



独立行政法人国立病院機構

久里浜医療センター

National Hospital Organization KURIHAMA Medical and Addiction Center

資料 1

第2回ゲーム依存症対策関係者連絡会議

ネット依存・ゲーム障害の治療 の実態と課題

樋口 進¹⁾, 北湯口 孝¹⁾, 館農 勝²⁾

- 1) 独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター
- 2) ときわ病院・ときわ発達センター

はじめに

- 2019年5月にゲーム障害(症)が、ICD-11に収載された。
- しかし、諸外国と同様に、これ以前からネット依存・ゲーム障害(以後、ネット・ゲーム依存と略)問題はわが国に存在し、治療対応も行われている。
- 一方で、わが国における治療の実態は明らかにされていないため、今回、ネット・ゲーム依存の治療を行っている医療機関に対する調査を行った。
- なお、別の手法で札幌で行われた調査の一部も合わせて供覧する。

ネット依存・ゲーム障害の治療施設の同定

- 各都道府県・政令指定市の精神保健福祉センターに質問票を送り、管内でネット依存・ゲーム障害の治療を行っている医療機関のリストを送ってもらった。
- リストされた医療機関に簡単な調査票を送付し、ネット依存・ゲーム障害の治療を行っているか確認した。
- 実際に治療を提供している医療機関のリストを作成した。
- 調査は、2016年、2018年、2020年と2年おきに実施した。
- 上記の中で、HP掲載許可の得られた施設は、久里浜医療センターのHPに掲載されている(2020年調査では73施設)

https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/net_list.html

ネット依存・ゲーム障害の治療を提供している 医療機関数の変化

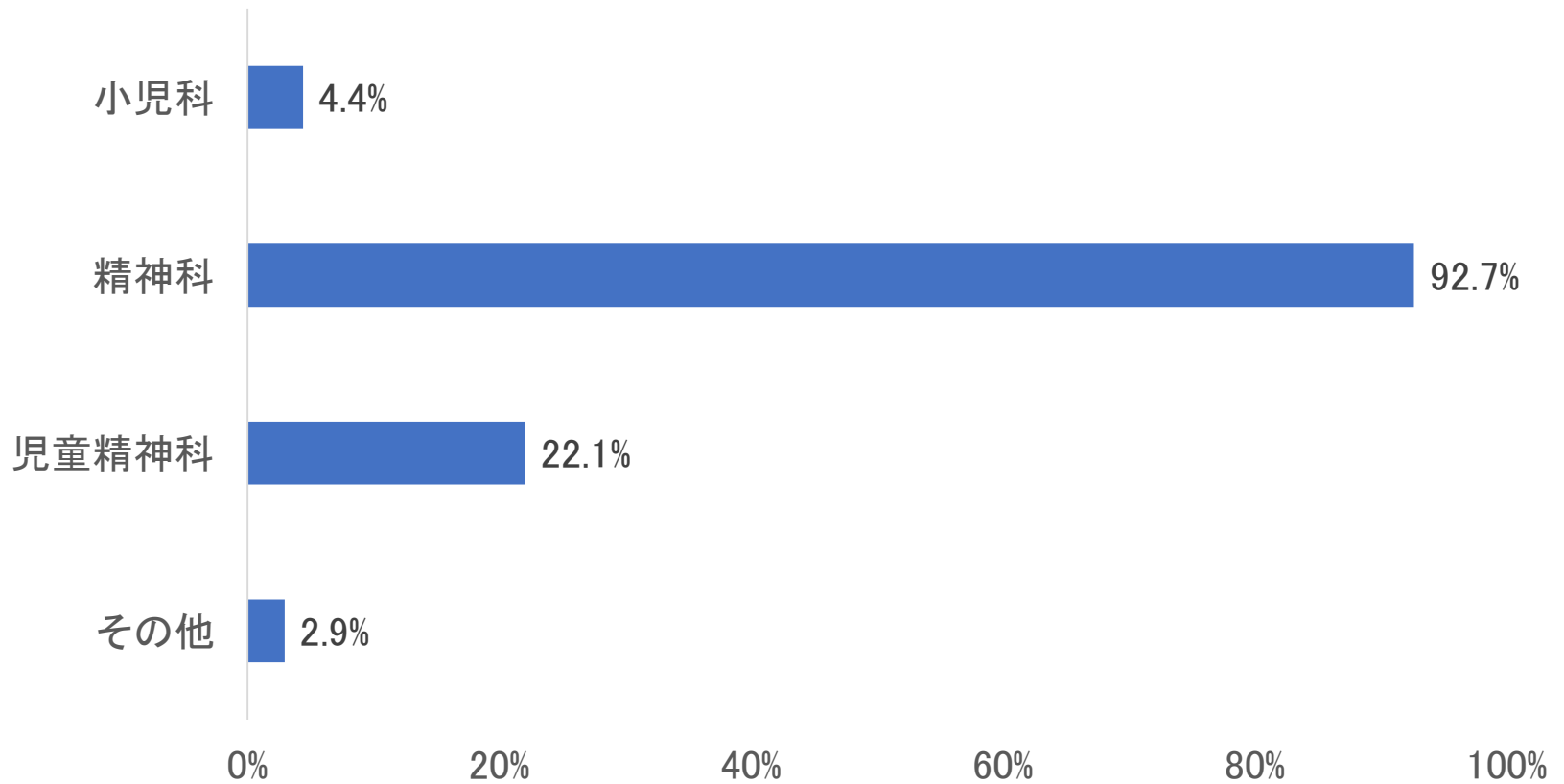
	病院	クリニック	合計
2016年8月	17	11	28
2018年9月	30	31	61
2020年9月	53	36	89

https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/net_list.html

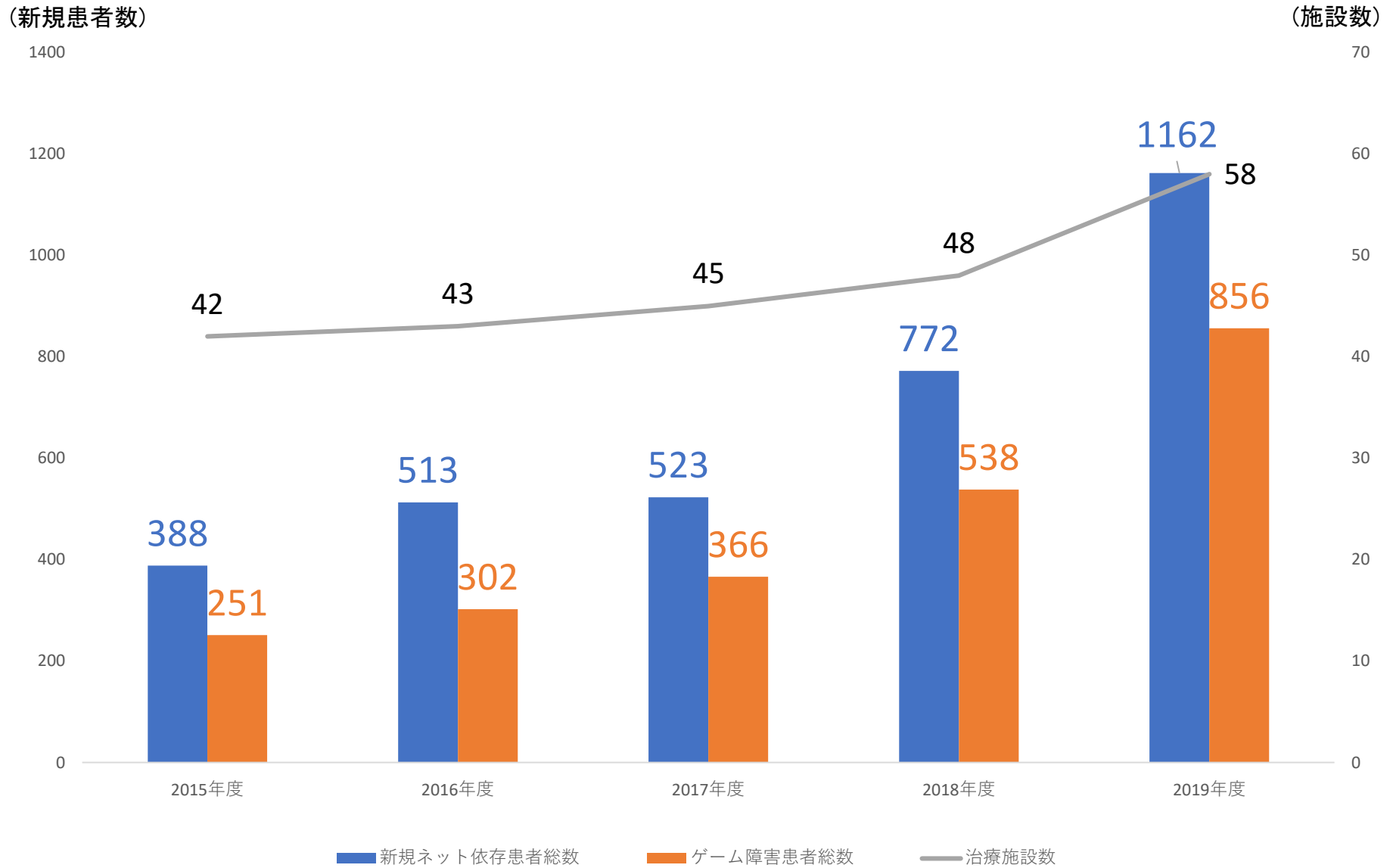
ネット依存・ゲーム障害の治療施設 に関する調査

- 全国89のネット依存・ゲーム障害治療施設に調査票を送り調査を実施した。
- 調査票の内容
治療している診療科、患者数、患者受診の年齢制限、
診療待ち期間、患者が使用しているネットデバイス、
治療プログラム、治療上困っていること、
COVID-19の影響
- 調査実施期間: 2020年11月～2021年1月
- 回答: 68施設(回収率76.4%)

ネット依存・ゲーム障害の治療を行っている 診療科の割合 (N=68)

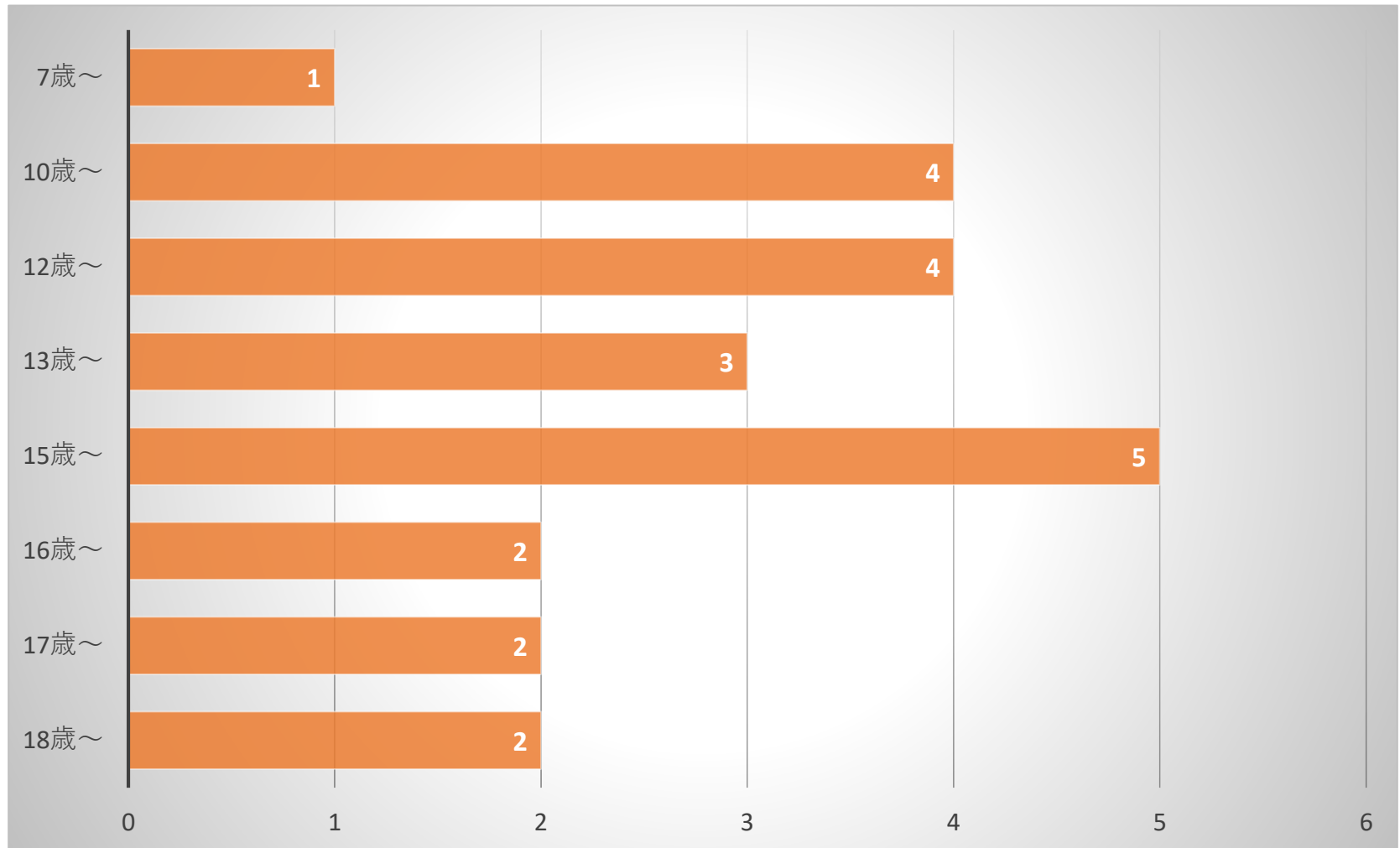


新規ネット依存患者数とゲーム障害患者数および 治療施設数の推移



年齢制限のある施設

回答数: 21施設

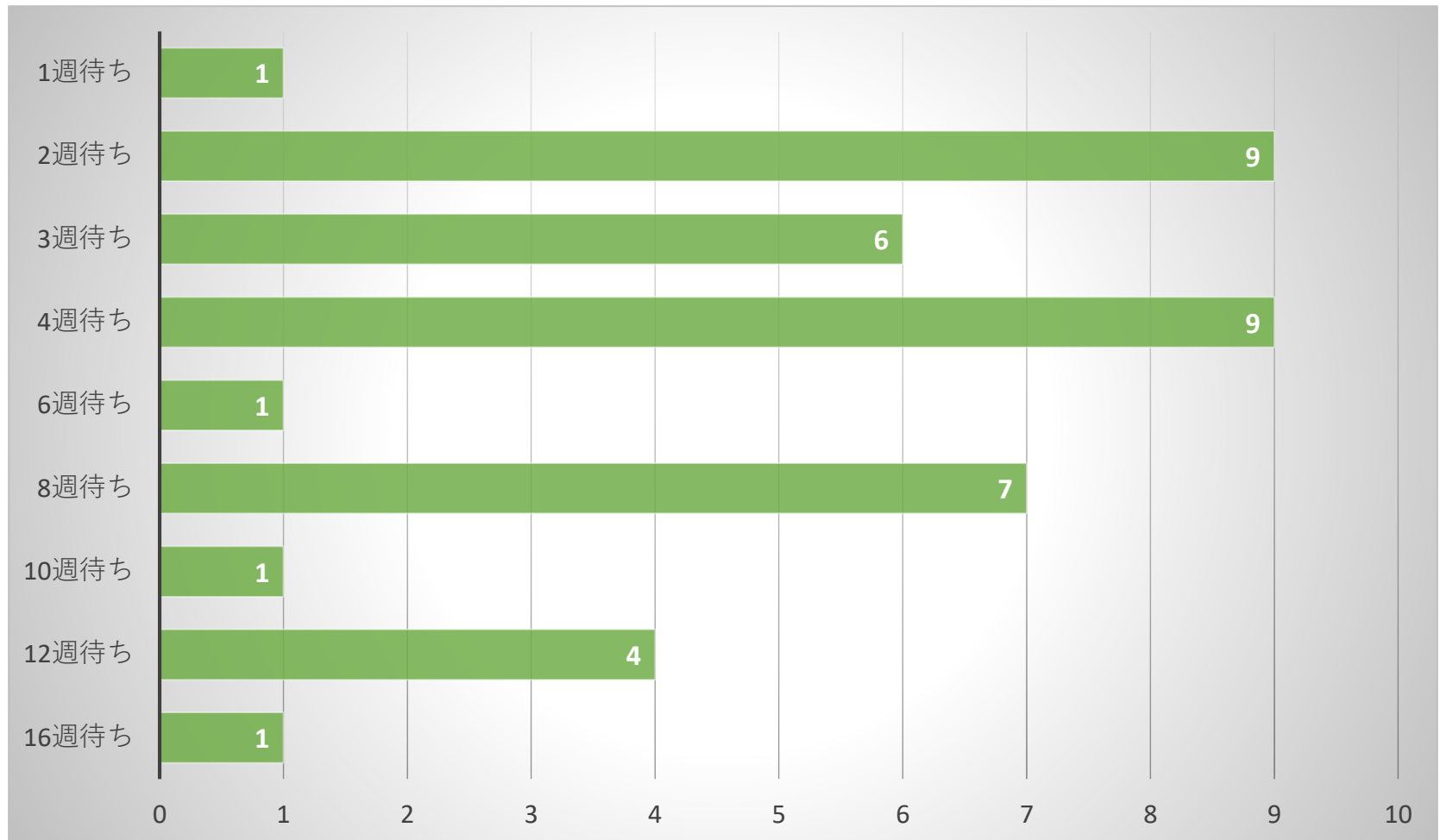


6施設回答なし.

年齢制限のない施設: 41施設.

診察待ち時間の分布

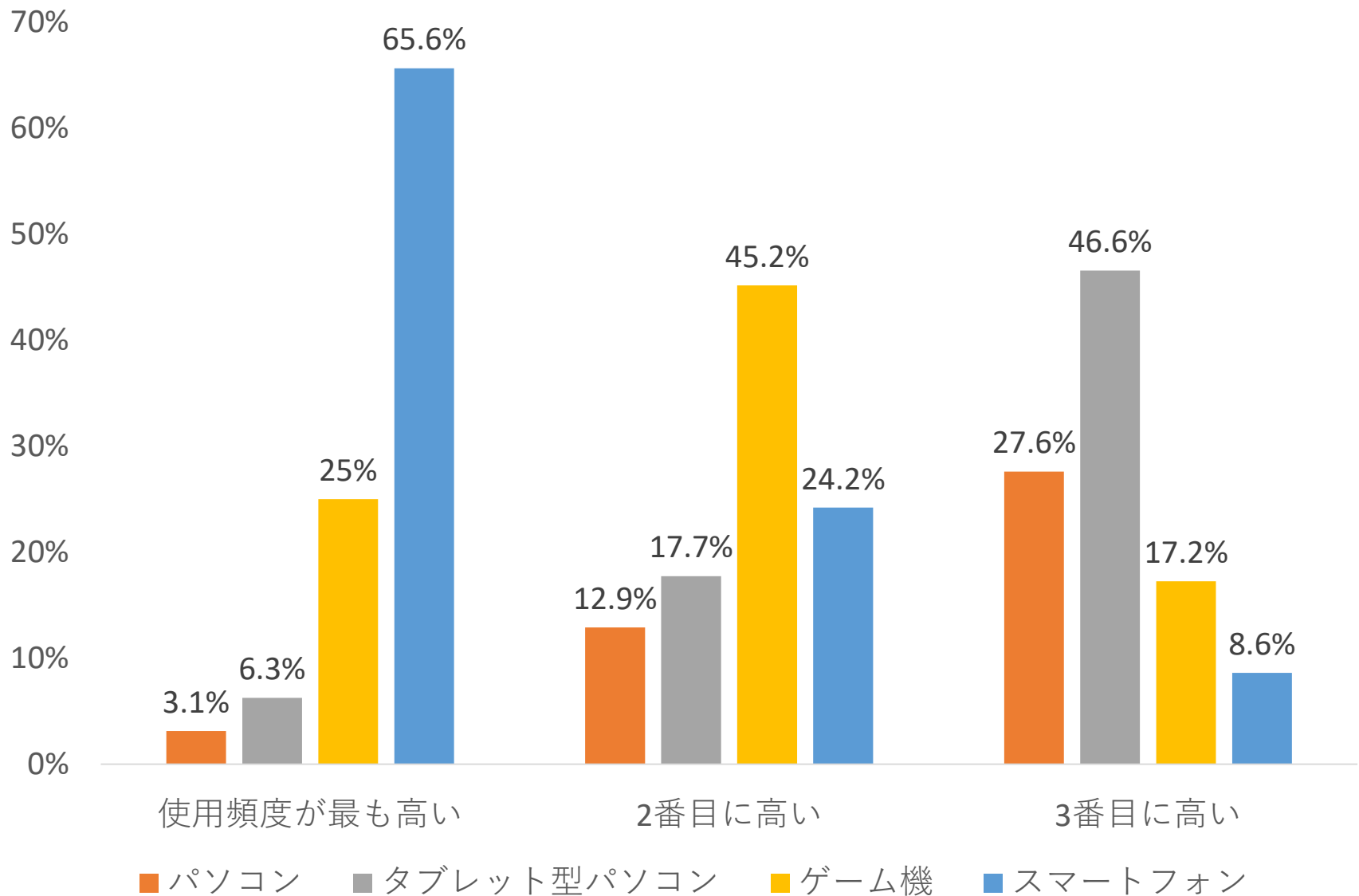
回答施設: 38施設



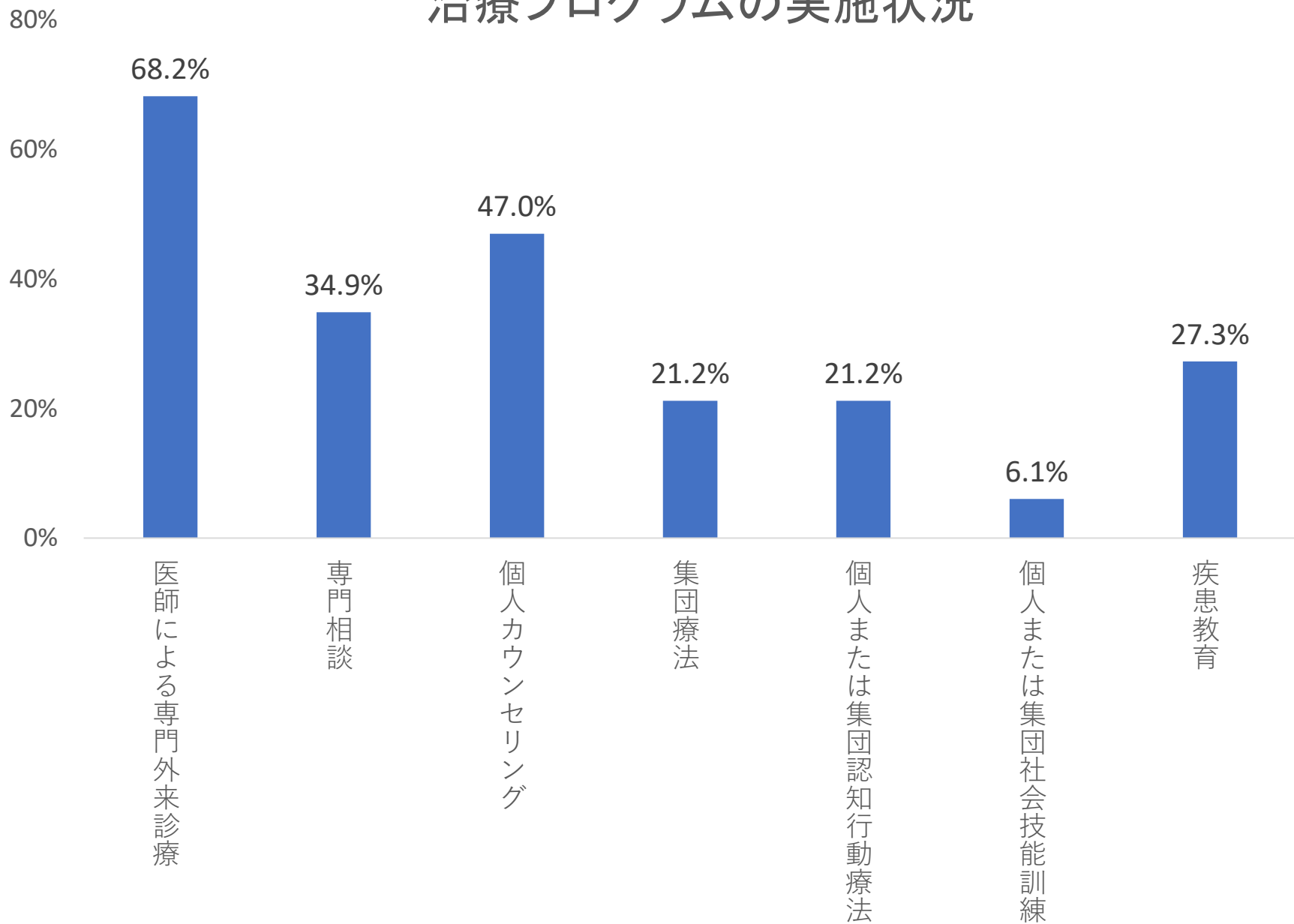
4施設回答なし.

診察待ちなしの施設: 26施設.

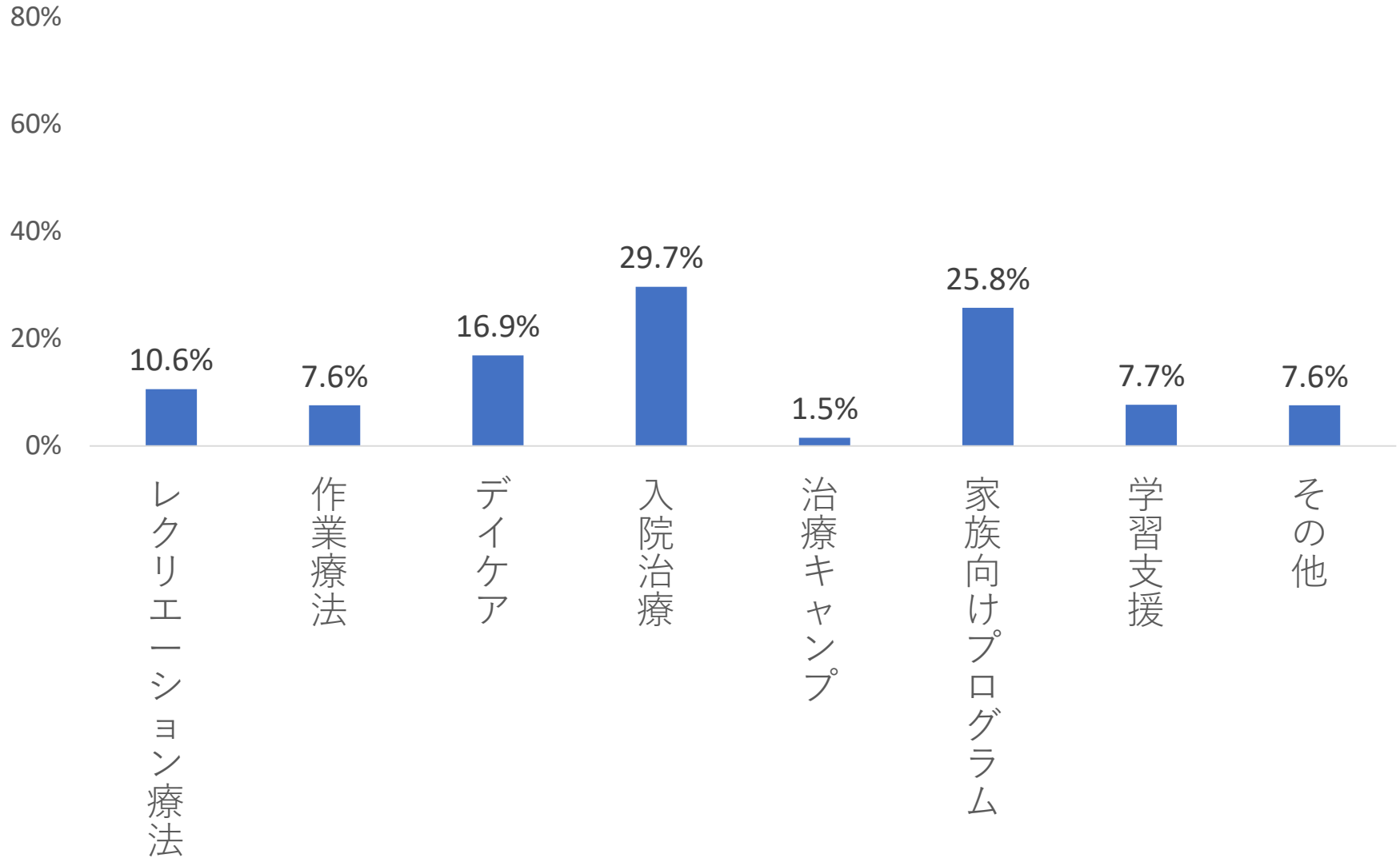
ゲーム障害患者におけるデバイスの使用状況



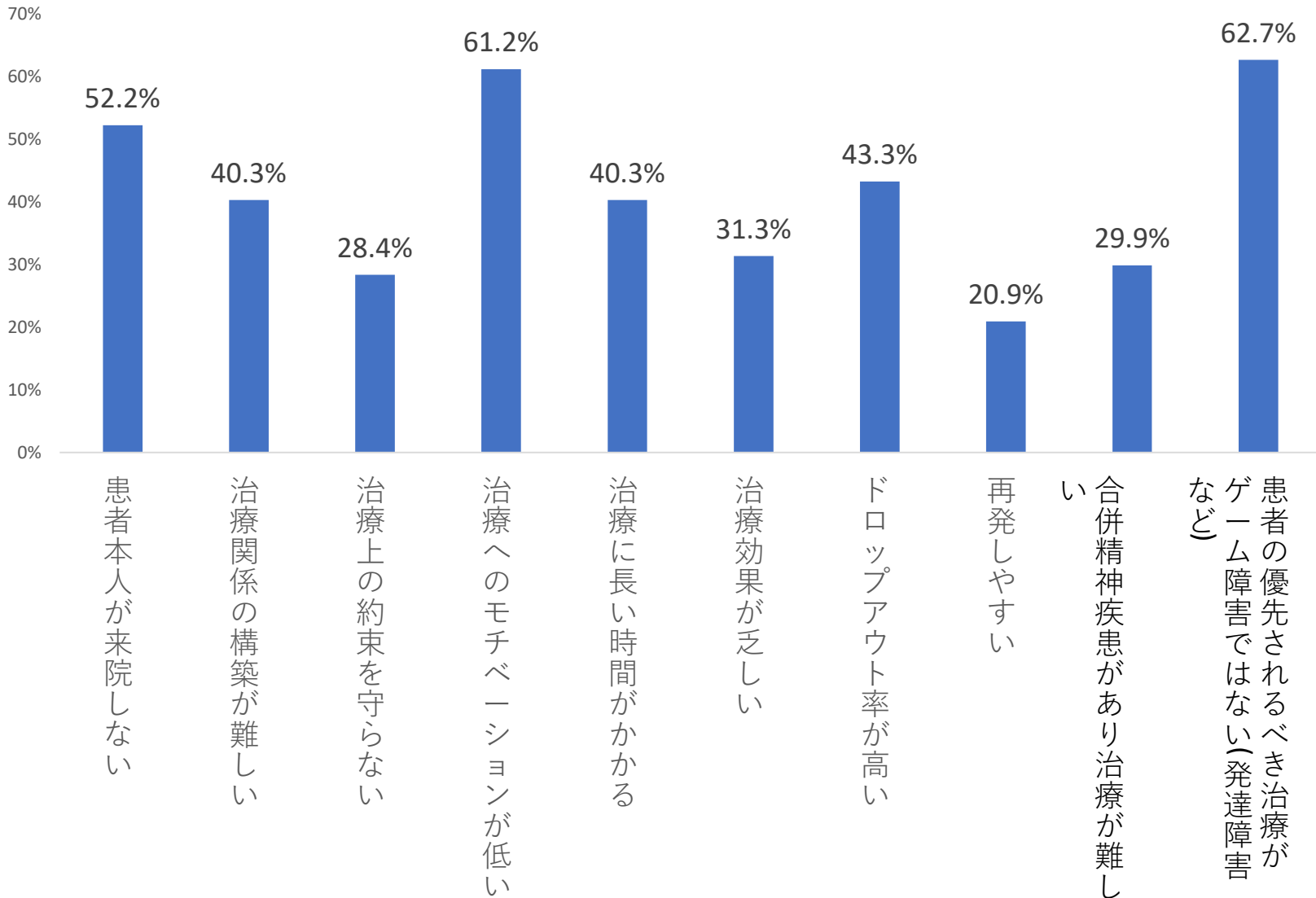
治療施設におけるゲーム障害患者に特化した治療プログラムの実施状況



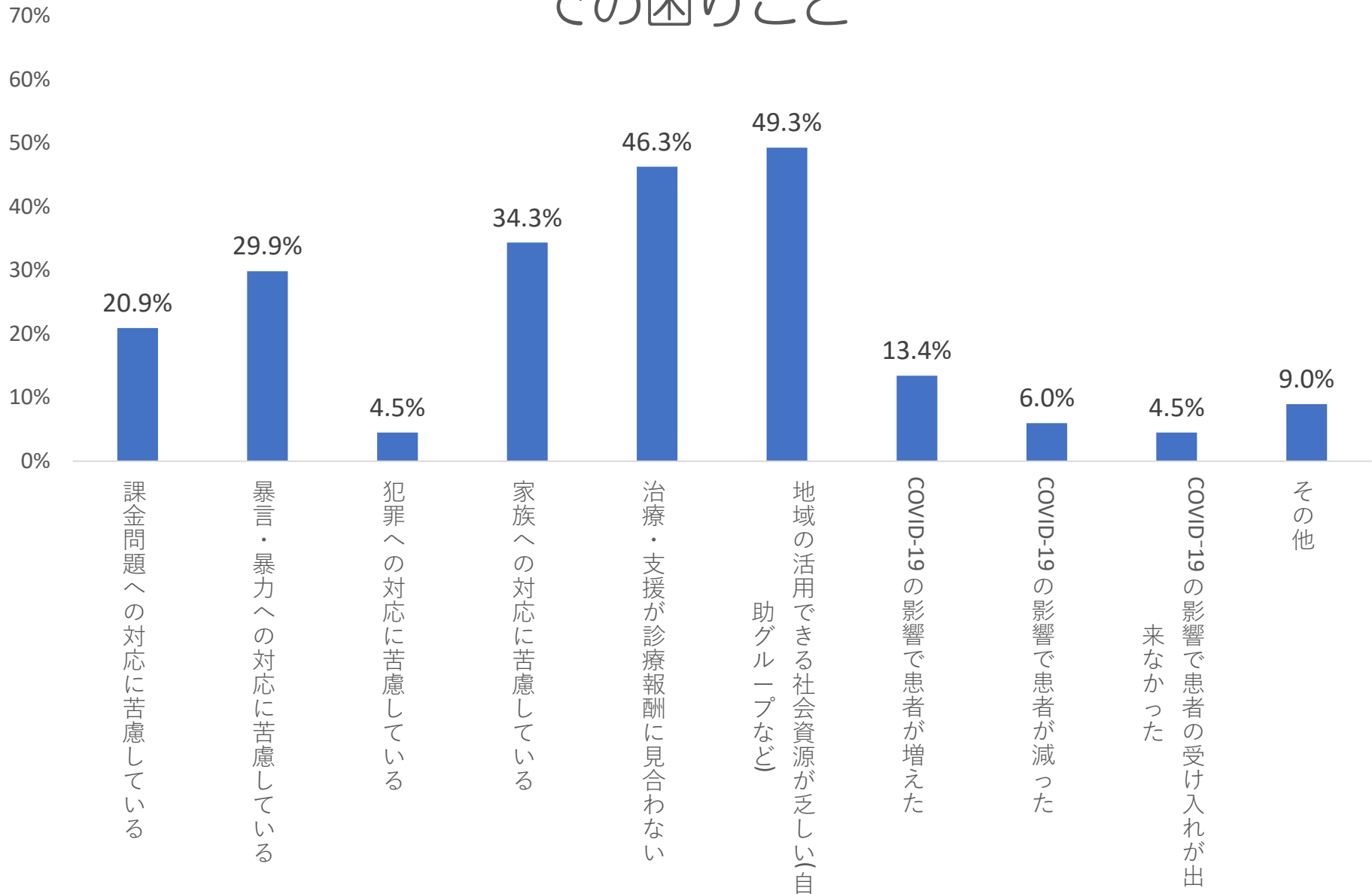
治療施設におけるゲーム障害患者に特化した治療プログラムの実施状況



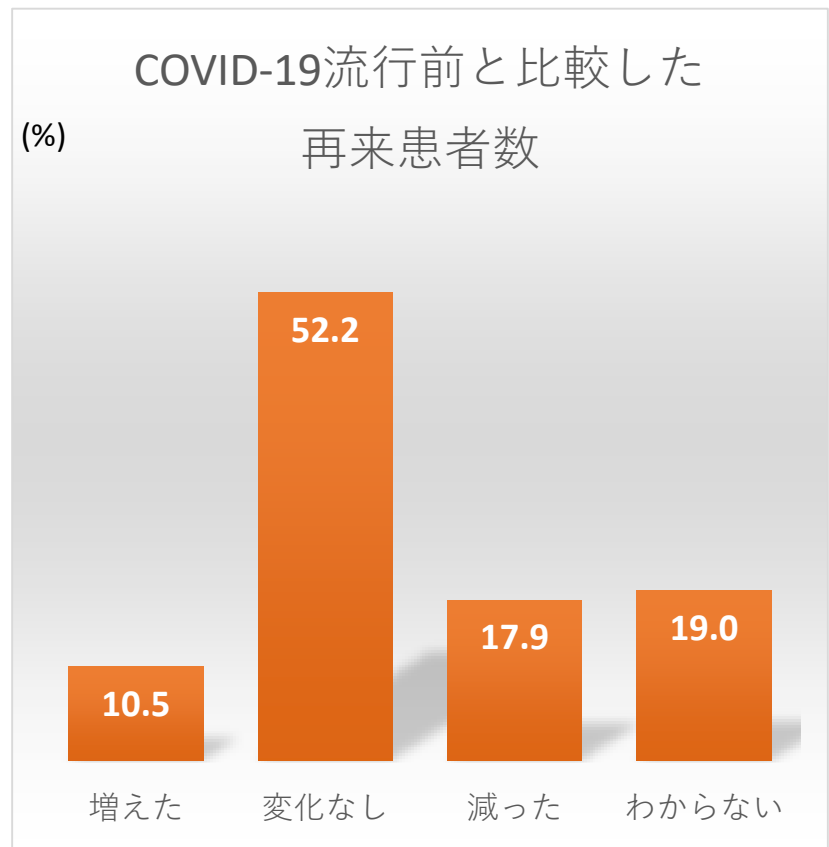
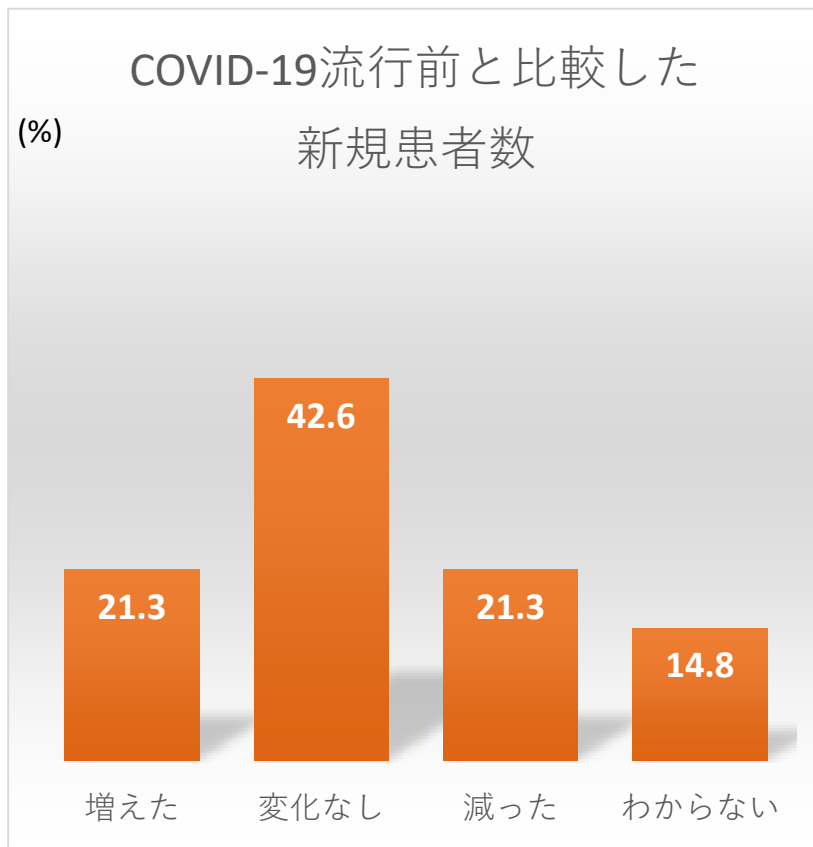
治療施設におけるゲーム障害患者の診療での困りごと



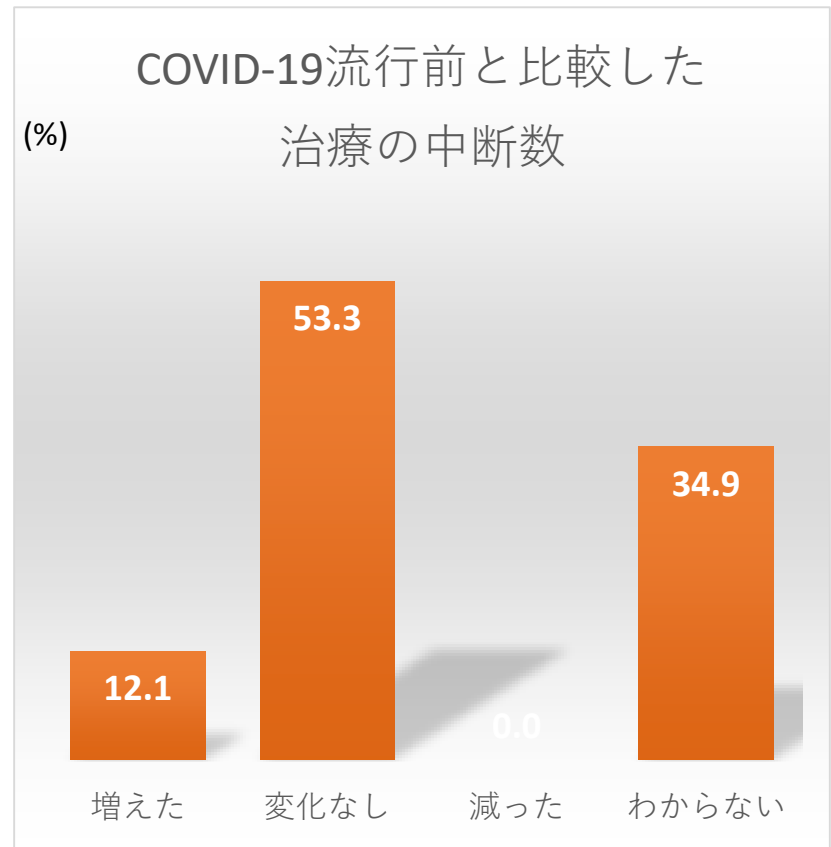
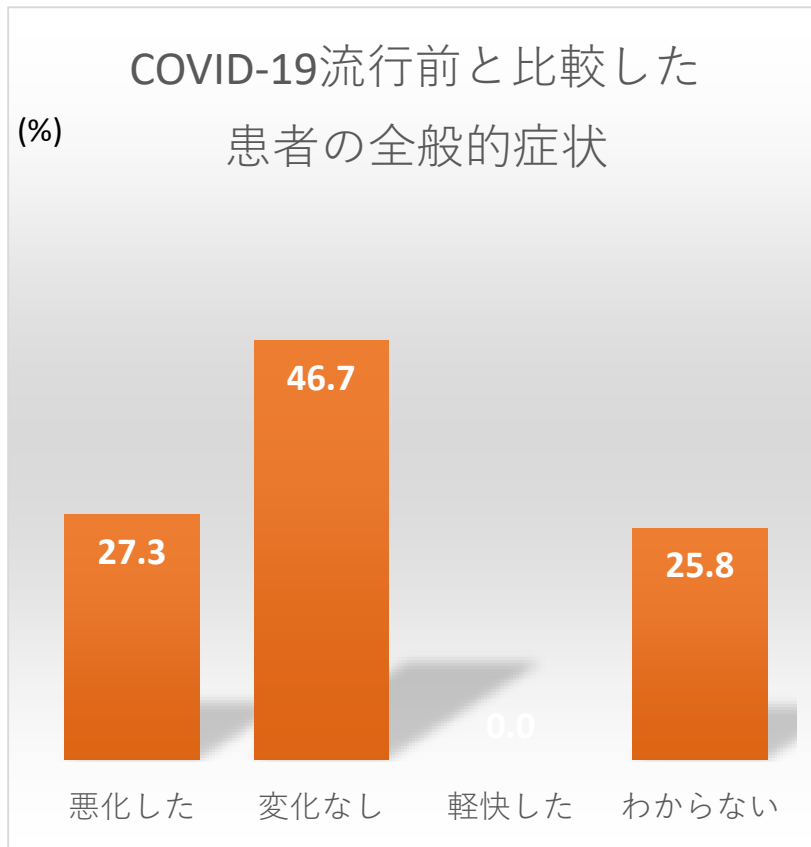
治療施設におけるゲーム障害患者の診療 での困りごと



COVID-19流行前と現在のゲーム障害受診患者の変化 (回答治療施設数: 68)



COVID-19流行前と現在のゲーム障害受診患者の変化 (回答治療施設数: 68)



**治療に当たっている医療施設は
もっと多いかもしれない**

札幌調査

対象：札幌市内の小児科・精神科医療機関において児童
思春期症例に対応している医師

対象となる医師は、さっぽろ子どもまごころのコン
シェルジュ事業協力医療機関、および、北海道厚生
局・医療機関一覧を基に、各医療機関のホームページ
等を確認した上で抽出した。

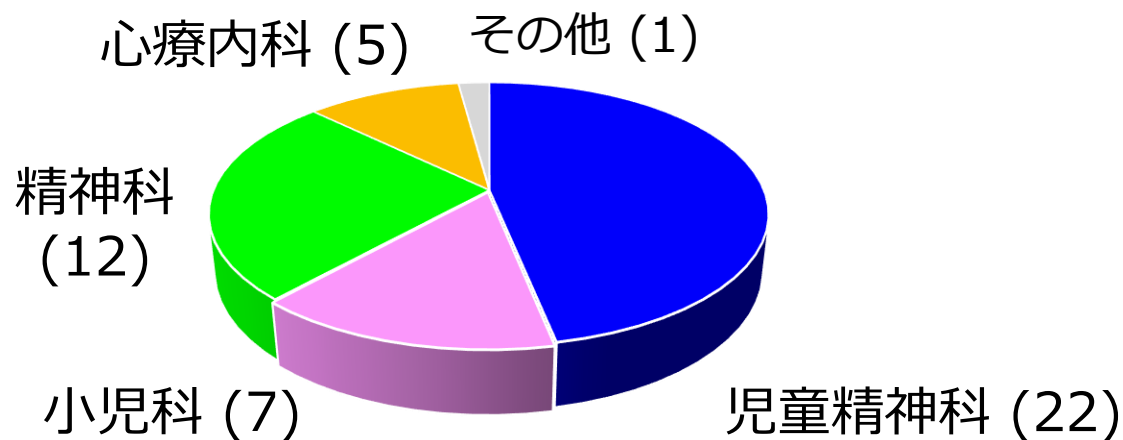
回答方法： 質問紙を郵送し返信を求めた（匿名回答）

調査期間：2021年1月6日～1月27日

回答：61名中33名（54.1%）

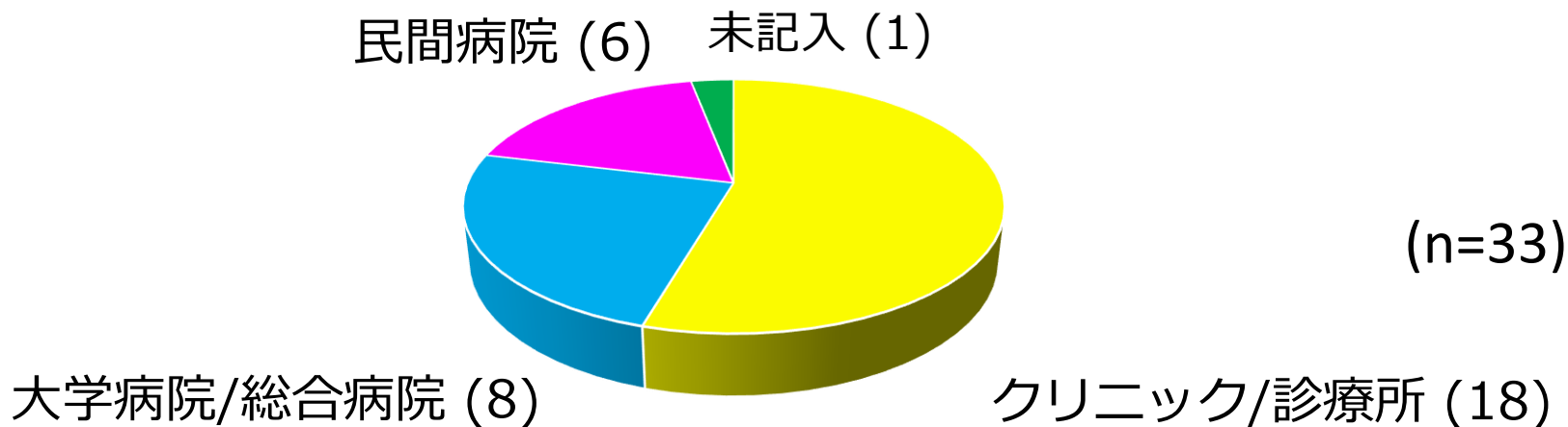
主な診療科についてお答えください。(複数回答可能)

児童精神科、 小児科、 精神科、 心療内科、 その他



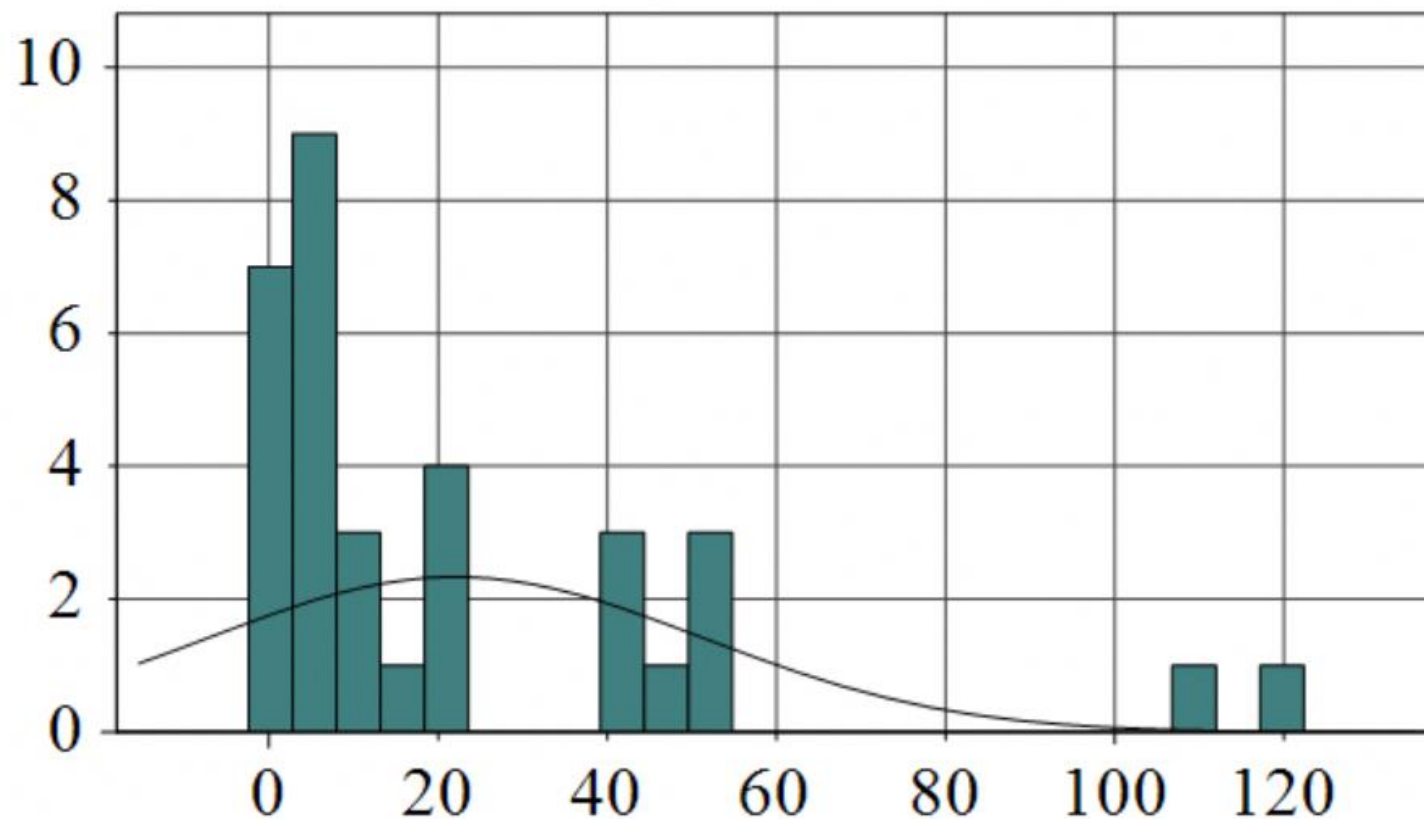
主として診療されている医療機関についてお答えください。

クリニック/診療所、 大学病院/総合病院、 民間病院、 その他



何らかのゲームに関連した問題を抱えた症例を直近12カ月の間に、何名診察されましたか？（不登校、高額な課金、暴力など）

ゲームの問題を抱えた症例の年間診察件数

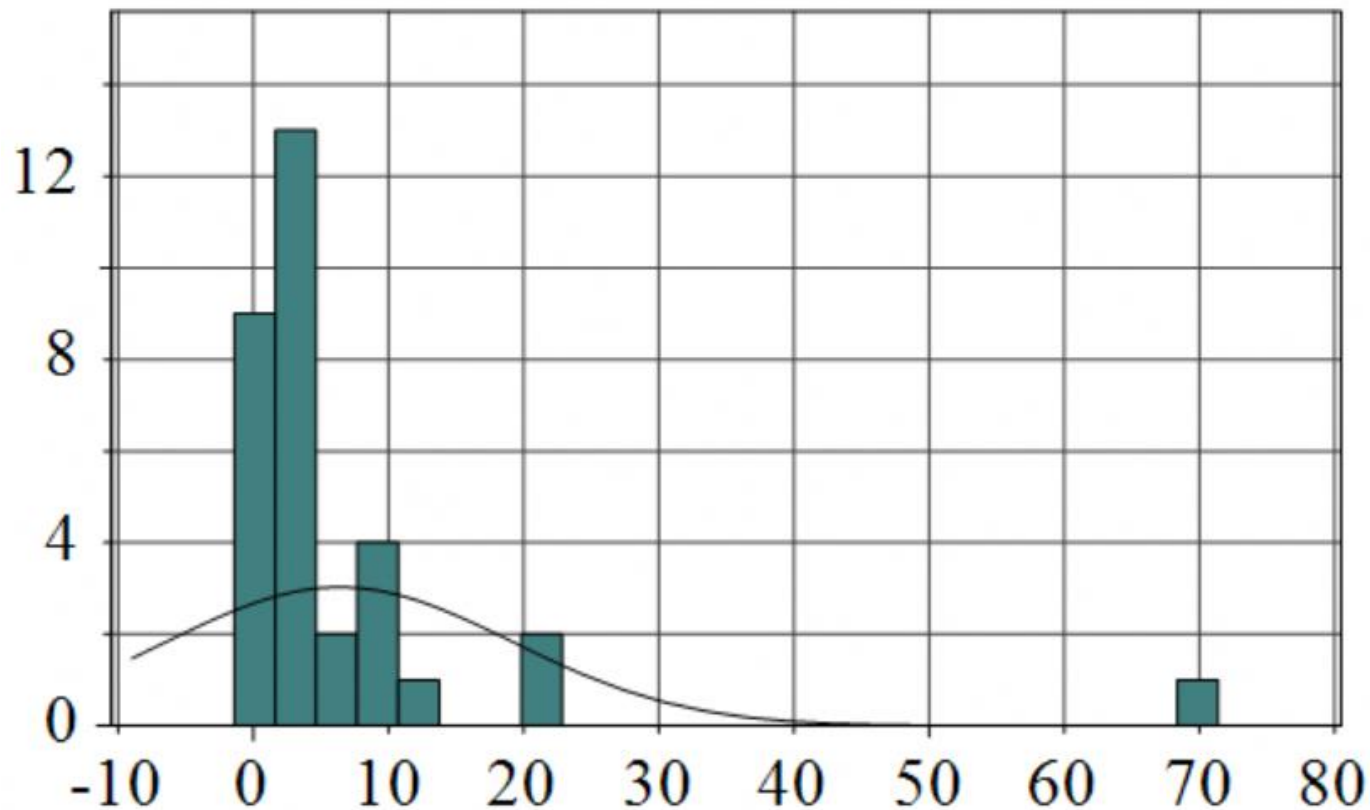


中央値 10 (0 - 120)

(回答数 : 33)

狭義のゲーム障害（依存）（ICD-11）と考える患者さんは、直近12カ月に約何名いましたか？

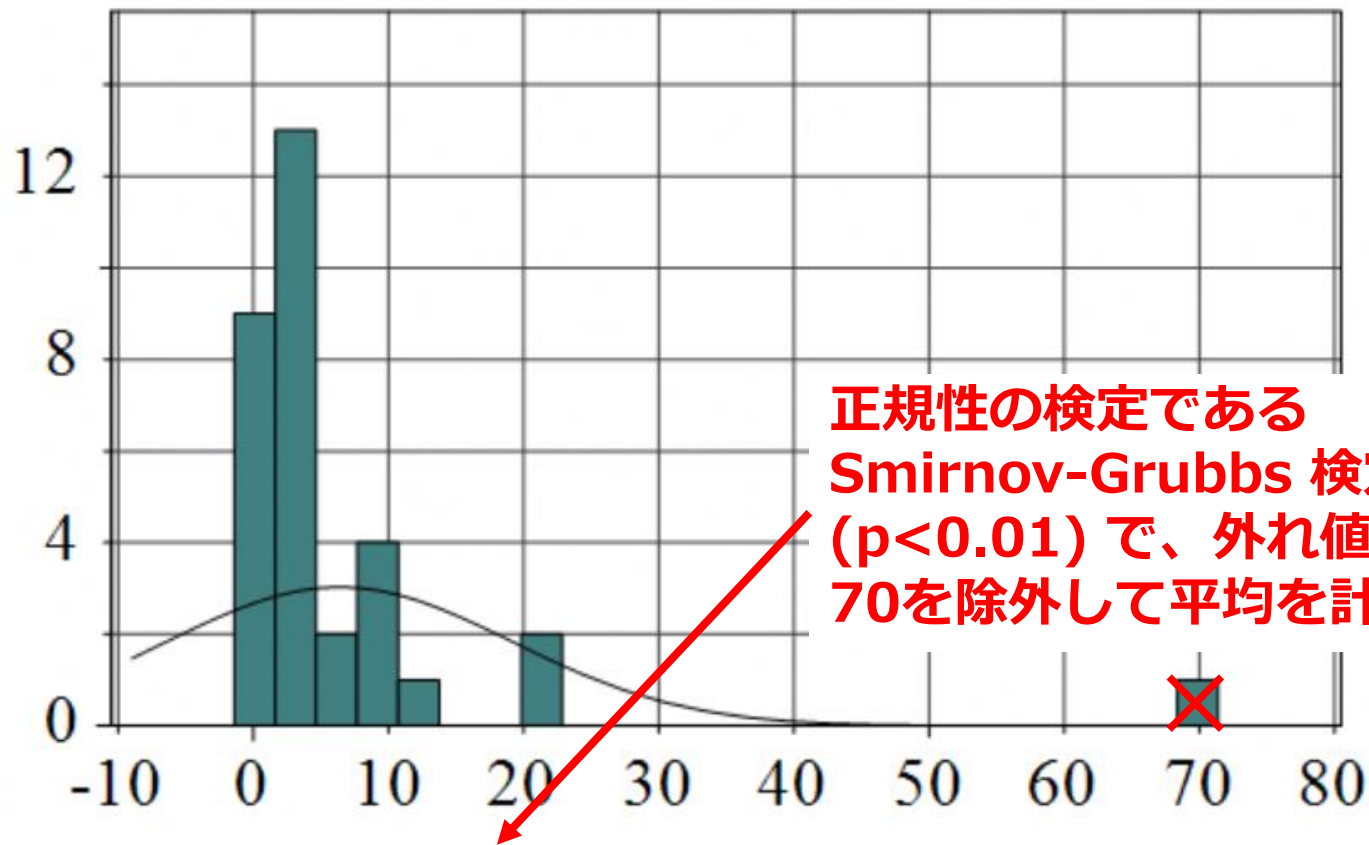
ゲーム障害（ICD-11）の患者数（直近12ヶ月）



中央値 2.0 (0 - 70)
(回答数 : 32)

狭義のゲーム障害（依存）（ICD-11）と考える患者さんは、直近12カ月に約何名いましたか？

ゲーム障害（ICD-11）の患者数（直近12ヶ月）

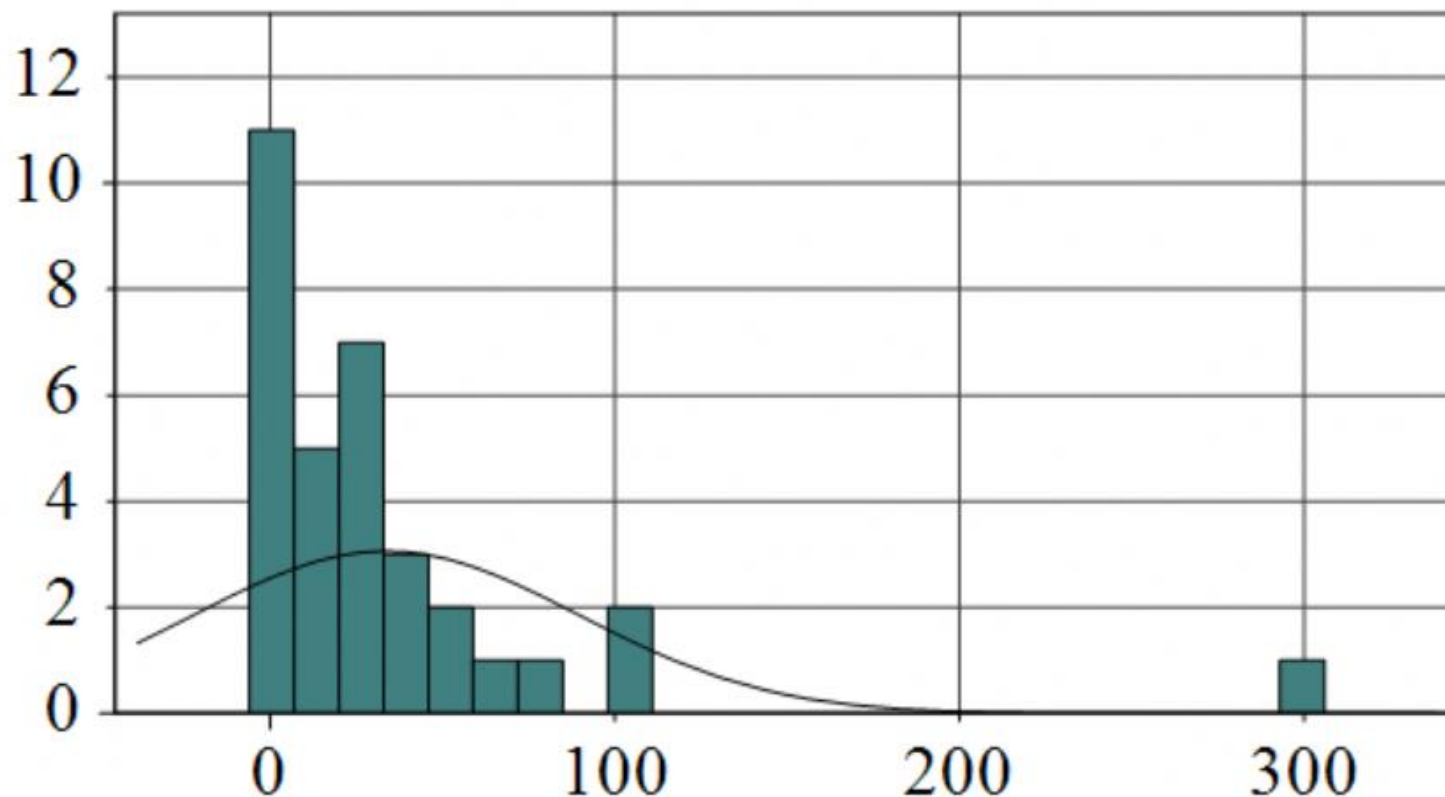


平均 4.3 ± 5.3

中央値 2.0 (0 - 20) (回答数 : 31)

何らかのネットに関連した問題を抱えた症例を直近12カ月の間に、何名診察されましたか？（不登校、高額な課金、暴力など）

ネットの問題を抱えた症例の年間診察件数



中央値 20.0 (0 - 300) (回答数 : 33)

まとめ

- わが国にはネット依存・ゲーム障害の治療施設が少なくとも89存在し、その診療科のほとんどは精神科であった。
- これらの施設で受療している患者数は増加しており、ネット依存患者のおよそ70%はゲーム障害患者であった。
- ゲームに使われているデバイスでは、スマホが最も多かった。
- 治療内容では、医師による専門外来および個人カウンセリングが多かった。入院治療は約30%の施設で提供。
- 治療に関して困った点では、主とする問題がゲーム以外（発達障害など）、本人の治療モチベーションが低い、本人が来院しない、社会資源が乏しい、診療内容が診療報酬に見合わない、などの割合が高かった。

まとめ

- COVID-19流行前と調査時のゲーム障害受診患者の比較では、変化がない、が最も多かったが、新規受診の増加・減少傾向、患者の症状の悪化傾向などが指摘された。
- 札幌市内の小児科・精神科医療機関で児童思春期症例に対応している医師の多くがゲーム障害を含むゲーム関連問題の診療していた。
- 以上より、我々の調査では把握できなかった、より多くの医療機関でネット依存・ゲーム障害の診療を行っている可能性が高く、さらなる実態解明が必要である。