

厚生労働科学研究費補助金
(政策科学総合研究事業(統計情報総合研究事業))
分担研究報告書

ICD-11 の適用を通じて我が国の死因・疾病統計の向上を目指すための研究
「ゲーム障害(主にオンラインによる)の罹患率に関する探索的研究」

研究分担者 成田瑞 国立精神・神経医療研究センター

研究要旨

ICD-11 へのアップデートによって、これまで正式な診断として含まれていなかったゲーム障害が新たに診断に加わった。しかしながら、我が国における同診断の罹患率はもちろん、一般的な病態生理すら情報は欠如している。本研究では、未成年のサンプルを用いることで、問題のあるオンラインゲーム行動(Problematic Online Gaming)の病態を探ることで、この新しい診断の発症メカニズムや、予後を測定することを目的とする。

A. 研究目的

ICD-11 のアップデートによって新たな診断として加わった、ゲーム障害や関連する問題行動の病態生理を探索した。

B. 研究方法

東京ティーンコホートのバースコホートデータ 3171 人分を用いて、Problematic Online Gaming の病態を探索した。問題のあるオンラインゲーム行動については Ide らが開発した 9 項目の評価尺度を用いた。また当該尺度がメンタルヘルスの悪化にどのように関連するかを解析した。

(倫理面への配慮)

関連するサーベイは全て倫理承認を得ており、また全ての参加家庭からインフォームドコンセントを取得している。

C. 研究結果

サンプルのうち、問題のあるオンラインゲーム行動が見られなかったのは 392 人

(24.6%)にとどまり、残りの 70%以上の未成年が何らかのオンラインゲーム行動の問題を伴った。問題のあるオンラインゲーム行動が 1 項目に見られる未成年は 445 人(27.9%)であり、4 項目以上に見られる未成年は 255 人(16.0%)に及んだ。

問題のあるオンラインゲーム行動とメンタルヘルスの悪化については現在解析中である。

D. 考察

問題のあるオンラインゲーム行動は東京都の未成年の大半に見られ、多くは複数項目において見られた。急激なデジタル化を伴う社会の変化が、人々のメンタルヘルスに大きな問題をもたらすことも考えられ、今後も当該解析を進める、ゲーム障害の病態を把握していく。

E. 結論

問題のあるオンラインゲーム行動は有病率が高く、人々のメンタルヘルスに影響を与

え得る。

G. 研究発表

1. 論文発表

現在投稿中。

(発表誌名巻号・頁・発行年等も記入)

2. 学会発表

Narita Z, Yamasaki S, Yamaguchi S, Ando S, Nishida A. Association between problematic online gaming and subsequent psychotic experiences in adolescents: a birth cohort study. Royal College of Psychiatrists International Congress 2024. Edinburgh, Scotland; June 2024.

H. 知的財産権の出願・登録状況

(予定を含む。)

1. 特許取得

該当なし

2. 実用新案登録

該当なし

3. その他

該当なし