

デジタルゲームおよびレーティングに関する
保護者の実態に関する調査

2019年6月30日

お茶の水女子大学 社会心理学研究室
ゲームレーティング研究会
代表 坂元 章

はじめに

本報告書は、日本学術振興会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)の助成を受けて実施した調査研究の一つについて単純集計結果を公開するためのものである。

本調査は、平成 29 年 2 月に行われ、就学前(3 歳以降)から高校生までの子どもを持つ保護者 1700 名を対象として、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調べている。

本調査で得られたデータを分析して、すでにいくつかの論文投稿や学会発表を行っているが、ここでは基本的にそれぞれのテーマに応じた統計分析結果が報告され、その単純集計結果の報告には限界がある。

しかしながら、本調査の単純集計結果は、デジタルゲームに関する家庭における実態を明らかにするものであり、当該分野の関係者の活動にとって益するところがあると考え、このたび、ウェブサイトを利用して公開することとした。

本報告書には 3 つの章があるが、第 1 章の「調査の目的・方法」は堀内由樹子氏、第 2 章の「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」は倉津美紗子氏、第 3 章の「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」は鄭姝氏の執筆によるものである。なお、これらの章の他、報告書の終わり部分に、付録(調査票詳細)を添付している。

本報告書について注意点が 3 つある。

1) 本調査研究には 2 つの本調査(調査 A と調査 B)がある。両者に共通する項目があるが、両者のサンプルの性質が異なっているため、調査 A と調査 B のそれぞれで、単純結果が示されている。共通している項目がどれであるかについては、第 1 章の図 1 で一望できる。

2) 各章は執筆者が異なっており、そのレイアウトなどに若干の違いがあるが、混乱を招くものではないと思われ、そのまま掲載している。

3) 報告書中に、AQ10、BQ5-2 などの記号が見られるが、これは、調査票中に記載されている項目番号に対応している。例えば、BQ5-2 は、調査 B の調査票における項目 5-2 を指している。

なお、次ページから、研究メンバーと、本調査のデータに基づいてこれまでに発表してきた論文と学会発表の書誌情報を示す。

お茶の水女子大学
坂元 章

研究メンバー

坂元 章（お茶の水女子大学） 代表
佐々木 輝美（獨協大学）
渋谷 明子（創価大学）
七海 陽（相模女子大学）
堀内 由樹子（お茶の水女子大学） 第1章執筆
松尾 由美（関東短期大学）
田島 祥（東海大学）
寺本 水羽（お茶の水女子大学）
倉津 美紗子（お茶の水女子大学） 第2章執筆
鄭 姝（お茶の水女子大学） 第3章執筆

論文および学会発表

- 堀内由樹子・田島祥・松尾由美・寺本水羽・鄭姝・倉津美紗子・鈴木佳苗・渋谷明子・坂元章（2018）子どものゲーム利用に対する親介入行動の実態調査—2011年と2017年調査の比較— シミュレーション&ゲーミング, 28(1), 24-32.
- 田島祥・堀内由樹子・寺本水羽・松尾由美・倉津美紗子・鄭姝・坂元章（2018）. ゲームをきっかけとした他者との交流に対する保護者の態度と属性との関連 シミュレーション&ゲーミング, 28(1), 33-42.
- 堀内由樹子・田島祥・寺本水羽・松尾由美・坂元章（2017）. 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(1) —親と子のデジタルゲームの利用と親のゲームの影響に対する認識— 日本応用心理学会第84回大会発表論文集, 22.
- 堀内由樹子・寺本水羽・松尾由美・田島祥・坂元章(2017). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(2) —親のゲームレーティング制度に対する意識— 日本パーソナリティ心理学会第26回大会発表論文集, 95.
- 寺本水羽・堀内由樹子・松尾由美・田島祥・坂元章(2017). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(3) —養育的介入行動における保護者と子どもの男女差— 日本パーソナリティ心理学会第26回大会発表論文集, 96.
- 松尾由美・堀内由樹子・寺本水羽・田島祥・坂元章(2017). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(4) —各学校段階における養育的介入行動と問題行動との関連— 日本パーソナリティ心理学会第26回大会発表論文集, 97.
- 田島祥・堀内由樹子・寺本水羽・松尾由美・坂元章（2017）. 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(5) —各学校段階における技術的介入行動と問題行動との関連— 日本パーソナリティ心理学会第26回大会発表論文集, 98.

松尾由美・堀内由樹子・田島祥・寺本水羽・坂元章 (2017). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(6) —学校段階別の介入行動— 日本心理学会第 81 回大会, 3C-012.

田島祥・堀内由樹子・松尾由美・寺本水羽・坂元章 (2017). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(7) —ゲームを通じた交流に対する意識— 日本社会心理学会第 58 回大会発表論文集, 325.

鄭姝・倉津美紗子・堀内由樹子・寺本水羽・松尾由美・田島祥・坂元章 (2018). 子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(8) —レーティングの確認有無と子どもの適応— 日本心理学会第 82 回大会発表論文集, 84.

目 次

第 1 章 調査の目的・方法	1
第 2 章 デジタルゲームやレーティングに対する意識や知識に関する調査	10
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	60
添付資料：調査票詳細	123

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)

第2章

デジタルゲームやレーティングに対する 意識や知識に関する調査

第2章の目次

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

2.6.2.3 レーティングへの信頼感(AQ21)

2.6.2.4 レーティングに対する認識(AQ22)

2.7 親のゲーム利用経験

2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)

2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)

2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)

2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)

2.0 要約

S2.1 デモグラフィック変数

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

S2.2 ゲーム所有・利用状況

S2.2.1 ゲーム所有(AQ5-1)

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

S2.2.1.1 子ども部屋利用(AQ5-2)

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

S2.2.1.2 共有部屋利用(AQ5-3)

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

S2.2.1.3 親の部屋利用(AQ5-4)

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

S2.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有(AQ7-1)

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

S2.2.2.1 子ども管理(AQ7-2)

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

S2.2.2.2 親管理(AQ7-3)

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

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

S2.2.3 最近 1 年間の子どものゲーム利用の有無(AQ9)

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

S2.2.4 子どものゲーム利用頻度(AQ10)

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

S2.2.5 子どもの利用時間(AQ11)

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

S2.2.6 同居家族の利用状況(AQ12)

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

S2.3 技術的介入

S2.3.1 テレビゲーム機 (据置) ・パソコンの技術的介入(AQ6)

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

S2.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入(AQ8)

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

高校では減少していた。

S2.4 テレビゲームの影響認識

S2.4.1 否定的影響認識(AQ13-1~AQ13.4)

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

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

S2.4.2 肯定的影響認識(AQ13-5~AQ13-8)

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

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

S2.5 ゲームの描写認識

S2.5.1 暴力描写(AQ14-1)

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

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

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

S2.5.2 言葉遣い・歌詞(AQ14-2)

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

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

S2.5.3 性描写(AQ14-3)

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

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

S2.5.4 ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ(AQ14-4)

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

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

ば(54.8%)であった。

S2.5.5 交流要素(AQ14-5)

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

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

S2.6 レーティング知識・意識

S2.6.1 レーティング知識

S2.6.1.1 レーティング認知(AQ15)

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

2) 学齢グループごとに大きな差は見られなかった。

S2.6.1.2 対象年齢マーク知識(AQ16)

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

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

S2.6.1.3 コンテンツディスクリプター知識(AQ17)

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

2) マークの意味を知っていた保護者は全体で約1割(11.5%)であった。

S2.6.2 レーティング意識

S2.6.2.1 購入時のレーティング意識(AQ18,19-1,19-2)

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

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

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

S2.6.2.2 レーティングによる必要情報の提供(AQ20)

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

S2.6.2.3 レーティングへの信頼感(AQ21)

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

2) 学齢グループごとの回答に大きな差はみられなかった。

S2.6.2.4 レーティングに対する認識(AQ22)

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

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

S2.7 親のゲーム利用経験

S2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)

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

2) 「今でも遊んでいる」の回答割合は、3割弱であった。

S2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)

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

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

3) 休日は平日と比べて少し利用者が増加、利用時間が長くなる傾向であった。

S2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)

1) 「社会人時代」と答えた保護者の割合が全体のおよそ3割で最も高かった。

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

S2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)

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

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

2.1 デモグラフィック変数

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

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

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

2.2 ゲーム所有・利用状況

2.2.1 ゲーム所有(AQ5-1)

AQ5-1. ゲーム所有

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

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

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

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

2.2.1.1 子ども部屋利用(AQ5-2)

AQ5-2子ども部屋利用

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

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

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

2.2.1.2 共有部屋利用(AQ5-3)

AQ5-3共有部屋利用

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

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

2.2.1.3 親の部屋利用(AQ5-4)

AQ5-4親の部屋利用

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

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

2.2.2 携帯ゲーム機、携帯端末所有(AQ7-1)

AQ7-1. 携帯ゲーム機、携帯端末所有

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

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

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

2.2.2.1 子ども管理(AQ7-2)

AQ7-2. 子ども管理

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

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

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

2.2.2.2 親管理(AQ7-3)

AQ7-3. 親管理

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

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

2.2.3 最近1年間の子どものゲーム利用の有無(AQ9)

AQ9. 最近1年間の子どものゲーム利用の有無

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

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

2.2.4 子どものゲーム利用頻度(AQ10)

AQ10. 子どものゲーム利用頻度把握

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

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

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

2.2.5 子どものゲーム利用頻度(AQ11)

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

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

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

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

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

2.2.6 同居家族の利用状況(AQ12)

AQ12. 同居家族の利用状況

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

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

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

2.3 技術的介入

2.3.1 テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入(AQ6)

AQ6. テレビゲーム機（据置）・パソコンの技術的介入

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

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

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

2.3.2 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入(AQ8)

AQ8. 携帯ゲーム機、携帯端末機での技術的介入

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

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

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

2.4 テレビゲームの影響認識

2.4.1 否定的影響認識(AQ13-1～AQ13-4)

AQ13. テレビゲームの否定的影響認識

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

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

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

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

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

2.4.2 肯定的影響認識(AQ13-5～AQ13-8)

AQ13. テレビゲームの肯定的影響認識

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

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

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

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

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

2.5 ゲームの描写認識

2.5.1 暴力描写(AQ14-1)

AQ14-1. 暴力描写

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

AQ14-1-6. 激しい暴力(暴力を伴う争いの生々しくリアルな描写。強烈またはリアルな血液、血のり、武器、怪我や死などの描写が含まれる場合がある)	遊ばせていい	3	1.5	2	1.0	3	1.5	5	2.5	4	2.0	17	1.7
	まあ遊ばせていい	1	0.5	3	1.5	8	4.0	14	6.9	8	4.1	34	3.4
	どちらともいえない	19	9.5	14	7.0	20	10.0	35	17.3	42	21.3	130	13.0
	あまり遊ばせたくない	45	22.5	54	27.0	68	33.8	55	27.2	59	29.9	281	28.1
	絶対に遊ばせたくない	132	66.0	127	63.5	102	50.7	93	46.0	84	42.6	538	53.8
AQ14-1-7. アニメの中での暴力(アニメのようなデフォルメされた状況設定やキャラクターを使った暴力行為。踏まれたキャラクターが平べったくなるなど、暴力行為を受けたキャラクターが無傷あるいはコミカルな形で被害を描かれる場合も含まれる。)	遊ばせていい	7	3.5	8	4.0	6	3.0	7	3.5	7	3.6	35	3.5
	まあ遊ばせていい	19	9.5	19	9.5	31	15.4	22	10.9	17	8.6	108	10.8
	どちらともいえない	42	21.0	33	16.5	42	20.9	48	23.8	54	27.4	219	21.9
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	75	37.5	70	34.8	68	33.7	72	36.5	340	34.0
	絶対に遊ばせたくない	77	38.5	65	32.5	52	25.9	57	28.2	47	23.9	298	29.8
AQ14-1-8. 架空の世界での暴力(SFなどの近未来世界、ファンタジーの世界といった現代の社会との区別が容易な状況での、人間または非人間キャラクターが関わる、架空の暴力行為。魔法や超能力なども含む)	遊ばせていい	5	2.5	8	4.0	7	3.5	9	4.5	8	4.1	37	3.7
	まあ遊ばせていい	17	8.5	11	5.5	25	12.4	19	9.4	18	9.1	90	9.0
	どちらともいえない	39	19.5	36	18.0	43	21.4	53	26.2	51	25.9	222	22.2
	あまり遊ばせたくない	56	28.0	74	37.0	64	31.8	62	30.7	71	36.0	327	32.7
	絶対に遊ばせたくない	83	41.5	71	35.5	62	30.8	59	29.2	49	24.9	324	32.4
AQ14-1-9. 現実の世界での暴力(現代の社会を模倣した状況での人間または非人間キャラクターが関わる暴力行為。)	遊ばせていい	2	1.0	2	1.0	3	1.5	7	3.5	3	1.5	17	1.7
	まあ遊ばせていい	6	3.0	4	2.0	11	5.5	14	6.9	12	6.1	47	4.7
	どちらともいえない	29	14.5	22	11.0	34	16.9	45	22.3	48	24.4	178	17.8
	あまり遊ばせたくない	51	25.5	73	36.5	71	35.3	61	30.2	70	35.5	326	32.6
	絶対に遊ばせたくない	112	56.0	99	49.5	82	40.8	75	37.1	64	32.5	432	43.2

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

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

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

2.5.2 言葉遣い・歌詞(AQ14-2)

Q14-2. 言葉遣い・歌詞

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

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

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

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

2.5.3 性描写(AQ14-3)

Q14-3. 性描写

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

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

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

2.5.4 ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ(AQ14-4)

Q14-4. ギャンブル・麻薬・飲酒・たばこ

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

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

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

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

2.5.5 交流要素(AQ14-5)

Q14-5. 交流要素		就学前		小学校1～3年		小学校4～6年		中学校		高校		合計	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
合計		200	100.0	200	100.0	201	100.0	202	100.0	197	100.0	1000	100.0
AQ14-5-1. 友達や知り合いと個人的な交流(会話)ができるゲーム	遊ばせていない	5	2.5	13	6.5	10	5.0	12	5.9	14	7.1	54	5.4
	まあ遊ばせていい	48	24.0	41	20.5	51	25.4	68	33.7	57	28.9	265	26.5
	どちらともいえない	62	31.0	65	32.5	72	35.8	67	33.2	79	40.1	345	34.5
	あまり遊ばせたくない	59	29.5	51	25.5	52	25.9	36	17.8	31	15.7	229	22.9
	絶対に遊ばせたくない	26	13.0	30	15.0	16	8.0	19	9.4	16	8.1	107	10.7
AQ14-5-2. 知らない人と個人的な交流(会話)ができるゲーム	遊ばせていない	2	1.0	3	1.5	3	1.5	5	2.5	5	2.5	18	1.8
	まあ遊ばせていい	11	5.5	9	4.5	11	5.5	19	9.4	18	9.1	68	6.8
	どちらともいえない	38	19.0	41	20.5	35	17.4	57	28.2	66	33.5	237	23.7
	あまり遊ばせたくない	70	35.0	64	32.0	85	42.3	61	30.2	67	34.0	347	34.7
	絶対に遊ばせたくない	79	39.5	83	41.5	67	33.3	60	29.7	41	20.8	330	33.0
AQ14-5-3. 他のユーザーと協力して遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていない	1	0.5	8	4.0	10	5.0	8	4.0	12	6.1	39	3.9
	まあ遊ばせていい	41	20.5	35	17.5	36	17.9	48	23.8	39	19.8	199	19.9
	どちらともいえない	57	28.5	53	26.5	61	30.3	67	33.2	80	40.6	318	31.8
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	54	27.0	62	30.8	45	22.3	39	19.8	255	25.5
	絶対に遊ばせたくない	46	23.0	50	25.0	32	15.9	34	16.8	27	13.7	189	18.9
AQ14-5-4. 他のユーザーと競争したり、戦ったりして遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていない	2	1.0	7	3.5	10	5.0	10	5.0	10	5.1	39	3.9
	まあ遊ばせていい	34	17.0	35	17.5	32	15.9	46	22.8	38	19.3	185	18.5
	どちらともいえない	57	28.5	50	25.0	64	31.8	63	31.2	89	45.2	323	32.3
	あまり遊ばせたくない	56	28.0	63	31.5	62	30.8	45	22.3	30	15.2	256	25.6
	絶対に遊ばせたくない	51	25.5	45	22.5	33	16.4	38	18.8	30	15.2	197	19.7
AQ14-5-5. ゲーム会社の公式掲示板やSNS(Twitterなど)を利用して知り合ったユーザーと協力して遊ぶことができるゲーム	遊ばせていない	1	0.5	1	0.5	3	1.5	4	2.0	4	2.0	13	1.3
	まあ遊ばせていい	11	5.5	8	4.0	11	5.5	19	9.4	23	11.7	72	7.2
	どちらともいえない	52	26.0	40	20.0	45	22.4	58	28.7	85	43.1	280	28.0
	あまり遊ばせたくない	61	30.5	69	34.5	79	39.3	65	32.2	48	24.4	322	32.2
	絶対に遊ばせたくない	75	37.5	82	41.0	63	31.3	56	27.7	37	18.8	313	31.3
AQ14-5-6. ゲーム会社の公式掲示板やSNS(Twitterなど)を利用して知り合ったユーザーと対戦したり、争ったりして遊ぶことができるゲーム	遊ばせていない	2	1.0	2	1.0	2	1.0	5	2.5	4	2.0	15	1.5
	まあ遊ばせていい	12	6.0	6	3.0	13	6.5	21	10.4	25	12.7	77	7.7
	どちらともいえない	54	27.0	38	19.0	48	23.9	57	28.2	80	40.6	277	27.7
	あまり遊ばせたくない	55	27.5	75	37.5	82	40.8	64	31.7	49	24.9	325	32.5
	絶対に遊ばせたくない	77	38.5	79	39.5	56	27.9	55	27.2	39	19.8	306	30.6
AQ14-5-7. 友達や知り合いと協力して遊ぶことができるが、ゲーム上で個人的な交流(会話)はできないゲーム	遊ばせていない	5	2.5	10	5.0	10	5.0	12	5.9	14	7.1	51	5.1
	まあ遊ばせていい	45	22.5	44	22.0	46	22.9	60	29.7	49	24.9	244	24.4
	どちらともいえない	59	29.5	54	27.0	63	31.3	57	28.2	77	39.1	310	31.0
	あまり遊ばせたくない	50	25.0	52	26.0	51	25.4	40	19.8	33	16.8	226	22.6
	絶対に遊ばせたくない	41	20.5	40	20.0	31	15.4	33	16.3	24	12.2	169	16.9

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

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

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

で概ね2割台～3割台であり、あまり差がみられなかった。

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

2.6 レーティング知識・意識

2.6.1 レーティング知識

2.6.1.1 レーティング認知(AQ15)

AQ15. レーティング制度を知っていましたか。

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

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

2.6.1.2 対象年齢マーク知識(AQ16)

AQ16. 対象年齢マークの知識

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

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

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

2.6.1.3 コンテンツディスクリプター知識(AQ17)

AQ17. コンテンツディスクリプターの知識

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

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

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

2.6.2 レーティング意識

2.6.2.1 購入時のレーティング意識(AQ18,19-1,19-2)

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

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

AQ19-1. 購入決定時に利用したレーティングマーク

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

AQ19-2. 購入中止時に利用したレーティングマーク

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

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

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

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

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

率が最も高く、4割(40%)であった。

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

2.6.2.2 レーティング制度による必要情報の提供(AQ20)

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

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

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

2.6.2.3 レーティング制度への信頼感(AQ21)

AQ21. レーティング制度の情報は正確だと思いますか。

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

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

2.6.2.4 レーティング制度に対する認識(AQ22)

AQ22. レーティング制度の対する認識

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

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

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

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

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

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

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

2.7 親のゲーム利用経験

2.7.1 親のゲーム経験(AQ23)

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

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

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

2.7.2 最近1年での利用状況(AQ24)

AQ24-1. この一年/平日

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

AQ24-2. この一年/休日

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

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

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

2.7.3 最もよく遊んでいた時期(AQ25)

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

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

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

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

2.7.4 最もよく遊んでいた時期の利用時間(AQ26)

AQ26-1. デジタルゲームでもっとも遊んでいたとき/平日

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

AQ26-2. デジタルゲームでもっとも遊んでいたとき/休日

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

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

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決めて」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 割後半を占めており、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	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つでもルールがあるとした場合のみ (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て決めた	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て決めた」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

		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割台後半～7割台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。

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

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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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が含まれる</u>)	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、 <u>くじ</u> (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	ユーザーの <u>現在地を他者に表示する機能</u> を持つゲーム	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関してお尋ねします。
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
 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	.	.

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。

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

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、罰を与えると saying していた。
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、罰を与えると saying していた。

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。

※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。

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

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

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。

- | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none">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