

厚生労働科学研究費補助金（障害者政策総合研究事業）
ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究（20GC1022）

令和2年—令和4度総合分担研究報告書
ゲーム障害の実態調査（国内の治療施設に対する実態調査）

研究分担者 高野 歩
東京医科歯科大学 大学院保健衛生学研究科 精神保健看護学分野 准教授

研究要旨：

【目的】本研究の目的は、①学童期の子どもが回答できるゲーム障害スクリーニング尺度、および親評定版のゲーム障害スクリーニング尺度を開発すること、②ゲーム問題を有する患者とその親を対象に縦断調査を実施し、患者集団におけるゲーム問題の実態や治療ニーズを明らかにすることである。

【方法】本研究では研究1としてゲーム障害スクリーニング尺度の翻訳、研究2として患者集団及びその親権者に対する実態調査を行った。

研究1：尺度開発ガイドラインに従ったスクリーニング尺度の翻訳及び、児童精神科に通院する小学校4～6年生とその親を対象とした、ゲーム障害スクリーニング尺度（自記式または親評定版）の言語的妥当性の調査

研究2：全国の精神科・児童精神科に通院するゲーム使用問題を有する患者とその親を対象とした、質問紙またはウェブによるアンケート調査。

【結果】研究1：患者報告式アウトカム尺度翻訳のガイドラインの手順に従い翻訳し日本語版を作成した。尺度内容についておおむね良好な言語的妥当性が確認された。

研究2：初回調査では患者82名・家族24名、半年後調査では患者60名・家族22名のデータを解析した。初回調査では3～5割にゲーム障害の疑いがあるという結果が示された。また、調査対象者、その家族ともに、精神的健康、健康関連QOL、家族との関係に問題を抱えている人が多いことが明らかとなった。半年後調査では74.1%～77.2%の患者はゲーム障害の判定に変化がなかった。また、精神的健康、健康関連QOL、家族との関係の問題も大きな変化は見られず、家族も同様であった。

【結論】これまで国内に存在していなかった自記式版・親評定版がセットとなっているゲーム障害スクリーニング尺度を開発した。また、精神科・児童精神科に通院しゲーム使用問題を持つ患者のゲーム障害の程度や割合が明らかになった。本調査では患者本人のみならず、その家族の精神的健康に関する実態が明らかとなり、本人と家族を包括的に支援する仕組みが必要であると考えられた。

研究協力者

館農 勝 ときわ病院・ときわ子ども発達センター 理事長

宮本有紀 東京大学大学院医学系研究科 精神看護学分野 准教授

徳重 誠 東京大学大学院医学系研究科 精神看護学分野 博士課程

浅岡紘季 東京大学大学院医学系研究科 精神看護学分野 博士課程

大野昂紀 東京大学大学院医学系研究科 社会医学専攻 臨床情報工学分野 博士課程

平谷七美 東京医科歯科大学 大学院保健衛生学研究科 精神保健看護学分野 5年一貫制博士課程

A. 研究の背景と目的

インターネットの急速な普及と、オンラインゲームを中心としたゲームの隆盛により、自らのゲーム行動をコントロールできず、日常生活に支障をきたす人々の問題が世界中で広がっている。このような状況を踏まえ、2019年に世界保健機関は、ゲーム障害をICD-11に収載することを承認し、この診断基準は2022年1月に発効された¹⁾。諸外国と同様に、日本でもゲーム障害は若者を中心に急速に広まっていると指摘されており²⁾、主に精神科・児童精神科において精神療法や認知行動療法などの治療が提供されている。先行研究においてゲーム障害と発達障害の併存が報告されており³⁾、ゲーム使用に伴う問題のみならず、不登校、ひきこもり等の問題を抱えた患者・家族が存在すると言われている³⁾。しかし、ゲーム障害の診断基準が示されてから間もないこともあり、国内のゲーム障害患者のゲーム障害の重症度や併存する問題等に関する実態は明らかにされていない。また、ゲーム障害のスクリーニング尺度が海外で多数開発されているものの、日本には信頼性・妥当性が

確認された尺度が存在しないことから、ゲーム障害のスクリーニングが的確に行えない現状にある。

アルコール・薬物依存症やギャンブル障害と異なり、ゲーム障害患者の多くは未成年であり、小学生の患者も存在する。患者より先に家族(主に親)が医療機関に相談することが多く、家族の協力が治療効果を左右することから、家族を含めた包括的な治療の必要性が指摘されている⁴⁾。ゲーム障害患者の家族についても大規模な調査は存在せず、家族介入の実施状況や家族における支援ニーズは明らかにされていない。また、親が子どものゲーム使用問題についてアセスメントする標準的なツールがなく、家族相談の場では家族の視点で問題が語られるため、子どものゲーム使用問題の程度を客観的に把握することが難しい現状にある。また、低年齢の子どもがスクリーニング尺度に回答する場合、尺度項目内容を正しく理解できないことが懸念され、親のアセスメントと合わせて問題の程度を評価することが望ましい。海外では親評定版のスクリーニング尺度が開発されているが、日本には存在しない。

そこで、本分担研究では以下の2点を目的として、3年間の研究を行った。

目的1:学童期の子どもが回答できるゲーム障害スクリーニング尺度、および親評定版のゲーム障害スクリーニング尺度を開発する。

目的2:上記の尺度を用いて、ゲーム問題を有する患者とその親を対象に縦断調査を実施し、患者集団におけるゲーム問題の実態や治療ニーズを明らかにする。

これらの目的を達成するため、研究1:ゲーム障害スクリーニング尺度日本語版の開発、および、研究2:研究1で開発したスクリーニング尺度を用いた患者集団及びその親権者に対するウェブ調査・質問紙調査を実施した。

1. 研究1:ゲーム障害スクリーニング尺度日本語版の開発

- 1) 研究1-1:尺度開発ガイドラインに従った翻訳(2020年度実施):研究1で選定したスクリーニング尺度を尺度開発ガイドラインの手順に従い翻訳し、日本語版を作成した。
- 2) 研究1-2:翻訳したゲーム障害スクリーニング尺度の言語的妥当性の検証(2021年度実施):翻訳したスクリーニング尺度の言語的妥当性の検証:尺度開発ガイドラインに従い翻訳した自記式または親評定版ゲーム障害スクリーニング尺度(Internet Gaming Disorder Scale for Children: IGDS-C, Gaming Disorder Scale for Adolescents: GADIS-A, Parental version of the Internet Gaming Disorder Scale: PIGDS, Gaming

Disorder Scale for Parents: GADIS-P)⁵⁻⁹⁾を用いて、児童精神科に通院する小学校4~6年生とその親を対象に予備調査を行い、尺度の言語的妥当性を確認した。

2. 研究2:患者・家族調査(2021年度・2022年度実施):全国の精神科・児童精神科に通院するゲーム使用問題を有する患者とその親を対象に、質問紙またはウェブによるアンケート調査を実施し、ゲーム障害の程度や併存する問題等を明らかにした。2021年度に初回調査を実施し、2022年度に半年後調査・1年後調査を実施した。

B. 研究方法

研究1-1:尺度開発ガイドラインに従った翻訳

文献レビューをもとに選定した尺度を患者報告式アウトカム尺度翻訳のガイドライン^{10,11)}の手順(事前準備、順翻訳、調整、逆翻訳、逆翻訳レビュー、調和、認知デブリーフィング、認知デブリーフィング結果レビューと修正)に従い翻訳し、日本語版を作成した。認知デブリーフィングは、標的母集団を代表する患者集団を対象に実施する必要があったため、患者・家族調査の予備調査の位置づけとして、倫理審査承認後に実施した。

研究1-2:翻訳したゲーム障害スクリーニング尺度の言語的妥当性の検証

1. 質問紙調査

調査は、2021年7月に実施された。子どもには、IGDS-C、GADIS-A、各尺度でわかり

にくいと思った項目、基本属性(性別、年齢、学年)を調査した。親には、PIGDS、GADIS-P、各尺度でわかりにくいと思った項目、基本属性(性別、年齢)を調査した。質問紙調査は、親子別々に1名ずつ実施した。質問紙に回答してもらっている間、研究者が立ち会い、各尺度の回答所要時間を測定した。また、診療録から子どもの診断名、IQを調査した。

2. インタビュー調査

質問紙調査回答後に、親子別々に1名ずつ実施した。質問紙調査に立ち会った研究者がインタビューを行った。インタビューでは、各尺度でわかりにくいと思った項目について、どのような点がわかりにくかったか、言い換えるとしたらどのような言葉がわかりやすいかを詳しく聞き取った。また、内容が抽象的で子どもにとって回答が難しいと予想された項目について、どのような出来事を想起して回答したか、いつの時点の出来事であったか(過去12か月の出来事を振り返ることができているか)を確認した。

3. 分析方法・日本語版の確定

尺度回答所要時間の平均値と標準偏差(SD)を算出し、回答に困難がないかを確認した。質問紙調査とインタビュー調査の結果をまとめ、修正が必要と考えられる文言をピックアップした。研究者間で協議し、日本語訳を修正した。その後逆翻訳を実施し、逆翻訳版とオリジナル版の等価性の原著者に確認を依頼した。

研究2：患者・家族調査

1. 患者調査

対象者の選択基準は、①ゲーム使用の問題を有する通院患者、②小学4年生(9歳)~29歳の男女、とした。除外基準は、①精神障害や知的障害の影響により調査票への回答が難しいと主治医に判断された患者、②患者が小学生・中学生の場合で、意思確認書に同居する親権者の署名がない場合、③患者が高校生の場合で、同意書に患者本人と同居する親権者両方の署名がない場合、とした。

研究参加の意思表示の確認は以下の方法で初回調査時に行った。小学4年生~中学3年生(9歳~15歳)の患者の場合は、参加確認書に患者本人と同居する親権者から署名をもらうことにより研究参加の意思表示を確認した。高校1年生~高校3年生(中学修了し高校未修了の15歳~18歳)の患者の場合は、同意書に患者本人と同居する親権者から署名をもらうことにより研究参加の意思表示を確認した。高校を修了した18歳以上の患者(大学生・社会人等)の場合は、同意書に本人の署名をもらうことにより研究参加の意思表示を確認した。

対象者のリクルートは、初回調査時に、ゲーム障害治療を提供する医療機関リストに記載された全国の医療機関(89か所)に患者及び親権者への調査票配布の協力を依頼した。また、日本児童青年精神医学会に所属する専門医(約400名)にも協力を依頼した。ゲーム障害を治療する医療機関には研究者から往復はがきを送付し、日本児童青年精神医学会に所属する専門医には学会事務局から往復はがきを送付した。往復はがきで、患者調査の調査票配布協力可否と可能な場合の患者の年齢層(小学生・中学生・高校生・それ以上)ごとの人数を回答しても

らい、各調査実施機関での対象となる患者数を事前に確認した。調査実施時期になったら、その数分の調査票セットを研究者から医療機関に郵送し、医療機関スタッフから調査対象者に調査票セットを配布してもらった。患者調査は紙の調査票を用いて行い、記入済みの同意書と調査票を返送してもらった。アンケート回答者にプリペイドカードの謝礼を送付した。半年後調査では、初回調査に参加した調査対象者に調査票セットを配布した。

調査内容は、年齢に応じて以下の通りとした。

[初回調査]

<小学校 4～6 年生 (9～12 歳) >

- 1 ゲーム使用問題の程度：予備調査を経て作成された IGDS-C (9 項目)、GADIS-A (10 項目) GAMES test (9 項目)¹²⁾。
- 2 健康関連 QOL : EQ-5D-Y (5 項目)¹³⁾。EQ-5D-Y は、8～15 歳対象の尺度で日本の同年齢の子どもにおいて信頼性・妥当性が確認されている。EuroQoL Group に使用許諾を得て、日本語版を入手し使用。
- 3 精神的健康 : Birleson 自己記入式抑うつ評価尺度 (DSRS-C) 短縮版 (9 項目)¹⁴⁾。活動性および活動性の減衰、抑うつ気分の 2 因子から構成され、日本の小学校 3 年生～中学校 2 年生において良好な信頼性・妥当性が確認されている。短縮版のカットオフは、7 点と設定されている。
- 4 家族機能 : 家族機能を東大版 family APGAR 尺度 (5 項目)。
- 5 ゲーム使用に関する質問 : 過去 1 週間の平日・休日のゲーム使用時間 (1 日平

均時間)、ゲームを始めた年齢、ゲームと一緒にする人、使用しているゲーム機器、ゲームをする場所、ゲームのジャンル、過去 1 か月間のゲーム課金の合計金額、家庭内のゲームに関するルール、ゲーム問題の認識、自分専用の機器、イースポーツ (e-Sports) について生活習慣に関する質問 : 過去 1 か月間の平均睡眠時間、ソーシャルメディア・SNS などの 1 日あたり使用時間、動画投稿・共有サービスの 1 日あたり使用時間、人間関係に関する満足度、過去 1 か月間の食生活 (朝食の摂取状況、共食の状況)、運動習慣 (学校以外での運動頻度)、1 日当たりの父・母との対面会話時間、外出頻度、入浴頻度、過去 1 か月間の学校の欠席・遅刻の頻度、過去 1 か月間の学校以外での勉強時間、身長、体重。

- 6 基本属性 : 性別、生年月日、学年、同居者。
- 7 自由記述 : ゲームや生活に関する困りごと・悩みごと、病院に期待すること、調査への意見。

<中学生・高校生 (12 歳～18 歳) >

- 1 ゲーム使用問題の程度 : IGDS-C (9 項目)、GADIS-A (10 項目)、GAMES test (9 項目)¹²⁾。
- 2 健康関連 QOL : EQ-5D-Y (5 項目)¹³⁾。
- 3 精神的健康 : GHQ 短縮版 (30 項目)¹⁵⁾。12 歳以上対象の尺度で、30 項目、4 件法である。4 種類の選択肢のうち、左から 2 つの場合は 0 を与え、右から 2 つを選択した場合は 1 を与えて合計点を算出する (0～30 点)。7 点以上で精神的健康に問題があるとされる。一般的

疾患傾向、身体的症状、睡眠障害、社会的活動障害、不安と気分変調、希死念慮とうつ傾向の6因子で構成される。一般的疾患傾向、身体的症状、睡眠障害、社会的活動障害では3/5以上、不安と気分変調では4/5以上、希死念慮とうつ傾向では2/5以上で、中等度以上の症状があると判定される。著作権元から購入して使用した。

- 4 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度（5項目）。
- 5 ゲーム使用に関する質問：小学生調査票と同様。
- 6 生活習慣に関する質問：小学生調査票と同様。
- 7 基本属性：小学生調査票と同様。
- 8 自由記述：小学生調査票と同様。

<大学等・社会人等（18歳～29歳）>

- 1 ゲーム使用問題の程度：IGDS-C（9項目）、GADIS-A（10項目）、GDT（4項目）¹⁶⁾、GAMES test（9項目）¹²⁾。
- 2 健康関連 QOL：EQ-5D-5L（5項目）^{17, 18)}。EQ-5D-5Lは、12歳以上対象の尺度で、日本の20歳以上において・妥当性が確認されている。EuroQoL Groupに使用許諾を得て、日本語版を入手し使用。
- 3 精神的健康：GHQ 短縮版（30項目）¹⁵⁾。
- 4 自身の ADHD 傾向：Adult ADHD Self-Report Scale (ASRS)-V1.1（18項目）¹⁹⁾。DSM-IVのADHDの診断基準に基づいた自記式尺度である。スクリーニング用のカットオフとしては、パートA(Q1-6)のグレーで色づけした四角に4つ以上チェックが付いている場合、成人期のADHDに該当する症状をもっている可能性が高いと報告されている。

5 自身の情緒や行動：自記式 Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) 子どもの強さと困難さアンケート18歳～用（25項目）²⁰⁾。情緒の問題、行為の問題、多動/不注意、仲間関係の問題、向社会的な行動の5因子で構成される。

- 6 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度（5項目）。
- 7 ゲーム使用・精神障害に関する質問：自身の精神障害の診断名、小学生調査票と同様の内容。
- 8 生活習慣に関する質問：過去1か月間の平均睡眠時間、ソーシャルメディア・SNSなどの1日あたり使用時間、動画投稿・共有サービスの1日あたり使用時間、人間関係に関する満足度、過去1か月間の食生活（朝食の摂取状況、共食の状況）、運動習慣、1日当たりの父・母との対面会話時間、外出頻度、入浴頻度、過去1か月間の学校・仕事の欠席・遅刻の頻度、授業以外での勉強時間、仕事時間、身長、体重。
- 9 基本属性：性別、生年月日、在籍する教育機関種別および学年、最終学歴、就労状況、婚姻状況。
- 10 自由記述：小学生調査票と同様。

[半年後調査]

<小学校4～6年生（9～12歳）>

- 1 IGDS-C（9項目）、GADIS-A（10項目）GAMES test（9項目）¹²⁾。
- 2 健康関連 QOL：EQ-5D-Y（5項目）¹³⁾。
- 3 精神的健康：Birlson 自己記入式抑うつ評価尺度(DSRS-C)短縮版（9項目）¹⁴⁾

- 4 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度（5 項目）。
 - 5 ゲーム使用に関する質問：過去 1 週間の平日・休日のゲーム使用時間（1 日平均時間）、使用しているゲーム機器、家庭内のゲームに関するルールについて。
 - 6 生活習慣に関する質問：過去 1 か月間の平均睡眠時間、ソーシャルメディア・SNS などの 1 日あたり使用時間、動画投稿・共有サービスの 1 日あたり使用時間、人間関係に関する満足度、外出頻度、過去 1 か月間の学校の欠席・遅刻の頻度、過去 1 か月間の学校以外での勉強時間、身長、体重。
 - 7 基本属性：性別、生年月日、学年、同居者。
 - 8 自由記述：ゲームや生活に関する困りごと・悩みごと、病院に期待すること、調査への意見。
- <中学生・高校生（12 歳～18 歳）>
- 1 ゲーム使用問題の程度：IGDS-C（9 項目）、GADIS-A（10 項目）、GAMES test（9 項目）¹²⁾。
 - 2 健康関連 QOL：EQ-5D-Y（5 項目）¹³⁾。
 - 3 精神的健康：GHQ 短縮版（30 項目）¹⁵⁾。
 - 4 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度（5 項目）。
 - 5 ゲーム使用に関する質問：小学生調査票と同様。
 - 6 生活習慣に関する質問：小学生調査票と同様。
 - 7 基本属性：小学生調査票と同様。
 - 8 自由記述：小学生調査票と同様。
- <大学等・社会人等（18 歳～29 歳）>
- 1 ゲーム使用問題の程度：IGDS-C（9 項目）、GADIS-A（10 項目）、GDT（4 項目）¹⁶⁾、GAMES test（9 項目）¹²⁾。
 - 2 健康関連 QOL：EQ-5D-5L（5 項目）^{17, 20)}。
 - 3 精神的健康：GHQ 短縮版（30 項目）¹⁹⁾。
 - 4 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度（5 項目）。
 - 5 ゲーム使用・精神障害に関する質問：自身の精神障害の診断名、小学生調査票と同様の内容。
 - 6 生活習慣に関する質問：過去 1 か月間の平均睡眠時間、ソーシャルメディア・SNS などの 1 日あたり使用時間、動画投稿・共有サービスの 1 日あたり使用時間、外出頻度、過去 1 か月間の学校・仕事の欠席・遅刻の頻度、授業以外での勉強時間、仕事時間、身長、体重。
 - 7 基本属性：性別、生年月日、在籍する教育機関種別および学年、最終学歴、就労状況、婚姻状況。
 - 8 自由記述：小学生調査票と同様。

2. 家族調査

対象者の選択基準は、①小学 4 年生～高校 3 年生のゲーム使用の問題を有する通院患者と同居する親権者、②20 歳以上の男女、とした。家族だけが医療機関に相談に来ている場合も対象に含めた。除外基準は、患者と同居していない場合とした。患者調査と同様の方法でリクルートを行った。

初回調査はウェブアンケートで行った。家族調査案内チラシに記載された URL または QR コードから調査用ウェブサイトにアクセスしてもらい、オンライン上で研究説明を行い、研究参加の同意を得た上で、アンケート調査に回答してもらった。半年後調

査では、初回調査に参加した調査対象者に調査票セットを配布した。アンケート回答者にプリペイドカードの謝礼を送付した。

調査内容は、以下の通りであった。

[初回調査]

- 1 子どものゲーム使用問題の程度：予備調査を経て作成された PIGDS (9 項目)、GADIS-P (10 項目)。
- 2 子どもの注意欠如・多動性障害 (ADHD) 傾向：ADHD RS-IV (18 項目)²¹⁾。DSM-IV に基づき開発された親・教師により子どもの ADHD を評価する尺度である。
- 3 子どもの自閉症スペクトラム症 (ASD) 傾向：Social and Communication Disorders Checklist (SCDC) (12 項目)²²⁾。子どもの ASD 傾向を親が評価する尺度である。児童精神科に通院する 5～18 歳子どもの親において、日本語版の信頼性・妥当性が確認されている。
- 4 子どもの情緒や行動：Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) 子どもの強さと困難さアンケート 4～17 歳児用 / 親記入用 (25 項目)²³⁾。情緒の問題、行為の問題、多動/不注意、仲間関係の問題、向社会的な行動の 5 因子で構成され、7-15 歳の子どもの親評定および教師評定 SDQ において良好な信頼性・妥当性が確認されている。研究目的では、上位 10% を臨床レベルの問題の可能性があるとみなす慣習があるが、日本では臨床的に有用なカットオフが検証されておらず、開発者との話し合いの結果、現時点では日本版ではカットオフを推奨しないことになっている。イギリスでは、情緒の問題が 4 点以上、行為の問題が 3 点以上、多動/不注意の問題が 5 点以上、仲間関係の問題が 3 点以上、向社会的な行動が 5 点以上で問題があると判定される。
- 5 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度。
- 6 自身の健康関連 QOL：EQ-5D-5L^{17, 19)}。
- 7 自身の精神的健康：GHQ30¹⁵⁾。
- 8 子どものゲーム使用・精神障害に関する質問：子どもの精神障害の診断名、子どもの過去 1 週間の平日・休日のゲーム使用時間 (1 日平均時間)、子どもがゲームを始めた年齢、ゲームと一緒にする人、子どもがプレイしているゲームのジャンル、子どもが使用しているゲーム機器、子どもがプレイしているゲームの名称、子どもの過去 1 か月間のゲーム課金の合計金額、ゲームの名称、子ども専用のスマートフォンを初めて買い与えた時の子どもの年齢、家庭内のゲームに関するルール、子どものゲーム使用に対する問題認識。
- 9 自身の生活に関する質問：過去 1 週間の平日・休日のゲーム使用時間 (1 日平均時間)、過去 1 か月間の平均睡眠時間、子どもと一緒に食事をとる頻度、1 日当たりの子どもとのコミュニケーション時間、1 日当たりの友人との対面コミュニケーション時間、過去 1 か月間における 1 日平均仕事時間。
- 10 基本属性：性別、年齢、子どもの性別、子どもの生年月日、子どもの学年、子どもとの続柄、最終学歴、婚姻状況、就労状況、世帯収入。
- 11 自由記述：子どもや家庭に関する困りごと、医療に期待すること、調査への意見。

[半年後調査]

調査内容は、以下の通りであった。

- 1 子どものゲーム使用問題の程度：予備調査を経て作成された PIGDS (9 項目)、GADIS-P (10 項目)。
 - 2 家族機能：家族機能を東大版 family APGAR 尺度。
 - 3 自身の健康関連 QOL：EQ-5D-5L^{17, 18)}。
 - 4 自身の精神的健康：GHQ30¹⁵⁾。
 - 5 子どものゲーム使用・精神障害に関する質問：ゲーム障害の診断の有無、子どもの過去 1 週間の平日・休日のゲーム使用時間 (1 日平均時間)、家庭内のゲームに関するルール、子どものゲーム使用に対する問題認識。
 - 6 自身の生活に関する質問：1 日あたりのソーシャルメディア・SNS (LINE や Twitter など) の使用時間、1 日あたりの動画投稿・共有サービス (YouTube など) の利用時間、人間関係の満足度
 - 7 基本属性：性別、年齢
- 自由記述：子どもや家庭に関する困りごと、医療に期待すること、調査への意見。

本報告書では、上記調査内容の記述統計量を算出した。また、初回及び半年後調査の両方に回答した患者群を対象として解析を行った。

C. 結果

研究 1-1: スクリーニング尺度日本語版作成

1. 事前準備

翻訳する 5 つの尺度の原著者 4 名に日本語訳の許諾を得た。また、英語での逆翻訳レビューの協力に関して了解を得た。IGDS は

すでに日本語版 (IGDS-J) が存在していたが、尺度の適用年齢が 13 歳〜となり、小学校高学年の児童には理解が難しい表現や漢字が尺度項目に含まれていた。そこで、オリジナル版と日本語版の開発者に、文言を修正し IGDS for children 日本語版として作成することの許諾を得た。また、GADIS-A と GADIS-P の原著者からオリジナル版尺度開発論文に記載されていない、追加の尺度項目などに関する情報を得た。

2. 順翻訳・調整

それぞれの英語版尺度を 2 名の研究者が独立して日本語に翻訳した。順翻訳担当者は、DSM-5 および ICD-11 のゲーム障害の診断基準やスクリーニング尺度開発論文を精読し、ゲーム障害の病態概念の把握に努めた。また、小学校高学年でも理解できる平易な表現に翻訳し、小学校 4 年生がすでに学習している漢字を用いた。2 つの順翻訳を研究者 4 名で比較・協議し、1 つの日本語版に統合した。オリジナル版の文言の意図や定義が不明な箇所について、原著者に確認し助言を得た。

3. 逆翻訳

1 名の英語を母国語とする翻訳者に逆翻訳を依頼した。もう 1 名の翻訳者が逆翻訳の内容の妥当性を確認した。逆翻訳担当者は、ゲーム障害の構成概念に精通する専門家ではないことを確認した。

4. 逆翻訳レビュー・調和

逆翻訳版とオリジナル版の等価性の確認を原著者に依頼した。原著者から相違があると指摘された点について、研究者間で協議し日本語訳を修正し、再度逆翻訳を行い、原著者に再確認を依頼した。この過程を繰

り返し、日本語版尺度の暫定版を完成させた。

研究 1-2：言語的妥当性の検証

1. 対象者の特徴

10組の親子（子ども10名、親9名）が研究に参加した。子ども10名中8名が男児で、親9名中8名が母親であった。子ども全員にADHDの診断があり、半数は重複してASDの診断を受けていた。

2. 言語的妥当性に関する結果

各尺度の回答所要時間の平均は、IGDS-Cで1分47秒（SD：37.8秒、範囲46～180秒）、GADIS-Aで4分31秒（SD：109.0秒、範囲151～525秒）、PIGDSで1分11秒（SD：27.1秒、範囲31～112秒）、GADIS-Pで2分50秒（SD：50.4秒、範囲90～256秒）であった。

GADIS-Aにおいて、教示文と1つの項目に含まれる「デジタルゲーム」という言葉がわかりにくいという意見があった。インタビュー調査の結果、デジタルゲームを「3Dのゲーム」「外国のゲーム」「なんだか難しそうゲーム」と理解している子どもがいた。デジタルゲームではないアナログゲーム（ボードゲームやカードゲームなど）について質問したところ、アナログゲームとデジタルゲームは違うものであるという認識であり、「ゲーム」という言葉からアナログゲームを想起する子どもはいなかった。したがって、子どもにとっては、「ゲーム」という言葉が「デジタルゲーム（ビデオゲーム、コンピューターゲーム）」を意味していると考えられた。そのため、「デジタルゲーム」という言葉を用いることで誤解やわかりにくい印象を与え

る可能性があると考え、「デジタルゲーム」を「ゲーム」という表記に変更した。また、GADIS-AとGADIS-Pについては、文字が多く読みづらいという意見があった。したがって、当初はオリジナル版と同様のレイアウトで作成していたが、より見やすくなるように日本語版のレイアウトを変更することとした。

インタビュー調査で抽象的な質問の意味内容を尋ねたところ、自分の場合に置き換えて具体的なエピソードを含めた説明があり、質問内容をおおよそ正しく理解できていた。例えば、「この1年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをしたことがありますか」という質問について、「友達に嫌なことを言われたときにゲームをした」などという理解をしていた。特定のゲームを熱心にやっていた時期、ゲーム機を買ってもらった時期など、子どもにとって印象に残る出来事はしっかりと覚えていることが多かったが、人間関係についての状態を詳しく説明できる子どもは少なかった。また、過去の出来事を正しく想起できるかという点については、おおよそ過去12か月間の状態を振り返り回答できていることが確認できた。現在から1年前はいつになるかは理解できていたが、該当するエピソードがあった正確な時期を「〇年〇月」という形で覚えているとは限らず、「〇年生の夏に」「〇年生になってから」「最近」といったように記憶している子どもが多かった。

3. 日本語訳の確定

質問紙調査とインタビュー調査結果を踏まえ、研究者間で修正案を協議し、各尺度の日本語訳を確定した。

1) Internet Gaming Disorder Scale for children: IGDS-C 日本語版

9歳（小学校4年生）以上の人を対象とした自記式尺度である。9項目、2件法「いいえ（0点）」「はい（1点）」で、合計得点を算出する。得点範囲は0～9点で、高得点であるほど、GD（Gaming Disorder）の症状が重いことを示す。5点以上でGDの疑いがあると判定する。0～1点は通常のゲーマー、2～4点はリスクの高いゲーマーと考えられている。

2) Gaming Disorder Scale for

Adolescents: GADIS-A 日本語版

9歳（小学校4年生）以上の人を対象とした自記式尺度である。10項目のコア項目に追加3項目を含む13項目の尺度である。コア項目は、2因子「認知面や行動における障害（項目1, 2, 4, 5）」「ネガティブな結果（項目3, 6, 7, 8, 9）」、および「問題継続期間（項目10）」で構成される。コア項目は5件法で、項目1～9は、「まったくそう思わない（0点）」～「とてもそう思う（4点）」、項目10（問題継続期間に関する項目）は、「まったく（0点）」～「ほぼ毎日（4点）」という形で測定する。合計得点を算出する場合は、コア項目の項目1～9を合計する。得点範囲は0～36点で、高得点であるほど、GDの症状が重いことを示す。

「認知面や行動における障害（項目1, 2, 4, 5）」10点以上、かつ「ネガティブな結果（項目3, 6, 7, 8, 9）」6点以上、かつ「問題継続期間（項目10）」2点以上の場合、GDの疑いがあると判定する。追加3項目は、スコアリングには用いない

が、重症度の検討や危険なゲーム行動とGDの鑑別に用いる。

3) Parental version of the Internet Gaming Disorder Scale: PIGDS 日本語版

IGDSの親評定版の尺度で、子どものGDについて親が評価する。9～18歳（小学校4年生～高校3年生）の子どもと同居する親を対象とした尺度である。尺度の構成とスコアリング方法はIGDSと同様である。

4) Gaming Disorder Scale for Parents: GADIS-P 日本語版

GADIS-Aの親評定版の尺度で、子どものGDについて親が評価する。9～18歳（小学校4年生～高校3年生）の子どもと同居する親を対象とした尺度である。尺度の構成とスコアリング方法はGADIS-Aと同様である。

研究2：患者・家族調査(初回調査)

1. 患者調査

1) 対象者の特徴・生活状況

84名から調査票が返送され、年齢が30代の者2名を除外し、分析対象は82名（小学校4～6年生16名、中高校生46名、大学・社会人等20名）となった。

対象者の基本属性を表1に、生活に関する情報を表2に示す。男性が65名（79.3%）であり、ほとんどの人が家族と同居していた。平日（月曜～金曜の5日）ゲームをする人が66名（81.5%）、休日（土曜・日曜の2日）ゲームをする人が70名（86.4%）であり、平均ゲーム時間は平日282.5分（SD：210.0）、休日416.3分（SD：282.5）、週当たりの平均ゲーム時間は、2133.4分（SD：1633.0）であった。ゲームを始めた年齢は、

平均7.8歳 (SD:2.7) で、71名 (86.6%) がオンラインゲームをすることがあると回答した。ゲームをするのに一番使用する機器は、据え置き型ゲーム機 (ニンテンドースイッチ、プレステなど) 32名 (39.5%) であり、次いでスマートフォン 26名 (32.1%) だった。自分専用のゲーム機器を持っているのは、73名 (89.0%) で、はじめて自分専用の機器を持った年齢は、平均9.0歳 (SD:2.9歳) だった。小中高生に親子でゲームについてのルールを親子で作っているか質問したところ、62名中41名 (66.1%) が作っていると回答したが、全然ルールを守っていないと回答した人が13名 (31.7%) いた。ゲームに課金している人は、20名 (24.7%) で、年齢が上がるにつれてその割合が高くなった。

1日当たりの睡眠時間は、平均461.3分 (SD:92.9) で、年齢が上がるにつれて短くなる傾向にあった。朝食を毎日食べる人は51名 (62.2%) で、家族と夕食を食べる人は57名 (69.5%) であった。半数以上の人の日頃運動・スポーツをしていないと回答した。1日当たりの両親とのコミュニケーション時間は、平均111.6分 (SD:101.0) であった。また、80名中58名 (72.5%) は普段から外出していたが、22名 (27.6%) は外出しない傾向にあり、そのうち3名は引きこもり傾向にあった。BMIは、「18.5~25未満:普通体重」の人が40名 (50.0%)、次いで「18.5未満:低体重(痩せ型)」の人が26名 (32.5%) であり、肥満傾向にある人の割合は少なかった。一番よくしているゲームについて質問したところ、フォートナイトが9名 (11.8%)、次いでAPEX LEGENDSが5名

(6.6%) で、その他様々なゲームが挙げられた (表3)。

2) ゲーム障害疑いありの人の割合

各ゲーム障害スクリーニング尺度により測定したゲーム障害の程度を表4~7に示す。ゲーム障害疑いありとなった人割合は、IGDSで81名中38名 (46.9%)、GADIS-Aで80名中30名 (37.5%)、GAMES-testで80名中42名 (51.9%) であった。また、各尺度により年齢ごとのゲーム障害疑いありとなる人の割合が異なる結果となった。IGDSでは小学生7名 (43.8%)、中学生23名 (51.1%)、大学・社会人9名 (40.1%)、GADIS-Aでは小学生4名 (25.0%)、中学生17名 (38.6%)、大学・社会人9名 (45.0%)、GAMES-testでは小学生8名 (50.0%)、中学生22名 (48.9%)、大学・社会人12名 (60.0%) となった。

3) 精神的健康および併存する問題

EQ-5D-YまたはEQ-5D-5Lにより測定した健康関連QOLの結果を表8と表9に示す。男女ともにどの年齢層でも基準値より低い値であり、QOLが低い傾向にあった。小学生16名を対象に、DSRS-Cによりうつ状態を評価したところ、カットオフ以上となったのは4名 (25.0%) であった (表10)。中学生以上63名を対象にGHQ30により精神的健康を評価したところ、精神的健康に中等度以上の問題があると判定された人は35名 (55.6%) で、睡眠障害26名 (41.3%) と希死念慮・うつ傾向22名 (34.9%) の割合が高かった (表11)。大学生・社会人等19名を対象にASRS-v1.1により自身のADHD傾向を評価したところ、ADHDに該当する症状の数の平均は1.42個 (SD:1.2) で、1名 (5.3%) がADHD疑いありとなった (表12)。小中高生20名を対象にSDQにより自身の情緒や行

動について評価したところ、総困難スコアは平均 19.5 (SD : 5.0) であり、日本の全日制・定時制の学生を対象とした先行研究の値と比較し、総困難スコアと下位尺度(情緒の問題、行為の問題、多動・不注意、仲間関係の問題)では高い値を示し、下位尺度(向社会的な行動)では低い値を示した(表 13)。

4) 家族機能

全員を対象に東大版 family APGAR 尺度により家族機能を評価したところ、総得点は平均 5.8 (SD : 3.1) であり、家族機能に障害ありが 16 名 (19.5%)、やや家族機能障害ありが 30 名 (36.6%)、家族機能障害なしが 36 名 (43.9%) であった(表 14)。

2. 家族調査

1) 対象者の特徴・生活状況

24 名からウェブアンケートに回答があり、24 名が分析対象となった。

対象者の基本属性を表 15 に、生活に関する情報を表 16 に、患者である子どもの生活に関する情報を表 17 に示す。女性が 17 名 (70.8%)、患者との続柄は母親が 17 名 (70.8%) で、非常勤含め就労している人が 21 名 (87.5%) であった。平日にゲームをする人は 8 名 (34.8%)、休日にゲームする人は 9 名 (39.1%) であった。ゲームをする人におけるゲームの平均時間は、平日 50.6 分 (SD : 33.0)、休日 60.0 分 (SD : 41.8) であった。子どもと一緒にゲームをすることがあるのは、15 名 (62.5%) であった。

1 日当たりの睡眠時間は、平均 350.9 分 (SD : 66.7) で、子どもと朝食をほとんど毎日一緒に食べる人が 7 名 (30.4%)、夕食をほとんど毎日一緒に食べる人が 15 名 (65.2%) であった。

子供の性別は全員 (24 名) において男性で、学年は小学校 6 年生 6 名 (25.0%)、次いで高校 1 年生 5 名 (20.8%) であった。子どもがゲーム障害の診断を受けたことがあるのは、6 名 (25.0%) であった。子どもの診断名 (複数回答) は、知的障害 11 名 (45.8%)、自閉スペクトラム症 9 名 (37.5%) が多く、ADHD は 0 名だった。子どものゲーム日数は、平日 5 日が 17 名 (77.3%)、休日 2 日が 18 名 (81.8%) で、平均ゲーム時間は、平日 306.8 分 (SD : 254.2)、休日 416.7 分 (SD : 304.7)、週当たり 2134.8 分 (SD : 1771.5) であった。

一番よくしているゲームを表 18 に、課金しているゲームを表 19 に示す。それぞれ「わからない」との解答が一定数あり、子どもの回答より種類が少なかった。

2) 子どものゲーム障害の程度と割合

各ゲーム障害スクリーニング尺度により測定したゲーム障害の程度を表 20、21 に示す。ゲーム障害疑いありとなった人割合は、PIGDS で 15 名 (62.5%)、GADIS-P で 14 名 (58.3%) であった。

3) 子どもの精神的健康および併存する問題

子どもの ADHD 傾向を評価した ADHD RS - VI の結果を表 22 に示す。カットオフ基準を 95%とした場合、合計得点で 8 名 (34.8%)、下位尺度の不注意で 9 名 (39.1%)、多動性・衝動性で 11 名 (47.8%) が該当した。SCDC により子どもの ASD 傾向を評価したところ、4 名 (16.7%) に自閉症スペクトラム障害の疑いが認められた(表 23)。SDQ により子どもの情緒や行動について評価したところ、総困難スコアは 15.9 (SD : 5.1) であり、Low need が 9 名 (37.5%)、Some need が 5

名 (20.8%)、High need が 10 名 (41.7%) であった (表 24)。

4) 家族機能

東大版 family APGAR 尺度により家族機能を評価したところ、総得点は平均 5.8 (SD : 2.7) であり、家族機能に障害ありが 3 名 (12.5%)、やや家族機能障害ありが 12 名 (50.0%)、家族機能障害なしが 9 名 (37.5%) であった (表 25)。

5) 家族自身の精神的健康

EQ-5D-5L により家族自身の健康関連 QOL を評価したところ、男女ともにどの年齢層でも基準値より低い値であり、QOL が低い傾向が示された (表 26)。GHQ により家族自身の精神的健康を評価したところ、中等度以上の問題があると判定された人は、総得点で 11 名 (47.8%)、睡眠障害 11 名 (47.8%)、不安と気分変動 8 名 (34.8%)、一般的疾患傾向 7 名 (30.4%) であった (表 27)。

患者・家族調査(半年後調査)

3. 患者調査

5) 対象者の特徴・生活状況

初回調査で回答した 82 名のうち 60 名から調査票が返送された。分析対象はそれぞれ小学校 4~6 年生 5 名、中高生 36 名、大学・社会人等 19 名となった。

対象者の基本属性を表 28 に、生活に関する情報を表 29 に示す。男性が 46 名 (76.7%) であった。平日 (月曜~金曜) のうち 5 日ゲームをする人が 50 名 (83.3%)、休日 (土曜・日曜) のうち 2 日ゲームをする人が 55 名 (94.8%) であり、平均ゲーム時間は平日 301.1 分 (SD : 246.1)、休日 414.5 分 (SD : 278.1)、週当たりの平均ゲーム時間は、2371.6 分 (SD : 1785.6) であった。ゲーム

をするのに一番使用する機器は、スマートフォン 21 名 (40.4%) であり、次いで据置き型ゲーム機 (ニンテンドースイッチ、プレイステーションなど) 16 名 (30.8%) だった。小中高生に親子でゲームについてのルールを親子で作っているか質問したところ、41 名中 27 名 (65.9%) が作っていると回答したが、全然ルールを守っていないと回答した人が 9 名 (33.3%) いた。59 名中 40 名 (67.8%) は普段から外出していたが、19 名 (32.2%) は外出しない傾向にあり、そのうち 3 名は引きこもり傾向にあった。BMI は、「18.5~25 未満 : 普通体重」の人が 31 名 (53.4%)、次いで「18.5 未満 : 低体重(痩せ型)」の人が 18 名 (31.0%) であり、肥満傾向にある人の割合は少なかった。

6) ゲーム障害疑いありの人の割合

各ゲーム障害スクリーニング尺度により測定したゲーム障害の程度を表 30~33 に示す。ゲーム障害疑いありとなった人の割合は、IGDS-C で 59 名中 27 名 (45.8%)、GADIS-A で 58 名中 24 名 (41.4%)、GAMES-test で 56 名中 28 名 (50.9%) であった。また、各尺度により年齢ごとのゲーム障害疑いありとなる人の割合が異なる結果となった。IGDS-C では小学生 3 名 (60.0%)、中高生 18 名 (51.4%)、大学・社会人 9 名 (40.1%)、GADIS-A では小学生 3 名 (25.0%)、中高生 16 名 (47.1%)、大学・社会人 5 名 (25.0%)、GAMES-test では小学生 3 名 (60.0%)、中高生 19 名 (57.6%)、大学・社会人 6 名 (33.3%) となった。

7) 精神的健康および併存する問題

EQ-5D-Y (小学生・中学生・高校生 39 名が対象) または、EQ-5D-5L (大学生・社会人等 19 名が対象) により測定した健康関連 QOL の

結果を表 34 と表 35 に示す。12 歳女子を除き男女ともにどの年齢層でも基準値より低い値であり、QOL が低い傾向にあった。小学生 5 名を対象に、DSRS-C によりうつ状態を評価したところ、カットオフ以上となったのは 1 名 (20.0%) であった (表 36)。中高生以上 52 名を対象に GHQ30 により精神的健康を評価したところ、精神的健康に中等度以上の問題があると判定された人は 27 名 (51.9%) で、睡眠障害 18 名 (34.6%) と希死念慮・うつ傾向 17 名 (32.7%) の割合が高かった (表 37)。

8) 家族機能

全員を対象に東大版 family APGAR 尺度により家族機能を評価したところ、総得点は平均 6.2 (SD : 3.2) であり、家族機能に障害ありが 11 名 (18.3%)、やや家族機能障害ありが 22 名 (36.7%)、家族機能障害なしが 27 名 (45.0%) であった (表 38)。

9) 初回調査との変化

初回及び半年後調査の両方に回答した患者群を対象として解析を行った。解析の結果、1 日あたりのゲーム時間は平日(月～金)・休日(土日)ともに減少していた。(平日 : 281.2 分 (SD : 221.2) から 277.6 分 (SD:251.8)、休日 : 415.1 分 (SD:296.1) から 392.5 分 (SD:288.0))。一方、ゲームプレイ日数は平日・休日ともに増加していた。(平日 : 4.5 日 (SD:1.3) から 4.7 日 (SD:1.0)、休日 : 1.8 日 (SD:0.5) から 1.9 日 (SD:0.4)。ゲームプレイ時間においては、平日(月～金)・休日(土日)・1 週間あたりの全てにおいて増加しており、それぞれ以下の通りだった。平日 : 1321.1 分 (SD:1163.9) から 1391.3 分 (SD:1268.4)、休日 : 786.2 分 (SD:609.3) から 856.8 分 (SD:701.0)、1 週間あたり :

2120.0 分 (SD:1735.1) から 2262.1 分 (SD:1830.3)。一日あたりの睡眠時間は 464.7 分 (SD:83.5) から 447.5 分 (SD:84.3) と減少し、一日あたりの SNS 利用時間は 72.3 分 (SD:110.5) から 80.6 分 (SD:115.4) と増加した。また、一日あたりの動画サイト視聴時間は 136.3 分 (SD:115.4) から 128.6 分 (SD:129.3) と減少した。(表 39)

ゲーム障害のスクリーニング尺度においては GDT 以外はスコアが減少している傾向が見られた。IGDS-C : 4.7 (SD:2.5) から 4.0 (SD:2.8)、GADIS-A : 19.4 (SD:9.5) から 18.0 (SD:10.8)、GAMES-test : 5.1 (SD:2.9) から 5.0 (SD:3.1)、GDT : 11.2 (SD:5.4) から 11.6 (SD:4.8)。健康関連 QOL に関しては、EQ-5D-Y (小学生・中学生・高校生対象)・EQ-5D-5L (大学生・社会人等対象) のどちらにおいても平均スコアは減少していた。EQ-5D-Y : 0.852 (SD:0.159) から 0.836 (SD:0.154)、EQ-5D-5L : 0.818 (SD:0.161) から 0.803 (SD:0.125)。GHQ30 は 10.2 (SD:6.9) から 9.3 (SD:7.5) へと減少し、familyAPGAR のスコアは 5.9 (SD:3.0) から 6.2 (SD:3.2) へと増加していた。(表 39)

IGDS-C・GADIS-A・GAMES-test においてカットオフ以上になった人数を比較したところそれぞれ、28 名 (48.3%) から 27 名 (46.6%)、26 名 (45.6%) から 23 名 (40.4%)、30 名 (54.5%) から 28 名 (50.9%) と減少している傾向が見られた。(表 40)

また、初回調査と半年後調査において各ゲーム障害スクリーニング尺度のスクリーニング結果においては各尺度において違いはあったが、初回調査時にカットオフ基準未満で半年後調査もカットオフ基準未満だったものは 34.5%～45.6%、初回調査時に

カットオフ基準以上で半年後調査もカットオフ基準以上だったものは、31.6%～40.0%と7割強の患者は変化がなかった。一方、初回調査時にカットオフ基準未満だったが半年後調査ではカットオフ基準以上になったものは8.8%～12.1%、初回調査時にカットオフ基準以上だったが半年後調査ではカットオフ基準未満だったものは13.8%から14.5%と、2割弱の人に変化が見られ、1割弱の患者はスクリーニング結果が良くなっていた。(表41)

4. 家族調査

6) 対象者の特徴・生活状況

初回調査で回答した24名のうち22名から調査票が返送され、22名全員が分析対象となった。

対象者の基本属性を表42に、生活に関する情報を表43に、患者である子どもの生活に関する情報を表44に示す。女性が16名(69.6%)、患者との続柄は母親が16名(69.6%)であった。普段ソーシャルメディア・SNS(LINEやTwitterなど)を見る・書くのに費やしている1日あたりの時間の平均は96.4(SD:157.8)、普段動画投稿・共有サービス(YouTubeなど)を見るのに費やしている1日あたりの時間の平均は32.2(SD:42.9)であった。人間関係の満足度における質問では22名全員が回答し、家族との関係の質問においては、家族との関係に「満足している」と「まあ満足している」と回答した人の合計は12名(54.5%)、「やや不満だ」と「不満だ」と回答した人の合計は6名(27.2%)であった。友人との関係の質問においては、友人との関係に、「満足している」と「まあ満足している」と回答した人の合計は18名(81.8%)、「やや不満だ」と「不満

だ」と回答した人の合計は2名(9.1%)であった。職場や学校での人間関係の質問においては、職場や学校での人間関係に、「満足している」と「まあ満足している」と回答した人の合計は9名(40.9%)、「やや不満だ」と「不満だ」と回答した人の合計は2名(9.1%)であった。

子どもがゲーム障害の診断を受けたことがあると回答した人は、6名(27.3%)であった。子どものゲーム日数は、平日(月曜～金曜)のうち5日が19名(86.4%)、休日(土曜・日曜)のうち2日が19名(86.4%)で、平均ゲーム時間は、平日350.5分(SD:274.4)、休日472.1分(SD:303.0)、週当たり2329.1分(SD:1987.8)であった。子どものゲームの仕方についての質問では、全く問題はないと思うと回答した人は2名(9.1%)であり、少し問題があると思うと回答した人は10名(45.5%)、とても問題があると思うと回答した人は10名(45.5%)だった。

7) 子どものゲーム障害の程度と割合

各ゲーム障害スクリーニング尺度により測定したゲーム障害の程度を表45、46に示す。ゲーム障害疑いありとなった人割合は、PIGDSで17名(81.0%)、GADIS-Pで14名(63.6%)であった。

8) 家族機能

東大版family APGAR尺度により家族機能を評価したところ、総得点は平均5.1(SD:3.8)であり、家族機能に障害ありが7名(31.8%)、やや家族機能障害ありが7名(31.8%)、家族機能障害なしが8名(36.4%)であった(表47)。

9) 家族自身の精神的健康

EQ-5D-5Lにより家族自身の健康関連 QOL を評価したところ、30-39 歳女性、40-49 歳男性を除き、男女ともにどの年齢層でも基準値より低い値であり、QOL が低い傾向が示された（表 48）。GHQ30 により家族自身の精神的健康を評価したところ、中等度以上の問題があると判定された人は、総得点で 14 名（66.7%）、睡眠障害 12 名（57.1%）、不安と気分変調 9 名（42.9%）、一般的疾患傾向 10 名（47.6%）であった（表 49）。

10) 初回調査との比較

初回及び半年後調査の両方に回答した患者家族を対象として解析を行った。32)

初回調査時と半年後調査でのゲームスクリーニング尺度のスクリーニング結果は PIGDS は 18 名（85.7%）から 17 名（81.0%）に減少し、GADIS-A は 13 名（59.1%）から 14 名（63.6%）と増加していた。（表 50）

親から見た子どもの 1 週間の合計ゲームプレイ時間は 2120.0 分（SD:1735.1）から、2262.1 分（SD:1830.3）と初回調査と比較し増加していた。（表 50）

D. 考察

研究 1-1: 尺度開発ガイドラインに従ったスクリーニング尺度の翻訳

文献レビューをもとに選定したスクリーニング尺度の翻訳では、収集されたデータの妥当性を確保し、国際比較研究の実施可能性を考慮し、国際的にコンセンサスが得られている患者報告式アウトカム尺度翻訳ガイドラインに従い実施した。オリジナル版との相違を可能な限りなくすために、あいまいな点について原著者に質問し、逆翻訳レビューを繰り返し実施した。翻訳の際

には、小学校 4 年生でも理解可能な表現とすることに努めたが、発達障害や精神障害を持つ児童が尺度の内容を正しく理解できるかを検証するため、児童精神科に通院する小学校 4~6 年生を対象に認知デブリーフィング（予備調査）を実施した（研究 1-2）。

研究 1-2: 言語的妥当性の検証

言語的妥当性の検証結果から、IGDS-C、GADIS-A は、小学校 4 年生（9~10 歳）でも尺度内容を理解でき、短時間で回答できる尺度であることが確認された。PIGDS、GADIS-P は、親が子どものゲーム使用問題を短時間で容易に評価できる尺度であることが確認された。IGDS-C、GADIS-A は、様々なセッティング（学校、相談支援機関、医療機関など）におけるスクリーニングに活用できると考えられる。子どもの場合は、不調を感じながらも自身の状態を言語化できなかつたり、なかなか自分のことを話したがいなかつたり、うまく伝えられないということがある。そのため、スクリーニングの機会を利用して、より詳しい話をするきっかけを作り、そこから相談しやすい信頼関係を構築することも可能である。また、疫学研究・臨床研究での活用も期待される。GADIS-A は、2 因子構造で「認知面や行動における障害」「ネガティブな結果」それぞれの程度を把握でき、5 件法で得点範囲が広く、重症度をより詳細に評価できるため、本人の治療効果を評価する際にも利用できる可能性がある。しかしながら、IGDS も GADIS-A も臨床診断をアウトカムとした尺度のスクリーニング精度は確認されていないため、カットオフ値については、臨床診断をアウトカムにした検証が必要である。

PIGDS、GADIS-Pもまた、様々な場面で利用できると考えられる。相談支援機関では親からの情報に基づき子どもの状態をアセスメントしたり、親に介入したりする場面が多いことが想定される。親のみから相談を受ける場合や多角的に本人の状況をアセスメントする際に親評定版尺度が活用できる。また、親自身が子どもの問題を整理するのにも役立つと思われる。

研究2：患者・家族調査

患者調査では、ゲーム障害の診断基準や診断方法が確立する以前であったためゲーム使用問題がある人を調査対象とした。ゲーム使用問題には様々な内容が含まれ一律の定義は難しいと思われるが、対象者のゲーム時間は週当たり2133.4分(約35時間)であり、長時間ゲームを行っている集団であった。一方で、ゲーム障害スクリーニング尺度の結果から、ゲーム問題があると考えられる患者のゲーム障害の程度は幅広いことが考えられた。また、スクリーニング尺度によってもゲーム障害と判定される人の割合が異なり、スクリーニング精度の高い尺度の開発が必要であると考えられた。また、睡眠障害やうつ傾向にある人が多く、情緒・行動に関する問題を持つ人の割合も多かったことから、ゲーム障害が併存する問題の要因または結果となっている可能性があり、引き続き縦断調査で因果関係を検証する必要がある。また、家族機能障害があると評価された人の割合が約半数であったことから、家族との関係性に何かしら課題を抱える患者が多いことがうかがえた。睡眠障害などの精神的状態や情緒・行動に関する問題と同様に、家族関係についてもゲーム障害の

要因または結果となっている可能性が考えられる。

半年後に実施した追跡調査では、各尺度、また年齢により割合は異なっていたが、41.4%~50.9%と約半数程度がゲーム障害疑いありと判定された。また、74.1%~77.2%の人はゲーム障害の判定に変化がなかった。一方、22.8%~25.9%の人は判定に変化があった。13.8%~14.0%の人はゲーム障害疑いありの状態から疑いなしの状態への変化していた。これは、時間の経過による回復の他に、学年や学校が変わったことによる環境の変化などが影響している可能性がある。また、本調査は患者集団の調査であり、ゲーム障害に限らず精神科での治療を受けている集団であり、ゲーム障害と関連している発達障害などの治療の結果、関連症状の状態が良くなり、それに伴いゲーム障害の症状も緩和したという可能性も考えられる。ゲームのプレイ時間については、1日あたりのプレイ時間は減少していたが、プレイ日数が増えており、結果として1週間あたりのゲームプレイ時間が増加していた。ゲームのプレイ時間が減少していることは良いことかもしれないが、プレイ日数が増えていることは、耐性が生じてきているなど悪い影響が出ている可能性も考えられる。初回調査に引き続き、睡眠障害やうつ傾向にある人が多く、情緒・行動に関する問題を持つ人の割合も多かった。また、家族機能障害があると評価された人の割合も多かった。

家族調査からは、親と子が回答したゲーム日数やゲーム時間がほぼ同程度であることが確認できた。ペアレンタルコントロール等の設定により、子どものゲーム使用状

況は把握しやすいことが考えられた。一方で、2種類の親評定版スクリーニング尺度により、ゲーム障害疑いありと判定される割合が異なることも確認された。自記式尺度と同様にスクリーニング精度の高い尺度の開発が求められる。また、患者本人だけでなく家族自身の精神的健康も悪い状態にあることが示唆された。半年後に実施された追跡調査では、

家族自身の精神的健康や家族機能も引き続き悪い状態にあることがわかった。患者本人の精神的健康の悪化が家族自身の精神的健康に悪影響を与える可能性、本人の精神的健康の悪化が家族自身の精神的健康に悪影響を与える可能性、またその逆の可能性も考えられ、家族全体の支援が必要であると考えられる。

E. 結論

研究 1-1：海外版が存在していた 10 歳から使用可能な尺度や親評定版の存在する尺度を本研究の患者・家族調査に用いることとし、尺度翻訳ガイドラインに従い日本語訳を作成した。

研究 1-2：言語的妥当性の検証

翻訳したゲーム障害スクリーニング尺度の言語的妥当性を確認し、日本語版を確定した。また、その尺度を用いて患者・家族調査を実施し、ゲーム使用問題を抱える患者およびその家族の実態を明らかにした。

研究 2：

翻訳し、言語的妥当性を確認し、日本語版を確定したゲーム障害スクリーニング尺度を用いて患者・家族を対象とした追跡調査を実施し、ゲーム使用問題を抱える患者およびその家族の実態を明らかにした。

F. 健康危険情報

なし

G. 研究発表

1. 論文発表

1) Masaru Tateno, Ayumi Takano, Takanobu Matsuzaki, Susumu Higuchi. Current status and future perspectives of clinical practice for gaming disorder among adolescents in Japan: A preliminary survey in Sapporo. *Psychiatry and Clinical Neurosciences Reports*. 1(1) ; e4. 2022

2) Masaru Tateno, Takanobu Matsuzaki, Ayumi Takano, Susumu Higuchi. Increasing important roles of child and adolescent psychiatrists in the treatment of gaming disorder: Current status in Japan. *Frontiers in Psychiatry*. 2022

3) 高野歩, 徳重誠, 大野昴紀, 浅岡紘季, 宮本有紀, 館農勝. 自記式および親評定版ゲーム障害スクリーニング尺度日本語版の作成と言語的妥当性検証. *日本アルコール・薬物医学会雑誌*. 57(2):90-108. 2022

1. 学会発表

1) 館農 勝, 高野 歩, 松崎 尊信, 樋口 進. 児童思春期症例に対応する医療機関におけるゲーム障害・ネット

- 依存の診療実態調査. 北海道児童青年精神保健学会第45回例会, 札幌, 2021年2月7日
- 2) 徳重誠, 大野昂紀, 浅岡紘季, 館農勝, 宮本有紀, 高野歩. ゲーム障害尺度スクリーニング尺度日本語版 (GADIS-A/GADIS-P) の言語的妥当性と実施可能性の検討. 第56回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 2021年12月18日
 - 3) 大野昂紀, 徳重誠, 浅岡紘季, 宮本有紀, 館農勝, 高野歩. インターネットゲーム障害スクリーニング尺度日本語版 (IGDS/PIGDS) の言語的妥当性と実施可能性の検討. 第56回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 2021年12月18日
 - 4) Makoto Tokushige, Koki Ono, Hiroki Asaoka, Nanami Hiratani, Yuki Miyamoto, Masaru Tateno, Ayumi Takano. The relationship between game-use problems and family function among adolescent and young adult outpatients and their parents in Japan. The 26th East Asian Forum of Nursing Scholars (EAFONS) Conference 2023年3月10日
 - 5) Nanami Hiratani, Makoto Tokushige, Koki Ono, Hiroki Asaoka, Yuki Miyamoto, Masaru Tateno, Ayumi Takano. Correlation between mental health status and game-use problems among adolescent and young adult outpatients in Japan. The 26th East Asian Forum of Nursing Scholars (EAFONS) Conference 2023年3月10日
 - 6) 平谷七美, 徳重誠, 大野昂紀, 浅岡紘季, 宮本有紀, 館農勝, 高野歩. ゲームの使用問題を有する患者における精神的健康及び生活状況の検討. 第57回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 2022年9月9日
 - 7) 徳重誠, 大野昂紀, 平谷七美, 浅岡紘季, 宮本有紀, 館農勝, 高野歩. 自記式と親評定版ゲーム障害スクリーニング尺度の関連. 第57回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 2022年9月9日
 - 8) 大野昂紀, 徳重誠, 平谷七美, 浅岡紘季, 宮本有紀, 館農勝, 高野歩. 複数のゲーム障害スクリーニング尺度を用いたゲーム障害陽性率の検討. 第57回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 2022年9月9日
 - 9) TOKUSHIGE Makoto, ONO Koki, ASAOKA Hiroki, MIYAMOTO Yuki, TATENO Masaru, TAKANO Ayumi. Verification of the linguistic validity and feasibility of the Japanese version of the Gaming Disorders Screening Scale. The 7th International Conference on Behavioral Addictions (ICBA) 2022年6月22日

G. 知的財産権の出願・登録状況

なし

H. 文献

- 1) World health Organization. (2019). ICD-11
<https://icd.who.int/en>
- 2) 金城文. ゲーム障害関連の疫学. 医学のあゆみ, 217(6); 567-571. 2019.
- 3) 館農勝. ゲーム依存 (ゲーム障害) の診断と症状. 医学のあゆみ. 217(6); 583-586. 2019.
- 4) Torres-Rodríguez A., et al. The Treatment of Internet Gaming Disorder: a Brief Overview of the PIPATIC Program. *Int J Ment Health Addict.* 16(4); 1000-1015. 2017.
- 5) Lemmens J.S. et al., (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychol Assess.* 27(2):567-82.
- 6) 鷲見ら. (2018). インターネットゲーム障害スケールの日本語版 (IGDS-J) について. *臨床精神医学* 47(1) : 109-111.
- 7) Wartberg L., et al. (2019). Accordance of Adolescent and Parental Ratings of Internet Gaming Disorder and Their Associations with Psychosocial Aspects. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 22(4):264-270.
- 8) Paschke K., et al. (2020). Assessing ICD-11 Gaming Disorder in Adolescent Gamers: Development and Validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). *J Clin Med.* 2;9(4):993.
- 9) Paschke et al., (2021). Assessing ICD-11 gaming disorder in adolescent gamers by parental ratings: Development and validation of the Gaming Disorder Scale for Parents (GADIS-P). *J Behav Addict.* doi: 10.1556/2006.2020.00105. Online ahead of print.
- 10) Consensus-based Standards for the selection of health Measurement Instruments.
<https://www.cosmin.nl/>
- 11) 稲田. (2015). 尺度翻訳に関する基本指針. *行動療法研究.* 41(2), 117-125
- 12) Higuchi S, et al. (2021). Development and validation of a nine-item short screening test for ICD-11 gaming disorder (GAMES test) and estimation of the prevalence in the general young population. *J Behav Addict.* 10(2):263-280.
- 13) Shiroya T., et al. (2019). Psychometric properties of the Japanese version of the EQ-5D-Y by self-report and proxy-report: reliability and construct validity. *Qual Life Res.* 28(11):3093-3105.
- 14) 並川ら. (2011). Birleson 自己記入式抑うつ評価尺度 (DSRS-C) 短縮版の

- 作成. 精神医学 53(5), 489-496,
- 15) 中川泰彬, 大坊郁夫: 日本語版精神健康調査手引き (増補版) 日本文化科学社.
- 16) Pontes H. M., et al. (2019). Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test. *Int J Ment Health Addiction*. 19:508-528
- 17) 池田ら. (2015). 日本語版 EQ-5D-5L におけるスコアリング法の開発. *保健医療科学*. 64(1):47-55.
- 18) Shiroiwa T., et al. (2017). Comparison of Value Set Based on DCE and/or TTO Data: Scoring for EQ-5D-5L Health States in Japan. *Value Health*. 19(5):648-54.
- 19) Adult ADHD Self-Report Scale-V1.1 (ASRS-V1.1) Symptoms Checklist from WHO Composite International Diagnostic Interview.
https://www.hcp.med.harvard.edu/ncs/ftplib/adhd/18Q_Japanese_final.pdf
- 20) SDQ 子どもの強さと困難さアンケート
<https://ddclinic.jp/SDQ/index.html>
- 21) ジョージ・J. デュポール著、市川ら監修. (2008). 診断・対応のための ADHD 評価スケール ADHD-RS 【DSM 準拠】. 明石出版
- 22) Kuru Y., et al. (2020). Practical applications of brief screening questionnaires for autism spectrum disorder in a psychiatry outpatient setting. *Int J Methods Psychiatr Res*. e1857.
- 23) Moriwaki A., et al. (2014). Normative data and psychometric properties of the strengths and difficulties questionnaire among Japanese school-aged children. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health*. 21:8(1):1.

表1.患者の基本属性(N=82)

	全体(N=82)		小学生(N=16)		中高生(N=46)		大学生・社会人等(N=20)		
	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	
年齢(N=77)	16.5	4.8(10-28)	11.4	0.7(10-12)	15.1	1.5(12-18)	23.4	3.4(18-28)	
性別(N=81)	男	65	79.3	14	87.5	38	82.6	13	65.0
	女	17	20.7	2	12.5	8	17.4	7	35.0
学年(N=62)	小学4年生			1	6.3				
	小学5年生			5	31.3				
	小学6年生			10	62.5				
	中学1年生					5	10.9		
	中学2年生					6	13.0		
	中学3年生					9	19.6		
	高校1年生					12	26.1		
	高校2年生					9	19.6		
	高校3年生					3	6.5		
その他					2	4.3			
教育機関への在学中 状況(N=20)	在学中						3	15.0	
	在学していない						14	70.0	
	休学中						3	15.0	
在籍している教育機 関(N=6)	専門学校						3	50.0	
	大学						2	33.3	
	不明						1	16.7	
最終学歴(N=19)	中学校						3	15.8	
	高校						10	52.6	
	専門学校						2	10.5	
	大学						3	15.8	
	その他						1	5.3	
就労状況 (N=20)	勤め (契約・派遣・嘱 託・パート・アルバイト)						5	25.0	
	勤め (正社員・正職員)						2	10.0	
	無職 (失業中含む)						6	30.0	
	学生						5	25.0	
	その他・不明						2	10.0	
一緒に住んでいる人 (当てはまるものす べて) (N=82)	父	49	59.8	9	56.3	28	60.9	12	60.0
	母	75	91.5	16	100.0	42	91.3	17	85.0
	きょうだい	53	64.6	9	56.3	34	73.9	10	50.0
	祖父	12	14.6	2	12.5	9	19.6	1	5.0
	祖母	15	18.3	3	18.8	9	19.6	3	15.0
	その他	5	6.1	1	6.3	2	4.3	2	10.0
	一人暮らし	4	4.9	0	0.0	1	2.2	3	15.0
	配偶者	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	子ども	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
婚姻状態(N=20)	未婚						20	100.0	
	既婚						0	0.0	
ゲーム障害の診断を 受けた経験(N=19)	あり						5	26.3	
	なし						14	73.7	
精神科で受けた診断 名(当てはまるもの すべて)(N=20)	自閉スペクトラム症 (広 汎性発達障害)						11	55.0	
	ADHD (注意欠如・多動症)						5	25.0	
	学習障害						0	0.0	
	知的障害						1	5.0	
	てんかん						1	5.0	
	うつ病						2	10.0	
	統合失調症						1	5.0	
	不安・パニック障害						2	10.0	
	その他						3	15.0	

表2.患者の生活情報(N=82)

	全体(N=82)		小学生(N=16)		中学生(N=46)		大学生・社会人等(N=20)		
	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	
ふだんの生活(月曜日～金曜日)で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=81)	0日	6	7.4	1	6.3	3	6.7	2	10.0
	1日	2	2.5	0	0.0	2	4.4	0	0.0
	2日	1	1.2	0	0.0	1	2.2	0	0.0
	3日	3	3.7	0	0.0	2	4.4	1	5.0
	4日	3	3.7	0	0.0	2	4.4	1	5.0
	5日	66	81.5	15	93.8	35	77.8	16	80.0
ふだんの生活(土曜日～日曜日)で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=81)	0日	7	8.6	1	6.3	4	8.9	2	10.0
	1日	4	4.9	0	0.0	3	6.7	1	5.0
	2日	70	86.4	15	93.8	38	84.4	17	85.0
ゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。(月曜日～金曜日)(N=77)	ゲームをしています(分)	282.5	210.0(30-1080)	216.3	196.3(51-840)	294.2	204.3(30-900)	307.1	250.7(60-1080)
	ゲームをしていない	3	3.8	0	0.0	2	4.7	1	5.9
ゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。(土曜日～日曜日)(N=76)	ゲームをしています(分)	416.3	282.5(10-1200)	317.7	206.2(80-840)	429.3	299.1(10-1200)	444.7	291.7(60-1080)
	ゲームをしていない	4	5.0	0	0.0	3	1.0	1	5.9
1週間当たりのゲームプレイ時間(N=74)	月曜日～日曜日(7日間)	2133.4	1633.0(10-7560)	1717.0	1352.7(460-5880)	2175.6	1652.7(10-6900)	2396.5	1823.6(300-7560)
ゲームを始めたのは、何さいの時ですか？(N=79)		7.8	2.7(2-16)	7.1	2.2(2-11)	7.9	2.7(3-14)	8.5	2.9(5-16)
オンラインゲーム(その場にはいない誰かと一緒にやるゲーム)をすることがありますか。(N=82)	はい	71	86.6	15	93.8	40	87.0	16	80.0
	いいえ	11	13.4	1	6.3	6	13.0	4	20.0
前の質問で「はい」と答えた方に伺います。オンラインゲームをするとき、誰とゲームをすることが多いですか。一番あてはまるものを選んでください。(N=70)	知らない人	16	22.9	3	20.0	8	20.0	5	25.0
	ネット上の友達・仲間(リアルに会ったことはない)	27	38.6	2	13.3	19	47.5	6	30.0
	リアルの友達・家族	27	38.6	10	66.7	13	32.5	4	20.0
どのジャンルのゲームをしますか。あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=82)	オフラインのロールプレイング(RPG)系	28	34.1	3	18.8	16	34.8	9	45.0
	オンラインのロールプレイング(RPG)系	32	39.0	7	43.8	14	30.4	11	55.0
	マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ(MOBA)	22	26.8	6	37.5	13	28.3	3	15.0
	シューティング系	32	39.0	6	37.5	18	39.1	8	40.0
	シミュレーション系	19	23.2	2	12.5	9	19.6	8	40.0
	アクション系(スポーツ、格闘など)	31	37.8	7	43.8	16	34.8	8	40.0
	育成系	29	35.4	5	31.3	14	30.4	10	50.0
	パズル	22	26.8	4	25.0	13	28.3	5	25.0
	ソーシャル系	9	11.0	1	6.3	4	8.7	4	20.0
	デジタルカードゲーム	10	12.2	1	6.3	5	10.9	4	20.0
	テーブル系(将棋・囲碁・麻雀など)	16	19.5	2	12.5	10	21.7	4	20.0
	リズム、音楽	22	26.8	4	25.0	12	26.1	6	30.0
	レーシング系	13	15.9	5	31.3	4	8.7	4	20.0
	そのほか	8	9.8	4	25.0	1	2.2	3	15.0
ゲームをするために一番よく使っている機器は何ですか。あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=81)	パソコン	11	13.6	0	0.0	6	13.0	5	25.0
	タブレット	6	7.4	1	6.7	4	8.7	1	5.0
	スマートフォン	26	32.1	1	6.7	19	41.3	6	30.0
	携帯型ゲーム機(ニンテンドーDSなど)	5	6.2	2	13.3	2	4.3	1	5.0
	据え置き型ゲーム機(ニンテンドースイッチ、プレステなど)	32	39.5	11	73.3	15	32.6	6	30.0
	ゲームセンターのゲーム機	1	1.2	0	0.0	0	0.0	1	5.0

表 2 続き

一番よくゲームをする場所はどこですか。一番あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=82)	自分の家	78	95.1	15	93.8	44	95.7	19	95.0
	ともだちの家	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	学校	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	ネットカフェ	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	ゲームセンター	1	1.2	0	0.0	0	0.0	1	5.0
	移動中	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	Wi-Fiがあるところ(図書館、駅、飲食店、など)	2	2.4	1	6.3	1	2.2	0	0.0
	その他	1	1.2	0	0.0	1	2.2	0	0.0
自分専用のゲームをする機器(ゲーム機、スマートフォン、タブレット、パソコンなど)を持っていますか。(N=82)	自分専用のゲーム機器を持っていない	9	11.0	2	12.5	4	8.7	3	15.0
	自分専用のゲーム機器を持っている	73	89.0	14	87.5	42	91.3	17	85.0
自分専用のゲーム機器を持っていると答えた人に質問です。はじめて自分専用の機器を持ったのは何さいですか。おぼえていない場合は、おぼえていないに○をつけてください。(N=73)	覚えている	58	79.5	12	85.7	33	78.6	13	76.5
	はじめて自分専用の機器を持った年齢(歳)	9.0	2.9(3-15)	7.8	2.2(3-11)	9.4	3.2(4-15)	9.0	2.3(5-12)
自分専用のゲーム機器を持っていると答えた人に質問です。自分専用のゲーム機器として、何を持っていますか。あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=73)	パソコン	26	35.6	2	14.3	12	28.6	12	70.6
	タブレット	22	30.1	3	21.4	12	28.6	7	41.2
	スマートフォン	49	67.1	5	35.7	32	76.2	12	70.6
	携帯型ゲーム機(ニンテンドーDSなど)	43	58.9	8	57.1	20	47.6	15	88.2
	据え置き型ゲーム機(スイッチ、プレステなど)	44	60.3	10	71.4	21	50.0	13	76.5
親子でゲームについてのルールを作っていますか。(N=62)	はい			15	93.8	26	56.5		
	いいえ			1	6.2	20	43.5		
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。ルールの内容として、あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=41)	ゲームをする時間の長さを決める			11	73.3	15	57.7		
	ゲームをする時間帯を決める			11	73.3	17	65.4		
	ゲームをするために必要なことを決める			10	66.7	9	34.6		
	課金をしない			8	53.3	14	53.8		
	自分でゲームソフトを買わない			5	33.3	8	30.8		
	自分の判断だけでゲームアプリをダウンロードしない			7	46.7	15	57.7		
	ルールを守れなかったときの約束を作る			4	26.7	9	34.6		
その他			2	13.3	3	11.5			
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。どのくらいルールを守っていますか。(N=41)	守っている			3	20.0	10	38.5		
	守っていないことがある			8	53.3	7	26.9		
	全然守っていない			4	26.7	9	34.6		
この1か月間で、ゲームの課金のために、どのくらいお金を使いましたか。金額を書いてください。課金にお金を使っていなければ「0円」と書いてください。わからない場合は、わからないに○をつけてください。(N=81)	課金していない	52	64.2	13	81.3	32	71.1	7	35.0
	課金している	20	24.7	2	12.5	8	17.8	10	50.0
	わからない	9	11.1	1	6.3	5	11.1	3	15.0
	課金額(n=20)	8776.2	9703.2(3-30000)	1000	707.1(500-1500)	5975	7370.2(300-20000)	12572.3	10956.2(3-30000)
イースポーツ(e-Sports)をやっていますか。(N=82)	はい	18	22.0	1	6.3	13	28.3	4	20.0
	いいえ	53	64.6	13	81.3	27	58.7	13	65.0
	わからない	11	13.4	2	12.5	6	13.0	3	15.0
イースポーツ(e-Sports)の選手になりたいと思いますか。(N=82)	はい	12	14.6	4	25.0	7	15.2	1	5.0
	いいえ	57	69.5	8	50.0	33	71.7	16	80.0
	わからない	13	15.9	4	25.0	6	13.0	3	15.0

表 2 続き

ゲームは健康に悪いと思いますか。(N=82)	健康に良いと思う	6	7.3	2	12.5	4	8.7	0	0.0
	健康に良くも悪くもないと思う	60	73.2	12	75.0	32	69.6	16	80.0
	健康に悪いと思う	16	19.5	2	12.5	10	21.7	4	20.0
これまでに、学校で、インターネット、スマートフォン、ゲームを使うときの注意や危険について授業をうけたことがありますか。(N=82)	ある	59	72.0	11	68.8	34	73.9	14	70.0
	ない	16	19.5	2	12.5	9	19.6	5	25.0
	わからない	7	8.5	3	18.8	3	6.5	1	5.0
この1か月間の1日あたりの睡眠時間は、だいたい何時間ですか。(N=81)	(分)	461.3	92.9(180-660)	496	69.6(360-600)	461.3	95.1(180-660)	433.5	98.5(300-600)
朝ごはんを、毎日食べていますか。(N=82)	ほとんど毎日食べている	51	62.2	14	87.5	24	52.2	13	65.0
	週に4~5日食べている	1	1.2	0	0.0	1	2.2	0	0.0
	週に2~3日食べている	10	12.2	0	0.0	6	13.0	4	20.0
	週に1日程度食べている	3	3.7	1	6.3	2	4.3	0	0.0
	ほとんど食べない	17	20.7	1	6.3	13	28.3	3	15.0
夕ごはんを家族と一緒に食べることはどのくらいありますか。(N=82)	ほとんど毎日	57	69.5	14	87.5	31	67.4	12	60.0
	週に4~5日	4	4.9	0	0.0	3	6.5	1	5.0
	週に2~3日	4	4.9	2	12.5	2	4.3	0	0.0
	週に1日程度	3	3.7	0	0.0	2	4.3	1	5.0
	ほとんど食べない	14	17.1	0	0.0	8	17.4	6	30.0
ふだんの生活で、学校の体育の授業以外で運動(体を動かすあそびもふくむ)やスポーツを、1週間に何日くらいしていますか。(N=62)	ほとんどしていない			7	43.8	29	63.0		
	週に1日程度			2	12.5	6	13.0		
	週に2日程度			2	12.5	5	10.9		
	週に3日程度			5	31.3	6	13.0		
ふだんの生活で、30分以上の運動を週何日しますか。運動とは、スポーツやフィットネスなどの体力の維持・増進を目的として、計画的・定期的に行うものを指します。(N=20)	0日							12	60.0
	1日							0	0.0
	2日							3	15.0
	3日							2	10.0
	4日							2	10.0
	5日							0	0.0
	6日							1	5.0
	7日							0	0.0
ご両親とコミュニケーションをとるときに、一番よく利用する手段は何ですか。1つに○をつけてください。(N=81)	顔を合わせての会話	71	87.7	16	100.0	40	88.9	15	75.0
	電話	1	1.2	0	0.0	0	0.0	1	5.0
	メール	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	LINEなどのSNSでのチャットやトーク	8	9.9	0	0.0	4	8.9	4	20.0
	携帯電話のSMS(ショートメッセージサービス)	1	1.2	0	0.0	1	2.2	0	0.0
	そのほか	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
ご両親と1日当たりどのくらい顔を合わせて会話していますか。だいたいの時間を教えてください。(N=70)	(分)	111.6	101.0(3-330)	180.5	125.3(3-330)	93.2	88.0(5-330)	96.6	87.0(3-300)
	顔を合わせて会話しない	3	4.3	0	0.0	1	2.2	2	10.0
ふだんソーシャルメディア・SNS(LINEやTwitterなど)を見る・書くのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。(N=78)	(分)	117.8	156.9(1-900)	42.8	40.0(1-90)	123.21	158.9(2.5-900)	122.9	169.8(3-720)
	使っていない	18	23.1	1	6.3	5	11.6	1	5.3
ふだん動画投稿・共有サービス(YouTubeなど)を見るのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。(N=79)	(分)	171.0	164.4(10-900)	176.3	199.4(20-840)	167.0	159.3(10-900)	176.4	153.3(10-525)
	使っていない	5	6.3	1	6.3	2	4.7	2	10.0

表 2 続き

あなたは、現在以下のことにどの程度満足していますか。 ① あなたの家族との関係									
①～③について、あなたの気持ちにもっとも近いものに、それぞれ1つだけ○をつけてください。また、あてはまる相手がいない場合は、「6(あてはまる相手はいない)」に○をつけてください。(N=82)	満足している	27	32.9	6	37.5	13	28.3	8	40.0
	まあ満足している	25	30.5	7	43.8	14	30.4	4	20.0
	どちらでもない	13	15.9	1	6.3	9	19.6	3	15.0
	やや不満だ	9	11.0	2	12.5	4	8.7	3	15.0
	不満だ	6	7.3	0	0.0	4	8.7	2	10.0
	当てはまる相手はいない	2	2.4	0	0.0	2	4.3	0	0.0
② あなたの友人との関係									
	満足している	29	35.4	5	31.3	19	41.3	5	25.0
	まあ満足している	24	29.3	7	43.8	14	30.4	3	15.0
	どちらでもない	10	12.2	2	12.5	5	10.9	3	15.0
	やや不満だ	4	4.9	2	12.5	1	2.2	1	5.0
	不満だ	3	3.7	0	0.0	2	4.3	1	5.0
	当てはまる相手はいない	12	14.6	0	0.0	5	10.9	7	35.0
③ 学校での人間関係									
	満足している	25	30.5	7	43.8	13	28.3	5	25.0
	まあ満足している	15	18.3	4	25.0	7	15.2	4	20.0
	どちらでもない	12	14.6	3	18.8	8	17.4	1	5.0
	やや不満だ	5	6.1	1	6.3	3	6.5	1	5.0
	不満だ	12	14.6	1	6.3	8	17.4	3	15.0
	当てはまる相手はいない	13	15.9	0	0.0	7	15.2	6	30.0
ふだんのくらい外出しますか。一番あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=80)									
	1.学校で平日は毎日外出する	41	51.3	13	81.3	23	50.0	5	27.8
	2.学校で週に3～4日外出する	6	7.5	1	6.3	4	8.7	1	5.6
	3.遊びなどでほとんど毎日外出する	3	3.8	1	6.3	1	2.2	1	5.6
	4.人づきあいのためにときどき外出する	8	10.0	1	6.3	5	10.9	2	11.1
	5.ふだんは家にいるが、自分の趣味の用事のみときだけ外出する	13	16.3	0	0.0	6	13.0	7	38.9
	6.ふだんは家にいるが、近所のコンビニなどにはでかける	5	6.3	0	0.0	3	6.5	2	11.1
	7.自分の部屋からは出るが、家からは出ない	4	5.0	0	0.0	4	8.7	0	0.0
	8.自分の部屋からほとんど出ない	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
5～8と回答した人に質問です。その状態となって6か月以上									
たちますか。(N=22)	はい	19	86.4	0	0.0	10	76.9	9	100.0
	いいえ	3	13.6	0	0.0	3	23.1	0	0.0
1週間のうちのくらい入浴(お風呂に入る、シャワーを浴									
びる)をしますか。(N=82)	毎日	60	73.2	11	68.8	35	76.1	14	70.0
	週に3～5日入浴する	15	18.3	4	25.0	7	15.2	4	20.0
	週に1～2日入浴する	5	6.1	0	0.0	4	8.7	1	5.0
	ほとんど入浴しない	2	2.4	1	6.3	0	0.0	1	5.0

表 2 続き

この1か月間で、学校を何日欠席しましたか。欠席してない場合は、0と記入してください。(N=73)	0	43	58.9	10	62.5	23	52.3	10	76.9
	1	8	11.0	4	25.0	4	9.1	0	0.0
	2	3	4.1	1	6.3	1	2.3	1	7.7
	3	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	5	2	2.7	0	0.0	1	2.3	1	7.7
	6	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	10	3	4.1	0	0.0	3	6.8	0	0.0
	12	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	13	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	15	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	20	2	2.7	1	6.3	1	2.3	0	0.0
	29	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	30	2	2.7	0	0.0	2	4.5	0	0.0
	31	4	5.5	0	0.0	3	6.8	1	7.7
この1か月間で、学校に何日遅刻しましたか。遅刻してない場合は、0と記入してください。(N=72)	0	53	73.6	14	87.5	27	62.8	12	92.3
	1	4	5.6	2	12.5	2	4.7	0	0.0
	2	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	3	3	4.2	0	0.0	3	7.0	0	0.0
	5	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	6	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	8	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	15	1	1.4	0	0.0	0	0.0	1	7.7
	20	4	5.6	0	0.0	4	9.3	0	0.0
	24	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	30	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	31	1	1.4	0	0.0	1	2.3	0	0.0
学校以外での1日あたりの学習時間を教えてください。学習時間は、宿題の時間、家や塾などで勉強する時間の合計です。(N=66)		71.5	53.7(10-240)	77.1	75.7(10-240)	71.3	43.9(20-180)	55	33.2(10-90)
あなたの身長を教えてください。(N=82)		160.8	10.2(135-179)	147.4	8.4(135-168)	164.3	7.6(143-179)	163.4	7.8(148-174)
あなたの体重を教えてください。(N=80)		55.0	15.2(27-110)	42.3	10.7(27-60)	56.0	14.4(34.4-109.8)	63.1	13.8(37-92)
BMI(N=80)	18.5未満：低体重(痩せ型)	26	32.5	8	50.0	15	34.1	3	15.0
	18.5～25未満：普通体重	41	51.3	7	43.8	23	52.3	11	55.0
	25～30未満：肥満(1度)	7	8.8	1	6.3	3	6.8	3	15.0
	30～35未満：肥満(2度)	5	6.3	0	0.0	2	4.5	3	15.0
	35～40未満：肥満(3度)	1	1.3	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	40以上：肥満(4度)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

表3.一番よくしているゲームの名前(N=76)

ゲーム名	n	%
フォートナイト	9	11.8
APEX LEGENDS	5	6.6
プロジェクトセカイ	4	5.3
荒野行動	4	5.3
MINecraft	3	3.9
スマッシュブラザーズ	3	3.9
ポケットモンスター	3	3.9
あつまれどうぶつの森	2	2.6
スプラトゥーン2	2	2.6
ファンタシースターオンライン2	2	2.6
モンスターストライク	2	2.6
第五人格	2	2.6
MONSTER HUNTER系統	2	2.6
ドラゴンクエスト	2	2.6
Call of Duty	1	1.3
GRAN TURISMO SPORT	1	1.3
PUBG	1	1.3
Sky 星を紡ぐ子どもたち	1	1.3
Warframe	1	1.3
Wonder Land Wars	1	1.3
World Tanks Blitz 略「WotB」	1	1.3
shadowverse	1	1.3
にゃんこ大戦争	1	1.3
ウイイレ	1	1.3
ウマ娘	1	1.3
グラクロ	1	1.3
グランブルーファンタジー	1	1.3
スーパーマリオパーティ	1	1.3
チェス	1	1.3
デジタルカードゲーム	1	1.3
ニード・フォー・スピード	1	1.3
ハニプレ	1	1.3
パズドラ	1	1.3
マリオカート	1	1.3
レインボーシックスシーズ	1	1.3
三国志13PK	1	1.3
夢王国と眠れる100人の王子様	1	1.3
太鼓の達人	1	1.3
妖怪ウォッチぷにぷに	1	1.3
実況パワフルプロ野球	1	1.3
幻獣レジェンド	1	1.3
戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED	1	1.3
重装出陣	1	1.3
雀魂	1	1.3
電波人間のRPGFREE	1	1.3

表4.IGDS結果(N=81)

	回答	全体 (N=81)		小学生 (N=16)		中学生 (N=45)		大学生・社会人等 (N=20)		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
1	この1年の間に、ゲームができる時のことばかりを考えていた時期がありましたか？	はい	49	60.5	9	56.3	25	55.6	15	75.0
	いいえ	32	39.5	7	43.8	20	44.4	5	25.0	
2	この1年の間に、もっとゲームをしたいと思って物足りなさを感じたことがありますか？	はい	58	71.6	12	75.0	32	71.1	14	70.0
	いいえ	23	28.4	4	25.0	13	28.9	6	30.0	
3	この1年の間に、ゲームができなくて、とても落ち込んでいたことはありますか？	はい	39	48.1	10	62.5	25	55.6	9	45.0
	いいえ	42	51.9	6	37.5	20	44.4	11	55.0	
4	この1年の間に、ゲームをする時間を減らすようにまわりの人から何度も言われたのに、減らすことができませんでしたか？	はい	42	51.9	10	62.5	24	53.3	8	40.0
	いいえ	39	48.1	6	37.5	21	46.7	12	60.0	
5	この1年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをしたことがありますか？	はい	52	64.2	5	31.3	32	71.1	15	75.0
	いいえ	29	35.8	11	68.8	13	28.9	5	25.0	
6	この1年の間に、あなたがゲームをしたせいで起こったことについて、まわりの人と口げんかをしたことがありますか？	はい	42	51.9	9	56.3	25	55.6	8	40.0
	いいえ	39	48.1	7	43.8	20	44.4	12	60.0	
7	この1年の間に、ゲームをしていたことをまわりの人に隠していたことがありますか？	はい	18	22.2	4	25.0	11	24.4	3	15.0
	いいえ	63	77.8	12	75.0	34	75.6	17	85.0	
8	この1年の間に、やりたいことがゲームだけになってしまい、趣味などほかの活動への興味がなくなりましたか？	はい	28	34.6	2	12.5	17	37.8	9	45.0
	いいえ	53	65.4	14	87.5	28	62.2	11	55.0	
9	この1年の間に、ゲームが原因で、家族や友人、恋人との関係がとても悪くなったことがありますか？	はい	27	33.3	5	31.3	16	35.6	6	30.0
	いいえ	54	66.7	11	68.8	29	64.4	14	70.0	
合計得点(N=81) mean/SD(range)		4.4	2.7(0-9)	4.1	2.5(0-8)	4.5	2.7(0-9)	4.4	2.74(0-9)	
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		38	46.9	7	43.8	23	51.1	8	40.0	

IGDS : Internet Gaming Disorder Schale

*カットオフ基準 : 合計得点5点以上

表5. GADIS-A 結果(N=80)

			全体 (N=80)		小学生 (N=16)		中学生 (N=44)		大学生・社会人等 (N=20)	
			n	%	n	%	n	%	n	%
1	自分が予定していたり、親と約束していたよりもたくさん、長い時間ゲームをすることがよくあった。	全くそう思わない	12	15.0	1	6.3	7	15.9	4	20.0
		そう思わない	5	6.3	1	6.3	4	9.1	0	0.0
		どちらでもない	11	13.8	0	0.0	7	15.9	4	20.0
		そう思う	22	27.5	5	31.3	11	25.0	6	30.0
		とてもそう思う	30	37.5	9	56.3	15	34.1	6	30.0
2	親にゲームをやめるように言われたり、自分でもゲームをやめた方がいいとわかっていてもゲームをやめられないことがよくあった。	全くそう思わない	17	21.3	2	12.5	8	18.2	7	35.0
		そう思わない	11	13.8	3	18.8	7	15.9	1	5.0
		どちらでもない	8	10.0	2	12.5	5	11.4	1	5.0
		そう思う	18	22.5	4	25.0	9	20.5	5	25.0
		とてもそう思う	26	32.5	5	31.3	15	34.1	6	30.0
3	ゲームの方が好きだから、ゲームの世界以外のこと(実際に友達や恋人に会う、クラブ活動や習い事などに参加する、本を読む、音楽を作るなど)に関心を持たなかったことがよくあった。	全くそう思わない	23	28.8	7	43.8	12	27.3	4	20.0
		そう思わない	18	22.5	3	18.8	9	20.5	6	30.0
		どちらでもない	18	22.5	3	18.8	9	20.5	6	30.0
		そう思う	7	8.8	1	6.3	5	11.4	1	5.0
		とてもそう思う	14	17.5	2	12.5	9	20.5	3	15.0
4	ゲームを優先して、日々やらなければならないこと(買い物、そうじ、後片付け、学校の宿題や仕事など)をやらなかつた。	全くそう思わない	14	17.5	4	25.0	6	13.6	4	20.0
		そう思わない	8	10.0	1	6.3	7	15.9	0	0.0
		どちらでもない	15	18.8	3	18.8	7	15.9	5	25.0
		そう思う	22	27.5	5	31.3	11	25.0	6	30.0
		とてもそう思う	21	26.3	3	18.8	13	29.5	5	25.0
5	まわりの人(親、きょうだい、友人、恋人、先生など)との間でストレスを感じたとしてもゲームを続けることがよくあった。	全くそう思わない	19	23.8	4	25.0	10	22.7	5	25.0
		そう思わない	5	6.3	1	6.3	3	6.8	1	5.0
		どちらでもない	11	13.8	4	25.0	6	13.6	1	5.0
		そう思う	22	27.5	4	25.0	14	31.8	4	20.0
		とてもそう思う	23	28.8	3	18.8	11	25.0	9	45.0
6	学校や仕事に悪い影響があっても、ゲームを続けていた。(遅刻、欠席、宿題をしない、成績が下がるなど)	全くそう思わない	21	26.3	8	50.0	8	18.2	5	25.0
		そう思わない	6	7.5	1	6.3	3	6.8	2	10.0
		どちらでもない	14	17.5	4	25.0	8	18.2	2	10.0
		そう思う	20	25.0	2	12.5	11	25.0	7	35.0
		とてもそう思う	19	23.8	1	6.3	14	31.8	4	20.0
7	ゲームをしていたせいで、身だしなみや、清潔にすること、健康(睡眠、栄養、運動など)を大切にしなかつた。	全くそう思わない	22	27.5	6	37.5	11	25.0	5	25.0
		そう思わない	8	10.0	1	6.3	5	11.4	2	10.0
		どちらでもない	11	13.8	3	18.8	8	18.2	0	0.0
		そう思う	20	25.0	5	31.3	9	20.5	6	30.0
		とてもそう思う	19	23.8	1	6.3	11	25.0	7	35.0
8	ゲームをしていたせいで大切な人(友達、家族、恋人など)との関係をなくしかけた、もしくはすでになくしてしまった。	全くそう思わない	42	52.5	14	87.5	17	38.6	11	55.0
		そう思わない	10	12.5	0	0.0	9	20.5	1	5.0
		どちらでもない	14	17.5	2	12.5	8	18.2	4	20.0
		そう思う	8	10.0	0	0.0	7	15.9	1	5.0
		とてもそう思う	6	7.5	0	0.0	3	6.8	3	15.0
9	ゲームをしていたせいで学校や仕事で不利になったことがある。(成績が下がった、次の学年に進めない、卒業できない、大学に入れない、良い推薦がもらえない、注意される、クビになるなど)	全くそう思わない	29	36.3	7	43.8	11	25.0	11	55.0
		そう思わない	13	16.3	4	25.0	7	15.9	2	10.0
		どちらでもない	12	15.0	3	18.8	7	15.9	2	10.0
		そう思う	13	16.3	2	12.5	8	18.2	3	15.0
		とてもそう思う	13	16.3	0	0.0	11	25.0	2	10.0
10	この1年の間に、ゲームをしていたせいで、これまでに質問したような問題やトラブルは、どのくらい続きましたか。	まったくくない	28	35.0	7	43.8	15	34.1	6	30.0
		1日程度	11	13.8	1	6.3	8	18.2	2	10.0
		数日~1か月	16	20.0	4	25.0	10	22.7	2	10.0
		1か月~数か月	10	12.5	3	18.8	3	6.8	4	20.0
		ほぼ毎日	15	18.8	1	6.3	8	18.2	6	30.0
11	10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまで質問したようなこと	一度だけあった	8	29.6	3	42.9	3	21.4	2	33.3
		何度もあった	19	70.4	4	57.1	11	78.6	4	66.7
12	10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまでに質問したような問題やトラブルが一番長く続いたのはどのくらいですか。(N=25)	全くない	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
		1日程度	4	16.0	1	14.3	1	8.3	2	33.3
		数日~1か月	11	44.0	4	57.1	6	50.0	1	16.7
		1か月~数か月	7	28.0	1	14.3	4	33.3	2	33.3
		ほぼ毎日	3	12.0	1	14.3	1	8.3	1	16.7
13	これまでに質問した問題やトラブルが少なくとも1年以上ありましたか。(N=72)	はい	47	64.4	13	86.7	25	62.5	8	47.1
		いいえ	25	34.2	2	13.3	15	37.5	9	52.9
因子1	認知面や行動における障害(1+2+4+5)	(mean/SD/range)	9.6	5.0(0-16)	9.9	3.7(2-16)	9.6	5.2(0-16)	9.6	5.7(0-16)
因子2	否定的な結果(3+6+7+8+9)	(mean/SD/range)	8.5	5.6(0-20)	5.3	4.7(0-15)	9.7	5.6(0-20)	8.6	5.8(0-17)
合計得点	項目1~9の合計得点	(mean/SD/range)	18.2	10.0(0-36)	15.2	7.9(2-31)	19.3	10.3(0-36)	18.1	10.8(0-32)
	ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		30	37.5	4	25.0	17	38.6	9	45.0

GADIS-A : Gaming Disorder Scale for Adolescents

*カットオフ基準：因子1得点10以上かつ、因子2得点6以上かつ、質問10の得点2以上

項目11~13においては欠損によりnが異なっている

11:小学生=7,中学生=14,大学生・社会人等=6

12:小学生=7,中学生=12,大学生・社会人等=7

13:小学生=15,中学生=40,大学生・社会人等=17

表6. GAMES test 結果(N=80)

		全体 (N=80)		小学生 (N=15)		中学生 (N=45)		大学生・社会人等 (N=20)		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
1	ゲームを止めなければいけない時に、しばしばゲームを止められませんでしたか。	はい	56	70.0	10	66.7	34	75.6	12	60.0
		いいえ	24	30.0	5	33.3	11	24.4	8	40.0
2	ゲームをする前に意図していたより、しばしばゲーム時間が延びましたか。	はい	55	68.8	10	66.7	27	60.0	18	90.0
		いいえ	25	31.3	5	33.3	18	40.0	2	10.0
3	ゲームのために、スポーツ、趣味、友達や親せきと会うなどといった大切な活動に対する興味(きょうみ)が著(いちじる)しく下	はい	29	36.3	3	20.0	18	40.0	8	40.0
		いいえ	51	63.8	12	80.0	27	60.0	12	60.0
4	日々の生活で一番大切なのはゲームですか。	はい	21	26.3	3	20.0	11	24.4	7	35.0
		いいえ	59	73.8	12	80.0	34	75.6	13	65.0
5	ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが低下しましたか。	はい	33	41.3	4	26.7	23	51.1	6	30.0
		いいえ	47	58.8	11	73.3	22	48.9	14	70.0
6	ゲームのために、昼夜逆転またはその傾向がありましたか(過去12カ月で30日以上)。	はい	37	46.3	5	33.3	22	48.9	10	50.0
		いいえ	43	53.8	10	66.7	23	51.1	10	50.0
7	ゲームのために、学業に悪影響がでたり、仕事を危うくしたり失ったりしても、ゲームを続けましたか。	はい	27	33.8	3	20.0	19	42.2	5	25.0
		いいえ	53	66.3	12	80.0	26	57.8	15	75.0
8	ゲームにより、睡眠(すいみん)障害(しょうがい)(朝起きれない、眠れないなど)や憂(ゆう)うつ、不安などといった心の問題が起	はい	28	35.0	1	6.7	18	40.0	9	45.0
		いいえ	52	65.0	14	93.3	27	60.0	11	55.0
9	平日、ゲームを1日にだいたい何時間していますか。	2時間未満	16	20.0	4	26.7	9	20.0	3	15.0
		2時間以上6時間未満	37	46.3	9	60.0	18	40.0	10	50.0
		6時間以上	27	33.8	2	13.3	18	40.0	17	85.0
合計得点 (mean/SD/range)		4.7	3.0(0-10)	3.5	2.4(0-7)	5.0	3.3(0-10)	5.0	2.8(0-10)	
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		40	50.0	8	53.3	22	48.9	10	50.0	

*カットオフ基準：合計得点5点以上

表7. GDT 結果(大学生・社会人等 N=20)

		n	%	
1	ゲームの使用をコントロールするのが困難なことがあった。	全くなかった	6	30.0
		ほとんどなかった	1	5.0
		たまにあった	3	15.0
		よくあった	6	30.0
		とてもよくあった	4	20.0
2	趣味や日常生活よりもゲームを優先することが増えた。	全くなかった	5	25.0
		ほとんどなかった	2	10.0
		たまにあった	3	15.0
		よくあった	7	35.0
		とてもよくあった	3	15.0
3	悪い影響があってもゲームを続けることがあった。	全くなかった	7	35.0
		ほとんどなかった	1	5.0
		たまにあった	3	15.0
		よくあった	4	20.0
		とてもよくあった	5	25.0
4	過度なゲームの使用のせいで、生活(プライベート、家族関係、人間関係、学業、仕事など)に支障が出た。	全くなかった	6	30.0
		ほとんどなかった	5	25.0
		たまにあった	3	15.0
		よくあった	2	10.0
		とてもよくあった	4	20.0
総合得点 (mean/SD/range)		11.7	5.6(4-20)	

GDT: Gaming Disorder Test

表8.EQ-5D-Y 結果(小中高生 N=57)

		n	mean	SD	range	標準値
10歳	男	2	0.884	0.049	0.849-0.919	0.927
	女	0	.	.	.	0.935
11歳	男	5	0.933	0.066	0.860-1.000	0.930
	女	1	1.000	.	.	0.934
12歳	男	8	0.938	0.100	0.753-1.000	0.931
	女	2	0.849	0.110	0.771-0.926	0.931
13歳	男	3	0.790	0.085	0.739-0.888	0.934
	女	0	.	.	.	0.911
14歳	男	10	0.730	0.196	0.471-1.000	0.927
	女	0	.	.	.	0.930
15歳	男	5	0.898	0.141	0.718-1.000	0.938
	女	3	0.777	0.265	0.471-0.935	0.931
平均(10歳～15歳)		39	0.849	0.161	0.471-1.000	.
16歳	男	10	0.880	0.149	0.511-1.000	.
	女	2	0.797	0.287	0.594-1.000	.
17歳	男	3	0.900	0.045	0.848-0.926	.
	女	1	0.926	.	.	.
18歳	男	1	0.664	.	.	.
	女	1	0.897	.	.	.
平均(all)		57	0.854	0.154	0.471-1.000	.

EQ-5D-Y : EuroQoL 5 dimension youth

表9.EQ-5D-5L 結果(大学生・社会人等 N=20)

年齢帯		n	mean	SD	range	標準値
16-19	男	1	0.867	.	.	0.978
	女	2	0.914	0.121	0.828-1.000	0.967
20-29	男	12	0.845	0.147	0.529-1.000	0.951
	女	5	0.744	0.170	0.592-1.000	0.953
全体		20	0.828	0.150	0.529-1.000	.

EQ-5D-5L : EuroQoL 5 dimensions 5-level

表10.DSRS-C 結果(小学生 N=16)

	n/mean	%/SD(range)
活動性および楽しみの減衰	4.3	1.8(1-8)
抑うつ気分	1.4	2.1(0-7)
総合得点 (mean/SD/range)	5.6	3.4(1-12)
カットオフ以上*	4	25

DSRS-C : depression self-rating scale for children

*カットオフ基準：総合得点8以上

表11.GHQ30 結果(N=63)

	全体 (N=63)		中高生 (N=44)		大学生・社会人等 (N=19)	
	n	%	n	%	n	%
一般的疾患傾向	12	19.0	8	18.2	4	21.1
身体的症状	16	25.4	10	22.7	6	31.6
睡眠障害	26	41.3	16	36.4	10	52.6
社会的活動障害	8	12.7	7	15.9	1	5.3
不安と気分変動	18	28.6	12	27.3	6	31.6
希死念慮、うつ傾向	22	34.9	15	34.1	7	36.8
総合得点(問題あり)	35	55.6	21	47.7	14	73.7

GHQ30 : The General Health Questionnaire(日本版GHQ精神健康調査票)

表12.ASRS-v1.1(Aパート6項目)結果(大学生・社会人等 N=19)

	n/mean	%/SD(range)
ADHDに該当する症状の数	1.42	1.2(0-4)
ADHD疑い	1	5.3

ASRS : Adult ADHD Self-Report Scale-V1.1

表13.SDQ項目別及び合計得点の平均及びSD(N=20)

	mean	SD(range)
情緒の問題(Emotional Symptoms:ES)	5.6	2.6(1-10)
行為の問題(Conduct Problems:CP)	3.5	1.3(1-6)
多動/不注意(Hyperactivity/Inattention:HI)	5.2	2.1(2-9)
仲間関係の問題(Peer Problems:PP)	5.3	1.5(2-8)
向社会的な行動(Prosocial Behavior:PB)	3.7	2.2(0-8)
総困難スコア(TotalDifficulties Score)	19.5	5.0(10-28)

SDQ : Strength and Difficulties Questionnaire(子どもの強さと困難さアンケート)

表14.Family APGAR 結果(N=82)

	全体 (N=82)		小学生 (N=16)		中高生 (N=46)		大学生・社会人等 (N=20)	
	n	%	n	%	n	%	n	%
0-3(家族機能障害あり)	16	19.5	1	6.3	10	21.7	5	25.0
4-6(やや家族機能障害あり)	30	36.6	6	37.5	19	41.3	5	25.0
7-10(家族機能障害なし)	36	43.9	9	56.3	17	37.0	10	50.0
総得点 (mean/SD/range)	5.8	3.1(0-10)	6.8	2.5(2-10)	5.4	3.2(0-10)	5.8	3.2(1-10)

表15.患者家族の基本属性 (N=24)

		n/mean	%/SD(range)
年齢(N=24)		47.2	7.3(36-62)
性別(N=23)	男性	7	30.4
	女性	16	69.6
子供との関係(N=23)	父親	7	30.4
	母親	16	69.6
学歴(N=24)	高校	7	29.2
	専門学校	3	12.5
	短期大学	2	8.3
	大学	10	41.7
	大学院	2	8.3
婚姻状況(N=24)	未婚	1	4.2
	既婚	16	66.7
	離別または死別	7	29.2
雇用状況(N=24)	自営・自由業者(家族従業を含む)	3	12.5
	勤め(契約・派遣・嘱託・パート・アルバイト)	12	50.0
	勤め(正社員・正職員)	6	25.0
	専業主婦・主夫	1	4.2
	無職(失業中含む)	1	4.2
	その他	1	4.2
世帯収入(N=24)	100万円未満	1	4.2
	100~200万円	3	12.5
	201~300万円	1	4.2
	301~400万円	3	12.5
	401~500万円	4	16.7
	501~700万円	4	16.7
	701~1000万円	3	12.5
	1001万円以上	5	20.8

表16.患者家族のゲーム及び生活に関する情報(N=24)

質問		n/mean	%/SD(range)
過去一か月間の1日あたりの平均睡眠時間を教えてください。(N=23)		350.9	66.7(240-480)
過去一か月間の1日当たりの平均仕事時間について教えてください。(N=23)	働いていない	5	21.7
	働いている(n=18)	415.8	173.9(60-600)
普段ソーシャルメディア・SNS(LINEやTwitterなど)を見る・書くのに1日当たりどのくらい時間を使っていますか。(N=23)		43.9	43.6(0-180)
ふだん動画投稿・共有サービス(YouTubeなど)を見るのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。動画を見ていない場合は、0分と記入してください。(N=23)		32.6	30.2(0-120)
ふだんの生活で、あなたは何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=23)	平日	0日 15	65.2
		2日 1	4.4
		3日 2	8.7
		5日 5	21.7
	休日	0日 14	60.9
		1日 3	13.0
		2日 6	26.1
ゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。していない場合は、0分と記入してください。(N=17)	ゲーム時間:平日(n=8)	50.6	33.0(15-120)
	ゲーム時間:休日(n=9)	60.0	41.8(10-120)
1週間当たりのゲームプレイ時間(N=10)	月曜日～日曜日(n=10)	257.5	194.8(20-540)
お子さんと一緒にゲームをすることがありますか(N=24)	ある	15	62.5
	ない	9	37.5
ゲームは健康に悪いと思いますか(N=24)	健康に良いと思う	0	0.0
	健康に良くも悪くもないと思う	16	66.7
	健康に悪いと思う	8	33.3
これまでに、学校や職場でインターネット、スマートフォン、ゲームを使う時の注意や危険について説明を受けたことがありますか。(N=24)	ある	14	58.3
	ない	8	33.3
	わからない	2	8.3
お子さんとコミュニケーションを取るときに、一番よく利用する手段は何ですか。(N=23)	顔を合わせた会話	21	91.3
	電話	1	4.4
	メール	0	0.0
	LINEなどのSNSでのチャットやトーク	1	4.4
	その他	0	0.0
お子さんと1日当たりどのくらい顔を合わせて会話していますか。だいたいの時間を教えてください。(N=23)		93.4	75.3(3-300)
お子さんと一緒に食事を食べることはどれくらいありますか。朝食・夕食それぞれについて1つずつ選んでチェックをいれてください。(N=23)	朝食	ほとんど毎日	7 30.4
		週に4～5日	2 8.7
		週に2～3日	3 13.0
		週に1日程度	2 8.7
		ほとんど食べない	9 39.1
	夕食	ほとんど毎日	15 65.2
		週に4～5日	2 8.7
		週に2～3日	2 8.7
		週に1日程度	2 8.7
		ほとんど食べない	2 8.7
あなたは、現在以下のことにどの程度満足していますか。①～③について、あなたの気持ちにもっとも近いものに、それぞれ1つだけ○をつけてください。また、あてはまる相手がいない場合は、「6(あてはまる相手はいない)」に○をつけてください。(N=23)	① あなたの家族との関係	満足している	6 26.1
		まあ満足している	8 34.8
		どちらでもない	1 4.4
		やや不満だ	4 17.4
		不満だ	4 17.4
		当てはまる相手はいない	0 0.0
	② あなたの友人との関係	満足している	5 21.7
		まあ満足している	11 47.8
		どちらでもない	5 21.7
		やや不満だ	0 0.0
		不満だ	0 0.0
		当てはまる相手はいない	2 8.7
	③ 職場や学校での人間関係	満足している	3 13.0
		まあ満足している	8 34.8
		どちらでもない	6 26.1
		やや不満だ	3 13.0
		不満だ	1 4.4
		当てはまる相手はいない	2 8.7

表17.患者のゲーム及び生活に関する情報(N=24)

		n/mean	%/SD(range)	
お子さんの性別を教えてください(N=23)	男	23	100.0	
	女	0	0.0	
お子さんの学年を教えてください(N=24)	小4	1	4.2	
	小5	1	4.2	
	小6	6	25.0	
	中1	1	4.2	
	中2	2	8.3	
	中3	4	16.7	
	高1	5	20.8	
	高2	3	12.5	
	高3	0	0.0	
	その他	1	4.2	
お子さんはゲーム障害（ゲーム依存）の診断を受けたことがありますか(N=24)	はい	6	25.0	
	いいえ	18	75.0	
お子さんが精神科で診断を受けた病名を教えてください。あてはまるものすべてに○をつけてください(N=24)	自閉スペクトラム症（広汎性発達障害）	9	37.5	
	ADHD（注意欠如・多動症）	0	0.0	
	学習障害	0	0.0	
	知的障害	11	45.8	
	てんかん	1	4.2	
	うつ病	1	4.2	
	学習障害	1	4.2	
	不安・パニック障害	1	4.2	
	その他	9	37.5	
お子さんはふだんの生活で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=22)	① 平日(月曜日～金曜日)			
	0日	1	4.6	
	1日	1	4.6	
	2日	1	4.6	
	4日	2	9.1	
	5日	17	77.3	
	② 休日(土曜日～日曜日)			
	0日	2	9.1	
	1日	2	9.1	
	2日	18	81.8	
	お子さんはゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。していない場合は、0分と記入してください。	平日(月曜日～金曜日)(n=22)	306.8	254.2(30-900)
		休日(土曜日～日曜日)(n=21)	416.7	304.7(60-960)
	1週間あたりのゲームプレイ時間 (N=21)	月曜日～日曜日(n=21)	2134.8	1771.5(60-6300)
お子さんがゲームを始めたのは、何さいの時ですか？(N=24)	4才	3	12.5	
	5才	3	12.5	
	6才	2	8.3	
	7才	3	12.5	
	8才	5	20.8	
	9才	4	16.7	
	10才	1	4.2	
	12才	1	4.2	
	わからない	2	8.3	
	ゲームを始めた平均年齢(N=22)	7.2	2.1(4-12)	
お子さんはオンラインゲーム（その場にはいない誰かと一緒にやるゲーム）をすることがありますか。(N=24)	はい	22	91.7	
	いいえ	2	8.3	
前の質問で「はい」と答えた方に伺います。オンラインゲームをするとき、誰とゲームをすることが多いですか。一番あてはまるものを選んでください。(N=22)	知らない人とだけ一緒にやる	7	31.8	
	ネット上の友だち・仲間（リアルに会ったことはない）	7	31.8	
	リアルの友だち・家族	5	22.7	
	わからない	3	13.6	

表 17 続き

お子さんはどのジャンルのゲームをしますか。あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=24)	オフラインのロールプレイング (RPG) 系	7	29.2
	オンラインのロールプレイング (RPG) 系	5	20.8
	マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA)	7	29.2
	シューティング系	6	25.0
	シミュレーション系	3	12.5
	アクション系 (スポーツ、格闘など)	7	29.2
	育成系	3	12.5
	パズル	5	20.8
	ソーシャル系	3	12.5
	デジタルカードゲーム	2	8.3
	テーブル系 (将棋・囲碁・麻雀など)	1	4.2
	リズム、音楽	3	12.5
	レーシング系	3	12.5
	そのほか	3	12.5
わからない	3	12.5	
お子さんがゲームをするために一番よく使っている機器は何ですか。あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=23)	パソコン	4	17.4
	タブレット	2	8.7
	スマートフォン	7	30.4
	携帯型ゲーム機 (ニンテンドーDS など)	2	8.7
	据え置き型ゲーム機 (ニンテンドースイッチ、プレステなど)	8	34.8
	ゲームセンターのゲーム機	0	0.0
過去一か月間にお子さんがゲームで課金をした金額は合計でいくらですか。金額(円)を書いてください。課金にお金を使っていない場合は「0」と入力してください。わからない場合は「-1」と入力してください。	わからない	1	4.2
	0	20	83.3
	1500	1	4.2
	3000	1	4.2
	30000	1	4.2
お子さんが何歳の時に自分専用のスマートフォンを与えましたか？(N=20)	8歳	1	5.0
	10歳	2	10.0
	12歳	6	30.0
	13歳	3	15.0
	14歳	3	15.0
	16歳	1	5.0
	わからない	1	5.0
与えていない	3	15.0	
親子でゲームについてのルールを作っていますか。(N=24)	ルールを作っている	18	75.0
	ルールを作っていない	6	25.0
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。ルールの内容として、あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=18)	ゲームをする時間の長さを決める (1日1時間まで、など)	14	77.8
	ゲームをする時間帯を決める (夜10時まで、朝はしない、など)	12	66.7
	ゲームをするために必要なことを決める (宿題・お手伝いが終わってから、など)	9	50.0
	課金をしない	14	77.8
	自分でゲームソフトを買わない	8	44.4
	自分の判断だけでゲームアプリをダウンロードしない	12	66.7
	ルールを守れなかったときの約束を作る (1週間ゲームをやらない、など)	8	44.4
	そのほか(具体的にどのようなルールか教え	2	11.1
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。どのくらいルールを守っていますか。(N=18)	守っている	7	38.9
	守っていないことがある	5	27.8
	全然守っていない	5	27.8
	不明	1	5.6
お子さんのゲームの仕方に問題があると思いますか。(N=24)	全く問題はないと思う	3	12.5
	少し問題があると思う	12	50.0
	とても問題があると思う	9	37.5

表18.一番よくしているゲームの名前(N=24)

名前	n	%
わからない	7	29.2
ウイニングイレブン	1	4.2
スプラトゥーン	1	4.2
スマブラ	1	4.2
パズドラ	1	4.2
実況パワフルプロ野球	2	8.3
フォートナイト	4	16.7
ポケモン	2	8.3
マイクラ	2	8.3
モンスターストライク	1	4.2
レインボーシックス	1	4.2
荒野行動	1	4.2

表19.課金しているゲームの名前(N=6)

名前	n	%
わからない	3	50.0
パズドラ	1	16.7
フォートナイ	2	33.3

表20.PIGDS 結果(N=24)

	質問	回答	n	%
1	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームができる時のことばかりを考えていた時期がありましたか。	はい	19	79.2
		いいえ	5	20.8
2	この1年の間に、あなたのお子さんはもっとゲームをしたくて不満を感じたことがありますか。	はい	21	87.5
		いいえ	3	12.5
3	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームができなくて、とても落ち込んでいたことはありますか。	はい	14	58.3
		いいえ	10	41.7
4	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをする時間を減らすようにまわりの人から何度も言われたの	はい	15	62.5
		いいえ	9	37.5
5	この1年の間に、あなたのお子さんはいやなことについて考えなくてよいようにゲームをしたことがありますか	はい	15	62.5
		いいえ	9	37.5
6	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをすることで生じた結果について、周りの人と口論したことが	はい	17	70.8
		いいえ	7	29.2
7	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをしていたことをまわりの人に隠していたことがありますか？	はい	6	25.0
		いいえ	18	75.0
8	この1年の間に、あなたのお子さんはやりたいことがゲームだけになってしまい、趣味などほかの活動への	はい	15	62.5
		いいえ	9	37.5
9	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームが原因で、家族や友人、恋人と衝突したことがありました	はい	18	75.0
		いいえ	6	25.0
合計得点	mean/SD(range)		5.8	2.6(0-9)
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*			18	75.0

PIGDS : Parental version of the Internet Gaming Disorder Scale

*カットオフ基準：合計得点5点以上

表21. GADIS-P 結果(N=24)

質問	回答	n/mean	%/SD(range)
1 私の子どもは、子ども自身が予定していたり、親と約束していたよりも頻繁に、長い時間ゲームをすることがよくあった。	全くない	2	8.3
	そう思わない	3	12.5
	どちらでもない	2	8.3
	そう思う	7	29.2
	とてもそう思う	10	41.7
2 私の子どもは、親にゲームをやめるように言われたり、自分でもゲームをやめた方がいいと理解していてもゲームをやめられないことがよくあった。	全くない	1	4.2
	そう思わない	1	4.2
	どちらでもない	4	16.7
	そう思う	9	37.5
	とてもそう思う	9	37.5
3 私の子どもは、ゲームの方が好きだから、ゲームの世界以外のこと(実際に友達や恋人に会う、クラブ活動や習い事などに参加する、本を読む、音楽を作るなど)に関心を持たなかったことがよくあった。	全くない	2	8.3
	そう思わない	9	37.5
	どちらでもない	1	4.2
	そう思う	8	33.3
	とてもそう思う	4	16.7
4 私の子どもは、ゲームを優先して、日々やらなければならないこと(買い物、そうじ、後片付け、学校の宿題や仕事など)をやらなかった。	全くない	2	8.3
	そう思わない	5	20.8
	どちらでもない	2	8.3
	そう思う	6	25.0
	とてもそう思う	9	37.5
5 私の子どもは、まわりの人(親、きょうだい、友人、恋人、先生など)との間でストレスを感じたとしてもゲームを続けることがよくあった。	全くない	1	4.2
	そう思わない	2	8.3
	どちらでもない	5	20.8
	そう思う	9	37.5
	とてもそう思う	7	29.2
6 私の子どもは、学校や仕事に悪い影響があっても、ゲームを続けていた。(遅刻、欠席、宿題をしない、成績が下がるなど)	全くない	4	16.7
	そう思わない	4	16.7
	どちらでもない	1	4.2
	そう思う	4	16.7
	とてもそう思う	11	45.8
7 私の子どもは、ゲームをしていたせいで、身だしなみや、清潔にすること、健康(睡眠、栄養、運動など)を大切にできなかった。	全くない	4	16.7
	そう思わない	4	16.7
	どちらでもない	3	12.5
	そう思う	4	16.7
	とてもそう思う	9	37.5
8 私の子どもは、ゲームをしていたせいで大切な人(友達、家族、恋人など)との関係をなくしかけた、もしくはすでになくしてしまった。	全くない	7	29.2
	そう思わない	3	12.5
	どちらでもない	6	25.0
	そう思う	5	20.8
	とてもそう思う	3	12.5
9 私の子どもは、ゲームをしていたせいで学校や仕事で不利になったことがある。(成績が下がった、次の学年に進めない、卒業できない、大学に入れない、良い推薦がもらえない、注意される、クビになるなど)	全くない	4	16.7
	そう思わない	4	16.7
	どちらでもない	3	12.5
	そう思う	3	12.5
	とてもそう思う	10	41.7
10 この1年の間に、ゲームをしていたせいで、これまでに質問したような問題やトラブルは、どのくらい続きましたか。	全くない	2	8.3
	1日程度	2	8.3
	数日~1か月	6	25.0
	1か月~数か月	8	33.3
	ほぼ毎日	6	25.0
11 10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまで質問したような困難を経験したのは、一度だけですか、それとも何度もありましたか。	一度だけあった	4	16.7
	何度もあった	20	83.3
12 10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまでに質問したような問題やトラブルが一番長く続いたのはどのくらいですか。	全くない	4	23.5
	1日程度	4	23.5
	数日~1か月	4	23.5
	1か月~数か月	5	29.4
	ほぼ毎日	0	0.0
13 あなたのお子さんは、これまでに質問した問題やトラブルを少なくとも1年以上経験しましたか。	はい	9	37.5
	いいえ	15	62.5
因子1 認知面や行動における障害(1+2+4+5)		11.3	4.3(1-16)
因子2 否定的な結果(3+6+7+8+9)		11.3	6.7(1-20)
合計得点 項目1~9の合計得点		22.6	10.6(2-36)
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		14	58.3

GADIS-P : Gaming Disorder Scale for Parents

*カットオフ基準：因子1得点10点以上かつ、因子2得点>6点以上かつ、質問10の得点2点以上

表22.ADHD RS-IV 結果(N=23)

	mean	SD(range)	カットオフ基準					
			90%		95%		98%	
			n	%	n	%	n	%
8-10歳(n=1)	15.0	-	1	100.0	0	100.0	0	100.0
多動性-衝動性	8.0	-	1	100.0	0	100.0	0	100.0
合計	23.0	-	1	100.0	0	100.0	0	100.0
11-13歳(n=8)	13.9	8.9(0-23)	5	62.5	4	50.0	4	50.0
多動性-衝動性	8.4	7.0(0-19)	5	62.5	5	62.5	3	37.5
合計	22.3	14.9(1-41)	5	62.5	4	50.0	3	37.5
14-18歳(n=14)	12.4	8.5(4-27)	5	35.7	5	35.7	4	28.6
多動性-衝動性	4.9	3.8(0-11)	10	71.4	5	35.7	4	28.6
合計	17.2	10.7(6-38)	7	50.0	7	50.0	4	28.6
全年齢(N=23)	13.0	8.3(0-27)	11	47.8	9	39.1	8	34.8
多動性-衝動性	6.2	5.2(0-19)	16	69.6	10	43.5	7	30.4
合計	19.2	11.8(1-41)	13	56.5	11	47.8	7	30.4

ADHD RS-IV : ADHD Rating Scale-IV

表23.SCDC 結果(N=24)

	n/mean	%/SD(range)
0-8	11	45.8
8>(PDDの疑いあり)	9	37.5
18>(ASCの疑いあり)	4	16.7
総合得点	10.7	6.6(0-24)

SCDC : Social Communication Disorder Checklist

PDD(Pervasive Developmental Disorders):広汎性発達障害

ASC(Autism Apectrum Condition):自閉症スペクトラム状態

表24.SDQ 結果(N=24)

	mean	SD(range)	Low Need		Some Need		High Need	
			n	%	n	%	n	%
情緒の問題(Emotional Symptoms:ES)	3.6	1.8(0-7)	11	45.8	6	25.0	7	29.2
行為の問題(Conduct Problems:CP)	3.5	2.0(0-8)	8	33.3	6	25.0	10	41.7
多動/不注意(Hyperactivity/Inattention:HI)	5.3	2.5(1-10)	15	62.5	2	8.3	7	29.2
仲間関係の問題(Peer Problems:PP)	3.6	2.0(0-8)	7	29.2	4	16.7	13	54.2
向社会的な行動(Prosocial Behavior:PB)	3.8	2.4(0-9)	5	20.8	3	12.5	16	66.7
総困難スコア(TotalDifficulties Score)	15.9	5.1(7-27)	9	37.5	5	20.8	10	41.7

SDQ : Strength and Difficulties Questionnaire(子どもの強さと困難さアンケート)

カットオフはイギリス版SDQを参考にした

表25.FamilyAPGAR 結果(N=24)

	n/mean	%/SD(range)
0-3(家族機能障害あり)	4	16.7
4-6(やや家族機能障害あり)	11	45.8
7-10(家族機能障害なし)	9	37.5
総得点	5.8	2.7(0-10)

表26.EQ-5D-5L 結果(N=24)

年齢帯	性別	n	mean	SD	min	max	標準値
30-39	男性	1	0.674				0.953
	女性	1	0.895				0.944
40-49	男性	2	0.839	0.078	0.784	0.895	0.947
	女性	12	0.870	0.120	0.634	1.000	0.945
50-59	男性	2	0.947	0.075	0.895	1.000	0.931
	女性	3	0.805	0.185	0.632	1.000	0.925
60-69	男性	2	0.776	0.006	0.772	0.780	0.930
	女性	1	0.823	.	0.823	0.823	0.927
全体		24	0.849	0.116	0.632	1.000	

EQ-5D-5L : EuroQoL 5 dimensions 5-level

表27.GHQ30 結果(N=23)

	mean	SD(range)	中等度以上の 症状/問題あり (総合得点)	%
GHQ30 : 一般的疾患傾向	1.8	1.8(0-5)	7	30.4
GHQ30 : 身体的症状	1.4	1.5(0-4)	5	21.7
GHQ30 : 睡眠障害	2.3	1.7(0-5)	11	47.8
GHQ30 : 社会的活動障害	1.0	1.6(0-5)	5	21.7
GHQ30 : 不安と気分変動	1.7	2.1(0-5)	8	34.8
GHQ30 : 希死念慮、うつ傾向	0.9	1.5(0-5)	5	21.7
GHQ30:総合得点	8.2	6.6(0-21)	11	47.8

GHQ30 : The General Health Questionnaire(日本版GHQ精神健康調査票)

表28.患者の基本属性(N=60) (半年後調査)

		全体(N=60)		小学生(N=5)		中学生(N=36)		大学生・社会人等(N=19)	
		n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)
年齢(N=57)		17.6	5.1(11-29)	11.6	0.5(11-12)	15.2	1.8(12-18)	23.9	3.7(19-29)
性別(N=60)	男	46	76.7	4	80.0	31	86.1	11	57.9
	女	14	23.3	1	20.0	5	13.9	8	42.1
学年(N=34)	小学5年生			1	20.0				
	小学6年生			4	80.0				
	中学1年生					9	25.0		
	中学2年生					3	8.3		
	中学3年生					4	11.1		
	高校1年生					6	16.7		
	高校2年生					7	19.4		
	高校3年生					4	11.1		
	その他					3	8.3		
教育機関への在学中 状況(N=19)	在学中							5	26.3
	在学していない							13	68.4
	休学中							1	5.3
在籍している教育機 関(N=6)	専門学校							3	50.0
	大学							2	33.3
	その他							1	16.7
最終学歴(N=19)	中学校							2	10.5
	高校							10	52.6
	専門学校							2	10.5
	大学							2	10.5
	その他							3	15.8
就労状況 (N=19)	勤め (契約・派遣・嘱託・ パート・アルバイト)							5	26.3
	無職 (失業中含む)							7	36.8
	学生							6	31.6
	その他・不明							1	5.3
	ゲーム障害の診断を 受けた経験(N=19)	あり							2
	なし							17	89.5

表29.患者の生活情報(N=60) (半年後調査)

		全体(N=60)		小学生(N=5)		中学生(N=36)		大学生・社会人等(N=19)	
		n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)	n/mean	%/SD(range)
ふだんの生活(月曜日～金曜日)で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=59)	0日	2	3.3	0	0.0	2	5.6	0	0.0
	1日	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	2日	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	3日	2	3.3	0	0.0	1	2.8	1	5.3
	4日	5	8.3	0	0.0	5	13.9	0	0.0
	5日	50	83.3	4	100.0	28	77.8	18	94.7
ふだんの生活(土曜日～日曜日)で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=57)	0日	2	3.5	0	0.0	2	5.6	0	0.0
	1日	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	2日	55	96.5	4	100.0	33	91.7	18	100.0
ゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。(月曜日～金曜日)(N=55)	(分)	301.1	246.1(20-1200)	292.5	99.1(180-420)	275.9	216.8(40-900)	345.3	309.8(20-1200)
ゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。(土曜日～日曜日)(N=55)	(分)	414.5	278.1(50-1200)	435	192.1(300-720)	388.1	249.1(90-1080)	454.7	340.1(50-1200)
1週間あたりのゲーム時間	月曜日～日曜日(7日間)	2371.6	1785.6(200-8400)	2332.5	834.4(1620-3540)	2188.8	1599.0(480-6660)	2715.6	2237.1(200-8400)
ゲームをするために一番よく使っている機器は何ですか。あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=52)	パソコン	9	17.3	0	0.0	4	14.3	5	26.3
	タブレット	6	11.5	1	20.0	4	14.3	1	5.3
	スマートフォン	21	40.4	2	40.0	10	35.7	9	47.4
	携帯型ゲーム機 (ニンテンドーDS など)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	据え置き型ゲーム機 (ニンテンドースイッチ、プレステなど)	16	30.8	2	40.0	10	35.7	4	21.1
	ゲームセンターのゲーム機	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
親子でゲームについてのルールを作っていますか。(N=41)	はい			5	100.0	22	61.1		
	いいえ			0	0.0	14	38.9		
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。ルールの内容として、あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=41)	ゲームをする時間の長さを決める			3	60.0	14	63.6		
	ゲームをする時間帯を決める			4	80.0	15	68.2		
	ゲームをするために必要なことを決める			3	60.0	10	45.5		
	課金をしない			5	100.0	13	59.1		
	自分でゲームソフトを買わない			3	60.0	9	40.9		
	自分の判断だけでゲームアプリをダウンロードしない			5	100.0	14	63.6		
	ルールを守れなかったときの約束を作る			2	40.0	9	40.9		
	そのほか			0	0.0	4	18.2		
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。どのくらいルールを守っていますか。(N=27)	守っている			0	0.0	5	21.7		
	守っていないことがある			2	40.0	12	52.2		
	全然守っていない			3	60.0	6	26.1		

表 29 続き

この1か月間の1日あたりの睡眠時間は、だいたい何時間ですか。(N=57)	(分)	446.0	84.4(180-600)	405	30(360-420)	456.3	79.6(300-600)	435.0	99.4(180-600)
ふだんソーシャルメディア・SNS (LINEやTwitterなど) を見る・書くのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。(N=59)	(分)	109.7	120.8(1-600)	300	300.0(300-300)	90.4	91.8(1-420)	115.9	148.0(5-600)
	使っていない	16	27.1	3	60.0	11	30.6	2	11.1
ふだん動画投稿・共有サービス (YouTubeなど) を見るのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。(N=59)	(分)	141.9	127.8(10-600)	105	57.4(60-180)	139.4	125.9(10-600)	155.3	145.2(30-600)
	使っていない(人)	6	10.2	1		4	13.9	1	5.0%
あなたは、現在以下のことにどの程度満足していますか。①～③について、あなたの気持ちにもっとも近いものに、それぞれ1つだけ○をつけてください。また、あてはまる相手がいない場合は、「6 (あてはまる相手はいない)」に○をつけてください。(N=59)									
	① あなたの家族との関係								
	満足している	20	33.9	2	40.0	12	33.3	6	33.3
	まあ満足している	19	32.2	1	20.0	10	27.8	8	44.4
	どちらでもない	12	20.3	1	20.0	9	25.0	2	11.1
	やや不満だ	4	6.8	0	0.0	2	5.6	2	11.1
	不満だ	3	5.1	1	20.0	2	5.6	0	0.0
	当てはまる相手はいない	1	1.7	0	0.0	1	2.8	0	0.0
	② あなたの友人との関係								
	満足している	16	27.1	3	60.0	9	25.0	4	22.2
	まあ満足している	21	35.6	1	20.0	13	36.1	7	38.9
	どちらでもない	10	16.9	0	0.0	7	19.4	3	16.7
	やや不満だ	2	3.4	1	20.0	1	2.8	0	0.0
	不満だ	1	1.7	0	0.0	1	2.8	0	0.0
	当てはまる相手はいない	9	15.3	0	0.0	5	13.9	4	22.2
	③ 学校での人間関係								
	満足している	12	20.3	3	60.0	6	16.7	3	16.7
	まあ満足している	16	27.1	1	20.0	8	22.2	7	38.9
	どちらでもない	12	20.3	1	20.0	10	27.8	1	5.6
	やや不満だ	4	6.8	0	0.0	4	11.1	0	0.0
	不満だ	1	1.7	0	0.0	1	2.8	0	0.0
	当てはまる相手はいない	14	23.7	0	0.0	7	19.4	7	38.9
ふだんどのくらい外出しますか。一番あてはまるもの1つに○をつけてください。(N=59)									
	1.学校で平日は毎日外出する	29	49.2	3	60.0	18	50.0	8	44.4
	2.学校で週に3～4日外出する	3	5.1	0	0.0	3	8.3	0	0.0
	3.遊びなどでほとんど毎日外出する	1	1.7	0	0.0	1	2.8	0	0.0
	4.人づきあいのためにときどき外出する	7	11.9	0	0.0	5	13.9	2	11.1
	5.ふだんは家にいるが、自分の趣味の用事のときだけ外出する	13	22.0	0	0.0	7	19.4	6	33.3
	6.ふだんは家にいるが、近所のコンビニなどにはでかける	4	6.8	1	20.0	1	2.8	2	11.1
	7.自分の部屋からは出るが、家からは出ない	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	8.自分の部屋からほとんど出ない	2	3.4	1	20.0	1	2.8	0	0.0
5～8と回答した人に質問です。その状態となって6か月以上たちますか。(N=18)	はい	15	83.3	1	100.0	8	88.9	6	75.0
	いいえ	3	16.7	0	0.0	1	11.1	2	25.0

表 29 続き

この1か月間で、学校を何日欠席しましたか。欠席していない場合は、0と記入してください。(N=57)	0	28	49.1	5	100.0	14	40.0	9	52.9
	1	3	5.3	0	0.0	3	8.6	0	0.0
	2	2	3.5	0	0.0	2	5.7	0	0.0
	4	1	1.8	0	0.0	1	2.9	0	0.0
	5	3	5.3	0	0.0	2	5.7	1	5.9
	8	1	1.8	0	0.0	0	0.0	1	5.9
	9	1	1.8	0	0.0	1	2.9	0	0.0
	10	2	3.5	0	0.0	2	5.7	0	0.0
	13	1	1.8	0	0.0	0	0.0	1	5.9
	18	1	1.8	0	0.0	1	2.9	0	0.0
	20	14	24.6	0	0.0	9	25.7	5	29.4
この1か月間で、学校に何日遅刻しましたか。遅刻していない場合は、0と記入してください。(N=51)	0	35	68.6	4	80.0	20	62.5	11	78.6
	1	4	7.8	1	20.0	2	6.3	1	7.1
	2	3	5.9	0	0.0	3	9.4	0	0.0
	3	3	5.9	0	0.0	3	9.4	0	0.0
	10	1	2.0	0	0.0	1	3.1	0	0.0
	20	5	9.8	0	0.0	3	9.4	2	14.3
学校以外での1日あたりの学習時間を教えてください。学習時間は、宿題の時間、家や塾などで勉強する時間の合計です。(N=47)	(分)	64.5	48.6(5-180)	85	79.4(10-180)	55.8	37.3(5-120)	87.5	66.5(30-180)
	やっていない	19	40.4	1	20.0	16	44.4	2	33.3%
あなたの身長を教えてください。(N=58)		161.2	8.9(144-181)	148.6	5.0(144-155)	161.9	8.8(145-181)	162.5	7.6(150-174)
あなたの体重を教えてください。(N=58)		54.8	14.5(29.5-107)	42.8	15.8(29.5-66)	52.7	12.5(34.9-107)	62.2	15.0(37-100)
BMI(N=57)	18.5未満：低体重(痩せ型)	18	31.0	2	50.0	13	37.1	3	16.7
	18.5～25未満：普通体重	31	53.4	1	25.0	20	57.1	10	55.6
	25～30未満：肥満(1度)	5	8.6	1	25.0	1	2.9	3	16.7
	30～35未満：肥満(2度)	2	3.4	0	0.0	0	0.0	2	11.1
	35～40未満：肥満(3度)	1	1.7	0	0.0	1	2.9	0	0.0

表30.IGDS-C結果(N=59) (半年後調査)

	回答	全体 (N=59)		小学生 (N=5)		中高生 (N=35)		大学生・社会人等 (N=19)	
		n	%	n	%	n	%	n	%
1 この1年の間に、ゲームができる時のことばかりを考えていた時期がありましたか？	はい	37	62.7	3	60.0	24	68.6	10	52.6
	いいえ	22	37.3	2	40.0	11	31.4	9	47.4
2 この1年の間に、もっとゲームをしたいと思って物足りなさを感じたことがありますか？	はい	38	64.4	2	40.0	27	77.1	9	47.4
	いいえ	21	35.6	3	60.0	8	22.9	10	52.6
3 この1年の間に、ゲームができなくて、とても落ち込んでいたことはありませんか？	はい	25	42.4	2	40.0	16	45.7	7	36.8
	いいえ	34	57.6	3	60.0	19	54.3	12	63.2
4 この1年の間に、ゲームをする時間を減らすようにまわりの人から何度も言われたのに、減らすことができませんでしたか？	はい	25	42.4	5	100.0	16	45.7	4	21.1
	いいえ	34	57.6	0	0.0	19	54.3	15	78.9
5 この1年の間に、いやなことについて考えなくてよいように、ゲームをしたことがありますか？	はい	32	54.2	3	60.0	18	51.4	11	57.9
	いいえ	27	45.8	2	40.0	17	48.6	8	42.1
6 この1年の間に、あなたがゲームをしたせいで起こったことについて、まわりの人と口げんかをしたことがありますか？	はい	25	42.4	2	40.0	18	51.4	5	26.3
	いいえ	34	57.6	3	60.0	17	48.6	14	73.7
7 この1年の間に、ゲームをしていたことをまわりの人に隠していたことがありますか？	はい	14	23.7	2	40.0	11	31.4	1	5.3
	いいえ	45	76.3	3	60.0	24	68.6	18	94.7
8 この1年の間に、やりたいことがゲームだけになってしまい、趣味などほかの活動への興味をなくしたことがありますか？	はい	24	40.7	3	60.0	13	37.1	8	42.1
	いいえ	35	59.3	2	40.0	22	62.9	11	57.9
9 この1年の間に、ゲームが原因で、家族や友人、恋人との関係がとて悪くなったことがありますか？	はい	13	22.0	2	40.0	8	22.9	3	15.8
	いいえ	46	78.0	3	60.0	27	77.1	16	84.2
合計得点(N=81)	mean/SD(range)	3.9	2.8(0-9)	4.8	2.6(1-8)	4.3	2.7(0-9)	3.1	2.9(0-9)
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		27	45.8	3	60.0	18	51.4	6	31.6

IGDS-C : Internet Gaming Disorder Schale for Chirdren

*カットオフ基準 : 合計得点5点以上

表31.GADIS-A 結果(N=58) (半年後調査)

		全体 (N=58)		小学生 (N=5)		中学生 (N=34)		大学生・社会人等 (N=19)		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
1	自分が予定していたり、親と約束していたよりもたくさん、長い時間ゲームをすることがよくあった。	9	15.5	0	0.0	5	14.7	4	21.1	
		2	3.4	0	0.0	2	5.9	0	0.0	
		10	17.2	3	60.0	5	14.7	5	26.3	
		20	34.5	2	40.0	11	32.4	6	31.6	
2	親にゲームをやめるように言われたり、自分でもゲームをやめた方がいいとわかっていてもゲームをやめられないことがよくあった。	13	22.4	0	0.0	5	14.7	8	42.1	
		4	6.9	1	20.0	3	8.8	1	5.3	
		5	8.6	2	40.0	1	2.9	3	15.8	
		19	32.8	2	40.0	13	38.2	4	21.1	
3	ゲームの方が好きだから、ゲームの世界以外のこと(実際に友達や恋人に会う、クラブ活動や習い事などに参加する、本を読む、音楽を作るなど)に関心を持たなかったことがよくあった。	16	27.6	2	40.0	8	23.5	6	31.6	
		9	15.5	1	20.0	5	14.7	3	15.8	
		10	17.2	2	40.0	5	14.7	3	15.8	
		9	15.5	0	0.0	8	23.5	1	5.3	
4	ゲームを優先して、日々やらなければならないこと(買い物、そうじ、後片付け、学校の宿題や仕事など)をやらなかった。	11	19.0	1	20.0	4	11.8	6	31.6	
		8	13.8	0	0.0	6	17.6	2	10.5	
		8	13.8	1	20.0	4	11.8	3	15.8	
		15	25.9	1	20.0	9	26.5	5	26.3	
5	まわりの人(親、きょうだい、友人、恋人、先生など)との間でストレスを感じたとしてもゲームを続けることがよくあった。	12	20.7	1	20.0	6	17.6	5	26.3	
		3	5.2	0	0.0	2	5.9	1	5.3	
		13	22.4	2	40.0	8	23.5	3	15.8	
		10	17.2	0	0.0	7	20.6	3	15.8	
6	学校や仕事に悪い影響があっても、ゲームを続けていた。(遅刻、欠席、宿題をしない、成績が下がるなど)	17	29.3	2	40.0	6	17.6	9	47.4	
		6	10.3	0	0.0	3	8.8	3	15.8	
		9	15.5	0	0.0	7	20.6	2	10.5	
		11	19.0	0	0.0	8	23.5	3	15.8	
7	ゲームをしていたせいで、身だしなみや、清潔にすること、健康(睡眠、栄養、運動など)を大切にできなかった。	16	27.6	1	20.0	8	23.5	7	36.8	
		6	10.3	1	20.0	4	11.8	1	5.3	
		6	10.3	0	0.0	4	11.8	2	10.5	
		18	31.0	1	20.0	10	29.4	7	36.8	
8	ゲームをしていたせいで大切な人(友達、家族、恋人など)との関係をなくしかけた、もしくはすでになくなしてしまった。	12	20.7	1	20.0	8	23.5	3	15.8	
		10	17.2	0	0.0	7	20.6	3	15.8	
		12	20.7	1	20.0	8	23.5	3	15.8	
		5	8.6	1	20.0	4	11.8	0	0.0	
9	ゲームをしていたせいで学校や仕事で不利になったことがある。(成績が下がった、次の学年に進めない、卒業できない、大学に入れない、良い推薦がもらえない、注意される、クビになるなど)	25	43.1	2	40.0	10	29.4	13	68.4	
		6	10.3	1	20.0	3	8.8	2	10.5	
		8	13.8	0	0.0	7	20.6	1	5.3	
		9	15.5	0	0.0	9	26.5	0	0.0	
10	この1年の間に、ゲームをしていたせいで、これまでに質問したような問題やトラブルは、どのくらい続きましたか。	17	29.3	2	40.0	7	20.6	8	42.1	
		10	17.2	0	0.0	6	17.6	4	21.1	
		14	24.1	0	0.0	11	32.4	3	15.8	
		8	13.6	1	20.0	5	14.7	2	10.5	
11	10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまで質問したようなこと	6	23.1	0	0.0	5	25.0	1	20.0	
	一度だけあった	20	76.9	1	100.0	15	75.0	4	80.0	
12	10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまでに質問したような問題やトラブルが一番長く続いたのはどのくらいですか。(N=26)	1	3.8	1	50.0	0	0.0	0	0.0	
		2	7.7	0	0.0	1	5.6	1	16.7	
		13	50.0	1	50.0	10	55.6	2	33.3	
		5	19.2	0	0.0	3	16.7	2	33.3	
13	これまでに質問した問題やトラブルが少なくとも1年以上ありましたか。(N=57)	5	19.2	0	0.0	4	22.2	1	16.7	
	はい	20	35.1	2	40.0	13	38.2	5	27.8	
	いいえ	37	64.9	3	60.0	21	61.8	13	72.2	
因子1	認知面や行動における障害(1+2+4+5)	(mean/SD/range)	9.7	4.9(0-16)	11.6	4.6(5-16)	10.3	4.6(0-16)	8.1	5.2(0-15)
因子2	否定的な結果(3+6+7+8+9)	(mean/SD/range)	8.6	6.4(0-20)	9.4	8.0(0-18)	9.7	6.1(0-20)	6.5	6.3(0-20)
合計得点	項目1~9の合計得点	(mean/SD/range)	18.3	10.8(0-36)	21	12.3(5-34)	19.9	10.3(0-36)	14.6	10.8(0-34)
	ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		24	41.4	3	25.0	16	47.1	5	25.0

GADIS-A : Gaming Disorder Scale for Adolescents

*カットオフ基準：因子1得点10以上かつ、因子2得点6以上かつ、質問10の得点2以上 170

項目11~13においては欠損によりnが異なっている

表32.GAMES test 結果(N=56) (半年後調査)

		全体 (N=56)		小学生 (N=5)		中高生 (N=33)		大学生・社会人等 (N=18)		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
1	ゲームを止めなければいけない時に、しばしばゲームを止められませんでしたか。	はい	33	58.9	4	80.0	22	66.7	7	38.9
		いいえ	23	41.1	1	20.0	11	33.3	11	61.1
2	ゲームをする前に意図していたより、しばしばゲーム時間が延びましたか。	はい	48	85.7	5	100.0	29	87.9	14	77.8
		いいえ	8	14.3	0	0.0	4	12.1	4	22.2
3	ゲームのために、スポーツ、趣味、友達や親せきと会うなどといった大切な活動に対する興味(きょうみ)が著(いちじる)しく下	はい	23	41.1	1	20.0	15	45.5	7	38.9
		いいえ	33	58.9	4	80.0	18	54.5	11	61.1
4	日々の生活で一番大切なのはゲームですか。	はい	17	30.4	3	60.0	10	30.3	4	22.2
		いいえ	39	69.6	2	40.0	23	69.7	14	77.8
5	ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが低下しましたか。	はい	25	44.6	3	60.0	19	57.6	3	16.7
		いいえ	31	55.4	2	40.0	14	42.4	15	83.3
6	ゲームのために、昼夜逆転またはその傾向がありましたか(過去12カ月で30日以上)。	はい	26	46.4	2	40.0	18	54.5	6	33.3
		いいえ	30	53.6	3	60.0	15	45.5	12	66.7
7	ゲームのために、学業に悪影響がでたり、仕事を危うくしたり失ったりしても、ゲームを続けましたか。	はい	23	41.1	2	40.0	19	57.6	2	11.1
		いいえ	33	58.9	3	60.0	14	42.4	16	88.9
8	ゲームにより、睡眠(すいみん)障害(しょうがい)(朝起きれない、眠れないなど)や憂(ゆう)うつ、不安などといった心の問題が起	はい	23	41.1	3	60.0	16	48.5	4	22.2
		いいえ	33	58.9	2	40.0	17	51.5	14	77.8
9	平日、ゲームを1日にだいたい何時間していますか。	2時間未満	13	23.2	0	0.0	9	27.3	4	22.2
		2時間以上6時間未満	25	44.6	4	80.0	13	39.4	8	44.4
		6時間以上	18	32.1	1	20.0	11	33.3	6	33.3
合計得点 (mean/SD/range)		5.0	3.1(0-10)	5.8	3.2(2-9)	5.5	3.2(0-10)	3.7	2.6(0-10)	
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		28	50.0	3	60.0	19	57.6	6	33.3	

*カットオフ基準：合計得点5点以上

表33.GDT 結果(大学生・社会人等 N=19) (半年後調査)

		n	%	
1	ゲームの使用をコントロールするのが困難なことがあった。	全くなかった	5	26.3
		ほとんどなかった	4	21.1
		たまにあった	4	21.1
		よくあった	4	21.1
		とてもよくあった	2	10.5
2	趣味や日常生活よりもゲームを優先することが増えた。	全くなかった	5	26.3
		ほとんどなかった	3	15.8
		たまにあった	3	15.8
		よくあった	6	31.6
		とてもよくあった	2	10.5
3	悪い影響があってもゲームを続けることがあった。	全くなかった	5	26.3
		ほとんどなかった	2	10.5
		たまにあった	3	15.8
		よくあった	7	36.8
		とてもよくあった	2	10.5
4	過度なゲームの使用のせいで、生活(プライベート、家族関係、人間関係、学業、仕事など)に支障が出た。	全くなかった	7	36.8
		ほとんどなかった	4	21.1
		たまにあった	5	26.3
		よくあった	2	10.5
		とてもよくあった	1	5.3
総合得点 (mean/SD/range)		10.7	5.0(4-20)	

GDT：Gaming Disorder Test

表34.EQ-5D-Y 結果(小中高生 N=39) (半年後調査)

		n	mean	SD	range	標準値
11歳	男	2	0.645	0.280	0.448-0.842	0.930
	女	0				0.934
12歳	男	4	0.845	0.130	0.656-0.937	0.931
	女	1	1.000			0.931
13歳	男	7	0.908	0.075	0.811-1.000	0.934
	女	0				0.911
14歳	男	2	0.654	0.707	0.604-0.704	0.927
	女	0				0.930
15歳	男	7	0.851	0.126	0.692-1.000	0.938
	女	0				0.931
平均(10歳~15歳)		23	0.838	0.146	0.448-1.000	
16歳	男	4	0.888	0.180	0.623-1.000	
	女	2	0.680	0.238	0.511-0.848	
17歳	男	6	0.819	0.137	0.616-1.000	
	女	2	0.767	0.330	0.534-1.000	
18歳	男	1	0.926			
	女	1	1.000			
平均(all)		39	0.835	0.156	0.448-1.000	

EQ-5D-Y : EuroQoL 5 dimension youth

表35.EQ-5D-5L 結果(大学生・社会人等 N=18) (半年後調査)

年齢帯		n	mean	SD	range	標準値
16-19	男	1	0.867	.	.	0.978
	女	2	0.892	0.153	0.784-1.000	0.967
20-29	男	9	0.826	0.123	0.639-1.000	0.951
	女	6	0.771	0.142	0.597-1.000	0.953
全体		18	0.817	0.127	0.597-1.000	.

EQ-5D-5L : EuroQoL 5 dimensions 5-level

表36.DSRS-C 結果(小学生 N=5) (半年後調査)

	n/mean	%/SD(range)
抑うつ気分	4.4	3.4(0-9)
活動性および楽しみの減衰	2.2	3.3(0-8)
総合得点 (mean/SD/range)	6.6	6.4(0-17)
カットオフ以上*	1	20.0

DSRS-C : depression self-rating scale for children

*カットオフ基準：総合得点8以上

表37.GHQ30 中等度以上の問題ありの数と割合(N=52) (半年後調査)

	全体 (N=52)		中高生 (N=33)		大学生・社会人等 (N=19)	
	n	%	n	%	n	%
一般的疾患傾向	10	19.2	6	18.2	4	21.1
身体的症状	10	19.2	6	18.2	4	21.1
睡眠障害	18	34.6	10	30.3	8	42.1
社会的活動障害	9	17.3	5	15.2	4	21.1
不安と気分変調	10	19.2	4	12.1	6	31.6
希死念慮、うつ傾向	17	32.7	11	33.3	6	31.6
総合得点(問題あり)	27	51.9	16	48.5	11	57.9

GHQ30 : The General Health Questionnaire(日本版GHQ精神健康調査票)

表38.Family APGAR 結果(N=82) (半年後調査)

	全体 (N=60)		小学生 (N=16)		中高生 (N=36)		大学生・社会人等 (N=20)	
	n	%	n	%	n	%	n	%
0-3(家族機能障害あり)	11	18.3	0	0.0	8	22.2	3	15.0
4-6(やや家族機能障害あり)	22	36.7	3	60.0	12	33.3	7	35.0
7-10(家族機能障害なし)	27	45.0	2	40.0	16	44.4	9	45.0
総得点 (mean/SD/range)	6.2	3.2(0-10)	6.8	2.0(5-9)	5.9	3.5(0-10)	6.7	3.1(0-10)

表39.初回調査と半年後調査における各変数の変化(子ども)

項目	初回調査		半年後調査	
	mean	SD(min-max)	mean	SD(min-max)
平日1日あたりゲーム時間(N=59)	281.2	221.2(30-1080)	277.6	251.8(0-1200)
平日(月～金)あたりゲームプレイ日数(N=59)	4.5	1.3(0-5)	4.7	1.0(0-5)
休日(土日)1日あたりゲーム時間(N=59)	415.1	296.1(0-1200)	392.5	288.0(0-1200)
休日(土日)あたりゲームプレイ日数(N=57)	1.8	0.5(0-2)	1.9	0.4(0-2)
平日合計ゲーム時間 (N=58)	1321.1	1163.9(0-5400)	1391.3	1268.4(0-6000)
休日(土日)合計ゲーム時間(N=57)	786.2	609.3(0-2400)	856.8	701.0(0-3840)
1週間の合計ゲーム時間(N=57)	2120.0	1735.1(0-7560)	2262.1	1830.3(0-8400)
1日あたり睡眠時間(N=56)	464.7	83.5(300-660)	447.5	84.3(180-600)
1日あたりSNS時間(N=59)	72.3	110.5(0-720)	80.6	115.4(0-600)
1日あたり動画サイト視聴時間(N=58)	136.3	115.4(0-525)	128.6	129.3(0-600)
IGDS-C(スコア)(N=58)	4.7	2.5(0-9)	4.0	2.8(0-9)
GADIS-A(スコア)(N=60)	19.4	9.5(0-36)	18.0	10.8(0-36)
GAMES-test(スコア)(N=55)	5.1	2.9(0-10)	5.0	3.1(0-10)
GDT(N=16)	11.2	5.4(4-20)	11.6	4.8(4-20)
EQ-5D-Y(N=40)	0.852	0.159(0.471-1.000)	0.836	0.154(0.448-1.000)
EQ-5D-5L(N=16)	0.818	0.161(0.530-1.000)	0.803	0.125(0.597-1.000)
GHQ30(N=43)	10.2	6.9(0-25)	9.3	7.5(0-26)
familyAPGAR(N=60)	5.9	3.0(0-10)	6.2	3.2(0-10)

表40.初回調査と半年後調査におけるゲーム障害スクリーニング尺度カットオフ以上の人数と割合

尺度名	初回調査		半年後調査	
	n	%	n	%
IGDS(カットオフ以上) (N=58)	28	48.3	27	46.6
GADIS-A(カットオフ以上)(N=57)	26	45.6	23	40.4
GAMES-test(カットオフ以上)(N=55)	30	54.5	28	50.9
*PIGDS(カットオフ以上)(N=21)	18	85.7	17	81.0
*GADIS-P(カットオフ以上)(N=22)	13	59.1	14	63.6

*は親が子供の状態を評価したもの

表41.各ゲーム障害スクリーニング尺度の初回調査と半年後調査での変化

初回調査と半年後調査の結果	IGDS-C		GADIS-A		GAMES test	
	n	%	n	%	n	%
基準未満→基準未満	23	39.7	26	45.6	19	34.5
基準未満→基準以上	7	12.1	5	8.8	6	10.9
基準以上→基準未満	8	13.8	8	14.0	8	14.5
基準以上→基準以上	20	34.5	18	31.6	22	40.0

表42.患者家族の基本属性 (N=22) (半年後調査)

		n/mean	%/SD(range)
年齢		47.5	7.1(37-63)
性別	男性	5	22.7
	女性	16	72.7
	不明	1	4.5
子供との関係	父親	5	22.7
	母親	16	72.7
	不明	1	4.5

表43.患者家族のゲーム及び生活に関する情報(N=22) (半年後調査)

質問	n/mean	%/SD(range)
普段ソーシャルメディア・SNS(LINEやTwitterなど)を見る・書くのに1日当たりどのくらい時間を使っていますか。(N=22)	96.4	157.8(0-720)
ふだん動画投稿・共有サービス (YouTubeなど) を見るのに、1日あたりどのくらい時間を使っていますか。動画を見ていない場合は、0分と記入してください。(N=22)	32.2	42.9(0-180)
あなたは、現在以下のことにどの程度満足していますか。①～③について、あなたの気持ちにもっとも近いものに、それぞれ1つだけ○をつけてください。また、あてはまる相手がいない場合は、「6(あてはまる相手はいない)」に○をつけてください。(N=22)		
① あなたの家族との関係		
満足している	3	13.6
まあ満足している	9	40.9
どちらでもない	4	18.2
やや不満だ	1	4.5
不満だ	5	22.7
当てはまる相手はいない	0	0.0
② あなたの友人との関係		
満足している	4	18.2
まあ満足している	14	63.6
どちらでもない	0	0.0
やや不満だ	2	9.1
不満だ	0	0.0
当てはまる相手はいない	2	9.1
③ 職場や学校での人間関係		
満足している	3	13.6
まあ満足している	6	27.3
どちらでもない	8	36.4
やや不満だ	1	4.5
不満だ	1	4.5
当てはまる相手はいない	3	13.6

表44.患者のゲーム及び生活に関する情報(N=22) (半年後調査)

		n/mean	%/SD(range)	
お子さんはゲーム障害 (ゲーム依存) の診断を受けたことがありますか(N=22)	はい	6	27.3	
	いいえ	16	72.7	
お子さんはふだんの生活で、何日ゲームをしますか。ゲームをしない場合は、0日と記入してください。(N=22)	① 平日(月曜日～金曜日)			
	0日	3	13.6	
	1日	0	0.0	
	2日	0	0.0	
	4日	0	0.0	
	5日	19	86.4	
	② 休日(土曜日～日曜日)			
	0日	3	13.6	
	1日	0	0.0	
	2日	19	86.4	
お子さんはゲームをする日は、1日にだいたい何時間ゲームをしていますか。していない場合は、0分と記入してください。	平日(月曜日～金曜日)(N=19)	350.5	274.4(30-900)	
	休日(土曜日～日曜日)(N=19)	472.1	303.0(30-960)	
1週間あたりのゲームプレイ時間 (N=22)	月曜日～日曜日	2329.1	1987.8(0-6300)	
親子でゲームについてのルールを作っていますか。(N=22)	ルールを作っている	16	72.7	
	ルールを作っていない	6	27.3	
親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。ルールの内容として、あてはまるものすべてに○をつけてください。(N=22)	ゲームをする時間の長さを決める (1日1時間まで、など)	11	50.0	
	ゲームをする時間帯を決める (夜10時まで、朝はしない、など)	15	68.2	
	ゲームをするために必要なことを決める (宿題・お手伝いが終わってから、など)	10	45.5	
	課金をしない	15	68.2	
	自分でゲームソフトを買わない	10	45.5	
	自分の判断だけでゲームアプリをダウンロードしない	12	54.5	
	ルールを守れなかったときの約束を作る (1週間ゲームをやらない、など)	11	50.0	
	そのほか(具体的にどのようなルールか教えてください)	1	4.5	
	親子でゲームについてのルールを作っていると答えた人に質問です。どのくらいルールを守っていますか。(N=16)	守っている	2	12.5
		守っていないことがある	9	56.3
全然守っていない		5	31.3	
お子さんのゲームの仕方に関わるとお思いますか。(N=22)	全く問題はないと思う	2	9.1	
	少し問題があると思う	10	45.5	
	とても問題があると思う	10	45.5	

表45.PIGDS 結果(N=21) (半年後調査)

	質問	回答	n	%
1	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームができる時のことばかりを考えていた時期がありましたか。	はい	20	95.2
		いいえ	1	4.8
2	この1年の間に、あなたのお子さんはもっとゲームをしたくて不満を感じたことがありますか。	はい	17	81.0
		いいえ	4	19.0
3	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームができなくて、とても落ち込んでいたことはありますか。	はい	11	52.4
		いいえ	10	47.6
4	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをする時間を減らすようにまわりの人から何度も言われたの	はい	11	52.4
		いいえ	10	47.6
5	この1年の間に、あなたのお子さんはいやなことについて考えなくてよいようにゲームをしたことがありま	はい	15	71.4
		いいえ	6	28.6
6	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをするこ	はい	15	71.4
		とで生じた結果について、周りの人と口論したことが	いいえ	6
7	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームをしてい	はい	8	38.1
		たことをまわりの人に隠していたことがありますか？	いいえ	13
8	この1年の間に、あなたのお子さんはやりたいことが	はい	15	71.4
		ゲームだけになってしまい、趣味などほかの活動への	いいえ	6
9	この1年の間に、あなたのお子さんはゲームが原因	はい	16	76.2
		で、家族や友人、恋人と衝突したことがありました	いいえ	5
合計得点	mean/SD(range)		6.1	2.2(2-9)
	ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		17	81.0

PIGDS : Parental version of the Internet Gaming Disorder Scale

*カットオフ基準：合計得点5点以上

表46. GADIS-P 結果(N=22) (半年後調査)

質問	回答	n/mean	%/SD(range)
1 私の子どもは、子ども自身が予定していたり、親と約束していたよりも頻繁に、長い時間ゲームをすることがよくあった。	全くない	1	4.5
	そう思わない	2	9.1
	どちらでもない	3	13.6
	そう思う	7	31.8
	とてもそう思う	9	40.9
2 私の子どもは、親にゲームをやめるように言われたり、自分でもゲームをやめた方がいいと理解していてもゲームをやめられないことがよくあった。	全くない	1	4.5
	そう思わない	2	9.1
	どちらでもない	3	13.6
	そう思う	6	27.3
	とてもそう思う	10	45.5
3 私の子どもは、ゲームの方が好きだから、ゲームの世界以外のこと(実際に友達や恋人に会う、クラブ活動や習い事などに参加する、本を読む、音楽を作るなど)に関心を持たなかったことがよくあった。	全くない	4	18.2
	そう思わない	4	18.2
	どちらでもない	2	9.1
	そう思う	9	40.9
	とてもそう思う	3	13.6
4 私の子どもは、ゲームを優先して、日々やらなければならないこと(買い物、そうじ、後片付け、学校の宿題や仕事など)をやらなかった。	全くない	1	4.5
	そう思わない	4	18.2
	どちらでもない	3	13.6
	そう思う	4	18.2
	とてもそう思う	10	45.5
5 私の子どもは、まわりの人(親、きょうだい、友人、恋人、先生など)との間でストレスを感じたとしてもゲームを続けることがよくあった。	全くない	1	4.5
	そう思わない	4	18.2
	どちらでもない	3	13.6
	そう思う	7	31.8
	とてもそう思う	7	31.8
6 私の子どもは、学校や仕事に悪い影響があっても、ゲームを続けていた。(遅刻、欠席、宿題をしない、成績が下がるなど)	全くない	1	4.5
	そう思わない	5	22.7
	どちらでもない	2	9.1
	そう思う	4	18.2
	とてもそう思う	10	45.5
7 私の子どもは、ゲームをしていたせいで、身だしなみや、清潔にすること、健康(睡眠、栄養、運動など)を大切にできなかった。	全くない	3	13.6
	そう思わない	5	22.7
	どちらでもない	2	9.1
	そう思う	5	22.7
	とてもそう思う	7	31.8
8 私の子どもは、ゲームをしていたせいで大切な人(友達、家族、恋人など)との関係をなくしかけた、もしくはすでになくしてしまった。	全くない	5	22.7
	そう思わない	5	22.7
	どちらでもない	2	9.1
	そう思う	9	40.9
	とてもそう思う	1	4.5
9 私の子どもは、ゲームをしていたせいで学校や仕事で不利になったことがある。(成績が下がった、次の学年に進めない、卒業できない、大学に入れない、良い推薦がもらえない、注意される、クビになるなど)	全くない	4	18.2
	そう思わない	3	13.6
	どちらでもない	2	9.1
	そう思う	3	13.6
	とてもそう思う	10	45.5
10 この1年の間に、ゲームをしていたせいで、これまでに質問したような問題やトラブルは、どのくらい続きましたか。	全くない	1	8.33
	1日程度	3	8.33
	数日~1か月	4	25
	1か月~数か月	4	33.33
	ほぼ毎日	10	25
11 10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまで質問したような困難を経験したのは、一度だけですか、それとも何度もありましたか。(N=8)	一度だけあった	1	12.5
	何度もあった	7	87.5
12 10番目の質問で「数日から1か月」または「1か月から数か月」と回答した方にお聞きします。これまでに質問したような問題やトラブルが一番長く続いたのはどのくらいですか。(N=8)	全くない	0	0
	1日程度	0	0
	数日~1か月	5	62.5
	1か月~数か月	2	25
	ほぼ毎日	1	12.5
13 あなたのお子さんは、これまでに質問した問題やトラブルを少なくとも1年以上経験しましたか。(N=20)	はい	14	70.0
	いいえ	6	30.0
因子1 認知面や行動における障害(1+2+4+5)		11.5	4.5(0-16)
因子2 否定的な結果(3+6+7+8+9)		11.6	6.4(0-20)
合計得点 項目1~9の合計得点		23.1	10.4(0-36)
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*		14	63.6

GADIS-P : Gaming Disorder Scale for Parents

*カットオフ基準：因子1得点10点以上かつ、因子2得点>6点以上かつ、質問10の得点2点以上

表47 FamilyAPGAR 結果(N=22) (半年後調査)

	n/mean	%/SD(range)
0-3(家族機能障害あり)	7	31.8
4-6(やや家族機能障害あり)	7	31.8
7-10(家族機能障害なし)	8	36.4
総得点	5.1	3.8(0-10)

表48.EQ-5D-5L 結果(N=22) (半年後調査)

年齢帯	性別	n	mean	SD	min	max	標準値
30-39	男性	1	0.829				0.953
	女性	1	1.000				0.944
40-49	男性	1	1.000				0.947
	女性	11	0.781	0.192	0.443	1.000	0.945
50-59	男性	2	0.859	0.051	0.508	0.823	0.931
	女性	3	0.777	0.084	0.703	0.867	0.925
60-69	男性	1	0.692				0.930
	女性	1	0.710				0.927
全体		22	0.812	0.159	0.443	1.000	

EQ-5D-5L : EuroQoL 5 dimensions 5-level

表49.GHQ30 結果(N=21) (半年後調査)

	mean	SD(range)	中等度以上の症状/ 問題あり(総合得点)	%
GHQ30 : 一般的疾患傾向	2.3	1.7(0-5)	10	47.6
GHQ30 : 身体的症状	1.7	1.6(0-5)	7	33.3
GHQ30 : 睡眠障害	2.6	1.8(0-5)	12	57.1
GHQ30 : 社会的活動障害	1.1	1.2(0-4)	3	14.3
GHQ30 : 不安と気分変調	2.5	2.2(0-5)	9	42.9
GHQ30 : 希死念慮、うつ傾向	1.2	1.6(0-5)	6	28.6
GHQ30:総合得点	10.3	7.0(0-22)	14	66.7

GHQ30 : The General Health Questionnaire(日本版GHQ精神健康調査票)

表50.初回調査と半年後調査における各変数の変化(親)

項目	初回調査		半年後調査	
	mean	SD(min-max)	mean	SD(min-max)
親から見た子どもの平日1日あたりゲーム時間(N=21)	308.5	256.7(30-900)	295.7	275.3(0-900)
親から見た子どもの平日(月～金)あたりゲームプレイ日数(N=20)	4.6	1.1(1-5)	4.3	1.8(0-5)
親から見た子どもの休日(土日)1日あたりゲーム時間(N=21)	413.8	335.8(0-960)	405.7	323.4(0-960)
親から見た子どもの休日(土日)あたりゲームプレイ日数(N=20)	1.8	0.5(0-2)	1.7	0.7(0-2)
親から見た子どもの平日合計ゲーム時間 (N=20)	1406.5	1250.2(60-4500)	1305	1288.6(0-4500)
親から見た子どもの休日(土日)合計ゲーム時間(N=20)	761.5	649.9(0-1800)	753	646.6(0-1920)
親から見た子どもの1週間の合計ゲーム時間(N=20)	2168.0	1832.1(60-6300)	2058	1855.3(0-6300)
PIGDS(スコア)(N=21)	6.3	2.2(1-9)	6.1	2.2(2-9)
GADIS-P(スコア)(N=22)	24.5	10.3(3-36)	23.1	10.4(0-36)
EQ-5D-5L(N=21)	0.848	0.118(0.6318-1.000)	0.812	0.163(0.443-1.000)
GHQ30(N=19)	7.9	6.4(0-18)	9.1	7.1(0-22)
familyAPGAR(N=21)	5.5	2.7(0-10)	4.9	3.7(0-10)

*は親が子供の状態を評価したもの