

付録

調査票詳細

目次

項目	ページ数
スクリーニング調査	2
調査の説明書（同意書も兼ねる）	68
調査票 A：意識知識調査	5
調査票 B：介入行動調査	35

<スクリーニング用項目>

SC1. あなたの性別を選んでください。

男
女

SC2. あなたの居住地を選んで下さい。 47 都道府県から選択

SC3. あなたの年齢をお答えください。

(歳)

SC4. あなたと同居していっしゃるお子さんはいらっしゃいますか。お子さんがいらっしゃる場合で、お子さんの誰とも一緒に住んでいない場合には「いいえ」を選択して下さい。

はい
いいえ

SC5. あなたと一緒に住んでいるお子さんのうち、年齢が一番上のお子さんの学齢と性別について、あてはまるもの1つを選択して下さい。

2017年(今年)3月で3歳以下・男子 (2013年4月以降の生まれ)		2017年(今年)3月で3歳以下・女子 (2013年4月以降の生まれ)	
3歳児(年少)クラス・男子 (2012年4月~2013年3月生まれ)		3歳児(年少)クラス・女子 (2012年4月~2013年3月生まれ)	
4歳児(年中)クラス・男子 (2011年4月~2012年3月生まれ)		4歳児(年中)クラス・女子 (2011年4月~2012年3月生まれ)	
5歳児(年長)クラス・男子 (2010年4月~2011年3月生まれ)		5歳児(年長)クラス・女子 (2010年4月~2011年3月生まれ)	
小学校1年生・男子		小学校1年生・女子	
小学校2年生・男子		小学校2年生・女子	
小学校3年生・男子		小学校3年生・女子	
小学校4年生・男子		小学校4年生・女子	
小学校5年生・男子		小学校5年生・女子	
小学校6年生・男子		小学校6年生・女子	
中学1年生・男子		中学1年生・女子	
中学2年生・男子		中学2年生・女子	
中学3年生・男子		中学3年生・女子	
高校1年生・男子		高校1年生・女子	
高校2年生・男子		高校2年生・女子	
高校3年生・男子		高校3年生・女子	
上記以外・男子 (1998年3月以前の生まれ)		上記以外・女子 (1998年3月以前の生まれ)	

SC6. この1年の間に、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）に対して以下のようなことをしていましたか。

		最近一年間では	最近一年間で していた
1	きちんと睡眠をとるようにしている。		
2	栄養バランスのよい食事を心がけている。		
3	体を動かす活動やスポーツをするようにしている。		

SC7. この1年の間に、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）は趣味や習い事として以下のことをしていましたか。

		最近一年間では	最近一年間で していた
1	水泳		
2	体操・ダンス(バレエも含む)		
3	サッカー・野球・バスケットボール・バレーボール		
4	空手・柔道・剣道・合気道・弓道などの古武術		
5	ウォーキング・ジョギング		
6	サイクリング		
7	上記以外の体を動かす活動やスポーツ		
8	読書		
9	映画・音楽鑑賞(テレビやネットの動画鑑賞も含む)		
10	テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなど携帯端末でのゲーム		

※調査 B 介入行動調査では、デジタルゲーム利用項目がスクリーニング項目、それ以外はダミー項目であった。

アンケートご協力をお願い

このアンケートは、皆様がご家庭でのデジタルゲーム利用についてどのように考えていらっしゃるかを調べるために企画されました。

調査主体であるお茶の水女子大学社会心理学研究室では、いくつもの調査を行い、デジタルゲームの健康的な利用等に役立てたいと考えております。

どの回答が正しいとか、すぐれているといったことはありませんので、けっして他の人と相談したりせずに、あなたご自身のありのままの気持ちや状態をお答えください。

また、質問のなかには、デジタルゲームと関係がないと思われるものがあるかもしれませんが、まちがいはありませんので、そのまま回答を続けてください。

本調査では個人が特定されるような情報は収集されません。またご回答いただいたデータは、研究目的のためにのみ使用し、個人のデータを数値化し、アンケートにご協力いただいた方全員のデータをあわせたものを統計的に処理いたしますので、個人の回答が分かる形で公表されることもございません。

アンケートの質問項目には、多少答えにくいものもあるかもしれませんが、大きなストレスを引き起こすようなものは含まれていませんが、個人的に回答したくない項目やストレスや不快感を感じるものがございましたら、途中で参加を中止していただいても構いません。

以上の趣旨をご理解の上で、アンケートへのご協力をお願いいたします。

お茶の水女子大学
基幹研究院・人間科学系・教授
坂元 章

アンケートへのご協力の同意いただける方のみ、以下の次へボタンを押してアンケートの回答画面へお進みください。

次へ

調査票 A

意識知識調査

A①家庭環境項目

1. お子さんは何人いらっしゃいますか。 あてはまるものを一つ選んでご回答ください。

1人
2人
3人
4人
5人
6人
7人
8人
9人
10人以上

2. あなたのお子さんにあてはまるものを 全て選んでご回答ください。同学年で同性のお子さんが複数いる場合には当てはまる箇所1つにチェックを入れてください（例：中学校2年生の男の双子のお子さんがある場合は、中学校2年生男子にチェックする）。

学 齢	男 子	女 子
2017年（今年）3月で3歳以下 （2013年4月以降の生まれ）		
3歳児（年少）クラス （2012年4月～2013年3月生まれ）		
4歳児（年中）クラス （2011年4月～2012年3月生まれ）		
5歳児（年長）クラス （2010年4月～2011年3月生まれ）		
小学校1年生		
小学校2年生		
小学校3年生		
小学校4年生		
小学校5年生		
小学校6年生		
中学1年生		
中学2年生		
中学3年生		
高校1年生		
高校2年生		
高校3年生		
上記以外（1998年3月以前の生まれ）		

3. お子さん以外にご家庭で一緒に暮らしている方は誰ですか（項目は、あなたから見た続柄になっています）。当てはまるものすべて選択してご回答ください。

父（義理の父も含む）
母（義理の母も含む）
配偶者
その他（ ）

A①家庭環境項目

ここからは、あなたの同居している一番上のお子さんのご家庭での生活や学校の成績についてお尋ねします。

4-1. あなたのご家庭で、同居している一番上のお子さんが家に一人あるいはお子さんたちだけでいる時間はどのくらいありますか。平日と休日に分けて1日の平均時間をご回答ください。

(全くない場合には「0」時間「0」分、30分など1時間に満たない場合には「0」時間「30」分というように入力して下さい。)

平日	1日平均	() 時間	() 分	くらい
休日	1日平均	() 時間	() 分	くらい

時間は0~23から選択、分は0, 15, 30, 45から選択。

4-2. 同居している一番上のお子さんは、平日は大体何時ごろに起きて、何時ごろに寝ますか。朝の起きる時間と夜の寝る時間について、最も近いものを1つ選んで回答してください。子どもや他の家族に管理を任せていて、ご自身では分からない場合には「把握していない」を選んでください。

朝、起きる時間	夜、寝る時間
1. 5時より前	1. 20時より前
2. 5時台	2. 20時台
3. 6時台	3. 21時台
4. 7時台	4. 22時台
5. 8時台	5. 23時台
6. 9時以降	6. 0時台
7. 日によって起きる時間が違う	7. 1時台
8. 把握していない	8. 2時台
	9. 3時以降
	10. 日によって寝る時間が違う
	11. 把握していない

4-3. 同居している一番上のお子さんの学校の成績についてお尋ねします。最も新しい成績(冬休み前に渡された成績表や最新の試験結果など)の結果についてあてはまるもの1つを選んで答えてください。

1. 平均より上
2. 平均くらい
3. 平均より下
4. どの程度の成績か把握していない
5. 該当しない(お子さんが未就学児などの理由で学校の成績がつかない場合)

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたのご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器の所有状況についてお尋ねします。ここでは、携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きます。

5-1. 以下のゲーム機や電子機器のうち、ご家庭内にあるものを全て選んでください。

ご家庭にあるテレビゲーム機（携帯型を除く）の機種名が分からない場合には、「上記どれかは分からないテレビゲーム機（携帯型を除く）」を選んでください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
上記どれかは分からないテレビゲーム機（携帯型を除く）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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） →7へ飛ぶ

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）のご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器の所有状況についてお尋ねします。ここでは、**携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きま**

5-2. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）がお子さん専用の部屋で使っているものを全て選んでください。お子さん専用の部屋がない場合は「一台もない」を選択してください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

5-3. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が家族の共有スペース（居間、親子共有の寝室など）で使っているものを全て選んでください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

5-4. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が保護者専用の部屋（保護者の寝室や書斎など）で使っているものを全て選んでください。保護者専用の部屋がない場合は「一台もない」を選択してください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、**年齢が一番上のお子さん**）の**ご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器**についてお尋ねします。ここでは、**携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きます**。

6. あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使うテレビゲーム機や電子機器について、以下のようなものを設定あるいは利用していますか。あなたのご家庭の状況にあてはまるものを1つ選んでください。

		一台も利用／設定していない	一部の機器で利用／設定している	全ての機器で利用／設定している	利用／設定しているか分からない
	<技術的介入>と対応				
1	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	1	2	3	4
2	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	1	2	3	4
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	1	2	3	4
4	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 (制限時間が過ぎたら、機器の電源が切れる・入らなくなる、ネット接続ができなくなるなど)	1	2	3	4

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたのご家庭での携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器の所有状況についてお尋ねします。

7-1. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、ご家庭内にあるものを全て選んでください。
ご家庭内にある携帯ゲーム機や携帯機器について機種名が分からない場合には、「上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器」を選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。 <input type="checkbox"/> → <input type="checkbox"/> へ <input type="checkbox"/> 飛ぶ

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたの同居している一番上のお子さんのご家庭での携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器の所有状況についてお尋ねします。

7-2. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が自分で管理して使っているものを全て選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
子どもが管理している携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。

7-3. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使うものを保護者で管理しているものを全て選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
保護者で管理している子ども用の携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。

A②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）の **ご家庭での携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器** についてお尋ねします。

8. あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使う携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器について、以下のようなものを設定あるいは利用していますか。あなたのご家庭の状況にあてはまるものを1つ選んでください。

		一台も利用／設定していない	一部の携帯機器で利用／設定している	全ての携帯機器で利用／設定している	利用／設定しているか分からない
	<技術的介入>と対応				
1	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	1	2	3	4
2	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やその他の手段	1	2	3	4
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	1	2	3	4
4	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 (制限時間が過ぎたら、機器の電源が切れる・入らなくなる、ネット接続ができなくなるなど)	1	2	3	4

A③子どものゲーム利用有無項目

9. この1年の間に、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）は、デジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホ等携帯端末でのゲーム）で遊んでいらっしゃいますか。

はい
いいえ <input type="text" value="→10, 11を飛ばして12へ"/>

ここからの質問は、ご家庭でのデジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホ等携帯端末でのゲーム）の利用に関する保護者の方の教育方針や考え方をお尋ねします。お子様が複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんに対する教育方針や考え方をお答えください。

13. デジタルゲームが子どもに及ぼす影響について、どのように感じていらっしゃいますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選んでください。

	まったくそう思わない	あまりそう思わない	どちらとも言えない	少しそう思う	とてもそう思う
1 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。	1	2	3	4	5
2 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。	1	2	3	4	5
3 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。	1	2	3	4	5
4 デジタルゲームで遊ぶと、子どもの視力が悪くなる。	1	2	3	4	5
5 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。	1	2	3	4	5
6 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。	1	2	3	4	5
7 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。	1	2	3	4	5
8 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。	1	2	3	4	5

A⑤ゲームに対する意識+ゲーム描写に対する認識_描写意識_暴力描写

14. ここからはデジタルゲームの表現内容に対するあなたの考え方についてお尋ねします。

14-1. デジタルゲームに次のような血や暴力の描写があった場合、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん）に、そのデジタルゲームで遊ばせてもいいと思いますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選択してご回答ください。

		遊ばせていい	まあ遊ばせていい	どちらともいえない	あまり遊ばせたくない	絶対に遊ばせたくない
血の描写・流血表現						
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
暴力行為の表現						
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5

14-1 のつづき (1つのページで表示する予定)

現実性						
7	アニメの中での暴力 (<u>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</u> 。踏まれたキャラクターが平べったくなるなど、 <u>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</u> 場合も含まれる。)	1	2	3	4	5
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につく状況 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)	1	2	3	4	5
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 。)	1	2	3	4	5

A⑤ゲームに対する意識+ゲーム描写に対する認識_描写意識_言葉遣い・歌詞

14-2. デジタルゲームに次のような言葉遣いやユーモア、歌詞があった場合、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん）に、そのデジタルゲームで遊ばせてもいいと思いますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選択してご回答ください。

		遊ばせていい	まあ遊ばせていい	どちらともいえない	あまり遊ばせたくない	絶対に遊ばせたくない
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。)	1	2	3	4	5
2	過激な言葉遣い (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。))	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
5	コミカルに表現されたいはずら (相手をたたくな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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
7	歌詞 (楽曲内での、 <u>乱暴な言葉遣いや、性、暴力、アルコール、薬物使用</u> を連想させる <u>軽度な言及</u>)	1	2	3	4	5
8	強烈な歌詞 (楽曲内での <u>過激な言葉遣いや、性、暴力、アルコール、薬物使用</u> に関する <u>露骨及び/または頻繁な言及</u>)	1	2	3	4	5

A⑤ゲームに対する意識+ゲーム描写に対する認識_描写意識_性的描写

14-3. デジタルゲームに次のような**性的内容**があった場合、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん）に、そのデジタルゲームで遊ばせてもいいと思いますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選択してご回答ください。

		遊ばせていい	まあ遊ばせていい	どちらともいえない	あまり遊ばせたくない	絶対に遊ばせたくない
1	性的なテーマ (<u>性行為や性を連想させる発言や描写</u>)	1	2	3	4	5
2	部分的裸体表現 (<u>裸体の一部の描写や一瞬の描写</u> が含まれる)	1	2	3	4	5
3	裸体 (<u>裸体の生々しい描写や長々とした描写</u>)	1	2	3	4	5
4	性的内容 (<u>露骨ではない性的な行為の描写</u>)	1	2	3	4	5
5	強烈な性的内容 (<u>露骨または頻繁な性的な行為の描写</u>)	1	2	3	4	5
6	性的暴力 (<u>レイプやその他暴力的な性的行為の描写</u>)	1	2	3	4	5

A⑤ゲームに対する意識+ゲーム描写に対する認識_描写意識_ギャンブル麻薬飲酒喫煙

14-4. デジタルゲームに次のようなギャンブル、麻薬、飲酒・喫煙に関する内容があった場合、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん）に、そのデジタルゲームで遊ばせてもいいと思いますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選択してご回答ください。

		遊ばせていい	まあ遊ばせていい	どちらともいえない	あまり遊ばせたくない	絶対に遊ばせたくない
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)	1	2	3	4	5
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)	1	2	3	4	5
3	景品目当てのくじ引き (ゲーム内で、 <u>本物の現金</u> 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、 <u>アイテム</u> を手に入れることができる)	1	2	3	4	5
4	薬物に関する言及 (<u>違法薬物</u> に関する言及または画像)	1	2	3	4	5
5	薬物使用 (<u>違法薬物の消費</u> や使用の描写)	1	2	3	4	5
6	アルコールに関する言及 (<u>アルコール飲料</u> に関する言及または画像)	1	2	3	4	5
7	アルコール飲料の使用 (<u>アルコール飲料の消費</u> の描写)	1	2	3	4	5
8	たばこに関する言及 (<u>たばこ製品</u> に関する言及または画像)	1	2	3	4	5
9	たばこ使用 (<u>たばこ製品の消費</u> の描写)	1	2	3	4	5

A⑤ゲームに対する意識+ゲーム描写に対する認識_描写意識_交流要素

14-5. デジタルゲームに次のようなことができるゲームがあった場合、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん）に、そのデジタルゲームで遊ばせてもいいと思いますか。あなたのご意見に最も近いもの1つを選択してご回答ください。

		遊ばせていい	まあ遊ばせていい	どちらともいえない	あまり遊ばせたくない	絶対に遊ばせたくない
1	<u>友達や知り合いと個人的な交流（会話）ができるゲーム</u>	1	2	3	4	5
2	<u>知らない人と個人的な交流（会話）ができるゲーム</u>	1	2	3	4	5
3	<u>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</u>	1	2	3	4	5
4	<u>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</u>	1	2	3	4	5
5	<u>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</u>	1	2	3	4	5
6	<u>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</u>	1	2	3	4	5
7	<u>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</u>	1	2	3	4	5
8	<u>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</u>	1	2	3	4	5
9	ゲーム内で、 <u>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</u>	1	2	3	4	5
10	<u>ユーザーの現在地を他者に表示する機能を持つゲーム</u>	1	2	3	4	5
11	<u>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</u>	1	2	3	4	5
12	ゲームの購入時以外に、追加で、 <u>アイテムやくじなどを有料で買うことができるゲーム</u>	1	2	3	4	5
13	ゲーム内で、 <u>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</u>	1	2	3	4	5

A⑥レーティング知識

ここからは、テレビゲームのレーティング制度についてお尋ねします。
レーティング制度とは、ゲームソフトの表現内容（暴力的表現、性的表現、反社会的表現、不適切な言語表現等）により、対象年齢等を表示する制度です。

15. 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. 全く知らない |
| 2. あまり知らない |
| 3. 少し知っている |
| 4. よく知っている |
| 5. 非常によく知っている |

16. ここからは下のマークについてお尋ねします。



16-1. このようなマークを1つでも見たことはありますか。

- | |
|-------|
| 1. ない |
| 2. ある |

16-2. これらのマークはテレビゲームソフトの表現内容（暴力的表現、性的表現、反社会的表現、不適切な言語表現等）の審査により決められた対象年齢を示すマークです。マークの意味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. 知らなかった。 |
| 2. 知っていた。 |

A⑥レーティング知識

17. ここからは下のマークについてお尋ねします。



恋愛 セクシャル 暴力 恐怖 飲酒・喫煙 ギャンブル 犯罪 麻薬 言葉・その他

17-1. このようなマークを1つでも見たことはありますか。

1. ない
2. ある

17-2. これらのマークはゲームに含まれる青少年に不適切な表現内容（暴力・性・反社会的な内容・言語表現など）としてどのようなものが含まれているのか示すマークです。マークの意味を知っていましたか。

1. 知らなかった。
2. 知っていた。

A⑦レーティングの説明文

■レーティング制度とは、

ゲームソフトの表現内容（暴力的内容、性的表現、反社会的表現、不適切な言語表現など）により、対象年齢を表示する制度です。

この制度により、日本国内のテレビゲームソフトは、広く一般から公募した 20～60 代の審査員によって審査され、その結果に基づき以下のマークをソフトに付けることになっています。

(1) テレビゲームソフトの表現内容により決められた対象年齢を示すマーク



(2) 青少年に不適切な表現内容としてどのようなものがゲームに含まれているかを示すマーク



A⑧レーティング利用項目（子どもゲーム利用あり・限定項目）

18. 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。

1 ある
2 一度もない →19を飛ばして20へ

A⑧レーティング利用項目（子どもゲーム利用あり・限定項目）

実際にレーティングによってお子さんに購入するソフトを決めた方にお伺いします。

19. <複数回答可>以下のレーティングのマークのうち、購入の際に利用したマークを全て選択して下さい。

	購入を決めた際利用	購入を止めた際利用
	.	.
	.	.
	.	.
	.	.
	.	.
 恋愛	.	.
 セクシャル	.	.
 暴力	.	.
 恐怖	.	.
 飲酒・喫煙	.	.
 ギャンブル	.	.
 犯罪	.	.
 麻薬	.	.
 言葉・その他	.	.

A⑨レーティングに対する意識

20. 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。
あなたの考えに**最もあてはまるもの1つ**を選んでください。

1. 私が必要としている情報は全く提供していない
2. 私が必要としている情報を少しは提供している
3. 私が必要としている情報のある程度は提供している
4. 私が必要としている情報の大体は提供している
5. 私が必要としている情報を不足なく提供している

21. レーティング制度の情報は正確だと思いますか。あなたの考えに**最もあてはまるものを1つ**を選んでください。

1. 全く正確ではない（正確ではない）
2. あまり正確ではない（どちらかと言えば正確でない）
3. ある程度は正確である（どちらとも言えない）
4. 正確である（どちらかと言えば正確である）
5. とても正確である（正確である）

A⑨レーティングに対する意識

22. このようなレーティング制度が運営されていることに対して、あなた自身の考え方についてお尋ねします。下のレーティング制度に対する意見についてあなたはどのように思われますか。もっとも**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。

	1～4 制度の規制・悪影響抑制の有効性 5 表現の自由の阻害 6 購入のための情報源としての有効性 7 画一的判断への疑問 8～9 基準や制度の厳しさについての考え方 10 親の義務？ 11～13 レーティングへの興味・関心	まったくそう思わない	あまりそう思わない	どちらとも言えない	少しそう思う	とてもそう思う
1	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。	1	2	3	4	5
2	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を示すことで、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。	1	2	3	4	5
3	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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
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。	1	2	3	4	5
10	レーティング制度をきちんと利用することは親として当然のことである。	1	2	3	4	5

A⑨レーティングに対する意識

	1～4 制度の規制・悪影響抑制の有効性 5 表現の自由の阻害 6購入のための情報源としての有効性 7 画一的判断への疑問 8～9 基準や制度の厳しさについての考え方 10 親の義務？ 11～13 レーティングへの興味・関心	まったくそう思わない	あまりそう思わない	どちらとも言えない	少しそう思う	とてもそう思う
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たい。	1	2	3	4	5
12	レーティング制度についてもっと知りたい。	1	2	3	4	5
13	レーティング制度の審査員に応募してみたい。	1	2	3	4	5

A⑩親のゲーム利用経験項目

ここからはあなたご自身のデジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホ等
携帯端末でのゲーム）の利用状況についてお尋ねします。

23. 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。次の項目のうち、あなたにもっとも当てはまるもの1つを選んで回答してください。

1. これまでに全く遊んだことはない。 →24~26をとばして27へ
2. 現在は遊んでいないが、過去に遊んだことがある。
3. 今でも遊んでいる。

A⑩親のゲーム利用経験項目

ここからは、これまでに一度でもデジタルゲームで遊んだことがある方にお伺いします。

24. この1年間、あなたご自身は、1日にどのくらいデジタルゲームで遊んでいましたか。平日と休日それぞれについて、当てはまるものを1つ選んでご回答ください。

平日		休日	
	まったく遊ばなかった (0分)		まったく遊ばなかった (0分)
	1分～30分まで		1分～30分まで
	31分以上～1時間まで		31分以上～1時間まで
	1時間1分以上～2時間まで		1時間1分以上～2時間まで
	2時間1分以上～3時間まで		2時間1分以上～3時間まで
	3時間1分以上～4時間まで		3時間1分以上～4時間まで
	4時間1分以上～5時間まで		4時間1分以上～5時間まで
	5時間1分以上～6時間まで		5時間1分以上～6時間まで
	6時間1分以上～7時間まで		6時間1分以上～7時間まで
	7時間1分以上		7時間1分以上

25. 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。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

- | | | | |
|------------------------|----------|----------|---------|
| 1. 小学校入学以前 | 2. 小学校時代 | 3. 中学校時代 | 4. 高校時代 |
| 5. 学生時代 (大学・短大・専門学校など) | 6. 社会人時代 | 7. その他 | |

26. 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ときに、1日にどのくらいデジタルゲームで遊んでいましたか。平日と休日それぞれについて、当てはまるものを1つ選んでご回答ください。

平日		休日	
	まったく遊ばなかった (0分)		まったく遊ばなかった (0分)
	1分～30分まで		1分～30分まで
	31分以上～1時間まで		31分以上～1時間まで
	1時間1分以上～2時間まで		1時間1分以上～2時間まで
	2時間1分以上～3時間まで		2時間1分以上～3時間まで
	3時間1分以上～4時間まで		3時間1分以上～4時間まで
	4時間1分以上～5時間まで		4時間1分以上～5時間まで
	5時間1分以上～6時間まで		5時間1分以上～6時間まで
	6時間1分以上～7時間まで		6時間1分以上～7時間まで
	7時間1分以上		7時間1分以上

A⑪こどもの問題行動項目

27. あなたと同居しているお子さん（複数いらっしゃる場合には年齢が一番上のお子さん）について、最近 1 カ月の間で以下のような様子はどの程度見られましたか。最もあてはまるものの1つを選んで教えてください。

		全く見られなかった	少し見られた	時々見られた	よく見られた	非常によく見られた
1	ひとりぼっちでいる。	1	2	3	4	5
2	そわそわしたり、落ち着きがない。	1	2	3	4	5
3	癩癩持ちである。	1	2	3	4	5
4	さびしそうにしている。	1	2	3	4	5
5	他の子どもがしている遊びや活動を邪魔する。	1	2	3	4	5
6	悲しそうであったり、ふさぎこんだりする。	1	2	3	4	5
7	他の子どもと口論する。	1	2	3	4	5
8	決まりや指示を守らない。	1	2	3	4	5
9	不注意である。	1	2	3	4	5
10	仲間との遊びに参加しない。	1	2	3	4	5
11	注意散漫である。	1	2	3	4	5
12	人やものに攻撃的である。	1	2	3	4	5
13	他の子どもたちと一緒にいるとき、不安そうである。	1	2	3	4	5

A⑫ デモグラフィック項目（学歴・世帯年収・ゲーム関係者か）

28. あなたの最終学歴（現時点で卒業・修了しているもので、在学中のものは除きます）について、**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。

1. 小学校卒業	4. 短期大学・専門学校・高等専門学校卒業
2. 中学校卒業	5. 大学卒業（6年制大学・海外の大学も含む）
3. 高校卒業	6. 大学院修士課程修了以上（海外の大学院も含む）

29. あなたのご家庭の年間収入について、**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。

200万円未満	700万円～800万円未満
200万円～300万円未満	800万円～1000万円未満
300万円～400万円未満	1000万円～1250万円未満
400万円～500万円未満	1250万円～1500万円未満
500万円～600万円未満	1500万円以上
600万円～700万円未満	

30. あなたの職業はデジタルゲームに関係したご職業（ゲームメーカー勤務、ゲーム販売業、ゲーム売り場担当、ゲーム研究者・ゲーム評論家、CERO関係者など）ですか。

はい
いいえ

調査票 B

介入行動調査

B①家庭環境項目

1. お子さんは何人いらっしゃいますか。 あてはまるものを一つ選んでご回答ください。

1人
2人
3人
4人
5人
6人
7人
8人
9人
10人以上

2. あなたのお子さんにあてはまるものを全て選んでご回答ください。同学年で同性のお子さんが複数いる場合には当てはまる箇所1つにチェックを入れてください（例：中学校2年生の男の双子のお子さんがある場合は、中学校2年生男子にチェックする）。

学 齢	男 子	女 子
2017年（今年）3月で3歳以下 （2013年4月以降の生まれ）		
3歳児（年少）クラス （2012年4月～2013年3月生まれ）		
4歳児（年中）クラス （2011年4月～2012年3月生まれ）		
5歳児（年長）クラス （2010年4月～2011年3月生まれ）		
小学校1年生		
小学校2年生		
小学校3年生		
小学校4年生		
小学校5年生		
小学校6年生		
中学1年生		
中学2年生		
中学3年生		
高校1年生		
高校2年生		
高校3年生		
上記以外（1998年3月以前の生まれ）		

3. お子さん以外にご家庭で一緒に暮らしている方は誰ですか（項目は、あなたから見た続柄になっています）。当てはまるものすべて選択してご回答ください。

父（義理の父も含む）
母（義理の母も含む）
配偶者
その他（ ）

B①家庭環境項目

ここからは、あなたの同居している一番上のお子さんのご家庭での生活や学校の成績についてお尋ねします。

4-1. あなたのご家庭で、同居している一番上のお子さんが家に一人あるいはお子さんたちだけでいる時間はどのくらいありますか。平日と休日に分けて1日の平均時間をご回答ください。

(全くない場合には「0」時間「0」分、30分など1時間に満たない場合には「0」時間「30」分というように入力して下さい。)

平日	1日平均	() 時間	() 分	くらい
休日	1日平均	() 時間	() 分	くらい

時間は0~23から選択、分は0, 15, 30, 45から選択。

4-2. 同居している一番上のお子さんは、平日は大体何時ごろに起きて、何時ごろに寝ますか。朝の起きる時間と夜の寝る時間について、最も近いものを1つ選んで回答してください。子どもや他の家族に管理を任せていて、ご自身では分からない場合には「把握していない」を選んでください。

朝、起きる時間	夜、寝る時間
9. 5時より前	12. 20時より前
10. 5時台	13. 20時台
11. 6時台	14. 21時台
12. 7時台	15. 22時台
13. 8時台	16. 23時台
14. 9時以降	17. 0時台
15. 日によって起きる時間が違う	18. 1時台
16. 把握していない	19. 2時台
	20. 3時以降
	21. 日によって寝る時間が違う
	22. 把握していない

4-3. 同居している一番上のお子さんの学校の成績についてお尋ねします。最も新しい成績(冬休み前に渡された成績表や最新の試験結果など)の結果についてあてはまるもの1つを選んで答えてください。

6. 平均より上
7. 平均くらい
8. 平均より下
9. どの程度の成績か把握していない
10. 該当しない(お子さんが未就学児などの理由で学校の成績がつかない場合)

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたのご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器の所有状況についてお尋ねします。ここでは、携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きます。

5. ゲームができるテレビゲーム機や電子機器の所有状況についてお尋ねします。

5-1. 以下のゲーム機や電子機器のうち、ご家庭内にあるものを全て選んでください。

ご家庭にあるテレビゲーム機（携帯型を除く）の機種名が分からない場合には、「上記どれかは分からないテレビゲーム機（携帯型を除く）」を選んでください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
上記どれかは分からないテレビゲーム機（携帯型を除く）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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） →7へ飛ぶ

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）のご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器の所有状況についてお尋ねします。ここでは、**携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きま**

5-2. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）がお子さん専用の部屋で使っているものを全て選んでください。お子さん専用の部屋がない場合は「一台もない」を選択してください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

5-3. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が家族の共有スペース（居間、親子共有の寝室など）で使っているものを全て選んでください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

5-4. 以下のゲーム機や電子機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が保護者専用の部屋（保護者の寝室や書斎など）で使っているものを全て選んでください。保護者専用の部屋がない場合は「一台もない」を選択してください。

ソニー『プレイステーション3』
ソニー『プレイステーション4』
任天堂『Wii U』
マイクロソフト『Xbox One』
その他のテレビゲーム機（携帯型を除く）
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）
パソコン（ネット接続したもの）
パソコン（ネット接続していないもの）
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）

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、**年齢が一番上のお子さん**）の**ご家庭でのテレビゲーム機やゲームを行える電子機器**についてお尋ねします。ここでは、**携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器は除きます**。

6. あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使うテレビゲーム機や電子機器について、以下のようなものを設定あるいは利用していますか。あなたのご家庭の状況にあてはまるものを1つ選んでください。

		一台も利用／設定していない	一部の機器で利用／設定している	全ての機器で利用／設定している	利用／設定しているか分からない
	<技術的介入>と対応				
1	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	1	2	3	4
2	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	1	2	3	4
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	1	2	3	4
4	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 (制限時間が過ぎたら、機器の電源が切れる・入らなくなる、ネット接続ができなくなるなど)	1	2	3	4

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

7. ゲームができる携帯ゲーム機やスマホなど携帯機器の所有状況についてお尋ねします。

7-1. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、**ご家庭内にあるものを全て**選んでください。
ご家庭内にある携帯ゲーム機や携帯機器について機種名が分からない場合には、「上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器」を選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。 →9へ飛ぶ

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたの同居している一番上のお子さんのご家庭での携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器の所有状況についてお尋ねします。

7-2. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が自分で管理して使っているものを全て選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
子どもが管理している携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。

7-3. 以下の携帯ゲーム機や携帯機器のうち、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使うものを保護者で管理しているものを全て選んでください。

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
任天堂『Nintendo DS』シリーズ（3DS・2DSなど）
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）
タブレット端末（iPadやAndroidタブレット、Windowsタブレットなど）
スマートフォン（iPhoneやandroidスマートフォン、Windowsフォンなど）
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）
上記のどれかは分からないが、ゲームができる携帯機器
保護者で管理している子ども用の携帯ゲーム機や携帯機器は一台もない。

B②ゲーム機の所有状況と利用状況+技術的介入

ここからは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）の **ご家庭での携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器**についてお尋ねします。

8. あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）が使う**携帯ゲーム機やスマホなどの携帯機器**について、以下のようなものを設定あるいは利用していますか。あなたのご家庭の状況にあてはまるものを1つ選んでください。

		一台も利用／設定していない	一部の携帯機器で利用／設定している	全ての携帯機器で利用／設定している	利用／設定しているか分からない
	<技術的介入>と対応				
1	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	1	2	3	4
2	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やその他の手段	1	2	3	4
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	1	2	3	4
4	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 (制限時間が過ぎたら、機器の電源が切れる・入らなくなる、ネット接続ができなくなるなど)	1	2	3	4

B③子どものゲーム利用状況項目（子どもゲーム利用あり・限定項目）

9. あなたは、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）のこの1年のデジタルゲームの使用時間についてどの程度把握していらっしゃいますか。

全く把握していない。
ある程度把握している。
正確に把握している。

10. この1年、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、年齢が一番上のお子さん）は、学校のある日や学校のない日に以下の時間帯で平均して何時間くらいデジタルゲームで遊んでいたと思いますか。各時間帯の平均利用時間としてあてはまるもの1つを選んでご回答ください（友達の家で、遊んでいたと思われる場合も、その時間に含めてください）。

学校のある日	
朝起きてから学校に行くまで	
学校から帰宅してから夕食まで	
夕食後から寝る時間まで	
学校のない日	
朝起きてから昼食まで	
昼食から夕食まで	
夕食後から寝る時間まで	

プルダウンリスト
まったく遊ばなかった（0分）
1分～30分まで
31分以上～1時間まで
1時間1分以上～2時間まで
2時間1分以上～3時間まで
3時間1分以上～4時間まで
4時間1分以上～5時間まで
5時間1分以上～6時間まで
6時間1分以上～7時間まで
7時間1分以上

11. <複数回答可>この1年、あなたと同居しているお子さん（お子さんが複数いらっしゃる場合は、あなたと同居されている年齢が一番上のお子さん）以外に、ご家庭でデジタルゲームで遊ぶ人はいらっしゃいますか。あてはまるものをすべて選択してください（項目は、お子さんから見た続柄になっています。ご家庭にテレビゲームがない場合は「特にいない」を選択して下さい）。

特にいない（または、テレビゲームがない）
父親
母親
弟
妹
その他（ ）

B④保護者の介入行動項目_利用制限

デジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなど携帯端末でのゲーム）で遊ぶ時のご家庭でのルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

12-1. この1年で「宿題、勉強などやるべきことが終わってからでないと、デジタルゲームで遊んではいけない」というルール・方針はありましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→12-2を飛ばして、13-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→12-2を飛ばして、13-1へ

12-2. この1年で「宿題、勉強などやるべきことが終わってからでないと、デジタルゲームで遊んではいけない」というルール・方針がある方に伺います。

この1年に、そのルールはどの程度厳しく守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

13-1. この1年、デジタルゲームで遊んでいい時間帯（夜9時までなど）を決めていましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→13-2を飛ばして、14-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→13-2を飛ばして、14-1へ

13-2. この1年、デジタルゲームで遊んでいい時間帯（夜9時までなど）を決めていた方に伺います。

この1年に、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_利用制限

14-1. この1年、家でデジタルゲームで遊んでいい時間の長さ（1日1時間など）を決めていましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→14-2を飛ばして、15-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→14-2を飛ばして、15-1へ

14-2. この1年、家でデジタルゲームで遊んでいい時間の長さ（1日1時間など）を決めていた方に伺います。

この1年に、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

15-1. この1年、友達と遊ぶとき、デジタルゲームで遊んでいい時間の長さ（1日1時間など）を決めていましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→15-2を飛ばして、16-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→15-2を飛ばして、16-1へ

15-2. この1年、友達と遊ぶとき、デジタルゲームで遊んでいい時間の長さ（1日1時間など）を決めていた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_利用制限

16-1. この1年、デジタルゲームをするときは、親の目が届く範囲（家の居間など）で遊ばせるようにしてきましたか。

このようなルール・方針はなかった。	→16-2を飛ばして、17へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→16-2を飛ばして、17へ

16-2. この1年、デジタルゲームをするときは、親の目が届く範囲（家の居間など）で遊ばせるようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_利用制限

※12-1、13-1、14-1、15-1、16-1で1つでも「このようなルール・方針がある。」と回答した人のみ17-1～17-3を回答。それ以外の人は18-1へ飛ぶ。

17. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。**お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。**

- A: **宿題、勉強などやるべきことが終わってからでない**と、デジタルゲームで遊んではいけない。
 B: デジタルゲームで**遊んでいい時間帯**（夜9時までなど）が決まっている。
 C: **家で、デジタルゲームで遊んでいい時間の長さ**（1日1時間など）が決まっている。
 D: **友達と遊ぶとき、デジタルゲームで遊んでいい時間の長さ**（1日1時間など）を決めている。
 E: デジタルゲームをするときは、**親の目が届く範囲**（家の居間など）で遊ばせるようにしている。

※（17-1～17-3の間、常に一番上に表示）

17-1. <複数回答可>**この1年**、お子さんにA～Eのルールを厳しく守らせるためにあなたはどうのようなことをしましたか。次の中から**当てはまるものを全て選んで**ご回答ください。

ルールを守るように、くりかえし指示していた。
ルールを破れば、罰を与えと言っていた。
ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした。
ルールを破った際に、ルールの基準を厳しくした。
ルールを破ってからの一定期間、ゲームで遊ぶことを禁じた。
ルールを破って以降、まったくゲームで遊べないようにした。
その他（自由記述 _____）
特に何もしていない。

17-2. <複数回答可>A～Eのルールはどのような理由で設定しましたか。**当てはまるものを全て選んで**ご回答ください。

デジタルゲームで遊ぶと子どもに悪影響があると聞いたため。
デジタルゲームに対してよい印象をもっていないため。
デジタルゲームで遊ぶことで子どもに問題（日常生活の乱れなど）が生じたため。
自律心を育てるなど、子どものしつけや教育の一環とするため。
自分でデジタルゲームの利用時間を管理させるのは、自分の子どもには早いと思ったから。
周囲の保護者の対応状況と合わせるため。
その他の理由（自由記述 _____）
ルールを設定した理由はわからない。

B④保護者の介入行動項目_利用制限

17. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

- | |
|--|
| A: <u>宿題、勉強などやるべきことが終わってからでないと</u> 、デジタルゲームで遊んではいけない。 |
| B: デジタルゲームで <u>遊んでいい時間帯</u> （夜9時までなど）が決まっている。 |
| C: <u>家で</u> 、デジタルゲームで <u>遊んでいい時間の長さ</u> （1日1時間など）が決まっている。 |
| D: <u>友達と遊ぶとき</u> 、デジタルゲームで <u>遊んでいい時間の長さ</u> （1日1時間など）を決めている。 |
| E: デジタルゲームをするときは、 <u>親の目が届く範囲</u> （家の居間など）で <u>遊ばせる</u> ようにしている。 |

※（17-1～17-3の間、常に一番上に表示）

17-3. <1つ選択>A～Eのルールを決める際に、お子さんとの間でどのようなやり取りを行っていましたか。当てはまるもの1つを選んでご回答ください。なお、最初にルールを決めてからルールの内容に変更があった場合には、現在のルールに変更した時点での状況をお答えください。

ルールの内容や基準は子どもに決めさせた。

ルールの内容や基準は親だけで決めた。

ルールの内容や基準は親子で話し合っただけで決めた。

ルールを決めた状況を知らないため、わからない。

B④保護者の介入行動項目_内容制限

デジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなど携帯端末でのゲーム）で遊ぶ時のご家庭でのルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

18-1. この1年、現実世界に近いリアルな描写（背景やキャラクターが写真のように描かれている）の暴力シーンのあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→18-2を飛ばして、19-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→18-2を飛ばして、19-1へ

18-2. この1年、現実世界に近いリアルな描写（背景やキャラクターが写真のように描かれている）の暴力シーンのあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた方に伺います。この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

19-1. この1年、アニメキャラクターが登場し、暴力シーン（殴る、蹴る、刃物で刺す、銃で撃つなどがあるシーン）があるデジタルゲームでは遊ばせないようにしてきましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。	→19-2を飛ばして、20-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→19-2を飛ばして、20-1へ

19-2. この1年、アニメキャラクターが登場し、暴力シーン（殴る、蹴る、刃物で刺す、銃で撃つなどがあるシーン）があるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた方に伺います。この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_内容制限

20-1. この1年、血が流れるような暴力シーンのあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。 →20-2を飛ばして、21-1へ
このようなルール・方針がある。
このようなルール・方針があったかわからない。 →20-2を飛ばして、21-1へ

20-2. この1年、血が流れるような暴力シーンのあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた方に伺います。

この1年に、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

21-1. この1年、格闘系のデジタルゲーム（プレイヤーが武器を使わずに相手のキャラクターに攻撃するようなゲーム）では遊ばせないようにしてきましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

このようなルール・方針はなかった。 →21-2を飛ばして、22へ
このようなルール・方針がある。
このようなルール・方針があったかわからない。 →21-2を飛ばして、22へ

21-2. この1年、格闘系のデジタルゲーム（プレイヤーが武器を使わずに相手のキャラクターに攻撃するようなゲーム）では遊ばせないようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_内容制限

※18-1、19-1、20-1、21-1 で 1 つでも「このようなルール・方針がある。」と回答した人のみ 22-1~22-3 を回答。それ以外の人は 23-1 へ飛ぶ。

22. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。**お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん**についてお答えください。

F: **現実世界に近いリアルな描写** (背景やキャラクターが写真のように描かれている) の**暴力シーン**のあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

G: アニメキャラクターが登場し、暴力シーン (殴る、蹴る、刃物で刺す、銃で撃つなどがあるシーン) があるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

H: **血が流れるような暴力シーン**のあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

I: **格闘系**のデジタルゲーム (プレイヤーが武器を使わずに相手のキャラクターに攻撃するようなゲーム) では遊ばせないようにしてきた。

※ (22-1~22-3の間、常に一番上に表示)

22-1. <複数回答可>**この1年**、お子さんにF~Iのルールを厳しく守らせるためにあなたはどうのようなことをしましたか。次の中から**当てはまるものを全て**選んでご回答ください。

ルールを守るように、くりかえし指示していた。
ルールを破れば、罰を与えようと言っていた。
ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした。
ルールを破った際に、ルールの基準を厳しくした。
ルールを破ってからの一定期間、ゲームで遊ぶことを禁じた。
ルールを破って以降、まったくゲームで遊べないようにした。
その他 (自由記述)
特に何もしていない。

22-2. <複数回答可>F~Iのルールはどのような理由で設定しましたか。**当てはまるものを全て**を選んでご回答ください。

暴力的なデジタルゲームで遊ぶと子どもに悪影響があると聞いたため。
暴力的なデジタルゲームに対してよい印象をもっていないため。
暴力的なデジタルゲームで遊ぶことで子どもに問題 (行動が乱暴になったなど) が生じたため。
自律心を育てるなど、子どものしつけや教育の一環とするため。
暴力的なデジタルゲームに触れるのは、自分の子どもにはまだ早いと思ったから。
周囲の保護者の対応状況と合わせるため。
その他の理由 (自由記述)
ルールを設定した理由はわからない。

B④保護者の介入行動項目_内容制限

22. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。**お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。**

F: **アニメキャラクター**が登場し、**暴力シーン**(殴る、蹴る、刃物で刺す、銃で撃つなどがあるシーン)があるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

G: **リアルな描写**(背景やキャラクターが写真のよう)の**暴力シーン**のあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

H: **血が流れるような暴力シーン**のあるデジタルゲームでは、遊ばせないようにしてきた。

I: **格闘系**のデジタルゲーム(プレイヤーが武器を使わずに相手のキャラクターに攻撃するようなゲーム)では遊ばせないようにしてきた。

※(22-1~22-3の間、常に一番上に表示)

22-3. <1つ選択>F~Iのルールを決める際に、お子さんとの間でどのようなやり取りを行っていましたか。**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。なお、**最初にルールを決めてからルールの内容に変更があった場合には、現在のルールに変更した時点での状況**をお答えください。

ルールの内容や基準は子どもに決めさせた。

ルールの内容や基準は親だけで決めた。

ルールの内容や基準は親子で話し合って決めた。

ルールを決めた状況を知らないため、わからない。

B④保護者の介入行動項目_交流禁止

デジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなど携帯端末でのゲーム）で遊ぶ時のご家庭でのルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、**あなたと同居している年齢が一番上のお子さん**についてお答えください。

23-1. この1年、インターネットに接続して他のゲームユーザーと遊んだり、交流したりするゲームはやらせないようにしてきましたか。

このようなルール・方針はなかった。 →24-1△

このようなルール・方針がある。

このようなルール・方針があったかわからない。 →24-1△

23-2. この1年、インターネットに接続して他のゲームユーザーと遊んだり、交流したりするゲームはやらせないようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。

あまり厳しく守らせなかった。

やや厳しく守らせた。

かなり厳しく守らせた。

23-3. <複数回答可>この1年、お子さんに他のゲームユーザーと遊んだり、交流したりするゲームはやらせないルールを厳しく守らせるためにあなたはどのようなことをしましたか。次の中から当てはまるものを全て選んでご回答ください。

ルールを守るように、くりかえし指示していた。

ルールを破れば、罰を与えようと言っていた。

ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした。

ルールを破った際に、ルールの基準を厳しくした。

ルールを破ってからの一定期間、ゲームで遊ぶことを禁じた。

ルールを破って以降、まったくゲームで遊べないようにした。

その他（自由記述）

特に何もしていない。

B④保護者の介入行動項目_交流禁止

23-4. <複数回答可>他のゲームユーザーと遊んだり、交流したりするゲームはやらせないルールはどのような理由で設定しましたか。当てはまるものを全て選んでご回答ください。

他のゲームユーザーと交流するデジタルゲームで遊ぶと子どもに悪影響があると聞いたため。
他のゲームユーザーと交流するデジタルゲームに対してよい印象をもっていないため。
他のゲームユーザーと交流することで子どもがトラブルに巻き込まれると思ったため。
他のゲームユーザーと交流するゲームで遊ぶことで子ども自身に問題（日常生活の乱れなど）が生じたため。
他のゲームユーザーと交流するゲームで遊ぶことで子どもがトラブルに巻き込まれたため。
インターネット利用時のセキュリティ意識を育てるなど、子どものしつけや教育の一環とするため。
他のゲームユーザーと交流するには、子どもにはまだ早いと思ったため。
周囲の保護者の対応状況と合わせるため。
その他の理由（自由記述)
ルールを設定した理由はわからない。

23-5. <1つ選択>他のゲームユーザーと遊んだり、交流したりするゲームはやらせないルールを決める際に、お子さんとの間でどのようなやり取りを行っていましたか。当てはまるものの1つを選んでご回答ください。

ルールの内容や基準は子どもに決めさせた。
ルールの内容や基準は親だけで決めた。
ルールの内容や基準は親子で話し合っただけ決めた。
ルールを決めた状況を知らないため、わからない。

※23-2~23-5 の回答者は交流のあるゲームを禁止している家庭であるため、交流制限ルールの設問（24-1~26-2）を全て飛ばして28（共視聴等の項目）の設問へ

B④保護者の介入行動項目_交流制限

デジタルゲームで遊ぶ時のご家庭でのルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

24-1. この1年、ゲームでのユーザーアカウントを作るときは、親の許可を取ってからさせるようにしてきましたか。

このようなルール・方針はなかった。	→24-2を飛ばして、25-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→24-2を飛ばして、25-1へ

24-2. この1年、ゲームでのユーザーアカウントを作るときは、親の許可を取ってからさせるようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

25-1. この1年、ゲーム上で他のユーザーと交流するゲームでは、知らない人とは交流させないようにしてきましたか。

このようなルール・方針はなかった。	→25-2を飛ばして、26-1へ
このようなルール・方針がある。	
このようなルール・方針があったかわからない。	→25-2を飛ばして、26-1へ

25-2. この1年、ゲーム上で他のユーザーと交流するゲームでは、知らない人とは交流させないようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。
あまり厳しく守らせなかった。
やや厳しく守らせた。
かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_交流制限

26-1. この1年、ゲーム上で知り合った人に、住所や名前などの個人情報を教えさせないようにしてきましたか。

このようなルール・方針はなかった。→26-2を飛ばして、27へ

このようなルール・方針がある。

このようなルール・方針があったかわからない。→26-2を飛ばして、27へ

26-2. この1年、ゲーム上で知り合った人に、住所や名前などの個人情報を教えさせないようにしてきた方に伺います。

この1年、そのルール・方針をどの程度厳しくお子さんに守らせましたか。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

ぜんぜん厳しく守らせなかった。

あまり厳しく守らせなかった。

やや厳しく守らせた。

かなり厳しく守らせた。

B④保護者の介入行動項目_交流制限

※24-1、25-1、26-1で1つでも「このようなルール・方針がある。」と回答した人のみ27-1～27-3を回答。それ以外の方は28へ飛ぶ。

27. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。**お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さん**についてお答えください。

X1: ゲームでの**ユーザーアカウント**を作るときは、**親の許可**を取ってからさせる。
X2: ゲーム上で他のユーザーと交流するゲームでは、**知らない人とは交流させない**。
X3: ゲーム上で知り合った人に、**住所や名前などの個人情報**を教えさせない。

※27-1～27-3の間、常に一番上に表示

27-1. <複数回答可>**この1年**、お子さんにX1～X3のルールを厳しく守らせるためにあなたはどのようなことをしましたか。次の中から**当てはまるものを全て選んで**ご回答ください。

ルールを守るように、くりかえし指示していた。
ルールを破れば、罰を与えようと言っていた。
ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした。
ルールを破った際に、ルールの基準を厳しくした。
ルールを破ってからの一定期間、ゲームで遊ぶことを禁じた。
ルールを破って以降、まったくゲームで遊ばないようにした。
その他（自由記述）
特に何もしていない。

27-2. <複数回答可>X1～X3のルールはどのような理由で設定しましたか。**当てはまるものを全て選んで**ご回答ください。

このようなルールを作らないと、子どもがトラブルに巻き込まれると思ったため。
このようなルールがなく、デジタルゲームで遊んだことで子どもがトラブルに巻き込まれたため。
インターネット利用時のセキュリティ意識を育てるなど、子どものしつけや教育の一環とするため。
このようなルールもなくデジタルゲームで遊ばせるには、自分の子どもには早いと思ったから。
周囲の保護者の対応状況と合わせるため。
その他の理由（自由記述）
ルールを設定した理由はわからない。

B④保護者の介入行動項目_交流制限

27. 以下のデジタルゲームで遊ぶ時のご家庭のルールについてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

X1：ゲームでのユーザーアカウントを作るときは、親の許可を取ってからさせる。

X2：ゲーム上で他のユーザーと交流するゲームでは、知らない人とは交流させない。

X3：ゲーム上で知り合った人に、住所や名前などの個人情報を教えさせない。

※27-1～27-3の間、常に一番上に表示

27-3. <1つ選択>X1～X3のルールを決める際に、お子さんとの間でどのようなやり取りを行っていましたか。当てはまるもの1つを選んでご回答ください。なお、最初にルールを決めてからルールの内容に変更があった場合には、現在のルールに変更した時点での状況をお答えください。

ルールの内容や基準は子どもに決めさせた。

ルールの内容や基準は親だけで決めた。

ルールの内容や基準は親子で話し合って決めた。

ルールを決めた状況を知らないため、わからない。

B④保護者の介入行動項目_共接触+積極的指導+モニタリング

ここからは、デジタルゲームで遊んでいるお子さんへの接し方についてお尋ねします。お子さんが複数いらっしゃる方は、あなたと同居している年齢が一番上のお子さんについてお答えください。

28. この1年、お子さんがデジタルゲームで遊ぶときに、あなたはどのように接したり、監督したりしていらっしゃいましたか。最も当てはまるもの1つを選んでください（なお、暴力的なデジタルゲームで遊んでいないなどの理由で、必要性がなく、注意しなかった場合も、「まったくなかった」を選んでください）。

	まったくなかった	あまりなかった	ときどきあった	よくあった
1~4 共接触				
5~12 積極的指導(親からの一方的教示)				
13~20 積極的指導(親からの問いかけ+子どもによる思考)				
21~24 モニタリング				
1 お子さんと一緒に、 <u>闘いシーンのあるデジタルゲームで遊んできた。</u>	1	2	3	4
2 お子さんの <u>そばで、闘いシーンのあるデジタルゲームの画面を見ていた。</u>	1	2	3	4
3 お子さんと一緒に、 <u>リアルな描写(背景やキャラクターが写真のよう)の闘いシーンのあるデジタルゲームで遊んできた(2人プレイや交代でコンローラーを動かして遊んだ場合のみ)。</u>	1	2	3	4
4 お子さんのそばで、 <u>リアルな描写の闘いシーンのあるデジタルゲームの画面を見ていた。</u>	1	2	3	4
5 <u>デジタルゲームで起こる出来事は、現実とは違うことを、お子さんに、話してきた。</u>	1	2	3	4
6 <u>デジタルゲームの暴力行為(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)の真似(まね)をしないようにとお子さんに、話してきた。</u>	1	2	3	4
7 <u>デジタルゲームの主人公がふるう暴力行為(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)は、嫌だとお子さんに、話してきた。</u>	1	2	3	4
8 <u>暴力行為(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)を受けた被害者(暴力をふるわれたキャラクター)が可哀相(かわいそう)だと、お子さんに話してきた。</u>	1	2	3	4
9 <u>デジタルゲームで遊ぶことでどのような悪影響があるのか、お子さんに話してきた。</u>	1	2	3	4
10 <u>デジタルゲームで遊ぶことでどのようなよい影響があるのか、お子さんに話してきた。</u>	1	2	3	4
11 <u>ネットで他のゲームユーザーと交流する際にどのように接したらよいかについて、お子さんに話してきた。</u>	1	2	3	4

B④保護者の介入行動項目_共接触+積極的指導+モニタリング

		ま っ た く な か っ た	あ ま り な か っ た	と き ど き あ っ た	よ く あ っ た
	1～4 共接触 5～12 積極的指導(親からの一方的教示) 13～20 積極的指導(親からの問いかけ+子どもによる思考) 21～24 モニタリング				
12	ネット上で困ったことがあった場合にどうするかについて、お子さんに話した。	1	2	3	4
13	デジタルゲームの暴力行為(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)についてどのよう に思うか尋ね、お子さん自身によく考えさせた。	1	2	3	4
14	暴力行為(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)を受けた被害者(暴力をふるわれ たキャラクター)がどのように感じていると思うか尋ね、お子さん自身によく 考えさせた。	1	2	3	4
15	デジタルゲームで遊ぶことでどのような悪影響があると思うか尋ね、お子さ ん自身によく考えさせた。	1	2	3	4
16	デジタルゲームで遊ぶことでどのようなよい影響があると思うか尋ね、お子 さん自身によく考えさせた。	1	2	3	4
17	デジタルゲームで楽しく遊ぶためにどうしたらよいか尋ね、お子さん自身に よく考えさせた。	1	2	3	4
18	デジタルゲームに夢中になってしまうのはなぜかについて尋ね、お子さん 自身によく考えさせた。	1	2	3	4
19	ネットで他のゲームユーザーと交流する際にどのように接したらよいかにつ いて尋ね、お子さん自身によく考えさせた。	1	2	3	4
20	ネット上で困ったことがあった場合にどうするかについて尋ね、お子さん自 身によく考えさせた。	1	2	3	4
21	ソーシャルネットワークやオンラインコミュニティでのプロフィールをチェック した。	1	2	3	4
22	ソーシャルネットワーキングプロフィールに追加した友達やリンクをチェック した。	1	2	3	4
23	Eメールのメッセージ内容やインスタントメッセージの履歴をチェックした。	1	2	3	4
24	ゲームのプレイ履歴(他のゲームユーザーとの交流履歴など)をチェックし た。	1	2	3	4

B⑤レーティングの説明文

■レーティング制度とは、

ゲームソフトの表現内容（暴力的内容、性的表現、反社会的表現、不適切な言語表現など）により、対象年齢を表示する制度です。

この制度により、日本国内のテレビゲームソフトは、広く一般から公募した 20～60 代の審査員によって審査され、その結果に基づき以下のマークをソフトに付けることになっています。

(3) テレビゲームソフトの表現内容により決められた対象年齢を示すマーク



(4) 青少年に不適切な表現内容としてどのようなものがゲームに含まれているかを示すマーク



B⑥レーティング利用項目

ここからはあなたご自身のデジタルゲーム（テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホ等
携帯端末でのゲーム）の利用状況についてお尋ねします。

29. この1年間に、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。

1 ある

2 一度もない → 30を飛ばして31（子どもの問題行動項目）へ

B⑥レーティング利用項目

実際にレーティングによってお子さんに購入するソフトを決めた方にお伺いします。

30. <複数回答可>以下のレーティングのマークのうち、購入の際に利用したマークを全て選択して下さい。

	購入を決めた際利用	購入を止めた際利用
 CERO A 全年齢対象	.	.
 CERO B 12歳以上	.	.
 CERO C 15歳以上	.	.
 CERO D 17歳以上	.	.
 CERO Z 18歳以上	.	.
 恋愛	.	.
 セクシャル	.	.
 暴力	.	.
 恐怖	.	.
 飲酒・喫煙	.	.
 ギャンブル	.	.
 犯罪	.	.
 麻薬	.	.
 言葉・その他	.	.

B⑦こどもの問題行動項目

ここでは、あなたと同居しているお子さん（複数いらっしゃる場合には年齢が一番上のお子さん）の最近1カ月のご様子についてお伺いします。

31. あなたと同居しているお子さん（複数いらっしゃる場合には年齢が一番上のお子さん）について、最近1カ月の間で以下のような様子はどの程度見られましたか。最もあてはまるもの1つを選んで教えてください。

		全く見られなかった	少し見られた	時々見られた	よく見られた	非常によく見られた
1	ひとりぼっちである。	1	2	3	4	5
2	そわそわしたり、落ち着きがない。	1	2	3	4	5
3	癩癩持ちである。	1	2	3	4	5
4	さびしそうにしている。	1	2	3	4	5
5	他の子どもがしている遊びや活動を邪魔する。	1	2	3	4	5
6	悲しそうであったり、ふさぎこんだりする。	1	2	3	4	5
7	他の子どもと口論する。	1	2	3	4	5
8	決まりや指示を守らない。	1	2	3	4	5
9	不注意である。	1	2	3	4	5
10	仲間との遊びに参加しない。	1	2	3	4	5
11	注意散漫である。	1	2	3	4	5
12	人やものに攻撃的である。	1	2	3	4	5
13	他の子どもたちと一緒にいるとき、不安そうである。	1	2	3	4	5

B⑧親のゲーム利用経験項目

32. 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。次の項目のうち、あなたにもっとも当てはまるもの1つを選んで回答してください。

1. これまでに全く遊んだことはない。 →33~35をとばして36へ
2. 現在は遊んでいないが、過去に遊んだことがある。
3. 今でも遊んでいる。

B⑧親のゲーム利用経験項目

ここからは、これまでに一度でもデジタルゲームで遊んだことがある方にお伺いします。

33. この1年間、あなたご自身は、1日にどのくらいデジタルゲームで遊んでいましたか。平日と休日それぞれについて、当てはまるものを1つ選んでご回答ください。

平日		休日	
<input type="checkbox"/>	まったく遊ばなかった（0分）	<input type="checkbox"/>	まったく遊ばなかった（0分）
<input type="checkbox"/>	1分～30分まで	<input type="checkbox"/>	1分～30分まで
<input type="checkbox"/>	31分以上～1時間まで	<input type="checkbox"/>	31分以上～1時間まで
<input type="checkbox"/>	1時間1分以上～2時間まで	<input type="checkbox"/>	1時間1分以上～2時間まで
<input type="checkbox"/>	2時間1分以上～3時間まで	<input type="checkbox"/>	2時間1分以上～3時間まで
<input type="checkbox"/>	3時間1分以上～4時間まで	<input type="checkbox"/>	3時間1分以上～4時間まで
<input type="checkbox"/>	4時間1分以上～5時間まで	<input type="checkbox"/>	4時間1分以上～5時間まで
<input type="checkbox"/>	5時間1分以上～6時間まで	<input type="checkbox"/>	5時間1分以上～6時間まで
<input type="checkbox"/>	6時間1分以上～7時間まで	<input type="checkbox"/>	6時間1分以上～7時間まで
<input type="checkbox"/>	7時間1分以上	<input type="checkbox"/>	7時間1分以上

34. 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。当てはまるものを1つ選んで回答してください。

- | | | | |
|-----------------------|----------|----------|---------|
| 1. 小学校入学以前 | 2. 小学校時代 | 3. 中学校時代 | 4. 高校時代 |
| 5. 学生時代（大学・短大・専門学校など） | 6. 社会人時代 | 7. その他 | |

35. 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ときに、1日にどのくらいデジタルゲームで遊んでいましたか。平日と休日それぞれについて、当てはまるものを1つ選んでご回答ください。

平日		休日	
<input type="checkbox"/>	まったく遊ばなかった（0分）	<input type="checkbox"/>	まったく遊ばなかった（0分）
<input type="checkbox"/>	1分～30分まで	<input type="checkbox"/>	1分～30分まで
<input type="checkbox"/>	31分以上～1時間まで	<input type="checkbox"/>	31分以上～1時間まで
<input type="checkbox"/>	1時間1分以上～2時間まで	<input type="checkbox"/>	1時間1分以上～2時間まで
<input type="checkbox"/>	2時間1分以上～3時間まで	<input type="checkbox"/>	2時間1分以上～3時間まで
<input type="checkbox"/>	3時間1分以上～4時間まで	<input type="checkbox"/>	3時間1分以上～4時間まで
<input type="checkbox"/>	4時間1分以上～5時間まで	<input type="checkbox"/>	4時間1分以上～5時間まで
<input type="checkbox"/>	5時間1分以上～6時間まで	<input type="checkbox"/>	5時間1分以上～6時間まで
<input type="checkbox"/>	6時間1分以上～7時間まで	<input type="checkbox"/>	6時間1分以上～7時間まで
<input type="checkbox"/>	7時間1分以上	<input type="checkbox"/>	7時間1分以上

B⑧親のゲーム利用経験項目

36. あなたの最終学歴（現時点で卒業・修了しているもので、在学中のものは除きます）について、**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。

- | | |
|----------|---------------------------|
| 1. 小学校卒業 | 4. 短期大学・専門学校・高等専門学校卒業 |
| 2. 中学校卒業 | 5. 大学卒業（6年制大学・海外の大学も含む） |
| 3. 高校卒業 | 6. 大学院修士課程修了以上（海外の大学院も含む） |

37. あなたのご家庭の年間収入について、**当てはまるもの1つ**を選んでご回答ください。

200万円未満	700万円～800万円未満
200万円～300万円未満	800万円～1000万円未満
300万円～400万円未満	1000万円～1250万円未満
400万円～500万円未満	1250万円～1500万円未満
500万円～600万円未満	1500万円以上
600万円～700万円未満	

38. あなたの職業はデジタルゲームに関係したご職業（ゲームメーカー勤務、ゲーム販売業、ゲーム売り場担当、ゲーム研究者・ゲーム評論家、CERO関係者など）ですか。

はい
いいえ