

オンラインゲームにおける子どもと若者の の実態とグルーミングに関する調査結果 報告書

2025年3月

特定非営利活動法人チャイルド・ファンド・ジャパン 武田勝彦・種田未有・戸上渚
追手門学院大学 櫻井鼓
横浜思春期問題研究所 上田順一

	ページ
● 実施概要	3
● 参考とした過去の文献・世論調査・記事など	4-5
● 結果分析概要	6-7
● 提言	8
● 今後の課題	9
● 回答者概要	10
[1] 基本情報	10
[2] 問4～問36	11～40
● 質問票	41-45

目的	オンラインゲームにおけるグルーミングに関する若者の実態を把握し、今後の政策に生かす
実施期間	2024年11月28日～2024年12月05日
対象	13～25才の男女／全国
実施方法	オンライン調査
回答数	男性834名(51%)、女性782名(49%) 計1,616名 未成年者： 男性624名(60%)、女性425名(40%) 計1,049名
調査委託	GMOリサーチ株式会社
プロジェクト・メンバー	チャイルド・ファンド・ジャパン 武田勝彦・種田未有・戸上渚 追手門学院大学 櫻井鼓 横浜思春期問題研究所 上田順一
倫理的配慮	調査は、追手門学院大学の倫理審査と承認を経て実施(受付番号2024-30)。未成年者については、保護者の同意を得たうえで実施。

オンラインゲームの動向整理(消費者庁 2022年3月)	https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/caution/internet/assets/consumer_policy_cms106_220630_08.pdf
小・中学生のインターネット及びオンラインゲームに関する実態調査報告書(港区 2022年3月)	https://www.city.minato.tokyo.jp/kodomokatei/documents/internet_onlinegame_report.pdf
青少年インターネット利用状況調査 報告書(府中市 2022年6月)	https://www.city.fuchu.tokyo.jp/kosodate/kyoiku/ikuse/seishounen_net_chousa.files/houkokusho.pdf
青少年のインターネット利用環境実態調査(こども家庭庁 2024年2月)	https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/9a55b57d-cd9d-4cf6-8ed4-3da8efa12d63/fc117374/20240226_policies_youth-kankyuu_internet_research_results-etc_09.pdf
日本のオンラインゲーム愛好者の特性(GMOリサーチ 2023年4月)	https://gmo-research.ai/research-column/online-games
MCI's Online Gaming Survey (Ministry of Communications and Information 2024年2月)	https://www.mddi.gov.sg/media-centre/press-releases/survey-on-childs-online-gaming-activities/
Online Grooming: Examining risky encounters amid everyday digital socialization (Thorn 2022年4月)	https://info.thorn.org/hubfs/Research/2022_Online_Grooming_Report.pdf
GAMING AND THE METAVERSE - The Alarming Rise of Online Sexual Exploitation and Abuse of Children Within the New Digital Frontier (Bracket Foundation 2022年)	https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Gaming_and_the_Metaverse_Report_final.pdf
櫻井鼓・横浜思春期問題研究所(編)(2024年)	『SNSと性被害』誠信書房
Georgia M. Winters , Elizabeth L. Jeglic (2022) Sexual Grooming: Integrating Research, Practice, Prevention, and Policy, Springer	https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-07222-2

ゲームで知り合った12歳男児と強姦性交か 22歳のシングルマザーを逮捕捕(ライブドアニュース)	https://news.livedoor.com/lite/article_detail/16011632/
SNSきっかけ、未成年男子の性被害急増(読売新聞)	https://www.yomiuri.co.jp/national/20230728-OYT1T50476/
大阪小6女児誘拐も...「荒野行動」等オンラインゲームによる出会い系被害はなぜ起きるのか(Yahoo!ニュース)	https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/20bf5348a3915b73316e326cb2be83cf7dc2b04e
小4女児誘拐 容疑者がゲームで連絡、会う約束したか(朝日新聞)	https://www.asahi.com/articles/ASN95219XN95ULOB001.html
ゲームアプリで知り合って...増える子どもの性被害や自画撮り被害 保護者が防ぐには(テレビユー福島)	https://newsdig.tbs.co.jp/articles/tuf/1292117?display=1

- 未成年者のうち13%はグルーミングを経験しており、男性(18%)の方が女性(6%)よりも、グルーミングを経験しやすいと推測される。
- オンラインゲームでプレイした際、知らない人からチャットをもらったことのある未成年者は42%。

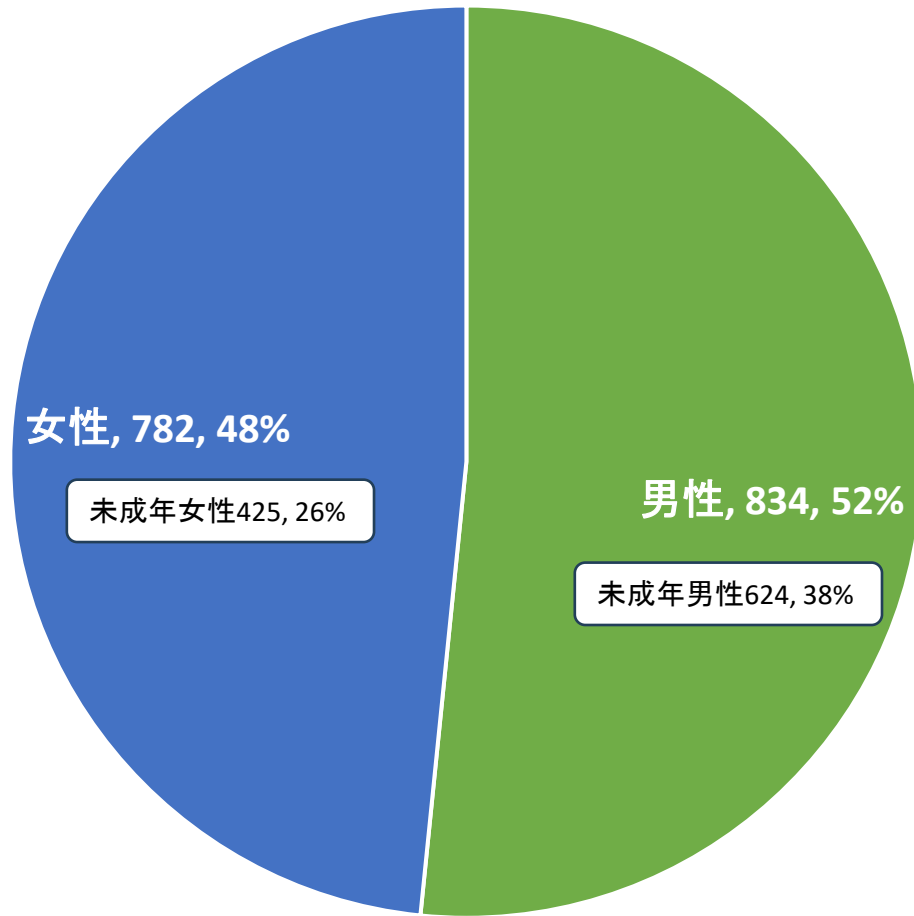
- オンラインゲームをしている未成年者は40%。
- 平日・休日とも夜(19時～22時台)に、オンラインゲームをプレイする未成年者が多い。
- オンラインゲームをする上での家庭内のルールがあるのは、未成年者のうち50%にとどまる。
- オンラインゲームに特定の仲の良い人がいるのは、未成年男性(68%)の方が未成年女性(58%)よりも多い。仲良くなる理由は、ノリや趣味の一致が多く、内面的要素の一致が関係していると推測される。
- オンラインゲーム上で友人を作るために自発的に行動する未成年者は、男性(31%)の方が女性(19%)よりも多い。

- 学校における相談しやすい環境づくり。(例: 情報モラル教育を子どもの視点から強化し、未成年者が加害者の手口を十分に理解すること。)
- 家庭における相談しやすい環境づくり。(例: 保護者が人気のあるゲーム名やそのコミュニケーション機能をできるだけ理解すること。)
- ゲーム制作・運営会社におけるプレイルールの表示、不適切ワードの制限、通報機能の改善。(例: ログイン時のプレイルールのポップアップ義務化、性的表現やグルーミング表現の検出・非表示、通報フォームは選択肢だけでなく自由記述も可能にすること)

- グルーミングについての詳しい質問には予想外に回答が少なかった。特定のゲーム名については、選択式ではなく記述式だったこともあり、回答してもらえなかった。自分が楽しんでいるゲームの評判を落としたり、利用禁止になったり、様々な虞れがあるのかもしれない。対面での丁寧な説明と質疑応答をしながら、アンケート調査をすることも検討する必要がある。
- ゲームの流行や遊び方が非常に早く変化するため、調査研究は頻度を上げて実施して実態把握するとよい。
- ゲームコミュニティは、クローズであり、実態がわかりづらい。コミュニケーション方法もゲーム機能にあるだけでなく、様々なSNSによることもある。より多角的な研究が期待される。

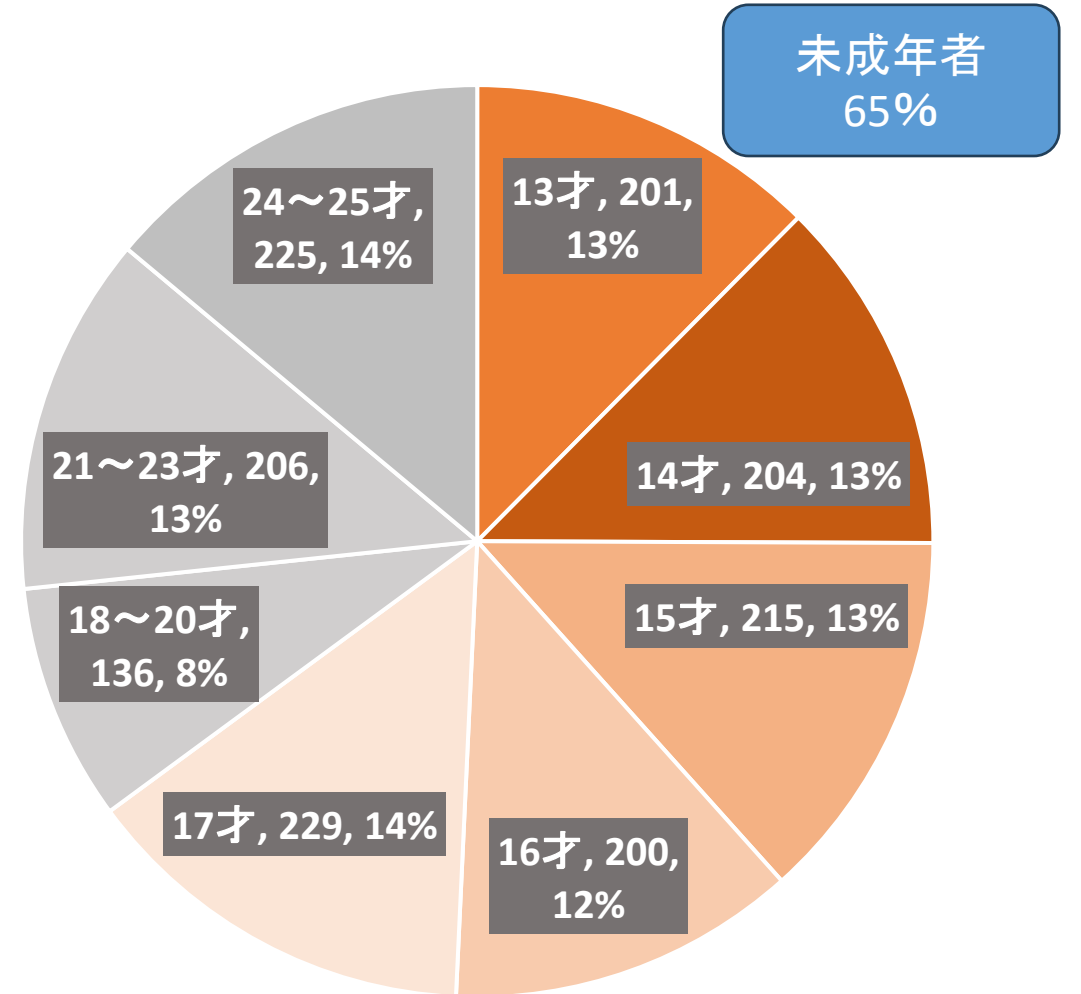
回答者概要 計1,616名 うち未成年者1,049名 (65%)

性別



■ 男性 ■ 女性

年齢



■ 13才 ■ 14才 ■ 15才 ■ 16才 ■ 17才 ■ 18~20才 ■ 21~23才 ■ 24~25才

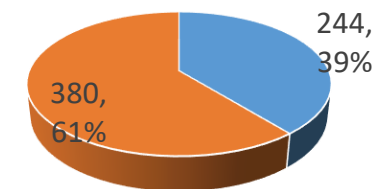
問4 現在オンラインゲームで遊んでいますか。(SA)

未成年者は、「遊んでいる」人が40%。「遊んでいる」未成年男性と未成年女性の割合はあまり変わらない。

(人数)

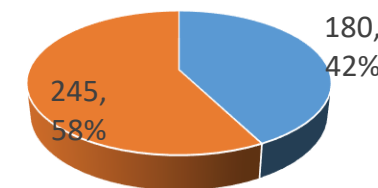
性別	グループ	Base	遊んでいる	遊んでいない
男性	A (13歳-15歳)	365	140	225
	B (16歳-17歳)	259	104	155
	未成年男性 小計	624	244	380
	C (18歳-25歳)	210	124	86
女性	A (13歳-15歳)	255	101	154
	B (16歳-17歳)	170	79	91
	未成年女性 小計	425	180	245
	C (18歳-25歳)	357	128	229
	未成年者 合計	1,049	424 (40%)	625 (60%)

未成年男性



■ 遊んでいる ■ 遊んでいない

未成年女性



■ 遊んでいる ■ 遊んでいない

ゲームをする人への質問

問5 オンラインゲームで遊ぶ頻度はどのくらいですか。(MA)

未成年者は、「毎日」(39%)が最も高い。

性別	グループ	Base	毎日	ほぼ毎日 (週4~6回)	週に数回 (週1~3回)	週末のみ (土曜日・日曜日)	月に数回	その他
男性	A (13歳-15歳)	140	64	38	29	6	3	0
	B (16歳-17歳)	104	29	42	26	6	1	0
	未成年男性 小計	244	93	80	55	12	4	0
	C (18歳-25歳)	124	57	36	18	6	7	0
女性	A (13歳-15歳)	101	37	27	30	2	5	0
	B (16歳-17歳)	79	35	26	12	4	2	0
	未成年女性 小計	180	72	53	42	6	7	0
	C (18歳-25歳)	128	58	20	29	6	14	1
	未成年者 合計	424	165 (39%)	133	97	18	11	0

問6 平日にオンラインゲームで遊ぶ日の利用時間はどのくらいですか。 (MA)

未成年者は、「1時間以上2時間未満」(45%)が最も高い。

(人数)

性別	グループ	Base	1時間未満	1時間以上 2時間未満	2時間以上 3時間未満	3時間以上 4時間未満	4時間以上 5時間未満	5時間以上	平日は利 用していな い
男性	A (13歳-15歳)	140	30	68	25	8	3	3	3
	B (16歳-17歳)	104	23	56	16	4	1	3	1
	未成年男性 小計	244	53	124	41	12	4	6	4
	C (18歳-25歳)	124	27	47	34	7	2	4	3
女性	A (13歳-15歳)	101	33	37	17	8	4	2	0
	B (16歳-17歳)	79	24	31	13	3	3	3	2
	未成年女性 小計	180	57	68	30	11	7	5	2
	C (18歳-25歳)	128	51	39	25	7	0	3	3
	未成年者 合計	424	110	192 (45%)	71	23	11	11	6

問7 休日にオンラインゲームで遊ぶ日の利用時間はどのくらいですか。 (MA)

未成年者は、「1時間以上2時間未満」(32%)が高い。

(人数)

性別	グループ	Base	1時間未満	1時間以上 2時間未満	2時間以上 3時間未満	3時間以上 4時間未満	4時間以上 5時間未満	5時間以上	休日は利用していない
男性	A(13歳-15歳)	140	22	44	40	15	8	10	1
	B(16歳-17歳)	104	17	46	20	9	4	8	0
	未成年男性 小計	244	39	90	60	24	12	18	1
	C(18歳-25歳)	124	25	31	37	15	9	6	1
女性	A(13歳-15歳)	101	15	31	24	15	6	8	2
	B(16歳-17歳)	79	20	13	22	9	2	12	1
	未成年女性 小計	180	35	44	46	24	8	20	3
	C(18歳-25歳)	128	36	42	25	14	2	5	4
	未成年者 合計	424	74	134 (32%)	106	48	20	38	4

問8 平日のどの時間帯にオンラインゲームをプレイしますか。

未成年者は、「夜(19時～22時台)」(73%)が高い。

(人数)

性別	グループ	Base	朝(5時～8時台)	昼前(9時～11時台)	昼(12時～15時台)	夕方(16時～18時台)	夜(19時～22時台)	深夜(23時～4時台)	決まった時間に利用していない	平日は利用していない
男性	A(13歳-15歳)	140	9	9	21	65	111	16	7	0
	B(16歳-17歳)	104	6	8	12	36	71	29	4	3
	未成年男性 小計	244	15	17	33	101	182	45	11	3
	C(18歳-25歳)	124	9	12	32	37	74	42	20	5
女性	A(13歳-15歳)	101	9	6	11	46	73	15	11	1
	B(16歳-17歳)	79	1	6	10	18	56	18	9	1
	未成年女性 小計	180	10	12	21	64	129	33	20	2
	C(18歳-25歳)	128	13	16	30	36	65	40	28	2
	未成年者 合計	424	25	29	54	165	311 (73%)	78	31	5

問9 休日のどの時間帯にオンラインゲームをプレイしますか。

未成年者は、「夜(19時～22時台)」(64%)が高い。

(人数)

性別	グループ	Base	朝(5時～8時台)	昼前(9時～11時台)	昼(12時～15時台)	夕方(16時～18時台)	夜(19時～22時台)	深夜(23時～4時台)	決まった時間に利用していない	休日は利用していない
男性	A(13歳-15歳)	140	9	29	71	78	97	18	10	1
	B(16歳-17歳)	104	9	18	39	47	66	24	11	0
	未成年男性 小計	244	18	47	110	125	163	42	21	1
	C(18歳-25歳)	124	7	19	41	51	64	39	31	3
女性	A(13歳-15歳)	101	5	27	47	54	63	14	13	2
	B(16歳-17歳)	79	1	19	34	27	44	14	16	1
	未成年女性 小計	180	6	46	81	81	107	28	29	3
	C(18歳-25歳)	128	7	16	35	49	58	40	38	2
	未成年者 合計	424	24	93	191	206	270 (64%)	70	50	4

問10 どのゲーム機・オンライン機器でよくオンラインゲームをしますか。 (MA)

未成年者は、「スマートフォン」が高い。16歳未満では、「Nintendo Switch」も高い。

(人数)

性別	グループ	Base	スマートフォン	タブレット	パソコン	Nintendo Switch	PlayStation	Xbox	その他
男性	A(13歳-15歳)	140	91	19	21	82	21	3	0
	B(16歳-17歳)	104	77	13	22	40	25	2	0
	未成年男性 小計	244	168	32	43	122	46	5	0
	C(18歳-25歳)	124	97	13	48	37	26	2	0
女性	A(13歳-15歳)	101	69	15	13	62	13	2	0
	B(16歳-17歳)	79	62	11	11	27	17	1	0
	未成年女性 小計	180	131	26	24	89	30	3	0
	C(18歳-25歳)	128	99	17	33	42	9	2	0
	未成年者 合計	424	299	58	67	211	76	8	0

問11 自分専用のスマートフォン・ゲーム機器を持っていますか。(SA)

ほとんどの未成年者が、自分専用のデバイスを持っている。

(人数)

性別	グループ	Base	はい	いいえ
男性	A(13歳-15歳)	140	135	5
	B(16歳-17歳)	104	102	2
	未成年男性 小計	244	237	7
	C(18歳-25歳)	124	119	5
女性	A(13歳-15歳)	101	96	5
	B(16歳-17歳)	79	77	2
	未成年女性 小計	180	173	7
	C(18歳-25歳)	128	118	10
	未成年者 合計	424	410	14

問12 どのゲーム機・オンライン機器を持っていますか。(MA)

ほとんどの未成年者が、スマートフォンを持っている。16歳未満では「Nintendo Switch」も多い。

(人数)

性別	グループ	Base	スマートフォン	タブレット	パソコン	Nintendo Switch	PlayStation	Xbox	その他
男性	A(13歳-15歳)	135	111	28	33	101	25	5	0
	B(16歳-17歳)	102	95	25	35	59	38	4	0
	未成年男性 小計	237	206	53	68	160	63	9	0
	C(18歳-25歳)	119	112	38	68	53	35	3	1
女性	A(13歳-15歳)	96	84	25	23	72	17	3	0
	B(16歳-17歳)	77	75	20	19	50	19	3	0
	未成年女性 小計	173	159	45	42	122	36	6	0
	C(18歳-25歳)	118	113	29	49	64	15	2	0
	未成年者 合計	410	365	98	110	282	99	15	0

グループミーティングについての質問

問13 オンラインゲームで出会った相手と以下のような経験がありますか。(MA)

未成年者は、88%がグルーミングを経験していないが、13%が何かしらのグルーミングを経験している。
 未成年男性(18%)の方が未成年女性(6%)よりも高い。 記)実際の選択肢文言は、調査票を参照。

43/244 (18%)
 10/180 (6%)
 (人数)

性別	グループ	Base	性的な会話	相手の性的な画像や動画の送信	あなたの性的な画像や動画送信指示	嘘による面会要求	甘い言葉による面会要求	断っても何回も面会要求	相手の強迫による面会強要	プレゼントによる面会要求	左記の出来事に秘密遵守	その他	これらの経験なし
男性	A(13歳-15歳)	140	7	4	3	6	4	9	3	4	5	0	124
	B(16歳-17歳)	104	7	7	5	14	14	7	5	9	1	0	77
	未成年男性小計	244	14	11	8	20	18	16	8	13	6	0	201
	C(18歳-25歳)	124	6	4	4	5	8	7	3	6	5	0	101
女性	A(13歳-15歳)	101	1	0	4	2	1	4	1	2	1	0	95
	B(16歳-17歳)	79	2	0	0	0	0	3	0	3	1	0	75
	未成年女性小計	180	3	0	4	2	1	7	1	5	2	0	170
	C(18歳-25歳)	128	10	6	6	8	7	10	1	6	1	0	99
未成年者 合計		424	17	11	12	22	19	23	9	18	8	0	371 (88%)

424 - 371 (88%) = 53 (13%)

問14 その相手の要求に対してどんな行動をとりましたか (MA)

未成年者は、「相手をフレンドから外した」、「相手を無視した」の順に多い。

(人数)

性別	グループ	Base	相手の誘いを 全力で断った	相手を無視し た	相手をフレンド から外した(ブ ロックした)	相手を通報し た	アプリを消した	誰かに相談し た	相手の誘いに 応えた	答えたくない
男性	A(13歳-15歳)	16	1	4	5	2	0	3	1	0
	B(16歳-17歳)	27	5	9	6	1	1	5	0	0
	未成年男性 小計	43	6	13	11	3	1	8	1	0
	C(18歳-25歳)	23	2	4	5	3	3	2	2	2
女性	A(13歳-15歳)	6	1	0	2	1	0	2	0	0
	B(16歳-17歳)	4	2	0	1	0	0	0	1	0
	未成年女性 小計	10	3	0	3	1	0	2	1	0
	C(18歳-25歳)	29	4	5	12	2	2	3	1	0
	未成年者 合計	53	9	13	14	4	1	10	2	0

問15 その相手の要求に応えなかったのはなぜですか。(MA)

未成年者は、怖い、気持ち悪い、嫌だ、の順に多い。

性別	グループ	Base	(人数)							
			嫌だったから	気持ち悪いと思ったから	怖いと感じたから	恥ずかしかったから	相手の行動は間違っていると感じたから	相手の行動は犯罪だとわかっていてから	周りの人が助けられると考えたから	その他
男性	A(13歳-15歳)	12	7	6	9	1	5	0	0	0
	B(16歳-17歳)	22	7	10	10	2	3	3	3	0
	未成年男性小計	34	14	16	19	3	8	3	3	0
	C(18歳-25歳)	17	6	4	6	2	3	2	1	0
女性	A(13歳-15歳)	4	0	1	4	0	2	1	1	0
	B(16歳-17歳)	3	1	3	2	0	1	0	0	0
	未成年女性小計	7	1	4	6	0	3	1	1	0
	C(18歳-25歳)	25	11	11	7	0	6	3	2	0
	合計	41	15	20	25	3	11	4	4	0

十分に回答が得られない
ものは省略する。

ゲームプレイについての質問

問24 家庭内でオンラインゲームをする上でのルールはありますか。 (SA)

未成年者は、「ルールはある」(50%)が高い。

(人数)

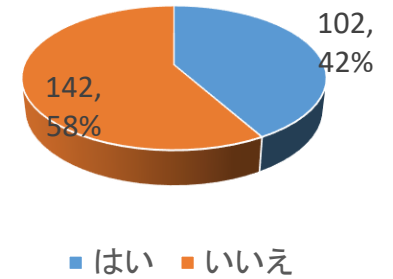
性別	グループ	Base	ある	ない	わからない
男性	A(13歳-15歳)	140	76	59	5
	B(16歳-17歳)	104	42	57	5
	未成年男性 小計	244	118	116	10
	C(18歳-25歳)	124	24	95	5
女性	A(13歳-15歳)	101	57	33	11
	B(16歳-17歳)	79	36	34	9
	未成年女性 小計	180	93	67	20
	C(18歳-25歳)	128	11	109	8
	未成年者 合計	424	211 (50%)	183	30

問25 オンラインゲームのプレイ中、知らない人からチャットをもらったことがありますか。(SA)

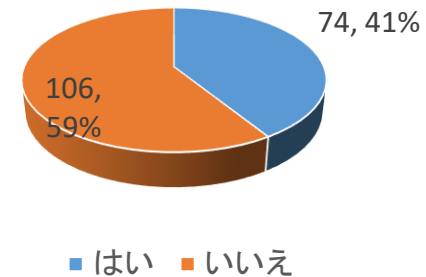
未成年者は、42%がもらったことがある。もらったことがある未成年男性と未成年女性の割合はあまり変わらない。

性別	グループ	Base	はい	いいえ
男性	A(13歳-15歳)	140	52	88
	B(16歳-17歳)	104	50	54
	未成年男性 小計	244	102	142
	C(18歳-25歳)	124	66	58
女性	A(13歳-15歳)	101	39	62
	B(16歳-17歳)	79	35	44
	未成年女性 小計	180	74	106
	C(18歳-25歳)	128	59	69
	未成年者 合計	424	176 (42%)	248

未成年男性



未成年女性



問26 そのチャットはどのオンラインゲームにて起きましたか。

無記入

問27 オンラインゲームで相手に個人情報を聞かれたとき、どう対応しましたか。 (MA)

未成年者は、「無視した」(61%)が最も多い。

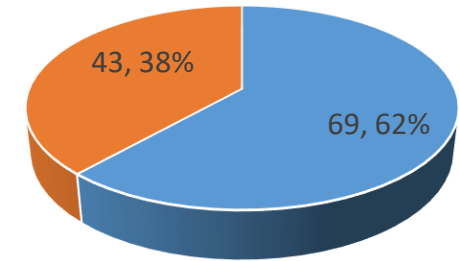
(人数)

性別	グループ	Base	正直に答えた	嘘をついて答えた	無視した	相手をブロックした	相手を通報した	その他
男性	A(13歳-15歳)	52	4	2	32	13	0	1
	B(16歳-17歳)	50	2	6	26	16	0	0
	未成年男性 小計	102	6	8	58	29	0	1
	C(18歳-25歳)	66	6	5	37	8	5	5
女性	A(13歳-15歳)	39	0	2	24	13	0	0
	B(16歳-17歳)	35	1	4	26	4	0	0
	未成年女性 小計	74	1	6	50	17	0	0
	C(18歳-25歳)	59	2	5	27	16	7	2
	合計	176	7	14	108 (61%)	46	0	1

問28 オンラインゲームに特定の仲の良い人はいますか。(SA)

未成年者は、「いる」(64%)の方が多傾向にある。

		(人数)		
性別	グループ	Base	いる	いない
男性	A(13歳-15歳)	52	36	16
	B(16歳-17歳)	50	33	17
	未成年男性 小計	102	69 (62%)	33
	C(18歳-25歳)	66	35	31
女性	A(13歳-15歳)	39	25	14
	B(16歳-17歳)	35	18	17
	未成年女性 小計	74	43 (38%)	31
	C(18歳-25歳)	59	26	33
	未成年者 合計	176	112 (64%)	64



■ 未成年男性 ■ 未成年女性

問29 仲良くなった理由は何ですか。(最も当てはまるもの1つ) (SA)

未成年者は、「ノリがあった」(29%)が最も多い。

(人数)

性別	グループ	Base	相手のゲーム操作が上手から	ノリが合ったから	優しくしてくれたから	年齢が一緒だったから	趣味が同じだったから	ゲーム内でアイテム等をくれたから	その他
男性	A(13歳-15歳)	36	1	13	4	11	4	0	3
	B(16歳-17歳)	33	4	9	0	4	11	2	3
	未成年男性小計	69	5	22	4	15	15	2	6
	C(18歳-25歳)	35	4	11	4	3	11	1	1
女性	A(13歳-15歳)	25	3	4	0	4	4	3	7
	B(16歳-17歳)	18	1	7	1	1	5	1	2
	未成年女性小計	43	4	11	1	5	9	4	9
	C(18歳-25歳)	26	4	15	0	1	4	1	1
未成年者 合計		112	9	33 (29%)	5	20	24	6	15

問30 オンラインゲーム上で友人を作るためにしたことでも最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

未成年者は、特にしていないが最も多いが、SNSコミュニティへの参加が多い傾向にある。 (人数)

性別	グループ	Base	ゲーム内のプロフィールに情報を載せる	SNSで自身のプロフィールを投稿する	SNSを通じて募集をかける、または募集に参加する	SNSコミュニティに参加する	その他	ない
男性	A(13歳-15歳)	140	5	5	7	25	0	98
	B(16歳-17歳)	104	7	2	2	22	0	71
	未成年男性 小計	244	12	7	9	47	0	169
	C(18歳-25歳)	124	6	11	7	28	0	72
女性	A(13歳-15歳)	101	3	3	5	8	0	82
	B(16歳-17歳)	79	3	1	2	9	0	64
	未成年女性 小計	180	6	4	7	17	0	146
	C(18歳-25歳)	128	5	10	14	20	1	78
未成年者 合計		424	18	11	16	64	0	315 (74%)

問31 以下の人たちとゲームの話をしますか。(MA)

未成年者は、「学校等の友だち」、「親」、「兄弟(姉妹)」の順に多い。

(人数)												
性別	グループ	Base	親	兄弟(姉妹)	学校等の友だち	SNS上の友だち	親戚	学校の先生	習い事の先生	スクールカウンセラー	その他	誰とも話さない
男性	A(13歳-15歳)	140	64	50	115	27	3	4	7	1	0	8
	B(16歳-17歳)	104	31	42	78	20	5	4	4	1	0	4
	未成年男性小計	244	95	92	193	47	8	8	11	2	0	12
	C(18歳-25歳)	124	19	27	51	28	2	1	4	0	0	41
女性	A(13歳-15歳)	101	48	47	86	15	6	8	8	1	0	6
	B(16歳-17歳)	79	32	32	61	19	6	1	2	0	0	6
	未成年女性小計	180	80	79	147	34	12	9	10	1	0	12
	C(18歳-25歳)	128	39	43	41	26	4	1	0	0	2	36
未成年者合計		424	175	171	340	81	20	17	21	3	0	24

ゲームをしない人への質問

問32 オンラインゲームをしていないのはなぜですか。(SA)

未成年者は、「ゲームに興味ない」(57%)が多い。

(人数)

性別	グループ	Base	親に買ってもらえない	習い事が忙しい	ゲームに興味ない	ゲームより外で遊びたい	その他
男性	A(13歳-15歳)	225	21	41	127	23	13
	B(16歳-17歳)	155	19	32	87	13	4
	未成年男性 小計	380	40	73	214	36	17
	C(18歳-25歳)	86	4	6	52	12	12
女性	A(13歳-15歳)	154	22	28	83	10	11
	B(16歳-17歳)	91	5	13	62	3	8
	未成年女性 小計	245	27	41	145	13	19
	C(18歳-25歳)	229	8	9	173	17	22
	未成年者 合計	625	67	114	359 (57%)	49	36

問33 空き時間には主に何をしていますか。(SA)

未成年者は、「動画を見る」、「SNSの利用」の順に多い。

(人数)

性別	グループ	Base	勉強	SNSの利用	本を読む	新聞を読む	スポーツ	ゲーム以外の趣味	動画を見る	その他
男性	A(13歳-15歳)	225	29	34	14	3	25	26	93	1
	B(16歳-17歳)	155	21	41	12	1	12	12	55	1
	未成年男性 小計	380	50	75	26	4	37	38	148	2
	C(18歳-25歳)	86	5	13	8	1	5	17	35	2
女性	A(13歳-15歳)	154	22	31	16	2	5	12	65	1
	B(16歳-17歳)	91	8	23	3	2	5	7	43	0
	未成年女性 小計	245	30	54	19	4	10	19	108	1
	C(18歳-25歳)	229	13	97	10	1	3	26	74	5
	未成年者 合計	625	80	129	45	8	47	57	256	3

問34 どのSNSを利用していますか。(MA)

未成年者は、「Instagram」と「LINE」の利用が多い。

(人数)

性別	グループ	Base	X(旧Twitter)	Instagram	TikTok	LINE	Messenger	カカオトーク	その他
男性	A(13歳-15歳)	34	8	21	19	25	1	0	2
	B(16歳-17歳)	41	21	28	24	28	1	0	0
	未成年男性 小計	75	29	49	43	53	2	0	2
	C(18歳-25歳)	13	12	10	4	8	0	1	0
女性	A(13歳-15歳)	31	10	23	18	23	0	0	2
	B(16歳-17歳)	23	11	20	14	15	0	0	0
	未成年女性 小計	54	21	43	32	38	0	0	2
	C(18歳-25歳)	97	74	77	44	71	2	2	1
	未成年者 合計	129	50	92	75	91	2	0	4

問35 オンラインゲームで遊んだことがありますか。(SA)

未成年者は、「一度もない」(57%)が多い。

(人数)

性別	グループ	Base	一度もない	1・2回くらいある	5回くらいある	10回くらいある	その他
男性	A(13歳-15歳)	225	153	38	4	30	0
	B(16歳-17歳)	155	81	43	8	23	0
	未成年男性 小計	380	234	81	12	53	0
	C(18歳-25歳)	86	31	25	7	23	0
女性	A(13歳-15歳)	154	77	35	9	32	1
	B(16歳-17歳)	91	46	20	3	22	0
	未成年女性 小計	245	123	55	12	54	1
	C(18歳-25歳)	229	106	72	27	22	2
	未成年者 合計	625	357 (57%)	136	24	107	1

問36 何かオンラインゲームをやってみたいですか。(SA)

未成年者は、「絶対やりたくない」「やりたくない」(計38%)が多い。

(人数)

性別	グループ	Base	絶対やってみたい	やってみたい	やりたくない	絶対やりたくない	今はわからない
男性	A(13歳-15歳)	225	5	53	62	28	77
	B(16歳-17歳)	155	3	35	56	11	50
	未成年男性 小計	380	8	88	118	39	127
	C(18歳-25歳)	86	4	22	20	11	29
女性	A(13歳-15歳)	154	2	47	44	9	52
	B(16歳-17歳)	91	3	25	20	11	32
	未成年女性 小計	245	5	72	64	20	84
	C(18歳-25歳)	229	9	61	52	34	73
	未成年者 合計	625	13	160	182 (29%)	59 (9%)	211

テーマ:「オンラインゲームにおけるグルーミング」について

このアンケートでは「オンラインゲームにおけるグルーミング」についてお伺いします。グルーミング等に関する若者の実態を把握し、今後の日本政府等への提案の参考とします。

なお、「グルーミング」とは、信頼関係や恋愛関係をよそおい、言葉たくみに、性的画像を送らせたり、性的行為をさせたりすることを指します。

Q1 現在のあなたの年齢を教えてください。(SA)

- 1 13歳
- 2 14歳
- 3 15歳
- 4 16歳
- 5 17歳
- 6 18歳
- 7 19歳
- 8 20歳
- 9 21歳
- 10 22歳
- 11 23歳
- 12 24歳
- 13 25歳

Q2 性別を教えてください。(SA)

- 1 男性
- 2 女性
- 3 その他
- 4 答えたくない

Q3 あなたは次のうち、どちらに該当しますか。(SA)

- 1 独身
- 2 既婚
- 3 離婚・死別
- 4 その他

Q4 現在オンラインゲームで遊んでいますか。(SA)

- 1 遊んでいる
- 2 遊んでいない

遷移先

Q5

Q32

ここからは、オンラインゲームに関する現在のあなたの行動についてお聞きします。

Q5 オンラインゲームで遊ぶ頻度はどのくらいですか。(SA)

- 1 毎日
- 2 ほぼ毎日(週4~6回)
- 3 週に数回(週1~3回)
- 4 週末のみ(土曜日・日曜日)
- 5 月に数回
- 6 その他(具体的に_____)

Q6 平日にオンラインゲームで遊ぶ日の利用時間はどのくらいですか。(SA)

- 1 1時間未満
- 2 1時間以上2時間未満
- 3 2時間以上3時間未満
- 4 3時間以上4時間未満
- 5 4時間以上5時間未満
- 6 5時間以上
- 7 平日は利用していない

Q7 休日にオンラインゲームで遊ぶ日の利用時間はどのくらいですか。(SA)

- 1 1時間未満
- 2 1時間以上2時間未満
- 3 2時間以上3時間未満
- 4 3時間以上4時間未満
- 5 4時間以上5時間未満
- 6 5時間以上
- 7 休日は利用していない

Q8 平日にオンラインゲームをプレイするとき、毎回どの時間帯に遊んでいますか。(〇はいくつでも) (MA)

- 1 朝(5時~8時台)
- 2 昼前(9時~11時台)
- 3 昼(12時~15時台)
- 4 夕方(16時~18時台)
- 5 夜(19時~22時台)
- 6 深夜(23時~4時台)
- 7 決まった時間に利用していない
- 8 平日は利用していない

Q9 休日にオンラインゲームをプレイするとき、毎回の時間帯に遊んでいますか。(〇はいくつでも) (MA)

- 1 朝(5時~8時台)
- 2 昼前(9時~11時台)
- 3 昼(12時~15時台)
- 4 夕方(16時~18時台)
- 5 夜(19時~22時台)
- 6 深夜(23時~4時台)
- 7 決まった時間に利用していない
- 8 休日は利用していない

Q10 オンラインゲームをプレイするとき、よく利用しているゲーム機または、オンライン機器はどれですか。(〇はいくつでも) (MA)

- 1 スマートフォン
- 2 タブレット
- 3 パソコン
- 4 ニンテンドーswitch
- 5 プレイステーション
- 6 Xbox
- 7 その他(具体的に_____)

Q11 自分専用のゲーム機又はスマートフォンを持っていますか。(SA)

- 1 はい
- 2 いいえ

Q12

Q13

Q12 どのゲーム機または、オンライン機器をもっていますか。(〇はいくつでも) (MA)

- 1 スマートフォン
- 2 タブレット
- 3 パソコン
- 4 ニンテンドーswitch
- 5 プレイステーション
- 6 Xbox
- 7 その他(具体的に_____)

ここからは、最近1年以内にオンラインゲームの中であなたが経験した出来事についてお聞きします。性的な内容についても一部お聞きしますので、不快に感じられたら回答をおやめください。

Q13 オンラインゲームで出会った相手から以下のことを経験したことはありますか。(〇はいくつでも) (MA)

- | | |
|--|-----|
| 1 性的な話題に関する会話をされた | Q14 |
| 2 相手から性的な画像や動画を送られた | Q14 |
| 3 あなたの性的な画像や動画を送るように指示された | Q14 |
| 4 嘘をつかれて、対面で会おうと誘われた | Q14 |
| 5 甘い言葉を使われて、対面で会おうと誘われた | Q14 |
| 6 断っても対面で会おうと何回も誘われた | Q14 |
| 7 相手に脅されて対面で会うことを強要された | Q14 |
| 8 お金やアイテムをプレゼントする代わりに対面で会おうと誘われた | Q14 |
| 9 1~8の出来事について、「誰にも言わないで」「2人だけの秘密」などのように、秘密を守るように言われた | Q14 |
| 10 その他(具体的に_____) | Q14 |
| 11 この中で経験したことはない | Q24 |

Q14 その相手からの要求に対し、どのような行動をとりましたか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- | | |
|------------------------|-----|
| 1 相手の誘いを全力で断った | Q15 |
| 2 相手を見殺しにした | Q15 |
| 3 相手をフレンドから外した(ブロックした) | Q15 |
| 4 相手を通報した | Q15 |
| 5 アプリを消した | Q15 |
| 6 誰かに相談した | Q16 |
| 7 相手の誘いに応えた | Q17 |
| 8 答えたくない | Q24 |

Q15 その相手の要求に応えなかったのはなぜですか。(最大3つまで) (MA)

- 1 嫌だったから
- 2 気持ち悪いと思ったから
- 3 怖いと感じたから
- 4 恥ずかしかったから
- 5 相手の行動は間違っていると感じたから
- 6 相手の行動は犯罪だとわかっていたから
- 7 周りの人が助けてくれると考えたから
- 8 その他(具体的に_____)

Q16 誰に相談しましたか(当てはまるものを全て選択してください)。(MA)

- 1 親
- 2 兄弟(姉妹)
- 3 学校等のともだち
- 4 SNS上の友だち
- 5 親戚
- 6 学校の先生
- 7 学校の職員 (例) スクールカウンセラー、用務員、保健室の先生など
- 8 習い事の先生 (例) 学習塾、スポーツクラブなど
- 9 その他(具体的に_____)

Q17 その相手の要求に応えたのはなぜですか(最大3つまで選択してください)。(MA)

- 1 相手を信頼していたから Q18
- 2 相手に応えなかったら嫌われると思ったから Q19
- 3 周りに知られなくなかったから Q19
- 4 相手から逆らったら秘密をばらすとおどされていたから Q19
- 5 相手が怖くて逆らえなかったから Q19
- 6 相手の行動が犯罪であると知らなかったから Q19
- 7 その他(具体的に_____) Q19
- 8 答えたくない Q19

Q18 その相手を信頼したのはなぜですか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 相手のことが好きだったから
- 2 相手がコミュニティの中心となっていて、周りからの評判も良かったから
- 3 相手が私に愛情をもって接してくれたから
- 4 相手が私に多くの関心を寄せてくれたから
- 5 相手と特別な関係になっていたから
- 6 相手が私をほめてくれたから
- 7 相手が多くの時間一緒に遊んでくれていて、こまめに連絡を取ってくれていたから
- 8 お金やアイテムなどの交換条件があったから
- 9 その他(具体的に_____)
- 10 答えたくない

Q19 その相手との通話中やチャットでの交流中に、大事な情報を伝えてしまった経験をしたことはありますか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 誕生日や本名などの個人情報を相手に話した
- 2 (ゲームしている部屋の外で) 親に本名で呼ばれた
- 3 場所を特定できる外の音が鳴ってしまった(例) 夕焼けチャイム、ごみ収集、防災無線、選挙宣伝など
- 4 ビデオ通話時に制服やランドセルなどが一部見えてしまった
- 5 その他(具体的に_____)
- 6 上記の中で経験したことはない

排他

Q20 その相手と出会ったオンラインゲームの名前を教えてください。(FA)

Q21 その相手とオンラインゲームをする上でよく利用していたコミュニケーションツールはなんですか。最も利用するものを1つ選んでください。(SA)

- | | |
|--------------------------|-----|
| 1 SNSのチャット(個人) | Q22 |
| 2 SNSのチャット(グループ) | Q22 |
| 3 SNSを使った通話 | Q23 |
| 4 SNSを使ったビデオ通話 | Q23 |
| 5 オンラインゲームのチャット(個人) | Q24 |
| 6 オンラインゲームのチャット(グループ) | Q24 |
| 7 オンラインゲームのボイスチャット(個人) | Q24 |
| 8 オンラインゲームのボイスチャット(グループ) | Q24 |
| 9 その他 | Q24 |
| 10 使わない | Q24 |

Q22 その相手とどのSNSアプリを利用して、テキストチャットをしていましたか(当てはまるものを全て選択してください)。(MA)

- 1 X(旧Twitter)
- 2 Instagram
- 3 TikTok
- 4 LINE
- 5 Skype
- 6 その他(具体的に_____)

Q23 その相手とどのSNSアプリを利用して、音声通話をしていましたか(当てはまるものを全て選択してください)。(MA)

- 1 Discord
- 2 LINE
- 3 ミラクル
- 4 Messenger
- 5 Skype
- 6 その他(具体的に_____)

Q24 家庭内でオンラインゲームをする上のルールがありますか。(SA)

- 1 ある
- 2 ない
- 3 わからない

Q25 オンラインゲームを遊んでいた際、知らない人からチャットをもらったことがありますか。(SA)

- 1 はい
- 2 いいえ

Q26 そのチャットはどのオンラインゲームにて起きましたか。(FA)

Q27 オンラインゲームにて相手に個人情報にあたることを聞かれた時、相手にどのようにして対応しましたか。

(個人情報の例) 年齢、性別、学校名、住んでいる都道府県など (SA)

- 1 正直に答えた
- 2 嘘をついて答えた
- 3 無視した
- 4 相手をブロックした
- 5 相手を通報した
- 6 その他(具体的に_____)

Q28 オンラインゲームにて特定の仲の良い人はいますか。(SA)

- 1 いる
- 2 いない

Q29 仲良くなった理由はなんですか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 相手のゲーム操作が上手だったから
- 2 ノリが合ったから
- 3 優しくしてくれたから
- 4 年齢が一緒だったから
- 5 趣味が同じだったから
- 6 ゲーム内でアイテムなどをプレゼントしてくれたから
- 7 その他(具体的に_____)

Q26
Q30

Q30 オンラインゲーム上で友人を作るために、したことがあるものはありますか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 ゲーム内のプロフィールに年齢、趣味、SNSアカウント等載せる
- 2 SNSで自身のプロフィールを投稿する
- 3 SNSを通じて募集をかける、または募集に参加する
- 4 好きなゲームをプレイしている人たちが集まるSNSコミュニティに参加する
- 5 その他(具体的に_____)
- 6 ない

Q31 以下の人たちとゲームの話をしますか。話をする相手を選んでください(当てはまるものを全て選択してください)。(MA)

- 1 親と
- 2 兄弟(姉妹)と
- 3 学校等のともだち
- 4 SNS上の友だち
- 5 親戚と
- 6 学校の先生と
- 7 習い事の先生と (例) 学習塾、スポーツクラブなど
- 8 スクールカウンセラーと
- 9 その他(具体的に_____)
- 10 誰とも話さない

Q29
Q30

終了

Q32 オンラインゲームをしていないのはなぜですか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 親に買ってもらえない
- 2 習い事が忙しい
- 3 ゲームに興味ない
- 4 ゲームより外で遊びたい
- 5 その他(具体的に_____)

Q33 空き時間には主に何をしていますか、最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 勉強
- 2 SNSの利用
- 3 本を読む
- 4 新聞を読む
- 5 スポーツ
- 6 ゲーム以外の趣味
- 7 動画を見る
- 8 その他(具体的に_____)

Q34 どのSNSを利用していますか(当てはまるものを全て選択してください)。(MA)

- 1 X(旧Twitter)
- 2 Instagram
- 3 TikTok
- 4 LINE
- 5 Messenger
- 6 カカオトーク
- 7 その他(具体的に_____)

Q35 オンラインゲームで遊んだことがありますか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 一度もない
- 2 1・2回くらいある
- 3 5回くらいある
- 4 10回くらいある
- 5 その他(具体的に_____)

Q36 いくつかオンラインゲームをやってみたいですか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(SA)

- 1 絶対やってみたい
- 2 やってみたい
- 3 やりたくない
- 4 絶対やりたくない
- 5 今はわからない

Q35
Q34
Q35
Q35
Q35
Q35
Q35
Q35
Q35

終了