

平成 25 年度
消費生活に関する意識調査
結果報告書

—オンラインゲームに関する調査—

平成 26 年 10 月
消費者庁

【調査概要】

1. 調査項目

- (1) オンラインゲームの利用状況
- (2) 課金対策
- (3) 課金トラブル
- (4) 課金以外のトラブル
- (5) オンラインゲーム利用に関する教育に対するニーズ

2. 調査対象

日頃オンラインゲームを行っている、全国の15～79歳の男女

(1) 20～79歳の男女 2,500人

調査実施機関に登録されているモニターに対し、出現率（各年齢層におけるオンラインゲームを日頃行っている方の割合）を調査した上で、国勢調査（2010年）における性別、年齢、地域の比率を基に抽出。

(2) 15～19歳の男女 250人

調査実施機関に登録されている15～19歳のモニターに対し、オンラインゲームを行うか調査した上で、オンラインゲームを行っている層の性別比を考慮し抽出。当該調査結果及び調査実施機関が保有する過去の調査の回答率を基に、回答を回収可能と考えられる最大人数を設定。

3. 調査期間

2014年3月14日～2014年3月20日

4. 調査方法

インターネット調査

5. 調査実施機関

ユナイテッド株式会社

6. その他

- (ア) Nとは、比率算出の基数を表すもので、原則として回答総数、又は分類別の回答者数のことである。また、M. T. とは、複数回答の設問の回答計を示す記号である。「複数回答可」と記載のある質問は、複数回答を認めているため、回答計は100%を上回る。
- (イ) 百分比(%)は、小数点第二位を四捨五入し、小数点第一位までを算出した。そのため、比率の合計値が100%にならない場合がある。また、本文中の数値と図表の各項目の合計値が一致しない場合がある。

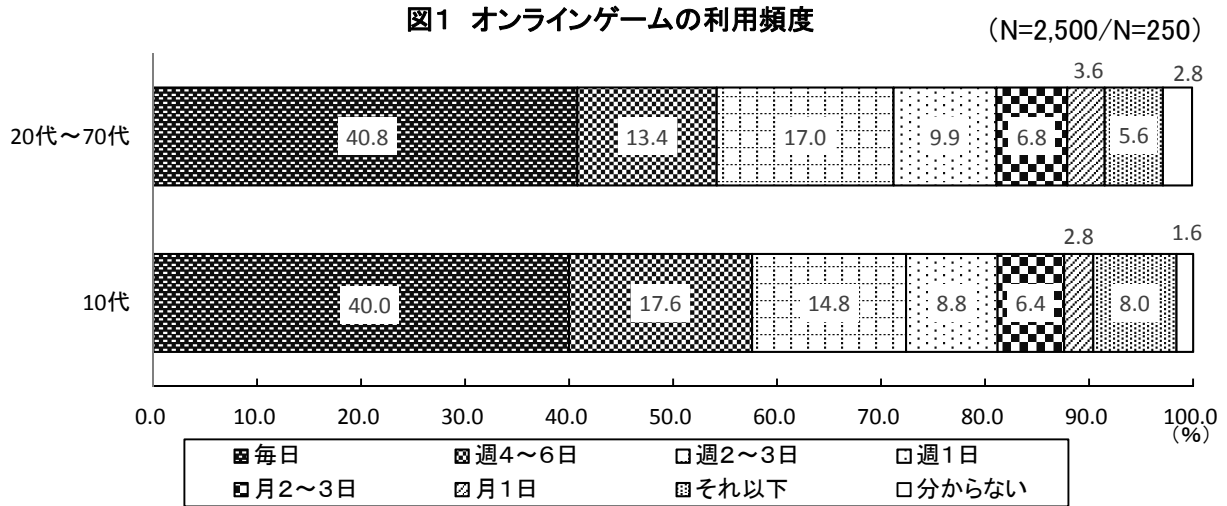
【調査結果概要】

(1) オンラインゲームの利用状況

① オンラインゲームの利用頻度

オンラインゲームをどのくらいの頻度で利用するか聞いたところ、20代～70代では「毎日」が40.8%と最も高く、次いで「週2～3日」が17.0%、「週4～6日」が13.4%となっている。

また、10代では「毎日」が40.0%と最も高く、次いで「週4～6日」が17.6%、「週2～3日」が14.8%となっている。(図1)

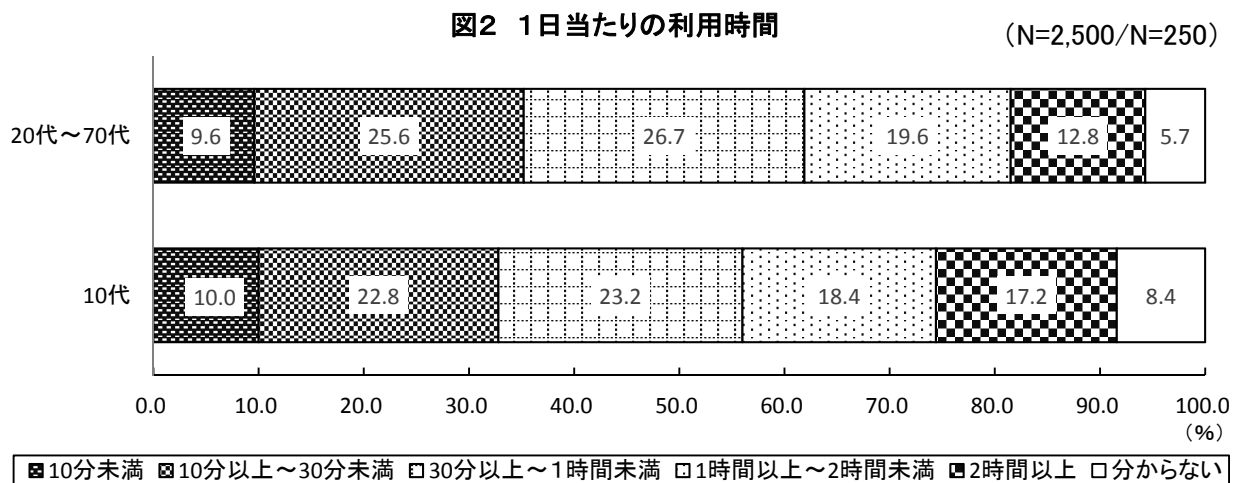


※各値については、「20代～70代」が20～79歳、「10代」が15～19歳、以下、同様。

② 1日当たりの利用時間

オンラインゲームを1日のうちどれくらい利用するか聞いたところ、20代～70代では「30分以上～1時間未満」が26.7%と最も高く、次いで「10分以上～30分未満」が25.6%、「1時間以上～2時間未満」が19.6%となっている。

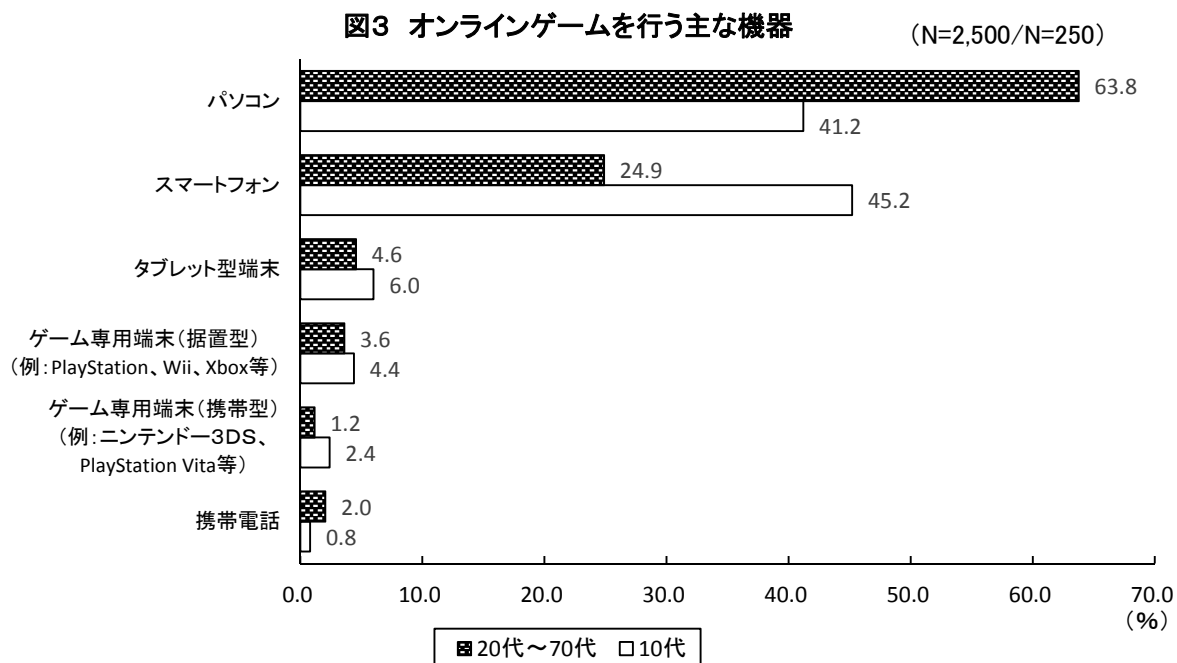
また、10代では「30分以上～1時間未満」が23.2%と最も高く、次いで「10分以上～30分未満」が22.8%、「1時間以上～2時間未満」が18.4%となっている。(図2)



③ オンラインゲームを行う主な機器

オンラインゲームを主にどの機器で利用するか聞いたところ、20代～70代では「パソコン」が63.8%と最も高く、次いで「スマートフォン」が24.9%、「タブレット型端末」が4.6%となっている。

また、10代では「スマートフォン」が45.2%、「パソコン」が41.2%、「タブレット型端末」が6.0%となっている。(図3)



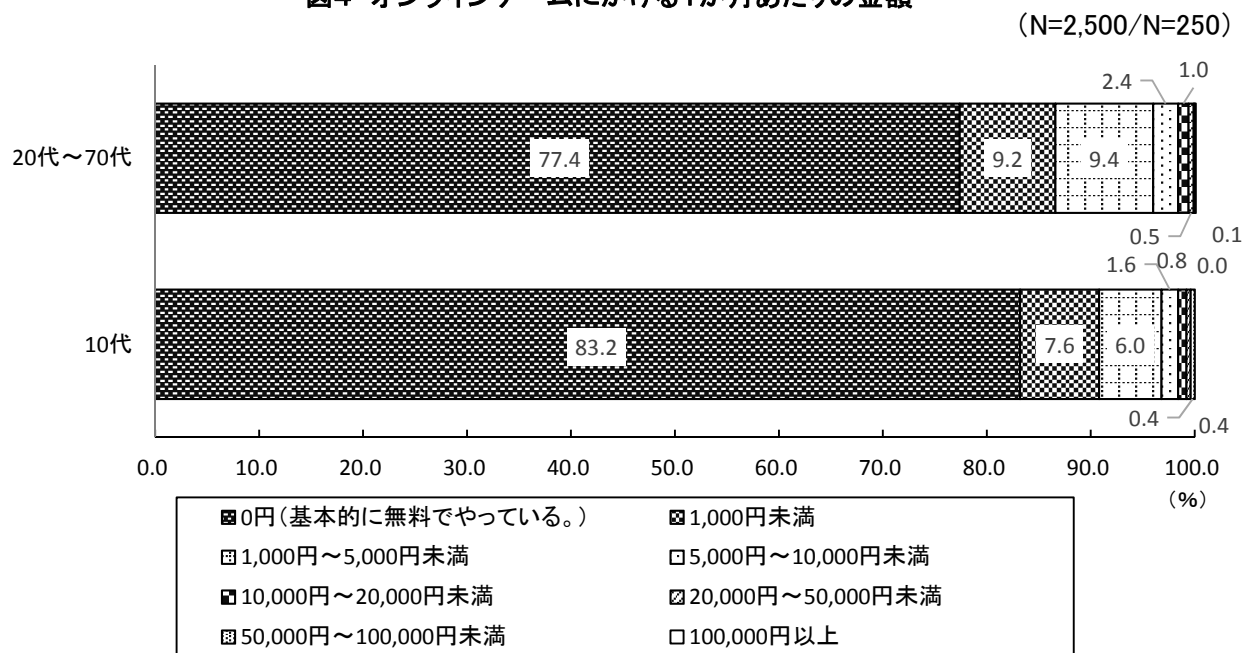
(2) 課金対策

① 1か月当たりの利用金額

オンラインゲームにかける金額が月平均でどれくらいか聞いたところ、20代～70代では「0円（基本的に無料でやっている。）」が77.4%と最も高く、次いで「1,000円～5,000円未満」が9.4%、「1,000円未満」が9.2%となっている。

また、10代では「0円（基本的に無料でやっている。）」が83.2%と最も高く、次いで「1,000円未満」が7.6%、「1,000円～5,000円未満」が6.0%となっている。（図4）

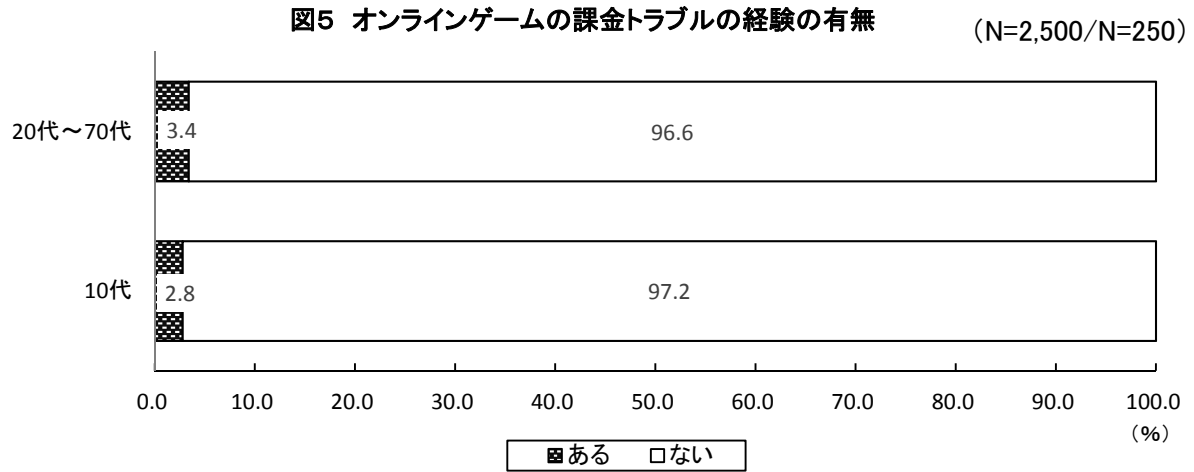
図4 オンラインゲームにかける1か月あたりの金額



(3) 課金トラブル

① 課金トラブルに遭った経験

オンラインゲームの課金に関してトラブルに遭ったことがあるか聞いたところ、20代～70代では、課金トラブルに遭ったことが「ある」が3.4%、10代では「ある」が2.8%となっている。(図5)

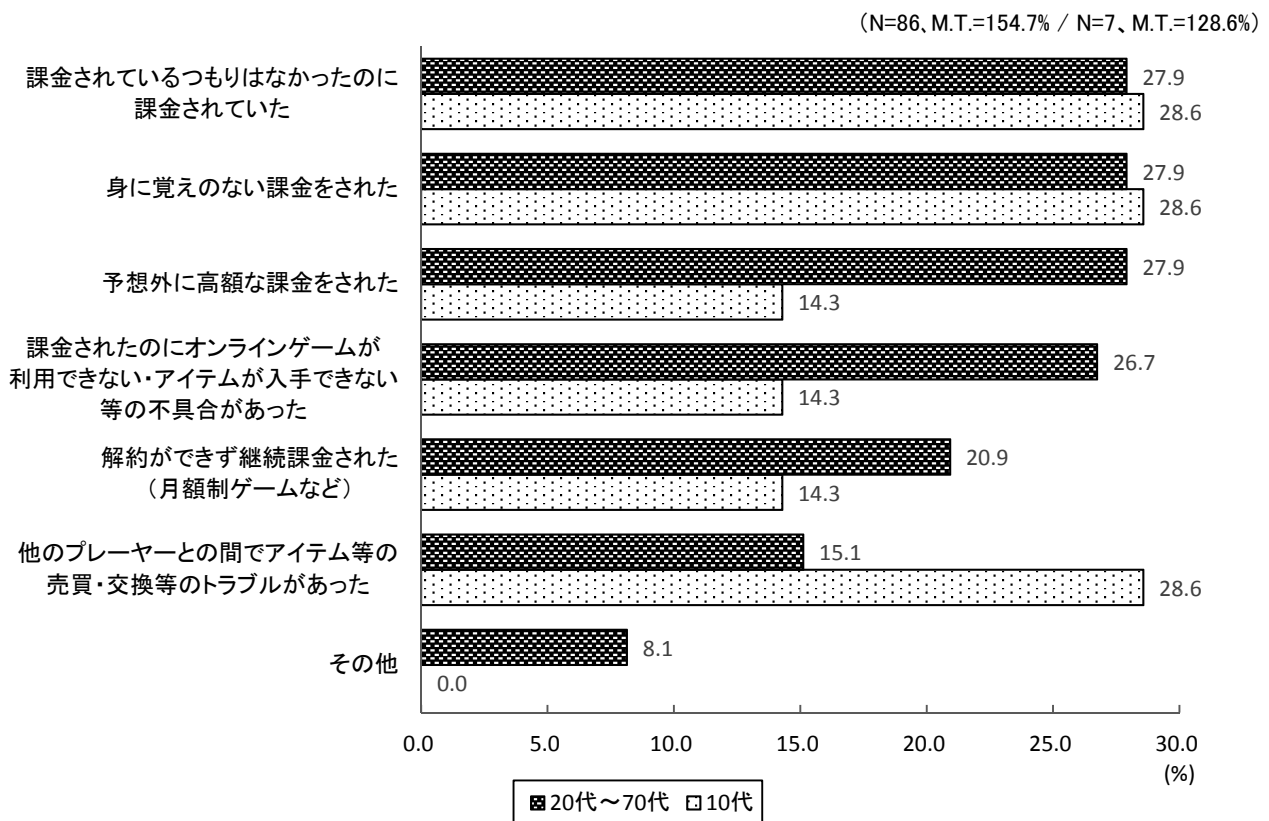


② 課金トラブルの内容

オンラインゲームの課金に関してトラブルに遭ったことが「ある」と回答した方（20代～70代：86人、10代：7人）に、トラブルの内容を聞いたところ、20代～70代では、「課金されているつもりはなかったのに課金されていた」、「身に覚えのない課金をされた」、「予想外に高額な課金をされた」がそれぞれ27.9%（24人）と最も多く、次いで「課金されたのにオンラインゲームが利用できない・アイテムが入手できない等の不具合があった」が26.7%（23人）となっている。

また、10代では、「課金されているつもりはなかったのに課金されていた」、「身に覚えのない課金をされた」、「他のプレイヤーとの間でアイテム等の売買・交換等のトラブルがあった」がそれぞれ28.6%（2人）となっている。（複数回答）（図6）

図6 課金トラブルの内容



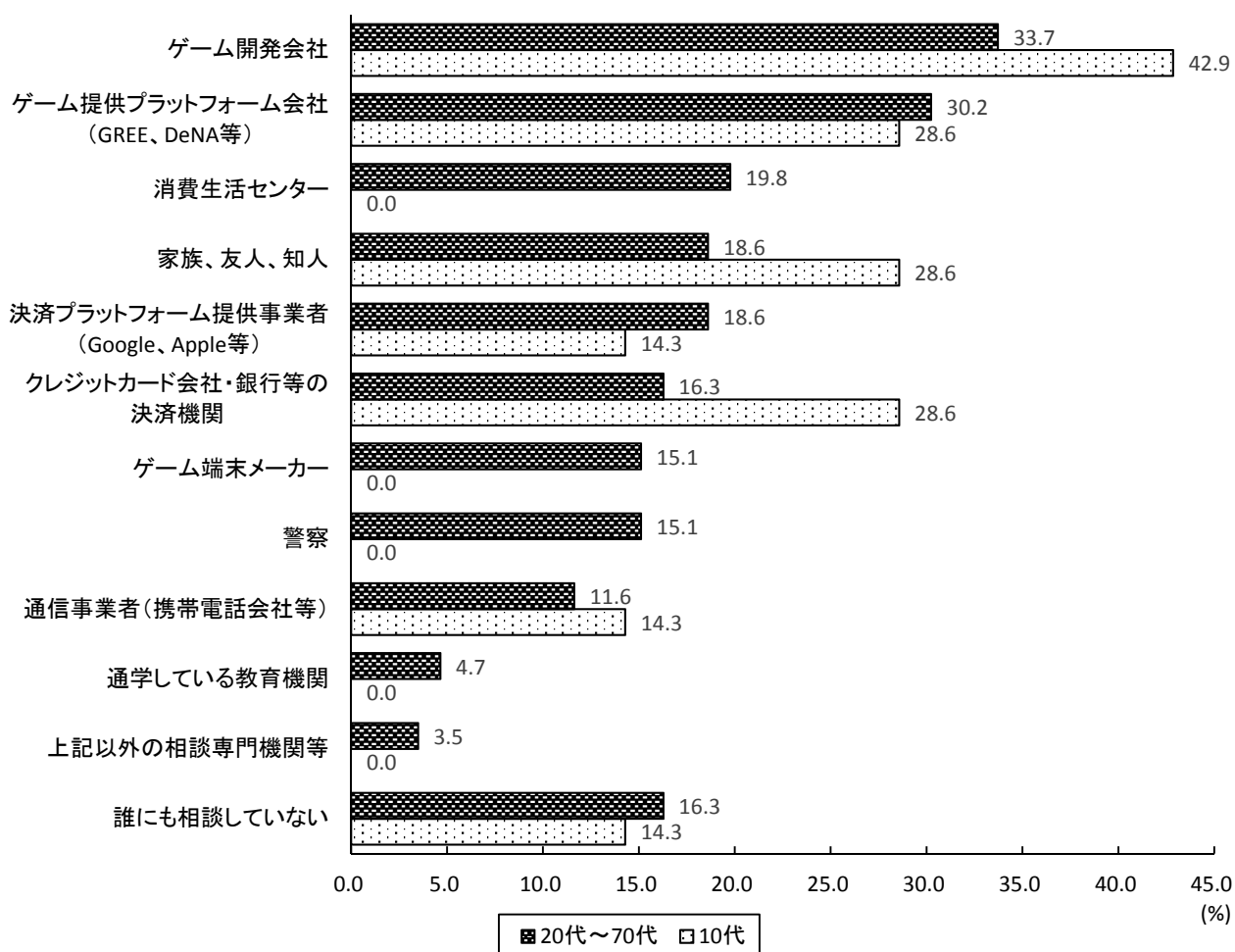
③ 課金トラブルの相談先

オンラインゲームの課金に関してトラブルに遭ったことが「ある」と回答した方（20代～70代：86人、10代：7人）に、誰かに相談したか聞いたところ、20代～70代では、「ゲーム開発会社に相談した」が33.7%（29人）と最も多く、次いで「ゲーム提供プラットフォーム会社（GREE、DeNA等）に相談した」が30.2%（26人）、「消費生活センターに相談した」が19.8%（17人）となっている。

また、10代では、「ゲーム開発会社に相談した」が42.9%（3人）と最も多く、次いで「ゲーム提供プラットフォーム会社（GREE、DeNA等）に相談した」、「家族、友人、知人に相談した」、「クレジットカード会社・銀行等の決済機関に相談した」が28.6%（2人）となっている。一方で、「誰にも相談していない」が20代～70代では16.3%（14人）、10代では14.3%（1人）となっている。（複数回答）（図7）

図7 トラブルの相談先

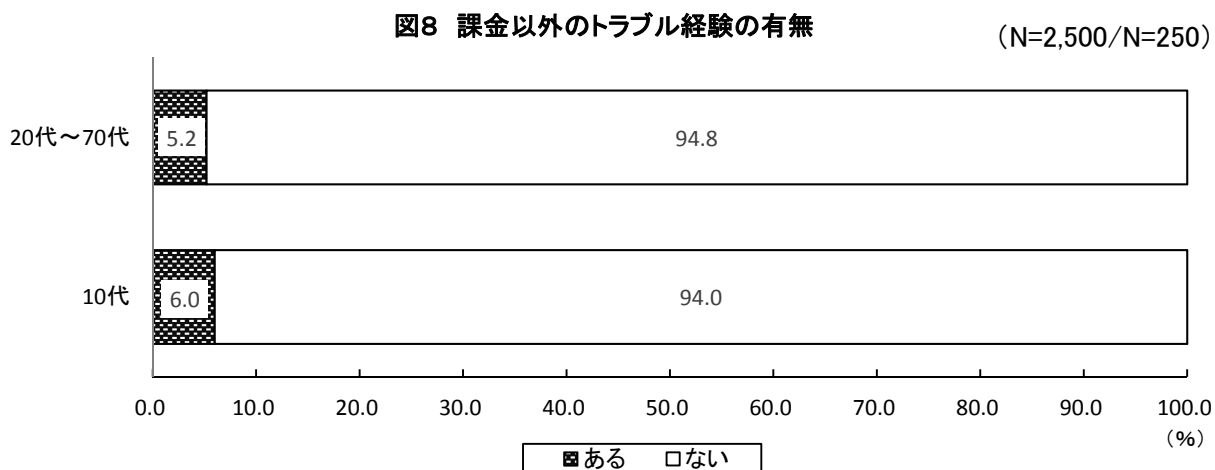
(N=86、M. T.=203.5% / N=7、M. T.=171.4%)



(4) 課金以外のトラブル

① 課金以外のトラブルに遭った経験

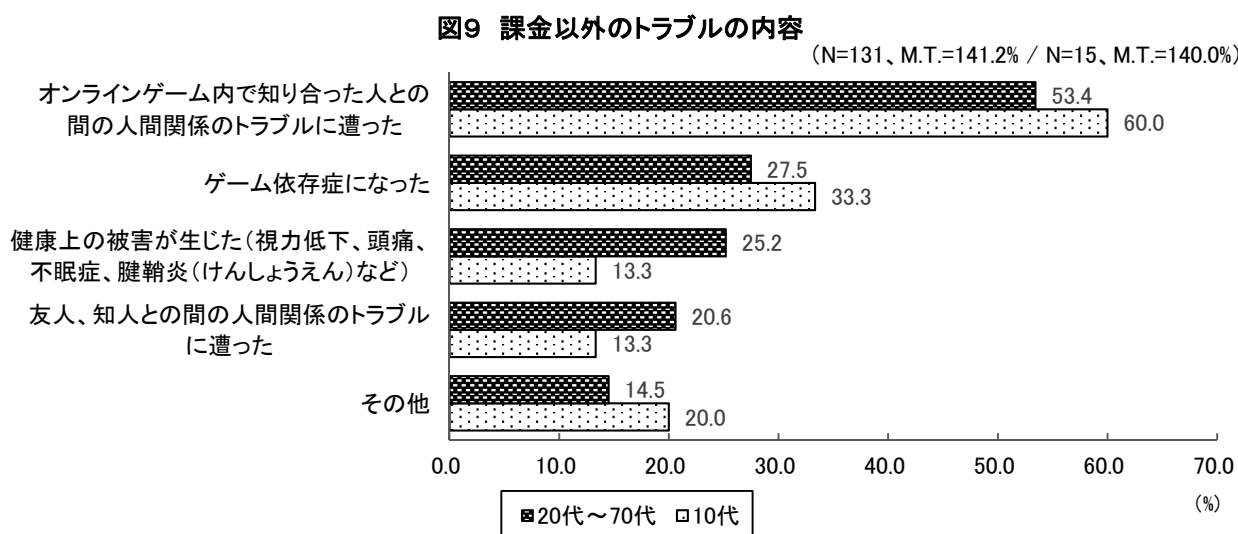
オンラインゲームがきっかけで課金以外のトラブルに遭ったことがあるか聞いたところ、20代～70代では、課金以外のトラブルにあった経験について「ある」が5.2%、10代では「ある」が6.0%となっている。(図8)



② 課金以外のトラブルの内容

課金以外のトラブルに遭ったことが「ある」と回答した方(20代～70代:131人、10代:15人)に、トラブルの内容を聞いたところ、20代～70代では、「オンラインゲーム内で知り合った人との間の人間関係のトラブルに遭った」が53.4%(70人)と最も多く、次いで「ゲーム依存症になった」が27.5%(36人)、「健康上の被害が生じた(視力低下、頭痛、不眠症、腱鞘炎(けんしやうえん)など)」が25.2%(33人)となっている。

また、10代では、「オンラインゲーム内で知り合った人との間の人間関係のトラブルに遭った」が60.0%(9人)と最も多く、次いで「ゲーム依存症になった」が33.3%(5人)となっている。(複数回答)(図9)

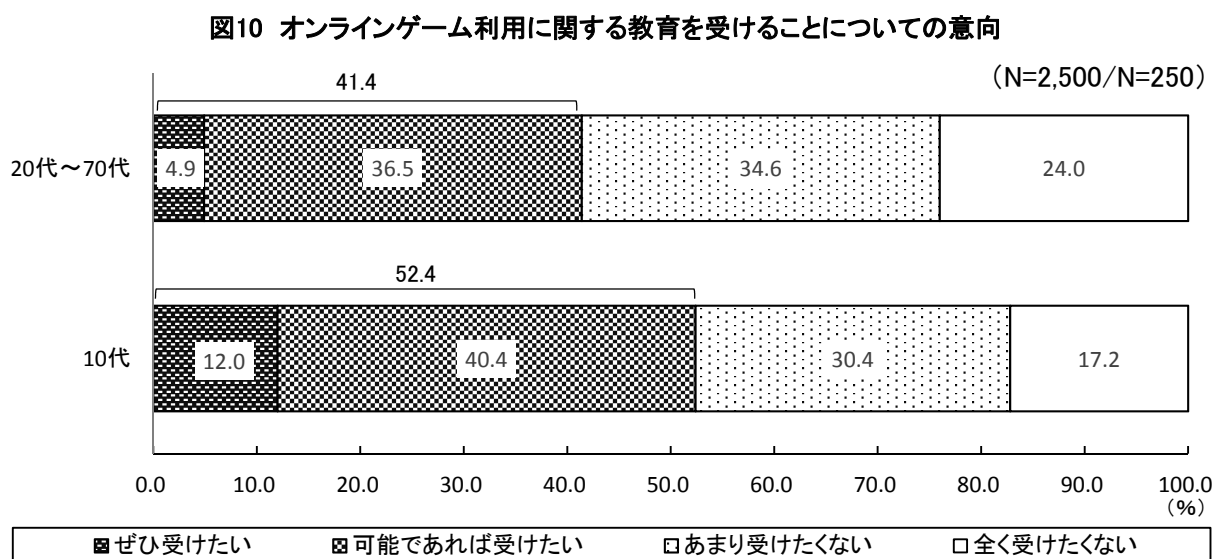


(5) オンラインゲーム利用に関する教育に対するニーズ

① オンラインゲーム利用に関する教育を受けることについての意向

オンラインゲームの利用に関するトラブルに遭わないよう、何らかの教育を受けたいと思うか聞いたところ、20代～70代では、何らかの教育を「受けたい」とする回答が41.4%（「ぜひ受けたい」4.9%+「可能であれば受けたい」36.5%）となっている。

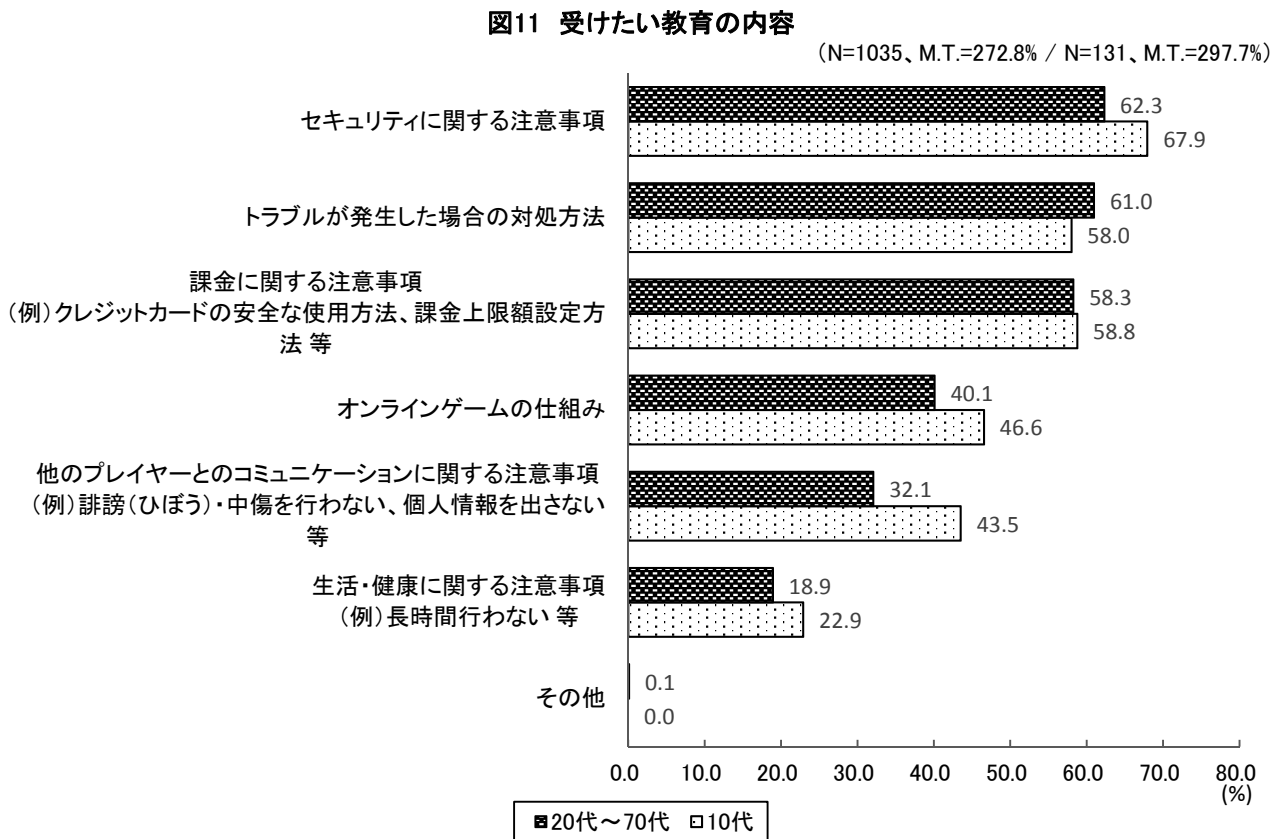
また、10代では、何らかの教育を「受けたい」とする回答が52.4%（「ぜひ受けたい」12.0%+「可能であれば受けたい」40.4%）となっている。（図10）



② 受けた教育の内容

何らかの教育を「受けた」と回答した方（20代～70代：1,035人、10代：131人）に、どのような内容の教育を受けたいか聞いたところ、20代～70代では、「セキュリティに関する注意事項」が62.3%と最も多く、次いで「トラブルが発生した場合の対処方法」が61.0%、「課金に関する注意事項」が58.3%となっている。

また、10代では、「セキュリティに関する注意事項」が67.9%と最も多く、次いで「課金に関する注意事項」が58.8%、「トラブルが発生した場合の対処方法」が58.0%となっている。（複数回答）
（図11）



【調査票】

※各値については、左が20～79歳、右が15～19歳

※ () 内は%表示

オンラインゲームの利用状況についてお聞きします。

Q. 1 あなたはオンラインゲームをどの程度利用しますか。

※オンラインゲームとは、インターネットに接続して利用するゲームを指します（ソーシャルゲーム、アプリ型ゲーム、携帯型ゲーム等も含む）。

利用する端末（パソコン、スマートフォン、ゲーム機等）やゲームの種類は問いません。

ゲームをする際にインターネット接続が必要なものを指し、単にインターネット経由でダウンロードしただけのものは含みません。

N=2,500/N=250

(ア) よく利用する	(45.0)	(54.0)
(イ) たまに利用する	(55.0)	(46.0)
(ウ) ほとんど・全く利用しない	(0.0)	(0.0)

Q. 2 あなたはオンラインゲームをどのくらいの頻度で利用しますか。

N=2,500/N=250

(ア) 毎日	(40.8)	(40.0)
(イ) 週4～6日	(13.4)	(17.6)
(ウ) 週2～3日	(17.0)	(14.8)
(エ) 週1日	(9.9)	(8.8)
(オ) 月2～3日	(6.8)	(6.4)
(カ) 月1日	(3.6)	(2.8)
(キ) それ以下	(5.6)	(8.0)
(ク) 分からない	(2.8)	(1.6)

Q. 3 あなたはオンラインゲームを1日のうちどれくらい利用しますか。

N=2,500/N=250

(ア) 10分未満	(9.6)	(10.0)
(イ) 10分以上～30分未満	(25.6)	(22.8)
(ウ) 30分以上～1時間未満	(26.7)	(23.2)
(エ) 1時間以上～2時間未満	(19.6)	(18.4)
(オ) 2時間以上	(12.8)	(17.2)
(カ) 分からない	(5.7)	(8.4)

Q. 4 あなたはオンラインゲームを主にどの機器で利用しますか。

N=2,500/N=250

(ア) パソコン	(63.8)	(41.2)
(イ) タブレット型端末	(4.6)	(6.0)
(ウ) スマートフォン	(24.9)	(45.2)
(エ) 携帯電話	(2.0)	(0.8)
(オ) ゲーム専用端末 (据置型) (例: PlayStation、Wii、Xbox 等)	(3.6)	(4.4)
(カ) ゲーム専用端末 (携帯型) (例: ニンテンドー 3DS、PlayStationVita 等)	(1.2)	(2.4)

Q. 5 あなたはオンラインゲームを利用する際の登録時等に入力を求められる生年月日を正しく入力していますか。

N=2,500/N=250

(ア) いつも正しい生年月日を入力している	(76.3)	(70.4)
(イ) 大体正しい生年月日を入力している	(15.2)	(24.4)
(ウ) たまにしか正しい生年月日を入力していない	(4.4)	(2.8)
(エ) いつも正しい生年月日を入力していない	(4.0)	(2.4)

SQ. (Q. 5で、「いつも正しい生年月日を入力している」以外を回答した場合) 正しく入力していない理由を選択してください。

N=592/N=74

(ア) 課金額の上限が設定されるから	(1.7)	(5.4)
(イ) オンラインゲーム内でのコミュニケーションに制限がかかるから	(9.3)	(14.9)
(ウ) 個人情報を把握されたくないから	(89.0)	(79.7)

課金対策についてお聞きします。

Q. 6 あなたはオンラインゲームにかける金額は月平均でどれくらいですか。

N=2,500/N=250

(ア) 0円 (基本的に無料でやっている。)	(77.4)	(83.2)
(イ) 1,000円未満	(9.2)	(7.6)
(ウ) 1,000円～5,000円未満	(9.4)	(6.0)
(エ) 5,000円～10,000円未満	(2.4)	(1.6)
(オ) 10,000円～20,000円未満	(1.0)	(0.8)
(カ) 20,000円～50,000円未満	(0.5)	(0.4)
(キ) 50,000円～100,000円未満	(0.1)	(0.4)
(ク) 100,000円以上	(0.1)	(0.0)

SQ. 1 (Q. 6で「0円 (基本的に無料でやっている。)」以外の回答をした場合) オンラインゲーム利用による課金の支払はどなたが行っていますか。

N=566/N=42

(ア) 本人	(92.4)	(78.6)
(イ) 配偶者	(4.2)	(0.0)
(ウ) 両親	(2.5)	(19.0)
(エ) 子ども	(0.2)	(0.0)
(オ) その他家族	(0.5)	(2.4)
(カ) 家族以外	(0.2)	(0.0)

SQ. 2 (Q. 6で「0円 (基本的に無料でやっている。)」以外の回答をした場合) オンラインゲーム利用による課金の支払を主にどの方法で行っていますか。

N=566/N=42

(ア) クレジットカード払い	(54.4)	(14.3)
(イ) キャリア決済 (携帯電話/スマートフォンの通話料と一緒に支払う。)	(14.7)	(19.0)
(ウ) 電子マネーによる支払	(18.9)	(40.5)
(エ) プリペイドカードによる支払	(8.3)	(21.4)
(オ) その他	(1.9)	(0.0)
(カ) 分からない	(1.8)	(4.8)

SSQ. 1 (SQ. 2で「クレジットカード払い」と回答をした場合) あなたは請求明細を確認していますか。確認している場合、その頻度を回答してください。

N=308/N=6

(ア) クレジットカード明細の発行時(月1回)に必ず確認している	(83.4)	(66.7)
(イ) 2~3か月に1回は確認している	(7.5)	(0.0)
(ウ) それ以下の頻度だが確認している	(4.9)	(16.7)
(エ) 確認していない	(4.2)	(16.7)

SSQ. 2 (SQ. 2で「キャリア決済(携帯電話/スマートフォンの通話料と一緒に支払う。)」と回答をした場合) あなたは請求明細を確認していますか。確認している場合、その頻度を回答してください。

N=83/N=8

(ア) 携帯電話/スマートフォンの通話明細の発行時(月1回)に必ず確認している	(74.7)	(87.5)
(イ) 2~3か月に1回は確認している	(13.3)	(12.5)
(ウ) それ以下の頻度だが確認している	(2.4)	(0.0)
(エ) 確認していない	(9.6)	(0.0)

SQ. 3 (Q. 6で「0円(基本的に無料でやっている。)」以外の回答をした場合) あなたはどのくらいの頻度で自分でオンラインゲームにログインして課金状況を確認していますか。

N=566/N=42

(ア) 課金されるプレイを行った後は必ず確認している	(48.8)	(59.5)
(イ) 週1回は確認している	(10.2)	(11.9)
(ウ) 月2~3回は確認している	(14.5)	(2.4)
(エ) それ以下の頻度で確認している	(14.7)	(4.8)
(オ) 確認していない	(11.8)	(21.4)

課金トラブルにあった経験についてお聞きします。

Q. 7 あなたはオンラインゲームの課金に関してトラブルに遭ったことはありますか。
(本人のトラブルに限定する。子ども等、家族が起こしたトラブルについては含めない。)

N=2,500/N=250

(ア)ある	(3.4)	(2.8)	(イ)ない	(96.6)	(97.2)
-------	-------	-------	-------	--------	--------

S Q. 1 (Q. 7で「ある」と回答した場合) どのようなトラブルか選択してください。(複数回答可)

N=86/N=7

(ア) 課金されているつもりはなかったのに課金されていた	(27.9)	(28.6)
(イ) 予想外に高額な課金をされた	(27.9)	(14.3)
(ウ) 身に覚えのない課金をされた	(27.9)	(28.6)
(エ) 解約ができず継続課金された(月額制ゲームなど)	(20.9)	(14.3)
(オ) 課金されたのにオンラインゲームが利用できない・アイテムが入 手できない等の不具合があった	(26.7)	(14.3)
(カ) 他のプレイヤーとの間でアイテム等の売買・交換等のトラブルが あった	(15.1)	(28.6)
(キ) その他	(8.1)	(0.0)

S Q. 2 (Q. 7で「ある」と回答した場合) トラブルになった金額はいくらですか。
(複数のトラブル経験がある場合は最も高額なものを記入。)

20代~70代：平均 12,319円
10代：平均 13,229円

S Q. 3 (Q. 7で「ある」と回答した場合) あなたは誰かに相談しましたか。(複数回答可)

N=86/N=7

(ア) ゲーム開発会社に相談した	(33.7)	(42.9)
(イ) ゲーム提供プラットフォーム会社 (GREE、DeNA 等) に相談した	(30.2)	(28.6)
(ウ) 決済プラットフォーム提供事業者 (Google、Apple 等) に相談した	(18.6)	(14.3)
(エ) クレジットカード会社・銀行等の決済機関に相談した	(16.3)	(28.6)
(オ) 通信事業者 (携帯電話会社等) に相談した	(11.6)	(14.3)
(カ) ゲーム端末メーカーに相談した	(15.1)	(0.0)
(キ) 警察に相談した	(15.1)	(0.0)
(ク) 通学している教育機関に相談した	(4.7)	(0.0)
(ケ) 消費生活センターに相談した	(19.8)	(0.0)
(コ) 上記以外の相談専門機関等に相談した	(3.5)	(0.0)
(サ) 家族、友人、知人に相談した	(18.6)	(28.6)
(シ) 誰にも相談していない	(16.3)	(14.3)

S Q. 4 (Q. 7で「ある」と回答した場合) いずれかの機関から返金はされましたか。

N=86/N=7

(ア) 全額返金された	(27.9)	(57.1)
(イ) トラブルになった金額のうち、半額以上が返金された	(19.8)	(14.3)
(ウ) トラブルになった金額のうち、半額未満が返金された	(11.6)	(0.0)
(エ) 全く返金されなかった	(40.7)	(28.6)

S S Q. (S Q. 4で「全く返金されなかった」以外を回答した場合) 返金対応はどの機関がしてくれましたか。(複数回答可)

N=51/N=5

(ア) ゲーム開発会社	(39.2)	(80.0)
(イ) ゲーム提供プラットフォーム会社 (GREE、DeNA 等)	(41.2)	(40.0)
(ウ) 決済プラットフォーム提供事業者 (Google、Apple 等)	(19.6)	(40.0)
(エ) クレジットカード会社・銀行等の決済機関	(25.5)	(20.0)
(オ) 通信事業者 (携帯電話会社等)	(5.9)	(0.0)
(カ) ゲーム端末メーカー	(5.9)	(0.0)
(キ) その他	(5.9)	(0.0)

課金以外のトラブルにあった経験についてお聞きします。

Q. 8 あなたはオンラインゲームがきっかけで課金以外のトラブルに遭ったことはありますか。
(本人のトラブルに限定する。子ども等、家族が起こしたトラブルについては含めない。)

N=2,500/N=250

(ア)ある	(5.2) (6.0)	(イ)ない	(94.8) (94.0)
-------	-------------	-------	---------------

S Q. (Q. 8であると回答した場合) どのようなトラブルか選択してください。(複数回答可)

N=131/N=15

(ア) 友人、知人との間の人間関係のトラブルに遭った	(20.6)	(13.3)
(イ) オンラインゲーム内で知り合った人との間の人間関係のトラブルに遭った	(53.4)	(60.0)
(ウ) ゲーム依存症になった	(27.5)	(33.3)
(エ) 健康上の被害が生じた(視力低下、頭痛、不眠症、腱鞘炎(けんしょうえん)など)	(25.2)	(13.3)
(オ) その他	(14.5)	(20.0)

リテラシー教育に対するニーズについてお聞きします。

Q. 9 今後オンラインゲームの利用に関するトラブルに遭わないよう、何らかの教育を受けたいと思いますか。

N=2,500/N=250

(ア) ぜひ受けたい	(4.9)	(12.0)
(イ) 可能であれば受けたい	(36.5)	(40.4)
(ウ) あまり受けたくない	(34.6)	(30.4)
(エ) 全く受けたくない	(24.0)	(17.2)

S Q. (Q. 9で「ぜひ受けたい」、「可能であれば受けたい」と回答した場合) どのような内容の教育を受けたいか選択してください。(複数回答可)

N=1,035/N=131

(ア) オンラインゲームの仕組み	(40.1)	(46.6)
(イ) 他のプレイヤーとのコミュニケーションに関する注意事項 (例) 誹謗(ひぼう)・中傷を行わない、個人情報を出さない 等	(32.1)	(43.5)
(ウ) 課金に関する注意事項 (例) クレジットカードの安全な使用方法、課金上限額設定方法 等	(58.3)	(58.8)
(エ) セキュリティに関する注意事項 (例) ID・パスワードの使い方、コンピューターウィルスの予防、「チート」、「クラッキング」、「不正アクセス」、RMT 等 ※チート：クライアントソフトに改造を施したり、動作を解析して開発した特殊なツールを使い、キャラクターを自動操縦したり、強さなどを表すパラメータを不正に操作したり、アイテムやゲーム内通貨を不正に入手すること ※クラッキング：悪意をもって他人のコンピューターのデータやプログラムを盗み見たり、改ざん・破壊などを行うこと ※RMT (Real Money Trade)：オンラインゲーム内のお金やアイテムなどを現実世界の現金で取引すること	(62.3)	(67.9)
(オ) 生活・健康に関する注意事項 (例) 長時間行わない 等	(18.9)	(22.9)
(カ) トラブルが発生した場合の対処方法	(61.0)	(58.0)
(キ) その他	(0.1)	(0.0)

あなたのプロフィールについてお伺いします。

F. 1 あなたの性別を教えてください。

N=2,500/N=250

(ア)男性	(51.8)	(60.0)	(イ)女性	(48.2)	(40.0)
-------	--------	--------	-------	--------	--------

F. 2 あなたの年齢を教えてください。

N=2,500/N=250

(ア)15歳～19歳	(0.0)	(100.0)	(ク)50歳～54歳	(8.2)	(0.0)
(イ)20歳～24歳	(6.1)	(0.0)	(ケ)55歳～59歳	(5.4)	(0.0)
(ウ)25歳～29歳	(15.6)	(0.0)	(コ)60歳～64歳	(7.2)	(0.0)
(エ)30歳～34歳	(9.5)	(0.0)	(サ)65歳～69歳	(5.3)	(0.0)
(オ)35歳～39歳	(14.1)	(0.0)	(シ)70歳～74歳	(8.4)	(0.0)
(カ)40歳～44歳	(10.2)	(0.0)	(ス)75歳～79歳	(3.1)	(0.0)
(キ)45歳～49歳	(7.0)	(0.0)			

F. 3 あなたのお仕事についてお伺いします。あなたのお仕事はこの中のどれに当たりますか。

N=2,500/N=250

(ア)公務員	(2.5)	(0.0)	(キ)会社員(派遣・契約・嘱託)	(5.6)	(0.0)
(イ)自営業(農林水産含)	(5.4)	(0.0)	(ク)学生	(3.4)	(93.2)
(ウ)自由業(フリーランス)	(3.8)	(0.0)	(ケ)専業主婦	(14.8)	(0.4)
(エ)会社経営・役員	(1.6)	(0.4)	(コ)アルバイト・パート	(16.0)	(1.6)
(オ)会社員(管理職)	(3.3)	(0.0)	(サ)無職	(17.9)	(2.4)
(カ)会社員(一般)	(23.5)	(1.2)	(シ)その他	(2.3)	(0.8)

F. 4 あなたの住んでいる都道府県はどこですか。

N=2,500/N=250

1. 北海道	(4.4)	(6.0)	17. 新潟県	(1.8)	(1.6)	33. 岡山県	(1.8)	(2.0)
2. 青森県	(1.1)	(1.2)	18. 富山県	(1.0)	(1.2)	34. 広島県	(2.2)	(3.2)
3. 岩手県	(0.4)	(1.2)	19. 石川県	(1.0)	(0.8)	35. 山口県	(0.6)	(0.0)
4. 宮城県	(1.6)	(0.8)	20. 福井県	(0.4)	(0.8)	36. 徳島県	(0.4)	(2.4)
5. 秋田県	(0.6)	(0.0)	21. 岐阜県	(1.6)	(1.6)	37. 香川県	(0.8)	(0.4)
6. 山形県	(0.8)	(1.2)	22. 静岡県	(2.4)	(2.0)	38. 愛媛県	(0.9)	(0.8)
7. 福島県	(1.3)	(2.0)	23. 愛知県	(6.2)	(3.6)	39. 高知県	(0.5)	(0.8)
8. 茨城県	(2.2)	(0.8)	24. 三重県	(1.0)	(0.4)	40. 福岡県	(3.0)	(5.2)
9. 栃木県	(1.0)	(1.6)	25. 滋賀県	(0.8)	(2.4)	41. 佐賀県	(0.3)	(0.8)
10. 群馬県	(1.2)	(0.4)	26. 京都府	(2.3)	(2.8)	42. 長崎県	(0.7)	(1.6)
11. 埼玉県	(6.7)	(6.8)	27. 大阪府	(8.6)	(4.0)	43. 熊本県	(0.8)	(1.2)
12. 千葉県	(6.1)	(4.4)	28. 兵庫県	(4.3)	(6.8)	44. 大分県	(0.7)	(1.2)

13. 東京都	(13.4)	(8.8)	29. 奈良県	(0.8)	(2.8)	45. 宮崎県	(0.4)	(0.0)
14. 神奈川県	(8.5)	(8.0)	30. 和歌山県	(0.8)	(0.8)	46. 鹿児島県	(1.0)	(0.0)
15. 山梨県	(0.8)	(2.0)	31. 鳥取県	(0.5)	(0.8)	47. 沖縄県	(0.6)	(2.0)
16. 長野県	(1.4)	(0.4)	32. 島根県	(0.3)	(0.4)			

F.5 あなたのお住まいの地域についてお伺いします。あなたのお住まいの地域はこの中のどれに当たりますか。

N=2,500/N=250

(ア)大都市（東京23区、政令指定都市）	(30.2)	(27.6)
(イ)中都市（政令指定都市以外の人口10万人以上の市）	(38.0)	(36.8)
(ウ)小都市（人口10万人未満の市）	(23.3)	(22.4)
(エ)郡部（町村）	(8.5)	(13.2)

F.6 あなたの世帯全体の年収は、およそどのくらいですか。当てはまるものを1つお選びください。（年収は、手取りではなく、税金、社会保険料等を差し引く前の金額としてください。）

N=2,500/N=250

(ア) 100万円未満	(5.6)	(5.6)	(カ) 800万円以上 ～1,000万円未満	(5.9)	(5.6)
(イ) 100万円以上 ～200万円未満	(9.6)	(5.6)	(キ) 1,000万円以上 ～1,500万円未満	(4.3)	(4.0)
(ウ) 200万円以上 ～400万円未満	(26.8)	(10.4)	(ク) 1,500万円以上 ～2,000万円未満	(1.1)	(0.4)
(エ) 400万円以上 ～600万円未満	(20.7)	(11.2)	(ケ) 2,000万円以上	(0.6)	(2.0)
(オ) 600万円以上 ～800万円未満	(11.4)	(7.2)	(コ) 分からない	(14.1)	(48.0)