

《元気に育つ志木っ子条例について》

質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 知っている (聞いたことがある)	1,631	40.6%
② 知らない	2,388	59.4%

各小中学校において、毎年度に情報モラル教育を実施していることなどにより、全体の約4割の児童生徒が条例を知っている(聞いたことがある)とのことであるが、その一方で、条例制定から5年が経過し、条例を知らない児童・生徒が約6割いることについて、今後も条例の周知を積極的に進める必要があるものと考えている。

質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束(やくそく)やルールはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	3,092	76.9%
② ない	927	23.1%

前回の調査では、ルールがあると回答した割合が約54%であり、今回の調査では、約77%が家庭のルールがあることは、各家庭に条例の周知が浸透してきたものと考えている。

【約束やルールがある人】

質問3 約束(やくそく)やルールをつくったのはいつからですか。

項目	回答数(人)	構成比
① スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを持ちはじめたとき	2,111	68.3%
② 条例ができたとき(平成30年3月)	14	0.5%
③ おぼえていない	846	27.4%
④ その他	119	3.8%

条例が出来た時にルールを作ったという回答は少ないが、それぞれの家庭で、スマホ等を持ち始めるときに子どもと約束をして、スマホ等を与えている家庭が7割近いことが分かった。

《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきません

項目	回答数(人)	構成比
① 自分のものを使っている	3,098	77.1%
② 家族のものを使っている	775	19.3%
③ 使っていない	146	3.6%

前回の調査でも、自分の物を使っていると答えた人が約77%であったことから、前回の調査とあまり変わらず、8割近くが自分のものを使っていることが分かった。

【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 30分以内	505	13.0%
② 1時間以内	899	23.2%
③ 2時間以内	1,066	27.5%
④ 3時間以内	578	14.9%
⑤ 3時間以上	825	21.3%

前回の調査では、1時間以内が最も多かったが、今回の調査では、2時間以内が最も多くなった。また、3時間以上の使用は、前回よりも6.3%増加し、長時間使用が多くなることによる身体に与える影響に注意する必要がある。

質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① ゲームサイト	1,960	50.6%
② ユーチューブ	2,905	75.0%
③ メール	580	15.0%
④ ライン	1,871	48.3%
⑤ ツイッター	434	11.2%
⑥ 写真アプリ（インスタグラムなど）	757	19.5%
⑦ ティックトック	950	24.5%
⑧ 電話	1,056	27.3%
⑨ その他	458	11.8%

小学生、中学生ともにユーチューブが最も多く、前回の調査より885人増加している。また、中学生はラインを使っている割合が77.0%と高く、いじめ等の要因に繋がることもあるため注意が必要である。

質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	3,822	98.7%
② 友だちの家	1,222	31.6%
③ 公園	686	17.7%
④ 道路	171	4.4%
⑤ お店	494	12.8%
⑥ その他	196	5.1%

前回同様に、今回とも自分の家で遊ぶ人がほとんどであるが、公園・お店・道路などは保護者の目が届かない場所となるため、注意が必要である。

質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① 毎日が楽しくなった	2,499	64.5%
② ネットで友だちができた	468	12.1%
③ 親や友だちと連絡がしやすくなった	2,063	53.3%
④ 夜ねる時間が遅くなった	747	19.3%
⑤ 勉強時間がへった	522	13.5%
⑥ 外で体を使った遊びが少なくなった	776	20.0%
⑦ 友だちのメールやラインのやりとりが気になった	486	12.5%
⑧ 学校や家で注意されることが多くなった	317	8.2%
⑨ 友だちとのネットトラブルがふえた	65	1.7%
⑩ イライラした	187	4.8%
⑪ 頭・肩・首・手首が痛くなった	337	8.7%
⑫ 視力が落ちた	1,040	26.9%
⑬ その他	197	5.1%

スマホ等の機器を使うようになって毎日が楽しくなったことや、親や友だちと連絡がしやすくなった等のプラスの要因がある一方で、体調面の不調や友だちとのトラブル、就寝時間が遅くなるなどマイナスの要因も多かった。

質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① お金を請求された	42	1.1%
② 迷惑なメールがきた	280	7.2%
③ 自分の情報や写真をインターネットにのせられた	36	0.9%
④ 友だちとのやり取りが続いてやめられない	168	4.3%
⑤ 返信が遅いとせめられた	58	1.5%
⑥ ラインなどでいじめにあったり、なかまはずれにされた	55	1.4%
⑦ 掲示板に書きこみをされた	9	0.2%
⑧ 困ったことはない	3,343	86.3%
⑨ その他	75	1.9%

困った事はないという回答が最も多い中で、少数ではあるが「迷惑なメールがきた」「お金を請求された」「ラインなどでいじめにあたり、仲間はずれにされた」「掲示板の書き込みをされた」「自分の情報や写真をインターネットに載せられた」などの回答もあり、注意が必要である。(全体の16.6%、648名(複数回答))

質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ない	3,636	93.9%
② あったけど、会わなかった	167	4.3%
③ 誘われた人と会った	70	1.8%

「会おう」と誘われた人が237人おり、そのうち70人は実際に会っていることから、特に注意が必要である。

《カードを持っている人》

質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。

項目	回答数(人)	構成比
① はい	1,588	39.5%
② いいえ	2,431	60.5%

カードゲームで遊んでいる児童・生徒は全体の39.5%で、前回の調査とあまり変わらなかった。

質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	1,373	86.5%
② 友だちの家	701	44.1%
③ 公園	299	18.8%
④ 道路	15	0.9%
⑤ お店	128	8.1%
⑥ その他	116	7.3%

自分の家や友だちの家で遊んでいる人が多いが、お店と回答した人も128人いた。お店で遊ぶ事については、大人との対戦や高額カードの盗難などの注意が必要である。

質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	80	5.0%
② ない	1,508	95.0%

カードの売買は、5.0%(80人)「ある」と答えている。高額な売買もあり得るので、注意が必要である。

質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	75	4.7%
② ない	1,513	95.3%

4.7%(75人)が困ったことがあり、どのような場面で困ったことがあるのかの詳細としては、騙しとられた、盗まれたという回答が多かった。