令和 7 年度厚生労働科学研究費補助金（障害者政策総合研究事業）
研究分担報告書
ゲームに関連した生活障害等の問題、併存する疾患
及びその対応等の実態把握に資する研究（24GC1014）

相談家族等の実態調査：ゲーム行動症当事者家族へのインタビュー調査

研究分担者　高野歩
国立精神・神経医療研究センター　精神保健研究所
薬物依存研究部　室長

【背景】
ゲーム行動症に関する家族研究では、親や家族は主として本人の問題行動に影響を与えるリスク因子・保護因子として扱われてきた。しかし、家族自身がどのような困難を経験し、どのように生活や関係性を再構築していくのかは十分に明らかにされていない。本研究は、ゲームに関連する問題を抱える人の親・保護者が経験する困難と家族の回復プロセスを明らかにすることを目的とした。
【方法】
ゲームに関連する問題を抱える人と同居する親・保護者 17 人（父親 3 人、母親 13 人、配偶者 1 人）を対象に半構造化インタビューを実施した。得られた逐語録を Braun & Clarke による再帰的テーマ分析を用いて分析した。
【結果】
分析の結果、①子どものゲーム行動に支配される親・家族の生活、②張り詰めた家族関係と会話のすれ違い、③親の慢性的な心理的負荷と心身の消耗、④家庭以外の場との関わり、⑤親の関わり方の転換と距離の再調整、の 5 テーマが抽出された。
【結論】
ゲームに関連する問題を抱える親・家族は、生活や関係性の変化による負担を抱えながらも、外部支援との関わりを通じて本人との距離を再調整していた。家族の回復とは症状の改善ではなく、問題を抱えたまま関係を維持しながら生活を再構成していくプロセスであることが示唆された。

研究協力者

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
館農　勝　ときわ病院・ときわ子ども発達センター　理事長
治徳大介　東京科学大学サイバー精神医学講座　准教授
大野昴紀　慶應義塾大学医学部衛生学公衆衛生学教室　助教

A．研究の背景と目的

ゲーム行動症に関する研究では、家族は主として本人の問題行動に影響を与える要因として扱われてきた。しかし、ゲームに関連する問題を抱える人の家族自身が経験する困難や、家族関係の変化、回復の過程については十分に明らかにされていない。本研究は、ゲームに関連する問題を抱える人の親・保護者が経験する困難の構造と、家族の回復プロセスを明らかにすることを目的とした。

B．研究方法

ゲームに関連する問題を抱える人と同居する親・保護者 17 人を対象に半構造化インタビューを実施した。対象者はゲーム行動症の治療を行う医療機関を通じて募集した。インタビュー内容を逐語録化し、Braun & Clarke による再帰的テーマ分析を用いて分析した。

C．結果

分析の結果、①子どものゲーム行動に支配される親・家族の生活、②張り詰めた家族関係と会話のすれ違い、③親の慢性的な心理的負荷と心身の消耗、④家庭以外の場との関わり、⑤親の関わり方の転換と距離の再調整、の 5 つのテーマが抽出された。

D．考察

親は子どものゲーム問題によって生活や家族関係に大きな影響を受ける一方で、学校や医療機関、家族会などの外部資源との関わりを通じて状況に対処していた。また、親の関わり方は問題行動の是正やコントロールから、本人との適切な距離を模索する方向へ変化していた。これらの結果から、家族支援においては本人への支援だけでなく、親自身の回復過程に着目する必要性が示唆された。

E．結論

ゲームに関連する問題を抱える親・家族は、生活や関係性の変化による困難を経験しながらも、関係を維持するための試行錯誤を行っていた。本研究は、ゲームに関連する問題を抱える家族の経験と回復過程の一端を示す知見を提供するものであり、今後の家族支援のあり方を検討する上で有用な示唆を与えると考えられた。

F．健康危険情報

なし

G．研究発表

論文発表

1) Koki Ono, Makoto Tokushige, Nanami Hiratani, Kyosuke Kaneko, Toshitaka Hamamura, Yuki Miyamoto, Masaru Tateno, Masaya Ito, Ayumi Takano: Reliability and Validity of the Japanese Version of the Internet Gaming Disorder Scale for Children (IGDS-C). Neuropsychopharmacology Reports 45(1),2025.
2) Masaru Tateno, Takanobu Matsuzaki, Ayumi Takano, Yukie Tateno, Takahiro A. Kato, Susumu Higuchi: The rate of patients screened positive for gaming disorder/Internet gaming disorder among adolescents with mental health issues assessed by two screening tests: A nine-item screening test for GD (GAMES Test) and the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10). Psychiatry and Clinical Neurosciences Reports 4(1),2025.
3) Shixian Geng, Ginshi Shimojima, Chi-Lan Yang, Zefan Sramek, Shunpei Norihama, Ayumi Takano, Simo Hosio, Koji Yatani: When Group Spirit Meets Personal Journeys: Exploring Motivational Dynamics and Design Opportunities in Group Therapy. arXiv:2410.18329v1 Human-Computer Interaction,2024.
4) Nanami Hiratani, Ayumi Takano, Koki Ono, Kyosuke Kaneko, Toshitaka Hamamura, Masaya Ito, Maki Taniguchi: How parental mental health is connected to internet gaming disorder in adolescents: The role of family functioning. Journal of Psychiatric Research 190:11-16, 2025.
5) Masaru Tateno, Takaki Shimode, Koki Ono, Ryotaro Shimomura, Eri Shiraishi, Kotaro Nanba, Yukie Tateno, Ayumi Takano: Parent-child discrepancies in screening for Internet Gaming Disorder:

Evidence from a clinical sample of Japanese adolescents. Psychiatry and Clinical Neurosciences Reports 5:e70314, 2026.

学会発表

1) Ayumi Takano, Kyosuke Kaneko, Toshitaka Hamamura, Koki Ono, Makoto Tokushige, Nanami Hiratani, Masaya Ito：Validity and Reliability of the Japanese Version of the Parental Internet Gaming Disorder Scale (PIGDS). 10th International Conference on Behavioral Addictions, Nantes, 2025.7.7.

2) 徳重誠，大野鼎紀，藤城聡，高野歩：精神保健福祉センターにおけるゲーム関連問題に関する相談・支援の実態と課題、第 60 回日本アルコール・アディクション医学会学術総会、東京、2025.10.24

G．知的財産権の出願・登録状況

なし

H．文献

なし