

スマホ全盛時代における

# ネット・ケータイ利用 状況(被害)調査

～デジタルゲーム端末を中心として～

2014年3月

## 調査報告書

Ver2.0

青森県小5・中2・高2対象

弘前大学ネットパトロール隊

弘前大学「ネット&いじめ問題」研究会

監修・統括：大谷良光(弘前大学教育学部・教授)

調査統括：葛西恵輔(パト隊4年)、

調査委員：遠藤聖奈(パト隊3年)、他10名

研究助成事業 ○日本学術振興会—科学研究助成金(萌芽的挑戦研究)

### 目次

第Ⅰ部 調査について

第Ⅱ部 調査結果の概要

第Ⅲ部 学校種別データ報告と質問項目ごとの考察

第Ⅳ部 デジタルゲーム端末利用の分析と考察・提言

資料 調査用紙

# 第 I 部. 調査について

①実施期間:2013 年 11 月 10 日～12 月 10 日

②対象:県内の公立小学校 12 校の 5 年生(n=708)、公立中学校 12 校の 2 年生(n=1089)、

県立高等学校 6 校の 2 年生(n=872)、計 2669 名

学校種別の違いを明らかにするために、学年を 3 年ずつ間隔が空くようにした。

調査校は、中南津軽地区、三八地区、東青地区、上北地区から選出した。選出に当たり青森県教育委員会学校教育課のご協力を頂いた。男女数、地域(市街部、農漁村部)が均等になるように配慮した。

③目的:子どもたちのネット・ケータイの利用状況、特にデジタルゲーム端末(以下「ゲーム機」、または「ゲーム」と省略)利用の現状を明らかにし、ゲーム利用と日常生活の関わりや意識という視点で調査を行ない、ゲームから子どもへのリスクを明らかにすることを目的とした。また、考察には、パト隊が 3 年前、2011 年 6 月に発表した「小・中学生のゲーム機によるネット利用の実態調査」(「2011 第 1 回ゲーム機調査」と以下省略)と、2 年前、2012 年 5 月に発表した「インターネット利用による不快・恐怖体験調査～高校 1 年生対象～」(「2012 第 2 回被害調査」と省略)等、また内閣府調査等も参考にした。

④調査内容: (1)ネット・ケータイ・コンテンツの利用状況について

(2)ゲームをプレーする機器(端末)について

(3)ペアレンタルコントロール機能の利用について

(4)ゲームの利用時間と睡眠時間について

(5)ゲームを利用する家庭のルールについて

(6)ゲーム利用時における金銭・課金の売買について

(7)ゲーム利用における他のプレーヤーとの係わりについて

(8)ゲーム利用による体(健康)の変化について

(9)ゲーム依存(中毒)について

(10)ゲームを利用する理由と現実の世界の悩みについて(いじめ調査を含む)

⑤有効回答数:2439/2669 有効回答率 91.4%(小数点第 2 位を四捨五入している)

	小学校				中学校				高等学校			
	計	男	女	不明	計	男	女	不明	計	男	女	不明
有効回答人数	612	294	311	7	996	497	493	6	831	377	443	11
割合(%)		48.0	50.8	1.1		49.8	49.4	0.6		45.3	53.3	1.3

⑥用語:「ゲーム」は、ネットに繋がらないでプレーするもの(オフラインゲーム)とネットにつないでプレーするもの(オンラインゲーム)を合わせたものである。また、「ゲーム機」は「据置型ゲーム機」と「携帯型ゲーム機」と区別し、それ以外を「その他のゲーム機」とした。「ゲーム機」と「その他のゲーム機」の異なりは、ネットにつなげられるかの違いである。

「ケータイ」は、従来の携帯電話(ガラケー)+スマートフォンを表し、広義には、携帯型ゲーム機、携帯音楽プレーヤー、タブレット PC 等モバイルなネット端末の総称として使用する。

小・中・高生は、「児童・生徒」であるが、本論では「生徒」を用いる。

## 第Ⅱ部. 調査結果の概要

### 調査結果のポイント

(1) ネット・ケータイ問題は、スマホの普及とともに隠れネット端末(ゲーム機、携帯音楽プレーヤー、タブレットPC等)も普及しはじめ、ネット端末の多様化が明確になった。これは、無線LANインフラの整備とともに加速される。ケータイ所持率が低い青森県において、小・中学生は隠れネット端末からネットに接続しており、今やケータイのフィルタリングはセーフティーネットとして崩壊しつつあり、子どもたちが危険なネット環境におかれていることが明らかになった。

(2) ゲーム利用により、何らかの被害(金銭・いじめ系・健康・依存等)を受けている子どもは5割、小学生が特に多く56%。小学生はゲーム利用状況(97.2%)が最も高く、小学生問題が本調査でクローズアップされた。

\*今回は、有害情報系(出会い、架空請求、個人情報窃盗等は調査していない)

被害(不快・恐怖)	小学5年	中学2年	高校2年	備考
他のプレーヤーとのアイテム等の売買	5.2%	2.4%	2.2%	
ゲーム内でのアイテム等の課金	17.6%	16.5%	14.2%	
悪口・外しなどの他のプレーヤーとのトラブル	18.5%	9.2%	4.0%	
ゲームによる体の変化・異常	46.5%	43.7%	43.5%	
ゲーム依存傾向(中毒)	5.8%	2.1%	1.7%	
何らかの被害を受けている児童・生徒の割合	55.7%	46.2%	42.5%	

《分母 ゲーム利用者(ゲーム利用率) 小学生595人(97.2%)、中学生996人(92.1%)、高校生872人(78.1%)》

(3) 県内でのいじめ発生は、文科省「問題行動調査」(2013.11)より高く、小学生6.0%、中学生2.9%、高校生1.3%と推測される。特に小学校で注視する必要がある。

### 提言のポイント

(1) ネット環境が大きく変わりつつある現状、それにとまなう被害の低年齢化の事実を、教育関係者、保護者が理解し、我が子への対策が行えるよう啓発活動を展開すること。

(2) 小・中学生の無線LAN経由のスマホ、隠れネット端末、パソコンの安全対策は、ペアレンタルコントロール機能を保護者が設定し、ブラウザへの制限、視聴制限をかけることで有害情報系問題は防げることを周知すること。また、小学生へも道徳教育としての情報モラル教育が必要。スマホ対策は、別途「スマホ安全対策」が必要。

(1) ネット・ケータイの利用状況について～ネット端末の多様化と小学生問題に注視を～

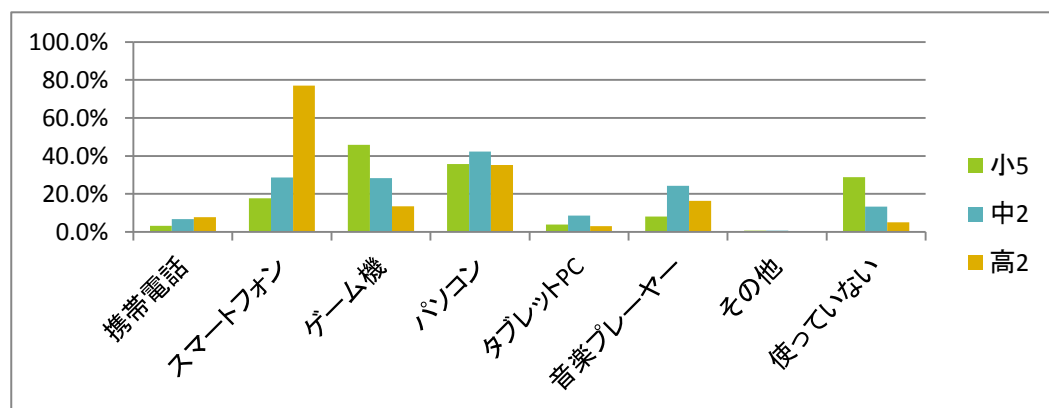


図1

高校生のスマホ利用率は77.0%、従来の携帯電話との合計でケータイ利用率は84.8%、2年前の携帯電話(スマホ含む)の所持率98.2%より13.4%減少している。しかし、ネットの利用率は本調査でも94.9%のため、全国的傾向である端末の多様化が青森でも起き始めたといえる。端末の多様化とは、携帯音楽プレーヤー、ゲーム機、タブレットPC等(以下「隠れネット端末」と省略)からネットにつなげることで、無線LANインフラの整備とともに増えつつある。

小学生と中学生のケータイの利用率は、小学生20.9%、中学生35.5%である。また、「隠れネット端末」の利用率が小学生58.0%、中学生60.0%であり(重複利用あり)、特に携帯音楽プレーヤーの利用率は高校生が最も多い全国傾向(30頁資料1参照)と異なり、中学生が最も多い(24.2%)。これは、ケータイを持たない中学生が無線LANからネットにつながっていることを語っている。学校や保護者の指導で「ケータイは持たせない、必要ない」とする考えが主流の中で、また「経済的状況で持たせられない」家庭が一定数いるため、県内のケータイ所持率は、全国平均よりかなり低かった(全国平均5~6割)。

しかし、大人の「この問題について行けない」状況を尻目に、無線LAN受信可能な地域、家庭では、「携帯電話受信料」の必要ないこれら「隠れネット端末」を購入しネットに接続している生徒がいることがわかる。このネット環境が小学生に迫っているという危機意識が、小学校関係者、保護者に薄いことが危惧される。都市部並みに無線LANインフラが整う前に、保護者・大人のペアレンタルコントロール能力を高めることが急務である。

\*本調査では、所持率でなく利用率を用いた。それは、青森県の場合小学生は家族共用で利用している場合が多いためである。

## (2) ネット使用時のコンテンツの利用状況について

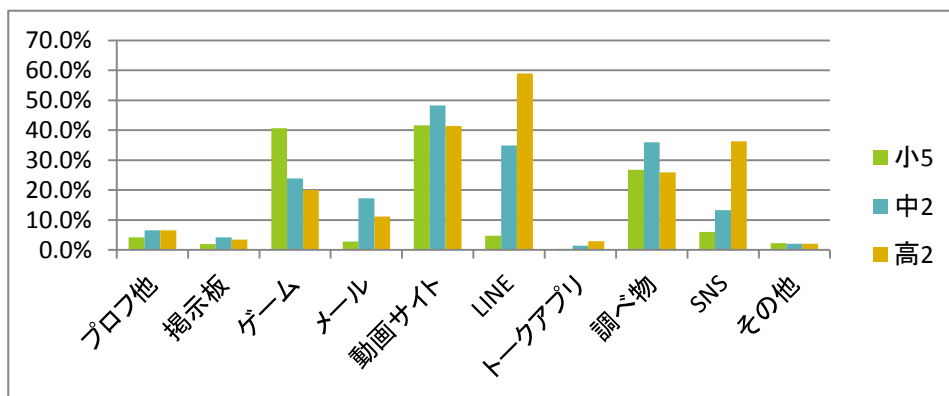


図2

校種間でのコンテンツの利用状況を比較とすると、調べ物と動画の利用率は小・中・高生とも高い。異なるのは小学生でゲーム(40.7%)が最も高く、ゲーム機からのネット接続者(45.9%)の約9割はゲームを主として利用している。高校生は、LINE・トークアプリ・SNSのコミュニケーション系の利用が高い。コンテンツ利用状況からいえることは、小学生は主にゲームに係わるトラブル、高校生はコミュニケーション系に係わるトラブル、中学生は問題が多様であると概括的にいえる。

## (3) ゲームを利用するときのゲーム端末について

『調査報告書』11頁 図13参照

「よくゲームをしている」小学生は73%、中学生77%、高校生65%で、高校生では2割の生徒はゲームと係わりない生活を送っている。

ゲーム端末の利用状況の校種別特徴は、小学生が家庭での据置型ゲーム機、ゲームセンターでの利用、その他多様な端末と関わりを持っているが、中心的には携帯型ゲーム機から主に5割(49.3%)が利用している。中学生はネット接続端末も多様なことから、ゲーム端末も多様である。高校生も中学生と類似しているが、スマホの利用率が高いので、スマホ利用者の約半数がスマホからゲームを利用している。

#### (4)ゲームを利用することによる多様な被害について

##### ①ゲームでの金銭・課金の売買

ゲームで他のプレイヤーと「アイテムなどの売買」をしている生徒が、小学生で**5.2%**(ゲーム利用者割)、中学生**2.4%**、高校生**2.2%**で、小学生が多い。また、やりとりの金額は**5000円**以内が多く、高校生で1万円を超えている生徒も2割いる。

ゲーム内のアイテム等の課金は、小学生**17.6%**、中学生**16.5%**、高校生**14.2%**で、ここでも小学生が中・高生よりも多い。また、その額は**5000円**以下が多いが、子どもを誘引する課金制度の手口が批判され、その違法性についても指摘されている。

問題・トラブルとしては、「アイテムなどの売買」、高額な課金、数値は低いが「お金やアイテムを強要された」生徒が小学生で**4.0%**おり、また、強要した生徒も小学生で**1.7%**いる。これは犯罪であり見逃すことはできない事実である。

##### ②ゲーム利用時における他のプレイヤーとのトラブル

ゲーム利用時に、嫌な思いや不快な体験を受けた生徒は、小学生で**18.5%**、中学生で**9.2%**、高校生で**4.0%**、ここでも小学生が中・高生よりも格段に高い数値である。これは、小学生でゲームをしている児童の約**2割**が被害を受けていることになる。また、その内容も各校種とも「自分の悪口をいわれた」「他人の悪口を聞いた」「チームから外された」が多いが、これも小学生に多い。

これらは、4～7年前「学校裏サイト」で中・高生が誹謗中傷を書かれ被害を受けていた状況、今ゲームの世界で小学生に起きているといえ、小学校での指導が急務である。

##### ③ゲーム利用による体の変化・異常

体に変化があった生徒は、小学生**46.5%**、中学生**43.7%**、高校生**43.5%**で、どの校種も類似した傾向がみられる。症状項目を仮に分類すると下記の割合となる。

	重症	中症	軽症
	『受診』、『体重変化』、『めまい』、『吐き気』	『頭痛』、『食欲低下』、『視力低下』、『だるさ』	『首の痛み』、『腰痛』、『肩こり』、『目の疲れ』、『手指のしびれ』
小5	3.7%	33.2%	27.7%
中2	5.7%	30.4%	28.5%
高2	2.8%	26.2%	29.6%

##### ④ゲーム依存(中毒)

ゲーム依存傾向者(ゲーム依存症を含む)は、ゲーム利用者割で、小学生**5.8%**、中学生**2.1%**、高校生**1.7%**である。パト隊の2013年6月発表のネット依存調査でのネット依存傾向者は、中学生で8%(ネット環境が身近な生徒割)、高校生で5%(全生徒割)であり、厚生労働省の2013年8月発表の中・高生のネット依存傾向者は8%であったことを参考にすると、ネット依存の類型化でいえば、中・高生のネット依存傾向はコミュニケーション系が主であり、**小学生はゲーム依存傾向が主**であるといえる。

平日のゲームの利用時間が、5時間以上の小学生**4.2%**、中学生**4.2%**、高校生**4.0%**で、また、平日の深夜11時以後プレーしている生徒が、小学生**2.5%**、中学生**9.6%**、高校生**12.9%**であり、これらの状況は、ゲーム依存症、ゲーム依存傾向、言い換えればゲーム中毒か、なりかかりの状況と考えられる。

##### ⑤全ての項目を通して、ゲームを利用することで何らかの被害を受けている生徒の割合

○小学生の場合は、質問項目の、問14①『お金やアイテムを強要された』、問15①『自分の悪口を言われた』、問15②『仲間を使い走りさせられた』、問15③『チームから外された』、問15⑦『自分のア

カウントが他人に使われた』等人間関係でのトラブル被害(誹謗中傷・いじめ)、問 15⑧『ストーカーにあった』(外部犯罪者からの被害)、問 21①～④の『体の変化』(健康被害)、問 22 の『ゲーム依存傾向者』を被害項目とする。

○中学生・高校生は、小学校の質問項目に、問 20 の『逢って身の危険を感じた』を追加する。

上記の項目で、集計すると図 13 のように、「何らかの被害を受けた生徒は」、小学生で 55.7%、中学生で 46.2%、高校生で 42.5%にもなった。今回の本調査では、有害情報系での問題(例えば、出会い系、架空請求、個人情報の漏洩等)については取り上げなかったが、ネットに繋がるということは、当然それらの問題も発生していると考えられるため、被害はもっと発生しているといえる。

そして、ゲーム利用の場合、小学生にそれらの問題が顕著に表れ、「ネット被害免疫」がないからこそ被害のターゲットになっていることが明らかになった。

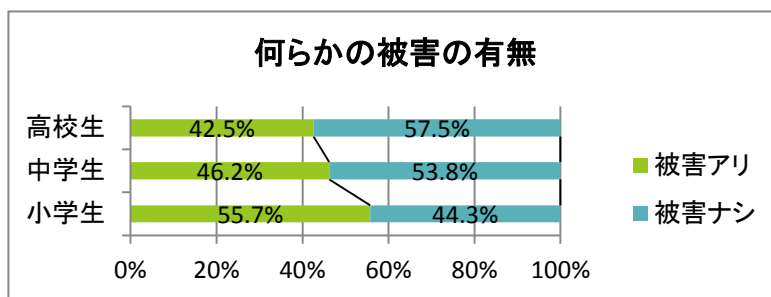


図 13

## (5)子どもを守る安全対策について

### ①ペアレンタルコントロール機能の利用状況

この機能を「知っている」ゲーム利用生徒の率は、小・中・高生順に、25.4%、46.5%、37.0%で、「2011 第 1 回ゲーム機調査」(保護者調査)時、小学生－16.0%、中学生－20.4%(ゲーム機をネットに接続できる環境のある家庭割)で、前回調査に比べれば、その知識は普及しつつある。しかし、もっとも注視しなければならない小学生のこの機能の知識がゲーム機利用者の 1/4 で、さらに、携帯ゲーム機を利用して、かつこの機能を知っており、この機能を利用している生徒が 41.2%である。前回調査の設定率が 4.2%(分母はネットに繋がるゲーム機所持者)、今回調査の設定率が 14.9%(分母はゲーム利用者数)である。調査対象と方法が異なるため単純な比較はできないが、ここ2年間でこの機能の普及はたった1割ほどで、その認識は遅遅としたもので厳しい状況が明確になった。

しかし、ペアレンタルコントロール機能で防げる被害は、フィルタリングと同じ有害情報系とブラウザ機能の制限により、SNS などへ繋がらなくなるためコミュニケーション問題が一定程度防げる。ただし、ゲーム機能にブラウザのコンテンツにあるようなチャットや掲示板が存在するため、子どもがこれらを利用すれば意味なさなくなる。したがって、根本的には子どもへの情報教育を通してリスクを踏まえたモラルを高めることが必要である。

### ②ゲーム利用時の家庭でのルールについて

ゲームを利用における家庭でルールを決めている割合は、小学生 65.9%、中学生 38.3%、高校生 13.1%で、高学年になるにしたがい減少している。「2011 第 1 回ゲーム機調査」と比較すると、小学生は 7.2%と増えているが、中学生は 0.2%増のみで変わらなかった。

\* ケータイのフィルタリングは、従来の携帯電話のように通信回線が携帯販売会社(キャリア)を経由しているならばキャリアで設定するため有害情報を遮断できるが、無線LAN通信の場合、キャリア経由でないため自らの意思で自らの端末に設定しなければならない。保護者が強制的に設定しても、ブラウザを子どもが変更すれば無効となり、また、スマホ等はアプリ問題もある。従って今のネット環境は、物理的な唯一のセーフティネットであったフィルタリングの崩壊が進んでいるといえる。

## (6)いじめについて

いじめの実態を調査する目的で、「悩み」の項目の中に「いじめ」の選択肢を設けた。その結果、「いじめ」を選択した生徒は一番少なかったが、しかし、小学生 6.0%、中学生 2.9%、高校生 1.3%がいじめについて悩んでいることがわかった。「いじめの悩み」＝「いじめ行為」と直接的ではないが、いじめがこの項目を選択した回答者の近くで起きていることは確かである。いじめの認知を子どもが語りやすい別の視点から調査した意義はここにある。したがって、本数値がいじめ発生件数と推測することが可能と考える。また、その根拠は、例えば、ゲーム利用者のプレイヤーとのトラブルが、小学生で **18.5%**、中学生で **9.2%**、高校生で **4.0%**、発生していることからそれらの行為が、いじめ段階に発展していることは考えられる。

文部科学省平成 24 年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」による、いじめ認知件数は、小学生 0.6%、中学生 1.7%、高校生 0.4%であり、これらに比べると本調査ではかなり高い数値が認められた。これよりも実際に、中・高校ではいじめ件数が多いと推測されるが、青森県内の市町村教育委員会調査で工夫されたアンケート用紙によって調査した市町村の結果(未公表)では、やはり 5%近い数値が出ていることから、本調査の結果は実際に近いと思われる。

## 第Ⅲ部. 学校種別データ報告と質問項目ごとの考察

※データの割合を出す分母数は下記のように使用した。

本文での呼び方	小学5年	中学2年	高校2年	
回答数	708	1089	872	
全生徒	612	996	831	有効回答数。有効回答率 91.4%
ゲーム利用者数 (利用率%)	595(17) 97.2	917(79) 92.1	649(182) 78.1	利用している人数(していない人数)

※割合は、小数点第2位を四捨五入しているため合計が100にならない場合がある。

※複数回答のため、割合が100%にならない場合がある。

※その他についてはアンケートにかかれていた原文のまま掲載している。

※『据置型ゲーム機』は、PS3、Wii、WiiU、Xbox360を指し、全てネットに繋がるゲーム機である。

※『携帯型ゲーム機』は、DSi、3DS、PSP、PS VITAを指し、全てネットに繋がるゲーム機である。

※『その他のゲーム機』は、GC、N64、PS、PS2、DS、GBA、GBなどを指し示し、ネットに繋がらないゲーム機である。

### (1) ネット・ケータイ・コンテンツの利用状況

①問 25. 学校以外で、あなたはどの機器（端末）を使って、インターネットを使っていますか。

表1 (複数回答可) (分母は全生徒数)

総数	従来の携帯電話	スマートフォン	ゲーム機	パソコン	タブレットPC	携帯音楽プレーヤー	その他	ネットを使 っていない
小5 n=612	20 3.3%	108 17.6%	281 45.9%	219 35.8%	24 3.9%	50 8.2%	4 0.7%	176 28.8%
中2 n=996	68 6.8%	286 28.7%	282 28.3%	422 42.4%	85 8.5%	241 24.2%	7 0.7%	133 13.4%
高2 n=831	65 7.8%	640 77.0%	112 13.5%	293 35.3%	26 3.1%	136 16.4%	1 0.1%	42 5.1%

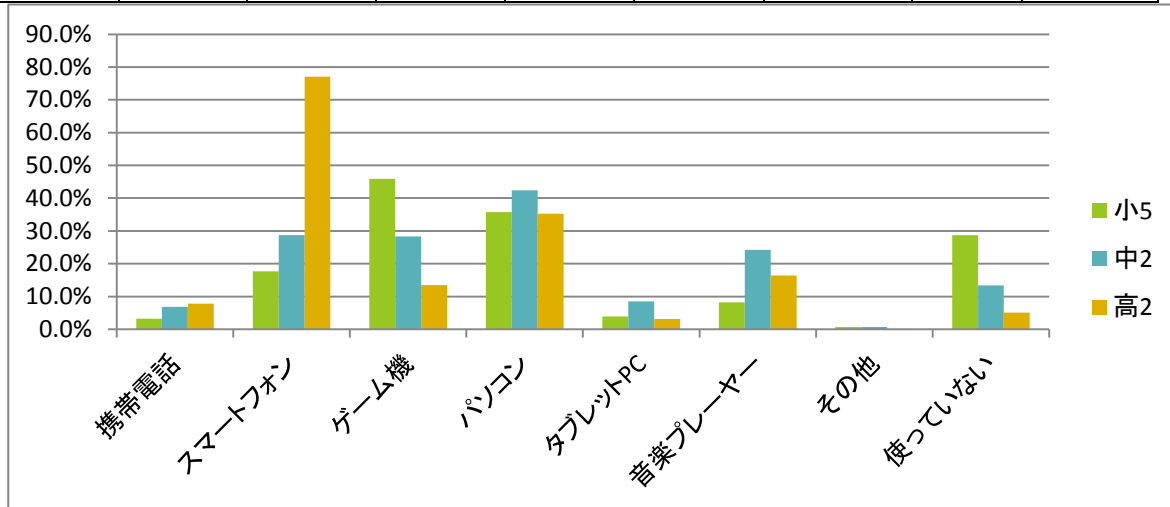


図1

○その他の内容 小5-「ウォークマン」、「PS3」、「母のスマホみたいなやつ」、「母にたまに見せてもらう」 中2-「ipod Touch」 高2-「音楽プレーヤーとして」



## 【考察】

パソコンの利用率は、小・中・高ともそう変わりはなく4割前後で、全国的傾向と類似している。しかし、全国平均利用率や前回までの調査に比べると利用率は1割ほど減少している。

高校生のスマホ利用率は77.0%、従来の携帯電話との合計でも84.8%であり、2年前の「2012第2回被害調査」時の携帯電話(スマホ含む)の所持率98.2%より、13.4%減少している。しかし、ネットの利用率は本調査で94.9%(表1より)のため、全国的傾向である端末の多様化が青森でも起き始めたといえる。端末の多様化とは、今回の調査では利用率がまだ低かったが、携帯音楽プレーヤー、ゲーム機、タブレットPC等(以下「隠れネット端末」と省略)からネットにつなげることで、これは無線LANインフラの整備とともに増える。

中学生のスマホ+従来の携帯電話の利用率は、合計で35.5%であり、昨年度までの県内調査の約3割に近い。しかし、「隠れネット端末」の利用率が60.0%もあり(当然重複利用もある)、特に携帯音楽プレーヤーの利用率が全国傾向と異なり3校種ないで中学生が最も多いということは、無線LANからネットにつなげている生徒が多数いることを語っている。学校や保護者の指導で「ケータイは持たせない、必要ない」がいきなり、また「経済的問題で持たせられない」状況から県内のケータイ所持率(狭義)は、全国平均よりかなり低かった(全国平均5~6割)。しかし、大人の「この問題について行けない」状況を尻目に、無線LAN受信可能な地域、家庭では、「携帯電話受信料」の必要ないこれら「隠れネット端末」を購入しネットに接続している生徒が多数いることが明らかになった。

小学生も率は低い、中学生と類似の傾向を示した。ケータイ所持率(狭義)は、前年度調査まで1割前後であったが、今回の調査で20.9%となり、また、「隠れネット端末」利用率も58.0%と中学生とほぼ同じである。しかし、ゲーム機が主であるため、これら利用者がケータイ(狭義)感覚で使用しているかは本調査のみではわからない。

## ②問 26. あなたがネットを使うとき、どんなコンテンツ(サイト、アプリ等)をよく利用しますか。

表2 (複数回答可) (分母は全生徒数)

小5 n=612	プロフ、ブログ、ホムペ	掲示板	ゲーム	メール	動画サイト
	26	12	249	17	255
	4.2%	2.0%	40.7%	2.8%	41.7%
	トークアプリ(LINE)	トークアプリ	調べ物	SNS	その他
	29	2	164	37	14
	4.7%	0.3%	26.8%	6.0%	2.3%
中2 n=996	プロフ、ブログ、ホムペ	掲示板	ゲーム	メール	動画サイト
	65	42	238	172	480
	6.5%	4.2%	23.9%	17.3%	48.2%
	トークアプリ(LINE)	トークアプリ	調べ物	SNS	その他
	347	14	358	132	21
	34.8%	1.4%	35.9%	13.3%	2.1%
高2 n=831	プロフ、ブログ、ホムペ	掲示板	ゲーム	メール	動画サイト
	54	29	166	93	344
	6.5%	3.5%	20.0%	11.2%	41.4%
	トークアプリ(LINE)	トークアプリ	調べ物	SNS	その他
	490	24	215	301	17
	59.0%	2.9%	25.9%	36.2%	2.0%

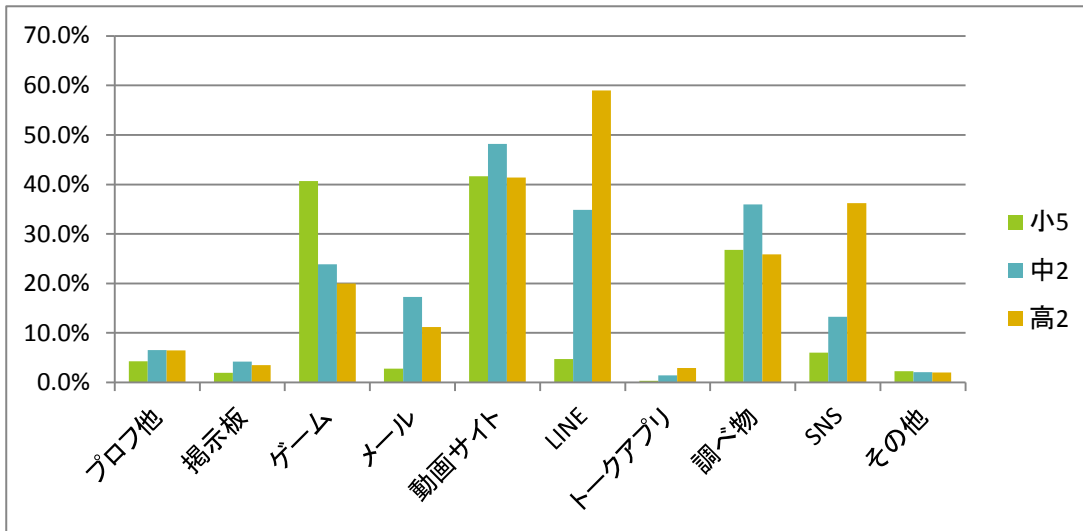


図 2

○その他の内容 小5ー「ウォークマン」、「ショップ」、「レコチョクのショップ」、「xアプリ」、「フレンド。3DSの。」、「バスケットボール」、「PS3」、「小説」、「ゲーム攻略サイト」、「サイト」、「オークション」、「音楽を入れる」。 中2ー「通販など」、「音楽を聞く」、「クラブ」、「ピクトリンク」、「2ch」、「xvideos」、「スカイプ」、「チャット」、「音楽関連のウェブマガジン」、「テレビ」、「進研ゼミ会員サイト」、「ファンクラブサイト」、「プリ画像」。 高2ー「pixiv」、「イラストコミュニケーションサイト」、「通販」、「動画作ったり」、「カリビアンコム」、「xvideos」、「FC2無料アダルト動画」、「夢小説」、「Music」、「クローズ」

【考察】

校種間でのコンテンツの利用状況を比較とすると、調べ物と動画の利用率は小・中・高とも高い。異なるのは小学生でゲーム(40.7%)が最も高く、ゲーム機からのネット接続者(45.9%)の約9割はゲームを主として利用しているといえる。高校生は、LINE・トークアプリ・SNSのコミュニケーション系の利用が高い。

コンテンツ利用状況から被害・トラブルでいえることは、小学生は主にゲームに係わるトラブル、高校生はコミュニケーション系に係わるトラブル、中学生は問題が多様であると概括的にいえる。

## (2)ゲームをプレーする機器（端末）について

①問1. あなたは以下のどの機器（端末）を使ってゲームをプレーしていますか。一番よく使う機器(端末)を記入してください。(複数回答不可)

1. 一番良く使う機器(端末)について 表3 (分母は全生徒数)

総数	1.据置型ゲーム機	2.携帯型ゲーム機	3.その他のゲーム機	4.従来の携帯電話	5.スマートフォン	6.パソコン	7.タブレットPC	8.携帯音楽プレーヤー	9.ゲームセンターのゲーム機	プレイしていない、あまり利用していない
小5 n=612	43 7.0%	302 49.3%	13 2.1%	3 0.5%	19 3.1%	30 4.9%	6 1.0%	21 3.4%	10 1.6%	165 26.9%
中2 n=996	64 6.4%	250 25.1%	10 1.0%	22 2.2%	159 16.0%	83 8.3%	32 3.2%	144 14.5%	7 0.7%	225 22.6%
高2 n=831	52 6.3%	116 14.0%	2 0.2%	16 1.9%	301 36.2%	25 3.0%	0 0.0%	21 2.5%	7 0.8%	291 35.0%

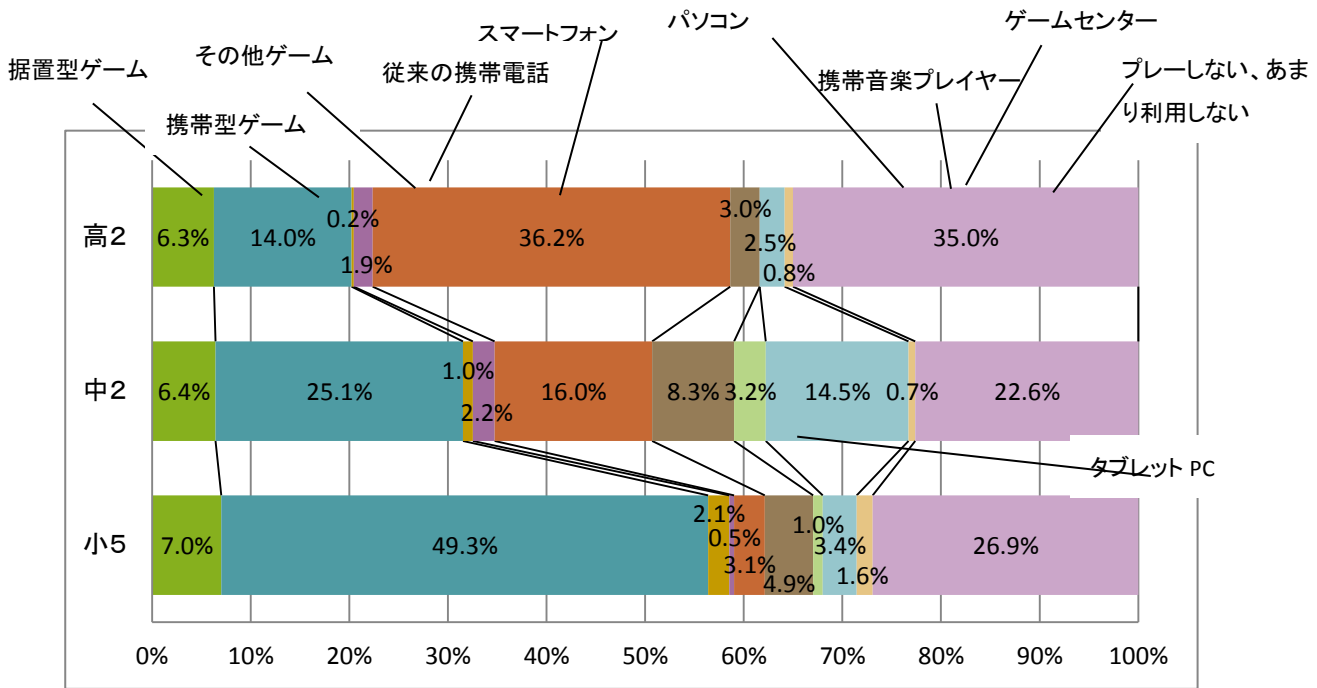


図3

2. 使う機器(端末)について

表4

(複数回答可)

(分母は全生徒数)

総数	1.据置型ゲーム機	2.携帯型ゲーム機	3.その他のゲーム機	4.従来の携帯電話	5.スマートフォン	6.パソコン	7.タブレットPC	8.携帯音楽プレイヤー	9.ゲームセンターのゲーム機	10.プレイしていない
小5	414	233	215	137	276	288	104	187	418	17
n=612	67.6%	38.1%	35.1%	22.4%	45.1%	47.1%	17.0%	30.6%	68.3%	3.5%
中2	399	408	190	74	123	308	80	232	264	79
n=996	40.1%	41.0%	19.1%	7.4%	12.3%	30.9%	8.0%	23.3%	26.5%	7.7%
高2	230	261	132	48	205	164	33	150	110	182
n=831	27.7%	31.4%	15.9%	5.8%	24.7%	19.7%	4.0%	18.1%	13.2%	21.9%

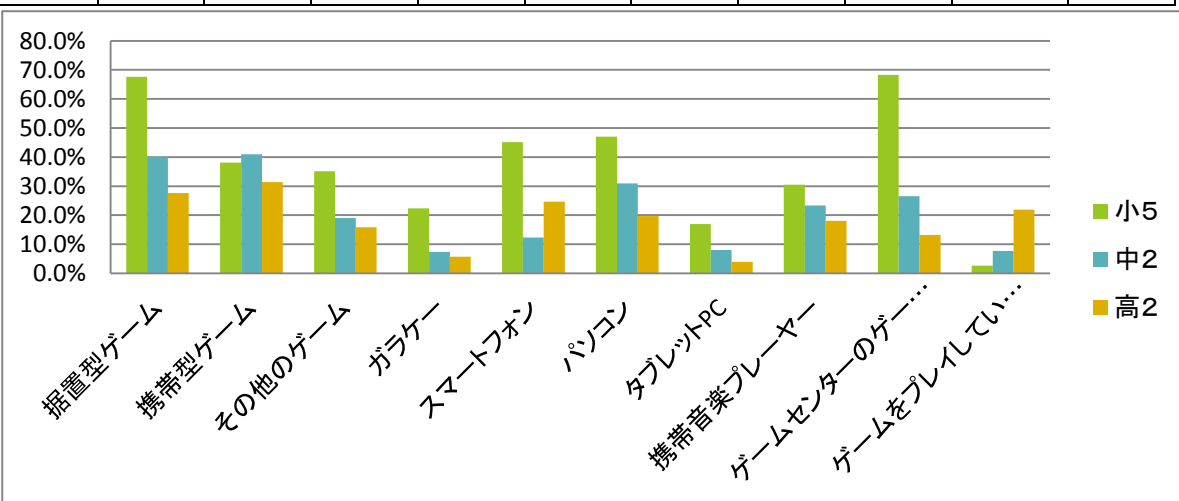


図4

【考察】

以下は、ゲームを対象にした調査である。まず、予想していたより「ゲームをしていない」「あまりゲームをしていない」割合が、高学年になるほど多かった事実である。「あまりゲームをしていない(内ゲ

ームをしていない」割合は、小学生 26.9%(3.5%)、中学生 22.6%(7.7%)、高校生 35.0%(21.9%)で、小・中学生でよくゲームをしていると思っている生徒は **73%**、**77%**、高校生は **65%**で、高校生の **2割**はまったくゲームと係わりがなかった。

ゲーム端末の利用状況の校種別特徴は、小学生が家庭での据置型ゲーム機、ゲームセンターでの利用、その他多様の端末と関わりを持っているが、中心的には携帯型ゲーム機から主に 5割(49.3%)の児童が利用している。中学生はネット端末も多様なことから、ゲーム端末も多様である。高校生も中学生と類似しているが、スマホの所持率が高いので、ゲームでのスマホの利用率が **36.2%**と、スマホ所有者の **47.0%**(301/640)、約半数のスマホ所持者が利用している。そして、その利用理由は「暇つぶし」(77.5% 問4より)と思われる。

### (3)ペアレンタルコントロール機能の利用について

①問2. ペアレンタルコントロール[(ペアレンタルロック)保護者がゲーム機の機能を制限するもの]を知っていますか。

表5

(分母はゲームを利用している人)

総数	知っている	知らない
小5 n=595	220 36.9%	375 63.1%
中2 n=917	426 46.5%	491 53.5%
高2 n=649	165 25.4%	484 74.6%

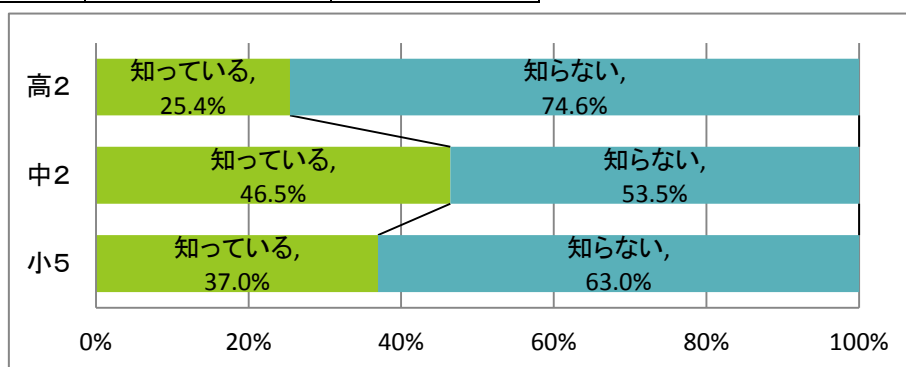


図5

②問3. 問1で据置型ゲーム機と携帯型ゲーム機のいずれかに◎、○を付けて、問2で知っている  
と答えた人に質問します。ペアレンタルコントロールを利用していますか。

#### 1. 据置型ゲーム機利用者

表6

(分母は据置型ゲーム機を選択肢かつペアレンタルコントロールを知っている人)

総数	利用している	利用していない	解除した	わからない
小5 n=194	41 21.1%	80 41.2%	9 4.6%	64 33.0%
中2 n=297	34 11.4%	168 56.6%	11 3.7%	84 28.3%
高2 n=101	11 10.9%	72 71.3%	4 4.0%	14 13.9%

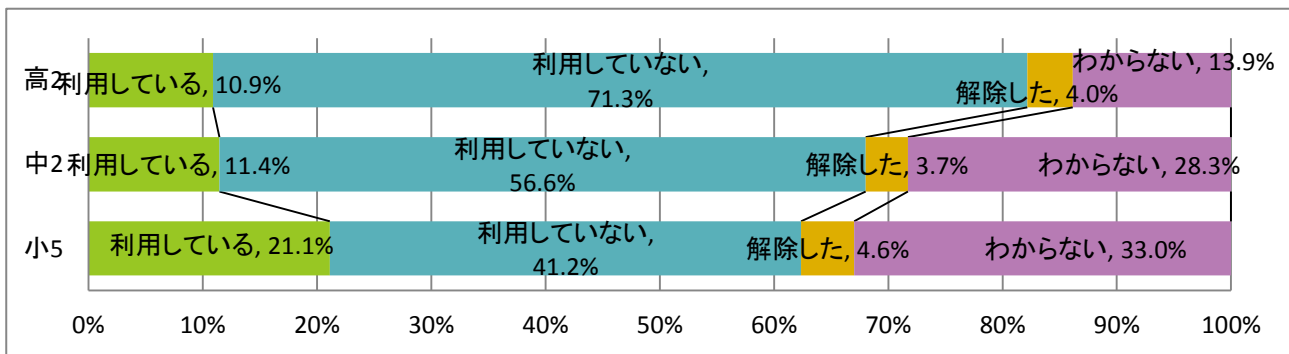
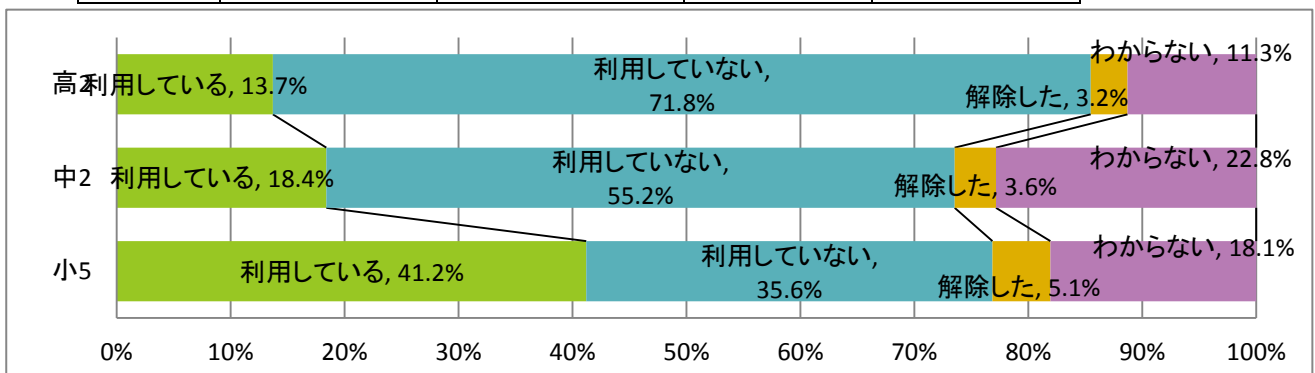


図 6

## 2. 携帯型ゲーム機を利用している人

表 7 (分母は携帯型ゲーム機を選択肢かつペアレンタルコントロールを知っている人)

総数	利用している	利用していない	解除した	わからない
小5	89	77	11	39
n=216	41.2%	35.6%	5.1%	18.1%
中2	66	198	13	82
n=359	18.4%	55.2%	3.6%	22.8%
高2	17	89	4	14
n=124	13.7%	71.8%	3.2%	11.3%



【考察】

図 7

ペアレンタル機能とは、子どもに与えるゲーム機に対して保護者が「ネットに接続させない」「ゲームの制限をかける」等選択し、暗証番号で管理する機能である。この機能を保護者が活用するか、子どもに説明していれば当然生徒はこの機能を知っている。保護者が知らなくても子どもの情報交換で子どものみが知っている場合も想定できるが、今回の調査では保護者調査が実施できなかったため、保護者の動向を知るためにこの項目を設定した。

この機能を「知っている」ゲーム利用生徒の率は、小・中・高生順に、25.4%、46.5%、37.0%で、「2011 第 1 回ゲーム機調査」時、小-16.0%、中-20.4%(分母はネットに繋がるゲーム機所持者)で、前回調査に比べれば(ただし保護者調査)、その知識は普及しつつある。しかし、もっとも注視しなければならない小学生のこの機能の知識がゲーム機利用者の 1/4 で、さらに、携帯ゲーム機を利用してい且つこの機能を知っていて、この機能を利用している生徒が 41.2%である。前回調査の設定率が 4.2%(分母はネットに繋がるゲーム機所持者)、今回 14.9%(分母はゲーム利用者数)である。調査対象と方法が異なるため単純な比較はできないが、ここ 2 年間でこの機能の普及はたった 1 割(11%増)で遅遅としている厳しい状況が明確になった。この事から推測されることは、今回の調査では扱わなかった携帯音楽プレーヤー等の端末へのペアレンタルコントロール機能の利用

は、極めて少ないことである。特に、小学生に買い与える保護者への啓発を強めないと「ネット被害免疫」のない児童の被害の増加が予想される。

#### (4)ゲームの利用時間と睡眠時間について

①問5. ゲームを平日に、平均してどれくらいプレイしますか。(複数回答不可)

表8 (分母はゲームを利用している人)

総数	30分未満	30～1時間未満	1～3時間未満	3～5時間未満	5～7時間未満	7時間以上	不明
小5 n=595	98 16.5%	192 32.3%	147 24.7%	54 9.1%	14 2.4%	11 1.8%	79 13.3%
中2 n=917	181 19.7%	224 24.4%	293 32.0%	89 9.7%	32 3.5%	6 0.7%	92 10.0%
高2 n=649	167 25.7%	173 26.7%	177 27.3%	42 6.5%	17 2.6%	9 1.4%	64 9.9%

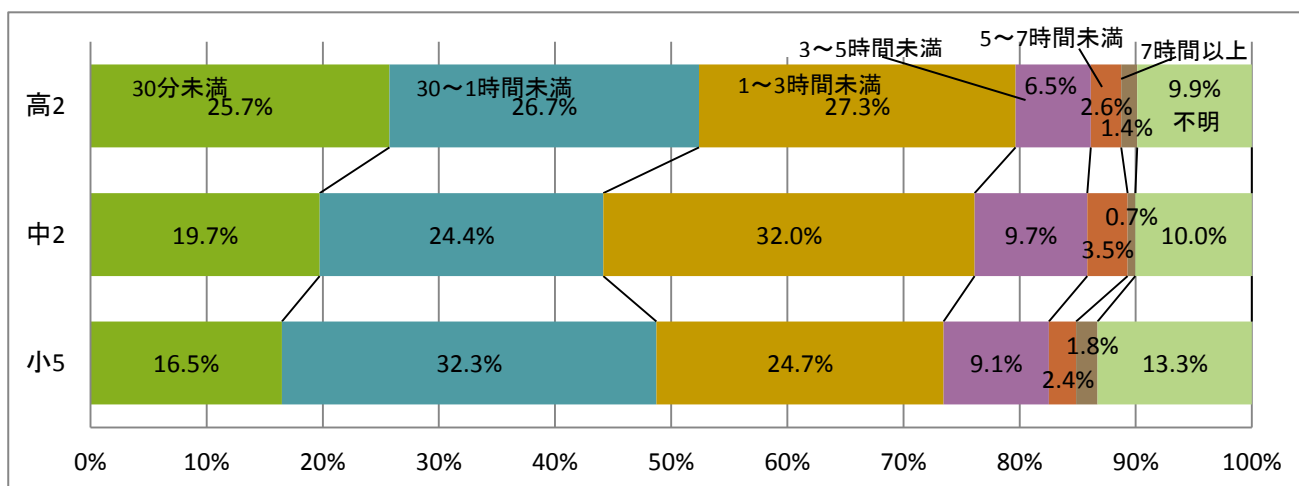


図8

【考察】 全体として1時間未満が5割で、学年があがるにしたがい、時間が延びている。5時間以上の利用者が小-4.2%、中-4.2%、高-4.0%におり、ゲーム依存傾向(ゲーム中毒)と思われる。

②問6. 平日一日を平均してどの時間帯にゲームをプレイしているか (複数回答可)

表9 (分母はゲームを利用している人)

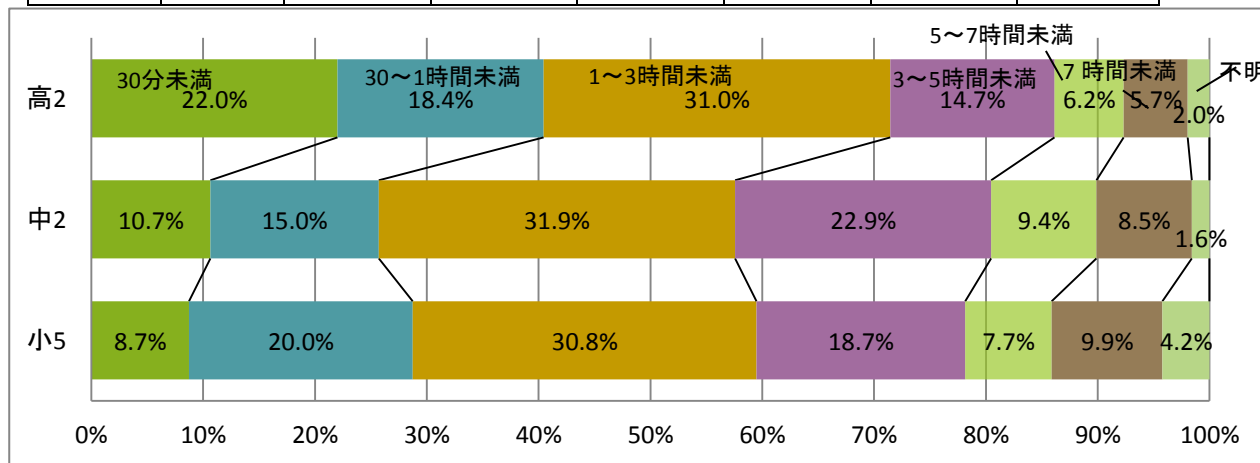
総数	朝、学校に行くまで	学校にいるとき	学校から帰って夕食まで	夕食後から午後9時まで	午後9時～午後11時まで	午後11時～午前2時まで	午前2時～朝方まで
小5 n=595	66 11.1%	1 0.2%	251 42.2%	292 49.1%	83 13.9%	8 1.3%	7 1.2%
中2 n=917	101 11.0%	2 0.2%	263 28.7%	430 46.9%	377 41.1%	74 8.1%	6 0.7%
高2 n=649	71 10.9%	56 8.6%	151 23.3%	258 39.8%	293 45.1%	76 11.7%	8 1.2%

【考察】 プレイ時間には学校種の異なりがある。小学生は「夕食から9時まで」が49.1%、次に「学校から帰って夕食まで」42.2%、中学生は「夕食から9時まで」が46.9%、次に「9時から11時まで」41.1%、高校生は「9時から11時まで」が45.1%、次に「夕食から9時まで」39.8%である。午後11時以後プレイしている生徒が、小-2.5%、中-9.6%、高-12.9%存在し、ゲーム依存傾向、ゲーム依存予備軍と思われる。

③問7. ゲームを祝休日に、平均してどれくらいプレイしますか。(複数回答不可)

表10 (分母はゲームを利用している人)

総数	30分未満	30～1時間未満	1～3時間未満	3～5時間未満	5～7時間未満	7時間以上	不明
小5 n=595	52 8.7%	119 20.0%	183 30.8%	111 18.7%	46 7.7%	59 9.9%	25 4.2%
中2 n=891	95 10.7%	134 15.0%	284 31.9%	204 22.9%	84 9.4%	76 8.5%	14 1.6%
高2 n=613	135 22.0%	113 18.4%	190 31.0%	90 14.7%	38 6.2%	35 5.7%	12 2.0%



【考察】 図9

休日のゲーム利用時間数は、平日と比べ当然各学年とも増えている。1時間以上の利用時間数帯者が各1割増えている。

④問23. 睡眠時間は、平均してどれくらいとっていますか。

表11 (複数回答不可)(分母は全生徒数)

総数	1～3時間	3～4時間	4～5時間	5～6時間	6～7時間	7～8時間	8時間以上	不明
小5 n=612	6 1.0%	3 0.5%	10 1.6%	23 3.8%	90 14.7%	228 37.3%	248 40.5%	4 0.7%
中2 n=996	10 1.0%	25 2.5%	42 4.2%	147 14.8%	294 29.5%	341 34.2%	130 13.1%	7 0.7%
高2 n=831	6 0.7%	16 1.9%	92 11.1%	237 28.5%	284 34.2%	139 16.7%	34 4.1%	23 2.8%

【考察】 睡眠時間は、小学生が8時間以上が40.5%、次に7～8時間37.3%で、中学生が7～8時間が34.2%、次に6～7時間29.5%で、高校生が6～7時間34.2%が、次に5～6時間28.5%である。学年があがるにしたがい、睡眠時間が減じている。

## (5)ゲームを利用する家庭でのルールについて

①問8. ゲームをプレイすることについて、家族とのルールはありますか。

表 12 (分母はゲームを利用している人)

総数	ルールあり	ルールなし
小5 n=595	392 65.9%	203 34.1%
中2 n=917	351 38.3%	566 61.7%
高2 n=649	85 13.1%	564 86.9%

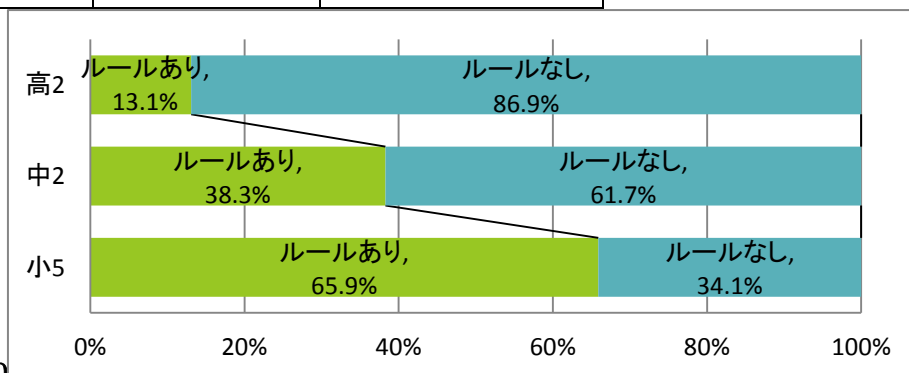


図 10

②問9. どんなルールがありますか。 表 13 (複数回答可) (分母はゲームのルールを決めている人)

総数	プレイ時間の制限	ゲームの内容	ゲームをする時間帯	利用料金(課金)の制限
小5 n=392	242 61.7%	38 9.7%	132 33.7%	56 14.3%
	兄弟と仲良くプレイする	成績を上げる(保つ)	家族と話す時間を作る	その他
	128 32.7%	52 13.3%	33 8.4%	43 11.0%
	中2 n=351	184 52.4%	11 3.1%	88 25.1%
高2 n=85	47 13.4%	138 39.3%	16 4.6%	26 7.4%
	プレイ時間の制限	ゲームの内容	ゲームをする時間帯	利用料金(課金)の制限
	30 35.3%	3 3.5%	14 16.5%	24 28.2%
	兄弟と仲良くプレイする	成績を上げる(保つ)	家族と話す時間を作る	その他
6 7.1%	25 29.4%	4 4.7%	5 5.9%	



○その他の内容 小5

「朝起きたらゲームはダメ」、「宿題を終わらせてから」、「お父さんがゲーム嫌いだからお父さんがいる日はゲームなし」、「ゲームなどに課金しない」、「自分のやるべきことをきちんとやること。」、「ごはんを食べる時使ったらぼっしゅう」、「お母さんに言われたらやめる」、「くらい所でやらない。」、「だいたい1時間くらい。」、「やりすぎないこと」、「外であそぶこと」、「ちかづきすぎない」、「勉強(やること)が終わってから」、「お金のかかるサイトに入らない」、「やめろと言われたら」、「し力を下げない」、「ちゃんとやったら」、「ゲームをやる時間→15分まで」、「かってなことをしない」、「平日はやらない」、「ゲームソフトの対象年齢を守る」、「パソコンから離れる」、「好きな人だけと組んで、余った人と組まされた」、「週に1回」、「手伝い」、「家の手伝い」、「ゲームきは自分で買う」、「でんちがなくなるまで」

○その他の内容 中2

「忘れた」、「Wi-Fiが9時で切れる」、「テレビからはなれてやる」、「勉強終わってから遊ぶ」、「勉強が終わったら」、「祝休日しかできなくて平日はできない」、「夕食のときはゲームを中断する」、「やることを全部やってから。」、「叫んだりしないこと」、「アマーバピグでそんなことがありました。今現在それはやってません。かこのことです。」、「ゲームきは自分で買う」、「宿題がおわったら。」

○その他の内容 高2 - 「食事中にプレイしない」、「課金はしない」

【考察】

ゲーム利用における家庭でのルールは、小学生 65.9%、中学生 38.3%、高校生 13.1%で、高学年になるにしたがい減少している。「2011 第1回ゲーム機調査」と比較すると、小学生は 7.2%と増えているが、中学生は 0.2%で変わらなかった。ルールの内容は、ルールを決めている生徒割りで、小(61.7%)・中(52.4%)・高生徒(35.3)も利用時間の制限である。次に多いルールは、小学生で「ゲームをする時間帯」「兄弟と仲良くする」が約3割、中学生で「成績を上げる(保つ)」が約4割、高校生で「成績を上げる(保つ)」と「利用料金(課金)の制限」が約3割で親の買い与えた気持ちが理解できる内容である。

## (6)ゲーム利用時における金銭・課金の売買について

①問 10. 他のプレイヤーとゲーム内のアイテムなどを現実のお金(現金)でやり取りしたことはありますか

表 14 (分母はゲームを利用している人)

総数	やり取りあり	やり取りなし
小5 n=595	31 5.2%	564 94.8%
中2 n=917	22 2.4%	895 97.6%
高2 n=649	14 2.2%	635 97.8%

②問 11. お金をどれくらいやり取りしましたか。(問 10 で『やり取りあり』と答えた人限定)

表 15

総数	1円~1,000円	1,000円~5,000円	5,000円~10,000円	10,000円より多い	不明
小5 n=31	17 54.8%	12 38.7%	2 6.5%	0 0.0%	0 0.0%
中2 n=22	8 36.4%	11 50.0%	0 0.0%	1 4.5%	2 9.1%
高2 n=14	6 42.9%	3 21.4%	2 14.3%	3 21.4%	0 0.0%

③問 12. ゲームで課金(ゲーム内のアイテムを購入、キャラクターの強化、プレー時間を増やす)をしていますか。 表 16 (分母はゲームを利用している人)

総数	課金あり	課金なし
小 5	105	490
n=595	17.6%	82.4%
中 2	151	766
n=917	16.5%	83.5%
高 2	92	557
n=649	14.2%	85.8%

④問 13. お金をどれくらい課金していますか。 表 17 (分母は問 12 で『課金あり』と答えた人)

総数	1円~1,000円	1,000円~5,000円	5,000円~10,000円	10,000円より多い	不明
小 5	56	34	7	7	1
n=105	53.3%	32.4%	6.7%	6.7%	1.0%
中 2	47	70	16	16	2
n=151	31.1%	46.4%	10.6%	10.6%	1.3%
高 2	27	35	16	13	1
n=92	29.3%	38.0%	17.4%	14.1%	1.1%

⑤問 14. ゲームをプレーしていて、お金に関して以下のことをした、又は、されたことがありますか。 表 18 (分母はゲームを利用している人)

総数	お金やアイテムを強要された	お金やアイテムを強要した	親のクレジットカードを勝手に使った	現金をゲームで使う電子マネーに変えた	特になし
小 5	24	10	0	51	523
n=595	4.0%	1.7%	0.0%	8.6%	87.9%
中 2	12	3	2	60	857
n=919	1.3%	0.3%	0.2%	6.5%	93.5%
高 2	5	3	1	40	610
n=649	0.8%	0.5%	0.2%	6.2%	94.0%

【考察】

他のプレーヤーとお金のやりとりをしている生徒が、小学生で 5.2%(ゲーム利用者割り)と中学生(2.4%)・高校生(2.2%)よりも多い事実は重いといえる。また、やりとりの金額は 5000 円以内が多いが、高校生で 1 万円を超えている生徒が 2 割いる。

ゲーム内の課金は、お金のやりとりより多く、小-17.6%、中-16.5%、高-14.2%で、ここでも小学生が中・高生よりも多い。またその額は、お金とやりとりと同じく 5000 円以下が多い。

問題・トラブルとしては、数値は低い「お金やアイテムを強要された」生徒が小学生で 4.0%おり、また、強要した生徒も小学生で 1.7%いた。これは犯罪であり見逃すことはできない事実である。

## (7)ゲーム利用時における他のプレイヤーとの係わりについて(被害・加害)

①問 15. ゲームをプレーしていて、トラブル(嫌な思い、不快な体験)にあったことはありますか。

表 19 (分母はゲームを利用している人)

総数	自分の悪口を 言われた	仲間を使い走り させられた	チームから 外された	仲間が使い走り させられるのを見た	仲間がチームから 外されるのを見た
小 5 n=595	54	19	32	20	26
	9.1%	3.2%	5.4%	3.4%	4.4%
	仲間の悪口を 聞いた	自分のアカウント を他人に使われた	ストーカー に遭った	その他	被害は特になし
	53	16	6	9	485
	8.9%	2.7%	1.0%	1.5%	81.5%
中 2 n=917	自分の悪口を 言われた	仲間を使い走り させられた	チームから 外された	仲間が使い走り させられるのを見た	仲間がチームから 外されるのを見た
	41	4	15	7	27
	4.5%	0.4%	1.6%	0.8%	2.9%
	仲間の悪口を 聞いた	自分のアカウント を他人に使われた	ストーカー に遭った	その他	被害は特になし
	37	9	3	11	833
	4.0%	1.0%	0.3%	1.2%	90.8%
高 2 n=649	自分の悪口を 言われた	仲間を使い走り させられた	チームから 外された	仲間が使い走り させられるのを見た	仲間がチームから 外されるのを見た
	17	3	8	7	13
	2.6%	0.5%	1.2%	1.1%	2.0%
	仲間の悪口を 聞いた	自分のアカウント を他人に使われた	ストーカー に遭った	その他	被害は特になし
	12	2	1	5	623
	1.8%	0.3%	0.2%	0.8%	96.0%

○その他の内容 小 5

「エッチなことを聞かれた」、「友だちとあえなくなった。友だちとケンカした。」、「丸コピされた(^p^)」、「かってにネットをつかった。」、「ゲームをかしているのに、ゆうことを聞かない」、「ゲームの中でのあいてにかてなくてむかつく」、「改造のやつをもらったらゲームがくるった。」、「3DSのMii広場の一言コメントみたいなので、変なのをかいている人がいた。」、「スッキリする快適」、「手が筋肉痛になった」

○その他の内容 中 2

「ウェブで全然ちがうサイトに行った」、「100円入れたのに始まらない」、「ウイルスをおくられて、ポイントと経験値が「0」になった(泣き)」、「現実の友達でもないのに、妨害したりしてくる。言葉遣いが悪い。」、「成績がおちた、ねむい」、「アイテムを勝手に盗られた」、「レース中の妨害」、「異常なくらいフレンド申請をされた」、「無視するとチャットで32件とかきいているときがある。」

○その他の内容 高 2

「ゲームを壊された」、「あるユーザーが下品な話ばかりしてきてとても不快だった」、「ゲームの不具合」、「改造に連れていかれた」

②問 16. ゲーム内で以下のことを行ったことがありますか。(分母はゲームを利用している人)

表 20

総数	仲間の悪口を言った	仲間をいじつた	仲間をチームから外した	他人のアカウントを使った	ストーカーをした	加害は特になし
小 5 n=595	21 3.5%	20 3.4%	7 1.2%	11 1.8%	3 0.5%	559 93.9%
中 2 n=917	35 3.8%	50 5.5%	18 2.0%	4 0.4%	0 0.0%	846 92.3%
高 2 n=649	7 1.1%	26 4.0%	11 1.7%	0 0.0%	1 0.2%	624 96.1%

【①②の考察】

嫌な思いや不快な体験の被害を受けた生徒は、小学生で 18.5%、中学生で 9.2%、高校生で 4.0%（「被害は特になし」から逆算）あり、ここでも小学生が中・高生よりも格段に多い結果となった。小学生でゲームをしている児童の約 2 割が被害を受けていることになる。また、その内容も各校種とも「自分の悪口をいわれた」「他人の悪口を聞いた」「チームから外された」が多いが、小学生が特に多い。

加害経験は、小学生で 6.1%、中学生で 7.7%、高校生で 3.9%（「加害は特になし」から逆算）で、小学生は被害経験よりかなり少ないが小・中・高生とも存在する。

これらは、5～7 年前「学校裏サイト」で中・高生が誹謗中傷を書かれ被害を受けた状況が、今ゲームの世界で小学生が受けていることになり、小学校での指導が急務といえる。

《問 17 から問 20 は、中・高校生限定の質問》

③問 17. あなたはゲームで見知らぬ人と友達になった(または交流した)ことがありますか。

表 21 (分母はゲームを利用している人)

総数	ある	ない
中 2 n=917	405 44.2%	512 55.8%
高 2 n=649	262 40.4%	387 59.6%

④問 18. ゲームで友達になった(または交流した)人に「実際に会おう」と誘ったことはあり

表 22 (分母は問 17 で『ある』と答えた人)

総数	ある	ない
中 2 n=405	24 5.9%	381 94.1%
高 2 n=262	9 3.4%	253 96.6%

⑤問 19. ゲームで友達になった(または交流した)人と実際に会ったことはありますか。

表 23 (分母は問 17 で『ある』と答えた人)

総数	ある	ない	分母ゲーム利用者
中 2 n=405	39 9.6%	366 90.4%	4.3%
高 2 n=262	20 7.6%	242 92.4%	3.1%

⑥問 20. 実際に会ったことで身の危険を感じたことはありますか。

表 24 (分母は問 19 で『実際にあったことがある』と答えた人)

総数	ある	ない	分母ゲーム利用者
中 2 n=39	2 5.1%	37 94.9%	0.2%
高 2 n=20	0 0.0%	20 100%	0.0%

【③④⑤⑥の考察】

ゲームを通して友達になったことがある⇒実際にあった⇒身の危険を感じた、の分母をゲーム利用者数で計算しその割合をみると、中学生は 44.2%⇒4.3%⇒0.2%、高校生は 40.4%⇒3.1%⇒0.0%となり、中学生の方がわずかではあるが高校生よりも高い結果となった。4割強の生徒がオンライン上で友達になるが、その後実際に会う、そして、身の危険を感じるケースはゲームの世界では少ないことが分かった。

(8)ゲーム利用による体(健康)の変化について

①問 21. ゲームをプレーし始めてから、自分の体に変化がありましたか。ありましたら当てはまる番号全てに○をしてください。

表 25 (分母はゲームを利用している人)

総数	受診した	体重が変化した	めまいがする	頭痛がする	首が痛くなった	腰が痛くなった	肩こりがする	食欲が落ちた
小 5 n=595	3	5	17	36	58	25	42	9
	0.5%	0.8%	2.9%	6.1%	9.7%	4.2%	7.1%	1.5%
	視力が低下した	目が疲れる	吐き気がする	体がだるい	手指がしびれる	その他	特にない	変化があった人の総数・率
	163	108	5	27	20	20	316	279
	27.4%	18.2%	0.8%	4.5%	3.4%	3.4%	53.1%	46.9%
中 2 n=917	受診した	体重が変化した	めまいがする	頭痛がする	首が痛くなった	腰が痛くなった	肩こりがする	食欲が落ちた
	6	17	31	41	76	40	87	14
	0.7%	1.9%	3.4%	4.5%	8.3%	4.4%	9.5%	1.5%
	視力が低下した	目が疲れる	吐き気がする	体がだるい	手指がしびれる	その他	特にない	変化があった人の総数・率
	234	223	10	52	17	17	516	401
	25.5%	24.3%	1.1%	5.7%	1.9%	1.9%	56.3%	43.7%
高 2 n=649	受診した	体重が変化した	めまいがする	頭痛がする	首が痛くなった	腰が痛くなった	肩こりがする	食欲が落ちた
	1	3	16	27	45	20	65	8
	0.2%	0.5%	2.5%	4.2%	6.9%	3.1%	10.0%	1.2%
	視力が低下した	目が疲れる	吐き気がする	体がだるい	手指がしびれる	その他	特にない	変化があった人の総数・率
	153	166	7	27	12	9	367	282
	23.6%	25.6%	1.1%	4.2%	1.8%	1.4%	56.5%	43.5%

○その他の内容 小5

「目がよくなった」、「足がいたくなる」、「元気になった」、「目がよくなった」、「腹痛」、「イライラする」、「ストレスがたまりました」、「好きな物が変化した。」、「寝むくなりやすい」、「車の中でゲームをした時少しよう」、「手がよく動くようになった」、「猫背になった」、「左の親指が反対に曲がる」、「ゲームをたくさんすると、頭痛がしました。」、「目が悪くなったけど大丈夫」、「逆に視力が上がったよ」

○その他の内容 中2

「立ちくらみ」、「右手だけ冷たくなる。」、「食欲ました」、「中二病になった」、「自分みたいな人がいたおかげで前より楽になった」、「学力おちた ツイッターからぬけたい」、「より元気になった」、「おもしろい」、「うでに筋肉がついた」、「長時間プレイしているとだるくなってくる」、「ねむくなる。」、「睡眠不足」、「操作が上手になった」、「冬場 PC をすると手がつめたくなる」

○その他の内容 高2

「側湾症にかかった。」、「姿勢が悪くなった」、「幻覚が見えた」、「アドレナリンを心の底から感じれた時があった」、「いやなことを忘れられるようになった。」、「ねむい。」、「目がぼやぼやする」、「楽しくなった」

**【考察】**

体に変化があった生徒は、小学生 46.5%、中学生 43.7%、高校生 43.5%もあり、その内容を重症・中症・軽症と仮定して分類すると次のようになる。

表 2 6

	重症	中症	軽症
	『受診』、『体重変化』、『めまい』、『吐き気』	『頭痛』、『食欲低下』、『視力低下』、『だるさ』	『首の痛み』、『腰痛』、『肩こり』、『目の疲れ』、『手指のしびれ』
小5	3.7%	33.2%	27.7%
中2	5.7%	30.4%	28.5%
高2	2.8%	26.2%	29.6%

どの校種も類似した傾向がみられ、注視すべき状況といえる。

## (9)ゲーム依存(中毒)について

ゲーム依存の尺度を測るために、「独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター」で引用しているキンバリー・ヤングのネット依存の定義(1998年)を参考とした。調査では、問 22 の(1)~(8)はキンバリー・ヤングのチェックリストの改良版(大谷)の項目であり、問 5 の利用時間を加味してゲーム依存を検討した。

「ゲーム依存症」は、問 22 のチェックリスト全 8 項目中 5 項目以上で①「よくある」の選択肢を選び、かつ問 22 の設問(1)、(3)、(5)の選択肢の①を全て選択し、問 5 の『5 時間~7 時間未満』または『7 時間以上』を選択した生徒である。

「ゲーム依存傾向」は、問 22 の全 8 項目中 5 項目以上で①または②「時々ある」を選び、かつ問 22 の設問(1)、(3)、(5)の選択肢の①を 2 つ以上で選び、問 5 で『3 時間~5 時間未満』『5 時間~7 時間未満』または『7 時間以上』を選択した生徒である。

「ゲーム依存予備軍」(大谷)は、問 22 の全 8 項目中 4 項目以上で①または②を選び、かつ問 22 の設問(1)、(3)、(5)の選択肢で①または②を全て選択した生徒である。

①問 22. ゲーム依存症について(キンバリー・ヤングのチェックリストの改良版、下記 8 項目) 下記の (1) ~ (8) の各問で、当てはまる番号 1 つに○をしてください。(複数回答不可)

表 27 (分母はゲームを利用している人)

学年	ゲーム依存症について			
	ゲーム依存症	ゲーム依存傾向	ゲーム依存予備軍	それ以外
小 5 n=595	4 0.8%	30 5.0%	82 13.6%	474 80.3%
中 2 n=917	1 0.1%	18 2.0%	83 9.1%	815 88.9%
高 2 n=649	1 0.2%	10 1.5%	40 6.2%	598 92.1%

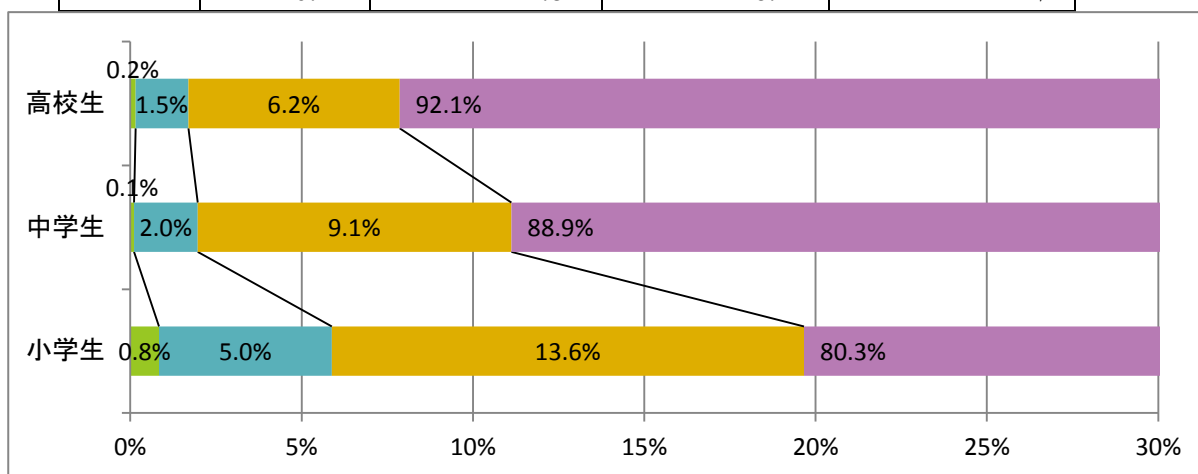


図 11

【考察】

ゲーム依存傾向（ゲーム依存症を含む）は、ゲーム利用者割で、小学生 5.8%、中学生 2.1%、高校生 1.7%である。パト隊の 2013 年 6 月発表のネット依存調査でのネット依存傾向者は、中学生で 8%（ネット環境が身近な生徒割）、高校生で 5%（全生徒割）であり、厚生労働省 2013 年 8 月発表の中・高生は 8%であったことを参考にすると、ネット依存的類型化でいえば、中・高生のネット依存傾向はコミュニケーション系が主であり、小学生はゲーム中毒が主であるといえる。

②問 22 の 8 項目ごとのデータ

下記 8 項目の内、(1)(3)(5)の選択肢を重視するのは、「久里浜医療センター」の考えに基づいている。

(1). ゲームにハマっていると感じる。(分母はゲーム利用者数-以下同じ)

表 28-(1)から(8)

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小 5 n=595	281 47.2%	165 27.7%	117 19.7%	32 5.4%
中 2 n=917	353 38.5%	326 35.6%	165 18.0%	73 8.0%
高 2 n=649	208 32.0%	231 35.6%	131 20.2%	79 12.2%

(2). 自分が満足するためには、ゲームのプレー時間を長くしたいと思う時がある。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	157 26.4%	175 29.4%	165 27.7%	98 16.5%
中2 n=917	218 23.8%	247 26.9%	289 31.5%	163 17.8%
高2 n=649	137 21.1%	182 28.0%	189 29.1%	141 21.7%

(3). ゲームのプレーをひかえる、時間をへらすなどしたが、うまくいかない。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	80 13.4%	116 19.5%	181 30.4%	218 36.6%
中2 n=917	85 9.3%	153 16.7%	340 37.1%	339 37.0%
高2 n=649	34 5.2%	87 13.4%	245 37.8%	293 44.6%

(4). 上記(3)の行動をしたとき、落ちつかない、イライラなどを感じる時がある。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	47 7.9%	64 10.8%	150 25.2%	334 56.1%
中2 n=917	54 5.9%	70 7.6%	251 27.4%	542 59.1%
高2 n=649	23 3.5%	45 6.9%	188 29.0%	393 60.6%

(5). ゲームをプレーしていて気づくと、思っていたよりも長い時間プレーしている。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	234 39.3%	160 26.9%	121 20.3%	80 13.4%
中2 n=917	289 31.5%	290 31.6%	188 20.5%	150 16.4%
高2 n=649	185 28.5%	201 31.0%	132 20.3%	131 20.2%

(6). ゲームのために、大切な人間関係、家族、学校、部活などを棒にふるがあった。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	12 2.0%	22 3.7%	103 17.3%	458 77.0%
中2 n=917	20 2.2%	30 3.3%	145 15.8%	722 78.7%
高2 n=649	27 4.2%	22 3.4%	110 16.9%	490 75.5%



(7). ゲームのハマリ具合をかくすために、ウソをついたことがある。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	21 3.5%	44 7.4%	163 27.4%	367 61.7%
中2 n=917	64 7.0%	111 12.1%	234 25.5%	508 55.4%
高2 n=649	42 6.5%	86 13.3%	164 25.3%	357 55.0%

(8). 現実(学校生活、家族など)や不安などの嫌な気持ちからにげるために、ゲームをプレーする。

総数	よくある	時々ある	あまりない	全くない
小5 n=595	36 6.1%	32 5.4%	103 17.4%	424 71.3%
中2 n=917	67 7.3%	67 7.3%	179 19.5%	604 65.9%
高2 n=649	38 5.9%	82 12.6%	122 18.8%	407 62.7%

## (10)ゲームを利用する理由と現実の世界での悩みについて(いじめ調査含む)

①問4. ゲームをプレーする理由を教えてください。(複数回答可)

表29 (分母はゲームを利用している人)

総数	ストレスを解消したい	達成感を得たい	冒険を求めたい	コミュニケーションをしたい	暇を解消したい	現実から逃げたい
小5 n=595	173 29.1%	308 51.8%	191 32.1%	112 18.8%	393 66.1%	59 9.9%
	お金を得たい	ゲームで有名になりたい	喜びを得たい	友達を作りたい	その他	
	47 7.9%	47 7.9%	251 42.2%	121 20.3%	101 17.0%	
中2 n=917	219 23.9%	307 33.5%	120 13.1%	116 12.6%	697 76.0%	73 8.0%
	お金を得たい	ゲームで有名になりたい	喜びを得たい	友達を作りたい	その他	
	13 1.4%	27 2.9%	207 22.6%	53 5.8%	91 9.9%	
高2 n=649	172 26.5%	183 28.2%	81 12.5%	42 6.5%	503 77.5%	69 10.6%
	お金を得たい	ゲームで有名になりたい	喜びを得たい	友達を作りたい	その他	
	5 0.8%	19 2.9%	141 21.7%	21 3.2%	61 9.4%	

○その他の内容 小5

「おもしろいから」、「宿題をしてからやる」、「怖いことを忘れたい」、「楽しいから」、「『自分だけ』の世界をつくりたい」、「友達とやりたい」、「時間をわすれたい」、「友達と話ができるから」、「音楽などを聞く」、「運動したい、体をきたえたい」、「なんとなく」、「楽しいから」、「いろいろなゲームをしりたい」、「友達をもってたのしいから遊びにはいけないから」、「勉強を終えたごほうびとして」、「ただ遊びたい」、「ゲームをやりたい」、「理由はない」、「妹にたのまれて」、「おもしろいし、勉強より楽しいから」、「人生を楽しく生きるため」、「ほめられたい」、「トモダチコレクションする。」、「いやなことをわすれられるから」、「世界中の人となかよくなりたいたい」、「自分の楽しみをふやす」、「元気になった」、「他にやることがないから」、「家庭学習をやっていると、さすがに集中力がなくなってくるから1日やる分をやりを終えたらやるようにしている」、「時代遅れになりたくない」、「モンスターをたおしたい」、「なぐさめてくれる」、「つかれをいやしたい」、「遊んでいたい」、「達人になりたい」、「急に遊びたくなる」

○中2

「ゲームでしかできないことをしたい」、「おもしろいから」、「楽しいから.やりたくなるから」、「気分転換」、「遊びたかったから。」、「自分の知らない世界に行きたい、現実よりもすばらしいストーリーの世界へ行きたい」、「自分自身について、将来とか」、「はいじんを極める」、「何でもない」、「スカイプ・絵チャログ・アイチューンズ」、「ただ普通に楽しい、やらないとゲームを作った人に申しわけなく感じるから」、「家の人と楽しむため。」、「楽しいから。二次元が好きだから。」、「プリクラとりたいたから。」、「涼宮ハルヒシリーズだから」、「大切さ」、「つかれたから休みたい」、「情報を得たい。」、「過去の自分を超えるため」、「友達と一緒にやりたい」、「勉強」、「ただ何となくやりたくなる。」、「ストーリーで感動したい」、「情報を集めたい」、「好きなアニメがゲームになっているから」、「やりこめる物を全部終わらせたい」、「勉強のごほうび」、「みんながやっているから」、「友達と話しながら遊べるから（スカイプ）」、「クエストをクリアしたい。」、「なぐさめてくれる」、「つかれをいやしたい」

○高2

「楽しいから」、「特になし」、「おもしろいから」、「ねむい」、「海賊王になりたい」、「なんとなく」、「何も思わない」、「考えたことがない」、「好きだから」、「将来に生かす」、「友達と楽しくやれる」、「いやされたい」、「しゅみ」、「やりたいから」、「アニメの延長」、「グラフィックがいい」、「ライン」、「さびしい、、、。」、「しゅみ（怪獣がでて）でやってる。」、「クリエイターになりたいから」、「もはや無意識」

**【考察】**

小・中・高校種とも同一の傾向をしめし、「暇を解消したい」が小-66.1%、中-76.0%、高-77.5%と、圧倒的に多かった。小学生が中・高生よりも高い数値を示した項目は、「達成感を得たい」-51.8%、「喜びを得たい」-42.2%、「冒険を求めたい」-32.1%、「ストレスを解消したい」-29.1%、「友達を作りたい」-20.3%、「コミュニケーションがしたい」-18.8%と、多くの項目である。すなわち、多くの小学生にとってゲームは、もっとも身近な端末からの利用であるためプレーにはまり込むと思われる。

**②問 24. 現実世界での悩みはありますか（いじめ調査）。（複数回答可）（分母は全生徒数）**

問 24 の主な調査目的は、いじめについて実態調査をすることにあつた。現在、質問紙によるいじめ調査の必要性が文科省からも指摘され遂行されているが、子どもたちは、いじめの事実があっても、先生に報告しない傾向が強い。それは、報告しても解決をしてくれるという見通しがなく、逆に報告したことにより（チクル）さらなるいじめが行われることに対する恐怖、教師や保護者に知られたくない被害者の気持ち、いじめ行為の類型の「飼育のいじめ」状況での被害者の意識等が理由として考えられる。そこで、本調査では、「悩み」として、いじめの実態を把握よることを試みた。「悩み」では、被

害者ばかりでなく、友人がいじめられているという傍観者によるものもあると推測されるが、その学級・学校でいじめが発生している事実には違いないため、比較的正確に把握できると考えた。

表 30

総数	家族について	成績について	恋愛について	友達について	いじめについて	健康について
小5 n=612	56	128	57	120	37	78
	9.2%	20.9%	9.3%	19.6%	6.0%	12.7%
	進路について	金銭面について	世の中について	その他	特になし	
	83	79	64	18	295	
	13.6%	12.9%	10.5%	2.9%	48.2%	
中2 n=996	家族について	成績について	恋愛について	友達について	いじめについて	健康について
	89	425	146	168	29	86
	8.9%	42.7%	14.7%	16.9%	2.9%	8.6%
	進路について	金銭面について	世の中について	その他	特になし	
	374	150	79	26	379	
	37.8%	17.0%	8.2%	1.7%	39.2%	
高2 n=831	家族について	成績について	恋愛について	友達について	いじめについて	健康について
	54	272	93	106	11	55
	6.5%	32.7%	11.2%	12.8%	1.3%	6.6%
	進路について	金銭面について	世の中について	その他	特になし	
	314	141	68	14	326	
	37.8%	17.0%	8.2%	1.7%	39.2%	

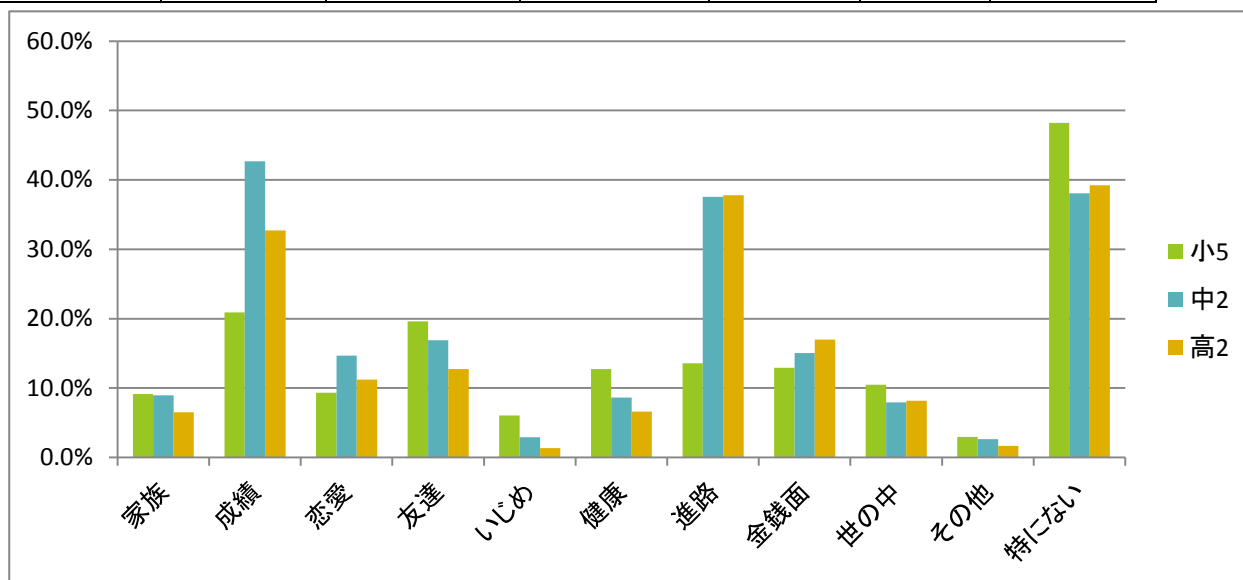


図 12

○その他の内容 小5

「ゲームを始めると狙ったようにうるさくなる。(5倍くらい)」、「悪口を言われたことがあるので、言われているような気がして不安」、「空虚感」、「部活について 人とのつきあい」、「まっくら♡」、「現実の全て」、「ペットのインコとウーパールーパーについて」、「友達のこと」、「こうはい・部活」、「学校に

ついて、宿題について」、「嫌に思う友達」、「学校生活」、「部活の休みがぜんぜんない」、「性格」、「先生について」

○その他の内容 中2

「学校について」、「中二病について」、「部活」、「人について」、「現実がきらいです」、「いろいろ」、「クラスについて」、「担任について」、「自分について（性格とか）」、「ちょっかい、悪口」

○その他の内容 高2

「最近おもしろみがない」、「部活について」、「税金について」、「学校について」、「ほぼすべて」、「性欲処理について」

### 【考察】

「悩み」の中で、いじめを選択した生徒は一番少なかったが、選択した生徒は小-6.0%、中-2.9%、高-1.3%であり、文部科学省平成24年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」による、いじめ認知件数、小-0.6%、中-1.7%、高-0.4%であり、されに比べるとかなり高い数値が認められた。これよりも実際、中・高校は件数が多いと推測されるが、青森県内の市町村教育委員会調査（未公表）で工夫されたアンケート用紙による調査では、やはり5%近い数値が出ていることから実際にあった結果と思われる。

## 第Ⅳ部 デジタルゲーム端末利用の分析と考察・提言

### (1) ネット・ケータイの利用状況について～ネット端末の多様化と小学生問題に注視を～

高校生のスマホ利用率は77.0%、従来の携帯電話との合計でケータイ利用率は**84.8%**、2年前の携帯電話(スマホ含む)の所持率**98.2%**より**13.4%**減少している。しかし、ネットの利用率は本調査でも**94.9%**のため、全国的傾向である端末の多様化が青森でも起き始めたといえる。端末の多様化とは、今回の本調査では利用率がまだ低かった、携帯音楽プレーヤー、ゲーム機、タブレットPC等(以下「隠れネット端末」と省略)からネットにつなげることで、無線LANインフラの整備とともに増えることは確実である。

小学生と中学生のスマホ+従来の携帯電話、すなわちケータイの利用率は、小学生20.9%、中学生35.5%で(重複利用もある)ある。昨年度までの県内各種調査では小学生1割前後であるため約1割増加したことになる。この違いは調査の質問方法の違いにもある(所持率か利用率か。小学生の場合は家族と共有の場合が多い)。また、中学生は3割前後で類似している。しかし、「隠れネット端末」の利用率が小学生**58.0%**、中学生**60.0%**であり(当然重複利用もある)、特に携帯音楽プレーヤーの利用率が高校生が最も多い全国傾向と異なり、中学生が最も多い(24.2%)ということは、ケータイを持たない中学生が無線LANからネットにつながっていることを語っている。学校や保護者の指導で「ケータイは持たせない、必要ない」とする考えが主流の中で、また「家庭の経済的状況で持たせられない」ため、県内のケータイ所持率は、全国平均よりかなり低かった(全国平均5～6割)。

しかし、大人の「この問題について行けない」状況を尻目に、無線LAN受信可能な地域、家庭では、「携帯電話受信料」の必要ないこれら「隠れネット端末」を購入しネットに接続している生徒が多数いることがわかる。このネット環境が小学生に迫っているという危機意識が、小学校関係者、保護者に薄いことが危惧される。都市部並みに無線LANインフラが整備される前に、保護者・大人のペアレンタルコントロール能力を高めることが急務である。

## (2) ネット使用時のコンテンツの利用状況について

校種間でのコンテンツの利用状況を比較とすると、調べ物と動画の利用率は小・中・高生とも高い。異なるのは小学生でゲーム(40.7%)が最も高く、ゲーム機からのネット接続者(45.9%)の約9割はゲームを主として利用しているといえる。高校生は、LINE・トークアプリ・SNSのコミュニケーション系の利用が高い。

コンテンツ利用状況からいえることは、小学生は主にゲームに係わるトラブル、高校生はコミュニケーション系に係わるトラブル、中学生は問題が多様であると概括的にいえる。この特徴を押さえた、子どもたちへのネット・ケータイリスク教育が求められる。

## (3) ゲームを利用するときのゲーム端末について

「あまりゲームをしていない(ゲームをしていない)」割合は、小学生 26.9%(3.5%)、中学生 22.6%(7.7%)、高校生 35.0%(21.9%)で、小・中生でよくゲームをしている生徒は73%、77%、高校生では65%となり、高校生では2割の生徒はゲームと係わりない生活を送っている。

ゲーム端末の利用状況の校種別特徴は、小学生が家庭での据置型ゲーム機、ゲームセンターでの利用、その他多様な端末と関わりを持っているが、中心的には携帯型ゲーム機から主に5割(49.3%)が利用している。中学生はネット接続端末も多様なことから、ゲーム端末も多様である。高校生も中学生と類似しているが、スマホの利用率が高いので、ゲームもスマホを多くの生徒が利用しており、スマホ利用者の47.0%(スマホをゲームでよく使う人数301人/ゲーム利用者数649人)、約半数がスマホから利用している。その利用理由も「暇つぶし」(77.5%問4より)と思われる。

## (4) ゲームを利用することによる多様な被害について

### ① ゲームでの金銭・課金の売買

ゲームで他のプレイヤーとお金のやりとりをしている生徒が、小学生で5.2%(ゲーム利用者割)と中学生(2.4%)・高校生(2.2%)よりも多い。また、やりとりの金額は5000円以内が多く、高校生で1万円を超えている生徒が2割いる。

ゲーム内の課金は、「お金のやりとり」より多く、小学生17.6%、中学生16.5%、高校生14.2%で、ここでも小学生が中・高生よりも多い。またその額は、お金とやりとりと同じく5000円以下が多い。

問題・トラブルとしては、数値は低いが「お金やアイテムを強要された」生徒が小学生で4.0%おり、また、強要した生徒も小学生で1.7%いた。これは犯罪であり見逃すことはできない事実である。

### ② ゲーム利用時における他のプレイヤーとのトラブル

ゲーム利用時に、嫌な思いや不快な体験を受けた生徒は、小学生で18.5%、中学生で9.2%、高校生で4.0%で、ここでも小学生が中・高生よりも格段に多い数値となった。小学生でゲームをしている児童の約2割が被害を受けていることになる。また、その内容も各校種とも「自分の悪口をいわれた」「他人の悪口を聞いた」「チームから外された」が多いが、小学生に特に多い。

加害経験は、小学生で6.1%、中学生で7.7%、高校生で3.9%で、小学生は被害経験よりかなり少ないが小・中・高生とも存在する。

これらは、5~7年前「学校裏サイト」で中・高生が誹謗中傷を書かれ被害を受けた状況が、今ゲームの世界で小学生が受けていることになり、小学校でのネットいじめ指導が急務といえる。

### ③ ゲーム利用による体の変化・異常

体に変化があった生徒は、小学生46.5%、中学生43.7%、高校生43.5%で、どの校種も類似した傾向がみられ、注視すべき状況といえる。

#### ④ゲーム依存(中毒)

ゲーム依存傾向者(ゲーム依存症を含む)は、ゲーム利用者割で、小学生**5.8%**、中学生**2.1%**、高校生**1.7%**である。パト隊の2013年6月発表のネット依存調査でのネット依存傾向者は、中学生で8%(ネット環境が身近な生徒割)、高校生で5%(全生徒割)であり、厚生労働省2013年8月発表の中・高生のネット依存傾向者は8%であったことを参考にすると、ネット依存的類型化でいえば、中・高生のネット依存傾向はコミュニケーション系が主であり、**小学生はゲーム依存傾向が主**であるといえる。

平日のゲームの利用時間が、5時間以上の利用者が小学生4.2%、中学生4.2%、高校生4.0%で、また、平日の深夜11時以後プレイしている生徒が、小学生2.5%、中学生9.6%、高校生12.9%であり、これらの状況は、ゲーム依存症、ゲーム依存傾向、言い換えればゲーム中毒になりかかる状況と考えられる。

#### ⑤全ての項目を通して、ゲームを利用することで何らかの被害を受けていた生徒の割合

○小学生の場合は、質問項目の、問14①『お金やアイテムを強要された』、問15①『自分の悪口を言われた』、問15②『仲間に使い走りさせられた』、問15③『チームから外された』、問15⑦『自分のアカウントが他人に使われた』等人間関係でのトラブル被害(誹謗中傷・いじめ)、問15⑧『ストーカーにあった』(外部犯罪者からの被害)、問21①~④の『体の変化』(健康被害)、問22の『ゲーム依存傾向者』を被害項目とする。

○中学生・高校生は、小学校の質問項目に、問20の『あって身の危険を感じた』を追加する。

上記の項目で、集計すると図3のように、「何らかの被害を受けた生徒は」、小学生で**55.7%**、中学生で**46.2%**、高校生で**42.5%**にもなった。今回の本調査では、有害情報系での問題(例えば、出会い系、架空請求、個人情報の漏洩等)については取り上げなかったが、ネットに繋がるということは、当然それらの問題も発生していると考えられるため、被害はもっと発生しているといえる。

そして、ゲーム利用の場合、小学生にそれらの問題が顕著に表れ、「ネット被害免疫」がないからこそ被害のターゲットになる可能性が高い。

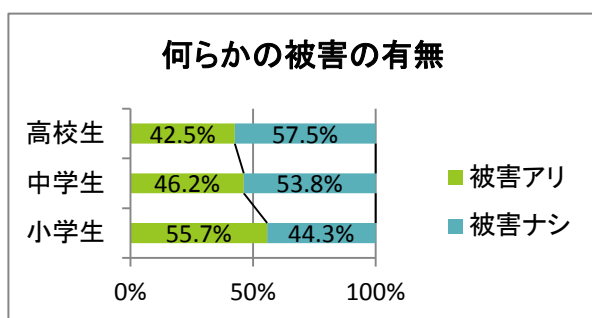


図13

このゲーム利用から小学生がもっとも被害にあっているという認識や危機意識が、小学校関係者、保護者に薄いことが危惧される。都市部並みに無線LANインフラが整備され被害が拡大する前、教育関係者、保護者・大人のペアレンタルコントロール能力を高め、子どもたちに指導することが急務である。

#### (5)子どもを守る安全対策について

##### ①ペアレンタルコントロール機能の利用状況

この機能を「知っている」ゲーム利用生徒の率は、小・中・高生順に、25.4%、46.5%、37.0%で、「2011第1回ゲーム機調査」(保護者調査)時、小学生-16.0%、中学生-20.4%(ゲーム機をネットに接続できる環境のある家庭割)で、前回調査に比べれば、その知識は普及しつつある。しかし、もっとも注視しなければならない小学生のこの機能の知識がゲーム機利用者の**1/4**で、さらに、携帯ゲーム機を利用して、かつこの機能を知っており、この機能を利用している生徒が**41.2%**である。前回調査の設定率が**4.2%**(分母はネットに繋がるゲーム機所持者)、今回調査で携帯ゲーム機所持者に限定した設定率が**14.9%**(分母はゲーム利用者数)であ

る。調査対象と方法が異なるため単純な比較はできないが、ここ2年間でこの機能の普及はたった1割ほどといえ、その認識は遅滞としている厳しい状況が明確になった。

## ②ゲーム利用時の家庭でのルールについて

ゲームを利用における家庭でルールを決めている割合は、小学生 65.9%、中学生 38.3%、高校生 13.1%で、高学年になるにしたがい減少している。「2011 第1回ゲーム機調査」と比較すると、小学生は 7.2%と増えているが、中学生は 0.2%増のみで変わらなかった。

## (6)いじめについて

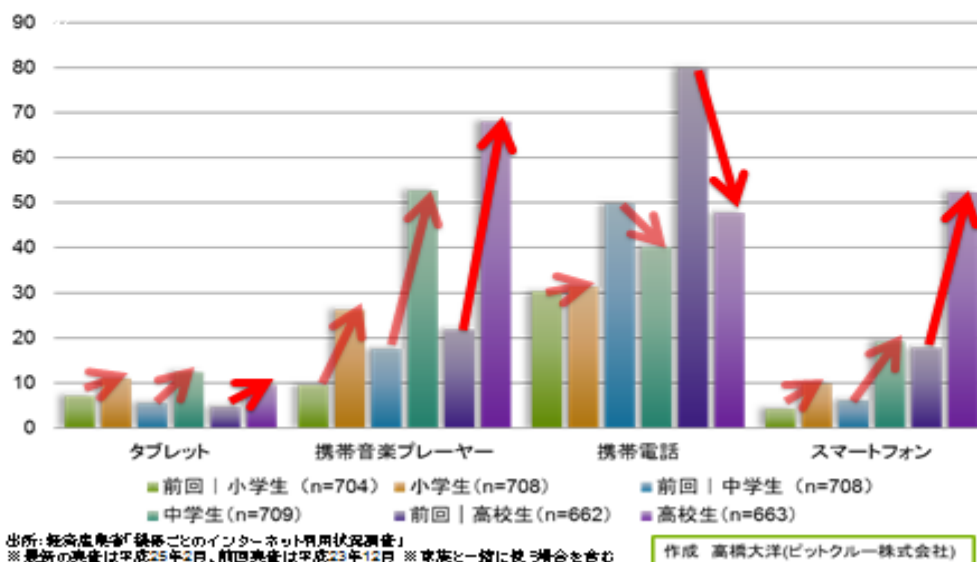
いじめの実態を調査する目的で、「悩み」の項目の中に「いじめ」の選択肢を設けた。その結果、「いじめ」を選択した生徒は一番少なかったが、しかし、小学生 6.0%、中学生 2.9%、高校生 1.3%が発生していた。文部科学省平成 24 年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」による、いじめ認知件数は、小学生 0.6%、中学生 1.7%、高校生 0.4%であり、これらに比べるとかなり高い数値が認められた。これよりも実際に、中・高校ではいじめ件数が多いと推測されるが、青森県内の市町村教育委員会調査で工夫されたアンケート用紙によって調査した市町村の結果(未公表)では、やはり 5% 近い数値が出ていることから、本調査の結果は実際に近いと思われる。

いじめを如何に発見し指導・支援するか研修と有効な調査方法の検討を行い、いじめを認知し子どもを守る環境を整備する必要性が求められている。

## 資料 1

# 青少年の機器の利用状況

(前年度調査からの変化が大きいもの)



こんにちは。わたし達は、ネット・ケータイ問題研究の一環としてみなさんがゲームをどのように利用しているのか研究をしています。今回は青森県における小・中・高校生のゲーム利用状況と、それに伴う利点と問題点を知るためのアンケートです。このアンケートには名前を書く必要はありません。また、ここで答えたことを研究以外の目的で使ったり、第三者に無断で公開したりすることはありませんので、正直に記入してください。ご協力よろしくお願いします。

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

中学・高校 ， 男 ・ 女

\*小学生版は、漢字にふりがなを振り、問 17 から問 20 を削除したもので実施した

### ア. 機器(端末)についてお答えください。

問1. あなたは以下のどの機器(端末)を使ってゲームをプレイしていますか。それぞれの機器(端末)名の右にある【 】の中に、一番よく使う機器(端末)には◎、それ以外で使う機器(端末)には○を、書いてください。また、1つの機器(端末)だけでプレイしている人は、その機器だけに◎を書いてください。ゲームをプレイしていない人は、「⑩プレイしていない」だけに◎をしてください。

- ①据置型ゲーム機すえおき (PS3、Wii、WiiU、Xbox360) → 【     】
- ②携帯型ゲーム機 (DSi、3DS、PSP、PS VITA) → 【     】
- ③その他のゲーム機 (GC、N64、PS2、PS、DS、GBA、GBなど) → 【     】
- ④従来の携帯電話 (ガラケー) → 【     】
- ⑤スマートフォン → 【     】
- ⑥パソコン → 【     】
- ⑦タブレット PC (iPad、nexus、kindle Fire、dtabなど) → 【     】
- ⑧携帯音楽プレイヤー (iPod Touch、Walkman F・Zシリーズなど) → 【     】
- ⑨ゲームセンターのゲーム機 → 【     】
- ⑩プレイしていない → 【     】

問2. パレンタルコントロール〔パレンタルロック〕保護者がゲーム機の機能を制限する〕を知っていますか。

- ①はい ②いいえ

問3. 問1で①と②のいずれかに◎、○を付けて、問2で「①はい」と答えた人に質問します。

パレンタルコントロールを利用していますか。当てはまる記号(a～d) 1つに○をしてください。

- ①据置型ゲーム機すえおき ( a 利用している ・ b 利用していない ・ c 解除した ・ d わからない )
- ②携帯型ゲーム機 ( a 利用している ・ b 利用していない ・ c 解除した ・ d わからない )

### イ. フレイする状況についてお答えください。

問4. ゲームをプレイする理由を教えてください。当てはまる番号全てに○をしてください。

①ゲームをプレイしていない

- ②ストレスを解消したい     ③達成感を得たい     ④冒険を求めたい     ⑤コミュニケーションをしたい
- ⑥暇を解消したい             ⑦現実から逃げたい     ⑧お金を得たい         ⑨ゲームで有名になりたい
- ⑩喜びを得たい                 ⑪友達を作りたい         ⑫その他(             )



問5. ゲームを平日に、平均してどれくらいプレイしますか。当てはまる番号1つに○をしてください。

- ①ゲームをプレイしていない      ②30分未満      ③30分～1時間未満  
④1時間～3時間未満      ⑤3時間～5時間未満      ⑥5時間～7時間未満      ⑦7時間以上

問6. 問5で②～⑦を答えた人に質問します。平日一日を平均してどの時間帯にゲームをプレイしているか、当てはまる番号全てに○をしてください。

- ①朝、学校に行くまで      ②学校にいるとき      ③学校から帰って夕食まで      ④夕食後から午後9時まで  
⑤午後9時～午後11時まで      ⑥午後11時～午前2時まで      ⑦午前2時～朝方まで

問7. ゲームを祝日に、平均してどれくらいプレイしますか。当てはまる番号1つに○をしてください。

- ①ゲームをプレイしていない      ②30分未満      ③30分～1時間未満  
④1時間～3時間未満      ⑤3時間～5時間未満      ⑥5時間～7時間未満      ⑦7時間以上

問8. ゲームをプレイすることについて、家族とのルールはありますか。

- ①ある      ②ない・ゲームをプレイしていない → 問10へ進んでください



問9. どんなルールがありますか。当てはまるもの番号全てに○をしてください。

- ①プレイ時間の制限      ②ゲームの内容      ③ゲームをする時間帯      ④利用料金(課金)の制限  
⑤兄弟と仲良くプレイする      ⑥成績を上げる(保つ)  
⑦家族と話す時間を作る      ⑧その他( )

問10. 他のプレイヤーとゲーム内のアイテムなどを現実のお金(現金)でやり取りしたことはありますか

- ①はい      ②いいえ・ゲームをプレイしていない → 問12へ進んでください



問11. お金をどれくらいやり取りしましたか。

- ①1円～1,000円      ②1,001円～5,000円      ③5,001円～10,000円      ④10,000円より多い

問12. ゲームで課金(ゲーム内のアイテムを購入、キャラクターの強化、プレイ時間を増やす)をしていますか。

- ①はい      ②いいえ・ゲームをプレイしていない → 問14へ進んでください



問13. お金をどれくらい課金していますか。

- ①1円～1,000円      ②1,001円～5,000円      ③5,001円～10,000円      ④10,000円より多い

#### ウ. 他のプレイヤーとの関係についてお答えください。

問14. ゲームをプレイしていて、お金に関して以下のことをした、又は、されたことがありますか。

当てはまる番号全てに○をしてください。また、その相手との関係で当てはまる記号(a,b)を選んでください。

- ①お金やアイテムを強要された → 強要した人とは (a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )  
②お金やアイテムを強要した → 強要した相手とは(a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )  
③親のクレジットカードを無断で使った  
④現金をゲームで使う電子マネーにした  
⑤特にない・ゲームをプレイしていない

問 15. ゲームをプレイしていて、トラブル(嫌な思い、不快な体験)にあったことはありますか。

当てはまる番号全てに○をつけてください。またその相手との関係で当てはまる記号(a,b)を選んでください。

- ①自分の悪口を言われた → 言った人とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ②仲間に使い走りさせられた → その人とは ( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ③チームから外された → その仲間とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ④仲間が使い走りさせられるのを見た → その仲間とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ⑤仲間がチームから外されるのを見た → その仲間とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ⑥仲間の悪口を聞いた → その仲間とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ⑦自分のアカウント(自分が作ったそのゲームのデータ)を他人に使われた
- ⑧ストーカーにあった
- ⑨その他( )
- ⑩特にない・ゲームをプレイしていない

問 16. ゲーム内で以下のことを行ったことがありますか。 当てはまる番号全てに○をしてください。

また、行った人との関係について当てはまる記号(a,b)を選んでください。

- ①仲間の悪口を言った → その相手とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ②仲間をいじった → その相手とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ③仲間をチームから外した → その相手とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ④他人のアカウントを使った → 使った人とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ⑤ストーカーをした → した人とは( a 現実も知り合い・b ゲームのみ知り合い )
- ⑥特にない・ゲームをプレイしていない

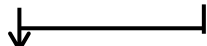
問 17. あなたはゲームで見知らぬ人と友達になった(または交流した)ことがありますか。

- ①はい
- ②いいえ・ゲームをプレイしていない → 問 21 へ進んでください



問 18. ゲームで友達になった(または交流した)人に「実際に会おう」と誘ったことはありますか。

- ①はい
- ②いいえ



問 19. ゲームで友達になった(または交流した)人と実際に会ったことはありますか。

- ①はい
- ②いいえ → 問 21 へ進んでください



問 20. 実際に会ったことで身の危険を感じたことはありますか。

- ①はい
- ②いいえ

### エ. ゲームへの考え方についてお答えください。

問 21. ゲームをプレイし始めてから、自分の体に変化したことで当てはまる番号全てに○をしてください。

- ①ゲームをプレイしていない
- ②受診した
- ③体重が変化した
- ④めまいがする
- ⑤頭痛がする
- ⑥首が痛くなった
- ⑦腰が痛くなった
- ⑧肩こりがある
- ⑨食欲が落ちた
- ⑩視力が低下した
- ⑪目が疲れる
- ⑫吐き気がする
- ⑬体がだるい
- ⑭手指がしびれる
- ⑮その他( )
- ⑯特にない

問 22. 下記の(1)～(8)の各問で、当てはまる番号1つに○をしてください。

番号は、「①:よくある ②:時々ある ③:あまりない ④:全くない・ゲームをプレイしていない」と対応させてください。

- (1). ゲームにハマっていると感じる。  
( ① ② ③ ④ )
- (2). 自分が満足するためには、ゲームのプレイ時間を長くしたいと思う時がある。  
( ① ② ③ ④ )
- (3). ゲームのプレイをひかえる、時間をへらすなどしたが、うまくいかない。  
( ① ② ③ ④ )
- (4). 上記(3)の行動をしたとき、落ちつかない、イライラなどを感じる時がある。  
( ① ② ③ ④ )
- (5). ゲームをプレイしていて気づくと、思っていたよりも長い時間プレイしている。  
( ① ② ③ ④ )
- (6). ゲームのために、大切な人間関係、家族、学校、部活などを棒にふるがあった。  
( ① ② ③ ④ )
- (7). ゲームのハマり具合をかくすために、ウソをついたことがある。  
(例:一日中ゲームをプレイしたが、勉強していたとウソをついた。など)  
( ① ② ③ ④ )
- (8). 現実(学校生活、家族など)や不安などの嫌な気持ちからにげるために、ゲームをプレイする。  
( ① ② ③ ④ )

**オ. 生活習慣・その他についてお答えください。**

問 23. 睡眠時間は、平均してどれくらいとっていますか。当てはまる番号1つに○をしてください。

- ① 1～3 時間      ② 3～4 時間      ③ 4～5 時間      ④ 5～6 時間  
⑤ 6～7 時間      ⑥ 7～8 時間      ⑦ 8 時間以上

問 24. 現実世界での悩みはありますか。当てはまる番号全てに○をしてください。

- ①家族について      ②成績について      ③恋愛について      ④友達について  
⑤いじめについて      ⑥健康について      ⑦進路について      ⑧金銭面について  
⑨社会(世の中)について      ⑩その他(      )      ⑪特にない

問 25. 学校以外で、あなたはどの機器(端末)を使って、インターネット(以下、ネットに省略)を使っていますか。よく使う機器を2つまで選んでください。ネットを使わない人は①のみ○をしてください。

- ①ネットを使っていない      ②従来の携帯電話(ガラケー)      ③スマートフォン      ④ゲーム機      ⑤パソコン  
⑥タブレットPC      ⑦携帯音楽プレイヤー      ⑧その他(      )

問 26. あなたがネットを使うとき、どんなコンテンツ(サイト、アプリ等)をよく利用しますか。

よく使うものの番号を2つまで選んで○をしてください。

- ①プロフ、ブログ、ホームページ      ②掲示板      ③ゲーム      ④メール      ⑤動画サイト(Youtube など)  
⑥トークアプリ(LINE)      ⑦トークアプリ(カカオトークなど)      ⑧調べ物(Yahoo、google など)  
⑨SNS (facebook、twitter、GREE、mobage、ameba、mixi など)      ⑩その他(      )

これでアンケートは終了です。ご協力ありがとうございました。



スマホ全盛時代における  
ネット・ケータイ利用状況(被害) 調査報告書  
2014年3月 初版  
編集者 大谷 良光  
印刷所 やまと印刷株式会社(弘前市)  
執筆者 弘前大学ネットパトロール隊