

青少年のネット・ゲーム依存対策のための 神戸モデル構想

産官学連携本部 特命准教授 宮崎悟
医学研究科精神医学分野 教授 曽良一郎

1. ネット・ゲーム依存の現状と課題

- ネット・ゲーム依存とは、①ネット・ゲームの使用を制御できなくなり、②社会生活においてネット・ゲームの優先順位が一番となり、③1年以上社会生活に支障を来している状態をいう。その有病率は男性の約3%、女性の約1%とされ、特に青少年において深刻である。
- ネット・ゲーム依存症の治療については、国内での専門の医療機関が極めて限られており、薬物等の確たる治療法も現時点では存在しない。つまり、ネット・ゲーム依存は「**なってしまってからでは遅い**」のであり、その点で正しい理解と予防が極めて重要な対策となる。
- 近年ではネット・ゲームを依存の温床として「闇」とする風潮が根強く、ネット・ゲーム等デジタル機器が本来有する楽しさや社会関係の構築・つながりといった「光」の面が強調されることは少ない。つまり、「**光**」と「**闇**」が**二項対立の関係にある**ため、ネット・ゲーム依存に対する正しい理解や社会的な位置づけ・あり方が不明確となっている。
- したがって、ネット・ゲーム依存を正しく理解し予防するためには、これまで二項対立の関係あったネット・ゲームが持つ「**光**」(楽しさ・社会性構築)と「**闇**」(依存・不健康)の**バランスを執り調和**するための社会システムを構築し、そこからネット・ゲームの正しい付き合い方・あり方、そして依存予防対策を新たに価値創出する必要がある。

2. 神戸モデル構想

- 神戸大学病院は国内有数の「**ネット・ゲーム依存専門外来**」を備え、2018年から兵庫県・神戸市の依存症の治療拠点に指定されている。このような依存対策における強み・社会的影響力を活かし、神戸大学を中心とする産官学コンソーシアムを形成し、神戸からネット・ゲーム依存の正しい理解・認識を価値創出し、依存対策・予防のためのイノベーションを創出するための「**神戸モデル構想**」を提起した。
- R3事業では、新たにD社が新規参入し、「**ゲーム・ユーザーに対するメンタルヘルスの注意喚起を促すシステム**」の開発をテーマにコンソーシアムで共同研究を実施した。これは、e-sportsプレイヤーを対象に、スマートウォッチを用いてゲーム使用中のメンタルヘルスの情報をモニタリングするという本邦初の実証試験である。

神戸モデル構想

