

## 第 1 章

### 調査の目的・方法

## 1.1. 目的

本研究の目的は、就学前（3歳以降）から高校生までの子どもを持つ保護者（父親・母親）を対象に調査を実施し、デジタルゲームやそのレーティング制度に対する意識・知識や、家庭内でのデジタルゲームの利用状況や教育方針等を尋ねることを通じて、家庭におけるデジタルゲーム利用に関する教育状況について、基礎統計量を得ることである。

## 1.2. 調査の対象者

3～18歳の子どもの保護者1700人を対象にウェブ調査を実施した。調査対象者は、調査を委託する調査会社に登録したモニターであった。回答者は自宅でインターネットに接続された機器からアンケートに回答する形になっていた。

本調査では、A)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と、B)子どものゲーム利用に関する家庭でのルールや教育方針に関する調査の2つの調査を実施した。前者の調査は子どものゲーム利用の有無を問わず保護者1000名（父親494名、母親506名）を対象とし、後者の調査は子どもがデジタルゲームを利用している保護者700名（父親349名、母親351名）を対象とした。調査Aと調査Bの回答者が重複しないように、それぞれの調査では、別々の調査モニター群に調査票を配布するようにした。

## 1.3 スクリーニング調査

本調査の対象者を選び出すなどのために、事前にスクリーニング調査を行った。この調査の項目としては、スクリーニングや割り付け設定で用いる項目および、その他のデモグラフィック変数やダミー項目を含む下記のSC1～SC7の7項目を使用した。

- SC1. 回答者の性別（割り付け項目）
- SC2. 回答者の居住都道府県
- SC3. 回答者の年齢（割り付け項目）
- SC4. 同居の子どもの有無（スクリーニング項目）
- SC5. 一番年齢が上の子どもの年齢・性別（スクリーニング・割り付け項目）
- SC6. 日常生活で行っていること（ダミー項目）
- SC7. 子どもの趣味や習い事（調査B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。）

### 1.3.1 スクリーニング条件

調査Aでは、同居している年齢が一番上の子どもが3歳児クラスから高校3年生である保護者をスクリーニング対象とした（SC4とSC5を利用）。一方、調査Bでは、調査Aの条件に加えて、さらに子どもがデジタルゲーム利用をしていると答えた親をスクリーニング対象とした（SC4とSC5およびSC7の「テレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなどの携帯端末でのゲーム」の項目のみを利用）。

### 1.3.2 割り付け

調査 A、調査 B ともに共通して、上記のスクリーニング条件に従った上で、保護者の性別（SC1）と子どもの性別、年齢（SC5）で割り付けを行った。

上の手順で割り付けた結果、調査対象者となった保護者の性別、子どもの性別、学齢のカテゴリ別回収数を、表 1 と表 2 に示す。

### 1.3.3 その他のデモグラフィック項目・ダミー項目

保護者である回答者の居住都道府県および年齢は、スクリーニングや割り付けで使用しないデモグラフィック項目であった。

また、ダミー項目として、「日常生活で気をつけていること（SC6）」や最近一年間でのデジタルゲーム以外の趣味や習い事の有無についての 9 項目（SC7）もスクリーニング調査内に含めた。ウェブ調査では、スクリーニング条件を回答者に提示することや、調査票の構造が分かりやすくなっていることは虚偽の回答を行う可能性を高める。そのため、本調査では、デジタルゲーム利用に限らず、子どもたちの日常生活に関する様々な項目をダミー項目として入れることで、子どものデジタルゲーム利用状況がスクリーニング条件であることが明示的にならないようにした。

表 1 調査 A（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）の回収数

	父親		母親	
	男子	女子	男子	女子
3 歳児クラス	16	16	19	17
4 歳児クラス	17	15	16	17
5 歳児クラス	17	17	16	17
小学校1年生	17	15	17	16
小学校2年生	16	16	17	17
小学校3年生	17	16	18	18
小学校4年生	16	17	17	16
小学校5年生	17	20	18	17
小学校6年生	16	16	15	16
中学1年生	19	16	16	19
中学2年生	15	18	16	18
中学3年生	15	16	18	16
高校1年生	16	16	17	15
高校2年生	17	18	16	16
高校3年生	16	15	17	18

表2 調査B（子どものゲーム利用に関する家庭でのルールや教育方針に関する調査）の回収数

	父親		母親	
	男子	女子	男子	女子
3歳児クラス	10	12	12	12
4歳児クラス	10	13	11	13
5歳児クラス	11	11	11	14
小学校1年生	12	11	11	13
小学校2年生	11	10	11	13
小学校3年生	12	12	10	13
小学校4年生	10	12	12	10
小学校5年生	13	11	10	11
小学校6年生	11	10	11	13
中学1年生	12	12	12	10
中学2年生	12	13	12	11
中学3年生	14	11	12	13
高校1年生	12	13	12	10
高校2年生	13	14	14	12
高校3年生	10	11	11	11

## 1.4 本調査

調査 A (意識知識調査) ではデジタルゲームやレーティング制度に対する意識や知識に関する項目を尋ねた一方で、調査 B (介入行動調査) では家庭内の子どものゲーム利用ルールや保護者の介入行動に関する項目を尋ねた。また、家庭環境やデジタルゲーム利用などの項目については、家庭やメディア環境の基本情報としてどちらの調査でも回答してもらった。各調査内容の詳細を下記で述べていく。また、調査 A および調査 B の項目の構造については、図 1 に示す。

### 1.4.1 調査 A (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)

下記のような子どものデジタルゲーム利用やレーティングに対する意識や知識に関する項目を尋ねた。各項目について、図 1 に記した通し番号と調査票内の設問番号をカッコ内に記す。

#### (1) 保護者のデジタルゲームに対する意識 (A⑤ : 13~14)

ゲームの肯定的影響や否定的影響に関する認識 (13)、ゲーム描写に対する意識を尋ねた。尋ねたゲーム描写は、暴力描写 (14-1)、言葉遣い・歌詞 (14-2)、性的描写 (14-3)、ギャンブル・麻薬・飲酒・喫煙描写 (14-5)、他プレイヤーとの交流要素 (14-6) の 6 種類であった。

#### (2) ゲームのレーティング制度に対する知識 (A⑥ : 15~17)

レーティング制度を知っていたかについて尋ねた (15)。また、年齢制限マーク (16) およびコンテンツディスクリプター (17) それぞれについて、見た経験と意味を理解していたかを尋ねた。

#### (3) レーティング利用項目 (A⑧ : 18~19、調査 B では B⑥)

調査対象者のうち、子どもがゲーム利用していると回答した保護者に対して、レーティング利用経験と、購入を決めた際に利用したマークおよび購入を止めた際に利用したマークを尋ねた。この項目は介入行動の 1 つであるため、家庭環境やデジタルゲーム利用の項目と同様に調査 B の対象者にも回答してもらった。

#### (4) ゲームのレーティング制度に対する意識 (A⑨ : 20~22)

レーティングの有用性 (20)、レーティングの正確性 (21)、レーティング制度に対する肯定的否定的意識 (22) について尋ねた。

(5) 子どものゲーム利用の有無 (A③ : 9)

子どものゲーム利用状況 (10~11) とレーティング利用項目 (18~19) について、子どものゲーム利用がある保護者に回答者が限定されるため、子どものゲーム利用の有無を尋ねた。

1.4.2 調査 B (子どものゲーム利用に関する家庭でのルールや教育方針に関する調査)

下記のような子どものデジタルゲーム利用に関する家庭でのルールや指導方針、介入行動について尋ねた。利用制限、内容制限のルールおよび共接触、積極的指導 (親からの教示) の一部 (28 の 5~10 の 5 項目) は、渋谷ら (2010) の項目を用いた。また、調査 A と同様にレーティング利用についても尋ねた。各項目について、図 1 に記した通し番号と調査票内の設問番号をカッコ内に記す。

(1) 利用制限ルール (B④ : 12~17)

利用時間や場所の制限に関する家庭内のルール 5 種類それぞれについて、ルールの有無 (12-1、13-1、14-1、15-1、16-1) と遵守の程度 (12-2、13-2、14-2、15-2、16-2) を尋ねた。また、利用制限ルールの罰則 (17-1)、設定理由 (17-2)、設定時の話し合い (17-3) についても尋ねた。

(2) 内容制限ルール (B④ : 18~22)

ゲームの暴力的内容に基づく利用制限に関する家庭内のルール 4 種類それぞれについて、ルールの有無 (18-1、19-1、20-1、21-1) と遵守の程度 (18-2、19-2、20-2、21-2) を尋ねた。また、内容制限ルールの罰則 (22-1)、設定理由 (22-2)、設定時の話し合い (22-3) についても尋ねた。

(3) 交流禁止ルール (B④ : 23)

他プレイヤーとの交流ができるゲームを禁止するルールについて、ルールの有無 (23-1)、遵守の程度 (23-2)、罰則 (23-3)、設定理由 (23-4)、設定時の話し合い (23-5) についても尋ねた。

(4) 交流制限ルール (B④ : 24~27)

他プレイヤーとの交流内容の制限に関する家庭内のルール 3 種類それぞれについて、ルールの有無 (24-1、25-1、26-1) と遵守の程度 (24-2、25-2、26-2) を尋ねた。また、交流制限ルールの罰則 (27-1)、設定理由 (27-2)、設定時の話し合い (27-3) についても尋ねた。

(5) **共接触・積極的指導・モニタリング (B④ : 28)**

利用制限、内容制限、交流禁止、交流制限ルール以外の家庭内での子どものゲーム利用に対する介入行動として、共接触 4 項目、積極的指導（親からの教示）8 項目、積極的指導（親からの問いかけ+子どもによる思考）8 項目、モニタリング 4 項目について、どの程度実施していたか 4 件法で尋ねた。

(6) **レーティング利用項目 (B⑥ : 29~30、調査 A では A⑧)**

レーティング利用経験、購入を決めた際に利用したマークおよび購入を止めた際に利用したマークを尋ねた。この項目のみ、家庭環境やデジタルゲーム利用の項目と同様に調査 A との共通項目となっていた。

### 1.4.3 家庭環境、デジタルゲーム利用などの共通項目

調査 A、調査 B とともに、家庭やメディア環境の基本情報として、家庭やデジタルゲーム利用に関する項目や子どもの問題行動、保護者のデモグラフィック変数について尋ねた。調査 A については、子どものゲーム利用の有無がスクリーニング条件となっていなかったため、なお、調査によって設問番号が異なるため、図 1 に記した調査票ごとの通し番号をカッコ内に記す。

(1) **家庭環境項目 (調査 A の A①、調査 B の B①)**

子どもの人数、子ども全員の学齢、同居家族構成、家族で子どもだけの時間、子どもの起床・就寝時間、子どもの成績について尋ねた。

(2) **ゲーム機の所有状況および技術的介入 (調査 A の A②、調査 B の B②)**

据置型ゲーム機や電子機器、携帯型ゲーム機や電子機器それぞれについての所有状況を尋ねた。所有状況は、家庭全体での所有状況だけでなく、据置型ゲーム機や電子機器は機器の設置された部屋毎の所有状況を、携帯型ゲーム機や電子機器は主な管理者毎の所有状況も尋ねた。セキュリティ設定やフィルタリングなどの技術的介入の実施状況について尋ねた。

(3) **子どものゲーム利用経験 (調査 A の A④、調査 B の B③)**

子どもの利用の把握の程度、子どもの利用時間（予測値）、ゲームで遊んでいる家族員について尋ねた。

(4) **親のゲーム利用経験 (調査 A の A⑩、調査 B の B⑧)**

親の利用経験、現在の利用時間、過去最も遊んでいた時期、過去最も遊んでいた時期の利用時間を尋ねた。

(5) 子どもの問題行動項目（調査 A の A⑪、調査 B の B⑦）

金山ら（2006）の幼児の問題行動の保育者評定尺度を用い、5 件法で回答してもらった。

(6) デモグラフィック変数（調査 A の A⑫、調査 B の B⑨）

学歴、世帯年収、ゲーム関連職業かを尋ねた。また、前述したように、保護者の性別や年齢は、スクリーニング調査内で尋ねていたため、本調査では尋ねなかった。

### 1.5 調査時期

本調査は、平成 29 年 2 月中旬に実施した。

### 1.6 調査委託会社

株式会社マーシュ（平成 30 年 11 月より株式会社アスマークに社名変更）

### 1.7 研究資金

本研究は、科学研究費基盤研究 B「テレビゲームにおける暴力シーンの影響を避ける適切なレーティングに関する研究」（研究代表者：坂元章・課題番号：16H03727）によって賄われた。

### 引用文献

- 1) 金山元春・中台佐喜子・磯部美良・岡村寿代・佐藤正二・佐藤容子（2006）. 幼児の問題行動の個人差を測定するための保育者評定尺度の開発 パーソナリティ研究, 14(2), 235-237.
- 2) 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎（2010）. 子どものテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果 —小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から— シミュレーション&ゲーミング, 20(2), 47-57.

# 調査A意識・知識調査

# 調査B介入行動調査

回収数

1000名分

700名分

子どものゲーム利用の有無

子ども利用なし

子ども利用あり

調査票

<スクリーニング項目>

子どものゲーム利用でSCなし

SC項目

子どものゲーム利用でもSC

<本調査項目>

A①・B① 家庭環境

A②・B② ゲーム機の所有状況+技術的介入

A③ 分割項目 子どものゲーム利用の有無

項目なし

項目なし

A④・B③ 子どものゲーム利用状況(子ども利用あり限定)

## 意識・知識系項目

## 介入行動系項目

A⑤ ゲーム意識・ゲーム描写認識

A⑥ レーティング知識

B④ 保護者の介入行動項目

A⑦・B⑤ レーティング説明文

項目なし

A⑧・B⑥ レーティング利用項目(子ども利用あり限定)

A⑨ レーティングに対する意識

子どもの問題行動・親のゲーム利用経験項目

A⑩ 親のゲーム利用経験項目

A⑪ 子どもの問題行動

B⑦ 子どもの問題行動

B⑧ 親のゲーム利用経験項目

A⑫・B⑨ デモグラフィック項目(学歴・世帯年収・ゲーム関係者か)

図1 保護者調査概要(調査Aおよび調査B)