

若者を対象としたグルーミングに関する 調査結果報告書

2024年6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・北村まこ
追手門学院大学 櫻井鼓
横浜思春期問題研究所 上田順一

ChildFund
Japan

	ページ
● 実施概要	4
● 参考とした過去の世論調査	5
● 結果分析概要	6-7
● 提言	8
● 回答者概要	9
[1] よく利用するSNS	10
[2] よく利用するコミュニケーションツール	11
[3] よく利用するオンラインゲーム機器	12
[4] よく利用するオンラインゲームのジャンル	13
[5] 知らない人からチャットをもらった経験	14
[6] 知らない人からチャットをもらった年齢	15
[7] 知らない人からチャットをもらったことがあるSNS	16
[8] 知らない人からチャットをもらったことがあるオンラインゲーム機器	17
[9] 自分の裸や下着の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードした経験	18
[10] 自分の裸や下着の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードした年齢	19

	ページ
[11] 「グルーミング」という犯罪についての知識	20
[12] オンラインで出会った相手から悪意や不適切な要求をされた経験	21
[13] [12]の経験をした年齢	22
[14] [12]の経験をした相手から接触されたSNS	23
[15] [12]の経験をした相手から接触されたオンラインゲーム機	24
[16] 性的な会話になったり、性的な自画撮りを送るよう要求されたり、直接会おうと言われた際、相手の要求への対応	25
[17] 相手の要求を拒否した理由	26
[18] 相手の要求に応えた理由	27
[19] グルーミング被害に遭った場合の対応	28
[20] グルーミング被害に遭った場合に誰にも言わない・何もしない理由	29
[21] グルーミング被害に遭った場合の相談先	30
[22] グルーミングをなくすための対策	31
● 質問票	32-33

実施概要

目的	グルーミング等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	2023年12月22日～2024年1月5日
対象	15～24才の男女／全国
実施方法	オンライン調査
回答数	男性747名(43.1%)、女性988名(56.9%) 計1,735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・北村まこ 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2023-25)。未成年者については、保護者の同意を得たうえで実施。

参考とした過去の世論調査

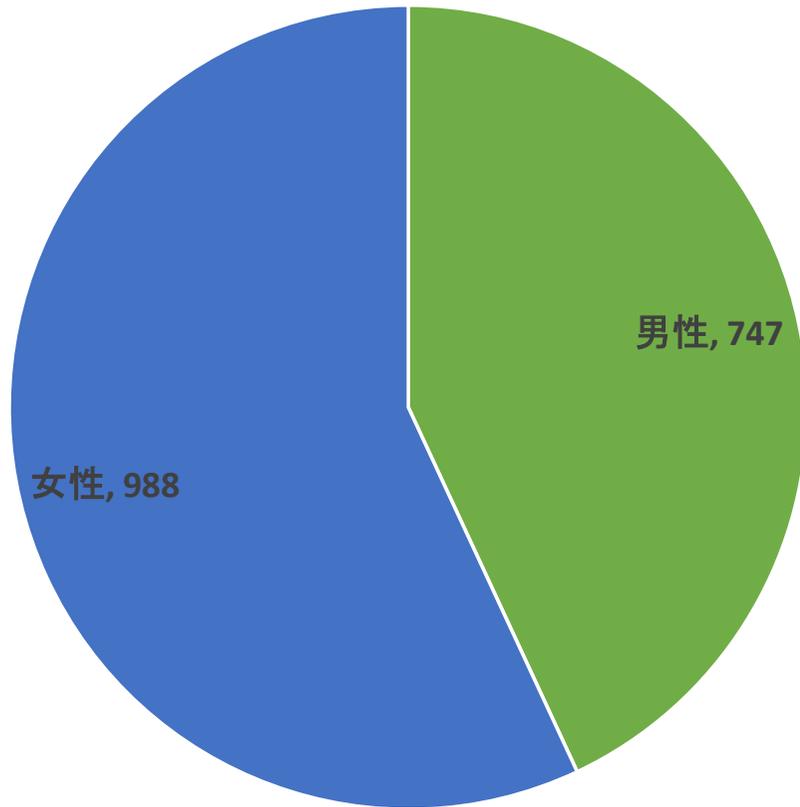
2022年6月	内閣府 男女参画局 若者層の性暴力被害の実態アンケート https://www.gender.go.jp/policy/no_violence/e-vaw/chousa/pdf/r04_houkoku/01.pdf
2021年11月	Thorn Self-Generated Child Sexual Abuse Material: Youth Attitudes and Experiences in 2020 https://info.thorn.org/hubfs/Research/SGCSAM_Attitudes&Experiences_YouthMonitoring_FullReport_2021.pdf
2019年5月	法務省 性暴力の被害者経験に関する質的調査報告(齋藤梓目白大学人間学部心理カウンセリング学科専任講師、大竹裕子オックスフォード大学医療人類学研究室リサーチ・フェロー) https://www.moj.go.jp/content/001299302.pdf

- 約35%の若者がインターネット上で知らない相手からチャットを受け取ったことがあり、18～24才になると半数以上が経験する。
- 知らない人からチャットを貰う経験は女性の方が多いが、男性はオンラインゲーム機器を介してチャットを貰う割合が高い。
- 知らない人との接触はXにおいて最も起こりやすいが、LINEでの接触は若年層ほど多い。Instagramでの接触は女性の方が多い。
- 自分の裸や下着の写真・動画を、知らない人に送信したりサイトにアップロードしたりしたのは、15～17才では男子1.6%、女子1.5%が経験。
- グルーミングについて約7割の若者が「知らない」と回答しており、15～17才は特にその傾向が強い。
- オンラインを介して知り合った相手から、グルーミングに関連するやりとりをされた人は約1割で、15～17才では男子6.2%、女子7.9%が経験。

- オンラインを介して知り合った相手から、性的会話をされる・性的画像を送られる・自画撮り画像の送信要求をされるという性的被害に遭った人は約1割で、15～17才では男子3.2%、女子5.4%が経験。
- オンラインを介して知り合った相手から、性的会話・性的画像送信・面会を要求されたとき、無視する、ブロックするというケースが半数を占め、相談するケースは少ない。
- オンラインを介して知り合った相手から、性的会話・性的画像送信・面会を要求されたときに応えてしまうのは、恋愛感情や恐怖感が影響している。
- グルーミングの対策として相談所を増やすべきだという意見が最も多い。

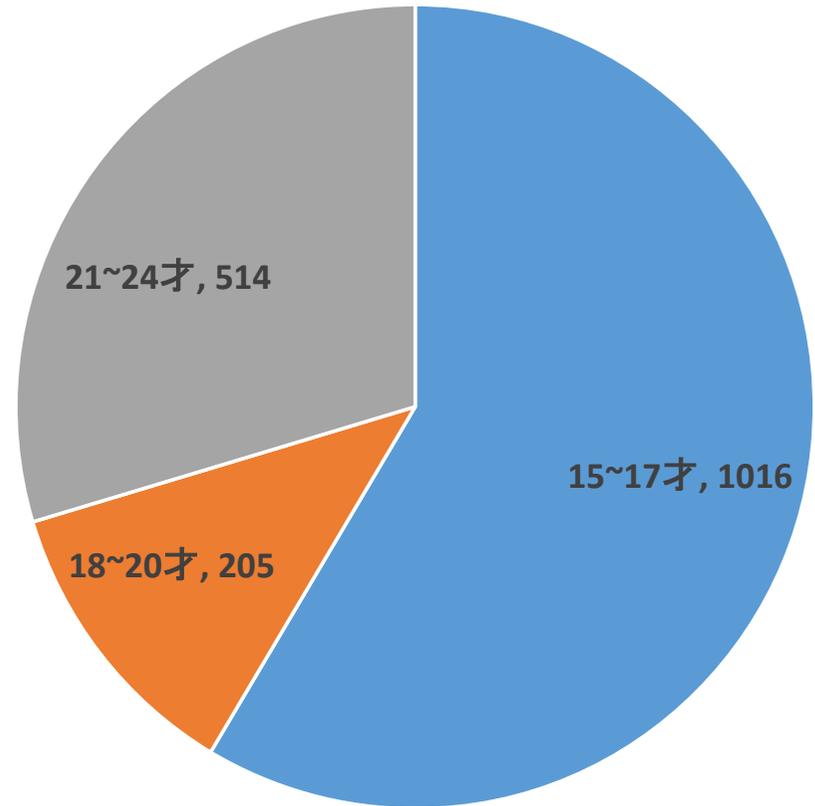
- 若年層へグルーミングに関する知識を広めることが必要。例えば、若年層が頻繁に使用するSNSにおける啓発キャンペーン。
- 男性に対してはオンラインゲームにおけるグルーミングへの啓発が必要。例えば、ゲーム制作会社からの注意喚起やメッセージやキャラクターを使った啓発。アイテムの交換等についての注意喚起。
- 女性に対してはInstagramにおけるグルーミングへの注意喚起。例えば、Instagramでの啓発キャンペーン。
- 相談しやすい環境づくりの必要性。例えば、被害の早期発見のため、ゲートキーパーとしての人材育成、リスクに関する保護者向けのプログラム、学校やキャンペーンを通じた相談所の存在の広報。

性別



■ 男性 ■ 女性

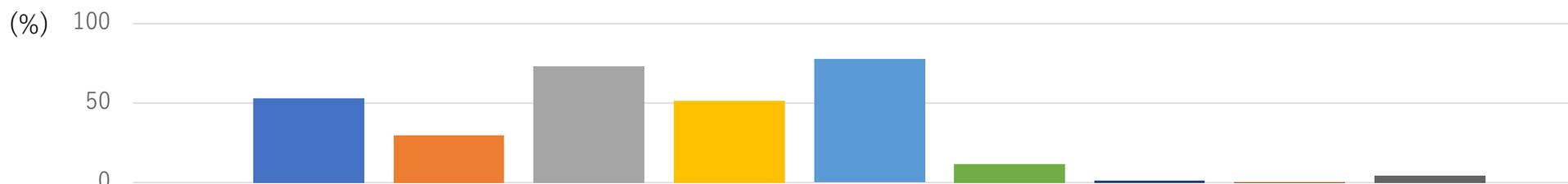
年齢



■ 15~17才 ■ 18~20才 ■ 21~24才

問1 よく利用するSNSは何ですか。(複数回答)

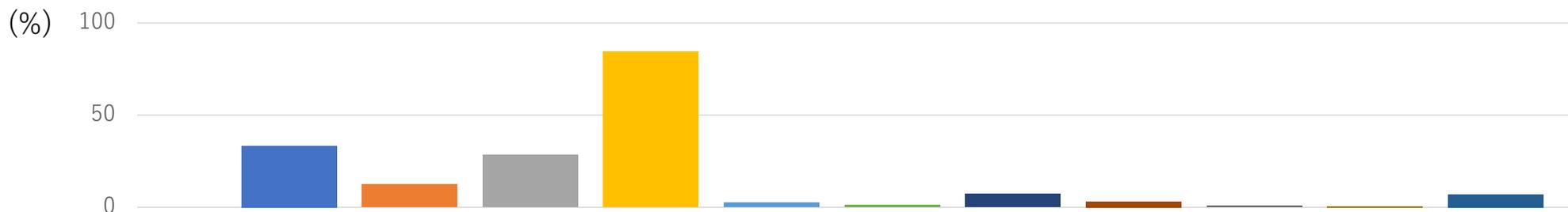
全体的に各SNSの使用率は女性の方が高い。特にInstagramは女性の使用率が高い。



		回答数	Instagram	TikTok	YouTube	X	LINE	Facebook	Snapchat	その他	SNSを利用しない
全体		1735	52.9	29.7	73	51.6	77.6	11.5	1.3	0.2	4.4
男性	男性小計	747	42.7	25.4	71.4	46.5	75.8	13.7	1.2	0.3	5.6
	15~17才	498	38.4	24.9	62.2	31.3	74.7	16.3	0.6	0.4	7.6
	18~20才	65	58.5	33.8	90.8	73.8	86.2	6.2	1.5	0	1.5
	21~24才	184	48.9	23.9	89.1	77.7	75	9.2	2.7	0	1.6
女性	女性小計	988	60.6	32.9	74.3	55.5	79	9.9	1.3	0.1	3.4
	15~17才	518	46.7	27.8	64.7	36.9	79.2	15.4	1.9	0.2	4.6
	18~20才	140	73.6	49.3	89.3	75.7	84.3	0.7	0	0	0
	21~24才	330	77	33.9	83	76.1	76.7	5.2	0.9	0	3

問2 よく利用するコミュニケーションツールは何ですか。(複数回答)

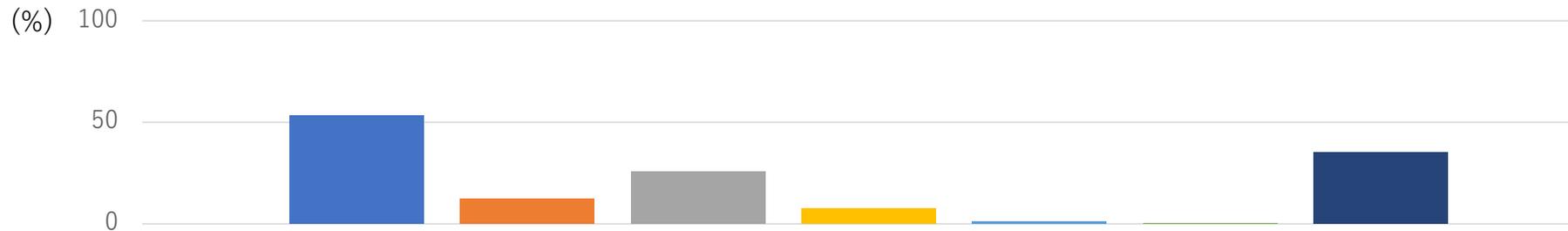
全年代においてLINEが最も多く使用されている。年代が高い方が、InstagramやXをコミュニケーションツールとして使用している割合が高い。



	回答数	Instagram	TikTok	X	LINE	Messenger	Snapchat	ニンテンドーSwitch	PlayStation	Xbox	その他	利用していない
全体	1735	33.3	12.3	28.4	84.6	2.6	1.2	7.4	3.2	0.8	0.6	7.1
男性小計	747	25.2	11.6	27.2	83.5	3.2	1.3	9.1	4.8	1.2	0.9	8.6
男性 15~17才	498	20.9	11.2	16.9	83.1	2.8	1	9	3.8	0.8	0.4	9.8
男性 18~20才	65	38.5	13.8	47.7	93.8	0	0	6.2	0	0	3.1	0
男性 21~24才	184	32.1	12	47.8	81	5.4	2.7	10.3	9.2	2.7	1.6	8.2
女性小計	988	39.4	12.9	29.3	85.4	2.1	1	6.2	2	0.5	0.3	6.1
女性 15~17才	518	30.5	11.6	19.5	84.6	2.7	1.2	6.8	2.3	0.4	0.4	7.5
女性 18~20才	140	44.3	16.4	35	90.7	1.4	0.7	5	0.7	0	0	1.4
女性 21~24才	330	51.2	13.3	42.1	84.5	1.5	0.9	5.8	2.1	0.9	0.3	5.8

問3 よく利用するオンラインゲーム機器は何ですか。(複数回答)

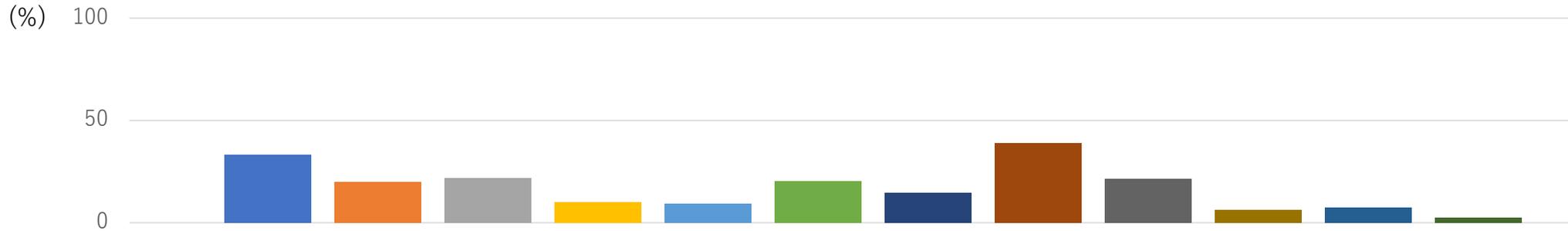
全体的に各オンラインゲーム機の使用率は男性の方が多い。男女ともスマホ・タブレットが最も多く、次にニンテンドーSwitchが多い。男性3割、女性の4割はオンラインゲームを利用しない。



		回答数	スマホ・タブレット	PC	ニンテンドーSwitch	PlayStation	Xbox	その他	オンラインゲームを利用しない
全体		1735	53.3	12.5	25.8	7.8	1.2	0.1	35.3
男性	男性小計	747	55.4	17.3	29.6	11.9	1.9	0.1	29.3
	15～17才	498	51	7.6	28.5	9.6	1.6	0	34.9
	18～20才	65	70.8	33.8	29.2	7.7	0	0	16.9
	21～24才	184	62	37.5	32.6	19.6	3.3	0.5	18.5
女性	女性小計	988	51.6	8.9	23	4.7	0.7	0.1	39.8
	15～17才	518	45.8	6.4	22	5.4	0.6	0.2	45.4
	18～20才	140	62.9	14.3	26.4	3.6	0.7	0	29.3
	21～24才	330	56.1	10.6	23	3.9	0.9	0	35.5

問4 よく利用するオンラインゲームのジャンルは何ですか。(複数回答)

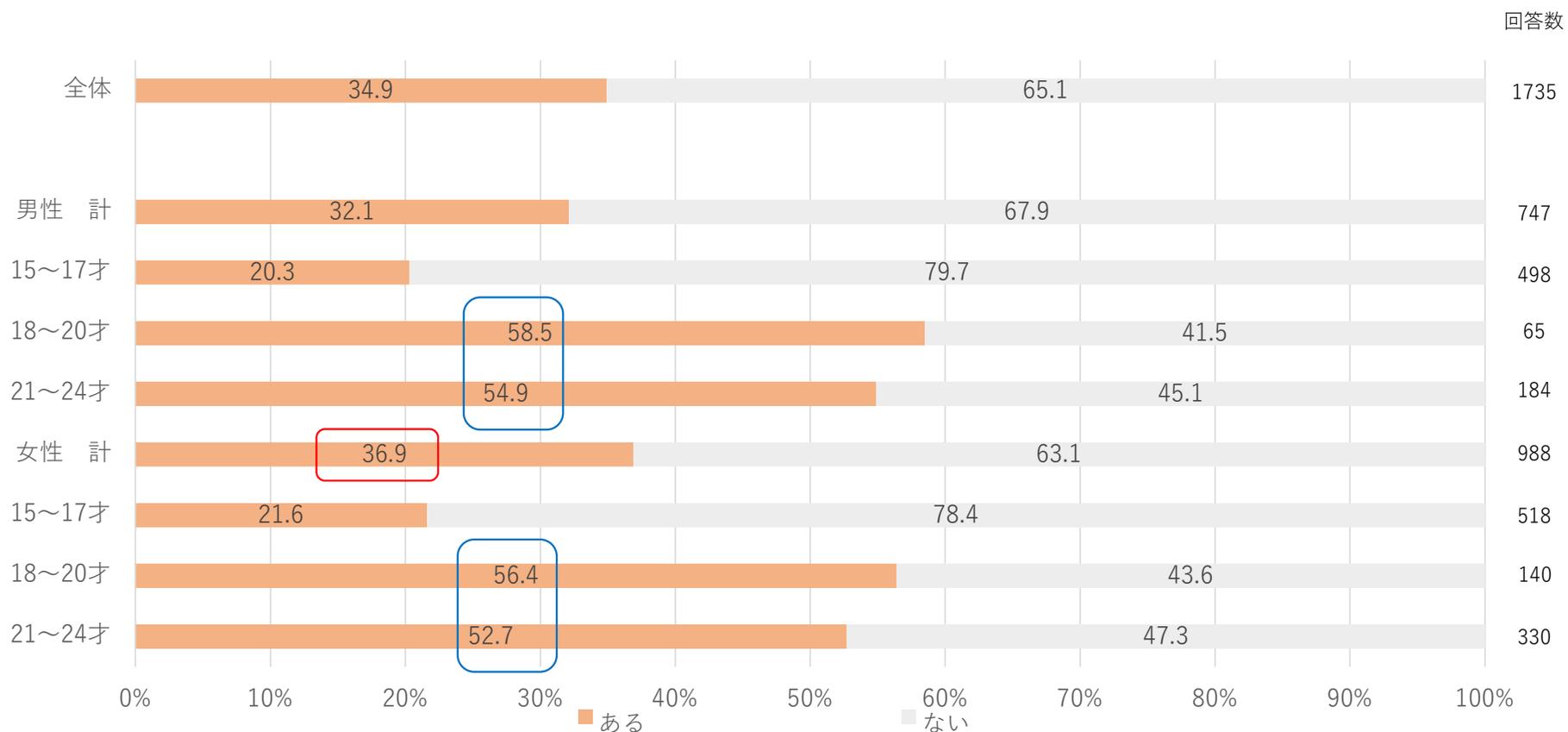
アクションゲーム、スポーツゲームなどは男性が多く、パズルゲーム、音楽ゲームなどは女性が多い。



	回答数	アクションゲーム	シューティングゲーム	シミュレーションゲーム	レーシングゲーム	謎解きゲーム	ロールプレイングゲーム	スポーツゲーム	パズルゲーム	音楽ゲーム	テーブルゲーム	サンドボックス	その他	
全体	1123	33.4	19.9	21.9	10	9.3	20.5	14.6	39	21.6	6.1	7.5	2.5	
男性	男性小計	528	42.8	26.9	21.6	13.3	8	20.1	23.1	29	9.5	5.9	7.6	2.7
	15~17才	324	39.5	21	17.6	12.7	8.3	18.5	22.2	34.9	6.5	5.2	6.2	3.1
	18~20才	54	51.9	33.3	18.5	11.1	7.4	20.4	20.4	24.1	5.6	5.6	14.8	0
	21~24才	150	46.7	37.3	31.3	15.3	7.3	23.3	26	18	17.3	7.3	8	2.7
女性	女性小計	595	25	13.8	22.2	7.1	10.4	20.8	7.1	47.9	32.4	6.2	7.4	2.4
	15~17才	283	26.1	13.1	20.1	9.2	11.3	22.6	9.2	49.1	22.3	6.7	7.4	0.7
	18~20才	99	22.2	13.1	20.2	5.1	5.1	19.2	4	48.5	47.5	3	5.1	3
	21~24才	213	24.9	15	25.8	5.2	11.7	19.2	5.6	46	39	7	8.5	4.2

問5 知らない人からチャットをもらったことはありますか。(単一回答)

約35%の若者がインターネット上で知らない相手からチャットを受け取ったことがあり、男性よりも女性の方が多い。男女とも18才以上になると半数以上が経験している。



問6 知らない人からチャットをもらったのはいつ頃ですか。(複数回答)

調査時15～17才、18～20才の回答者は高校生の時にチャットをもらった割合が最も高い。中学生の時にチャットをもらった18～20才の男性、15～17才の女性は、他の年代に比べて割合が高い傾向にある。小学生・中学生でチャットを受けとる場合は男性が比較的多く、高校生以降は女性が多い。

(%) 100

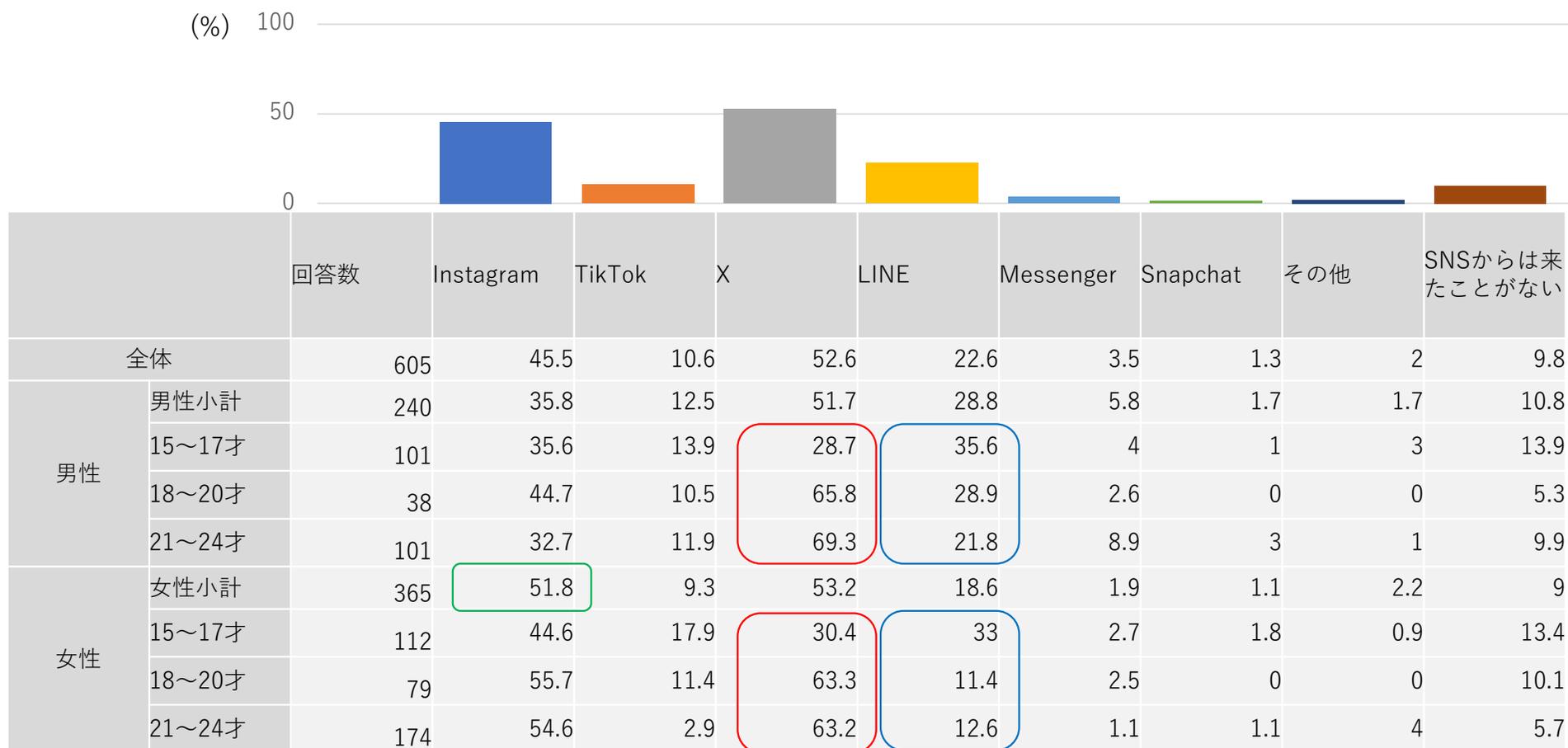
50

0

		回答数	小学校入学以前	小学校1～3年生のとき	小学校4～6年生のとき	中学生のとき	高校生のとき (中学校卒業から18歳未満)	高校卒業以降 (18歳以上)
全体		605	1.2	2	13.4	35.2	53.9	34.7
男性	男性小計	240	1.3	2.5	14.2	38.8	52.9	28.3
	15～17才	101	0	3	17.8	44.6	48.5	0
	18～20才	38	0	0	2.6	50	73.7	26.3
	21～24才	101	3	3	14.9	28.7	49.5	57.4
女性	女性小計	365	1.1	1.6	12.9	32.9	54.5	38.9
	15～17才	112	0.9	1.8	17.9	51.8	56.3	0
	18～20才	79	2.5	3.8	12.7	30.4	60.8	40.5
	21～24才	174	0.6	0.6	9.8	21.8	50.6	63.2

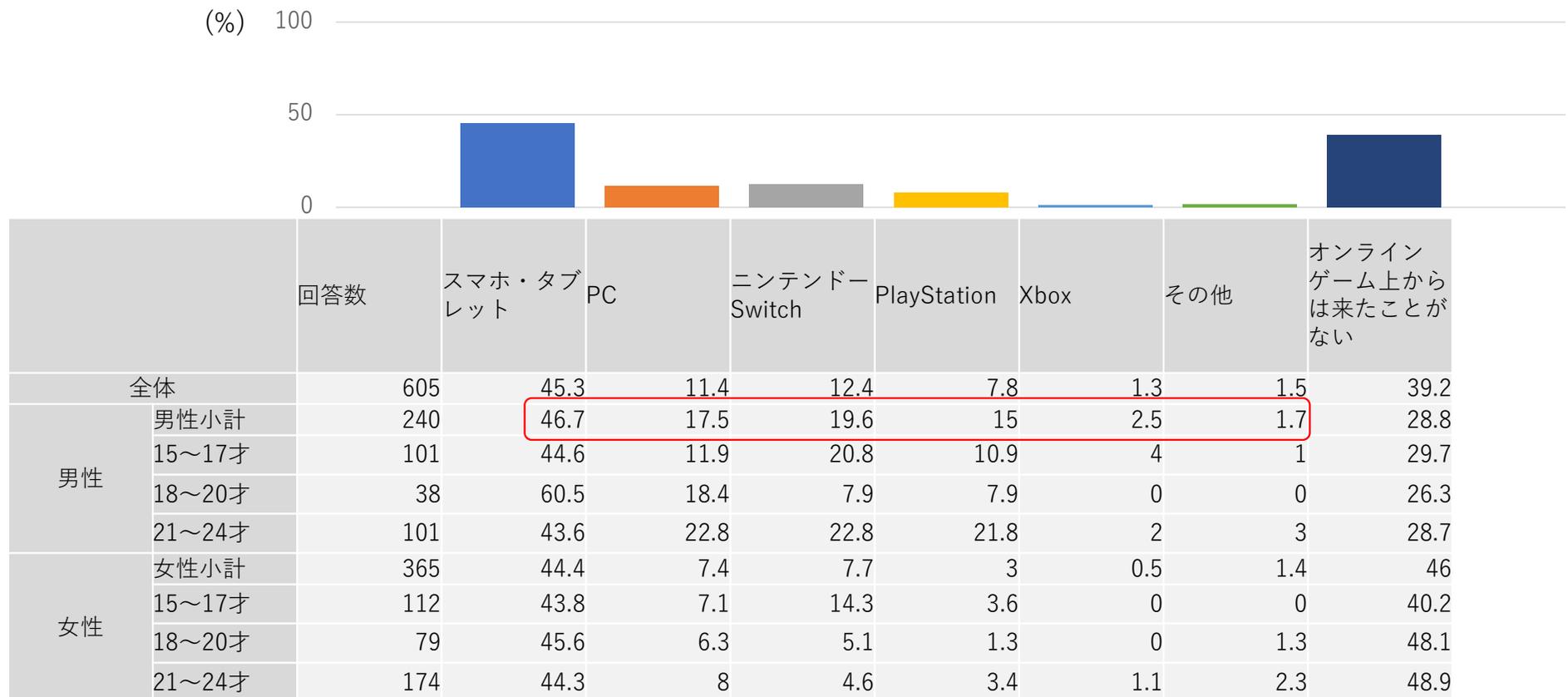
問7 知らない人からチャットをもらったことがあるSNSは何ですか。(複数回答)

全体的にはXが最も接触率が高いが、Xは回答者の年代が下がるにつれて接触率も下がっている。一方で年代が下がるほど男女ともにLINEを通しての接触率が高くなっている。Instagramでは男女差があり、女性の方が接触されやすい傾向がある。



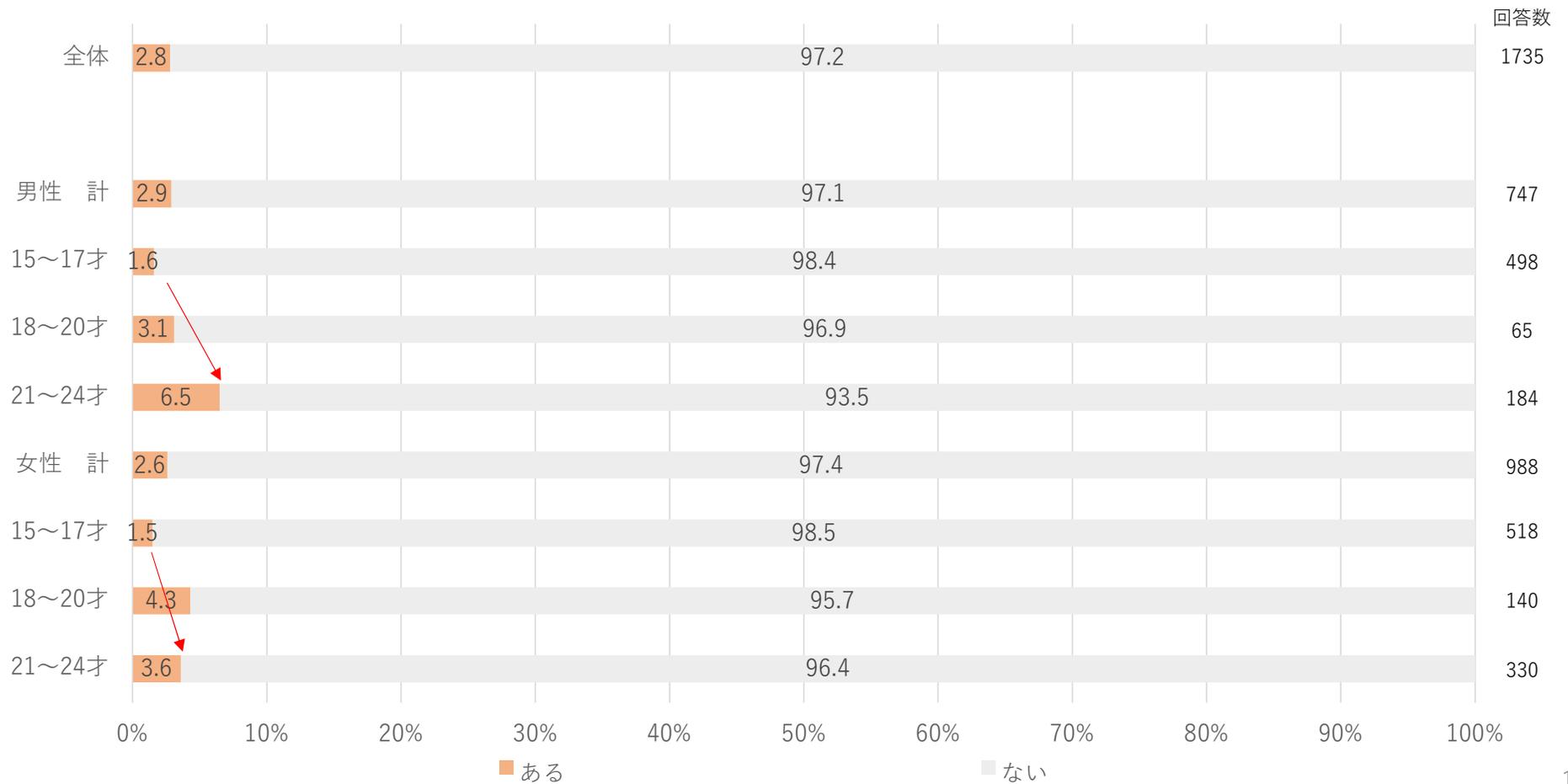
問8 知らない人からチャットをもらったことがあるオンラインゲーム機器は何ですか。 (複数回答)

オンラインゲーム機器からチャットをもらう割合は男性の方が高い。



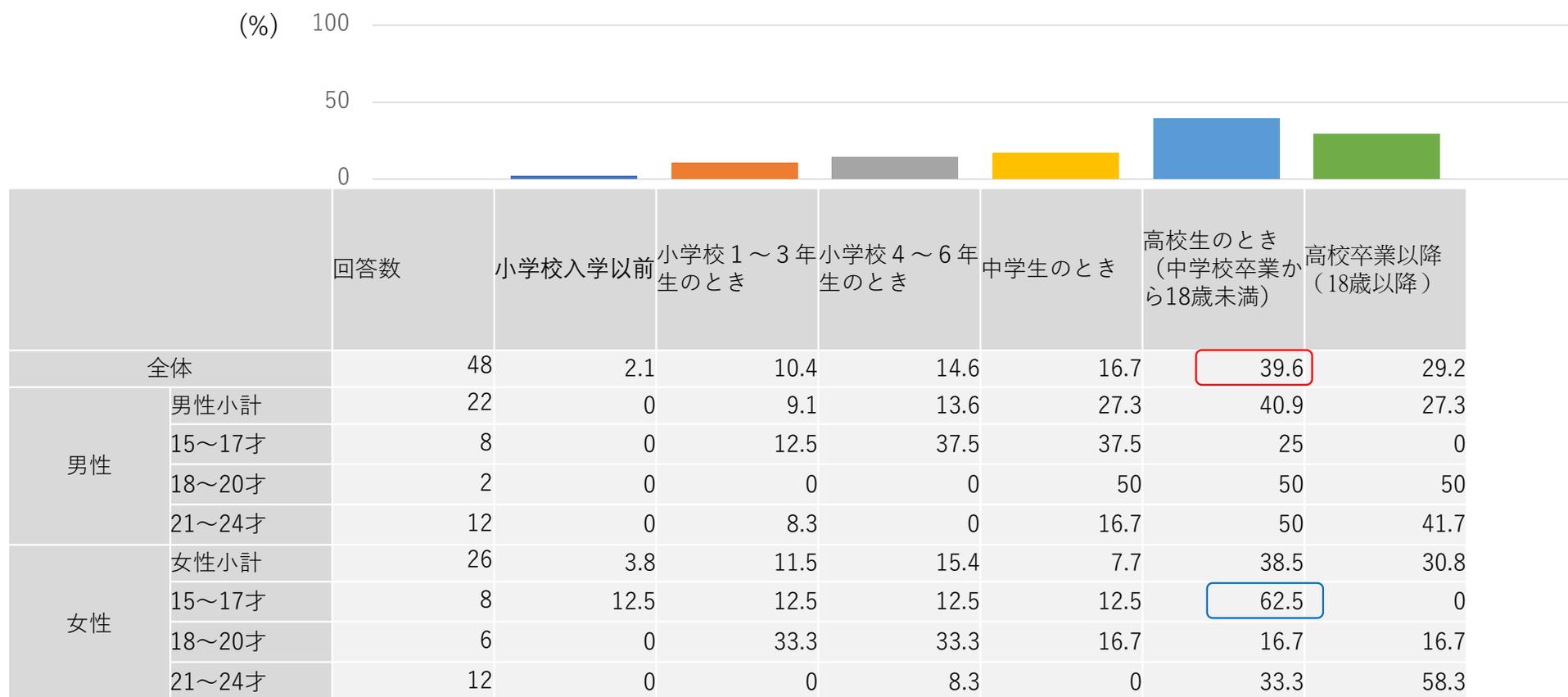
問9 自分の裸や下着の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードしたことはありますか。(単一回答)

自画撮り画像をアップロードしたことある人は少数である。しかし、年代を重ねるほどアップロードしたことのある経験は増える傾向にある。



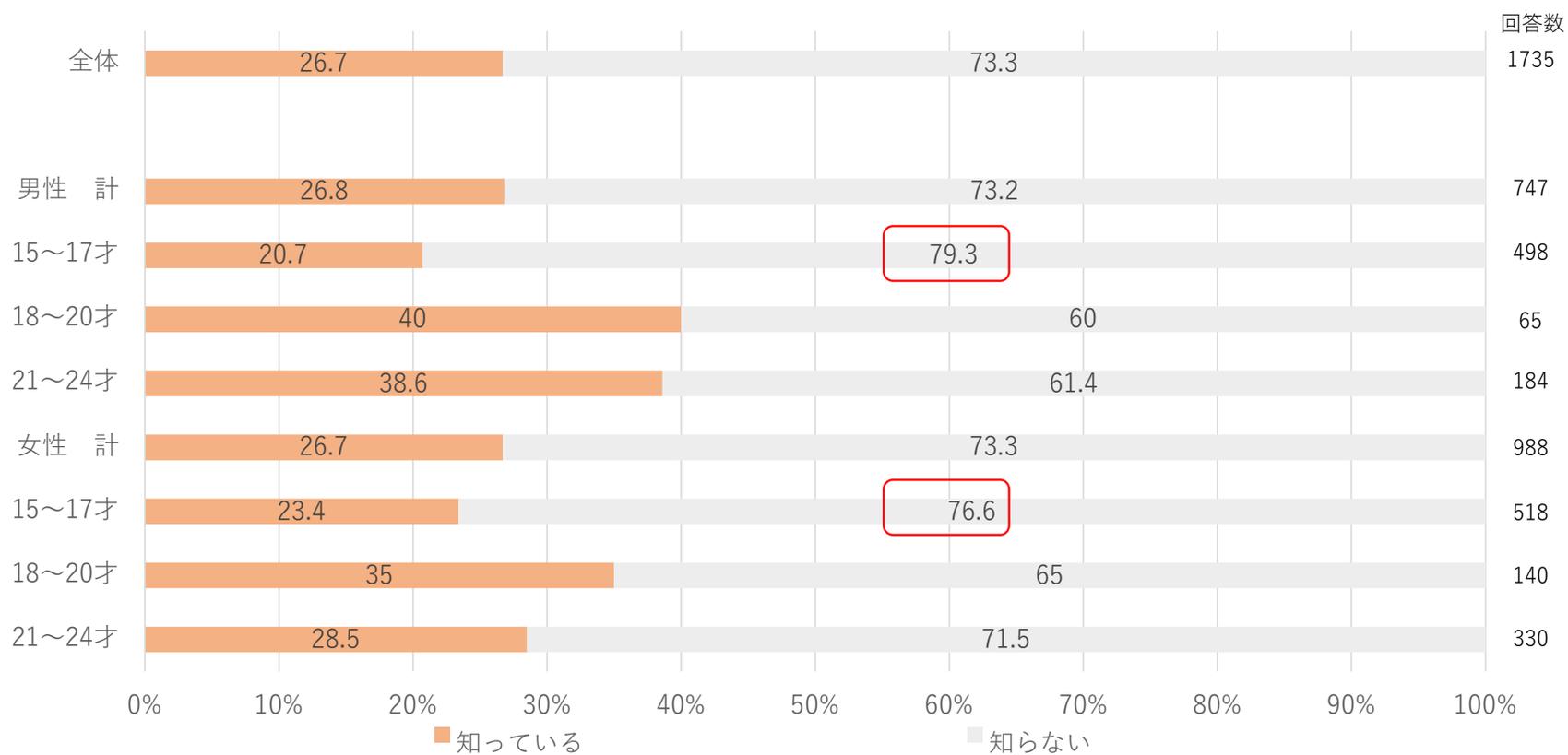
問10 自分の裸や下着姿の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードしたのはいつ頃ですか。（複数回答）

全体的には高校生の時に自画撮り画像をアップロードする割合が高くなっている。特に15～17才の女性はその傾向が強い。



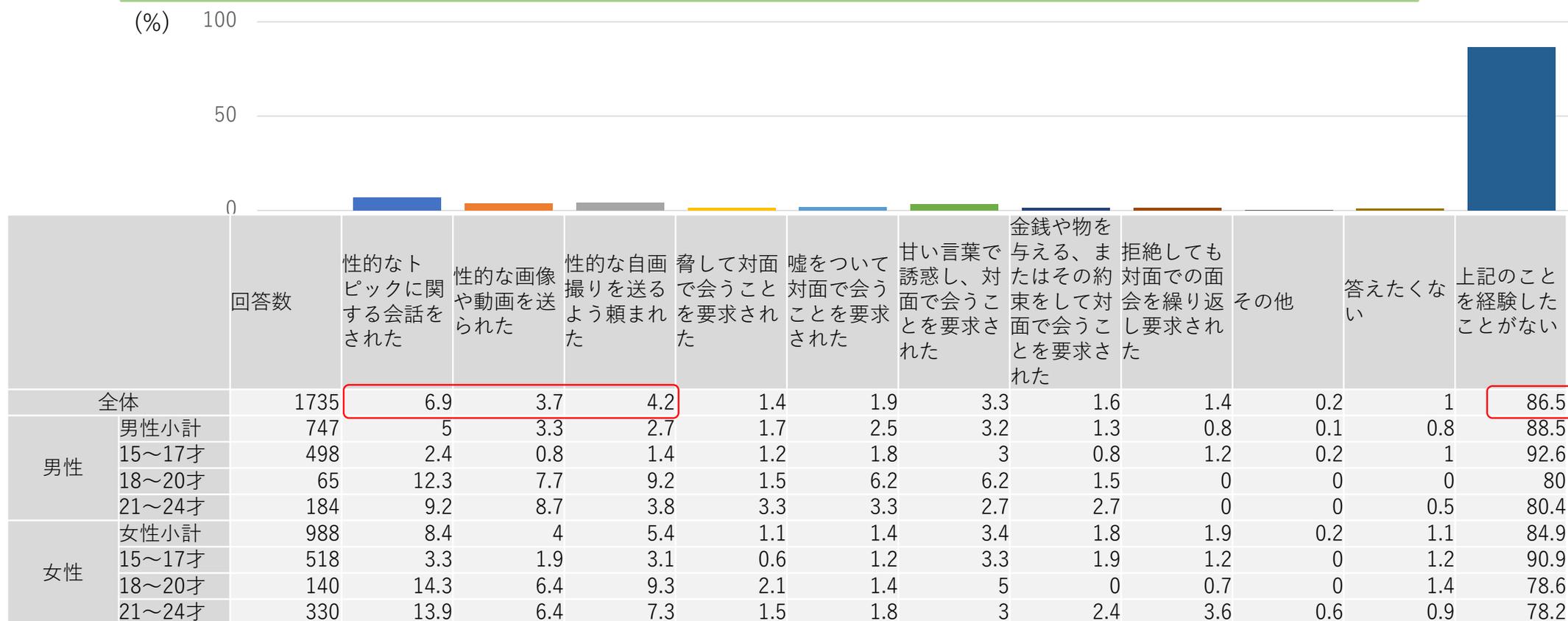
問 1 1 「グルーミング」という犯罪について知っていますか。（単一回答）

男女ともに15~17才の回答者がグルーミングについて知らない割合が高い。



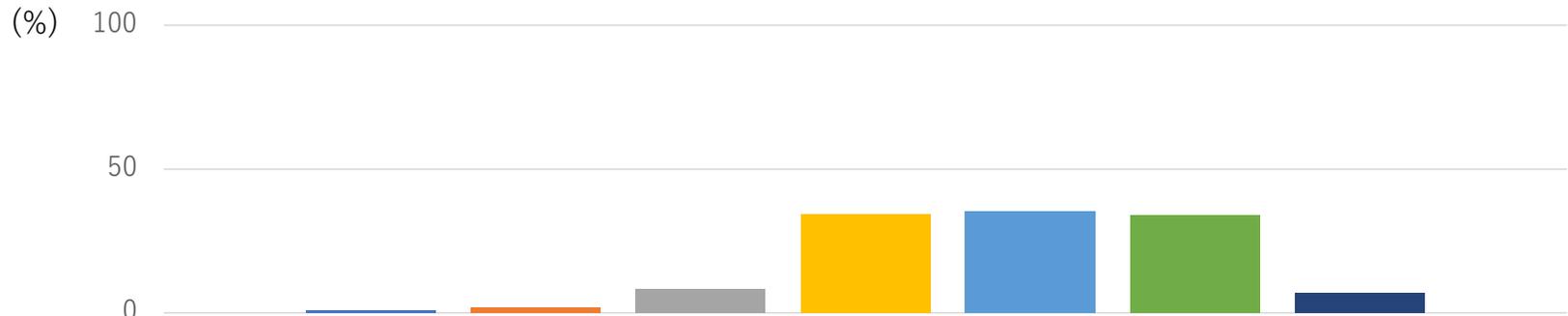
問12 オンラインで出会った相手から以下のことを経験したことはありますか。 (複数回答)

オンラインで出会った相手からグルーミングに関連する経験を「したことがない」と答えた人は全体で86.5%である。
なお、表中の数値にはないが、12.4%の人が「その他」「答えたくない」「経験したことがない」を除くいずれかの経験をしている（15～17才では男子6.2%、女子7.9%）。「性的なトピックに関する会話をされた」「性的な画像や動画を送られた」「性的な自画撮りを送るよう頼まれた」「脅して対面で会うことを要求された」「嘘をついて対面で会うことを要求された」「甘い言葉で誘惑し、対面で会うことを要求された」「金銭や物を与える、またはその約束をして対面で会うことを要求された」「拒絶しても対面での面会を繰り返して要求された」その他「答えたくない」上記のことを経験したことがない



問13 オンラインで問12の行為に巻き込まれた経験がある場合、それはいつ頃でしたか。(複数回答)

男女とも中高生がオンラインで出会った相手からグルーミングに関連する経験をしやすいが、高校生以降も多い。



	回答数	小学校入学以前	小学校1～3年生のとき	小学校4～6年生のとき	中学生のとき	高校生のとき (中学校卒業から18歳未満)	高校卒業以降 (18歳以上)	答えたくない	
全体	215	0.9	1.9	8.4	34.4	35.3	34	7	
男性	男性小計	79	2.5	3.8	10.1	31.6	39.2	26.6	11.4
	15～17才	31	0	3.2	9.7	45.2	38.7	0	12.9
	18～20才	13	7.7	7.7	7.7	30.8	53.8	15.4	15.4
	21～24才	35	2.9	2.9	11.4	20	34.3	54.3	8.6
女性	女性小計	136	0	0.7	7.4	36	33.1	38.2	4.4
	15～17才	41	0	2.4	7.3	53.7	36.6	0	12.2
	18～20才	28	0	0	3.6	39.3	50	32.1	0
	21～24才	67	0	0	9	23.9	23.9	64.2	1.5

問14 問12の経験をした相手から接触されたのはどのSNSからでしたか。 (複数回答)

InstagramやXなどの不特定多数と繋がることのできるアプリでのグルーミングに関連する経験が多い。男女ともに15~17才の回答者はLINEでの接触傾向が他の年代に比べて高くなっている。

(%) 100

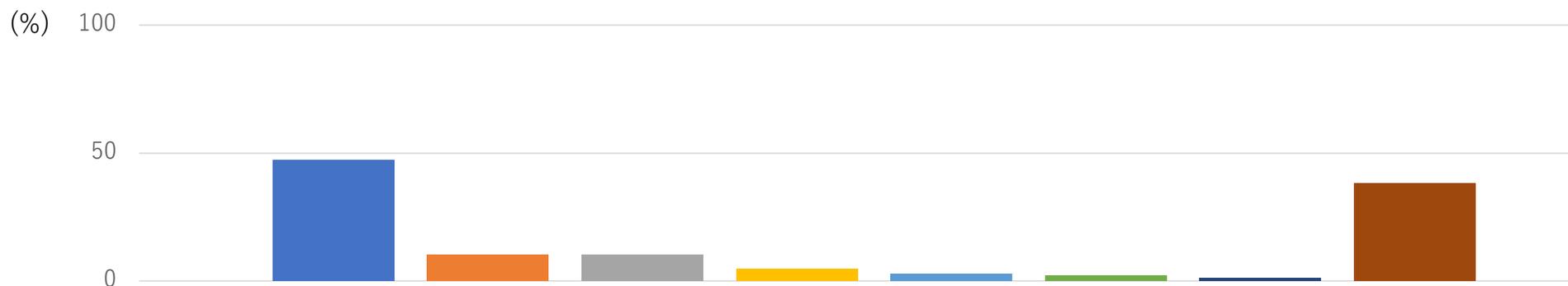
50

0

			Instagram	TikTok	X	LINE	Messenger	Snapchat	答えたくない	その他	SNSを通しては来なかった
全体	235	31.1	9.8	45.5	21.3	2.1	2.1	3.4	5.5	13.2	
男性	男性小計	86	31.4	17.4	45.3	27.9	2.3	3.5	3.5	1.2	17.4
	15~17才	37	24.3	18.9	32.4	37.8	0	2.7	8.1	0	16.2
	18~20才	13	30.8	15.4	61.5	30.8	0	0	0	7.7	15.4
	21~24才	36	38.9	16.7	52.8	16.7	5.6	5.6	0	0	19.4
女性	女性小計	149	30.9	5.4	45.6	17.4	2	1.3	3.4	8.1	10.7
	15~17才	47	36.2	14.9	29.8	31.9	0	2.1	2.1	4.3	14.9
	18~20才	30	30	3.3	53.3	13.3	3.3	0	3.3	3.3	13.3
	21~24才	72	27.8	0	52.8	9.7	2.8	1.4	4.2	12.5	6.9

問15 問12の経験をした相手から接触されたのはどのオンラインゲーム機器からでしたか。(複数回答)

スマホ・タブレットで接触されるケースが多い。



	回答数	スマホ・タブレット	PC	ニンテンドー Switch	PlayStation	Xbox	答えたくない	その他	オンラインゲーム機器では来なかった	
全体	235	47.2	10.2	10.2	4.7	2.6	2.1	1.3	38.3	
男性	男性小計	86	47.7	15.1	20.9	7	7	2.3	2.3	33.7
	15～17才	37	45.9	8.1	10.8	5.4	5.4	5.4	0	35.1
	18～20才	13	69.2	15.4	15.4	0	0	0	0	30.8
	21～24才	36	41.7	22.2	33.3	11.1	11.1	0	5.6	33.3
女性	女性小計	149	47	7.4	4	3.4	0	2	0.7	40.9
	15～17才	47	59.6	12.8	4.3	2.1	0	0	0	31.9
	18～20才	30	36.7	0	3.3	3.3	0	6.7	0	50
	21～24才	72	43.1	6.9	4.2	4.2	0	1.4	1.4	43.1

問16 性的な会話になったり、性的な自画撮りを送るよう要求されたり、直接会おうと言われた際、相手の要求にどのように応えましたか。（複数回答）

無視やブロックするケースが多い。相談したケースは4.7%と少ない。

(%) 100

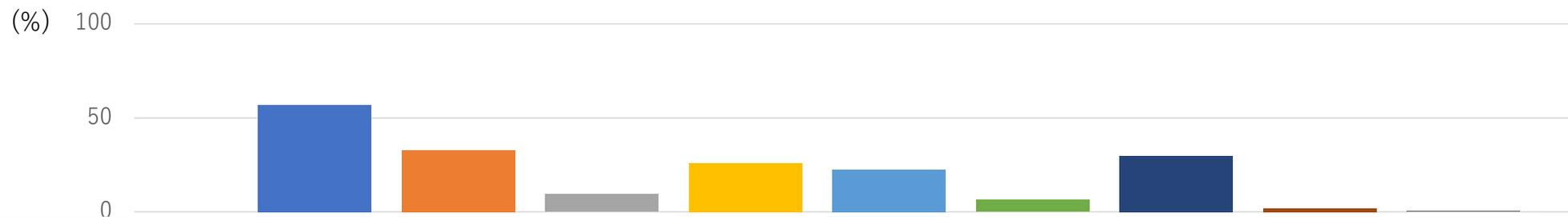
50

0

	回答数	拒絶の返信をした	無視した	ブロックした	通報した	アカウントを消した	アプリをアンインストールした	誰かに相談した	拒まず要求に応えた	答えたくない	その他
全体	235	20	49.8	52.8	17.4	11.1	6	4.7	7.2	5.5	1.3
男性小計	86	16.3	45.3	47.7	11.6	12.8	4.7	2.3	7	9.3	1.2
男性 15~17才	37	13.5	40.5	48.6	8.1	13.5	2.7	2.7	8.1	13.5	0
男性 18~20才	13	23.1	53.8	53.8	15.4	7.7	0	0	23.1	0	0
男性 21~24才	36	16.7	47.2	44.4	13.9	13.9	8.3	2.8	0	8.3	2.8
女性小計	149	22.1	52.3	55.7	20.8	10.1	6.7	6	7.4	3.4	1.3
女性 15~17才	47	25.5	70.2	66	12.8	10.6	6.4	8.5	0	2.1	0
女性 18~20才	30	30	36.7	60	26.7	10	3.3	0	6.7	6.7	0
女性 21~24才	72	16.7	47.2	47.2	23.6	9.7	8.3	6.9	12.5	2.8	2.8

問 1 7 相手の要求に応えなかった理由は何ですか。(複数回答)

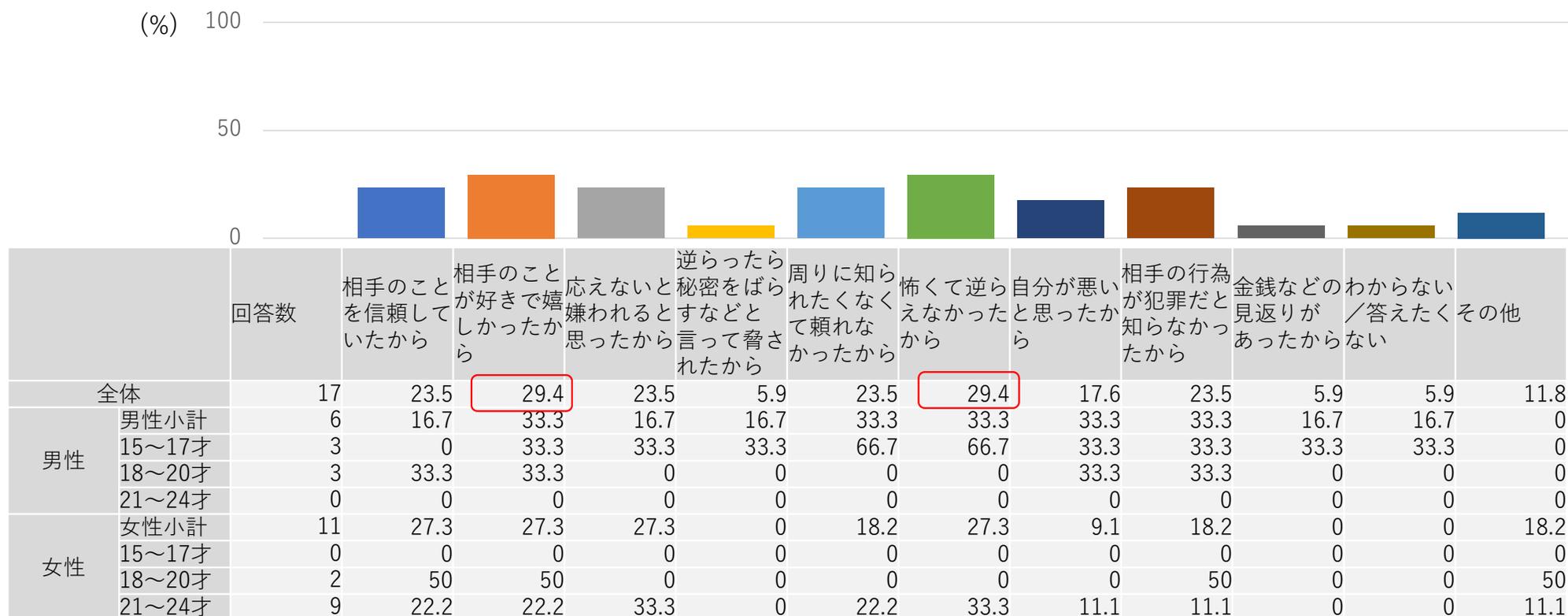
「気持ち悪かったから」という回答が約 6 割を占めている。



	回答数	気持ち悪かったから	怖かったから	恥ずかしかったから	相手の行為は間違っていると思ったから	相手の行為は犯罪だという認識があったから	相談先周りの人が助けられると思ったから	興味がなかったから	わからない／答えたくない	その他	
全体	203	57.1	33	9.4	26.1	22.7	6.4	30	2	0.5	
男性	男性小計	71	45.1	19.7	11.3	21.1	21.1	9.9	33.8	1.4	0
	15～17才	29	37.9	27.6	10.3	20.7	24.1	0	24.1	3.4	0
	18～20才	10	50	20	10	10	20	10	40	0	0
	21～24才	32	50	12.5	12.5	25	18.8	18.8	40.6	0	0
女性	女性小計	132	63.6	40.2	8.3	28.8	23.5	4.5	28	2.3	0.8
	15～17才	46	65.2	47.8	6.5	21.7	23.9	6.5	28.3	6.5	0
	18～20才	26	69.2	46.2	19.2	34.6	34.6	0	34.6	0	0
	21～24才	60	60	31.7	5	31.7	18.3	5	25	0	1.7

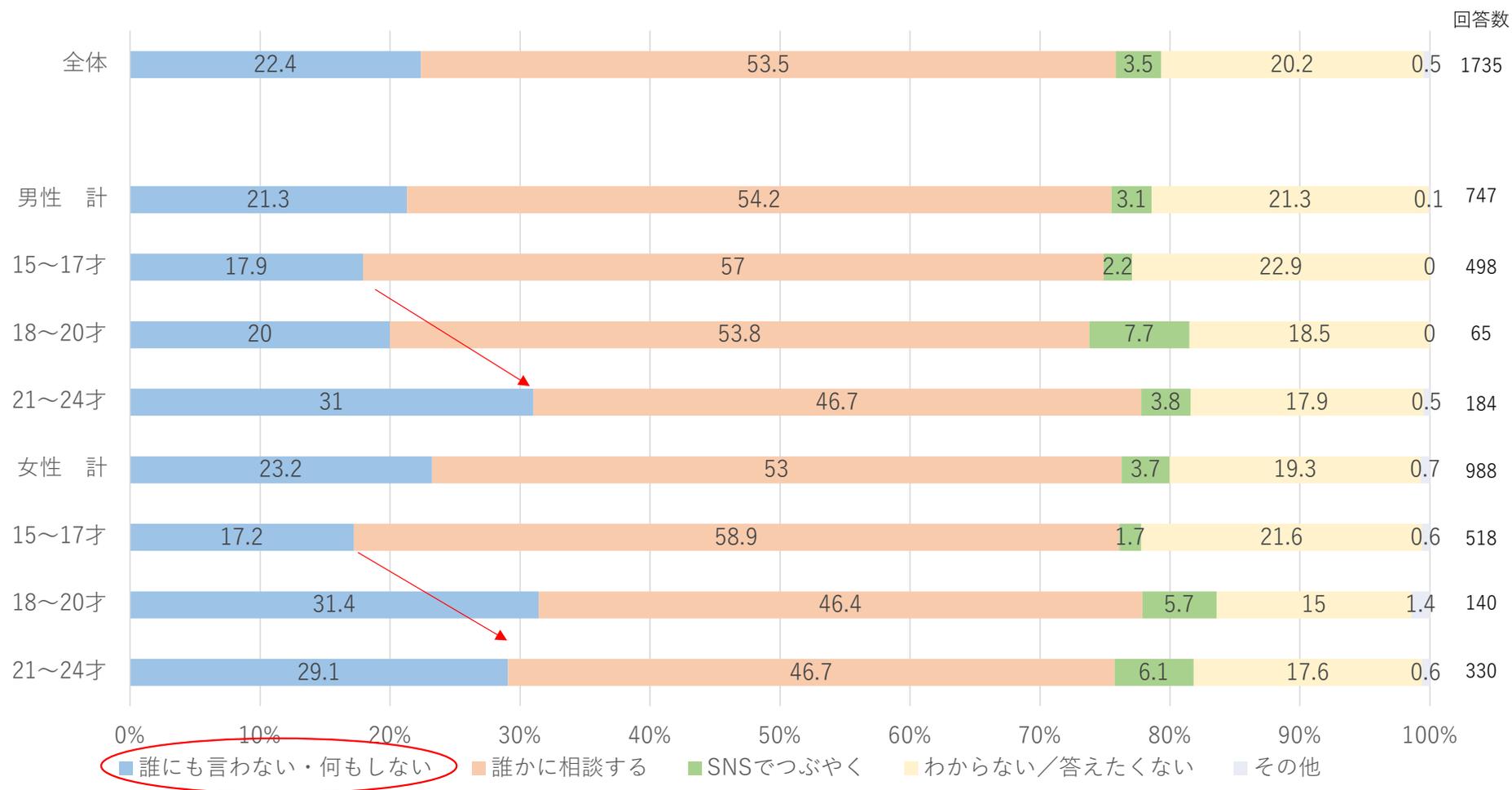
問 1 8 相手の要求に応えた理由は何ですか。(複数回答)

回答数は少ないが、「相手のことが好きで嬉しかったから」、「怖くて逆らえなかったから」という回答がみられる。



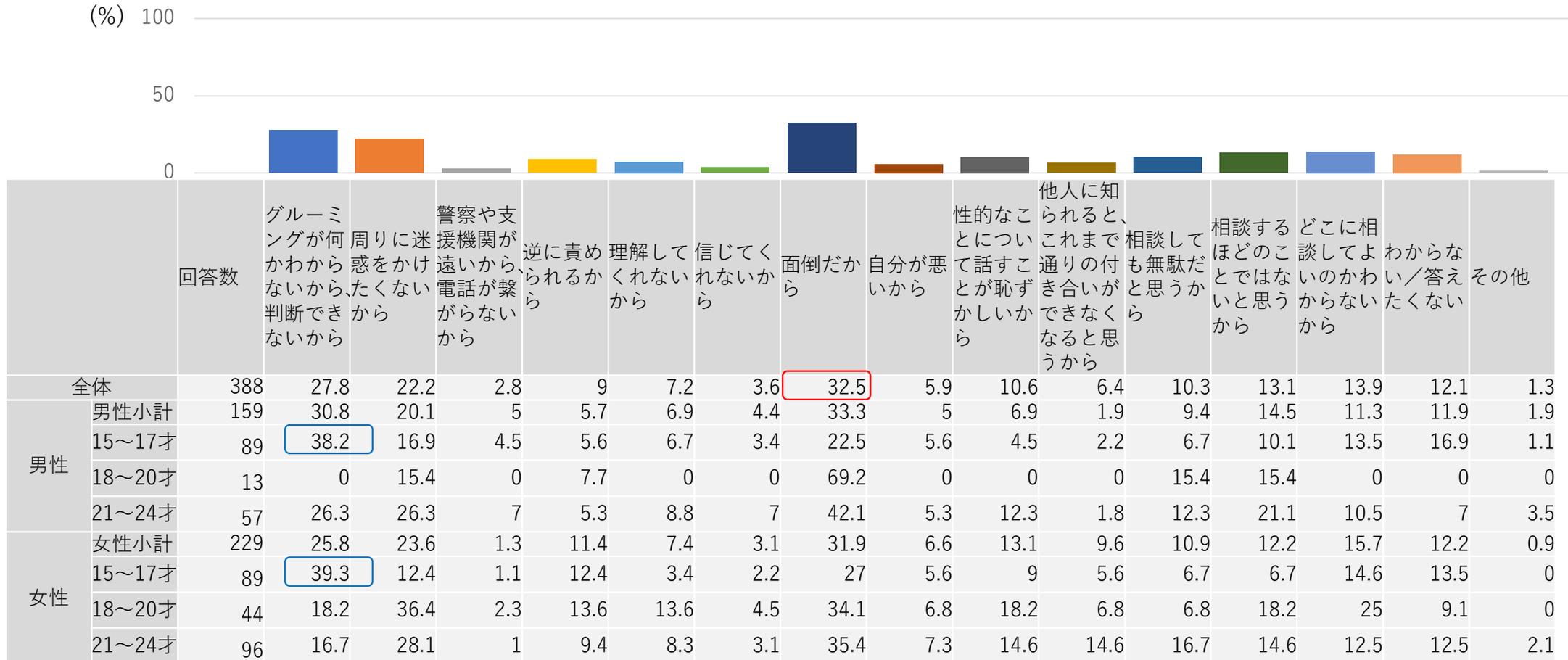
問19 自分や友だちがグルーミングにあったら（あったかもしれないなら）どうしますか。最も当てはまるものを一つ選んでください。（単一回答）

回答者の年代が上がると、「誰にも言わない・何もしない」を選択する人が増える傾向にある。



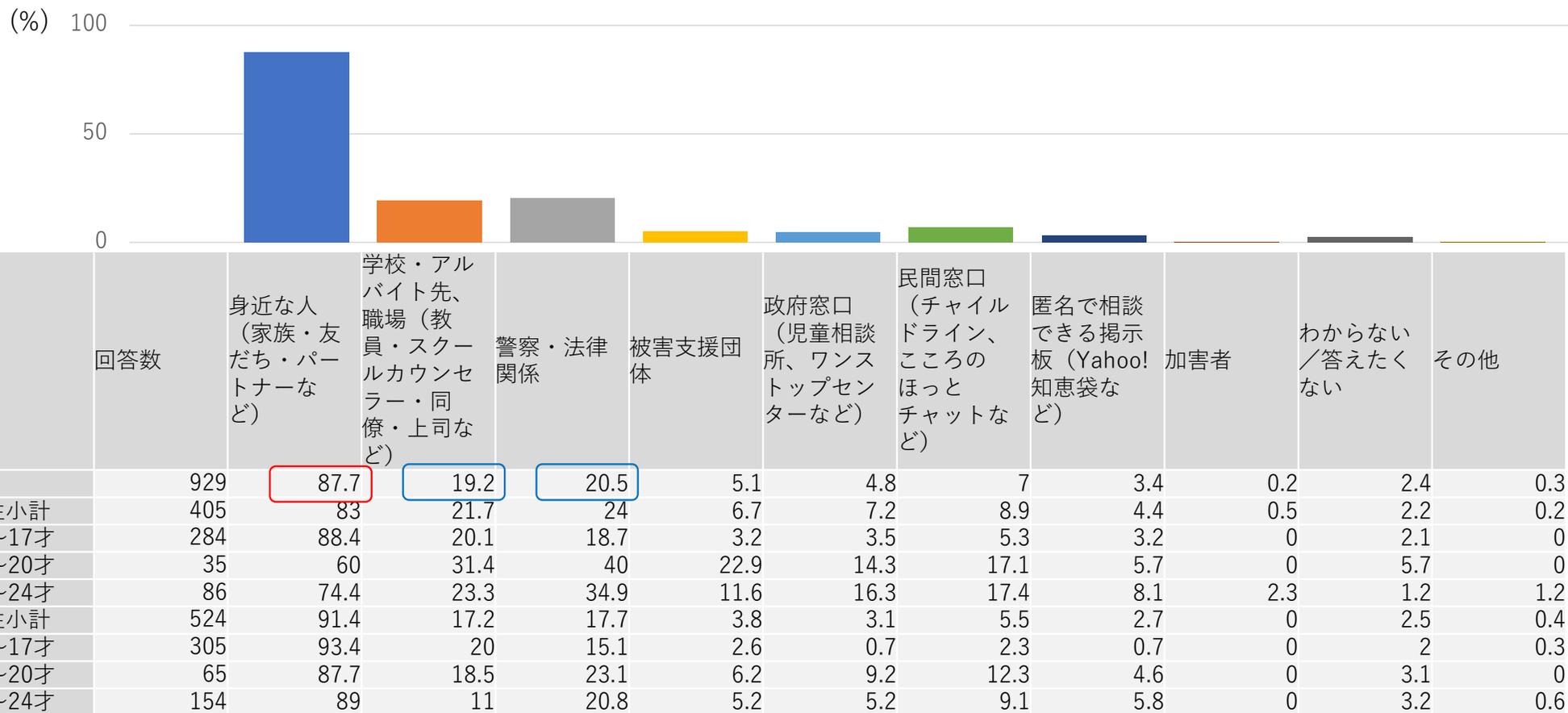
問20 誰にも言わない・何もしない理由は何でしょうか。(複数回答)

「面倒だから」という回答が最も多い。15～17才の「グルーミングが何かわからない」という回答が他の年代と比べて多い。



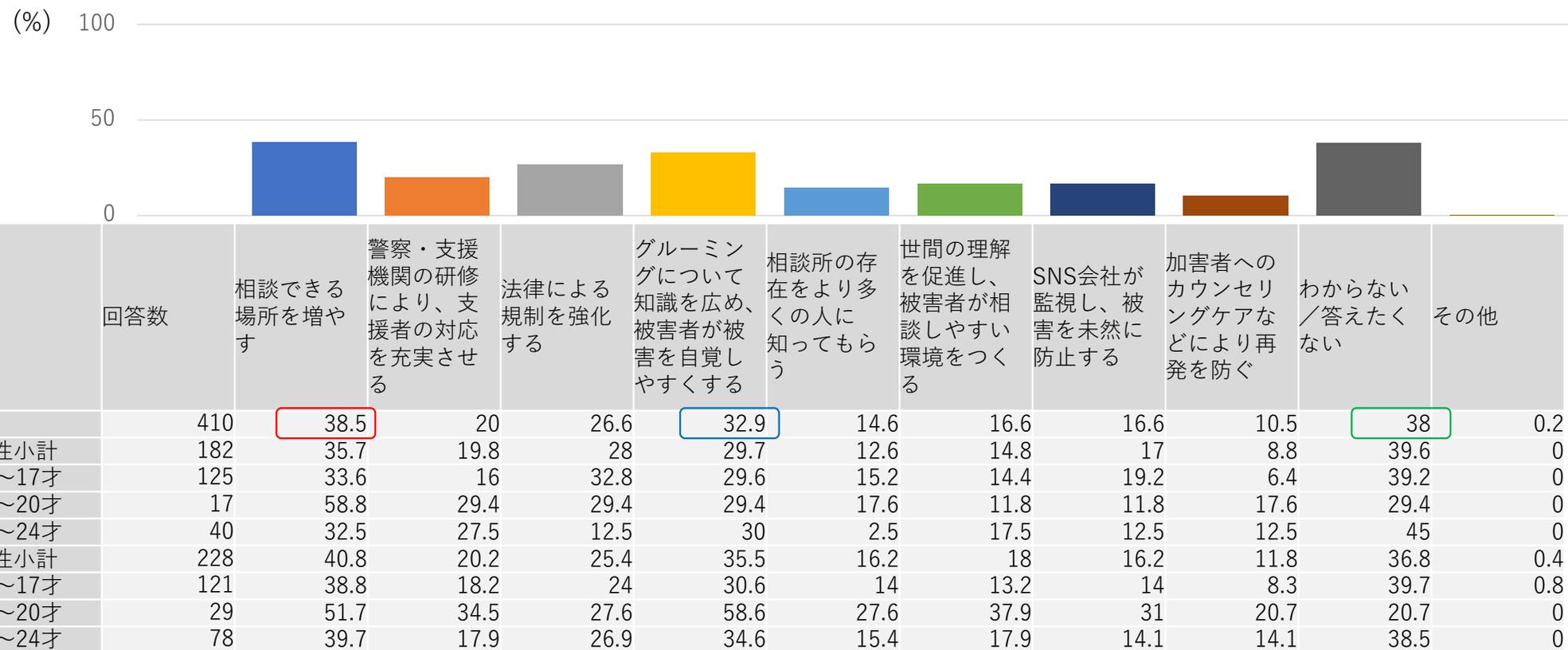
問 2 1 相談する相手は誰ですか。(複数回答)

「身近な人」が約9割を占めており、次に「警察・法律関係」、「学校・アルバイト先・職場」が多くなっている。



問22 「グルーミング」をなくすにはどういう対策が必要と思いますか。（複数回答）

「相談できる場所を増やす」という回答が最も多い。次に「グルーミングについて知識を広め、被害者が被害を自覚しやすくする」という回答が多く、約4割の人が「わからない／答えたくない」と答えている。



テーマ:「グルーミング」についてお伺いします

「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意識を把握し、今後の政府等への政策提言の参考とします。

なお、「グルーミング」とは、信頼関係を装って巧みに子どもに近づき、言葉巧みに少しずつ性的話題に慣れさせたり、性的画像を送ったり、画像を送らせたり、大人との性行為やわいせつ行為を正しいと思わせたりして実際の行為に持ち込む手はずり行為です。

問1 よく利用する SNS は何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 インスタグラム
- 2 Tik Tok
- 3 YouTube
- 4 Twitter
- 5 LINE
- 6 Facebook
- 7 Snapchat
- 8 その他()
- 9 SNS を利用しない

問2 よく利用するコミュニケーションツールは何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 インスタグラム
- 2 Tik Tok
- 3 Twitter
- 4 LINE
- 5 Messenger
- 6 Snapchat
- 7 ニンテンドーSwitch
- 8 PlayStation
- 9 Xbox
- 10 その他()
- 11 コミュニケーションツールを利用しない

問3 よく利用するオンラインゲーム機器は何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 スマホ・タブレット
- 2 PC
- 3 ニンテンドーSwitch
- 4 PlayStation
- 5 Xbox
- 6 その他()
- 7 オンラインゲームを利用しない → 問5へ

問4 よく利用するオンラインゲームのジャンルは何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 アクションゲーム
- 2 シューティングゲーム
- 3 シミュレーションゲーム
- 4 レーシングゲーム
- 5 謎解きゲーム
- 6 ロールプレイングゲーム
- 7 スポーツゲーム
- 8 パズルゲーム
- 9 音楽ゲーム
- 10 テーブルゲーム
- 11 サンドボックス(目的がなく、プレイヤーが自由に遊ぶゲーム。マインクラフトなど)
- 12 その他()

問5 知らない人からチャットをもらったことはありませんか。(〇は1つだけ)

- 1 ある → 問6へ
- 2 ない → 問9へ

問6 知らない人からチャットをもらったのはいつ頃ですか。(〇はいくつでも)

- 1 小学校入学以前
- 2 小学校1～3年生のとき
- 3 小学校4～6年生のとき
- 4 中学生のとき
- 5 高校生のとき(中学校卒業から18歳未満)
- 6 高校卒業以降(18歳以上)

問7 知らない人からチャットをもらったことがある SNS は何ですか?(〇はいくつでも)

- 1 インスタグラム
- 2 Tik Tok
- 3 Twitter
- 4 LINE
- 5 Messenger
- 6 Snapchat
- 7 その他()
- 8 SNS からは来たことがない

問8 知らない人からチャットをもらったことがあるオンラインゲーム機器は何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 スマホ・タブレット
- 2 PC
- 3 ニンテンドーSwitch
- 4 PlayStation
- 5 Xbox
- 6 その他()
- 7 オンラインゲーム上からは来たことがない

問9 自分の裸や下着姿の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードしたことはありませんか。(〇は1つだけ)

- 1 ある → 問10へ
- 2 ない → 問11へ

問10 自分の裸や下着姿の写真や動画を知らない人や公開サイトにアップロードしたのはいつ頃ですか。(〇はいくつでも)

- 1 小学校入学以前
- 2 小学校1～3年生のとき
- 3 小学校4～6年生のとき
- 4 中学生のとき
- 5 高校生のとき(中学校卒業から18歳未満)
- 6 高校卒業以降(18歳以降)

問11 「グルーミング」という犯罪について知っていますか。(〇は1つだけ)

- 1 知っている
- 2 知らない

問12 オンライン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せんか。(〇はいくつでも)

- 1 性的なトピックに関する会話をされた
- 2 性的な画像や動画を送られた
- 3 性的な自撮りを送るよう頼まれた
- 4 脅して対面で会うことを要求された
- 5 嘘をついて対面で会うことを要求された
- 6 甘い言葉で誘惑し、対面で会うことを要求された
- 7 金銭や物を与える、またはその約束をして対面で会うことを要求された
- 8 拒絶しても対面での面会を繰り返し要求された
- 9 その他()
- 10 答えたくない
- 11 上記のことを経験したことがない → 問19へ

問13へ

問13 オンラインで上記の行為に巻き込まれた経験がある場合、それはいつ頃でしたか。(〇はいくつでも)

- 1 小学校入学以前
- 2 小学校1～3年生のとき
- 3 小学校4～6年生のとき
- 4 中学生のとき
- 5 高校生のとき(中学校卒業から18歳未満)
- 6 高校卒業以降(18歳以上)
- 7 答えたくない

問 14 問 12 の経験をした相手から接触されたのはどの SNS からでしたか。(〇はいくつでも)

- 1 インスタグラム
- 2 Tik Tok
- 3 Twitter
- 4 LINE
- 5 Messenger
- 6 Snapchat
- 7 答えたくない
- 8 その他()
- 9 SNS を通しては来なかった

問 15 問 12 の経験をした相手から接触されたのはどのオンラインゲーム機器からでしたか。(〇はいくつでも)

- 1 スマホ・タブレット
- 2 PC
- 3 ニンテンドーSwitch
- 4 PlayStation
- 5 Xbox
- 6 答えたくない
- 7 その他()
- 8 オンラインゲーム機器では来なかった

問 16 性的な会話になったり、性的な自画像を送るよう要求されたり、直接会おうと言われた際、相手の要求にどう応えましたか。(〇はいくつでも)

- 1 拒絶の返信をした
 - 2 無視した
 - 3 ブロックした
 - 4 通報した
 - 5 アカウントを消した
 - 6 アプリをアンインストールした
 - 7 誰かに相談した
- 問 17 へ

4

- 8 拒まず要求に応えた → 問 18 へ
 - 9 答えたくない
 - 10 その他()
- 問 19 へ

問 17 相手の要求に応えなかった理由は何ですか。(〇はいくつでも)

- 1 気持ち悪かったから
- 2 怖かったから
- 3 恥ずかしかったから
- 4 相手の行為は間違っていると思ったから
- 5 相手の行為は犯罪だという認識があったから
- 6 相談先周りの人が助けてくれると思ったから
- 7 興味がなかったから
- 8 わからない/答えたくない
- 9 その他()

問 18 相手の要求に応えた理由は何か。(〇はいくつでも)

- 1 相手のことを信頼していたから
- 2 相手のことが好きで嬉しかったから
- 3 応えないと嫌われると思ったから
- 4 逆らったら秘密をばらすなどと言って脅されたから
- 5 周りに知られたくなくて頼れなかったから
- 6 怖くて逆らえなかったから
- 7 自分が悪いと思ったから
- 8 相手の行為が犯罪だと知らなかったから
- 9 金銭などの見返りがあったから
- 10 わからない/答えたくない
- 11 その他()

問 19 自分や友だちがグルーミングにあつたら(あつたかもしれないなら)どうしますか。最もあてはまるものを1つ選んでください。(〇は1つだけ)

- 1 誰にも言わない・何もしない → 問 20 へ
- 2 誰かに相談する → 問 21 へ
- 3 SNS でつぶやく
- 4 わからない/答えたくない → 問 22 へ
- 5 その他()

問 20 誰にも言わない・何もしない理由は何でしょうか。(〇はいくつでも)

- 1 グルーミングが何かわからないから、判断できないから
- 2 周りに迷惑をかけたくないから
- 3 警察や支援機関が遠いから、電話が繋がらないから
- 4 逆に責められるから
- 5 理解してくれないから
- 6 信じてくれないから
- 7 面倒だから
- 8 自分が悪いから
- 9 性的なことについて話すことが恥ずかしいから
- 10 他人に知られると、これまで通りの付き合いができなくなってしまうから
- 11 相談しても無駄だと思うから
- 12 相談するほどのことではないと思うから
- 13 どこに相談してよいかわからないから
- 14 わからない/答えたくない
- 15 その他()

1 相談する相手は誰ですか。(〇はいくつでも)

- 1 身近な人(家族・友だち・パートナーなど)
- 2 学校・アルバイト先、職場(教員・スクールカウンセラー・同僚・上司など)
- 3 警察・法律関係
- 4 被害支援団体
- 5 政府窓口(児童相談所、ワンストップセンターなど)
- 6 民間窓口(チャイルドライン、こころのほっとチャットなど)
- 7 匿名で相談できる掲示板(Yahoo 知恵袋など)
- 8 加害者
- 9 わからない/答えたくない
- 10 その他()

2 「グルーミング」をなくするにはどういった対策が必要だと思いますか。(〇はいくつでも)

- 1 相談できる場所を増やす
- 2 警察・支援機関の研修により、支援者の対応を充実させる
- 3 法律による規制を強化する
- 4 グルーミングについて知識を広め、被害者が被害を自覚しやすくする
- 5 相談所の存在をより多くの人に知ってもらう
- 6 世間の理解を促進し、被害者が相談しやすい環境をつくる
- 7 SNS 会社が監視し、被害を未然に防止する
- 8 加害者へのカウンセリングケアなどにより再発を防ぐ
- 9 わからない/答えたくない
- 10 その他()

以上

5

6