

横浜市学校保健審議会委員名簿

(敬称略・五十音順)

	氏名	性別	選出区分	役職名
1	あきよし なおき 秋好 直樹	男	学校保健関係者	横浜市PTA連絡協議会 会長
2	おおき あきこ 大木 昭子	女	学校保健関係者	・横浜市薬剤師会 常務理事 ・学校薬剤師会 副会長
3	おおくぼ たつお 大久保 辰雄	男	学校保健関係者	・横浜市医師会 常任理事 ・学校医部会 副会長 (内科校医)
4	かわの しんじろう 河野 伸二郎	男	学校保健関係者	横浜市歯科医師会 副会長
5	すずき ゆうこ 鈴木 裕子	女	学識経験者	国士舘大学文学部教育学科教授
6	とべ ひでゆき 戸部 秀之	男	学識経験者	・埼玉大学教育学部教授 ・埼玉大学教育学部附属特別支援学校校長
7	ふじた じゅんいち 藤田 純一	男	学識経験者	横浜市立大学附属病院 診療科部長補佐 児童精神科外来医長
8	みはら きとこ 三原 聡子	女	学識経験者	独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センター 臨床心理士
9	ものべ ひろふみ 物部 博文	男	学識経験者	横浜国立大学教育学部教授

「ゲーム障害・ネット依存実態調査」の結果について

1 「ゲーム障害・ネット依存実態調査」のアンケートについて

令和元年度に、「ゲーム障害・ネット依存」についてのアンケート調査の項目についてご審議いただいた内容を踏まえて、令和2年10月に、各区の横浜市立小中学校の小学4年生から中学3年生を対象にアンケート調査を行いました。

2 アンケート調査の集計結果

(1) 期間

10月13日(火)～10月30日(金)

(3) 回収率※単純集計結果より

31,4% (4,164通/13,245通)

	小学4年生	小学5年生	小学6年生	中学1年生	中学2年生	中学3年生	学年未記入	合計
対象数	1,471	1,454	1,596	2,903	2,885	2,936		13,245
回答数	675	619	643	853	676	623	75	4,164
回答率	45,9%	42,5%	40,2%	44,8%	23,4%	21,2%		31,4%

3 学校保健審議会での審議事項

「ゲーム障害・ネット依存実態調査」の結果について、

- 単純集計・クロス集計結果の分析
- 今後の対応・方策等

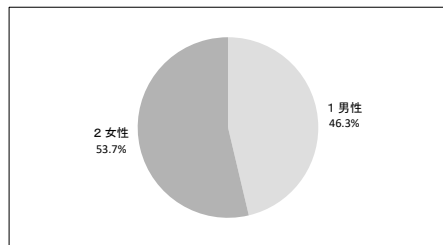
5 スケジュール(案)

令和元年12月 学校保健審議会
令和2年3月 質問項目等確定
令和2年9月 委託契約締結
令和2年10月 アンケート実施・回収
令和2年11月 アンケート集計
令和2年12月 学校保健審議会(調査報告)(今回)
令和3年1月 学校保健審議会(分析)
令和3年3月 学校保健審議会(まとめ)

「横浜市立小中学校児童生徒に対するゲーム障害ネット依存に関する実態調査」アンケート集計・グラフ

質問1 あなたの性別をお答えください。(〇はひとつ)

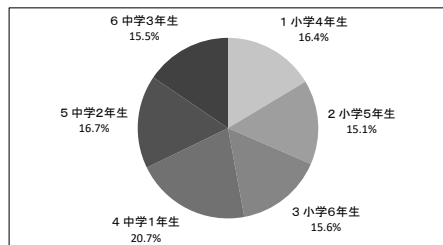
	件数	%
1 男性	1899	46.3%
2 女性	2202	53.7%
合計	4101	100.0%
無回答	61	



「女性」の方が回答数が多かった。

質問2 あなたの今の学年を教えてください。(〇はひとつ)

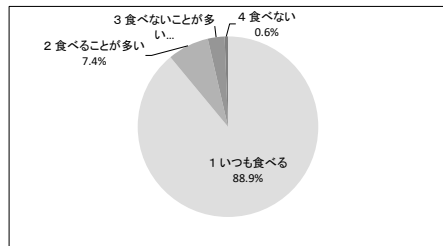
	件数	%
1 小学4年生	678	16.4%
2 小学5年生	623	15.1%
3 小学6年生	644	15.6%
4 中学1年生	855	20.7%
5 中学2年生	687	16.7%
6 中学3年生	638	15.5%
合計	4125	100.0%
無回答	37	



学年ごとの回答割合はほぼ等しく、15%ほど。中学1年生が20%と若干回答率が良い。

質問3 あなたは朝食を食べますか。(〇はひとつ)

	件数	%
1 いつも食べる	3515	88.9%
2 食べることが多い	294	7.4%
3 食べないことが多い	120	3.0%
4 食べない	23	0.6%
合計	3952	100.0%
無回答	210	

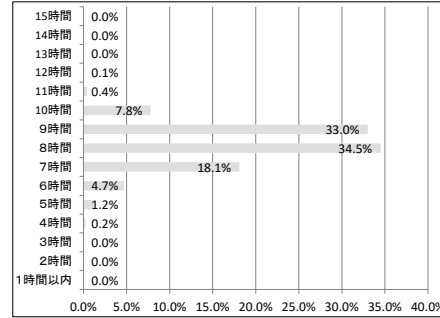
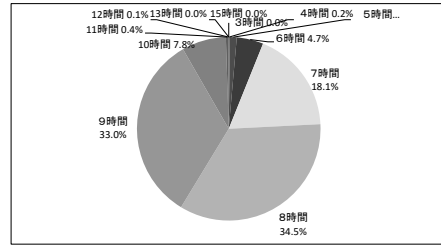


朝食を「いつも食べる」「食べるが多い」と回答した児童生徒が9割以上を占めている。大多数を児童生徒が朝食を食べているという結果になった。一方、「食べない」「食べないことが多い」の回答も計3.6%いる結果となった。

質問4 だいたい何時に寝て、何時に起きますか。

平日_睡眠時間

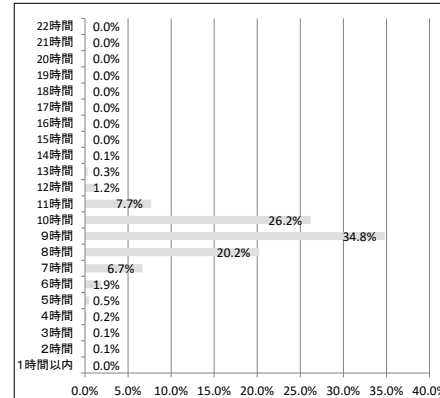
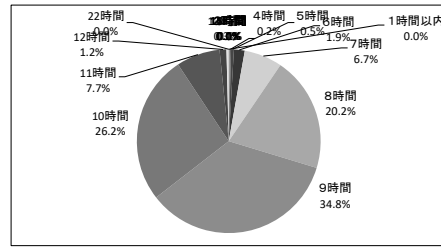
	件数	%
1時間以内	0	0.0%
2時間	0	0.0%
3時間	2	0.0%
4時間	8	0.2%
5時間	48	1.2%
6時間	192	4.7%
7時間	745	18.1%
8時間	1422	34.5%
9時間	1362	33.0%
10時間	323	7.8%
11時間	16	0.4%
12時間	6	0.1%
13時間	1	0.0%
14時間	0	0.0%
15時間	1	0.0%
合計	4126	100.0%
無回答	36	



平日の睡眠時間は、7時から9時間が85.6%と占めている割合が大きかった。一方7時未満の児童生徒も6.1%ほどいる。

休日_睡眠時間

	件数	%
1時間以内	1	0.0%
2時間	4	0.1%
3時間	3	0.1%
4時間	7	0.2%
5時間	21	0.5%
6時間	76	1.9%
7時間	272	6.7%
8時間	826	20.2%
9時間	1419	34.8%
10時間	1068	26.2%
11時間	316	7.7%
12時間	50	1.2%
13時間	13	0.3%
14時間	3	0.1%
15時間	1	0.0%
16時間	1	0.0%
17時間	0	0.0%
18時間	0	0.0%
19時間	0	0.0%
20時間	0	0.0%
21時間	0	0.0%
22時間	1	0.0%
合計	4082	100.0%
無回答	80	

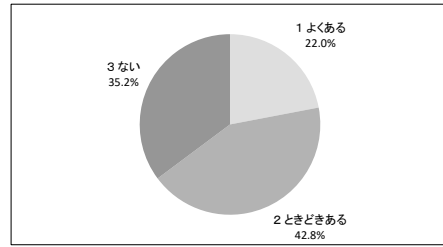


平日と睡眠時間と比べると、割合は少ないが、1時間～4時間と答えている児童生徒がいる。一部の生徒が休日の生活習慣の乱れが見られる結果となった。

(質問5)最近の1か月の健康状態について、「横になって休みたい」「目が疲れる」「ねむい」の3つの項目で、「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が半数を超えた。

質問5 最近1か月のあなたの健康状態について質問します。あてはまる番号ひとつ(1~3)に○をつけてください。
横になって休みたい

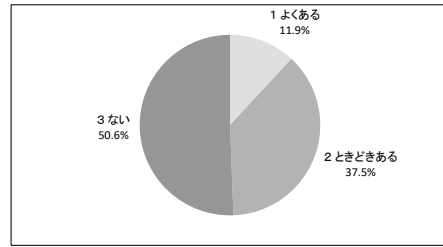
	件数	%
1 よくある	907	22.0%
2 ときどきある	1764	42.8%
3 ない	1452	35.2%
合計	4123	100.0%
無回答	39	



横になって休みたいと思うことが、「よくある」「ときどきある」の割合が64.8%と6割を占めていた。学年が上がるほど「よくある」と回答した児童生徒が多く時に中3女子は「よくある」が42.6%であった。普段から疲れを感じている児童生徒がやや多いという結果になった。

目がつかれる

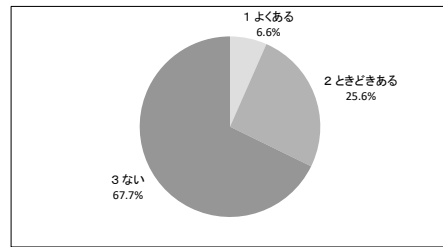
	件数	%
1 よくある	491	11.9%
2 ときどきある	1547	37.5%
3 ない	2090	50.6%
合計	4128	100.0%
無回答	34	



目が疲れることが「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が49.4%とほぼ5割を占めてた。

頭が痛い

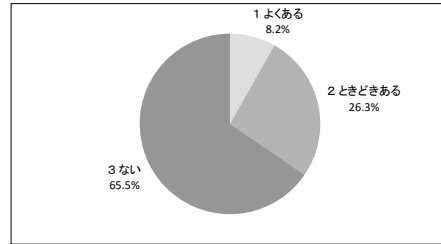
	件数	%
1 よくある	274	6.6%
2 ときどきある	1058	25.6%
3 ない	2798	67.7%
合計	4130	100.0%
無回答	32	



67.7%とほぼ7割の児童生徒が頭が痛いことがないと回答した。しかし、32.2%と3割の生徒が、「よくある」「ときどきある」と答えていた。

体がだるい

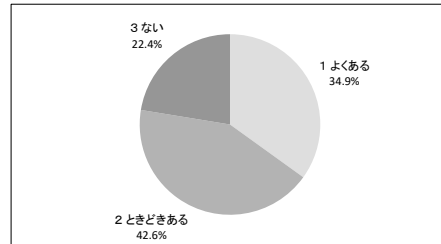
	件数	%
1 よくある	338	8.2%
2 ときどきある	1082	26.3%
3 ない	2698	65.5%
合計	4118	100.0%
無回答	44	



65.5%とほぼ7割の児童生徒が体がだるいことが「ない」と回答しているが、34.5%と3割の生徒は「よくある」「ときどきある」と回答している。

ねむい

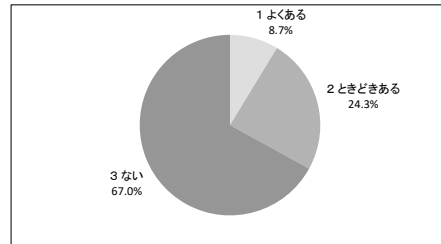
	件数	%
1 よくある	1443	34.9%
2 ときどきある	1761	42.6%
3 ない	927	22.4%
合計	4131	100.0%
無回答	31	



77.5%とほぼ8割の児童生徒が、ねむいことが「よくある」「ときどきある」と答えている。22.4%の児童生徒が、「ない」と答えている。学年が上がるほど割合は増え、特に中3女子は61.4%が「よくある」と回答している。

考えがまとまらない

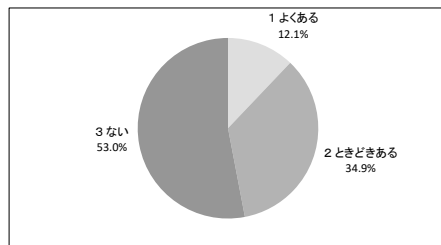
	件数	%
1 よくある	359	8.7%
2 ときどきある	1001	24.3%
3 ない	2757	67.0%
合計	4117	100.0%
無回答	45	



67%の児童生徒が、考えがまとまらないことが、「ない」と回答している。「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒は33%という結果だった。

イライラする

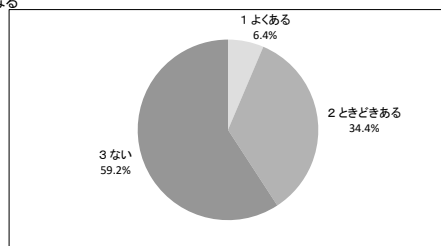
	件数	%
1 よくある	500	12.1%
2 ときどきある	1440	34.9%
3 ない	2184	53.0%
合計	4124	100.0%
無回答	38	



イライラすることが「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が47%で、「ない」と答えた児童生徒が53%だった。

根気(1つの物事に対して途中であきらめず最後まで挑戦し続けること)がなくなる

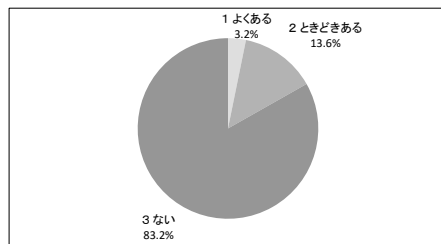
	件数	%
1 よくある	265	6.4%
2 ときどきある	1417	34.4%
3 ない	2439	59.2%
合計	4121	100.0%
無回答	41	



根気(1つの物事にたいして途中であきらめず最後まで挑戦し続けること)がなくなることが「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が40.8%だった。「ない」と答えた児童生徒が59.2%だった。

人と話すのがいや

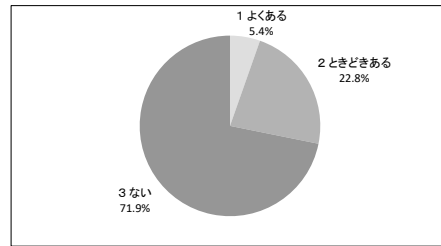
	件数	%
1 よくある	132	3.2%
2 ときどきある	557	13.6%
3 ない	3419	83.2%
合計	4108	100.0%
無回答	54	



人と話すことがいやなことが、「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が16.8%で、「ない」と答えた児童生徒が83.2%だった。人と話すのが嫌と感じる児童生徒が2割近い割合を占めていた。

何もやる気がしない

	件数	%
1 よくある	220	5.4%
2 ときどきある	935	22.8%
3 ない	2949	71.9%
合計	4104	100.0%
無回答	58	

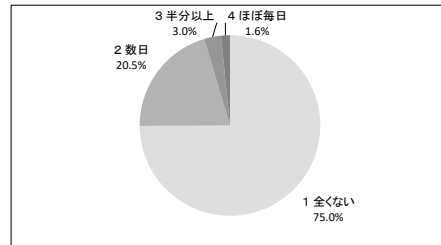


何もやる気がしないことが、「ない」と答えた児童生徒は71.9%だったが、「よくある」「ときどきある」と答えた児童生徒が28.23%と3割近く占めていた。

質問6 最近1か月で次のようなことがありますか。回答のあてはまる番号ひとつ(1~4)に○をつけてください。

1 物事に対してほとんど興味が無い、または楽しめない

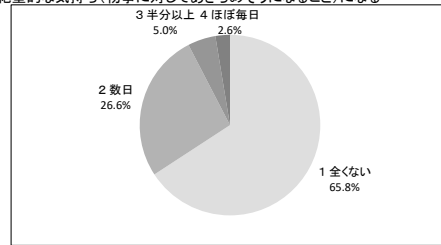
	件数	%
1 全くない	3097	75.0%
2 数日	846	20.5%
3 半分以上	124	3.0%
4 ほぼ毎日	65	1.6%
合計	4132	100.0%
無回答	30	



物事に対してほとんど興味が無いまたは楽しめないことが「全くない」が75%だった。数日～ほぼ毎日と答え児童生徒が、25.1%だった。

2 気分が落ち込む、憂うつ(心が晴れず暗い気持ちになること)になる、または絶望的な気持ち(物事に対してあきらめそうになること)になる

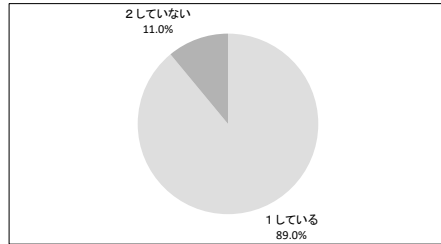
	件数	%
1 全くない	2720	65.8%
2 数日	1101	26.6%
3 半分以上	205	5.0%
4 ほぼ毎日	108	2.6%
合計	4134	100.0%
無回答	28	



気分が落ち込む、憂鬱になることが、一か月の中で、全くないと答えた児童生徒が、65.8%とほぼ7割をしめていた。気分が落ち込む、憂鬱になることが、一か月の中で、「数日」「半分以上」「ほぼ毎日」と答えた児童生徒の割合が34.2%と3割を超えていた。中3男子の30%、中3女子の41%は、「数日」～「ほぼ毎日」と回答している。

質問7 放課後に習い事や塾、部活動に参加していますか。(〇はひとつ)

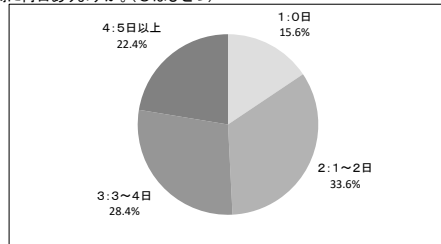
	件数	%
1 している	3683	89.0%
2 していない	454	11.0%
合計	4137	100.0%
無回答	25	



放課後に習い事をしている児童生徒が89.0%とほぼ9割をしめていたため、ほとんどの児童生徒が習い事をしているという結果になった。

質問8 体育の授業以外で、運動したり、体を動かして遊んだりする日は、一週間に何日ありますか。(〇はひとつ)

	件数	%
1:0日	647	15.6%
2:1~2日	1394	33.6%
3:3~4日	1175	28.4%
4:5日以上	928	22.4%
合計	4144	100.0%
無回答	18	

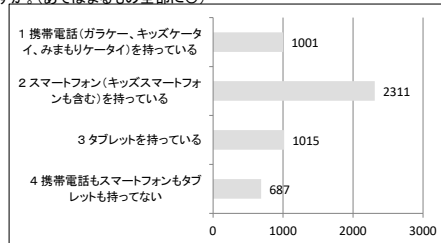


体育以外の授業で、体を動かして遊んだりする日が全くないと答えている児童生徒が15%いた。特に中3男子の27.6%、女子では43.5%が全くないと回答している。

質問9 あなたは自分専用の携帯電話、スマートフォンやタブレットを持っていますか。(あてはまるものを全部に〇)

	件数	%
1 携帯電話(ガラケー、キッズケータイ、みまもりケータイ)を持っている	1001	24.3%
2 スマートフォン(キッズスマートフォンも含む)を持っている	2311	56.1%
3 タブレットを持っている	1015	24.6%
4 携帯電話もスマートフォンもタブレットも持っていない	687	16.7%

(無回答=39、N値=4123)

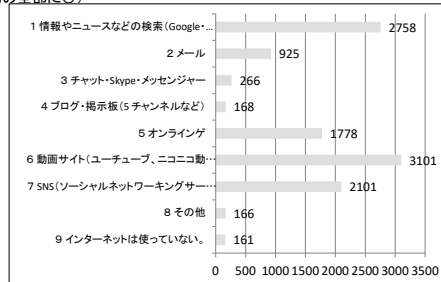


ほとんどの児童生徒がガラケーや、スマートフォンなどのなにかしらのインターネットに接続可能な端末を所持しているという結果になった。小学生では、男子の7割、女子が8割所持し、中学生では男子の8割、女子が9割所持している。

質問10 あなたがよく使う、インターネットのサービスでは何ですか。(利用したもの全部に○)

	件数	%
1 情報やニュースなどの検索 (Google・Yahooなど)	2758	66.7%
2 メール	925	22.4%
3 チャット・Skype・メッセージャー	266	6.4%
4 ブログ・掲示板 (5 チャンネルなど)	168	4.1%
5 オンラインゲーム	1778	43.0%
6 動画サイト (ユーチューブ、ニコニコ動画など)ーム	3101	74.9%
7 SNS (ソーシャルネットワーキングサービス) (LINE・Twitter・Facebook・Instagramなど)	2101	50.8%
8 その他	166	4.0%
9 インターネットは使っていない。	161	3.9%

(無回答=24, N値=4138)



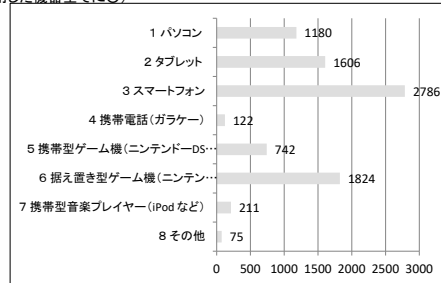
動画サイトの割合が74.9%と一番多く、次に情報やニュースの検索66.7%、SNS50.8%、オンラインゲーム43%、と続いた。

インターネットを使っていない場合は、質問27へ進んでください。

質問11 あなたがインターネットを利用する時に使用した機器は何ですか。(使用した機器全てに○)

	件数	%
1 パソコン	1180	30.0%
2 タブレット	1606	40.8%
3 スマートフォン	2786	70.8%
4 携帯電話 (ガラケー)	122	3.1%
5 携帯型ゲーム機 (ニンテンドーDS など)	742	18.8%
6 据え置き型ゲーム機 (ニンテンドースイッチ、プレステーションなど)	1824	46.3%
7 携帯型音楽プレイヤー (iPod など)	211	5.4%
8 その他	75	1.9%

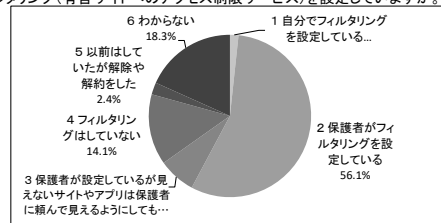
(無回答=40, N値=3937)



質問9で大きい割合を占めていた、スマホやタブレット、またニンテンドースイッチが、インターネットを利用している際に使用する機器の中で割合が高かった。

質問12 情報通信機器 (パソコン、携帯、スマートフォン、ゲーム機等)にはフィルタリング (有害サイトへのアクセス制限サービス)を設定していますか。(○は)

	件数	%
1 自分でフィルタリングを設定している	66	1.7%
2 保護者がフィルタリングを設定している	2194	56.1%
3 保護者が設定しているが見えないサイトやアプリは保護者に頼んで見えるようにしてもらっている	290	7.4%
4 フィルタリングはしていない	551	14.1%
5 以前はしていたが解除や解約をした	95	2.4%
6 わからない	717	18.3%
合計	3913	100.0%
無回答	64	

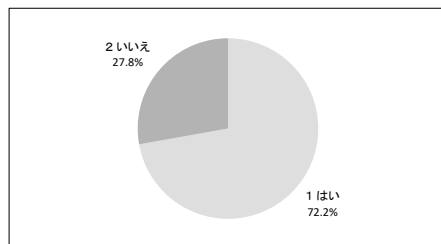


保護者にフィルタリングをしてもらっている児童生徒が56.1%を占め、また、自分でフィルタリングをしている場合も含めて、フィルタリングを行っている児童生徒が65.2%を占めている。

オンラインゲームをしたことがない方は、質問20へ進んでください。

質問13 オンラインゲームをしたことがありますか。

	件数	%
1 はい	2843	72.2%
2 いいえ	1094	27.8%
合計	3937	100.0%
無回答	40	

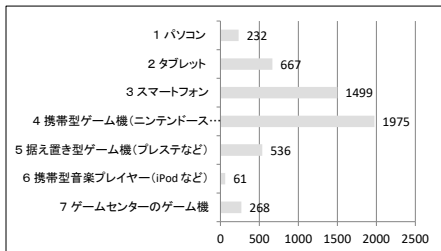


オンラインゲームをしたことがあると答えている児童が72.2%だった。小中学生とも男子が70～86%、女子は55%～62%である。

質問14 ゲームをする機器は何ですか。(あてはまるもの全部に○)

	件数	%
1 パソコン	232	8.2%
2 タブレット	667	23.6%
3 スマートフォン	1499	53.0%
4 携帯型ゲーム機(ニンテンドースイッチ、ニンテンドーDSなど)	1975	69.8%
5 据え置き型ゲーム機(プレステなど)	536	18.9%
6 携帯型音楽プレイヤー(iPodなど)	61	2.2%
7 ゲームセンターのゲーム機	268	9.5%

(無回答=14、N値=2829)

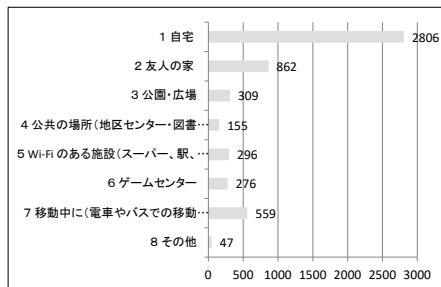


問9(所持)、問11(インターネットを利用する時に使うもの)で、大きい割合を占めていた、スマートフォン、タブレット、ニンテンドースイッチがそれぞれ、53%、69.8%、23.6%、と高い割合だった

質問15 ゲームをする場所はどこですか。(あてはまるもの全部に○)

	件数	%
1 自宅	2806	99.0%
2 友人の家	862	30.4%
3 公園・広場	309	10.9%
4 公共の場所(地区センター・図書館など)	155	5.5%
5 Wi-Fiのある施設(スーパー、駅、コンビニ、ファストフード店など)	296	10.4%
6 ゲームセンター	276	9.7%
7 移動中に(電車やバスでの移動中、駅のホームやバス停で待ってる間など)	559	19.7%
8 その他	47	1.7%

(無回答=8、N値=2835)



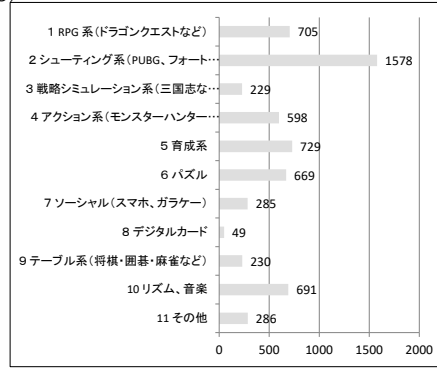
<複数回答可>

- ・ほぼ全員(99%)が「自宅」を選んでいる。
- ・次いで約30%が「友人宅」、約20%が「移動中」を選んでいる。
- ・上記以外は約10%以下である。

質問16 おもにどのジャンルのゲームをしていますか。(当てはまるもの全部に○)

	件数	%
1 RPG系(ドラゴンクエストなど)	705	25.5%
2 シューティング系(PUBG、フォートナイトなど)	1578	57.0%
3 戦略シミュレーション系(三国志など)	229	8.3%
4 アクション系(モンスターハンターなど)	598	21.6%
5 育成系	729	26.3%
6 パズル	669	24.2%
7 ソーシャル(スマホ、ガラケー)	285	10.3%
8 デジタルカード	49	1.8%
9 テーブル系(将棋・囲碁・麻雀など)	230	8.3%
10 リズム、音楽	691	25.0%
11 その他	286	10.3%

(無回答=74、N値=2769)



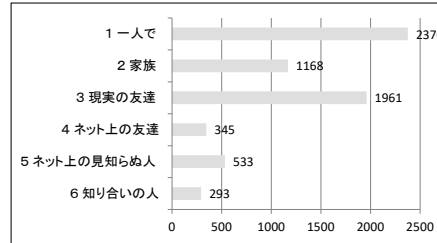
<複数回答可>

- ・「シューティング系」が約60%と最も多い。
- ・「育成系」「RPG系」「リズム・音楽」「パズル」が25%前後、「アクション系」が約20%となっている。
- ・男子がシューティング系やRPG、女子が育成系やリズム・パズルが多い。

質問17 誰とゲームをしていますか。(あてはまるものに全部○)

	件数	%
1 一人で	2376	84.5%
2 家族	1168	41.5%
3 現実の友達	1961	69.7%
4 ネット上の友達	345	12.3%
5 ネット上の見知らぬ人	533	18.9%
6 知り合いの人	293	10.4%

(無回答=30、N値=2813)

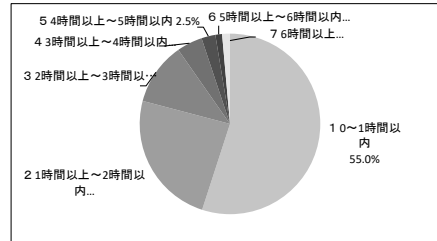


<複数回答可>

- ・「一人で」が約85%と最も多く、次いで「現実の友達」が約70%、「家族」約40%となっている。
- ・「ネット上の見知らぬ人」が約20%、「ネット上の友達」が約10%となっている。

質問18 ゲームを1日にだいたい何時間しますか。平日と休日に分けてそれぞれお答えください
平日

	件数	%
1 0~1時間以内	1543	55.0%
2 1時間以上~2時間以内	675	24.1%
3 2時間以上~3時間以内	314	11.2%
4 3時間以上~4時間以内	129	4.6%
5 4時間以上~5時間以内	69	2.5%
6 5時間以上~6時間以内	34	1.2%
7 6時間以上	40	1.4%
合計	2804	100.0%
無回答	39	

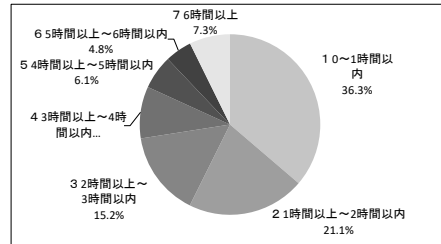


<平日>

- ・「0~1時間以内」が55%、「1~2時間以内」が約25%で、「2時間以内」が約80%を占めている。
- ・「4時間以上」が約5%あり、その中に「6時間以上」が約1.5%いる。

休日

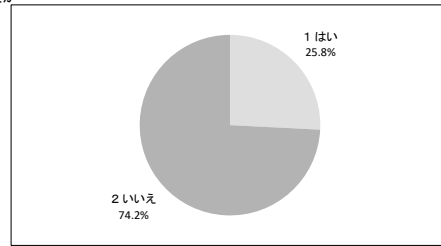
	件数	%
1 0～1時間以内	1015	36.3%
2 1時間以上～2時間以内	591	21.1%
3 2時間以上～3時間以内	426	15.2%
4 3時間以上～4時間以内	259	9.3%
5 4時間以上～5時間以内	170	6.1%
6 5時間以上～6時間以内	134	4.8%
7 6時間以上	204	7.3%
合計	2799	100.0%
無回答	44	



<休日>
 ・「0～1時間以内」が約35%、「1～2時間以内」が約20%で、「2時間以内」が約55%を占めている。
 <平日>よりも15%減少している。
 ・「4時間以上」が約20%あり、その中に「6時間以上」が約7.5%いる。
 <平日>よりも「4時間以上」は15%増加し、「6時間以上」は約6%増加している。

質問19 あなたのゲームの使用状況についてお聞きます。(○はひとつ) この一年の間に、ゲームをしている時のことばかり考えていた時期がありましたか

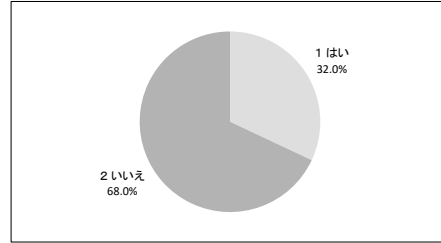
	件数	%
1 はい	730	25.8%
2 いいえ	2102	74.2%
合計	2832	100.0%
無回答	11	



・「この一年の間に、ゲームをしている時のことばかり考えていた時期がある」との回答が約25%ある。
 ・内訳は男子が3割おり、女子が2割弱となっている。

この一年の間に、もっとプレイをやりたくて、不満を感じたことがありますか

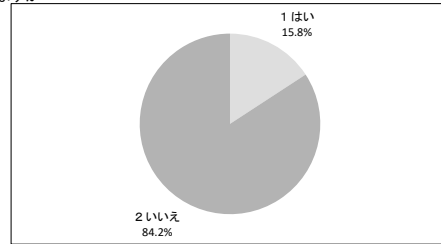
	件数	%
1 はい	905	32.0%
2 いいえ	1926	68.0%
合計	2831	100.0%
無回答	12	



・「この一年の間に、もっとプレイをやりたくて、不満を感じたことがある」との回答が約30%ある。
 ・男子に多い傾向がある。

この一年の間に、ゲームをやれないときに、みじめな気持ちになったことがありますか

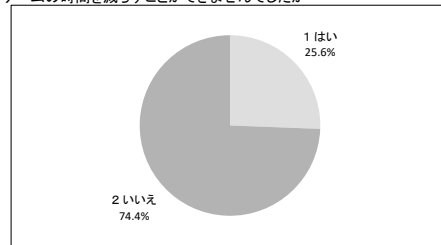
	件数	%
1 はい	446	15.8%
2 いいえ	2383	84.2%
合計	2829	100.0%
無回答	14	



・「この一年の間に、ゲームをやれないときに、みじめな気持ちになったことがある」との回答が約15%ある。
 ・男子、とりわけ小学生に多い傾向である。

この一年の間に、プレイを減らすように他の人から繰り返し言われていたのに、ゲームの時間を減らすことができませんでしたか

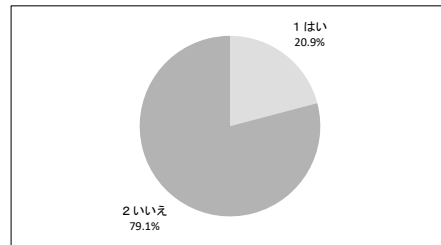
	件数	%
1 はい	724	25.6%
2 いいえ	2105	74.4%
合計	2829	100.0%
無回答	14	



・「この一年の間に、プレイを減らすように他の人から繰り返し言われていたのに、ゲームの時間を減らすことができなかった」との回答が約25%ある。
 ・小学生男子に多い傾向である。

この一年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをしましたか

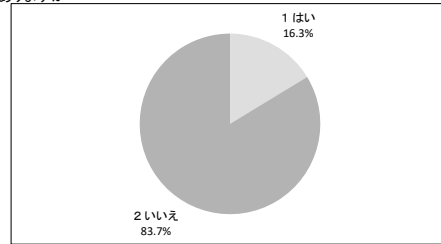
	件数	%
1 はい	589	20.9%
2 いいえ	2234	79.1%
合計	2823	100.0%
無回答	20	



・「この一年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをした」との回答が約20%ある。
 ・男女の優位性は大きくない。

この一年の間に、あなたがゲームをすることでどうなるか他人と口論したことがありますか

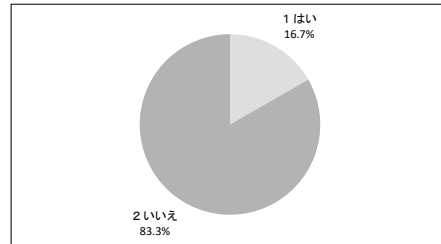
	件数	%
1 はい	461	16.3%
2 いいえ	2367	83.7%
合計	2828	100.0%
無回答	15	



・「この一年の間に、あなたがゲームをすることでどうなるか他人と口論したことがある」との回答が約15%ある。
 ・小学生男子に多い傾向である。

この一年の間に、ゲームをしていた時間を他の人に隠したことがありますか

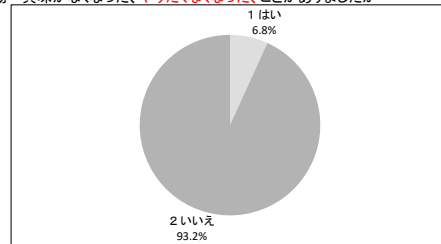
	件数	%
1 はい	470	16.7%
2 いいえ	2352	83.3%
合計	2822	100.0%
無回答	21	



・「この一年の間に、ゲームをしていた時間を他の人に隠したことがある」との回答が約15%ある。
 ・小学生男子に多い傾向である。

この一年の間に、やりたいことがゲームだけになったせいで、趣味など他の活動へ興味がなくなった、やりたくなくなった、ことがありますか

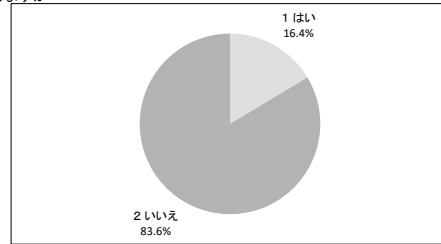
	件数	%
1 はい	191	6.8%
2 いいえ	2638	93.2%
合計	2829	100.0%
無回答	14	



・「この一年の間に、やりたいことがゲームだけになったせいで、趣味など他の活動へ興味がなくなった、やりたくなくなったことがある」との回答が約7%ある。

この一年の間に、ゲームが原因で、家族やお友だちと大きな喧嘩したことはありますか

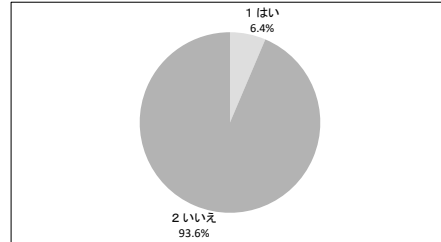
	件数	%
1 はい	464	16.4%
2 いいえ	2363	83.6%
合計	2827	100.0%
無回答	16	



・「この一年の間に、ゲームが原因で、家族やお友だちと大きな喧嘩したことがある」との回答が約15%ある。
 ・小学生男子に多い傾向である。

質問20 イースポーツ(e-sports)の選手になりたいと思いますか。

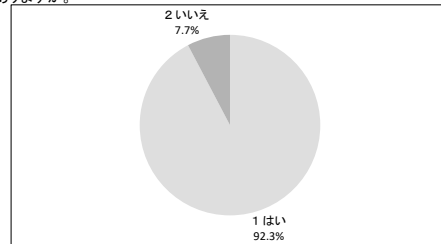
	件数	%
1 はい	250	6.4%
2 いいえ	3656	93.6%
合計	3906	100.0%
無回答	71	



・「イースポーツ(e-sports)の選手になりたいと思う」との回答が約6%ある。
 ・小学生男子に多い傾向である。小学4・5年生は18%

質問21 動画(配信)サイト(ユーチューブ、ニコニコ動画など)を利用したことがありますか。

	件数	%
1 はい	3644	92.3%
2 いいえ	303	7.7%
合計	3947	100.0%
無回答	30	



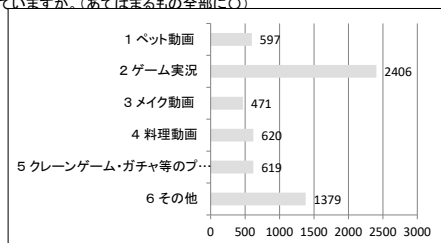
・「動画(配信)サイト(ユーチューブ、ニコニコ動画など)を利用したことがある」との回答が90%以上ある。

動画(配信)サイトを利用したことがない方は、質問24へ進んでください。

質問22 あなたは動画(配信)サイト(YouTube、ニコニコ動画など)で何をみていますか。(あてはまるもの全部に○)

	件数	%
1 ペット動画	597	17.5%
2 ゲーム実況	2406	70.5%
3 メイク動画	471	13.8%
4 料理動画	620	18.2%
5 クレーンゲーム・ガチャ等のプライズ系	619	18.1%
6 その他	1379	40.4%

(無回答=232、N値=3412)



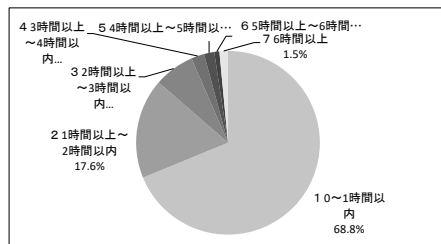
<複数回答可>

- ・「ゲーム実況」が約70%と最も多い。
- ・「料理動画」「プライズ系動画」「ペット動画」は約20%、「メイクどろが」は約15%となっている。

質問23 動画サイトを1日に何時間くらい見えていますか。平日と休日に分けてそれぞれお答えください。

平日

	件数	%
1 0~1時間以内	2457	68.8%
2 1時間以上~2時間以内	628	17.6%
3 2時間以上~3時間以内	255	7.1%
4 3時間以上~4時間以内	82	2.3%
5 4時間以上~5時間以内	64	1.8%
6 5時間以上~6時間以内	31	0.9%
7 6時間以上	55	1.5%
合計	3572	100.0%
無回答	72	

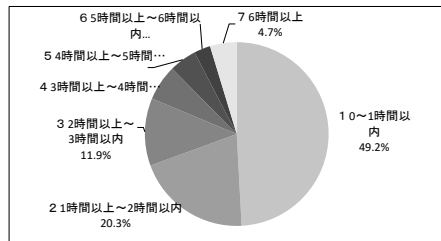


<平日>

- ・「0~1時間以内」が約70%、「1~2時間以内」が約15%で、「2時間以内」が約85%を占めている。
- ・「4時間以上」が約4%あり、その中に「6時間以上」が約1.5%いる。

休日

	件数	%
1 0~1時間以内	1755	49.2%
2 1時間以上~2時間以内	725	20.3%
3 2時間以上~3時間以内	426	11.9%
4 3時間以上~4時間以内	225	6.3%
5 4時間以上~5時間以内	170	4.8%
6 5時間以上~6時間以内	102	2.9%
7 6時間以上	167	4.7%
合計	3570	100.0%
無回答	74	

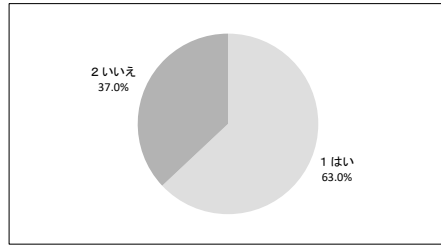


<休日>

- ・「0~1時間以内」が約50%、「1~2時間以内」が約20%で、「2時間以内」が約70%を占めている。
- ・<平日>よりも15%減少している。
- ・「4時間以上」が約15%あり、その中に「6時間以上」が約5%いる。
- ・<平日>よりも「4時間以上」は10%増加し、「6時間以上」は約3.5%増加している。

質問24 SNS(LINE、Twitter、Instagram、など)を利用したことがありますか。

	件数	%
1 はい	2424	63.0%
2 いいえ	1423	37.0%
合計	3847	100.0%
無回答	130	



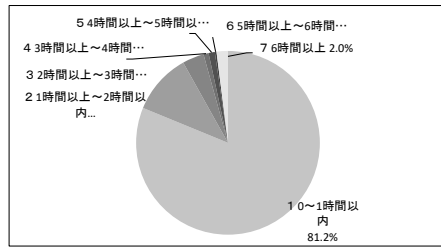
・「SNS(LINE、Twitter、Instagram、など)を利用したことがある」との回答が約65%ある。
 ・中学生が多く、男子で7～8割、女子は9割が利用している。

SNS(LINE、Twitter、Instagram、など)を利用したことがない方は、質問26へ進んでください。

質問25 SNSを1日に何時間くらい利用していますか。平日と休日に分けてそれぞれお答えください。

平日

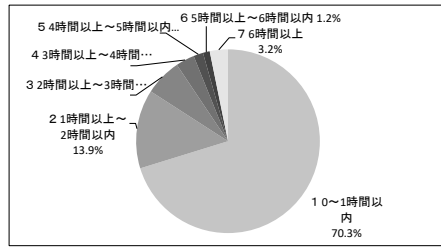
	件数	%
1 0～1時間以内	1893	81.2%
2 1時間以上～2時間以内	250	10.7%
3 2時間以上～3時間以内	88	3.8%
4 3時間以上～4時間以内	22	0.9%
5 4時間以上～5時間以内	25	1.1%
6 5時間以上～6時間以内	8	0.3%
7 6時間以上	46	2.0%
合計	2332	100.0%
無回答	92	



<平日>
 ・「0～1時間以内」が約80%、「1～2時間以内」が約10%で、「2時間以内」が約90%を占めている。
 ・「4時間以上」が約3.5%あり、その中に「6時間以上」が約2%いる。

休日

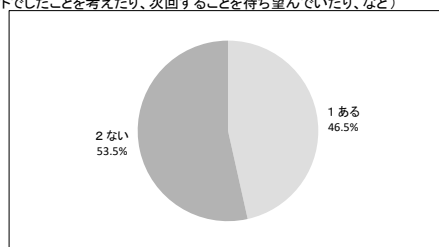
	件数	%
1 0～1時間以内	1627	70.3%
2 1時間以上～2時間以内	321	13.9%
3 2時間以上～3時間以内	150	6.5%
4 3時間以上～4時間以内	77	3.3%
5 4時間以上～5時間以内	40	1.7%
6 5時間以上～6時間以内	27	1.2%
7 6時間以上	73	3.2%
合計	2315	100.0%
無回答	109	



<休日>
 ・「0～1時間以内」が約70%、「1～2時間以内」が約15%で、「2時間以内」が約85%を占めている。
 <平日>よりも5%減少している。
 ・「4時間以上」が約6%あり、その中に「6時間以上」が約3%いる。
 <平日>よりも「4時間以上」は2.5%増加し、「6時間以上」は約1%増加している。

質問26 あなたのインターネットの使用状況についてお聞きします。(〇はひとつ)
 あなたはインターネットに夢中になっていると感じますか？(例えば、前日にネットをしたことを考えたり、次回ネットをすることを待ち望んでいたり、など)

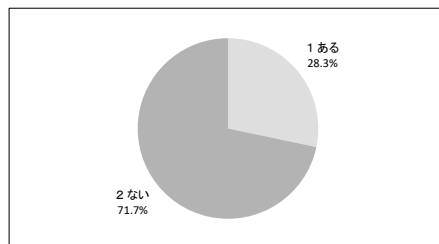
	件数	%
1 ある	1831	46.5%
2 ない	2107	53.5%
合計	3938	100.0%
無回答	39	



・「インターネットに夢中になっていると感じている」との回答が約45%ある。

満足を得るために、ネットを使う時間を長くしたいと感じていますか

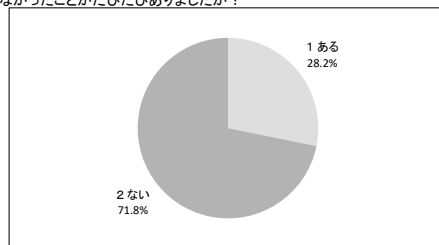
	件数	%
1 ある	1112	28.3%
2 ない	2819	71.7%
合計	3931	100.0%
無回答	46	



・「満足を得るために、ネットを使う時間を長くしたいと感じている」との回答が約30%ある。

ネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか？

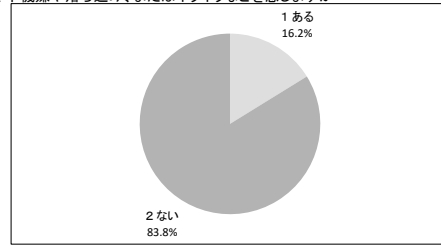
	件数	%
1 ある	1107	28.2%
2 ない	2825	71.8%
合計	3932	100.0%
無回答	45	



・「ネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびある」との回答が約30%ある。

ネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとしたとき、落ち着かなかつたり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じますか

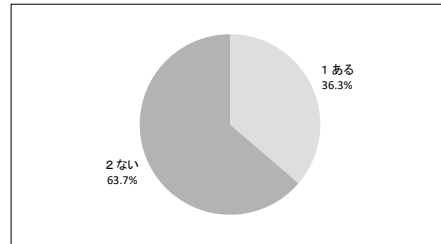
	件数	%
1 ある	636	16.2%
2 ない	3296	83.8%
合計	3932	100.0%
無回答	45	



・「ネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとしたとき、落ち着かなかつたり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じたことがある」との回答が約15%ある。

使いはじめに思ったよりも長い時間オンラインの状態ですか

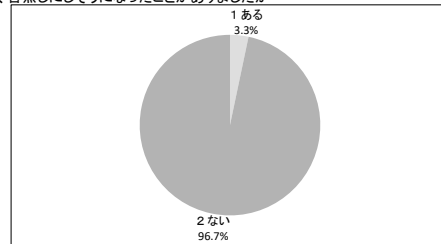
	件数	%
1 ある	1424	36.3%
2 ない	2495	63.7%
合計	3919	100.0%
無回答	58	



・「使いはじめに思ったよりも長い時間オンラインの状態である」との回答が約35%ある。
 ・中学生女子に多く、中3は49.6%があると回答している。

ネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、台無しにしそうになったことがありますか

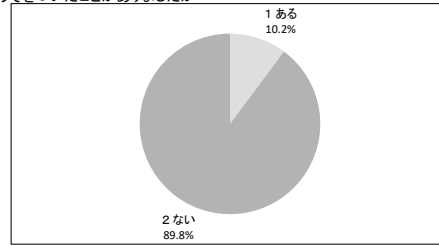
	件数	%
1 ある	130	3.3%
2 ない	3803	96.7%
合計	3933	100.0%
無回答	44	



・「ネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、台無しにしそうになったことがある」との回答が約3%ある。

ネットへの熱中のしすぎを隠すために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがありますか

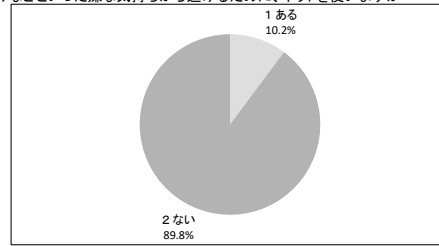
	件数	%
1 ある	399	10.2%
2 ない	3529	89.8%
合計	3928	100.0%
無回答	49	



・「ネットへの熱中のしすぎを隠すために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがある」との回答が約10%ある。

問題から逃げるために、または、※絶望的な気持ち、※罪悪感、不安、落ち込みなどといった嫌な気持ちから逃げるために、ネットを使いますか

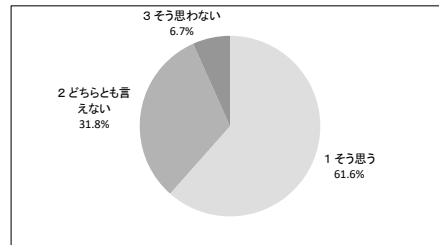
	件数	%
1 ある	400	10.2%
2 ない	3531	89.8%
合計	3931	100.0%
無回答	46	



・「問題から逃げるために、または、※絶望的な気持ち、※罪悪感、不安、落ち込みなどといった嫌な気持ちから逃げるために、ネットを使う」との回答が約10%ある。
 ・中学生女子に多く、中3の約20%があると回答している。

質問27 家、友達、学校、あなたのことについて質問します。回答にあてはまる番号をひとつ(1~3)に○をつけてください。
 親にはいろいろ相談できる

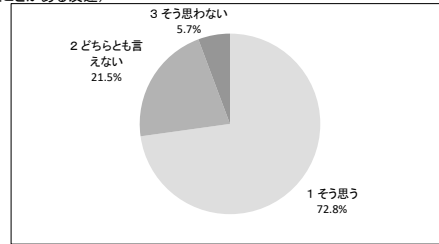
	件数	%
1 そう思う	2554	61.6%
2 どちらとも言えない	1319	31.8%
3 そう思わない	276	6.7%
合計	4149	100.0%
無回答	13	



・「親にはいろいろ相談できる」との回答が約60%ある。
 ・「そう思わない」が約7%ある。

何でも話せる現実の友達(学校や習い事の友達や、家が近くの友達など会ったことがある友達)

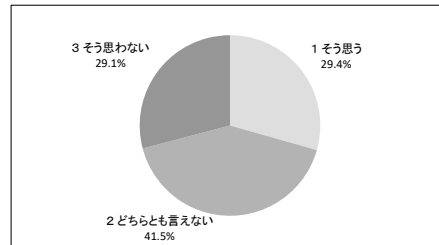
	件数	%
1 そう思う	2974	72.8%
2 どちらとも言えない	878	21.5%
3 そう思わない	232	5.7%
合計	4084	100.0%
無回答	78	



・「何でも話せる現実の友達がいる」との回答が約75%ある。
 ・「そう思わない」が約6%ある。

自分の気持ちや考えを人に言えないことがある

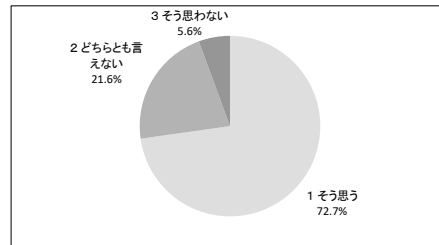
	件数	%
1 そう思う	1217	29.4%
2 どちらとも言えない	1720	41.5%
3 そう思わない	1205	29.1%
合計	4142	100.0%
無回答	20	



・「自分の気持ちや考えを人に言えないことがある」との回答が約30%ある。
 ・「そう思わない」が約30%ある。

学校は楽しい

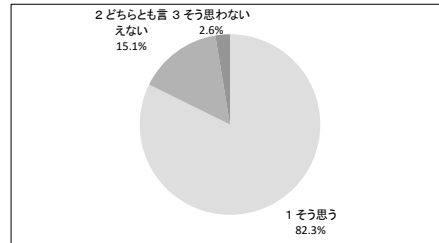
	件数	%
1 そう思う	3008	72.7%
2 どちらとも言えない	894	21.6%
3 そう思わない	233	5.6%
合計	4135	100.0%
無回答	27	



・「学校は楽しい」との回答が約75%ある。
 ・「そう思わない」が約6%ある。

家ではホツとできる

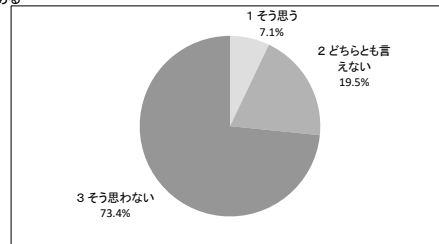
	件数	%
1 そう思う	3398	82.3%
2 どちらとも言えない	624	15.1%
3 そう思わない	109	2.6%
合計	4131	100.0%
無回答	31	



・「家はホツとできる」との回答が約82%ある。
 ・「そう思わない」が約2.5%ある。

暴力をふるったり、ひどいことを言ったりして、だれかを攻撃したいと思うことがある

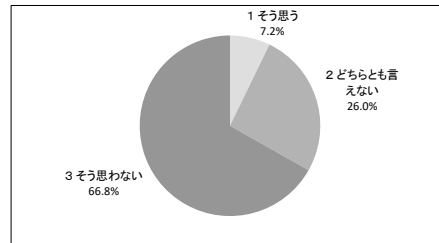
	件数	%
1 そう思う	295	7.1%
2 どちらとも言えない	807	19.5%
3 そう思わない	3041	73.4%
合計	4143	100.0%
無回答	19	



・「暴力をふるったり、ひどいことを言ったりして、誰かを攻撃したいと思うことがある」との回答が約7%ある。
 ・「そう思わない」が約75%ある。

見つからなければ、少しくらい悪いことをしてもかまわないと思うことがある

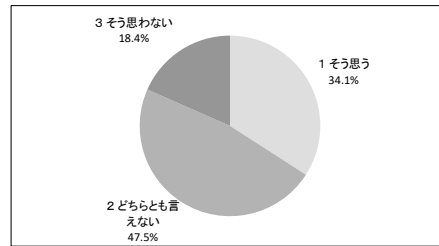
	件数	%
1 そう思う	296	7.2%
2 どちらとも言えない	1073	26.0%
3 そう思わない	2760	66.8%
合計	4129	100.0%
無回答	33	



・「見つからなければ、少しくらい悪いことをしてもかまわないと思うことがある」「どちらともいえない」との回答が約35%ある。

自分自身について、満足している

	件数	%
1 そう思う	1407	34.1%
2 どちらとも言えない	1961	47.5%
3 そう思わない	757	18.4%
合計	4125	100.0%
無回答	37	

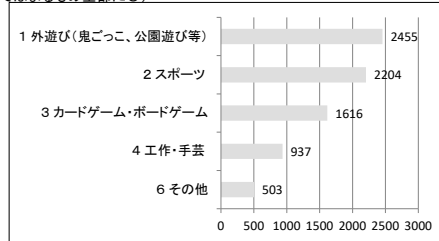


・「自分について満足している」との回答が約35%ある。
 ・「どちらともいえない」が約50%ある。
 ・学年が上がるにつれて、そう思わないが増える。

質問28 家族や友達とオンラインゲーム以外でどんな遊びをしていますか。(あてはまるものを全部に○)

	件数	%
1 外遊び(鬼ごっこ、公園遊び等)	2455	62.9%
2 スポーツ	2204	56.4%
3 カードゲーム・ボードゲーム	1616	41.4%
4 工作・手芸	937	24.0%
6 その他	503	12.9%

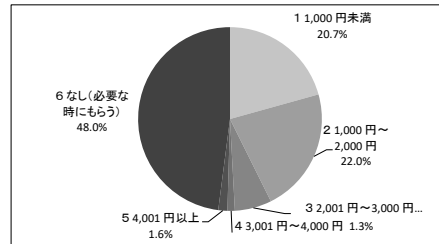
(無回答=256、N値=3906)



<複数回答可>
 ・「外遊び」が約65%と最も多い。
 ・「スポーツ」が約55%
 「カードゲーム・ボードゲーム」が約40%、「工作・手芸」が約25%となっている

質問29 あなたの1か月のお小遣いはいくらですか。

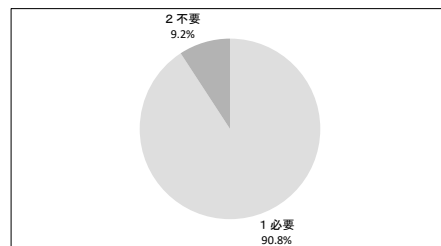
	件数	%
1 1,000 円未満	859	20.7%
2 1,000 円～2,000 円	913	22.0%
3 2,001 円～3,000 円	270	6.5%
4 3,001 円～4,000 円	52	1.3%
5 4,001 円以上	65	1.6%
6 なし(必要な時にもらう)	1993	48.0%
合計	4152	100.0%
無回答	10	



・「なし(必要な時にもらう)」が約50%となっている。
 ・「1000円未満」が約20%、「1000～2000円」も約20%となっている。
 ・「4000円以上」が1.5%となっている。

質問30 オンラインゲームで課金をするときに家族に許可が必要ですか。

	件数	%
1 必要	3563	90.8%
2 不要	362	9.2%
合計	3925	100.0%
無回答	237	



「オンラインゲームで課金するときに家族の許可が必要」は約90%、不要が約10%となっている。
・中3男子は24%が不要と回答している。

その他(集計から見られる現時点での概要)

1 質問5健康状態との相関について

- ・運動をしていない、からだを動かす機会が少ない(質問8)児童生徒ほど、健康状態の課題について「よくある」「ときどきある」と回答している割合が高い。
- ・いやなことについて考えなくていいようにゲームをしたり、もっとゲームをしたいと不満を持っている児童生徒(質問19)が、健康状態の課題について「よくある」「ときどきある」と回答している割合が高い
- ・ゲームによって趣味など他の活動への興味がなくなった児童生徒が、健康状態の課題について「よくある」「ときどきある」と回答している割合が高い

健康状態と運動の機会・ゲームに係る心理状態には一定の相関があり得る

2 質問27周囲との関係性との相関について

- ・親に相談できる、話せる友達がいる、自己発想できる、学校は楽しい、家はホッとするとする生徒ほど健康状態が良い

3(質問19)ゲームの使用状況との相関について

- ・周囲との関係性(質問27)を肯定的に捉えている児童生徒は、ゲームからの影響(ゲームをしている時のことばかり考える、ゲームをやれないときにみじめな気持ちになる等)を受けていない傾向に見られる
- ・eスポーツの選手になりたいかという問いに対して「はい」と答えている児童生徒(質問20)の内訳は、ゲームからの影響(ゲームをしている時のことばかり考える、ゲームをやれないときにみじめな気持ちになる等)を受けていない児童生徒の割合のほうが高い

4ゲーム時間(質問18)との相関について

- ・シューティング系やアクション系(質問19)では、ゲームの使用時間が長い傾向にある。
- ・ゲーム時間が多くなるほど、ゲームのことばかり考えるなど、ゲームとの関わりが濃く、不満や他との関わりについて課題を感じている。