



令和4年3月8日 精神保健福祉審議会

ゲーム・ネット依存対策の取組について

福祉保健部健康増進課

国の動向①

- 令和元年5月、世界保健機関（WHO）において、「ゲーム障害」を新たな依存症として認定。
- 当初、WHO承認後1～2年後に「国際疾病分類」の改定版（ICD-11）が国内適用となり、正式な診断名と扱われる予定していたが、国内適用時期は未定。

<国内適用までの流れ>

厚労相から社会保障審議会（諮問／答申）【未】

総務相から統計委員会（諮問／答申）【未】

告示改正（官報掲載）【未】

施行（国内適用）【未】

国の動向②

● R2.2.6 「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」の設置

<趣旨>

- ・ ゲーム依存症の認識を高めるとともに、課題や対策等を共有し、ゲーム依存症対策の推進を図る

<主な協議事項>

- ・ ゲーム依存症の現状、実態
- ・ 関係省庁及び関係機関による取組の現状、課題
- ・ 関係省庁及び関係機関における今後の対策

<開催状況>

- ・ R2.2.6 (ゲーム障害について、関係府省庁の取組)
- ・ R3.3.26 (ネット依存・ゲーム障害、関係機関の取組)

ゲーム・ネット依存の課題

- 既存の依存症（アルコール、薬物、ギャンブル）と異なり、年齢や法による規制がないため、低年齢層をはじめ全年代への対策が必要。
- 中高生のネット依存が疑われる者は、52万人（H24）から93万人（H29）に急増
- 対応医療機関が少なく、社会資源が乏しい。



**医療機関と精神保健福祉センターを中心とした
既存の依存症対策の枠組みでは対応が困難**

山梨県の現状①

- 「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関するアンケート」実施

対象：無作為に抽出された18歳以上の県民408名

時期：R3年6月

方法：調査票への自記による郵送回収
フォームへの回答によるインターネット回収

有効回答：270名（有効回答率 66.2%）

山梨県の現状②

● 「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関するアンケート」

＜結果概要＞

➤ インターネット依存疑い者 約2万9千人

【参考】

- ・アルコール依存症の生涯経験者数：約7千人（H25厚生労働科学研究より試算）
- ・ギャンブル等依存症が生涯で疑われる者：約2万人（H28AMEDより試算）

➤ インターネット、ゲームともに、学校や仕事のある日に比べ、学校や仕事のない日の方が利用時間が長い

→ 余暇時間にデジタル機器を活用。デジタル機器に頼らない
余暇時間の活用方法の検討が必要

➤ インターネット利用開始年齢が早いほど、利用時間が長時間となる。

→ 乳幼児期からの適切な対策が必要

山梨県の現状③

- 「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関するアンケート」

- ＜結果概要＞

- オフラインゲームに比べ、オンラインゲームの方が利用時間が長い

- ネット上のつながりで承認欲求が満たされる。現実世界で充実感が得られる取組が必要

- 過度の利用により、問題が生じた際の相談先について、7割弱が知らない。

- 支援情報を行き届かせることが必要

- ＜留意点＞

- 調査対象に18歳以下が含まれないため、産まれた段階からデジタル機器が身近な世代の状況が反映されていない

R4からの本県におけるゲーム・ネット依存対策

目指すべき方向性

全庁体制で関係機関と協働し、全世代を対象とした切れ目ない支援体制の構築

乳幼児期 → 学童期 → 青年期 → 成人期以降

人材育成
(母子保健関係者)

ほっと！ネットセミナー

教員への研修、リーフレット配布
児童生徒への授業の実施
ネットトラブル等に関する出前講座
依存症予防教育に関する出前講座

デジタルデトックス×運動プロジェクト

消費トラブルに対する広報(Web広告)

適正利用に関する普及啓発＋依存症支援に対する広報(Web広告)

人材育成(教員、スクールカウンセラー、医療機関職員・・・etc)

県民生活センターでの消費生活相談

思春期コンサルタント

デジタルデトックスキャンプ

家族教室

民間支援団体と連携した
当事者グループミーティング

精神保健福祉センター(依存症相談窓口)での相談対応

主な事業概要

● デジタルデトックス×運動プロジェクト

ストレスや不安への対処として運動習慣を身につけ、デジタルデバイス以外への興味を獲得する。

● インターネットを活用した情報発信

ゲーム・ネットに関する適正利用及び医療機関や相談窓口に関する支援情報を発信する。

● デジタルデトックスキャンプ

ゲーム・ネット利用を見直したい児童生徒を対象に、3泊4日＋1泊2日のキャンプを実施し、集団活動等とおし、自己肯定感の向上や仲間の獲得により現実世界の充実感につなげる。

● 人材育成

国の知見を活用し、全ての年代に対して予防的関わりや相談対応を行うことができる人材を育成する。

事業効果

- 運動プロジェクトによる健全なストレス対処法を獲得するとともに、運動習慣を有する者の割合増加
- デジタルデトックスキャンプを通じた自己肯定感の向上や仲間の獲得により、現実世界の充実感につなげ、ゲーム・ネット依存を主訴とする者の減少
- 情報発信によるITリテラシーの向上及び相談先を認知している者の増加
- 人材育成による県全体での支援体制の充実

発生予防

進行予防

回復支援

デジタルデトックス×運動プロジェクト

目的：ストレスや不安への対処行動として運動習慣を身につけることにより、ゲーム・ネット以外の興味の獲得につなげる

対象：中高生以降の若年層、幼児及び乳幼児期の育児中の保護者

産官学による
協働体制



行政

医療

大学

健康関連団体

企画・評価

➤ 商業施設での運動体験会の開催

- ・商業施設での親子運動教室を開催
- ・参加しやすい運動プログラムを実施し、運動への動機づけを行う

ターゲット：乳幼児期～小学生を対象とした親子

目的：子育てツールとしてデジタルデバイスを活用しやすい世代を対象に、運動への動機づけを行うことにより、ゲーム・ネット依存の発症予防につなげる。



➤ インフルエンサーによる運動の推奨

- ・インフルエンサーを活用し、自身が実践しているストレッチなどの軽運動を発信
- ・運動の実践会を兼ねた交流会により、運動への関心を高める

ターゲット：中学生～大学生を中心とした若者

目的：若者年代に影響を及ぼすインフルエンサーを活用し、不安への対処や余暇時間に身体活動を推奨することで脱デジタルにつなげる。



運動の実践

7月

- ・交付決定
- ・実行委員会

8月

- ・委託業者選定
- ・プロジェクト始動

3月

- ・実行委員会
- ・事業評価

デジタルデトックスキャンプ

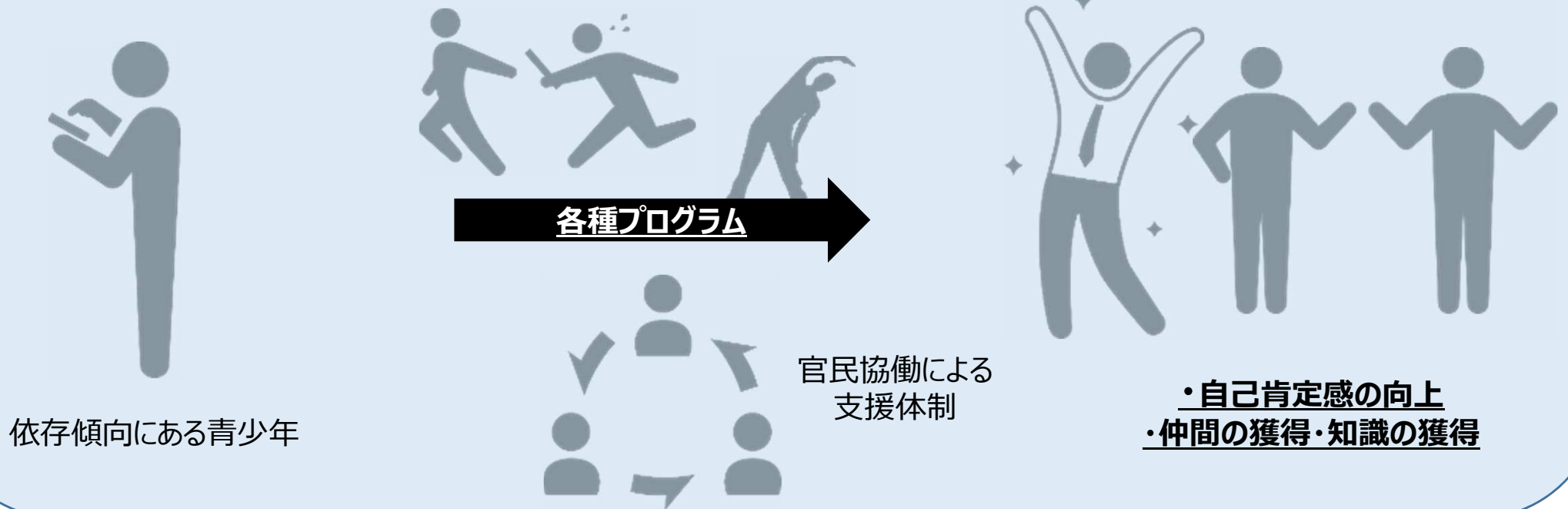
目的：自己肯定感の向上や仲間の獲得により、現実世界の充実につなげる

対象：日常生活でのネット利用を見直したい小学校高学年～高校生 15名程度

【内容】

自然体験活動や回復者の体験談、専門家からのゲーム・ネット依存に関する講義等のプログラムから構成されるメインキャンプ3泊4日（夏期休暇期間）＋フォローアップキャンプ1泊2日（冬期）

集団活動等



5月
～

- 事業者選定
- プログラム検討
- 参加者募集

夏期

メインキャンプ実施

冬期

フォローアップキャンプ