

小・中学生のゲーム機によるネット利用の実態調査と比較研究 ～青森県市街地域と農業・漁業地域、全国（内閣府2011年調査）との比較～

Comparative Research of School Children Internet Use through a Game Machine

～ comparing a city area with agricultural and fishery area in Aomori prefecture, and
comparing this research with a nationwide research (the Cabinet Office Research 2011) ～

大谷 良光*・浅田 豊**・加賀谷 悠***

Yoshimitsu OTANI*・Yutaka ASADA**・Haruka KAGAYA***

論文要旨

子どもたちのゲーム機利用が出発点となり、それがインターネット利用者の幅の広がりにつながりつつある社会背景を踏まえ、ネット接続可能なゲーム機が今後のインターネット問題の焦点の一つになるという仮説に基づき、ゲーム機によるネット利用の実態を明らかにする目的で、青森県内の子どもたち及び保護者に対し、質問紙調査を行なった。その結果、①ゲーム機によるインターネット利用は女性より男性が高く、学年が上がるにつれて増加していく点、②ゲーム機によるインターネット利用状況に関し、保護者と子どもとの間に意識の差異が認められ、保護者が子どものインターネット利用の実態を十分に把握できていない点、③青森県の市街地域と農村・漁村地域では特段の差は見らず、また、全国調査とも同一傾向を示した点、④ゲーム機のフィルタリング、ペアレンタルコントロールに関し、その認知度、利用、機能設定の状況について低い点、などが明らかになった。

キーワード：小・中学生、ゲーム機、インターネット利用、フィルタリング、ペアレンタルコントロール

1 はじめに

子どもたちの携帯電話所持の低年齢化やケータイに関わる種々の問題が指摘されている^{1)～5)}。だが現代の子どもたちが日常的に身近に接する機会の多い電子機器類は他にも存在し、ゲーム機もその一つである。メーカー各社の競合・開発・販売等は年々進み、ゲーム機もまたインターネットに接続が可能になっている現状である。子どもたちのゲーム機利用が出発点となり、それがインターネット利用者の幅の広がりにつながっている側面も否定できない。この点を踏まえ、ゲーム機を用いてもインターネットを利用することが可能となった今、ユーザーとなりうる青少年の健全な育成のために、その利用を制限する諸機能が各社に

よって整備されている。その一つがペアレンタルコントロール機能である。

ネット・ケータイ問題という概念を包括的に捉える場合、子どもたちのゲーム機との接触の問題、ゲームからインターネットへのつながりの問題、各種コンテンツの使用制限に関する問題は、決して切り離して考えることはできないといえる。

また一方で、ネット・ケータイ問題全般に対し悩みを抱える子どもたちや保護者が年々増加しつつある。ネットいじめ系問題、有害情報・情報発信系問題、ネット依存問題に代表されるネット・ケータイ問題の3側面へのきめ細かな対応と真の意味でのネットリスキ教育推進の重要性が今日叫ばれている。

以上の問題意識に立脚し、弘前大学教育学部「ネッ

* 弘前大学教育学部技術教育講座

Department of Technology Education, Faculty of Education, Hirosaki University

** 青森県立保健大学、弘前大学教育学部非常勤講師

Aomori University of Health and Welfare、A part-time lecturer of Faculty of Education, Hirosaki University.

*** 弘前大学人文学部学生、弘大ネットパトロール隊

A Undergraduate Student of Faculty of Humanities, Hirosaki University. Hirosaki University Internet-patrol Party.

ト・ケータイ問題」研究プロジェクト及び同ネットパトロール隊調査部ではこれまでに既に、携帯電話販売店舗や高校生を対象とした調査を実施した。この調査では、青少年インターネット環境整備法施行後6ヵ月経過した時点でフィルタリング設定、メール受信拒否設定、ネットいじめの方法等に対する携帯電話販売員の知識等を明らかにする目的で青森県内の当該販売店に訪問調査を行なった。その結果、フィルタリング加入の重要性等をユーザーに説明した販売員は約5割、ネットいじめの方法の認識は低いなどの結果が判明した。また、青森県内高校生の携帯電話購入状況やフィルタリング設定状況等を調査したところ、フィルタリング利用率が約4割と低いこと等が判明した、といった実情が明らかになってきた^{6)~7)}。また同時に、①携帯電話販売店舗への研修強化、知識習得、ユーザーへの詳細かつ丁寧な説明、フィルタリングサービスの改善等の要望、②中学生や保護者、教育関係者等へフィルタリングサービス利用の重要性や問題解決の必要性等を訴える緊急アピールを公表する、等の現実的な対応策の提言・公開も行ってきた。これらの研究・社会的介入実践成果を踏まえ、その延長線上にある本研究では、ネット接続可能ゲーム機が今後のインターネット問題のひとつの焦点になるという仮説に基づき、ゲーム機によるネット利用の実態を明らかにする目的で質問紙調査を行なった。

2 調査方法・概略

本調査では、対象とする地域を青森県津軽地区・下北地区とし、各地区の三つの市で実施した。学校抽出・紹介にあたっては各市の教育委員会の協力を得た。また各地区では、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。

調査対象者は小4～中2の児童・生徒（以下「子ども」と省略）1182人、保護者692人とした。調査方法を質問紙とし、2011年1～2月までの期間に実施した。

有効回答数は、子ども783人（66.2%）、保護者573人（82.8%）であった。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回答用紙が多かったためである。

本調査の先行研究には、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.）、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。このうち③については、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。

調査内容としては、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の特徴である。

3 調査結果と考察

(1) 子どもの調査結果

表1-1-1から表1-1-3まででは、「次のゲーム機が家にありますか（複数回答可）」という質問に対する回答と、ゲーム機の所持率をまとめたものである。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（Dual Screen）の所持率が最も高い。

次に、表1-2は「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）」という問いの結果である。「興味がない」と答えた割合が46.4%と最も高い。

表1-3は「質問1で答えたゲーム機を買っても

表1-1-1 ゲーム機の所持状況

		質問1. ゲーム機の種類（複数回答）							
		① PSP	② PS3	③ DSi	④ DS	⑤ Wii	⑥ Xbox	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

表1-1-2 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%	

らった理由を教えてください。(複数回答可)」という問いへの回答結果である。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

表1-1-3 ネット接続可能なゲーム機の所持率

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	計
	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%	

とが分かる。

表1-4-1から表1-4-7までは、「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⁸⁾を含む)を使ったことがありますか?(複数回答可)」、「インターネットで何をしましたか?」、「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?」という問いへの回答結果である。

表1-2 ゲーム機不所持理由

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

表1-3 ゲーム機を買ってもらった理由

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

ゲーム機所持者のうち約4割(43.4%)が「ある」と答えている。男子(58.5%)が女子(25.6%)を大きく上回っている点、そして学年の上昇に伴い、ゲーム機によるネット利用経験が増す点に、顕著な特徴がある。一方で、市街地(40.2%)、農業・漁業地域(47.7%)という地域間に大きな差は認められない。また、「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。さらにフィルタリング機能を付けているかどうかについては、「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。

表1-5は「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)」という問いへの回答結果であり、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。

表1-6は「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。」という形で、自由記述を求めた結果である。被害体験、ネット・パトロール隊への質問や相談、要望、メッセージの4項目

表1-4-1 ゲーム機によるインターネット利用経験

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	割合	43.4%	56.6%
(755人)	回答数	328	427
有効回答数(783人)		41.9%	58.1%

表1-4-2 学年別ゲーム機によるインターネット利用経験

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%

表1-4-3 男女別ゲーム機によるインターネット利用経験

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%

表1-4-4 地域別ゲーム機によるインターネット利用経験

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%

表1-4-5 インターネット活用状況

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	割合	54.3%	37.2%	42.1%	54.3%	24.1%	6.4%
(328人)	回答数	178	122	138	178	79	21

表1-4-6 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どもの割合

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%)

表1-4-7 フィルタリング機能活用割合

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

表1-5 ゲーム機利用時の家庭内ルール

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

に分けて整理することができよう。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。また、ネット・パトロール隊への質問や相談では「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?」といった有害情報に関する質問が寄せられた。ネット・パトロー

ル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分かった。

表1-6 自由記述(抜粋)

<p>①被害体験について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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出てきた <p>②質問や相談</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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? <p>③パトロール隊に対する要望</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パトロール隊の人数を増やす。 <p>④パトロール隊に対するメッセージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。
--

(2) 保護者の調査結果

表2-1は「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?」という問いへの回答結果である。7割以上(75.0%)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。

表2-1は「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?」という問いへの回答結果である。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。表2-3は「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?」という問いへの回答結果である。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。

表2-4-1から表2-4-4までは、「次に挙げられ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?」、「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?」、「そのゲーム機に「フィルタリング機能」をかけていますか?」、「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?」という問いへの回答結果をまとめたものである。まず、インターネット接続可能なゲーム機として、PSP、PS3、DSi、DS、Wii、Xbox⁹⁾などについては、全体の約9割(93.0%)が「ある」と

表2-1 保護者によるインターネット
接続可能ゲーム機に関する知識

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

表2-2 保護者によるゲーム機
「フィルタリング機能」の知識

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

表2-3 保護者によるゲーム機
「ペアレンタルコントロール機能」の知識

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

答えている。また、自分の子どもがそのゲーム機でインターネットを利用しているかどうかの認識に関しては、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割もある。さらに、ゲーム機にフィルタリング機能をかけているかに関しては、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分かる。そしてゲーム機にペアレンタルコントロール機能¹⁰⁾をかけているかに関しては、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よう。

表2-5は「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。」という形で、保護者に自由記述を求めた結果である。質問や相談、要望、メッセージ、その他の4項目に分けて整理することができる。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) 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

内閣府の調査は我々の共同研究とほぼ同時期に行われたものであり、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

表2-4-1 インターネット接続可能
ゲーム機の所持状況

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

表2-4-2 ゲーム機での子どものインターネット
利用に関する保護者による把握

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

表2-4-3 ゲーム機への「フィルタリング機能」設定状況

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

表2-4-4 ゲーム機への「ペアレンタルコントロール機能」設定状況

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

表2-5 保護者による自由記述(抜粋)

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PSP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

- ・家の人は、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続けている姿は、大人も子供もみっ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関心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、ネットや携帯の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も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ど不安なところもあります。

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。表3-1-1から表3-2-2にかけて、我々の調査との骨子・概略の比較をまとめた。

表3-3は子どもの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3-4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

表3-1-1 調査設計に関する内閣府調査との比較

	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

表3-1-2 有効回収数に関する内閣府調査との比較

	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%)

表3-2-1 対応する調査項目(子ども)に関する内閣府調査との比較

	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

表3-2-2 対応する調査項目(保護者)に関する内閣府調査との比較

	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

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3-5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3-3 ゲーム機の所有状況に関する内閣府調査との比較

	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%

(※1)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(※2)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。 $(100\% - 9.6\% - 3.4\% = 87.0\%)$

(※2)ネット接続不可のゲーム機を指す。

表3-4 ネット利用に関する内閣府調査との比較

(*質問内容が異なるため単純比較はできないため、参考としての比較である)

	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%

表3-5 フィルタリング利用に関する内閣府調査との比較

	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%

表3-6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3-7以降は、保護者対象のアンケート結果同士と比較したものである。表3-7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3-8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3-9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

表3-6 家庭のルールに関する内閣府調査との比較

	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%	

表3-7 保護者によるゲーム機の所有認識状況に関する内閣府調査との比較

	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。
 $(100\% - 10.8\% - 2.6\% = 86.6\%)$

表3-8 ゲーム機によるネット利用に関する内閣府調査との比較

	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%

表3-9 ゲーム機によるフィルタリング利用に関する内閣府調査との比較

	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%

表3-10 ゲーム機によるペアレンタルコントロール機能利用に関する内閣府調査との比較

	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%

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3-10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。

4 結論と提言

本稿において、ゲーム機によるネット利用の実態を明らかにする目的で実施した、質問紙調査の結果並びに考察の要点を整理すると次のようになる。

第一に、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。

さらに注視すべきは、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。

第二に、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。

第三に、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、市街地域と農業・漁業地域の差は特に認められなかった。

第四に、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。

第五に、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。

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)

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。

最後に、本調査に協力いただいた青森県内小学校・中学校の児童生徒の皆さん、そして保護者の皆様に深く感謝申し上げます。また津軽・下北地区の学校抽出・紹介にあたりご協力・ご助言をいただいた教育委員会の皆様に深く感謝致します。そして日頃より本プロジェクトの活動に多大なるご協力・支援とご理解・御配慮を頂いている弘前大学当局に心より感謝申し上げます。

注

- 1) 道徳教育研究会、河田孝文編：『ネット時代の心の教育』、明治図書出版、2004年。
- 2) 牟田武生：『ネット依存の恐怖』、教育出版、2004年。

- 3) 堀田龍也編著：『事例で学ぶ Net モラル』、三省堂、2006年。
- 4) 藤川大祐：『学校・家庭でできるメディアリテラシー教育』、金子書房、2011年。
- 5) 近藤昭一：『モバイル社会を生きる子どもたち』、時事通信社、2011年。
- 6) 大谷良光、加川志保、本間史祥：「子どもと保護者に対する携帯電話販売説明の訪問調査～フィルタリング・メール受信拒否と店員の問題意識～」、弘前大学教育学部紀要、103号、pp85-94、2010年。
- 7) 大谷良光、本間史祥、加川志保：「高校生の『ケータイ被害』 予防措置状況と有害情報意識～ケータイ高1プロブレム～」、弘前大学教育学部紀要、103号、pp95-104、2010年。
- 8) 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をさす。赤外線通信を使った対戦を含まない。
- 9) それぞれの正式名称あるいは読み方を以下に示す。PSP (Play Station Portable)、PS3(Play Station スリー)、DSi(Dual Screen アイ《ディーエスアイ》)、DS (Dual Screen)、Wii(ウィー)、Xbox (エックスボックス)。
- 10)ペアレンタルコントロール機能とは、保護者が子どものゲーム機の使用や購入を制限する、各種コンテンツの使用を制限する等の機能である。その例として、ゲームソフトの年齢制限を行い、使用範囲を定めることや、Web ショップでの商品・ゲームの購入を制限することができる。

(2012年1月10日受理)