

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									
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、音楽を聞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時間こえて2時間まで	2時間こえて3時間まで	3時間こえる
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。

(O) 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で、LINEのいろいろな機能を試してみているようです。
- 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、「ちゃんと返事を返しなさい」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かでしょうか。
- 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が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

普を作っています。

- 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	ロールプレイングゲーム	パズルゲーム	レースゲーム	ミュージックゲーム	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：ブ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	お家の人にからもらう	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などをしている子が多い。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し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	
	エルトソの演奏 ダイエット ゲーム実況 まんが 音楽 購入品の紹介	音楽 ラップ 東方プロジェクト クソ動画 楽器	工作 マンガ 実写 茶番 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 ファニコ外語学院

※ 東方プロジェクト：上海アリス幻樂団が制作している同人作品群の総称

※ ファニコ外語学院：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	楽友 しむ ため	もう いい ため	増 や す ため	や み ん な い が る か ら	こ め い ン か ト が	な 他 に か ら し み が
5年 女子	○		10	ダンス 口パク 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 自分が描いた絵 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 口パク 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、動画を見るだけではなく、配信することも考えて、自分自身や家族の個人情報をきちんと保護するようにし、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
	2時間まで	2	9	7
	3時間まで	5	4	3
	4時間まで	1		0
	5時間まで	0	1	2
	6時間まで	0		2
終了時刻	18:00まで	0		3
	19:00まで	0		2
	20:00まで	1		2
	21:00まで	4	8	3
	22:00まで	1	7	7
	23:00まで	3	1	2
	24:00まで	1		
課金額	500円まで			1
	1,000円まで			2
	1,500円まで			1
	2,000円まで			
	3,000円まで			3

【考 察】

- スマホをすることで、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。