

令和3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

ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究（20GC1022）

### 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】研究1：昨年度尺度開発ガイドラインに従い翻訳したゲーム障害スクリーニング尺度（自記式・親評定版）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、翻訳した尺度のわかりやすさ等を調査した。

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に、質問紙またはウェブによるアンケート調査を実施した。調査内容は、ゲーム障害の程度、精神的健康、健康関連 QOL、家族機能、併存する精神的問題、ゲームに関する質問、生活習慣に関する質問、基本属性、であった。

【結果】研究1：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：患者82名のデータを解析したところ、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が、スクリーニング尺度によりその割合が異なっていた。また、睡眠障害やうつ状態・希死念慮などの問題を抱えている人が多く、健康関連 QOL が低いことが明らかとなった。家族24名のデータを解析したところ、家族自身も睡眠障害等の問題を抱える人が多く、健康関連 QOL が低い傾向にあった。また、家族との関係に課題があると考える人が、患者・家族ともに半数以上であった。

【結論】精神科・児童精神科に通院しゲーム使用問題を持つ患者におけるゲーム障害の程度や割合が明らかになった。また、患者本人および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

大野昴紀 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

## 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月に発効予定である<sup>1)</sup>。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<sup>2)</sup>、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<sup>3)</sup>、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<sup>3)</sup>。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<sup>4)</sup>。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年間の研究を行うこととした。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、2021年度は、以下2点の研究を実施した。

研究1(言語的妥当性の検証):昨年度、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)<sup>6-9)</sup>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する。

研究2(患者・家族調査):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する。

## B. 研究方法

### 研究1: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、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。

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。

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おおよその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。

調査内容は、年齢に応じて以下の通りとした。

<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)<sup>10)</sup>。
- ② 健康関連QOL：EQ-5D-Y(5項目)<sup>11)</sup>。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した。
- ③ 精神的健康：Birlerson自己記入式抑うつ評価尺度(DSRS-C)短縮版(9項目)<sup>12)</sup>。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、ゲームを一緒にする人、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
- ⑥ 生活習慣に関する質問：過去1か月間

の平均睡眠時間、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。

- 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）<sup>10</sup>。
- ② 健康関連 QOL：EQ-5D-Y（5 項目）<sup>11</sup>。
- ③ 精神的健康：GHQ 短縮版（30 項目）<sup>13</sup>。  
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）<sup>14</sup>、GAMES test（9 項目）<sup>10</sup>。
- ② 健康関連 QOL：EQ-5D-5L（5 項目）<sup>15</sup>、<sup>16</sup>。EQ-5D-5L は、16 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）<sup>13</sup>。
- ④ 自身の ADHD 傾向：Adult ADHD Self-Report Scale (ASRS)-V1.1（18 項目）<sup>17</sup>。  
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）<sup>18</sup>。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、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。

本報告書では、上記調査内容の記述統計量を算出した。

## 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。

家族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。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。

- 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)<sup>19)</sup>。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)<sup>20)</sup>。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)<sup>21)</sup>。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<sup>15,16)</sup>。
- ⑦ 自身の精神的健康 : GHQ30<sup>13)</sup>。
- 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。

本報告書では、上記調査内容の記述統計量を算出した。

## C. 結果

### 研究 1：言語的妥当性の検証<sup>22)</sup>

#### 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。研究対象者の属性を表 2 に示す。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「○年○月」という形で覚えているとは限らず、「○年生の夏に」「○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、「まったくない（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

### 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）のうち 5 日ゲームをする人が 66 名（81.5%）、休日（土曜・日曜）のうち 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人は、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）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、毎日家族と夕食を食べる人は 57 名（69.5%）であった。半数以上の人が入力運動・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。一番よくプレイ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%)、中高生 23 名 (51.1%)、大学・社会人 9 名 (40.1%)、GADIS-A では小学生 4 名 (25.0%)、中高生 17 名 (38.6%)、大学・社会人 9 名 (45.0%)、GAMES-test では小学生 8 名 (50.0%)、中高生 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 6 名 (38.0%) であった (表 10)。中高生以上 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 ADHD 傾向を評価したところ、合計得点は平均 11.4 (SD : 5.0)

で、1 名 (5.3%) が ADHD 疑いありとなった (表 12)。大学生・社会人等 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 18 に、生活に関する情報を表 19 に、患者である子どもの生活に関する情報を表 20 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%)、休日にゲームをする人は 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) が男性で、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と回答した人は、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 (月曜～金曜) のうち 5 日が 17 名 (77.3%)、休日 (土曜・日曜) のうち 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 21 に、課金しているゲームを表 22 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 23、24 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 25 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 26)。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 27)。

### 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 28)。

### 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 29)。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%)、不安と気分変調 8 名 (34.8%)、一般的疾患傾向 7 名 (30.4%) であった (表 30)。

## D. 考察

今年度は、昨年度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、および患者・家族調査を行った。

### 研究 1 : 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るなかつたり、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も役立つと思われる。

## **研究 2：患者・家族調査**

患者調査の対象者におけるゲーム時間は、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。今回の調査では、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、ゲーム障害を有する人ではなく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ため、調査対象者には様々な状態の人が含まれていたと考えられる。また、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考えられた。引き続き縦断調査でそれらの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る。家族関係についてもゲーム障害が要因または結果となっている可能性が

あり、縦断調査で因果関係の検証が必要である。

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。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思われる。

今後は、対象者は少ないものの、親子ペアのデータを用いた解析を行う予定である。なお、患者・家族調査の対象者が少なかつたため、尺度の信頼性・妥当性の検証は、サンプル数を増やして実施することとした。

## E. 結論

2020年度に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。2022年度は、患者・家族調査の追跡調査を実施し、ゲーム使用問題と精神的健康との関連などを明らかにする予定である。

## F. 健康危険情

なし

## G. 研究発表

### 1. 論文発表

- 1) 高野歩, 徳重誠, 大野昂紀, 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). (印刷中)
- 2) 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
- 3) 松浦 佳代, 高野歩, 森 真喜子, David Timmons. 司法精神看護実践能力測定尺度の日本語翻訳版 (FPNC-J) の開発. 日本看護科学学会誌. 41; 780-786. 2022
- 4) Hiroko Kotajima - Murakami, Ayumi Takano, Shinya Hirakawa, Yasukazu Ogai, Daisuke Funada, Yuko Tanibuchi, Eriko Ban, Minako Kikuchi, Hisateru Tachimori, Kazushi Maruo, Takahiro Kawashima, Yui Tomo, Tsuyoshi Sasaki, Hideki Oi, Toshihiko Matsumoto, Kazutaka Ikeda. Ifenprodil for the

- treatment of methamphetamine use disorder: An exploratory, randomized, double-blind, placebo-controlled trial. *Neuropsychopharmacology Reports*. 39(2); 90-99. 2022
- 5) Toshitaka Hamamura, Shinichiro Suganuma, Ayumi Takano, Toshihiko Matsumoto, Haruhiko Shimoyama. The Effectiveness of a Web-Based Intervention for Japanese Adults with Problem Drinking: An Online Randomized Controlled Trial. *Addictive Behaviors Reports*. 15; 100400. 2021
  - 6) Ayumi Takano, Hayato Yamana, Sachiko Ono, Hiroki Matsui, Hideo Yasunaga. Outpatient treatment following alcohol screening at health checkups and change in drinking patterns among excessive drinkers with lifestyle-related diseases. *Preventive Medicine Reports*. 24; 101549. 2021
  - 7) Ayumi Takano, Maiko Fukasawa, Kazuhiro Watanabe, Daisuke Nishi, Norito Kawakami. Adolescent Work Values and Drug Use in Adulthood: A Longitudinal Prospective Cohort Study. *Substance Use & Misuse*. 56(10); 1483-92. 2021
2. 学会発表
- 1) 高野歩, 大野昂紀, 野沢恭介, 篠崎智大. 飲酒状況セルフモニタリングアプリの有効性検証：ランダム化比較試験プロトコル. 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19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) 高野歩, 大野昂紀, 野沢恭介, 松本俊彦, 松下幸生, 湯本洋介, 小貫真希, 妙園園香苗, 佐藤牧人, 瀬々潤. モバイルデバイスを用いたアルコール・薬物使用リアルタイムデータ収集と介入プログラムの開発. 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
  - 5) 高野歩. 日本におけるハームリダクションを考える. 第56回日本アルコール・アディクション医学会学術総会 (シンポジウム) 2021年12月17日
  - 6) 高野歩. アルコール問題に対するハームリダクションアプローチ. 第43回全国大学メンタルヘルス学会 (企画講演) 2021年12月16日
  - 7) Takano A, Ban E, Usami T, Kanazawa Y, Kumakura Y, Matsumoto T. Factors Associated with Post One-Year Illicit Drug Use among Persons on Probation in the Japanese Criminal Justice system:

A Prospective Cohort Study. The College on Problems of Drug Dependence (CPDD) 83rd Annual Scientific Virtual Meeting 2021年6月23日

- 8) 高野歩, 平岩千明, 及川江利奈, 富川明子, 野沢恭介. Substance Use Stigma Mechanism Scale 日本語版の信頼性・妥当性の検討. 第31回日本精神保健看護学会学術集会 2021年6月6日
- 9) 野沢恭介, 平岩千明, 及川江利奈, 富川明子, 高野歩. Self-Efficacy in Seeking Mental Health Care 日本語版の因子的妥当性の検討. 第31回日本精神保健看護学会学術集会 2021年6月6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) 鷺見ら. (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 K., 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. 10(1):159-168.
- 10) 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.
- 11) Shiroiwa 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.
- 12) 並川ら. (2011). Birlleson 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,
- 13) 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.
- 14) 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
- 15) 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.
- 16) 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.
- 17) 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/ftpdir/adhd/18Q\\_Japanese\\_final.pdf](https://www.hcp.med.harvard.edu/ncs/ftpdir/adhd/18Q_Japanese_final.pdf)
- 18) SDQ 子どもの強さと困難さアンケート <https://ddclinic.jp/SDQ/index.html>
- 19) 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
- 20) 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.
- 21) 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.
- 22) 高野ら. (2022). 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.57(2). (印刷中)

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(10-36)	11.4	0.7(10-12)	15.1	1.5(12-18)	24.5	4.8(18-28)
性別(N=81)	男	65	79.3	14	87.5	38	82.6	14	63.6
	女	17	20.7	2	12.5	8	17.4	8	36.4
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=81)	父	49	59.8	9	56.3	28	60.9	12	54.5
	母	75	91.5	16	100.0	42	91.3	17	77.3
	きょうだい	53	64.6	9	56.3	34	73.9	10	45.5
	祖父	12	14.6	2	12.5	9	19.6	1	4.6
	祖母	15	18.3	3	18.8	9	19.6	3	13.6
	その他	5	6.1	1	5.3	2	4.3	2	9.1
	一人暮らし	4	4.9	0	0.0	1	2.2	4	18.2
	配偶者	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	4.6
	子ども	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	4.6
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	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/m	ean % /SD (range)	n/m	ean % /SD (range)	n/m	ean % /SD (range)	n/m	ean % /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= 80)	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= 80)	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 (460-5000)	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			
	リアルな友達・家族	27 38.6	10 66.7	13 32.5	4 20.0			
	不明	1 1.4	0 0.0	0 0.0	1 5.0			
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			
	その他	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 6.3	4 8.7	1 5.0			
	スマートフォン	26 32.1	1 6.3	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 12.5	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 68.8	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。	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	覚えている	58	79.5	12	85.7	35	83.3	14	82.4
	はじめて自分専用の機器を持った歳	9.0	2.9 (3-15)	7.8	2.2 (3-11)	9.4	3.1 (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	12.5	12	28.6	12	70.6
	タブレット	22	30.1	4	25.0	12	28.6	7	41.2
	スマートフォン	49	67.1	5	31.3	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	50.0	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	62.5	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		
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い場合は「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
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
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

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。①～③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)	①あなたの家族との関係								
	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=80)	1.学校で平日は毎日外出する	41	51.3	13	81.3	23	51.1	5	27.8
	2.学校で週に3～4日外出する	6	7.5	1	6.3	4	8.9	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	4	8.9	2	11.1
	5.ふだんは家にいるが、自分の趣味の用事ときだけ外出する	13	16.3	0	0.0	6	13.3	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	6.7	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	8.9	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	3	13.6	0	0.0	3	23.1	0	0.0
	いいえ	19	86.4	1	100.0	10	76.9	9	100.0
1週間のうちどのくらい入浴（お風呂に入る、シャワーを浴びること）をしますか。(N=82)	毎日	60	73.2	11	68.8	34	75.6	14	70.0
	週に3～5日入浴する	15	18.3	4	25.0	7	15.6	4	20.0
	週に1～2日入浴する	5	6.1	0	0.0	4	8.9	1	5.0
	ほとんど入浴しない	2	2.4	1	6.3	0	0.0	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=82)	(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
	その他	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=73)	(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	4.1	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。	(分)	117.8	156.9 (1-900)	11.4	26.9 (0-90)	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。	(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

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=64)	0	35	54.7	10	62.5	22	51.2	2	15.4
	1	8	12.5	4	25.0	4	9.3	0	0.0
	2	2	3.1	1	6.3	1	2.3	0	0.0
	3	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	5	2	3.1	0	0.0	1	2.3	1	7.7
	6	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	10	3	4.7	0	0.0	3	7.0	0	0.0
	12	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	13	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	15	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	20	2	3.1	1	6.3	1	2.3	0	0.0
	29	1	1.6	0	0.0	1	2.3	0	0.0
	30	2	3.1	0	0.0	2	4.7	0	0.0
	31	4	6.3	0	0.0	3	7.0	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=63)	0	44	69.8	14	87.5	26	61.9	3	23.1
	1	4	6.3	2	12.5	2	4.8	0	0.0
	2	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	3	3	4.8	0	0.0	3	7.1	0	0.0
	5	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	6	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	8	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	15	1	1.6	0	0.0	0	0.0	1	7.7
	20	4	6.3	0	0.0	4	9.5	0	0.0
	24	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	30	1	1.6	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	31	1	1.6	0	0.0	1	2.4	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 あなたの身長を教えてください。(N=82)		73.2	53.6 (10-240)	77.1	75.7 (10-240)	69.4	43.7 (20-180)	55	33.2 (10-90)
あなたの体重を教えてください。(N=80)		20	33.3	3	18.8	17	39.5	2	33.3
BM I(N=80)	18.5未満：低体重(痩せ型)	26	32.5	8	50.0	15	35.7	3	15.0
	18.5～25未満：普通体重	40	50.0	7	43.8	22	52.4	10	50.0
	25～30未満：肥満(1度)	8	10.0	1	6.3	3	7.1	4	20.0
	30～35未満：肥満(2度)	5	6.3	0	0.0	2	4.8	3	15.0
	35～40未満：肥満(3度)	1	1.3	0	0.0	1	2.4	0	0.0
	40以上：肥満(4度)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

表 2 続き

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
<b>APEX LEGENDS</b>	5	6.6
プロジェクトセカイ	4	5.3
荒野行動	4	5.3
<b>MINECRAFT</b>	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
<b>GRAN TURISMO SPORT</b>	1	1.3
<b>PUBG</b>	1	1.3
Sky 星を紡ぐ子どもたち	1	1.3
<b>Warframe</b>	1	1.3
<b>WonderLand Wars</b>	1	1.3
World Tanks Blitz 略「WotB」	1	1.3
<b>shadowverse</b>	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	%	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	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をなくしたことがありますか？	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)	4.5	2.72 (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	9	40.1

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	12	15.0	1	6.3	7	15.9	4	20.0
	たよりもたくさん、長い時間ゲームをす	5	6.3	1	6.3	4	9.1	0	0.0
	ることがよくあった。	11	13.8	0	0.0	7	15.9	4	20.0
		22	27.5	5	31.3	11	25.0	6	30.0
		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、	17	21.3	2	12.5	8	18.2	7	35.0
	自分でもゲームをやめた方がいいとわ	11	13.8	3	18.8	7	15.9	1	5.0
	かっていてもゲームをやめられないこと	8	10.0	2	12.5	5	11.4	1	5.0
	がよくあった。	18	22.5	4	25.0	9	20.5	5	25.0
		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	23	28.8	7	43.8	12	27.3	4	20.0
	以外のこと(実際に友達や恋人に会う、	18	22.5	3	18.8	9	20.5	6	30.0
	クラブ活動や習い事などに参加する、本	18	22.5	3	18.8	9	20.5	6	30.0
	を読む、音楽を作るなど)に関心を持た	7	8.8	1	6.3	5	11.4	1	5.0
	なかったことがよくあった。	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	14	17.5	4	25.0	6	13.6	4	20.0
	らないこと(買い物、そうじ、後片付	8	10.0	1	6.3	7	15.9	0	0.0
	け、学校の宿題や仕事など)をやらな	15	18.8	3	18.8	7	15.9	5	25.0
	かった。	22	27.5	5	31.3	11	25.0	6	30.0
		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	19	23.8	4	25.0	10	22.7	5	25.0
	人、先生など)との間でストレスを感じ	5	6.3	1	6.3	3	6.8	1	5.0
	たとしてもゲームを続けることがよく	11	13.8	4	25.0	6	13.6	1	5.0
	あった。	22	27.5	4	25.0	14	31.8	4	20.0
		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	21	26.3	8	50.0	8	18.2	5	25.0
	ムを続けていた。(遅刻、欠席、宿題を	6	7.5	1	6.3	3	6.8	2	10.0
	しない、成績が下がるなど)	14	17.5	4	25.0	8	18.2	2	10.0
		20	25.0	2	12.5	11	25.0	7	35.0
		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	22	27.5	6	37.5	11	25.0	5	25.0
	や、清潔にすること、健康(睡眠、栄	8	10.0	1	6.3	5	11.4	2	10.0
	養、運動など)を大切にできなかった。	11	13.8	3	18.8	8	18.2	0	0.0
		20	25.0	5	31.3	9	20.5	6	30.0
		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	42	52.5	14	87.5	17	38.6	11	55.0
	達、家族、恋人など)との関係をなくし	10	12.5	0	0.0	9	20.5	1	5.0
	かけた、もしくはすでになくしてしまっ	14	17.5	2	12.5	8	18.2	4	20.0
	た。	8	10.0	0	0.0	7	15.9	1	5.0
		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	29	36.3	7	43.8	11	25.0	11	55.0
	利になったことがある。(成績が下がっ	13	16.3	4	25.0	7	15.9	2	10.0
	た、次の学年に進めない、卒業できな	12	15.0	3	18.8	7	15.9	2	10.0
	い、大学に入れない、良い推薦がもらえ	13	16.3	2	12.5	8	18.2	3	15.0
	ない、注意される、クビになるなど)	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	28	35.0	7	43.8	15	34.1	6	30.0
	で、これまでに質問したような問題やト	11	13.8	1	6.3	8	18.2	2	10.0
	ラブルは、どのくらい続きましたか。	16	20.0	4	25.0	10	22.7	2	10.0
		10	12.5	3	18.8	3	6.8	4	20.0
		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	8	29.6	3	42.9	3	21.4	2	33.3
	は「1か月から数か月」と回答した方	19	70.4	4	57.1	11	78.6	4	66.7
	にお聞きします。これまで質問したよう								
12	10番目の質問で「数日から1か月」また	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	33.3
	は「1か月から数か月」と回答した方に	4	16.0	1	14.3	1	8.3	1	16.7
	お聞きします。これまでに質問したよう	11	44.0	4	57.1	6	50.0	2	33.3
	な問題やトラブルが一番長く続いたのは	7	28.0	1	14.3	4	33.3	1	16.7
	どのくらいですか。(N=25)	3	12.0	1	14.3	1	8.3	0	0.0
13	これまでに質問した問題やトラブルが少	47	64.4	13	86.7	25	62.5	8	47.1
	なくとも1年以上ありましたか。(N=72)	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)	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)	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	18.2	10.0(0-36)	15.2	7.9(2-31)	19.2	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)		中高生 (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 いいえ	56 24	70.0 30.0	10 5	66.7 33.3	34 11	75.6 24.4
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 いいえ	55 25	68.8 31.3	10 5	66.7 33.3	27 18	60.0 40.0	18 2	90.0 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)しく下がりましたか。	はい いいえ	29 51	36.3 63.8	3 12	20.0 80.0	18 27	40.0 60.0	8 12	40.0 60.0
4	日々の生活で一番大切なものはゲームですか。	はい いいえ	21 59	26.3 73.8	3 12	20.0 80.0	11 34	24.4 75.6	7 13	35.0 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 いいえ	33 47	41.3 58.8	4 11	25.0 68.8	23 22	51.1 48.9	6 14	30.0 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ヵ月で30日以上)。	はい いいえ	37 43	46.3 53.8	5 10	31.3 62.5	22 23	48.9 51.1	10 10	50.0 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 いいえ	27 53	33.8 66.3	3 12	18.8 75.0	19 26	42.2 57.8	5 15	25.0 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	はい いいえ	28 52	35.0 65.0	1 14	6.3 87.5	18 27	40.0 60.0	9 11	45.0 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 2時間以上6時間未満 6時間以上	16 37 27	20.0 46.3 33.8	4 9 2	26.7 60.0 13.3	9 18 18	20.0 40.0 40.0	3 10 17	15.0 50.0 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)*			42	51.9	8	50.0	22	48.9	12	60.0

\*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	%
抑うつ気分	5.8	1.8 (2-9)
活動性および楽しみの減衰	1.4	2.1 (0-7)
総合得点 (mean/SD/range)	7.2	2.1 (5-12)
カットオフ以上*	6	38

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	%
一般の疾患傾向	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/m	ean % /SD (range)
合計点		11.4 5.0 (0-18)
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(Total Difficulties 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.自由記述1の要約

ゲームのこと、学校生活、家での生活、家族や友達との関係、などで困っていることがあれば、教えてください。(N=26) 複数カテゴリーへの回答あり	n	%
ゲーム時間のコントロール(例：ゲームをただ、だらだら長時間していることは他の活動をおろそかにする場合がある。そのため、自制したいが難しい)	5	19.2
コミュニケーションの問題(例：自分の好きなゲームなどの話を一方的にしてくるためコミュニケーションが上手くとれていない)	4	15.4
交友関係の問題(例：友だちが少ない、友だちが欲しい)	4	15.4
家族関連の問題(例：ゲームでいい所で親に呼びかけられたら腹が立つ)	5	19.2
身体の問題(例：姿勢が悪い、運動不足)	3	11.5
将来の不安(例：自分の健康についてや将来について、就職についてなどを不安に思っている。)	3	11.5
学習の問題(例：最低限の勉強はできるための意思を持ちたい)	4	15.4
その他	7	26.9

表16.自由記述2の要約

ゲームの問題について、医療に期待することがあれば、教えてください。(N=17). 複数カテゴリーへの回答あり		
	n	%
病院についての意見(例：待ち時間が長い)	4	23.5
ゲームについての意見(例：ゲームの問題を抱える人が、気が向いた時に気軽に工作或運動など様々な体験ができるようにして、他の事に興味を持てるような環境作りや社会貢献への支援)	8	47.1
健康問題についての意見(例：視力の低下)	1	5.9
その他(ゲーム障害の社会への啓発、治療薬の開発など)	4	23.5

表17.自由記述3の要約

このアンケートへのご意見があれば、教えてください。(N=15)		
	n	%
調査への負担・調査内容の改善(例：質問の分量が多かった、答えにくい質問があった、など)	8	53.3
調査結果への期待(例：アンケート結果を活かして、病気の解明や回復に役立ててほしい、自分の振り返りにつながった、など)	7	46.7

表18.患者家族の基本属性 (N= 24)

		n/m	ean % /SD (range)
年齢		47.2	7.3 (36-62)
性別	男性	7	29.2
	女性	17	70.8
子供との関係	父親	7	29.2
	母親	17	70.8
学歴	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	未婚	1	4.2
	既婚	16	66.7
	離別または死別	7	29.2
雇用状況	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	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19.患者家族のゲーム及び生活に関する情報(N=24)

質問		n/m	ean	% /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)	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20.患者のゲーム及び生活に関する情報(N=24)

	n/m	ean	% /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	771.5(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 20 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て下さい)	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21.一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
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22.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
フォートナイト	2	33.3

表23.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	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	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	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	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	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	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)			5.0	2.4 (0-9)
ゲーム障害疑い(カットオフ以上)*			15	62.5

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24. GADIS-P 結果(N=24)

質問	回答	n/m	ean	%/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	8.33	
	1日程度	2	8.33	
	数日～1か月	6	25	
	1か月～数か月	8	33.33	
	ほぼ毎日	6	25	
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ます。	一度だけあった	4	16.67	
11 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	16.67	
	何度もあった	20	83.33	
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	23.53	
	1日程度	4	23.53	
	数日～1か月	4	23.53	
	1か月～数か月	5	29.41	
	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。	いいえ	15	62.5	
	はい	9	37.5	
因子認知面や行動における障害(1+2+4+5)		11.3	4.3(1-16)	
因子否定的な結果(3+6+7+8+9)		11.3	6.7(1-20)	
合計項目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&gt;6点以上かつ、質問10の得点2点以上

表25.ADHD RS-IV 結果(N= 23)

		カットオフ基準							
				90%		95%		98%	
		mean	SD (range)	n	%	n	%	n	%
8-10歳(n= 1)	不注意	15.0	-	1	100.0	1	100.0	1	100.0
	多動性-衝動性	8.0	-	1	100.0	1	100.0	1	100.0
	合計	23.0	-	1	100.0	1	100.0	1	100.0
11-13 (n= 8)	不注意	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	2	25.0
	合計	22.3	14.9 (1-41)	5	62.5	0	0.0	0	0.0
14-18歳(n= 14)	不注意	12.4	8.5 (4-27)	5	35.7	4	28.6	4	28.6
	多動性-衝動性	4.9	3.8 (0-11)	6	42.9	5	35.7	2	14.3
	合計	17.2	10.7 (6-38)	7	50.0	7	50.0	4	28.6
全年齢(N= 23)	不注意	13.0	8.3 (0-27)	11	47.8	9	39.1	9	39.1
	多動性-衝動性	6.2	5.2 (0-19)	12	52.2	11	47.8	5	21.7
	合計	19.2	112.0 (1-41)	13	56.5	8	34.8	5	21.7

ADHD RS-IV : ADHD Rating Scale-IV

表26.SCDC 結果(N= 24)

	n/m	mean % /SD (range)
0-8	11	45.8
8> (PDDの疑いあり)	13	54.2
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27.SDQ 結果(N= 24)

	mean SD (range)		Low Need		Some Need		High Need	
			n	%	n	%	n	%
情緒の問題(Em otional Symptom s:ES)	3.6	1.8 (0-7)	11	45.8	6	25.0	7	29.2
行為の問題(Conduct Problem s: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 Problem s: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28.FamilyAPGAR 結果(N= 24)

	n/m	mean	% /SD (range)
0-3(家族機能障害あり)	3		12.5
4-6(やや家族機能障害あり)	12		50.0
7-10(家族機能障害なし)	9		37.5
総得点		5.8	2.7 (0-10)

表29.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30.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 : 不安と気分変調	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31.自由記述1の要約

お子さんのゲームのこと、学校生活、家での生活、家族や友達との関係、などで困っていることがあれば、教えてください。(N=16) 複数カテゴリーへの回答あり	n	%
身体的健康についての問題(例：昼夜逆転、睡眠不足、食事を取らない)	6	37.5
不登校の問題(例：昼夜逆転し朝起きれず、欠席が多く登校できない。ゲームはするが学校には行かない)	5	31.3
社交性・友人の問題(例：学校生活がうまくいかない、友だちができない)	5	31.3
家族関係の問題(例：子どもがイライラしたり、言葉が乱暴になったりする。子供の姿を見るとこちら(親)も不愉快に感じることがある。家の中の雰囲気が悪くなる。夫婦喧嘩の種になる。)	5	31.3
ゲーム時間の問題(例：休日は自室から出てこないでゲームばかりする。放っておくと20時間位する。)	5	31.3
ゲームについてのルールの問題(例：ルールを決めても守らない。ペアレンタルコントロールをつけても解除される。)	5	31.3
行動や言動の問題(例：ゲームができなかったり上手くいかないと暴力をふるう。言葉遣いが乱暴になる。)	2	12.5
その他(例：自分の成長の可能性を自ら狭めてしまっている。ゴミ屋敷。)	2	12.5

表32.自由記述2の要約

医療に期待することなどがあれば、教えてください。(N=10) 複数カテゴリーへの回答あり	n	%
ゲーム障害の治療について(例：いろいろな治療方法を説明してほしい。子供の気持ちを大切に信頼関係を築いてほしい。)	6	60.0
親への支援について(例：子どもとの接し方について教えてほしい。)	4	40.0
ゲームとの付き合い方について(例：ゲームのコントロール方法について知りたい。)	3	30.0
ゲーム障害以外の病気について(例：自閉症の傾向があるといわれているが、原因や経過などを詳しく教えてほしい。)	1	10.0

表33.自由記述3の要約

このアンケートへのご意見があれば教えてください。(N=5)	n	%
調査結果への期待(例：アンケートが子供の回復につながると良い)	4	80.0
調査内容の改善(例：回答する側の真意が必ずしも正確に伝わらない設問がある)	1	20.0