

ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究（20GC1022）

研究分担者 原田豊 鳥取県立精神保健福祉センター

研究要旨

ゲームへの没頭は、時として、日常生活や心身の健康に対して様々な影響を及ぼす。国際疾病分類第11版（ICD-11）において、オンラインゲームとオフラインゲームの両方を含むゲーム障害は、正式に疾患として位置づけられたが、ゲームへの依存に関する社会の理解は不十分であり、支援・治療体制も十分にとられていないのが現状である。

相談機関においても、ゲーム依存への対応に悩むことは少なくなく、この背景には、ゲームに没頭する状況においては、様々な環境要因などが存在していることにあると考えられる。一方で、発達障害との関連も示唆され、ゲーム依存への相談・支援に関しては、複合的な視野に立った対応が求められる。今後、ゲーム依存の相談は増加してくるものと考えられ、その中でも、精神保健福祉センターは重要な役割を果たすものと考えられる。

本研究では、精神保健福祉センターをはじめとする相談機関において、相談の基本となるマニュアルを作成する。本年度は、予備調査として、全国の精神保健福祉センターにおけるゲーム依存に関する相談の状況、対応についてアンケート調査を実施した。ゲーム依存に関して、様々な課題があげられたが、自由記載が多く、あげられた課題の一部と考えられる。今後、詳細な調査を実施し、現状を把握することにより、より現場に即したマニュアル作成を検討したい。

研究協力者：なし

A. 研究目的

ゲームへの没頭は、時として、日常生活や心身の健康に対して様々な影響を及ぼす。国際疾病分類第11版（ICD-11）において、オンラインゲームとオフラインゲームの両方を含むゲーム障害は、正式に疾患として位置づけられたが、ゲームへの依存に関する社会の理解は不十分であり、支援・治療体制も十分にとられていないのが現状である。

相談機関においても、ゲーム依存への対応に悩むことは少なくなく、この背景には、ゲームに没頭する状況においては、様々な環境要因などが存在していることにあると考えられる。一方で、発達障害との関連も示唆さ

れ、ゲーム依存への相談・支援に関しては、複合的な視野に立った対応が求められる。今後、ゲーム依存の相談は増加してくるものと考えられ、その中でも、精神保健福祉センターは重要な役割を果たすものと考えられる。今後、精神保健福祉センターをはじめとする相談機関において、相談の基本となるマニュアルの作成を検討しているが、今回は、予備調査として、全国の精神保健福祉センターにおけるゲーム依存に関する相談の状況、対応についてアンケート調査を実施した。その結果について報告するとともに、今後の課題について検討を加え報告する。

B. 研究方法

全国の精神保健福祉センターを対象に調査を

行った。調査方法は、全国精神保健福祉センター長会メーリングリストを利用し、全国各精神保健福祉センターに質問票を送信し、メールによる返信もしくはFAXにて回答を得た。対象の期間は、令和3年2月15日より3月5日までであり、全国69センター中39センター(56.5%)より回答を得た。質問票による調査内容は、年間の相談件数、相談内容、相談対応などに関するものである(表1)。なお、今回のアンケートでは、ゲーム依存の対象を、「ゲームを主訴としたもの、ゲームが主訴でなくても、ゲームへの没頭が、日常生活に何らかの影響を与えていると、本人もしくは家族、関係者が問題と考えているもの」とした。

(倫理面への配慮)

アンケート回答に際しては、アンケート結果は総合的な形で報告し個々の精神保健福祉センターの個別情報は出さないことを提示し、また、アンケートの回答も任意であることを文章で示した。

C. 研究結果

アンケート結果について、表2に示した。なお、固有の名称や言葉の表現に対して、内容に相違の生じない範囲で、一部、文章の削除、変更を行っている。

1. 相談の頻度について

1) 電話相談実数

1年間の電話相談実数は、0~10件、12か所(30.8%)、11~30件、17か所(43.6%)、31~50件、7か所(17.9%)、51~100件、2か所(5.1%)、100件以上、1か所(2.6%)と、11~30件が最も多かった。

2) 来所相談実数

1年間の来所相談実数は、0~10件、32か所(82.1%)、11~30件、5か所(12.8%)、31~50件、1か所(2.6%)、51~100件、0か

所、100件以上、1か所(2.6%)であり、電話相談に比較して少なく、8割以上が、0~10件であった。

2. 相談内容について

相談内容は、大きく、①学校や生活習慣への影響、②課金の問題、③暴言・暴力などの行動化の問題の3つがあげられた。

①学校や生活習慣への影響

39か所中38か所(97.4%)があげている。内容としては、「登校せず、昼夜逆転してゲームを行う」「ゲームやスマホに熱中し、結果的に学校や仕事に行かない日があるなど生活や進路に影響が出ている」「ゲームばかりしているので成績が落ちている、課題をやらない」「生活が乱れている」「食事をとらない」「家事や育児をしなくなり、家族に当たり散らす」などがある。また、新型コロナウイルス感染予防による非常事態宣言に基づく休校措置の影響で、「コロナによる休校で、ゲーム時間が増え、学校再開後は学校に行けなくなった」「コロナ自粛中からゲーム依存、学校に行かない」など課題も見られた。

②課金の問題

39か所中27か所(69.2%)があげている。「親のカードを使って多額の課金をしてしまう」「課金し請求が毎月数万円ある」「多額の借金」「お金を使いこみ、他人のお金を盗む」「消費者金融から借り入れをしているが返済できない」などの問題があり、「自己破産することになった」という意見も見られた。

③暴言・暴力などの行動化の課題

39か所中28か所(71.8%)があげている。ほとんどは、本人のゲームを取り上げる、中止させようとした、課金を注意したことなどに対する反応である。「親が取り上げたり、時間を制限しようとする」と激しく怒り手に負えなくなる」「ゲーム機を取り上げると怒る、暴言を吐く、物を投げつける」「ゲームが

できないと奇声をあげたり、暴力を振るう」などがあげられた。この他にも、「ゲームができないと自殺をほのめかす」「ゲーム（携帯）を取り上げたところ家出」などの行動化も認められた。

④その他、

5 か所で、注意欠陥多動性障害、自閉スペクトラム症などの発達障害を有することへの課題も見られた。

3. 相談時の対応について

39 か所中、相談がなかったという1 か所を除いた38 か所（97.4%）のすべてが、助言や相談対応を行っている。

14 か所（35.9%）が医療機関の情報提供、紹介をあげているが、これら医療機関の中でも、ゲーム依存を専門としている医療機関はわずかであり、多くは「依存症」を専門としている医療機関である。また、発達障害などが背景にあると考えられるときに、専門の医療機関への紹介を行っている。関係機関等の紹介や情報提供なども、行われている。

家族グループ等の紹介もあるが、ゲーム依存を専門としたものは少なく、ギャンブル依存症や発達障害のグループなど、それらの傾向にあったグループの利用などが行われている。

4. 相談を受ける際に、困ること

相談を受けることとして、いくつかの課題があげられている。

1) 医療機関が少ない（ない）、社会資源・専門機関が少ない（ない）

医療機関、専門機関等が少ないという内容に関しては、「ゲーム依存に関する専門の機関」が少ないという回答や、精神保健福祉センターでは子どもの相談を受けていないところも少なくなく、「未成年者や学齢期の子どもに対して専門の機関」が少ない等があげられている。

2) 当事者が来ない、当事者と家族の温度差がある、相談が継続しない

ゲーム依存では、本人の困り感と家族の問題意識に温度差があり、家族のみが相談に来ることが少なくない。そのため、客観的な状況把握が難しく、また、相談が継続しづらいという経過もみられる。

3) 対応が困難、精神疾患との鑑別が難しい

ゲーム依存への対応は様々であり、また、発達障害や他の精神疾患との鑑別の課題があるが、家族のみによる相談では、その判断も難しい場合も少なくない。

5. 専門的に受けている機関

自治体内において、ゲーム依存を専門的に受けている機関（複数回答）として、医療機関をあげたものが17 か所（43.6%）、支援機関・相談機関をあげたものが2 か所（5.1%）であり、一方で、21 か所（53.8%）が、「なし」と回答している。

6. どのような相談マニュアルがあればよいか

1) ゲームに関する知識が欲しい

ゲームの種類は、ここ数年多様化し、相談者自身が相談を受けるにあたって、ゲームの内容がよく分からないため、相談者の話の内容の理解が難しいところがあり、ゲームの種類や内容に関する情報が必要である。

2) 相談対応マニュアルがほしい

ゲーム依存の相談を受けるにあたり、どのように対応して良いのか難しいこともあり、これに加えて、本人向け、保護者向けなど、種々の状況のあったマニュアルが欲しい。

3) ゲーム依存の診断について

ゲーム依存の診断についての知識が必要と考えられるが、一方で、ゲーム依存とは言えない事例まで、過剰に診断してしまわないようなことも必要と考えられる。

4) 対応、治療、連携の仕方

まだまだ、ゲーム依存への対応方法は不明瞭であるが、一方で、背景には、ひきこもりや発達障害、不登校など個別の課題も多く、より一層、対応の困難さを認めている。

5) 連携、社会資源について

連携に関しても、連携先の課題だけではなく、どのような事例をどのような連携を行うのか、医療機関への紹介はどのような場合に必要なのかなどの課題がある

7. 感じていること、意見

ゲーム依存の相談にして感じること、意見として、ゲーム依存を単にゲームに没頭していると行為だけにとらわれるのではなく、その背景にあるものを理解することが必要という内容のものが多く見られた。

(例)

- ・思春期相談では、ゲーム依存が主の相談ではなく、家族関係不和などの問題に付随してスマホやインターネットに依存しているという相談が多い印象がある。

- ・家族は、ゲームさえ制限すれば問題が解決すると考えていることが多いが、背景に抱えている思春期問題や対人関係上の困難さ、家族環境等の課題を抱えているケースが多い。

- ・ゲーム・ネットに依存する背景にある問題が置き去りにされ、依存の問題として専門機関を探す人が多いように感じる。

- ・ゲーム障害のみをクローズアップせず、その根底にある事柄を聞き取りしていき整理していかなくてはと感じる

- ・ゲーム依存を主訴としながらも、話をうかがうと思春期心性のテーマや発達特性の問題であるように感じるケースは多い。

- ・ゲームを過剰にしている背景や家族関係等をアセスメントせずに、本人がゲームを過剰にしているという行動だけで「依存症」と捉えて、精神保健福祉センターにつないでくる関係機関がある。

- ・「ゲーム障害」という疾患名に引っ張られるのか、本人がゲームをすることだけが現在の問題であり、本人を専門医につなげることができれば問題は解決すると考える保護者からの相談が多いと感じる。しかし、話をよく伺うと、それ以前の親子関係であったり、学校での不適応の問題が強く影響していたりすることがある。

また、この他にも、

- ・大人のゲーム依存と、学齢児のゲームに熱中している状態は一概に同じ見立てや同じ対応方法では解決に結びつかない。年齢に応じた見立てと対応が必要だが、児童への支援と依存についての支援の双方の視点を取り入れていく支援が難しい（大人への支援、子どもへの支援は別で行なっていることが多いため）。

など、大人と子どもでは相談対応が異なるのではという意見や、

- ・家族が感じる問題と、支援者が感じる問題の齟齬。

- ・相談者（親）もマスメディアのニュースの影響を強く受けている場合が多く、過剰反応もみられるように感じる。

- ・世代によりゲームに対する考え方、価値観に違いがある

など、ゲーム依存の問題は、本人を含め、家族や支援者での考え方が異なっているなどの指摘もみられた。

D. 考察

今回、ゲーム依存に対する相談機関向けマニュアルの作成をするにあたり、予備調査として、今後、ゲーム依存に関する相談機関として期待される、全国精神保健福祉センター69か所を対象に、ゲーム依存の相談の現状、相談内容、困ることなどについて、アンケート調査を実施し、39センター（56.5%）より

回答を得た。

1年間の電話相談実数は、11～30件が17か所（43.6%）、来所相談実数は、8割以上が、0～10件と、必ずしも件数は多くはない。ただ、今回は、対象を、「ゲームを主訴としたもの、ゲームが主訴でなくても、ゲームへの没頭が、日常生活に何らかの影響を与えていると、本人もしくは家族、関係者が問題と考えているもの」としたが、ゲームに没頭している事例は、必ずしも、ゲーム依存として相談があるとは限らず、不登校やひきこもりの相談においてゲームの没頭が課題となることもあれば、一方で、長時間、ゲームに没頭していても、表面的には日常生活に大きな影響を及ぼしていない場合、あるいは、周囲や支援者が問題と感じていても本人や家族が問題と感じていない場合などがあり、どこまでをゲーム依存の事例と判断するのかという難しさがあったとも考えられる。

相談内容などについては、回答は自由記載としたため、実際には、回答された以上の課題が認められると考えられるが、今回は、記載された範囲内での考察とした。

相談内容や困ることなどの回答から、ゲーム依存は、多く3つのパターンに分類される。

パターンA：長時間のゲームによる健康・日常生活への障害が生じている

ゲームに没頭して、学校や仕事、日常生活に影響がある。学校でいえば、成績低下や遅刻、登校しぶり、日常生活では、昼夜逆転、生活リズムの乱れなど。この場合、長時間ゲームを行うことによる、「時間」の損失が中心。本人が相談に来ることは少なく、家族や教育機関からの相談が多い。周囲からみれば、この時間、勉強をきちんとすれば、早く眠れば、などの思いがあり、一方で、食事や入浴をきちんととらないなどもある。主に、

子どもから青年期にかけて多く見られるのではと考えられる。「時間」の損失に関しては、損失したものが目に見えにくいので、振り返りがしづらい。もっとも、多くの場合は、ゲームに没頭していることだけが問題の中心にあるのではなく、家庭や学校・職場での人間関係をはじめとする様々なストレスが背景にあり、対応も、ゲームをやめさせる、時間を少なくさせるということだけではなく、その背景にある課題に関わって行くことで状況の改善が期待できる。もっとも、ゲーム（と言うよりも、SNS そのもの）を完全にやめるということは難しく、ゴールが不明瞭（課題は、当初はゲームであったとしても、徐々にそれ以外の方に変化していくことも少なくない）、回復のプロセスも分かりづらい。

なお、時間の問題以外に、時に、オンラインゲームをして、上手いかないなどのイライラを家族にぶついたり、オンライン上で他の利用者とトラブルになったりなど、ゲーム内で問題が発生することもある。

パターンB：多額の課金により、日常生活に様々な影響が生じている

ゲームに多額の課金し、それが日常生活に何らかの影響を及ぼしている場合。家族に課金のための金銭要求をする（親のカードを使うなど）、生活費が足りない、借金を重ねているなど。この場合、「お金」の損失が中心。大半は家族からの相談だが、本人が（連れられて）相談に来ることもある。表面的には、まだ就労できている場合から、自己破産に至るものなど。子どもの場合も見られるが、子どもはある程度、大人が金銭管理などの介入があり得るが、成人の場合は、介入が難しい。

「お金」の損失で、目に見える形なので振り返りはできるが、ギャンブルなどは、お金のリターンを目標とすることが多いが（結局は、獲得したお金をまたギャンブルに使うの

だが)、ゲームの課金は「お金」のリターンを目標とせず、ギャンブル依存症と共通する部分と、そうでない部分もあると考えられる。課金の場合は、現実には、適正な範囲内で課金をしながらゲームを楽しんでいるものが大半と考えるが、このように日常生活に影響がある場合には、「課金はやめる」という目標は、十分に可能で分かりやすい設定を作ることができるのではと考えられる。

なお、時間の損失と異なり、お金の損失では、借金の問題などがある場合は、早急の介入が必要とされることもあり、消費生活センターなどとの連携が求められる。

パターンC：ゲームを中止させよう、あるいは課金を中止させようとして反発して暴言・暴力が生じている

ゲームの没頭を止められたり（ゲームを取り上げるなど）、課金を止められたりする（支払ってもらえないなど）などの行為に対して、家族に対する暴言・暴力が出現する。前者に対しては、とりあえず、ゲームを中止させる関わりを一時的に中断すれば、暴力は回避できる（ゲームを買って欲しい、ソフトを買って欲しい、光回線にして欲しい等の要求で暴力が出ることはあるが）と考えられるが、後者の場合は、課金の支払いに対して暴力が出現することもあり（課金の支払いの要求）、一歩引いて様子を見るという対応だけでは収まらないこともある。

なお、ゲーム依存に関しては、この他にも、
○本人が来所しない。当事者自身が問題視していない、問題であることを自覚していない
家族や学校が課題だと思っけていても、本人が問題だと感じていない。また、ゲーム依存の判断基準が異なるので、どこまでが問題でどこまでがそうでないのか、その境界線が個々人で異なるので、問題部分の把握が難し

い。
○家族は、ゲームさえ制限すれば問題が解決すると考えていることが多いが、背景に抱えている思春期問題や対人関係上の困難さ、家族環境等の課題を抱えているケースが多い。

相談者（家族や学校）は、ゲームをやめること、日常生活を改善することを第一義的に求めてくるが、それが当初の治療目標にはならない。また、ゲームさえ辞めれば解決するものではないことが理解してもらえない。

○背景に、発達障害等があることがある。

ゲーム依存で長期に何らかの生活上の支障が起きている場合、背景に、注意欠陥多動性障害（衝動性などが課題？）や自閉スペクトラム症（ゲームへの執着？過集中？パターン化？）を有していることも少なくない。この場合、ゲーム依存への関わりと並行して発達障害としての関わりをすることにより、ゲーム依存の程度が軽くなることも少なくない。

（逆に言えば、発達障害特性を十分に理解しておかないと、ストレスが高まり、状況が混乱することもある）

○事例が少ない、相談が継続しないこともあり、回復のプロセスが想像しづらい

回復のイメージがつかみづらい。ゲーム依存以外に多くの課題を抱えていることも少なくないので、ゲームへの依存が軽くなっても、生活上の課題が軽減するとは限らない。逆に、生活上の課題が軽減すると、ゲーム依存の状態にも変化が生じる。

○連携できる医療機関、相談機関が少ない、社会資源が少ない

半数以上が、専門的に対応できる機関がないと回答しており、多くが、医療機関、相談機関、社会資源が少ないことを課題としている。

このように、ゲーム依存の相談では、内容も、「長時間のゲームによる健康・日常生活へ

の障害が生じている場合」「多額の課金により、日常生活に様々な影響が生じている」「暴言・暴力が生じている場合」（重複していることも少なくない）があり、それぞれの課題によって適切な対応が求められる。また、対象者の年代や、家庭や学校・職場などの環境、発達障害の有無などの視点も必要であり、今後、マニュアル作成に関しては、総合的な視野に立った検討が必要とされる。

E. 結論

ゲーム依存に関して、様々な課題があげられた。今回は、予備調査として、自由記載が多かったため、あげられた課題の一部と考えられ、今後、詳細な調査を実施し、現状を把

握することにより、より現場に即したマニュアル作成を検討したい。

F. 健康危機情報

なし

G. 研究発表

1. 論文発表 なし
2. 学会発表 なし

H. 知的財産権の出願・登録情報

1. 特許取得 なし
2. 実用新案登録 なし
3. その他 なし

表1 ゲーム障害に関するアンケート内容

機関名
担当者名
<p>このアンケートは、「厚生労働省科学研究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」において、相談機関（精神保健福祉センターなど）における対応マニュアルを作成するにあたり、各センターの状況を把握し、参考にさせて頂くためのものです。アンケートの結果は、総合的な形で報告をさせて頂きますが、個々のセンター名は出すことはありません。また、アンケートは任意です。</p>
<p>問1 ゲームに関連した相談がありますか (ゲームを主訴としたもの、ゲームが主訴でなくても、ゲームへの没頭が、日常生活に何らかの影響を与えていると、本人もしくは家族、関係者が問題と考えているもの)</p>
<p>問1-1 この1年間（令和元年度、もしくは令和2年）のゲームに関連したおよその電話相談実数を教えて下さい。</p>
<p>1. 0-10件 2. 11-30件 3. 31-50件 4. 51-100件 5. 100件以上</p>
<p>問1-2 この1年間のゲームに関連したおよその来所相談実数を教えて下さい。</p>
<p>1. 0-10件 2. 11-30件 3. 31-50件 4. 51-100件 5. 100件以上</p>
<p>問2 どのような相談がありますか（自由記載） (例：夜中もゲームばかりしている、長期にひきこもっている、学校に行かない、成績が落ちている、暴力をふるう、多額の課金をしている、など)</p>
<p>問3 どのように対応しておられますか（自由記載） (例：助言、継続して電話相談・所内相談、カウンセリング、関係機関への紹介、など)</p>
<p>問4 相談を受ける際に、困ることはどのようなことですか（自由記載） (例：対応の仕方がわからない、相談が継続しない、連携を取る機関がない、精神疾患との鑑別、など)</p>
<p>問5 貴自治体内に、ゲーム障害に関する相談を受けているところがありますか（自由記載） (ある場合は、具体的に。ない場合は「なし」と記載)</p>
<p>問5-1 専門的に受けている機関</p>
<p>問5-2 専門的ではないが、相談を受けている、紹介できる機関</p>
<p>問6 どのような相談マニュアルがあれば良いと思いますか（自由記載）</p>
<p>問7 その他、ゲーム障害に関する相談として、感じるところや意見などをご記載ください（自由記載）</p>

表2 アンケート結果一覧 (斜字は、回答後付け加えた部分)

No.	期1-1 電話	期1-2 面接	期2	期3	期4	期5-1	期5
	1. 9-10 2. 11-30 3. 31-50 4. 51-100 5. 100+	1. 9-10 2. 11-30 3. 31-50 4. 51-100 5. 100+	どのような相談がありますか	どのように対応しておられますか	相談を受ける側にも、困ることほどどのようなことですか	専門的・法的な側面	どのような相談マニュアルがあるか、あるいは良いと思いますか
1	4	1	・連絡先がゲームばかりになっている。 ・大学中退後ゲームばかりしている。 ・高校入学生後から昼夜問わず昼夜逆転生活を送っている。 ・ADHDの療育施設を持つ学生がゲームへのめり込んでいる。 ・帰宅直後からゲームに熱中し居るやと虐待された経験に悩んでいる。 ・中学校からゲームにのめり込み高校から課金請求が毎月数万円ある。 ・大学進学後スマホゲームに大金を課金し負けると悲れる。	電話相談の助言・指導で終わる場合と来所を進める場合あり。来所した家族の希望に応じて、対応について指導、相談、医療機関等の紹介を行っている。相談を継続して行うケースと単回の相談で終わるケースがある。	家族相談、とくに母親からの相談が多く、当事者が来所希望に登場することが少ない。本人が希望する一方で、問題の見え方・家系も異なる場合がある。本人が、フラスコ・クイズの立て直しに振り回され、まう事が多いように感じられること。	当事者が少ない 家庭内でのみ	個人的な感想ですが、チェックリスト方式の案内ある医療機関や本人の発達精神科に直接行くような対応がほしい。丁寧な関係作りがなされていないと感じています。複雑なものは単に伝えたい。単純なものは逆に複雑さを感じていないか確認する機会を持ちたいと思います。
2	2	1	・深夜にゲームをして昼夜逆転生活になっている。 ・相談しても改善がでない。 ・ゲーム機を取り上げる(使えないようにする)怒る。暴言を吐く。物を投げつける	・対応方法について助言 ・医療機関の紹介	・移住している医療機関が少ない。 ・自助グループや家族会がなく、他人の体験談を聞く機会がない。	医療機関が少ない 自助グループはない	・本人への押し方について、具体的に記載されているもの(医療者がすぐに実践できるような内容)
3	2	1	・夜中までゲームをして昼夜逆転生活になっている。 ・ゲームばかりするで、親が取り上げたり制限しようとするで怒り手に入らない。 ・親のクレジットカードを使って勝手に課金する。	・対応に関する助言・自助グループや相談支援NPOなどの関係機関への紹介	・連携する関係機関の選択肢が少ない	関係機関がない 支援機関	他の依存症と異なり、主に子どもが当事者であることが多い。 ・非言語的コミュニケーションを用いた対応の仕方などがあれば知りたい。
4	1	1	・ゲームで借金や返済している。 ・仕事に就かずひきこもってゲームをしている	・助言、継続した来所相談 ・ゲーム障害への支援プログラムの実施	・未成年者のゲーム障害にたいして対応できる専門機関がない。	専門機関がない	・未成年者と大人のゲームの問題では問題が違っていると感ずる。大人のゲームの問題には精神保健福祉センターで関わっているが、未成年者の問題への関わりについてはまだ整理がついていない。 ・大人のゲーム障害への支援プログラムを併用・活用している。
5	2	1	・10代男性。家族関係の問題あり。イライラしてゲームに没頭してしまったり(20万円以内) ・10代男性。母との関係が悪く、異相に保護し、母子分離。転校し隣家に一人暮らししているが不登校になり、自室にもスマホを所持。自宅はゴミ屋敷状態。 ・10代女性。1年前から不登校。ゲーム、動画に没頭している。 ・20代男性。ゲーム課金のし過ぎで家族から止められる。暴言を吐くなどしている。	・家族と面接(親)に言われて本人が来所する場合もある。 ・連絡の情報を元に、所内で事例検討会をして助言をする。 ・子供の保護者を対象に、月2回家族グループ、家族講座(年5回)を実施。 (ゲーム依存に特化したものではなく、家族の問題を抱えたご家族が家族の関わりを学ぶ場として実施) ・カウンセリングや医療機関の情報提供 ・場合によっては治療	・紹介できる社会資源が少ない。 ・長期に本人と面談するケースが少ないため、家族の話を元にした助言をできない。 ・精神疾患と本人のゲーム依存による状態のある両側と本人のゲーム依存の区別。	社会資源が少ない 当事者が少ない	・ゲーム障害に関する相談 ・どのように相談機関や関係機関に繋がればよい、本人が動かない時の対応やアプロアチの仕方など、具体的な対応方法について。 ・医療機関、相談機関の情報 ・相談を受けたい時に開くべき項目のアセスメント ・ゲーム依存と見えにくい事例を適宜に診断してしまわないための見立のポイント。
6	1	1	・昼夜逆転による学習不調 ・多額の課金 ・出勤日数不足による単位履修不足	・問題が複雑な場合は、面接相談での問題点の整理 ・適切な社会資源の紹介 ・継続対応	・ゲーム障害に、専門的に対応する医療機関が確保されていない ・本人が相談に来所する事がないので、正確な状況が把握しにくい	社会資源がない 当事者が少ない	・ゲーム障害に関する研修が少ない ・家族が抱える問題と、支援者が抱える問題 ・本人の支援や治療に対する同意が得られない
7	2	1	(ほとんどが家族からの相談) ・ひきこもる生活なのか、ゲームばかりしている状態の心配 ・ゲームやスマホに熱中し、結果的に学校や仕事に行かないなど、生活や学習に支障がでている。 ・多額の課金をする。 ・制限すると、家族に暴言や暴力的な反応がある	・電話での相談受取後、来談希望の場合は所内相談を継続する。 ・個別相談と並行して、息苦しい家族講座の導入 ・ひきこもり家庭教室内で、ゲーム依存症をテーマとした講座の実施 ・依存症治療拠点病院、思春期外来等の医療機関紹介	・国内に専門的な治療プログラムを実施している機関が少ない ・現在、当センターで活用できるゲーム障害専用のプログラム(家族対象、当事者対象とも)がない	社会資源がない プログラムがない	・当センタースタッフや市町、家族は、ゲームを制限すれば問題は解決すると思われていることが多いが、背景に抱えている思春期障害や関係性の課題、家族関係等の課題を抱えているケースが多い。 ・本人にすでにゲームを止めさせる手立てがあるわけではないことを伝える。相談が中断してしまふケースがある。 ・相談マニュアルとは目的が異なるが、家族や本人と一緒に読み合わせたり、ワークができるようなツールが欲しい。
8	2	2	・親のカードを使って多額の課金をしてしまう。 ・コッパによる依存症で、ゲーム時間が増え、学校関係は学校に行けなくなった。 ・ゲームを止めようとするが止まらなくなる。 ・発達障害が背景にあるが、ゲームにのめり込み止まらなくなっている。	電話相談による助言。 当センターで作成した、お父さんのゲーム・ネット使用に関するリーフレットの紹介と活用方法の解説、関係機関の紹介。	暴力や昼夜逆転などの問題が顕在化している学習障害の子どもについて、紹介できる医療機関が少ない ・当センターでは直接支援を行っていないため、学習障害の子どもに対して、どの機関が適切に介入することができるか判断に迷うことがある。	医療機関が少ない 対応が困難	・発達段階によるゲームとの付き合い方(ゲームの区切り方)など、発達障害者やそのような人との関わりを軽減する必要があるのかの質問。 ・年齢に応じた約束の作り方、一般的な使用時間の例示、ペアレントトレーニング等、親から子どもへの具体的な声かけの技術の例示。
9	2	1	・ゲームで昼夜逆転している。それで学校に行かない(朝も無理、対中・中高)。 ・他人の部屋に押し入るから寝られない(本人、おとむ)。 ・ゲームの課金で借金付けた(本人、おとむ)。	助言、医療機関の紹介。	連携を取る機関がない。 ・ゲーム障害の診療をする医療機関がなく、県外の医療機関を紹介させるをえない。 ・慢性的精神科でもゲーム障害には関わらない。	社会資源がない 医療機関が少ない 対応がない	・専門相談員を置く余裕がなく、相談時間も長はできない。継続して受けたい場合が多く、過剰反応もみられるように感じる。
10	1	1	・夜中までゲームをして昼夜逆転生活を送っているが、話しても金銭がでない。どうすれば良いか。 ・ゲーム(携帯)を取り上げたところ家出。なんと連れ戻したが今後どのようにすれば良いか。	○遠方(当センターから300km)のため相談ができる近隣機関の紹介 ○所内相談	○北海道が広域のため、対象相談に繋がらない	対応できない 医療機関	・ゲーム障害のみを克服アセスする。その場にある事柄を聞き取りして整理していかなくてはならない。
11	2	1	・仕事に行かない ・学校に行かない ・子どもが多額の課金をしていた。 ・生活リズムの乱れ	・高校生までのお子さんについては医療機関、児童相談所、スクールカウンセラー、スクールソーシャルワーカー等の相談を紹介。 ・高校生以上のケースについては、当センターの精神科医診察や心療内科のカウンセリングの提案、来所相談を紹介。 ・厚田先生作成の「ゲームネット依存の相談受付から(パワーポイント)」を供覧して本人・家族の理解を図ることが多い。	・ゲーム障害の治療ができる医療機関が少ない	医療機関が少ない	・ゲーム障害の背景に関する相談は高校生までの子どももケースが多く、児童相談所や教育相談、医療機関等の関係機関が理解を促す必要があるように感じる。
12	2	1	・学校に行かない(行けない) ・昼夜逆転している ・課金を始めた機器を取り上げると暴力をふる	助言や関係機関の紹介を行い、単発の相談で終わることが多い。	・ゲーム障害かどうかの判断がでない。 ・本人が拒否感と家族の問題意識と温度差がある。家族のみが相談することも多く、本人の状態を把握しにくい。 ・紹介できる機関が少ない。	判断がでない 本人・家族の温度差が大きい 社会資源がない	・ゲームの背景や内容に関する情報(どのようなゲームなのか等) ・ゲーム障害に至るまでのプロセス(依存症と絡む) ・予後に関する情報(どのようなリスクがあるのか、回復までの道のりなど) ・家族から聞かれやすい質問への回答案、助言の例
13	2	1	・不登校で、長時間プレイと昼夜逆転生活。 ・ゲームを取り上げることで暴言を吐く。 ・ゲームの課金で多額の借金。 ・ゲーム依存から夜間に行けなくなり意識消失。 ・ゲーム依存で生活に支障が出ている時ほどのような相談先があるが、ゲーム依存で仕事に行けない。 ・ゲームでお金を使い込み、他人のお金を盗む。 ・ゲームにのめり込み、学校に行かなくなる。仕事を控なくなる。	ゲーム等情報に関する一般的な助言、関係機関への相談助言、来所相談	・相談が継続しない。 ・相談に身延な支援機関がない ・支援者がゲーム障害についての知識や対応法について知らないなど相談受けづらい。 ・カウンセリングとネット環境の調整方法について知識が曖昧。連携機関も分からない。	継続しない 支援機関がない 対応が困難	・ASKI ギャング依存症 回復ガイドのようなマニュアル ・息抜きも取り支障センターへ行きついでにどのレベルであれば医療機関への相談や入院が必要かなど ・相談対応時に使えるツール、プログラム等 ・低年齢層への予防としてのツールがあるとうい。
14	3	1	・大学が休校になり夜中までゲームをして昼夜逆転。 ・夜中まで動画を見て、約束を決めずも守れない。 ・ゲーム以外の事をしているが気が持たない。 ・ゲームが出来るない自己防衛が出来ます。 ・ゲームばかりして仕事をしない。 ・子どもがゲームにのめり込み、学校に行かなくなる。 ・親のカードで多額の課金をしてしまう。	・家族の関わり方の助言(ゲームにはまってしまう原因や理由について一緒に考える)。 ・不登校の問題や発達障害など別の問題が大きい場合は専門の相談先を紹介。 ・相談先、健康などでも深い関わりが生じている場合は精神科等医療機関を紹介。 ・ギャング依存症の傾向が強いと思われる場合は、治療機関や自助グループを案内。	・治療、入院に関する相談が多いが、対応可能な医療機関が少ない。 ・ゲーム依存という言葉が先行して学校や医療機関での相談が受けつけない場合がある。 ・相談を受けていく中で発達障害や診断を受けるという場合、相談の観点とどうに当てはまるのか確認する必要がある。	医療機関が少ない 判断が難しい 発達障害の併発	・年齢ごとの対応方法 ・背景ごと(発達障害、不登校、ひきこもり等)の対応方法 ・重症化の段階や、段階別の対応方法について、どのレベルであれば医療機関への相談や入院が必要かなど ・相談対応時に使えるツール、プログラム等 ・低年齢層への予防としてのツールがあるとうい。

15	3	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを止められない ・夜中ゲーム/暴走運転で学校に行けない ・不登校・遅刻・欠席 ・ゲームのめり込み生活に支障(自室に閉じこもり、食事が不摂生や夜更、ネット利用に誘惑、風呂に入らないなど)がある ・ゲームを無理に止めさせたり、時間を制限すると暴れる、暴力を振る ・多額の借金(年高で100万円単位、大人で2000万円のもの) ・親のクレジットを無断で使用、家族(母親・祖父など)の財布や通帳が盗まれる、借金 ・夫婦関係、親子関係などに支障がでている ・無関心、いつもイライラして攻撃的など 	<ul style="list-style-type: none"> ・挿し方の動き(ルールづくり・暴力への対応・ゲーム以外の活動)を充実・ゲーム文化の共有 ・市内の思春期相談 ・相談機関の案内(スクールカウンセラー・学生相談・消費生活センター・医療機関・警察など) ・児童医療センターのホームページを基本的な知識と医療機関情報の案内とで紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・連携をとることのできる機関が少ない ・施設別のアセスメントが困難 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会資源がない ・アセスメントが困難 	<ul style="list-style-type: none"> ・当センターの電話では、児童医療センター等の情報を参考し、既存の依存症回復支援と同様に対応している。 ・小児科やスクールカウンセラーなど、依存症相談をいかに機関向けのマニュアルに家族向けがある。家族が初めて相談し、適切な具体的な支援を受けられるのではない。 	
16	4	<ul style="list-style-type: none"> ・(家族)ゲームを取り上げ、注意をすると暴力的になる ・(家族)本人)学校へ行けなくなっている ・(家族)ゲーム依存症ではないかと心配、また、このままの生活を続けたいと希望する ・(家族)夜中にゲームをして翌朝遅刻生活、学校に行っても寝ている ・(家族)ゲームばかりしているで成績が落ちている、課題をやらない 	<ul style="list-style-type: none"> ・助言、所内の思春期精神保健福祉相談での対応、家族の気持ちの整理のため心理相談室等の案内 	<ul style="list-style-type: none"> ・本人、家族向けプログラムを実施していないこと ・自動グループや家族・医療機関が少ないこと ・どこから回復に向けた選択の提示が困難であること、またそのいった相談は変化していないが、もし依存症だと判断し治療が必要だと判断しているにも関わらず回復の進捗が遅いなど ・相談である家族が、本人の実施しているゲームを把握していないことや本人への偏見・知識不足などがあること ・発達障害傾向のある方のゲームへの執着・過集中への対応 	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムがない ・自動グループがない ・支援機関がない ・知識不足 ・発達障害の併発 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット ・発達障害等の疾患ベース・家族関係問題/学校関連問題等、背景に発症する可能性があるものを、支援者や相談者が確認できるもの、また、それに伴うフロンティア ・本人との関わりについて見直す等家族向けプログラム ・本人の動機付けになる家族支援や本人への直接法について ・ゲーム時間を減らすための具体的な工夫や提案についての情報 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルネイティブの時代となり、ゲームもオンラインが主流となる中、どのように付き合っていくかについての支援を行う必要性を感じる。 ・言語に支障が生じている方は、その治療・支援の機会が少なく、そのない方は確認できるもの、また、それに伴うフロンティア ・本人との関わりについて見直す等家族向けプログラム ・本人の動機付けになる家族支援や本人への直接法について ・ゲーム時間を減らすための具体的な工夫や提案についての情報
17	1	<ul style="list-style-type: none"> ・夜中ゲームばかりしている ・長期に引きもついている ・学校に行かない ・多額の借金をしている ・家族のカードを無断で利用したことがある ・親の主治医はゲーム依存症であったが、本人の周囲の心は3割程度人間関係であり、それを助けるためにゲームを長時間行っている 	<ul style="list-style-type: none"> ・電話相談 ・継続での来所相談 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応の仕方がわからない ・支援を受けるべきなのは本人のみと見ており、甘え、逃げ癖がある、まげている等、元々の性格が影響しているという発言がある。親自身の相談意欲がない ・親はゲームをやめれば解決すると思っており ・平日の来所相談と通学の両立が難しい 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応の困難 ・継続が難しい ・対応 	<ul style="list-style-type: none"> ・内容、課金、射幸性によるゲーム分類など、ゲームの特徴がわかる資料とゲームにはまっているかを知ることで重要であり、対処法も異なるが研究(限定的) ・対応の方法・時間を決めればきき、うまくいかないときはどうしたらいいか、時間のめどがあるか ・復発との関わり 	<ul style="list-style-type: none"> ・世代によりゲームに対する考え方や、価値観の違いがある
18	2	<ul style="list-style-type: none"> ・小学高学年の子どもがゲームにはまり、取り上げるや責められ大暴れる ・中学生の息子がコロナ自室からゲーム依存、学校に行かない、物を盗る、暴れる ・父が暴かすでゲームにはまり家族への前向きな対応がなくなった 	<ul style="list-style-type: none"> ・語言指導 ・継続して電話相談・所内相談 ・関係機関への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・精神疾患との鑑別 ・連携のとり方 	<ul style="list-style-type: none"> ・精神疾患との鑑別 ・支援機関が少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どものゲーム依存相談時の対応方法について ・子どもがゲームをするために登園・登校が来ないという苦痛・生活の苦痛、家庭内におけるネグレクトの可能性も考えられる。しかし、依存症の観点から相談がある事が増えていること、保護者対応、相談機関との連携について御指し添えたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どものゲーム依存相談時の対応方法について ・子どもがゲームをするために登園・登校が来ないという苦痛・生活の苦痛、家庭内におけるネグレクトの可能性も考えられる。しかし、依存症の観点から相談がある事が増えていること、保護者対応、相談機関との連携について御指し添えたい。
19	1	<ul style="list-style-type: none"> ・令和元年および令和2年中においては、当センターでゲームに関連した相談は電話・来所ともありませんでした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実績なし 	<ul style="list-style-type: none"> ・実績なし 	<ul style="list-style-type: none"> ・実績なし 	<ul style="list-style-type: none"> ・実績なし 	<ul style="list-style-type: none"> ・実績なし
20	2	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもがゲームをやめさせない、対応方法を知らず ・ゲームのために学校に行かなくなり、イライラ、性格が変わってしまったり、心配なので相談したい ・ゲームが止められず、注意すると暴力をふるうで困っている ・ゲーム依存とはどのようなものか、どうしたらよいか知りたい。 ・医療機関に連絡しても予約が取れない、対応方法が分からない、対応がつかない時は継続して相談を受けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談(保護者の不安や負担の軽減等) ・対応の助言(コミュニケーションの仕方、ゲームは取り上げない、他の好きな事・興味のある事を見つかるよう支援する、相談者の生活に大切にする等) ・発達障害、高次機能障害、認知症の可能性のある場合には誘導を勧める。 ・医療機関、相談機関について情報提供し、利用方法を案内する。 ・基本的には単回の相談だが、直接相談では、他の対応方法が見つからない時は継続して相談を受けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談機関、医療機関等紹介できる機関が少ない事 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会資源がない 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談機関、紹介できる機関が少ない ・ゲーム依存の相談では、背景に発達障害や家族関係の課題があるケースが多い。 ・コロナで学校が休みの期間に子どもがゲーム依存の相談が多かった。 ・学齢期の児童の保護者の相談が多い。 	
21	2	<ul style="list-style-type: none"> ・(家族)子どもがゲームばかりしていて登校を渋るようになった ・ゲームばかりしていることを注意をされると暴れる ・ゲーム依存症ではないかと心配している(学校から) ・保護者からの相談に対してどう支援すればいいかわからない 	<ul style="list-style-type: none"> ・状況に応じて助言や他に適切な相談場所がある場合は他機関を紹介(市・児童相談所・スクールカウンセラーなど) ・来所相談が必要なケースには所内で協議の上、対応を検討 ・関係者からの相談については、所内事例検討会などを案内 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応 ・連携の不足 ・具体的な対応方法を説明する事 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応の困難 ・相談機関 ・社会資源がない 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的な対応方法や相談の流れ等 	
22	3	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをやめられない ・ゲームの借金や借金を背負ってしまった ・ゲームのために家族のお金を盗む ・ゲームをするために家族に嘘をつくようになった ・ゲームに依存している子どもへの接し方がわからない ・ゲームを取り上げると暴れる ・生活のリズムが乱れている ・ゲームに依存して、学校の成績が下がった ・学校に行かない、等 	<ul style="list-style-type: none"> ・依存に際する心理教育、ゲーム依存そのものだけでなく、背景にある要因(発達障害、学校でのいじめ、人間関係、家庭環境等)を検討し、アプローチする ・専門医療機関や自動グループの情報提供。 ・本人とはゲーム時間の可視化、引き金の設定等を行い、依存を減らす方法を検討 ・家族とは、本人の声掛けの方法やルールの設定について話し合い、センターで実施している依存症家族教室や、若年者の保護者については、同じような悩みを抱える親が参加する思春期・青年期親の会への参加を勧める ・借金の問題に関しては法テラスや消費生活センターを案内、等 	<ul style="list-style-type: none"> ・連携を取ることがない ・相談がゲームを知らない 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会資源がない ・知識の不足 	<ul style="list-style-type: none"> ・初任者が担当している件を聞いたら良いという具体的な質問も ・ゲームの種類ごとの特徴や対応について ・精神保健福祉センターでの相談も重要だが、教育相談機関との対応も重要であると思われる。 ・小中学生やその保護者を対象としたゲームやフロンティアに関する講習があるというのではいでしょうか。 	
23	1	<ul style="list-style-type: none"> ・夜間から早朝までゲームに没頭する ・ゲーム仲間と盛り上がりあてておもしろい ・ゲーム仲間を通して家族と口論が増えている ・多額の借金をしている 	<ul style="list-style-type: none"> ・家族及び本人への来所相談 ・ゲーム仲間と盛り上がりあてておもしろい ・ゲーム仲間を通して家族と口論が増えている ・多額の借金をしている 	<ul style="list-style-type: none"> ・債務整理を勧めるに当たり、連携先の弁護士などが 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会資源がない 	<ul style="list-style-type: none"> ・RPOやフロンティアなどの分業、オンラインとフロンティアの連携の進捗は分かるが、はまややれい主要なゲームにこの内容と、どういったことに関与しているかについて分業と対象者と話をすると背景理解が深まり、債務整理や自己破産などの手続きについて相談者にお渡しできるフロンティアのようなものが紹介されている 	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームの場合、そこが相談者の役割を果たしているもので、むげに「新ゲーム」と動かせられず、悩む。
24	5	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのことで親に怒られたら、家を出して帰ってこなかった ・ゲームばかりして、朝起きられず学校に遅刻する、勉強をせずにテストの点が悪い ・ゲームをやめたいのにwebを切ったら、家に行かない ・ゲームを取り上げると、人が変わったようになる ・ゲーム依存ではないか ・ゲームで借金していたことが分かった。一度注意をしたがまたした ・ゲーム障害だと思う、どこに受診をさせたらいいか 	<ul style="list-style-type: none"> ・「家族」の継続しての面談相談や電話相談、(特に)本人が相談に来る場合もあるが、多岐にわたる ・すでに他機関での支援につながっているケースについては、その機関と連携し支援をお願いしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・連携を取ることが少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会資源がない 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童相談、思春期のケースと、青年期以降のケースでは、異なるサポートや連携できる機関が異なると思えます。年代により違いも感じているので、年代ごとの違いも感じたいところがあります。 ・各医療機関の実情にもよりますが、どのようなことと医療機関(ゲーム障害の治療)を紹介したほうがよいかなど示していきたいです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・10代のケースでは、ゲーム障害の相談として来られても、課題となっているものをこのように感じているケースが多い。 ・精神保健福祉センターでの相談も重要だが、教育相談機関との対応も重要であると思われる。 ・小中学生やその保護者を対象としたゲームやフロンティアに関する講習があるというのではいでしょうか。
25	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ADHDがあり、スマホを使いながらゲームばかりして夜更を繰り返す ・ゲーム依存症と診断された ・ゲームの借金や借金を背負っている 	<ul style="list-style-type: none"> ・他の依存症に準じた助言や、マックの紹介、行政の提供する法律相談の紹介等 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談の実数が少なく、職員が対応に慣れていない ・当事者が未成年である場合が多く、発達障害や知的障害の併発していることがある ・治療医療機関や自動グループが市内にない連携先が限られている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応の困難 ・発達障害の併発 ・発達障害の併発 ・知識の不足 	<ul style="list-style-type: none"> ・家族と本人が相談の場に来た場合(特に低年齢)の対応について 	<ul style="list-style-type: none"> ・潜在的な需要はあると考えますが、声がかかなくなっているのが現状だと思います。
26	2	<ul style="list-style-type: none"> ・不登校、課金、暴力、一日中ゲームをしている 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校に属している方に関しては、教育機関と相談している ・助言(借金(セメナー)や自動(GA、ギャンブル)を紹介、本人が相談に来られた場合はプログラムも紹介している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・色々な問題が起きている方が多いが、表面に現れている問題だけで依存症の相談に紹介され、色々の機関が連携がはかされていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・連携が取れない 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的な対応方法や事例の紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・未成年の場合は、子どもだけでなく親子支援が必要だと思っております。 ・継続的、多機関での連携が必要だと思っております。
27	2	<ul style="list-style-type: none"> 【学生】 ・「借金」をふらさず ・夜更までゲームをするので翌朝遅刻して、学校に行けない ・成績が落ちていく ・家族のクレジットカードで多額のゲーム課金をしている 【本人】 ・ゲーム課金で多額の借金を作り、自己破産することになった。(財務局多量債務相談員からの紹介で当センターにつながった。) ・仕事を始めた後、ひきこもるようになったが、ゲーム課金のために消費資金を動かして借り入れしているが返済できない ・ゲーム課金が増え、家族のお金を盗むようになった 	<ul style="list-style-type: none"> ・助言、継続して所内相談 ・継続による依存症専門相談員)において、精神科医による相談を実施 ・(個人)の借金が多額のケースについては、SAT-0を案内 ・※今年度、「ネット・ゲーム依存回復プログラム」を作成予定 ・必要に応じて、県内の医療機関を紹介。 	<ul style="list-style-type: none"> ・精神疾患との鑑別(発達障害) ・継続的相談 ・中高で児童相談所につないだケースはないが、これからのケースで暴力がひどいケース等について、児童相談所との連携や、当センターが担当役割について 	<ul style="list-style-type: none"> ・精神疾患との鑑別 ・発達障害の併発 	<ul style="list-style-type: none"> ・家族からの相談のマニュアル ・本人が相談のマニュアル ・用語集 ・教育機関との連携 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを過剰にしている背景や家族関係等をアセスメントせず、本人がゲームを過剰にしているという行動だけで「依存症」と捉えず、当センターにつないでいる関係機関がある。 ・教育機関がゲームの相談についていない、支援者によって「ゲーム」に対する考え方が異なる。

28	2	2	<ul style="list-style-type: none"> 多額の課金をし、多重債務。 給食全て現金を使い、光熱費払えず、家族に相談あり、借金も判明。 ・中学生後半から不登校、現在成人、発達障害と診断された。中学生の頃から、長時間ゲームし課金により、親の携帯電話代金で高額の請求あり。 ・部下のゲーム依存で困っている。依存症の治療ができる病院を知りたい。 ・孫がゲームばかりで困っている。 ・中学生の子供も、不登校でスマホやタブレットでゲームばかりしており、昼夜逆転。 ・大学生で県外にいる子ども、スマホゲームで昼夜逆転し、単位を落とし留年しそうな状況。 	<ul style="list-style-type: none"> ・TEL相談の場合、できれば来所相談あり。親しい場合は継続してTEL相談。 ・就学中の年代で不登校等ある場合は、各市町の厚生保健課紹介、各センター-児童早期相談窓口-相談内容-状況に応じて、医療機関、自助グループ-家族会、多重債務相談窓口等関係機関の紹介。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ゲーム」を専門に扱う医療機関を知りたいという問い合わせも多し、当番でゲーム障害を専門としているところがないため困る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ゲーム」障害に特化した、本人用の回復プログラムやプログラムの実施者マニュアル、ゲーム障害に特化した(未成年者と大人用に分け)家族支援マニュアル。 	<ul style="list-style-type: none"> 「アルコール・ギャンブル」実害相談に比べ、参事費・資料や使用可能な「ゲーム」が少なく、相談員(支援者)側の音字意識が高い。一つは「音字」がないと相談員(支援者)として心とれない。 			
29	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームから離れられない ・制限する(時間制限)をかける、ゲーム機を没収する等 暴れる ・不登校、昼夜逆転等、生活が乱れている ・学校に行かずにゲームに没頭している ・長期に引きこもっている ・借金問題(課金の支払いが滞ってクレジット会社から督促状が来る) ・ゲーム依存症について知りたい(病気が否か、治療法、講習会情報等を、予防のために知りたい) 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを押さえたインタビューの仕方や対応の仕方が、十分かわらない ・相談や対応の効果が見えない ・相談者が毎週来訪まで来ており、本人が登場しにくい(フロアアウェイ)も多く、回復を得られた相談が少ないため、その状態をイメージしにくい ・連携先が少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・「対応の困難」 ・「対応の困難」 ・「対応の困難」 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリーニング用チェックリスト ・動機付け面接 ・本人および家族向けのワークシート(のりもの)の作成 ・等を選び込んだ、初心者にも使いやすい相談マニュアル 	<ul style="list-style-type: none"> 近年は「ゲーム障害」がクローズアップされ、相談契機として役立っていることは事実であるが、その一方、背景となっている要因は多岐にわたっており、単にゲームで困っている、特に学齢期の不登校や発達障害に絡む場合は、「ゲーム障害」以外の切り口を優先しながら相談し、適切な支援を受けることが必要である。一方で、世間のニュースは高いため、なおのこと、相談支援に役立てる者がこのことを念頭に置かず、あきらめて求められようとする傾向がある。 		
30	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの課金が多額になってきている。 ・ゲームばかりで、生活リズムが乱れている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・継続相談の提案。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談が継続しないことが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「対応の困難」 ・「対応の困難」 	<ul style="list-style-type: none"> ・相談時の一言や声かけに関する例文が記載されていると、多くの機関が使いやすいかもしれない。 			
31	3	1	<ul style="list-style-type: none"> ・昼夜逆転、長期引きこもっている(主婦)、学校を休みがちである 等 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・小・中学生の教育、養育側の関わりが明確になっていないことも多い ・学校ではすぐに精神保健福祉センターを紹介することもある ・連携先と機関がない 	<ul style="list-style-type: none"> ・「対応の困難」 ・「対応の困難」 	<ul style="list-style-type: none"> ・子ども、学生・成人等各層向けに家族相談対応があればいいのではないかと 			
32	1	1	<ul style="list-style-type: none"> (高校生) ・1日の大半をゲームに費やしている。昼夜逆転傾向、学校を休んだり、成績も落ちているなど ・本人の困り感がない(親から見ると、本人は本人なりに悩んでいる) ・本人は本人なりに悩んでいる(中学生) ・親からゲーム依存の有害性や影響について本人に説明して、ゲームをやめるよう促しているがなかなか一蹴が効かない(相談を断られたりして、親子関係の不和や対応の悪循環が起きている) (大人)ASD特性あり ・ゲームへの課金、使用時間の長さ、不登校、引きこもり生活、うつ状態(無気力)などで、本人・家族も悩んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	
33	3	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームで課金する。 ・昼夜逆転する。 ・不登校、休校、欠席。 ・「ゲーム」をして、日中の仕事を休むことが多い。 ・ゲームを取り上げると暴力をふるう等。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介
34	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・子供がゲームばかりしている。 ・子供がゲーム依存だ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	
35	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・家の中でゲームばかりして困っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	
36	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・発達障害がベースにあると思われる相談者が多い。何れも自分はゲームが好きなので、ゲーム依存症になるのではないかと。 ・当事者が「ゲームで課金してしまい、借金がふえる」と相談 ・保護者より「子供がゲームをしすぎる」と相談 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介
37	2	1	<ul style="list-style-type: none"> ・学校に行かない。 ・部屋に引きこもっている。 ・ゲームの時間を決めていたが、もたせろと、暴言や暴力がでるようになった。 ・お金がれば借金している。多額の課金、親のカードを勝手に使用している。 ・親の財布からお金を抜く。課金額が多くなり、夫婦仲が悪くなった。 ・家で一人でゲームをして大きな声で罵ったり、強い口調でやべると、近所に迷惑を遣う。ゲームをしないので、姉ばかりつようになった。 ・ゲームに没頭し、家事や育児をしなくなり、家族に当たり散らす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介
38	3	1	<ul style="list-style-type: none"> ・課金のやめ方を知りたい ・相談機関を知りたい ・本人との関わり方を知りたい ・成績が低下している ・親に「毒」がまわっている ・「ゲーム」をしないことの問題に対して、夫婦間の意見が合わない ・学校に行きたくない 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介
39	2	1	<ul style="list-style-type: none"> ・生活リズムの乱れ ・課金 ・暴力 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言(正しい)理解と対応、学校等への相談 その他」 ・来所相談(カウンセリング) ・依存症専門医療機関等への紹介