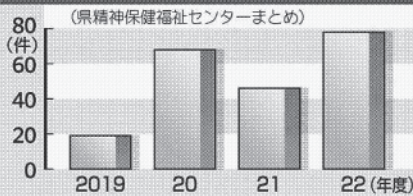


ゲーム障害が疑われる相談件数の推移



県内22年度

コロナ禍、依存度高まる

ゲームのやり過ぎで日常生活に影響を来す「ゲーム障害」に関し、2022年度に県精神保健福祉センターに寄せられた相談件数が78件に上ることが30日までに、同センターのまとめで分かった。集計を始めた19年度(19件)の4倍に増加しており、相談の大半は20代以下の男性が占める。新型コロナウイルス禍の外出制限でゲームへの依存度が高まったとの指摘もあり、県は予防や早期発見に向けた活動を強化する考えだ。(田崎智亮)

19年度比 20代以下男性大半

ゲーム障害相談4倍78件



173

中学生向け
年組

世界保健機関(WHO)は19年、ゲーム障害をギャンブル依存症などと同様の精神疾患に認定した。「ゲームの時間や頻度を自制できない」「日常生活の他のことよりゲームを優先する」「社会生活に著しい障害を引き起している」といった状態が1年以上続く場合、該当する疑いがある。厚生労働省の推計によると、ネット依存の疑いがある中高生は17年度調査で93万人。5年前の1・8倍に増えており、大半がゲーム障害と考えられている。同センターに寄せられた相談は、世界中で社会問題化しており、世界保健機関(WHO)が2019年5月、新たな依存症として認定した。衝動を抑えられず、日常生活よりゲームを優先し、健康に問題が生じても続ける特徴があり、学業や仕事などに重大な支障を来す症状が一定期間続くことと診断される。

相談は、新型コロナウイルスの感染が広がった20年度は前年度の3倍以上となる68件に急増。21年度は46件と減少したものの、22年度は78件と再び増加に転じた。高校生や20代の男性がゲームに依存し、親が相談するケースが多いという。相談内容は「ゲームに熱中し昼夜が逆転している」といったものや、課金などの金銭トラブル、ゲームの影響とみられる暴行・暴言などが目立つという。一方、県が今年3月に20代以上の男女計千人に実施した意識調査によると、家族がゲームの問題で困った場合、「相談先が分からない」との回答が34・5%で最も高く、「相談しない」も15・8%を占めた。県障害福祉課は「ゲーム障害は誰もがなり得る疾患

だが、『本人の問題』と認識されることが多い」と指摘。他の依存症に比べると相談件数は少ないが、潜在的な患者はかなりの数とみており、市町や学校、

医療機関と連携し周知啓発や支援体制の充実を図る。背景として家庭環境や生きづらさなどの問題を抱えたケースもあり、教育機関と精神医療・保健との連携が重要だ」と指摘している。同センター所長の島田達洋医師は「ゲーム障害は患者の年齢が低い傾向がある。」「

設問

【1】本文中で使われている 部分の漢字の読み方を答えましょう。

- ①影響を来す ②精神疾患 ③著しい障害 ④該当する
⑤潜在的

【2】記事に使われているグラフに、2018年度以前のデータが示されていないのはなぜでしょうか。説明してみよう。

【3】「ゲーム障害」に関する相談が、2019年度と比較して2020年度以降、急激に増えたと記事は伝えています。その理由は何でしょうか。記事が伝えている理由を説明してみましょう。

【4】この記事から分かる情報として正しいものには○を、間違っているものには×を書きましょう。

- ア 県精神保健福祉センターに寄せられたゲーム障害に関する相談の中で、女性や中高年の男性の相談は少ない。
- イ ゲーム障害が、WHOによってギャンブル依存症と同様の精神疾患であると認められたことを受けて、県は予防や早期発見に向けた活動を強化する考えを示している。
- ウ 家族が金銭トラブルに巻き込まれたり、暴行や暴言を繰り返すようになったりしたら、ゲーム障害の可能性が高い。
- エ ゲーム障害の患者は県内に多数いると考えられ、2022年度の患者数は2019年度の4倍に増加していると考えられる。

- オ ゲーム障害の疑いがある家族がいても、本人の問題として相談しない場合もあり、患者数の正確な把握は難しい状態であると、県の調査を通して分かった。
- カ ゲーム障害は、単にゲームに熱中し過ぎてなるばかりでなく、家庭環境や本人が感じている生きづらさに起因している場合もあるため、学校と医療機関が連携する必要がある。