

## 第3章

### 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

## 第3章の目次

- 3.0 概要
- 3.1 デモグラフィック変数
- 3.2 ゲーム所有利用状況
  - 3.2.1 ゲーム所有 (BQ5-1)
    - 3.2.1.1 子ども部屋利用 (BQ5-2)
    - 3.2.1.2 共有部屋利用 (BQ5-3)
    - 3.2.1.3 親の部屋利用 (BQ5-4)
  - 3.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有 (BQ7-1)
    - 3.2.2.1 子ども管理 (BQ7-2)
    - 3.2.2.2 親管理 (BQ7-3)
  - 3.2.3 子どものゲーム利用頻度 (BQ10)
  - 3.2.4 子どもの利用時間 (BQ11-1)
  - 3.2.5 同居家族の利用時間 (BQ11-2)
- 3.3 技術的介入
  - 3.3.1 テレビゲーム機 (据置)・パソコンの技術的介入 (BQ6)
  - 3.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入 (BQ8)
- 3.4 時間制限ルール
  - 3.4.1 時間制限ルールの有無 (BQ12-1～BQ16-1)
  - 3.4.2 時間制限ルールの遵守の程度 (ルール方針がある場合のみ回答) (BQ12-2～BQ16-2)
  - 3.4.3 ルールの罰則 (1 つでもルールがあるとした場合のみ回答) (BQ17-1)
  - 3.4.4 時間制限ルール設定の理由 (BQ17-2)
  - 3.4.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ17-3)
- 3.5 内容制限ルール
  - 3.5.1 内容制限ルールの有無 (BQ18-1～BQ21-1)
  - 3.5.2 内容制限ルール遵守の程度 (ルール方針がある場合のみ回答) (BQ18-2～BQ21-2)
  - 3.5.3 内容制限ルールの罰則 (1 つでもルールがあるとした場合のみ回答) (BQ22-1)
  - 3.5.4 ルール設定の理由 (BQ22-2)
  - 3.5.5 ルール決定時の子どもとの話し合い (BQ22-3)
- 3.6 交流禁止ルール
  - 3.6.1 交流禁止ルールの有無 (BQ23-1)
  - 3.6.2 交流禁止ルールの遵守の程度 (BQ23-2)
  - 3.6.3 ルールの罰則 (BQ23-3)
  - 3.6.4 ルール設定の理由 (BQ23-4)
  - 3.6.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ23-5)

### 3.7 交流制限ルール

3.7.1 交流制限ルールの有無 (BQ24-1～BQ26-1)

3.7.2 交流制限ルールの遵守の程度 (BQ24-2～BQ26-2)

3.7.3 ルールの罰則等 (BQ27-1)

3.7.4 交流制限ルール設定の理由 (BQ27-2)

3.7.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ27-3)

### 3.8 その他の介入 (BQ28)

3.8.1 共接触

3.8.2 積極的指導 (親からの教示)

3.8.3 積極的指導 (親からの問いかけ+子どもによる思考)

3.8.4 モニタリング

### 3.9 レーティング利用

3.9.1 購入行動におけるレーティング利用の有無 (BQ29)

3.9.2 購入決定時に利用したレーティングマーク (BQ30-1、BQ30-2)

### 3.10 親のゲーム利用経験

3.10.1 親のゲーム経験 (BQ32)

3.10.2 最近1年での利用状況 (過去遊んだ人と今でも遊んでいる人が回答) (BQ33)

3.10.3 最もよく遊んでいた時期 (BQ34)

3.10.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間 (BQ35)

### 3.0 概要

#### 3.1 デモグラフィック変数

- 1) 対象者となる保護者のうち 40 代が占める割合は 5 割前半で、大学卒業が占める割合は 4 割前半となる。
- 2) 400 万円~1000 万円未満の家庭収入がある保護者の割合は 6 割前半である。
- 3) ゲーム関係の職業に従事している保護者の割合は 1.0% である。

#### 3.2 ゲーム所有利用状況

##### 3.2.1 ゲーム所有 (BQ5-1)

- 1) ネット接続したパソコンの利用率 (43.0%) が最も高かった。
- 2) 挙げられたテレビゲーム機の中では、任天堂『Wii U』の利用が最も一般的で 2 割後半となる。

##### 3.2.1.1 子ども部屋利用 (BQ5-2)

- 1) 「一台もない」の割合が 5 割半ばとなる。
- 2) ゲーム機の種類に関しては、任天堂『Wii U』とネット接続したパソコンの利用が最も一般的で、それぞれ 1 割半ばとなる。

##### 3.2.1.2 共有部屋利用 (BQ5-3)

- 1) 「一台もない」の割合が 2 割強と、子ども部屋利用での割合より少なくなっている。
- 2) ゲーム機の種類に関しては、ネット接続したパソコンの利用率が最も高く、3 割前半となる。

##### 3.2.1.3 親の部屋利用 (BQ5-4)

- 1) 「一台もない」の割合が 7 割強と、子ども部屋利用での割合より多くなっている。
- 2) ゲーム機の種類に関しては、ネット接続したパソコンの利用率が最も高く、1 割前半となる。

##### 3.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有 (BQ7-1)

- 1) 任天堂『Nintendo DS』シリーズとスマートフォンが 6 割前半~6 割半ばを占めており、最も一般的である。

##### 3.2.2.1 子ども管理 (BQ7-2)

- 1) 「一台もない」の割合が 2 割半ば存在している。
- 2) ゲーム機の種類に関しては、任天堂『Nintendo DS』シリーズの割合が 4 割後半を占めており、スマートフォンの割合も 3 割前半であり、比較的一般的である。

##### 3.2.2.2 親管理 (BQ7-3)

- 1) 「一台もない」の割合が 3 割半ば存在している。
- 2) ゲーム機の種類に関しては、スマートフォンの割合が 3 割半ばを占めており、任天堂『Nintendo DS』シリーズの割合が 2 割後半であり、比較的一般的である。

##### 3.2.3 子どものゲーム利用頻度 (BQ10)

- 1) 「ある程度把握している」の割合が 6 割半ばであり、最も一般的である。

### 3.2.4 子どもの利用時間 (BQ11-1)

#### 1) 「学校のある日」

1.1) 朝起きてから学校に行くまで「まったく遊ばなかった」の割合が最も多かった。

1.2) 学校から帰宅してから夕食まで「1分～30分まで」の割合が3割台前半であり、相対的に多い。

1.3) 夕食後から寝る時間まで「1分～30分まで」の割合が2割台後半を占めており、相対的に多い。

#### 2) 「学校のない日」

2.1) 朝起きてから昼食まで「まったく遊ばなかった」の割合が相対的に多い。

2.2) 昼食から夕食までは、「1分～1時間まで」の割合が4割台後半を占めており、相対的に多い。

2.3) 夕食後から寝る時間までは、「まったく遊ばなかった～1時間まで」の割合が6割台後半を占めており、相対的に多い。

3) 学齢グループが上がるほど「まったく遊ばなかった」と答えた保護者の割合が漸減している。

### 3.2.5 同居家族の利用状況 (BQ11-2)

1) 同居家族の中でデジタルゲームをプレイしている人が「特にない(または、デジタルゲームがない)」の割合が4割台前半と最も一般的である。

2) 同居家族の中で最も利用しているのは「父親」(31.7%)である。

## 3.3 技術的介入

### 3.3.1 テレビゲーム機(据置)・パソコンの技術的介入 (BQ6)

1) 「一台も利用/設定していない」(4割台半ば～6割台前半)は、どの技術的介入においても最も多く見られる。

2) 「利用/設定しているか分からない」の割合も2割台前半を占めている。

### 3.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入 (BQ8)

1) 「一台も利用/設定していない」の割合(5割弱～6割弱)はどの技術的介入においても最も高い。

2) 「利用/設定しているか分からない」の割合も2割台前半～2割台半ばと比較的高い。

## 3.4 時間制限ルール

### 3.4.1 時間制限ルールの有無 (BQ12-1～BQ16-1)

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)を決めていた」以外、どのルールにおいても、「このようなルール・方針がある」の割合が最も高く見られる。

2) どのルールの種類においても、「小学校1～3年」と「小学校4～6年」がルールありのピークになっている。

### 3.4.2 時間制限ルールの遵守の程度 (BQ12-2~BQ16-2)

- 1) 「やや厳しく守らせた」(5割台前半~5割台後半)は、どのルールにおいても、一番多く割合を占めている。
- 2) 「かなり厳しく守らせた」の割合はそれほど多くない。
- 3) 逆に、「あまり厳しく守らせなかった」(1割台後半~2割弱)も少なくない割合を占めている。
- 4) 「就学前」から「小学校4~6年」まで遵守の程度が上がり、「中学校」になると遵守の程度が下がる傾向が見られる。

### 3.4.3 ルールの罰則 (BQ17-1)

- 1) 「ルールを守るように、くりかえし指示していた」の割合が5割台後半を占めており、「ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした」の割合が5割台前半であり、最も一般的である。
- 2) どの「ルールの罰則」においても(Q17-1\_6を除いて)、「小学校1~3年」が罰則ありのピークになる傾向が見られる。

### 3.4.4 時間制限ルール設定の理由 (BQ17-2)

- 1) 「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」(39.0%)と「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」の割合(36.6%)が最も多く見られる。

### 3.4.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ17-3)

- 1) 「ルールの内容や基準は親子で話し合って決めた」の割合(45.7%)が4割台半ばを占めており、最も多く見られが、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」の割合(44.9%)も4割台半ば存在していった、極わずかな差しか見られない。

## 3.5 内容制限ルール

### 3.5.1 内容制限ルールの有無 (BQ18-1~BQ21-1)

- 1) 「このようなルール・方針はなかった」(5割台半ば~6割台半ば)は、どのルールにおいても一番多く割合を占めている。
- 2) 「小学校4~6年」から「このようなルール・方針がある」の割合が下がる傾向が見られる。

### 3.5.2 内容制限ルール遵守の程度 (BQ18-2~BQ21-2)

- 1) 「やや厳しく守らせた」(4割台半ば~5割台前半)は、どのルールにおいても一番多く割合を占めている。
- 2) 「かなり厳しく守らせた」(3割台半ば~4割台前半)も少なくない割合を占めているが、「あまり厳しく守らせなかった」または「ぜんぜん厳しく守らせなかった」の割合は比較的少ない。

### 3.5.3 内容制限ルールの罰則 (BQ22-1)

- 1) 「ルールを守るように、くりかえし指示していた」の割合が3割台後半を占めており、

最も多く見られるが、「特に何もしていない」の割合も2割台半ば存在している。

2) 「小学校1～3年」の割合が罰則ありのピークになる傾向が見られる。

#### 3.5.4 ルール設定の理由 (BQ22-2)

1) 「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」と「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」の割合が4割台半ば～4割台後半であり、最も多く見られる。

#### 3.5.5 ルール決定時の子どもとの話し合い (BQ22-3)

1) 「ルールの内容や基準は親だけで決めた」の割合が4割台後半を占めており最も多く見られるが、「ルールの内容や基準は親子で話し合っただけで決めた」の割合も4割強存在している。

### 3.6 交流禁止ルール

#### 3.6.1 交流禁止ルールの有無 (BQ23-1)

1) 「このようなルール・方針はなかった」の割合が5割台後半であり、最も多く見られる。

#### 3.6.2 交流禁止ルールの遵守の程度 (BQ23-2)

1) 「やや厳しく守らせた」と「かなり厳しく守らせた」の割合が9割弱であり、最も一般的である。

#### 3.6.3 ルールの罰則 (BQ23-3)

1) 「ルールを守るように、くりかえし指示していた」の割合が4割台前半を占めており、最も多く見られるが、「特に何もしていない」の割合も2割台前半存在している。

#### 3.6.4 ルール設定の理由 (BQ23-4)

1) 「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」の割合が4割台後半であり、最も多く見られる。

#### 3.6.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ23-5)

1) 「ルールの内容や基準は親だけで決めた」の割合が5割強であり、最も多く見られるが、「ルールの内容や基準は親子で話し合っただけで決めた」の割合も4割台前半存在している。

### 3.7 交流制限ルール

#### 3.7.1 交流制限ルールの有無 (BQ24-1～BQ26-1)

1) 「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」で、「このようなルール・方針がある」と「このようなルール・方針はなかった」の割合の差(18.1%)が大きいですが、それ以外のルールではわずかな差しか見られない。

#### 3.7.2 交流制限ルールの遵守の程度 (BQ24-2～BQ26-2)

1) 「かなり厳しく守らせた」は、どの「交流制限ルール」においても、一番多く割合を占めている。

2) 一方で、「あまり厳しく守らせなかった」または「ぜんぜん厳しく守らせなかった」の割合は比較的少ない。

### 3.7.3 ルールの罰則等 (BQ27-1)

1) 「ルールを守るように、くりかえし指示していた」の割合が5割台半ばであり、最も多く見られるが、「特に何もしていない」の割合も2割強存在している。

### 3.7.4 交流制限ルール設定の理由 (BQ27-2)

1) 「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」の割合が7割台前半であり、最も多く見られる。

### 3.7.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ27-3)

1) 「ルールの内容や基準は親子で話し合って決めた」の割合が4割台半ばを占めており、最も多く見られるが、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」の割合も4割台前半存在している。

## 3.8 その他の介入 (BQ28)

### 3.8.1 共接触

1) 「まったくなかった」(6割台後半～7割台後半)は、どの項目においても最も多く割合を占めている。

2) 一方で、「ときどきあった」または「よくあった」の割合は比較的少ない。

### 3.8.2 積極的指導 (親からの教示)

1) 「まったくなかった」(5割弱～6割)は、どの項目においても最も多く割合を占めている。

2) 一方で、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者の割合が比較的少ない。

### 3.8.3 積極的指導 (親からの問いかけ+子どもによる思考)

1) 「まったくなかった」と(4割台後半～6割強)は、どの項目においても最も多く割合を占めている。

2) 一方で、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者の割合が比較的少ない。

### 3.8.4 モニタリング

1) 「まったくなかった」(6割台後半～7割弱)は、どの項目においても最も多く割合を占めている。

2) 一方で、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者の割合が比較的少ない。

## 3.9 レーティング利用

### 3.9.1 購入行動におけるレーティング利用の有無 (BQ29)

1) 「利用経験あり」と答えた保護者の割合が1割台後半しか見られない。

### 3.9.2 購入決定時に利用したレーティングマーク (BQ30-1、BQ30-2)

1) 「購入を決めた際利用」において、「A」(64.3%)の利用率が最も高かった。

2) 「購入を止めた際利用」では、「セクシャル」、「麻薬」、「暴力」そして「犯罪」の割合

が4割台前半～4割台後半であり、比較的多く見られる。

### **3.10 親のゲーム利用経験**

#### **3.10.1 親のゲーム経験 (BQ32)**

1) 「現在は遊んでいないが、過去に遊んだことがある」の割合が4割台半ばであり、最も多く見られる。

2) 逆に、「これまでに全く遊んだことはない」の割合も1割台後半存在している。

#### **3.10.2 最近1年での利用状況 (BQ33)**

1) 「平日」では、「まったく遊ばなかった」の割合が3割台後半であり、最も多かった。

2) 「休日」では、「平日」と比べて「まったく遊ばなかった」の割合が少なくなっている(9.1%) が、「1分～30分まで」の割合からわずかな増加(2.3%)が見られる。

#### **3.10.3 最もよく遊んでいた時期 (BQ34)**

1) 「小学校時代」と「社会人時代」の割合がそれぞれ3割弱であり、最も多く見られる。

#### **3.10.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間 (BQ35)**

1) 「平日」では、「1時間1分以上～2時間まで」の割合が2割台後半であり、最も多く見られる。

2) 「休日」では、「1分～30分まで」～「2時間1分以上～3時間まで」の割合が、それぞれ1割台後半～2割弱であり、最も一般的である。

### 3.1 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		140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)	
性別	男性	67	(47.9)	68	(48.9)	67	(50.0)	74	(51.4)	73	(51.0)	349	(49.9)	
	女性	73	(52.1)	71	(51.1)	67	(50.0)	70	(48.6)	70	(49.0)	351	(50.1)	
親の年代	20代	11	(7.9)	6	(4.3)	2	(1.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	19	(2.7)	
	30代	83	(59.3)	56	(40.3)	27	(20.1)	19	(13.2)	9	(6.3)	194	(27.7)	
	40代	41	(29.3)	73	(52.5)	85	(63.4)	95	(66.0)	87	(60.8)	381	(54.4)	
	50代	5	(3.6)	4	(2.9)	18	(13.4)	29	(20.1)	47	(32.9)	103	(14.7)	
	60代	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(1.5)	1	(0.7)	0	(0.0)	3	(0.4)	
最終学歴	中学校卒業	6	(4.3)	3	(2.2)	1	(0.7)	1	(0.7)	1	(0.7)	12	(1.7)	
	高校卒業	31	(22.1)	42	(30.2)	33	(24.6)	37	(25.7)	61	(42.7)	204	(29.1)	
	短期大学・ 専門学校・ 高等専門学校卒業	37	(26.4)	31	(22.3)	36	(26.9)	36	(25.0)	36	(25.2)	176	(25.1)	
	大学卒業 (6年制大学・ 海外の大学も含む)	62	(44.3)	54	(38.8)	58	(43.3)	63	(43.8)	42	(29.4)	279	(39.9)	
	大学院修士課程 修了以上(海外 の大学院も含む)	4	(2.9)	9	(6.5)	6	(4.5)	7	(4.9)	3	(2.1)	29	(4.1)	
ご家庭の 年間収入	200万円未満	4	(2.9)	2	(1.4)	1	(0.7)	3	(2.1)	3	(2.1)	13	(1.9)	
	200万円～ 300万円未満	9	(6.4)	14	(10.1)	6	(4.5)	4	(2.8)	9	(6.3)	42	(6.0)	
	300万円～ 400万円未満	11	(7.9)	13	(9.4)	10	(7.5)	7	(4.9)	9	(6.3)	50	(7.1)	
	400万円～ 500万円未満	22	(15.7)	22	(15.8)	17	(12.7)	12	(8.3)	21	(14.7)	94	(13.4)	
	500万円～ 600万円未満	28	(20.0)	17	(12.2)	21	(15.7)	17	(11.8)	20	(14.0)	103	(14.7)	
	600万円～ 700万円未満	18	(12.9)	15	(10.8)	17	(12.7)	14	(9.7)	16	(11.2)	80	(11.4)	
	700万円～ 800万円未満	8	(5.7)	12	(8.6)	16	(11.9)	14	(9.7)	15	(10.5)	65	(9.3)	
	800万円～ 1000万円未満	14	(10.0)	15	(10.8)	21	(15.7)	26	(18.1)	16	(11.2)	92	(13.1)	
	1000万円～ 1250万円未満	6	(4.3)	3	(2.2)	5	(3.7)	15	(10.4)	5	(3.5)	34	(4.9)	
	1250万円～ 1500万円未満	3	(2.1)	4	(2.9)	2	(1.5)	11	(7.6)	5	(3.5)	25	(3.6)	
	1500万円以上	2	(1.4)	1	(0.7)	0	(0.0)	3	(2.1)	5	(3.5)	11	(1.6)	
	わからない・ 答えたくない	15	(10.7)	21	(15.1)	18	(13.4)	18	(12.5)	19	(13.3)	91	(13.0)	
	Q38. ゲーム関係の 職業かどうか	はい	1	(0.7)	0	(0.0)	2	(1.5)	2	(1.4)	2	(1.4)	7	(1.0)
		いいえ	139	(99.3)	139	(100.0)	132	(98.5)	142	(98.6)	141	(98.6)	693	(99.0)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女（700人）の保護者（700人）は20代から60代まで各年代別にばらつきがみられる。5割台前半（54.4%）の保護者が40代であり、残りの保護者のほとんどは30代（27.7%）と50代（14.7%）である。

学歴の状況を見てみると、大学卒業（4年制大学・海外の大学も含む）の保護者（45.0%）が4割台前半だが、高校卒業の保護者（29.1%）と短期大学・専門学校・高等専門学校卒業の保護者（25.1%）では相対的に少なく、2割台半ば～3割弱となっている。

各家庭の年収について尋ねた結果は、「わからない・答えたくない」と答えた91名を除いて、400万円～1000万円未満の保護者（62.0%）が6割台前半を占めており、400万円未満の保護者が15.0%、1000万円以上の保護者が10.0%となっている。

また、「ゲーム関係の職業に従事しているかどうか」を聞いたところ、99.0%の保護者が非ゲーム関係の職業に従事していることが分かった。

### 3.2 ゲーム所有利用状況

#### 3.2.1 ゲーム所有 (BQ5-1)

BQ5-1 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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(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)	48	(34.3)	40	(28.8)	25	(18.7)	23	(16.0)	26	(18.2)	162	(23.1)
ソニー『プレイステーション3』	24	(17.1)	21	(15.1)	22	(16.4)	19	(13.2)	25	(17.5)	111	(15.9)
ソニー『プレイステーション4』	10	(7.1)	12	(8.6)	13	(9.7)	14	(9.7)	21	(14.7)	70	(10.0)
任天堂『Wii U』	19	(13.6)	38	(27.3)	51	(38.1)	43	(29.9)	48	(33.6)	199	(28.4)
マイクロソフト 『Xbox One』	2	(1.4)	6	(4.3)	3	(2.2)	2	(1.4)	0	(0.0)	13	(1.9)
その他の テレビゲーム機 (携帯型を除く)	32	(22.9)	35	(25.2)	37	(27.6)	43	(29.9)	34	(23.8)	181	(25.9)
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)	5	(3.6)	4	(2.9)	4	(3.0)	7	(4.9)	11	(7.7)	31	(4.4)
パソコン(ネット 接続したもの)	47	(33.6)	50	(36.0)	50	(37.3)	78	(54.2)	76	(53.1)	301	(43.0)
パソコン(ネット接 続していないもの)	8	(5.7)	5	(3.6)	4	(3.0)	2	(1.4)	5	(3.5)	24	(3.4)
合計(ゲーム所有)	147	(105.0)	171	(123.0)	184	(137.3)	208	(144.4)	220	(153.8)	930	(132.9)

家庭内全体でのゲーム所有に関しては、「一台もない」と答えた2割台前半の保護者(23.1%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている7割台後半の保護者(76.9%)に機種名(複数回答)を尋ねた結果、ネット接続したパソコンの利用(43.0%)が最も多かった。挙げられたテレビゲーム機の中では、任天堂『Wii U』の利用(28.4%)が最も一般的で2割後半となる。また、ソニー『プレイステーション4』が10.0%、ソニー『プレイステーション3』が15.9%となり、わずかな差(5.9%)が見られる。

### 3.2.1.1 子ども部屋利用 (BQ5-2)

#### BQ5-2 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	%
対象者数	92	(100.0)	99	(100.0)	109	(100.0)	121	(100.0)	117	(100.0)	538	(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)	60	(65.2)	57	(57.6)	55	(50.5)	67	(55.4)	62	(53.0)	301	(55.9)
ソニー『プレイス テーション3』	5	(5.4)	7	(7.1)	8	(7.3)	4	(3.3)	9	(7.7)	33	(6.1)
ソニー『プレイス テーション4』	5	(5.4)	5	(5.1)	8	(7.3)	7	(5.8)	11	(9.4)	36	(6.7)
任天堂『Wii U』	9	(9.8)	19	(19.2)	25	(22.9)	15	(12.4)	12	(10.3)	80	(14.9)
マイクロソフト 『Xbox One』	2	(2.2)	2	(2.0)	1	(0.9)	1	(0.8)	0	(0.0)	6	(1.1)
その他の テレビゲーム機 (携帯型を除く)	12	(13.0)	14	(14.1)	15	(13.8)	16	(13.2)	13	(11.1)	70	(13.0)
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)	1	(1.1)	2	(2.0)	1	(0.9)	3	(2.5)	6	(5.1)	13	(2.4)
パソコン(ネット 接続したもの)	9	(9.8)	9	(9.1)	11	(10.1)	22	(18.2)	26	(22.2)	77	(14.3)
パソコン(ネット接 続していないもの)	3	(3.3)	1	(1.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	2	(1.7)	7	(1.3)
合計(ゲーム所有)	46	(50.0)	59	(59.6)	69	(63.3)	69	(57.0)	79	(67.5)	322	(59.9)

BQ5-1で「一台もない」と答えた162名の保護者(23.1%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている538名の保護者(76.9%)に子ども部屋で利用している機種名(複数回答)について尋ねた。

その結果、5割台半ばの保護者(55.9%)が「一台もない」と答えた。ゲーム機の種類(携帯型を除く)に関しては、任天堂『Wii U』の利用(14.9%)とネット接続したパソコンの利用(14.3%)では、それぞれ1割台半ばとなり、それほど差が見られない。挙げられた種類以外のテレビゲーム機の利用(13.0%)も1割台前半を占めている。

### 3.2.1.2 共有部屋利用 (BQ5-3)

#### BQ5-3 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	%
対象者数	92	(100.0)	99	(100.0)	109	(100.0)	121	(100.0)	117	(100.0)	538	(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)	28	(30.4)	20	(20.2)	20	(18.3)	18	(14.9)	25	(21.4)	111	(20.6)
ソニー『プレイス テーション3』	12	(13.0)	9	(9.1)	15	(13.8)	14	(11.6)	15	(12.8)	65	(12.1)
ソニー『プレイス テーション4』	7	(7.6)	5	(5.1)	8	(7.3)	13	(10.7)	13	(11.1)	46	(8.6)
任天堂『Wii U』	14	(15.2)	34	(34.3)	42	(38.5)	32	(26.4)	31	(26.5)	153	(28.4)
マイクロソフト 『Xbox One』	2	(2.2)	4	(4.0)	1	(0.9)	2	(1.7)	0	(0.0)	9	(1.7)
その他の テレビゲーム機 (携帯型を除く)	22	(23.9)	24	(24.2)	26	(23.9)	34	(28.1)	17	(14.5)	123	(22.9)
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)	3	(3.3)	3	(3.0)	1	(0.9)	4	(3.3)	7	(6.0)	18	(3.3)
パソコン(ネット 接続したもの)	24	(26.1)	26	(26.3)	22	(20.2)	54	(44.6)	45	(38.5)	171	(31.8)
パソコン(ネット接 続していないもの)	5	(5.4)	1	(1.0)	3	(2.8)	2	(1.7)	2	(1.7)	13	(2.4)
合計(ゲーム所有)	89	(96.7)	106	(107.1)	118	(108.3)	155	(128.1)	130	(111.1)	598	(111.2)

BQ5-1で「一台もない」と答えた162名の保護者(23.1%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている538名の保護者(76.9%)に共有スペースで利用している機種名(複数回答)について尋ねた。その結果、「一台もない」と答えた保護者(20.6%)が2割強となっている。

ゲーム機の種類(携帯型を除く)に関しては、ネット接続したパソコンの利用(31.8%)が最も多く、3割台前半となる。挙げられたテレビゲーム機の中では、任天堂『Wii U』の利用(28.4%)が最も一般的で2割台後半を占めており、それ以外のテレビゲーム機の利用(22.9%)は2割台前半となる。

### 3.2.1.3 親の部屋利用 (BQ5-4)

BQ5-4 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	%
対象者数	92	(100.0)	99	(100.0)	109	(100.0)	121	(100.0)	117	(100.0)	538	(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)	60	(65.2)	71	(71.7)	70	(64.2)	90	(74.4)	90	(76.9)	381	(70.8)
ソニー『プレイステーション3』	8	(8.7)	5	(5.1)	8	(7.3)	5	(4.1)	2	(1.7)	28	(5.2)
ソニー『プレイステーション4』	5	(5.4)	4	(4.0)	2	(1.8)	6	(5.0)	2	(1.7)	19	(3.5)
任天堂『Wii U』	7	(7.6)	9	(9.1)	17	(15.6)	2	(1.7)	6	(5.1)	41	(7.6)
マイクロソフト 『Xbox One』	2	(2.2)	2	(2.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	5	(0.9)
その他の テレビゲーム機 (携帯型を除く)	9	(9.8)	11	(11.1)	7	(6.4)	5	(4.1)	4	(3.4)	36	(6.7)
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)	1	(1.1)	1	(1.0)	1	(0.9)	2	(1.7)	3	(2.6)	8	(1.5)
パソコン(ネット 接続したもの)	14	(15.2)	7	(7.1)	10	(9.2)	18	(14.9)	14	(12.0)	63	(11.7)
パソコン(ネット接 続していないもの)	2	(2.2)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.9)	3	(0.6)
合計(ゲーム所有)	48	(52.2)	39	(39.4)	45	(41.3)	39	(32.2)	32	(27.4)	203	(37.7)

BQ5-1で「一台もない」と答えた162名の保護者(23.1%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている538名の保護者(76.9%)に保護者専用の部屋で利用している機種名(複数回答)について尋ねた。その結果、「一台もない」と答えた保護者(70.8%)が7割強となっている。

ゲーム機の種類(携帯型を除く)に関しては、ネット接続したパソコンの利用(11.7%)が最も多く、1割台前半となる。挙げられたテレビゲーム機の中では、任天堂『Wii U』の利用(7.6%)が最も一般的で、それ以外のテレビゲーム機の利用は6.7%となる。

また、子どもの学齢グループとは関係なく、親の部屋でのゲーム利用にばらつきがある。

### 3.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有 (BQ7-1)

BQ7-1 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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
携帯ゲーム機や携帯機器は 一台もない	20	(14.3)	9	(6.5)	6	(4.5)	9	(6.3)	8	(5.6)	52	(7.4)
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	19	(13.6)	12	(8.6)	20	(14.9)	35	(24.3)	44	(30.8)	130	(18.6)
任天堂 『Nintendo DS』シリーズ (3DS・2DSなど)	53	(37.9)	95	(68.3)	107	(79.9)	97	(67.4)	85	(59.4)	437	(62.4)
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)	9	(6.4)	10	(7.2)	12	(9.0)	12	(8.3)	10	(7.0)	53	(7.6)
タブレット端末 (iPadやAndroidタブレット、 Windowsタブレットなど)	41	(29.3)	40	(28.8)	33	(24.6)	56	(38.9)	40	(28.0)	210	(30.0)
スマートフォン (iPhoneやandroid スマートフォン、 Windowsフォンなど)	97	(69.3)	78	(56.1)	66	(49.3)	97	(67.4)	115	(80.4)	453	(64.7)
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)	6	(4.3)	3	(2.2)	2	(1.5)	14	(9.7)	14	(9.8)	39	(5.6)
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	(1.4)	5	(3.6)	5	(3.7)	1	(0.7)	3	(2.1)	16	(2.3)

家庭全体での携帯ゲーム機、携帯端末所有に関しては、「一台もない」と答えた52名の保護者(7.4%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている648名の保護者(92.6%)に機種名(複数回答)について尋ねた結果、任天堂『Nintendo DS』シリーズ(62.4%)とスマートフォン(64.7%)の利用が6割前半～6割台半ばを占めており、最も一般的である。

### 3.2.2.1 子ども管理 (BQ7-2)

BQ7-2 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	%
対象者数	120	(100.0)	130	(100.0)	128	(100.0)	135	(100.0)	135	(100.0)	648	(100.0)
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	71	(59.2)	47	(36.2)	21	(16.4)	18	(13.3)	14	(10.4)	171	(26.4)
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	4	(3.3)	8	(6.2)	8	(6.3)	22	(16.3)	28	(20.7)	70	(10.8)
任天堂 『Nintendo DS』シリーズ (3DS・2DSなど)	26	(21.7)	74	(56.9)	91	(71.1)	70	(51.9)	49	(36.3)	310	(47.8)
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)	3	(2.5)	4	(3.1)	3	(2.3)	3	(2.2)	6	(4.4)	19	(2.9)
タブレット端末 (iPadやAndroidタブレット、 Windowsタブレットなど)	12	(10.0)	9	(6.9)	15	(11.7)	22	(16.3)	17	(12.6)	75	(11.6)
スマートフォン (iPhoneやandroid スマートフォン、 Windowsフォンなど)	13	(10.8)	9	(6.9)	14	(10.9)	65	(48.1)	104	(77.0)	205	(31.6)
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)	3	(2.5)	1	(0.8)	0	(0.0)	9	(6.7)	4	(3.0)	17	(2.6)
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)	2	(1.5)	3	(2.3)	0	(0.0)	3	(2.2)	8	(1.2)

携帯ゲーム機、携帯端末所有に関して、BQ7-1で「一台もない」と答えた52名の保護者(7.4%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている648名の保護者(92.6%)に機器の管理状況について聞いたところ、「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」と答えた保護者(26.4%)が2割台後半存在している。

残りの7割台後半の保護者(73.6%)に子どもが管理している機器の機種名(複数回答)について尋ねた結果、任天堂『Nintendo DS』シリーズ(47.8%)の利用が4割台後半を占めており、スマートフォン(31.6%)の利用も3割台前半となり、比較的一般的である。

### 3.2.2.2 親管理 (BQ7-3)

#### BQ7-3 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	%
対象者数	120	(100.0)	130	(100.0)	128	(100.0)	135	(100.0)	135	(100.0)	648	(100.0)
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	23	(19.2)	38	(29.2)	34	(26.6)	57	(42.2)	80	(59.3)	232	(35.8)
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	9	(7.5)	6	(4.6)	11	(8.6)	11	(8.1)	7	(5.2)	44	(6.8)
任天堂 『Nintendo DS』シリーズ (3DS・2DSなど)	35	(29.2)	46	(35.4)	51	(39.8)	27	(20.0)	16	(11.9)	175	(27.0)
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)	5	(4.2)	5	(3.8)	4	(3.1)	3	(2.2)	2	(1.5)	19	(2.9)
タブレット端末 (iPadやAndroidタブレット、 Windowsタブレットなど)	27	(22.5)	30	(23.1)	21	(16.4)	32	(23.7)	12	(8.9)	122	(18.8)
スマートフォン (iPhoneやandroid スマートフォン、 Windowsフォンなど)	64	(53.3)	52	(40.0)	35	(27.3)	38	(28.1)	35	(25.9)	224	(34.6)
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	(3.3)	1	(0.8)	1	(0.8)	6	(4.4)	2	(1.5)	14	(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	2	(1.7)	4	(3.1)	1	(0.8)	1	(0.7)	1	(0.7)	9	(1.4)

携帯ゲーム機、携帯端末所有に関して、BQ7-1で「一台もない」と答えた52名の保護者(7.4%)を除いて、残りの少なくとも一台を持っている648名の保護者(92.6%)に機器の管理状況について聞いたところ、「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」と答えた保護者(35.8%)が3割台半ば存在している。

残りの6割台半ばの保護者(64.2%)に保護者が管理している機種名(複数回答)について尋ねた結果、スマートフォン(34.6%)の利用が3割台半ばを占めており、任天堂『Nintendo DS』シリーズ(27.0%)の利用が2割台後半となり、比較的一般的である。タブレット端末の利用(18.8%)も1割台後半存在している。

### 3.2.3 子どものゲーム利用頻度 (BQ10)

**BQ10 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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
全く把握していない	9	(6.4)	8	(5.8)	12	(9.0)	16	(11.1)	47	(32.9)	92	(13.1)
ある程度把握している	65	(46.4)	90	(64.7)	100	(74.6)	108	(75.0)	92	(64.3)	455	(65.0)
正確に把握している	66	(47.1)	41	(29.5)	22	(16.4)	20	(13.9)	4	(2.8)	153	(21.9)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者全員（700人）に「子どものゲーム利用頻度把握」について尋ねた結果、「ある程度把握している」と答えた保護者（65.0%）が6割台半ばを占めており、最も一般的である。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、就学前（46.4%）から中学校（75%）まで、学齢グループが上がるほど割合が多くなっているが、高校（64.3%）になると6割台半ばに戻り、割合が少なくなっている。

「全く把握していない」（全体：13.1%）と答えた割合を子どもの学齢グループ別に見ると、就学前（6.4%）から高校（32.9%）まで、学齢グループが上がるほど割合が漸増している。

「正確に把握している」（全体：21.9%）と答えた割合を子どもの学齢グループ別に見ると、就学前（47.1%）から高校（2.8%）まで、学齢グループが上がるほど割合が漸減している。

### 3.2.4 子どもの利用時間 (BQ11-1)

BQ11-1 子どもの利用時間(Q10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	%
対象者数	131	(100.0)	131	(100.0)	122	(100.0)	128	(100.0)	96	(100.0)	608	(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)	101	(77.1)	105	(80.2)	101	(82.8)	93	(72.7)	63	(65.6)	463	(76.2)
1分～30分まで	23	(17.6)	18	(13.7)	16	(13.1)	26	(20.3)	20	(20.8)	103	(16.9)
31分以上～1時間まで	4	(3.1)	6	(4.6)	4	(3.3)	6	(4.7)	9	(9.4)	29	(4.8)
1時間1分以上～2時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	1	(0.8)	3	(2.3)	4	(4.2)	10	(1.6)
2時間1分以上～3時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(0.3)
3時間1分以上～4時間まで	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.2)
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)	46	(35.1)	30	(22.9)	25	(20.5)	30	(23.4)	26	(27.1)	157	(25.8)
1分～30分まで	48	(36.6)	47	(35.9)	37	(30.3)	47	(36.7)	24	(25.0)	203	(33.4)
31分以上～1時間まで	22	(16.8)	31	(23.7)	35	(28.7)	27	(21.1)	24	(25.0)	139	(22.9)
1時間1分以上～2時間まで	8	(6.1)	14	(10.7)	18	(14.8)	15	(11.7)	13	(13.5)	68	(11.2)
2時間1分以上～3時間まで	1	(0.8)	6	(4.6)	4	(3.3)	4	(3.1)	5	(5.2)	20	(3.3)
3時間1分以上～4時間まで	3	(2.3)	1	(0.8)	3	(2.5)	2	(1.6)	3	(3.1)	12	(2.0)
4時間1分以上～5時間まで	2	(1.5)	1	(0.8)	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	4	(0.7)
5時間1分以上～6時間まで	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.2)
7時間1分以上	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	1	(0.2)
分からない	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	1	(0.8)	1	(1.0)	3	(0.5)
夕食後から寝る時間まで												
まったく遊ばなかった(0分)	45	(34.4)	46	(35.1)	34	(27.9)	22	(17.2)	7	(7.3)	154	(25.3)
1分～30分まで	52	(39.7)	41	(31.3)	31	(25.4)	34	(26.6)	15	(15.6)	173	(28.5)
31分以上～1時間まで	17	(13.0)	22	(16.8)	29	(23.8)	30	(23.4)	20	(20.8)	118	(19.4)
1時間1分以上～2時間まで	9	(6.9)	14	(10.7)	21	(17.2)	23	(18.0)	23	(24.0)	90	(14.8)
2時間1分以上～3時間まで	5	(3.8)	6	(4.6)	5	(4.1)	12	(9.4)	15	(15.6)	43	(7.1)
3時間1分以上～4時間まで	2	(1.5)	0	(0.0)	2	(1.6)	3	(2.3)	7	(7.3)	14	(2.3)
4時間1分以上～5時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	0	(0.0)	4	(3.1)	3	(3.1)	9	(1.5)
5時間1分以上～6時間まで	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(2.1)	2	(0.3)
6時間1分以上～7時間まで	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(1.0)	1	(0.2)
分からない	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	3	(3.1)	4	(0.7)

【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)	61	(46.6)	53	(40.5)	56	(45.9)	45	(35.2)	28	(29.2)	243	(40.0)
1分～30分まで	32	(24.4)	28	(21.4)	23	(18.9)	26	(20.3)	20	(20.8)	129	(21.2)
31分以上～1時間まで	16	(12.2)	28	(21.4)	24	(19.7)	22	(17.2)	21	(21.9)	111	(18.3)
1時間1分以上～2時間まで	13	(9.9)	13	(9.9)	10	(8.2)	16	(12.5)	9	(9.4)	61	(10.0)
2時間1分以上～3時間まで	5	(3.8)	5	(3.8)	5	(4.1)	7	(5.5)	7	(7.3)	29	(4.8)
3時間1分以上～4時間まで	0	(0.0)	3	(2.3)	2	(1.6)	6	(4.7)	5	(5.2)	16	(2.6)
4時間1分以上～5時間まで	2	(1.5)	0	(0.0)	1	(0.8)	2	(1.6)	2	(2.1)	7	(1.2)
5時間1分以上～6時間まで	2	(1.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(1.6)	1	(1.0)	5	(0.8)
6時間1分以上～7時間まで	0	(0.0)	1	(0.8)	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(0.3)
分からない	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(1.6)	3	(3.1)	5	(0.8)
昼食から夕食まで												
まったく遊ばなかった(0分)	37	(28.2)	21	(16.0)	15	(12.3)	16	(12.5)	12	(12.5)	101	(16.6)
1分～30分まで	45	(34.4)	37	(28.2)	22	(18.0)	26	(20.3)	11	(11.5)	141	(23.2)
31分以上～1時間まで	23	(17.6)	31	(23.7)	38	(31.1)	31	(24.2)	17	(17.7)	140	(23.0)
1時間1分以上～2時間まで	13	(9.9)	19	(14.5)	24	(19.7)	29	(22.7)	23	(24.0)	108	(17.8)
2時間1分以上～3時間まで	5	(3.8)	10	(7.6)	15	(12.3)	10	(7.8)	10	(10.4)	50	(8.2)
3時間1分以上～4時間まで	2	(1.5)	3	(2.3)	3	(2.5)	6	(4.7)	10	(10.4)	24	(3.9)
4時間1分以上～5時間まで	1	(0.8)	3	(2.3)	0	(0.0)	3	(2.3)	2	(2.1)	9	(1.5)
5時間1分以上～6時間まで	3	(2.3)	2	(1.5)	2	(1.6)	4	(3.1)	4	(4.2)	15	(2.5)
6時間1分以上～7時間まで	1	(0.8)	3	(2.3)	2	(1.6)	1	(0.8)	1	(1.0)	8	(1.3)
7時間1分以上	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	0	(0.0)	2	(0.3)
分からない	0	(0.0)	2	(1.5)	1	(0.8)	1	(0.8)	6	(6.3)	10	(1.6)
夕食後から寝る時間まで												
まったく遊ばなかった(0分)	37	(28.2)	41	(31.3)	37	(30.3)	19	(14.8)	4	(4.2)	138	(22.7)
1分～30分まで	54	(41.2)	34	(26.0)	23	(18.9)	31	(24.2)	13	(13.5)	155	(25.5)
31分以上～1時間まで	19	(14.5)	26	(19.8)	29	(23.8)	25	(19.5)	20	(20.8)	119	(19.6)
1時間1分以上～2時間まで	9	(6.9)	19	(14.5)	20	(16.4)	29	(22.7)	15	(15.6)	92	(15.1)
2時間1分以上～3時間まで	7	(5.3)	3	(2.3)	8	(6.6)	11	(8.6)	19	(19.8)	48	(7.9)
3時間1分以上～4時間まで	3	(2.3)	5	(3.8)	3	(2.5)	6	(4.7)	10	(10.4)	27	(4.4)
4時間1分以上～5時間まで	0	(0.0)	1	(0.8)	2	(1.6)	4	(3.1)	5	(5.2)	12	(2.0)
5時間1分以上～6時間まで	2	(1.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	2	(2.1)	5	(0.8)
6時間1分以上～7時間まで	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.8)	1	(1.0)	2	(0.3)
分からない	0	(0.0)	2	(1.5)	0	(0.0)	1	(0.8)	7	(7.3)	10	(1.6)

BQ10（子どものゲーム利用頻度）で「全く把握していない」と回答した92名の保護者（13.1%）を除いて、残りの608名の保護者（86.9%）に、学校のある日と学校のない日に分けて、各時間帯のゲーム機器の「子どもの利用時間」（複数回答）について尋ねた。

「学校のある日」では、朝起きてから学校に行くまで「まったく遊ばなかった」と回答した保護者（76.2%）が7割台後半を占めており、最も多かった。

学校から帰宅してから夕食まで「まったく遊ばなかった」が25.8%、「1分～30分まで」が33.4%、「31分以上～1時間まで」が22.9%、2割台前半～3割台前半と相対的に多いが、「1時間1分以上～2時間まで」（11.2%）も1割台前半を占めている。「2時間1分以上～」と答えた保護者は6.4%しかいない。

夕食後から寝る時間まで「まったく遊ばなかった」が25.3%、「1分～30分まで」が28.5%、2割台前半～2割台後半と相対的に多いが、「31分以上～1時間まで」（19.4%）と「1時間1分以上～2時間まで」（14.8%）も1割台半ば～2割弱を占めている。「2時間1分以上～3時

間まで」と答えた保護者も 7.1%存在しているが、それ以上の利用は極少ない (4.3%)。

また、子どもの学齢グループ別に見ると、どの時間帯においても、就学前 (77.1%、35.1%、34.4%) から高校 (65.6%、27.1%、7.3%) まで、学齢グループが上がるほど「まったく遊ばなかった」と答えた割合が漸減している。

「学校のない日」では、朝起きてから昼食まで「まったく遊ばなかった」と回答した保護者 (40.0%) が 4 割台後半を占めており相対的に多い。また、「1 分～30 分まで」が 21.2%、「31 分以上～1 時間まで」が 18.3%、1 割台前半～2 割台前半となり、「1 時間 1 分以上～2 時間まで」(10.0%) も 1 割存在している。

昼食から夕食まで「1 分～30 分まで」が 23.2%、「31 分以上～1 時間まで」が 23.0%、2 割台前半を占めており、相対的に多い。「まったく遊ばなかった」が 16.6%、「1 時間 1 分以上～2 時間まで」(17.8%) も 1 割台後半を占めている。また、「2 時間 1 分以上～3 時間まで」と答えた保護者も 8.2%存在しているが、それ以上の利用は極少ない (9.5%)。

夕食後から寝る時間まで「まったく遊ばなかった」が 22.7%、「1 分～30 分まで」が 25.5%、「31 分以上～1 時間まで」が 19.6%、2 割弱～2 割台半ばを占めており、相対的に多い。また、「1 時間 1 分以上～2 時間まで」と「2 時間 1 分以上～3 時間まで」もそれぞれ 15.1%と 7.9%存在しているが、それ以上の利用は極少ない (7.5%)。

また、子どもの学齢グループ別に見ると、どの時間帯においても、就学前 (46.6%、28.2%、28.2%) から高校 (29.2%、12.5%、4.2%) まで、学齢グループが上がるほど「まったく遊ばなかった」と答えた割合が漸減している。

### 3.2.5 同居家族の利用状況 (BQ11-2)

BQ11-2 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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
特にいない (または、デジタルゲームがない)	56	(40.0)	63	(45.3)	58	(43.3)	60	(41.7)	65	(45.5)	302	(43.1)
父親	63	(45.0)	50	(36.0)	38	(28.4)	36	(25.0)	35	(24.5)	222	(31.7)
母親	49	(35.0)	40	(28.8)	17	(12.7)	19	(13.2)	25	(17.5)	150	(21.4)
弟	8	(5.7)	14	(10.1)	35	(26.1)	44	(30.6)	34	(23.8)	135	(19.3)
妹	10	(7.1)	19	(13.7)	22	(16.4)	19	(13.2)	32	(22.4)	102	(14.6)
その他	0	(0.0)	1	(0.7)	0	(0.0)	2	(1.4)	2	(1.4)	5	(0.7)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者全員（700人）に「同居家族の利用状況」について尋ねた結果、同居家族でデジタルゲームをプレイしている人は「特にいない（または、デジタルゲームがない）」と答えた保護者（43.1%）が4割台前半を占めており、最も一般的である。

挙げられた選択肢の中で一番多いのは「父親」（31.7%）であり、「母親」が21.4%、「弟」が19.3%、「妹」が14.6%、1割台前半～1割台後半とわずかな差が見られる。

### 3.3 技術的介入

#### 3.3.1 テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入（BQ6）

BQ6 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	%
対象者数		92	(100.0)	99	(100.0)	109	(100.0)	121	(100.0)	117	(100.0)	538	(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	45	(48.9)	52	(52.5)	45	(41.3)	53	(43.8)	50	(42.7)	245	(45.5)
	一部の機器で利用／設定している	11	(12.0)	12	(12.1)	9	(8.3)	19	(15.7)	13	(11.1)	64	(11.9)
	全ての機器で利用／設定している	13	(14.1)	17	(17.2)	26	(23.9)	28	(23.1)	26	(22.2)	110	(20.4)
	利用／設定しているか分からない	23	(25.0)	18	(18.2)	29	(26.6)	21	(17.4)	28	(23.9)	119	(22.1)
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	50	(54.3)	53	(53.5)	48	(44.0)	63	(52.1)	63	(53.8)	277	(51.5)
	一部の機器で利用／設定している	7	(7.6)	13	(13.1)	14	(12.8)	15	(12.4)	11	(9.4)	60	(11.2)
	全ての機器で利用／設定している	11	(12.0)	13	(13.1)	22	(20.2)	20	(16.5)	14	(12.0)	80	(14.9)
	利用／設定しているか分からない	24	(26.1)	20	(20.2)	25	(22.9)	23	(19.0)	29	(24.8)	121	(22.5)
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	56	(60.9)	65	(65.7)	55	(50.5)	73	(60.3)	67	(57.3)	316	(58.7)
	一部の機器で利用／設定している	6	(6.5)	6	(6.1)	7	(6.4)	12	(9.9)	7	(6.0)	38	(7.1)
	全ての機器で利用／設定している	8	(8.7)	9	(9.1)	16	(14.7)	10	(8.3)	12	(10.3)	55	(10.2)
	利用／設定しているか分からない	22	(23.9)	19	(19.2)	31	(28.4)	26	(21.5)	31	(26.5)	129	(24.0)
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、契約の利用	一台も利用／設定していない	55	(59.8)	64	(64.6)	58	(53.2)	85	(70.2)	77	(65.8)	339	(63.0)
	一部の機器で利用／設定している	8	(8.7)	9	(9.1)	10	(9.2)	9	(7.4)	1	(0.9)	37	(6.9)
	全ての機器で利用／設定している	7	(7.6)	7	(7.1)	14	(12.8)	5	(4.1)	10	(8.5)	43	(8.0)
	利用／設定しているか分からない	22	(23.9)	19	(19.2)	27	(24.8)	22	(18.2)	29	(24.8)	119	(22.1)

BQ5-1（家庭内全体でのゲーム所有）で「一台もない」と答えた162名の保護者（23.1%）を除いて、残りの少なくとも一台を持っている538名の保護者（76.9%）に「テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入」について尋ねた。

「一台も利用／設定していない」と答えた保護者は、「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」が45.5%、「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」が51.5%、「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」が58.7%、「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」が63.0%、4割台半ば～6割台前半を占めている。どの技術的介入においても最も多く見られる。

「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」において、「全ての機器で利用／設定している」と答えた保護者（20.4%）が2割強存在しており、他の技術的介入と比べて、比較的多い。

また、「利用／設定しているか分からない」と答えた保護者も、「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」が 22.1%、「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」が 22.5%、「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」が 24.0%、「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、契約の利用」が 22.1%、それぞれ 2 割台前半を占めている。

### 3.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入 (BQ8)

BQ8 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	%	
対象者数	120	(100.0)	130	(100.0)	128	(100.0)	135	(100.0)	135	(100.0)	648	(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	71	(59.2)	72	(55.4)	53	(41.4)	64	(47.4)	58	(43.0)	318	(49.1)
	一部の機器で利用／設定している	14	(11.7)	14	(10.8)	14	(10.9)	18	(13.3)	14	(10.4)	74	(11.4)
	全ての機器で利用／設定している	10	(8.3)	21	(16.2)	29	(22.7)	20	(14.8)	21	(15.6)	101	(15.6)
	利用／設定しているか分からない	25	(20.8)	23	(17.7)	32	(25.0)	33	(24.4)	42	(31.1)	155	(23.9)
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	76	(63.3)	67	(51.5)	49	(38.3)	61	(45.2)	66	(48.9)	319	(49.2)
	一部の機器で利用／設定している	13	(10.8)	22	(16.9)	19	(14.8)	24	(17.8)	14	(10.4)	92	(14.2)
	全ての機器で利用／設定している	8	(6.7)	21	(16.2)	30	(23.4)	20	(14.8)	16	(11.9)	95	(14.7)
	利用／設定しているか分からない	23	(19.2)	20	(15.4)	30	(23.4)	30	(22.2)	39	(28.9)	142	(21.9)
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	一台も利用／設定していない	82	(68.3)	76	(58.5)	64	(50.0)	78	(57.8)	75	(55.6)	375	(57.9)
	一部の機器で利用／設定している	10	(8.3)	11	(8.5)	7	(5.5)	11	(8.1)	6	(4.4)	45	(6.9)
	全ての機器で利用／設定している	6	(5.0)	18	(13.8)	22	(17.2)	9	(6.7)	9	(6.7)	64	(9.9)
	利用／設定しているか分からない	22	(18.3)	25	(19.2)	35	(27.3)	37	(27.4)	45	(33.3)	164	(25.3)
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	一台も利用／設定していない	80	(66.7)	77	(59.2)	62	(48.4)	84	(62.2)	79	(58.5)	382	(59.0)
	一部の機器で利用／設定している	13	(10.8)	18	(13.8)	13	(10.2)	9	(6.7)	7	(5.2)	60	(9.3)
	全ての機器で利用／設定している	5	(4.2)	16	(12.3)	23	(18.0)	8	(5.9)	8	(5.9)	60	(9.3)
	利用／設定しているか分からない	22	(18.3)	19	(14.6)	30	(23.4)	34	(25.2)	41	(30.4)	146	(22.5)

BQ7-1 (家庭内全体での携帯ゲーム機、携帯端末所有) で「一台もない」と答えた 52 名の保護者 (7.4%) を除いて、残りの少なくとも一台を持っている 648 名の保護者 (92.6%) に「携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入」について尋ねた。

「一台も利用／設定していない」と答えた保護者は、「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」が 49.1%、「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」が 49.2%、「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」が 57.9%、「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」が 59.0%、5 割弱～6 割弱を占めている。どの技術介入においても最も多く見られる。

また、「利用／設定しているか分からない」と答えた保護者も、「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」が 23.9%、「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」が 21.9%、「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」が 25.3%、「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」が 22.5%、2 割前半半～2 割台半ばを占めており、比較的多い。

### 3.4 時間制限ルール

#### 3.4.1 時間制限ルールの有無 (BQ12-1～BQ16-1)

BQ12-1～16-1 時間制限ルールの有無

		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	%
対象者数		140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
この1年、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 ではいけないかった	このようなルール・ 方針がある	68	(48.6)	101	(72.7)	101	(75.4)	91	(63.2)	44	(30.8)	405	(57.9)
	このようなルール・ 方針はなかった	59	(42.1)	33	(23.7)	28	(20.9)	40	(27.8)	83	(58.0)	243	(34.7)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	13	(9.3)	5	(3.6)	5	(3.7)	13	(9.0)	16	(11.2)	52	(7.4)
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	このようなルール・ 方針がある	68	(48.6)	87	(62.6)	83	(61.9)	68	(47.2)	28	(19.6)	334	(47.7)
	このようなルール・ 方針はなかった	61	(43.6)	44	(31.7)	42	(31.3)	64	(44.4)	99	(69.2)	310	(44.3)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	11	(7.9)	8	(5.8)	9	(6.7)	12	(8.3)	16	(11.2)	56	(8.0)
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	このようなルール・ 方針がある	76	(54.3)	88	(63.3)	86	(64.2)	72	(50.0)	31	(21.7)	353	(50.4)
	このようなルール・ 方針はなかった	54	(38.6)	43	(30.9)	42	(31.3)	59	(41.0)	95	(66.4)	293	(41.9)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	10	(7.1)	8	(5.8)	6	(4.5)	13	(9.0)	17	(11.9)	54	(7.7)
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	このようなルール・ 方針がある	38	(27.1)	51	(36.7)	54	(40.3)	43	(29.9)	15	(10.5)	201	(28.7)
	このようなルール・ 方針はなかった	87	(62.1)	77	(55.4)	70	(52.2)	85	(59.0)	110	(76.9)	429	(61.3)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	15	(10.7)	11	(7.9)	10	(7.5)	16	(11.1)	18	(12.6)	70	(10.0)
この1年、 デジタルゲーム をすときは、 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	このようなルール・ 方針がある	84	(60.0)	88	(63.3)	68	(50.7)	62	(43.1)	23	(16.1)	325	(46.4)
	このようなルール・ 方針はなかった	46	(32.9)	45	(32.4)	55	(41.0)	70	(48.6)	104	(72.7)	320	(45.7)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	10	(7.1)	6	(4.3)	11	(8.2)	12	(8.3)	16	(11.2)	55	(7.9)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）にデジタルゲーム利用に関する「時間制限ルールの有無」について尋ねた。

時間制限ルールの種類別に見ると、「この1年、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かった」では、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者（57.9%）が5割台後半を占めており、相対的に多いが、「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者（34.7%）も3割台後半存在している。

「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」では、「このようなルール・方針がある」が47.7%、「このようなルール・方針はなかった」が44.3%、4割台半ば～4割台後半とそれほど差が見られない。

「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」では、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者（50.4%）が5割強を占めており、相対的に多いが、「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者（41.9%）も4割台前半存在している。BQ12-1問と似たような状況である。

「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」では、「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者（61.3%）が6割台前半を占めており、相対的に多いが、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者（28.7%）も2割台後半存在している。BQ12-1問(この1年、宿題、勉強などやるべきことが終わってからでない、デジタルゲームで遊んではいけない)の結果と反対である。

「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」では、「このようなルール・方針がある」が46.4%、「このようなルール・方針はなかった」が45.7%と、4割台半ば～4割台後半とそれほど差が見られない。BQ13-1問(この1年、デジタルゲームで遊んでいい時間帯を決めていた)と似たような状況である。

また、子どもの学齢グループ別に見ると、どの「時間制限ルール」の種類においても、「小学校1～3年」と「小学校4～6年」がルールありのピークになっている。

### 3.4.2 時間制限ルールの遵守の程度（ルール方針がある場合のみ回答）（BQ12-2～BQ16-2）

BQ12-2～16-2 時間制限ルールの遵守の程度（ルール方針がある場合のみ回答）

		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	%
この1年、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	対象者数	68	(100.0)	101	(100.0)	101	(100.0)	91	(100.0)	44	(100.0)	405	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	2	(2.0)	1	(1.0)	3	(3.3)	4	(9.1)	10	(2.5)
	あまり厳しく 守らせなかった	8	(11.8)	18	(17.8)	15	(14.9)	21	(23.1)	17	(38.6)	79	(19.5)
	やや厳しく 守らせた	39	(57.4)	53	(52.5)	62	(61.4)	48	(52.7)	18	(40.9)	220	(54.3)
	かなり厳しく 守らせた	21	(30.9)	28	(27.7)	23	(22.8)	19	(20.9)	5	(11.4)	96	(23.7)
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	対象者数	68	(100.0)	87	(100.0)	83	(100.0)	68	(100.0)	28	(100.0)	334	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	1	(1.1)	2	(2.4)	1	(1.5)	3	(10.7)	7	(2.1)
	あまり厳しく 守らせなかった	8	(11.8)	17	(19.5)	12	(14.5)	16	(23.5)	10	(35.7)	63	(18.9)
	やや厳しく 守らせた	39	(57.4)	43	(49.4)	45	(54.2)	37	(54.4)	11	(39.3)	175	(52.4)
	かなり厳しく 守らせた	21	(30.9)	26	(29.9)	24	(28.9)	14	(20.6)	4	(14.3)	89	(26.6)
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	対象者数	76	(100.0)	88	(100.0)	86	(100.0)	72	(100.0)	31	(100.0)	353	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	1	(1.3)	2	(2.3)	1	(1.2)	1	(1.4)	3	(9.7)	8	(2.3)
	あまり厳しく 守らせなかった	11	(14.5)	23	(26.1)	17	(19.8)	24	(33.3)	8	(25.8)	83	(23.5)
	やや厳しく 守らせた	43	(56.6)	40	(45.5)	51	(59.3)	33	(45.8)	16	(51.6)	183	(51.8)
	かなり厳しく 守らせた	21	(27.6)	23	(26.1)	17	(19.8)	14	(19.4)	4	(12.9)	79	(22.4)
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	対象者数	38	(100.0)	51	(100.0)	54	(100.0)	43	(100.0)	15	(100.0)	201	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	1	(2.0)	2	(3.7)	1	(2.3)	1	(6.7)	5	(2.5)
	あまり厳しく 守らせなかった	5	(13.2)	11	(21.6)	15	(27.8)	16	(37.2)	6	(40.0)	53	(26.4)
	やや厳しく 守らせた	25	(65.8)	30	(58.8)	33	(61.1)	20	(46.5)	5	(33.3)	113	(56.2)
	かなり厳しく 守らせた	8	(21.1)	9	(17.6)	4	(7.4)	6	(14.0)	3	(20.0)	30	(14.9)
この1年、 デジタルゲーム をするとき、 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	対象者数	84	(100.0)	88	(100.0)	68	(100.0)	62	(100.0)	23	(100.0)	325	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	2	(2.3)	0	(0.0)	2	(3.2)	2	(8.7)	6	(1.8)
	あまり厳しく 守らせなかった	7	(8.3)	15	(17.0)	12	(17.6)	17	(27.4)	7	(30.4)	58	(17.8)
	やや厳しく 守らせた	50	(59.5)	46	(52.3)	42	(61.8)	33	(53.2)	11	(47.8)	182	(56.0)
	かなり厳しく 守らせた	27	(32.1)	25	(28.4)	14	(20.6)	10	(16.1)	3	(13.0)	79	(24.3)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女（700人）の保護者（700人）に各「時間制限ルールの遵守の程度」について尋ねた。

BQ12-1～BQ16-1（時間制限ルールの有無）で「このようなルール・方針がある」と答え

た保護者のみ回答対象となる。

「この1年、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かった」が405名、「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」が334名、「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」が353名、「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」が201名、「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）で遊ばせるようになってきた」が325名である。

回答種類別に見ると、「やや厳しく守らせた」と答えた保護者は、「この1年、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かった」が54.3%、「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」が52.4%、「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」が51.8%、「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」が56.2%、「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）で遊ばせるようになってきた」が56.0%、5割台前半～5割台後半とわずかな差が見られるが、どの時間制限ルールの種類においても、一番多く割合を占めている。

「かなり厳しく守らせた」と答えた保護者は、「この1年、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かった」が23.7%、「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」が26.6%、「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」が22.4%、「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）で遊ばせるようになってきた」が24.3%、2割台前半～2割台後半とわずかな差が見られるが、各時間制限ルールの種類において一定の割合を占めている。ただ、「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」方針について、「かなり厳しく守らせた」と答えた保護者（14.9%）は1割半ばとなり、それほど多くない。

逆に、「あまり厳しく守らせなかった」と答えた保護者は、「この1年、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かった」が19.5%、「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」が18.9%、「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）で遊ばせるようになってきた」が17.8%、1割台後半～2割弱とわずかな差が見られるが、各時間制限ルールの種類において少なくない割合を占めている。また、「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」と「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」について、「あまり厳しく守らせなかった」と答えた保護者（23.5%、26.4%）が2割台前半～2割台後半と比較的多い。

また、子どもの学齢グループ別に見ると、どの「時間制限ルール」の種類においても、「就学前」から「小学校4～6年」まで遵守の程度が上がり、「中学校」になると「やや厳しく守らせた」と答えた保護者の割合が下がる傾向が見られる。

### 3.4.3 ルールの罰則（1つでもルールがあるとした場合のみ回答）（BQ17-1）

BQ17-1 ルールの罰則（1つでもルールがあるとした場合のみ回答）

	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	%
対象者数	106	(100.0)	122	(100.0)	111	(100.0)	106	(100.0)	52	(100.0)	497	(100.0)
BQ17-1.1. ルールを守るように、 くりかえし指示していた	66	(62.3)	78	(63.9)	60	(54.1)	55	(51.9)	22	(42.3)	281	(56.5)
BQ17-1.2. ルールを破れば、 罰を与えると言っていた	12	(11.3)	30	(24.6)	26	(23.4)	19	(17.9)	6	(11.5)	93	(18.7)
BQ17-1.3. ルールを破った際に、 口頭で注意したり、叱ったりした	48	(45.3)	71	(58.2)	67	(60.4)	48	(45.3)	25	(48.1)	259	(52.1)
BQ17-1.4. ルールを破った際に、 ルールの基準を厳しくした	7	(6.6)	12	(9.8)	11	(9.9)	15	(14.2)	5	(9.6)	50	(10.1)
BQ17-1.5. 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	27	(25.5)	42	(34.4)	39	(35.1)	31	(29.2)	10	(19.2)	149	(30.0)
BQ17-1.6. 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	5	(4.7)	4	(3.3)	5	(4.5)	4	(3.8)	0	(0.0)	18	(3.6)
BQ17-1.7.その他	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.9)	1	(0.9)	1	(1.9)	3	(0.6)
BQ17-1.8.特に何もしていない	11	(10.4)	6	(4.9)	7	(6.3)	8	(7.5)	9	(17.3)	41	(8.2)

BQ12-1～BQ16-1（時間制限ルールの有無）で1つでもルールがあるとした場合のみ（497名の保護者）、「ルールの罰則」について尋ねた（複数回答）。

罰則の種類別に見ると、「ルールを守るように、くりかえし指示していた」（56.5%）が5割後半を占めており、「ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした」（52.1%）が5割前半となり、最も一般的である。また、「ルールを破れば、罰を与えると言っていた」が18.7%、「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」が30.0%、1割後半～3割存在している。

子どもの学齢グループ別に見ると、どの「ルールの罰則」においても（BQ17-1\_6除いて）、「小学校1～3年」が罰則ありのピークになる傾向が見られる。

### 3.4.4 時間制限ルール設定の理由 (BQ17-2)

BQ17-2 時間制限ルール設定の理由

	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	%
対象者数	106	(100.0)	122	(100.0)	111	(100.0)	106	(100.0)	52	(100.0)	497	(100.0)
BQ17-2.1. 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	30	(28.3)	37	(30.3)	26	(23.4)	25	(23.6)	11	(21.2)	129	(26.0)
BQ17-2.2. デジタルゲームに対して よい印象をもっていないため	29	(27.4)	27	(22.1)	29	(26.1)	20	(18.9)	13	(25.0)	118	(23.7)
BQ17-2.3. 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	27	(25.5)	48	(39.3)	51	(45.9)	45	(42.5)	23	(44.2)	194	(39.0)
BQ17-2.4. 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	38	(35.8)	49	(40.2)	41	(36.9)	43	(40.6)	11	(21.2)	182	(36.6)
BQ17-2.5. 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	25	(23.6)	21	(17.2)	16	(14.4)	13	(12.3)	5	(9.6)	80	(16.1)
BQ17-2.6. 周囲の保護者の対応状況と合わせるため	3	(2.8)	5	(4.1)	5	(4.5)	1	(0.9)	0	(0.0)	14	(2.8)
BQ17-2.7.その他の理由	9	(8.5)	1	(0.8)	7	(6.3)	3	(2.8)	1	(1.9)	21	(4.2)
BQ17-2.8.ルールを設定した理由はわからない	6	(5.7)	7	(5.7)	9	(8.1)	3	(2.8)	6	(11.5)	31	(6.2)

BQ12-1～BQ16-1 (時間制限ルールの有無) で1つでもルールがあるとした場合のみ (497名の保護者)、「時間制限ルール設定の理由」について尋ねた (複数回答)。

理由別に見ると、「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」(39.0%) と「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」(36.6%) がそれぞれ3割台後半となり、最も多く見られる。「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」が26.0%、「デジタルゲームに対してよい印象をもっていないため」が23.7%、2割台前半～2割台後半と比較的一般的である。また、「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」と答えた保護者(16.1%)も1割台後半存在している。

### 3.4.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ17-3)

BQ17-3 ルール設定時の子どもとの話し合い

	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	%
対象者数	106	(100.0)	122	(100.0)	111	(100.0)	106	(100.0)	52	(100.0)	497	(100.0)
ルールの内容や基準は 子どもに決めさせた	3	(2.8)	7	(5.7)	2	(1.8)	10	(9.4)	4	(7.7)	26	(5.2)
ルールの内容や基準は 親だけで決めた	67	(63.2)	56	(45.9)	48	(43.2)	39	(36.8)	13	(25.0)	223	(44.9)
ルールの内容や基準は 親子で話し合っ て決めた	31	(29.2)	55	(45.1)	58	(52.3)	55	(51.9)	28	(53.8)	227	(45.7)
ルールを決めた状況を 知らないため、わからない	5	(4.7)	4	(3.3)	3	(2.7)	2	(1.9)	7	(13.5)	21	(4.2)

BQ12-1～BQ16-1（時間制限ルールの有無）で1つでもルールがあったとした場合のみ（497名の保護者）、「ルール設定時の子どもとの話し合い」について尋ねた（1つ選択）。

子どもとの話し合いの状況別に見ると、「ルールの内容や基準は親子で話し合っ  
て決めた」と答えた保護者（45.7%）が4割台半ばを占めており最も多く見られる。子どもの学  
齢グループ別に見ると、「就学前」（29.2%）から「高校」（53.8%）まで、学  
齢グループが上がるほど「ルールの内容や基準は親子で話し合っ  
て決めた」割合が多くなっている。

一方、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」と答えた保護者（44.9%）も4割台半ば  
存在しており、「親子で話し合っ  
て決めた」場合と極わずかな差しか見られない。ただし、  
子どもの学  
齢グループ別に見ると、「就学前」（63.2%）から「高校」（25.0%）まで、学  
齢グループが上がるほど「ルールの内容や基準は親だけで決めた」割合が減少している。

### 3.5 内容制限ルール

#### 3.5.1 内容制限ルールの有無 (BQ18-1～BQ21-1)

BQ18-1～BQ21-1 内容制限ルールの有無

		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	%
対象者数		140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
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 暴力シーンのあるゲーム	このようなルール・ 方針がある	55	(39.3)	56	(40.3)	50	(37.3)	39	(27.1)	21	(14.7)	221	(31.6)
	このようなルール・ 方針はなかった	63	(45.0)	63	(45.3)	67	(50.0)	88	(61.1)	98	(68.5)	379	(54.1)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	22	(15.7)	20	(14.4)	17	(12.7)	17	(11.8)	24	(16.8)	100	(14.3)
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)のあるゲーム	このようなルール・ 方針がある	53	(37.9)	52	(37.4)	45	(33.6)	32	(22.2)	21	(14.7)	203	(29.0)
	このようなルール・ 方針はなかった	68	(48.6)	67	(48.2)	73	(54.5)	94	(65.3)	100	(69.9)	402	(57.4)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	19	(13.6)	20	(14.4)	16	(11.9)	18	(12.5)	22	(15.4)	95	(13.6)
血が流れるような 暴力シーンのあるゲーム	このようなルール・ 方針がある	52	(37.1)	53	(38.1)	47	(35.1)	33	(22.9)	21	(14.7)	206	(29.4)
	このようなルール・ 方針はなかった	70	(50.0)	63	(45.3)	73	(54.5)	91	(63.2)	100	(69.9)	397	(56.7)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	18	(12.9)	23	(16.5)	14	(10.4)	20	(13.9)	22	(15.4)	97	(13.9)
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)	このようなルール・ 方針がある	42	(30.0)	35	(25.2)	33	(24.6)	26	(18.1)	19	(13.3)	155	(22.1)
	このようなルール・ 方針はなかった	79	(56.4)	81	(58.3)	86	(64.2)	99	(68.8)	105	(73.4)	450	(64.3)
	このようなルール・ 方針があったかわからない	19	(13.6)	23	(16.5)	15	(11.2)	19	(13.2)	19	(13.3)	95	(13.6)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者(700人)に特性のシーンのあるデジタルゲームで子どもが遊ばないようにさせる「内容制限ルールの有無」について尋ねた。

回答の種類別に見ると、ゲームのプレイを制限する「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者は、「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ゲーム」で54.1%。「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)のあるゲーム」で57.4%。「血が流れるような暴力シーンのあるゲーム」で56.7%。「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64.3%と、5割台半ば～6割台半ばと少し差が見られるが、どのゲームにおいても「ルール・方針がない」と答えた割合が一番多い。

ただし、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者は、「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ゲーム」が 31.6%。「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）のあるゲーム」が 29.0%。「血が流れるような暴力シーンのあるゲーム」が 29.4%。「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）」が 22.1%、2 割台前半～3 割台前半と少し差が見られるが、どのゲームにおいても子どもに遊ばせないようにするルールを設定している割合は少ない。

また、子どもの学齢グループ別に見ると、どのゲームの種類においても、「小学校 4～6 年」から遊ばせないようにするルール・方針があると答えた保護者の割合が下がる傾向が見られる。

### 3.5.2 内容制限ルール遵守の程度（ルール方針がある場合のみ回答）（BQ18-2～BQ21-2）

BQ18-2～BQ21-2 内容制限ルール遵守の程度

		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	%
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 暴力シーンのあるゲーム	対象者数	55	(100.0)	56	(100.0)	50	(100.0)	39	(100.0)	21	(100.0)	221	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	1	(1.8)	2	(3.6)	2	(4.0)	1	(2.6)	0	(0.0)	6	(2.7)
	あまり厳しく 守らせなかった	4	(7.3)	7	(12.5)	9	(18.0)	6	(15.4)	2	(9.5)	28	(12.7)
	やや厳しく 守らせた	22	(40.0)	21	(37.5)	23	(46.0)	21	(53.8)	13	(61.9)	100	(45.2)
	かなり厳しく 守らせた	28	(50.9)	26	(46.4)	16	(32.0)	11	(28.2)	6	(28.6)	87	(39.4)
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）のあるゲーム	対象者数	53	(100.0)	52	(100.0)	45	(100.0)	32	(100.0)	21	(100.0)	203	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	1	(1.9)	0	(0.0)	2	(4.4)	0	(0.0)	0	(0.0)	3	(1.5)
	あまり厳しく 守らせなかった	2	(3.8)	6	(11.5)	7	(15.6)	4	(12.5)	2	(9.5)	21	(10.3)
	やや厳しく 守らせた	23	(43.4)	22	(42.3)	19	(42.2)	21	(65.6)	14	(66.7)	99	(48.8)
	かなり厳しく 守らせた	27	(50.9)	24	(46.2)	17	(37.8)	7	(21.9)	5	(23.8)	80	(39.4)
血が流れるような 暴力シーンのあるゲーム	対象者数	52	(100.0)	53	(100.0)	47	(100.0)	33	(100.0)	21	(100.0)	206	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(4.3)	0	(0.0)	1	(4.8)	3	(1.5)
	あまり厳しく 守らせなかった	2	(3.8)	4	(7.5)	6	(12.8)	3	(9.1)	1	(4.8)	16	(7.8)
	やや厳しく 守らせた	24	(46.2)	25	(47.2)	21	(44.7)	18	(54.5)	13	(61.9)	101	(49.0)
	かなり厳しく 守らせた	26	(50.0)	24	(45.3)	18	(38.3)	12	(36.4)	6	(28.6)	86	(41.7)
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）	対象者数	42	(100.0)	35	(100.0)	33	(100.0)	26	(100.0)	19	(100.0)	155	(100.0)
	ぜんぜん厳しく 守らせなかった	0	(0.0)	1	(2.9)	0	(0.0)	1	(3.8)	0	(0.0)	2	(1.3)
	あまり厳しく 守らせなかった	1	(2.4)	4	(11.4)	7	(21.2)	2	(7.7)	2	(10.5)	16	(10.3)
	やや厳しく 守らせた	26	(61.9)	16	(45.7)	14	(42.4)	14	(53.8)	13	(68.4)	83	(53.5)
	かなり厳しく 守らせた	15	(35.7)	14	(40.0)	12	(36.4)	9	(34.6)	4	(21.1)	54	(34.8)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に各「内容制限ルール遵守の程度」について尋ねた。

BQ18-1～BQ21-1で「このようなルール・方針がある」と答えた保護者のみ回答対象となる。

「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ゲーム」が221名、「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）のあるゲーム」が203名、「血が流れるような暴力シーンのあるゲーム」が206名、「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) が 155 名である。

回答種類別に見ると、「やや厳しく守らせた」と答えた保護者は、「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ゲーム」が 45.2%、「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)のあるゲーム」が 48.8%、「血が流れるような暴力シーンのあるゲーム」が 49.0%、「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)が 53.5%と、4 割台半ば～5 割台前半とわずかな差が見られるが、どの内容制限ルールの種類においても、一番多く割合を占めている。

「かなり厳しく守らせた」と答えた保護者は、「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ゲーム」が 39.4%、「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)のあるゲーム」が 39.4%、「血が流れるような暴力シーンのあるゲーム」が 41.7%、「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)が 34.8%、3 割台半ば～4 割台前半とわずかな差が見られるが、どの内容制限ルールの種類においても、かなりの割合を占めている。

逆に、「あまり厳しく守らせなかった」または「ぜんぜん厳しく守らせなかった」と答えた保護者は比較的少ない。

### 3.5.3 内容制限ルールの罰則（1つでもルールがあるとした場合のみ回答）（BQ22-1）

BQ22-1 内容制限ルールの罰則

	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	%
対象者数	64	(100.0)	64	(100.0)	56	(100.0)	42	(100.0)	23	(100.0)	249	(100.0)
Q22-1.1. ルールを守るように、 くりかえし指示していた	24	(37.5)	30	(46.9)	19	(33.9)	12	(28.6)	11	(47.8)	96	(38.6)
Q22-1.2. ルールを破れば、 罰を与えると言っていた	3	(4.7)	15	(23.4)	4	(7.1)	5	(11.9)	3	(13.0)	30	(12.0)
Q22-1.3. ルールを破った際に、 口頭で注意したり、叱ったりした	9	(14.1)	17	(26.6)	14	(25.0)	9	(21.4)	7	(30.4)	56	(22.5)
Q22-1.4. ルールを破った際に、 ルールの基準を厳しくした	3	(4.7)	8	(12.5)	7	(12.5)	8	(19.0)	3	(13.0)	29	(11.6)
Q22-1.5. 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	8	(12.5)	11	(17.2)	7	(12.5)	6	(14.3)	6	(26.1)	38	(15.3)
Q22-1.6. 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	3	(4.7)	5	(7.8)	2	(3.6)	0	(0.0)	1	(4.3)	11	(4.4)
Q22-1.7.その他	7	(10.9)	1	(1.6)	3	(5.4)	5	(11.9)	1	(4.3)	17	(6.8)
Q22-1.8.特に何もしていない	19	(29.7)	13	(20.3)	20	(35.7)	7	(16.7)	4	(17.4)	63	(25.3)

BQ18-1～BQ21-1（内容制限ルールの有無）で1つでもルールがあるとした場合のみ（249名の保護者）、「ルールの指示や罰則」について尋ねた（複数回答）。

種類別に見ると、「ルールを守るように、くりかえし指示していた」（38.6%）が3割台後半を占めており、最も多く見られる。「ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした」が22.5%、「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」が15.3%で、1割台半ば～2割台前半と比較的多い。ただ、「特に何もしていない」（25.3%）も2割台半ば存在している。

子どもの学齢グループ別に見ると、「小学校1～3年」が指示や罰則のピークになる傾向が見て取れる。

### 3.5.4 ルール設定の理由 (BQ22-2)

BQ22-2 ルール設定の理由

	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	%
対象者数	64	(100.0)	64	(100.0)	56	(100.0)	42	(100.0)	23	(100.0)	249	(100.0)
BQ22-2.1. 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	28	(43.8)	35	(54.7)	25	(44.6)	14	(33.3)	11	(47.8)	113	(45.4)
BQ22-2.2. 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	31	(48.4)	27	(42.2)	26	(46.4)	18	(42.9)	14	(60.9)	116	(46.6)
BQ22-2.3. 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	7	(10.9)	13	(20.3)	12	(21.4)	6	(14.3)	3	(13.0)	41	(16.5)
BQ22-2.4. 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	10	(15.6)	17	(26.6)	14	(25.0)	11	(26.2)	10	(43.5)	62	(24.9)
BQ22-2.5. 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	32	(50.0)	27	(42.2)	20	(35.7)	5	(11.9)	5	(21.7)	89	(35.7)
BQ22-2.6. 周囲の保護者の対応状況と合わせるため	2	(3.1)	1	(1.6)	2	(3.6)	2	(4.8)	1	(4.3)	8	(3.2)
BQ22-2.7.その他の理由	0	(0.0)	1	(1.6)	1	(1.8)	1	(2.4)	0	(0.0)	3	(1.2)
BQ22-2.8.ルールを設定した理由はわからない	6	(9.4)	5	(7.8)	7	(12.5)	5	(11.9)	0	(0.0)	23	(9.2)

BQ18-1～BQ21-1 (内容制限ルールの有無) で1つでもルールがあったとした場合のみ (249名の保護者)、「ルール設定の理由」について尋ねた (複数回答)。

理由別に見ると、「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」が45.4%、「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」が46.6%と、4割台半ば～4割台後半となり、最も多く見られる。「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」(35.7%)も3割台半ばを占めており、比較的一般的である。また、「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」が16.5%、「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」が24.9%、1割台後半～2割台半ばと一定の割合を占めている。

### 3.5.5 ルール決定時の子どもとの話し合い (BQ22-3)

BQ22-3 ルール決定時の子どもとの話し合い

	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	%
対象者数	64	(100.0)	64	(100.0)	56	(100.0)	42	(100.0)	23	(100.0)	249	(100.0)
ルールの内容や基準は 子どもに決めさせた	1	(1.6)	3	(4.7)	3	(5.4)	5	(11.9)	1	(4.3)	13	(5.2)
ルールの内容や基準は 親だけで決めた	44	(68.8)	34	(53.1)	22	(39.3)	12	(28.6)	6	(26.1)	118	(47.4)
ルールの内容や基準は 親子で話し合っただけ決めた	15	(23.4)	24	(37.5)	26	(46.4)	20	(47.6)	16	(69.6)	101	(40.6)
ルールを決めた状況を 知らないため、わからない	4	(6.3)	3	(4.7)	5	(8.9)	5	(11.9)	0	(0.0)	17	(6.8)

BQ18-1～BQ21-1 (内容制限ルールの有無) で1つでもルールがあるとした場合のみ (249名の保護者)、「ルール決定時の子どもとの話し合い」について尋ねた (1つ選択)。

子どもとの話し合いの状況別に見ると、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」と答えた保護者 (47.4%) が4割台後半を占めており最も多く見られる。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「就学前」 (68.8%) から「高校」 (26.1%) まで、学齢グループが上がるほど「ルールの内容や基準は親だけで決めた」割合が漸減している。

しかし、「ルールの内容や基準は親子で話し合っただけ決めた」と答えた保護者 (40.6%) も4割強存在している。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「就学前」 (23.4%) から「高校」 (69.6%) まで、学齢グループが上がるほど「ルールの内容や基準は親子で話し合っただけ決めた」割合が漸増している。

### 3.6. 交流禁止ルール

#### 3.6.1 交流禁止ルールの有無 (BQ23-1)

BQ23-1 交流禁止ルールの有無

	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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
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 にした	47	(33.6)	59	(42.4)	49	(36.6)	39	(27.1)	24	(16.8)	218	(31.1)
このようなルール・ 方針がある	77	(55.0)	63	(45.3)	75	(56.0)	90	(62.5)	101	(70.6)	406	(58.0)
このようなルール・ 方針はなかった	16	(11.4)	17	(12.2)	10	(7.5)	15	(10.4)	18	(12.6)	76	(10.9)
このようなルール・ 方針があったかわからない												

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「交流禁止ルールの有無」について尋ねた結果、「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者（58.0%）が5割台後半となり、最も多く見られる。

また、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者（31.1%）も3割台前半と少ない割合を占めている。その中でも、「小学校1～3年」が方針ありのピーク（42.4%）となり、「小学校4～6年」以降割合の漸減が続いている。

### 3.6.2 交流禁止ルールの遵守の程度 (BQ23-2)

BQ23-2交流禁止ルールの遵守の程度		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	%
	対象者数	47	(100.0)	59	(100.0)	49	(100.0)	39	(100.0)	24	(100.0)	218	(100.0)
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た	ぜんぜん厳しく守らせなかった	0	(0.0)	1	(1.7)	1	(2.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(0.9)
	あまり厳しく守らせなかった	3	(6.4)	3	(5.1)	5	(10.2)	9	(23.1)	2	(8.3)	22	(10.1)
	やや厳しく守らせた	15	(31.9)	24	(40.7)	20	(40.8)	18	(46.2)	13	(54.2)	90	(41.3)
	かなり厳しく守らせた	29	(61.7)	31	(52.5)	23	(46.9)	12	(30.8)	9	(37.5)	104	(47.7)

BQ23-1 (交流禁止ルールの有無) で「このようなルール・方針がある」と答えた 218 名の保護者に各「交流禁止ルールの遵守の程度」について尋ねた。

「やや厳しく守らせた」(41.3%) または「かなり厳しく守らせた」(47.7%) と答えた保護者が 9 割弱となり、最も一般的である。

一方で、「あまり厳しく守らせなかった」と答えた保護者(10.1%) は 1 割強しか存在しない。

### 3.6.3 ルールの罰則 (BQ23-3)

BQ23-3 ルールの罰則

	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	%
対象者数	47	(100.0)	59	(100.0)	49	(100.0)	39	(100.0)	24	(100.0)	218	(100.0)
BQ23-3_1. ルールを守るように、 くりかえし指示していた	18	(38.3)	24	(40.7)	23	(46.9)	16	(41.0)	13	(54.2)	94	(43.1)
BQ23-3_2. ルールを破れば、 罰を与えると 言っていた	3	(6.4)	7	(11.9)	9	(18.4)	6	(15.4)	5	(20.8)	30	(13.8)
BQ23-3_3. ルールを破った際に、 口頭で注意したり、叱ったりした	4	(8.5)	15	(25.4)	9	(18.4)	8	(20.5)	9	(37.5)	45	(20.6)
BQ23-3_4. ルールを破った際に、 ルールの基準を厳しくした	5	(10.6)	10	(16.9)	5	(10.2)	7	(17.9)	4	(16.7)	31	(14.2)
BQ23-3_5. 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	6	(12.8)	9	(15.3)	4	(8.2)	10	(25.6)	4	(16.7)	33	(15.1)
BQ23-3_6. 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	3	(6.4)	1	(1.7)	0	(0.0)	1	(2.6)	1	(4.2)	6	(2.8)
BQ23-3_7. その他	4	(8.5)	3	(5.1)	3	(6.1)	2	(5.1)	2	(8.3)	14	(6.4)
BQ23-3_8. 特に何もしていない	14	(29.8)	14	(23.7)	13	(26.5)	3	(7.7)	4	(16.7)	48	(22.0)

BQ23-1 (交流禁止ルールの有無) で「このようなルール・方針がある」と答えた 218 名の保護者に各「ルールの罰則」について尋ねた。

罰則の種類別に見ると、「ルールを守るように、くりかえし指示していた」(43.1%) が 4 割台前半を占めており、最も多く見られる。「ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした」(20.6%) が 2 割台強となり、比較的多い。「ルールを破れば、罰を与えると  
言っていた」が 13.8%、「ルールを破った際に、ルールの基準を厳しくした」が 14.2%、「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」が 15.1%、1 割台前半～1 割台半ばと極近い割合を占めている。ただ、「特に何もしていない (22.0%) も 2 割台前半存在している。

### 3.6.4 ルール設定の理由 (BQ23-4)

BQ23-4 ルール設定の理由

	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	%
対象者数	47	(100.0)	59	(100.0)	49	(100.0)	39	(100.0)	24	(100.0)	218	(100.0)
BQ23-4_1. 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	12	(25.5)	24	(40.7)	17	(34.7)	9	(23.1)	10	(41.7)	72	(33.0)
BQ23-4_2. 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	13	(27.7)	25	(42.4)	18	(36.7)	14	(35.9)	14	(58.3)	84	(38.5)
BQ23-4_3. 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	16	(34.0)	34	(57.6)	27	(55.1)	15	(38.5)	12	(50.0)	104	(47.7)
BQ23-4_4. 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	5	(10.6)	11	(18.6)	2	(4.1)	7	(17.9)	5	(20.8)	30	(13.8)
BQ23-4_5. 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	9	(19.1)	13	(22.0)	16	(32.7)	11	(28.2)	5	(20.8)	54	(24.8)
BQ23-4_6. 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	11	(23.4)	11	(18.6)	14	(28.6)	10	(25.6)	8	(33.3)	54	(24.8)
BQ23-4_7. 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	25	(53.2)	19	(32.2)	15	(30.6)	10	(25.6)	3	(12.5)	72	(33.0)
BQ23-4_8. 周囲の保護者の対応状況と合わせるため	1	(2.1)	0	(0.0)	2	(4.1)	1	(2.6)	0	(0.0)	4	(1.8)
BQ23-4_9. その他の理由	2	(4.3)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(2.6)	1	(4.2)	4	(1.8)
BQ23-4_10. ルールを設定した理由はわからない	4	(8.5)	2	(3.4)	5	(10.2)	0	(0.0)	0	(0.0)	11	(5.0)

BQ23-1（交流禁止ルールの有無）で「このようなルール・方針がある」と答えた218名の保護者に各「ルール設定の理由」について尋ねた。

理由別に見ると、「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」（47.7%）が4割台後半となり、最も多く見られる。「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」が33.0%、「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」が38.5%、「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」が33.0%、3割台前半～3割台後半と比較的多い割合を占めている。

また、「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」と「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」もそれぞれ 24.8%存在している。

### 3.6.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ23-5)

BQ23-5 ルール設定時の子どもとの話し合い

	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	%
対象者数	47	(100.0)	59	(100.0)	49	(100.0)	39	(100.0)	24	(100.0)	218	(100.0)
ルールの内容や基準は子どもに決めさせた	3	(6.4)	1	(1.7)	0	(0.0)	1	(2.6)	1	(4.2)	6	(2.8)
ルールの内容や基準は親だけで決めた	30	(63.8)	36	(61.0)	27	(55.1)	12	(30.8)	6	(25.0)	111	(50.9)
ルールの内容や基準は親子で話し合っ決めた	11	(23.4)	19	(32.2)	21	(42.9)	24	(61.5)	17	(70.8)	92	(42.2)
ルールを決めた状況を知らないため、わからない	3	(6.4)	3	(5.1)	1	(2.0)	2	(5.1)	0	(0.0)	9	(4.1)

BQ23-1 (交流禁止ルールの有無)「このようなルール・方針がある」と答えた 218 名の保護者に各「ルール設定時の子どもとの話し合い」について尋ねた。

子どもとの話し合いの状況別に見ると、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」と答えた保護者 (50.9%) が 5 割強となり、最も多く見られる。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「就学前」(63.8%) がピークとなる。

しかし、「ルールの内容や基準は親子で話し合っ決めた」と答えた保護者 (42.2%) も 4 割台前半存在している。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「就学前」(23.4%) から「高校」(70.8%) まで、学齢グループが上がるほど割合が漸増している。

### 3.7. 交流制限ルール

#### 3.7.1 交流制限ルールの有無 (BQ24-1～BQ26-1)

BQ24-1～BQ26-1 交流制限ルールの有無

		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	%
対象者数		140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
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	このようなルール・方針がある	44	(31.4)	69	(49.6)	74	(55.2)	79	(54.9)	41	(28.7)	307	(43.9)
	このようなルール・方針はなかった	70	(50.0)	50	(36.0)	43	(32.1)	53	(36.8)	85	(59.4)	301	(43.0)
	このようなルール・方針があったかわからない	26	(18.6)	20	(14.4)	17	(12.7)	12	(8.3)	17	(11.9)	92	(13.1)
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	このようなルール・方針がある	49	(35.0)	72	(51.8)	70	(52.2)	63	(43.8)	34	(23.8)	288	(41.1)
	このようなルール・方針はなかった	68	(48.6)	48	(34.5)	49	(36.6)	60	(41.7)	90	(62.9)	315	(45.0)
	このようなルール・方針があったかわからない	23	(16.4)	19	(13.7)	15	(11.2)	21	(14.6)	19	(13.3)	97	(13.9)
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	このようなルール・方針がある	50	(35.7)	72	(51.8)	80	(59.7)	97	(67.4)	73	(51.0)	372	(53.1)
	このようなルール・方針はなかった	70	(50.0)	46	(33.1)	39	(29.1)	36	(25.0)	54	(37.8)	245	(35.0)
	このようなルール・方針があったかわからない	20	(14.3)	21	(15.1)	15	(11.2)	11	(7.6)	16	(11.2)	83	(11.9)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「交流制限ルールの有無」について尋ねた。

交流制限ルールの種類別に見ると、「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」では、「このようなルール・方針がある」が43.9%、「このようなルール・方針はなかった」が43.0%、それぞれ4割前半を占めており、わずかな差しか見られない。その中でも、子どもの年齢グループ別に見ると、「小学校4～6年」がルール・方針ありのピークになっている。

「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」では、「このようなルール・方針はなかった」（45.0%）と答えた保護者が4割半ばとなり、最も多いだが、「このようなルール・方針がある」（41.1%）も4割前半を占めており、それほど差（3.9%）が見られない。その中でも、子どもの年齢グループ別に見ると、「小学校4～6年」がルール・方針ありのピークになっている。

「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」では、「このようなルール・方針がある」と答えた保護者（53.1%）が5割前半を占めており、最も多く見られる。「このようなルール・方針はなかった」と答えた保護者（35.0%）が3割半ばとなり、かなりの差（18.1%）がついている。その中でも、子どもの年齢グループ別に見ると、「中学校」がルール・方針ありのピークになっている。

### 3.7.2 交流制限ルールの遵守の程度 (BQ24-2~BQ26-2)

BQ24-2~BQ26-2 交流制限ルールの遵守の程度

		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	%
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	対象者数	44	(100.0)	69	(100.0)	74	(100.0)	79	(100.0)	41	(100.0)	307	(100.0)
	ぜんぜん厳しく守らせなかった	1	(2.3)	4	(5.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(2.4)	6	(2.0)
	あまり厳しく守らせなかった	3	(6.8)	2	(2.9)	5	(6.8)	7	(8.9)	5	(12.2)	22	(7.2)
	やや厳しく守らせた	15	(34.1)	24	(34.8)	28	(37.8)	33	(41.8)	18	(43.9)	118	(38.4)
	かなり厳しく守らせた	25	(56.8)	39	(56.5)	41	(55.4)	39	(49.4)	17	(41.5)	161	(52.4)
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	対象者数	49	(100.0)	72	(100.0)	70	(100.0)	63	(100.0)	34	(100.0)	288	(100.0)
	ぜんぜん厳しく守らせなかった	1	(2.0)	3	(4.2)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(5.9)	6	(2.1)
	あまり厳しく守らせなかった	1	(2.0)	7	(9.7)	5	(7.1)	8	(12.7)	2	(5.9)	23	(8.0)
	やや厳しく守らせた	19	(38.8)	22	(30.6)	27	(38.6)	22	(34.9)	19	(55.9)	109	(37.8)
	かなり厳しく守らせた	28	(57.1)	40	(55.6)	38	(54.3)	33	(52.4)	11	(32.4)	150	(52.1)
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	対象者数	50	(100.0)	72	(100.0)	80	(100.0)	97	(100.0)	73	(100.0)	372	(100.0)
	ぜんぜん厳しく守らせなかった	0	(0.0)	3	(4.2)	1	(1.3)	0	(0.0)	0	(0.0)	4	(1.1)
	あまり厳しく守らせなかった	0	(0.0)	2	(2.8)	3	(3.8)	9	(9.3)	10	(13.7)	24	(6.5)
	やや厳しく守らせた	15	(30.0)	22	(30.6)	21	(26.3)	32	(33.0)	26	(35.6)	116	(31.2)
	かなり厳しく守らせた	35	(70.0)	45	(62.5)	55	(68.8)	56	(57.7)	37	(50.7)	228	(61.3)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に各「内容制限ルール遵守の程度」について尋ねた。BQ24-1~BQ26-1（交流制限ルールの有無）で「このようなルール・方針がある」と答えた保護者のみ回答対象となる。

「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」が307名、「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」が288名、「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」が372名である。

回答種類別に見ると、「かなり厳しく守らせた」と答えた保護者は、「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」が52.4%、「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」が52.1%、「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」が61.3%、5割台前半~6割台前半と少し差が見られるが、どの「交流制限ルール」においても、一番多く割合を占めている。

「やや厳しく守らせた」と答えた保護者は、「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」が38.4%、「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」が37.8%、「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」が31.2%、3割台前半～3割台後半とわずかな差が見られるが、どの「交流制限ルール」においても、かなりの割合を占めている。

逆に、「あまり厳しく守らせなかった」または「ぜんぜん厳しく守らせなかった」と答えた保護者は比較的少ない。

### 3.7.3 ルールの罰則等 (BQ27-1)

BQ27-1 ルールの罰則等

	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	%
対象者数	63	(100.0)	95	(100.0)	94	(100.0)	104	(100.0)	81	(100.0)	437	(100.0)
BQ27-1_1. ルールを守るように、 くりかえし指示していた	32	(50.8)	48	(50.5)	54	(57.4)	66	(63.5)	40	(49.4)	240	(54.9)
BQ27-1_2. ルールを破れば、 罰を与えると言っていた	4	(6.3)	15	(15.8)	17	(18.1)	11	(10.6)	6	(7.4)	53	(12.1)
BQ27-1_3. ルールを破った際に、 口頭で注意したり、叱ったりした	8	(12.7)	29	(30.5)	20	(21.3)	17	(16.3)	16	(19.8)	90	(20.6)
BQ27-1_4. ルールを破った際に、 ルールの基準を厳しくした	4	(6.3)	9	(9.5)	16	(17.0)	8	(7.7)	6	(7.4)	43	(9.8)
BQ27-1_5. 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	7	(11.1)	13	(13.7)	14	(14.9)	10	(9.6)	8	(9.9)	52	(11.9)
BQ27-1_6. 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	4	(6.3)	6	(6.3)	4	(4.3)	3	(2.9)	3	(3.7)	20	(4.6)
BQ27-1_7. その他	7	(11.1)	3	(3.2)	2	(2.1)	3	(2.9)	3	(3.7)	18	(4.1)
BQ27-1_8. 特に何もしていない	12	(19.0)	28	(29.5)	16	(17.0)	9	(8.7)	25	(30.9)	90	(20.6)

BQ24-1～BQ26-1（交流制限ルールの有無）で1つでもルールがあるとした場合のみ（437名の保護者）、「ルールの罰則」について尋ねた（複数回答）。

罰則の種類別に見ると、「ルールを守るように、くりかえし指示していた」（54.9%）が5割台半ばとなり、最も多く見られる。また、「ルールを破った際に、口頭で注意したり、叱ったりした」（20.6%）も2割強を占めている。逆に、「特に何もしていない」（20.6%）も2割強存在している。

### 3.7.4 交流制限ルール設定の理由 (BQ27-2)

BQ27-2 交流制限ルール設定の理由

	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	%
対象者数	63	(100.0)	95	(100.0)	94	(100.0)	104	(100.0)	81	(100.0)	437	(100.0)
BQ27-2_1. 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	43	(68.3)	64	(67.4)	74	(78.7)	75	(72.1)	61	(75.3)	317	(72.5)
BQ27-2_2. 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	14	(22.2)	23	(24.2)	19	(20.2)	25	(24.0)	11	(13.6)	92	(21.1)
BQ27-2_3. 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	21	(33.3)	33	(34.7)	32	(34.0)	41	(39.4)	27	(33.3)	154	(35.2)
BQ27-2_4. 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	24	(38.1)	35	(36.8)	22	(23.4)	12	(11.5)	10	(12.3)	103	(23.6)
BQ27-2_5. 周囲の保護者の対応状況 と合わせるため	2	(3.2)	3	(3.2)	3	(3.2)	5	(4.8)	0	(0.0)	13	(3.0)
BQ27-2_6. その他の理由	3	(4.8)	1	(1.1)	0	(0.0)	1	(1.0)	4	(4.9)	9	(2.1)
BQ27-2_7. ルールを設定した理由はわからない	4	(6.3)	9	(9.5)	7	(7.4)	4	(3.8)	7	(8.6)	31	(7.1)

BQ24-1～BQ26-1 (交流制限ルールの有無) で1つでもルールがあったとした場合のみ (437名の保護者)、「ルール設定の理由」について尋ねた (複数回答)。

理由別に見ると、「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」(72.5%) が7割台前半となり、最も多く見られる。「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」(35.2%) も3割台半ばを占めており、比較的一般的である。また、「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」が21.1%、「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」が23.6%、それぞれ2割台前半となり、一定の割合を占めている。

### 3.7.5 ルール設定時の子どもとの話し合い (BQ27-3)

BQ27-3 ルール設定時の子どもとの話し合い

	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	%
対象者数	63	(100.0)	95	(100.0)	94	(100.0)	104	(100.0)	81	(100.0)	437	(100.0)
ルールの内容や基準は子どもに決めさせた	7	(11.1)	1	(1.1)	1	(1.1)	8	(7.7)	10	(12.3)	27	(6.2)
ルールの内容や基準は親だけで決めた	37	(58.7)	49	(51.6)	49	(52.1)	37	(35.6)	14	(17.3)	186	(42.6)
ルールの内容や基準は親子で話し合っただけ決めた	15	(23.8)	39	(41.1)	37	(39.4)	56	(53.8)	49	(60.5)	196	(44.9)
ルールを決めた状況を知らないため、わからない	4	(6.3)	6	(6.3)	7	(7.4)	3	(2.9)	8	(9.9)	28	(6.4)

BQ24-1～BQ26-1（交流制限ルールの有無）で1つでもルールがあったとした場合のみ（437名の保護者）、「ルール決定時の子どもとの話し合い」について尋ねた（1つ選択）。

子どもとの話し合いの状況別に見ると、「ルールの内容や基準は親子で話し合っただけ決めた」と答えた保護者（44.9%）が4割台半ばを占めており、最も多く見られる。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「高校」（60.5%）がピークとなる。

しかし、「ルールの内容や基準は親だけで決めた」と答えた保護者（42.6%）も4割台前半存在している。その中でも、子どもの学齢グループ別に見ると、「就学前」（58.7%）がピークとなる。

### 3.8 その他の介入（BQ28）

#### 3.8.1 共接触

BQ28 その他の介入行動

共接触		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	%
対象者数		140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
BQ28-1. お子さんと一緒に、 闘いシーンのある デジタルゲームで 遊んできた	まったくなかった	105	(75.0)	100	(71.9)	84	(62.7)	106	(73.6)	111	(77.6)	506	(72.3)
	あまりなかった	20	(14.3)	26	(18.7)	27	(20.1)	21	(14.6)	22	(15.4)	116	(16.6)
	ときどきあった	12	(8.6)	11	(7.9)	22	(16.4)	15	(10.4)	7	(4.9)	67	(9.6)
	よくあった	3	(2.1)	2	(1.4)	1	(0.7)	2	(1.4)	3	(2.1)	11	(1.6)
BQ28-2. お子さんのそばで、 闘いシーンのある デジタルゲームの 画面を見ていた	まったくなかった	98	(70.0)	97	(69.8)	78	(58.2)	98	(68.1)	109	(76.2)	480	(68.6)
	あまりなかった	27	(19.3)	29	(20.9)	34	(25.4)	23	(16.0)	23	(16.1)	136	(19.4)
	ときどきあった	13	(9.3)	11	(7.9)	20	(14.9)	17	(11.8)	9	(6.3)	70	(10.0)
	よくあった	2	(1.4)	2	(1.4)	2	(1.5)	6	(4.2)	2	(1.4)	14	(2.0)
BQ28-3. お子さんと一緒に、 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）	まったくなかった	118	(84.3)	103	(74.1)	92	(68.7)	110	(76.4)	113	(79.0)	536	(76.6)
	あまりなかった	13	(9.3)	23	(16.5)	29	(21.6)	22	(15.3)	21	(14.7)	108	(15.4)
	ときどきあった	7	(5.0)	10	(7.2)	12	(9.0)	6	(4.2)	6	(4.2)	41	(5.9)
	よくあった	2	(1.4)	3	(2.2)	1	(0.7)	6	(4.2)	3	(2.1)	15	(2.1)
BQ28-4. お子さんのそばで、 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	まったくなかった	114	(81.4)	101	(72.7)	89	(66.4)	103	(71.5)	111	(77.6)	518	(74.0)
	あまりなかった	15	(10.7)	21	(15.1)	31	(23.1)	24	(16.7)	23	(16.1)	114	(16.3)
	ときどきあった	9	(6.4)	12	(8.6)	12	(9.0)	12	(8.3)	7	(4.9)	52	(7.4)
	よくあった	2	(1.4)	5	(3.6)	2	(1.5)	5	(3.5)	2	(1.4)	16	(2.3)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「共接触」について尋ねた。

「共接触」の項目を回答別に見ると、「まったくなかった」と答えた保護者は、「お子さんと一緒に、闘いシーンのあるデジタルゲームで遊んできた」が72.3%、「お子さんのそばで、闘いシーンのあるデジタルゲームの画面を見ていた」が68.6%、「お子さんと一緒に、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）」が76.6%、「お子さんのそばで、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」が74.0%、6割後半～7割後半と少し差が見られるが、どの項目においても最も多く割合を占めている。「あまりなかった」と答えた保護者（16.6%、19.4%、15.4%、16.3%）も、1割台半ば～2割弱となり、少なくない割合を占めている。

逆に、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者は比較的少ない。

### 3.8.2 積極的指導（親からの教示）

積極的指導（親からの教示）											
BQ28-5. 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	まったくなかった	89 (63.6)	68 (48.9)	57 (42.5)	72 (50.0)	93 (65.0)	379 (54.1)				
	あまりなかった	22 (15.7)	34 (24.5)	31 (23.1)	30 (20.8)	21 (14.7)	138 (19.7)				
	ときどきあった	22 (15.7)	32 (23.0)	35 (26.1)	32 (22.2)	16 (11.2)	137 (19.6)				
	よくあった	7 (5.0)	5 (3.6)	11 (8.2)	10 (6.9)	13 (9.1)	46 (6.6)				
BQ28-6. 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	まったくなかった	88 (62.9)	77 (55.4)	65 (48.5)	78 (54.2)	92 (64.3)	400 (57.1)				
	あまりなかった	24 (17.1)	34 (24.5)	26 (19.4)	37 (25.7)	21 (14.7)	142 (20.3)				
	ときどきあった	16 (11.4)	18 (12.9)	32 (23.9)	20 (13.9)	18 (12.6)	104 (14.9)				
	よくあった	12 (8.6)	10 (7.2)	11 (8.2)	9 (6.3)	12 (8.4)	54 (7.7)				
BQ28-7. 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	まったくなかった	93 (66.4)	83 (59.7)	67 (50.0)	82 (56.9)	92 (64.3)	417 (59.6)				
	あまりなかった	22 (15.7)	33 (23.7)	28 (20.9)	36 (25.0)	24 (16.8)	143 (20.4)				
	ときどきあった	19 (13.6)	14 (10.1)	26 (19.4)	19 (13.2)	14 (9.8)	92 (13.1)				
	よくあった	6 (4.3)	9 (6.5)	13 (9.7)	7 (4.9)	13 (9.1)	48 (6.9)				
BQ28-8. 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	まったくなかった	92 (65.7)	82 (59.0)	67 (50.0)	84 (58.3)	95 (66.4)	420 (60.0)				
	あまりなかった	20 (14.3)	35 (25.2)	39 (29.1)	38 (26.4)	27 (18.9)	159 (22.7)				
	ときどきあった	19 (13.6)	16 (11.5)	22 (16.4)	17 (11.8)	12 (8.4)	86 (12.3)				
	よくあった	9 (6.4)	6 (4.3)	6 (4.5)	5 (3.5)	9 (6.3)	35 (5.0)				
BQ28-9. 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	まったくなかった	85 (60.7)	68 (48.9)	48 (35.8)	65 (45.1)	80 (55.9)	346 (49.4)				
	あまりなかった	28 (20.0)	28 (20.1)	36 (26.9)	35 (24.3)	26 (18.2)	153 (21.9)				
	ときどきあった	19 (13.6)	33 (23.7)	38 (28.4)	34 (23.6)	25 (17.5)	149 (21.3)				
	よくあった	8 (5.7)	10 (7.2)	12 (9.0)	10 (6.9)	12 (8.4)	52 (7.4)				
BQ28-10. 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	まったくなかった	94 (67.1)	73 (52.5)	58 (43.3)	70 (48.6)	84 (58.7)	379 (54.1)				
	あまりなかった	26 (18.6)	40 (28.8)	43 (32.1)	44 (30.6)	33 (23.1)	186 (26.6)				
	ときどきあった	14 (10.0)	21 (15.1)	25 (18.7)	25 (17.4)	20 (14.0)	105 (15.0)				
	よくあった	6 (4.3)	5 (3.6)	8 (6.0)	5 (3.5)	6 (4.2)	30 (4.3)				
BQ28-11. 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	まったくなかった	106 (75.7)	71 (51.1)	52 (38.8)	64 (44.4)	76 (53.1)	369 (52.7)				
	あまりなかった	25 (17.9)	39 (28.1)	42 (31.3)	29 (20.1)	31 (21.7)	166 (23.7)				
	ときどきあった	5 (3.6)	20 (14.4)	28 (20.9)	42 (29.2)	26 (18.2)	121 (17.3)				
	よくあった	4 (2.9)	9 (6.5)	12 (9.0)	9 (6.3)	10 (7.0)	44 (6.3)				
BQ28-12. 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	まったくなかった	106 (75.7)	78 (56.1)	50 (37.3)	55 (38.2)	63 (44.1)	352 (50.3)				
	あまりなかった	20 (14.3)	38 (27.3)	40 (29.9)	35 (24.3)	34 (23.8)	167 (23.9)				
	ときどきあった	10 (7.1)	17 (12.2)	29 (21.6)	40 (27.8)	34 (23.8)	130 (18.6)				
	よくあった	4 (2.9)	6 (4.3)	15 (11.2)	14 (9.7)	12 (8.4)	51 (7.3)				

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「積極的指導（親からの教示）」について尋ねた。

「積極的指導」（親からの教示）の項目を回答別に見ると、「まったくなかった」と答えた保護者は、「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」が54.1%、「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」が57.1%、「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」が59.6%、「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」が60.0%、「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」が 49.4%、「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」が 54.1%、「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」が 52.7%、「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」が 50.3%、5 割弱～6 割と少し差が見られるが、どの項目においても最も多く割合を占めている。「あまりなかった」と答えた保護者（19.7%、20.3%、20.4%、22.7%、21.9%、26.6%、23.7%、23.9%）も、2 割弱～2 割台後半となり、少なくない割合を占めている。

逆に、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者は比較的少ないが、「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」（21.3%）、「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」（17.3%）または「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」（18.6%）に対して、「ときどきあった」も 1 割台後半～2 割台前半存在している。

### 3.8.3 積極的指導（親からの問いかけ及び子どもによる思考）

積極的指導（親からの問いかけ+子どもによる思考）

BQ28-13.	まったくなかった	102 (72.9)	82 (59.0)	68 (50.7)	77 (53.5)	90 (62.9)	419 (59.9)
デジタルゲームの暴力行為	あまりなかった	20 (14.3)	39 (28.1)	39 (29.1)	44 (30.6)	32 (22.4)	174 (24.9)
(殴る、蹴る、刺す、撃つなど)	ときどきあった	14 (10.0)	12 (8.6)	22 (16.4)	17 (11.8)	16 (11.2)	81 (11.6)
についてどのように思うか尋ね、	よくあった	4 (2.9)	6 (4.3)	5 (3.7)	6 (4.2)	5 (3.5)	26 (3.7)
お子さん自身によく考えさせた							
BQ28-14.	まったくなかった	105 (75.0)	84 (60.4)	66 (49.3)	79 (54.9)	93 (65.0)	427 (61.0)
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	あまりなかった	17 (12.1)	37 (26.6)	40 (29.9)	47 (32.6)	28 (19.6)	169 (24.1)
どのように感じていると思うか尋ね、	ときどきあった	15 (10.7)	12 (8.6)	23 (17.2)	13 (9.0)	17 (11.9)	80 (11.4)
お子さん自身によく考えさせた	よくあった	3 (2.1)	6 (4.3)	5 (3.7)	5 (3.5)	5 (3.5)	24 (3.4)
BQ28-15.	まったくなかった	97 (69.3)	71 (51.1)	57 (42.5)	70 (48.6)	84 (58.7)	379 (54.1)
デジタルゲームで遊ぶことで	あまりなかった	19 (13.6)	38 (27.3)	35 (26.1)	37 (25.7)	28 (19.6)	157 (22.4)
どのような悪影響がある	ときどきあった	17 (12.1)	22 (15.8)	37 (27.6)	30 (20.8)	25 (17.5)	131 (18.7)
と思うか尋ね、	よくあった	7 (5.0)	8 (5.8)	5 (3.7)	7 (4.9)	6 (4.2)	33 (4.7)
お子さん自身によく考えさせた							
BQ28-16.	まったくなかった	101 (72.1)	79 (56.8)	60 (44.8)	69 (47.9)	84 (58.7)	393 (56.1)
デジタルゲームで遊ぶことで	あまりなかった	21 (15.0)	38 (27.3)	40 (29.9)	49 (34.0)	32 (22.4)	180 (25.7)
どのようなよい影響がある	ときどきあった	13 (9.3)	19 (13.7)	29 (21.6)	23 (16.0)	21 (14.7)	105 (15.0)
と思うか尋ね、	よくあった	5 (3.6)	3 (2.2)	5 (3.7)	3 (2.1)	6 (4.2)	22 (3.1)
お子さん自身によく考えさせた							
BQ28-17.	まったくなかった	88 (62.9)	63 (45.3)	50 (37.3)	64 (44.4)	76 (53.1)	341 (48.7)
デジタルゲームで楽しく遊ぶ	あまりなかった	22 (15.7)	38 (27.3)	40 (29.9)	40 (27.8)	36 (25.2)	176 (25.1)
ためにどうしたらよいか尋ね、	ときどきあった	24 (17.1)	31 (22.3)	38 (28.4)	32 (22.2)	25 (17.5)	150 (21.4)
お子さん自身によく考えさせた	よくあった	6 (4.3)	7 (5.0)	6 (4.5)	8 (5.6)	6 (4.2)	33 (4.7)
BQ28-18.	まったくなかった	90 (64.3)	64 (46.0)	50 (37.3)	66 (45.8)	79 (55.2)	349 (49.9)
デジタルゲームに夢中になって	あまりなかった	25 (17.9)	36 (25.9)	41 (30.6)	43 (29.9)	38 (26.6)	183 (26.1)
しまうのはなぜかについて尋ね、	ときどきあった	20 (14.3)	33 (23.7)	38 (28.4)	28 (19.4)	18 (12.6)	137 (19.6)
お子さん自身によく考えさせた	よくあった	5 (3.6)	6 (4.3)	5 (3.7)	7 (4.9)	8 (5.6)	31 (4.4)
BQ28-19.	まったくなかった	110 (78.6)	86 (61.9)	62 (46.3)	61 (42.4)	76 (53.1)	395 (56.4)
ネットでのゲームユーザーと	あまりなかった	19 (13.6)	33 (23.7)	37 (27.6)	36 (25.0)	37 (25.9)	162 (23.1)
交流する際にどのように接したら	ときどきあった	8 (5.7)	18 (12.9)	29 (21.6)	41 (28.5)	23 (16.1)	119 (17.0)
よいかについて尋ね、	よくあった	3 (2.1)	2 (1.4)	6 (4.5)	6 (4.2)	7 (4.9)	24 (3.4)
お子さん自身によく考えさせた							
BQ28-20.	まったくなかった	112 (80.0)	81 (58.3)	58 (43.3)	61 (42.4)	72 (50.3)	384 (54.9)
ネット上で困ったことがあった	あまりなかった	15 (10.7)	35 (25.2)	42 (31.3)	36 (25.0)	30 (21.0)	158 (22.6)
場合にどうするかについて尋ね、	ときどきあった	10 (7.1)	17 (12.2)	26 (19.4)	39 (27.1)	32 (22.4)	124 (17.7)
お子さん自身によく考えさせた	よくあった	3 (2.1)	6 (4.3)	8 (6.0)	8 (5.6)	9 (6.3)	34 (4.9)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「積極的指導（親からの問いかけ及び子どもによる思考）」について尋ねた。

「積極的指導」（親からの問いかけ及び子どもによる思考）の項目を回答別に見ると、「まったくなかった」と答えた保護者は、「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」が59.9%、「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」が61.0%、「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」が54.1%、「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」が56.1%、「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」が48.7%、「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」が49.9%、「ネットで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」が 56.4%、「ネット上で困ったことがあった場合について尋ね、お子さん自身によく考えさせた」が 54.9%、4 割台後半～6 割強と少し差が見られるが、どの項目においても最も多く割合を占めている。「あまりなかった」と答えた保護者（24.9%、24.1%、22.4%、25.7%、25.1%、26.1%、23.1%、22.6%）も、2 割台前半～2 割台後半となり、少なくない割合を占めている。

逆に、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者は比較的少ないが、「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」（18.7%）、「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」（21.4%）、「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」（19.6%）、「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」（17.0%）、または「ネット上で困ったことがあった場合について尋ね、お子さん自身によく考えさせた」（17.7%）に対して、「ときどきあった」も 1 割台後半～2 割台前半存在している。

### 3.8.4 モニタリング

モニタリング													
BQ28-21.	まったくなかった	121	(86.4)	96	(69.1)	77	(57.5)	81	(56.3)	91	(63.6)	466	(66.6)
	あまりなかった	7	(5.0)	24	(17.3)	33	(24.6)	34	(23.6)	35	(24.5)	133	(19.0)
	ときどきあった	9	(6.4)	16	(11.5)	19	(14.2)	24	(16.7)	13	(9.1)	81	(11.6)
	よくあった	3	(2.1)	3	(2.2)	5	(3.7)	5	(3.5)	4	(2.8)	20	(2.9)
BQ28-22.	まったくなかった	121	(86.4)	97	(69.8)	78	(58.2)	82	(56.9)	97	(67.8)	475	(67.9)
	あまりなかった	10	(7.1)	24	(17.3)	34	(25.4)	40	(27.8)	31	(21.7)	139	(19.9)
	ときどきあった	7	(5.0)	16	(11.5)	19	(14.2)	18	(12.5)	10	(7.0)	70	(10.0)
	よくあった	2	(1.4)	2	(1.4)	3	(2.2)	4	(2.8)	5	(3.5)	16	(2.3)
BQ28-23.	まったくなかった	121	(86.4)	95	(68.3)	76	(56.7)	83	(57.6)	96	(67.1)	471	(67.3)
	あまりなかった	8	(5.7)	24	(17.3)	29	(21.6)	32	(22.2)	33	(23.1)	126	(18.0)
	ときどきあった	8	(5.7)	17	(12.2)	24	(17.9)	24	(16.7)	10	(7.0)	83	(11.9)
	よくあった	3	(2.1)	3	(2.2)	5	(3.7)	5	(3.5)	4	(2.8)	20	(2.9)
BQ28-24.	まったくなかった	120	(85.7)	93	(66.9)	74	(55.2)	95	(66.0)	101	(70.6)	483	(69.0)
	あまりなかった	10	(7.1)	29	(20.9)	33	(24.6)	29	(20.1)	32	(22.4)	133	(19.0)
	ときどきあった	7	(5.0)	14	(10.1)	23	(17.2)	17	(11.8)	7	(4.9)	68	(9.7)
	よくあった	3	(2.1)	3	(2.2)	4	(3.0)	3	(2.1)	3	(2.1)	16	(2.3)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者(700人)に「モニタリング」について尋ねた。

「モニタリング」の項目を回答別に見ると、「まったくなかった」と答えた保護者は、「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」が66.6%、「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」が67.9%、「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」が67.3%、「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」が69.0%、6割台後半~7割弱とわずかな差が見られるが、どの項目においても最も多く割合を占めている。「あまりなかった」と答えた保護者(19.0%、19.9%、18.0%、19.0%)も、1割台後半~2割弱となり、少なくない割合を占めている。

逆に、「ときどきあった」または「よくあった」と答えた保護者は比較的少ない。

### 3.9. レーティング利用

#### 3.9.1 購入行動におけるレーティング利用の有無 (BQ29)

BQ29 購入行動におけるレーティング利用の有無

	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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
利用経験あり	24	(17.1)	14	(10.1)	33	(24.6)	27	(18.8)	14	(9.8)	112	(16.0)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に「購入行動におけるレーティング利用の有無」について尋ねた結果、「利用経験あり」と答えた保護者（16.0%）は1割台後半しか見られない。

### 3.9.2 購入決定時に利用したレーティングマーク (BQ30-1、BQ30-2)

#### BQ30-1、30-2 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	%
対象者数	24	(100.0)	14	(100.0)	33	(100.0)	27	(100.0)	14	(100.0)	112	(100.0)
BQ30-1_1. 購入を決めた際利用/A	16	(66.7)	11	(78.6)	23	(69.7)	15	(55.6)	7	(50.0)	72	(64.3)
BQ30-1_2. 購入を決めた際利用/B	4	(16.7)	5	(35.7)	12	(36.4)	13	(48.1)	2	(14.3)	36	(32.1)
BQ30-1_3. 購入を決めた際利用/C	5	(20.8)	4	(28.6)	5	(15.2)	8	(29.6)	3	(21.4)	25	(22.3)
BQ30-1_4. 購入を決めた際利用/D	3	(12.5)	5	(35.7)	1	(3.0)	2	(7.4)	2	(14.3)	13	(11.6)
BQ30-1_5. 購入を決めた際利用/Z	3	(12.5)	5	(35.7)	2	(6.1)	2	(7.4)	2	(14.3)	14	(12.5)
BQ30-1_6. 購入を決めた際利用/ 恋愛	2	(8.3)	2	(14.3)	3	(9.1)	3	(11.1)	1	(7.1)	11	(9.8)
BQ30-1_7. 購入を決めた際利用/ セクシャル	2	(8.3)	2	(14.3)	2	(6.1)	3	(11.1)	1	(7.1)	10	(8.9)
BQ30-1_8. 購入を決めた際利用/ 暴力	1	(4.2)	3	(21.4)	1	(3.0)	2	(7.4)	1	(7.1)	8	(7.1)
BQ30-1_9. 購入を決めた際利用/ 恐怖	1	(4.2)	2	(14.3)	1	(3.0)	1	(3.7)	1	(7.1)	6	(5.4)
BQ30-1_10. 購入を決めた際利用/ 飲酒・喫煙	2	(8.3)	2	(14.3)	1	(3.0)	1	(3.7)	1	(7.1)	7	(6.3)
BQ30-1_11. 購入を決めた際利用/ ギャンブル	2	(8.3)	2	(14.3)	0	(0.0)	1	(3.7)	2	(14.3)	7	(6.3)
BQ30-1_12. 購入を決めた際利用/ 犯罪	3	(12.5)	3	(21.4)	1	(3.0)	2	(7.4)	1	(7.1)	10	(8.9)
BQ30-1_13. 購入を決めた際利用/ 麻薬	2	(8.3)	2	(14.3)	1	(3.0)	2	(7.4)	1	(7.1)	8	(7.1)
BQ30-1_14. 購入を決めた際利用/ 言葉・その他	2	(8.3)	2	(14.3)	0	(0.0)	3	(11.1)	2	(14.3)	9	(8.0)
BQ30-1_15. 購入を決めた際利用/ あてはまるものはない	5	(20.8)	1	(7.1)	5	(15.2)	3	(11.1)	4	(28.6)	18	(16.1)

BQ30-2_1. 購入を止めた際利用/A	4	(16.7)	1	(7.1)	6	(18.2)	2	(7.4)	2	(14.3)	15	(13.4)
BQ30-2_2. 購入を止めた際利用/B	5	(20.8)	2	(14.3)	10	(30.3)	2	(7.4)	2	(14.3)	21	(18.8)
BQ30-2_3. 購入を止めた際利用/C	6	(25.0)	3	(21.4)	11	(33.3)	4	(14.8)	2	(14.3)	26	(23.2)
BQ30-2_4. 購入を止めた際利用/D	8	(33.3)	2	(14.3)	14	(42.4)	4	(14.8)	2	(14.3)	30	(26.8)
BQ30-2_5. 購入を止めた際利用/Z	8	(33.3)	4	(28.6)	14	(42.4)	7	(25.9)	3	(21.4)	36	(32.1)
BQ30-2_6. 購入を止めた際利用/ 恋愛	9	(37.5)	5	(35.7)	8	(24.2)	3	(11.1)	4	(28.6)	29	(25.9)
BQ30-2_7. 購入を止めた際利用/ セクシャル	12	(50.0)	7	(50.0)	14	(42.4)	13	(48.1)	6	(42.9)	52	(46.4)
BQ30-2_8. 購入を止めた際利用/ 暴力	9	(37.5)	6	(42.9)	14	(42.4)	9	(33.3)	7	(50.0)	45	(40.2)
BQ30-2_9. 購入を止めた際利用/ 恐怖	10	(41.7)	5	(35.7)	11	(33.3)	7	(25.9)	5	(35.7)	38	(33.9)
BQ30-2_10. 購入を止めた際利用/ 飲酒・喫煙	8	(33.3)	5	(35.7)	12	(36.4)	6	(22.2)	6	(42.9)	37	(33.0)
BQ30-2_11. 購入を止めた際利用/ ギャンブル	10	(41.7)	4	(28.6)	11	(33.3)	9	(33.3)	5	(35.7)	39	(34.8)
BQ30-2_12. 購入を止めた際利用/ 犯罪	10	(41.7)	5	(35.7)	16	(48.5)	8	(29.6)	6	(42.9)	45	(40.2)
BQ30-2_13. 購入を止めた際利用/ 麻薬	11	(45.8)	5	(35.7)	14	(42.4)	11	(40.7)	6	(42.9)	47	(42.0)
BQ30-2_14. 購入を止めた際利用/ 言葉・その他	8	(33.3)	3	(21.4)	11	(33.3)	9	(33.3)	7	(50.0)	38	(33.9)
BQ30-2_15. 購入を止めた際利用/ あてはまるものはない	5	(20.8)	2	(14.3)	6	(18.2)	6	(22.2)	1	(7.1)	20	(17.9)

BQ29で「利用経験あり」と答えた112名の保護者（16.0%）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。

「購入を決めた際利用」において、挙げられたレーティングマークの中で一番多いのは「A」（64.3%）だが、「B」（32.1%）と「C」（22.3%）も2割台前半～3割台前半存在している。

「購入を止めた際利用」では、挙げられたレーティングマークの中で「セクシャル」が46.4%、「麻薬」が42.0%、「暴力」と「犯罪」がそれぞれ40.2%、比較的多く見られる。

### 3.10. 親のゲーム利用経験

#### 3.10.1 親のゲーム経験 (BQ32)

BQ32 親のゲーム経験

	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	%
対象者数	140	(100.0)	139	(100.0)	134	(100.0)	144	(100.0)	143	(100.0)	700	(100.0)
これまでに 全く遊んだことはない	20	(14.3)	17	(12.2)	27	(20.1)	31	(21.5)	33	(23.1)	128	(18.3)
現在は遊んでいないが、 過去に遊んだことがある	55	(39.3)	75	(54.0)	59	(44.0)	61	(42.4)	64	(44.8)	314	(44.9)
今でも遊んでいる	65	(46.4)	47	(33.8)	48	(35.8)	52	(36.1)	46	(32.2)	258	(36.9)

本研究の対象者となる就学前から高校までの男女の保護者（700人）に自身の「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」と答えた保護者（44.9%）が4割台半ばとなり、最も多く見られる。また、「今でも遊んでいる」（36.9%）も3割台後半を占めており、比較的一般的である。

逆に、「これまでに全く遊んだことはない」と答えた保護者（18.3%）も1割台後半存在している。

### 3.10.2 最近1年での利用状況（過去遊んだ人と今でも遊んでいる人が回答）（BQ33）

BQ33 最近1年での利用状況（過去遊んだ人と今でも遊んでいる人が回答）

	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	%
対象者数	120	(100.0)	122	(100.0)	107	(18.7)	113	(100.0)	110	(100.0)	572	(100.0)
平日												
まったく遊ばなかった（0分）	35	(29.2)	51	(41.8)	42	(39.3)	48	(42.5)	46	(41.8)	222	(38.8)
1分～30分まで	40	(33.3)	27	(22.1)	35	(32.7)	27	(23.9)	20	(18.2)	149	(26.0)
31分以上～1時間まで	19	(15.8)	26	(21.3)	18	(16.8)	17	(15.0)	21	(19.1)	101	(17.7)
1時間1分以上～2時間まで	19	(15.8)	13	(10.7)	11	(10.3)	14	(12.4)	14	(12.7)	71	(12.4)
2時間1分以上～3時間まで	5	(4.2)	4	(3.3)	1	(0.9)	5	(4.4)	4	(3.6)	19	(3.3)
3時間1分以上～4時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	0	(0.0)	2	(1.8)	2	(1.8)	6	(1.0)
5時間1分以上～6時間まで	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	3	(2.7)	4	(0.7)
休日												
まったく遊ばなかった（0分）	24	(20.0)	37	(30.3)	32	(29.9)	35	(31.0)	42	(38.2)	170	(29.7)
1分～30分まで	40	(33.3)	31	(25.4)	36	(33.6)	33	(29.2)	22	(20.0)	162	(28.3)
31分以上～1時間まで	20	(16.7)	20	(16.4)	19	(17.8)	19	(16.8)	12	(10.9)	90	(15.7)
1時間1分以上～2時間まで	21	(17.5)	22	(18.0)	12	(11.2)	15	(13.3)	13	(11.8)	83	(14.5)
2時間1分以上～3時間まで	9	(7.5)	9	(7.4)	5	(4.7)	6	(5.3)	6	(5.5)	35	(6.1)
3時間1分以上～4時間まで	2	(1.7)	2	(1.6)	3	(2.8)	2	(1.8)	10	(9.1)	19	(3.3)
4時間1分以上～5時間まで	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.9)	2	(1.8)	4	(0.7)
5時間1分以上～6時間まで	2	(1.7)	1	(0.8)	0	(0.0)	2	(1.8)	1	(0.9)	6	(1.0)
6時間1分以上～7時間まで	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.9)	1	(0.2)
7時間1分以上	1	(0.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(0.9)	2	(0.3)

BQ32で、「過去に遊んだことがある」と「今でも遊んでいる」と回答した572名の保護者（81.7%）に、平日と休日に分けて、「最近1年での利用状況」について尋ねた。

「平日」では、「まったく遊ばなかった」と回答した保護者（38.8%）が3割台後半となり、最も多かった。「1分～30分まで」（26.0%）も2割台後半を占めており、比較的一般的である。「31分以上～1時間まで」が17.7%、「1時間1分以上～2時間まで」が12.4%、1割台前半～1割台後半存在しているが、「2時間1分以上～6時間まで」と回答した保護者は比較的少ない。

「休日」では、「まったく遊ばなかった」が29.7%、「1分～30分まで」が28.3%、2割台後半～3割弱となり、最も多かった。「平日」と比べて「まったく遊ばなかった」の割合が少なくなっている（9.1%）が、「1分～30分まで」の割合からわずかな増加（2.3%）が見られる。「31分以上～1時間まで」が15.7%、「1時間1分以上～2時間まで」が14.5%、それぞれ1割台半ば存在しているが、「2時間1分以上～6時間まで」と回答した保護者は比較的少なく、「平日」と比べてわずかな差しか見られない。

### 3.10.3 最もよく遊んでいた時期 (BQ34)

BQ34 最もよく遊んでいた時期

	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	%
対象者数	120	(100.0)	122	(100.0)	107	(100.0)	113	(100.0)	110	(100.0)	572	(100.0)
小学校入学以前	0	(0.0)	5	(4.1)	1	(0.9)	1	(0.9)	0	(0.0)	7	(1.2)
小学校時代	43	(35.8)	46	(37.7)	37	(34.6)	30	(26.5)	11	(10.0)	167	(29.2)
中学校時代	27	(22.5)	18	(14.8)	16	(15.0)	12	(10.6)	9	(8.2)	82	(14.3)
高校時代	13	(10.8)	9	(7.4)	6	(5.6)	8	(7.1)	5	(4.5)	41	(7.2)
学生時代(大学・ 短大・専門学校など)	11	(9.2)	10	(8.2)	7	(6.5)	17	(15.0)	10	(9.1)	55	(9.6)
社会人時代	21	(17.5)	30	(24.6)	36	(33.6)	35	(31.0)	49	(44.5)	171	(29.9)
その他	5	(4.2)	4	(3.3)	4	(3.7)	10	(8.8)	26	(23.6)	49	(8.6)

BQ32 で、「過去に遊んだことがある」と「今でも遊んでいる」と回答した 572 名の保護者 (81.7%) に「最もよく遊んでいた時期」について尋ねた結果、「小学校時代」が 29.2%、「社会人時代」が 29.9%、それぞれ 3 割弱となり、最も多く見られる。また、「中学校時代」(14.3%) も 1 割台半ばを占めている。

### 3.10.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間（BQ35）

BQ35 最もよく遊んでいた時期の利用時間

	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	%
対象者数	120	(100.0)	122	(100.0)	107	(100.0)	113	(100.0)	110	(100.0)	572	(100.0)
平日												
1分～30分まで	24	(20.0)	20	(16.4)	28	(26.2)	13	(11.5)	23	(20.9)	108	(18.9)
31分以上～1時間まで	19	(15.8)	36	(29.5)	20	(18.7)	26	(23.0)	17	(15.5)	118	(20.6)
1時間1分以上～2時間まで	29	(24.2)	33	(27.0)	31	(29.0)	32	(28.3)	24	(21.8)	149	(26.0)
2時間1分以上～3時間まで	23	(19.2)	16	(13.1)	18	(16.8)	21	(18.6)	19	(17.3)	97	(17.0)
3時間1分以上～4時間まで	11	(9.2)	4	(3.3)	3	(2.8)	6	(5.3)	11	(10.0)	35	(6.1)
4時間1分以上～5時間まで	4	(3.3)	2	(1.6)	2	(1.9)	2	(1.8)	2	(1.8)	12	(2.1)
5時間1分以上～6時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	1	(0.9)	1	(0.9)	2	(1.8)	6	(1.0)
6時間1分以上～7時間まで	1	(0.8)	1	(0.8)	0	(0.0)	1	(0.9)	1	(0.9)	4	(0.7)
7時間1分以上	0	(0.0)	3	(2.5)	1	(0.9)	1	(0.9)	1	(0.9)	6	(1.0)
休日												
まったく遊ばなかった（0分）	0	(0.0)	4	(3.3)	4	(3.7)	2	(1.8)	1	(0.9)	11	(1.9)
1分～30分まで	20	(16.7)	17	(13.9)	19	(17.8)	13	(11.5)	24	(21.8)	93	(16.3)
31分以上～1時間まで	18	(15.0)	24	(19.7)	23	(21.5)	21	(18.6)	14	(12.7)	100	(17.5)
1時間1分以上～2時間まで	25	(20.8)	28	(23.0)	16	(15.0)	24	(21.2)	16	(14.5)	109	(19.1)
2時間1分以上～3時間まで	23	(19.2)	21	(17.2)	23	(21.5)	22	(19.5)	17	(15.5)	106	(18.5)
3時間1分以上～4時間まで	9	(7.5)	13	(10.7)	11	(10.3)	17	(15.0)	12	(10.9)	62	(10.8)
4時間1分以上～5時間まで	13	(10.8)	6	(4.9)	6	(5.6)	8	(7.1)	10	(9.1)	43	(7.5)
5時間1分以上～6時間まで	4	(3.3)	2	(1.6)	2	(1.9)	0	(0.0)	6	(5.5)	14	(2.4)
6時間1分以上～7時間まで	2	(1.7)	3	(2.5)	0	(0.0)	3	(2.7)	5	(4.5)	13	(2.3)
7時間1分以上	6	(5.0)	4	(3.3)	3	(0.5)	3	(2.7)	5	(4.5)	21	(3.7)

BQ32で、「過去に遊んだことがある」と「今でも遊んでいる」と回答した572名の保護者（81.7%）に、平日と休日に分けて、「最もよく遊んでいた時期の利用時間」について尋ねた。

「平日」では、「1時間1分以上～2時間まで」と回答した保護者（26.0%）が2割台後半となり、最も多く見られる。「1分～30分まで」が18.9%、「31分以上～1時間まで」が20.6%、「2時間1分以上～3時間まで」が17.0%、1割台後半～2割強とわずかな差が見られるが、比較的一般的である。

「休日」では、「1分～30分まで」が16.3%、「31分以上～1時間まで」が17.5%、「1時間1分以上～2時間まで」が19.1%、「2時間1分以上～3時間まで」が18.5%、1割台後半～2割弱とわずかな差が見られるが、最も一般的である。