

小・中学生のゲーム機によるネット利用の実態調査

2011年6月

調査結果報告書 Ver3.5

目次

I. 本調査について

- (1) 調査設計
- (2) 本調査の特徴、結果の概要、考察と提言
- (3) 調査データ

II. 他の調査との比較

- (1) 日本PTA全国協議会「平成22年度一子どもとメディアに関する意識調査」(2011.3.31)との比較
- (2) ネットスター 第11回「家庭でのインターネット利用実態調査」(2010.3.31)との比較
- (3) 内閣府「青少年のゲーム機等の利用環境実態調査」(2011.3)との比較

III. 資料－質問用紙

I. 本調査について

(1) 調査設計

①調査の目的——本調査は、ネット接続可能ゲーム機が今後のインターネット（以下「ネット」と省略）問題のひとつの焦点になるという予測より、ゲーム機によるネット利用の実態を明らかにするために実施した。

②調査地域——青森県（津軽・下北地区の三つの市で実施。学校抽出・紹介にあたり各市教育委員会のご協力を頂いた）……市街地と農業・漁業地域での子ども数がほぼ同数になるように抽出した

③調査対象者及び回収数

○小4～中2の児童・生徒（以下「子ども」と省略）1182人 ○保護者692人

④方法——質問紙アンケート

⑤期間——2011年1～2月

⑥有効回答数——○子ども 783人（66.2%） ○保護者 573人（82.8%）

*子どもの有効回答数が低くなった原因は、回答する必要のない質問項目に答えていたり、複数回答ではない質問において複数の回答を選択していたりする調査用紙が多かったためである。

(2) 本調査の特徴、調査結果の概要と考察・提言

①本調査の特徴

本調査の先行研究には、①日本PTA全国協議会「平成22年度—子どもとメディアに関する意識調査」（2011.3.）、②ネットスター第11回「家庭でのインターネット利用実態調査」（2010.3）、③内閣府「青少年のゲーム機等の利用環境実態調査」（2011.3）がある。「内閣府調査2011年」は、調査時期が我々と同時期であり、問題意識も共通で質問項目も類似しているものが多く、考察に有効である。

本調査は所持率だけでなく、購入した動機や利用状況、フィルタリングやペアレンタルコントロール機能などで対策をしているか、家庭内でゲーム機に関するルールを決めているかなど、ゲーム機からのネット利用について焦点を絞り、その実態を明らかにしている点が特徴である。

②調査結果

I. 子どもの調査結果

1 次のゲーム機が家にありますか？（複数回答可）

全体の9割以上（96.4%）が何らかのゲーム機を所持している。また、全体の約9割（93.0%）がネット接続可能なゲーム機を所持している。ネット接続可能なゲーム機の中では、DSの所持率が最も高い。

2質問1でゲーム機がないと答えた理由を教えてください。(複数回答可)

「興味がない」と答えた割合が46.4%と最も高い。

3質問1で答えたゲーム機を買ってもらった理由を教えてください。(複数回答可)

ゲーム機所持者の中では「やりたいソフトがあった」が73.8%と最も高かった。それに次いで「みんなが持っているから」が37.6%あり、周囲に流されて(集団同調)購入している子どもが多いと思われる。「ゲーム以外のこともできるから」が23.3%あり、ゲーム機に対し付加価値を求めていることが分かる。

4質問1で答えたゲーム機で、インターネット(オンライン対戦を含む)を使ったことがありますか?(複数回答可)

ゲーム機所持者のうち約4割(43.4%)が「ある」と答えている。

i) インターネットで何をしましたか?

「オンラインゲーム」と「ゲームをダウンロード」が54.3%と最も高く、ゲームをするためのゲーム機という利用状況が表れている。しかし、「音楽のダウンロード」(37.2%)「画像のダウンロード」(42.1%)と、約4割の子どもが個人の趣味のためにもゲーム機を利用していることがわかる。注目すべき点は、「サイトを見る」が24.1%(調査対象の子どもの約1割)あり、ゲーム機能以外でパソコンやケータイと同じ使い方をしている子どもたちがネット接続経験者の6割(62.8%)もいることである。

ii) 質問1で答えたゲーム機に「フィルタリング機能」をかけていますか?

「はい」と答えたのはネット利用経験者のうち約1割(11.9%)で、約6割は「よく分からない」と答えており、子どもたちにとってフィルタリングの認知度が低いことが分かる。

5ゲーム機を使うとき、家の人とルールを決めていますか?(複数解答可)

ゲーム機所持者のうち約半数(50.3%)が「ルールなし」と答えている。

6このアンケートに対して、またその他インターネット、ケータイに関することでご意見等ありましたらご自由にお書き下さい。

被害体験、隊への質問や相談、要望、メッセージの4項目に分けて整理した。

○被害体験では「死ねと言われた」という誹謗中傷の被害、「PSPで画ぞうをとっていたら悪質な画像が出てきた」(原文のまま)という有害情報の被害、「チェーンメールが回ってきて嫌だった」というメール被害などの体験が寄せられた。

○質問や相談では「中学生が見てはいけないサイトはありますか?」「悪質なサイトは消せないのか?」有害情報に関する質問が寄せられた。隊では出前授業の中で子ども達に、このようなサイトに関する情報を提供している。今回このような要望が子ども達から出てきたことで、出前授業の必要性が確認された。また「ケータイでGREEやモバゲーをやっているが、放置しておいたら多額のお金がとられるのか?」という質問もあり、SNSの仕組みをよく理解しないままに利用している子どもがいることがわかった。

II. 保護者の調査結果

1 インターネットに接続可能なゲーム機があることをご存じでしたか？

7割(75.0%)以上の保護者が「はい」と答えており、ゲーム機でインターネットが利用できるという事実は知られつつあるが周知されているとはいえない。

2 ゲーム機の「フィルタリング機能」をご存じでしたか？

ネット接続可能なゲーム機があることを知っている保護者のうち、ゲーム機のフィルタリング機能を知っていると答えたのは約4割(42.1%)だった。

3 ゲーム機の「ペアレンタルコントロール機能」をご存じでしたか？

ネット接続可能なゲーム機があることを知っている保護者のうち、ペアレンタルコントロール機能(ネットやアダルトゲームなどへの接続を拒否したりできる機能)を知っていると答えたのは約2割(17.7%)だった。ネット接続可能なゲーム機を買い与えている8割以上の保護者がこの機能を知らないで使わせていた。

4 次に挙げるようなインターネット接続可能なゲーム機がご家庭にありますか？

インターネット接続可能なゲーム機：PSP、PS3、DSi、DS、Wii、Xboxなど
全体の約9割(93.0%)が「ある」と答えていた。

i) お子さんはそのゲーム機でインターネットを利用していますか？

インターネット接続可能なゲーム機が家庭にある保護者のうち、約2割が「はい」(14.4%)と答えている。しかし、子どもは43.4%が利用していると答えており、その認識差は3割もあった。

ii) そのゲーム機に「フィルタリング機能」をかけていますか？

インターネット接続可能なゲーム機が家庭にある保護者のうち、「はい」が4.6%、「いいえ」が74.1%、「わからない」が21.3%だった。ゲーム機のフィルタリングは利用者が自分で設定する必要があるため、「わからない」と答えた人はフィルタリング機能をかけていないことが推測できる。子ども調査でも「はい」は11.9%で、ゲーム機のフィルタリングの認知度が極めて低いことがわかった。

iii) そのゲーム機に「ペアレンタルコントロール機能」をかけていますか？

インターネット接続可能なゲーム機が家庭にある保護者のうち、「はい」は4.2%、「いいえ」は70.4%、「わからない」は25.3%だった。ゲーム機のペアレンタルコントロール機能は利用者が自分で設定する必要があるため「わからない」と答えた人はペアレンタルコントロール機能をかけていないと思われるため、子どもたちは「ノーガード」のネット接続ゲーム機で興味や誘惑に負けて勝手に使える危険な状況に置かれているといえる。

5 この活動に対して、その他ネット、ケータイに関することでご意見やご相談等がありましたら是非お書き下さい。

質問や相談、要望、メッセージ、その他の4項目に分けて整理した。要望の中では「機能のかけ方」「インターネット利用のリスク」について知りたいという声が寄せられた。

③考察と提言(教育関係者への提言やゲーム機販売会社への要望)

(i) 93.0%の子どもがネットに繋がるゲーム機を所持し、そのうち43.4%の子どもがゲーム機からインターネットを利用していた。ケータイ所持率は、小5-11%、中2-28% (2010年1月調査)で都市部に比べて低い青森県であるが、ゲーム機でのネット接続経験者は小5-38.9%、中2-49.0%である。注視すべきは、ゲーム機でのネット利用者の内「サイトを見る」(24.1%)、「音楽をダウンロードする」(37.2%)「画像をダウンロードする」(42.1%)と、ゲーム機能以外でパソコンやケータイと同じ使い方をしている子どもが62.8%、ネット接続可能ゲーム機所持者の3割(28.3%)もいることである。この結果は、ゲーム機がケータイと同じくネット接続の端末として利用されつつあるという構図が明らかになった。

現在販売されているゲーム機のほとんどはインターネット接続可能であり、今後発売予定のゲーム機も当然ネット接続が可能である。子どもたちの口コミでゲーム機のゲーム機能以外のネット利用の「活用」が広がれば、今後ネット利用の割合は増加していくことが推測できる。しかし、ポータブルで子どもたちに主力のDSやPSPは、家庭に無線LANがなければ直接ネットにつなぐことができないため(パソコンのUSB端子にWi-Fiコネクタをつけて受信する方法もある)、ネット利用の増加は家庭での無線LANの普及と比例する。ところが問題は、無線LANを使用している家のセキュリティーをかけてない電波を拾ったり、商店街の無線LANから電波を拾ったりして遊んでいる子どもたちがいることである。

また、危惧されることは、自分の子どもが所持しているゲーム機からネットを利用していると答えた保護者は14.4%と少なく、子どもの実際との認識差が3割もあり、保護者が子どものネット利用の実態を把握しきれていないことである。したがって、ゲーム機はゲーム機能のみでなくネットの端末になりつつあるという認識を大人は共有する必要がある。

(ii) インターネット接続可能なゲーム機が家庭にある保護者のうち、ゲーム機のフィルタリング利用者は4.6%、ゲーム機のペアレンタルコントロール機能設定者は4.2%と極めて低く、これらの認知度も前者が約4割(42.1%)、後者が約2割(17.7%)であった。したがって、子どもたちは「ノーガード」のネット接続ゲーム機を勝手に使える危険な状況に置かれていることを直視する必要がある。この危険な環境を改善するための保護者への啓発活動が緊急な課題である。

(iii) 子ども達の自由記述から、有害情報、誹謗中傷、メールによる被害事例が確認できた。ゲーム機で有害情報の被害に遭ったという体験も寄せられた。今後、ゲーム機を利用した被害や恐怖体験の調査の必要性が関係者に求められる。

(iv) 子どものゲーム機でのネット利用は主にゲーム系(「オンラインゲームをする」「ゲームをダウンロードする」とダウンロード系(「ゲームをダウンロードする」「音楽をダウンロードする」「画像をダウンロードする」)であった。情報発信問題と共に「違法サイト」からのダウンロードによる著作権侵害問題が起きる恐れが大きい。特に小・中学生への著作権教育が遅れているため、加害者になることも含めて啓発することが求められる。

(v) ゲーム機におけるネット利用の割合は学年が上がるほど増加している一方、家庭での「ルールなし」の割合も学年が上がるほど増加している。これはパソコンやケータイでの家庭のルール決めと共通している。ネット依存、ゲーム依存の対策の決め手は家庭でのルールの設定にあるため、学校、保護者の連携によるルールづくりの推進が求められる。ゲーム機のルールの中に「使用内容のルール」がないことは、前述のように保護者がゲーム機からネットに繋げ有害情報等の被害に遭遇するという認識が低いことにあると思われるため、この面での啓発も必要といえる。(本調査では選択項目に「使用内容のルール」を特に設けなかったが、「内閣府調査 2011 年」では設けており、6.2%と他項目より低い)

(vi) 各質問項目における男女差と地域差については、男子が女子を上回っていたが、市街地と農業・漁業地域の差は特に認められなかった。

(vii) 2009 年 4 月に制定された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」の趣旨を踏まえるならば、ゲーム機販売会社、販売店は、販売時にゲーム機のペアレンタルコントロール機能とフィルタリングの説明を行う義務がある。したがって、この点での販売会社と販売店の社会的責任が求められる。また、保護者は設定の責務を負う。そのため、本調査の結果を踏まえ関係機関に働きかける必要がある。

(3) 調査データ

I. 子どもの調査結果

1 次のゲーム機が家にありますか？（複数回答可）

| | | 質問1. ゲーム機の種類(複数回答) | | | | | | | |
|--------------|-----|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| | | ①PSP | ②PS3 | ③DSi | ④DS | ⑤Wii | ⑥Xbox | ⑦その他 | ⑧ない |
| 小(430人) | | 52.6% | 18.2% | 53.1% | 80.4% | 64.4% | 3.3% | 46.0% | 1.4% |
| 中(353人) | | 62.8% | 14.2% | 38.4% | 79.8% | 48.0% | 2.4% | 34.7% | 6.6% |
| 全体 (783人) | 割合 | 55.0% | 15.8% | 45.0% | 77.3% | 55.2% | 2.8% | 39.6% | 3.6% |
| | 回答数 | 431 | 124 | 352 | 605 | 432 | 22 | 310 | 28 |

| | | 質問1. ゲーム機の種類(複数回答)《学年別》 | | | | | | | |
|----------|--|-------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| | | ①PSP | ②PS3 | ③DSi | ④DS | ⑤Wii | ⑥Xbox | ⑦その他 | ⑧ない |
| 小4(135人) | | 40.7% | 18.5% | 54.1% | 80.7% | 67.4% | 5.2% | 40.7% | 2.2% |
| 小5(158人) | | 50.6% | 16.5% | 50.6% | 79.7% | 63.3% | 1.9% | 52.5% | 0.6% |
| 小6(137人) | | 64.2% | 19.0% | 52.6% | 77.4% | 59.9% | 2.9% | 41.6% | 1.5% |
| 中1(191) | | 57.1% | 10.5% | 42.9% | 78.0% | 48.7% | 2.6% | 27.7% | 6.8% |
| 中2(162) | | 61.1% | 16.7% | 27.8% | 71.0% | 40.7% | 1.9% | 38.3% | 5.6% |

※①～⑥はネット接続可能なゲーム機である。

⑦その他（一例）

- ・ニンテンドー64 ・PS2 ・ゲームキューブ ・ファミコン
- ・ゲームボーイ ・ゲームボーイアドバンス

(補足) ゲーム機の所持率

| ゲーム機の所持率《全体》 | | | |
|--------------|--------|---------|-----|
| | 所持している | 所持していない | 計 |
| | 755 | 28 | 783 |
| /有効回答数(783人) | 96.4% | 3.6% | |

| ネット接続可能なゲーム機の所持率(質問1の①から⑥を一つでも所持している) | | | |
|---------------------------------------|--------|---------|-----|
| | 所持している | 所持していない | |
| | 728 | 27 | 755 |
| /ゲーム機所持者(755人) | 96.4% | 3.6% | |
| /有効回答数(783人) | 93.0% | 7.0% | |

| ゲーム機の所持率《男女別》 | | |
|---------------|--------|---------|
| | 所持している | 所持していない |
| 男子(404人) | 99.0% | 1.0% |
| 女子(370人) | 93.8% | 6.2% |
| 無記入(9人) | 88.9% | 11.1% |

| ゲーム機の所持率《地域別》 | | |
|---------------|--------|---------|
| | 所持している | 所持していない |
| 市街地(468人) | 97.2% | 2.8% |
| 農業・漁業地域(315人) | 95.2% | 4.8% |

2 質問1でゲーム機がないと答えた理由を教えてください。(複数回答可)

| 質問2. ゲーム機不所持の理由(複数回答) | | | | | | |
|-----------------------|-----|------------------|--------|---------------------|-------------|-------|
| | | ①欲しいが、買ってもらえないから | ②興味がない | ③ゲーム機以外でゲームをやっているから | ④勉強の妨げになるから | ⑤その他 |
| 小(6人) | | 33.3% | 16.7% | 16.7% | 16.7% | 50.0% |
| 中(22人) | | 18.2% | 54.5% | 31.8% | 13.6% | 9.1% |
| 全体 (28人) | 割合 | 21.4% | 46.4% | 28.6% | 14.3% | 17.9% |
| | 回答数 | 6 | 13 | 8 | 4 | 5 |

⑤その他(原文のまま)

- ・たのんでないから
- ・ゲームはあるけれど自分の物じゃない。兄からたまにかりるぐらい。

3 質問1で答えたゲーム機を買ってもらった理由を教えてください。(複数解答可)

| 質問3. 買ってもらった理由(複数回答) | | | | | | |
|----------------------|-----|--------------|-------------|-----------------|-----------------|-------|
| | | ①やりたいソフトがあった | ②みんな持っているから | ③ゲーム以外のこともできるから | ④ゲーム機本体に魅力があるから | ⑤その他 |
| 小(424人) | | 71.0% | 39.4% | 25.9% | 28.1% | 24.5% |
| 中(331人) | | 77.3% | 35.3% | 19.9% | 16.6% | 14.2% |
| 全体 (755人) | 割合 | 73.8% | 37.6% | 23.3% | 23.0% | 20.0% |
| | 回答数 | 557 | 284 | 176 | 174 | 151 |

⑤その他 (一例、原文のまま)

- ・たんじょう日のプレゼント ・みんなで使えるし、楽しい。みんなで楽しめるから
- ・買ってもらったんじゃなくて親父(父)が買った。自分のため…。
- ・サンタさんにもらった・ひまな時にするから ・母が買ってあげると言ったから。

4 質問1で答えたゲーム機で、インターネット(オンライン対戦を含む)を使ったことがありますか?(複数回答可)

※オンライン対戦とは「WiFiに接続しています」などと表示される、インターネットを使った対戦のことです。赤外線通信を使った対戦は含みません。

| 質問4. ネット利用経験はあるか | | | |
|------------------|-----|-------|-------|
| | | ①ある | ②ない |
| 小(424人) | | 39.6% | 60.4% |
| 中(331人) | | 48.3% | 51.7% |
| 全体 (755人) | 割合 | 43.4% | 56.6% |
| | 回答数 | 328 | 427 |
| 有効回答数(783人) | | 41.9% | 58.1% |

| 質問4. ネット利用経験はあるか《学年別》 | | | |
|-----------------------|--|-------|-------|
| | | ①ある | ②ない |
| 小4(132人) | | 37.1% | 62.9% |
| 小5(157人) | | 38.9% | 61.1% |
| 小6(135人) | | 43.0% | 57.0% |
| 中1(178人) | | 47.8% | 52.2% |
| 中2(153人) | | 49.0% | 51.0% |

| 質問4. ネット利用経験はあるか《男女別》 | | |
|-----------------------|-------|-------|
| | ①ある | ②ない |
| 男子(400人) | 58.5% | 41.5% |
| 女子(347人) | 25.6% | 74.4% |
| 無記入(9人) | 62.5% | 37.5% |

| 質問4. ネット利用経験はあるか《地域別》 | | |
|-----------------------|-------|-------|
| | ①ある | ②ない |
| 市街地(455) | 40.2% | 59.8% |
| 農業・漁業地域(300) | 47.7% | 52.3% |

i) インターネットで何をしましたか？(複数回答可)

| 質問4-i. ネットで何をしたか(複数回答) | | | | | | | |
|------------------------|---------------|----------------|----------------|-----------------|-------------|-------|------|
| | ①オンライン ゲーム | ②音楽をダ ウンロード | ③画像をダウ ンロード | ④ゲームをダ ウンロード | ⑤サイトを 見る | ⑥その他 | |
| 小(168人) | 53.6% | 35.7% | 35.1% | 60.7% | 19.6% | 6.5% | |
| 中(160人) | 55.0% | 38.8% | 49.4% | 47.5% | 28.8% | 6.3% | |
| 全体 (328人) | 割合 | 54.3% | 37.2% | 42.1% | 54.3% | 24.1% | 6.4% |
| | 回答数 | 178 | 122 | 138 | 178 | 79 | 21 |

※オンライン対戦とは「Wi-Fiに接続しています」などと表示される、インターネットを使った対戦のことです。赤外線通信を使った対戦は含みません。

⑤どんなサイトか(一例)

- ・ YouTubeなどの動画サイト
- ・ ゲームの攻略サイト
- ・ ツイッター
- ・ アマゾン
- ・ 価格.com
- ・ 好きな歌手のサイト

⑥その他(一例)

- ・ PSPの追加アプリケーションをダウンロード
- ・ チャット
- ・ Skype

(補足) ゲーム機をパソコンやケータイと同じ使い方をしている子

| | |
|---|-----------------------------|
| ゲーム機をPCのように使っている子ども (質問4-iで②③⑤一つでも選択した子ども) | |
| 人数 | 割合 |
| 206人 | 62.8%(ネット接続可能ゲーム機所持者の28.3%) |

ii) 質問1で答えたゲーム機に「フィルタリング機能」をつけていますか?

| 質問4-ii. フィルタリングの利用状況 | | | | |
|----------------------|-----|-------|-------|--------------|
| | | ①はい | ②いいえ | ③つけているかわからない |
| 小(168人) | | 13.1% | 15.5% | 71.4% |
| 中(160人) | | 10.6% | 40.0% | 49.4% |
| 全体 | 割合 | 11.9% | 27.4% | 60.7% |
| (328人) | 回答数 | 39 | 90 | 199 |

5) ゲーム機を使うとき、家の人とルールを決めていますか? (複数解答可)

| 質問5. 家庭のルール(複数回答) | | | | | | | |
|-------------------|-----|--------|--------|-------|-------|------|--------|
| | | ①時間の長さ | ②使用時間帯 | ③姿勢 | ④学習 | ⑤その他 | ⑥ルールなし |
| 小(424人) | | 28.8% | 24.3% | 28.3% | 26.4% | 7.3% | 41.3% |
| 中(331人) | | 17.5% | 10.3% | 11.5% | 11.8% | 4.2% | 61.9% |
| 全体 | 割合 | 23.8% | 18.1% | 20.9% | 20.0% | 6.0% | 50.3% |
| (755人) | 回答数 | 180 | 137 | 158 | 151 | 45 | 380 |

⑤その他 (一例)

・明るいところでやる ・やりすぎの場合だけ注意される ・ルールは決まってるけどあまり気にしてない ・音を出してはいけない。うたをきいたらダメ ・人の家に行くとき、なくさないよう名前をかく。

| 質問5. 家庭のルール(複数回答) 《学年別》 | | | | | | |
|-------------------------|--------|--------|-------|-------|------|--------|
| | ①時間の長さ | ②使用時間帯 | ③姿勢 | ④学習 | ⑤その他 | ⑥ルールなし |
| 小 4(132 人) | 34.8% | 22.0% | 33.3% | 38.6% | 6.8% | 32.6% |
| 小 5(157 人) | 26.8% | 23.6% | 28.7% | 21.0% | 8.3% | 43.9% |
| 小 6(135 人) | 25.2% | 27.4% | 23.0% | 20.7% | 6.7% | 46.7% |
| 中 1(178 人) | 19.1% | 12.4% | 9.0% | 11.2% | 5.1% | 60.1% |
| 中 2(153 人) | 15.7% | 7.8% | 14.4% | 12.4% | 3.3% | 64.1% |

6 自由記述 (一例)

①被害体験について

・ネットを見たら死ねと出てきた ・オンラインゲームをやって「死ね」と言われた ・チェーンメールがまわってきて嫌だった ・PSP で画ぞうをとっていたら悪質な画像がでてきた

②質問や相談

・どうやって監視しているのか? ・中学生が見てはいけないサイトはありますか? ・悪質なサイトは消せないのか? ・ケータイでGREEやモバゲーをやっているが、放置しておいたら多額のお金がとられるのか? ・中学生はケータイを持つてはいけないのか?

③パトロール隊に対する要望

・パトロール隊の人数を増やす。

④パトロール隊に対するメッセージ

・研究を頑張ってください。 ・私達が安全にゲームやケータイを使えるようにこれからもよろしくお願いします。 ・今頃の子どもはゲームが大好きなので、こういうゲームの調査をするのはとてもすばらしいと思います。

Ⅱ. 保護者の調査結果

1 インターネットに接続可能なゲーム機があることをご存じでしたか？

| 質問1 | | | |
|--------------|-----|-------|-------|
| | | はい | いいえ |
| 小(333人) | | 80.5% | 19.5% |
| 中(240人) | | 67.5% | 27.1% |
| 全体 (573人) | 割合 | 75.0% | 25.0% |
| | 回答数 | 430 | 143 |

2 質問1で「はい」と答えた方にお聞きします。ゲーム機の「フィルタリング機能」をご存じでしたか？

| 質問2 | | | |
|--------------|-----|-------|-------|
| | | はい | いいえ |
| 小(268人) | | 42.2% | 57.8% |
| 中(162人) | | 42.0% | 58.0% |
| 全体 (430人) | 割合 | 42.1% | 57.9% |
| | 回答数 | 181 | 249 |

3 質問1で「はい」と答えた方にお聞きします。ゲーム機の「ペアレンタルコントロール機能」をご存じでしたか？

| 質問3 | | | |
|--------------|-----|-------|-------|
| | | はい | いいえ |
| 小(268人) | | 16.0% | 83.6% |
| 中(162人) | | 20.4% | 80.2% |
| 全体 (430人) | 割合 | 17.7% | 82.3% |
| | 回答数 | 76 | 354 |

4次に挙げるようなインターネット接続可能なゲーム機がご家庭にありますか？

インターネット接続可能なゲーム機：PSP、PS3、DSi、DS、Wii、Xbox など

| 質問4 | | | |
|--------------|-----|-------|-------|
| | | はい | いいえ |
| 小(333人) | | 92.8% | 7.2% |
| 中(240人) | | 88.3% | 11.7% |
| 全体 (573人) | 割合 | 90.9% | 9.1% |
| | 回答数 | 521 | 52 |

i) お子さんはそのゲーム機でインターネットを利用していますか？

| 質問4-i | | | | |
|--------------|-----|-------|-------|-------|
| | | はい | いいえ | わからない |
| 小(309人) | | 15.2% | 82.8% | 1.9% |
| 中(212人) | | 13.2% | 80.7% | 6.1% |
| 全体 (521人) | 割合 | 14.4% | 82.0% | 3.6% |
| | 回答数 | 75 | 427 | 19 |

ii) そのゲーム機に「フィルタリング機能」をかけていますか？

| 質問4-ii | | | | |
|--------------|-----|------|-------|-------|
| | | はい | いいえ | わからない |
| 小(309人) | | 4.5% | 73.8% | 21.7% |
| 中(212人) | | 4.7% | 74.5% | 20.8% |
| 全体 (521人) | 割合 | 4.6% | 74.1% | 21.3% |
| | 回答数 | 24 | 386 | 111 |

iii) そのゲーム機に「ペアレンタルコントロール機能」をかけていますか？

| 質問4-iii | | | | |
|--------------|-----|------|-------|-------|
| | | はい | いいえ | わからない |
| 小(309人) | | 4.2% | 71.2% | 24.6% |
| 中(212人) | | 4.2% | 69.3% | 26.4% |
| 全体 (521人) | 割合 | 4.2% | 70.4% | 25.3% |
| | 回答数 | 22 | 367 | 132 |

5 自由記述（一例）

① 質問や相談

・パソコン本体にフィルタリング機能を利用していればP S P等のゲーム機でもフィルタリング機能が作動しているものと思っていましたが、どうでしょうか。（無線ランを利用しています）

・小6、中3、高2の姉妹がいますが、おもちゃ屋に行かないと接続できないと言っています。

② 要望

・家の方は、インターネットとかにはくわしくないので学校の方でどういう危険があるのかわかりやすく教えてほしいです。

・機能のかけかたを知りたい。

・ゲームのことは子どもから話を聞いてもよく分からないので、もし本当に危ないことがあるのなら、またこうして教えてくれたら嬉しく思います。

・今後もぜひこのような活動を続けてほしいと思います。私自身もインターネット利用のリスクなどについて詳しく知りたいと思います。

・親より子どもの方がパソコンなど機械ものに詳しくなっているのが実情です。そのため、親は子どもに教えることができません。また、何をやっているのかもわかりません。できれば、ネットの怖さなどいろいろな事例を知っている方、パソコンに詳しい方に子ども達へこういうことを知らせる機会を作ってもらえたらと思います。

③ パトロール隊に対するメッセージ

・誹謗中傷やネットいじめがないか監視活動を行うことは、被害から子供達を守るため、これからも、さらに活動してほしいと思います。ネット・パトロール隊の方々、よろしくお願いします。

・このようなプロジェクトの存在は親としては大変ありがたい存在です。家庭でも教えてるつもりでも正直親自身もわかっていない部分も多いです。ぜひ皆様のような若い方々のお力をこれからもお借りし、子どもたちへの教育のお力添えをお願いします。

④その他

・小中学生に“ケータイ”を持たせる必要はないと考えます。メールをダラダラとし続けている姿は、大人も子供もみつともないと思います。連絡機能もしくは、安全確保のための“ケータイ”であれば、必要最低限の機能だけのものにできないでしょうか？子供たちがケータイでしか友達を作れないと思うと、親世代も反省が必要です。便利さは両刃の剣だということをしっかり考えていただきたいと思います。

・ペアレンタルコントロール機能というのを始めて知りました。今後、利用したいと思いました。

・子ども達に他者への愛情が乏しいのが問題であり、制限するのは限度があります。道徳的教育を学校・家庭で力を入れるのが先決だと思います。

・親の方がインターネットに無知なので、子供のゲーム・ケータイを管理できません。親もインターネットにかんしんを持たないといけないのかなあ…と悩んでいます。

・いかに規制し、依存中毒に至らせないか、社会問題でしょう。

・ゲーム機をはじめとして、子どものことを知る努力を、保護者はおこたってはならないと感じます。しっかりした判断力をつけるまでは、ネットやけいたい使い方などに目を光らせる必要があると感じます。

・ケータイを持っている友達から、メールが来て、(親の)やりとりをしている中で、ちょっとした、表現の食い違い(勘違い?)で、誤解を招いたことがあった。その他、一方的にメールをよこすことがあった。それからは、会って相手の顔を見て話すようにさせました。メールや文字で伝えることの難しさを実感したようです。ケータイを与えている親もいるようですが、いろんな意味で未熟な子どもに使用させるのは危ういと思います。

・今時珍しくパソコンがない我が家です。入試が終わるまでは買わないつもりですが、小学校時代ゲーム機の購入、ソフトの購入で厳しくしたところ友達の話題についていけず本人はつらかったと言っています。ネット社会の中でパソコンなしというのは、またそうなるのかなと不安なところもあります。

Ⅱ. 他の調査との比較

(1) 日本PTA全国協議会「平成22年度一子どもとメディアに関する意識調査」との比較

〈調査について〉

同調査は、平成14年度から実施されている。質問項目は基本的には変わらない。

〈調査設計〉

| | PTA | パト隊 |
|----------|-------------------------------------|-----------------------------|
| ①調査地域 | 全国 | 青森県 |
| ②対象者と標本数 | ○小5、中2の青少年4800人 ○保護者(小5、中2)4800人 | ○小4～中2の青少年1182人 ○保護者777人 |
| ③方法 | アンケート | アンケート |
| ④期間 | 平成22年11月14日～27日 | 平成23年1月 |

〈有効回収数〉

| | PTA | パト隊 |
|-----|--------------|-----------|
| 子ども | 3936人(82.0%) | 783人(66%) |
| 保護者 | 3715人(77.4%) | 573人(83%) |

〈対応する調査項目〉

○子ども

| | PTA | パト隊 |
|--|----------|----------|
| | ゲーム機の所有率 | ゲーム機の所有率 |

〈比較結果〉

子ども

ゲーム機の所有率

表1はゲーム機の所有率について比較したものである。PTA調査でもパト隊の調査でも、9割以上がゲーム機を「所有している」と答えた。

ゲーム機の所有率は全国でも青森でも大差ないと考えられる。

表1 ゲーム機を所有しているか

| | | PTA (小5：n=1974) (中2：n=1962) | パト隊 (小5：n=157) (中2：n=162) |
|---------|----|-----------------------------------|---------------------------------|
| | | 所有している | 小5 |
| | 中2 | 92.5% | 94.4% |
| 所有していない | 小5 | 4.9% | 0.6% |
| | 中2 | 7.2% | 5.6% |
| 無回答 | 小5 | 0.2% | |
| | 中2 | 0.4% | |

(2) ネットスター 第11回「家庭でのインターネット利用実態調査」
(2010.3.31) との比較

〈調査について〉

同調査は、家庭でのネット利用動向や利用者意識を把握するために、ネットスターが2004年から継続的に実施しているものである。なお、調査項目や調査対象は毎年異なっている。

〈調査設計〉

| | ネットスター | パト隊 |
|----------|---|-----------------------------|
| ①調査地域 | 不明（ウェブアンケートのため） | 青森県 |
| ②対象者と標本数 | ○小1～小6、中学生（学年不明） ○保護者（小3～小6、中学生、高校生） (※1) | ○小4～中2の青少年1182人 ○保護者777人 |
| ③方法 | ウェブアンケート | アンケート |
| ④期間 | 平成22年3月8日～15日 | 平成23年1月 |

(※1) 標本数不明

〈有効回収数〉

| | ネットスター | パト隊 |
|-----|--------|------------|
| 子ども | 2174人 | 783人 (66%) |
| 保護者 | 832人 | 573人 (83%) |

〈対応する調査項目〉

○保護者

| | ネットスター | パト隊 |
|--|----------------------------|-----------------------------------|
| | ゲーム機によるインターネット 接続機能の認知度 | 1 インターネットに接続可能なゲーム機があることをご存じでしたか？ |

〈比較結果〉

保護者

ゲーム機のネット接続機能の認知

表 2 はゲーム機のネット接続機能の認知について比較したものである。ネットスターでもパト隊の調査でも約 7 割が「知っていた」と答えている。ただし、ネットスターの調査方法はウェブアンケート方式であり、もともとネット利用を活発に行っている保護者が回答していることが考えられる。そのためパト隊の調査よりもゲーム機のネット接続機能の認知度が高いことが想定できる。

表 2 ゲーム機のネット接続機能を知っていたか

| | ネットスター (n=832) | | パト隊 (n=573) |
|--------|----------------|-------|-------------|
| 知っていた | D S | 82.1% | 75.0% |
| | P S P | 69.2% | |
| | W i i | 89.7% | |
| | P S 3 | 74.3% | |
| 知らなかった | D S | 17.9% | 25.0% |
| | P S P | 30.8% | |
| | W i i | 10.3% | |
| | P S 3 | 25.7% | |

Ⅲ. 内閣府「青少年のゲーム機等の利用環境実態調査」との比較

〈調査について〉

同調査は、青少年のゲーム機等の所有・利用状況を調査し、青少年のインターネット利用環境の整備に関する取り組みの効果的な検討を実施するための参考データを得ることを目的としている。

〈調査設計〉

| | 内閣府 | パト隊 |
|----------|-----------------------------------|-------------------------------|
| ①調査地域 | 日本全国 | 青森県（弘前市・むつ市・五所川原市） |
| ②対象者と標本数 | ○10～17歳の青少年 2000人 ○その保護者 2000人 | ○小4～中2の青少年 1182人 ○保護者 777人 |
| ③方法 | 個別面接聴取法 | アンケート |
| ④期間 | 平成22年12月9日～12月19日 | 平成23年1月 |

〈有効回収数〉

| | 内閣府 | パト隊 |
|-----|--------------|-----------|
| 子ども | 1359人（68.9%） | 783人（66%） |
| 保護者 | 1387人（69.4%） | 573人（83%） |

〈対応する調査項目〉

○子ども

| | 内閣府 | パト隊 |
|---|--------------------------|--------------------------|
| ① | ゲーム機の所有状況 | ネット接続可能な ゲーム機の所有状況 |
| ② | インターネットの利用 | ゲーム機からのネット利用 |
| ③ | インターネットの利用を 制限する機能の使用 | ゲーム機への ペアレンタルコントロール利用 |
| ④ | 家庭のルール | 家庭のルール |

○保護者

| | 内閣府 | パト隊 |
|---|--------------------------|--------------------|
| ① | ゲーム機の所有状況 | ネット接続可能なゲーム機の所有状況 |
| ② | インターネットの利用 | ゲーム機からのネット利用 |
| ③ | フィルタリングの利用 | ゲーム機へのフィルタリング |
| ④ | インターネットの利用を 制限する機能の使用 | ゲーム機へのペアレンタルコントロール |

〈比較結果〉

子ども

①所有状況

表 3 はゲーム機の所有状況について比較したものである。内閣府の調査では全体の約 9 割の子どもが何らかのゲーム機を所有している。また全体の 8 割以上の子どもがネット接続可能なゲーム機を所有している。

「ネット接続可能なゲーム機の所有率」は全国よりも青森県の方がやや高い。

表 3 ゲーム機の所有状況

| | 内閣府 | パト隊 |
|------------------|--------------|-------|
| ゲーム機の所有率 | 90.4% | 96.4% |
| ネット接続可能なゲーム機の所有率 | 87.0%以上 (※1) | 93.0% |

(※2) 内閣府の調査では「ネット接続不可能なゲーム機しか所持していない子どもの割合」が不明なため、ネット接続可能なゲーム機の所有率を正確に出すことはできない。しかし全体の割合から「その他のゲーム機 (※3) を持っている子どもの割合」と「いずれも持っていない子どもの割合」を引くことで最低ラインは計算できる。(100%－9.6%－3.4%＝87.0%)

(※3) ネット接続不可のゲーム機を指す

②ネット利用

表 4 はゲーム機におけるネット利用について比較したものである。内閣府の調査ではゲーム機を所有している子どもの中で、ネットを「ゲーム機だけでネットを利用している」(6.0%)、「ゲーム機およびパソコンやテレビなどでネットを利用している」(12.3%)で、ゲーム機からネットを利用している子どもは合計 18.3%である。「また全体で見ると 16.6%の子どもがネットを「ゲーム機で利用している」。ただし、質問項目でネットの利用を「メールの設定やウェブサイトの観覧、離れている人とのメッセージのやりとりなど」と規定しているため、パト隊調査のように「オンラインゲーム」「音楽をダウンロードする」「画像をダウンロードする」「ゲームをダウンロードする」項目が意識されなかったと思われる。

そのため、青森県では約 4 割の子どもが「ゲーム機でのネット利用経験がある」と答えているため数値が、内閣府調査に比べ高くなっている。しかし、ネット利用という視点から見れば、パト隊調査の方がより実際に近い内容と考える。

表 4 ネット利用について(*質問内容が異なるため単純比較はできない)

| | 内閣府 | パト隊 |
|----------|-------|-------|
| /ゲーム機所有者 | 18.3% | 43.4% |
| /有効回収数 | 16.6% | 41.9% |

③フィルタリング利用

表 5 はゲーム機におけるフィルタリングについて比較したものである。内閣府の調査では、ゲーム機を持っていると回答した子どもで、フィルタリングを「利用している」のは 9.6%、「利用していない」のは 52.8%、「わからない」は 24.4%である。

分母が異なるため、単純な比較はできないが、フィルタリングの利用率は、ほぼ同じと見てよい（青森県のゲーム機所持者のうち、ネットに接続できないゲーム機を所持している子どもは 3.6%のため）。また、調査対象が青森（小 4-中 2）、内閣府（小 4-高 2）と異なるため、青森では「わからない」が多く表れていると思われる。

内閣府の調査項目には「インターネットが使えない機種・設定になっている」という項目があり、それを合わせると 100%になる。

表 5 フィルタリング利用について

| | 内閣府 (/ゲーム機所持者) | パト隊 (/ネット接続ゲーム機所持者) |
|---------|----------------|---------------------|
| 利用している | 9.6% | 11.9% |
| 利用していない | 52.8% | 27.4% |
| わからない | 24.4% | 60.7% |

④家庭のルール

表 6 はゲーム機利用時の家庭のルールについて比較したものである。内閣府の調査では、なんらかのルールを決めている家庭(51.5%)と「特にルールを決めていない」家庭(48.0%)がほぼ半々である。青森県も全国調査とほぼ同じ値である。

表 6 家庭のルール

| | 内閣府 | パト隊 |
|-------|-------|-------|
| ルールあり | 51.4% | 49.7% |
| ルールなし | 48.0% | 50.3% |
| わからない | 0.6% | |

保護者

①所持状況

表 7 はゲーム機の所持状況について比較したものである。内閣府の調査では全体の約 9 割の保護者は子どもが何らかのゲーム機を所有しているとし、また、全体の 8 割以上の保護者は子どもがネット接続可能なゲーム機を所有していると回答した。青森県も全国とほぼ同じ値である。

表 7 ゲーム機の所有認識状況

| | 内閣府 | パト隊 |
|--------------------|-------------|-------|
| ゲーム機の所有認識率 | 89.2% | |
| ネット接続可能なゲーム機の所有認識率 | 86.6%以上 (※) | 90.9% |

※内閣府の調査では「子どもはネット接続不可能なゲーム機しか所持していないと回答した保護者の割合」が不明なため、ネット接続可能なゲーム機の所有率を正確に出すことはできない。しかし全体の割合から「その他のゲーム機を持っていると回答した保護者の割合」と「いずれも持っていないと回答した保護者の割合」を引くことで最低ラインは計算できる。(100%－10.8%－2.6%＝86.6%)

②ネット利用

表 8 はゲーム機におけるネット利用について比較したものである。内閣府の調査では、子どもがネット接続可能なゲーム機を所有していると回答した保護者で、子どもがネットを『ゲーム機で利用している』と回答した保護者は 18.2%である。また、全体で見ると 16.5%の保護者が子どもはネットを『ゲーム機で利用している』と答えている。子ども調査のゲーム機からのネット利用回答率とほぼ同じである。

表 8 ネット利用

| | 内閣府 | パト隊 |
|---------------|-------|-------|
| /ネット可のゲーム機所持者 | 18.2% | 14.4% |
| /有効回収数 | 16.5% | 13.0% |

③フィルタリング利用

表 9 はゲーム機におけるフィルタリングについて比較したものである。内閣府の調査では、子どもがゲーム機を持っていると回答した保護者で、フィルタリングを「利用している」のは 12.8%、「利用していない」のは 60.8%、「わからない」は 7.4%である。

子どもの調査では、両調査とも 10%前後で（分母が異なっていた）であったが、保護者の調査では、青森県は全国に比べ利用率が低くなった。

表9 フィルタリング利用について

| | 内閣府 | パト隊 |
|---------|-------|-------|
| 利用している | 12.8% | 4.6% |
| 利用していない | 60.8% | 74.1% |
| わからない | 7.4% | 21.3% |

④ペアレンタルコントロール機能の利用

表10はゲーム機におけるペアレンタルコントロール機能の利用について比較したものである。内閣府の調査では、子どもがゲーム機を持っていると回答した保護者で、ペアレンタルコントロール機能を「利用している」のは8.7%、「利用していない」のは65.5%、「わからない」は6.7%である。

青森県は全国に比べ利用率が低い。

表10 ペアレンタルコントロール機能の利用について

| | 内閣府 | パト隊 |
|---------|-------|-------|
| 利用している | 8.7% | 4.2% |
| 利用していない | 65.5% | 70.4% |
| わからない | 6.7% | 25.3% |

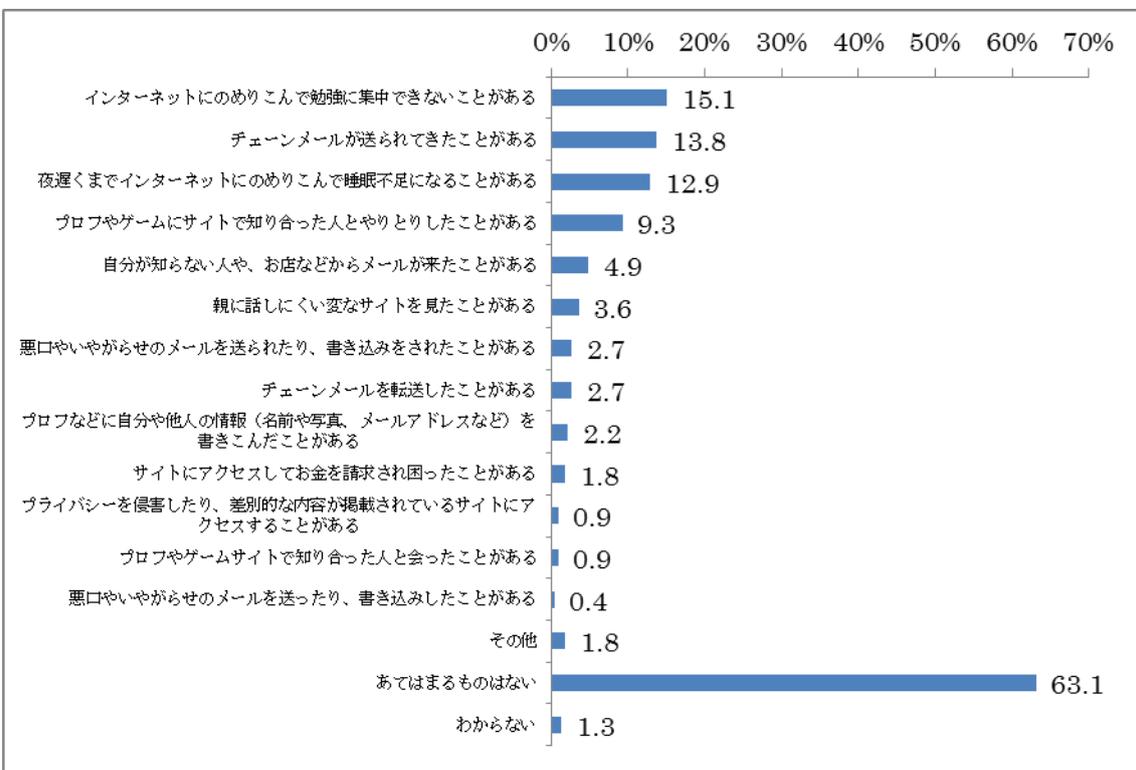
資料

内閣府「青少年のゲーム機等の利用環境実態調査」(2011.3)より

図表Ⅱ - 1・1・17 トラブル等の経験

〈Q2で「1」または「2」と答えた方に〉

Q9 〔回投票7〕ゲーム機でインターネットを使っている人にお尋ねします。あなたは、インターネットを使っていて、このようなことがありますか。この中から、あてはまるものをいくつでもあげてください。(総数 N=225人、M.T.=137.3%)



質問1で①～⑦に○をつけた人にお聞きします。

3. 質問1で○をつけたゲーム機を買ってもらった理由を教えてください。

(複数回答可)

- ①やりたいゲームソフトがあったから
- ②みんな持っているから
- ③ゲーム以外のこともできるから (例: サイトを見る、勉強にも使える)
- ④ゲーム機本体に魅力があるから (例: 持ち運びしやすい、カッコいい)
- ⑤その他 ()

4. 質問1で○をつけたゲーム機で、インターネット(オンライン対戦を含む)を使ったことがありますか?

※オンライン対戦とは「WiFiに接続しています」などと表示される、インターネットを使った対戦のことです。赤外線通信を使った対戦は含みません。

- ①ある
- ②ない

質問4で「①ある」と答えた人にお聞きします。

4-i. インターネットで何をしましたか? あてはまるもの全てに○をつけて下さい。

ここに書いてある以外のことをした人は「⑥その他」の()に書いて下さい。

また、「⑤サイトを見る」を選んだ場合は、()にサイト名等を書いて下さい。

(複数解答可)

※オンラインゲームとは「WiFiに接続しています」などと表示される、

インターネットを使ったゲームのことです。赤外線通信を使ったゲームは含みません。

- ①オンラインゲームをする
- ②音楽をダウンロードする
- ③画像をダウンロードする
- ④ゲームをダウンロードする
- ⑤サイトを見る(どんなサイトか:)
- ⑥その他 ()

平成23年1月

ゲーム機調査・保護者版

お子さんの学年 小・中 _____ 年生

お子さんの性別 男・女 _____

年々インターネットによる被害やトラブルが増加しています。今まではパソコンや携帯電話が主な媒体でしたが、近年、子ども達に人気のある携帯ゲーム機でもインターネット接続可能なものが数多く販売されています。子ども達が最も早く入手する、インターネットに接続可能な媒体は、パソコンや携帯電話ではなく、ゲーム機である場合が多いと考えられます。今後、ゲーム機でのインターネット利用によるトラブルが増加することが予想され、早急に子ども達のゲーム機利用の実態を把握することが求められています。

本調査の目的は、その実態を明らかにすることであり、その結果を被害防止に向けた活動に反映させたいと考えております。

お手数ですが、ご協力頂ければ幸いです。

なお、本調査のデータをプロジェクトの活動以外に使用したり、個人が特定できる形で第三者に無断で公開したりすることはありません。

弘前大学教育学部「ネット・ケータイ問題」研究プロジェクト 代表 大谷良光

1. インターネットに接続可能なゲーム機があることをご存じでしたか？

- ①はい ②いいえ

「②いいえ」と答えた方は質問4にお進み下さい。

質問1で「①はい」と答えた方にお聞きします。

2. ゲーム機の「フィルタリング機能」をご存じでしたか？

- ①はい ②いいえ

質問1で「①はい」と答えた方にお聞きします。

3. ゲーム機の「ペアレンタルコントロール機能」をご存じでしたか？

- ①はい ②いいえ
-

4. 次に挙げるようなインターネット接続可能なゲーム機がご家庭にありますか？

インターネット接続可能なゲーム機：PSP、PS3、DSi、DS、Wii、Xbox など

- ①ある ②ない

「①ある」と答えた方にお聞きします。

4-i. お子さんはそのゲーム機でインターネットを利用していますか？

- ①はい ②いいえ ③わからない

4-ii. そのゲーム機に「フィルタリング機能」をかけていますか？

- ①はい ②いいえ ③フィルタリング機能を利用しているか
わからない

4-iii. そのゲーム機に「ペアレンタルコントロール機能」をかけていますか？

- ①はい ②いいえ ③ペアレンタルコントロール機能を利用している

かわからない

5. 自由記入欄

本プロジェクトには、学生ボランティアによる「ネット・パトロール隊」が組織されています。そして、パトロール隊は「学校裏サイト」等の書き込みで、誹謗中傷やネットいじめがないか監視活動を行い、その情報を市教育委員会へ報告し、少しでも被害から子どもを守るために活動をしております。この活動に対して、その他ネット、ケータイに関することでご意見やご相談等がありましたら是非お書き下さい。