

# 2025年度 第6回 WEBアンケート 調査報告書

## 1 「災害への備え」

総合政策局危機管理部防災対策課

## 2 「チバノサト (若葉区・緑区とその周辺の里山エリア)」

経済農政局経済部観光プロモーション課

## 3 「公園トイレの快適化」

都市局公園緑地部公園管理課

## 4 「デジタル人材の育成」

総合政策局未来都市戦略部スマートシティ推進課

総合政策局市長公室広報広聴課

## 目 次

### WEBアンケート調査結果

	ページ
・ 概要	..... 1
・ 災害への備え	..... 2
・ チバノサト (若葉区・緑区とその周辺の里山エリア)	..... 5
・ 公園トイレの快適化	..... 8
・ デジタル人材の育成	..... 10
・ その他	..... 13

## 回答者属性

回答者数	1,655 人
------	---------

性 別		
男性	738人	44.6%
女性	860人	52.0%
その他	8人	0.5%
未回答	49人	3.0%

職 業		
会社員	472人	28.5%
自営・自由業	69人	4.2%
パート・アルバイト	307人	18.5%
公務員	86人	5.2%
学生	50人	3.0%
専業主婦・主夫	313人	18.9%
無職	323人	19.5%
その他	35人	2.1%

年 代		
10代以下	29人	1.8%
20代	67人	4.0%
30代	140人	8.5%
40代	245人	14.8%
50代	399人	24.1%
60代	417人	25.2%
70代以上	358人	21.6%

居 住 区		
中央区	298人	18.0%
花見川区	243人	14.7%
稲毛区	271人	16.4%
若葉区	133人	8.0%
緑区	220人	13.3%
美浜区	439人	26.5%
市内在勤・在学	51人	3.1%

## 2025度 第5回

調査名	「災害への備え」「チバノサト(若葉区・緑区とその周辺の里山エリア)」「公園トイレの快適化」「デジタル人材の育成」
調査期間	令和7年9月1日(月)午前9時～9月10日(水)午後5時

概要:	<p>1 「災害への備え」 近年、災害は激甚化・頻発化しており、令和元年の台風15号等の一連の風水害では、本市でも大きな被害がありました。 また、政府の地震調査委員会によると、今後30年以内に南関東地域でマグニチュード7クラスの地震が発生する確率は70%とされています。 いつ発生するかわからない災害に備えるため、皆さまの防災・減災への意識や取組みについてお聞かせいただき、今後の施策の参考とさせていただきます。</p> <p>2 「チバノサト(若葉区・緑区とその周辺の里山エリア)」 チバノサト(若葉区・緑区とその周辺の里山エリア)の観光資源に関する認知度などをお聞かせいただき、今後の観光プロモーション施策の参考とさせていただきます。</p> <p>3 「公園トイレの快適化」 本市では令和6年度に策定した「千葉市公園トイレ快適化計画」にもとづき、公園トイレの清掃頻度を週2回から3回に増やすとともに、トイレの内外装改修のほか、便器の洋式化、手洗いの自動水栓化、照明のLED化等を順次実施しています。公園トイレの利用状況等をお聞かせいただき、公園トイレの快適化に向けた今後の取組みの参考とさせていただきます。</p> <p>4 「デジタル人材の育成」 少子高齢化による人材不足やあらゆる分野での急速なデジタル化が進む中で、デジタル技術を活用して、企業や社会に新しい価値を創造する「デジタル人材(※1)」を育成することが不可欠です。千葉市が実施しているデジタル人材育成に係る取組みについて、認知度やご意見をお聞かせいただき、今後の取り組み内容を検討していくうえでの参考とさせていただきます。 ※1 AIやIoT、ビックデータなどのデジタル技術を活かして、企業の課題解決や新たな価値創造に貢献できる人材。</p>
-----	--

参考URL	<a href="https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/kikikanri/bosai/bousaigennsaitaisaku.html">https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/kikikanri/bosai/bousaigennsaitaisaku.html</a> <a href="https://www.city.chiba.jp/keizainosei/keizai/promotion/chibanosato_promotion2021.html">https://www.city.chiba.jp/keizainosei/keizai/promotion/chibanosato_promotion2021.html</a> <a href="https://www.chibacity-ta.or.jp/area_satoyama/gourmet">https://www.chibacity-ta.or.jp/area_satoyama/gourmet</a> <a href="https://www.city.chiba.jp/toshi/koenryokuchi/kanri/kouenntoirekaitekikanimuketatorikumi.html">https://www.city.chiba.jp/toshi/koenryokuchi/kanri/kouenntoirekaitekikanimuketatorikumi.html</a> <a href="https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/miraitoshi/smartcity/smartcity_vision.html">https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/miraitoshi/smartcity/smartcity_vision.html</a>
-------	---

Q1: はじめに、「災害への備え」についてお聞きします。  
 地震や風水害などで自宅が損壊などの被害を受けた場合や倒壊するおそれがある場合は、どこに避難しますか。

(最大3つまで)(入力必須)		[n=1,655]
避難所	1,107	66.9%
できる限り自宅に留まる	743	44.9%
親族宅	530	32.0%
町内自治会館・集会所	414	25.0%
車中	297	17.9%
宿泊所(ホテルなど)	230	13.9%
知人宅	53	3.2%
その他	28	1.7%

Q2: 非常時の持出品(※2)・備蓄品(※3)として、ご家庭でどのような物を準備していますか。  
 ※2 自宅から避難する際にすぐに持ち出すことができる必要最低限の必需品。  
 ※3 救援物資が届くまでの数日間、自足するために準備しておく食料・水・生活用品等。

**【選択肢補足】**

※4 断水や排水不可となった洋式便器等に設置して使用する便袋(し尿を凝固・吸収する袋)。

(いくつでも)(入力必須)		[n=1,655]
飲料水	1,435	86.7%
懐中電灯、ランタン、ろうそく、ライター	1,246	75.3%
食料	1,160	70.1%
マスク	1,094	66.1%
携帯トイレ(※4)	916	55.3%
トイレットペーパー	885	53.5%
スマートフォンの予備バッテリー、充電器	861	52.0%
携帯ラジオ	804	48.6%
衛生用品(ウェットティッシュ、除菌用アルコール)	799	48.3%
軍手	754	45.6%
歯ブラシ、洗面用具	748	45.2%
医薬品、救急用品(絆創膏、包帯など)	664	40.1%
食品用ラップ	634	38.3%
手指消毒用アルコール	580	35.0%
カセットコンロ	571	34.5%
使い捨て手袋	555	33.5%
体温計	504	30.5%
下着類	450	27.2%
スリッパなど室内履き	447	27.0%
ハイippers	429	25.9%
ポリタンク	379	22.9%
ヘルメット、防災頭巾	350	21.1%
毛布、衣類など	316	19.1%
寝袋、テントなど	229	13.8%
おむつ	91	5.5%
粉ミルク、液体ミルク	16	1.0%
哺乳瓶	11	0.7%
アレルギー対応食品	9	0.5%
その他	46	2.8%
準備しているものはない	68	4.1%

Q3-1: 下記の画像をご覧ください。千葉市では、災害時にご自身やご家族のために携帯トイレの備蓄を推奨しています。

① 携帯トイレセットの例



② 携帯トイレ使用イメージ



Q3-2: (Q2で「携帯トイレ」と回答した方)

携帯トイレの備蓄推奨量は1人1日約5回×家族人数×7日分以上です(例:家族4人分を1週間分用意すると140個)。備蓄数量や使用経験を教えてください。

(1つだけ)(入力必須)

[n=916]

十分に備蓄している(使ったこと・試したことがある)	30	3.3%
十分に備蓄している(使ったこと・試したことはない)	176	19.2%
備蓄している(使ったこと・試したことがある)が推奨量には満たない	142	15.5%
備蓄している(使ったこと・試したことはない)が推奨量には満たない	568	62.0%

→Q5へ

Q3-3: (Q2で「携帯トイレ」と回答しなかった方)

携帯トイレを備蓄していない理由を教えてください。

(いくつでも)(入力必須)

[n=739]

近隣の施設(公共施設、商業施設、コンビニ、駅、職場など)のトイレを使う	233	31.5%
マンホールトイレや仮設トイレを使う(避難所等)	159	21.5%
携帯トイレを知らなかった	133	18.0%
携帯トイレ以外のもので代用する	120	16.2%
備蓄量がわからない	111	15.0%
価格が高い	98	13.3%
購入方法がわからない	87	11.8%
備蓄スペースがない	74	10.0%
戸外で済ませる(屋外に穴を掘って埋める等)	57	7.7%
使用方法がわからない	41	5.5%
必要性を感じない(携帯トイレがなくても困らない)	38	5.1%
水道が回復するまで我慢する	8	1.1%
買うのが恥ずかしい	7	0.9%
その他( )50字以内	38	5.1%

Q4: (Q2で「携帯トイレ」と回答しなかった方)

携帯トイレについて、備蓄の検討状況を教えてください。

(1つだけ)(入力必須)

[n=739]

購入を検討中	319	43.2%
購入を検討したことがない	393	53.2%
備蓄しているかわからない	27	3.7%

Q5: ご家庭において、家具類の転倒・落下・移動防止対策(=家具転(かぐてん)対策)として何を行っていますか。

(いくつでも)(入力必須)	[n=1,655]	
安全配置 (寝る場所、座る場所、通路や出入口などに家具類を置かない。置く場合には背の低いものにしたり、倒れる向きを考慮したりする。)	905	54.7%
対策器具等による固定(転倒防止金具等を使って家具類を固定する)	719	43.4%
集中収納 (居住スペースと収納スペースを分けることで生活空間にある家具を減らす)	307	18.5%
ガラスの破損・飛散防止や棚等の収容物の飛び出し防止 (飛散防止フィルム、扉開放防止器具など)	215	13.0%
その他	21	1.3%
対策は行っていない →Q7へ	332	20.1%

Q6: 家具転対策を行ったきっかけは何ですか。

(いくつでも)(入力必須)	[n=1,323]	
他地域の地震被害を知ったこと	688	52.0%
テレビ・書籍による紹介	413	31.2%
大地震を経験	402	30.4%
家族の勧め	141	10.7%
引越し、リフォーム	113	8.5%
行政による啓発(説明会、訓練等)	103	7.8%
家具の転倒を経験	54	4.1%
民間事業者等の防災イベント	27	2.0%
知人等の勧め	15	1.1%
行政の制度(助成等)を知ったこと	9	0.7%
その他	51	3.9%

→Q8へ

Q7: (Q5で「対策は行っていない」と回答した方)  
その理由は何ですか。

(最大3つまで)(入力必須)	[n=332]	
ついつい先延ばしにしている	199	59.9%
手間がかかる	99	29.8%
費用がかかる	87	26.2%
やり方が分からぬ	46	13.9%
借家のため対策器具等を壁や天井等に取り付けられない又は取り付けていいかわからない	37	11.1%
自分でできない	32	9.6%
壁に穴をあけたくない	32	9.6%
転倒するような家具類がない	29	8.7%
必要性を感じない	14	4.2%
部屋の見た目が悪くなる	10	3.0%
その他	12	3.6%

Q8-1: 次に、「チバノサト」についてお聞きします。  
以下のロゴマークをご覧ください。



Q8-2: 「チバノサト」(※5)という名称やロゴマークを知っていましたか。  
※5 若葉区・緑区を拠点に、自然豊かなグリーンツーリズムが楽しめるエリア名称。

(1つだけ)(入力必須)		[n=1,655]	
はい		341	20.6%
いいえ →Q10へ		1,314	79.4%

Q9: (Q8-2で「はい」と回答された方)  
「チバノサト」という名称及びロゴマークをどこで知りましたか。

(1つだけ)(入力必須)		[n=341]	
市の刊行物(ちば市政だより、ポスター、チラシ等)		165	48.4%
市ホームページ		83	24.3%
イベントに出演しているチバノサトPRブース		33	9.7%
店頭や区役所など施設ののぼり旗		26	7.6%
千葉市観光協会のホームページ		7	2.1%
市公式X		6	1.8%
チバノサト公式Instagram		5	1.5%
その他		16	4.7%

Q10: 市内の施設のうち、あなたが今まで訪れた(観光した)ことがある場所を、以下のの中から全て教えてください。

(いくつでも)(入力必須)		[n=1,655]	
千葉市動物公園 →Q12へ		1,423	86.0%
昭和の森 →Q12へ		874	52.8%
泉自然公園 →Q12へ		761	46.0%
加曽利貝塚博物館 →Q12へ		678	41.0%
JA千葉みらい 農産物直売所 しょいか~ご 千葉店 →Q12へ		633	38.2%
富田さとにわ耕園 →Q12へ		320	19.3%
加曽利房の駅 →Q12へ		300	18.1%
ホキ美術館 →Q12へ		269	16.3%
観光農園(いちご狩りやぶどう狩りなど) →Q12へ		265	16.0%
下田農業ふれあい館 →Q12へ		113	6.8%
昭和の森フォレストビレッジ(キャンプ場) →Q12へ		87	5.3%
フォレストアドベンチャー・千葉 →Q12へ		80	4.8%
千葉ウシノヒロバ →Q12へ		72	4.4%
わたしの田舎 谷当工房 →Q12へ		35	2.1%
この中の施設はどれも訪れたことがない		92	5.6%

Q11: (Q10で「この中の施設はどれも訪れたことがない」と回答した方)  
訪れたことがない主な理由は何ですか。

(最大2つまで)(入力必須)	[n=92]
興味関心のある観光地や施設がない	31 33.7%
アクセスが不便	28 30.4%
どの施設も知らなかった	27 29.3%
休暇が取れない	14 15.2%
混雑している	14 15.2%
その他( )30字以内	4 4.3%

Q12: 旅行先を選ぶ上で、あなたが最も重要視するポイントを教えてください。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]
魅力的な観光スポット	694 41.9%
家族・同行者が楽しめるか	230 13.9%
食事・ご当地グルメ	222 13.4%
自宅からのアクセス	185 11.2%
値段・コストパフォーマンス	120 7.3%
宿泊する施設	109 6.6%
レジャー・体験の有無	44 2.7%
ショッピング	21 1.3%
現地での特別なイベント開催の有無	18 1.1%
バリアフリーへの配慮	12 0.7%

Q13: チバノサトのどのような情報に一番興味がありますか。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]
食事(グルメ)や飲食店	584 35.3%
花の見ごろや紅葉など、四季折々の自然	503 30.4%
特産品やお土産	277 16.7%
農作物等の収穫や手作り体験	140 8.5%
イベント情報	130 7.9%
その他( )30字以内	21 1.3%

Q14-1: チバノサトでは、近年、放置竹林の拡大によりほかの植物の生育を妨げられるなどの“竹害”が問題となっています。  
本市では、こうした放置竹林の整備で伐採した竹で作った『竹炭(ちくたん)パウダー』を活用し、「竹炭グルメ」の取組みを進めています。  
以下、写真が「竹炭グルメ」の例です。



牛すじ黒カレー



チャコールラテ

Q14-2: Q14-1の「竹炭グルメ」について、本市での取組みを知っていましたか。また、「竹炭グルメ」を食べたことはありますか。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]	
知っていた(食べたことがある)	44	2.7%
知っていた(食べたことはない)	143	8.6%
知らなかった(市内で食べたことはある)	38	2.3%
知らなかった(他地域で食べたことはある)	80	4.8%
知らなかった(食べたこともない)	1,350	81.6%

Q15: 次に、「公園トイレの快適化」についてお聞きします。  
市内での公園トイレの利用状況について、教えてください。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]
令和7年4月以降に初めて利用した	27 1.6%
令和7年3月以前も令和7年4月以降も利用している	384 23.2%
令和7年3月以前は利用していたが、令和7年4月以降は利用していない →Q20へ	381 23.0%
令和7年3月以前も令和7年4月以降も利用していない →Q20へ	863 52.1%

Q16: (Q15で「利用した」「利用している」と回答した方)  
公園トイレのうち、最もよく利用する(利用した)トイレの公園名を教えてください。

(1つだけ)(入力必須)	[n=411]
公園名( )15字以内。1カ所のみ入力。入力例:○○○	411 100.0%

Q17: (Q15で「利用した」「利用している」と回答した方)  
公園トイレの快適度を教えてください。

(1つだけ)(入力必須)	[n=411]
非常に快適だった(非常に快適になった)	71 17.3%
やや快適だった(やや快適になった)	165 40.1%
やや不快だった(やや不快になった) →Q19へ	141 34.3%
非常に不快だった(非常に不快になった) →Q19へ	34 8.3%

Q18: (Q17で「快適だった(快適になった)」と回答した方)  
快適と感じた理由を教えてください。

(いくつでも)(入力必須)	[n=236]
明るく安心して利用できた	135 57.2%
衛生的だった	123 52.1%
臭いが気にならなかった	108 45.8%
その他( )50字以内	14 5.9%

→Q21へ

Q19: (Q17で「不快だった(不快になった)」と回答した方)  
不快と感じた理由を教えてください。

(いくつでも)(入力必須)	[n=175]
衛生的でなかった	122 69.7%
臭いが気になった	113 64.6%
暗く、防犯面で不安を感じた	68 38.9%
その他( )50字以内	22 12.6%

→Q21へ

Q20: (Q15で「利用していない」と回答した方)  
利用していない主な理由はなんですか。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,244]
汚く、不衛生そう	447 35.9%
公園に行く機会がない	362 29.1%
他の公共施設や民間施設、自宅などのトイレを利用している	228 18.3%
建物内や周辺が暗く、防犯面や安全面で不安	122 9.8%
トイレの臭いが気になる	57 4.6%
バリアフリー対応の設備でなさそう	7 0.6%
子ども用の設備がなさそう	4 0.3%
その他( )50字以内	17 1.4%

Q21: 本市では公園トイレの快適化に向け、今後も対策を進めていきたいと考えています。  
利用マナー向上のために最も優先して取り組んだ方がよいと思うものを教えてください。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]	
マナー向上を促す文章とイラストの掲示	586	35.4%
マナー向上を促す自動アナウンス機器の設置	337	20.4%
汚れたときに清掃できる用具の設置	331	20.0%
用を足す際の立ち位置を示す床面足型プリント(男子小便器)	161	9.7%
用を足す際にしゃがむ位置を示す床面足型プリント(和便器)	108	6.5%
その他( )50字以内	132	8.0%

Q22: 最後に、「デジタル人材の育成」についてお聞きます。  
 「デジタル人材」という言葉を聞いたことがありましたか。

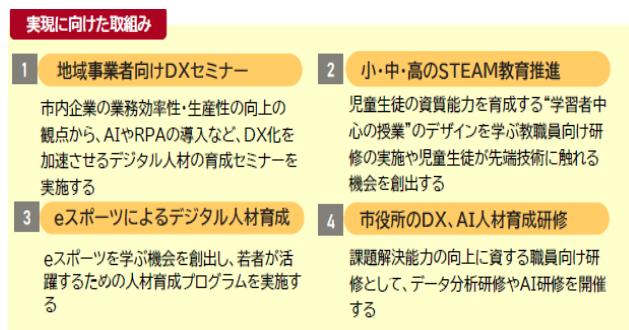
(1つだけ)(入力必須)		[n=1,655]	
はい		791	47.8%
いいえ		864	52.2%

Q23-1: 千葉市はこれまで、産官学の連携により、千葉市に携わるあらゆる世代の人々の好奇心を掻き立てながら、課題解決に必要なテクノロジーへの理解を高める「デジタルラボ＝学びの場」を提供してきました。この取組みにより、千葉市内の小学校～大学の教職員や児童・生徒、また企業も対象に、デジタルを活用する人材を一人でも多く増やし、市民全体のデジタル対応力を向上させることを目指しています。

### 【産学官連携による デジタルラボ】



### 【デジタルラボを活用した取組み】



Q23-2: デジタル人材の活躍が今後さらに期待できる分野は何だと思いますか。

(いくつでも)(入力必須)		[n=1,655]	
医療・ヘルスケア		1,084	65.5%
防犯・安心		609	36.8%
介護		603	36.4%
防災・減災		596	36.0%
行政事務		587	35.5%
地域コミュニティ		568	34.3%
教育		551	33.3%
通信環境		547	33.1%
物流		498	30.1%
交通		482	29.1%
観光・商業		476	28.8%
農業・林業		414	25.0%
子育て		388	23.4%
エネルギー		343	20.7%
新産業創出		332	20.1%
環境保全		313	18.9%
その他( )30字以内		22	1.3%
特になし		58	3.5%

Q24: あなたは「eスポーツ(エレクトロニック・スポーツ)(※6)」について、どの程度知っていましたか。

※6 コンピューターゲームやビデオゲームを使って対戦する競技。近年、日本国内でも急速に注目度が高まっており、オリンピックや国民体育大会(国体)などの大規模なスポーツイベントでも正式競技や文化プログラムとして採用される動きが見られる。若年層を中心に競技人口が増加し、高齢者の健康・認知機能の向上などにも活用され、社会的な認知と環境整備が進んでいる。

(1つだけ)(入力必須)

[n=1,655]

知っていた(内容も知っていた)	633	38.2%
知っていた(名称だけ知っていた)	741	44.8%
知らなかった	281	17.0%

Q25: あなたまたはあなたの家族がeスポーツを体験したことがありますか。

(1つだけ)(入力必須)

[n=1,655]

ある(自身・家族)	53	3.2%
ある(自身のみ)	54	3.3%
ある(家族のみ)	38	2.3%
ない →Q27へ	1,510	91.2%

Q26: (Q25で「ある」と回答した方)

体験したことがあるeスポーツで使われていた競技タイトルを教えてください。

(いくつでも)(入力必須)

[n=145]

太鼓の達人	64	44.1%
大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ	37	25.5%
テトリス	33	22.8%
Splatoon (スプラトゥーン)シリーズ	28	19.3%
Fortnite(フォートナイト)	26	17.9%
ぷよぷよeスポーツ	26	17.9%
Street Fighter (ストリートファイター)シリーズ	22	15.2%
Apex Legends(エーペックスレジェンズ)	15	10.3%
鉄拳シリーズ	15	10.3%
ポケモンユナイト	15	10.3%
モンスターストライク	14	9.7%
パズル&ドラゴンズ	13	9.0%
グラントーリスマシリーズ	11	7.6%
Call of Duty(コール オブ デューティ)シリーズ	9	6.2%
League of Legends(リーグ・オブ・レジェンド)	6	4.1%
VALORANT(ヴァロラント)	5	3.4%
Shadowverse(シャドウバース)	5	3.4%
eFootball(イーフットボール)シリーズ	5	3.4%
PUBG: BATTLEGROUNDS(パブジー)	4	2.8%
その他( )50字以内	15	10.3%

Q27: eスポーツに対してどのような印象をもっていますか。

(いくつでも)(入力必須)	[n=1,655]
ゲーム依存性が高い	537 32.4%
スポーツではない(ゲームである)	530 32.0%
新しい文化として魅力的	433 26.2%
視力低下や生活の乱れなど健康に悪影響	425 25.7%
新しい形のスポーツ競技といえる	401 24.2%
技術や集中力が求められる	379 22.9%
国際交流(オンラインでつながる)	353 21.3%
幅広いスキル(デジタル技術、コミュニケーション能力、論理的思考力など)が身につく	288 17.4%
国際的な競技としての可能性がある	255 15.4%
知らない人とつながる危険	223 13.5%
健康や認知機能の向上	184 11.1%
ゲーム以外のスキルは身につかない	166 10.0%
経済効果や雇用の創出	165 10.0%
参加できる環境が整っていない	163 9.8%
教育的価値が低い	125 7.6%
暴力的な内容のゲームが多い	125 7.6%
参加できる環境が整っている	28 1.7%
教育的価値が高い	28 1.7%
国際的な競技にはならない	23 1.4%
その他( )50字以内	31 1.9%

Q28: eスポーツは、チームで戦略を立てて協力することでチームワークやコミュニケーション力が養われると言われています。また、ゲームの状況を分析・判断することで論理的思考力や問題解決力の向上が期待できます。さらに、配信や動画編集、プログラミングなどの活動を通じて、ITスキルも身につくなど、将来のデジタル人材育成につながります。本市がeスポーツを活用して、デジタル人材育成を支援する取り組みについて、どのように感じますか。

(1つだけ)(入力必須)	[n=1,655]
とても期待している	124 7.5%
ある程度期待している	685 41.4%
あまり期待していない	630 38.1%
全く期待していない	216 13.1%

## その他

Q3-3: (Q2で「携帯トイレ」と回答しなかった方)  
携帯トイレを備蓄していない理由を教えてください。

### 【その他 主な理由】

- ・ 購入を考えている。(6件)
- ・ 必要性は認識しつつも購入に至っていない。(5件)
- ・ 考えていなかった。(2件)
- ・ 携帯トイレとしての備蓄はないが、常用しているペットシーツで代用可能なため。
- ・ 買おうと思っているが、つい億劫で先延ばしてしまっている。
- ・ 買おうと思っているが、いつも後回しになってしまっている。
- ・ 施設近辺に居ないときの緊急時を想像していませんでした。
- ・ 少量保管しているが、持ち出せるようにはしてなかった。
- ・ 小便用はあるが、大便用は販売店が見つからない。
- ・ 用意しようと思っているが買うのを忘れていた。
- ・ し尿を凝固させた物を保持してたくない。
- ・ 現実的な問題として受け止められていない。
- ・ 必要分を買うとかさばる。高額になる。
- ・ 住んでいるマンションにて備蓄。
- ・ 持ち出ししないが備蓄している。
- ・ 何が良いのか、わからないので。
- ・ トイレの事は考えていなかった。
- ・ 人数分は用意していないので。
- ・ 生活保護なのでお金がない。
- ・ 近日中に購入したいと思う。
- ・ 買ったけど期限が切れた。
- ・ ベストな物を探している。
- ・ 準備していないだけ。
- ・ 何も考えていない。
- ・ 何回か分はある。
- ・ 買えなかった。
- ・ 買いそびれた。
- ・ 忘れていた。
- ・ 意図はない。

Q11: (Q10で「この中の施設はどれも訪れたことがない」と回答した方)  
訪れたことがない主な理由は何ですか。

【その他 主な理由】

- ・ 子どもと行きたい施設が多く、大人だけで行く機会がなかった。
- ・ 独り身なので、あまり行く機会がない。
- ・ 引越ししてきたのでまだ知らなかった。
- ・ 一緒に行く人がいない。

Q13: チバノサトのどのような情報に一番興味がありますか。

【その他 主な理由】

- ・ 子供が喜ぶ・学べるイベント。 (3件)
- ・ チバノサトならではの唯一無二の魅力。
- ・ 子どもに動物に触れ合えることです。
- ・ 給湯などベビー休憩室の有無。
- ・ 動植物を観察できるところ。
- ・ 幼児連れで行けるかどうか。
- ・ コラボイベント情報。
- ・ 必要な料金。
- ・ アクセス。

Q16: (Q15で「利用した」「利用している」と回答した方)  
公園トイレのうち、最もよく利用する(利用した)トイレの公園名を教えてください。

【公園名】

- ・ 千葉公園 (58件)
- ・ 稲毛海浜公園 (58件)
- ・ 青葉の森公園 (39件)
- ・ 昭和の森 (22件)
- ・ 千葉県立幕張海浜公園 (18件)
- ・ 花島公園 (17件)
- ・ 幸町公園 (8件)
- ・ 千葉ポートパーク (7件)
- ・ 大百池公園 (7件)
- ・ 泉自然公園 (7件)
- ・ 真砂中央公園 (6件)
- ・ 穴川中央公園 (6件)
- ・ 千葉市動物公園 (5件)

・ 加曾利貝塚 (5件)
・ 檜見川の浜 (5件)
・ さくら公園 (4件)
・ 泉谷公園 (4件)
・ 平和公園 (4件)
・ 有吉公園 (4件)
・ 蘇我スポーツ公園 (3件)
・ なかよし公園 (3件)
・ 交通公園 (3件)
・ 見浜園 (3件)
・ 打瀬2丁目公園 (2件)
・ あきのみち公園 (2件)
・ しらさぎ公園 (2件)
・ 檜見川浜公園 (2件)
・ みつわ台公園 (2件)
・ 幕張台公園 (2件)
・ 小仲台公園 (2件)
・ 中高浜公園 (2件)
・ 中磯辺公園 (2件)
・ 西千葉公園 (2件)
・ 西の台公園 (2件)
・ 稲毛東公園 (2件)
・ 創造の杜 (2件)
・ 通町公園 (2件)
・ 長沼公園 (2件)
・ 新宿公園 (2件)
・ 净土公園 (2件)
・ 高浜公園 (2件)
・ 羽衣公園 (2件)
・ 稲岸公園 (2件)
・ 磯辺公園 (2件)
・ 亥鼻公園 (2件)

Q18: (Q17で「快適だった(快適になった)」と回答した方)  
快適と感じた理由を教えてください。

【その他 主な理由】

- ・ 新しくて綺麗だった。 (2件)
- ・ 洋式になった。 (2件)
- ・ 公園のトイレとしては、ある程度管理されていれば満足。あまり期待し過ぎてはいけない。
- ・ 「快適だった」としたが、実際は場所による。動物公園は快適。花見川公園は違う。
- ・ よく、清掃をされている方を見かけますので、清掃頻度が高いと思います。
- ・ 出来たばかりの公園のお手洗いは本当に綺麗で安心して入れます。
- ・ 蓮華亭のトイレなので比較的綺麗だった。
- ・ ハンドソープがあった点。
- ・ 他より汚くない。
- ・ ウオシュレット。

Q19: (Q17で「不快だった(不快になった)」と回答した方)  
不快と感じた理由を教えてください。

【その他 主な理由】

- ・ 和式トイレ。 (5件)
- ・ 外から丸見え。 (2件)
- ・ 子どものおむつ替えにみんなのトイレを利用したが、オムツ替えの台がなかった。
- ・ 中間帯でも扉を閉めると、明かり取りがなく暗く不便だった。
- ・ 屋根を工夫して太陽光が入るような構造に出来ないですかね？
- ・ 暑いし、若干せまい。身障者用トイレのことです。
- ・ トイレの設備は良いが、使う人のマナーが悪い！
- ・ 使用済みのナプキンが棚に置いてあった。
- ・ トイレットペーパーの不備。
- ・ 床に水が溜まっていた。
- ・ 狹く汚い、施設が脆弱。
- ・ 水が流れなかつた。
- ・ 水が流れにくい。
- ・ 空調がなく暑い。
- ・ とにかく汚い。
- ・ 虫が多い。
- ・ 古い。

Q20: (Q15で「利用していない」と回答した方)  
利用していない主な理由はなんですか。

【その他 主な理由】

- ・ 公園のトイレが工事中であったり、近くの商業施設で買い物がてら利用した方が安全だし清潔かつ衛生的。
- ・ 今時、和式が多いのは千葉市の恥だと思う。以前住んでた都市ではあり得なかったので。
- ・ 公園に行く前に自宅で用を足してから行く為、公園で利用しない。
- ・ 清掃やパトロールなどを増やして清潔、安全に保つ。
- ・ 店舗やコンビニなど使い慣れたところで済ませる。
- ・ 自身の問題ですが何か不安になってしまいます。
- ・ 公園の散歩程度ではほとんどもよおさない。
- ・ トイレ完備の公園が少ない増やして欲しい。
- ・ タイミングなのかその必要がなかった。
- ・ 使える状態ではなかった。
- ・ 使う場面に出会わない。
- ・ 公園が自宅の目の前。
- ・ 必要性がなかった。
- ・ トイレがない。
- ・ 盗撮が恐い。
- ・ 石鹼がない。
- ・ 性犯罪。

Q21: 本市では公園トイレの快適化に向け、今後も対策を進めていきたいと考えています。  
利用マナー向上のために最も優先して取り組んだ方がよいと思うものを教えてください。

【その他 主な理由】

- ・ 頻回の清掃による清潔の維持。 (20件)
- ・ 防犯カメラの設置。 (7件)
- ・ 有料化。 (7件)
- ・ 定期的な清掃。 (6件)
- ・ 手洗い洗剤の設置。 (2件)
- ・ ウォシュレットに変更。 (2件)
- ・ 洋式化。 (2件)
- ・ トイレ内部が暗いと施策の効果が落ちると思いますので、自然光で十分な明るさが維持できるように願います。
- ・ 清掃頻度を増やす。綺麗な場所ならわざわざ汚さない。汚れているから汚く使っても良いとみなされる。
- ・ トイレのマナー向上の策なんてないと思います。モラルや公共設備をきちんと使う事は当たり前のこと。

- ・ 外観から老朽化していたり汚い印象だと中も使われ方が汚い。外観から整えてみるのもありでは。
- ・ 一つのスペースが狭い。もっと広く(今の倍以上に)。粗相したら水で流せるような床等にする。
- ・ 今のところ公衆トイレの正解がわからない。海外には有料のトイレは安心だが日本にはない。
- ・ 手動で屋根の開閉、ボタン一つで床全面が洗浄でき過乾燥のために屋根が2時間空くとか。
- ・ 綺麗なトイレと、セキュリティーも重要。公園のトイレを1人で子供に利用させるのは怖い。
- ・ 使用時にマイナンバーカードで解錠するなど、汚した人の身元が分かるシステムの導入。
- ・ 公共のトイレ利用時のマナーを教える活動(学校や外国人コミュニティの集まり時)など。
- ・ マナー守らない方は張り紙あっても守らないので、有料化にして適時清掃されて欲しい。
- ・ 幼稚園～大学までの児童・生徒・学生への公共施設を大切にする思想の普及。
- ・ 和便器は今のご時世家庭にもほとんどないので設置を再考いただきたい。
- ・ 夜間は、若年者のトイレへのイタズラを防ぐ為に、モスキート音を流す。
- ・ 使用後必ず水を流すように、流しボタンを目立つようにしてほしい。
- ・ 男子トイレの水道水の流れが少なく、普通の掃除ができない。
- ・ もっと誰でも安心できる環境設備を作る。昼間でも夜でも明るい。
- ・ おむつ替えスペースや子どもが利用できる設備(誰でもトイレ)。
- ・ 掃除してくださる方を知れば、汚さないよう気をつけるのでは。
- ・ 照明を明るくする。鏡をピカピカに磨く。床をドライに保つ。
- ・ 中も外も明るい照明に。明るく衛生的な場所は汚しにくい。
- ・ 気づいたことをすぐにフィードバックできるような仕組み。
- ・ そもそも劣化しすぎており、項目のようなレベルでは無理。
- ・ 洗面所に水切りワイパーが置いてあるトイレがあった。
- ・ 洋式で、出来ればウォシュレット装置があればいい。
- ・ 汚く使う人には、どれも効果がない気がします…。
- ・ 一つだけの対応・対策では快適化に結び付かない。
- ・ マナー向上を促すポスター&安全なトイレの構造。
- ・ 利用料を支払ってでも綺麗なトイレを使いたい。
- ・ 有料と無料の両方があればいいなと思う。
- ・ 外観をさわやかに。陰な雰囲気を無くす。
- ・ 東京都のようにお洒落なトイレを設置。
- ・ 虫や動物が入らないようにしてほしい。
- ・ 常にきれいで清潔であれば汚しにくい。
- ・ 総取り換えしやすい素材・作りにする。
- ・ 明るい、清潔、ジメジメしていない。
- ・ 現状、必要最低限でよいと思います。

・ 都内のトイレを参考にして欲しい。
・ 出入口などの防犯カメラ設置。
・ 現状で特に不都合を感じない。
・ 可能な限り清潔な状態を保つ。
・ 汚す気にならない施設にする。
・ 中国語、英語での注意書き。
・ 清潔な便器、場所の提供。
・ 汚れにくいハードの導入。
・ 老朽化による建て替え。
・ 明るくキレイなトイレ。
・ 一人一人のマナー教育。
・ セキュリティの表示。
・ 明るく広くて消臭。
・ 最新設備の導入。
・ 掃除日の掲示。
・ 清掃員の配置。
・ ゴミ箱の設置。
・ 明るく改装。
・ 明るい照明。
・ 水洗式。
・ 安心感。
・ モラル。
・ 警備。
・ 教育。

Q23-2: デジタル人材の活躍が今後さらに期待できる分野は何だと思いますか。

【その他 主な理由】

・ すべての分野。 (7件)
・ 幅広い分野。 (2件)
・ 学校教職員の事務の軽減(公立私立問わず)。
・ 防衛省産業や日本の防衛。
・ ライフデザイン設計。
・ 犬との生活。

Q26: (Q25で「ある」と回答した方)  
体験したことがあるeスポーツで使われていた競技タイトルを教えてください。

【その他 主な理由】

- ・ ボーリングゲーム (3件)
- ・ WOT (World of Tanks)
- ・ ボーリング・ちゃんばら
- ・ PUBG MOBILE
- ・ その他MOBAゲーム
- ・ ボーリング・太鼓
- ・ マインクラフト
- ・ 自社開発品
- ・ FF11
- ・ 麻雀
- ・ 相撲

Q27: eスポーツに対してどのような印象をもっていますか。

【その他 主な理由】

- ・ 即応性を求める競技が多い印象を持ちます。自然環境と対峙し思考性・戦略性を求めるような競技が望ましい。
- ・ eスポーツとデジタル人材の相関性が低い。会場提供する以上の意味を見いだせない。
- ・ 何らかの理由でスポーツ競技に参加できない方でも参加できる新たな競技。
- ・ 将棋は知力体力総動員の日本の伝統的eスポーツ(AIと高い親和)。
- ・ YouTubeで見たが中年以降は目が疲れて長時間見れません。
- ・ 知らない人とつながる楽しさ。競技を楽しむ豊かな気持ち。
- ・ まだ途上でスポーツかゲームにはっきり分けられない。
- ・ 認知症予防、フレイル予防として有効ではないか。
- ・ スポーツクラブに行っているので、必要ない。
- ・ 発達に特性のある人に、活躍の場がある事。
- ・ 世間ではあまり受容されていない。
- ・ 公正性が保たれているか疑問。
- ・ まだまだ認知度が低いと思う。
- ・ 地域活性化の可能性がある。
- ・ ゲームの言い訳に使われる。
- ・ スポーツとは言い難い。
- ・ 面白くなかった。
- ・ 費用がかかる。
- ・ 体力の低下。
- ・ 運動会。