

## 市岡小学校 スマホ等に関するアンケート 結果

対象：５年女子・４６名 ６年女子・５１名 ５年男子・５３名 ６年男子・４５名

調査機関 令和元年１１月

### １．持っている物

	５年女子	６年女子	５年男子	６年男子
ガラケー・キッズ携帯	１７(37%)	２０(39%)	２２(42%)	１６(36%)
スマートフォン	２６(57%)	３２(63%)	２８(53%)	３０(67%)
タブレット	２１(46%)	２０(39%)	２１(40%)	１７(38%)
据置型ゲーム機	３１(67%)	１９(37%)	４６(87%)	３３(73%)
携帯型ゲーム機	３１(67%)	３２(63%)	４６(87%)	３９(87%)

※ 所有台数は各１台が多いが、複数台所有している児童もいます。

### ２．スマホ・タブレットなどでしていること

	５年女子(４６名)			６年女子(５１名)			５年男子(５３名)			６年男子(４５名)		
	人数	割合	得点	人数	割合	得点	人数	割合	得点	人数	割合	得点
家族への電話	３３	７２	3.42	４２	８２	3.10	３２	６０	3.56	４０	８９	3.23
友だちへの電話	２８	６１	2.64	３７	７３	2.51	２０	３８	2.85	３６	８０	2.97
アプリでのメッセージ	２５	５４	3.56	３６	７１	3.56	２１	４０	3.33	３３	７３	3.48
オンラインゲーム	２１	４６	3.10	３０	５９	2.57	３３	６２	3.55	４２	９３	3.48
検索	２７	５９	3.30	４３	８４	3.12	３２	６０	3.38	４１	９１	3.44
YouTube	２９	６３	3.52	４５	８８	3.11	３４	６４	3.59	４１	９１	3.68
TikTok	１９	４１	3.42	３４	６７	2.74	２２	４２	3.18	２２	４９	2.50
ニュース	２４	５２	2.54	３１	６１	2.52	２３	４４	2.57	３２	７１	2.69
Twitter や Facebook Instagram など	１３	２８	2.69	１３	２５	2.46	１０	１９	2.70	１１	２４	3.00
動画配信サイト	１２	２６	2.42	１５	２９	3.07	１６	３０	2.25	１９	４２	2.16
テレビ・ラジオ	２０	４３	2.65	２３	４５	2.74	２１	４０	3.29	２８	６２	3.07
音楽	３２	７０	3.41	４３	８４	3.37	３０	５７	3.47	４１	９１	3.56

#### 【考察】

- 電話として使用しているのは、対家族が主です。友だちには LINE などのメッセージアプリを使用しています。
- YouTube を見ること、音楽を聴くことにスマホやタブレットを使っている子どもが多いことがわかります。
- 男子は、オンラインゲームを行っている頻度、YouTube を見ている頻度が高く、女子は、友だちにメッセージを送ったり、音楽を聴いたりする頻度が高い傾向にあります。
- ６年生では、男女とも検索を行う割合が高くなります。
- ５年生の子どもたちのおよそ４割が TikTok を見えています。
- スマホやタブレットを使ってニュースを見ることはあまりしていません。

### 3. スマホ・携帯・タブレットの1日の使用時間

		していない	1～30分	31分～1時間	1時間をこえて 2時間まで	2時間をこえて 3時間まで	3時間をこえる
6年男子	平日	6.8	13.6	18.2	31.8	11.4	18.2
	休日	2.3	9.1	13.6	20.5	20.5	34
5年男子	平日	15.7	23.5	15.7	11.8	9.8	23.5
	休日	11.8	17.6	11.8	13.7	17.6	27.5
6年女子	平日	11.8	31.4	19.6	19.6	9.8	7.8
	休日	5.9	23.5	17.6	17.6	19.6	15.7
5年女子	平日	17.8	13.3	22.2	20.0	8.9	17.8
	休日	11.1	17.8	13.3	13.3	17.8	26.7

#### 【考察】

- 男子と女子とでは、男子児童の方が、使用時間が長い傾向が見られます。これは、ゲームをしているからだと思われます。
- 休日に、3時間以上使用している児童が、およそ25%います。また、平日に3時間以上使用している児童もおよそ16%います。
- 6年生男子の半数以上が休日には2時間以上使用しています。

#### (0) LINE をしている人（やっていた人も含む）の割合（％）

5年女子	6年女子	5年男子	6年男子
64.4	70.6	64.7	72.7

#### (1) している人の使用機器（複数回答）（％）

	スマートフォン	タブレット	パソコン	ゲーム機
5年女子	96.6	10.3	0	0
6年女子	83.3	16.7	0	0
5年男子	81.8	18.2	3.0	6.1
6年男子	78.1	18.8	0	3.1

#### (2) している相手の数（％）

	1～10人	11～20人	21～30人	31～50人	51～100人	100人以上
5年女子	44.8	10.3	27.6	3.5	10.3	3.5
6年女子	27.8	22.2	16.7	19.4	11.1	2.8
5年男子	42.4	21.2	24.3	3.0	0	6.1
6年男子	15.6	21.9	25.0	25.0	12.5	0

#### (3) グループLINE をしている人の割合

5年女子	6年女子	5年男子	6年男子
69.0	86.1	57.6	93.8

(4) (3)のうち、どれぐらいの数のLINEグループに参加しているかの割合(%)

	1～5	6～10	11～20	21～30	31以上
5年女子	55.0	25.0	15.0	5.0	0
6年女子	54.8	35.5	9.7	0	0
5年男子	68.4	15.8	10.5	0	5.3
6年男子	68.8	15.6	15.6	0	0

(5) LINEのグループには、どんな人が入っているのかの割合(%) (複数回答)

	家族や親せき	同じ学校で同じ学年の人	同じチームや習い事の人	試合や大会、イベントなどで仲良くなった人	実際にはあったことがないがLINEでつながった人
5年女子	100	80.0	35.0	10.0	5.0
6年女子	77.4	96.8	54.8	12.9	3.2
5年男子	100	63.2	52.6	10.5	21.1
6年男子	63.3	93.3	50.0	10.0	0

(6) 友だちからLINEが来たときの対応(%)

	すぐ返事する	遅れても必ず返事する	返事しないこともある	多かった理由
5年女子	19.2	80.8	0	①返事をしないといけないと思うから ②返事するように家の人に言われる
6年女子	16.2	67.6	16.2	①返事をしないといけないと思うから ②返事しないでトラブルになるのがいやだから
5年男子	34.5	62.1	3.4	①返事をしないといけないと思うから ②返事するのがマナー、後回しにすると忘れそう、トラブルがいや、
6年男子	19.4	58.1	22.6	①返事をしないといけないと思うから ②トラブルがいや、家の人に言われる

(7) LINEでしていること(%) (複数回答)

	会話	ゲーム	音楽	占い	買い物	スタンプ作成	クーポン	スタンプ購入
5年女子	58.6	24.1	27.6	17.2	0	20.7	13.8	37.9
6年女子	91.7	13.9	11.1	2.8	0	0	0	19.4
5年男子	85.7	32.1	25.0	7.1	3.6	10.7	14.3	32.1
6年男子	87.5	18.8	6.3	6.3	3.1	0	3.1	31.2

【考 察】

- 5年生で、早くからスマホやタブレットを持つと、まだ他の人にLINEアプリによるメッセージがあまり送れないので、LINEのいろいろな機能を試しているようです。
- その後、多くの児童がスマホやタブレットを持つようになって、LINEでの会話が始まります。
- 小学生のLINEのきっかけは家族間の連絡です。保護者からのメッセージに対して、未読や既読スルーをしてしまうと、保護者から叱られ、「ちゃんと返事を返さない」と言われているため、返事は必ず返すものだという意識が自然と醸成されていくのではないのでしょうか。
- 5年生でスマホを使っている子どもの中には、かなり依存的傾向がみられ、そのため、LINEでできるいろいろな機能を試して使っているようです。
- LINEのグループは10グループまでがほとんどですが、全体の1割程度は、より多くのグループ

プを作っています。

○ 実際にあったことのない人との LINE も実際に行われています。

## 5. デジタルのゲームについて

### (1) ゲームをしていますか (%)

	している	していたがやめた	したことがない
5 年女子	93. 0	7. 0	0
6 年女子	70. 6	15. 7	13. 7
5 年男子	100. 0	0	0
6 年男子	93. 0	7. 0	0

### (2) ゲームをするときの使用機器 (%) (複数回答)

	スマートフォン	タブレット	パソコン	携帯型ゲーム	据置型ゲーム
5 年女子	69. 8	44. 2	9. 3	39. 5	55. 8
6 年女子	60. 8	27. 5	3. 9	33. 3	41. 2
5 年男子	62. 7	33. 3	23. 5	64. 7	88. 2
6 年男子	69. 8	44. 2	9. 3	60. 5	69. 8

### (3) 平日にゲームをしている時間 (%)

	していない	30分まで	1時間まで	2時間まで	3時間まで	3時間をこえる
5 年女子	9. 1	20. 5	22. 7	20. 5	9. 1	18. 2
6 年女子	25. 0	33. 3	20. 8	14. 6	2. 2	4. 2
5 年男子	3. 9	11. 8	11. 8	13. 7	23. 5	35. 3
6 年男子	6. 8	20. 5	20. 5	27. 2	11. 4	13. 6

### (4) 休日にゲームをしている時間 (%)

	していない	30分まで	1時間まで	2時間まで	3時間まで	4時間まで	5時間まで	5時間をこえる
5 年女子	6.8	18.2	25.0	13.6	18.2	9.1	0	9.1
6 年女子	18.8	31.3	10.4	18.8	14.6	4.2	0	2.2
5 年男子	2.0	9.8	9.8	9.8	21.6	7.8	5.9	33.3
6 年男子	4.5	9.1	22.7	20.5	18.2	11.4	6.8	6.8

### (5) どんな種類のゲームをしているか (%) (複数回答)

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪
	シューティング ゲーム	アクション ゲーム	アドベンチャー ゲーム	ロールプレイ ゲーム	パズルゲーム	レース ゲーム	シミュレーション ゲーム	スポーツ ゲーム	音楽 ゲーム	オープン ワールド	コンピュータ ボードゲーム
5 年女子	18.2	47.7	13.6	36.4	65.9	25.0	43.2	13.6	45.5	9.1	27.3
6 年女子	18.8	35.4	8.3	12.5	50.0	25.0	22.9	10.4	20.8	4.2	27.1
5 年男子	76.5	80.4	33.3	68.6	82.4	88.2	82.4	76.5	52.9	27.5	43.1
6 年男子	70.5	61.4	9.1	50.0	43.2	34.1	59.1	50.0	27.3	15.9	34.1

- ①：弾丸やレーザーなどの飛び道具を用いて敵機を撃ち落とすゲーム
- ②：キャラクターの行動をボタンなどにより直接操作し、すばやく、ゲーム内の事象を制御する能力を競うゲーム
- ③：プレイングに反射神経を必要とせず、提示される様々な情報からの確な行動を推理・選択することが求められる、思考型のゲーム
- ④：参加者が各自に割り当てられたキャラクターを操作し一般にはお互いに協力しあい、架空の状況下にて与えられる試練を乗り越えて目的の達成を目指すゲーム
- ⑤：パズルをコンピュータゲームでプレイできるように作られたゲームソフト
- ⑥：生身のものもあるが、主として乗り物を操縦し競走をおこなう。自動車、オートバイ、自転車、船舶、飛行機、宇宙船、架空の乗り物などのレースゲームがある。
- ⑦：現実の事象・体験を仮想的に行うコンピュータゲームのジャンルの一つ
- ⑧：スポーツを題材としたシミュレーションゲームの総称。主にコンピュータゲームを指す場合が多い。コンピュータゲームのジャンルの一つ
- ⑨：音ゲー。音楽に合わせてプレイヤーがアクションをとる（画面で指示されたボタンを押す、ステップを踏む、楽器を模したコントローラを操作するなど）ことで進行するタイプのゲーム。
- ⑩：舞台となる仮想世界を自由に動き回って探索・攻略できるように設計されたゲーム。好きなタイミングに好きな場所に行き、ストーリー以外のことが自由に楽しめる。
- ⑪：囲碁などのボードゲームをコンピュータで再現したものや、ボードゲーム形式のコンピュータゲーム

(6) ゲームのために課金している人とその金額

(7) 課金のためのお金の出どころ

学年男女	人数	1 か月あたりの課金額（最大額）	お金の出どころ（複数回答）			
			おこづかい 貯金	お家の人か らもらう	クレジットカード やデビット カード	料金に 上乗せ
5 年女子	5	1,000 円 1,200 円 1,700 円 2,800 円 5,000 円	2	3	1	0
6 年女子	3	1,500 円 2,500 円 3,000 円	2	1	0	0
5 年男子	19	500 円 1,000 円 1,450 円 1,500 円(3 名) 2,080 円 2,500 円 2,800 円 3,000 円(2 名) 4,000 円 5,000 円(3 名) 10,000 円 12,000 円 20,000 円 50,000~60,000 円	9	8	5	0
6 年男子	16	500 円(2 名) 600 円 1,000 円(2 名) 1,500 円(4 名) 3,000 円(5 名) 5,000 円 ※不明 1 名	8	6	2	1

#### 【考 察】

- 5 年生男子に、ゲーム依存の傾向のある子が複数名見られる。平日 3 時間以上、休日 5 時間以上ゲームをしている子が 3 割以上います。
- 男子児童はシューティングゲームやアクションゲーム、シミュレーションゲームシミュレーションゲームなどを行っている子が多い。一方、女子児童では、アクションゲームやパズルゲームなどを行っている子が多くいます。
- オンラインゲームのために課金している人数は、女子よりも男子児童が多く、特に 5 年生男子の中には 1 か月に 1 万円以上という高額な課金をしている児童がいます。

## 6. YouTube TikTokなどの動画サイトについて

### (1) 平日に動画サイトを見ている時間(%)

	見ていない	30分まで	1時間まで	2時間まで	3時間まで	3時間をこえる
5年女子	13.6	15.9	18.2	15.9	18.2	18.2
6年女子	17.6	29.4	27.5	13.7	5.9	5.9
5年男子	11.8	13.7	21.6	13.7	15.7	23.5
6年男子	9.1	20.5	29.5	20.5	4.5	15.9

### (2) 休日に動画サイトを見ている時間(%)

	見ていない	30分まで	1時間まで	2時間まで	3時間まで	4時間まで	5時間まで	5時間をこえる
5年女子	9.1	13.6	15.9	9.1	13.6	18.2	11.4	9.1
6年女子	13.7	25.5	21.6	13.7	19.6	2.0	0	3.9
5年男子	9.8	7.7	11.8	19.6	13.7	7.7	5.9	23.5
6年男子	4.7	14.0	23.3	25.6	16.3	4.7	9.3	2.3

### (3) YouTubeでは、何を見ていますか。(%) (複数回答)

	5年女子	6年女子	5年男子	6年男子
ユーチューバーのチャンネル	72.7	52.9	88.2	70.5
ゲームの攻略法	27.3	13.7	58.8	52.3
ミュージックビデオ	43.2	56.9	43.1	47.7
お笑い	15.9	15.7	35.3	31.8
スポーツ	18.2	15.7	51.0	43.2
アニメ	40.9	21.6	51.0	54.5
クイズ	11.4	5.9	21.6	11.4
学習	4.5	21.6	9.8	20.5
乗り物	2.3	2.0	5.9	4.5
自然	13.6	3.9	13.7	9.1
格闘技	2.3	5.9	15.7	20.5
料理	13.6	15.7	17.6	22.7
ファッション	15.9	15.7	3.9	4.5
こわい話	31.8	17.6	51.0	34.1
アイドル・芸能人	27.3	17.6	7.8	6.8
その他	13.6	17.6	9.8	13.4
	Ilkトロの演奏 ダイエット ゲーム実況 まんが 音楽 購入品の紹介	音楽 工作 茶番 アップ マンガ 東方プロジェクト クソ動画 実写 楽器 ドラマ	心理テスト 都市伝説 心理学 珍しい人 ホラーゲーム	魚の捌き方 釣り ゲーム実況動画 茶番 音MAD おもちゃ紹介 ファミリ外語学院

※ 東方プロジェクト：上海アリス幻楽団が制作している同人作品群の総称

※ ファミリ外語学院：2002～2005に「さんまのからくりテレビ」でやっていたコーナー

(4) YouTube に動画をアップしたか（人）

(5) TikTok に動画をアップしたか（人）

(6) なぜアップしたの（人）（複数回答）

	YouTube にアップ		TikTok にアップ		楽しいから	楽しむため	友だちと見て	「いいね」を もらうため	増やすため	フォローを	みんなが やっているから	コメントが ほしいから	他に楽しみが ないから
5 年 女子	0		10	ダンス ロパク 顔出し 作り方 アイドル 宣伝	8	4	4	5	5	3	0		
6 年 女子	1	妹のダンス	15	音に合わせた遊び 踊ってみた ゲーム 写真 ピアノ	7	6	1	0	3	0	1		
5 年 男子	4	ゲーム実況 自分が掻いた絵 ゲームのキル集	4	ダンス 絵の紹介	7	4	3	1	4	3	1		
6 年 男子	2	ドミノ倒し ピアノ ゲーム実況	7	ゲーム クイズ ロパク 空手の試合 ねこ スポーツの試合	2	2	1	0	1	1	2		

#### 【考 察】

- 6 年生よりも 5 年生の方が、動画視聴時間は長く、特にユーチューバーのサイトへのアクセスは多くなっています。
- 動画の配信に関しては、女子児童で TikTok に動画をのせている子が増えてきています。
- 今後、動画を見るだけでなく、配信すること考えて、自分自身や家族の個人情報を中心に保護するようにし、脅迫、誘拐、詐欺などの犯罪に巻き込まれないように注意する必要があります。

#### 7. アプリの使用（人）

		他の人のもの を見たことが ある	自分の アカウントを 持っている	他の人に 「いいね」を したことがある	他の人に コメントした ことがある	自分のページを アップしたこ とがある
5 年女子	Twitter	8	5	5	5	1
	Instagram	11	5	7	4	1
	Facebook	3	1	1	1	0
6 年女子	Twitter	7	2	3	1	2
	Instagram	8	0	1	1	0
	Facebook	5	1	1	0	0
5 年男子	Twitter	10	3	5	2	1
	Instagram	6	1	2	1	0
	Facebook	6	1	1	1	0
6 年男子	Twitter	17	7	4	1	0
	Instagram	6	4	2	1	0
	Facebook	3	1	1	0	0

## 8. スマホで経験したこと（人）

	友だちや知らない人からいやなことを書き込まれた	知らない人から会う約束を求められた	突然、お金を請求された	同じ会社からの宣伝が、何度も入ってきた	拡散を希望するメールやLINEが届いた
5年女子	0	1	0	4	3
6年女子	0	0	1	4	17
5年男子	4	0	0	4	2
6年男子	5	0	0	4	18

## 9. スマホやゲームをするときの約束（人）

		5年女子	6年女子	5年男子	6年男子
使用時間	1時間まで	4	9	9	6
	2時間まで	2	9	7	9
	3時間まで	5	4	3	2
	4時間まで	1		0	0
	5時間まで	0	1	2	0
	6時間まで	0		2	1
終了時刻	18:00まで	0		3	1
	19:00まで	0		2	0
	20:00まで	1		2	1
	21:00まで	4	8	3	8
	22:00まで	1	7	7	4
	23:00まで	3	1	2	2
	24:00まで	1			
課金額	500円まで			1	
	1,000円まで			2	1
	1,500円まで				1
	2,000円まで				
	3,000円まで			3	

### 【考 察】

- スマホを使うことで、犯罪に巻き込まれそうになった経験のある児童はいます。しかし、恐ろしいのは、そのことに関して、本人もその危険性に気が付いていないことであり、保護者も十分に認識していないということです。
- 他にも、嫌な書き込みなどの被害があった児童もいます。
- スマホを使うときや、ゲームをするときの約束で、最も多かったのは、「約束を決めていない」ということでした。これはたいへん危険です。今後、お子さんにスマホやゲーム機を持たせようとお考えの保護者の方は、最初に、基本的な約束を決めておくことが大切です。