

こども家庭庁 令和7年度子ども・子育て支援等推進調査研究事業

青少年のインターネット利用に係る官民学コンソーシアムの
設置に関する調査研究

報告書



みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社

令和8年3月

青少年のインターネット利用に係る官民学コンソーシアムの設置に関する調査研究 事業要旨

本調査研究では、青少年の保護に関する知見を深め、関係者間で認識を共有する場を設けることにより、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に向け、官民学が連携して取組を行う素地を養成することを目的として、以下を実施した。

委員会の開催

専門及び現場における知見を踏まえて幅広い議論を行うため、検討委員会を設置し、本事業で実施する各調査の設計・分析、事業取りまとめに向けた協議を行った。

氏名	役職
大野 志郎	東京大学社会科学研究所 特任准教授
◎竹内 和雄	兵庫県立大学環境人間学部 教授
笹木 瞳	一般社団法人日本オンラインゲーム協会 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 営業・カスタマー本部 カスタマーサービス部 課長
堀川 裕介	関西学院大学社会学部 助教
岡崎 一人 (オブザーバ)	一般社団法人日本インタラクティブ広告協会 事務局次長
金子 智則 (オブザーバ)	一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構 理事 X Corp. Japan株式会社 Public Policy Manager

※五十音順、敬称略。◎印は座長

論点①こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について

こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの範囲に係る現行基準について、明文化されていないものを含め、情報収集し、確認すること、及び、こどもに対して、年齢や発達段階にふさわしいコンテンツを提供するための体制の在り方や、その課題を確認することを目的に、調査・協議を実施した。

論点②こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について

インターネットの利用がこどものメンタルヘルスにどのようなリスクや効用をもたらすのかについて、先行研究をもとに仮説を洗い出して整理した。特にアルゴリズムなどインターネット特有の仕組みの観点、年齢や発達段階など利用者特性の観点等、リスクや効用の内容や程度に違いが生じる要素についても検討・整理した。

論点③関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について

青少年の安全・安心なインターネット利用環境整備に向けた広報分野での更なる取組や連携の検討、及び今後の広報施策において活用可能なエビデンスの収集を目的に、各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化と、各省庁の広報施策で用いられている関連エビデンスの集約を実施した。

調査結果から得られた示唆

【論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について】

- ・ 青少年向けのオンラインサービス関係団体に対して行った、コンテンツの適切性の判断基準などについての意見聴取の結果からは、各団体において、青少年有害情報の例示に沿ってコンテンツの内容を判断するうえでは、法令による制約も含め、現状、大きな問題が生じているわけではないことが示された。その上で今後、各領域の事業者や事業者団体が分野横断的に集まり、実務に即した知見を共有しながらふさわしいコンテンツの範囲について検討・協議することは有用だと考えられる。
- ・ フィルタリング推進は法令上、青少年のインターネット利用によるリスクからの保護において重要な位置づけにあるにも関わらず、現状、フィルタリング推進の仕組み・運用の状況には改善の余地があることが示唆された。今後、こうした状況の改善を目指すにあたっては、フィルタリングサービスの規制基準の在り方を含めた検討が必要だと考えられる。
- ・ 多様化する青少年のインターネット利用によるリスクに対応するためには、現状のフィルタリング推進の仕組みだけでは不十分であり、多様なステークホルダーが一体となって、子どもたちを不適切なコンテンツの送受信から保護する体制整備に向けた取組を推し進める必要性が示された。こうした新たな取組の推進にあたっては、関連する事業者全体に対して十分な影響力を保持するよう、複数の団体や事業者の協力体制整備についても検討をしていく必要がある。

【論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について】

- ・ 調査結果から、インターネット利用は青少年のメンタルヘルスに対し、否定的・肯定的双方の影響を及ぼしうることが示唆された。これらをもとに、「問題的な利用」と「利用者の脆弱性」の組み合わせがメンタルヘルス悪化につながる可能性など、こどものインターネット利用とメンタルヘルスの関連性、及びインターネット特有の仕組みによる影響について、いくつかの仮説を導出した。
- ・ 現状、日本におけるインターネット・ゲーム依存に関する研究はまだ限られていることから、今後、海外の研究結果を参考にしつつ、日本の文化的背景や利用環境も踏まえた研究を通じて、エビデンスを蓄積していくことが必要である。

【論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について】

- ・ 現行の広報施策は、社会的注目度の高いテーマに集中している傾向がみられる。今後は、リスク領域を体系的に整理し、エビデンスに基づき優先して取り組むテーマを選定する必要がある。
- ・ こども向けにフィルタリングサービスやペアレンタルコントロールに関する広報を行う際には、自らを守るために主体的に活用できるものとして捉えられるよう、伝え方を工夫する必要がある。
- ・ 広報施策の検討・実施にあたっては、対象者の特性に応じたターゲティングやチャネル選定、効果測定に基づく PDCA サイクルの確立が望まれる。また、こどもや保護者が主体となる当事者起点の取組や官民連携による大規模キャンペーンの推進も求められる。
- ・ 関連情報をワンストップで提供するプラットフォームの整備を進めるとともに、省庁の広報施策の予算配分や、省庁間の連携体制の全体像を可視化し、効果的な資源配分につなげることが重要である。

成果等の公表計画

本事業の成果は、株式会社みずほ銀行（みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社は令和8年4月1日に株式会社みずほ銀行と統合）のホームページにおいて公開する。

目次

第1章 本調査研究の概要	1
1. 背景・目的	1
2. 実施内容	2
3. 成果の公表方法	6
第2章 論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について	7
1. 調査目的	7
2. 調査対象・方法	7
3. 調査結果（日本における青少年向けサービスを対象としたレーティングの現行体制の整理）	11
4. 調査結果（フィルタリング関係機関からの情報収集）	28
5. 調査結果（海外状況等に関する情報収集）	32
6. 小括	36
第3章 論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について	39
1. 調査目的	39
2. 調査対象・方法	39
3. 調査結果	43
4. 小括	58
第4章 論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について	60
1. 調査目的	60
2. 調査対象・方法	60
3. 調査結果	61
4. 小括	71
第5章 総括	72
1. 論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について	72
2. 論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について	73
3. 論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について	75
4. 個別論点に分類されない総合的な検討事項について	78

第1章 本調査研究の概要

1. 背景・目的

(1) 背景

インターネットは既に国民の生活に不可欠なものとなっており、スマートフォンや一人一台端末の普及が進む中であって、18歳未満の青少年（以下「青少年」という。）であっても、誰もが手軽にインターネットを利用することができる状況にある。令和6年11月1日～12月16日に実施された「青少年のインターネット利用環境実態調査」によれば、インターネット利用率は、0～6歳の通園中の未就学児で約73%、6～9歳の小学生では約91%、10歳以上の小学生、中学生、高校生では約97%～99%となっており、中高生年代だけではなく、乳幼児や小学校低学年であっても大半の青少年がインターネットを利用している。

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を整備する取組としては、これまで、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（平成20年法律第79号。以下「青少年インターネット環境整備法」という。）に基づき、青少年がインターネットを利用して青少年有害情報を閲覧する機会をできるだけ少なくするためにフィルタリングの普及促進等の措置が講じられてきた。さらに、一層のフィルタリングの普及促進を図るため、平成29年には同法を改正し、携帯電話事業者等に対して、青少年確認義務やフィルタリングに係る説明義務を課す等の規定が整備されてきた。

また、青少年インターネット環境整備法に基づき、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画」が策定され、令和6年9月9日のこども政策推進会議において決定された第6次計画においては、「青少年が自立して主体的にインターネットを活用できる能力の向上の促進」「フィルタリングを始めとする技術的手段による青少年保護の推進」「親子のルールづくりや教育・啓発など教育的手段による青少年保護の推進」の3点を特に留意すべき観点として掲げており、本計画に基づく取組が推進されてきた。

一方で、インターネット上には、青少年の健やかな成長を著しく阻害する青少年有害情報が氾濫している実情があり、児童買春や児童ポルノを始めとするSNSに起因する事犯の被害児童数も依然として高水準にある。また、青少年がSNS上における「闇バイト」の情報をきっかけに重大な犯罪に加担する事案等も発生しているほか、青少年自身が誹謗中傷等の加害行為を行ってしまう事案も顕在化している。加えて、青少年有害情報に当たる可能性のある広告が、学習等で用いるタブレット端末等にも表示されてしまうことや、生成AI技術が一層普及したことに伴い、実在の児童の画像を利用して児童の性的ディープフェイク画像が生成されてしまうこと等の新たな問題も生じている。

諸外国においては、一定年齢以下のこどものSNS利用を一律に禁止するなど、強制力のある規制を導入する事例が複数見られるようになっている。

こうした状況の下、日本においては、昨今のインターネット利用をめぐる青少年保護に関する国内外の動向を踏まえ、「インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関するワーキンググループ」を開催し、インターネット利用をめぐる青少年の保護に関する課題及び論点整理に係る議論が行われた。令和7年8月には同ワーキンググループによる「課題と論点の整理」がとりまとめられ、公表されたところである。

また、とりまとめられた「課題と論点の整理」に対し、関係府省庁が緊密に協力して検討する体制を確保し、必要な政策決定を行うため、「インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関する関係府省庁連絡会議」が設置され、協議が行われた。同会議の第2回会合では、「課題と論点の整理」に基づく工程表（以下「工程表」という。）がとりまとめられ、今後の政府における実施・検討事項等が明記された。工程表では、本事業において以下の項目について検討する旨、提示されている。

- 「②リスクの多様化への対応について（民間企業等による自主的な取組）」（p.4）
- 「⑦横断的リスクへの対応について（低年齢化、長時間利用、心身への影響、アルゴリズム）」（p.13）
- 「⑧広報・啓発について」（p.14）

（2）目的

以上を踏まえ、本事業では、関係府省庁や有識者のほか、インターネット関連団体、SNSプラットフォーム等の民間事業者を中核としたコンソーシアムを立ち上げ、以下の3つの論点について、青少年の保護に関する知見を深め、関係者間で認識を共有する場を設けた。これにより、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に向け、官民学が連携して取組を行う素地を養成することを目的とした。

- ① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方（工程表②に対応）
- ② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響（工程表⑦に対応）
- ③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方（工程表⑧に対応）

2. 実施内容

（1）コンソーシアムの設置・運営

本事業において設置するコンソーシアムは、官民学それぞれの立場を持つ構成員の参画を得ることで、これまで国のワーキンググループ等において議論されてきた論点等について、多様な関係者が知見・認識を共有し、具体的な検討課題について意見交換を行う場を形成することを狙いとする。この認識の下、事業実施方針の検討とともに、調査結果について専門的な知見や現場の視点を踏まえた検討を行い、とりまとめを行うため、大学教員、インターネット関連団体、民間事業者等から

なる「青少年のインターネット利用に係る官民学コンソーシアム」（以下「コンソーシアム」という。）を設置し、本事業で実施する各調査の設計・分析、事業とりまとめに向けた協議を行った。

なお、会議体として協議を行う論点はいずれも重要性が高く、多様な意見が出されることが想定される内容であり、幅広い関係者が協議に参画することが有用と考えられた。他方、構成員への協力依頼の観点では、現業との兼ね合いから、半年間の事業期間中に一定回数の会議参加を求めることが負担となる。そのため、本事業で設置するコンソーシアムでは、①原則すべての構成員に参加を求める検討委員会と、②論点別に協議や勉強会の開催を行うワーキンググループ（以下「ワーキング」という。）の2段階の構成とし、後者については検討課題となるテーマとの関連性や専門性などに応じ、各構成員が出席の可否を判断できる形式を採った。

コンソーシアムの概要、各回の検討内容等は以下のとおりであった。

ア. 構成員一覧

図表 1 コンソーシアム構成員一覧

氏名		役職
委員	大野 志郎	東京大学社会科学研究所 特任准教授
	◎竹内 和雄	兵庫県立大学環境人間学部 教授
	笛木 瞳	一般社団法人日本オンラインゲーム協会 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 営業・カスタマー本部 カスタマーサービス部 課長
	堀川 裕介	関西学院大学社会学部 助教
オブザーバ	岡崎 一人	一般社団法人日本インタラクティブ広告協会 事務局次長
	金子 智則	一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構 理事 X Corp. Japan株式会社 Public Policy Manager

※区分ごとに五十音順、敬称略。◎印は座長

イ. 事務局・オブザーバ

【こども家庭庁】

関根 友里	こども家庭庁成育局	安全対策課	課長補佐
渡辺 潤	こども家庭庁成育局	安全対策課	課長補佐
柏木 瞳	こども家庭庁成育局	安全対策課	専門官
森野 綾葉	こども家庭庁成育局	安全対策課	係長
中村 花音	こども家庭庁成育局	安全対策課	

【関係省庁】

警察庁	生活安全局	人身安全・少年課
総務省	情報流通行政局	参事官室
大臣官房	大臣官房企画課	

法務省	大臣官房	大臣官房秘書課
文部科学省	総合教育政策局	男女共同参画共生社会学習・安全課安全教育推進室
経済産業省	商務情報政策局	情報経済課
消費者庁	消費者政策課	
厚生労働省	障害保健福祉部	精神・障害保健課

【事務局】

出原 幹大	みずほリサーチ&テクノロジーズ (株)	社会政策コンサルティング部
佐藤 溪	みずほリサーチ&テクノロジーズ (株)	社会政策コンサルティング部
松山 里紗	みずほリサーチ&テクノロジーズ (株)	社会政策コンサルティング部
名取 彩雲	みずほリサーチ&テクノロジーズ (株)	社会政策コンサルティング部

ウ. 委員会各回の開催日程・議事

図表 2 検討委員会の日程・議事一覧

開催日程		主な議題
第1回 検討委員会	2025年 11月10日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 事業概要について ・ 本事業における各論点の検討事項について
第1回 ワーキング	2025年 12月5日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 論点①「こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方」に関する協議 ・ 論点③「関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方」に関する協議
第2回 ワーキング	2026年 1月5日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 論点②「こどものメンタルヘルスに及ぼす影響」に関する協議 ・ 論点③「関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方」に関する協議
第3回 ワーキング	2026年 1月30日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 論点①「こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方」に関する協議 ・ 論点②「こどものメンタルヘルスに及ぼす影響」に関する協議
第2回 検討委員会	2026年 3月2日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 報告書骨子（案）について ・ 広報資料（案）について

(2) 論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について

こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの範囲に係る現行基準について、明文化されていないものを含め、情報収集し、確認すること、及び、こどもに対して、年齢や発達段階にふさわしいコンテンツを提供するための体制の在り方や、その課題を確認することを目的に、調査・協議を実施した。

調査方法、調査結果は、第2章を参照されたい。

(3) 論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について

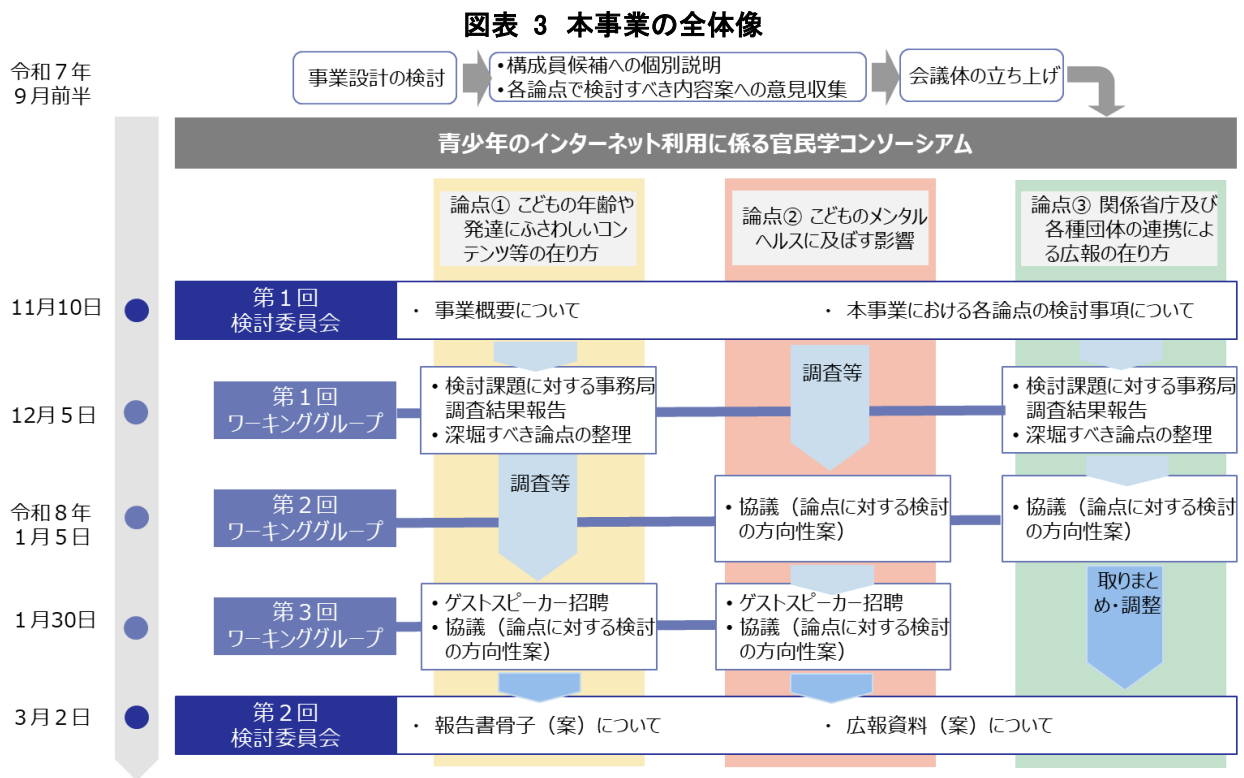
インターネットの利用がこどものメンタルヘルスにどのようなリスクや効用をもたらすのかについて、先行研究をもとに仮説を洗い出して整理した。特にアルゴリズムなどインターネット特有の仕組みの観点、年齢や発達段階など利用者特性の観点等、リスクや効用の内容や程度に違いが生じる要素についても検討・整理した。

調査方法、調査結果は、第3章を参照されたい。

(4) 論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方

青少年の安全・安心なインターネット利用環境整備に向けた広報分野での更なる取組や連携の検討、及び今後の広報施策において活用可能なエビデンスの収集を目的に、各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化と、各省庁の広報施策で用いられている関連エビデンスの集約を実施した。

調査方法、調査結果は、第4章を参照されたい。



3. 成果の公表方法

本調査研究の成果は、株式会社みずほ銀行（みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社は令和8年4月1日に株式会社みずほ銀行と統合）のホームページにおいて公開する。

第2章 論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について

1. 調査目的

こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの範囲に係る現行基準について、明文化されていないものを含め、情報収集し、確認すること、及び、こどもに対して、年齢や発達段階にふさわしいコンテンツを提供するための体制の在り方や、その課題を確認することを目的に、調査・協議を実施した。

上記目的を達成するため、以下情報収集・整理等を実施した。

(ア) 日本における青少年向けサービスを対象としたレーティングの現行体制の整理

「青少年を対象としたサービスの適切性の検討・評価に関係する団体」が用いている、サービスの適切性の判断基準に関する情報を収集するとともに、主要な SNS プラットフォーム企業が、青少年の安全・安心なインターネット利用にあたって利用規約上でどのようなルールを設けているか、整理した。

(イ) フィルタリングサービス関係機関からの情報収集

こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの提供にあたり、フィルタリングサービスが担う役割を検討することを目指し、フィルタリング提供事業者等へのアンケート調査と、一般社団法人電気通信事業者協会への意見聴取を実施した。

(ウ) 海外状況等に関する情報収集

諸外国（オーストラリア・イングランド・デンマーク）等において、法律で定められている「有害情報」と、レーティングや事業者における個別適用の間に実態上どのような関係性があるのか把握した。

2. 調査対象・方法

上述した各種調査の対象・方法や調査項目は、下表に示すとおり。

なお、こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツに関する規制基準は、「表現主体が自主的に定める基準」と、「プラットフォーム・メディアが定める掲載基準」に大別される。表現内容や表現行為に対する責任は、（表現の自由を行使する）表現者自身に帰するという基本的な原則の下、両者は同じ「基準」であっても意義・目的が根本的に異なるものであり、その違いを十分に認識する必要がある。また、一見して同種のサービスにおいても、その技術的な仕組や設計思想、取扱うコンテンツの性質と利用者との向き合い方、社会的な位置付け等が異なることが多々あり得ることも、それ

ぞれの「基準」を理解する上で認識をしておくべきである。下表に示す調査項目のうち、コンピュータエンタテインメントレーティング機構・映画倫理機構などは前者に、主要な SNS プラットフォーム企業（X、Meta、TikTok、YouTube）などは後者に該当する。

また、コンテンツが公開されるまでには、表現主体（広告コンテンツの場合は広告主）、掲載媒体、中間事業者（通信事業者だけでなく、OTT サービス事業者などのように、インターネットを通じて直接ユーザーにコンテンツを届ける事業者を含む）など複数のセクターが関与している。本報告書の内容を理解するにあたり、また今後、本報告書を受けた議論が官民で行われるにあたって、個別の情報のもとより、そうしたインターネット上の情報流通の構造、主要なプレーヤーの機能・特性とそれに基づく責任の在り方、いわゆる「コンテンツ」と「広告」の仕組みの違い等、背景知識が共有されることが重要である。

図表 4 調査対象・方法(論点①)

調査種別	調査対象	調査方法	調査項目
(ア) 日本における青少年向けサービスを対象としたレーティングの現行体制の整理			
青少年向けコンテンツのレーティング基準に係る調査	コンピュータエンタテインメントレーティング機構/CERO (ゲーム) 映画倫理機構 (映画)	デスクトップ調査	レーティング基準 レーティングの対象となる表現項目
青少年向けのオンラインサービス関係団体におけるコンテンツの適切性の判断基準に係る調査	一般社団法人日本オンラインゲーム協会/JOGA	ヒアリング調査	オンラインゲームが公開となるまでのプロセス・関係アクターの役割 オンラインゲームが青少年に不適切なコンテンツを含まないようにするための役割分担 プラットフォーム企業企業が既に設けているレーティング等に対するご所感
	一般社団法人 日本インタラクティブ広告協会/JIAA	書面調査	広告クリエイティブが公開となるまでのプロセスや、関係アクターの役割 等
	一般社団法人セーフターインターネット協会/SIA	ヒアリング調査	セーフライン等の運用状況
主要な SNS プラットフォーム企業におけるコンテンツの適切性の判断基準に係る調査	X、Meta、TikTok、YouTube	デスクトップ調査	一定未満のユーザーに対するサービスの制限 一定年齢未満のユーザーが送受信できるコンテンツの制限 AI生成コンテンツに関する方針 (・事例報告)
(イ) フィルタリングサービス関係機関からの情報収集			
フィルタリングサービスに関するアンケート調査	デジタルアーツ株式会社、ネットスター株式会社、楽天モバイル株式会社	アンケート調査	フィルタリングサービスの内容・基準、見直しの方針 青少年インターネット環境整備法上の「青少年有害情報」例示に係る意見

調査種別	調査対象	調査方法	調査項目
フィルタリングサービスに関する意見聴取	一般社団法人電気通信事業者協会	ヒアリング調査	フィルタリングの適用方針、青少年インターネット環境整備法上の「青少年有害情報」例示に係る意見 キャリア各社が期待されている役割と他の民間事業者（SNS プラットフォーム企業等）との役割分担、キャリア各社が期待されている役割を果たすために、国に期待される後方支援
(ウ) 海外状況等に関する情報収集			
海外状況等調査	オーストラリア、イングランド	デスクトップ調査	法的枠組みと有害コンテンツの定義 レーティングや事業者における個別適用の状況
	デンマーク	デスクトップ調査	こどもの SNS 利用や携帯電話使用の制限に関する最新動向
	豊明市	デスクトップ調査	こどもたちの携帯電話使用の制限に関する最新動向

3. 調査結果（日本における青少年向けサービスを対象としたレーティングの現行体制の整理）

(1) 青少年向けコンテンツのレーティング基準に係る調査

コンピュータエンタテインメントレーティング機構/CERO、及び、映画倫理機構/映画のレーティングの区分・基準を整理した。

図表 5 調査対象団体の基本情報(青少年コンテンツのレーティング基準に係る調査)

機関名	対象となるサービスの範囲	レーティング区分
コンピュータエンタテインメントレーティング機構	日本国内で発売される業務用ゲームソフトを除く家庭用ゲームソフト等	A（全年齢対象）/B（12才以上対象）/C（15才以上対象）/D（17才以上対象）/Z（18才以上のみ対象）
映画倫理機構（映画）	一般に向けて公開を企図する映画及びその他映像収録作品	G（入場制限なし）/PG12（親や保護者の助言・指導があれば12歳でも観覧可）/R15+（15歳未満の観覧を禁止）/R18+（18歳未満の観覧を禁止）

なお、青少年インターネット環境整備法上では、青少年有害情報の例示について、以下のとおりとりまとめられている。

図表 6 青少年有害情報の例示

- 【犯罪・自殺等の誘引】犯罪若しくは刑罰法令に触れる行為を直接的かつ明示的に請け負い、仲介し、若しくは誘引し、又は自殺を直接的かつ明示的に誘引する情報
- 【性表現】人の性行為又は性器等のわいせつな描写その他の著しく性欲を興奮させ又は刺激する情報
- 【残酷表現】殺人、処刑、虐待等の場面の陰惨な描写その他の著しく残酷な内容の情報

(参考)青少年有害情報の例示に係る環境整備法上の補足情報

【犯罪・自殺等の誘引】	【性表現】	【残酷表現】
<ul style="list-style-type: none"> ・「直接的かつ明示的に」は、インターネット上における犯罪等に関する情報の流通が過度に閲覧防止措置などの対象とならないよう、限定を付す趣旨である。 ・本号に当たる情報は、刑法の教唆・幫助罪等に該当しうるほか、売春防止法やインターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律など個別の法令における刑罰法令に触れる行為の周旋・勧誘に関わる罰則に抵触する違法な情報も包含するものである。個別情報が違法なものである場合について、本法においては有害情報の場合と異なった特段の規定は設けられてはいないため、これを違法とする各法令に従って適宜対応されるべきこととなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「わいせつな」との部分は、「人の性行為又は性器等」を描写するだ6けで当然に「青少年有害情報」に当たることとならないように付された限定である。 ・また、「著しく」との部分は、上記と同様の趣旨から限定を付したものである。 ・なお、本号に当たる情報が最高裁判所の定義する「わいせつ」や「児童ポルノ」に当たる場合には、わいせつ図画公然陳列罪（刑法第175条）や児童ポルノ公然陳列罪（児童ポルノ禁止法第7条第4項）を構成するものとして処断されることとなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「陰惨」や「著しく」とは、殺人等の事実を描写する情報が当然に「青少年有害情報」に該当することとならないように付された限定である。

ア. コンピュータエンタテインメントレーティング機構

コンピュータエンタテインメントレーティング機構では、レーティングの対象となる表現項目を、下記のとおり整理している。

図表 7 レーティング基準(コンピュータエンタテインメントレーティング機構)

<p><性表現></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 性器及び局部（恥毛を含む）表現 2. 性行為または性行為に関連する抱擁・愛撫等の表現 3. 性的欲求を促進、または性的刺激を与えることを目的としている放尿、排泄等の表現 	<p><言語・思想関連表現></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一般に放送禁止用語・差別用語・不快用語に当たる言葉については、直接並びに間接的な表現や比喩も含み、中傷や蔑称に当たる用語の使用を禁止する。常識の範囲内で、使用する場面及び前後の成り行きにより必要と認められる場合はこの限りではない。 2. 差別を助長する表現・用語 3. 実在する人物・国・国旗・人種・民族・宗教・思想・政治団体を敵視または蔑視する表現で、なおかつ一方的に非難・中傷する表現。 <p><テーマ、コンセプト、システム></p> <p>必然性の無い「性」、「暴力」、「反社会的行為」、「言語・思想」の過度な取り扱い。</p> <p><補足></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上記の各禁止事項以外にも、社会情勢の変化等により新たに禁止事項と判断し、レーティングを与えない場合がある。 2. なお、上記の禁止表現の文言については、「Z」区分の新設に伴い、その趣旨に適合するように解釈するものとする。 <p style="text-align: right;">以上</p>
<p><暴力表現></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 極端に残虐な印象を与える出血表現。 2. 極端に残虐な印象を与える身体分離・欠損表現。 3. 極端に残虐な印象を与える死体表現。 4. 極端に残虐な印象を与える殺傷表現。 5. 極端に残虐な印象を与える恐怖。 <p><反社会的行為表現></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. テーマ・コンセプト上必然性の無い大量殺人・暴行を目的としている表現 2. 麻薬・向精神薬等の規制薬物で、医療目的等の本来の目的以外に不正に使用されることを肯定する表現。 3. 虐待を肯定する前提での虐待シーン表現。 4. 犯罪を賞賛、助長することを肯定する表現。 	
<p>5. 売春・買春等を肯定する表現、児童買春等の表現。</p> <p>6. 近親姦の表現、強姦及びこれに準ずる意に反する性的行為等の直接的な表現、及び肯定する表現。</p> <p>7. 未成年による飲酒・喫煙表現を明確に推奨している表現。</p> <p>8. 自殺・自傷を肯定・推奨している表現。</p> <p>9. 不倫を肯定している表現。</p> <p>10. 人身売買等を推奨している表現。</p>	<p>環境整備法上で「青少年有害情報」の例示がある内容</p> <p>【犯罪・自殺等の誘引】 犯罪若しくは刑罰法令に触れる行為を直接的かつ明示的に請け負い、仲介し、若しくは誘引し、又は自殺を直接的かつ明示的に誘引する情報</p> <p>【性表現】 人の性行為又は性器等のわいせつな描写その他の著しく性欲を興奮させ又は刺激する情報</p> <p>【残酷表現】 殺人、処刑、虐待等の場面の陰惨な描写その他の著しく残虐な内容の情報</p>

イ. 映画倫理機構

映画倫理機構では、個々の作品の審査に際して、図表 8 に示された 8 項目を審査上の重点としている。重点項目のうち、青少年有害情報の例示と概ね対応していると整理可能な 6 項目の評価方針については、図表 9～図表 11 のとおり示している。

図表 8 レーティング基準(映画倫理機構)

カテゴリー名	青少年有害情報の例示との対応関係の整理
1. 主題と題材	-
2. 言語表現	
3. 性表現	→性表現に概ね対応
4. ノード	
5. 暴力・残酷表現	→残酷表現に概ね対応
6. 恐怖・脅威	
7. 麻薬・薬物	→犯罪・自殺等の誘引に概ね対応
8. 犯罪・非行	

図表 9 レーティングの対象となる表現項目(映画倫理機構_犯罪・自殺等の誘引)

区分	麻薬・薬物	犯罪・非行
G	簡潔な台詞による言及や事件の背景説明として麻薬取引が描かれることもあるが、麻薬、シンナーなどの注射・吸引は明示されていない。年少者が係る場面では、特に注意深く配慮されている。	ストーリー展開上必要な、犯罪や事件の簡潔な描写はある。しかし、年少者や社会的弱者が、凶悪な犯罪の犠牲者又は加害者となる設定では、慎重な配慮がされている。未成年者の飲酒・喫煙は避けられ、いじめや、非行・不良行為は肯定されていない。年少者にとって身近な場所・状況で起る犯罪や事件、及び自殺、心中、自傷行為、解剖、手術などの描写にも、充分注意が払われている
PG12	麻薬・覚せい剤などの注射・吸引、毒物の使用は、ストーリー展開上の必要最低限に抑制されている。年少者の興味を助長する表現は避けられている。	窃盗・万引き、刃物・携帯電話・パソコンの犯罪利用、催眠・洗脳などが描かれるが、年少者の非行・不良行為の詳細な描写は避けられている。殺人・死体遺棄及び年少者、社会的弱者への暴行・虐待などは、慎重に抑制されている。
R15+	麻薬の服用に伴う陶酔感や妄想、禁断症状の描写もあるが、長く詳細ではない。薬品名や致死量なども詳細には描かれていない。凶悪な犯罪や性行為との加重表現はない。	殺人、放火、強姦などの兇悪犯罪や、誘拐、拉致、監禁、痴漢、援助交際、売春・買春、人身売買など様々な犯罪や無差別テロなど社会的な事件も描かれている。しかし、それは慎重な表現によるものである。非合法な手術、墮胎、危険な薬物実験などの描写は充分抑制されている。
R18+	麻薬服用による陶酔感、幻覚症状や禁断症状に伴う暴力、犯罪、性行為も含まれるが、性的暴力、性的倒錯、凶悪な犯罪などとの多重表現は抑制されている。作品全体として薬物乱用を助長、肯定又は賛美する表現はない。	凶悪な犯罪や事件、悲劇的な事故も詳細に描かれるが、実社会での犯行に結びつく恐れがあるほどにリアルな表現や、悲惨な事故、残忍な事件、拷問・処刑などのみを描いた作品は除かれている。作品として、犯罪と犯罪者をことさら賛美・肯定する表現はない。

図表 10 レーティングの対象となる表現項目(映画倫理機構_性表現)

区分	性表現	ヌード
G	愛情や合意による大人の性愛表現は、着衣であっても自然で簡潔な、穏やかな描写になっている。性的暴力は、ストーリー展開上必要であっても暗示程度に限る。	自然で簡潔なヌードはみられるが、性的な文脈では特に慎重に抑制された描写に限る。なお死体の描写は人間の尊厳を傷つけない慎重な表現がされている。
PG12	簡潔な性愛は表現されている。文脈により性的暴力の描写もあるが、慎重に抑制されている。年少者の面前的の性描写、性的用語の併用、セクシュアル・ハラスメントの行為などは慎重な表現に限られる。	自然で簡潔な単体ヘア・ヌードのロング・ショットが含まれることもあるが、全裸の正面撮りや性器の描写は含まれていない。性を主題とする文脈ではより慎重な表現がなされている。
R15+	フルヌードによる性愛表現はみられるが、体位、性的会話、エクスタシー表現、詳細さ、長さ、回数などは抑制されている。未成年者、性的少数者、社会的弱者に係る性行為、また性的暴力や性犯罪などは慎重に抑制されている。SM 遊戯やフェティシズム、近親相姦などの性的倒錯は、より慎重に抑制されている。	自然で簡潔なフルヌードが描写されていることもあり、全裸の正面撮りのロング・ショットも稀に見られる。 * 自然な出産場面は、慎重に表現されている。
R18+	全裸フルショットによる割り込み体位、激しい体動、性器愛撫・挿入、口唇性愛や射精などを擬似により強く連想させ、著しく刺激的な性愛行為の描写がみられる。グループ・セックス、性器具・拘束器具の使用もある。ただし、文脈上必要であっても、以下の場面では一段と抑制された表現による。(1) 未成年者、性的少数者や社会的弱者に係わる性行為、性的攻撃。(2) 強姦、輪姦、陵辱、性的拷問や緊縛責めなどの性的暴力。(3) SM、近親相姦、児童性愛、獣姦や屍姦などの著しい性的倒錯	自然なヌードはしばしばみられ、ときには簡潔な全裸正面撮りロング・ショットも含まれる。ただし、性器、ヘアの誇示・強調はされない。性行為、性的暴力、拷問・虐待、麻薬服用、性犯罪、生理、放尿、排泄などに係わる性器・肛門・ヘアの描写はない。 * 撮影時に 18 歳未満の出演者による性的ヌードは除かれている。

図表 11 レーティングの対象となる表現項目(映画倫理機構_残酷表現)

区分	暴力・残酷表現	恐怖・脅威
G	喧嘩、抗争や破壊行為が描かれる場合、暴力は日常的な問題解決の手段として強調されていない。戦争、組織犯罪、歴史劇、時代劇などの集団的な暴力の場面では、殺傷、流血及び死体などの描写は慎重に抑制されている。年少者が容易に模倣可能で危険な遊戯は慎重に表現されている。	恐怖の場面は、年少者にとって不安や動揺が少なく、長く詳細、かつリアルな描写は避けられ、結末で安心できるように作られている。迷信、占い、心霊術や催眠術を扱う場合にも注意が払われている。
PG12	多少の流血を伴う殺傷がみられるが、身体一部の損壊、苦悶・苦痛の描写は抑制されている。顔面、頭部、心臓への攻撃も抑制されている。年少者、社会的弱者、動物に対する暴力は、文脈により認められないこともある。長く詳細なものは除かれている。	鮮血やグロテスクな映像を含む恐怖表現がみられるが、犠牲者の苦痛、苦悶の描写は抑制されている。モンスターなどへの攻撃は描かれているが、人間、特に年少者への攻撃は長く詳細なものは除かれている。
R15+	出血飛散を伴う致命的な肉体損壊など、かなり刺激の強い暴力描写がある。しかし、その現実感、残酷感は最低限度にとどめられている。銃砲・刀剣などの兇器で直接肉体を破壊する場面では、執拗、詳細な描写は避けられている。拷問、虐待、私刑、処刑、無差別大量殺人、猟奇的連続殺人などの描写は、抑制的に扱われている。	架空の超自然物、人間・動物の出血飛散、肉体損壊、苦悶を伴う恐怖が描かれる場合は、抑制された描写による。年少者への残酷な攻撃は描かれていない。
R18+	現実感、残酷感のある、著しく刺激的な、鮮血飛散を伴う肉体損壊・破壊の描写もみられる。文脈上の必然性が重要である。作品全体として暴力否定の精神を欠き、ことさら暴力・残酷のみを強調する表現はない。下記の場合では、一段と抑制された表現による。(1) 年少者や社会的弱者、動物に対する暴力や攻撃。(2) 犠牲者への同情を欠き、暴力をもって快楽とする残酷・残忍な描写、特に拷問、猟奇的な人体・死体の解体、臓器摘出など。(3) 性行為、麻薬の服用、兇悪な犯罪や差別偏見などとの加重表現。(4) 快楽殺人、人肉愛嗜、サディズムなどの性的倒錯としての暴力。	苦悶、暴力を伴うリアルな恐怖や、攻撃者による脅威・強迫もあるが、鮮血の祝祭、悪魔の儀式や猟奇的殺人などでの、際立って残酷かつ非人道的な描写はない

(2) 青少年向けのオンラインサービス関係団体におけるコンテンツの適切性の判断基準に係る調査

ア. 一般社団法人日本オンラインゲーム協会

① オンラインゲームが公開となるまでのプロセスや、関係アクターの役割

近年、スマートフォン向けオンラインゲームの配信においては、スマートフォンの OS を提供している Apple 社及び Google 社のプラットフォームが市場の約 8~9 割を占め、開発企業はこれらプラットフォームの審査・配信フローに依存せざるを得ない状況にある。開発企業は完成したゲームを申請し、Google では約 1 週間程度の審査期間を経て配信可否を判定し、国際年齢評価連合 (IARC) の基準に合わせてレーティング (3 歳、7 歳、12 歳、16 歳、18 歳以上) が決まり、ラベリングされる。Apple では提出時に申請者自身がコンテンツチェック項目を入力後、審査チームの判断で年齢区分 (4 歳、9 歳、12 歳、17 歳以上)¹が決まり、ラベリングされる。

国内では家庭用ゲーム機向けに CERO (コンピュータエンターテインメントレーティング機構) が運営するレーティング制度が存在し、JOGA (日本オンラインゲーム協会) は CERO との協力関係を構築するとともに、オンラインゲーム特有の要件や海外展開に関する情報を提供・共有する役割を担っている。

JOGA は消費者相談センターや議員連盟との連携を通じて、未成年者の取引問題や広告表現に関する課題に対し、業界ガイドラインの整備・改定を主導している。

② オンラインゲームが青少年に不適切なコンテンツを含まないようにするため、現状誰がどのような役割を担っているのか

オンラインゲームの青少年保護は、複数のアクターによる分担体制で運用されている。

ゲームコンテンツの開発・配信企業は申請前に自社内でコンテンツ (性的表現、暴力、賭博、飲酒・喫煙・ドラッグ表現など) をチェックし、プラットフォーム事業者の基準に適合させる。

プラットフォーム事業者 (Apple/Google) は、審査チームによるコンテンツの検証を行った上で、年齢区分及び配信許諾を判断する。

家庭用ゲーム分野では CERO が国内向けレーティングを実施している。

JOGA は「オンラインゲーム安心安全宣言」など独自ガイドラインを策定・改定し、未成年者による誤課金時の対応指針や、利用者間コミュニケーションの健全化策など、コンテンツ以外のトラブル防止策も網羅的に整備している。加えて、日本広告審査機構 (JARO) への広告表現に関するクレーム集約、超党派議員連盟を通じた官民協議により、国内外事業者を問わず青少年に有害とされる広告配信の抑止にも取り組むことで、多層的な保護体制を構築している。

③ プラットフォーマー企業が既に設けているレーティング等に対する所感

Apple や Google などのグローバルプラットフォームが出現した当初は、それらのプラットフォームが設けるレーティング基準に、日本コンテンツ特有の性表現や暴力表現の取り扱い方 (例: 日本は北米圏と比較して性表現に寛大な傾向がある、日本では暴力表現の適切性を判断す

¹ ヒアリング時点 (2025 年 11 月) での情報。その後 2026 年 1 月 31 日に変更があり、現在は「4 歳、9 歳、13 歳、16 歳、18 歳」となった。

る上で暴力に至るまでの過程の描写を重視する傾向にある)とのずれがあり違和感が報告されたものの、現在では国内開発企業も両社の基準を概ね受容しており、大きな運用上の齟齬は認められていない。

CERO が実施しているレーティングは国内に流通することを前提とした家庭用ゲーム機を対象としたものであり、Apple や Google によるレーティングが必要なオンラインコンテンツとは、コンテンツの流通範囲が異なる。そのため、両者のレーティング基準は整合性を有する必要はない、という認識である。

JOGA としては、プラットフォーム企業等によるレーティング制度を青少年保護の中核と評価しつつも、未成年者の誤課金対応やインターネット広告の過激表現問題など、レーティングの枠外で顕在化するリスクにも対応可能な制度設計・ガイドライン整備の継続が不可欠と考えている。

イ. 一般社団法人日本インタラクティブ広告協会

① 広告の出稿～掲載の基本的な仕組み

広告テクノロジーの進化により自動的・即時的な広告取引の仕組みが進展し、国内外の多数の事業者間の連携により、広告の出稿から掲載に至るまでの経路が複雑化・多様化している。多数の広告プラットフォームを介して、膨大な数の広告が瞬時に取引される仕組みが主流となっている。

関連して、広告に関しては、広告内容の責任は広告主が負うという原則のもと、欧米では広告主による自主規制を軸とした共同規制となっているのが一般的である（米国における FTC と BBB/NAD、英国における OfCom と ASA/CAP など）。

② 協会における取組

JIAA では、消費者保護の観点に基づいたガイドラインの策定及び啓発活動や、情報共有、外部連携等の自主的な取り組みにより、インターネット広告の信頼性・安全性の確保に努めている。

一例として、消費者の利益を守り、不当な広告を排除することによりインターネット広告の信頼性を保つために、広告掲載の可否判断の論拠を提示した広告掲載基準ガイドラインにおいては、下記が規定されている。

- ・ 広告実施の主体は広告主であるが、広告媒体への掲載判断は、媒体社が行う。ただし、この掲載判断は、広告内容に対する広告主の責任を軽減するものではなく、広告の内容に対する責任は、広告主自らが負うことには変わりはないこと
- ・ 媒体社や広告配信事業社は、原則として広告内容に対する責任を負わないが、広告内容の真実性に疑念を抱くべき特別の事情があって、広告の受け手に不測の損害を及ぼすことを予見し、又は予見し得た場合には、真実性の調査確認をして虚偽広告を読者に提供してはならない義務があり、その義務に違反した場合は不法行為責任を負うなど、個別の事情によっては例外的

に責任を負うことがある²ので、注意が必要であること、並びに、広告配信事業社や広告制作等の関係社においても、同様の注意をもって取り扱うことが望ましいこと

併せて、広告に関わるすべての事業者がデータを取り扱う際の指針として、実践することが望ましい原則が、データ取扱基本原則として策定・公表されている。この中で、特に青少年のデータの取り扱いに関連して、「社会的責任の原則」の中に「未成年者・こどもの保護」の項目を設け、下記の通り規定されている³。

3-4. 未成年者・こどもの保護

事業者は、未成年者やこどもに関して、データの取扱いと広告内容の両面で特に配慮を行います。

データの取扱いについて、年齢に応じた適切なデータ取得・利用方針を策定することが求められます。また、一定の年齢未満のこどものデータの取得・利用は、保護者に対して、十分な理解が得られるようわかりやすく説明し、納得した上で適切に管理できるよう、使いやすい仕組みの提供が求められます。広告内容にも配慮し、未成年者・こどもが目にする可能性が高い広告の内容と表現に十分注意を払い、年齢や発達段階に照らして著しく不適切な広告が表示されないよう努めます。

ウ. 一般社団法人セーフターインターネット協会

セーフターインターネット協会は、2013年に開始された「セーフライン(違法有害情報全般)」と、近年設置された「誹謗中傷ホットライン」の二本柱でオンラインの有害情報通報を受け付けている。「セーフライン」を運用しており、国民から提供を受けた情報をガイドラインに照らし分類を行い、違法な情報や有害な情報が掲載されたサイトに対して、迅速な削除措置を要請している。

一般社団法人セーフターインターネット協会の公式HPでは、セーフラインで取り扱う、代表的な違法情報・有害情報(図表12)をわかりやすく例示している。

図表 12 セーフターインターネット協会 HP に示されている、代表的な違法・有害情報

【代表的な違法情報】	【代表的な有害情報】
<ul style="list-style-type: none">・ 児童のいじめを写した画像・動画・ 「リベンジポルノ」の該当する画像・動画・ 児童ポルノ、わいせつ物(アダルト)、売春目的の誘引・ 出会い系サイト規制法違反	<ul style="list-style-type: none">・ 児童を対象としたいじめの勧誘・ 遺体や殺害行為の画像等・ 違法行為を直接的かつ明示的に請負・仲介・誘引等する情報・ 違法情報に該当する疑いが相当程度認められ

² 「日本コーポ事件」最判平成元年9月19日を踏まえた記載であり、原則として広告内容に関する責任を負わない。

³ <https://www.jiaa.org/katudo/gdl/dataprinciple/>

<ul style="list-style-type: none"> ・ 規制薬物、規制薬物の広告 ・ 預貯金通帳等の譲渡、携帯電話等の無断有償譲渡等の勧誘・誘引 ・ フィッシング行為、ID・パスワードの無断掲載 	<ul style="list-style-type: none"> る情報 ・ 自殺誘引等情報
---	--

通報対象は原則として公開領域に限られ、個人間のプライベートなメッセージや限定グループ内のやり取りは判定対象外とされる。判断は一般向けに公開している簡易版ガイドラインに基づき行うが、より詳細な内部版ガイドラインに準拠する。判断に迷うケースでは、顧問弁護士の助言・照会等を経て最終結論を下す。表現の自由を尊重し、グレーゾーンと判断される事案については削除要請を見送るスタンスを堅持しており、その結果、年間数万件におよぶ通報のうち、法的に明らかに違法と判断されるケースのみを中心に対応することで一貫性を保っている。また、必要に応じて警察庁インターネット・ホットラインセンターへの連携を図り、より広範なデータ収集や削除要請を後押ししている。

同協会におけるガイドライン改訂は定期的なものではなく、適宜必要性がある場合に改訂を検討する仕組みとしている。改訂案は内部事務局が取りまとめたうえで、有識者アドバイザリーボードの合意を得て決定されるため、協会自らの裁量で一方的に基準を変更することはない。非公開の内部ガイドラインには、わいせつ性の判断や性犯罪誘引情報、暴力的表現の具体例などを法令条文との対比で細かく定義しており、実際の運用現場では文章化しきれない微妙な判断を顧問弁護士と連携して行う体制を整備している。その上で、近年の技術の進化により新たに生じるリスク（AIによる合成画像やディープフェイクに関する問題など）について、ガイドラインの基準に照らしてどのように対応するか、日々検討を行っている。

協会は、インターネット利用者の権利保護と表現の自由を両立させるため、問題発生時に即応可能な体制を保持しつつ、各事業者がそれぞれの良識判断をもって自律的に対応することこそが最も有効な対策と位置づけている。国の法令整備や行政ガイドラインが追いつきにくい領域においては、民間ホットラインとして現場感覚に基づく運用を維持しながら、必要に応じてコンソーシアムや他の事業者団体と協議し、こどもの発達段階に即したコンテンツ基準策定に資する最新情報を提供する役割を担っていく考えである。

(3) 主要な SNS プラットフォーム企業におけるコンテンツの適切性の判断基準に係る調査

主要な SNS プラットフォーム企業が、青少年の安全・安心なインターネット利用にあたって利用規約上でどのようなルールを設けているか、整理した。

ア. X

① 一定年齢未満のユーザーに対するサービスの制限

サービスを利用できるユーザーの最低年齢は 13 歳と定められている。年齢要件を満たさない場合には自動的に退会となる（13 歳未満の未成年者による使用が疑われるアカウントを報告できる専用の報告フォームを用意している）。

未成年者（13～18 歳）のアカウントは、初期設定ではポストが「非公開」に設定される他、受信できる DM が、フォローしているアカウントから送信されたものに制限される。

② 一定年齢未満のユーザーが送受信できるコンテンツの制限

前提として、X では、ユーザーの年齢に関わらず、不適切なコンテンツからユーザーを保護する仕組みが示されている。その上で、18 歳未満のユーザーが情報を送受信するにあたり、18 歳以上のユーザーよりも強い制限を課している点は、以下の 2 点に整理できる。

- ・ 年齢に関わらず、図表 13～図表 14 で示す通り、センシティブな内容（成人向けコンテンツ、暴力的なメディア）の表示は、18 歳未満のユーザーに対してのみ強く制限される。
- ・ 一部の商品に関しては、18 歳未満のユーザーに対するマーケティング・広告掲載が禁止されている。

図表 13 成人向けコンテンツに関する規約上の対応基準

対応	内容
禁止	<ul style="list-style-type: none"> ・ 成人向けコンテンツを X 上の非常に目立つ場所に含めること ・ X ルールの禁止事項（合意に基づいていない裸体、性的サービスのプロモーションまたは勧誘、児童の性的搾取、強姦及び性的暴行、望ましくない性的コンテンツや露骨な性的対象化、獣姦及び屍姦）
制限 ⁴	<ul style="list-style-type: none"> ・ 成人の裸体（露出または焦点化された、視認できる性器または肛門、あるいは成人の裸体を人目に触れる機会の多い場所に掲載すること、視認できる女性の乳首、非着衣の状態の臀部） ・ 性的行動 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 性器、口腔、または肛門による性交、性的玩具の使用、その他あらゆる形態の性的挿入を含む、露骨な性的行為

⁴ 内容の警告を伴う適切なラベルが適用されていればポスト可能。この場合、18 歳未満のユーザーには当該コンテンツは表示されなくなる。

対応	内容
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 着衣での性的行為の模倣、勃起など性的興奮を示す身体的状態、またはモザイクやぼかし、あるいは露出を巧妙に遮る演出が施された性的行為など、性的行為を暗示した描写 ➤ 性的な文脈で用いられる体液
許可	<ul style="list-style-type: none"> ・ 乳がん啓発などの教育を目的としたコンテンツ ・ 豊胸または乳腺切除の手術後を描写したメディアなどの医療コンテンツ ・ 美的表現やビーチの写真などにおいて、部分的に、またはデジタル加工でぼかしが入った裸体 ・ 活動家が裸体で行う組織的運動 ・ 絵画、素描、彫刻、彫像を含む、芸術における裸体または性的行動 ・ 風刺画や漫画など、政治的意見を伝えたり、批判の陳情を行ったりするためのパロディや風刺 ・ ミームなど、性的興奮の喚起を目的としていない特定の現象やテーマに関するユーモア等

図表 14 暴力的なメディアに関する規約上の対応基準

対応	内容
禁止	<ul style="list-style-type: none"> ・ 強姦及び性的暴行、グロテスクなコンテンツ、死の瞬間、獣姦及び屍姦
制限 ⁵	<ul style="list-style-type: none"> ・ 暴力犯罪または事故（身体的な争い、血液・排泄物等の体液） ・ 重傷を負った、または切断された動物 ・ 死、暴力、医療処置、深刻な肉体的損傷を生々しく描写しているものの、過度にグロテスクであるとまではいえない人間や動物のメディア
許可	<ul style="list-style-type: none"> ・ 狩猟や釣り、食品の製造や処理、闘犬、または宗教上のいけにえの対象となった動物を描写した暴力的なコンテンツ。 ・ 暴力を描写した絵画またはイラストの芸術。 ・ ユーモアや風刺（ミームを含む） ・ 傷痕、回復後の傷跡、縫合痕、人工装具など、身体的回復または医療に関するコンテンツ ・ イベント、抗議行動、エンターテインメント、またはアートに使用される血糊 ・ 歴史書または博物館の静物画からのメディアを含む歴史的コンテンツ。 ・ 禁止対象となる暴力描写を含むメディアの提示を伴わない爆発、論争、器物破損、監視メディア、または銃撃等

⁵ 内容の警告を伴う適切なラベルが適用されていればポスト可能。この場合、18歳未満のユーザーには当該コンテンツは表示されなくなる。

図表 15 マーケティング・広告掲載の制限の状況

<p>18歳未満へのマーケティングまたは広告掲載が禁止されているコンテンツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アルコール飲料と関連品 ・ 器物損壊の可能性のあるエアゾール塗料またはエッチングクリーム ・ 減量ダイエット商品・サービス、ダイエットに焦点を当てたコンテンツ ・ 健康補助食品（健康、食事、食品、栄養食品、ダイエット、筋肉強化のための物質及び栄養補助食品を含みますが、これらに限定されません） ・ 紫外線を使った日焼けマシンでのタンニング ・ 宝くじを含む賭博商品・サービス ・ 身体を傷つけるタトゥー（刺青）、ボディピアス、アートメイクなど ・ 性的な商品・サービス、または性的な成人向けコンテンツ 	<p>X全体でマーケティングまたは広告掲載が禁止されているコンテンツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 武器、弾薬、武器のトレーニングまたは資格発射体、BBガン、空気銃または機器 ・ 花火 ・ 電子タバコを含むタバコ商品とタバコ用品 ・ 規制されている物質または道具類 ・ 薬物関連品 ・ サルビアディピノラムまたはサルピノリンAを含む物質または素材
--	--

③ AI生成コンテンツに関する方針

公共の問題について広範囲にわたって混乱をもたらしたり、公共の安全に影響を及ぼしたり、深刻な損害をもたらしたりする可能性が高いメディア（「誤解を招くメディア」）を含む偽装メディアを共有することは禁止されている。

Xは、独自技術の使用等を通じて、メディアが利用者を欺くことを意図した方法で共有されているか、また、誤った文脈で共有しているかを判断する。当該禁止行為の例示として、以下が公開されている。

【メディアの操作】

- ・ コンポジション、シーケンス、タイミング、またはフレーミングが根本的に変更され、意味が歪められるような方法で、大幅な編集またはポストプロセスが施されたメディア。
- ・ 視覚または聴覚情報の追加、編集、または削除（新しいビデオフレームの追加、音声の重ね録り、字幕の改ざんなど）により、その意見、意味、文脈が根本的に変化しているメディア。
- ・ 作成、編集、またはポストプロセスが、特定要素の強調や、フィルタの使用により行われ、コンテンツの意見、意味、文脈が根本的に変化しているメディア。
- ・ 実在の人物を描写していて、特にアルゴリズムや広範なAIの使用により、ねつ造または偽装されているメディア。

【文脈に沿っていないメディア】

- ・ その情報源、場所、時間、信ぴょう性について、虚偽または誤解を招く文脈を伴って提示されているメディア。

- ・ 視覚的に描写されている個人または法人の身元情報について、虚偽または誤解を招く文脈を伴って提示されているメディア。
- ・ 発言に関する間違いや誤った引用、または描写されている事実を捏造する主張を伴って提示されているメディア。

④ AI生成コンテンツに関する事例報告

Xの Grok が不特定多数のユーザーの画像を無断で性的に加工し、共有している（性的ディープフェイク）ことが問題となっている。各国での対応状況は以下のとおり。

図表 16 Grok に関する各国の対応

国	例
マレーシア インドネシア	<ul style="list-style-type: none"> ・ 世界で初めて、Grokへのアクセスを国家単位で遮断した。 ・ インドネシアの規制当局は、実在するインドネシア人の写真を使った事例が散見されること、ポルノ画像生成を防ぐ仕組みが不十分であることから、プライバシー権・肖像権侵害のリスクが明確と判断し、2026年1月10日、遮断に踏み切ったと発表した。 ・ マレーシアは翌日の1月11日、Grokが繰り返し悪用され女性・未成年者を含む、わいせつかつ非同意の画像が出回っていることを課題視し、遮断を行った。 Grok is blocked in 2 countries over explicit AI images AP News
英国	<ul style="list-style-type: none"> ・ 英国の通信規制当局Ofcomが、1月12日、本件について正式な調査を開始したと発表した。 ・ OfcomはX側に対し、1月5日に説明を求め、9日までに回答を受けた上で初期評価を行い、正式な調査に移行したと説明している。 「X」世界売上10%の罰金も！英当局「Grok」による性的加工画像を正式調査へ 1人100枚以上のニセ画像も（よろず〜ニュース） - Yahoo!ニュース
EU	<ul style="list-style-type: none"> ・ 欧州委員会がGrokに関連する内部文書とデータの保存を2026年末まで義務付け、DSA（デジタルサービス法）に照らしたコンプライアンスの可能性を見極めることとしている。（IT Media記事より引用） 英規制当局、Xの「Grok」の正式調査開始 性的ディープフェイクで巨額罰金の可能性 - ITmedia NEWS
米国（カリフォルニア州）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 14日、Xが「ネット上での女性や少女に対する嫌がらせに使われる同意のないディープフェイク画像の大規模な制作を助長している」として調査を開始したと発表した。 Grokで勝手に服を脱がしてピキニにする編集ができないように。批判を受けてXが対策を発表 ハフポスト WORLD
日本	内閣府からX社に対して改善を要請。その後、X社から改善措置等の報告を受けるなど、継続的に協議中。

イ. Meta

① 一定年齢未満のユーザーに対するサービスの制限

Instagram では、利用者が 16 歳（一部の国では 18 歳）未満の場合、Instagram に登録する際、アカウントが自動で非公開に設定される（ティーンアカウント）。Facebook では、利用者の年齢を問わず、各コンテンツの投稿タイミングで、共有範囲を選択できる⁶。

② 一定年齢未満のユーザーが送受信できるコンテンツの制限

18 歳未満向け（タイでは 20 歳未満）の広告について、追加のポリシーを定めている。広告規定では、アルコール、金融商品、ダイエット商品やダイエットサービスなどを 18 歳未満の利用者に表示することを禁止している。また、18 歳未満の利用者に対して広告を表示する場合、興味・関心、行動、性別、または他のアプリやウェブサイトでのアクティビティに基づいて、表示

⁶ https://www.facebook.com/privacy/guide/teens/?entry_point=privacy_center_home

対象の利用者を選ぶことを禁止している⁷。

③ AI生成コンテンツに関する方針

Metaでは2024年、独立監督委員会からの指摘を受け、AI生成コンテンツに関するポリシーを厳格化した。本件に係るフォーブス誌の記事を、下記に引用する⁸。

米メタ・プラットフォームズは米国時間4月5日、同社が独自に設置した独立監督委員会からの批判に応え、生成AIを用いたコンテンツに関するポリシーを変更すると発表した。

同社は、フェイスブックやインスタグラム、スレッズの投稿にAIの使用が検出された場合に、「Made with AI (AIで作成)」のラベルを表示すると表明した。このルールは、5月から適用され、投稿者がAIの使用を開示した場合も同じラベルを表示する。

従来ポリシーでは、「AIを用いて人が言ってもいないことを言ったように見せかけるような編集を加えた動画」を禁止し、削除していたが、同社は、「このポリシーの適用範囲が狭すぎる」という監督委員会の主張を受け入れたと述べている。

ウ. TikTok

① 一定年齢未満のユーザーに対するサービスの制限

TikTokはサービス対象年齢を13歳以上と規定している。また、13歳以上18歳未満の利用者には、以下の制限が課されている。

- ・ 初期設定では非公開アカウントとして開始される。
- ・ デフォルトで1日の視聴時間60分の上限が設定されている。
- ・ TikTok LIVEの開始ができない。
- ・ 夜間は通知がミュートされる。
- ・ 【16歳未満の場合】ダイレクトメッセージやグループチャット機能にアクセスできない。
- ・ 【16歳未満の場合】投稿したコンテンツは、見知らぬユーザーのおすすめフィードに表示されないよう設定される。

② 一定年齢未満のユーザーが送受信できるコンテンツの制限

TikTokはコミュニティガイドラインを策定し、「TikTokで許容されること・されないこと」、「『おすすめ』フィードで許容されないこと」を具体的に提示している。

当該ガイドライン内のセクション「慎重に扱うべきテーマと成人向けテーマ」では、「文化的及び地域的な違いを考慮し、地域によって異なるガイドラインを適用する」こととした上で、以下3種類のコンテンツについては、年齢制限及び限定された範囲でのみの表示（「おすすめ」フィードの対象外）を行うこととしている。

- ・ 身体の露出と性的行動
- ・ 衝撃的及び生々しいコンテンツ
- ・ 動物虐待（内容に応じて、許容されないコンテンツ、または、「おすすめ」フィードの表示対

⁷ 同上

⁸ <https://forbesjapan.com/articles/detail/70216>

象外として整理されるコンテンツに分類される)

図表 17 TikTok コミュニティガイドラインにおける「身体の露出と性的行動」の取扱い方針

対応	内容
禁止	<ul style="list-style-type: none"> ・ 以下に表示するもの： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 挿入を伴う性行為、挿入を伴わない性行為、またはオーラルセックス（マンガのようなデジタルまたはイラスト入りの画像を含む） ➢ 身体的な性的興奮または刺激 ➢ フェチまたは性的変態行為（BDSM、特定の身体部位を強調した性的行為など） ➢ 成人または青少年のヌード（マンガのようなデジタルまたはイラスト入りの画像を含む） ➢ 青少年の著しい身体の露出（下着やランジェリーのみを着用しているなど） ・ 性的サービスの利用の促進（性的行為、性的チャット、画像、またはポルノの提供や要求など） ・ 濃密なキス、性的な挑発につながる行為、性的な撮影方法に参与している青少年を表示すること ・ 青少年が関与しているまたは、青少年を対象とした性的に露骨な言葉 ・ （一部の地域）成人が性的に露骨な言葉を使ったり、性的な製品を表示、宣伝したりすること
制限 （年齢制限を伴う）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 以下に表示するもの： <ul style="list-style-type: none"> ➢ ニップルカバーのみの着用や、臀部の大部分を覆わない下着の着用など、成人の過度な身体の露出 ➢ （一部の地域）成人の中程度の身体の露出（横側の胸、文化的規範に基づき一般的に覆うべきとされている臀部の部分的な露出など） ➢ 濃密なキス、性的な挑発につながる行為、性的な撮影方法をしている成人 ➢ （一部の地域）成人が性的に露骨な言葉を使ったり、性的な製品を表示、宣伝したりすること
制限 （年齢制限なし）	<ul style="list-style-type: none"> ・ （一部の地域）露骨ではない成人の性的行為または特定の種類の身体の露出を示すドキュメンタリー、教育、医療、フィクション、芸術に関するコンテンツ ・ 胸の谷間を露出するまたは性的な身体部位の輪郭を見せる服を着ている青少年の表示
許可	<ul style="list-style-type: none"> ・ 日常の社会的な状況での身体の露出（プールでの水着の着用など） ・ 出産時の新生児の全裸 ・ 4歳未満の乳幼児のヌードの暗示のほのめかし、臀部の一部、裸の胸 ・ 男性や少年の裸の胸（トランスジェンダー、インターセックス、ノンバイナリーの人を含む） ・ 濃密ではないキス（頬へのキスや唇への軽いキスなど） ・ 露骨ではない成人の性的行為または特定の種類の身体の露出を含むドキュメンタリー、教育、医療、フィクション、芸術に関するコンテンツ ・ 文化的な行動や場面の一部である特定の種類のヌード及び身体の露出（授乳、伝統的な服装のフェスティバル（例：カーニバル）など）

対応	内容
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生殖に関する健康及び性教育のコンテンツ（教育や情報提供を目的としたコンドームやペッサリーなどの性的健康製品の表示を含む） ・ ユーモアやスタンドアップコメディなど、性的でない文脈で使用される性的な言葉

図表 18 TikTok コミュニティガイドラインにおける「衝撃的及び生々しいコンテンツ」の取扱い方針

対応	内容
禁止	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現実世界の以下の描写： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 生々しい事件や暴力（拷問、人の死の瞬間、または個人の射撃など） ➢ 死体 ➢ 切断された、切り刻まれた、黒焦げになった、または火傷を負った身体など、生々しい負傷
制限 （年齢制限を伴う）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現実世界の以下の描写： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 多量の出血またはその中身を強調したもの ➢ 身体的傷害を引き起こす可能性のある個人間の喧嘩 ➢ 公益的な文脈（戦争や自然災害時など）での生々しい事件、暴力、傷害
制限 （年齢制限なし）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 伝統的な追悼の文脈での安らかな死または死体の表示 ・ 重症または事故の前段階（傷害自体が表示されていない場合も含む） ・ 架空の生々しい事件、暴力、傷害
許可	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教育、科学、架空、芸術の文脈での血 ・ ブラッドソーセージ、ブラッドプディング、血豆腐、ブラッドケーキなどの血液で作られた食品

③ AI 生成コンテンツに関する方針

大幅な AI 編集を行っている場合には原則、ラベル表示が必要である。ただし、18 歳未満の人物の顔や容姿の AI 生成・改変は、ラベルを付けても禁止とされている。なお、大幅な AI 編集とは、「本人がしていない行動をしているように見せる（例：AI で踊らせる）」「本人が言っていない発言を AI 音声で話させる」「顔入れ替えなどで元の人物が判別できなくなる加工」等が含まれるとされている⁹。

エ. YouTube

① 一定年齢未満のユーザーが送受信できるコンテンツの制限

YouTube のコミュニティガイドライン「子どもの安全に関するポリシー」では、未成年者の心と体を危険から守るため、以下のコンテンツの投稿を禁止している¹⁰。

- ・ 未成年の性的対象化
- ・ 未成年が関与する有害または危険な行為

⁹ <https://support.tiktok.com/en/using-tiktok/creating-videos/ai-generated-content#2>

¹⁰ <https://support.google.com/youtube/answer/2801999?hl=ja>

- ・ ファミリーコンテンツのように見せかけるコンテンツ（未成年やファミリーを対象としながら、「性的なテーマ」「暴力行為」「わいせつなテーマ」等、未成年の視聴者にふさわしくないテーマが含まれているコンテンツ）
- ・ 未成年が関わるネットいじめやハラスメント

YouTube のコミュニティガイドラインでは、特に 18 歳未満の未成年を保護する観点から、「YouTube のポリシーに違反していなくても、18 歳未満の視聴者にふさわしいとはいえないコンテンツ」を「年齢制限のあるコンテンツ」とし、18 歳未満の利用者、またはログアウトしている視聴者は視聴不可としている。年齢制限の対象となるコンテンツの種類は以下のとおり¹¹。

図表 19 YouTube で年齢制限の対象となるコンテンツの種類

分類	例
子どもの安全	<ul style="list-style-type: none"> ・ 爆発物の取扱いや、怪我につながるチャレンジなど、未成年者が簡単に真似できる可能性のある危険なアクティビティに成人が参加している内容を含む動画 ・ 成人向けであるが、家族向けと間違いやすい動画
有害または危険なアクティビティ	<ul style="list-style-type: none"> ・ フェイクであっても、あまりにリアルで視聴者には見分けがつかない有害ないたずら動画 ・ 大麻の販売所を宣伝する動画
ヌードや性的なものを暗示するコンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 性行為を誘う動画（挑発的なダンスや愛撫など） ・ 登場人物が視聴者の性的興奮を引き起こすことを意図したポーズをとっている動画 ・ 登場人物が公共の場で一般的にふさわしくない服装（下着姿など）をしている動画
暴力的で刺激の強いコンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 交通事故の生存者のけがを写したコンテンツを含む動画 ・ 映画またはビデオゲームの中で最も刺激の強い暴力シーンのみが強調されているなど、暴力や残虐行為の画像を中心とする動画
下品な言葉	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイトル、サムネイル、関連付けられたメタデータに非常に冒とく的な表現を含む動画 ・ 動画集や文脈を無視して抜き出したクリップなど、冒とく的な表現の使用に焦点を当てた動画

¹¹ <https://support.google.com/youtube/answer/2802167?hl=ja>

4. 調査結果（フィルタリング関係機関からの情報収集）

青少年インターネット環境整備法においては、青少年によるインターネット利用のリスクに対して、教育・啓発活動の推進とともに、フィルタリングの推進による対応を行うこととされている。他方で、青少年インターネット環境整備法に基づくフィルタリングサービスは、ガラケー時代の構造（コンテンツがキャリアのブラウジングサービス（iモードなど）を通じて提供される仕組み）を前提としており、既にブラウジング等の個別のサービス提供や制御の主体が通信キャリアではなくなっている実態とそぐわない面がある。

こうした背景を踏まえつつ、フィルタリングサービス提供機関や、キャリア各社などの事業者団体である一般社団法人電気通信事業者協会を対象として、フィルタリングサービスの提供実態や、昨今の時勢を踏まえた今後の展望についてとりまとめた。

（1）フィルタリングサービスに関するアンケート調査

ネットスター株式会社、デジタルアーツ株式会社、楽天モバイル株式会社の各社から受領した情報を以下に掲示する。

ア. ネットスター株式会社

① フィルタリングサービスの基準等について

同社が提供する WEB フィルタリングサービスは、ブラックリスト方式である。ホワイトリスト自体については提供していないが、管理者がホワイトリストを作成できる機能を提供しており、ブラックリストと組み合わせた利用も可能となっている。

同社では URL 収集段階できめ細やかなカテゴライズを行っており、目的に応じたカテゴリーの URL データベースを提供することとしている。国内のインターネット利用動向に対応して、カテゴリーは随時、新設・更新が行われている。2024 年には「オンラインカジノ」、2023 年には「生成 AI」カテゴリーを追加するなど、利用の変化に合わせて迅速に見直しを実施している。

同社の WEB サイトでは、製品の利用目的に応じたカテゴリー利用例が示されており、例として、こどものインターネット利用に際しては、アダルトサイトや社会的、道徳的スキルが必要なコミュニティサイトが問題となることから、「アダルト・フェティシズム（アダルト・ポルノ：性行為やヌードなど性的な描写、性風俗店、アダルトグッズ、アダルトゲームなどの情報、フェティシズム：身体や服装の一部、または人間が身に付けるものに対する執着などいわゆるフェチの描写。盗撮とおもわれる画像や映像）」「コミュニケーション（SNS・ミニブログ、掲示板・チャット等の各種プラットフォーム）」を適用させることを推奨している。

加えて、携帯電話事業者向けに提供している AndroidOS 向けのアプリフィルタリングについては、ホワイトリスト方式で作成している¹²。

② 青少年有害情報の例示内容に係る意見

青少年インターネット環境整備法における「青少年有害情報」の例示は、現在の内容に加え、

¹² https://www.netstar-inc.com/assets/images/application/app_list.pdf

「未成年の利用が禁止されている（ギャンブル、タバコ、お酒、出会い系）情報やこれらに関連する情報」や「個人情報の適切な利用」についての観点が追加されても良いのではないかと、という意見が示された。

また、近年、双方向型のコミュニケーションを行うことのできるサービス上で、青少年が被害者だけでなく加害者となる事例も多いと認識している。同社では双方向型のコミュニケーションを行うことのできるサービス上のリスクにいち早く注目し、2009年に子どもが知らない人と交流する時の配慮カテゴリーの提供を開始し、2012年には AndroidOS 向けのアプリフィルタリングにも同カテゴリーを採用している。

関連して、青少年の健全な育成を阻害するような行動の定義（受動・能動の両面）や心身の発達との関連、リスクの分析などについても組み込まれていても良いのではないかとこの視点が示された。

イ. デジタルアーツ株式会社

① フィルタリングサービスの基準等について

ブラックリスト形式のフィルタリングサービスを提供。犯罪、薬物、暴力的な内容、アダルトコンテンツなど、青少年の健全な発育に影響を及ぼすと考えられる Web サイトを中心にフィルタリングの対象としている。また、有害なコンテンツだけでなく、フィッシングサイトなど同社の調査により閲覧が危険であると判断したサイトもフィルタリング対象としている。さらに、公開されたばかりで安全性が確認されていないサイトについても、安全性が確認できるまでフィルタリングの対象とすることで、有害サイト対策だけでなくインターネットを通じた詐欺対策も可能である。加えて、同社のフィルタリングデータベースを活用することにより、前述のような有害性のあるコンテンツだけでなく、各家庭のルールに基づいて任意にフィルタリングを有効にするコンテンツを設定することができる。

フィルタリングの対象とするオンラインコンテンツの内容・範囲の検討の基準についても、同社独自のものを定めている。

② 青少年有害情報の例示内容に係る意見

青少年インターネット環境整備法における「青少年有害情報」の例示は、関係者が有害性判断の観点を共有するうえで一定の有用性があると考ええる。一方で、スマートフォンの普及や SNS・動画・ライブ配信等の一般化によりリスクが多様化していることから、例示の在り方は実態に応じて継続的にアップデートされるべきであると認識している。

青少年有害情報の例示の在り方を検討するにあたっての主な観点としては、以下が考えられる。

- ・ 新たに顕在化しているリスク領域を適切にカバーできる設計
- ・ 年齢・発達段階に応じたリスク評価の考え方
- ・ 広告等“合法でも有害になり得る”領域への手当て

- ・ 生成 AI 等の横断的リスクへの反映

ウ. 楽天モバイル株式会社

ブラックリスト形式でのフィルタリングサービスを提供しており、フィルタリングの対象としているカテゴリーは全 40 種類ある。

(2) フィルタリングサービスに関する意見聴取

本事業の第 3 回ワーキング当日、一般社団法人電気通信事業者協会業務部長 佐治 健史(さじたけし)氏に登壇を依頼し、フィルタリングサービスに関する意見聴取を行った。

ア. フィルタリングの適用方針に係るキャリア各社からの意見

携帯電話事業者は青少年インターネット環境整備法によりフィルタリングの提供義務と設定義務を負っており、各事業者はこれらの義務を遵守している。他方で、昨今の青少年のインターネット問題は SNS が関わることが多い。現状のフィルタリング制度では、それぞれの SNS アプリやサイトへのアクセスを一律で許可するか拒否するか、のいずれかの対応しか採ることができない。そのため、こうした昨今の課題を解決するにあたっては、フィルタリング制度の活用の在り方に加えて、他の方法による課題解決の可能性がないか、議論・検討が必要との意見が示された。

イ. 青少年インターネット環境整備法上の「青少年有害情報」例示に係る意見

青少年有害情報に関しては、現在提供している「あんしんフィルター」におけるブロック対象サイトやアプリを運用するにあたり、大きな問題は生じておらず、現時点では適切に運用されているとの見解が示された。

ウ. キャリア各社が期待されている役割と、他の民間事業者との役割分担

キャリア各社は法的義務を順守し、フィルタリングの提供・設定を行うべき立場にある。それに加えて多数の顧客との接点を有していることから、青少年のインターネット利用に関する周知啓発やリテラシー向上などに向けた取組を行うことを、社会的に期待されてきた。今後、インターネット利用に関する課題を解決していくためには、キャリア各社が上述した役割を果たす一方、SNS 事業者や OS 事業者も主体的に一定の対策を講じる必要があるとの意見が示された。

エ. キャリア各社が期待されている役割を果たすために、国に期待される後方支援

年齢・性別などの属性によって、抱えている問題はそれぞれ異なるはずである。しかし現状では、それぞれの属性が抱える問題や問題を解決するための対応策について、区別せずに議論されているのではないかという懸念が示された。青少年のインターネット利用に関する課題に対して効果的な対策を打つにあたり、まずは青少年が抱えている問題を正確に把握する必要がある

ことから、本ヒアリングにおいては、関係省庁が協力して課題を精緻に把握し、把握した課題に沿って、各ステークホルダーに期待される役割を指し示すことを期待する意見が聞かれた。

5. 調査結果（海外状況等に関する情報収集）

（1）オーストラリア

ア. 基本情報

① 有害情報に係る基本的な規定について

オーストラリアのオンライン安全法（Online Safety Act 2021）では有害コンテンツを、Class 1 Material（違法・極めて有害なコンテンツ）と、Class 2 Material（成人向けで、未成年には不適切なコンテンツ）とに分類している。

出版物・映画・コンピュータゲームが、Class 1/2 Material に該当しているか否かについては、オーストラリア連邦政府の独立した法定機関（statutory body）である Classification Board（分類審査委員会）が審査している。分類は、オーストラリア国内で作品を販売・上映・配信する際に必要で、消費者がコンテンツの内容や年齢適性を判断するための重要な役割を果たしている。

なお、映画・コンピュータゲームについて、業界が自ら分類（レーティング付与）を行うことが認められている。この分類は、Classification Board へ申請せずに実施できる。具体的には、以下のいずれかの方法を採用することができる。

- ・ 質問形式や AI を含むツールを使用して、自動的に分類してもらう方法（現時点では、4 種類のツールの使用が承認されている）
- ・ 政府により認定された個人に依頼し、Classification Board と同じ基準を用いて分類する方法

② 法改正について

オーストラリアでは、2025 年 12 月 10 日に「オンライン安全改正法案（ソーシャルメディア最低年齢）」（Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Bill 2024）が施行され、16 歳未満の子どもが SNS のアカウントを保有できないようにする措置を義務付けた。

今回の法案は、基本的なオンライン安全規制の基盤法であり、オンライン安全法（Online Safety Act 2021。2022 年 1 月 23 日に施行）の Section 4A を挿入する形式での改正がなされた。禁止となった具体的な対象サービスは TikTok、Instagram、Facebook、YouTube、Twitch、X、Reddit、Kick、Snapchat、Threads の 10 種類で、Roblox、Discord、WhatsApp、YouTube Kids 等は対象外である。

企業には厳格な年齢確認が求められ、違反時には、最大年間売上の 30% または 4,950 万豪ドルの罰金が科せられる。個人ユーザーに対する直接的な罰則はない。

今回の法改正にあたり、子どもの権利侵害にあたらぬか懸念する声がみられた他、制度の有効性を疑問視する意見もあった¹³。

¹³ 例として、オーストラリアのプライバシー・コミッショナーは、2024 年 11 月 25 日に「禁止ではなく法こそが子どもたちをオンラインで安全にできる（Laws not bans can make kids safer online）」を発表し、子どもたちのソーシャルメディア利用を禁止することがプライバシーに及ぼす影響と、どのようにすれば、より強力なプライバシー法を制定し、オンライン環境をすべての人にとってより良い場所にするのかについて提言している。

イ. 情報へのアクセス権との抵触の懸念

子どもの権利委員会・一般的意見 25 号「デジタル環境との関連における子どもの権利」24 パラグラフでは、「このような国家的政策においては、デジタル環境への関与から利益を得る機会を子どもたちに提供すること、および、子どもたちによるデジタル環境への安全なアクセスを確保することが目的とされるべきである」と記載されている。

今回の法案改正にあたっては、上記を根拠として、情報のアクセス権に抵触するのではないかと懸念する声があった。例えば、オーストラリア最大のこどもの権利擁護団体のひとつ、「オーストラリア子どもの権利タスクフォース (Australian Child Rights Taskforce)」は、上述した一般的意見の記述を引用して一定年齢未満のこどもの SNS 利用を一律に禁止する措置に反対した。法案成立前の 2024 年 10 月に政府へ公開書簡を送付し、禁止措置に変えて SNS プラットフォームに「安全基準」を課すことを求めた。

ウ. プライバシー侵害の懸念と対応策

オンライン安全法の改正により、特定の年齢にのみ利用を制限するため、利用者の年齢情報を確認することは、プライバシー侵害にあたるのではないかと懸念する声がみられた。

こうした懸念があることを踏まえ、国は法改正に伴うプライバシー保護の方針を示すためのガイドライン (Privacy Guidance on Part 4A (Social Media Minimum Age) of the Online Safety Act 2021) を 2025 年 10 月 9 日に発行している。本ガイドラインでは、中核原則としてプライバシー・バイ・デザイン (年齢確認手法を選ぶ段階で、プライバシーへの影響を最小化すること)、必要性・比例制の原則 (収集する情報が必要かつ相応な範囲とすること)、厳格な目的限定、個人情報破棄の位置付けている。また、年齢確認手法を選ぶ際に、プライバシー影響評価 (PIA) を行うことの重要性が示されている。

また、同時期に、個人情報保護法の一部改正に関する法律 (The Privacy and Other Legislation Amendment Act 2024) はプライバシー法 (Privacy Act 1988) を大幅に改正し、個人情報の保護を強化した。本法の 4 章 (こどものプライバシーに関する章) では、こどもオンラインプライバシーコード (Children's Online Privacy Code) の策定を行うことが定められた。

エ. 年齢認証の方法について

改正法では、年齢確認のために、適切な手段 (reasonable steps) を採ることが定められている。16 歳未満のこどもによるソーシャルメディアの利用を禁止する法では、年齢確認の手法を具体的に提示しているわけではない。代わりに、“Social Media Minimum Age Regulatory Guidance”において、具体的な年齢確認の手法に係る手引きを示している。ただし、同法の条文 63DB において、政府の ID を年齢確認の唯一の手段とすることについては、こどものプライバシー保護の観点から禁止されている。

本ガイドラインでは、年齢認証の方法は、「年齢推定 (年齢とともに変化するヒトの生物学的または行動学的特徴を分析する方法)」「年齢推論メソッド (生年月日以外の情報を使用し、個人が特定の年齢を超えているか、または年齢範囲内にあることを間接的に推論づける方法)」「年齢確認 (個人の生年月日から年齢を計算する方法)」の 3 種類に分かれるとしている。

オーストラリアでは、今回の法改正の実施に先立ち、各種年齢認証方法の有効性をテストし、各手法を取り入れる上での留意点をとりまとめている。(Age assurance Technology Trial)

例えば、年齢推定の手法を用いてユーザーが一定以上の年齢であるかを確認しようとする、基準となる年齢前後の利用者について、正確な判定を行うのに課題があることが判明した。この誤差は特に、利用者の肌の色が濃い場合に顕著であるとされた。これを踏まえると、年齢推定の手法を用いて年齢認証を行う場合は、基準となる年齢に近いグレーゾーンと判定された場合は、利用者に追加情報を提出してもらうことが望ましいと提言している。

(2) イングランド

2023年10月に成立した Online Safety Act 2023 では、SNS や検索エンジンといったオンラインサービス事業者に対し、自社のプラットフォームから利用者、特に子どもたちを保護するための注意義務を法的に課した。

本法では、「違法コンテンツ」とは別に、「青少年に有害なコンテンツ (Content Harmful to Children)」、「成人にとって有害なコンテンツ (Content Harmful to Adults)」の分類を作成している。また、規律の対象となるオンラインサービス事業者と、コンテンツの提供主体の違いによる責任の所在の差異にも着目した規定が設けられており、例えば、検索コンテンツ (“Search Content”) や規制提供者アダルトコンテンツ (“Regulated Provider Pornographic Content”) の規制対象から、有料広告 (“paid-for advertisement”) は明示的に除外されている。(広告については、上述の通り民間自主規制機関による自主規制を基礎とした共同規制により規律されており、ASA が CAP Code に基づき審査し、違反があった場合は広告主に対して勧告等を行う。)

青少年に有害なコンテンツとは、例えば以下に示すような、成人にとっては合法でも、18歳未満の青少年がアクセスした場合に心身に悪影響を及ぼす可能性があるコンテンツを指す。

- ポルノグラフィ
- 自殺、自傷行為、摂食障害などを助長・美化するコンテンツ
- いじめ (特に悪質なもの)
- 過度に暴力的なコンテンツ

事業者は、青少年がこれらのコンテンツにアクセスできないようにするための措置を講じる義務がある。これには、効果的な年齢確認・年齢保証システムの導入が含まれる。

高い有効性を有する年齢認証 (HEAA: Highly Effective Age Assurance) に適合する・しないものの例は以下のとおり¹⁴。

【HEAA として認められる例】

顔の年齢推定、携帯キャリア認証、メールアドレスの年齢推定、身分証照合、銀行情報による年齢確認、クレジットカードの確認、デジタル ID サービスの活用

【HEAA として認められない例】

自己申告、年齢を確認せずに行える決済情報

¹⁴ <https://www.wiggin.co.uk/insight/age-assurance-ofcom-publishes-guidance/>

(3) デンマーク

デンマークのメッテ・フレデリクセン首相は、15歳未満のこどものSNS利用を禁止する方針を表明した。同首相は2025年10月7日の議会冒頭演説で、こどものSNS禁止法案を提出すると表明し、13歳からは保護者の選択でこどものSNS利用を許可できるようにすると説明した。

デンマークは2025年2月、16歳以下の学校でのスマートフォン利用を禁止する方針を示していた。政府委員会の提言を受けて、13歳未満のこどもに対するスマートフォンやタブレットの所持を禁じるとともに、7歳以上の児童・生徒の学校への携帯電話持ち込みが禁止された。また、IT企業に対しては依存性が高いデザインや不適切なコンテンツからこどもを保護する措置を求め、保護者には13歳になるまでスマートフォンやタブレットを与えないよう勧告した¹⁵。

なお、マティアス・テスファイエ教育大臣は、特別支援が必要なこどもについては例外が認められる可能性があるとした¹⁶。

デンマーク議会は、小学校や学童での携帯電話使用を禁止する法案を2025年9月末に可決している。

(4) 豊明市

愛知県豊明市は2025年8月25日、スマホの過剰使用を防ぐため、市議会に提出した条例案の中で、下記の条文を盛り込んだ。違反による罰則はない。

- ・ 「余暇時間」でのスマホ使用について1日2時間以内を目安とする
- ・ こどもの睡眠時間の確保は心身の成長に不可欠。小学生以下のスマホ使用は午後9時まで、中学生以上18歳未満は同10時までを目安とする
- ・ 保護者はこどもをスマホの過剰使用から守る第一義的責任を有することを自覚し、家族全体で適正使用への理解を深めるよう努める

市は当該条文について、「あくまで目安である」と強調する一方で、行政が個人の自由時間に口出しする動きを懸念する声もある。

¹⁵ <https://www.kangnamtimes.com/ja/report/intl-politics/article/492872/>

¹⁶ 同上

6. 小括

(1) こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの範囲に係る現行基準

論点①では、日本における青少年向けサービスを対象としたレーティング基準についてとりまとめた。基準項目として、コンピュータエンターテインメントレーティング機構では「言語・思想関連表現」「テーマ、コンセプト、システム」の項目が、映画倫理機構では「言語表現」「主題と題材」の項目がある。このことから、両機関はコンテンツの領域を横断して、個別の表現の適切性を判断する観点と、コンテンツのテーマの適切性を総合的に判断する観点をもってレーティングを行っているものと考えられる。他方で、両機関ともに、コンテンツの内容面で適切性を判断する基準として設けている項目は、青少年インターネット環境整備法上の青少年有害情報の例示項目（犯罪・自殺等の誘引、性表現、残酷表現）と概ね一致していた。

青少年向けのオンラインサービス関係団体に対して、コンテンツの適切性の判断基準などについて意見聴取を行った結果、各団体においては、現状、青少年有害情報の例示に沿ったうえでコンテンツの内容について判断を行ううえで大きな問題があるわけではないことが示された。他方で、コンソーシアム構成員からは、時機・地域に応じたコンテンツの適切性を判断するにあたり、コンテンツ内容の判断にあたっての明示的な基準が環境整備法上の青少年有害情報の例示のみである現在の状況だけだと具体的な判断基準を各事業者・業界団体が模索するほかなく、課題であるとの指摘も示された。

また、SNS プラットフォーム横断で、テーマごとに「全年齢に禁止されているコンテンツ」「青少年にのみ禁止されているコンテンツ」を試行的に整理し、例として、性的コンテンツに関するプラットフォーム横断での整理結果を図表 20 にとりまとめている。各プラットフォームにおいて、こどもに適切なコンテンツの範囲に関する基本的な方針に大きな差異は見られなかったものの、個別具体的な判断基準や記載表現には相違点が見られた。この相違点については、有害なコンテンツに係る解釈が文脈等によって変化することが背景にあると推察される。

オンラインプラットフォーム固有のリスクへの対応例として、本事業では、AI 生成コンテンツに関する方針の策定状況を調査した。その結果、各プラットフォームが方針の作成・更新を行っており、オンラインプラットフォーム固有のリスクに対して何らかの対応を試みていることがうかがえた。

海外状況等に関する情報収集においては、オーストラリアにおいて、一定年齢未満のユーザーのサービス利用を一律で禁止する法律の施行状況について把握した。「インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関するワーキンググループ 課題と論点の整理」においては、法律によって、特定の年齢や発達段階にある者の利用コンテンツや利用時間を一律に制限することよりも、年齢と発達段階にふさわしいコンテンツやサービスが提供される環境を確保することを含め、多面的かつ総合的な対応を講ずる方針が示されている。コンソーシアム構成員からは、上記方針に即して、こどもの目に触れる情報コンテンツの安全性がどの程度担保されているのかを個別に評価することの重要性が指摘された。

図表 20 年齢制限の対象となる性的コンテンツ一覧

PF名	全年齢禁止	青少年にのみ制限
X	<ul style="list-style-type: none"> 成人向けコンテンツをX上の非常に目立つ場所に含めること Xルールの禁止事項(合意に基づいていない裸体、性的サービスのプロモーションまたは勧誘、児童の性的搾取、強姦及び性的暴行、望ましくない性的コンテンツや露骨な性的対象化、獣姦および屍姦) 	<ul style="list-style-type: none"> 成人の裸体(露出または焦点化された、視認できる性器または肛門、あるいは成人の裸体を人目に触れる機会の多い場所に掲載すること、視認できる女性の乳首、非着衣の状態の臀部) 性的行動 性器、口腔、または肛門による性交、性的玩具の使用、その他あらゆる形態の性的挿入を含む、露骨な性的行為 着衣での性的行為の模倣、勃起など性的興奮を示す身体的状態、またはモザイクやぼかし、あるいは露出を巧妙に遮る演出が施された性的行為など、性的行為を暗示した描写 性的な文脈で用いられる体液
Tik tok	<ul style="list-style-type: none"> 以下に表示するもの: <ul style="list-style-type: none"> 挿入を伴う性行為、挿入を伴わない性行為、またはオーラルセックス(マンガのようなデジタルまたはイラスト入りの画像を含む) 身体的な性的興奮または刺激フェチまたは性的変態行為(BDSM、特定の身体部位を強調した性的行為など) 成人または青少年のヌード(マンガのようなデジタルまたはイラスト入りの画像を含む) 青少年の著しい身体の露出(下着やランジェリーのみを着用しているなど) 性的サービスの利用の促進(性的行為、性的チャット、画像、またはポルノの提供や要求など) 濃密なキス、性的な挑発につながる行為、性的な撮影方法に関与している青少年を表示すること 青少年が関与しているまたは、青少年を対象とした性的に露骨な言葉 (一部の地域)成人が性的に露骨な言葉を使ったり、性的な製品を表示、宣伝したりすること 	<ul style="list-style-type: none"> 以下に表示するもの: <ul style="list-style-type: none"> ニップルカバーのみの着用や、臀部の大部分を覆わない下着の着用など、成人の過度な身体の露出(一部の地域)成人の中程度の身体の露出(横側の胸、文化的規範に基づき一般的に覆うべきとされている臀部の部分的な露出など) 濃密なキス、性的な挑発につながる行為、性的な撮影方法をしている成人(一部の地域)成人が性的に露骨な言葉を使ったり、性的な製品を表示、宣伝したりすること
You Tube	<p>性的満足を与えることを意図した露骨なコンテンツ (※具体例の記載は省略している)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 性行為を誘う動画(挑発的なダンスや愛撫など) 登場人物が視聴者の性的興奮を引き起こすことを意図したポーズをとっている動画 登場人物が公共の場で一般的にふさわしくない服装(下着姿など)をしている動画

(2) こどもに対する、年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの提供体制の在り方について

ア. 年齢に応じたコンテンツの提供について

各種 SNS プラットフォーム企業が年齢別に課している機能制限の内容について再整理し、主要な SNS プラットフォームの規制の在り方について確認した。いずれの SNS プラットフォームにおいても、利用可能な年齢の下限は概ね 13 歳に設定されており、13 歳以上の未成年の利用者に対しては、年齢に応じて、提供サービスの範囲を制限していた¹⁷。

海外調査(オーストラリア・イングランド)の結果からは、両国ともに自己申告のみによる年齢確認は有効な手法として認めていないことが確認された。オーストラリアでは、16 歳未満の SNS 利用禁止に伴い、年齢認証の方法を「年齢推定」「年齢推論」「年齢確認」の 3 種類に分類したうえで、政府発行の ID を唯一の手段とすることをプライバシー保護の観点から禁止している。法改正に先立ち実施された技術試験では、年齢推定の手法について基準年齢前後の判定精度に課題があることも判明しており、グレーゾーンの利用者には追加情報の提出を求めることが望ましいとされた。イングランドでは、Online Safety Act 2023 のもとで「高い有効性を有する年齢認証(HEAA)」の概念が導入され、顔の年齢推定や携帯キャリア認証、身分証照合等が認められる手法として、自己申告や年齢未確認の決済情報は認められない手法として、それぞれ明確に区分されている。両国

¹⁷ この理由として、COPPA(児童オンラインプライバシー保護法、米国)が、13 歳未満のこどものオンラインプライバシーを保護することを目的として制定されたものであるため、米国に基盤を持つ主要なプラットフォーム事業者は 13 歳以上/未満で使用できるサービス範囲を変えることとする仕様が一般化していることや、“Teenager”になる 13 歳が、12 歳以下の“childhood”と文化的に区別されることなど、社会的・文化的な背景があることに留意が必要である。

に共通して、プライバシー保護との両立が重視されていること、及び単一の手法に依存しない多層的なアプローチが志向されていることが確認された。

イ. こどもに対する、オンラインコンテンツの提供・制限の体制について

フィルタリング機関からの情報収集を行った結果、フィルタリングサービスに関するアンケート調査では、機関ごとにフィルタリングサービスでの規制基準の内容や基準の更新方針が異なっていること、加えて、機関によっては具体的な規制基準の状況を非公開としていることが把握された。また、フィルタリングサービスに関する意見聴取では、青少年によるインターネット利用のリスクの多様化に対応するためには、現状通りフィルタリング推進を運用しているだけでは不十分であることが示された。

本事業では、AI 生成コンテンツを例にとり、オンラインプラットフォーム固有のリスクに何等か対策を講じていることを確認した。その際、コンソーシアム構成員からは、こどもたちが不適切なコンテンツを送受信できてしまっている実態がある以上、こどもたちの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの内容の検討だけでなく、こどもが発信者となることが、軽い気持ちで発信した内容により加害者となってしまうリスクや、いわゆるデジタルタトゥーを残してしまうことに繋がるリスクがあることも踏まえ、送受信双方について、こどもが利用できるコンテンツの範囲を年齢や発達段階にふさわしい内容により高い精度で制御するための仕組みのあり方についても検討が必要である旨、指摘があった。今後、こうした検討を進めていくにあたっては、未成年者の表現の自由や情報にアクセスする自由に最大限配慮することを前提に¹⁸、それぞれのサービスにおける技術的な仕組みや制約を踏まえながら、SNS プラットフォームにおいて、不適切なコンテンツを効果的に検出し、未成年ユーザーが閲覧できないようにしたり、こどもたちの発信しようとしている文面に不適切な文言が含まれていないか、事前にフィルタリングできたりする具体的な方策についても並行して、検討する必要があることに留意が必要である。

また、日本オンラインゲーム協会へのヒアリング調査では、オンラインコンテンツに表示される国内外の広告の規制が行いきれないことについての課題提起があった。また、現在、多数の広告プラットフォームを介して、膨大な数の広告が瞬時に取引される仕組みが主流となっていること、広告コンテンツの内容の責任は原則広告主が担うことが原則であることなど、広告プラットフォームへの規制を行うことの難しさについても言及があった。

¹⁸ 子どもの権利条約第 13 条を根拠とするもの。
https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig_all.html

第3章 論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について

1. 調査目的

インターネットの利用がこどものメンタルヘルスにどのようなリスクや効用をもたらすのかについて、先行研究をもとに仮説を洗い出して整理した。特にアルゴリズムなどインターネット特有の仕組みの観点、年齢や発達段階など利用者特性の観点等、リスクや効用の内容や程度に違いが生じる要素についても検討・整理した。

上記の目的を達成するため、本事業では、論点②「こどものメンタルヘルスに及ぼす影響」の検討にあたり、以下の情報収集・整理等を実施した。

(ア) 先行研究・事例の収集に関するデスクトップ調査

SNS を含むインターネット利用がこどものメンタルヘルスに及ぼす影響について、研究動向や事例等を収集・整理するとともに、これらの知見を踏まえた仮説の検討を行った。

(イ) ヒアリング調査等による情報提供

乳幼児期及び学齢期におけるこどものインターネット利用がメンタルヘルスに及ぼす影響、ならびにそれに関連する課題や要因について、専門家から研究動向及び事例に関する知見を聴取し、仮説検討に資する情報を収集した。

2. 調査対象・方法

(1) 先行研究・事例の収集に関するデスクトップ調査

本調査が対象とする先行研究として、以下のリサーチクエスチョンに基づき範囲を指定した。

図表 21 先行研究収集に係るリサーチクエスチョン

カテゴリー名	リサーチクエスチョン
インターネット利用全般	青少年によるインターネット利用と、青少年のメンタルヘルスの状態は、どのような関連性を有しているか。
SNS 利用	青少年による SNS 利用と、青少年のメンタルヘルスの状態は、どのような関連性を有しているか。
オンラインゲーム利用	青少年によるオンラインゲーム利用と、青少年のメンタルヘルスの状態は、どのような関連性を有しているか。

上記の観点のもと、Google Scholar を用いて文献検索を実施した。まず「インターネット利用全般」「SNS 利用」に関する文献については、下表のキーワード群 a1～a3 の 3 種類を掛け合わせて検索を行った ("キーワード群 a1" AND "キーワード群 a2" AND "キーワード群 a3")。その上で、総説

論文を対象として選定を行った。

図表 22 検索キーワード(「インターネット利用全般」「SNS 利用」)

キーワード群 a1	キーワード群 a2	キーワード群 a3
Adolescent	Internet	Mental Health
Students	Smartphone	Psychological Health
Youth	Social Media	Depression
Child	SNS	Anxiety

次いで、「オンラインゲーム利用」に関する文献については、下記のキーワード群 b1～b4 の 4 種類を掛け合わせて検索を行った ("キーワード群 b1" AND "キーワード群 b2" AND "キーワード群 b3" AND "キーワード群 b4")。

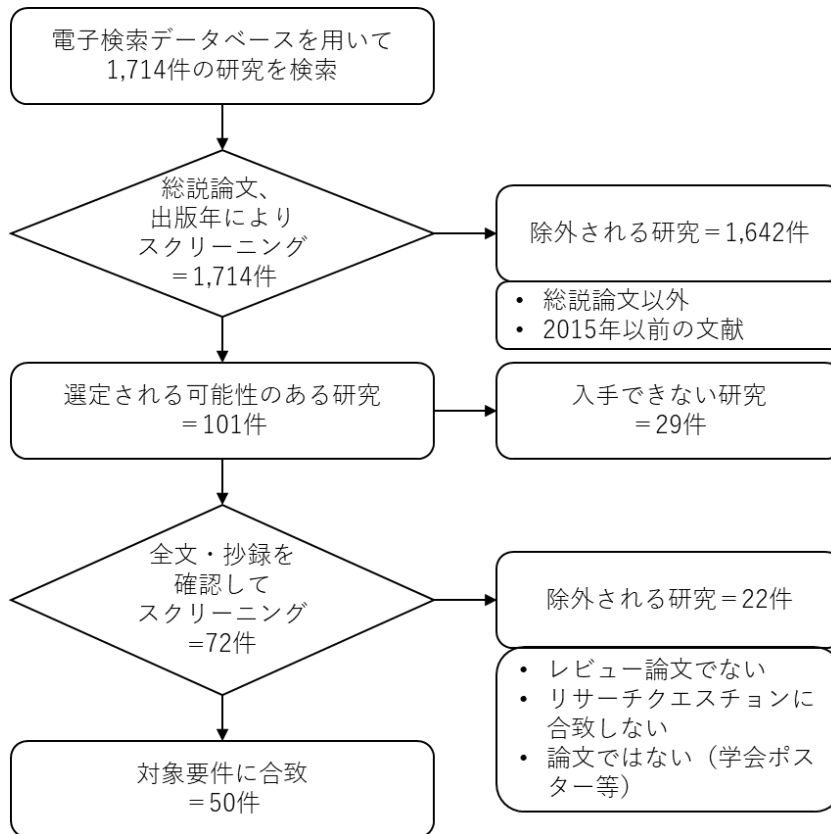
図表 23 検索キーワード(「オンラインゲーム利用」)

キーワード群 b1	キーワード群 b2	キーワード群 b3	キーワード群 b4
Adolescent	Online Gaming	Mental Health	longitudinal study within-person effect
Students		Psychological Health	
Youth		Depression	
Child		Anxiety	
		Addiction	
		PIU	
		Problematic Internet Use	

トピックに関連するキーワードを用いて電子検索データベース等から論文を収集し、タイトルや抄録から得られる情報に基づいて、選定基準を満たさない研究を除外した。2016 年以降に公開された論文を対象として選定した。さらに、そこから入手できない論文を除いた上で、全文の内容から再び選定基準を満たさない研究を除外し、基準を満たしたレビュー論文を対象として、選定した (スクリーニング)。入手不可だった調査研究は「入手不可」に分類した。なお、本レビューは、2025 年 12 月に実施した検索結果である。

「インターネット利用全般」及び「SNS 利用」について、上記の検索キーワードを用いて検索を行った結果、1,714 件がヒットした。次に、総説論文であること、かつ 2016 年以降に出版された文献であることを条件としてスクリーニングを行い、入手可能な文献 72 件を対象候補として選定した。さらに、これらの文献について全文もしくは抄録を確認し、二次スクリーニングを実施した。その結果、レビュー論文ではないもの、リサーチクエスチョンに合致しないもの、論文の体裁を備えていないもの (学会ポスター等) など、本レビューで設定した対象範囲に合致しない 22 件を除外し、最終的に 50 件を本レビューの対象として採択した。

図表 24 検索キーワード(「インターネット利用全般」「SNS 利用」)

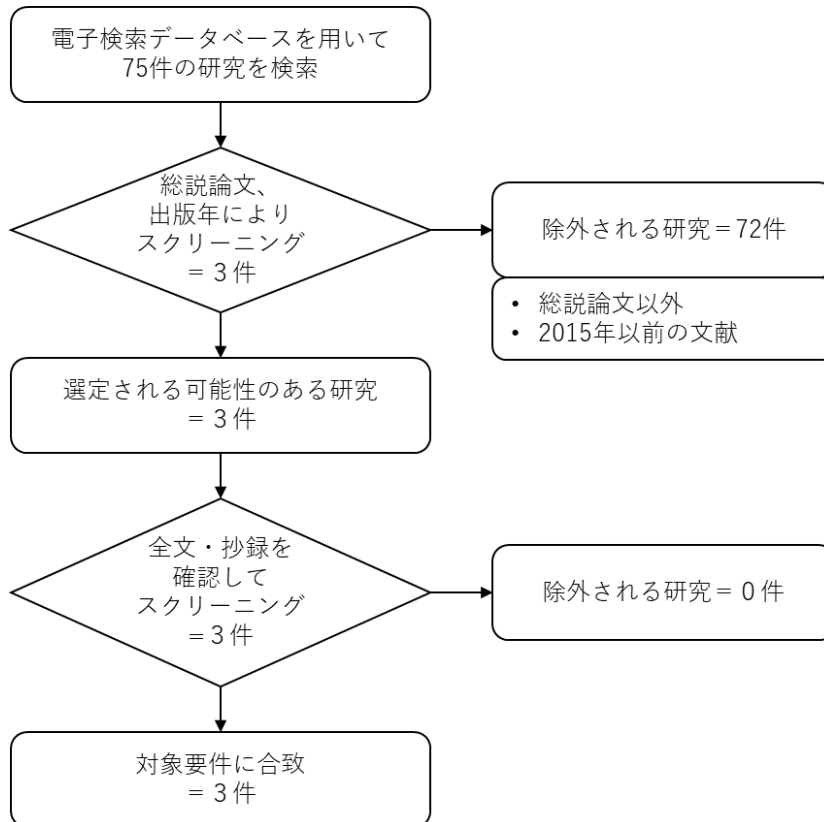


また、「オンラインゲーム利用」について、上記の検索キーワードを用いて検索を行った結果、75件がヒットした。次に、2016年以降に出版された文献であることを条件としてスクリーニングを行い、入手可能な文献3件を対象候補として選定した。さらに、これらの文献について全文もしくは抄録を確認し、二次スクリーニングを実施した。その結果、本レビューで設定した対象範囲に合致しない文献はなかったため、3件すべてを本レビューの対象として採択した。

上記のシステムティックな検索に加え、以下の観点からハンドサーチを実施した。具体的には、日本の文脈への適用可能性に関する文献、特にリスクが高い層を明らかにした文献、及びインターネット利用による影響に関する世代間比較を行った文献を対象とした。

さらに、事例に関しては、メンタルヘルスとの関連においてSNSプラットフォーム企業を対象に提訴された訴訟事例など、海外における関連事例についても探索的に収集した。

図表 25 検索キーワード(「オンラインゲーム利用」)



(2) ヒアリング調査等による情報提供

本調査の目的に鑑み、下記3名を対象としてヒアリング調査を行った。調査はいずれもオンラインにより実施した。

図表 26 ヒアリング調査の対象と調査項目

調査日時	対象	調査項目
2025年 12月16日	遠藤美季氏 エンジェルズアイズ 代表	<ul style="list-style-type: none"> ・ 団体における取組み内容 ・ SNS を含むインターネット利用がこどものメンタルヘルスに及ぼす影響 ・ インターネットが要因の一つと考えられる、こどもに関する事例
2025年 12月19日	曾良一郎氏 神戸大学大学院医学研究科デジタル精神医学部門 特命教授	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネット・ゲーム依存について ・ 行動嗜癖としての「ネット・ゲーム依存」 ・ 典型事例（臨床経験等も含む） ・ これからの方向性

<p>2026年 1月30日</p>	<p>今西洋介氏 カリフォルニア大学ロサンゼルス校 一般社団法人チャイルドリテラシー 協会 代表理事</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 乳幼児期から学童期、青年期にかけて、インターネット利用がこどものメンタルヘルスに与える影響 ・ インターネット利用の普及に伴い、親子関係・家庭環境にみられるようになった特徴 ・ こどもの年齢や発達段階に応じて必要となる環境整備や働きかけについて
------------------------	--	--

3. 調査結果

(1) 先行研究・事例の収集に関するデスクトップ調査

ア. 先行研究の収集結果

インターネットの問題的な利用（Problematic Internet Use：PIU¹⁹）や依存、高強度の利用などの利用方法のほか、夜間・就寝前の利用等の利用時間帯が、メンタルヘルスにネガティブな影響を与えるとする研究がみられた。

SNSの総利用時間はメンタルヘルスへの影響との関連が小さい、あるいは非有意であるという結果もみられた。また、SNSが所属感・ピアサポート・アイデンティティ形成の場となるという保護的な機能や、情報検索による症状認識やスティグマ低減、援助要請の促進等、ポジティブな影響についても一部の研究で報告されていた。

オンラインゲームについては、オンラインゲーム障害（Online Gaming Disorder）が抑うつ・不安・ストレス、不眠、QOL低下と関連を示す文献や、オンラインゲーム依存（Online Gaming Addiction）が大学生の睡眠障害（不眠・睡眠の質低下・睡眠断片化など）を有意に増加させるとの結果を示す文献が把握された。

そのほか、ハンドリサーチにより、ネット依存に関する指標について日本への適用を検討した研究や、ひきこもり傾向とネット依存における正の関連を示す研究、親の中等度～重度のうつ症状と青年のネット依存における正の関連を示す研究などが把握された。また、SNS使用時間と抑うつの相関に関する効果量は若年層において強い傾向を示すとする文献や、こども・思春期におけるデジタル依存（Digital Addiction）が脳の発達の観点において機能的・構造的な悪影響を及ぼすという結果を示す文献も把握された。

¹⁹ インターネットの問題的な利用（Problematic Internet Use：PIU）については統一された基準はなく、文献によって定義が異なることに留意が必要である。例えば青山・五十嵐（2011）は、PIUの構成概念として、「インターネット使用時間のコントロール不能」「インターネットを使用できない環境時の禁断症状」「オフラインでの社会関係を反故にしてでもオンラインでの活動をしたいという欲求」の3要素を挙げている。

青山郁子・五十嵐哲也（2011）. 「Problematic Internet Use (PIU) とオンラインゲームのユーザーに与えるネガティブな社会的・心理的影響：展望と課題」『Iris Health: The Bulletin of Center for Campus Health and Environment, Aichi University of Education』10, 7-14

なお、コンソーシアム構成員からは、相関研究だけでは因果関係や具体的なメカニズムが見えにくく、社会を動かす説得力も限定的であることから、質的データの重要性が強調された。また、現状としてインターネット・ゲーム依存に関する研究は限られていること、また、国内ではインターネット利用環境や社会文化的背景など海外とは異なる特徴があり、海外のエビデンスを参照する際に留意する必要がある旨が指摘された。併せて、ネット・ゲーム依存の抑止や回復に焦点を当てた研究の必要性について指摘された。

区分	主な要因	結果	書誌情報
ネガティブ	<ul style="list-style-type: none"> ・ PIU、依存 ・ 制御困難な使用 ・ 日常生活への干渉 ・ FoMO、ノモフォビア 	<ul style="list-style-type: none"> ・ PIU／依存はうつ・不安・孤独・低自尊心と中程度の相関を示す (Jing et al. 2025; Cai et al. 2023) ・ インターネット依存は、うつ・不安に加え、攻撃性・衝動性・自殺行動の増加、自尊心・心理的幸福感の低下と結びつく (Dočkalová, 2025)。 ・ スマホの高強度利用はノモフォビアと有意に関連し、不安傾向を高める (Silmi & Lailiyah, 2024)。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Jing Z, Yang W, Lei Z, Junmei W, Hui L, Tianmin Z (2025) Correlations between social media addiction and anxiety, depression, FoMO, loneliness and self-esteem among students: A systematic review and metaanalysis. <i>PLoS One</i> 20(9): e0329466. ・ Z. Cai, P. Mao, Z. Wang, D. Wang, J. He, X. Fan (2023) Associations Between Problematic Internet Use and Mental Health Outcomes of Students: A Meta-analytic Review. <i>Adolescent Research Review</i>, 8:45–62. ・ J. Dočkalová, X. Zhao, J. Kvintová (2025) The relationship between problematic internet use and depression, anxiety in university students: a systematic review. <i>E-Pedagogium</i>, 22(2): 20-35 ・ Silmi, A. Z. & Lailiyah, S. (2024) LITERATURE REVIEW: THE RELATIONSHIP BETWEEN SMARTPHONE USE AND INCIDENTS OF ANXIETY (NOMOPHOBIA) AMONG ADOLESCENTS IN INDONESIA. <i>Journal of Community Mental Health and Public Policy</i>, 7(1): 1-11.
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 夜間・就寝前利用 ・ ベッド内利用・就床時刻の遅延 ・ ブルーライト ・ 睡眠時間の短縮 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 夜間・就寝前の利用が、睡眠時間の短縮・睡眠の質低下・日中の眠気と関連する (Yu et al., 2024; Alonzo et al., 2021)。 ・ 睡眠問題は、SNS 利用と抑うつ・不安・情緒的苦痛との関連を媒介する要因とされる (Yu et al., 2024; Alonzo et al., 2021; Abi-Jaoude et al., 2020)。 ・ 就寝前の利用と「常時接続」へのプレッシャーが、若者に「夜更かしして SNS を見 	<ul style="list-style-type: none"> ・ D. J. Yu, Y. K. Wing, T. M. H. Li, N. Y. Chan (2024) The Impact of Social Media Use on Sleep and Mental Health in Youth: a Scoping Review. <i>Current Psychiatry Reports</i>, 26:104-119. ・ R. Alonzo, J. Hussain, S. Stranges, K. K. Anderson (2021) Interplay between social media use, sleep quality, and mental health in youth: A systematic review. <i>Sleep Medicine Reviews</i>, 56: 101414 ・ E. Abi-Jaoude, K. T. Naylor, A. Pignatiello (2020) Smartphones, social media use and youth mental health.

区分	主な要因	結果	書誌情報
		<p>る」行動を促し、翌日の気分低下・不安の契機となりうる(Beth, 2021)。</p>	<p><i>CMAJ</i>. 192(6): 136–141.</p> <ul style="list-style-type: none"> • M. R. M. Beth (2021) Physical and mental health impact of smart devices and social media usage among children and adolescents – A review. <i>IOSR Journal of Nursing and Health Science</i>, 10(1): 52-56.
	<ul style="list-style-type: none"> • 環境の脆弱性 • 家庭環境の不安定さ • 自傷・自殺・摂食関連コンテンツ • 既存の精神的不調 	<ul style="list-style-type: none"> • インターネットいじめ・嫌がらせ、自傷・自殺・摂食障害コンテンツへの曝露は、精神的苦痛・希死念慮・自傷行為・自殺企図と関連する(Awopetu et al., 2024; Popat & Tarrant, 2023; Prasad et al. 2023, Nesi, 2020)。 	<ul style="list-style-type: none"> • Awopetu, R.G., Olabimitan, B.A., Kolawole, S.O., Newton, R.T., Odok, A.A. & Awopetu, A.V. (2024). The Systematic Review of Social Media Addiction and Mental Health of Nigerian University Students: The Good, The Bad and The Ugly. <i>European Journal of Theoretical and Applied Sciences</i>, 2(1), 767-788. • A. Popat & C. Tarrant (2022) Exploring adolescents' perspectives on social media and mental health and well-being – A qualitative literature review. <i>Clinical Child Psychology and Psychiatry</i>, 28(1): 323–337. • S. Prasad, S. A. Souabni, G. Anugwom, K. Aneni, A. Anand, A. Urhi, C. Obi-Azuike, T. Gibson, A. Khan, F. Oladunjoye (2023) Anxiety and depression amongst youth as adverse effects of using social media : A Review. <i>Ann Med Surg (Lond)</i>, 85(8):3974–3981. • J. Nesi (2020) The Impact of Social Media on Youth Mental Health: Challenges and Opportunities. <i>N C Med J</i>. 81(2):116-121.

区分	主な要因	結果	書誌情報
	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲーム ・インターネット・ゲーム障害 (IGD) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインゲームの過剰な利用は、不安・抑うつ・ストレス・衝動性・攻撃性の増加、社会的引きこもり、睡眠障害・学業不振などと強く関連する (Sharma & Verma, 2025)。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ I. Sharma & N. Verma (2025) Addiction to Online Gaming and Its Effects on Youth Mental Health: A Psychological Analysis and New Approaches to Treatment. <i>Shodhbodhalaya: An International Peer reviewed Multidisciplinary Journal</i>, 3(1): 206-223.
混在・条件付	<ul style="list-style-type: none"> ・ 利用時間・頻度 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「利用時間・頻度」と抑うつ／不安の関連は小～中程度だが有意とされ、女子・若年層ほど関連が強い傾向 (Azem et al. 2023)。 ・ 一方、単純な総利用時間のみを指標にした研究では、関連が小さい／非有意な結果も多く、パンデミック期の客観ログでは効果が弱いとする報告もある (Littlefield & Smith, 2020; Corke et al., 2025)。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Azem, L, Al Alwani, R, Lucas, A.; Alsaadi, B., Njihia, G., Bibi, B., Alzubaidi, M., Househ, M. (2023) Social Media Use and Depression in Adolescents: A Scoping Review. <i>Behav. Sci.</i>, 13, 475. ・ J. Littlefield & J. Smith (2020) The Use of Social Media by Young Adults and Adolescents in Relationship to Anxiety: A Systematic Literature Review. <i>Thinking Matters Symposium</i>. 16. ・ L. Corke, K. Maksyutynska, J. M. Jones, T. P. George (2025) The Relationship Between Social Media Use, and Mental Health Disorders in Adolescents and Young Adults: A Scoping Review. <i>Annals of Clinical Psychiatry</i>, 36(3): 89-99.
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 受動的な閲覧 ・ 能動的な投稿 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 受動的な閲覧中心の利用は、能動的利用と比べてうつ・不安・孤独感が高く、症状悪化が見られる (Jinghua & Sheibani, 2025)。 ・ 受動閲覧・比較・承認依存・FOMO などの利用が、抑うつ・不安・ボディイメーজ問題と関連する一方、能動的・対人交流の利用は社会的支援やウェルビーイング向上と関連し得る (Sala et al., 2024; Agyapong-Opoku et al., 2025, Ritter et 	<ul style="list-style-type: none"> ・ G. Jinghua & S. Sheibani (2025) The Impact of Active and Passive Use of Social Media on Loneliness, Anxiety and Depression in Adolescents. <i>Malaysian Journal of Medical Research</i>, 9(2): 16-21. ・ A. Sala, L. Porcaro and E. Gómez (2024) Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. <i>Computers in Human Behavior Reports</i>, 14: 1-15. ・ Agyapong-Opoku, N., Agyapong-Opoku, F., & Greenshaw, A. J. (2025). Effects of Social Media Use on Youth and Adolescent Mental Health: A Scoping Review of Reviews. <i>Behavioral</i>

区分	主な要因	結果	書誌情報
		al., 2021)。	<p><i>Sciences</i>, 15(5): 574.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ritter, Dawn; Ray, Kimberly; and Keefe, Celia (2021) Social Media and Mental Health in Adolescents and Young Adults: A Systematic Review" <i>Williams Honors College, Honors Research Projects</i>. 1359.
ポ ジ テ ィ ブ ※ 限 定 的	<ul style="list-style-type: none"> 情報検索 オンライン啓発 キャンペーン 	<ul style="list-style-type: none"> SNS は若者にとって主要な情報源であり、症状認識やスティグマ低減、援助要請の促進と関連する (Mohamad & Abd Mubin, 2023)。 Instagram や Facebook 上の啓発キャンペーンは、自助・対処方略への理解や相談意図の改善に寄与し得るが、因果検証はまだ限定的とされる (Mohamad & Abd Mubin, 2023)。 	<ul style="list-style-type: none"> Mohamad, I. N. F., & Abd Mubin, N. N. (2023). Social Media Use for Youth Mental Health Awareness and Help-Seeking Attitudes: A Systematic Review. <i>EDUCATUM Journal of Social Sciences</i>, 9(2), 1-12.
	<ul style="list-style-type: none"> ピアサポート・オンラインコミュニティ 若者の居場所 学習・情報利用 	<ul style="list-style-type: none"> 同年代との交流やコミュニティへの参加が孤立感を軽減し、回復や自己理解の重要な支えとなる (Popat & Tarrant, 2023)。 SNS が所属感・ピアサポート・アイデンティティ形成の場として、マイノリティや支援を必要とする若者にとって保護的に働きうる (Nesi, 2020)。 能動的・目的志向の利用やオンラインサポート、学習・情報利用が、社会的つながり・自己効力感・ウェルビーイング向上と関連し得る (Gupta, 2022) 	<ul style="list-style-type: none"> A. Popat, C. Tarrant (2023) Exploring adolescents' perspectives on social media and mental health and well-being - A qualitative literature review, <i>Clin Child Psychol Psychiatry</i>, 28(1):323-337. J. Nesi (2020) The Impact of Social Media on Youth Mental Health: Challenges and Opportunities. <i>N C Med J</i>. 81(2): 116-121. C. Gupta, S. Jogdand, M. Kumar (2022) Reviewing the Impact of Social Media on the Mental Health of Adolescents and Young Adults. <i>Cureus</i>, 14(10) :e30143.

イ. 海外事例の収集結果

下記に、メンタルヘルスとの関連において SNS プラットフォーム企業を対象に提訴された訴訟事例など、本調査にてハンドリサーチを行い収集した海外における関連事例を示す。

【事例①】 イギリスにおける事例²⁰

- ・ 当時 14 歳だったモリー・ラッセルさんは、Instagram や Pinterest で 2,000 枚以上の画像を閲覧した後に自殺した。検視官は報告書の中で、ソーシャルメディアのアルゴリズムが、モリーさんが求めている大量の有害な画像や動画を自動的に選択・提供していたと指摘した。
- ・ モリーさんの父親であるイアン・ラッセル氏は、娘の死の原因は Instagram にあると訴えた。こうした指摘を受けて、Instagram は自傷行為関連コンテンツの取り締まりを強化している。
- ・ イアン・ラッセル氏は現在、家族や友人らとともに若者の自傷行為を減らすための基金「Molly Rose Foundation」を設立し、活動を続けている。この基金は、「効果的な規制がなければ、ソーシャルメディアは極めて危険であることが明確に示された」とする声明を発表した。

北ロンドン検視裁判所による報告²¹

- ・ 本事案の被害者モリーは 14 歳の少女である。モリーは一見、健康で活発な少女に見え、学校生活にもよく適応し、舞台芸術にも熱心に取り組んでいた。しかし実際には、モリーはうつ状態に陥っており、その後うつ病へと悪化していった。
- ・ モリーは複数のオンラインサイトに登録していた。当時、これらのサイトの一部は、14 歳のこどもには不適切な成人向けコンテンツへのアクセスを制限しておらず、安全とは言えない状態だった。そのため、モリーは自傷や自殺に関する画像・動画・テキストのほか、否定的で抑うつ的な内容に容易にアクセスできてしまった。
- ・ さらに問題だったのは、プラットフォームのアルゴリズムである。アルゴリズムは、モリーが求めてもいない有害な画像や動画を次々と選択・表示し、いわゆる「集中視聴期間」を作り出していた。こうした有害コンテンツの連続的な視聴は、モリーに悪影響を与えた可能性がある。
- ・ これらのコンテンツには、次のような特徴があった。自傷行為を美化するもの、孤立を促し周囲への相談を妨げるもの、そして自傷や自殺を生々しく描写し、それらを「避けられない結末」として提示するものなどである。モリーは著名人にメッセージで助けを求めたこともあったが、返信が来る可能性がほとんどないことは理解していなかった。
- ・ これらのサイトは、モリーの病的な状態をあたかも「普通のこと」であるかのように見せ、偏った非現実的な考え方を強化していった。すでにうつ病を患い、年齢的にも精神的に脆弱だったモリーにとって、これらのコンテンツは精神的健康に深刻な悪影響を与え、相当程度、彼女の死に影響した可能性がある。

²⁰ 参照：BBC “Molly Russell inquest: Pinterest executive admits site was not safe” (2022 年 9 月 23 日)
<https://www.bbc.com/news/uk-england-london-62991510>

²¹ 参照：North London Coroner’s Service. “REGULATION 28 REPORT TO PREVENT FUTURE DEATHS”
<https://www.judiciary.uk/wp-content/uploads/2022/10/Molly-Russell-Prevention-of-future-deaths-report-2022-0315-Published.pdf>

【事例②】フランスにおける事例²²

- ・ フランスでは、7家族が TikTok を相手取り集団訴訟を起こした。訴状では、TikTok のアルゴリズムが自傷行為、摂食障害、自殺を助長するコンテンツを未成年者に推奨したと主張されている。原告側弁護士のローレ・ブトロン=マルミオン氏は、この種の訴訟はヨーロッパで初めてであると述べた。
- ・ この集団訴訟はクレティユ地方裁判所に提起されたもので、2021年に自殺した15歳のマリーさんの両親が起こした刑事告訴とは別件である。マリーさんの母親は、娘の死の一因は、TikTok 上で規制なくアクセスできた動画コンテンツにあると述べている。
- ・ 訴訟に参加している7家族では、2名が自殺で亡くなり、4名が自殺未遂を経験し、少なくとも1名が摂食障害を発症している。ブトロン=マルミオン氏はフランス放送局 Franceinfo に対し、「両親たちは TikTok の法的責任が法廷で認められることを求めている。これは未成年の消費者に製品を提供する営利企業である。したがって、製品の欠陥について責任を負わなければならない」と語った。
- ・ ブトロン=マルミオン氏は2024年4月のインタビューで、Instagram や Pinterest で自傷行為や自殺に関する生々しい画像を見た後、2017年に自殺した英国のモリー・ラッセルさんのような事例が、ソーシャルメディアコンテンツに関する説明責任の必要性への認識を高めていると述べた。「親たちは目覚め始めている。多くの親は、プラットフォーム上で流通している恐ろしいものに気づいていなかった。意識の変化は見られるものの、問題は残っている。大人も含め、依存は続いている」と指摘した。

【事例③】アメリカにおける事例²³

- ・ アレクシス・スペンスさんは11歳の時、利用規約で禁じられている13歳未満で、親の許可なく Instagram のアカウントを開設した。訴状では、Instagram の AI エンジンが拒食症を美化する画像 ("thinspo") や過度なダイエット情報を推奨し、同じような情報ばかりが反復される「エコーチェンバー」状態に誘導したことで、アプリへの依存と深刻なメンタルヘルスの悪化を招いたとして、Meta 社を提訴した。
- ・ スペンスさんは12歳の時には自己否定的な感情を抱くようになり、15歳までには摂食障害と自殺念慮により精神科救急治療が必要となった。深夜に隠れて長時間利用する依存行動や、端末を取り上げられた際に壁に穴を開けるなどの攻撃的な行動も見られた。現在19歳の彼女は、うつ病、不安障害、拒食症で入院治療を受け、「毎日回復のために闘っている」状態である。

²² 参照：BBC “French families sue TikTok over harmful content” (2024年11月5日)

<https://www.bbc.com/news/articles/c6298z99xv8o>

²³ 参照：NBC News “Family sues Meta, blames Instagram for daughter’s eating disorder and self-harm” (2022年6月8日) <https://www.nbcnews.com/tech/social-media/meta-lawsuit-instagram-caused-eating-disorder-self-harm-rcna32221>

(2) ヒアリング調査結果

ヒアリング調査の結果、調査対象 3 名（図表 26 参照）より聴取された内容は下記の通り。

ア. インターネット利用がこどものメンタルヘルスに及ぼす影響（発達段階別）

- ・ インターネットがこどもに与える影響は発達段階によって全く異なる。乳幼児期（0～5 歳）は自発的にインターネットを使う世代ではないため、メンタルというよりも親子の相互関係の質が土台となっており、保護者のスマホ利用や年齢不相应なコンテンツの視聴により情緒的に悪影響を受けたという研究が相当数ある。学童期ではスクリーンメディアを本人が使う主体となり、全体として効果量は小さいが明らかに有意な関連を示して有害である。青年期は特に SNS の依存的な使用により自殺関連のアウトカムやメンタル不調がより深刻に出てくる。
- ・ 医学的な影響は 12 歳を境に変わる。12 歳以下では行動面への影響（イライラ、衝動性、不安、抑うつ）が問題となり、13 歳以上では依存的な使用が問題になる。小学校時代は持たせない方がよく、中学生以降は連絡手段として持たざるを得ないため、依存的な使用への対策が必要となる。
- ・ 思春期の脳は発達段階にあり、「攻撃性」「承認欲求」「性的関心」「自己顕示欲」といった特徴もみられブレーキが効きづらい。講演では、このような発達段階にある旨を伝えつつ、その特徴との向き合い方を考えてもらうよう促している。ただし、これらの課題は大人にも同様に該当するものであり、早期から大人側も学ぶ機会が必要である。
- ・ 1 歳児のスクリーンタイムが 2 歳や 4 歳のコミュニケーションを悪くするということが大規模調査で示されコンセンサスとして得られているが、スクリーンタイムが長くても親子とのコミュニケーションが多い家庭だとその負の影響がマスクされるなど、一つの事象だけで決まるものではない。悪影響は認められているため外来レベルでは控えるよう指導している。

イ. ネット・ゲーム依存について

- ・ 一般的に「依存」という用語は、「動物が食べ物に依存して生きている」「こどもが親に依存して生活する」「地方では車に依存する生活」などの文脈で用いられる。この世間一般の「依存」の理解の延長に依存症を捉えると、「使いすぎへのコントロールは可能である」との見方になり心の病気とは考えない。しかし実際には、心の病気である「依存症」は、脳の報酬系に不可逆的な変化が生じた状態であり治療という強力な働きかけが必要になる。
- ・ 「依存症」は、薬物（物質）依存と行動（非物質）嗜癖に大別され、行動の中で最も依存しやすいのがギャンブルやインターネット・ゲーム使用である。ネット・ゲーム依存は、インターネットが普及し、ビデオゲームがオンラインで使えるようになり、情報の送受信が SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）などを介して可能になることで出現した新しい行動嗜癖という依存症である。ネット・ゲーム依存を含む行動嗜癖の病態機序は、薬物（物質）依存と同様に脳内報酬回路が変化していると考えられる。）

- ・ WHO による国際的な診断基準である ICD-11 ではゲーム障害は、1) ゲームに関する行動（頻度、開始・終了時間、内容など）がコントロールできない、2) ゲーム優先の生活となり、それ以外の楽しみや日常行う責任のあることに使う時間が減る、3) ゲームにより個人、家族、社会、教育、職業やその他の重要な機能分野において著しい問題を引き起こしているにもかかわらずゲームがやめられないという三つの基準が 12 ヶ月以上続いていると診断できる。
- ・ ネット・ゲーム依存は国内外の報告で人口の数パーセントと推測されている。ネット・ゲーム使用が病気の段階であるかどうかはピラミッドの階層構造で捉えると理解しやすい。診断基準を満たす依存症の状態にある上層の割合は人口の数%程度で、「問題のあるインターネット使用」と考えられる中層は人口の 1～2 割程度と推定される。下層は、インターネットやゲームの比較的健全な利用者グループであり、人口の 7～8 割を占めると推測される。このグループは一時的に使用が過剰になったとしても自ら修正できる。これらのグループには異なる対応が欠かせない。
- ・ 国内外の報告では男性の有病率は常に女性よりも数倍から 10 倍以上、上回っていることは一致していた。この男性が常に女性よりも有病率が高いのは、男性が主にゲーム依存、女性は主に SNS を中心としたネット依存を反映した結果と思われる。ネット・ゲーム依存専門診療を行っている施設への受診者は圧倒的に男性が多く、女性は 1 割にも満たないと報告されている。しかし、女性のネット・ゲーム依存の有病率が真に男性より低いかどうかについては、現在のゲーム依存に焦点を当てた診断基準の結果であって、SNS などのネット依存を重視した基準であれば潜在的なネット・ゲーム依存が女性に存在している可能性も考えられる。
- ・ 厳密には ICD-11 のゲーム障害の定義はネット使用の依存を含んではいないが、ほとんどのケースはゲーム使用だけではなく、動画や SNS も使用しており、ゲームとネットを区別することに現実的な意義は見いだせない。ICD-11 に先立ち提言された DSM-5 のインターネット・ゲーム障害 (IGD) はインターネット使用が含まれており、ICD-11 にネット使用が含まれていないのは暫定的と考えるのが妥当である。

ウ. ネット・ゲーム依存の背景要因等

- ・ 利用時間の長さそのものよりも、背景にある状況がネット・ゲーム依存につながりやすいと考えられる。部活動や友人関係などの現実生活が充実しており、心身の健康が良好であり、目的意識を持って利用している場合であれば、5～6 時間程度の長時間利用であっても、ツールとしての活用にとどまる。一方、家庭での孤立、コミュニケーションの不足、保護者がこどもの言葉に耳を傾けない状況、自己肯定感の低さ、対人コミュニケーションの困難さ、将来への不安や社会への無関心・希望がない等の状況にある場合は、ネット・ゲーム依存になりやすい傾向にあると言える。多くの子どもと接する中で、困難な家庭環境を抱えている子どもやストレスをため込むタイプの子どもが、SNS や陰謀論などにのめり込みやすい傾向にあるように感じている。

- ・ 依存を引き起こすキーフアクターとしては、コロナ禍で明らかになったような使用時間の多寡が直接的に要因になるわけではなく、むしろ依存症になった結果であり生活全体の中で個人が抱える辛さ・しんどさなどの心理社会的要因が大きい。「ネット・ゲームの時間が増えたから依存になった」のではなく「依存症になりネット・ゲームの利用のコントロールができなくなった結果、使用時間が増えた」と考えるのが適切である。
- ・ ネットやゲームの使い過ぎだけに注目するのは表面的な接し方であり、ネットやゲームにしか安らぎを得られなくなった苦しさや生きづらさなどに向き合わないかぎり回復にはつながらないことを理解する必要がある。ネット・ゲーム依存では、ネットやゲームが家庭や学校でのストレスや生きづらさなどから一時的に解放されるための「逃げ場」、安らぎになっていることが少なくない。
- ・ 学童期では睡眠不足、ネットいじめの被害・加害、強迫的な使用（やめられない）が問題になる。時間というよりも睡眠不足やいじめ、やめられなさといった文脈でメンタルへの有害性が指摘される。

エ. コンテンツ・プラットフォームの特性による影響

- ・ 依存症は薬物や行動の長期間にわたる反復する快感刺激により報酬系ドーパミン神経回路が変化した疾患と考えられている。そのため薬物による快感刺激が頻回に反復される程、依存症は早く形成されることが動物モデルにおいて報告されている。SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）では短い動画がより依存のリスクが強いのではないかと推測されるが、実証されたとは未だ報告されていない。
- ・ ゲームのジャンル別には銃撃戦などが題材となる FPS（一人称視点シューティングゲーム）、TPS（三人称視点シューティングゲーム）などのシューティングゲームや MMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game）と呼ばれるオンラインの RPG（ロールプレイングゲーム）は嗜癖性が強いことが知られている。MMORPG では、何千人も同時アクセスし定額で遊び続けられるため、その世界に住んでいるような没入感が味わえ、人とオンラインでつながって遊ぶことも依存を深める要因と推測されている。
- ・ 縦スクロール型のコンテンツは没入感が高く、何時間も視聴し続けることで、本来確保されるべき睡眠時間や課題に取り組む時間が削られ、結果として課題への取り組みが困難になったり、深夜まで起きていたりする状況が生じる。「流行を知らないと会話に参加できない」という不安も利用を助長する要因となっている。「TikTok のアプリを削除した途端に気持ちがすっきりした」という生徒もいるが、削除に至るまでのハードルは高い。
- ・ アバターを用いた LIVE 配信により承認欲求や好奇心を満たし没入するケースや、中学生が大学生と思われる人物とつながり承認欲求を満たしていくケースも確認されている。
- ・ 大量の情報にアクセスできる環境に加え、利用履歴や興味関心に基づいて自分の欲する情報が次々と表示される仕組みも、こどもの関心を強くひきつけ長時間の利用を招く要因となっている。

オ. こどもの心身の不調・問題行動に関する事例

- ・ インターネット依存を伴う不登校またはその傾向にある生徒に関する相談が増加している。深夜利用による生活リズムや精神状態の悪化が観察されている。SNSの影響で容姿を過剰に気にするようになり、完璧な状態でないと外出できず遅刻する生徒がいる。他人の投稿へのアンチコメントを見て傷つき人が嫌いになるケースもある。
- ・ SNSで知り合った相手に恋愛感情を抱き、のめり込むケースもみられる。相手のメンタル不調に引きずられたり、相手の相談に乗っているうちに一緒に落ち込んだり、連絡が途絶える（相手がログアウトして見つからなくなる）と自傷行為に走ったりする事例もある。
- ・ SNSの影響で容姿を過剰に気にするようになり、完璧な状態でないと外出できず遅刻する生徒がいる。他人の投稿へのアンチコメントを見て傷つき、人が嫌いになるケースがある。
- ・ 陰謀論やヘイト情報の影響で思想が極端化し、外国人を毛嫌いするなどのケースがある。客観的な視点でニュースを見ることや大人と対話することを勧めても、形成された思想は容易に変わらない状態となっている。残虐・グロテスクなサイトの視聴、アダルト情報による誤った性知識の習得、女子への乱暴な振る舞いなども確認されている。
- ・ 部活動のグループLINEで先輩がリストカット写真を共有し、後輩が同調圧力や、投稿しないで登校したら仲間外れにされるのではないかとという恐怖心から、自身の自傷の写真を投稿した事例がある。「ボディステッチ」を武勇伝的に行った男子生徒が、学校で女子生徒に拒絶されて傷つき、保健室へ相談に訪れた事例もある。
- ・ 団体が実施したアンケート調査では、SNSについて「見たくないけど見なければいけないもの」と感じているこどもや、「投稿を見て他者を羨ましく思う」気持ちが生えているこどもの存在が確認されている。
- ・ ゲーム依存による「課金」については、診察に来るケースの場合、数十万円、時には数百万円に達することもある。自分の所有するお小遣い以上を使うため、盗みなどの行為を伴うケースも見られる。このような状態は、日常生活に著しく支障を来している依存症だと考えられる。依存症はコントロールできない病気であるため、ゲーム依存の状態にあるこどもに対してゲームの使用に制限をかけると、中古のスマホを買ったり、端末を隠したり、とありとあらゆる手段を講じてゲームを利用しようとする。それを制限し続けると、親子関係が悪化し、最後には普段はおとなしいこどもでも親を殴るという暴力に発展するケースがある。その際、親ではなくこどもが「虐待だ」と訴えて警察を呼ぶケースも見られる。
- ・ SNSや動画の日常的な利用により、物事を判断する際の軸が「自分」ではなく「他人」に置かれ、他者の価値観や言動に強く左右されるこどもが増えている。他人を軸にした思考が続くことで、自分と対峙する機会が失われ、成長に必要な自己形成や、主体的な判断・選択が難しくなる。自らに向けられたものではなくとも、批判的なコメントや好奇の目にさらされる投稿、再生数などの数値による評価を日常的に目の当たりにすることで、無意識のうちに自分自身の不安感や緊張感を高めている可能性がある。

カ. 家庭環境・保護者の影響

- ・ 親のスマホ使用については「テクノファレンス (Technoference)」という造語があり、親がスマホを使うほど親子の相互作用が阻害され、こどもは拒絶されたと受け止めやすく、メンタルヘルスや親子関係が悪化するという結果が相当数出ている。
- ・ 親のインターネット利用（父親が入浴中やトイレにまでスマートフォンを持ち込む、母親がゲームに依存する等）がこどもに影響を与えている側面も考えられる。親の姿を反面教師にする子もいるが、親と一緒に同じゲームに没頭する場合、親子で負のスパイラルに入り、支援が困難になる。同様に、祖父母世代もリテラシーがないまま使用する場合があり、家族全体、地域全体での意識共有が必要である。
- ・ ネットリテラシーが高い家庭はルール化をしっかりと行う一方、リテラシーが低い低所得者層ではスマホやインターネット使用ルールを決める家庭が少なく、所得に応じて相関があることが問題点である。ネットリテラシーの低い家庭のこどもが犯罪に巻き込まれるなど、経済社会的要因が非常に影響する。
- ・ 小児科外来でこどもの不眠症が増えており、睡眠薬を服用している幼稚園児までいる状況である。親も睡眠薬を服用している家庭があり、就寝前のスクリーンタイムが長いことが背景にある。
- ・ 保護者は「タブレットで学習しているだろう」と想定しがちであるが、実際には YouTube を視聴したりゲームをしたりしていることも多い。学校配布のタブレットの利用責任が学校にあるのか家庭にあるのかという課題も含め、大人が積極的に関与する必要がある。

キ. 予防・対策及び支援のあり方

- ・ インターネット依存の傾向があるこどもには、「味方は他にもいる」と伝え、リアルで信頼できる大人（スクールカウンセラー、スクールソーシャルワーカー等）とできるだけ広くつなげることが重要である。長期間かけて対話する中で自己肯定感を高めたり、強みに気づかせたりすることで、将来への見通しを持たせることを心がけている。
- ・ 本人への具体的な働きかけの一つとして、ネットやゲーム使用そのものを減らそうとするのではなく、ゲームに代わる楽しみを見つけてもらうことが考えられる。ネットやゲーム以外の楽しみが増えると自然とネットやゲーム使用が減ってゆくが、ネットやゲームはとても楽しく作られているので、ネットやゲームに代わる楽しみを見つけるのは実際には容易ではない。
- ・ フィルタリング、ペアレンタルコントロールなどの規制を SNS の情報や AI を使い回避するこどももいるため、ツールに任せきりにせず、親と一緒に使いながら「これは良いが、これは問題があるのではないか。あなたはどう思う」などと対話し、共に考え、判断できる関係性が重要である。

- ・ インターネットを使うなどということではなく、家族内でどう使うか、何を見て何を感じたかについて親子で対話することがキーポイントである。昔はインターネットやスマホを完全に子どもに禁止という流れだったが、最近はどう使い分けるか、どう対応して使い方を教えていくという方向にシフトチェンジしているのがアカデミアの総意である。
- ・ 完全に使用してはいけないかという点、最近数年の研究では親と一緒にコンテンツを見ながら相互的なやり取りをすれば悪影響が緩和されるという結果が出ている。親子のやり取りを削るような使い方をすると悪影響がある。
- ・ インターネットやゲームの比較的健全な利用者グループは一時的に使用が過剰になったとしても自ら修正できることから、青少年であれば保護者や学校からの使用の制限など指導を受け入れることもできる。しかし、依存症と診断される段階になるとそのような制限の介入効果はない。病気の段階になれば、ネット・ゲーム使用の制限・禁止は親子関係を悪化させ、青少年からの暴力や盗みなどのトラブルに発展することも多い。ネットやゲームを制限・禁止するのは本人が最も大切にしているものを奪うことだという認識が、多くの親や学校関係者には欠けている。

ク. 大人のリテラシー向上と社会的取組

- ・ 大人のリテラシー向上も必須である。大人のリテラシーを向上させなければ問題に気づくことができない。妊娠期（妊婦健診等）などの早期段階で必須の学習項目として組み込む、あるいは大人が強制的に学ぶ機会を設けるべきである。子どもが学んだことを大人に教えることも有効な手段である。
- ・ 年齢で一律に区切るのではなく、子ども一人ひとりに適した使い方を実現させることが重要である。ただし現状では、その「適性」を判断・指導できる大人が身近にいないことが課題である。
- ・ 教育の現場からは1人1台の端末を配布したものの管理が不十分となり、子どもたちは授業中にゲームをしていたり、これまで家庭ではネット・ゲーム使用が管理されていたのにもかかわらずタブレットを渡されたのがきっかけでネット・ゲーム依存のリスクが増えたと聞く。現在の教育現場はGIGAスクール構想で配布された端末の使い方を模索している段階にあり、依存対策に関しては適切な対策が実施されていないと推測される。したがって、教育と医療関係の連携がこれからますます重要になってくると考えられる。
- ・ アメリカではChatGPTについて去年まで使用するなど言っていたのが、今年に入ってからChatGPTを使って情報を抽出しその情報が本当に正しいかどうかというトレーニングのコースを始めた。学校がネットリテラシーや生成AIのリテラシーを親を介さずに教育しているのがアメリカの特徴である。
- ・ アメリカの学校や図書館はインターネットの規制が激しく、年齢制限を加えて有害サイトは見られないようになっており、Wi-Fiに応じて閲覧できるコンテンツが変わるという対策もしている。性的なコンテンツに関してはアクセスできないよう拒否される形になっている。

ケ. 制度・政策に関する所感と今後の課題

- ・ 青少年の SNS 等インターネットの利用規制をめぐる最近の議論は、インターネット利用に健康被害があることが世間で課題とされるようになったことが背景にある点で、これまでの国内外での喫煙の健康被害への取り組みの推移と類似している。今後インターネット利用に関する問題点が明らかになるにつれて、おそらく一定の利用制限が必要であるという方向性になると考えられ、今後の施策を検討する上で重要な課題になると考える。禁煙の啓発が普及したように、ネット・ゲーム依存も健康被害のエビデンスが積み重なれば、今後、一定の利用制限に向かう対策の大きな流れができるのではないかと考えられる。
- ・ 行政によるインターネットやゲーム使用の制限は憲法違反だという議論があるが、それは多数を占める健康な人々の論理であって、依存症になっている、あるいは依存症になりうる使い方をしている人たちは支援が必要な弱者という視点が欠けているのではないか。
- ・ 依存症対策に取り組む際にも「健康な人々の使いすぎ」という視点から論じられることが多い。しかし、青少年へのインターネット利用の指導・対策は①依存症のグループ、②問題のある使用でリスクのあるグループ、③比較的健全なグループと分ける必要がある。
- ・ ネット・ゲーム依存の当事者の青少年に対して直接ヒアリングを行うことは、診療に差し支えることから慎重になるべきである。回復した当事者の声を拾うことが現実的と考えられる。
- ・ 日本発の依存症研究は限られていることから、ネット・ゲーム依存に関する日本自前の研究調査が欠かせない。
- ・ 情報通信技術は急速に変化している。今後、仮想現実（VR）や生成 AI のような情報通信技術の発達がこれまで以上に人間の精神活動に強い影響を及ぼすと予想され、今後、ネットやゲーム使用による健康被害が起りうるリスクに注意が必要である。
- ・ ネットリテラシーの低い人たちの子どもを守るための政策が必要になってくるのではないか。
- ・ 日本のお母さん方は他のお母さんがどうしているかを非常に気にする。インターネットに関するアプローチの方法も国民性・文化が違っていると変えていかなければならない。

4. 小括

先行研究調査の結果、インターネットの問題的な利用（PIU）や依存的な利用、高強度の利用といった利用の様態のほか、夜間・就寝前の利用等の利用時間帯が、こどものメンタルヘルスに否定的な影響を与え得ることを示す研究知見が確認された。一方で、SNS の総利用時間とメンタルヘルスへの影響との関連は小さい、あるいは統計的に非有意であるとする研究結果もみられた。ヒアリング調査においても、利用時間の多寡に加えて、生活全体の中で個人が抱える心理社会的要因の影響もあるとの指摘がなされた。現実生活が充実し、心身が健康で、目的を持って利用している場合には、長時間利用であってもツールとしての活用にとどまるとの報告もあった。これらの知見から、利用時間の長さそのものだけでなく、利用の質・態様や利用者の背景要因がメンタルヘルスへの影響を左右する可能性が示唆された。なお、ヒアリング調査からは、日常語としての「依存」と病理としての「依存症」を明確に区別したうえで議論する必要性が指摘された。

また、ヒアリング調査では、短尺動画による頻回な接触、縦スクロール型コンテンツによる没入、利用履歴・興味関心に基づくレコメンドなど、インターネット、特に SNS や動画プラットフォームが有する構造的特性が、青少年のメンタルヘルスに対するリスクを増幅させている可能性が示唆された。

さらに、インターネットがこどもに与える影響は、発達段階によって大きく異なることが報告された。乳幼児期（0～5 歳）では、こども自身による自発的な利用よりも、保護者のスマートフォン利用が親子の相互作用を阻害することによる情緒面への悪影響が指摘されている。学童期では、睡眠不足やネットいじめ、強迫的な使用（やめられなさ）が主な問題として挙げられた。青年期（13 歳以降）では、特に SNS の依存的な使用が自殺関連のアウトカムやメンタルヘルスの不調と、より深刻な形で関連することが報告された。

なお、コンソーシアム構成員からは、関連研究のみでは因果関係や具体的なメカニズムを解明することが困難であることから、質的データの収集・分析の重要性が強調された。また、海外のエビデンスを参考としつつ、諸外国と比較して国内ではインターネット普及の経緯や GIGA スクール構想による小学校低学年からの端末利用といった固有の環境に差異があること、また、アジア圏では欧米圏と比較して高いリスクを示唆する研究も存在すること等も踏まえて、日本の実態に即した調査研究を国として継続的に行い、中長期的にエビデンスを蓄積していくことが必要であると指摘された。また、こうした取組は、こどもにおける深刻な事案の発生などを受けて事後的に検討を行うのではなく、こどもの安全を守るために、予防的に対応を行うことが必要であるとの意見が出された。

また、コンソーシアム構成員からは、健全な親子関係の下では相対的に深刻な問題は生じにくく、そのような関係を持っていないこどもに問題が生じやすいのであれば、包括的な規制をかけても、特段問題の無い集団に過度な制約がかかる一方で、大人の適切な監護を受けられないこどもが引き続き被害を受ける状態が継続する恐れがあることから、前者に不要な負荷をかけることなく、かつ後者のこどもに対するケアに社会的なリソースを注力できるような施策についても検討が必要であるとの意見が出された。

加えて、コンソーシアム構成員からは、新たなメディアや表現物が青少年に悪影響を与えるので規

制すべきである」という問題提起については、最近の例でもテレビ、漫画、アニメ等がこどもの間で流行する度に、同様の議論が繰り返されてきたことが指摘された²⁴。そのうえで、現在のインターネット環境における対策等を検討するにあたっては、過去に繰り返されてきた議論との違いや、各事例において何がなぜ議論の俎上に載せられているのか、それが過去に新たなメディアが出てきた際にも共通して問題視されてきた普遍的な論点であるのか、その中で現在の環境に固有の要素は何なのか等を精査し、建設的な議論を行う必要があるとの指摘がなされた。

²⁴ 一例として、昭和 30 年頃、青少年に当時流行した読み物の悪影響を懸念する風潮が高まり、出版界への抗議運動が展開された事例が挙げられた。同運動では、新聞記事において「青少年が落ち着いた判断をとれずに粗雑サツバツな行動をとり、思慮深さをうしないつつある要因のひとつは、この俗慾娯楽読物にある」等と指摘されたり、児童雑誌の悪影響を訴える保護者等が出版社や作家、編集者等に抗議する会合が開かれるなどし、出版界が倫理実行委員会を設置するなどの自粛の動きにつながった。

(出所) 朝日新聞「青少年読み物を健やかに 出版界への警告と民間勢力結集の提案」(昭和 30 年 2 月 11 日)、同「悪書追放－出版界 自粛に動く」(昭和 30 年 4 月 27 日)

第4章 論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について

1. 調査目的

(1) 各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化

各省庁の主要な既存の広報施策を整理し、青少年の安全・安心なインターネット利用環境整備に向けて広報分野で更なる取組や連携が可能なテーマ等の検討材料とすることを目的として実施した。

(2) 各省庁の広報施策において用いられている関連エビデンスの集約

各省庁が公表している青少年のインターネット利用に関連するデータの中から、今後の広報施策において活用可能なエビデンスを収集することを目的として実施した。

2. 調査対象・方法

(1) 調査対象

こども家庭庁「令和7年春のあんしんネット・新学期一斉行動」（令和7年2月～5月実施）にて、関係省庁の取組として取り上げられた広報施策73件を対象とした。エビデンスの集約にあたっては、エビデンスが明示的に掲載されていた21件を対象とした。

(2) 調査方法

ア. 各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化

調査対象とする各施策について、その特徴や今後の取組・連携余地を俯瞰できるよう整理項目を検討し、整理結果を一覧化した。整理項目は(3)に示すとおり。また、その結果について、定量化可能なものは集計を行い、既存の広報施策の傾向について可視化を試みた。

イ. 各省庁の広報施策において用いられている関連エビデンスの集約

調査対象とする各施策について、明示的に掲載されているエビデンスを収集し、その出所や掲載内容を整理し、一覧化した。

(3) 調査項目

主な調査項目は以下の通り。

- | |
|---|
| ① 施策名・媒体 |
| ② 施策の実施主体 |
| ③ 施策実施の関係省庁（②に連名で広報物を発出している等） |
| ④ 施策実施にあたっての③・④以外の関係組織・関係者（監修・協力等） |
| ⑤ 施策概要 |
| ⑥ 施策の作成年（何らかの広報媒体がある場合）・実施時期（キャンペーン等）・実施場所（限定される場合） |
| ⑦ 対象者（青少年・保護者それぞれについて、青少年の年齢に応じた区分を設定） |
| ⑧ 主要テーマ |
| ⑨ 論点①に関連するテーマに関する具体的な記載内容 |
| ⑩ 社会全体向けのメッセージ（含まれている場合のみ） |
| ⑪ 掲載されているエビデンス（関連統計等） |

3. 調査結果

(1) 各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化

ア. 媒体種別の施策件数

動画が最も多かった。特に、令和元～2年にかけて、動画投稿・視聴プラットフォームに投稿される短尺コンテンツが急増した。ただし、近年制作のコンテンツは比較的少ない。

リーフレットはインターネット利用全般に関する内容を盛り込んだ成長段階別のものや、オンラインゲームによるトラブルや性被害、闇バイトといった個別リスクに特化したものが毎年発行されており、関連統計を反映した定期改訂が定着していることが確認された。

図表 27 整理対象となった広報施策の媒体種別内訳

n = 73

媒体種別 件数 (件)	動画	リーフレット・ チラシ・ポスター	WEBサイト	その他（プラットフォーム、 マンガ、アドトラック、 通知、事例集 等）
H28～R2	22	7	—	1
R3	3	1	—	—
R4	1	1	1	—
R5	1	4	1	1
R6	1	2	—	2
R7	1	3	2	2
不明	3	5	5	3
合計	32	23	9	9

青少年を対象とする施策では、リーフレット・チラシ・ポスターが最も多かった。

リーフレット・チラシ・ポスターや、WEB サイトでは、特定の年齢層を意識した施策がみられた。

図表 28 整理対象となった青少年向け広報施策の媒体別対象者内訳(H28～R7)

n=23※

媒体別件数	未就学児	児童（小学生）	生徒（中学生）	生徒（高校生）	青少年全体
動画	—	—	—	—	8
リーフレット・ チラシ・ポスター	—	4	4	3	11
WEBサイト	1	1	1	—	3
その他 (プラットフォーム、 マンガ、アドトラック、 通知、事例集 等)	—	—	—	—	1 (マンガ 「STOP! 自撮り!」)

※未就学児～生徒（高校生）については、複数の区分を対象としている場合、それぞれに該当するものとしてカウントしている。

青少年の保護者を対象とする施策では、青少年同様の傾向がみられ、リーフレット・チラシ・ポスターを用いたものが最も多く、リーフレット・チラシ・ポスターや、WEB サイトでは、特定の年齢層を意識した施策がみられた。

図表 29 整理対象となった保護者向け広報施策の媒体別対象者内訳(H28～R7)

n=32※

媒体別件数	未就学児 の保護者	児童（小学生） の保護者	生徒（中学生） の保護者	生徒（高校生） の保護者	保護者全体
動画	—	—	—	—	8
リーフレット・ チラシ・ポスター	3	7	6	6	19
WEBサイト	1	1	1	—	5
その他（プラットフォーム、 マンガ、アドトラック、通 知、事例集 等）	—	—	—	—	—

※未就学児の保護者～生徒（高校生）の保護者については、複数の区分を対象としている場合、それぞれに該当するものとしてカウントしている。

イ. 整理対象となった広報施策の作成・実施者及び関係団体・企業等

多くの省庁で広報に取り組んでいることが確認された。また、実施にあたって業界団体、企業、有識者の協力があった施策や、省庁の施策内で掲載されていた業界団体、企業の取組も多数あった。

図表 30 整理対象となった広報施策の作成・実施者及び主な関係団体・企業

作成・実施者（順不同）	主な関係団体・企業（50音順）
<ul style="list-style-type: none"> ・ 内閣府 ・ 警察庁 ・ 消費者庁 ・ こども家庭庁 ・ デジタル庁 ・ 総務省 ・ 法務省 ・ 文部科学省 ・ 文化庁 ・ 厚生労働省 ・ 経済産業省 ・ 政府広報オンライン 	<p>【業界団体】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA） ・ 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 ・ 一般社団法人電気通信事業者協会 ・ 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 ・ 一般社団法人日本eスポーツ連合 <p>【個社（国内資本の企業）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 株式会社NTTドコモ ・ KDDI株式会社 ・ ソフトバンク株式会社 <p>【個社（外資系企業）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Google合同会社 ・ ByteDance ・ Facebook（Meta Platforms, Inc.） <p>【研究機関】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター ・ 子どもたちのインターネット利用について考える研究会 <p style="text-align: right;">他多数</p>

ウ. 施策の対象

調査対象とした施策のうち、具体的な対象が明示されているものについて、青少年向けは 23 件、保護者向けは 32 件であった。青少年向け・保護者向けのいずれも、未就学児から高校生までの成長段階別に施策が展開されていることがうかがえる。また、青少年・保護者の両方を対象としたコンテンツも複数あり、内容の例として、「家族で読む」「親子で共有する」といったメッセージで、ペアレンタルコントロールや家族対話の促進を図るものがあった。

図表 31 整理対象となった広報施策の対象

n = 73

対象		該当する施策件数※
青少年	全体	23
	未就学児	1
	児童（小学生）	1
	生徒（中学生）	5
	生徒（高校生）	3
	保護者	32
保護者	未就学児の保護者	4
	児童の保護者	7
	生徒（中学生）の保護者	6
	生徒（高校生）の保護者	6
	社会一般（対象を限定しない）	27
その他（非行防止・広報啓発活動従事者等）	1	

※未就学児～生徒（高校生）の区分及び、未就学児の保護者～生徒（高校生）の保護者の区分については、複数の区分を対象としている場合、それぞれに該当するものとしてカウントしている。

青少年を対象とする施策では、主要な個別テーマの中で年齢別の施策を行っていたのは「性被害」のみであった。「自画撮り被害」や「ゲーム」に関する施策は確認されなかった。

図表 32 整理対象となった青少年向け広報施策の主要テーマ別対象者内訳(H28～R7)

n = 73※

主要テーマ/件数	未就学児	児童（小学生）	生徒（中学生）	生徒（高校生）	青少年全体
インターネット利用全般	1	3	2	—	5
犯罪被害等に関する未然防止・対策等	性被害	—	2	3	11
	間バイト	—	—	—	1
	誹謗中傷・ネットいじめ	—	—	—	2
	自画撮り被害	—	—	—	—
適切な利用を促進する普及啓発	SNS	—	—	—	1
	ゲーム	—	—	—	—
青少年を保護する技術的な方法	フィルタリングサービス	—	—	—	2
	ペアレンタルコントロール	—	—	—	1
その他（海賊版対策 等）	—	—	—	—	—

※未就学児～生徒（高校生）については、複数の区分を対象としている場合、それぞれに該当するものとしてカウントしている。

青少年の保護者を対象とする施策では、主要な個別テーマの中で特定の年齢の青少年の保護者に向けた施策を行っていたのは「性被害」と「ゲーム」であった。また、「闇バイト」、「自画撮り被害」、「SNS」に特化したコンテンツは確認されなかった。

図表 33 整理対象となった保護者向け広報施策の主要テーマ別対象者内訳(H28～R7)

n=73※

主要テーマ/件数	未就学児の保護者	児童（小学生）の保護者	生徒（中学生）の保護者	生徒（高校生）の保護者	保護者全体
インターネット利用全般	3	5	4	3	14
犯罪被害等に関する未然防止・対策等	性被害	—	2	3	6
	闇バイト	—	—	—	—
	誹謗中傷・ネットいじめ	—	—	—	1
	自画撮り被害	—	—	—	—
適切な利用を促進する普及啓発	SNS	—	—	—	—
	ゲーム	1	1	—	4
青少年を保護する技術的な方法	フィルタリングサービス	—	—	—	4
	ペアレンタルコントロール	—	—	—	2
その他（海賊版対策 等）	—	—	—	—	1

※未就学児の保護者～生徒（高校生）の保護者については、複数の区分を対象としている場合、それぞれに該当するものとしてカウントしている。

なお、ワーキングにおいては有識者より青少年向けコンテンツと保護者向けコンテンツの内訳を踏まえ、下記の意見が挙げられた。

- ・ フィルタリングやペアレンタルコントロールについて、保護者向けのコンテンツと比較してこども向けのコンテンツが少ない点に注目した。
- ・ インターネット依存などの問題を抱えるこどもは、背景に家庭の問題があることも多く、ケアが必要な層ほど「フィルタリング」や「ペアレンタルコントロール」といった対策が機能しない可能性がある。

エ. 主要テーマ

インターネット利用全般についての内容を含む広報施策が最も多かった。施策の作成・実施年と併せてみると、以前から「インターネット利用全般のルールづくり」「性被害」「フィルタリングサービス」のテーマでは継続的に施策が打たれている。一方で、近年取り上げられることの多い新しいテーマとしては、令和5年以降でみられる「闇バイト（犯罪実行者募集）」がある。また、整理対象となった施策の中では、令和3年以降に作成・実施された「自画撮り被害」や、「SNS」に特化した施策はなかった。

なお、ワーキングにおいては有識者より取組テーマについて下記の意見が挙げられた。

- ・ 広報施策においては、生成 AI の活用やリスクなど最新のテーマを積極的に取り上げるべきである。あわせて、情報に関わるリスク（フェイクニュースや陰謀論）、社会的な偏見・排外主義の問題、さらにはバイトテロや炎上といった SNS 上のトラブルについても啓発に取り組む必要がある。

図表 34 整理対象となった広報施策の主要テーマ内訳

n=71※

主要テーマ別件数	H28～R2	R3	R4	R5	R6	R7	不明	合計	
インターネット利用全般	7	1	2	2	1	3	2	18	
犯罪被害等に関する未然防止・対策等	性被害	6	—	—	3	1	—	5	15
	闇バイト	—	—	—	1	2	2	4	9
	誹謗中傷・ネットいじめ	3	2	—	—	—	1	—	6
	自画撮り被害	3	—	—	—	—	—	—	3
適切な利用を促進する普及啓発	SNS	3	—	—	—	—	—	—	3
	ゲーム	4	—	—	—	—	1	—	5
青少年を保護する技術的な方法	フィルタリングサービス	1	1	—	1	—	1	1	5
	ペアレンタルコントロール	1	—	—	—	1	—	—	2
その他（海賊版対策 等）	3	—	1	—	—	—	1	5	

※動画プラットフォーム 2 件は集計対象から除外している。

オ. こどもの年齢や発達にふさわしいインターネット利用の推進に関連する広報

インターネット利用全般に関する広報施策では、約 7 割が「フィルタリングサービス」※1 や「青少年による発信」について記載していた。一方、「レーティング」に関する記載がある施策は 4 件にとどまり、最も古いものは、平成 28 年発行のリーフレット 2 件である。また、個別テーマでは「ゲーム」においてのみ確認された。

なお、ワーキングにおいては有識者より「レーティング」について下記の意見が挙げられた。

- ・ 青少年のインターネット利用に関連する講座を実施すると、保護者・子ども双方から「レーティング」という言葉を知らないという声が多く聞かれる。こうした実態を踏まえ、ゲームのレーティング制度について広く周知していくことが重要である。その際、レーティングに関するエビデンスを添えて伝えることが必要と考える。

図表 35 こどもの年齢や発達にふさわしいインターネット利用の推進に関連するコンテンツ件数

n = 69※2

主要テーマ別件数	「ペアレンタルコントロール」の記載	「フィルタリング」の記載	「レーティング」の記載	青少年の発信に関する記載	
インターネット利用全般（全17件）	8	14	3	13	
犯罪被害等に関する未然防止・対策等	性被害（全15件）	3	5	—	9
	闇バイト（全9件）	調査対象外 （闇バイトにリスクがある年齢層の青少年は、集計3項目の対象外の場合が多いため）			調査対象外 （問題となる発信は加害者側であるため）
	誹謗中傷・ネットいじめ（全6件）	—	—	—	4
	自画撮り被害（全3件）	—	—	—	3
適切な利用を促進する普及啓発	SNS（全3件）	—	—	—	3
	ゲーム（全5件）	4	1	1	1
青少年を保護する技術的な方法	フィルタリングサービス（全5件）	調査対象外 （個別テーマとして集計されているため）			—
	ペアレンタルコントロール（全2件）				—
その他（海賊版対策等）（全4件※2）	—	—	—	2	
合計	15	20	4	35	

※1 「フィルタリングサービス」は、「フィルタリング」の文言の記載があった施策数でカウント

※2 集計対象からは、プラットフォーム施策のほか、集計時点で公開が停止されていた動画1件を除外した

カ. 社会全体に向けた発信の状況

社会全体に向けた「こどもが安心・安全にインターネットを利用するための環境づくり」に関連するメッセージを含んでいた施策は73件中3件であった。その他の施策は、各施策の対象者に向けたメッセージのみの掲載であった。

「大人がこどもの手本になる」ことについては、複数の施策で呼びかけていた。

図表 36 整理対象となった広報施策にあった社会向けメッセージ

施策名（省庁）	社会全体に向けたメッセージ
リーフレット 「ネット・スマホのある時代の子育て（乳幼児編）」 （内閣府ほか）	<ul style="list-style-type: none"> ネットの使い方に関するルールづくりは、ママ、パパだけでなく子育てに関わる人みんなで考えましょう。 子どもは、身近な大人をよく見ている。大人がお手本となる使い方をしましょう。
WEBサイト「上手にネットと付き合いおう！」安心・安全なインターネット利用ガイド『デジタル時代の子育てを一緒に考えてみよう』（総務省）	子どもにしてほしいことを行い、子どものお手本に。約束はみんなですりましょう。約束違反など大人がダメな行動をしたときは、あえて子どもにも聞こえるように正しましょう。
リーフレット 「キミの心がザワザワしたら」（警察庁）	<p>保護者や大人の方へ</p> <p>こどもは、被害を打ち明けることが難しい場合もあります。日頃からコミュニケーションをとり、こどもの異変やSOSにいち早く気がつくことが大切です。</p> <p>『こどもが被害を打ち明けたときの対応』...（具体的な記載が続くが省略）</p>

キ. 参考：民間組織主体の広報施策

ワーキングにおいては、有識者より、本論点の検討にあたっては、SNS を活用したり、民間企業を巻き込んだりした大規模なムーブメントについても情報収集を行うことが望ましいとの意見が挙げられた。そこで、民間組織主体の広報施策についても整理した。

国内では、官民連携で行われている大規模なムーブメントで、なおかつその効果が明らかになっている事例は確認できなかった。そこで、今回は、英国の UK Safer Internet Centre が主催した、Safer Internet Day 2025（以下、SID）について取組概要とその効果について、主催者の公表資料から整理した。

このイベントは、8～17歳のこどもの57%、保護者の50%（前年32%から大幅増）に認知が広がり、162,934件の教材ダウンロードや1,726団体の公式参加を通じて、オンライン利用における安全に関する意識向上と親子間の対話促進に大きな成果を上げていた。特に2025年開催のテーマである「オンライン詐欺」については、74%のこどもが詐欺の見分け方をもっと学びたいと回答するなど、教育・啓発の必要性が浮き彫りになった。

図表 37 2025年の英国でのSID取組概要とその効果²⁵

主な取組内容	市民の行動	事後調査の結果から明らかになったイベントの効果
<ul style="list-style-type: none"> 公式サポーター制度による参加呼びかけ SID2025の公式サイト上に「Quiz」コーナーを設置 SNSツールキット（Twitter/XやInstagramでクイズをシェアするための文例・バナー）による拡散支援 	数千の団体・学校が当日「#SaferInternetDay」のハッシュタグで取り組みを投稿 オンライン安全クイズを実施し、86,000人以上の若者が受験 ・英国全土で1,726以上の団体が公式サポーターに登録	<ul style="list-style-type: none"> ・ X（旧Twitter）で「#SaferInternetDay」が終日トレンド1位を獲得 ・ 79%の若者が「オンラインの安全性について新たな学びを得た」と回答 ・ 76%の若者が「オンラインで気になることへの対処に自信を持てるようになった」と回答 ・ 57%の若者が「保護者とインターネットの安全な利用方法について話し合った」 ・ 43%の若者が「オンライン詐欺について誰かと話した」と回答 ・ 96%の教員が「若者に新たな学びを提供できた」と回答 ・ 全教師が「本キャンペーンへの参加を他者に推奨する」と回答 ・ 80%の教師が、このイベントが「オンライン上の安全に関する対応力の向上に役立った」と回答 ・ 英国の保護者の50%がSafer Internet Dayを認知（2024年の32%から上昇）と回答 ・ 58%の教師が「当日に新たな潜在的保護問題への懸念が喚起された」と回答 ・ 96%の教師が「若者のインターネット利用のリスクやプレッシャーへの意識向上を実感」と回答
若者主導で、詐欺に関するワークショップ、クイズ、基調講演、BTタワーでの政策立案者とのネットワーキングを実施	—	
DCMS（文化・デジタル・メディア・スポーツ省）下院大臣や国会議員を招いた意見交換イベントを開催	—	
レスンプラン、全校集会用資料、クイズなどの無料教育リソースを公開	160,000回以上ダウンロード	

なお、ワーキングにおいては有識者より SID の取組結果の整理を踏まえ、下記の意見が挙げられた。

- ・ ハッシュタグを使ったイニシアチブは、多様なサービス提供企業を悪者にするのがなく協力を得やすい。社会的合意のもと、各企業の SNS で拡散するキャンペーンは敷居が低く、大企業の参加によりその効果が高まる。
- ・ 広報にあたっては、費用をかけず社会的なムーブメントを作り、多くの人目に触れる方法が

²⁵ 出典：UK Safer Internet Centre の“SAFER INTERNET DAY 2025”のページをもとに作成。

<https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2025>

<https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2025/impact-report>

有効である。

(2) 各省庁の広報施策において用いられている関連エビデンスの集約

各省庁・公的機関が作成している、青少年のインターネット利用に関連する主なエビデンスの内容としては、定期的な実施・公表する大規模な実態調査や統計報告書が主だが、一部具体的な事例をまとめている資料もみられた。

図表 38 青少年のインターネット利用に関連する各省庁・公的機関が作成している主なエビデンス

作成者	報告書・調査名・サイト名等	活用されている主な統計タイトル・掲載内容等
内閣府	<ul style="list-style-type: none"> 「令和3年度内閣府青少年インターネット利用環境実態調査の結果」 	<ul style="list-style-type: none"> 低年齢層の子供の保護者調査-子供のインターネットの利用状況 低年齢層の子供の保護者調査-インターネット利用における保護者の取組状況-安全への取組内容
警察庁	<ul style="list-style-type: none"> 「なくそう、子供の性被害。」(R7) 	<ul style="list-style-type: none"> SNSに起因する罪種別の被害児童数の推移 SNSに起因する重要犯罪等の被害児童数の推移 SNSに起因する犯罪被害における、最初に投稿した者と投稿内容 児童買春等による被害児童数
	<ul style="list-style-type: none"> 「令和5年における特殊詐欺の認知・検挙状況について」 	<ul style="list-style-type: none"> 特殊詐欺での少年の検挙人員 少年の検挙状況
	<ul style="list-style-type: none"> 「特殊詐欺の手口と対策」(警察庁組織犯罪対策部 令和5年) P7~8 各都道府県警察の検挙事例 (R5) 	<ul style="list-style-type: none"> 被害者の手記 検挙事例等から確認できた犯罪実行者の募集の特徴等
消費者庁	<ul style="list-style-type: none"> 「令和6年版消費者白書」 	<ul style="list-style-type: none"> 「インターネット通販」に関する消費生活相談件数 「定期購入」に関する消費生活相談件数
こども家庭庁	<ul style="list-style-type: none"> 「令和5年度青少年のインターネット利用環境実態調査」報告書 	<ul style="list-style-type: none"> 青少年のインターネットの利用時間(利用機器の合計/平日1日あたり)(令和5年度)
総務省	<ul style="list-style-type: none"> 「令和5年度インターネット上の違法・有害情報対応相談業務等請負業務報告書」 	<ul style="list-style-type: none"> 違法・有害情報相談センターにおける相談件数
	<ul style="list-style-type: none"> 「我が国における青少年のインターネット利用に係るペアレンタルコントロールに関する調査結果」(国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが実施) 「我が国における青少年のインターネット利用に係るフィルタリングに関する調査結果」(国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが実施) 	<p>WEBサイト「上手にネットと付き合おう!」安心・安全なインターネット利用ガイド『2025年版「インターネットトラブル事例集」』にてタイトル紹介のみ</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 「2022年度 青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標等に係る調査」 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォンの平日1日当たりの平均利用時間別の正答率
	<ul style="list-style-type: none"> 「2023年度 青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標等に係る調査」 「2024年度 青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標等に係る調査」 	<p>WEBサイト「上手にネットと付き合おう!」安心・安全なインターネット利用ガイド『特集ページ』にてタイトル紹介のみ</p>
独立行政法人国民生活センター	<ul style="list-style-type: none"> 「子どものオンラインゲーム 無課金につながるあぶない場面に注意!!」(令和6年3月13日報道発表資料) 	<ul style="list-style-type: none"> オンラインゲームの相談件数

また、一部の施策では、団体・企業等が公表している、業界・サービスごとの利用実態や事例に即した独自の調査データが取り上げられていることも確認された。

図表 39 青少年のインターネット利用に関連する団体・企業等が作成しているエビデンス

作成者	報告書・調査名等	活用されている主な統計タイトル・掲載内容等
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）	<ul style="list-style-type: none"> 『2022年 CESA ゲーム白書』調査データ 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム継続プレイ状況
Google合同会社	<ul style="list-style-type: none"> YouTube最高製品責任者ニール・モーハン氏インタビュー（2021年公開） 	<ul style="list-style-type: none"> YouTubeにおいて、2020年10～12月に運営者が削除した、不適切な動画やコメントの件数及び内訳と削除時点の当該動画の視聴回数

（3）広報資料の作成

上記の調査結果及びコンソーシアムにおける協議内容を踏まえ、既存の各省庁の広報施策を集約し、青少年の安全・安心なインターネット利用に関する広報資料を、大人向け・こども向けの2種類として取りまとめた。当該広報資料は、本事業における成果物としての位置づけにとどまらず、今後、官・民の広報・啓発施策の検討においても活用されることを念頭に置いている。

作成した広報資料の具体的な内容については、本事業の成果物をご確認いただきたい。

なお、本調査研究の成果物である広報資料に掲載されている情報は、令和8年3月時点の各省庁の施策であり、調査対象とは一部異なる。

4. 小括

(1) 各省庁主体の主要な広報施策の整理・可視化

日本における青少年の安全・安心なインターネット利用環境づくりに向けて、各省庁による広報施策が直近 10 年間に少なくとも 70 件以上展開されていた。これらの施策では、リーフレット／チラシ、ポスター、マンガ、専用ウェブサイト、動画コンテンツ（TikTok・YouTube 等）といった多様な媒体が活用されていた。主な対象は、未就学児から高校生までの青少年及びその保護者であった。発達段階に応じて「インターネット利用全般のルールづくり」「ペアレンタルコントロール」「家族対話の促進」等のテーマで情報発信が行われているほか、社会一般向けのメッセージを含む施策も見られた。各省庁の施策立案・実施には、NPO、業界団体、プラットフォーム事業者、学識者なども参画・協力していた。

ただし、青少年とその保護者を対象としていることを明示する広報施策の中で、個別テーマに特化したものは少ない。例えば、自撮り被害については、青少年または保護者を対象としていることを明示する広報施策のいずれにおいても、同テーマに特化したコンテンツは確認されなかった。その他、青少年を対象として明示する施策ではゲームに特化したコンテンツも確認されなかった。また、保護者を対象として明示する施策においては、闇バイト、SNS に特化したコンテンツも確認されなかった。このように、特定のリスクに焦点を当てた広報施策が十分に展開されていない状況が把握された。

(2) 各省庁の広報施策において用いられている関連エビデンスの集約

直近 5 年程度の期間における各省庁の広報施策では、政府・行政機関が作成・公表する定期的な実態調査・報告書、及び民間団体やプラットフォーム事業者による調査データの双方が活用されていた。その内訳をみると、政府・行政機関が作成・公表したエビデンスが多数を占めた。

取り上げられているエビデンスの主なテーマとしては、青少年のインターネット利用実態や、SNS に起因する被害の状況が挙げられた。一方、民間団体及び企業による調査データは、プラットフォーム事業者や業界団体単位での「サービス利用実態」や「不適切動画の削除実績」など、具体的なサービスの運用実態に即したものであった。

第5章 総括

1. 論点① こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツ等の在り方について

(1) こどもの年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの範囲に係る現行基準

青少年向けのオンラインサービス関係団体に対して行った、コンテンツの適切性の判断基準などについての意見聴取の結果からは、各団体において、青少年有害情報の例示に沿ってコンテンツの内容を判断するうえでは、法令による制約も含め、現状、大きな問題が生じているわけではないことが示された。しかしながら、こうした例示に基づく判断にとどまらず、時機・地域に応じたコンテンツの適切性をよりの確に判断するうえでは、現行の体制に課題があるとの指摘がコンソーシアム構成員から示された。また、コンソーシアム構成員からは、過去に多領域の関係者が分野横断的に集まり情報共有を行う機会があり、実務上の判断に資する知見が得られたことから非常に有用であったとの報告もあった。これらを踏まえれば、各領域の事業者や事業者団体が分野横断的に集まり、こどもの年齢や発達にふさわしいコンテンツの内容について情報交換・協議する等、実務に即した知見を共有しながらふさわしいコンテンツの範囲について検討・協議することは有用だと考えられる。

(2) こどもに対する、年齢や発達段階にふさわしいコンテンツの提供体制の在り方について

ア. 年齢に応じたコンテンツの提供について

インターネットの利用を巡る青少年の保護のあり方に関するワーキンググループ「課題の論点の整理」内では、青少年によるインターネット利用に関する基本的な対応方針の1つとして、年齢と発達段階にふさわしいコンテンツやサービスが提供される環境を確保することが示された。

年齢に応じた段階的なコンテンツ・サービスの制御を実効的に行うにあたっては、信頼性の高い年齢認証制度の設計・運用を行う必要がある。本事業では、オーストラリアとイングランドにおける年齢認証の実施方法の検討状況について情報収集を行い、両国ともに、プライバシー保護との両立に留意しつつ、単一の手法に依存しない多層的なアプローチを模索している状況を把握できた。今後、日本において年齢認証の手法の在り方について議論する際には、国民に保障されている法的権利に抵触しないような法制度設計の在り方について、検討を深めることが求められる。国はそうした法的な観点からの検討結果を踏まえつつ、日本国内の文化的・社会的背景を十分に考慮した上で、実際にサービスやコンテンツを提供する事業者や、その利用者を含む産学官の幅広い関係者の参加を得ながら、日本における対応方針を協議・決定することが期待される。

また、こどもの発達段階には個人差がある中で、特に脆弱性の高いこどもについてはインターネッ

ト利用によるリスクから手厚く保護しつつ、子どもの権利条約第13条も踏まえた、こどもが自由にインターネットを利用する権利を十分に保障するにあたっては、保護者がこどもの発達段階等に応じて送受信できるコンテンツの範囲を一定程度調整できる運用の在り方などを含め、柔軟に検討することも考えられる。いずれにせよ、こどもの最善の利益を確保することを前提に議論を進める必要がある。

イ. こどもに対する、オンラインコンテンツの提供・制限の体制について

青少年インターネット環境整備法においては、青少年によるインターネット利用のリスクに対して、教育・啓発活動の推進とともに、フィルタリングの推進による対応を行うこととされている。現行の法制度上、フィルタリング制度は、インターネット利用によるリスクから青少年を保護する主要な仕組みとして位置づけられている以上、フィルタリング推進の仕組み・運用の在り方は実効性があるものとなっている必要がある。

本事業でフィルタリングサービスに関するアンケート調査を実施した結果、機関ごとにフィルタリングサービスでの規制基準の内容や基準の更新方針が異なっており、また、機関によっては具体的な規制基準の状況を非公開としていることが把握された。今後、こうした状況の改善を目指すにあたっては、フィルタリングサービスの規制基準の在り方を含めた検討が必要だと考えられる。

また、フィルタリングサービスに関する意見聴取では、青少年によるインターネット利用のリスクの多様化に対応するためには、現状のフィルタリング推進の仕組みだけでは不十分であり、多様なステークホルダーが一体となって、こどもたちを不適切なコンテンツの送受信から保護する体制整備に向けた取組を推し進める必要性が示された。こうした体制整備の一体的な推進にあたって、関連するセクターの業界団体は、旗振り役としての役割を期待されている。業界として実施すべき取組について協議し、会員団体に対して取組の実施を促せる立場にあるからである。ただ実際は、業界団体では事業者の加盟を任意としている。そのため、法令上の制約もあり、単一の業界団体が、国内外問わず業界内の事業者全体に対して強い影響力を保ちながら、コンテンツ・サービスの規制に関する取組を推進することは難しい状況にある。こうした状況を踏まえ、今後、オンラインコンテンツの提供・制限については、関連する事業者全体に対して十分な影響力を保てるような、体制整備についても検討をしていく必要があると考える。

2. 論点② こどものメンタルヘルスに及ぼす影響について

(1) こどものインターネット利用とメンタルヘルスの関連性に関する仮説について

デスクトップ調査ならびにヒアリング調査の結果から、インターネット利用は青少年のメンタルヘルスに対し、否定的・肯定的双方の影響を及ぼしうることが示唆された。これらの結果をもとに、下記に示す仮説を導出した。

第一に、「インターネット利用そのもの」よりも、「問題的な利用（強迫的な利用、夜間利用、有

害コンテンツへの反復的な曝露等)」と「利用者の脆弱性」の組み合わせが、メンタルヘルス悪化につながる可能性が示唆される。

第二に、「インターネット利用がメンタルヘルスを悪化させる」という一方向の因果を前提とすることはできず、メンタルヘルスの不調が問題的な利用を招くという逆方向の因果関係も含む双方向性を想定する必要がある。

第三に、特に脆弱な状況にある青少年にとって、インターネットはリスク要因であると同時に「居場所」となっている場合がある。したがって、インターネット利用を一律に青少年のメンタルヘルスを悪化させる要因として位置づけるのではなく、その両義性を前提として議論を進める必要がある。

第四に、医学的見地及び利用実態を踏まえると、小学生においては生活習慣への影響（睡眠、学習時間等）が主要な懸念事項であるのに対し、中学生以上においては、問題的な利用を介したメンタルヘルス上のアウトカム（抑うつ・希死念慮等）が中心的な課題となると考えられる。

（2）インターネット特有の仕組みによる影響に関する仮説について

先行研究、事例調査及びヒアリング調査の結果、インターネット、特に SNS や動画プラットフォームが有する以下の構造的特性が、青少年のメンタルヘルスに対するリスクを増幅させている可能性が示唆された。

- ・ アテンションエコノミー型の設計が、利用時間の延長を促進し、意図しない長時間利用につながっている可能性がある。
- ・ 「いいね」「閲覧数」「フォロワー数」などの可視化された数値による評価は、自己肯定感が形成途上にある青少年に対して、他者との比較による自己肯定感の低下、承認欲求の肥大化、取り残されることへの不安（FOMO: Fear of Missing Out）の増幅等をもたらす可能性がある。

ただし、上記の仮説を検証するにあたっては、当該事象がインターネットサービスの構造に起因する問題なのか、メディア全般に共通する没入性の問題なのか、コンテンツ自体の有害性の問題なのか、あるいはコミュニケーション上の齟齬の問題なのか等、過去の事例においてインターネット以外のメディアにも同様の議論が繰り返されてきたことも踏まえ、それらの事例との異同を個別具体的に検証しながら、慎重に弁別する必要がある。

（3）今後の調査・施策設計に向けて

現状、日本におけるインターネット・ゲーム依存に関する研究はまだ限られている。今後、海外の研究結果を参考にしつつも、日本の文化的背景（同調圧力、相談行動の傾向等）や利用環境（GIGA 端末の活用状況、家庭でのスマートフォン保有状況等）を的確に反映した縦断研究を企画・設計する必要がある。その際、依存や特定の精神疾患等の症例に基づくリスクの指摘にとどまらず、SNS の

機能や設計上の特性といった要因にも視野を広げることが求められる。一方で、インターネットの利用が普及する以前にも、例えば当時のテレビゲームを採り上げて悪影響が指摘された事例などを参照し、インターネット特有の要素について具体的に検証することも有益であると考えられる。加えて、定量的な相関研究だけでは因果関係や具体的なメカニズムを明らかにすることが難しく、政策形成に資する知見としても十分と言えない可能性があることから、調査設計の段階から、具体的な事例の収集・分析(ケーススタディ)を系統的に行う質的調査の枠組みを組み込むことが重要と考えられる。

こうした調査を実施し、エビデンスを蓄積していく過程では、調査設計から分析の各段階において、精緻なデータ収集と客観的な解釈が不可欠となる。まず、調査設計及び実査の段階では、用語の厳密性を確保することが重要である。例えば、ヒアリング調査等においても指摘されたとおり、日常語としての「依存」と病理としての「依存症」は明確に区別される必要があり、調査票の冒頭で用語の定義を明示するなど、回答者に両者の混同が生じないための工夫が求められる。次に、収集したデータの分析・解釈の段階では、インターネット利用が問題の主要因であるか否か、また、どのようなプロセスを経て特定の帰結に至るのか等について、質的データの解釈を含め多角的に検討する必要がある。その際、否定的な影響のみならず、インターネットやゲームが青少年にもたらしうる肯定的な側面も含めた検証を行い、限られた知見から性急な結論を導くことのないよう留意する必要がある。

このようにして蓄積・可視化されたエビデンスは、その把握のみにとどめるのではなく、政策立案へと結び付けていく必要がある。コンソーシアム構成員からも指摘があったように、将来的には、リスク要因の特定に留まらず、保護因子や回復に至る契機を解明し、インターネット・ゲーム依存の予防や回復に焦点を当てた施策等の展開も必要になる。具体的には、調査結果に基づき予防教育プログラム等の介入策を策定し、その効果検証を行うことを通じて、「どのようなアプローチが実証的に有効であるか」を明らかにしていくことも今後の方向性の一つとして考えられる。こどもの安全を守り、適正なインターネット利用を進めていくために、予防的な観点をもって対応方策を検討していくことが求められる。

3. 論点③ 関係省庁及び各種団体の連携による広報の在り方について

(1) 施策の内容・テーマについて

ア. リスク領域の網羅性とテーマ選定について

調査の結果、広報施策で取り上げられることが多いのは、直近の青少年のインターネット利用に関する政策動向(利用の促進・抑制に関する事柄)や、青少年が頻繁に巻き込まれる犯罪(闇バイト等)と関連するテーマであった。短期間に多数の施策が実施されるテーマがある一方で、直近数年間で全く取組がないテーマも存在するなどテーマ間の偏りがみられた。例えば、自撮り被害については、青少年または保護者を対象としていることを明示する広報施策のいずれにおいても、同テーマに特化したコンテンツは確認されなかった。その他、青少年を対象として明示する施策ではゲームに特化したコンテンツも確認されなかった。また、保護者を対象として明示する施策においては、闇バイト、SNS に特化したコンテンツも確認されなかった。こうした状況を踏まえ、コンソーシアム構成員か

らは、現状の広報施策では多様化する青少年のリスクを網羅的にカバーできていないとの課題が指摘された。

今後は、青少年のインターネット利用をとりまく最新の状況や新たなリスク領域についてのエビデンスの収集及び実態の把握に取り組み、適切な対象設定のもと、優先度の高いテーマを積極的に取り上げ、恒常的に情報を更新していく必要がある。

また、各コンテンツに盛り込まれている、こどもの年齢や発達にふさわしいインターネット利用の推進に向けた取組の掲載状況にも偏りがあった。フィルタリングサービスや、ペアレンタルコントロールについては、いずれも15件以上の施策で取り上げられていた一方で、レーティングについて取り上げている省庁の広報施策は少数にとどまっており、青少年やその保護者への周知が不十分と考えられる。なお、既存の広報施策において、上記三つの取組の間で、取り上げられた件数に大きな偏りが生じている背景として、青少年インターネット環境整備法の制定時に「有害情報からいかに守るか」が優先的課題とされ、フィルタリングの義務化など制限的手段が政策の中心に据えられ継続的に広報・啓発が行われてきた一方で、年齢に応じて適切なコンテンツを「選ぶ」ことを支援するレーティングの周知は手薄になったことが考えられる。

さらに、こうした広報施策において取り上げられるテーマや対策の偏りの背景には構造的な要因も考えられる。社会的に注目度の高い事案が発生した際にそのテーマへ広報資源が集中する傾向があり、緊急性は低いながらも恒常的に重要なテーマが構造的に後回しにされやすいことも考えられる。したがって、今後の広報施策においては、短期的な話題性や緊急性に基づくテーマ選定を見直し、青少年のインターネット利用をとりまくリスク領域を体系的に整理したうえで、時機に応じたテーマを検討し、計画的に広報を実施していく枠組みの構築が求められる。

イ. 対象者に応じた広報施策の充実について

本事業で実施した調査の結果、過去の広報施策においてはフィルタリングやペアレンタルコントロールに関して、保護者向けと比較してこども向けの広報が少ない状況が明らかとなった。こどもに対してこれらの取組に関する広報・啓発を行う際には、こどもが一方的に制限を受けるものとしてではなく、自らを守るために主体的に活用できるものとしてフィルタリングサービスやペアレンタルコントロールを捉えられるよう、メッセージの内容を工夫する必要がある。

(2) 広報の手法・実施体制について

ア. 官民学連携による効果的な広報手法の構築について

広報の充実にあたっては、省庁横断の観点から広報施策の内容を検討し、省庁の所管の枠を超えて、取組が必要なテーマについて共通認識を形成したうえで施策を展開することを積極的に検討する必要がある。また、十分な監修体制も必要である。この点に関して、コンソーシアム構成員からは、現状の広報施策の課題として、依存等の状況に対して「気をつければ問題を防げる」という前提に基づいている場合があり、依存に関する正しい認識に基づいた施策が必要であるとの指摘があった。こう

した問題に関する広報・啓発では、問題の本質に即した支援策や医療的な介入の必要性に留意した施策を展開するとともに、その施策検討にあたっては医療分野等との連携が望まれる。

加えて、コンソーシアム構成員からは、広報施策の効果を高めるためには、マーケティング手法の活用も重要であるとの意見が挙げられた。具体的には、対象となる青少年や保護者の属性・行動特性に応じたターゲティングや、届けたい層に実際に届いているかを検証する効果測定の仕事を取り入れることが有用である。さらに、啓発の対象となるサービスやメディアに対応したチャンネルで情報を届けるという視点も不可欠との意見があった。例えば、動画の利用に関する啓発は動画で、SNSの利用に関する啓発はSNSで届けるなど、青少年が実際に接触するメディア上で直接訴求することにより、情報の到達率や啓発効果の向上が期待できる。広報施策の企画段階から、誰に・何を・どのチャンネルで届けるかを戦略的に設計し、実施後にはリーチやエンゲージメント等の指標に基づいて改善を図るPDCAサイクルを確立することが望ましい。

また、過去の広報施策について、どのターゲットオーディエンスに対して、実際にどの程度効果があったのか、エビデンスに基づく検証を行い、効果的な事例を成功例として参照するとともに、効果が得られなかった施策についてもその要因と改善点を検証することで、施策の検討に活かすことが重要である。加えて、想定される具体的なリスクに対して、どのようなコンテンツがどのメディアやフォーマットによって利用者が接触しているのか、個別具体的に検証し、それぞれの様態に応じた効果的な発信方法についても、エビデンスに基づく検討が行われる必要がある。

以上の観点を踏まえ、どのような媒体・手段を用いた施策がどのような層に対して効果的であるかを検証しつつ、必要な施策を積極的に展開していくことが重要である。官民学等の連携により、社会全体の機運を醸成し、多くの人に情報が届く仕組みを構築する方策についても併せて検討する必要がある。その際、対象層の関心や情報接触行動を踏まえたコンテンツ設計及びチャンネル選定を行うことで、より効率的に認知・行動変容を促すことが期待される。(例：ハッシュタグを用いたキャンペーン、対象層のSNS利用傾向に基づいた配信設計等)

イ. 当事者起点の取組の推進について

調査の結果、国内では、官民連携等での大規模な広報キャンペーンの実績がほとんどないことが明らかになった。今後、広報・啓発のためのキャンペーン施策においては、行政や事業者が一方的に情報を発信するだけでなく、こどもや保護者が主体となって社会に働きかける当事者起点の取組の実施や、民間事業者による取組の推進を検討していくことが望まれる。また、広報施策においては、対象者に求める行動を明確かつ短く端的に訴えることが効果的であり、特に青少年向けには、具体的な行動を簡潔に示すよう、各実施主体において留意する必要がある。

(3) 施策のプラットフォーム整備について

コンソーシアム構成員からは、既存の広報施策が点在しており、それらをワンストップで提供するプラットフォームの整備が十分でないことや、同一省庁内においても、青少年のインターネット利用

に関する施策を複数の部署が所管している場合があることから、省庁間の連携に加えて各省庁内部における施策の集約も望まれるとの指摘が把握された。これらを踏まえると、こどもや保護者による情報へのアクセスを容易にする観点から、関連情報の集約を進めるとともに、対象オーディエンスにとって最もアクセスがしやすい、効果的なメディアやフォーマットで発信することが求められる。また、各省庁の関連施策における予算配分や省庁間の連携の実態が十分に把握されていない現状に鑑みると、既存施策の予算配分や連携体制を含む全体像を可視化し、より効果的な資源配分につなげていくことが重要である。

4. 個別論点に分類されない総合的な検討事項について

本事業では、上記に示した3つの論点について協議・検討を行ったが、コンソーシアム構成員からは、これらの個別論点に分類されない横断的な意見や、さらなる検討を要する幅広い意見・知見も共有された。本項ではこれらを集約したうえで、「個別論点に分類されない総合的な検討事項」として下記のとおり整理した。

- ・ 論点全体として、本コンソーシアムにおける議論を通じて得られた知見を活かしつつ、今後の検討を深めていく際には、取り上げる課題や対象者像をより具体的に想定した上で、対象に合わせた詳細な検討を行うことが不可欠である。例えば、ひと言に青少年のインターネット利用と言っても、利用者の中には社会的弱者を含む多様な層が存在することやリスクの内容等を考慮したうえで、今後どのような対象にどのような対応やアプローチが必要かについて、さらに深掘りして検討していくことが求められる。また、それにあたっては、論点②で述べた調査等を通じて、相対的に脆弱な層やリスク要因などについて丁寧な実態把握を行うことが必要である。単純な利用制限がかえって孤立を深めるリスクについても留意し、一律的な利用の抑制ありきではなく、インターネット利用の目的や文脈に応じて対応を検討する観点が求められる。
- ・ 前提として、インターネット上のサービスは、民間事業者のビジネスを通じて提供されており、グローバル企業による事業活動も不可欠な一部であること、また、コンテンツについても、民間事業者が提供するプロコンテンツのみならず、個人の自由な表現・言論活動の発露としてインターネット空間に提供されているものが数多くあることを十分に認識する必要がある。施策の検討にあたっては、日本国憲法や子供の権利条約に定められている基本的人権を侵害することなく、技術的な制約と可能性を十分に踏まえるとともに、サービスやコンテンツが提供される仕組みや背後にあるシステム、メディアごとの機能と特性についても、個別具体的に十分に把握した上で、それぞれの背景や性質に応じた検討を行うことが求められる。
- ・ また、諸外国の規制や事例を参照する際は、表層的な規定のみを採り上げるのではなく、当該規制に関連する法体系やサービスの全体像、それが機能するエコシステムや前提とされている周辺の仕組みや社会的・経済的・文化的背景も含めて理解することが必要不可欠である。
- ・ また、青少年の安全なインターネット利用を担保するための実効性ある政策設計のあり方を検討するにあたっては、対象となる課題事象を明確にしたうえで、当該課題とインターネットやSNS利用との関係性を可能な限り精緻に検証すること等により、問題の本質を捉えようと

することが前提であるとの指摘もあった。特定された解決すべき課題の内容に応じて、エコシステムの中で各主体が果たす役割を踏まえて、具体的な方策の検討を進めていくことが求められる。

- ・ なお、本事業では、青少年のインターネット利用について特定の利用場面の想定は行わず、総論として3つの論点を取り上げ、検討を行った。この点について、コンソーシアム構成員からは、GIGA スクール構想により学校において子どもに対し一人一台の端末を導入しているという国内環境の特異性を十分に踏まえ、今後の検討を進めることが重要であるとの意見も示された。
- ・ 重大な被害が生じてから対処する「事後対応」にとどまらず、子どもの命と安全を守るための「予防的な観点」から、社会全体で対策に取り組む姿勢が重要である。