

## 第2章

### デジタルゲームやレーティングに対する 意識や知識に関する調査

## 第2章の目次

- 2.0 要約
- 2.1 デモグラフィック変数
- 2.2 ゲーム所有・利用状況
  - 2.2.1 ゲーム所有(AQ5-1)
    - 2.2.1.1 子ども部屋利用(AQ5-2)
    - 2.2.1.2 共有部屋利用(AQ5-3)
    - 2.2.1.3 親の部屋利用(AQ5-4)
  - 2.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有(AQ7-1)
    - 2.2.2.1 子ども管理(AQ7-2)
    - 2.2.2.2 親管理(AQ7-3)
  - 2.2.3 最近1年間の子どものゲーム利用の有無(AQ9)
  - 2.2.4 子どものゲーム利用頻度(AQ10)
  - 2.2.5 子ども利用時間(AQ11)
  - 2.2.6 同居家族の利用時間(AQ12)
- 2.3 技術的介入
  - 2.3.1 テレビゲーム機(据置)・パソコンの技術的介入(AQ6)
  - 2.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入(AQ8)
- 2.4 テレビゲームの影響認識
  - 2.4.1 否定的影響認識(AQ13-1～AQ12-4)
  - 2.4.2 肯定的影響認識(AQ13-5～AQ13-8)
- 2.5 ゲームの描写認識
  - 2.5.1 暴力描写(AQ14-1)
  - 2.5.2 言葉遣い・歌詞(AQ14-2)
  - 2.5.3 性描写(AQ14-3)
  - 2.5.4 ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ(AQ14-4)
  - 2.5.5 交流要素(AQ14-5)
- 2.6 レーティング知識・意識
  - 2.6.1 レーティング知識
    - 2.6.1.1 レーティング認知(AQ15)
    - 2.6.1.2 対象年齢マーク知識(AQ16)
    - 2.6.1.3 コンテンツディスクリプター知識(AQ17)
  - 2.6.2 レーティング意識
    - 2.6.2.1 購入時のレーティング意識(AQ18,19-1,19-2)
    - 2.6.2.2 レーティングによる必要情報の提供(AQ20)

2.6.2.3 レーティングへの信頼感(AQ21)

2.6.2.4 レーティングに対する認識(AQ22)

2.7 親のゲーム利用経験

2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)

2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)

2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)

2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)

## 2.0 要約

### S2.1 デモグラフィック変数

- 1) 対象者となる保護者の 5 割前半が 40 代であった。
- 2) 400 万円～1000 万円未満の家庭収入が 6 割台半ばを占めていた。
- 3) ゲーム関係の職業に従事している保護者は 1.0%しかいなかった。

### S2.2 ゲーム所有・利用状況

#### S2.2.1 ゲーム所有(AQ5-1)

- 1) 全体・各学齢グループにおいて「パソコン（ネット接続したもの）」の所有率が最も高かった。
- 2) 「一台もない」と回答した保護者は全体で 2 割台半ば(24.5%)であった。
- 3) 子どもの学齢が上がるにつれて、「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向にあった。

##### S2.2.1.1 子ども部屋利用(AQ5-2)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ 7 割(71%)であった。
- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。

##### S2.2.1.2 共有部屋利用(AQ5-3)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ 3 割弱(28.2%)であった。
- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。

##### S2.2.1.3 親の部屋利用(AQ5-4)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ 8 割弱(78.4%)であった。
- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。

#### S2.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有(AQ7-1)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体で 1 割台後半(18%)であった。
- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。
- 3) 「スマートフォン（iPhone や android スマートフォン、Windows フォンなど）」の所有率がおよそ 6 割(62.9%)となり最も高かった。

##### S2.2.2.1 子ども管理(AQ7-2)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体で 3 割(30.9%)であった。
- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。
- 3) 「スマートフォン（iPhone や android スマートフォン、Windows フォンなど）」の所有率がおよそ 6 割(62.9%)となり最も高かった。

##### S2.2.2.2 親管理(AQ7-3)

- 1) 「一台もない」と回答した保護者は全体で 5 割弱(47.6%)であった。

- 2) 学齢が上がるにつれて「一台もない」割合は減少していた。
- 3) 「スマートフォン (iPhone や android スマートフォン、Windows フォンなど)」の所有率が最も高かった。

### **S2.2.3 最近 1 年間の子どものゲーム利用の有無(AQ9)**

- 1) 利用があると回答した保護者の割合はおよそ 6 割(61.8%)であった。
- 2) 小学校 4～6 年の利用率が 7 割台半ば(74.6)であり最も高かった。
- 3) 最も利用率が低かったのは就学前で、4 割(40.5%)であった。

### **S2.2.4 子どものゲーム利用頻度(AQ10)**

- 1) 「ある程度把握している」と回答した保護者の割合が最も高く、およそ 4 割(41.4%)であった。
- 2) 就学前では 1 割未満(6.2%)であったが、高校では 3 割台半ば(35.4%)であった。
- 3) 中学校までは、「ある程度把握している」または「正確に把握している」保護者の割合が 8 割以上であった。

### **S2.2.5 子どもの利用時間(AQ11)**

- 1) 学校から帰宅して夕食までの間と、夕食後から寝る時間までの間で、「1 分～30 分まで」遊んでいる割合がいずれも 3 割台前半で最も高かった。
- 2) 朝起きてから学校に行くまでの間、「まったく遊ばなかった」の割合が 8 割弱(79%)で最も高かった。
- 3) 学校のない日では、昼食から夕食までと夕食後から寝る時間までの間で、「1 分～30 分まで」遊んでいる割合がいずれも 2 割台後半～3 割台前半で最も高かった。

### **S2.2.6 同居家族の利用状況(AQ12)**

- 1) 「特にない (または、デジタルゲームがない)」と回答した保護者の割合が全体のおよそ 5 割(51.9%)であった。
- 2) 学齢別にみても、就学前～中学校までは父親の割合が 5 割弱～8 割弱で最も高かった。

## **S2.3 技術的介入**

### **S2.3.1 テレビゲーム機 (据置) ・パソコンの技術的介入(AQ6)**

- 1) 技術的介入の有無に関して、「一台も利用/設定していない」と回答した保護者の割合がいずれの項目においても 5 割以上であった。
- 2) 技術的介入の割合は全て、子どもの学齢が上がるにつれて増加する傾向であったが、高校では減少していた。

### **S2.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入(AQ8)**

- 1) 技術的介入の有無に関して、「一台も利用/設定していない」と回答した保護者の割合がいずれの項目においても 5 割以上であった。
- 2) 技術的介入の割合は全て、子どもの学齢が上がるにつれて増加する傾向であったが、

高校では減少していた。

## **S2.4 テレビゲームの影響認識**

### **S2.4.1 否定的影響認識(AQ13-1~AQ13.4)**

1) ゲームをすることで勉強時間や睡眠時間が短くなったり、視力が悪くなったりすることに関して、「少しそう思う」、「とてもそう思う」と回答した保護者が 6 割以上であった。

2) 心理的な悪影響に関して、「どちらとも言えない」の回答率が 4 割台で最も高かった。

### **S2.4.2 肯定的影響認識(AQ13-5~AQ13-8)**

1) ゲームによって気分転換ができることに関して、「少しそう思う」と答えた保護者の割合が最も高く、4 割台後半であった。

2) その他の肯定的影響に項目に関して、「どちらでもない」と回答した保護者が最も多かった。

## **S2.5 ゲームの描写認識**

### **S2.5.1 暴力描写(AQ14-1)**

1) 子どもの学齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

2) 暴力描写が間接的になる程、「絶対に遊ばせたくない」の回答割合は低くなっていた。

3) 他の暴力描写と比べ？、架空の世界での暴力描写のあるゲームの方が「絶対に遊ばせたくない」と答える割合がやや低かった。

### **S2.5.2 言葉遣い・歌詞(AQ14-2)**

1) 学齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

2) 過激な言葉遣いや大人向けのユーモアを含む描写のあるゲームは「絶対に遊ばせたくない」の回答率が全体の 4 割程であった。

### **S2.5.3 性描写(AQ14-3)**

1) 「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合は全体で 8 割前後であった。

2) 就学前のグループでは、全ての項目で「絶対に遊ばせたくない」の回答割合が 6 割を超えた。

### **S2.5.4 ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ(AQ14-4)**

1) 学齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

2) 景品目当てのくじ引きの描写は、どの学齢グループでも「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低かったが、最も低い高校生でも 5 割台半

ば(54.8%)であった。

### **S2.5.5 交流要素(AQ14-5)**

1) 友達や知り合いとの交流(個人的な交流を含む)については「まあ遊ばせてもよい」「どちらとも言えない」「あまり遊ばせたくない」と答える保護者がそれぞれ全体で2割台～3割台であった。

2) 知らない人との交流(個人的な交流を含む)は「絶対に遊ばせたくない」「あまり遊ばせたくない」と答える保護者が全体で6割台後半(67.7%)であった。

## **S2.6 レーティング知識・意識**

### **S2.6.1 レーティング知識**

#### **S2.6.1.1 レーティング認知(AQ15)**

1) 「全く知らない」と回答した保護者は全体で5割強(51.4%)であり、「あまり知らない」と回答した保護者は全体でおよそ2割(20.7%)であった。

2) 学齢グループごとに大きな差は見られなかった。

#### **S2.6.1.2 対象年齢マーク知識(AQ16)**

1) マークを見たことがないと回答した保護者の割合は全体で6割台半ば(65.3%)であった。

2) マークの意味を知っていた保護者は全体で2割台半ば(24.3%)であった。

#### **S2.6.1.3 コンテンツディスクリプター知識(AQ17)**

1) マークを見たことがないと回答した保護者の割合は全体で6割台半ば(65.3%)であった。

2) マークの意味を知っていた保護者は全体で約1割(11.5%)であった。

### **S2.6.2 レーティング意識**

#### **S2.6.2.1 購入時のレーティング意識(AQ18,19-1,19-2)**

1) レーティングマークを確認して購入を決めたことがあるか否かに関して、「ある」と答えた保護者はおよそ2割(20.4%)であった。

2) 最も割合が高かったのは、中学生で3割台半ば(24.3%)、最も低かったのは高校生で1割以下(5.6%)であった。

3) 購入を決めた際に利用したレーティングマークについて、「A」の割合が全体で6割台前半と最も高かった。

#### **S2.6.2.2 レーティングによる必要情報の提供(AQ20)**

1) 「私が必要としている情報がある程度は提供している」、「私が必要としている情報を少しは提供している」と回答した保護者の割合が全体で6割台前半であった。

#### **S2.6.2.3 レーティングへの信頼感(AQ21)**

1) 「ある程度は正確である」と回答した保護者の割合が最も高く、全体で6割台前半であった。

2) 学齢グループごとの回答に大きな差はみられなかった。

#### **S2.6.2.4 レーティングに対する認識(AQ22)**

1) どの項目においても「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が最も高く、全体で4割台～5割台を占めた。

2) レーティング制度についてもっと知りたいか、使ってみたいか、という項目について、「少しそう思う・とてもそう思う」と答えた保護者がいずれも4割台半ばであった。

### **S2.7 親のゲーム利用経験**

#### **S2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)**

1) 「現在は遊んでいないが過去に遊んだことがある」と回答した保護者の割合が最も高く、全体で4割台半ばであった。

2) 「今でも遊んでいる」の回答割合は、3割弱であった。

#### **S2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)**

1) 平日は「全く遊ばなかった」と回答した保護者の割合が学齢グループを問わず4割台で最も高かった。

2) 「1分～30分まで」が2割台、「31分以上～1時間まで」が1割台～2割強であった。

3) 休日は平日と比べて少し利用者が増加、利用時間が長くなる傾向であった。

#### **S2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)**

1) 「社会人時代」と答えた保護者の割合が全体のおよそ3割で最も高かった。

2) 就学前グループでは、「小学校時代」と回答した保護者が3割台半ばと最も高かった。

#### **S2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)**

1) 平日は「31分以上～1時間まで」「1時間1分以上～2時間まで」と回答した保護者の割合がいずれも2割台半ばで、高くなっていた。

2) 休日は平日と比べて長時間(2時間1分以上)遊んでいる人の割合が高くなっていた。



## 2.1 デモグラフィック変数

デモグラフィック変数		就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計		200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
性別	男性	98	49.0	97	48.5	102	50.7	99	49.0	98	49.7	494	49.4	
	女性	102	51.0	103	51.5	99	49.3	103	51.0	99	50.3	506	50.6	
親の年代	20代	15	7.5	5	2.5	2	1.0	0	0.0	0	0.0	22	2.2	
	30代	113	56.5	78	39.0	53	26.4	19	9.4	8	4.1	271	27.1	
	40代	66	33.0	102	51.0	130	64.7	140	69.3	122	61.9	560	56.0	
	50代	6	3.0	14	7.0	16	8.0	39	19.3	62	31.5	137	13.7	
	60代	0	0.0	1	0.5	0	0.0	4	2.0	5	2.5	10	1.0	
最終学歴	中学校卒業	0	0.0	0	0.0	1	0.5	3	1.5	1	0.5	5	0.5	
	高校卒業	46	23.0	39	19.5	42	20.9	47	23.3	67	34.0	241	24.1	
	短期大学・ 専門学校・ 高等専門学校 卒業	39	19.5	51	25.5	49	24.4	65	32.2	54	27.4	258	25.8	
	大学卒業 (6年制大 学・海外の 大学も含 む)	100	50.0	97	48.5	93	46.3	79	39.1	70	35.5	439	43.9	
	大学院修士 課程修了以 上(海外の 大学院も含 む)	15	7.5	13	6.5	16	8.0	8	4.0	5	2.5	57	5.7	
ご家庭の 年間収入	200万円未満	3	1.5	5	2.5	7	3.5	5	2.5	8	4.1	28	2.8	
	200万円～ 300万円未満	7	3.5	7	3.5	9	4.5	6	3.0	9	4.6	38	3.8	
	300万円～ 400万円未満	20	10.0	13	6.5	20	10.0	13	6.4	16	8.1	82	8.2	
	400万円～ 500万円未満	40	20.0	19	9.5	26	12.9	20	9.9	20	10.2	125	12.5	
	500万円～ 600万円未満	30	15.0	37	18.5	26	12.9	25	12.4	26	13.2	144	14.4	
	600万円～ 700万円未満	28	14.0	26	13.0	27	13.4	33	16.3	20	10.2	134	13.4	
	700万円～ 800万円未満	24	12.0	28	14.0	22	10.9	26	12.9	14	7.1	114	11.4	
	800万円～ 1000万円未	25	12.5	23	11.5	31	15.4	31	15.3	35	17.8	145	14.5	
	1000万円～ 1250万円未	9	4.5	15	7.5	17	8.5	18	8.9	18	9.1	77	7.7	
	1250万円～ 1500万円未	6	3.0	7	3.5	3	1.5	8	4.0	10	5.1	34	3.4	
	1500万円以 上	3	1.5	3	1.5	2	1.0	7	3.5	5	2.5	20	2.0	
	わからない・ 答えた	5	2.5	17	8.5	11	5.5	10	5.0	16	8.1	59	5.9	
	ゲーム関係 の職業か どうか	はい	2	1.0	1	0.5	2	1.0	3	1.5	1	0.5	9	0.9
		いいえ	198	99.0	199	99.5	199	99.0	199	98.5	196	99.5	991	99.1

本調査の回答者は、就学前から高校までの男女の保護者(1000名)である。回答者の男女比は、子どもの学齢グループを問わずおよそ半々であった。年代は、40代が全体の5割程(56%)を占め、次いで30代の割合(27.1%)が高かった。就学前の子ども保護者は、30代が5割程(56.5%)であった。

最終学歴は大学卒業の割合が最も高く、4割前半(43.9%)であった。子どもの学齢が上がるにつれて、大学卒業の保護者の割合が少なくなっていた。家庭の年間収入は回答が分散していたが、400万円～1000万円未満の保護者が6割半ば(66.2%)を占めている。ゲーム関係の職業に従事している保護者は、1割未満(0.9%)であった。

## 2.2 ゲーム所有・利用状況

### 2.2.1 ゲーム所有(AQ5-1)

AQ5-1. ゲーム所有

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
一台もない。 (携帯ゲーム機、携帯機器しか持っていない場合も含む)	66	33.0	64	32.0	45	22.4	33	16.3	37	18.8	245	24.5
ソニー『プレイステーション3』	28	14.0	23	11.5	23	11.4	33	16.3	30	15.2	137	13.7
ソニー『プレイステーション4』	13	6.5	9	4.5	12	6.0	23	11.4	22	11.2	79	7.9
任天堂『WiiU』	16	8.0	40	20.0	69	34.3	73	36.1	49	24.9	247	24.7
マイクロソフト『Xbox One』	1	0.5	5	2.5	1	0.5	2	1.0	4	2.0	13	1.3
その他のテレビゲーム機 (携帯型を除く)	30	15.0	42	21.0	42	20.9	61	30.2	49	24.9	224	22.4
上記のどれかは分からないテレビゲーム機 (携帯型を除く)	2	1.0	3	1.5	4	2.0	3	1.5	4	2.0	16	1.6
パソコン (ネット接続したもの)	106	53.0	97	48.5	95	47.3	119	58.9	118	59.9	535	53.5
パソコン (ネット接続していないもの)	4	2.0	3	1.5	1	0.5	2	1.0	2	1.0	12	1.2

家庭でのゲーム所有に関して、「一台もない」と回答した保護者は全体で2割半ば(24.5%)であった。子どもの学齢が上がるにつれて、「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向にあった。

全体・各学齢グループにおいて「パソコン(ネット接続したもの)」の所有率が最も高かった。次いで、全体では「任天堂『WiiU』」(24.7%)と「その他のテレビゲーム機(携帯型を除く)」(22.4%)の割合が高かった。

「一台もない」と回答した保護者を除いて、各ゲームの所有率を学齢グループ毎に算出した所、「任天堂『WiiU』」の所有率が学齢グループが上がるにつれて高くなる傾向であった。

### 2.2.1.1 子ども部屋利用(AQ5-2)

AQ5-2子ども部屋利用

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	134	100.0	136	100.0	156	100.0	169	100.0	160	100.0	755	100.0
一台もない。 (携帯ゲーム機、携帯機器しか持っていない場合も含む)	112	83.6	98	72.1	111	71.2	115	68.0	100	62.5	536	71.0
ソニー『プレイステーション3』	3	2.2	4	2.9	4	2.6	10	5.9	7	4.4	28	3.7
ソニー『プレイステーション4』	1	0.7	2	1.5	3	1.9	8	4.7	13	8.1	27	3.6
任天堂『WiiU』	6	4.5	17	12.5	24	15.4	16	9.5	14	8.8	77	10.2
マイクロソフト『Xbox One』	0	0.0	1	0.7	0	0.0	2	1.2	0	0.0	3	0.4
その他のテレビゲーム機 (携帯型を除く)	3	2.2	10	7.4	10	6.4	17	10.1	11	6.9	51	6.8
上記のどれかは分からないテレビゲーム機 (携帯型を除く)	2	1.5	1	0.7	3	1.9	2	1.2	1	0.6	9	1.2
パソコン (ネット接続したもの)	8	6.0	12	8.8	6	3.8	24	14.2	40	25.0	90	11.9
パソコン (ネット接続していないもの)	2	1.5	1	0.7	0	0.0	1	0.6	0	0.0	4	0.5

ゲームの子ども部屋利用に関して、AQ5-1で所有しているゲームが「一台もない」と回答した保護者(245名)を除いた755名に尋ねた。

子ども部屋利用が「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ7割(71%)であった。就学前はおよそ8割(83.6%)であったが、学齢が上がるにつれて割合は減少しており、高校ではおよそ6割(62.5%)であった。

### 2.2.1.2 共有部屋利用(AQ5-3)

AQ5-3共有部屋利用

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	134	100.0	136	100.0	156	100.0	169	100.0	160	100.0	755	100.0
一台もない。 (携帯ゲーム機、携帯機器しか持っていない場合も含む)	71	53.0	44	32.4	25	16.0	33	19.5	40	25.0	213	28.2
ソニー『プレイステーション3』	8	6.0	8	5.9	13	8.3	24	14.2	15	9.4	68	9.0
ソニー『プレイステーション4』	4	3.0	5	3.7	8	5.1	17	10.1	13	8.1	47	6.2
任天堂『Wii U』	14	10.4	33	24.3	63	40.4	57	33.7	28	17.5	195	25.8
マイクロソフト『Xbox One』	0	0.0	1	0.7	1	0.6	2	1.2	3	1.9	7	0.9
その他のテレビゲーム機 (携帯型を除く)	12	9.0	28	20.6	37	23.7	42	24.9	27	16.9	146	19.3
上記のどれかは分からないテレビゲーム機 (携帯型を除く)	2	1.5	1	0.7	2	1.3	0	0.0	2	1.3	7	0.9
パソコン (ネット接続したもの)	35	26.1	44	32.4	56	35.9	73	43.2	78	48.8	286	37.9
パソコン (ネット接続していないもの)	1	0.7	2	1.5	1	0.6	0	0.0	0	0.0	4	0.5

ゲームの共有部屋利用に関して、「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ3割弱(28.2%)であった。年齢が上がるにつれて「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向であった。

### 2.2.1.3 親の部屋利用(AQ5-4)

AQ5-4親の部屋利用

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	134	100.0	136	100.0	156	100.0	169	100.0	160	100.0	755	100.0
一台もない。 (携帯ゲーム機、携帯機器しか持っていない場合も含む)	114	85.1	111	81.6	119	76.3	135	79.9	113	70.6	592	78.4
ソニー『プレイステーション3』	1	0.7	2	1.5	6	3.8	8	4.7	5	3.1	22	2.9
ソニー『プレイステーション4』	2	1.5	2	1.5	5	3.2	7	4.1	3	1.9	19	2.5
任天堂『Wii U』	2	1.5	5	3.7	8	5.1	5	3.0	6	3.8	26	3.4
マイクロソフト『Xbox One』	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.6	2	1.3	3	0.4
その他のテレビゲーム機 (携帯型を除く)	1	0.7	7	5.1	6	3.8	8	4.7	6	3.8	28	3.7
上記のどれかは分からない テレビゲーム機(携帯型を除く)	2	1.5	0	0.0	1	0.6	1	0.6	1	0.6	5	0.7
パソコン (ネット接続したもの)	15	11.2	13	9.6	16	10.3	24	14.2	33	20.6	101	13.4
パソコン (ネット接続していないもの)	1	0.7	1	0.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	0.3

ゲームの親の部屋利用に関して、「一台もない」と回答した保護者は全体でおよそ8割弱(78.4%)であった。年齢が上がるにつれて「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向であった。

## 2.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有(AQ7-1)

AQ7-1. 携帯ゲーム機、携帯端末所有

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない	56	28.0	43	21.5	29	14.4	26	12.9	26	13.2	180	18.0
ソニー『プレイステーション Vita』・『プレイステーションポータブル(PSP)』シリーズ	26	13.0	22	11.0	21	10.4	41	20.3	64	32.5	174	17.4
任天堂『Nintendo DS』シリーズ(3DS・2DSなど)	70	35.0	104	52.0	137	68.2	129	63.9	103	52.3	543	54.3
その他の携帯型ゲーム機(ゲームボーイなどゲーム機能のみの携帯端末)	14	7.0	12	6.0	11	5.5	19	9.4	18	9.1	74	7.4
タブレット端末(iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど)	45	22.5	65	32.5	64	31.8	73	36.1	51	25.9	298	29.8
スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)	126	63.0	112	56.0	104	51.7	128	63.4	159	80.7	629	62.9
上記の機器以外でゲームができる携帯機器(携帯電話・Apple『iPod touch』など)	4	2.0	7	3.5	6	3.0	14	6.9	11	5.6	42	4.2
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器	2	1.0	3	1.5	3	1.5	2	1.0	0	0.0	10	1.0

携帯ゲーム機、携帯端末所有に関して、「一台もない」と回答した保護者は全体で1割台後半(18%)であった。子どもの学齢が上がるにつれて、「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向にあった。

全体・各学齢グループにおいて「スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)」の所有率がおよそ6割(62.9%)となり最も高かった。次いで、「任天堂『Nintendo DS』シリーズ(3DS・2DSなど)」の所有率が5割台半ば(54.3%)であった。

### 2.2.2.1 子ども管理(AQ7-2)

AQ7-2. 子ども管理

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	144	100.0	157	100.0	172	100.0	176	100.0	171	100.0	820	100.0
携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない	114	79.2	69	43.9	39	22.7	20	11.4	11	6.4	253	30.9
ソニー『プレイステーション Vita』・『プレイステーションポータブル(PSP)』シリーズ	1	0.7	5	3.2	13	7.6	28	15.9	39	22.8	86	10.5
任天堂『Nintendo DS』シリーズ(3DS・2DSなど)	14	9.7	76	48.4	121	70.3	105	59.7	61	35.7	377	46.0
その他の携帯型ゲーム機(ゲームボーイなどゲーム機能のみの携帯端末)	2	1.4	5	3.2	4	2.3	10	5.7	6	3.5	27	3.3
タブレット端末(iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど)	4	2.8	11	7.0	22	12.8	35	19.9	17	9.9	89	10.9
スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)	11	7.6	9	5.7	16	9.3	84	47.7	144	84.2	264	32.2
上記の機器以外でゲームができる携帯機器(携帯電話・Apple『iPod touch』など)	0	0.0	4	2.5	1	0.6	8	4.5	5	2.9	18	2.2
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器	1	0.7	1	0.6	1	0.6	2	1.1	0	0.0	5	0.6

AQ7-1で携帯ゲーム機、携帯端末所有は「一台もない」と回答した保護者(180名)を除いた820名に、子どもが管理するゲーム機の有無について尋ねた。「一台もない」と回答した保護者は全体で3割(30.9%)であった。子どもの年齢が上がるにつれて、「一台もない」と回答した保護者の割合は減少しており、就学前は8割弱(79.2%)であったのに対し、高校では1割未満(6.4%)であった。

全体・各年齢グループにおいて「スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)」の所有率がおおよそ3割(32.2%)となり最も高かった。次いで、「任天堂『Nintendo DS』シリーズ(3DS・2DSなど)」の所有率が4割台半ば(46.0%)であった。

## 2.2.2.2 親管理(AQ7-3)

AQ7-3. 親管理

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	144	100.0	157	100.0	172	100.0	176	100.0	171	100.0	820	100.0
携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない	71	49.3	57	36.3	61	35.5	93	52.8	108	63.2	390	47.6
ソニー『プレイステーション Vita』・『プレイステーションポータブル(PSP)』シリーズ	10	6.9	10	6.4	5	2.9	9	5.1	12	7.0	46	5.6
任天堂『Nintendo DS』シリーズ(3DS・2DSなど)	34	23.6	37	23.6	50	29.1	27	15.3	18	10.5	166	20.2
その他の携帯型ゲーム機(ゲームボーイなどゲーム機能のみの携帯端末)	7	4.9	5	3.2	4	2.3	5	2.8	6	3.5	27	3.3
タブレット端末(iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど)	24	16.7	43	27.4	38	22.1	38	21.6	12	7.0	155	18.9
スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)	51	35.4	56	35.7	52	30.2	43	24.4	48	28.1	250	30.5
上記の機器以外でゲームができる携帯機器(携帯電話・Apple『iPod touch』など)	1	0.7	2	1.3	2	1.2	4	2.3	1	0.6	10	1.2
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器	0	0.0	1	0.6	1	0.6	1	0.6	0	0.0	3	0.4

AQ7-1で携帯ゲーム機、携帯端末所有は「一台もない」と回答した保護者(180名)を除いた820名に、保護者が管理するゲーム機の有無について尋ねた。「一台もない」と回答した保護者は全体で5割弱(47.6%)であった。子どもの学齢が上がるにつれて、「一台もない」と回答した保護者の割合は減少する傾向であった。全ての学齢グループにおいて「スマートフォン(iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど)」の所有率が最も高かった。



### 2.2.3 最近1年間の子どものゲーム利用の有無(AQ9)

AQ9. 最近1年間の子どものゲーム利用の有無

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
はい	81	40.5	124	62.0	150	74.6	136	67.3	127	64.5	618	61.8
いいえ	119	59.5	76	38.0	51	25.4	66	32.7	70	35.5	382	38.2

最近1年間の子どものゲーム利用の有無に関して、利用があると回答した保護者の割合はおよそ6割(61.8%)であった。学齢別にみても、小学校4～6年の利用率が7割台半ば(74.6%)であり最も高かった。最も利用率が低かったのは就学前で、4割(40.5%)であった。

### 2.2.4 子どものゲーム利用頻度(AQ10)

AQ10. 子どものゲーム利用頻度把握

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	81	100.0	124	100.0	150	100.0	136	100.0	127	100.0	618	61.8
全く把握していない	5	6.2	9	7.3	9	6.0	21	15.4	45	35.4	89	8.9
ある程度把握している	38	46.9	82	66.1	116	77.3	103	75.7	75	59.1	414	41.4
正確に把握している	38	46.9	33	26.6	25	16.7	12	8.8	7	5.5	115	11.5

子どものゲーム利用頻度把握に関して、AQ9でゲーム利用がなかったと回答した保護者(382名)を除いた618名に尋ねた。全体では、「ある程度把握している」と回答した保護者の割合が最も高く、およそ4割(41.4%)であった。

学齢が上がるにつれて「全く把握していない」と回答した保護者の割合が高くなった。就学前では1割未満(6.2%)であったが、高校では3割台半ば(35.4%)であった。中学校までは、「ある程度把握している」または「正確に把握している」保護者の割合が8割以上であった。

## 2.2.5 子どものゲーム利用頻度(AQ11)

AQ11. 子どもの利用時間 (AQ10で「全く把握していない」と回答した人を除く)

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	76	100.0	115	100.0	141	100.0	115	100.0	82	100.0	529	100.0
【学校のある日】												
朝起きてから学校に行くまで												
まったく遊ばなかった(0分)	57	75.0	88	76.5	117	83.0	97	84.3	59	72.0	418	79.0
1分～30分まで	17	22.4	22	19.1	21	14.9	15	13.0	17	20.7	92	17.4
31分以上～1時間まで	1	1.3	5	4.3	2	1.4	3	2.6	3	3.7	14	2.6
1時間1分以上～2時間まで	0	0.0	0	0.0	1	0.7	0	0.0	2	2.4	3	0.6
2時間1分以上～3時間まで	1	1.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.2	2	0.4
学校から帰宅してから夕食まで												
まったく遊ばなかった(0分)	29	38.2	28	24.3	28	19.9	26	22.6	26	31.7	137	25.9
1分～30分まで	28	36.8	42	36.5	50	35.5	40	34.8	24	29.3	184	34.8
31分以上～1時間まで	13	17.1	27	23.5	36	25.5	30	26.1	19	23.2	125	23.6
1時間1分以上～2時間まで	3	3.9	13	11.3	20	14.2	13	11.3	5	6.1	54	10.2
2時間1分以上～3時間まで	3	3.9	2	1.7	4	2.8	3	2.6	2	2.4	14	2.6
3時間1分以上～4時間まで	0	0.0	1	0.9	2	1.4	1	0.9	2	2.4	6	1.1
4時間1分以上～5時間まで	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	1	1.2	2	0.4
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.2	1	0.2
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.2
7時間1分以上～8時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.2
分からない	0	0.0	0	0.0	1	0.7	1	0.9	2	2.4	4	0.8
夕食後から寝る時間まで												
まったく遊ばなかった(0分)	23	30.3	45	39.1	41	29.1	12	10.4	12	14.6	133	25.1
1分～30分まで	35	46.1	40	34.8	41	29.1	41	35.7	22	26.8	179	33.8
31分以上～1時間まで	12	15.8	15	13.0	33	23.4	26	22.6	18	22.0	104	19.7
1時間1分以上～2時間まで	3	3.9	10	8.7	16	11.3	22	19.1	11	13.4	62	11.7
2時間1分以上～3時間まで	2	2.6	2	1.7	9	6.4	7	6.1	8	9.8	28	5.3
3時間1分以上～4時間まで	1	1.3	1	0.9	1	0.7	4	3.5	6	7.3	13	2.5
4時間1分以上～5時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	4	4.9	6	1.1
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.2
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.2
分からない	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	1	1.2	2	0.4

【学校のない日】 朝起きてから昼食まで													
まったく遊ばなかった(0分)	36	47.4	39	33.9	64	45.4	52	45.2	35	42.7	226	42.7	
1分～30分まで	23	30.3	31	27.0	22	15.6	24	20.9	14	17.1	114	21.6	
31分以上～1時間まで	11	14.5	25	21.7	24	17.0	18	15.7	15	18.3	93	17.6	
1時間1分以上～2時間まで	5	6.6	14	12.2	22	15.6	10	8.7	8	9.8	59	11.2	
2時間1分以上～3時間まで	1	1.3	1	0.9	8	5.7	7	6.1	8	9.8	25	4.7	
3時間1分以上～4時間まで	0	0.0	3	2.6	0	0.0	2	1.7	0	0.0	5	0.9	
4時間1分以上～5時間まで	0	0.0	1	0.9	1	0.7	0	0.0	1	1.2	3	0.6	
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.2	
分からない	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.7	1	1.2	3	0.6	
昼食から夕食まで													
まったく遊ばなかった(0分)	19	25.0	14	12.2	14	9.9	13	11.3	15	18.3	75	14.2	
1分～30分まで	32	42.1	43	37.4	35	24.8	31	27.0	18	22.0	159	30.1	
31分以上～1時間まで	13	17.1	29	25.2	43	30.5	21	18.3	12	14.6	118	22.3	
1時間1分以上～2時間まで	6	7.9	16	13.9	27	19.1	24	20.9	15	18.3	88	16.6	
2時間1分以上～3時間まで	4	5.3	5	4.3	13	9.2	14	12.2	8	9.8	44	8.3	
3時間1分以上～4時間まで	2	2.6	3	2.6	5	3.5	4	3.5	5	6.1	19	3.6	
4時間1分以上～5時間まで	0	0.0	1	0.9	2	1.4	3	2.6	4	4.9	10	1.9	
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	2	1.7	1	0.7	1	0.9	1	1.2	5	0.9	
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	2	1.7	0	0.0	0	0.0	1	1.2	3	0.6	
7時間1分以上	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	2	2.4	3	0.6	
分からない	0	0.0	0	0.0	1	0.7	3	2.6	1	1.2	5	0.9	
夕食後から寝る時間まで													
まったく遊ばなかった(0分)	23	30.3	41	35.7	39	27.7	13	11.3	9	11.0	125	23.6	
1分～30分まで	35	46.1	31	27.0	28	19.9	29	25.2	20	24.4	143	27.0	
31分以上～1時間まで	11	14.5	20	17.4	36	25.5	23	20.0	15	18.3	105	19.8	
1時間1分以上～2時間まで	5	6.6	15	13.0	17	12.1	23	20.0	14	17.1	74	14.0	
2時間1分以上～3時間まで	1	1.3	4	3.5	15	10.6	16	13.9	11	13.4	47	8.9	
3時間1分以上～4時間まで	1	1.3	2	1.7	5	3.5	6	5.2	6	7.3	20	3.8	
4時間1分以上～5時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	3	3.7	5	0.9	
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	1	0.9	0	0.0	2	1.7	1	1.2	4	0.8	
7時間1分以上	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	2.4	2	0.4	
分からない	0	0.0	0	0.0	1	0.7	2	1.7	1	1.2	4	0.8	

子どものゲームの利用時間に関して、学校から帰宅して夕食までの間と、夕食後から寝る時間までの間で、「1分～30分まで」遊んでいる割合がいずれも3割台前半で最も高かった。学校から帰宅して夕食までの間では、「31分以上～1時間まで」が次いで高い割合で、2割台前半(23.6%)であった。朝起きてから学校に行くまでの間、「まったく遊ばなかった」の割合が8割弱(79%)で最も高かった。

学校のない日では、昼食から夕食までと夕食後から寝る時間までの間で、「1分～30分まで」遊んでいる割合がいずれも2割台後半～3割台前半で最も高かった。朝食から昼食までの間の利用率は、学校がある日と比べて高く、「まったく遊ばなかった」の割合が4割台前半(42.7%)であった。次いで、「1分～30分まで」遊んでいる割合が2割強(21.6%)と高かった。

## 2.2.6 同居家族の利用状況(AQ12)

AQ12. 同居家族の利用状況

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
特にいない (または、 デジタル ゲームがない)	119	59.5	106	53.0	95	47.3	98	48.5	101	51.3	519	51.9
父親	62	31.0	58	29.0	51	25.4	49	24.3	29	14.7	249	24.9
母親	39	19.5	40	20.0	27	13.4	24	11.9	24	12.2	154	15.4
弟	6	3.0	19	9.5	44	21.9	40	19.8	46	23.4	155	15.5
妹	3	1.5	15	7.5	33	16.4	44	21.8	41	20.8	136	13.6
その他	4	2.0	2	1.0	2	1.0	1	0.5	3	1.5	12	1.2

同居家族の利用状況に関して、デジタルゲームをプレイしている人が「特にいない（または、デジタルゲームがない）」と回答した保護者の割合が全体のおよそ5割(51.9%)であった。

学齢別にみても、就学前～中学校までは父親の割合が5割弱～8割弱で最も高かった。高校では、弟が4割台後半(47.9%)、妹が4割台前半(42.3%)であった。小学校4～6年から弟・妹の割合が高くなっていた。

## 2.3 技術的介入

### 2.3.1 テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入(AQ6)

AQ6. テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	134	100.0	136	100.0	156	100.0	169	100.0	160	100.0	755	100.0
スパム/ジャンクメールやウイルスを防ぐ設定やソフトウェア利用												
一台も利用/設定していない	87	64.9	82	60.3	82	52.6	77	45.6	68	42.5	396	52.5
一部の機器で利用/設定している	9	6.7	8	5.9	23	14.7	26	15.4	25	15.6	91	12.1
全ての機器で利用/設定している	17	12.7	24	17.6	27	17.3	36	21.3	29	18.1	133	17.6
利用/設定しているか分からない	21	15.7	22	16.2	24	15.4	30	17.8	38	23.8	135	17.9
ある種のウェブサイトブロックしたり、フィルタリングする設定やソフトウェア利用やその他の手段												
一台も利用/設定していない	100	74.6	91	66.9	98	62.8	93	55.0	85	53.1	467	61.9
一部の機器で利用/設定している	5	3.7	9	6.6	25	16.0	26	15.4	19	11.9	84	11.1
全ての機器で利用/設定している	9	6.7	13	9.6	10	6.4	17	10.1	16	10.0	65	8.6
利用/設定しているか分からない	20	14.9	23	16.9	23	14.7	33	19.5	40	25.0	139	18.4
訪れたWebサイトの履歴を追跡・確認する設定やソフトウェア利用												
一台も利用/設定していない	104	77.6	97	71.3	107	68.6	104	61.5	98	61.3	510	67.5
一部の機器で利用/設定している	3	2.2	2	1.5	15	9.6	15	8.9	12	7.5	47	6.2
全ての機器で利用/設定している	5	3.7	12	8.8	9	5.8	13	7.7	9	5.6	48	6.4
利用/設定しているか分からない	22	16.4	25	18.4	25	16.0	37	21.9	41	25.6	150	19.9
事前に設定しておくことで、ネットを利用する時間を自動的に制限するような設定やサービス、契約の利用												
一台も利用/設定していない	108	80.6	107	78.7	110	70.5	119	70.4	104	65.0	548	72.6
一部の機器で利用/設定している	4	3.0	2	1.5	14	9.0	14	8.3	12	7.5	46	6.1
全ての機器で利用/設定している	4	3.0	8	5.9	8	5.1	6	3.6	6	3.8	32	4.2
利用/設定しているか分からない	18	13.4	19	14.0	24	15.4	30	17.8	38	23.8	129	17.1

「テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入」について、AQ5-1 で所有しているゲームが「一台もない」と回答した保護者(245名)を除いた 755 名に尋ねた。

技術的介入の有無に関して、「一台も利用／設定していない」と回答した保護者の割合は、「スパム/ジャンクメールやウイルスを防ぐ設定やソフトウェア利用」でおよそ 5 割(52.5%)、「ある種のウェブサイトブロックしたり、フィルタリングする設定やソフトウェア利用やその他の手段」でおよそ 6 割(61.9%)、「訪れた Web サイトの履歴を追跡・確認する設定やソフトウェア利用」で 6 割台後半(67.5%)、「事前に設定しておくことで、ネットを利用する時間を自動的に制限するような設定やサービス、契約の利用」でおよそ 7 割(72.6%)であった。技術的介入の割合は全て、子どもの学齢が上がるにつれて増加する傾向であったが、高校では減少していた。高校では、「利用／設定しているか分からない」の回答割合が高かった。

## 2.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入(AQ8)

AQ8. 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	144	100.0	157	100.0	172	100.0	176	100.0	171	100.0	820	100.0
スパム/ジャンクメールやウイルスを防ぐ設定やソフトウェア利用												
一台も利用/設定していない	109	75.7	98	62.4	112	65.1	81	46.0	87	50.9	487	59.4
一部の機器で利用/設定している	7	4.9	16	10.2	17	9.9	27	15.3	19	11.1	86	10.5
全ての機器で利用/設定している	11	7.6	18	11.5	18	10.5	28	15.9	23	13.5	98	12.0
利用/設定しているか分からない	17	11.8	25	15.9	25	14.5	40	22.7	42	24.6	149	18.2
ある種のウェブサイトをブロックしたり、フィルタリングする設定やソフトウェア利用やその他の手段												
一台も利用/設定していない	111	77.1	100	63.7	103	59.9	85	48.3	92	53.8	491	59.9
一部の機器で利用/設定している	8	5.6	14	8.9	28	16.3	30	17.0	19	11.1	99	12.1
全ての機器で利用/設定している	10	6.9	20	12.7	20	11.6	28	15.9	18	10.5	96	11.7
利用/設定しているか分からない	15	10.4	23	14.6	21	12.2	33	18.8	42	24.6	134	16.3
訪れたWebサイトの履歴を追跡・確認する設定やソフトウェア利用												
一台も利用/設定していない	114	79.2	110	70.1	122	70.9	102	58.0	112	65.5	560	68.3
一部の機器で利用/設定している	2	1.4	9	5.7	14	8.1	13	7.4	8	4.7	46	5.6
全ての機器で利用/設定している	10	6.9	11	7.0	11	6.4	18	10.2	8	4.7	58	7.1
利用/設定しているか分からない	18	12.5	27	17.2	25	14.5	43	24.4	43	25.1	156	19.0
事前に設定しておくことで、ネットを利用する時間を自動的に制限するような設定やサービスの利用												
一台も利用/設定していない	118	81.9	112	71.3	119	69.2	111	63.1	114	66.7	574	70.0
一部の機器で利用/設定している	2	1.4	8	5.1	15	8.7	14	8.0	11	6.4	50	6.1
全ての機器で利用/設定している	8	5.6	13	8.3	13	7.6	14	8.0	7	4.1	55	6.7
利用/設定しているか分からない	16	11.1	24	15.3	25	14.5	37	21.0	39	22.8	141	17.2

「携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入」について、AQ5-1 で所有しているゲームが「一台もない」と回答した保護者(245名)を除いた755名に尋ねた。

技術的介入の有無に関して、「一台も利用／設定していない」と回答した保護者の割合は、「スパム/ジャンクメールやウイルスを防ぐ設定やソフトウェア利用」で6割弱(59.4%)、「ある種のウェブサイトブロックしたり、フィルタリングする設定やソフトウェア利用やその他の手段」で6割弱(59.9%)、「訪れたWebサイトの履歴を追跡・確認する設定やソフトウェア利用」で6割台後半(68.3%)、「事前に設定しておくことで、ネットを利用する時間を自動的に制限するような設定やサービス、契約の利用」で7割(70%)であった。技術的介入の割合は全て、子どもの学齢が上がるにつれて増加する傾向であったが、高校では減少していた。高校では、「利用／設定しているか分からない」の回答割合が高かった。



## 2.4 テレビゲームの影響認識

### 2.4.1 否定的影響認識(AQ13-1～AQ13-4)

AQ13. テレビゲームの否定的影響認識

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ13-1. まったくデジタルゲームで遊ぶと、子どもの勉強時間や睡眠時間が少なくなる												
まったくそう思わない	7	3.5	12	6.0	9	4.5	4	2.0	7	3.6	39	3.9
あまりそう思わない	13	6.5	16	8.0	22	10.9	14	6.9	6	3.0	71	7.1
どちらとも言えない	52	26.0	44	22.0	46	22.9	38	18.8	43	21.8	223	22.3
少しそう思う	73	36.5	77	38.5	70	34.8	71	35.1	79	40.1	370	37.0
とてもそう思う	55	27.5	51	25.5	54	26.9	75	37.1	62	31.5	297	29.7
AQ13-2. まったくデジタルゲームには暴力シーンがあるので、子どもが暴力的になる												
まったくそう思わない	14	7.0	20	10.0	18	9.0	16	7.9	17	8.6	85	8.5
あまりそう思わない	29	14.5	30	15.0	44	21.9	48	23.8	54	27.4	205	20.5
どちらとも言えない	84	42.0	91	45.5	100	49.8	84	41.6	86	43.7	445	44.5
少しそう思う	54	27.0	43	21.5	29	14.4	40	19.8	30	15.2	196	19.6
とてもそう思う	19	9.5	16	8.0	10	5.0	14	6.9	10	5.1	69	6.9
AQ13-3. まったくデジタルゲームで遊ぶと、心身の発達に悪い影響を与える												
まったくそう思わない	11	5.5	7	3.5	11	5.5	12	5.9	11	5.6	52	5.2
あまりそう思わない	24	12.0	33	16.5	32	15.9	27	13.4	23	11.7	139	13.9
どちらとも言えない	79	39.5	94	47.0	86	42.8	96	47.5	104	52.8	459	45.9
少しそう思う	67	33.5	47	23.5	58	28.9	46	22.8	36	18.3	254	25.4
とてもそう思う	19	9.5	19	9.5	14	7.0	21	10.4	23	11.7	96	9.6
AQ13-4. まったくデジタルゲームで遊ぶと、子どもの視力が悪くなる												
まったくそう思わない	5	2.5	4	2.0	4	2.0	1	0.5	9	4.6	23	2.3
あまりそう思わない	5	2.5	6	3.0	11	5.5	12	5.9	8	4.1	42	4.2
どちらとも言えない	43	21.5	39	19.5	47	23.4	35	17.3	37	18.8	201	20.1
少しそう思う	62	31.0	78	39.0	64	31.8	72	35.6	68	34.5	344	34.4
とてもそう思う	85	42.5	73	36.5	75	37.3	82	40.6	75	38.1	390	39.0

「デジタルゲームで遊ぶと、子どもの勉強時間や睡眠時間が少なくなる」に関して「少しそう思う」、「とてもそう思う」と回答した保護者の割合が全体の 6 割台半ば(66.7%)を占めた。学齢が上がるにつて、その割合は高くなる傾向であった。

「デジタルゲームには暴力シーンがあるので、子どもが暴力的になる」に関して、「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が全体で 4 割半ば(44.5%)であった。全ての学齢において「どちらとも言えない」の回答率が 4 割台で最も高かった。学齢が上がるにつれて、「少しそう思う」「とてもそう思う」と回答した保護者の割合が低くなる傾向であった。

「デジタルゲームで遊ぶと、心身の発達に悪い影響を与える」に関して、「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が全体で 4 割半ば(45.9%)であった。就学前は、「どちらとも言えない」が 4 割弱(39.5%)で、「少しそう思う」がおよそ 3 割(33.5%)であった。学齢が上がるにつれて、「どちらでもない」の回答割合が高くなり、「少しそう思う」「とてもそう思う」の割合が低くなる傾向であった。

「デジタルゲームで遊ぶと、子どもの視力が悪くなる」に関して、「少しそう思う」、「そう思う」の回答割合が全体で 7 割程(73.4%)を占めた。どの学齢においても、「少しそう思う」、「そう思う」の回答割合が 7 割前後であった。

## 2.4.2 肯定的影響認識(AQ13-5～AQ13-8)

AQ13. テレビゲームの肯定的影響認識

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ13-5. まったくデジタルゲームで遊ぶことによつて、子どもは友達と共通の話題ができる	12	6.0	9	4.5	11	5.5	7	3.5	13	6.6	52	5.2
まったくそう思わない	15	7.5	13	6.5	11	5.5	17	8.4	17	8.6	73	7.3
あまりそう思わない	73	36.5	61	30.5	58	28.9	66	32.7	71	36.0	329	32.9
どちらとも言えない	80	40.0	86	43.0	85	42.3	84	41.6	81	41.1	416	41.6
少しそう思う	20	10.0	31	15.5	36	17.9	28	13.9	15	7.6	130	13.0
とてもそう思う												
AQ13-6. まったくデジタルゲームで遊ぶことによつて、親子の共通の話題ができる	21	10.5	26	13.0	27	13.4	34	16.8	34	17.3	142	14.2
まったくそう思わない	29	14.5	34	17.0	44	21.9	44	21.8	33	16.8	184	18.4
あまりそう思わない	63	31.5	75	37.5	75	37.3	69	34.2	83	42.1	365	36.5
どちらとも言えない	77	38.5	51	25.5	46	22.9	50	24.8	41	20.8	265	26.5
少しそう思う	10	5.0	14	7.0	9	4.5	5	2.5	6	3.0	44	4.4
とてもそう思う												
AQ13-7. まったくデジタルゲームで遊ぶことによつて、子どもが新しいことを知り、物事を考えたりすることができ	7	3.5	15	7.5	15	7.5	15	7.4	21	10.7	73	7.3
まったくそう思わない	33	16.5	26	13.0	28	13.9	43	21.3	33	16.8	163	16.3
あまりそう思わない	74	37.0	86	43.0	93	46.3	86	42.6	100	50.8	439	43.9
どちらとも言えない	74	37.0	60	30.0	55	27.4	44	21.8	39	19.8	272	27.2
少しそう思う	12	6.0	13	6.5	10	5.0	14	6.9	4	2.0	53	5.3
とてもそう思う												
AQ13-8. まったくデジタルゲームで遊ぶと、子どもは楽しい気分になり、気分転換ができる	6	3.0	6	3.0	7	3.5	7	3.5	11	5.6	37	3.7
まったくそう思わない	17	8.5	16	8.0	16	8.0	23	11.4	8	4.1	80	8.0
あまりそう思わない	66	33.0	59	29.5	56	27.9	56	27.7	73	37.1	310	31.0
どちらとも言えない	95	47.5	99	49.5	96	47.8	87	43.1	94	47.7	471	47.1
少しそう思う	16	8.0	20	10.0	26	12.9	29	14.4	11	5.6	102	10.2
とてもそう思う												

「デジタルゲームで遊ぶことによって、子どもは友達と共通の話題ができる」に関して、「少しそう思う」と答えた保護者の割合が最も高く、全体でおよそ 4 割(41.6%)であった。全ての学齢において「少しそう思う」の回答割合が最も高く、4 割台前半であった。次いで、「どちらとも言えない」が 3 割台であった。

「デジタルゲームで遊ぶことによって、親子の共通の話題ができる」に関して、「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が最も高く、全体でおよそ 3 割台半ば(36.5%)であった。次いで、「少しそう思う」が 2 割台半ば(26.5%)であった。学齢別でも、同じ傾向であった。

「デジタルゲームで遊ぶことによって、子どもが新しいことを知ったり、物事を考えたりすることができる」に関して、「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が最も高く、全体でおよそ 4 割(43.9%)であった。次いで、「少しそう思う」が 2 割台後半(27.2%)であった。学齢が上がるにつれて、「どちらとも言えない」の回答割合が高くなり、「少しそう思う」の回答割合が低くなっていた。

「デジタルゲームで遊ぶと、子どもは楽しい気分になり、気分転換ができる」に関して、「少しそう思う」と答えた保護者の割合が最も高く、全体で 4 割台後半(47.1%)であった。次いで、「どちらとも言えない」がおよそ 3 割(31%)であった。この項目に関しては、学齢ごとの回答に大きな変化はみられなかった。

## 2.5 ゲームの描写認識

### 2.5.1 暴力描写(AQ14-1)

AQ14-1. 暴力描写

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
AQ14-1-1. 非現実的な血液の描写(赤以外の色に変更するなど実際の血液の性質とは異なる非現実的な表現による血液の描写)	遊ばせていない	4	2.0	3	1.5	6	3.0	8	4.0	8	4.1	29	2.9
	まあ遊ばせていい	8	4.0	13	6.5	21	10.4	22	10.9	19	9.6	83	8.3
	どちらともいえない	42	21.0	37	18.5	51	25.4	51	25.2	61	31.0	242	24.2
	あまり遊ばせたくない	67	33.5	74	37.0	72	35.8	72	35.6	66	33.5	351	35.1
	絶対に遊ばせたくない	79	39.5	73	36.5	51	25.4	49	24.3	43	21.8	295	29.5
AQ14-1-2. 現実的な血液の描写(少量の血液の描写、切り傷などの軽傷の描写)	遊ばせていない	4	2.0	5	2.5	5	2.5	5	2.5	7	3.6	26	2.6
	まあ遊ばせていい	8	4.0	15	7.5	24	11.9	22	10.9	18	9.1	87	8.7
	どちらともいえない	38	19.0	29	14.5	43	21.4	50	24.8	56	28.4	216	21.6
	あまり遊ばせたくない	62	31.0	74	37.0	68	33.8	71	35.1	62	31.5	337	33.7
	絶対に遊ばせたくない	88	44.0	77	38.5	61	30.3	54	26.7	54	27.4	334	33.4
AQ14-1-3. 多量の血液および血しぶき(多量の血液描写や人体の一部の切断などの重傷の描写)	遊ばせていない	3	1.5	3	1.5	3	1.5	6	3.0	4	2.0	19	1.9
	まあ遊ばせていい	2	1.0	2	1.0	8	4.0	15	7.4	9	4.6	36	3.6
	どちらともいえない	25	12.5	20	10.0	33	16.4	43	21.3	45	22.8	166	16.6
	あまり遊ばせたくない	54	27.0	63	31.5	63	31.3	57	28.2	64	32.5	301	30.1
	絶対に遊ばせたくない	116	58.0	112	56.0	94	46.8	81	40.1	75	38.1	478	47.8
AQ14-1-4. 暴力に関する言及(暴力をふるう様子は見えないが、暴力行為についての発言やそれを連想させる描写。銃で撃たれる描写はないが、銃声や悲鳴で銃で撃たれたことが分かる描写など)	遊ばせていない	3	1.5	3	1.5	5	2.5	5	2.5	7	3.6	23	2.3
	まあ遊ばせていい	6	3.0	10	5.0	16	8.0	22	10.9	15	7.6	69	6.9
	どちらともいえない	23	11.5	27	13.5	33	16.4	41	20.3	50	25.4	174	17.4
	あまり遊ばせたくない	75	37.5	71	35.5	79	39.3	69	34.2	69	35.0	363	36.3
	絶対に遊ばせたくない	93	46.5	89	44.5	68	33.8	65	32.2	56	28.4	371	37.1
AQ14-1-5. 暴力(暴力行為を伴う争いを含む場面はあるが、流血表現などのリアルな被害描写がないもの。切られているのに血が流れないといった被害描写が現実的ではない場合など)	遊ばせていない	3	1.5	1	0.5	3	1.5	5	2.5	7	3.6	19	1.9
	まあ遊ばせていい	2	1.0	7	3.5	15	7.5	19	9.4	16	8.1	59	5.9
	どちらともいえない	24	12.0	25	12.5	33	16.4	40	19.8	41	20.8	163	16.3
	あまり遊ばせたくない	61	30.5	64	32.0	74	36.8	65	32.2	70	35.5	334	33.4
	絶対に遊ばせたくない	110	55.0	103	51.5	76	37.8	73	36.1	63	32.0	425	42.5

AQ14-1-6. 激しい暴力(暴力を伴う争いの生々しくリアルな描写。強烈またはリアルな血液、血のり、武器、怪我や死などの描写が含まれる場合がある)	遊ばせていい	3	1.5	2	1.0	3	1.5	5	2.5	4	2.0	17	1.7
	まあ遊ばせていい	1	0.5	3	1.5	8	4.0	14	6.9	8	4.1	34	3.4
	どちらともいえない	19	9.5	14	7.0	20	10.0	35	17.3	42	21.3	130	13.0
	あまり遊ばせたくない	45	22.5	54	27.0	68	33.8	55	27.2	59	29.9	281	28.1
AQ14-1-7. アニメの中での暴力(アニメのようなデフォルメされた状況設定やキャラクターを使った暴力行為。踏まれたキャラクターが平べったくなるなど、暴力行為を受けたキャラクターが無傷あるいはコミカルな形で被害を描かれる場合も含まれる。)	遊ばせていい	7	3.5	8	4.0	6	3.0	7	3.5	7	3.6	35	3.5
	まあ遊ばせていい	19	9.5	19	9.5	31	15.4	22	10.9	17	8.6	108	10.8
	どちらともいえない	42	21.0	33	16.5	42	20.9	48	23.8	54	27.4	219	21.9
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	75	37.5	70	34.8	68	33.7	72	36.5	340	34.0
AQ14-1-8. 架空の世界での暴力(SFなどの近未来世界、ファンタジーの世界といった現代の社会との区別が容易な状況での、人間または非人間キャラクターが関わる、架空の暴力行為。魔法や超能力なども含む)	遊ばせていい	5	2.5	8	4.0	7	3.5	9	4.5	8	4.1	37	3.7
	まあ遊ばせていい	17	8.5	11	5.5	25	12.4	19	9.4	18	9.1	90	9.0
	どちらともいえない	39	19.5	36	18.0	43	21.4	53	26.2	51	25.9	222	22.2
	あまり遊ばせたくない	56	28.0	74	37.0	64	31.8	62	30.7	71	36.0	327	32.7
AQ14-1-9. 現実の世界での暴力(現代の社会を模倣した状況での人間または非人間キャラクターが関わる暴力行為。)	遊ばせていい	2	1.0	2	1.0	3	1.5	7	3.5	3	1.5	17	1.7
	まあ遊ばせていい	6	3.0	4	2.0	11	5.5	14	6.9	12	6.1	47	4.7
	どちらともいえない	29	14.5	22	11.0	34	16.9	45	22.3	48	24.4	178	17.8
	あまり遊ばせたくない	51	25.5	73	36.5	71	35.3	61	30.2	70	35.5	326	32.6
	絶対に遊ばせたくない	112	56.0	99	49.5	82	40.8	75	37.1	64	32.5	432	43.2

暴力描写を含むゲームに関して、どの項目においても子どもの学齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

激しい暴力(生々しくリアルな描写や強烈な血液・血のりの描写)を含むゲームについて「絶対に遊ばせたくない」と回答した保護者の割合は4割前半～6割台半ばであった。暴力描写が間接的になる程、「絶対に遊ばせたくない」の回答割合は低くなっていた。

架空の世界での暴力描写と現実世界での暴力描写について、架空の世界での暴力描写の方が「絶対に遊ばせたくない」と答える割合がやや低かった。

## 2.5.2 言葉遣い・歌詞(AQ14-2)

Q14-2. 言葉遣い・歌詞

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
AQ14-2-1. 悪い言葉遣い(荒っぽい言動や不敬な言葉遣いが軽く見られる。)	遊ばせていい	3	1.5	2	1.0	7	3.5	5	2.5	4	2.0	21	2.1
	まあ遊ばせていい	8	4.0	12	6.0	17	8.5	24	11.9	24	12.2	85	8.5
	どちらともいえない	26	13.0	29	14.5	40	19.9	48	23.8	46	23.4	189	18.9
	あまり遊ばせたくない	88	44.0	100	50.0	93	46.3	83	41.1	85	43.1	449	44.9
	絶対に遊ばせたくない	75	37.5	57	28.5	44	21.9	42	20.8	38	19.3	256	25.6
AQ14-2-2. 過激な言葉遣い(差別表現や性的表現等放送禁止用語に近いものが露骨あるいは頻繁に見られる。)	遊ばせていい	3	1.5	1	0.5	2	1.0	3	1.5	3	1.5	12	1.2
	まあ遊ばせていい	3	1.5	4	2.0	7	3.5	15	7.4	12	6.1	41	4.1
	どちらともいえない	16	8.0	18	9.0	24	11.9	39	19.3	36	18.3	133	13.3
	あまり遊ばせたくない	68	34.0	77	38.5	77	38.3	66	32.7	77	39.1	365	36.5
	絶対に遊ばせたくない	110	55.0	100	50.0	91	45.3	79	39.1	69	35.0	449	44.9
AQ14-2-3. 下品なユーモア(性的な意味を持たない低俗なしぐさを含む描写や会話)	遊ばせていい	3	1.5	4	2.0	5	2.5	5	2.5	6	3.0	23	2.3
	まあ遊ばせていい	10	5.0	14	7.0	12	6.0	23	11.4	14	7.1	73	7.3
	どちらともいえない	27	13.5	32	16.0	41	20.4	46	22.8	51	25.9	197	19.7
	あまり遊ばせたくない	62	31.0	79	39.5	79	39.3	64	31.7	76	38.6	360	36.0
	絶対に遊ばせたくない	98	49.0	71	35.5	64	31.8	64	31.7	50	25.4	347	34.7
AQ14-2-4. 大人向けユーモア(性的な意味を連想させるような「大人」向けユーモアを含む描写や会話)	遊ばせていい	2	1.0	0	0.0	3	1.5	3	1.5	5	2.5	13	1.3
	まあ遊ばせていい	6	3.0	9	4.5	8	4.0	16	7.9	11	5.6	50	5.0
	どちらともいえない	28	14.0	23	11.5	32	15.9	48	23.8	54	27.4	185	18.5
	あまり遊ばせたくない	56	28.0	62	31.0	65	32.3	60	29.7	72	36.5	315	31.5
	絶対に遊ばせたくない	108	54.0	106	53.0	93	46.3	75	37.1	55	27.9	437	43.7
AQ14-2-5. コミカルに表現されたいたずら(相手をたたくなどの行為が含まれるお笑いや人を怒らせるようなユーモアを含む描写や会話)	遊ばせていい	4	2.0	7	3.5	7	3.5	10	5.0	8	4.1	36	3.6
	まあ遊ばせていい	37	18.5	37	18.5	37	18.4	34	16.8	31	15.7	176	17.6
	どちらともいえない	53	26.5	54	27.0	67	33.3	65	32.2	69	35.0	308	30.8
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	64	32.0	50	24.9	60	29.7	62	31.5	286	28.6
	絶対に遊ばせたくない	56	28.0	38	19.0	40	19.9	33	16.3	27	13.7	194	19.4
AQ14-2-6. 人を挑発するテーマ(人を軽く怒らせるような発言や描写)	遊ばせていい	5	2.5	1	0.5	4	2.0	4	2.0	5	2.5	19	1.9
	まあ遊ばせていい	8	4.0	14	7.0	17	8.5	21	10.4	15	7.6	75	7.5
	どちらともいえない	43	21.5	45	22.5	50	24.9	59	29.2	57	28.9	254	25.4
	あまり遊ばせたくない	70	35.0	80	40.0	73	36.3	69	34.2	77	39.1	369	36.9
	絶対に遊ばせたくない	74	37.0	60	30.0	57	28.4	49	24.3	43	21.8	283	28.3

AQ14-2-7. 歌詞 (楽曲内での、 乱暴な言葉遣い や、性、暴力、 アルコール、薬 物使用を連想さ せる軽度な言 及)	遊ばせてい い	3	1.5	0	0.0	2	1.0	5	2.5	5	2.5	15	1.5
	まあ遊ばせ ていい	8	4.0	14	7.0	15	7.5	19	9.4	15	7.6	71	7.1
	どちらとも いえない	33	16.5	36	18.0	43	21.4	53	26.2	48	24.4	213	21.3
	あまり遊ば せたくない	63	31.5	69	34.5	72	35.8	65	32.2	81	41.1	350	35.0
	絶対に遊ば せたくない	93	46.5	81	40.5	69	34.3	60	29.7	48	24.4	351	35.1
AQ14-2-8. 強烈 な歌詞(楽曲内 での過激な言葉 遣いや、性、暴 力、アルコー ル、薬物使用に 関する露骨及び /または頻繁な 言及)	遊ばせてい い	4	2.0	0	0.0	1	0.5	3	1.5	4	2.0	12	1.2
	まあ遊ばせ ていい	2	1.0	5	2.5	7	3.5	14	6.9	7	3.6	35	3.5
	どちらとも いえない	21	10.5	23	11.5	34	16.9	43	21.3	46	23.4	167	16.7
	あまり遊ば せたくない	57	28.5	67	33.5	71	35.3	63	31.2	76	38.6	334	33.4
	絶対に遊ば せたくない	116	58.0	105	52.5	88	43.8	79	39.1	64	32.5	452	45.2

悪い言葉遣いや歌詞の描写に関して、年齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

コミカルに表現されたいはずらについては、どの年齢グループでも「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と回答する保護者の割合が他の項目と比べて低かった。過激な言葉遣いや大人向けのユーモアを含む描写は「絶対に遊ばせたくない」の回答率が全体の4割程であった。



## 2.5.3 性描写(AQ14-3)

Q14-3. 性描写

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
AQ14-3-1. 性的なテーマ（性行為や性を連想させる発言や描写）	遊ばせていない	1	0.5	3	1.5	1	0.5	2	1.0	3	1.5	10	1.0
	まあ遊ばせていい	3	1.5	2	1.0	4	2.0	6	3.0	10	5.1	25	2.5
	どちらともいえない	12	6.0	13	6.5	18	9.0	39	19.3	48	24.4	130	13.0
	あまり遊ばせたくない	51	25.5	61	30.5	75	37.3	67	33.2	68	34.5	322	32.2
	絶対に遊ばせたくない	133	66.5	121	60.5	103	51.2	88	43.6	68	34.5	513	51.3
AQ14-3-2. 部分的裸体表現（裸体の一部の描写や一瞬の描写が含まれる）	遊ばせていない	1	0.5	4	2.0	2	1.0	3	1.5	2	1.0	12	1.2
	まあ遊ばせていい	5	2.5	5	2.5	8	4.0	5	2.5	13	6.6	36	3.6
	どちらともいえない	18	9.0	20	10.0	20	10.0	45	22.3	45	22.8	148	14.8
	あまり遊ばせたくない	47	23.5	60	30.0	65	32.3	65	32.2	71	36.0	308	30.8
	絶対に遊ばせたくない	129	64.5	111	55.5	106	52.7	84	41.6	66	33.5	496	49.6
AQ14-3-3. 裸体（裸体の生々しい描写や長々とした描写）	遊ばせていない	1	0.5	2	1.0	1	0.5	2	1.0	2	1.0	8	0.8
	まあ遊ばせていい	2	1.0	3	1.5	4	2.0	3	1.5	6	3.0	18	1.8
	どちらともいえない	15	7.5	10	5.0	16	8.0	34	16.8	44	22.3	119	11.9
	あまり遊ばせたくない	42	21.0	53	26.5	64	31.8	64	31.7	64	32.5	287	28.7
	絶対に遊ばせたくない	140	70.0	132	66.0	116	57.7	99	49.0	81	41.1	568	56.8
AQ14-3-4. 性的内容（露骨ではない性的な行為の描写）	遊ばせていない	1	0.5	2	1.0	1	0.5	2	1.0	2	1.0	8	0.8
	まあ遊ばせていい	2	1.0	4	2.0	4	2.0	6	3.0	12	6.1	28	2.8
	どちらともいえない	15	7.5	15	7.5	20	10.0	35	17.3	42	21.3	127	12.7
	あまり遊ばせたくない	47	23.5	48	24.0	64	31.8	62	30.7	67	34.0	288	28.8
	絶対に遊ばせたくない	135	67.5	131	65.5	112	55.7	97	48.0	74	37.6	549	54.9
AQ14-3-5. 強烈的な性的内容（露骨または頻繁な性的な行為の描写）	遊ばせていない	1	0.5	1	0.5	1	0.5	1	0.5	2	1.0	6	0.6
	まあ遊ばせていい	2	1.0	3	1.5	4	2.0	1	0.5	2	1.0	12	1.2
	どちらともいえない	9	4.5	11	5.5	11	5.5	27	13.4	35	17.8	93	9.3
	あまり遊ばせたくない	39	19.5	32	16.0	48	23.9	48	23.8	57	28.9	224	22.4
	絶対に遊ばせたくない	149	74.5	153	76.5	137	68.2	125	61.9	101	51.3	665	66.5
AQ14-3-6. 性的暴力（レイプやその他暴力的な性的行為の描写）	遊ばせていない	1	0.5	1	0.5	1	0.5	1	0.5	2	1.0	6	0.6
	まあ遊ばせていい	2	1.0	2	1.0	3	1.5	2	1.0	2	1.0	11	1.1
	どちらともいえない	6	3.0	9	4.5	8	4.0	21	10.4	26	13.2	70	7.0
	あまり遊ばせたくない	23	11.5	30	15.0	41	20.4	37	18.3	45	22.8	176	17.6
	絶対に遊ばせたくない	168	84.0	158	79.0	148	73.6	141	69.8	122	61.9	737	73.7

性描写を含むゲームに関して、どの項目においても「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合は全体で 8 割前後であった。年齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であったが、最も低い高校生でも全ての項目において 7 割前後の割合であった。

就学前のグループでは、全ての項目で「絶対に遊ばせたくない」の回答割合が6割を超えた。また全ての学齢グループで、性的暴力描写を含むゲームに関して「絶対に遊ばせたくない」の回答割合が6割を超えた。

## 2.5.4 ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ(AQ14-4)

Q14-4. ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
AQ14-4-1. 本当のギャンブル(プレイヤーが本物の現金や通貨を賭けてギャンブルできる)	遊ばせていい	3	1.5	2	1.0	2	1.0	1	0.5	1	0.5	9	0.9
	まあ遊ばせていい	6	3.0	6	3.0	6	3.0	3	1.5	9	4.6	30	3.0
	どちらともいえない	14	7.0	20	10.0	25	12.4	22	10.9	30	15.2	111	11.1
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	51	25.5	52	25.9	50	24.8	57	28.9	260	26.0
	絶対に遊ばせたくない	127	63.5	121	60.5	116	57.7	126	62.4	100	50.8	590	59.0
AQ14-4-2. 擬似ギャンブル(プレイヤーが本物の現金や通貨を賭けることなくギャンブルできる)	遊ばせていい	3	1.5	5	2.5	5	2.5	2	1.0	5	2.5	20	2.0
	まあ遊ばせていい	13	6.5	16	8.0	16	8.0	15	7.4	21	10.7	81	8.1
	どちらともいえない	31	15.5	24	12.0	37	18.4	40	19.8	47	23.9	179	17.9
	あまり遊ばせたくない	60	30.0	63	31.5	69	34.3	64	31.7	64	32.5	320	32.0
	絶対に遊ばせたくない	93	46.5	92	46.0	74	36.8	81	40.1	60	30.5	400	40.0
AQ14-4-3. 景品目当てのくじ引き(ゲーム内で、本物の現金を用いて、くじ(ガチャ、ルーレット、召喚などを引くことができ、アイテムを手に入れることができる)	遊ばせていい	8	4.0	12	6.0	9	4.5	5	2.5	7	3.6	41	4.1
	まあ遊ばせていい	36	18.0	29	14.5	24	11.9	26	12.9	18	9.1	133	13.3
	どちらともいえない	32	16.0	42	21.0	49	24.4	46	22.8	64	32.5	233	23.3
	あまり遊ばせたくない	45	22.5	52	26.0	58	28.9	56	27.7	53	26.9	264	26.4
	絶対に遊ばせたくない	79	39.5	65	32.5	61	30.3	69	34.2	55	27.9	329	32.9
AQ14-4-4. 薬物に関する言及(違法薬物に関する言及または画像)	遊ばせていい	1	0.5	1	0.5	3	1.5	1	0.5	2	1.0	8	0.8
	まあ遊ばせていい	2	1.0	3	1.5	6	3.0	5	2.5	5	2.5	21	2.1
	どちらともいえない	21	10.5	15	7.5	11	5.5	27	13.4	33	16.8	107	10.7
	あまり遊ばせたくない	32	16.0	49	24.5	54	26.9	51	25.2	57	28.9	243	24.3
	絶対に遊ばせたくない	144	72.0	132	66.0	127	63.2	118	58.4	100	50.8	621	62.1
AQ14-4-5. 薬物使用(違法薬物の消費や使用の描写)	遊ばせていい	1	0.5	1	0.5	2	1.0	1	0.5	2	1.0	7	0.7
	まあ遊ばせていい	1	0.5	3	1.5	4	2.0	4	2.0	4	2.0	16	1.6
	どちらともいえない	16	8.0	13	6.5	12	6.0	24	11.9	30	15.2	95	9.5
	あまり遊ばせたくない	31	15.5	40	20.0	44	21.9	51	25.2	56	28.4	222	22.2
	絶対に遊ばせたくない	151	75.5	143	71.5	139	69.2	122	60.4	105	53.3	660	66.0

AQ14-4-6. アルコールに関する言及（アルコール飲料に関する言及または画像）	遊ばせていい	2	1.0	6	3.0	5	2.5	3	1.5	5	2.5	21	2.1
	まあ遊ばせていい	20	10.0	21	10.5	20	10.0	25	12.4	21	10.7	107	10.7
	どちらともいえない	37	18.5	41	20.5	41	20.4	56	27.7	65	33.0	240	24.0
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	64	32.0	71	35.3	55	27.2	60	30.5	300	30.0
AQ14-4-7. アルコール飲料の使用（アルコール飲料の消費の描写）	遊ばせていい	1	0.5	5	2.5	6	3.0	3	1.5	6	3.0	21	2.1
	まあ遊ばせていい	21	10.5	22	11.0	18	9.0	24	11.9	19	9.6	104	10.4
	どちらともいえない	33	16.5	38	19.0	39	19.4	56	27.7	63	32.0	229	22.9
	あまり遊ばせたくない	54	27.0	60	30.0	67	33.3	50	24.8	59	29.9	290	29.0
AQ14-4-8. たばこに関する言及（たばこ製品に関する言及または画像）	遊ばせていい	1	0.5	5	2.5	5	2.5	3	1.5	7	3.6	21	2.1
	まあ遊ばせていい	12	6.0	14	7.0	20	10.0	16	7.9	12	6.1	74	7.4
	どちらともいえない	30	15.0	31	15.5	32	15.9	49	24.3	64	32.5	206	20.6
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	62	31.0	60	29.9	59	29.2	60	30.5	296	29.6
AQ14-4-9. たばこ使用（たばこ製品の消費の描写）	遊ばせていい	1	0.5	5	2.5	5	2.5	4	2.0	7	3.6	22	2.2
	まあ遊ばせていい	11	5.5	13	6.5	17	8.5	15	7.4	12	6.1	68	6.8
	どちらともいえない	31	15.5	27	13.5	34	16.9	48	23.8	63	32.0	203	20.3
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	63	31.5	57	28.4	57	28.2	58	29.4	285	28.5
	絶対に遊ばせたくない	107	53.5	92	46.0	88	43.8	78	38.6	57	28.9	422	42.2

ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこの描写に関して、学齢が上がるにつれて「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低下する傾向であった。

ギャンブルの描写は、就学前では、間接的なものであっても「絶対に遊ばせたくない」と回答する保護者の割合がおよそ4割以上であった。直接的な描写については7割を超えた。景品目当てのくじ引きの描写は、どの学齢グループでも「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が低かったが、最も低い高校生でも5割台半ば(54.8%)であった。

## 2.5.5 交流要素(AQ14-5)

Q14-5. 交流要素

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0	
AQ14-5-1. 友達や知り合いと個人的な交流(会話)ができるゲーム	遊ばせていい	5	2.5	13	6.5	10	5.0	12	5.9	14	7.1	54	5.4
	まあ遊ばせていい	48	24.0	41	20.5	51	25.4	68	33.7	57	28.9	265	26.5
	どちらともいえない	62	31.0	65	32.5	72	35.8	67	33.2	79	40.1	345	34.5
	あまり遊ばせたくない	59	29.5	51	25.5	52	25.9	36	17.8	31	15.7	229	22.9
	絶対に遊ばせたくない	26	13.0	30	15.0	16	8.0	19	9.4	16	8.1	107	10.7
AQ14-5-2. 知らない人と個人的な交流(会話)ができるゲーム	遊ばせていい	2	1.0	3	1.5	3	1.5	5	2.5	5	2.5	18	1.8
	まあ遊ばせていい	11	5.5	9	4.5	11	5.5	19	9.4	18	9.1	68	6.8
	どちらともいえない	38	19.0	41	20.5	35	17.4	57	28.2	66	33.5	237	23.7
	あまり遊ばせたくない	70	35.0	64	32.0	85	42.3	61	30.2	67	34.0	347	34.7
	絶対に遊ばせたくない	79	39.5	83	41.5	67	33.3	60	29.7	41	20.8	330	33.0
AQ14-5-3. 他のユーザーと協力して遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていい	1	0.5	8	4.0	10	5.0	8	4.0	12	6.1	39	3.9
	まあ遊ばせていい	41	20.5	35	17.5	36	17.9	48	23.8	39	19.8	199	19.9
	どちらともいえない	57	28.5	53	26.5	61	30.3	67	33.2	80	40.6	318	31.8
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	54	27.0	62	30.8	45	22.3	39	19.8	255	25.5
	絶対に遊ばせたくない	46	23.0	50	25.0	32	15.9	34	16.8	27	13.7	189	18.9
AQ14-5-4. 他のユーザーと競争したり、戦ったりして遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていい	2	1.0	7	3.5	10	5.0	10	5.0	10	5.1	39	3.9
	まあ遊ばせていい	34	17.0	35	17.5	32	15.9	46	22.8	38	19.3	185	18.5
	どちらともいえない	57	28.5	50	25.0	64	31.8	63	31.2	89	45.2	323	32.3
	あまり遊ばせたくない	56	28.0	63	31.5	62	30.8	45	22.3	30	15.2	256	25.6
	絶対に遊ばせたくない	51	25.5	45	22.5	33	16.4	38	18.8	30	15.2	197	19.7
AQ14-5-5. ゲーム会社の公式掲示板やSNS(Twitterなど)を利用して知り合ったユーザーと協力して遊ぶことができるゲーム	遊ばせていい	1	0.5	1	0.5	3	1.5	4	2.0	4	2.0	13	1.3
	まあ遊ばせていい	11	5.5	8	4.0	11	5.5	19	9.4	23	11.7	72	7.2
	どちらともいえない	52	26.0	40	20.0	45	22.4	58	28.7	85	43.1	280	28.0
	あまり遊ばせたくない	61	30.5	69	34.5	79	39.3	65	32.2	48	24.4	322	32.2
	絶対に遊ばせたくない	75	37.5	82	41.0	63	31.3	56	27.7	37	18.8	313	31.3
AQ14-5-6. ゲーム会社の公式掲示板やSNS(Twitterなど)を利用して知り合ったユーザーと対戦したり、争ったりして遊ぶことができるゲーム	遊ばせていい	2	1.0	2	1.0	2	1.0	5	2.5	4	2.0	15	1.5
	まあ遊ばせていい	12	6.0	6	3.0	13	6.5	21	10.4	25	12.7	77	7.7
	どちらともいえない	54	27.0	38	19.0	48	23.9	57	28.2	80	40.6	277	27.7
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	75	37.5	82	40.8	64	31.7	49	24.9	325	32.5
	絶対に遊ばせたくない	77	38.5	79	39.5	56	27.9	55	27.2	39	19.8	306	30.6
AQ14-5-7. 友達や知り合いと協力して遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていい	5	2.5	10	5.0	10	5.0	12	5.9	14	7.1	51	5.1
	まあ遊ばせていい	45	22.5	44	22.0	46	22.9	60	29.7	49	24.9	244	24.4
	どちらともいえない	59	29.5	54	27.0	63	31.3	57	28.2	77	39.1	310	31.0
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	52	26.0	51	25.4	40	19.8	33	16.8	226	22.6
	絶対に遊ばせたくない	41	20.5	40	20.0	31	15.4	33	16.3	24	12.2	169	16.9

AQ14-5-8. 友達や知り合いと競争したり、戦ったりして遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていい	4	2.0	8	4.0	11	5.5	9	4.5	12	6.1	44	4.4
	まあ遊ばせていい	41	20.5	41	20.5	42	20.9	62	30.7	49	24.9	235	23.5
	どちらともいえない	58	29.0	53	26.5	65	32.3	59	29.2	75	38.1	310	31.0
	あまり遊ばせたくない	57	28.5	53	26.5	51	25.4	35	17.3	33	16.8	229	22.9
AQ14-5-9. ゲーム内で、大人向けのサイト(例えば、アダルトサイト、出会い系サイト)に関する広告が見られるゲーム	遊ばせていい	1	0.5	0	0.0	1	0.5	2	1.0	2	1.0	6	0.6
	まあ遊ばせていい	3	1.5	3	1.5	1	0.5	6	3.0	4	2.0	17	1.7
	どちらともいえない	31	15.5	24	12.0	22	10.9	32	15.8	49	24.9	158	15.8
	あまり遊ばせたくない	46	23.0	45	22.5	58	28.9	47	23.3	57	28.9	253	25.3
AQ14-5-10. ユーザーの現在地を他者に表示する機能を持つゲーム	遊ばせていい	2	1.0	0	0.0	1	0.5	2	1.0	2	1.0	7	0.7
	まあ遊ばせていい	5	2.5	6	3.0	2	1.0	8	4.0	4	2.0	25	2.5
	どちらともいえない	27	13.5	26	13.0	27	13.4	36	17.8	52	26.4	168	16.8
	あまり遊ばせたくない	52	26.0	46	23.0	45	22.4	42	20.8	54	27.4	239	23.9
AQ14-5-11. 位置情報を利用してアイテムを集めたり、特典を受けられるゲーム	遊ばせていい	2	1.0	4	2.0	3	1.5	3	1.5	2	1.0	14	1.4
	まあ遊ばせていい	11	5.5	14	7.0	13	6.5	17	8.4	14	7.1	69	6.9
	どちらともいえない	46	23.0	40	20.0	43	21.4	44	21.8	79	40.1	252	25.2
	あまり遊ばせたくない	53	26.5	54	27.0	61	30.3	60	29.7	48	24.4	276	27.6
AQ14-5-12. ゲームの購入時以外に、追加で、アイテムやくじなどを有料で買うことができるゲーム	遊ばせていい	0	0.0	0	0.0	4	2.0	1	0.5	3	1.5	8	0.8
	まあ遊ばせていい	5	2.5	4	2.0	4	2.0	8	4.0	7	3.6	28	2.8
	どちらともいえない	34	17.0	25	12.5	24	11.9	36	17.8	56	28.4	175	17.5
	あまり遊ばせたくない	53	26.5	56	28.0	62	30.8	54	26.7	65	33.0	290	29.0
AQ14-5-13. ゲーム内で、デジタル製品(回復アイテム、武器、コスチュームなど)を購入することができるゲーム	遊ばせていい	0	0.0	0	0.0	4	2.0	1	0.5	5	2.5	10	1.0
	まあ遊ばせていい	5	2.5	4	2.0	6	3.0	10	5.0	8	4.1	33	3.3
	どちらともいえない	36	18.0	33	16.5	32	15.9	39	19.3	61	31.0	201	20.1
	あまり遊ばせたくない	58	29.0	51	25.5	62	30.8	57	28.2	63	32.0	291	29.1
	絶対に遊ばせたくない	101	50.5	112	56.0	97	48.3	95	47.0	60	30.5	465	46.5

ゲーム内の交流要素に関して、友達や知り合いとの交流(個人的な交流を含む)については「まあ遊ばせてもいい」「どちらとも言えない」「あまり遊ばせたくない」と答える保護者がそれぞれ全体で2割台～3割台であった。知らない人との交流(個人的な交流を含む)は「絶対に遊ばせたくない」「あまり遊ばせたくない」と答える保護者が全体で6割台後半(67.7%)であった。

個人的な交流が出来ないものであれば、知人であるか否かを問わず、「まあ遊ばせてもいい」「どちらとも言えない」「あまり遊ばせたくない」と答える保護者がそれぞれ全体

で概ね2割台～3割台であり、あまり差がみられなかった。

大人向けのサイトの広告が表示されるもの、位置情報を利用するもの、課金コンテンツのあるゲームに関しては、「あまり遊ばせたくない・絶対に遊ばせたくない」と答える保護者の割合が全体で6割半(66.5%)ばであった。

## 2.6 レーティング知識・意識

### 2.6.1 レーティング知識

#### 2.6.1.1 レーティング認知(AQ15)

AQ15. レーティング制度を知っていましたか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ15. レーティング制度を知っていましたか。当てはまるもの1つを選んでご回答ください。(1つ選択)												
全く知らない	114	57.0	101	50.5	92	45.8	103	51.0	104	52.8	514	51.4
あまり知らない	48	24.0	45	22.5	39	19.4	40	19.8	35	17.8	207	20.7
少し知っている	22	11.0	40	20.0	47	23.4	29	14.4	44	22.3	182	18.2
よく知っている	12	6.0	11	5.5	19	9.5	25	12.4	11	5.6	78	7.8
非常によく知っている	4	2.0	3	1.5	4	2.0	5	2.5	3	1.5	19	1.9

レーティング制度に関して、「全く知らない」と回答した保護者は全体で5割強(51.4%)であり、「あまり知らない」と回答した保護者は全体でおよそ2割(20.7%)であった。学齢グループごとに大きな差は見られず、「全く知らない」の回答割合はいずれも4割台～5割台であった。

#### 2.6.1.2 対象年齢マーク知識(AQ16)

AQ16. 対象年齢マークの知識

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ16-1. このようなマークを1つでも見たことはありますか。												
ない	144	72.0	134	67.0	116	57.7	122	60.4	137	69.5	653	65.3
ある	56	28.0	66	33.0	85	42.3	80	39.6	60	30.5	347	34.7
AQ16-2. マークの意味を知っていましたか。												
知らなかった	16	8.0	18	9.0	27	13.4	24	11.9	19	9.6	104	10.4
知っていた	40	20.0	48	24.0	58	28.9	56	27.7	41	20.8	243	24.3

対象年齢マークについて、マークを見たことがないと回答した保護者の割合は全体で 6 割台半ば(65.3%)であった。最も高かったのは就学前の 7 割台前半(72%)であり、最も低かったのは小学校 4～6 年の 5 割台後半(57.7%)であった。

また、マークの意味を知っていた保護者は全体で 2 割台半ば(24.3%)であった。

### 2.6.1.3 コンテンツディスクリプター知識(AQ17)

AQ17. コンテンツディスクリプターの知識

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ17-1. 知らないようなマークを1つでも見たことはありますか。	171	85.5	173	86.5	164	81.6	164	81.2	172	87.3	844	84.4
AQ17-2. 知らないマークの意味を知っていましたか。	29	14.5	27	13.5	37	18.4	38	18.8	25	12.7	156	15.6
	11	5.5	7	3.5	12	6.0	7	3.5	4	2.0	41	4.1
	18	9.0	20	10.0	25	12.4	31	15.3	21	10.7	115	11.5

コンテンツディスクリプターに関して、マークを見たことがないと回答した保護者の割合は全体で 8 割台(84.4%)であった。最も高かったのは高校の 87.3% であり、最も低かったのは中学の 81.2%であった。

また、マークの意味を知っていた保護者は全体で約 1 割(15.6%)であった。

### 2.6.2 レーティング意識

#### 2.6.2.1 購入時のレーティング意識(AQ18,19-1,19-2)

AQ18. この1年の間に、実際にレーティングのマークを確認してお子さんに適切だと思って購入を決めたり、逆に不適切だと思って購入を止めたりしたことがありますか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	66	100.0	77	100.0	98	100.0	67	100.0	89	100.0	397	100.0
AQ18. ある	7	10.6	20	26.0	26	26.5	23	34.3	5	5.6	81	20.4

## AQ19-1. 購入決定時に利用したレーティングマーク

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	7	100.0	20	100.0	26	100.0	23	100.0	5	100.0	81	100.0
AQ19-1_1. 購入を決めた際利用/A	3	42.9	15	75.0	17	65.4	15	65.2	1	20.0	51	63.0
AQ19-1_2. 購入を決めた際利用/B	1	14.3	3	15.0	7	26.9	8	34.8	1	20.0	20	24.7
AQ19-1_3. 購入を決めた際利用/C	0	0.0	1	5.0	3	11.5	3	13.0	2	40.0	9	11.1
AQ19-1_4. 購入を決めた際利用/D	0	0.0	0	0.0	3	11.5	2	8.7	0	0.0	5	6.2
AQ19-1_5. 購入を決めた際利用/Z	0	0.0	0	0.0	3	11.5	0	0.0	0	0.0	3	3.7
AQ19-1_6. 購入を決めた際利用/恋愛	0	0.0	2	10.0	1	3.8	0	0.0	0	0.0	3	3.7
AQ19-1_7. 購入を決めた際利用/セクシャル	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
AQ19-1_8. 購入を決めた際利用/暴力	1	14.3	1	5.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	2.5
AQ19-1_9. 購入を決めた際利用/恐怖	0	0.0	1	5.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.2
AQ19-1_10. 購入を決めた際利用/飲酒・喫煙	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.2
AQ19-1_11. 購入を決めた際利用/ギャンブル	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
AQ19-1_12. 購入を決めた際利用/犯罪	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.2
AQ19-1_13. 購入を決めた際利用/麻薬	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
AQ19-1_14. 購入を決めた際利用/言葉・その他	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
AQ19-1_15. 購入を決めた際利用/あてはまるものはない	3	42.9	3	15.0	8	30.8	6	26.1	3	60.0	23	28.4



## AQ19-2. 購入中止時に利用したレーティングマーク

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	7	100.0	20	100.0	26	100.0	23	100.0	5	100.0	81	100.0
AQ19-2_1. 購入を止めた際利用/A	2	28.6	4	20.0	3	11.5	1	4.3	0	0.0	10	12.3
AQ19-2_2. 購入を止めた際利用/B	4	57.1	4	20.0	8	30.8	4	17.4	0	0.0	20	24.7
AQ19-2_3. 購入を止めた際利用/C	5	71.4	5	25.0	12	46.2	9	39.1	2	40.0	33	40.7
AQ19-2_4. 購入を止めた際利用/D	5	71.4	6	30.0	12	46.2	10	43.5	2	40.0	35	43.2
AQ19-2_5. 購入を止めた際利用/Z	6	85.7	6	30.0	12	46.2	11	47.8	2	40.0	37	45.7
AQ19-2_6. 購入を止めた際利用/恋愛	2	28.6	3	15.0	4	15.4	2	8.7	0	0.0	11	13.6
AQ19-2_7. 購入を止めた際利用/セクシャル	2	28.6	4	20.0	7	26.9	4	17.4	0	0.0	17	21.0
AQ19-2_8. 購入を止めた際利用/暴力	3	42.9	6	30.0	6	23.1	4	17.4	1	20.0	20	24.7
AQ19-2_9. 購入を止めた際利用/恐怖	2	28.6	3	15.0	4	15.4	3	13.0	0	0.0	12	14.8
AQ19-2_10. 購入を止めた際利用/飲酒・喫煙	2	28.6	4	20.0	4	15.4	3	13.0	0	0.0	13	16.0
AQ19-2_11. 購入を止めた際利用/ギャンブル	2	28.6	6	30.0	5	19.2	2	8.7	0	0.0	15	18.5
AQ19-2_12. 購入を止めた際利用/犯罪	2	28.6	6	30.0	5	19.2	5	21.7	0	0.0	18	22.2
AQ19-2_13. 購入を止めた際利用/麻薬	2	28.6	5	25.0	4	15.4	4	17.4	0	0.0	15	18.5
AQ19-2_14. 購入を止めた際利用/言葉・その他	2	28.6	4	20.0	2	7.7	2	8.7	0	0.0	10	12.3
AQ19-2_15. 購入を止めた際利用/あてはまるものはない	0	0.0	4	20.0	4	15.4	4	17.4	0	0.0	12	14.8

ゲームの購入時に、レーティングマークを確認して購入を決めたことがあるか否かに関して、あると答えた保護者はおよそ2割(20.4%)であった。

最も割合が高かったのは、中学生で3割台半ば(34.3%)、最も低かったのは高校で1割以下(5.6%)であった。

あると答えた保護者397名に、「購入決定時に利用したレーティングマーク」(複数回答)について尋ねた。

購入を決めた際に利用したレーティングマークは、「A」の割合が全体で6割台前半(63%)と最も高かった。就学前～中学までは「A」の利用率が高かったが、高校では「C」の利用

率が最も高く、4割(40%)であった。

購入を止めた際利用したものは、未就学～小学校までは「B」以上、中学校～高校までは「C」以上の利用率が高かった。

### 2.6.2.2 レーティング制度による必要情報の提供(AQ20)

AQ20. レーティング制度はあなたが必要としている情報をどの程度提供していると思いますか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
私が必要としている情報は全く提供していない	40	20.0	40	20.0	33	16.4	54	26.7	58	29.4	225	22.5
私が必要としている情報を少しは提供している	50	25.0	56	28.0	57	28.4	53	26.2	43	21.8	259	25.9
私が必要としている情報がある程度は提供している	73	36.5	68	34.0	75	37.3	75	37.1	74	37.6	365	36.5
私が必要としている情報の大体は提供している	28	14.0	26	13.0	31	15.4	17	8.4	14	7.1	116	11.6
私が必要としている情報を不足なく提供している	9	4.5	10	5.0	5	2.5	3	1.5	8	4.1	35	3.5

「レーティング制度はあなたが必要としている情報をどの程度提供していると思いますか」という質問に関して、「私が必要としている情報がある程度は提供している」と回答した保護者の割合が最も高く、全体で3割台後半(36.5%)であった。次いで高かったのは、「私が必要としている情報を少しは提供している」で、2割台半ば(25.9%)であった。

### 2.6.2.3 レーティング制度への信頼感(AQ21)

AQ21. レーティング制度の情報は正確だと思いますか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
全く正確ではない	19	9.5	16	8.0	12	6.0	27	13.4	19	9.6	93	9.3
あまり正確ではない	39	19.5	46	23.0	41	20.4	41	20.3	44	22.3	211	21.1
ある程度は正確である	130	65.0	123	61.5	130	64.7	122	60.4	122	61.9	627	62.7
正確である	10	5.0	12	6.0	15	7.5	12	5.9	11	5.6	60	6.0
とても正確である	2	1.0	3	1.5	3	1.5	0	0.0	1	0.5	9	0.9

「レーティング制度の情報は正確だと思いますか」という質問に関して、「ある程度は正確である」と回答した保護者の割合が最も高く、全体で6割台前半(62.7%)であった。学齢グループごとの回答に大きな差はみられなかった。

## 2.6.2.4 レーティング制度に対する認識(AQ22)

AQ22. レーティング制度の対する認識

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ22-1. まったくレーティング制度は、テレビゲームの中の不適切な表現に子どもたちが触れないようにする方法として非常に有効である	8	4.0	6	3.0	4	2.0	12	5.9	6	3.0	36	3.6
まったくそう思わない	15	7.5	12	6.0	7	3.5	18	8.9	17	8.6	69	6.9
あまりそう思わない	89	44.5	84	42.0	92	45.8	93	46.0	100	50.8	458	45.8
どちらとも言えない	70	35.0	75	37.5	77	38.3	55	27.2	63	32.0	340	34.0
少しそう思う	18	9.0	23	11.5	21	10.4	24	11.9	11	5.6	97	9.7
とてもそう思う												
AQ22-2. まったくレーティング制度は、不適切な表現を含むテレビゲームであること示すことで、そうしたゲームへの子どもたちの興味・関心を高めることになる	8	4.0	12	6.0	12	6.0	13	6.4	9	4.6	54	5.4
まったくそう思わない	36	18.0	36	18.0	37	18.4	31	15.3	29	14.7	169	16.9
あまりそう思わない	112	56.0	104	52.0	113	56.2	111	55.0	111	56.3	551	55.1
どちらとも言えない	35	17.5	36	18.0	34	16.9	36	17.8	42	21.3	183	18.3
少しそう思う	9	4.5	12	6.0	5	2.5	11	5.4	6	3.0	43	4.3
とてもそう思う												
AQ22-3. まったくレーティング制度は、テレビゲームによる子どもたちへの悪影響を抑える方法として非常に有効である	7	3.5	5	2.5	4	2.0	10	5.0	7	3.6	33	3.3
まったくそう思わない	20	10.0	9	4.5	13	6.5	15	7.4	16	8.1	73	7.3
あまりそう思わない	80	40.0	93	46.5	88	43.8	101	50.0	105	53.3	467	46.7
どちらとも言えない	73	36.5	69	34.5	74	36.8	57	28.2	60	30.5	333	33.3
少しそう思う	20	10.0	24	12.0	22	10.9	19	9.4	9	4.6	94	9.4
とてもそう思う												

AQ22-4. レーティング制度は、不適切と判断される描写の接触を減らすことで逆に子どもたちがそうした描写の問題性を考える機会を奪っている	まったくそう思わない	11	5.5	21	10.5	22	10.9	19	9.4	10	5.1	83	8.3
	あまりそう思わない	57	28.5	53	26.5	35	17.4	36	17.8	41	20.8	222	22.2
	どちらとも言えない	105	52.5	94	47.0	106	52.7	113	55.9	121	61.4	539	53.9
	少しそう思う	21	10.5	24	12.0	30	14.9	30	14.9	19	9.6	124	12.4
	とてもそう思う	6	3.0	8	4.0	8	4.0	4	2.0	6	3.0	32	3.2
AQ22-5. レーティング制度は、表現の規制を行うことでテレビゲームの表現の自由を奪っている	まったくそう思わない	23	11.5	32	16.0	30	14.9	20	9.9	19	9.6	124	12.4
	あまりそう思わない	62	31.0	57	28.5	51	25.4	48	23.8	51	25.9	269	26.9
	どちらとも言えない	86	43.0	88	44.0	96	47.8	104	51.5	104	52.8	478	47.8
	少しそう思う	24	12.0	17	8.5	16	8.0	25	12.4	18	9.1	100	10.0
	とてもそう思う	5	2.5	6	3.0	8	4.0	5	2.5	5	2.5	29	2.9
AQ22-6. レーティング制度は、保護者が購入するゲームが子どもに不適切なものかどうか判断する際に役立つ情報を与えている	まったくそう思わない	4	2.0	6	3.0	5	2.5	9	4.5	6	3.0	30	3.0
	あまりそう思わない	14	7.0	9	4.5	8	4.0	14	6.9	12	6.1	57	5.7
	どちらとも言えない	81	40.5	79	39.5	88	43.8	93	46.0	95	48.2	436	43.6
	少しそう思う	78	39.0	68	34.0	66	32.8	62	30.7	72	36.5	346	34.6
	とてもそう思う	23	11.5	38	19.0	34	16.9	24	11.9	12	6.1	131	13.1
AQ22-7. 子どもに不適切な表現かどうかは保護者が見て判断するべきであり、レーティング制度にその判断をゆだねるのはよくない	まったくそう思わない	7	3.5	13	6.5	11	5.5	12	5.9	9	4.6	52	5.2
	あまりそう思わない	34	17.0	31	15.5	38	18.9	25	12.4	31	15.7	159	15.9
	どちらとも言えない	108	54.0	91	45.5	103	51.2	114	56.4	115	58.4	531	53.1
	少しそう思う	39	19.5	43	21.5	39	19.4	36	17.8	32	16.2	189	18.9
	とてもそう思う	12	6.0	22	11.0	10	5.0	15	7.4	10	5.1	69	6.9

AQ22-8. レーティング制度は非常に緩い制度なので、販売規制についての違反に罰則を設けるなど、もっと強化すべきである	まったく そう思わない	9	4.5	6	3.0	9	4.5	11	5.4	12	6.1	47	4.7
	あまり そう思わない	19	9.5	24	12.0	23	11.4	21	10.4	16	8.1	103	10.3
	どちらと も言えない	112	56.0	106	53.0	101	50.2	112	55.4	109	55.3	540	54.0
	少し そう思う	41	20.5	41	20.5	50	24.9	40	19.8	47	23.9	219	21.9
	とても そう思う	19	9.5	23	11.5	18	9.0	18	8.9	13	6.6	91	9.1
AQ22-9. レーティング制度の判断基準は厳しすぎるので、もっとゆるやかな基準で行うべきである	まったく そう思わない	24	12.0	29	14.5	26	12.9	23	11.4	26	13.2	128	12.8
	あまり そう思わない	50	25.0	52	26.0	51	25.4	42	20.8	48	24.4	243	24.3
	どちらと も言えない	97	48.5	99	49.5	96	47.8	114	56.4	102	51.8	508	50.8
	少し そう思う	21	10.5	14	7.0	23	11.4	15	7.4	18	9.1	91	9.1
	とても そう思う	8	4.0	6	3.0	5	2.5	8	4.0	3	1.5	30	3.0
AQ22-10. レーティング制度をきちんと利用することは当然のことである	まったく そう思わない	5	2.5	7	3.5	4	2.0	8	4.0	6	3.0	30	3.0
	あまり そう思わない	11	5.5	7	3.5	13	6.5	11	5.4	11	5.6	53	5.3
	どちらと も言えない	75	37.5	77	38.5	75	37.3	85	42.1	101	51.3	413	41.3
	少し そう思う	72	36.0	58	29.0	71	35.3	68	33.7	61	31.0	330	33.0
	とても そう思う	37	18.5	51	25.5	38	18.9	30	14.9	18	9.1	174	17.4
AQ22-11. 子どものためにテレビゲームを購入するときにレーティングを使ってみてみたい	まったく そう思わない	11	5.5	11	5.5	5	2.5	16	7.9	10	5.1	53	5.3
	あまり そう思わない	14	7.0	10	5.0	12	6.0	16	7.9	13	6.6	65	6.5
	どちらと も言えない	74	37.0	77	38.5	80	39.8	88	43.6	103	52.3	422	42.2
	少し そう思う	72	36.0	69	34.5	75	37.3	58	28.7	59	29.9	333	33.3
	とても そう思う	29	14.5	33	16.5	29	14.4	24	11.9	12	6.1	127	12.7

Q22-12. レーティング制度についてもっと知りたい	まったく そう 思わ ない	7	3.5	8	4.0	6	3.0	15	7.4	7	3.6	43	4.3
	あまり そう 思わ ない	25	12.5	19	9.5	19	9.5	21	10.4	23	11.7	107	10.7
	どちら とも 言え ない	82	41.0	70	35.0	77	38.3	86	42.6	92	46.7	407	40.7
	少し そう 思 う	63	31.5	77	38.5	72	35.8	59	29.2	59	29.9	330	33.0
	と ても そ う 思 う	23	11.5	26	13.0	27	13.4	21	10.4	16	8.1	113	11.3
AQ22-13. レーティング制度の審査員に応募してみたい	まったく そう 思わ ない	47	23.5	41	20.5	34	16.9	38	18.8	38	19.3	198	19.8
	あまり そう 思わ ない	41	20.5	41	20.5	51	25.4	44	21.8	41	20.8	218	21.8
	どちら とも 言え ない	71	35.5	73	36.5	74	36.8	82	40.6	90	45.7	390	39.0
	少し そう 思 う	23	11.5	27	13.5	25	12.4	34	16.8	22	11.2	131	13.1
	と ても そ う 思 う	18	9.0	18	9.0	17	8.5	4	2.0	6	3.0	63	6.3

レーティング制度の認識や活用に関して、どの項目においても「どちらとも言えない」と答えた保護者の割合が最も高く、全体で4割台～5割台を占めた。学齢グループごとの回答に、大きな差はみられなかった。

「レーティング制度は、テレビゲームの中の不適切な表現に子どもたちが触れないようにする方法として非常に有効である」という項目について、「どちらとも言えない」に次いで「少しそう思う」と答えた保護者の割合が高く、全体で3割台半ば(34.0%)であった。レーティング制度がゲームの表現の自由や、子ども達が不適切と判断される描写の問題性を考える機会を奪う可能性については、「あまりそう思わない」と答えた保護者が「どちらとも言えない」と答えた保護者に次いで多く、2割台であった。

レーティング制度についてもっと知りたいか、使ってみたいか、という項目について、「少しそう思う・とてもそう思う」と答えた保護者がいずれも4割台半ばであった。

## 2.7 親のゲーム利用経験

### 2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)

AQ23. あなたご自身は、デジタルゲームで遊んだことがありますか。遊んでいた場合には、いつ頃遊んでいましたか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
これまでに全く遊んだことはない	47	23.5	43	4.3	36	3.6	69	6.9	68	6.8	263	26.3
現在は遊んでいないが、過去に遊んだことがある	96	48.0	87	8.7	102	10.2	82	8.2	78	7.8	445	44.5
今でも遊んでいる	57	28.5	70	7.0	63	6.3	51	5.1	51	5.1	292	29.2

保護者自身のゲーム経験について尋ねた結果、「現在は遊んでいないが過去に遊んだことがある」と回答した保護者の割合が最も高く、全体で4割台半ば(44.5%)であった。「今でも遊んでいる」の回答割合は、3割弱(29.2%)であった。就学前グループでは、「これまでに全く遊んだことがない」と回答した保護者が2割台前半(23.5%)と他の学齢グループに比べて高かった。

### 2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)

AQ24-1. この一年/平日

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	153	100.0	157	100.0	165	100.0	133	100.0	129	100.0	737	100.0
まったく遊ばなかった(0分)	71	46.4	64	40.8	75	45.5	61	45.9	54	41.9	325	44.1
1分～30分まで	36	23.5	37	23.6	47	28.5	35	26.3	34	26.4	189	25.6
31分以上～1時間まで	24	15.7	27	17.2	19	11.5	20	15.0	28	21.7	118	16.0
1時間1分以上～2時間まで	14	9.2	17	10.8	15	9.1	10	7.5	7	5.4	63	8.5
2時間1分以上～3時間まで	6	3.9	6	3.8	7	4.2	2	1.5	4	3.1	25	3.4
3時間1分以上～4時間まで	1	0.7	3	1.9	1	0.6	5	3.8	1	0.8	11	1.5
4時間1分以上～5時間まで	1	0.7	2	1.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	0.4
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	0	0.0	1	0.6	0	0.0	0	0.0	1	0.1
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	1	0.6	0	0.0	0	0.0	1	0.8	2	0.3

## AQ24-2. この一年/休日

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	153	100.0	157	100.0	165	100.0	133	100.0	129	100.0	737	100.0
まったく遊ばなかった(0分)	62	40.5	48	30.6	60	36.4	55	41.4	47	36.4	272	36.9
1分～30分まで	32	20.9	44	28.0	50	30.3	33	24.8	29	22.5	188	25.5
31分以上～1時間まで	26	17.0	31	19.7	25	15.2	16	12.0	23	17.8	121	16.4
1時間1分以上～2時間まで	19	12.4	15	9.6	13	7.9	12	9.0	19	14.7	78	10.6
2時間1分以上～3時間まで	8	5.2	13	8.3	12	7.3	4	3.0	6	4.7	43	5.8
3時間1分以上～4時間まで	4	2.6	2	1.3	3	1.8	9	6.8	2	1.6	20	2.7
4時間1分以上～5時間まで	1	0.7	2	1.3	1	0.6	1	0.8	1	0.8	6	0.8
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	2	1.3	0	0.0	2	1.5	1	0.8	5	0.7
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.8	0	0.0	1	0.1
7時間1分以上	1	0.7	0	0.0	1	0.6	0	0.0	1	0.8	3	0.4

AQ23 で「過去に遊んだことがある」「今でも遊んでいる」と答えた保護者 737 名に、ここ1年のゲーム利用時間について、平日と休日でそれぞれ尋ねた。

平日は「全く遊ばなかった」と回答した保護者の割合が学齢グループを問わず4割台で最も高かった。次いで、「1分～30分まで」が2割台、「31分以上～1時間まで」が1割台～2割強であった。休日でも平日と大きな差はみられなかったが、平日と比べて少し利用者が増加、利用時間が長くなる傾向であった。

## 2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)

## AQ25. これまでに、あなたがデジタルゲームでもっともよく遊んでいたのは、いつですか。

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	153	100.0	157	100.0	165	100.0	133	100.0	129	100.0	737	100.0
小学校入学以前	1	0.7	1	0.6	3	1.8	1	0.8	0	0.0	6	0.8
小学校時代	52	34.0	49	31.2	55	33.3	31	23.3	20	15.5	207	28.1
中学校時代	26	17.0	13	8.3	18	10.9	16	12.0	12	9.3	85	11.5
高校時代	9	5.9	14	8.9	12	7.3	11	8.3	7	5.4	53	7.2
学生時代(大学・短大・専門学校など)	33	21.6	23	14.6	32	19.4	21	15.8	14	10.9	123	16.7
社会人時代	27	17.6	50	31.8	38	23.0	42	31.6	69	53.5	226	30.7
その他	5	3.3	7	4.5	7	4.2	11	8.3	7	5.4	37	5.0

これまでゲームでもっともよく遊んでいた時期に関して、「社会人時代」と答えた保護者の割合が全体のおよそ3割(30.7%)で最も高かった。子どもの学齢が上がるにつれて回答



割合が高くなっており、就学前で1割台後半(17.6%)であるのに対し、高校では5割台前半(53.5%)であった。就学前グループでは、「小学校時代」と回答した保護者が3割台半ば(2.4%)と最も高かった。

## 2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)

AQ26-1. デジタルゲームでもっとも遊んでいたとき/平日

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	153	100.0	157	100.0	165	100.0	133	100.0	129	100.0	737	100.0
まったく遊ばなかった(0分)	6	3.9	14	8.9	7	4.2	9	6.8	13	10.1	49	6.6
1分～30分まで	18	11.8	18	11.5	28	17.0	23	17.3	28	21.7	115	15.6
31分以上～1時間まで	36	23.5	40	25.5	46	27.9	29	21.8	26	20.2	177	24.0
1時間1分以上～2時間まで	39	25.5	40	25.5	42	25.5	40	30.1	33	25.6	194	26.3
2時間1分以上～3時間まで	28	18.3	20	12.7	24	14.5	19	14.3	16	12.4	107	14.5
3時間1分以上～4時間まで	14	9.2	13	8.3	10	6.1	5	3.8	6	4.7	48	6.5
4時間1分以上～5時間まで	10	6.5	5	3.2	6	3.6	4	3.0	2	1.6	27	3.7
5時間1分以上～6時間まで	0	0.0	3	1.9	0	0.0	1	0.8	4	3.1	8	1.1
6時間1分以上～7時間まで	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.8	0	0.0	1	0.1
7時間1分以上	2	1.3	4	2.5	2	1.2	2	1.5	1	0.8	11	1.5

AQ26-2. デジタルゲームでもっとも遊んでいたとき/休日

	就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計	153	100.0	157	100.0	165	100.0	133	100.0	129	100.0	737	100.0
まったく遊ばなかった(0分)	1	0.7	1	0.6	4	2.4	3	2.3	2	1.6	11	1.5
1分～30分まで	14	9.2	18	11.5	21	12.7	25	18.8	23	17.8	101	13.7
31分以上～1時間まで	22	14.4	33	21.0	32	19.4	18	13.5	25	19.4	130	17.6
1時間1分以上～2時間まで	30	19.6	37	23.6	36	21.8	27	20.3	25	19.4	155	21.0
2時間1分以上～3時間まで	37	24.2	23	14.6	32	19.4	16	12.0	28	21.7	136	18.5
3時間1分以上～4時間まで	15	9.8	16	10.2	17	10.3	19	14.3	7	5.4	74	10.0
4時間1分以上～5時間まで	12	7.8	11	7.0	7	4.2	11	8.3	1	0.8	42	5.7
5時間1分以上～6時間まで	7	4.6	2	1.3	8	4.8	7	5.3	7	5.4	31	4.2
6時間1分以上～7時間まで	3	2.0	2	1.3	2	1.2	0	0.0	1	0.8	8	1.1
7時間1分以上	12	7.8	14	8.9	6	3.6	7	5.3	10	7.8	49	6.6

最もよくゲームで遊んでいた時期の利用時間に関して、平日は「31分以上～1時間まで」「1時間1分以上～2時間まで」と回答した保護者の割合がいずれも2割台半ばで、高くなっていた。休日は「1時間1分以上～2時間まで」と回答した保護者の割合が2割強(21%)と最も高かった。また、平日と比べて長時間(2時間1分以上)遊んでいる人の割合が高くなっていた。