

全 安

L - 1 消防団

L - 1 - 1 消防団・分団数 L - 1 - 2 消防団員数

資料元 茨城県消防安全課「消防防災年報」

L - 1 - 1 消防団・分団数

消防団数と分団数の合計である。

消防団は、消防本部、消防署と並ぶ消防機関の一つであり、主として火災の警戒及び鎮圧、その他の災害の防除及び軽減の活動を行う。1市町村1団を原則として、大部分の市町村に設置され、その構成員は、地域住民の有志であり、日常各自の職業に従事しながら火災等の災害時に必要に応じて召集され、出勤することを原則としている。

消防組織法第18条に基づき、消防団の設置、名称及び区域は市町村の条例で、また、その組織は市町村の規則でそれぞれ定めることになっている。消防団の組織には、通常、消防団本部、分団、部、班があり、必要に応じて常備部が置かれている。なお、本県では、全市町村に1団ずつ設置されている。

L - 1 - 2 消防団員数

日常は各自の職業に従事しながら、必要の都度召集されて消防活動に従事する者である。

消防団員は、特別職の地方公務員で地方公務員法の適用を受けず、給与・勤務条件については市町村の条例で定められている。

消防団員は、「消防団員の階級準則」によって団長、副団長、分団長、副分団長、部長、班長及び団長の7階級に分けられている。

L - 2 消防施設

L - 2 - 1 消防水利数

資料元 茨城県消防安全課「消防防災年報」

L - 2 - 1 消防水利数

消化栓、防火水槽、井戸及びその他を合計したものをいう。消火栓、防火水槽及び井戸は、公設のもの又は消防水利として現に指定されたもの（私設）で消防上使用可能なもの（故障等で一時的に使用不能なものも含む。）、その他とは河川・溝等、海・湖、プール等である。

ただし、消火栓については、公設消火栓、私設消火栓別にそれぞれ能力に関する基準が決められており、それを満たすものの合計数である。

なお、建物内の消火栓、スプリンクラー等は含まれない。

L - 3 火災

L - 3 - 1 火災発生件数：# 建物火災発生件数 L - 3 - 2 火災り災世帯件数 L - 3 - 3 火災死傷者数

L - 3 - 4 建物火災損害額 L - 3 - 5 建物火災焼損面積（床面積）

資料元 茨城県消防安全課「消防防災年報」

L - 3 - 1 火災発生件数

全ての火災（建物、林野、車両、船舶、航空機及びその他（空地、田畑、道路、河川敷、ごみ集積場、屋外物品集積場、軌道敷、電柱類等）の総件数をいう。

なお、火災が2種対以上にわたった場合は、焼き損害額の大きなものの種別の方に計上されている。

建物火災発生件数

建物又はその収容物が焼損した火災件数であり、出火者が自分で消化した場合も、事後聞知として計上されている。

建物とは、土地に定着する工作物のうち屋根及び柱若しくは壁を有するもの、観覧のための工作物又は地下若しくは高架の工作物に設けた事務所、店舗、興行場、倉庫、その他これらに類する施設をいう。

L - 3 - 2 火災り災世帯数

被害の大小にかかわらず、焼損した建物（住宅又は併用住宅）に居住していた世帯の数をいう。り災の程度については、収容物を含む建物の評価額に対する火災損害額によって全損、半損、小損に区分されるが、これら全てのり災世帯の合計である。

L - 3 - 3 火災死傷者数

火災死傷者とは、火災及び消火活動、避難行動その他の行動等により火災現場において火災に直接起因して死亡又は負傷した者をいい、その負傷者が受傷後48時間以内に死亡した場合は、火災による死者としている。

L - 3 - 4 建物火災損害額, L - 3 - 5 建物焼損面積 (床面積)

建物火災損害額とは、「火災損害」をり災地における時価により算定した額で、「人的損害額」は含まれない。

また、建物焼損面積 (床面積) は、建物焼損の程度 (全焼, 半焼, 部分焼, ぼや) の別にかかわらず、焼損した建物に係る面積をいう。

「火災損害」とは、火災によって受けた直接的な損害をいい、焼き損害、消火損害、人的損害 (火災による死者及び負傷者) に区分される。「焼き損害」とは、火災によって焼けた物、熱によって破損した物等の損害をいい、「消火損害」とは、消火活動によって受けた水損、破損、汚損等の損害をいい、「爆発損害」とは、爆発現象の破壊作用により受けた焼き損害、消化損害以外の損害をいい、消火のために要した経費、焼跡整理費、火災のための休業による損失等の間接的な損害を除いたものである。

なお、焼損面積については、平成7年より床面積と表面積に区分されたが、本書では、床面積のみを掲載している。

L - 4 交通安全施設

L - 4 - 1 信号機 (制御機) 数

資料元 茨城県警察本部交通規制課資料

L - 4 - 1 信号機 (制御機) 数

道路に設置された交通信号機であり、定周期式、押ボタン式、感应式などがある。信号機数は灯器の数ではなく、箇所数で計上されている。

L - 5 交通事故

L - 5 - 1 交通事故発生件数 L - 5 - 2 交通事故死傷者数: # 交通事故死者数, # 交通事故負傷者数

資料元 茨城県警察本部交通企画課「交通白書」

L - 5 - 1 交通事故発生件数

交通事故とは、道路交通法に規定されている道路において、車両 (自転車などの軽車両も含む。), 路面電車及び列車の交通によって起こされた人の死亡又は負傷を伴う事故をいう。

したがって、踏切事故は計上されるが、その他の列車事故は計上されない。

また、物的損害のみの交通事故は発生件数には含まれない。多重事故は1件として計上されている。

なお、市町村の合計値が県値と一致しないのは、市町村不明者分等 (高速道路での事故) を加算しているからである。(L - 5 - 2 交通事故死傷者数も同様である)

L - 5 - 2 交通事故死傷者数

交通事故による「交通事故死者数」と「交通事故負傷者数」の合計であり、事故の発生地別に捉えた数値である。

なお、死傷者は次により区分されている。

死者.....交通事故の発生後24時間以内に死亡した者をいう。

負傷者.....交通事故によって傷害 (重傷と軽傷) を負った者をいう。なお「重傷」とは、30日以上 (医師の診断) の治療を要する者をいい、「軽傷」とは、30日未満 (医師の診断) の治療を要する者をいう。

L - 6 防犯

L - 6 - 1 警察署・交番・駐在所数: # 警察署数, # 交番・駐在所数

資料元 茨城県警察本部警務課資料

L - 6 - 1 警察署・交番・駐在所数

茨城県警察本部が把握している毎年4月1日現在の数値を取りまとめたものである。

警察署は、都道府県警察本部の下部機関として、警察の業務を処理するために置かれる機関である。

交番及び駐在所は、警察署の下部機関として置かれる警察組織で、その制度は警察法によっている。なお、21年度までの数値には「その他の派出所」が含まれている。

L - 7 犯罪

L - 7 - 1 刑法犯認知件数: # 凶悪犯, # 粗暴犯, # 窃盗犯, # 知能犯, # 風俗犯

資料元 茨城県警察本部刑事総務課「茨城の犯罪」

L - 7 - 1 刑法犯認知件数

刑法犯とは、「刑法」(道路上の交通事故に係る第211条の罪を除く。), 「爆発物取締罰則」, 「決闘罪二関スル件」, 「暴力行為等処罰二関スル法律」, 「盗犯等ノ防止及処分二関スル法律」, 「航空機の強取等の処罰に

関する法律」、「火炎びんの使用等の処罰に関する法律」、「航空の危険を生じさせる行為等の処罰に関する法律」、「人質による強要行為等の処罰に関する法律」、「流通食品への毒物の混入等の防止に関する特別措置法」、「サリン等による人身被害の防止に関する法律」、「組織的な犯罪の処罰及び犯罪収益の規則等に関する法律」、「公職にある者等のあっせん行為による利得等の処罰に関する法律」及び「公衆等脅迫目的の犯罪行為のための資金の提供等の処罰に関する法律」に規定する罪をいう。

ただし、ここでいう刑法犯とは、刑法犯総数から道路上の交通事故に係る業務上（重）過失致死傷罪を除いた刑法犯であり、被害法益、犯罪態様等の観点から類似性の強い罪種を包括した次の分類で計上している。

凶悪犯……殺人，強盗，放火，強姦

粗暴犯……凶器準備集合，暴行，傷害，脅迫，恐喝

窃盗犯……窃盗

知能犯……詐欺，横領，偽造，汚職，あっせん利得処罰法，背任

風俗犯……賭博，わいせつ

認知件数とは、犯罪について被害の届出，告訴，告発，その他の端緒によりその発生を警察において認知した件数である。

なお、この件数は、原則として被疑者の行為数によって計上され、1人数件又は数人数件の場合で一定の条件に該当するときは、包括1件とする等の計上方法をとっている。

なお、市町村の合計値が県値と一致しないのは、発生地不明分を加算しているためである。

L - 8 不慮の事故

L - 8 - 1 不慮の事故による死亡者数

資料元 厚生労働省「人口動態統計」

L - 8 - 1 不慮の事故による死亡者数

「不慮の事故」とは、「交通事故」、「転倒・転落」、「不慮の溺死及び溺水」、「不慮の窒息」、「煙，火及び火災への曝露」、「有害物質による不慮の中毒及び有害物質への曝露」、「その他の不慮の事故」により死亡した者の数の合計である。

なお「不慮の事故」の区分は、G - 1「主要死因別死亡者数」に記載されている死因分類の1つ（20100）である。