成と信頼性および妥当性の検討. 日本教育工学会 24(4), 247-256