

内閣委員会

- 内閣委員会（2020/03/10）
 - ゲーム依存症について(ゲーム依存の位置づけ)
- 山田雅彦官房審議官



WHOのICD11で「ゲーム依存症」を疾病とした訳ではない正式見解

ICD11にゲーム依存、いわゆるゲーム依存症というのは分類されているけれども、結局日本としては、死亡及び疾病統計に関することが義務付けられたのみで、それ以外は特段に何も決まっていないという理解でいいのか、結論だけ簡潔に、そうならそうと言っていたきたいんですが、お願いします。

WHOのICD11につきましては、先生御指摘どおり、統計法に基づく統計基準としてICDに準拠した疾病、障害及び死因の統計分類を告示して、公的統計において使用しており、現在、日本医学会等の協力を受けながらICD11の和訳作業を進めているところでございます。



内閣委員会

- 内閣委員会（2020/03/10）
 - ゲーム依存症について
- 厚労省橋本障害保健福祉部長



時間ばかりがゲーム依存症の原因として、少し偏った議論が国内あるいは厚労省さんあるいは文科省さんの中でも議論されていたんじゃないかということで、ちょっと危惧しています。

一つの偏った仮説であるゲーム時間を重視した今後アンケートのようなものを積極的にやっていくというのは危惧を感じているんですが、こういうちょっと科学的に根拠があるのかどうかということについて、是非避けるべきだと思います。検証可能なエビデンスの提出を求めるべきだというふうにも思います。

今委員御指摘のとおり、この調査結果なども含め、
ゲーム依存症の発症とゲーム使用時間の因果関係については確認されておられません。
今後、因果関係やメカニズム、治療方法等の解明につなげるためには
更なる研究が必要というふうに承知をいたしております。

今後とも科学的根拠に基づいて政策を進めてまいる必要があるというふうに考えてございますし、
ゲーム依存症については日常生活や社会生活に影響を及ぼし得るものでございますので、
その対策は大変重要でございます。一つの見解に偏らず、実態調査だけでなく、
これまでの依存症一般に関する知見や診療、相談事例の実態、有識者の意見等も踏まえつつ、
対策を進めてまいりたいと考えてございます。



WHO ICD-11の定義

1 ICD（国際疾病分類）とは

ICDは国際比較をするための統計分類です

ICD（国際疾病分類）とは、正式な名称を「**疾病及び関連保健問題の国際統計分類**：International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems」といい、疾病、傷害及び死因の統計を国際比較するためWHO（世界保健機関）から勧告された**統計分類**です。

ICDはアルファベットと数字を用いたコードで表され、以下の例のように各国語で呼び名が異なっている場合でも、同じコードで表されるので、外国語が分からなくとも世界各国の統計について国際比較が可能となります。

出典：厚生労働省
「ICDのABC」

ネット・ゲーム依存調査

● 日経新聞のインターネット依存の疑い93万人報道

日本経済新聞（2018年9月1日）「厚生労働省研究班（代表尾崎鳥取大教授）の調査で交流サイト（SNS）やオンラインゲームなどに没頭するインターネット依存の疑いがある中高生は約93万人（2017年度）とされ、2012年度（約52万人）と比較して倍増している。

(質問65-1) あなたはインターネットに夢中になっていると感じていますか？（たとえば、前日にインターネットでしたことを考えたり、次回インターネットをすることを待ち望んでいたり、など）

1. いいえ 2. はい

(質問65-2) あなたは、満足を与えるために、インターネットを使う時間をだんだん長くしていかなければならないと感じていますか？

1. いいえ 2. はい

(質問65-3) あなたは、インターネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか？

1. なかった 2. あった

(質問65-4) インターネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとした時、落ち着かなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感しましたか？

1. いいえ 2. はい

(質問65-5) あなたは、使いはじめに意図したよりも長い時間インターネットを接続した状態ですか？

1. いいえ 2. はい

(質問65-6) あなたは、インターネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、あやうくするようなことがありましたか？

1. なかった 2. あった

(質問65-7) あなたは、インターネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがありましたか？

1. なかった 2. あった

(質問65-8) あなたは、問題から逃げるために、または、絶望的な気持ち、罪悪感、不安、落ち込みなどといったいやな気持ちから逃げるために、インターネットを使いますか？

1. いいえ 2. はい

(質問66) いままであなたには、インターネットの使いすぎで、何か問題を起こしたことがありますか？
あてはまるものをすべて選んでください。

1. 遅刻	4. 欠席	7. 暴言・暴力
2. 授業中の居眠り	5. 年間30日以上以上の長期欠席	8. 高額の支払い
3. 成績低下	6. 友達とのトラブル	9. その他（ ）

ネット・ゲーム依存調査

● 久里浜医療センターの調査

- 「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート結果」（2019年11月27日厚労省補助事業）では、2019年1月～3月に10歳～29歳の男女5000人にアンケート調査。
 - 過去 12 ヶ月間に、「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。」という質問に「はい」と答えた割合は、ゲーム使用時間が「60 分未満」では 21.9%、「1 時間以上 2 時間未満」では 28.5%、「2 時間以上 3 時間未満」では 32.7%、「3 時間以上 4 時間未満」では 34.7%、「4 時間以上 5 時間未満」では 43.3%、「5 時間 以上 6 時間未満」では 37.4%、「6 時間以上」では 45.5%であり、ゲーム時間が長くなるにしたがって多くなる傾向が見られた。
 - 「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が著しく下がったと思いますか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60 分未満」では 2.9%、「1 時間以上 2 時間未満」では 6.9%、「2 時間以上 3 時間未満」では 11.1%、「3 時間以上 4 時間未満」では 10.0%、「4 時間以上 5 時間未満」では 22.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 20.3%、「6 時間以上」では 28.9%であった。
 - 「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。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60 分未満」では 1.7%、「1 時間以上 2 時間未満」では 5.8%、「2 時間以上 3 時間未満」では 10.0%、「3 時間 以上 4 時間未満」では 12.4%、「4 時間以上 5 時間未満」では 19.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 22.0%、「6 時間以上」では 24.8%であった。

ネット・ゲーム依存調査

- 「ゲームが腰痛、目の痛み、頭痛、関節や筋肉痛などといった体の問題を引き起こしていても、ゲームを続けましたか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60分未満」では4.3%、「1時間以上2時間未満」では7.4%、「2時間以上3時間未満」では15.2%、「3時間以上4時間未満」では20.3%、「4時間以上5時間未満」では24.6%、「5時間以上6時間未満」では25.2%、「6時間以上」では40.5%であった。
- 「ゲームにより、睡眠障害（朝起きれない、眠れないなど）や憂うつ、不安などといった心の問題が起きていても、ゲームを続けましたか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60分未満」では2.4%、「1時間以上2時間未満」では5.8%、「2時間以上3時間未満」では9.7%、「3時間以上4時間未満」では16.6%、「4時間以上5時間未満」では19.4%、「5時間以上6時間未満」では17.9%、「6時間以上」では37.2%であった。
- 過去12ヶ月間にゲームのために起きたこと（複数選択可）について、「学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下」があったと答えた割合は、ゲーム使用時間が「60分未満」では5.0%、「1時間以上2時間未満」では11.9%、「2時間以上3時間未満」では20.4%、「3時間以上4時間未満」では20.3%、「4時間以上5時間未満」では22.4%、「5時間以上6時間未満」では23.6%、「6時間以上」では29.8%であり、ゲーム時間が長くなるにしたがって多くなる傾向が見られた。
- 同様に、「昼夜逆転またはその傾向（過去12ヶ月で30日以上）」があったと答えた割合は、「60分未満」では2.3%、「1時間以上2時間未満」では5.0%、「2時間以上3時間未満」では11.0%、「3時間以上4時間未満」では16.1%、「4時間以上5時間未満」では19.4%、「5時間以上6時間未満」では29.3%、「6時間以上」では50.4%であった。