

栃木県インターネット及びゲームに関連する
依存に係る調査 報告書(本編)

令和7(2025)年7月

栃 木 県

目次

第1章 調査実施の背景

1. インターネットやゲームに関連する依存について……………1
2. 「インターネット及びゲームに関連する依存に係る調査」について……………1

第2章 調査実施の概要

1. 目的……………2
2. 調査対象……………2
3. 調査期間……………2
4. 回答方法……………2
5. 回収状況……………3
6. 報告書の見方……………3

第3章 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査

1. 基本情報……………4
2. インターネットの利用状況について……………8
3. インターネットの利用制限について……………11
4. インターネット利用に関する教育について……………13
5. インターネット利用の生活への影響について……………15
6. 生活や心の状態について……………22
7. ゲームについて……………25
8. eスポーツについて……………29

第4章 県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査

1. 基本情報	32
2. ゲーム・ネット依存症診療をする医療機関	33
3. ゲーム・ネット依存症診療の患者分布	34
4. ゲーム・ネット依存症診療の医師・スタッフ分布	35
5. ゲーム・ネット依存患者の初診状況	36
6. ゲーム・ネット依存症に関する認識	37
7. ゲーム・ネット依存症に対する治療内容	41
8. 「ゲーム関連問題」を抱える患者の背景・主訴・合併症	45
9. ゲーム・ネット依存症患者における「課金等の問題」	48
10. ゲーム・ネット依存症患者における「暴力等の問題」	50
11. 「ゲーム関連問題」を抱える患者の家庭像	52
12. 「ゲーム関連問題」を抱えた患者のサポート施策	54

目次

第5章 調査結果の分析

- 1. 国の調査との比較55
- 2. 調査結果の追加分析.....57

第6章 調査結果のまとめ

- 1. 調査結果の概要..... 61
- 2. 課題の整理.....61
- 3. 今後の対応の方向性.....61
- 4. 調査の限界.....62
- 5. 結語.....62

資料編

- 1. 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査
(小学生向け調査画面) 63
- 2. 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査
(中高生向け調査画面)..... 82
- 3. 県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る
診療状況等調査(医療機関向け調査画面).....101

第1章 調査実施の背景

1 インターネットやゲームに関連する依存について

インターネット(以下説明文は「ネット」と記載)やゲームに没頭することで行動がコントロールできなくなり、日常生活や社会生活に支障をきたすことの問題が世界中で生じている。

諸外国と同様に、本邦でもネットやゲームの影響は若者を中心に深刻化しており、睡眠障害、成績低下、不登校、引きこもり、家庭内暴力などが見られる。特に、新型コロナウイルスのパンデミック後はその影響に拍車がかかっている。

栃木県におけるネットやゲームに関する相談件数は、令和元(2019)年度が22件、令和2(2020)年度が74件、令和3(2021)年度が57件と増加しており、今後も更に増加していくことが予想される。

2 「インターネット及びゲームに関連する依存に係る調査」について

そのような背景を踏まえ、本邦では、ネットやゲームに関する全国的な実態調査が行われている。平成29(2017)年の全国調査では、ネット依存症の疑いがある人は成人で約421万人、中高生で約93万人と推定され、さらにネット依存症の疑いがある人の約90%にゲームへの依存が認められると報告された。また、令和2(2020)年の全国調査では、ゲーム行動症(ゲーム依存)疑いの頻度は10-29歳のグループで最も高く、12.7%と報告された。しかし、これらの結果は地域差が考慮されておらず、各自治体において、こどもの状況や医療機関の状況を確認し、地域の実情に応じて対応を検討することが期待されてきた。

第2章 調査実施の概要

1 目的

本調査は、令和6(2024)年3月に策定した「栃木県依存症対策推進計画」に基づき、県内の児童・生徒におけるネットの利用状況及びゲームの使用状況やそれに伴う日常生活や健康への支障等の状況、県内の医療機関における診療状況等を把握し、ネット及びゲームに関連する依存等に悩んでいるこどもや保護者等に対する予防教育や適切な支援を行うための基礎資料を作成することを目的とする。

2 調査対象

- ①県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査
県内の公立学校に在籍する小学4年生～高校3年生の児童・生徒
- ②県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査
県内の小児科、精神科、心療内科を標榜する医療機関(441施設)

3 調査期間

- ①県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査
令和6(2024)年11月7日(木)～令和6(2024)年12月6日(金)
- ②県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査
令和6(2024)年11月29日(金)～令和6(2024)年12月22日(日)

4 回答方法

- ①県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査
学校を通じて調査回答フォームの二次元コード・URLを記載した案内状を送付。
1人1台端末(タブレット)を用いたWeb上での回答を基本とし、学級時間やロングホームルーム等の学校時間を活用して調査を実施した(学級時間内の実施が難しい場合は自宅等からの回答を可とした)。
- ②県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査
県から二次元コード・URLを記載した案内状を送付。
Web上での回答を基本としたが、Web上での回答ができない一部の医療機関においては、紙調査票での回答を可とし、調査を実施した。

5 回収状況

各調査の回収状況は以下のとおりであった。

①県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査

	学年	回答数（学年別）	回答数（学校別）	回答数（総数）
小学生	4年生	1,613人	4,727人	13,322人
	5年生	1,510人		
	6年生	1,604人		
中学生	1年生	1,544人	4,721人	
	2年生	1,586人		
	3年生	1,591人		
高校生	1年生	1,342人	3,874人	
	2年生	1,291人		
	3年生	1,241人		

②県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査

441 医療機関中 105 医療機関

6 報告書の見方

回答は各質問の回答者数(n)を基数とした百分率(%)で示してある。また、小数点以下第2位を四捨五入しているため、内訳の合計が100.0%にならない場合がある。

複数回答が可能な設問の場合、回答者が全体に対してどのくらいの比率であるかという見方になるため、回答比率の合計が100.0%を超える場合がある。

図表中の選択肢表記は、語句を短縮・簡略化している場合がある。また、回答比率が0.0%の場合は比率を表示していない。

単純集計やクロス集計では、無回答が含まれているが、クロス集計の分析の軸(=表側)とした調査回答者の属性や設問は、無回答を除いているため、各調査回答者の属性の基数の合計が全体と一致しない場合がある。

特に注記のない平均値は、学年×性別クロス集計セルごとの回答者数を重みとした加重平均で算出している。

基数が30を下回るものについては、調査数が少ないため参考として図示するに留め、文中では言及をしない。

一部の設問は、国の調査結果と比較をしている。ネット利用に関する結果は、厚生労働科学研究費補助金事業「飲酒や喫煙などの実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究」報告書(平成29(2017)年度)及び子ども家庭庁「青少年のインターネット利用環境実態調査」報告書(令和5(2023)年度)の結果と比較した。

ゲーム使用に関する結果は、厚生労働省科学研究費補助金事業「ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究」報告書(令和4(2022)年度)の結果と比較した。国の調査は、本調査と調査対象者の抽出方法や調査の実施時期等が異なるため、その点を留意して比較した結果を確認する必要がある。

また、本調査結果は学年をベースにしているが、国の調査の一部に年齢をベースにした調査結果がある。そのため、国の調査の10-12歳を小学4-6年生、13-15歳を中学生、16-17歳を高校生と暫定的に振り分け分析した。

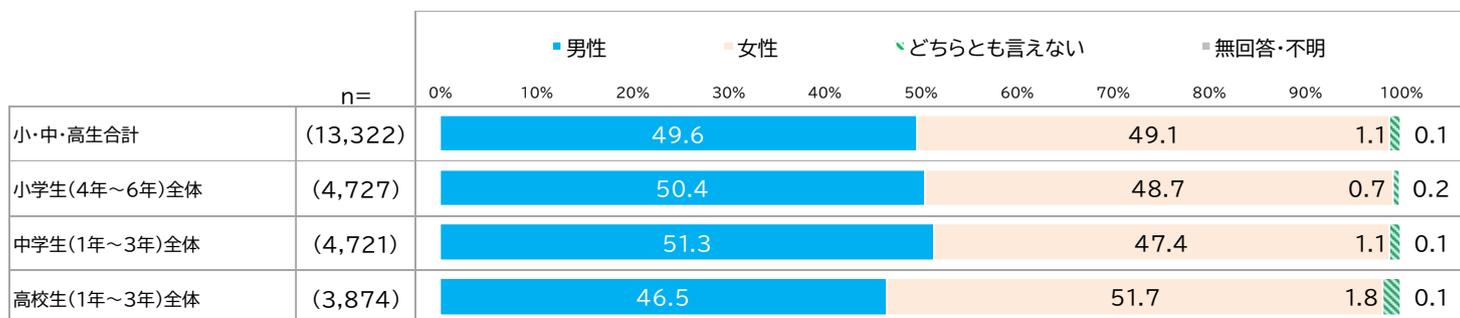
第3章 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査

1.基本情報

(1)性別

■ 調査対象者は、いずれの学年においても「男性(男子)」、「女性(女子)」がほぼ同数となっている。

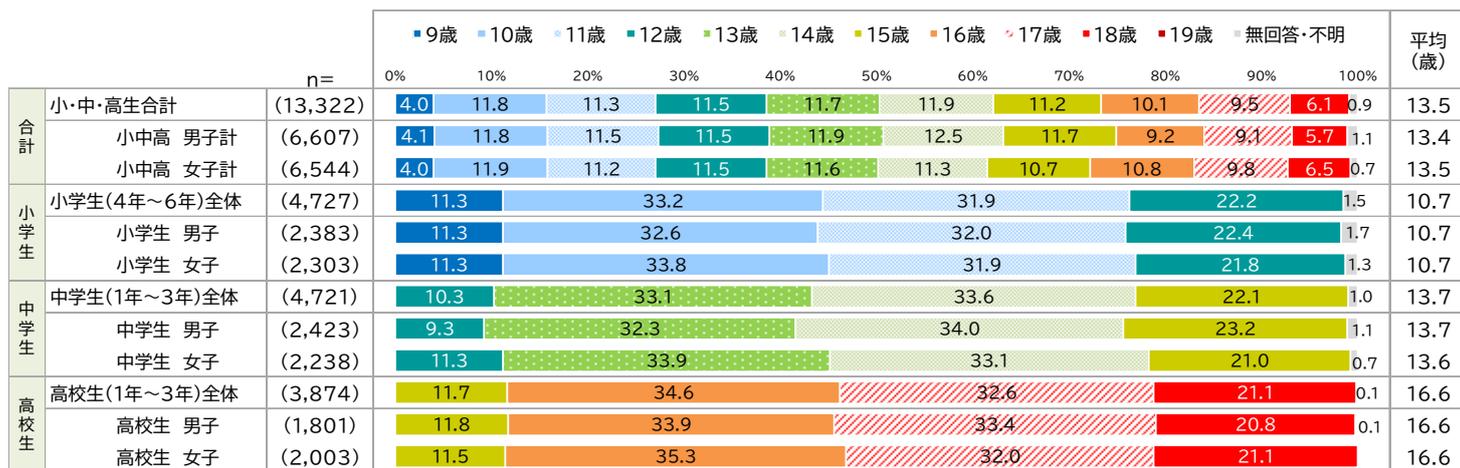
Q1 あなたは男性ですか、女性ですか。(ひとつのみ選んでください)



(2)年齢

■ 対象者の年齢分布は下図のとおり。

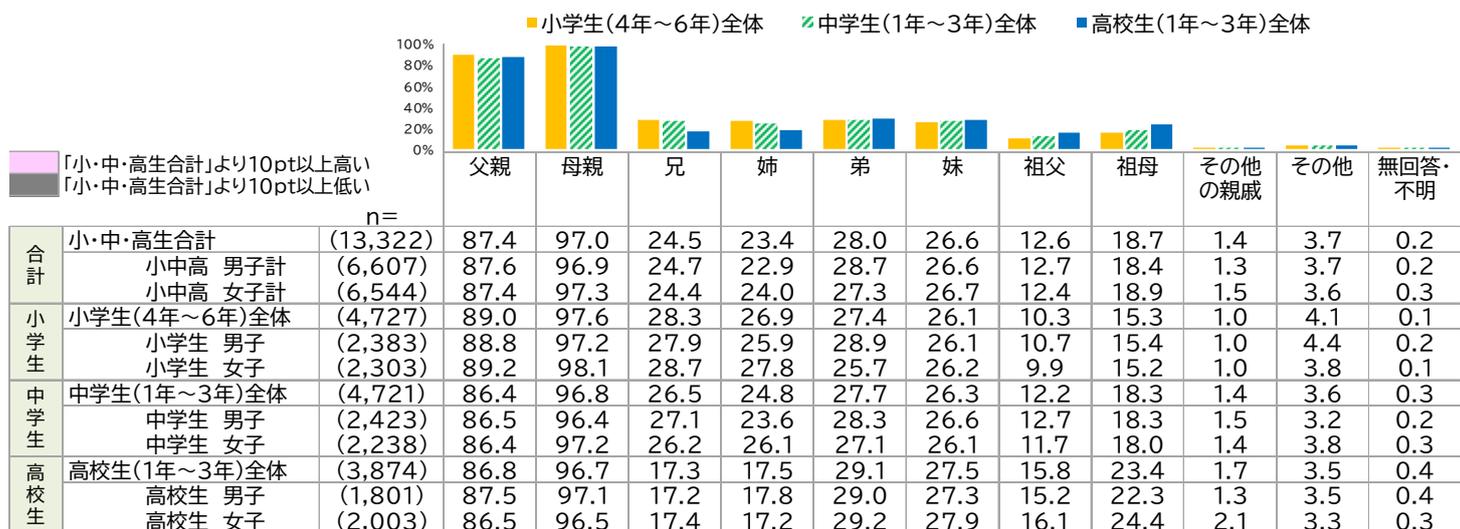
Q2 あなたは、何歳ですか。(数字でお答えください)



(3)同居者

■ 同居している人を見ると、小・中・高生合計では「母親」が97.0%、「父親」が87.4%となっている。なお、「兄」「姉」「弟」「妹」との同居はいずれも2割前後となっている。

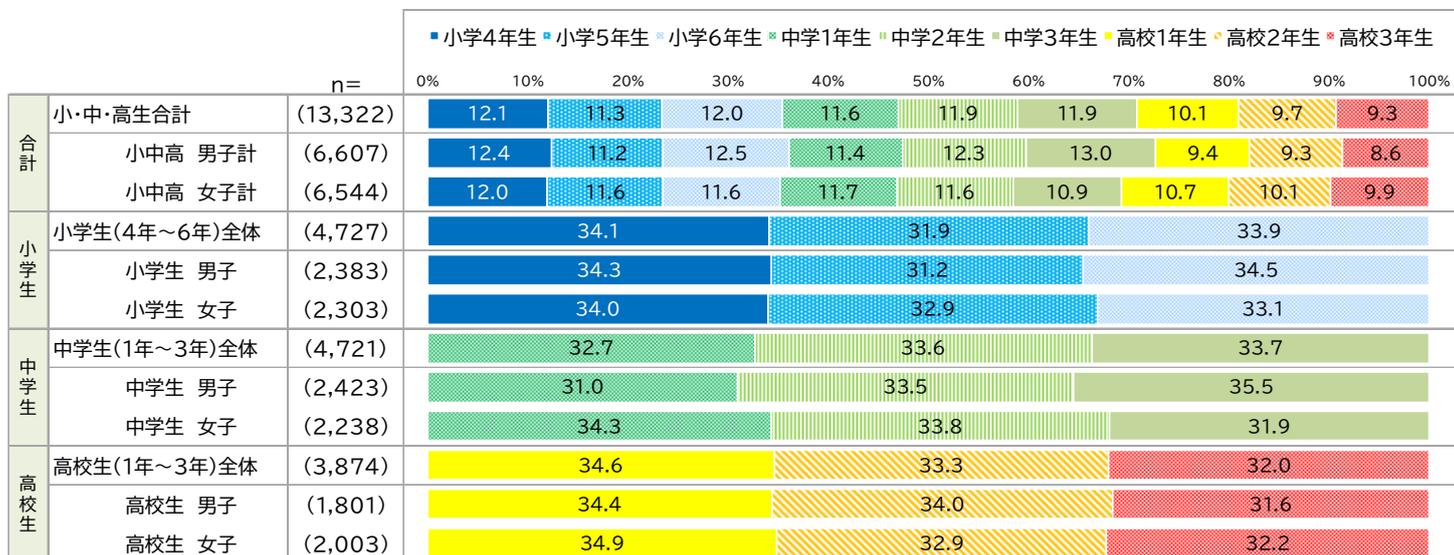
Q3 あなたは、現在、誰と住んでいますか。(あてはまるものいくつか選んでください)



(4) 学年

■ 対象者の学年分布は下図のとおり。

Q4 あなたの今の学年を教えてください。(ひとつのみ選んでください)



(5) 学校の楽しさ

- 学校に対する楽しさについて、「楽しい」と回答する割合をみると、小・中・高生合計では75.6%となっている。
- 学年別にみると、小学生では「楽しい」の割合が男女間でほぼ同率であるのに対し、中学生と高校生では、男子が女子よりもやや高い傾向となっている。

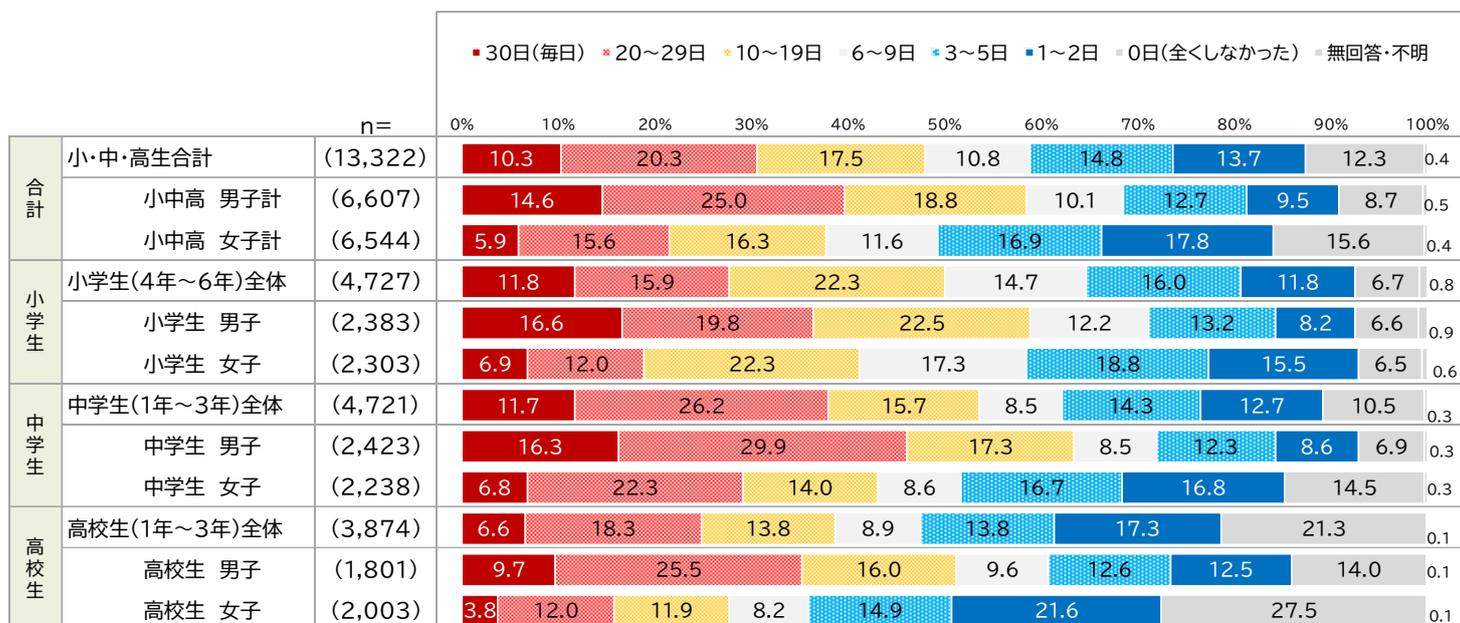
Q5 学校は楽しいですか。(ひとつのみ選んでください)



(6)授業以外での運動習慣の頻度

- 過去30日間の学校の体育の授業以外にスポーツや運動をした日数をみると、小・中・高生合計では「20～29日」が20.3%と最も多く、以下、「10～19日」(17.5%)、「3～5日」(14.8%)と続いている。
- 学年別にみると、中学生、高校生女子では「0日(全くしなかった)」の割合が男子を上回る。

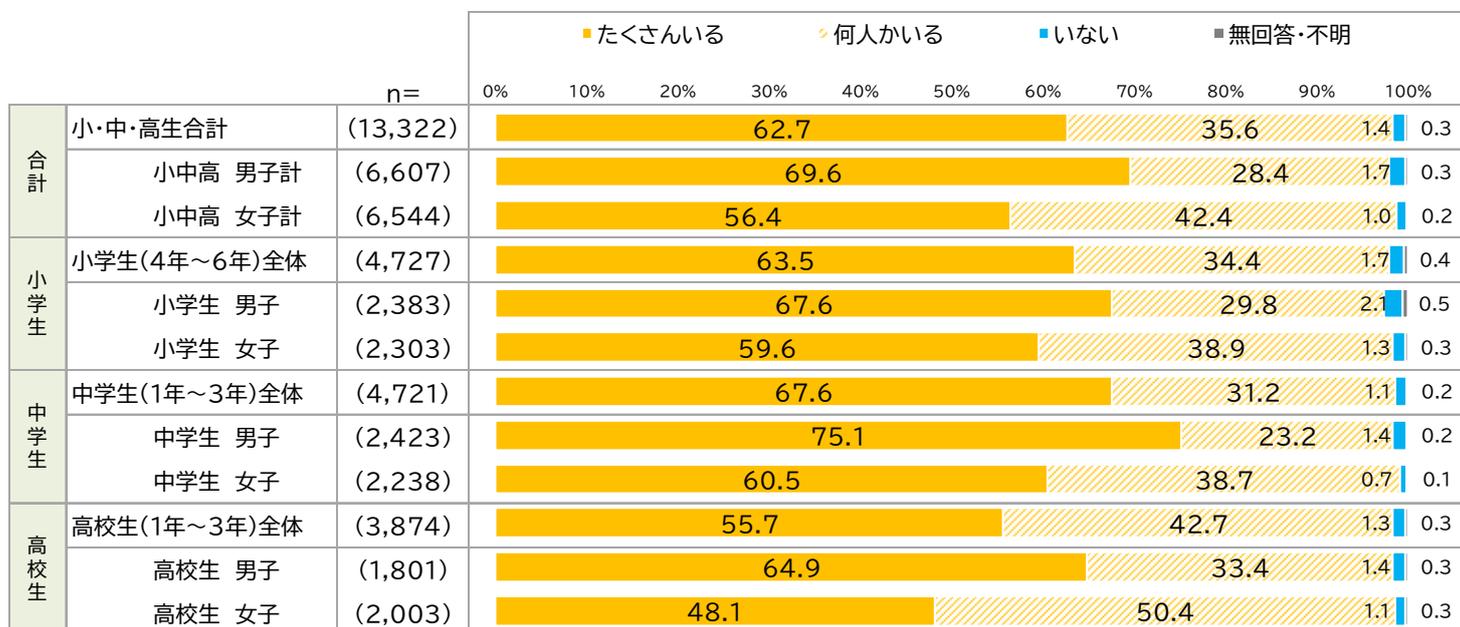
Q6 過去30日間に、学校の体育の授業以外に、何かスポーツや運動をした日は何日ありましたか。(ひとつのみ選んでください)



(7)学校での友人の有無

- クラスや部活動の仲間における仲の良い友達の有無をみると、小・中・高生合計は「たくさんいる」が62.7%と半数以上を占めている。
- 学年別にみると、小学生と中学生では「たくさんいる」が6割台であるのに対し、高校生では5割半ばとなっており、やや差がみられる。また、いずれの学年においても男子では「たくさんいる」の割合が女子をやや上回る。

Q7 クラスや部活動の仲間で、仲の良い友だちはいますか。(ひとつのみ選んでください)



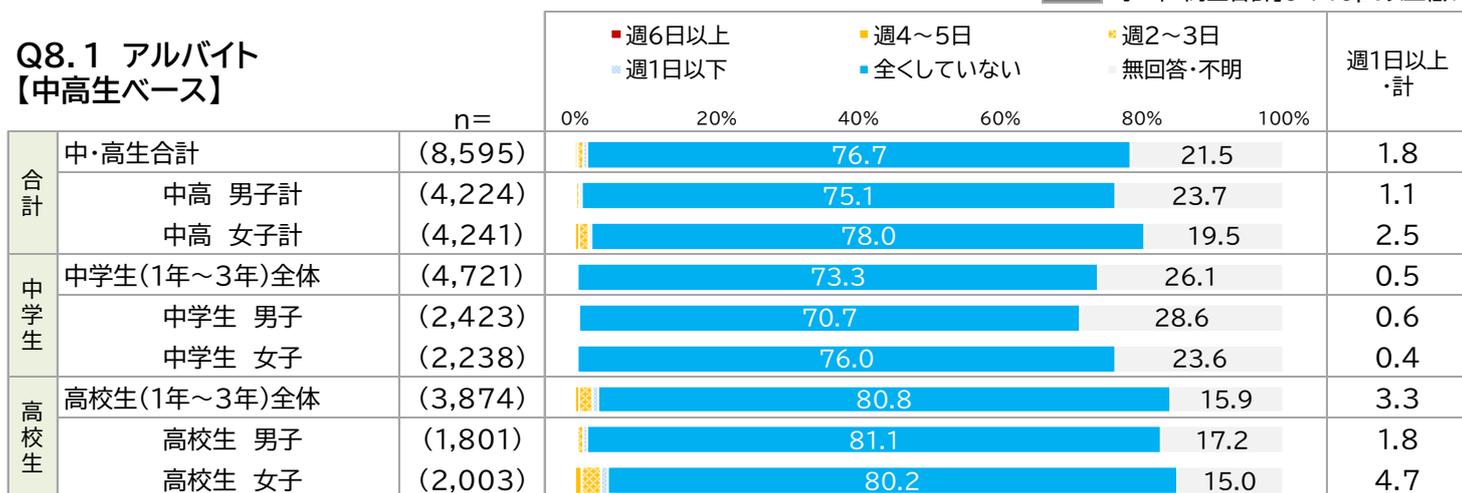
(8) アルバイト・クラブ活動・習い事の実施頻度

- アルバイトの実施頻度をみると、高校生では「週1日以上・計」が3.3%となっている。
- クラブ活動(部活動含む)の実施頻度をみると、小・中・高生合計では「週1日以上・計」が53.2%となっている。学年別にみると、小学生では44.5%、中学生では62.2%、高校生では52.8%と違いがみられる。
- 習い事の実施頻度をみると、小・中・高生合計では「週1日以上・計」が49.6%となっている。学年別にみると、小学生では68.5%、中学生では53.0%、高校生では22.6%と違いがみられる。

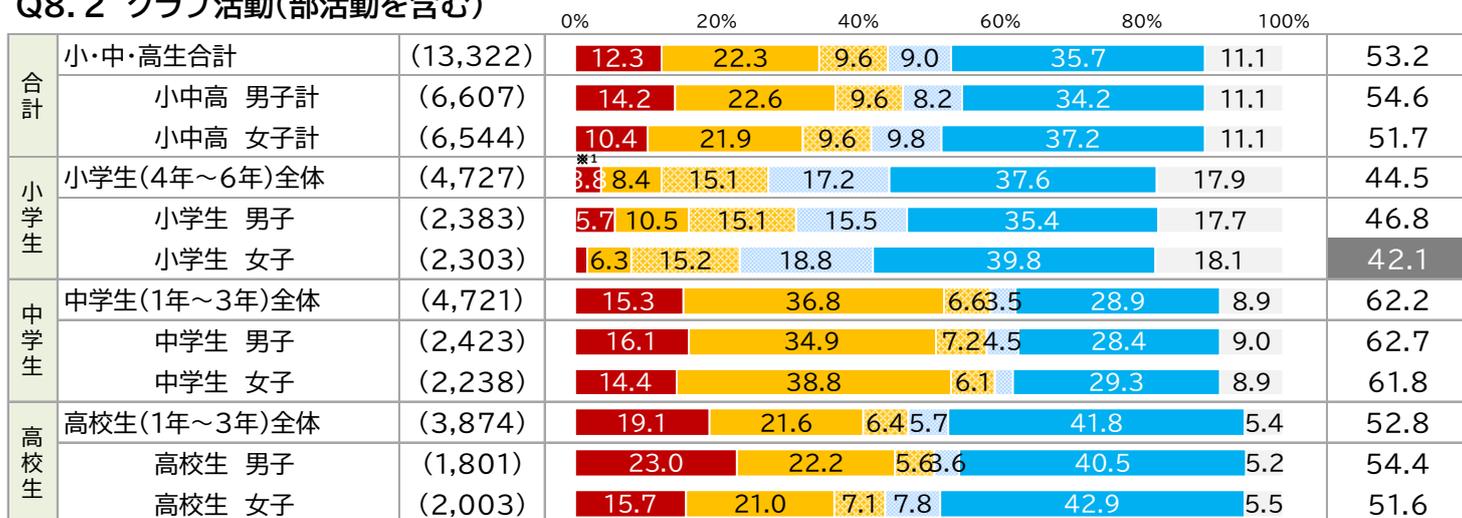
Q8 放課後や休日に以下の活動はしていますか。それぞれの活動について、行っている頻度を教えてください。
(それぞれひとつのみ選んでください)

■ 「小・中・高生合計」より10pt以上高い
■ 「小・中・高生合計」より10pt以上低い

Q8.1 アルバイト 【中高生ベース】

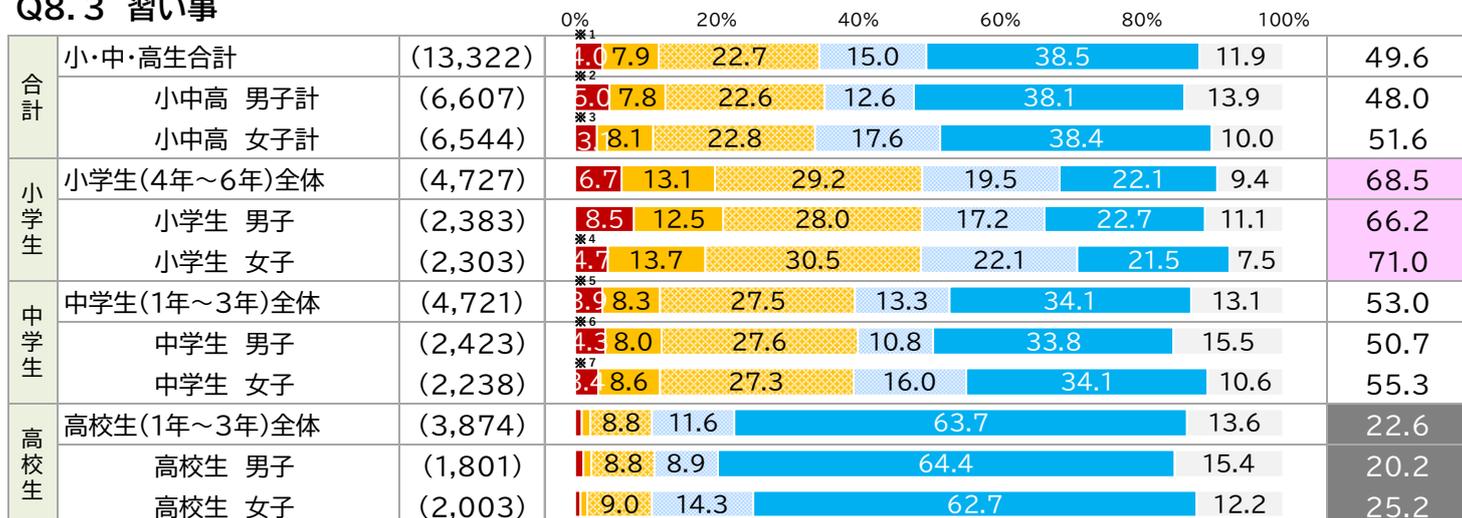


Q8.2 クラブ活動(部活動を含む)



※1は3.8

Q8.3 習い事



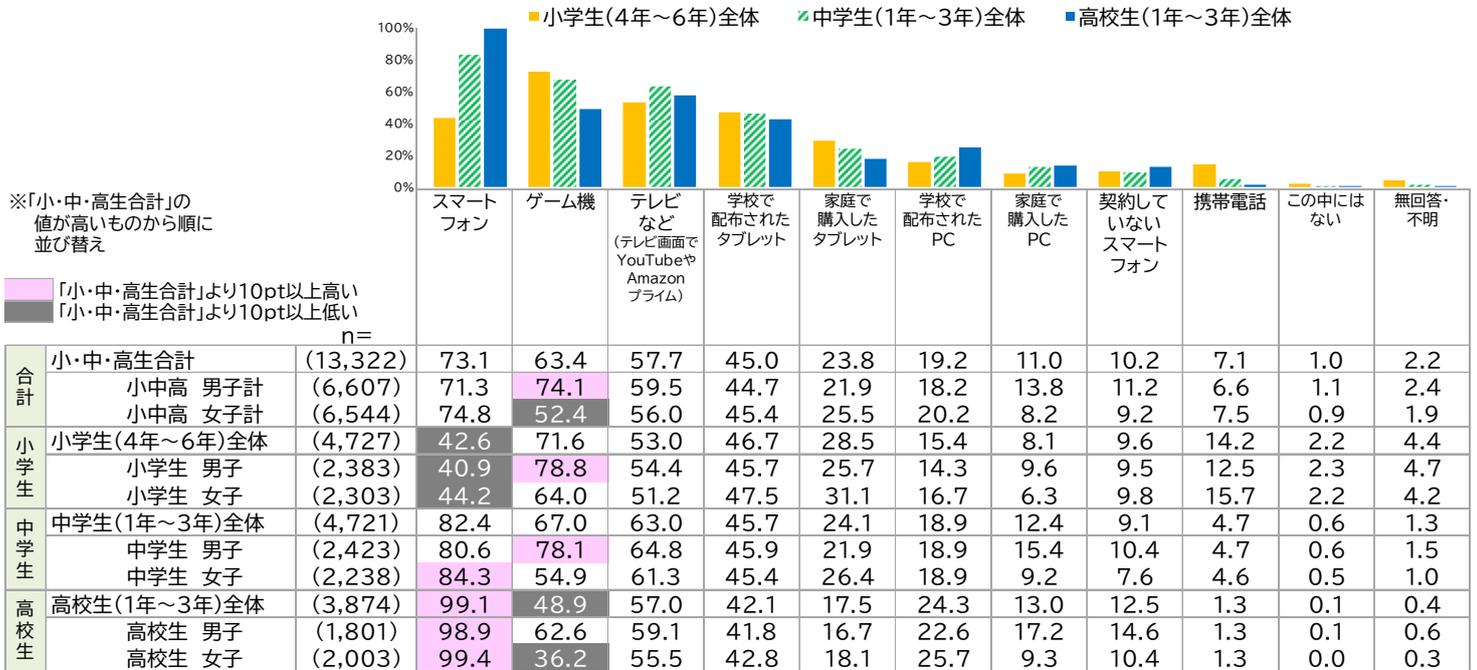
※1は4.0 ※2は5.0 ※3は3.1 ※4は4.7 ※5は8.9 ※6は4.3 ※7は3.4

2.インターネットの利用状況について

(1)自分専用端末の保有状況

- 自分専用の端末の保有状況を見ると、小・中・高生合計では「スマートフォン」の保有率が73.1%と最も高く、以下、「ゲーム機」(63.4%)、「テレビなど」(57.7%)と続いている。
- 学年別にみると、「スマートフォン」は学年が上がるごとに保有率も高くなり、小学生では42.6%、中学生では82.4%、高校生では99.1%となっている。

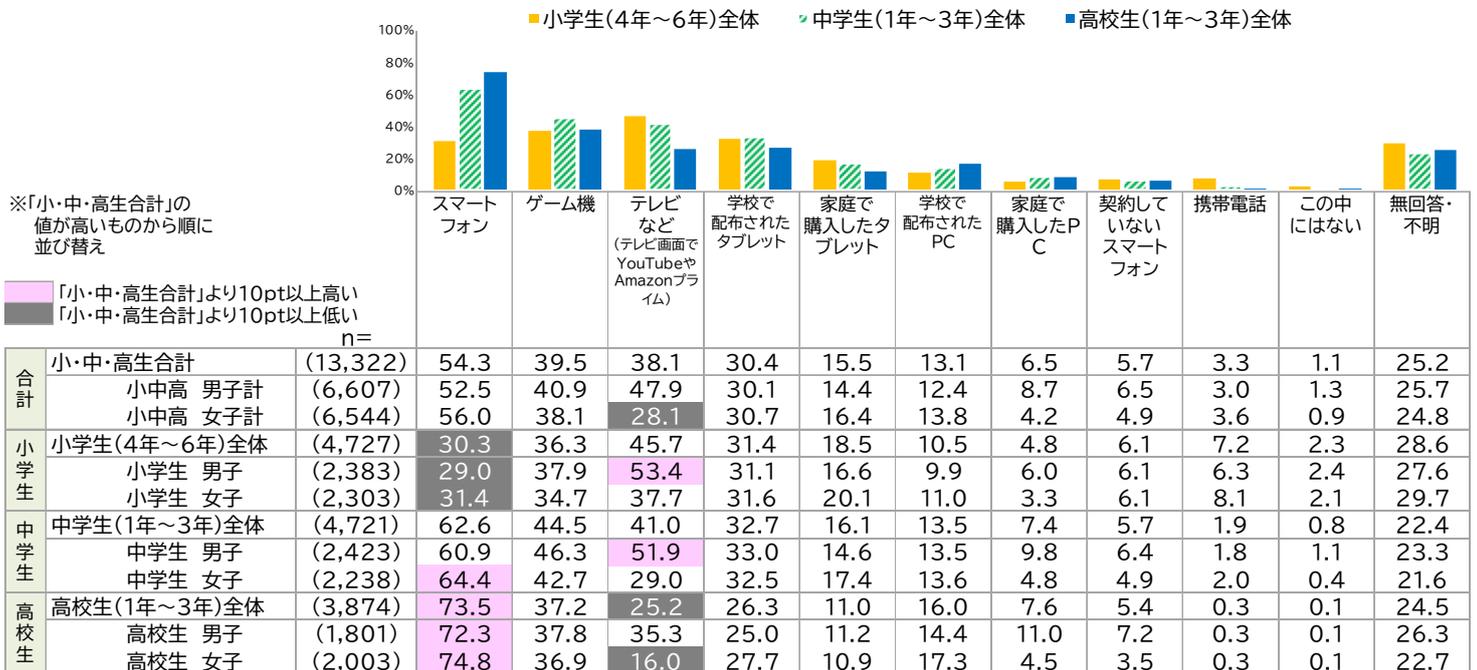
Q9.1 自分専用の端末を持っているもの



(2)過去30日間のインターネット利用時に使用した機器

- 過去30日間のネット利用時に使用した機器をみると、小・中・高生合計では「スマートフォン」が54.3%と半数以上を占めており、以下、「ゲーム機」(39.5%)、「テレビなど」(38.1%)と続いている。
- 学年別にみると、「スマートフォン」は学齢が上がるごとに使用率も高くなり、小学生では30.3%、中学生では62.6%、高校生では73.5%となっている。

Q9.2 過去30日間でインターネットを利用した時に使用した機器



(3) 過去30日間の1日あたりのインターネット利用時間/最大インターネット利用時間

- 過去30日間の1日あたりのネット利用時間について、平均利用時間を見ると、小・中・高生合計では「平日」が178.5分、「休日」が319.6分となっている。
- 学年別にみると、「平日」、「休日」とともに学年が上がるほど、平均利用時間も長くなる傾向がみられる。
- また、過去30日間において最もネットを利用した1日の平均利用時間を見ると、小・中・高生合計では430.0分となっている。
- 学年別に平均利用時間を見ると、小学生では344.8分、中学生では428.9分、高校生では537.9分となっており、学年による違いがみられる。

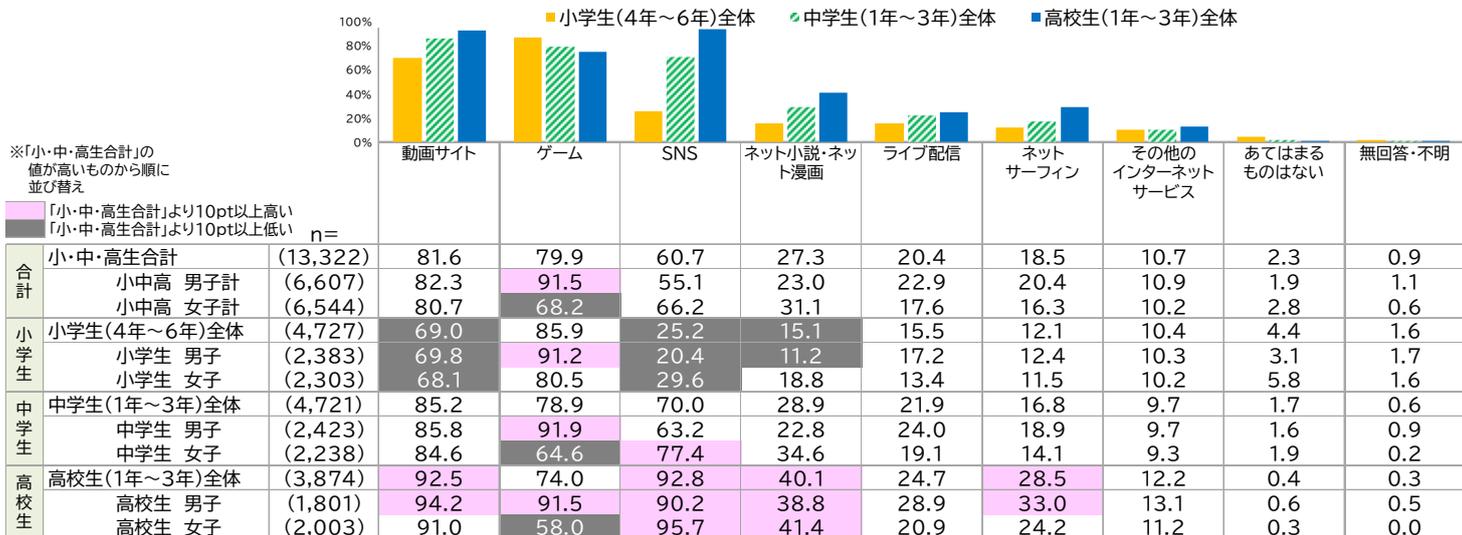
※数値は平均(分)

		n=	Q10 過去30日間の1日の「インターネット平均利用時間」 ／平日	Q10 過去30日間の1日の「インターネット平均利用時間」 ／休日	Q13 過去30日で1日の最大インターネット利用時間
合計	小・中・高生合計	(13,322)	178.5分	319.6分	430.0分
	小中高 男子計	(6,607)	180.7分	323.8分	442.4分
	小中高 女子計	(6,544)	175.7分	314.1分	415.2分
小学生	小学生(4年～6年)全体	(4,727)	148.1分	262.7分	344.8分
	小学生 男子	(2,383)	153.9分	272.6分	362.8分
	小学生 女子	(2,303)	141.3分	250.6分	323.8分
中学生	中学生(1年～3年)全体	(4,721)	183.4分	325.5分	428.9分
	中学生 男子	(2,423)	184.0分	327.4分	438.7分
	中学生 女子	(2,238)	182.0分	322.5分	416.7分
高校生	高校生(1年～3年)全体	(3,874)	209.3分	381.8分	537.9分
	高校生 男子	(1,801)	211.5分	387.1分	553.8分
	高校生 女子	(2,003)	207.7分	377.3分	522.2分

(4) 過去30日間に利用したインターネットサービス

- 過去30日間に利用したネットサービスをみると、小・中・高生合計では「動画サイト」が81.6%と最も多く、以下、「ゲーム」(79.9%)、「SNS」(60.7%)と続いている。
- 「ゲーム」の利用状況を性別にみると、小中高・男子計では91.5%であるのに対し、小中高・女子計では68.2%となっており、23.3ポイントの差がみられる。
- また、「SNS」の利用を学年別にみると、小学生では25.2%であるのに対し、中学生では70.0%、高校生では92.8%となっており、学年による違いがみられる。

Q11.1 下記のインターネットサービスのうち、過去30日間に利用したものすべて教えてください。(あてはまるものいくつかでも選んでください)



(5) 過去30日間に利用したインターネットサービスの1日あたりの利用時間

- 過去30日間に利用したネットサービスについて、「平日」における1日あたりの平均利用時間をみると、小・中・高生合計では「動画サイト」が97.6分で最も長く、以下、「SNS」(89.4分)、「ゲーム」(83.7分)と続いている。
- 「休日」における1日あたりの平均利用時間をみると、小・中・高生合計では「動画サイト」が166.4分で最も長く、以下、「ゲーム」(154.2分)、「SNS」(143.8分)と続いている。

Q11.2 過去30日間に利用したインターネットサービスの1日あたりの平均利用時間

※数値は各利用者ベースでの平均(分)

		ゲーム/平日	SNS/平日	動画サイト/平日	ライブ配信/平日	ネットサーフィン/平日	ネット小説・ネット漫画/平日	その他のインターネットサービス/平日
合計	小・中・高生合計	83.7分	89.4分	97.6分	37.7分	41.1分	42.2分	49.5分
	小中高 男子計	99.3分	74.5分	99.9分	37.5分	41.0分	35.3分	51.0分
	小中高 女子計	62.0分	102.0分	94.8分	37.6分	41.3分	46.1分	48.8分
小学生	小学生(4年～6年)全体	98.3分	89.7分	104.8分	44.0分	47.5分	54.0分	56.1分
	小学生 男子	117.7分	73.6分	101.8分	42.9分	48.5分	39.3分	54.9分
	小学生 女子	75.0分	101.3分	107.0分	45.1分	45.9分	58.8分	58.1分
中学生	中学生(1年～3年)全体	80.7分	90.5分	97.9分	38.3分	39.6分	42.0分	50.8分
	中学生 男子	94.9分	79.1分	100.7分	37.8分	39.5分	37.1分	56.2分
	中学生 女子	57.5分	100.1分	94.5分	38.5分	39.2分	45.3分	44.9分
高校生	高校生(1年～3年)全体	66.9分	88.3分	90.4分	31.6分	38.7分	36.6分	39.8分
	高校生 男子	80.9分	70.3分	97.0分	32.4分	38.1分	32.2分	39.7分
	高校生 女子	46.4分	103.9分	84.3分	30.7分	40.1分	39.7分	41.4分

※数値は各利用者ベースでの平均(分)

		ゲーム/休日	SNS/休日	動画サイト/休日	ライブ配信/休日	ネットサーフィン/休日	ネット小説・ネット漫画/休日	その他のインターネットサービス/休日
合計	小・中・高生合計	154.2分	143.8分	166.4分	61.0分	58.4分	65.1分	76.0分
	小中高 男子計	184.6分	116.9分	168.8分	62.3分	56.7分	53.5分	78.8分
	小中高 女子計	112.4分	166.1分	163.8分	58.6分	60.4分	71.8分	73.9分
小学生	小学生(4年～6年)全体	178.3分	139.3分	171.1分	68.3分	56.7分	78.1分	81.2分
	小学生 男子	215.0分	110.0分	166.4分	68.2分	59.0分	58.0分	86.4分
	小学生 女子	135.3分	159.8分	175.7分	68.8分	53.8分	85.9分	76.4分
中学生	中学生(1年～3年)全体	148.8分	145.7分	164.0分	62.9分	59.5分	65.0分	83.9分
	中学生 男子	176.8分	124.5分	166.9分	63.1分	60.5分	56.6分	85.8分
	中学生 女子	104.1分	164.2分	160.8分	61.3分	57.7分	70.4分	82.8分
高校生	高校生(1年～3年)全体	124.1分	143.5分	164.5分	51.7分	58.5分	58.5分	60.1分
	高校生 男子	152.2分	111.2分	174.1分	55.6分	51.8分	48.7分	59.9分
	高校生 女子	83.8分	170.4分	156.1分	46.6分	66.7分	65.1分	61.8分

(6) インターネットサービス初回利用年齢

- ネットサービスを初めて利用した年齢を確認したところ、小・中・高生合計では「10歳」が9.5%と最も多くなっている。
- 学年別にみると、小学生では「6歳」が10.0%、中学生では「10歳」が11.5%、高校生では「12歳」が13.3%となっており、それぞれ最も多くなっている。

Q12 インターネットサービスをはじめて利用した年齢は何歳ですか。

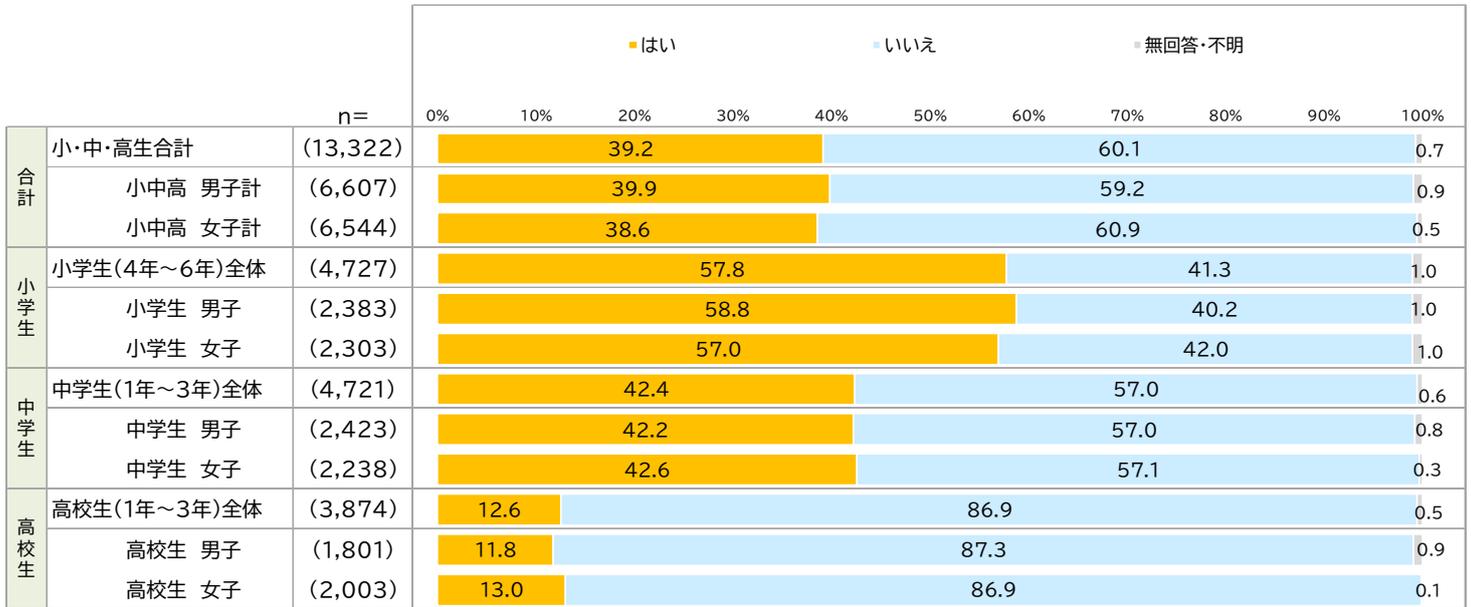
	n=	年齢																	わからぬ 不明回答・	平均(歳)	
		3歳以下	4歳	5歳	6歳	7歳	8歳	9歳	10歳	11歳	12歳	13歳	14歳	15歳	16歳	17歳	18歳				
合計	小・中・高生合計	(13,322)	2.3	2.4	4.6	6.1	5.6	5.4	5.5	9.5	5.3	8.1	4.5	1.8	1.3	0.3	0.0	0.0	36.0	1.4	9.0
	小中高 男子計	(6,607)	2.8	3.1	5.7	7.4	6.0	5.6	5.0	9.1	4.7	7.6	4.2	1.6	1.1	0.3	0.0	0.0	34.3	1.4	8.7
	小中高 女子計	(6,544)	1.8	1.7	3.5	4.8	5.1	5.2	5.9	9.9	5.9	8.8	4.8	2.0	1.5	0.3	0.0	0.0	37.5	1.2	9.4
小学生	小学生(4年～6年)全体	(4,727)	4.4	4.5	8.4	10.0	8.5	7.1	6.8	5.5	3.1	1.1							38.7	1.9	6.9
	小学生 男子	(2,383)	5.1	5.8	10.1	12.0	8.6	6.3	5.9	5.2	2.9	1.3							35.1	1.7	6.7
	小学生 女子	(2,303)	3.8	3.1	6.5	8.0	8.3	8.1	7.8	5.9	3.3	1.0							42.4	2.0	7.2
中学生	中学生(1年～3年)全体	(4,721)	1.5	1.8	3.5	4.9	4.7	5.0	5.9	11.5	7.2	11.0	4.6	1.1	0.3				36.0	1.1	9.4
	中学生 男子	(2,423)	1.7	2.2	4.0	5.7	5.3	5.9	5.4	9.9	6.8	11.3	5.3	1.2	0.4				33.7	1.2	9.2
	中学生 女子	(2,238)	1.1	1.4	2.8	4.0	3.9	4.1	6.3	13.4	7.8	10.8	3.9	1.1	0.3				38.3	0.9	9.6
高校生	高校生(1年～3年)全体	(3,874)	0.7	0.7	1.5	2.8	3.1	3.8	3.3	11.8	5.6	13.3	9.8	4.7	4.0	1.0	0.1	0.1	32.6	1.1	10.9
	高校生 男子	(1,801)	1.1	0.9	2.1	3.5	3.6	4.4	3.3	13.1	4.3	11.1	8.2	4.2	3.4	0.9	0.1	0.2	34.1	1.3	10.5
	高校生 女子	(2,003)	0.4	0.4	0.9	2.0	2.7	3.1	3.2	10.7	6.9	15.6	11.2	5.2	4.5	1.0	0.1	0.0	31.1	0.7	11.3

3.インターネットの利用制限について

(1)時間制限の有無

- ネットの利用時間の制限状況を見ると、小・中・高生合計では「はい」(制限がある)が39.2%となっている。
- 学年別に「はい」(制限がある)の割合をみると、小学生では57.8%、中学生では42.4%、高校生では12.6%となっており、学年による違いがみられる。

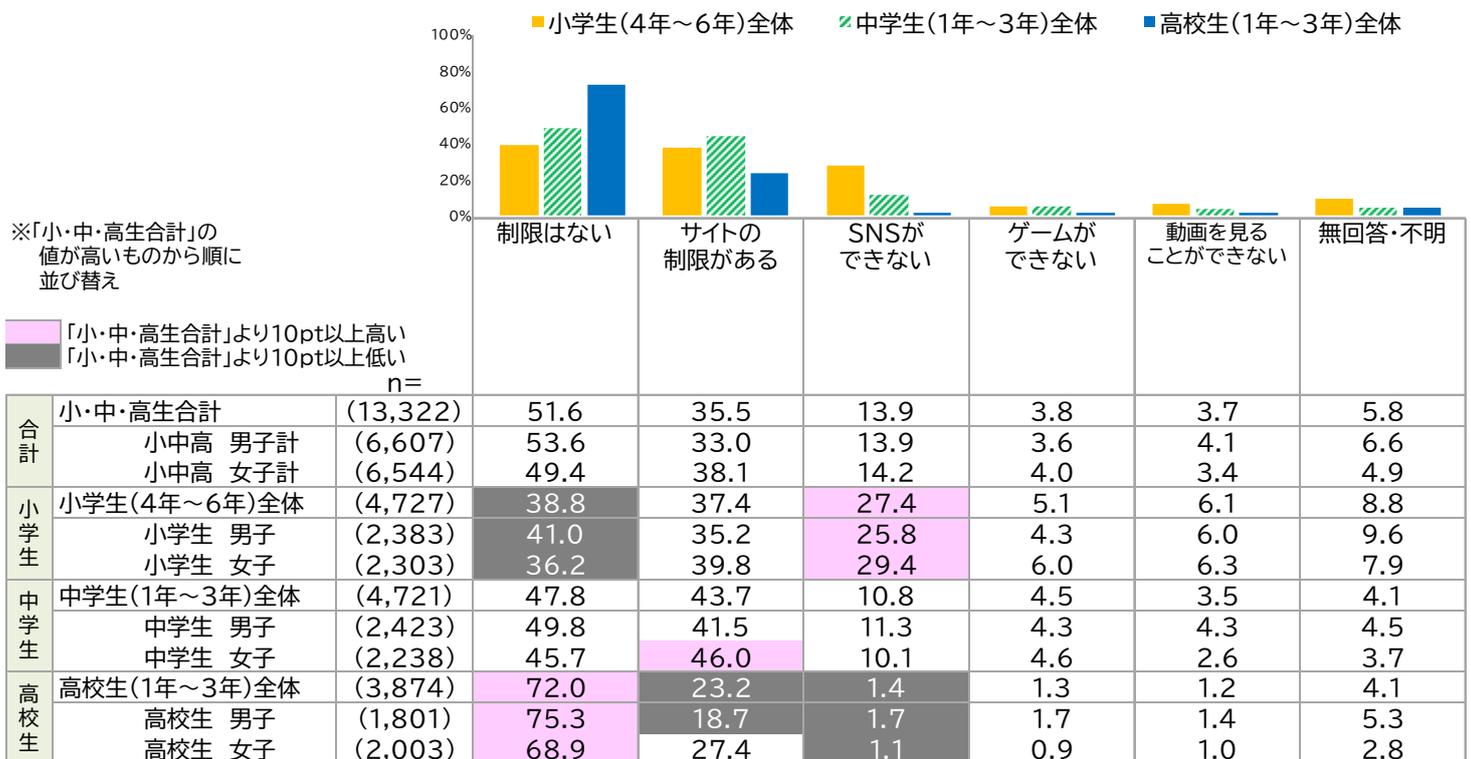
Q14.1 利用時間の制限はありますか。(ひとつのみ選んでください)



(2)見ることができないサイトや機能制限の有無

- 見ることができないサイトや機能制限の状況を確認したところ、小・中・高生合計では「制限はない」が51.6%と最も多く、以下、「サイトの制限がある」(35.5%)、「SNSができない」(13.9%)と続いている。
- 学年別に「制限はない」の割合をみると、小学生では38.8%、中学生では47.8%、高校生では72.0%となっており、学年による違いがみられる。

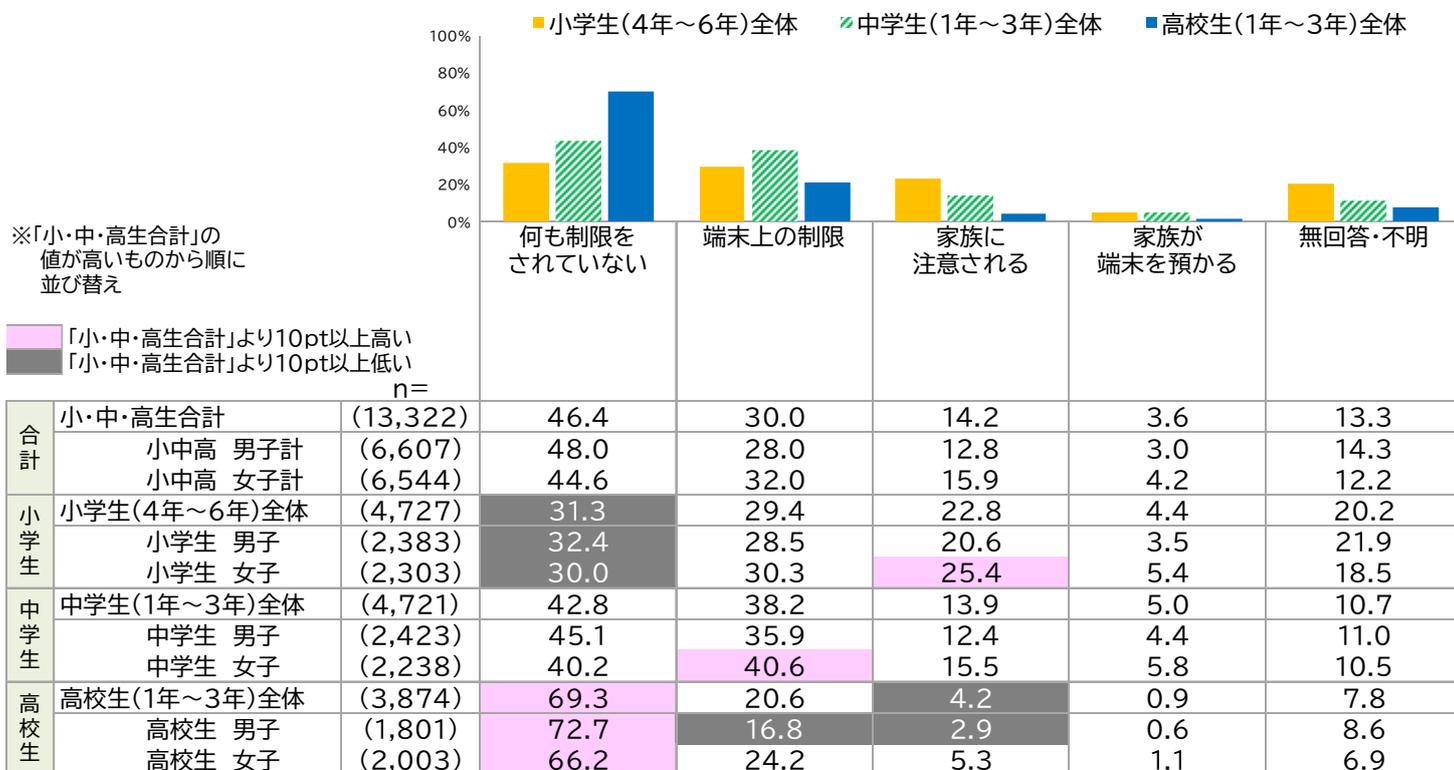
Q14.2 見ることができないサイトや使えない機能はありますか。(あてはまるものいくつかも選んでください)



(3)利用している端末の制限状況

- 利用している端末の制限状況を見ると、小・中・高生合計では、「何も制限されていない」が46.4%と最も多く、以下、「端末上の制限」(30.0%)、「家族に注意される」(14.2%)と続いている。

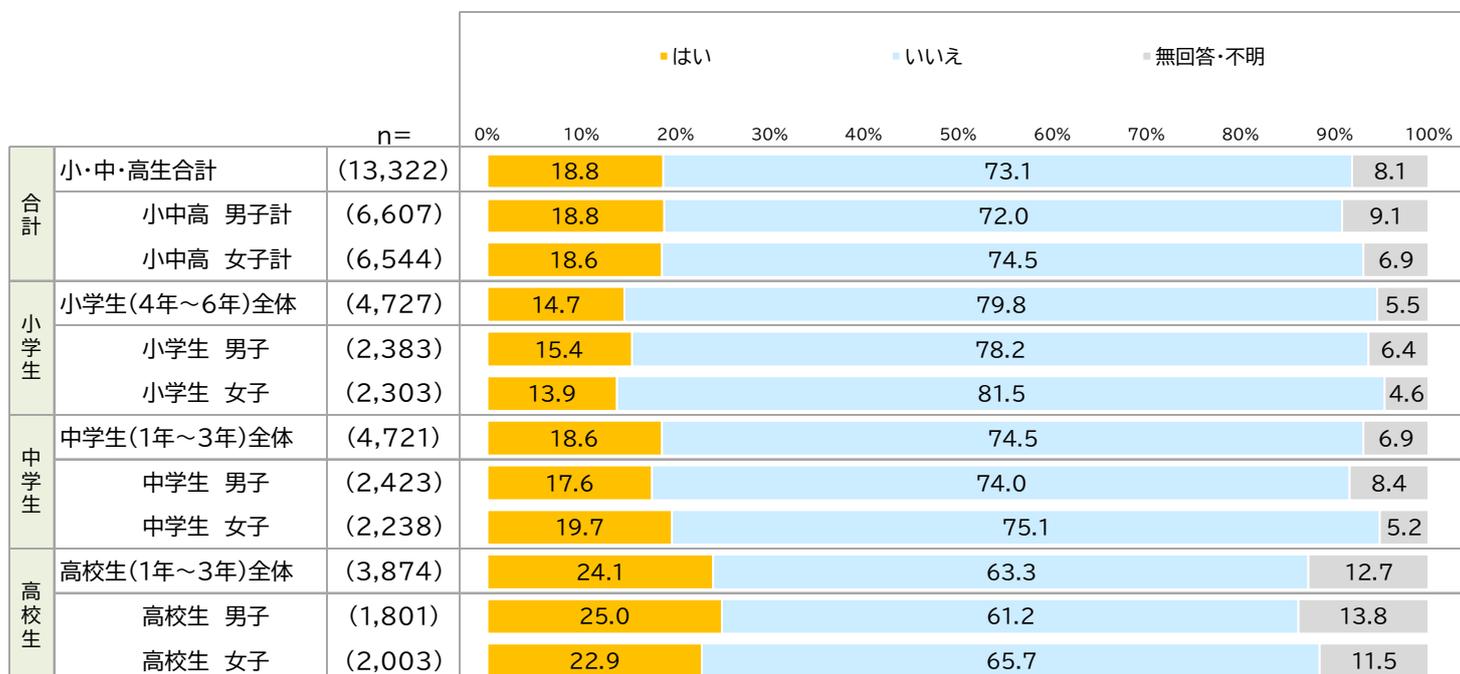
Q14.3 どのような制限をされていますか。(あてはまるものいくつか選んでください)



(4)利用している端末の制限解除方法の認知状況

- 利用している端末の制限解除の方法について認知状況を確認したところ、小・中・高生合計では「はい」(知っている)が18.8%となっている。
- 学年別に「はい」(知っている)の割合をみると、小学生では14.7%、中学生では18.6%、高校生では24.1%となっている。

Q14.4 制限解除の方法を知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

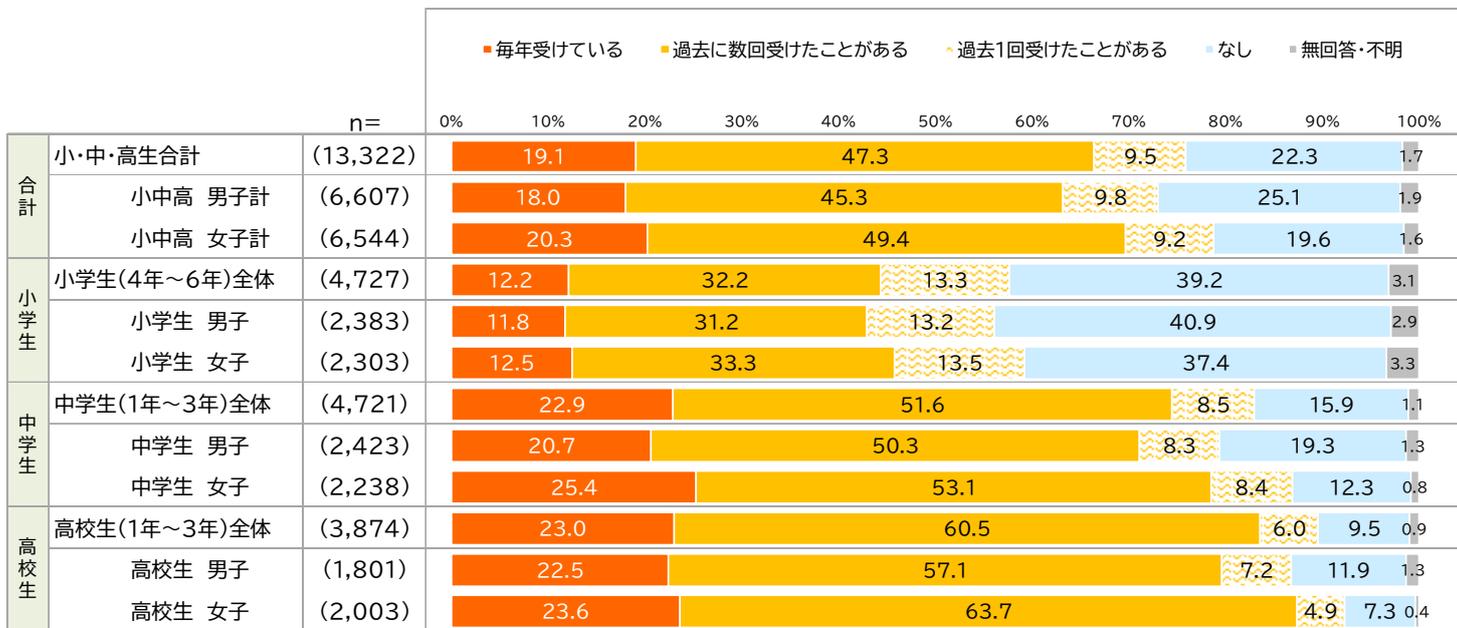


4.インターネット利用に関する教育について

(1)インターネットの危険性に関する教育の受講状況

- ネットの危険性に関する教育(授業等)の受講状況をみると、小・中・高生合計では「過去に数回受けたことがある」が47.3%と最も多くなっている。また、「なし」(受けたことがない)は22.3%となっている。
- 学年別に「なし」(受けたことがない)の割合をみると、小学生では39.2%であるのに対し、中学生で15.9%、高校生では9.5%となっており、学年による受講状況の違いがみられる。

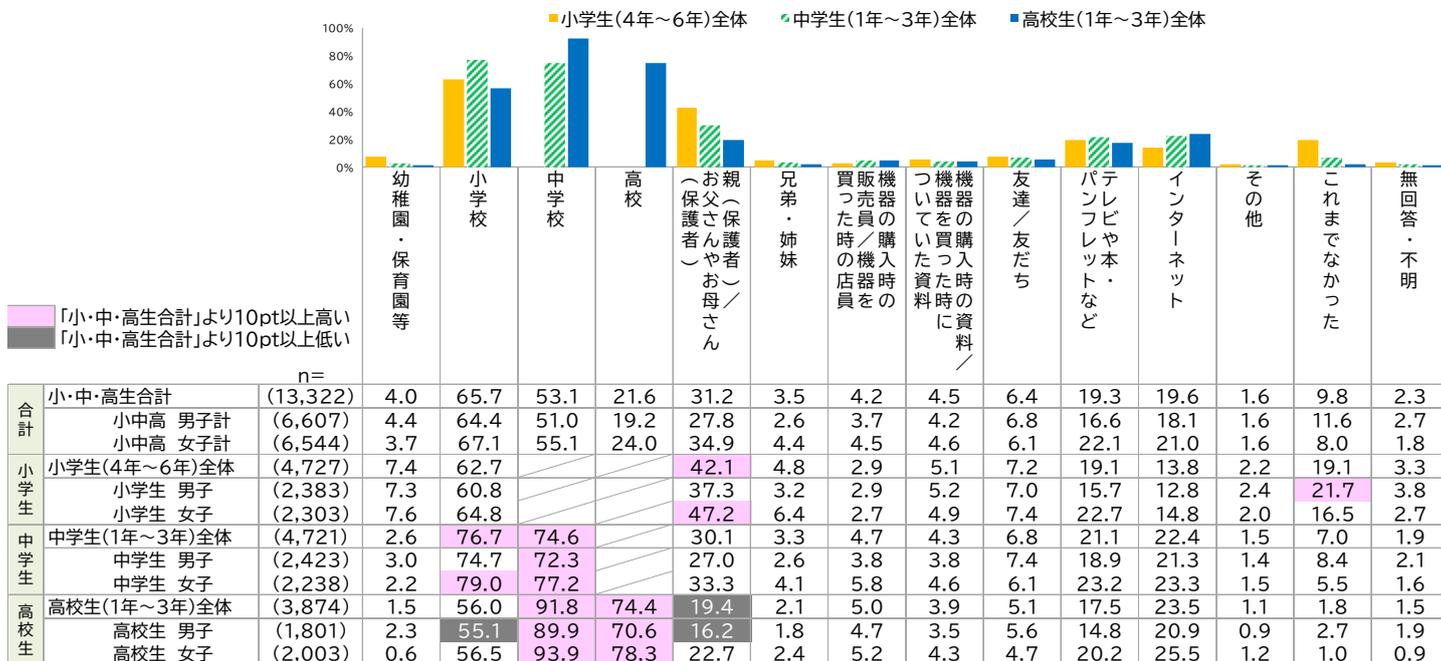
Q15.1 過去にインターネットの危険性を授業や講義で学んだり、講演会で聞いたことがありましたか。(ひとつのみ選んでください)



(2)インターネットの危険性に関する教育を受けた場所

- ネットの危険性に関する教育を受けた場所について、学校以外での状況を確認したところ、小・中・高生合計では「親」が31.2%と最も多く、以下、「インターネット」(19.6%)、「テレビや本・パンフレットなど」(19.3%)と続いている。

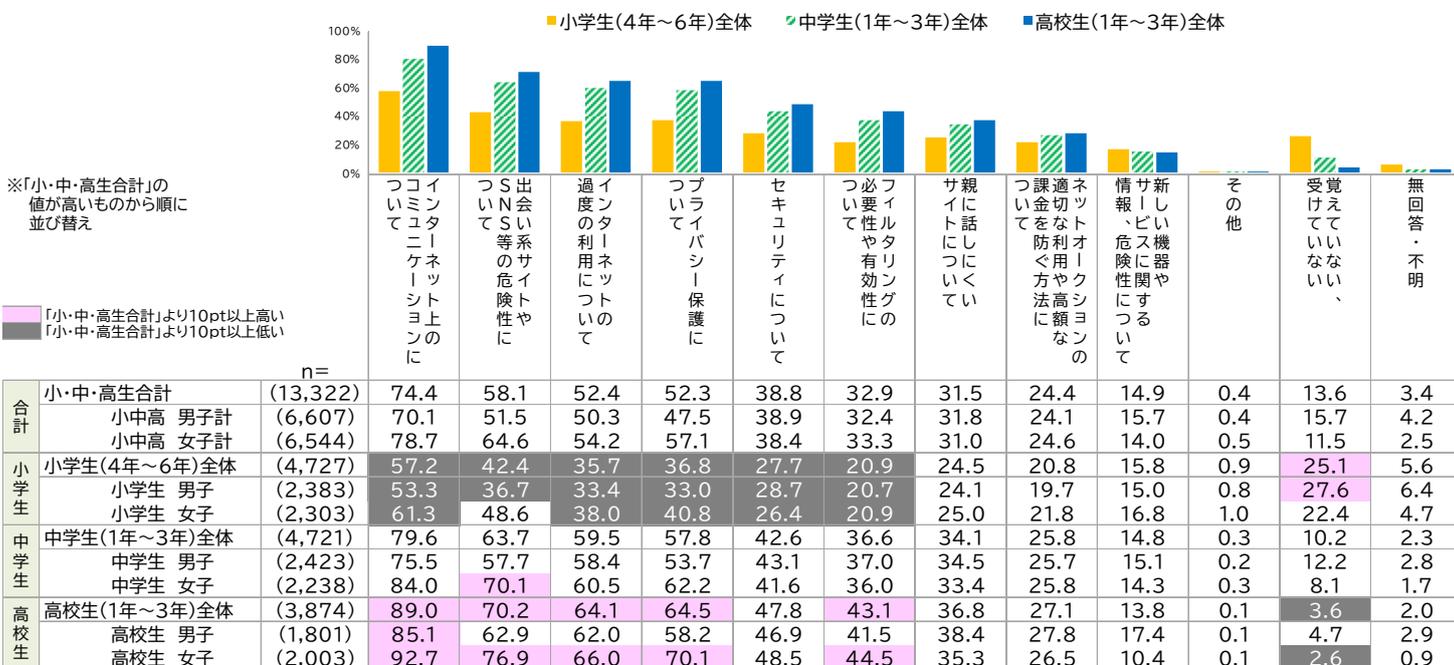
Q15.2 「青少年に不適切なサイトやネットいじめなどの問題など、インターネットの危険性に関する説明」を受けたり学んだりしたことはありましたか。



(3) インターネット利用の危険性に関する教育の受講内容

- ネットの危険性に関する教育について、これまでの受講内容を確認したところ、小・中・高生合計では「インターネット上のコミュニケーションについて」が74.4%と最も多く、以下、「出会い系サイトやSNS等の危険性について」(58.1%)、「インターネットの過度の利用について」(52.4%)と続いている。

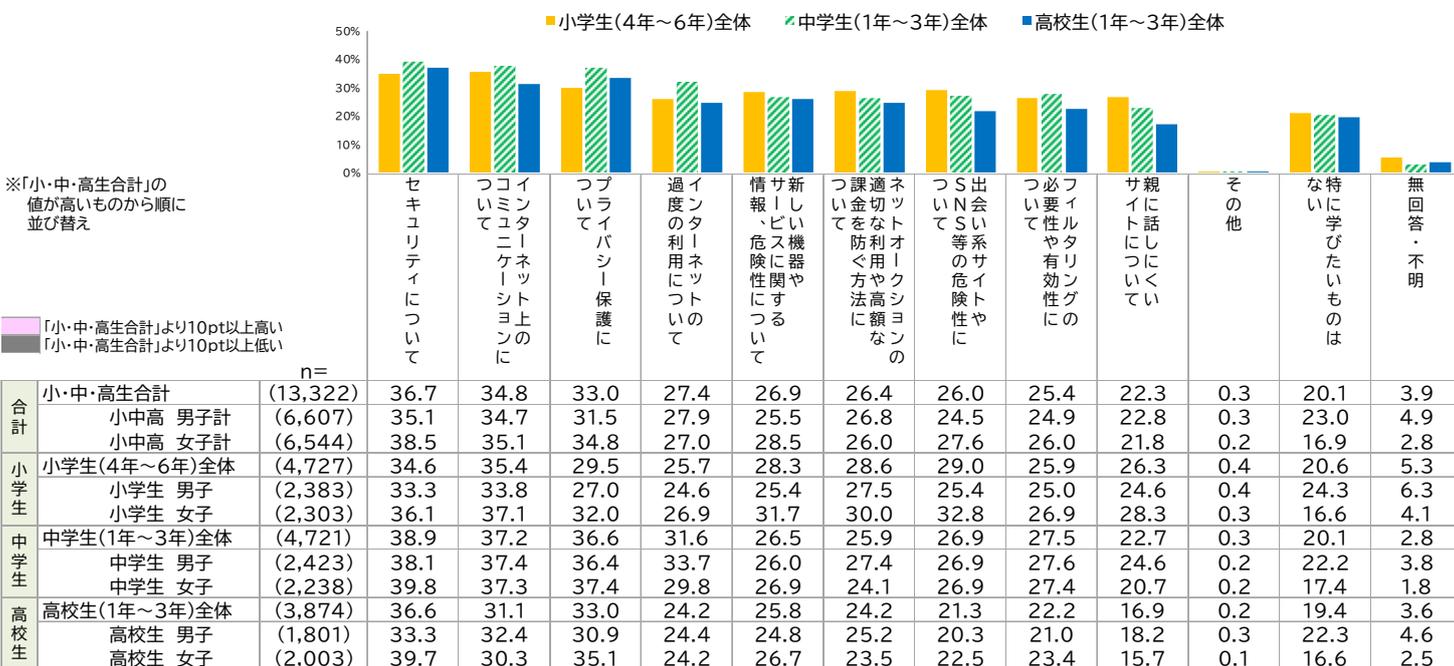
Q15.3 これまでに受けたり学んだりしたことのあるインターネットの危険性に関する内容を教えてください。(あてはまるものいくつか選んでください)



(4) インターネットの危険性について、今後学びたい内容

- ネットの危険性について、今後学びたい内容を確認したところ、小・中・高生合計では「セキュリティについて」が36.7%と最も多く、以下、「インターネット上のコミュニケーションについて」(34.8%)、「プライバシー保護について」(33.0%)と続いている。

Q15.4 今後「インターネットの危険性の説明」で、何を学びたいと思いますか。(あてはまるものいくつか選んでください)

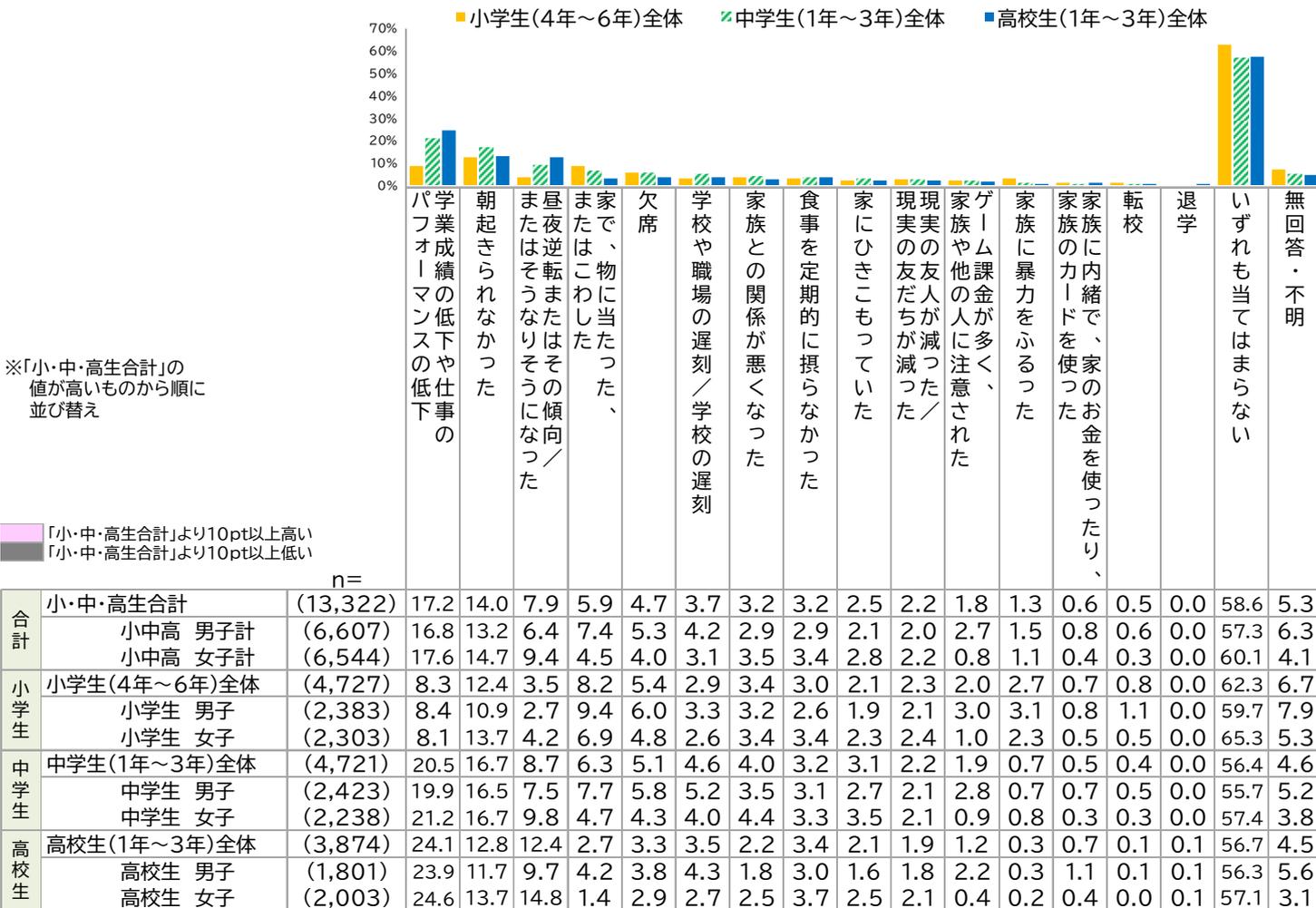


5. インターネット利用の生活への影響について

(1) 過去12か月間の生活に起きた内容

- 過去12か月間の生活に起きた内容を確認したところ、小・中・高生合計では「いずれも当てはまらない」が58.6%と半数以上を占めており、以下、「学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下」(17.2%)、「朝起きられなかった」(14.0%)が続いている。
- 学年別に「学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下」の割合をみると、小学生では8.3%であるのに対し、中学生では20.5%、高校生では24.1%となっており、学年による違いがみられる。

Q16.1 過去12か月間(過去1年間)に、以下のどのようなことが起きたでしょうか。(あてはまるものいくつかも選んでください)

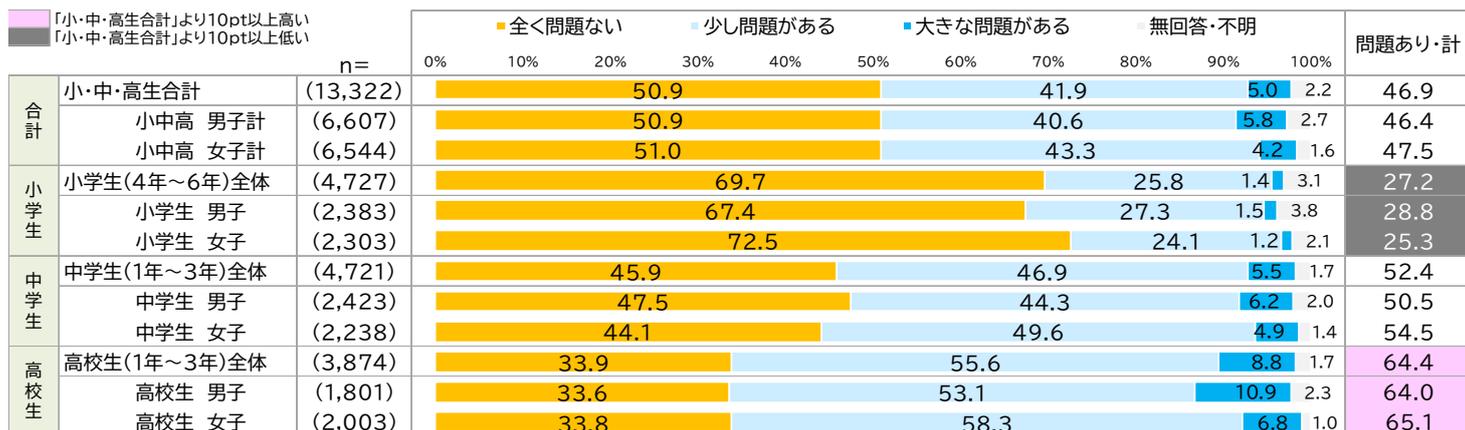


(2)インターネット利用が起因した過去12か月間の生活における悪影響

- 過去12か月間の生活において、ネット利用が起因し「学業」へ悪影響があったかを確認したところ、小・中・高生合計では「問題あり・計」が46.9%となっている。
- 同様に、「社会生活」への悪影響の状況をみると、小・中・高生合計では「問題あり・計」が14.7%となっている。
- また、「家庭生活や家族との関係」への悪影響の状況をみると、小・中・高生合計では「問題あり・計」が18.2%となっている。

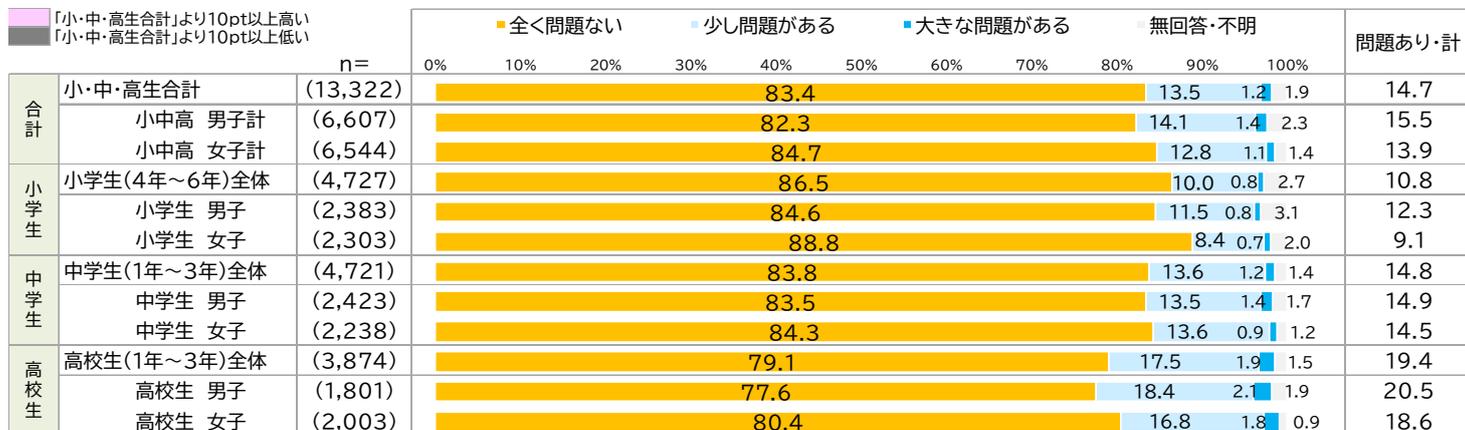
学業

Q16.2 1) 過去12か月間に、インターネット利用は、あなたの学業にどの程度悪影響があったでしょうか。



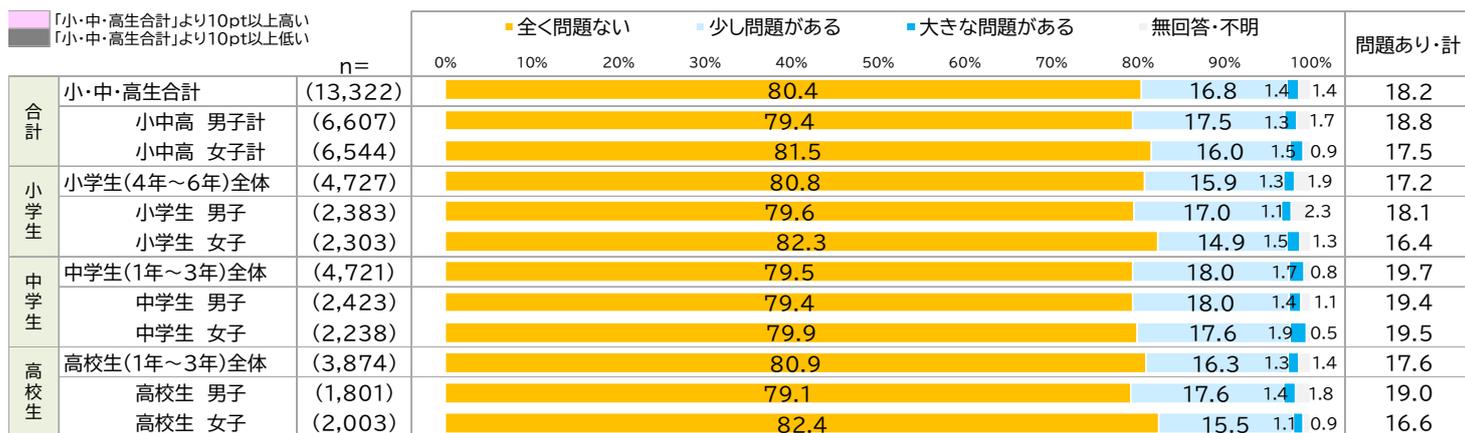
社会生活

Q16.2 2) 過去12か月間に、インターネット利用は、あなたの社会生活にどの程度悪影響があったでしょうか。



家庭生活や家族との関係

Q16.2 3) 過去12か月間に、インターネット利用は、あなたの家庭生活や家族との関係にどの程度悪影響があったでしょうか。



(3) SNSの利用状況

- SNSの利用状況を確認したところ、小・中・高生合計では「はい」(利用している)が70.9%となっている。
- 学年別に「はい」(利用している)の割合をみると、小学生では38.4%、中学生では82.0%、高校生では97.2%となっており、学年による違いがみられる。

Q17.1 SNSを利用しますか。(ひとつのみ選んでください)

		n=	■ はい ■ いいえ ■ 無回答・不明										
			0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
合計	小・中・高生合計	(13,322)	70.9									28.3	0.8
	小中高 男子計	(6,607)	66.4									32.5	1.1
	小中高 女子計	(6,544)	75.2									24.3	0.5
小学生	小学生(4年～6年)全体	(4,727)	38.4									60.5	1.1
	小学生 男子	(2,383)	32.6									65.9	1.4
	小学生 女子	(2,303)	44.0									55.2	0.8
中学生	中学生(1年～3年)全体	(4,721)	82.0									17.6	0.5
	中学生 男子	(2,423)	77.4									22.0	0.6
	中学生 女子	(2,238)	86.7									13.0	0.3
高校生	高校生(1年～3年)全体	(3,874)	97.2									2.0	0.8
	高校生 男子	(1,801)	96.3									2.6	1.2
	高校生 女子	(2,003)	98.3									1.3	0.4

(4) SNSにおける見知らぬ人とのやりとりの状況 ※「SNS利用者」にのみ聴取

- SNS利用者に、SNSで見知らぬ人とのやりとりをしたことがあるかを確認したところ、小・中・高生合計では「やりとりをしたことはない」が54.5%と最も多くなっており、「メッセージ」が44.1%で次ぐ。
- 学年別に「メッセージ」を選択した割合をみると、小学生では26.5%、中学生では42.2%、高校生では54.4%となっており、いずれの学年においても女子が男子をやや上回る結果となっている。

Q17.2 SNSで見知らぬ人と以下のやりとりをしたことはありますか。

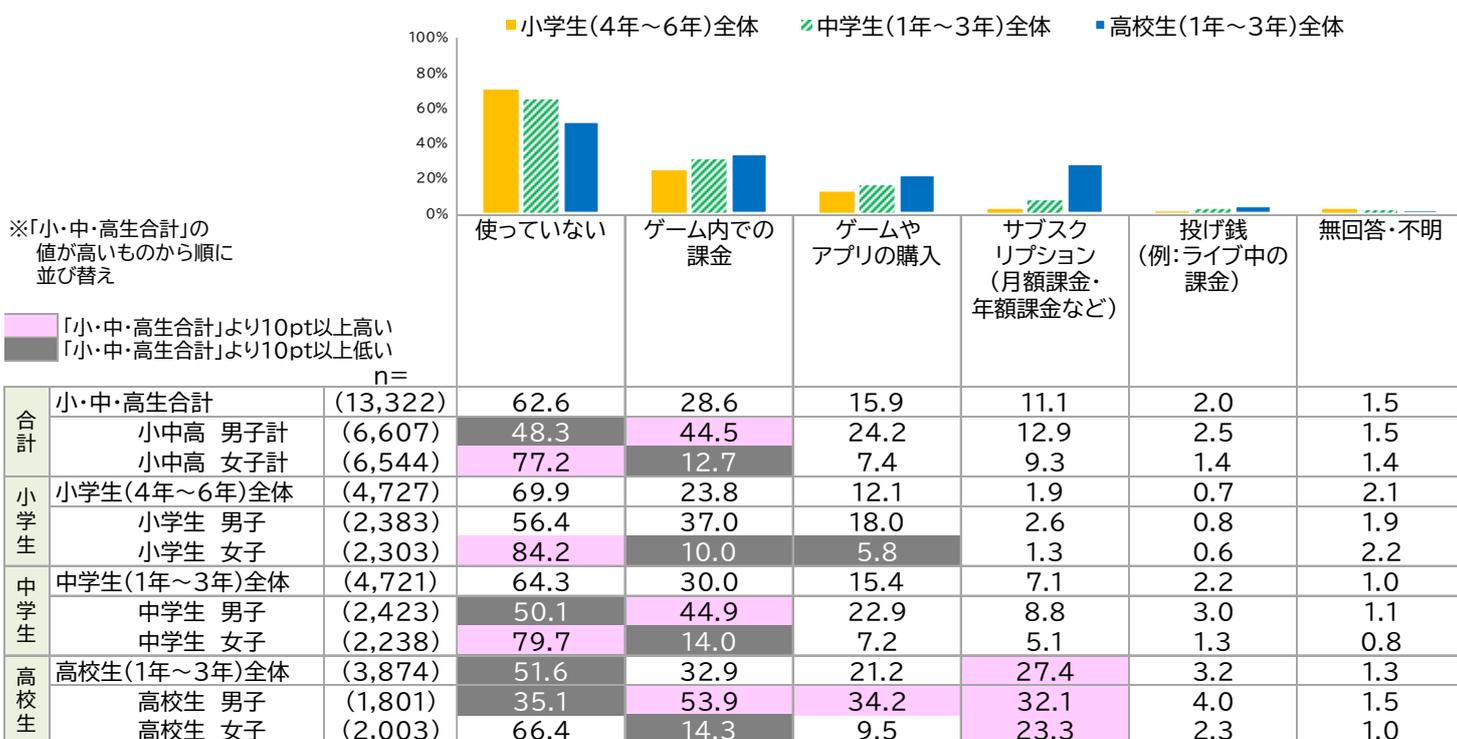
【SNS利用者ベース】

		n=	小学生(4年～6年)全体	中学生(1年～3年)全体	高校生(1年～3年)全体			
			メッセージ	お金	自分の写真	自分の個人情報 (住所、電話番号、メールアドレスなど)	やりとりをしたことはない	無回答・不明
合計	小・中・高生合計	(9,448)	44.1	2.3	3.2	2.1	54.5	1.1
	小中高 男子計	(4,388)	40.8	2.4	2.5	1.3	57.0	1.7
	小中高 女子計	(4,921)	46.4	2.1	3.7	2.7	52.9	0.5
小学生	小学生(4年～6年)全体	(1,814)	26.5	1.0	1.8	0.9	71.2	1.6
	小学生 男子	(778)	24.9	1.5	1.9	0.8	71.3	2.3
	小学生 女子	(1,013)	27.0	0.4	1.7	0.9	71.7	1.1
中学生	中学生(1年～3年)全体	(3,870)	42.2	1.2	2.8	1.3	56.5	1.1
	中学生 男子	(1,876)	37.6	1.6	2.2	1.1	60.2	2.0
	中学生 女子	(1,940)	45.9	0.8	3.4	1.5	53.6	0.3
高校生	高校生(1年～3年)全体	(3,764)	54.4	4.1	4.1	3.5	44.4	0.8
	高校生 男子	(1,734)	51.4	3.6	3.0	1.7	47.1	1.0
	高校生 女子	(1,968)	56.8	4.3	5.1	4.9	42.4	0.5

(5)インターネットサービスにおける課金先

- ネットサービスにおける課金先をみると、小・中・高生合計では「使っていない」が62.6%と半数以上を占めており、以下、「ゲーム内での課金」(28.6%)、「ゲームやアプリの購入」(15.9%)と続いている。
- 性別に「ゲーム内での課金」を選択した割合をみると、小中高・男子計では44.5%であるのに対し、小中高・女子計では12.7%となっており、31.8ポイントの差がみられる。

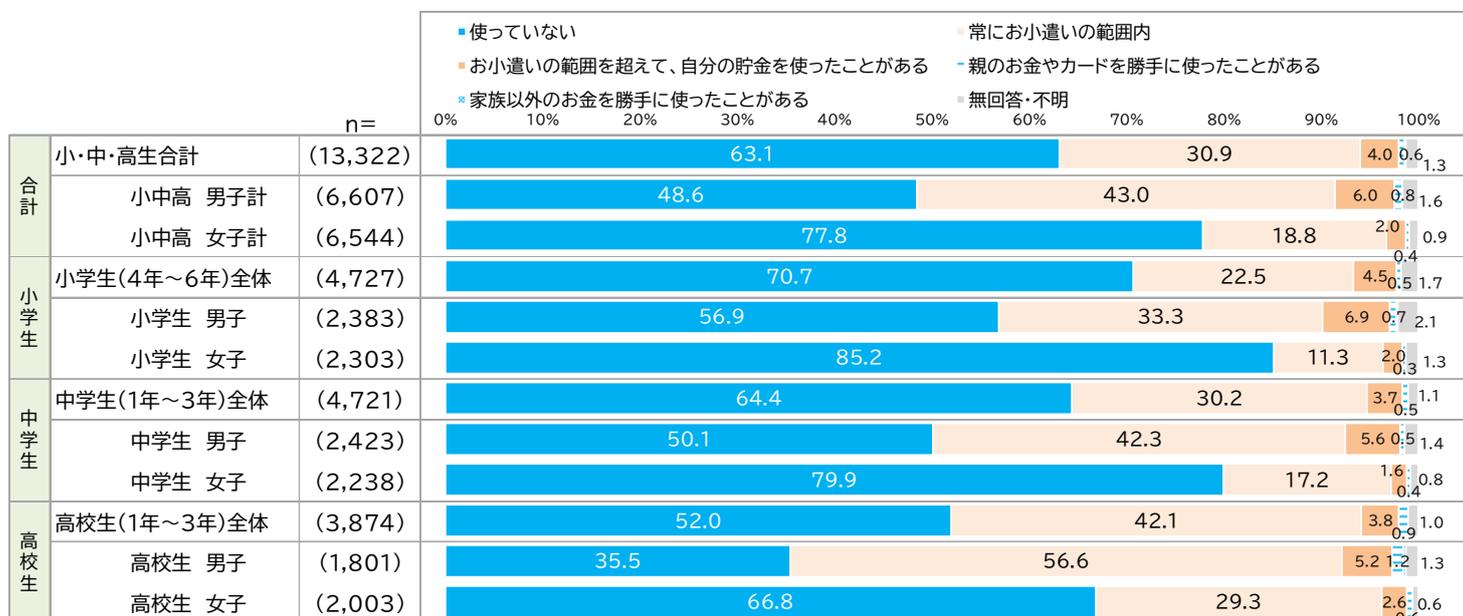
Q18.1 これまでにインターネットのサービスでお金を使ったものはどれですか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)



(6)インターネットサービスにおける課金の状況

- ネットサービスにおける課金状況をみると、小・中・高生合計では「常にお小遣いの範囲内」が30.9%となっている。

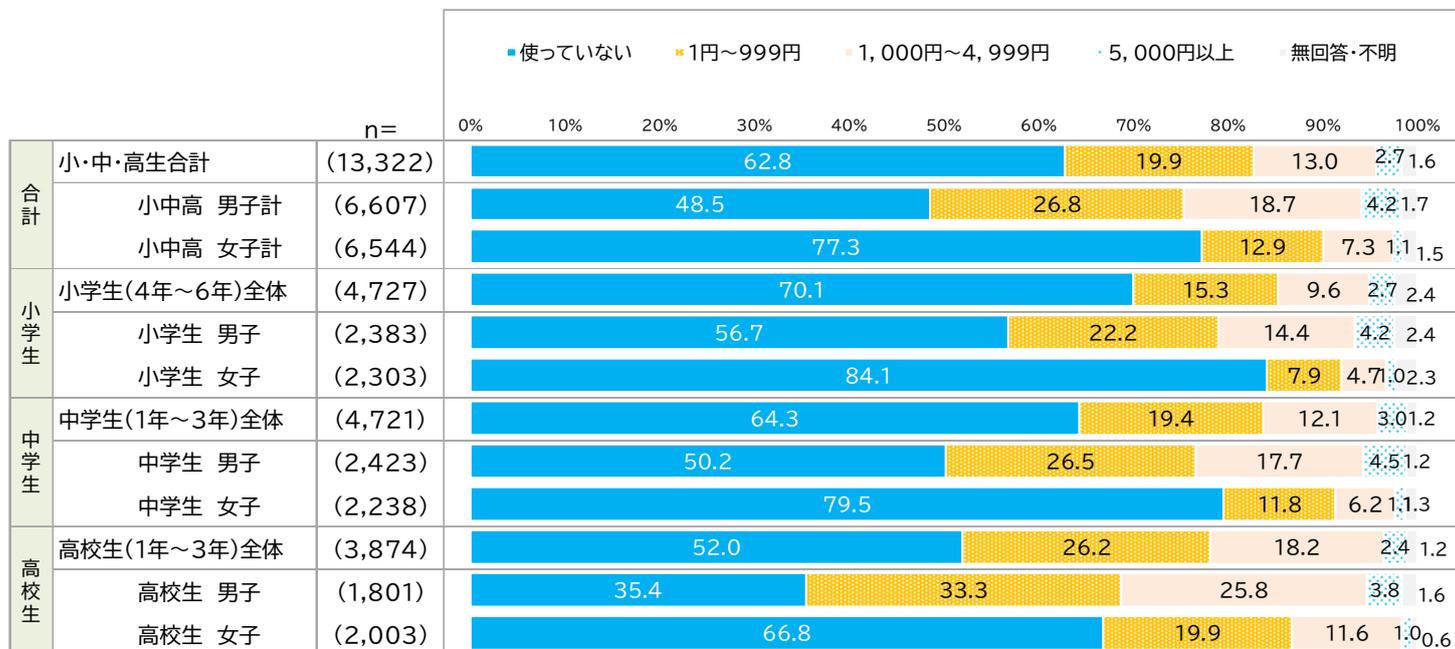
Q18.2 インターネットのサービスにどの程度お金を使っていますか。(ひとつのみ選んでください)



(7)インターネットサービスにおける課金額

- ネットサービスにおける課金額をみると、小・中・高生合計では「1円～999円」が19.9%、「1,000円～4,999円」が13.0%となっている。

Q18.3 インターネットのサービスに月にどのくらいの金額を使っていますか。(ひとつのみ選んでください)



(8)インターネットの使い方における家族からの注意の状況

- ネットの使い方における家族からの注意状況を確認したところ、小・中・高生合計では「ある・計」(毎日+よくある+たまにある) が57.5%となっている。
- また、ネットの使い方を注意された際に悪口や暴言を言うてしまうことがあるかを確認したところ、小・中・高生合計では「ある・計」(毎日+よくある+たまにある) が15.0%となっている。

Q19.1 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

Q19.2 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、家族に悪口や暴言を言うてしまうことはありますか。(ひとつのみ選んでください)

	n=	Q19.1					ある・計	Q19.2					ある・計
		毎日	よくある	たまにある	ない	無回答・不明		毎日	よくある	たまにある	ない	無回答・不明	
合計	(13,322)	0.8	4.9	51.8	41.8	0.7	57.5	0.3	1.4	13.3	84.0	1.0	15.0
小・中・高生合計	小中高 男子計 (6,607)	0.8	4.5	52.6	41.2	0.9	57.9	0.4	1.3	13.0	84.1	1.3	14.7
	小中高 女子計 (6,544)	0.7	5.4	51.3	42.2	0.4	57.4	0.3	1.5	13.6	84.0	0.6	15.4
小学生	小学生(4年～6年)全体 (4,727)	0.7	4.1	51.0	43.4	0.8	55.8	0.3	1.2	12.3	85.2	1.0	13.8
	小学生 男子 (2,383)	0.8	4.0	52.7	41.6	0.9	57.5	0.3	1.1	12.3	85.0	1.3	13.7
	小学生 女子 (2,303)	0.7	4.3	49.3	45.2	0.6	54.3	0.2	1.3	12.2	85.6	0.7	13.7
中学生	中学生(1年～3年)全体 (4,721)	0.9	5.7	57.4	35.5	0.5	64.0	0.4	1.7	16.2	80.7	0.9	18.3
	中学生 男子 (2,423)	0.9	4.9	57.2	36.3	0.7	63.0	0.5	1.4	15.8	81.2	1.1	17.7
	中学生 女子 (2,238)	0.9	6.7	57.8	34.3	0.3	65.4	0.4	2.1	16.7	80.2	0.7	19.2
高校生	高校生(1年～3年)全体 (3,874)	0.6	5.0	46.1	47.5	0.8	51.7	0.3	1.2	10.8	86.7	1.0	12.3
	高校生 男子 (1,801)	0.7	4.7	46.1	47.1	1.3	51.5	0.3	1.4	9.9	86.9	1.4	11.6
	高校生 女子 (2,003)	0.4	5.3	46.5	47.6	0.2	52.2	0.1	1.0	1.8	86.6	0.4	12.9

- ネットの使い方を注意された際に物にあたることがあるかを確認したところ、小・中・高生合計では「ある・計」(毎日+よくある+たまにある) が6.7%となっている。
- また、ネットの使い方を注意された際に家族との争いになることがあるかを確認したところ、小・中・高生合計では「ある・計」(毎日+よくある+たまにある) が3.2%となっている。

Q19.3 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、ものを投げたり、机やドア、壁などのものにあたることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

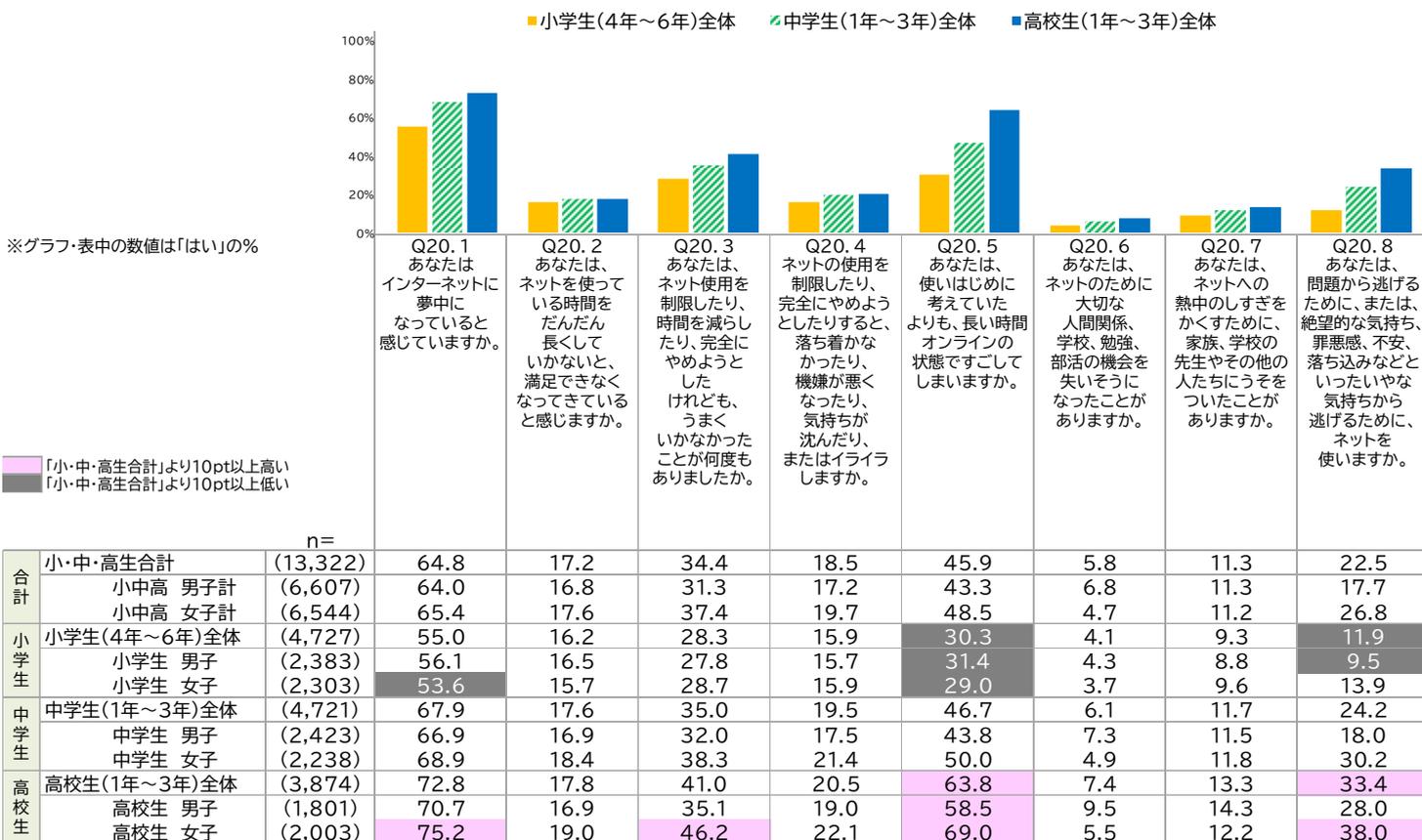
Q19.4 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、家族ともみあいになったり、叩く、蹴る、といった争いになることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

	n=	Q19.3					ある・計	Q19.4					ある・計
		毎日	よくある	たまにある	ない	無回答・不明		毎日	よくある	たまにある	ない	無回答・不明	
合計	(13,322)	0.2	0.7	5.8	92.4	1.0	6.7	0.1	0.4	2.7	95.9	0.9	3.2
小・中・高生合計	小中高 男子計 (6,607)	0.2	0.9	6.7	91.1	1.2	7.8	0.2	0.4	3.2	95.0	1.2	3.8
	小中高 女子計 (6,544)	0.2	0.6	4.7	93.9	0.7	5.5	0.1	0.4	2.1	96.9	0.5	2.6
小学生	小学生(4年～6年)全体 (4,727)	0.2	1.0	6.6	91.3	0.9	7.8	0.1	0.6	3.6	94.8	0.9	4.3
	小学生 男子 (2,383)	0.1	1.8	8.0	89.7	1.1	9.2	0.2	0.8	4.1	93.8	1.1	5.1
	小学生 女子 (2,303)	0.3	0.9	5.1	93.1	0.7	6.3	0.0	0.4	3.0	96.0	0.6	3.4
中学生	中学生(1年～3年)全体 (4,721)	0.2	0.7	6.5	91.8	0.8	7.4	0.2	0.4	2.7	96.1	0.7	3.3
	中学生 男子 (2,423)	0.2	0.7	6.8	91.5	0.9	7.7	0.2	0.2	3.1	95.6	0.8	3.5
	中学生 女子 (2,238)	0.2	0.7	5.9	92.5	0.8	6.8	0.1	0.6	2.1	96.7	0.5	2.8
高校生	高校生(1年～3年)全体 (3,874)	0.2	0.5	3.9	94.3	1.1	4.6	0.2	0.2	1.6	96.9	1.1	2.0
	高校生 男子 (1,801)	0.3	0.9	4.9	92.3	1.6	6.1	0.2	0.3	2.1	95.7	1.7	2.6
	高校生 女子 (2,003)	0.0	0.2	3.0	96.3	0.5	3.2	0.0	0.1	1.2	98.2	0.4	1.3

(9)インターネットを利用することについての気持ち

- ネットを利用することに関する各項目の「あてはまり度」(「はい」と回答した割合)をみると、小・中・高生合計では、「インターネットに夢中になっていると感じている」が64.8%と最も高く、以下、「使いはじめに考えていたよりも、長い時間オンラインの状態ですごしてしまう」(45.9%)、「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けれども、うまくいかなかったことが何度もある」(34.4%)と続いている。

Q20 インターネットを利用することについての気持ち



※本調査項目は、アメリカのヤング博士によって開発された世界で最もよく使われてきたインターネット依存のスクリーニングテストから引用し、「久里浜医療センターネット依存治療研究部門」が翻訳したものと同様の設問を設定。
(<https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/dq.html>)
「はい」が1点、「いいえ」が0点。合計点5点以上で「インターネット依存の疑いがある」と判定される。

- 本質問による回答を点数化し、区分した結果をみると、「インターネット依存の疑いがある」と判定される「5点以上」の割合は、小学生で8.2%、中学生で13.6%、高校生で18.0%となっている。

Q20 「インターネットを利用することについての気持ち」合計点

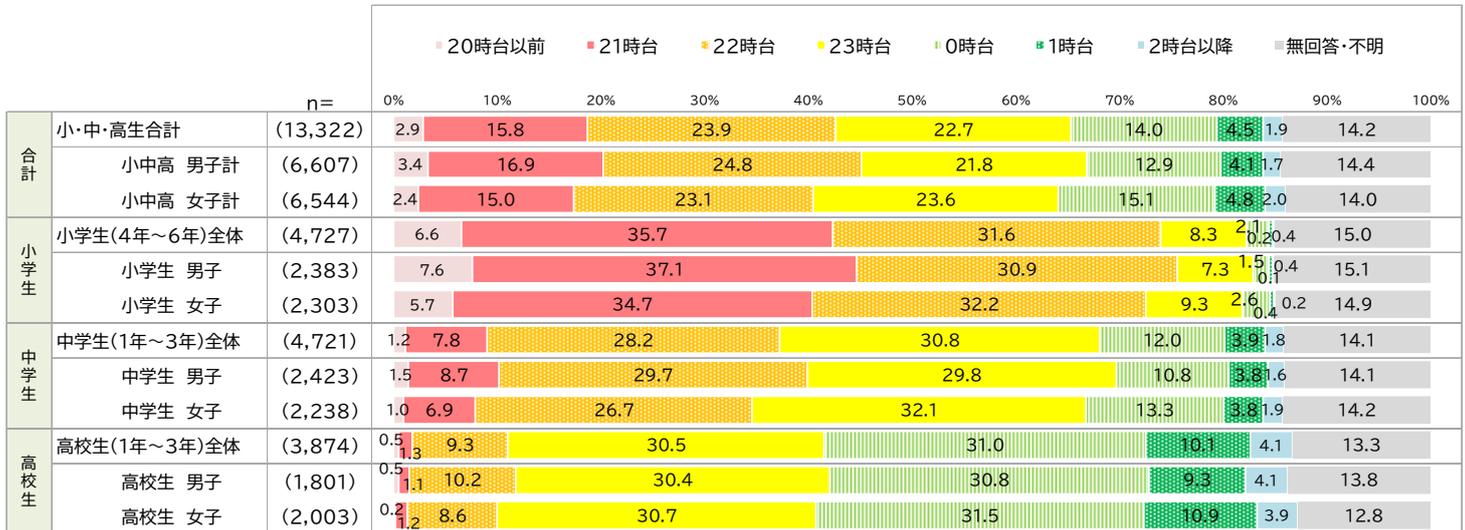


6. 生活や心の状態について

(1)睡眠状況＜入眠時刻＞

- 普段の睡眠について入眠時刻を確認したところ、小・中・高生合計では「22時台」が23.9%と最も多く、以下、「23時台」(22.7%)、「21時台」(15.8%)と続いている。
- 学年別にみると、小学生では「21時台」(35.7%)、中学生では「23時台」(30.8%)、高校生では「0時台」(31.0%)がそれぞれ最も多くなっている。

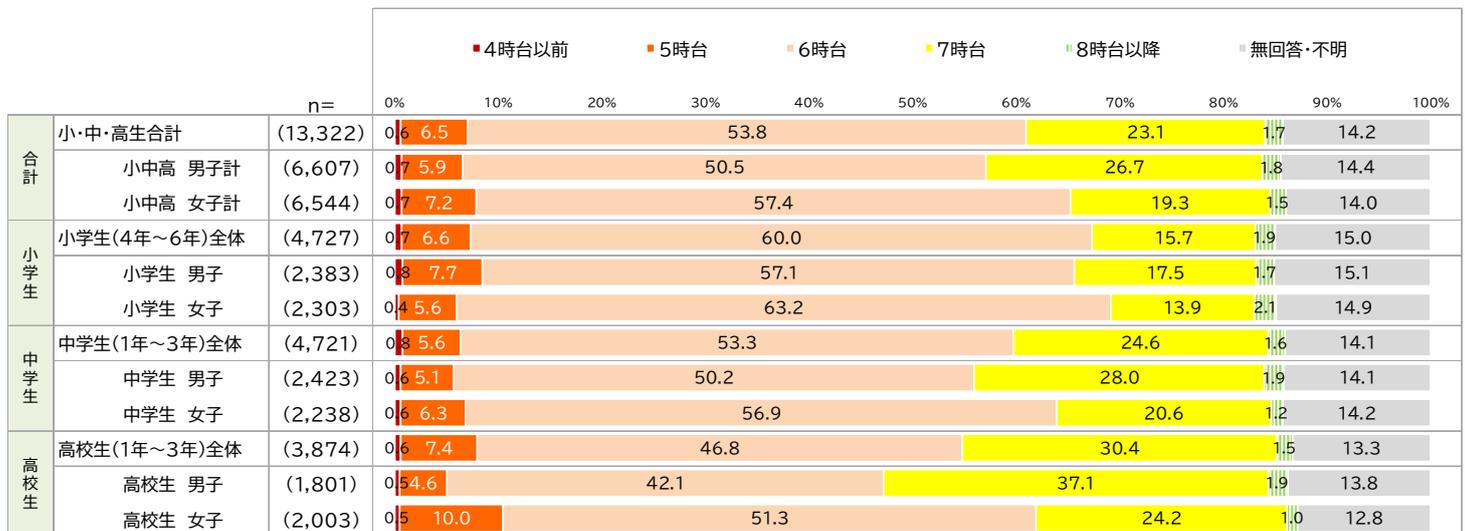
Q21.1 最初に寝つく時間は何時何分ですか。



(2)睡眠状況＜起床時刻＞

- 普段の睡眠について、最終的な起床時刻を確認したところ、小・中・高生合計では「6時台」が53.8%と最も多く、「7時台」が23.1%で続いている。
- 学年別にみると、いずれの学年においても「6時台」が最も多くなっている。

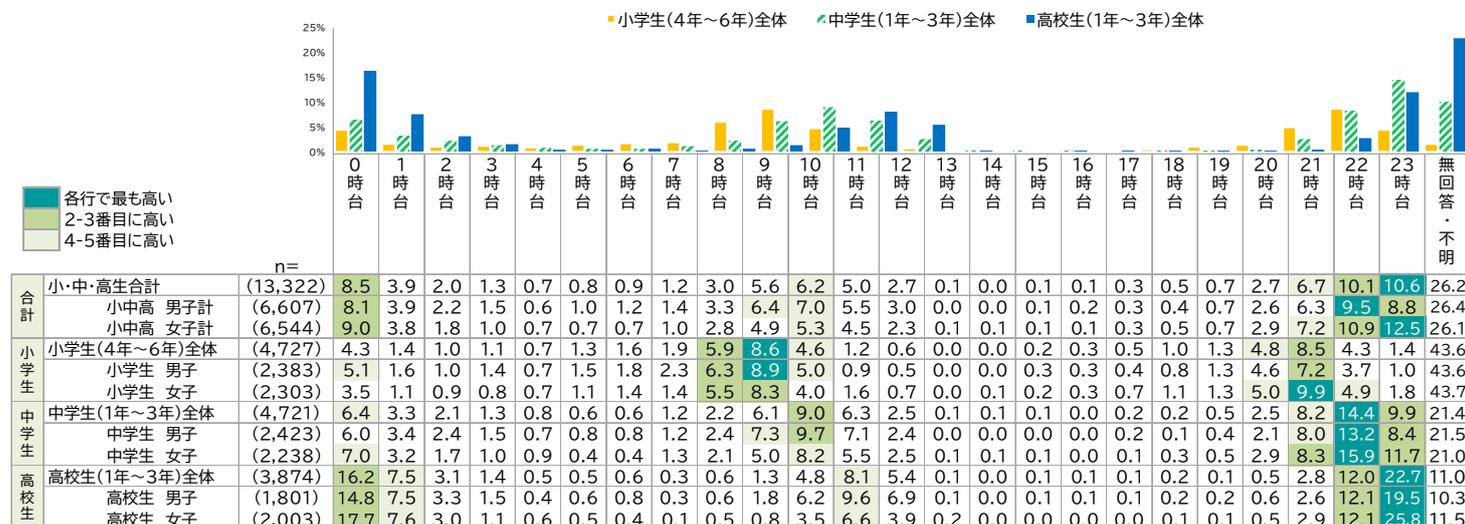
Q21.2 最終的に何時何分に起きますか。



(3)1日の中でのスマートフォンの最終利用時刻

- 1日の中でのスマートフォンの最終利用時刻をみると、小・中・高生合計では「23時台」(10.6%)が最も多く、以下、「22時台」(10.1%)、「0時台」(8.5%)と続いている。

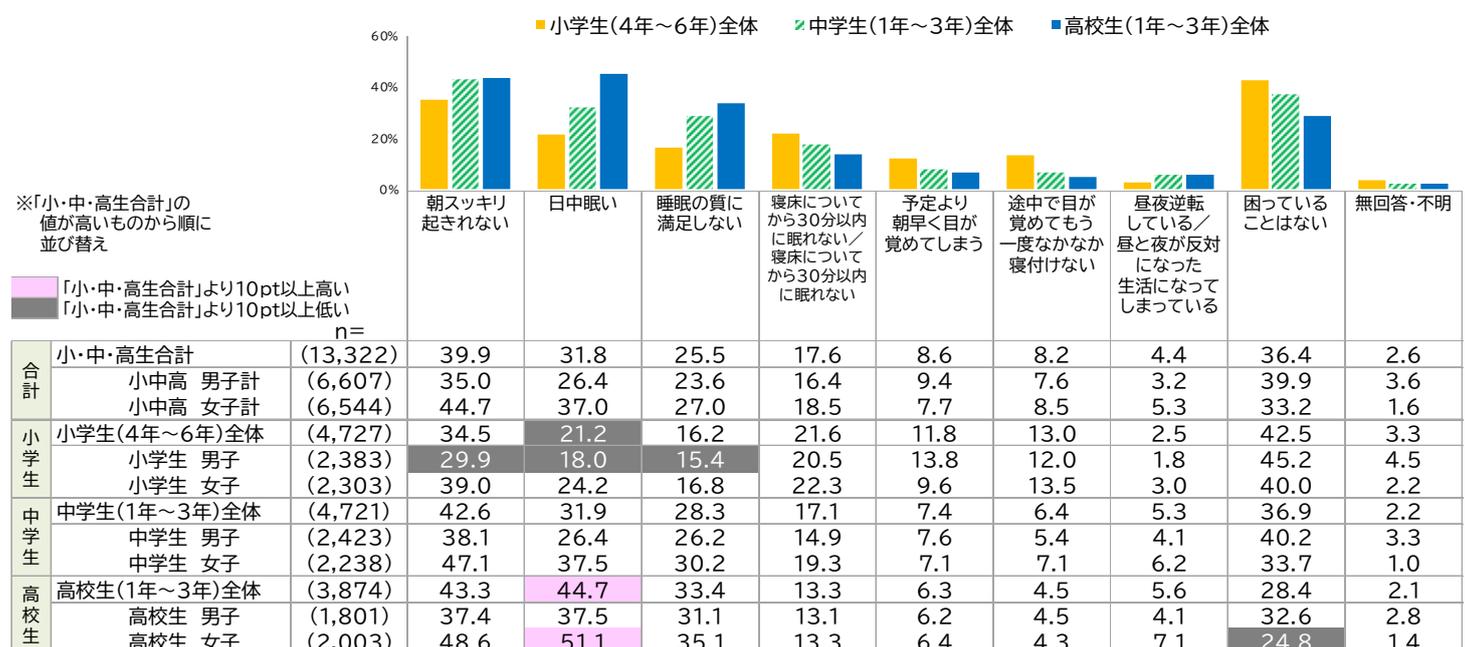
Q21.3 スマホの1日の最終利用時刻は何時何分ですか。



(4)睡眠における困りごと

- 睡眠における困りごとをみると、小・中・高生合計では「朝スッキリ起きれない」が39.9%と最も高く、以下、「日中眠い」(31.8%)、「睡眠の質に満足しない」(25.5%)と続いている。
- 学年別に「日中眠い」を選択した割合をみると、小学生では21.2%、中学生では31.9%であるのに対し、高校生では44.7%となっている。

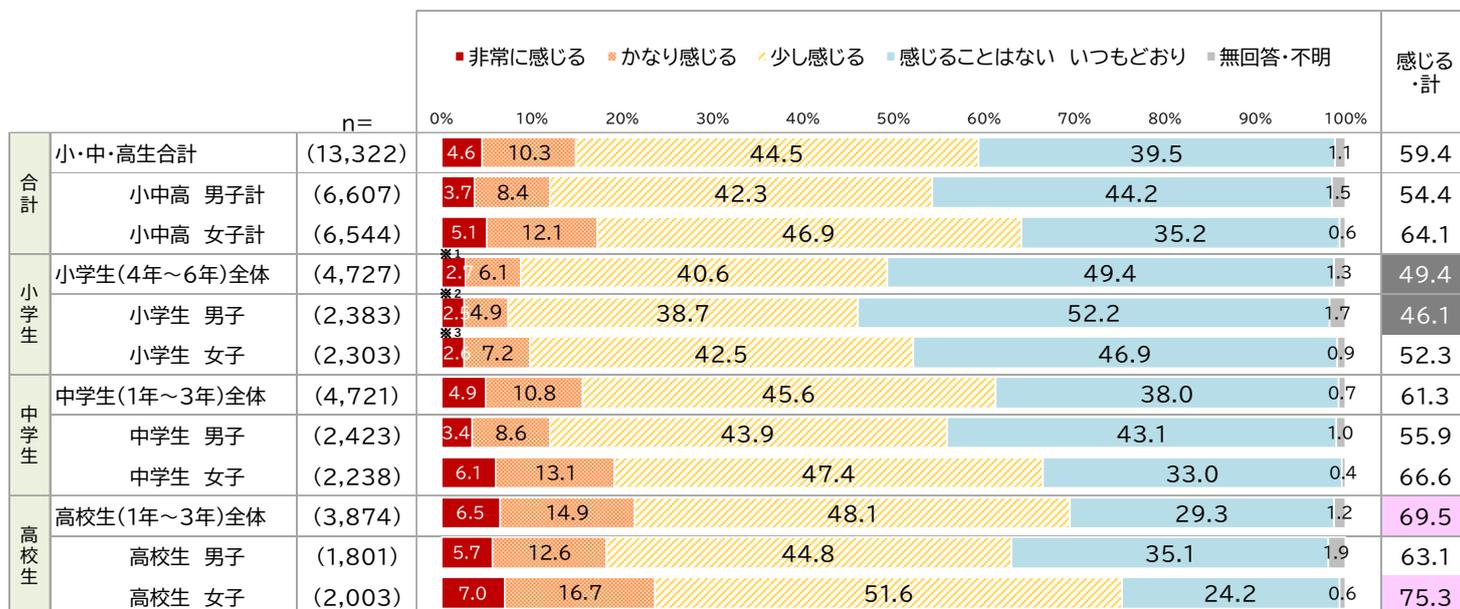
Q21.4 睡眠で困っていることはありますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)



(5) 気分の落ち込みや、やる気が出ないと感じる状況の有無

- 気分の落ち込みや、やる気が出ないと感じる状況の有無をみると、小・中・高生合計では「感じる・計」(非常に感じる+かなり感じる+少し感じる)が59.4%となっている。
- 学年別にみると、いずれの学年においても「感じる・計」の割合は女子が男子を上回り、高校生女子では75.3%と最も高くなっている。

Q22.1 気分が落ち込む、あるいは、やる気が出ないと感じることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

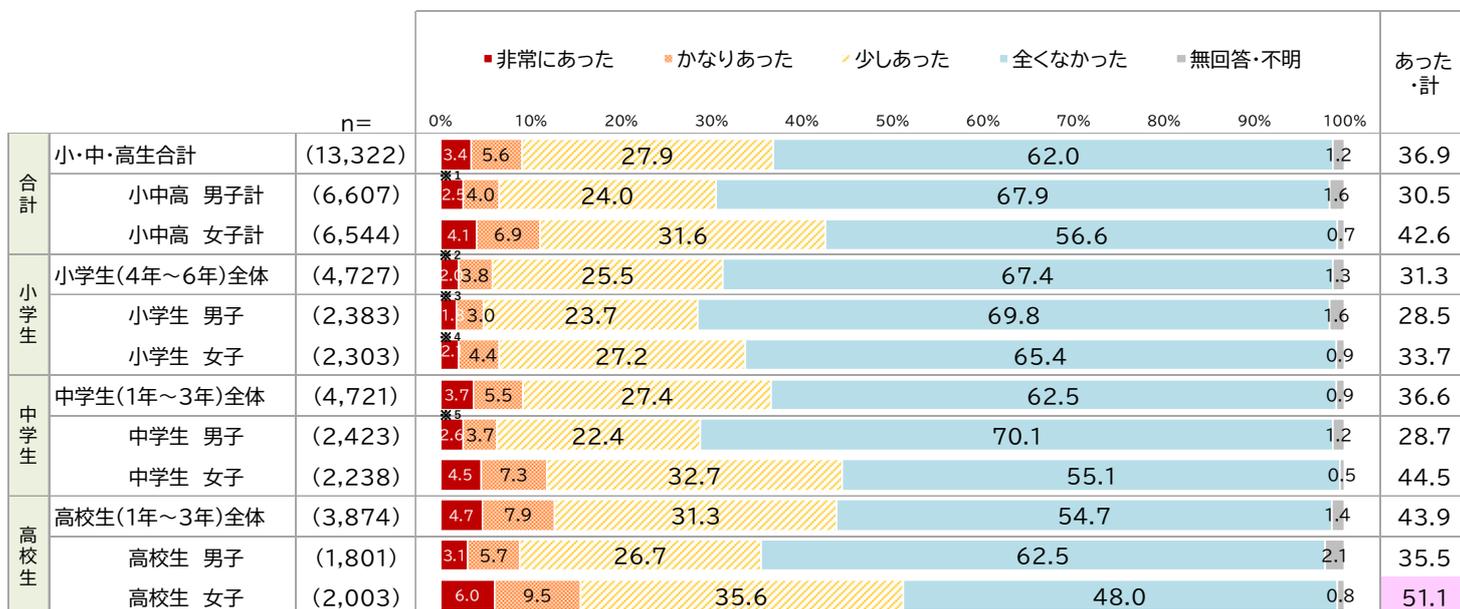


※1は2.7 ※2は2.5 ※3は2.6

(6) 不安により外出や集団への参加が嫌だと感じる状況の有無

- 不安により、外出や集団への参加が嫌だと感じる状況の有無をみると、小・中・高生合計では「あった・計」(非常にあった+かなりあった+少しあった)が36.9%となっている。
- 学年別にみると、いずれの学年においても「あった・計」の割合は女子が男子を上回り、高校生女子では、51.1%と最も高くなっている。

Q22.2 不安で、外出や集団への参加が嫌だと感じることはありますか。(ひとつのみ選んでください)



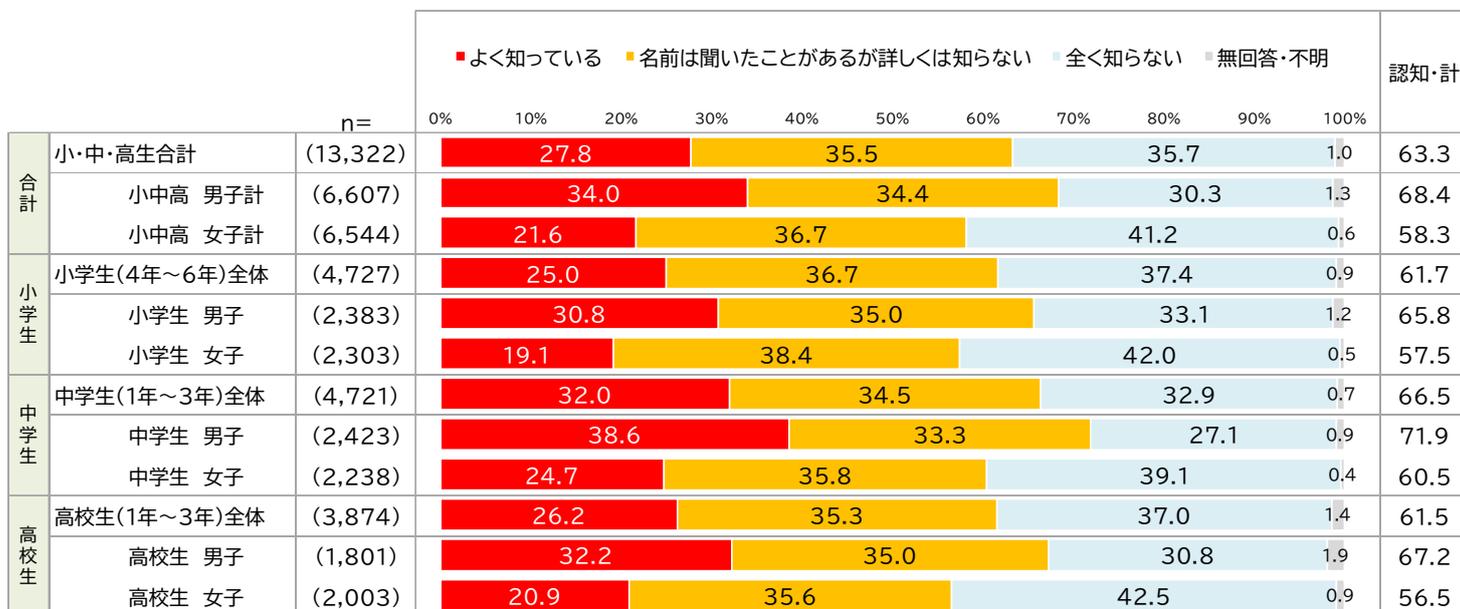
※1は2.5 ※2は2.0 ※3は1.8 ※4は2.1 ※5は2.6

7. ゲームについて

(1)「ゲーム行動症(ゲーム障害)」の認知状況

- 「ゲーム行動症(ゲーム障害)」の認知状況をみると、小・中・高生合計では「認知・計」(よく知っている + 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない)が63.3%となっている。
- 学年別にみると、いずれの学年においても男子が女子を上回る認知状況となっている。

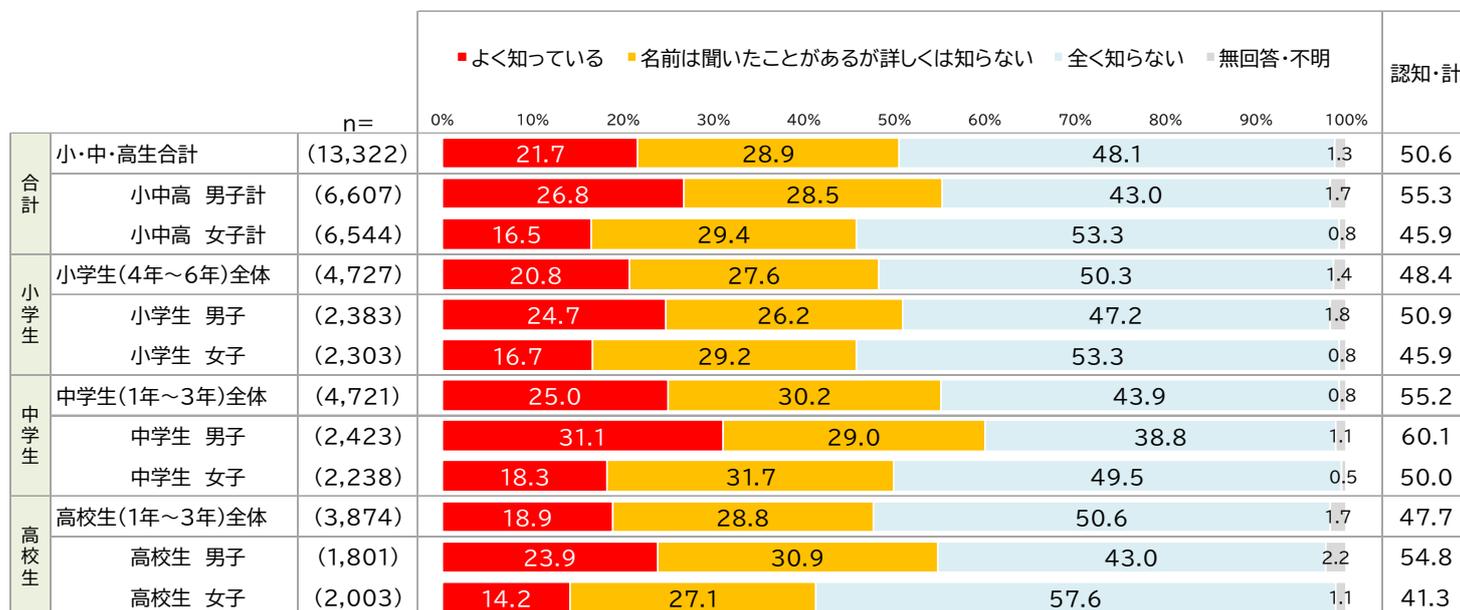
Q23.1 ゲームのやり過ぎによって日常生活にさまざまな問題が生じる病気「ゲーム行動症(ゲーム障害)」についてご存知ですか。(ひとつのみ選んでください)



(2)「危険なゲーム行動」の認知状況

- 「危険なゲーム行動」の認知状況をみると、小・中・高生合計では「認知・計」(よく知っている + 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない)が50.6%となっている。
- 学年別にみると、いずれの学年においても男子が女子を上回る認知状況となっている。

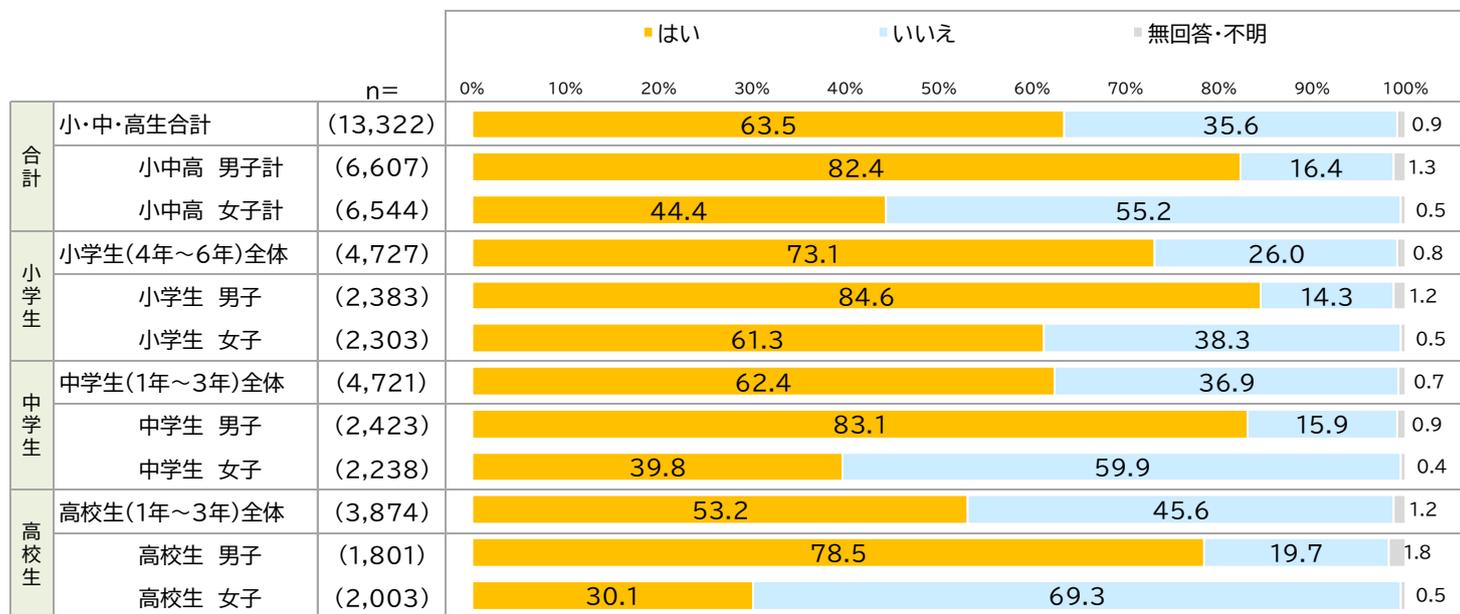
Q23.2 「ゲーム行動症」ほどではないが、ゲームのやり過ぎによって日常生活に少し問題が生じる病気「危険なゲーム行動」についてご存知ですか。(ひとつのみ選んでください)



(3)ゲームの実施状況

- ゲームをよくやるかについて確認したところ、小・中・高生合計では「はい」(よくやる)が63.5%となっている。
- 学年別に「はい」(よくやる)と回答した割合をみると、小学生では73.1%、中学生では62.4%、高校生で53.2%となっており、いずれの学年においても男子が女子を大きく上回る実施状況となっている。

Q24 あなたはゲームをよくやりますか。(ひとつのみ選んでください)

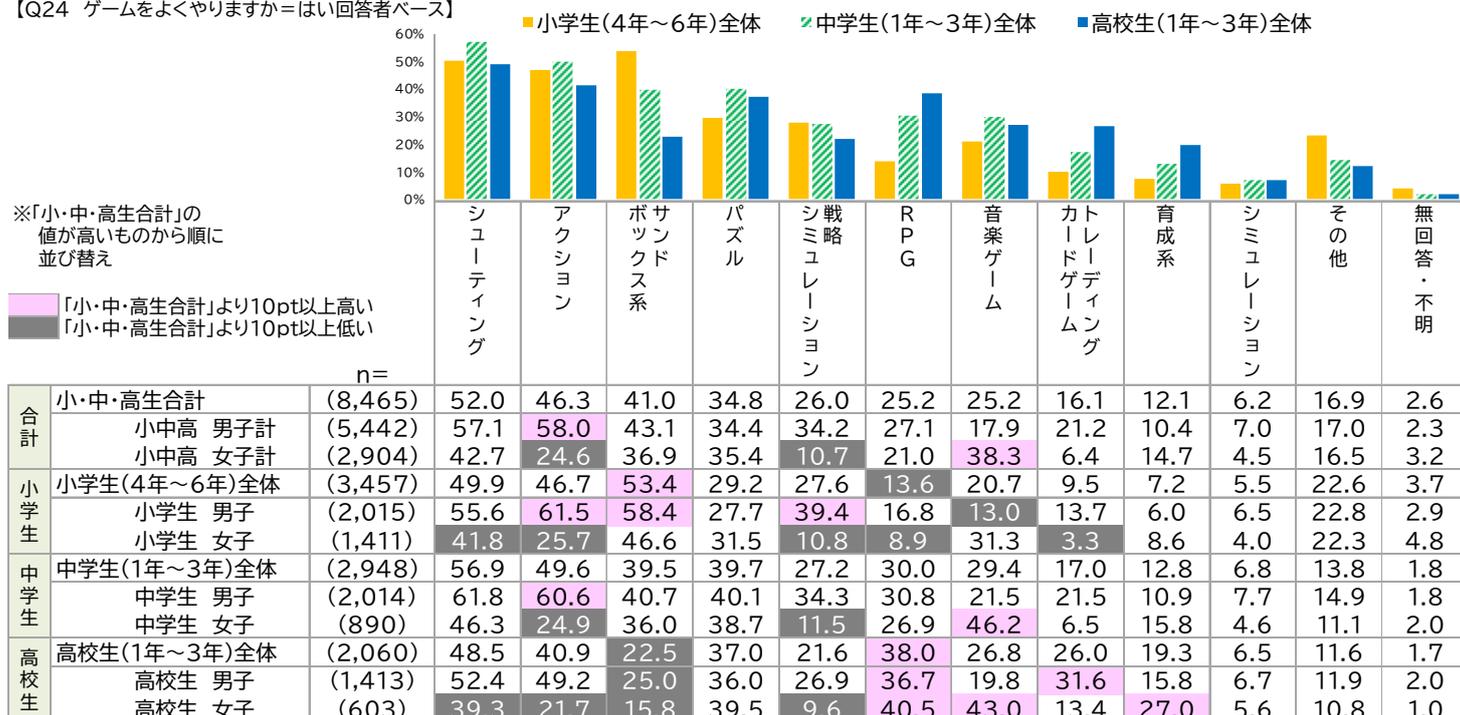


(4)よく遊ぶゲームジャンル ※「ゲームをよくやる」と回答した人にもみ聴取

- ゲームをよくやると回答した人に、よく遊ぶゲームのジャンルを確認したところ、小・中・高生合計では「シューティング」が52.0%と最も多く、以下、「アクション」(46.3%)、「サンドボックス系」(41.0%)と続いている。

Q25 主にどのジャンルのゲームをしていますか。(あてはまるものいくつかも選んでください)

【Q24 ゲームをよくやりますか=はい回答者ベース】

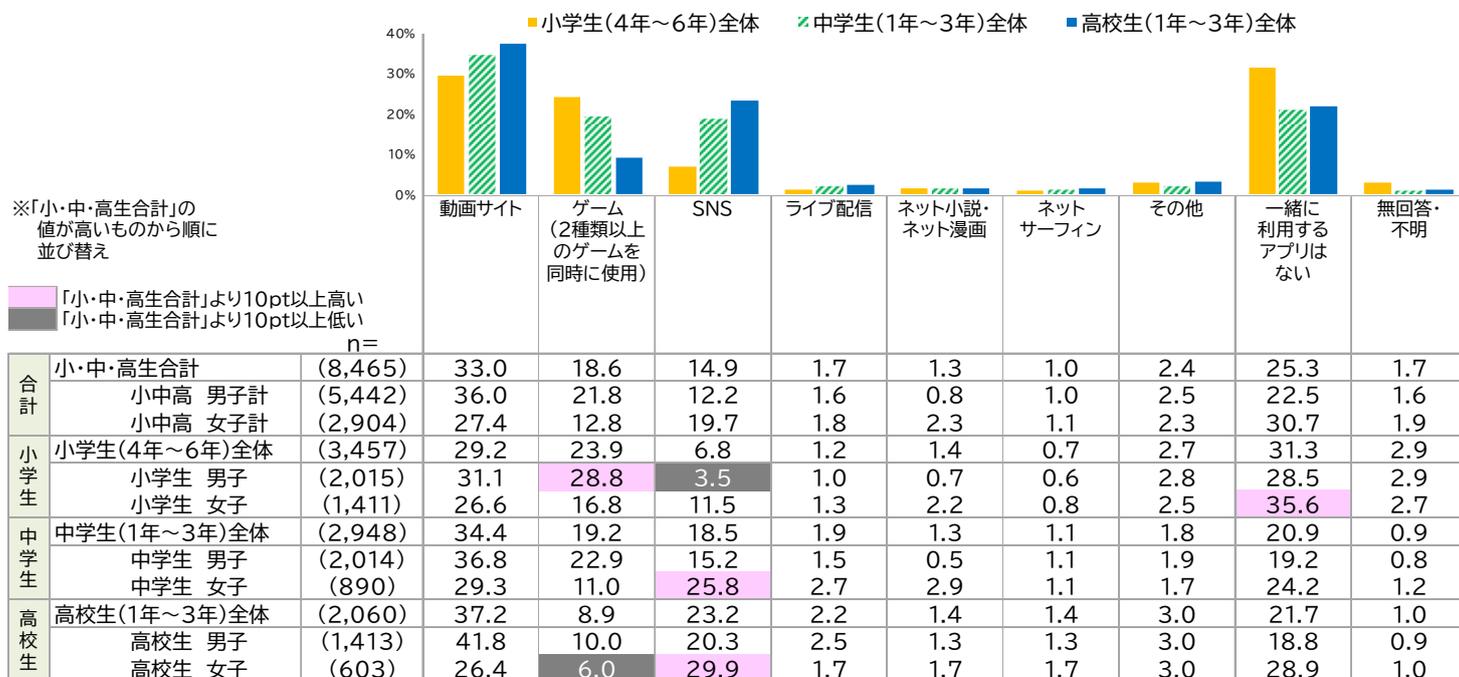


(5) ゲームと一緒に利用するアプリ ※「ゲームをよくやる」と回答した人へのみ聴取

- ゲームをよくやると回答した人に、ゲーム中に一緒に利用する最も利用頻度の高いアプリを確認したところ、小・中・高生合計では「動画サイト」が33.0%と最も高く、以下、「ゲーム(2種類以上のゲームを同時に使用)」(18.6%)、「SNS」(14.9%)と続く。なお、「一緒に利用するアプリはない」は25.3%となっている。

Q26 あなたがよくやるゲーム中に一緒に利用するアプリのうち、最も利用頻度が高いものを教えて下さい。(ひとつのみ選んでください)

【Q24 ゲームをよくやりますか=はい回答者ベース】

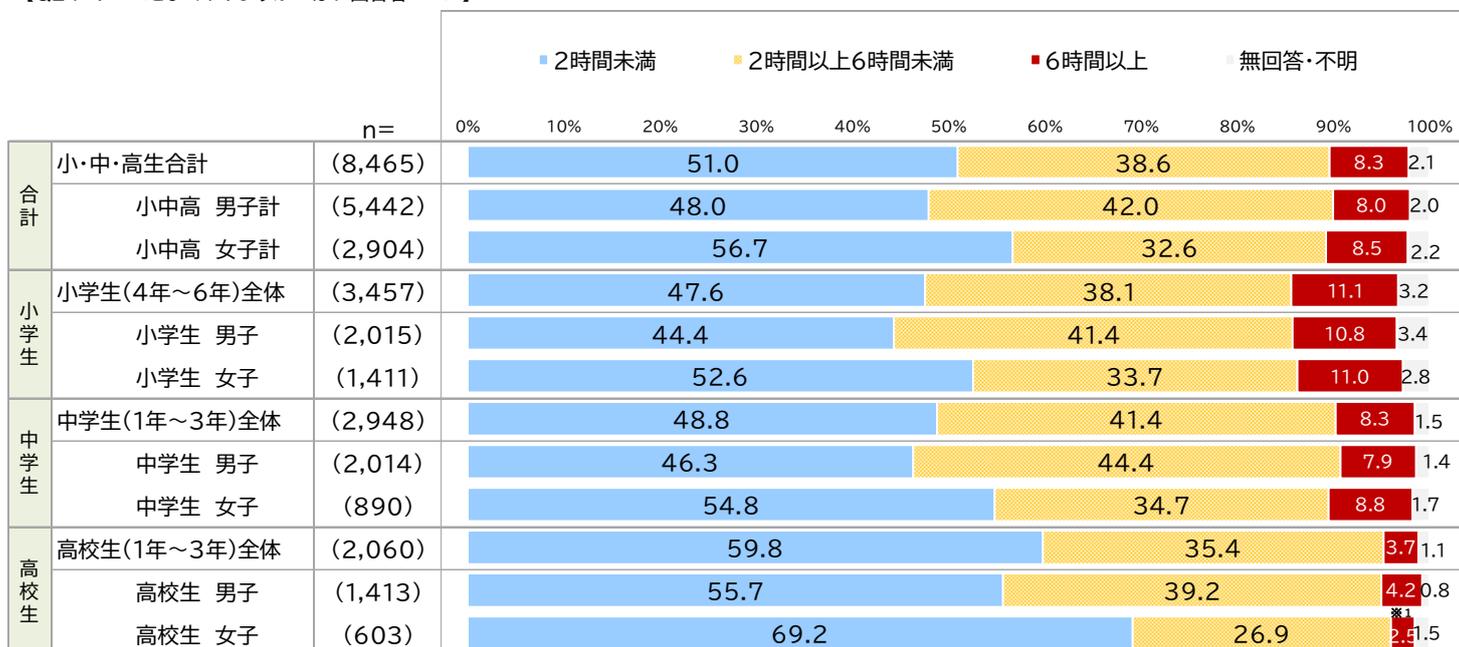


(6) ゲーム時間 ※「ゲームをよくやる」と回答した人へのみ聴取

- ゲームをよくやると回答した人に、平日の1日あたりのゲーム時間を確認したところ、小・中・高生合計では、「2時間未満」が51.0%と最も多くなっており、「2時間以上6時間未満」が38.6%で次ぐ。

Q27.2 平日、ゲームを1日にだいたい何時間していますか。

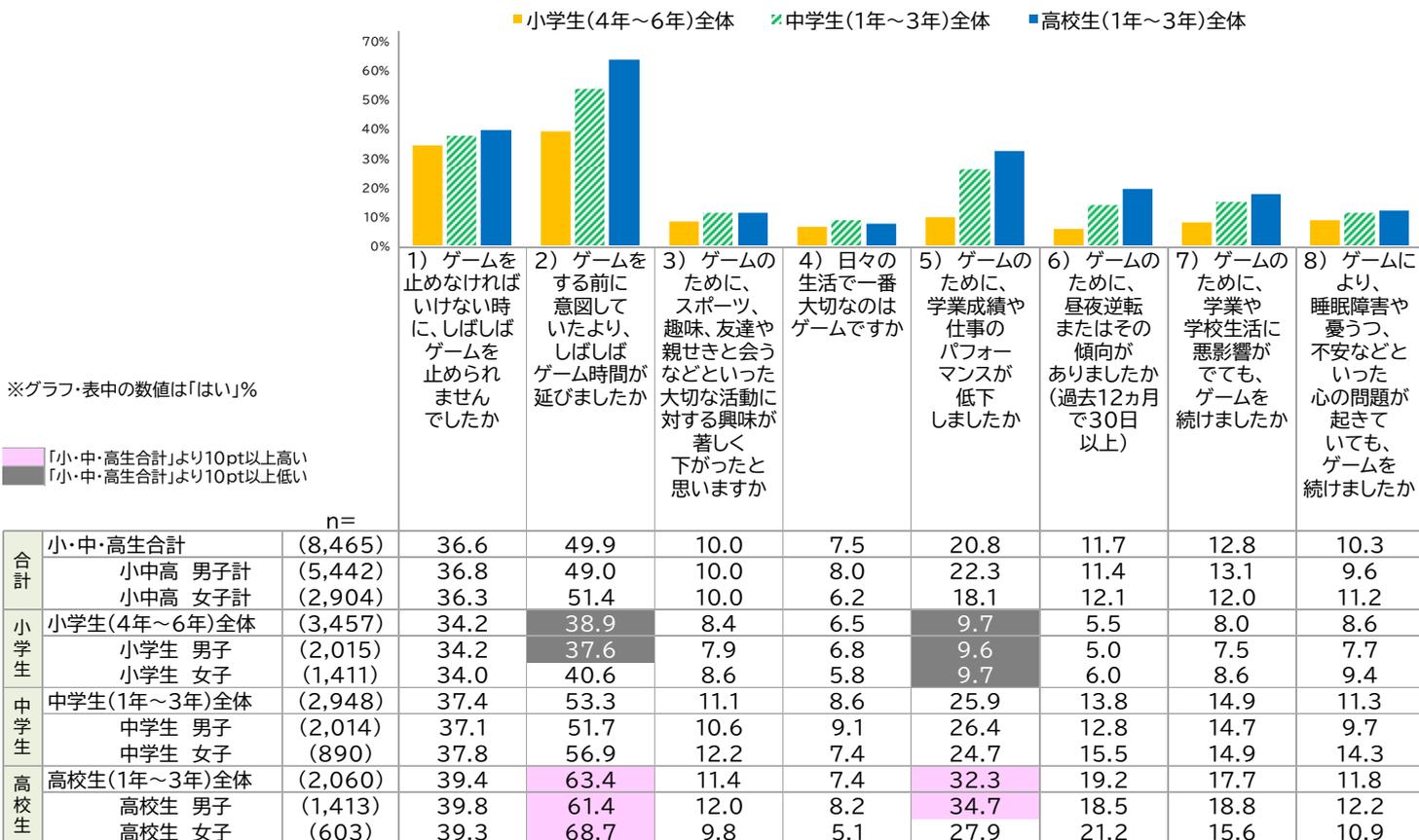
【Q24 ゲームをよくやりますか=はい回答者ベース】



(7)ゲーム依存に対する意識 ※「ゲームをよくやる」と回答した人へののみ聴取

- ゲームをよくやると回答した人に、ゲーム依存に関する各項目の「あてはまり度」(「はい」と回答した割合)をみると、小・中・高生合計では「ゲームをする前に意図していたより、しばしばゲーム時間が延びた」が49.9%と最も高く、以下、「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なかった」(36.6%)、「ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが低下した」(20.8%)と続いている。

Q27 ゲーム依存について【Q24 ゲームをよくやりますか=はい回答者ベース】

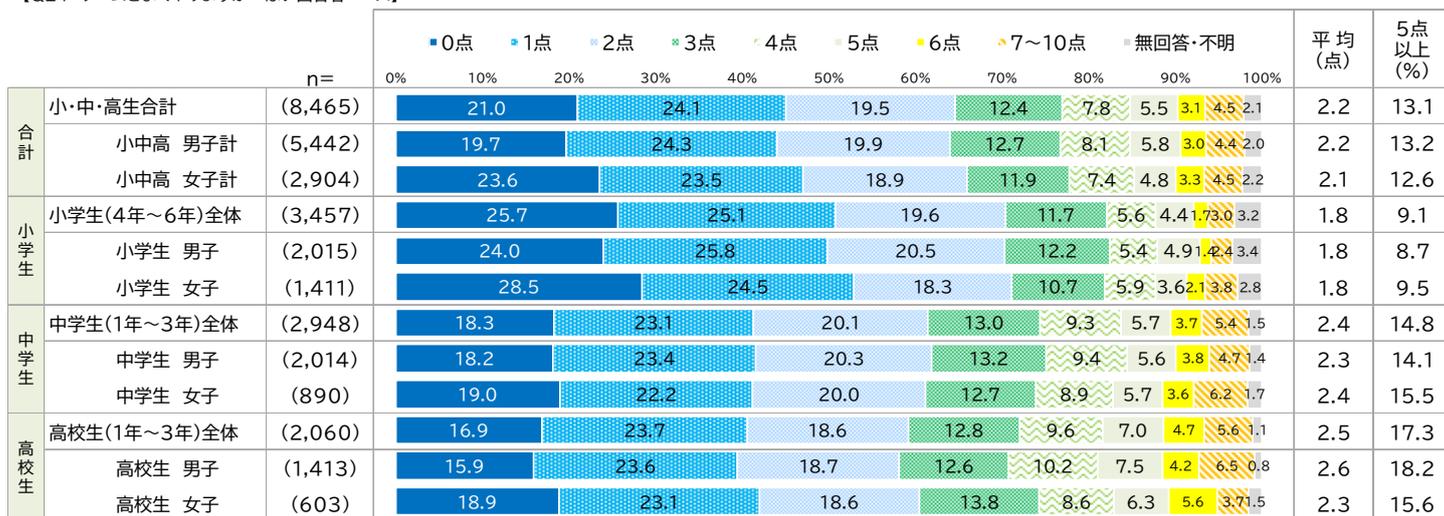


※本調査項目は、WHOのICD-11に記載されているゲーム行動症をスクリーニングする調査項目に準ずる。
(<https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/games-test.html>)
上記、Q27-1~Q27-8は「はい」が1点、「いいえ」が0点。また、前ページのQ27.2は「6時間以上」が2点、「2時間以上、6時間未満」が1点、「2時間未満」が0点と点数化し、合計点5点以上で「ゲーム行動症(ゲーム依存)の疑い」と判定。

- 本質問による回答を点数化し、区分した結果をみると、「ゲーム行動症の疑いがある」と判定される「5点以上」の割合は、小学生で9.1%、中学生で14.8%、高校生で17.3%となっている。

Q27 「ゲーム依存について」合計点

【Q24 ゲームをよくやりますか=はい回答者ベース】

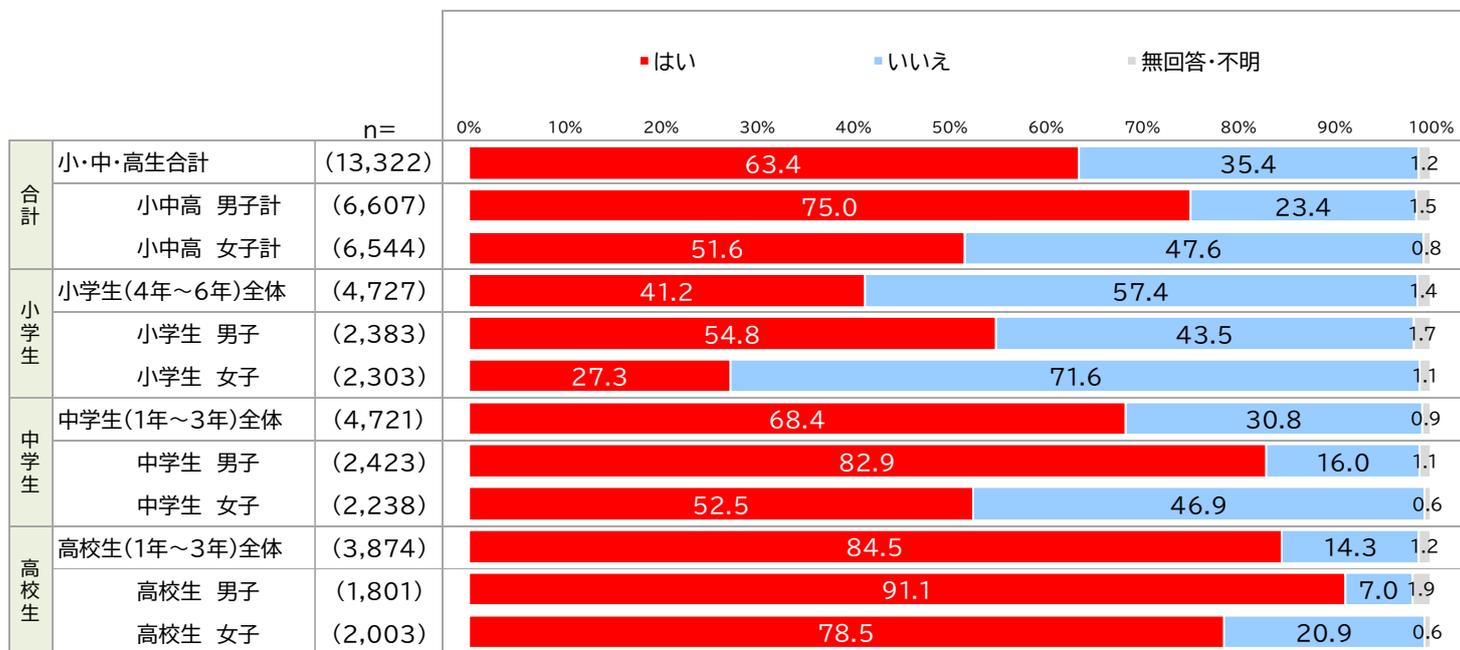


8. eスポーツについて

(1)eスポーツの認知状況

- eスポーツの認知状況をみると、小・中・高生合計では「はい」(知っている)が63.4%となっている。
- 学年別に「はい」(知っている)の割合をみると、小学生では41.2%、中学生では68.4%、高校生では84.5%となっており、いずれの学年においても男子が女子を大きく上回る認知状況となっている。

Q28.1 eスポーツを知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

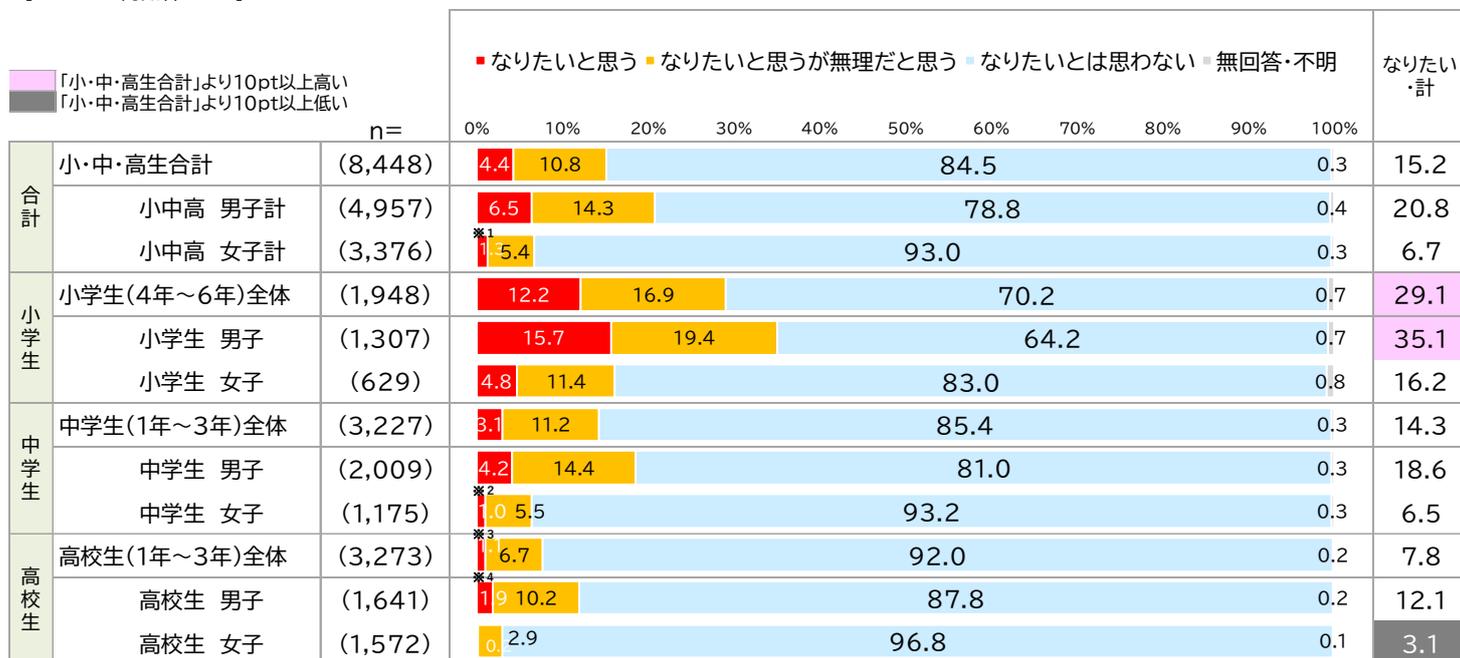


(2) eスポーツ選手への志望意向 ※「eスポーツ認知者」にのみ聴取

- eスポーツ認知者に「eスポーツ選手」への志望意向を確認したところ、小・中・高生合計では、「なりたい・計」(なりたいと思う+なりたいと思うが無理だと思う)が15.2%となっている。
- 学年別にみると、小学生では「なりたい・計」が29.1%であるのに対し、中学生では14.3%、高校生では7.8%となっており、いずれも小学生を大きく下回る。

Q28.2 eスポーツの選手になりたいと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

【eスポーツ認知者ベース】

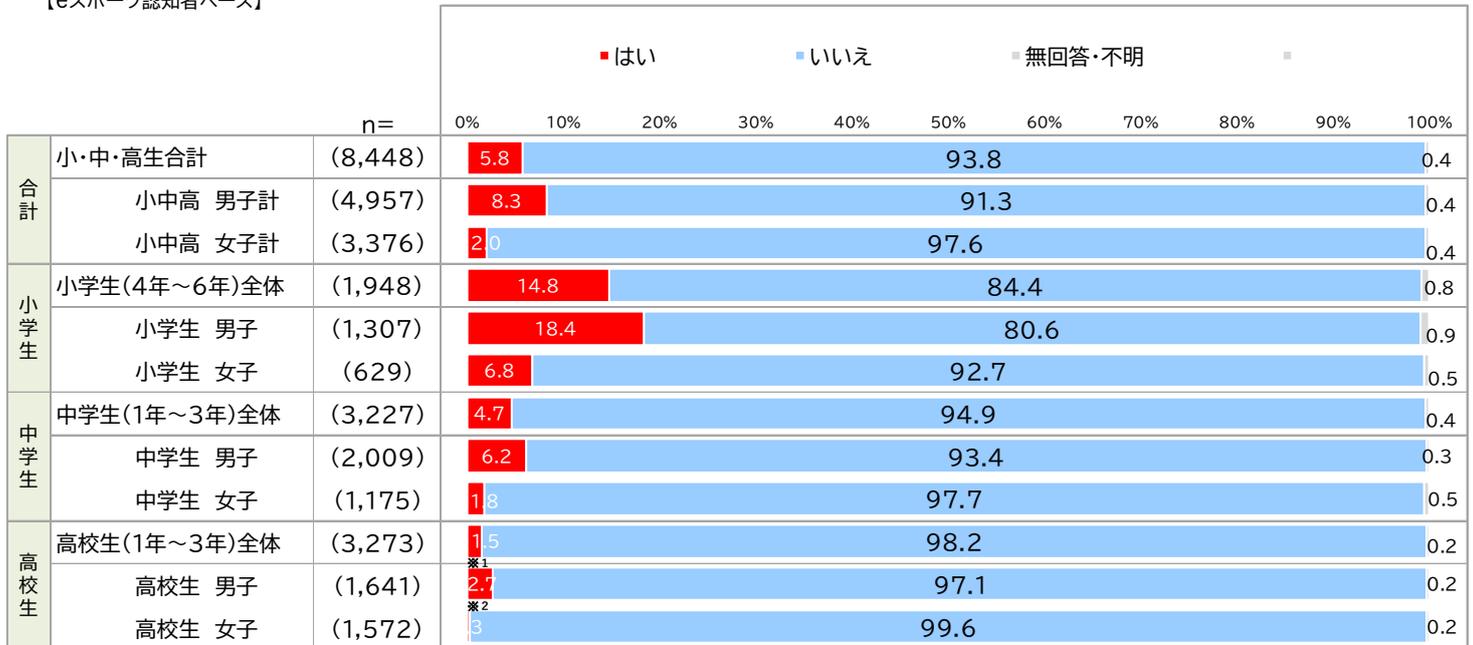


(3) eスポーツ選手を目指してのゲームの実施状況 ※「eスポーツ認知者」にのみ聴取

- eスポーツ認知者に「eスポーツ選手」になるためにゲームをしているかを確認したところ、小・中・高生合計では「はい」(eスポーツ選手になるためにゲームをしている)が5.8%となっている。

Q28.3 eスポーツの選手になるためにゲームをしていますか。(ひとつのみ選んでください)

【eスポーツ認知者ベース】



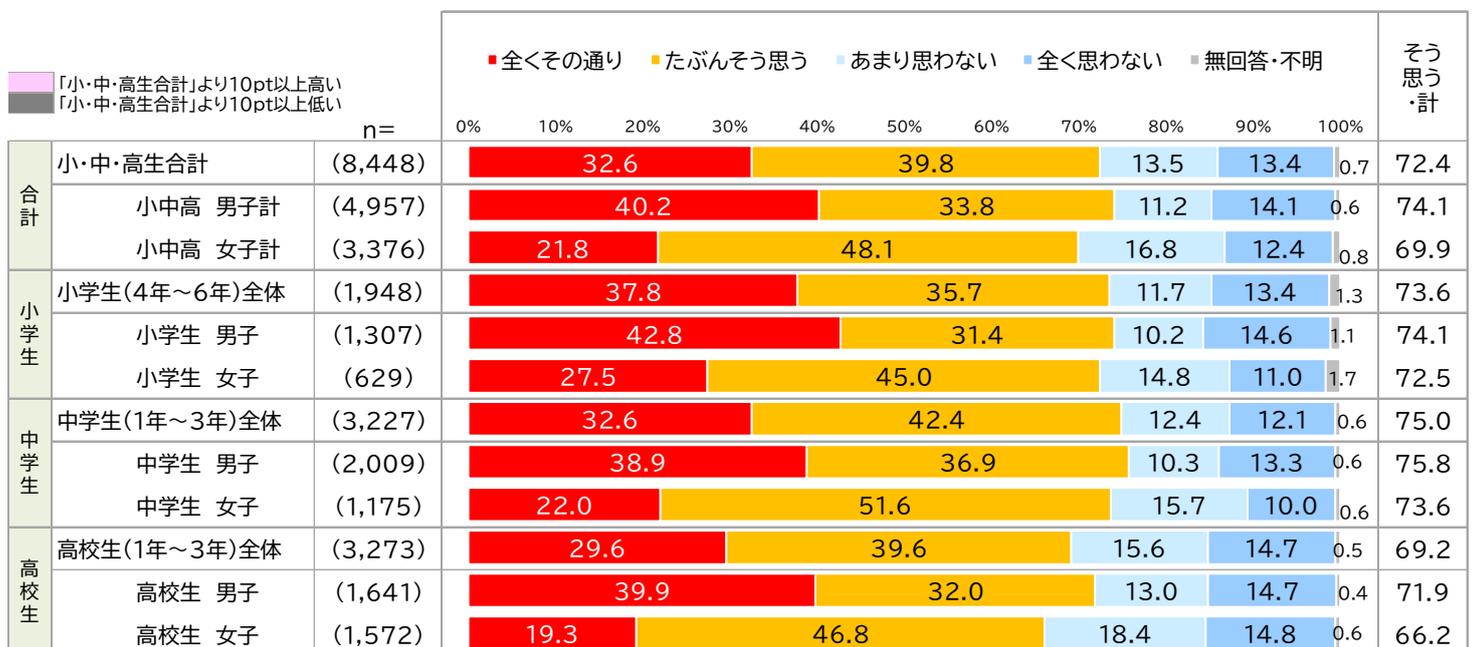
※1は2.7 ※2は0.3

(4) eスポーツ選手になるための運動の大切さの意識 ※「eスポーツ認知者」にのみ聴取

- eスポーツ認知者に「eスポーツ選手」になるためには運動も大切だと思うかを確認したところ、小・中・高生合計では「そう思う・計」(全くその通り+たぶんそう思う)が72.4%となっている。

Q28.4 eスポーツの選手になるためには、運動することも大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

【eスポーツ認知者ベース】

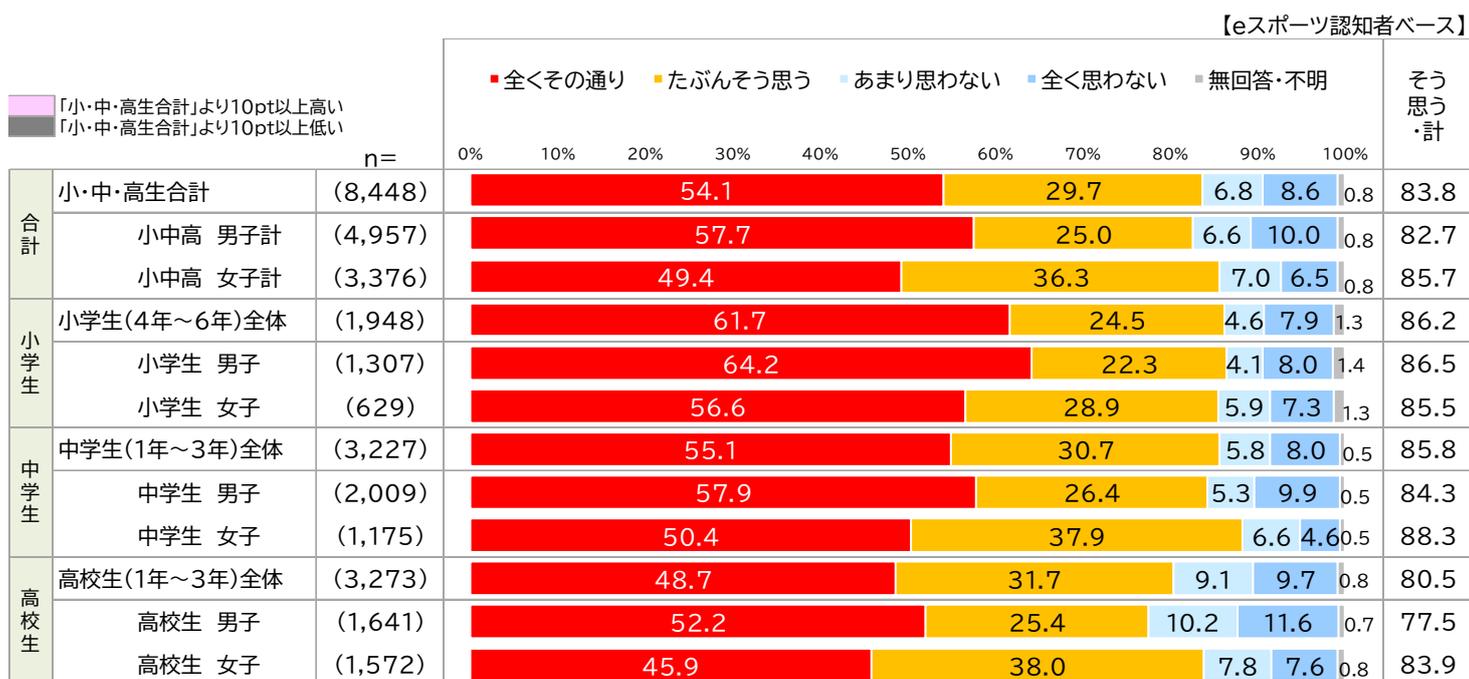


(5) eスポーツ選手になるための規則正しい生活の大切さ意識

※「eスポーツ認知者」にのみ聴取

- eスポーツ認知者に「eスポーツ選手」になるためにはゲームのうまさだけではなく、規則正しい生活を送ることが大切だと思うかを確認したところ、小・中・高生合計では「そう思う・計」(全くその通り+たぶんそう思う)が83.8%となっている。

Q28.5 eスポーツの選手になるためには、ゲームのうまさだけでなく、規則正しい生活を送ることが大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)



第4章 県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査

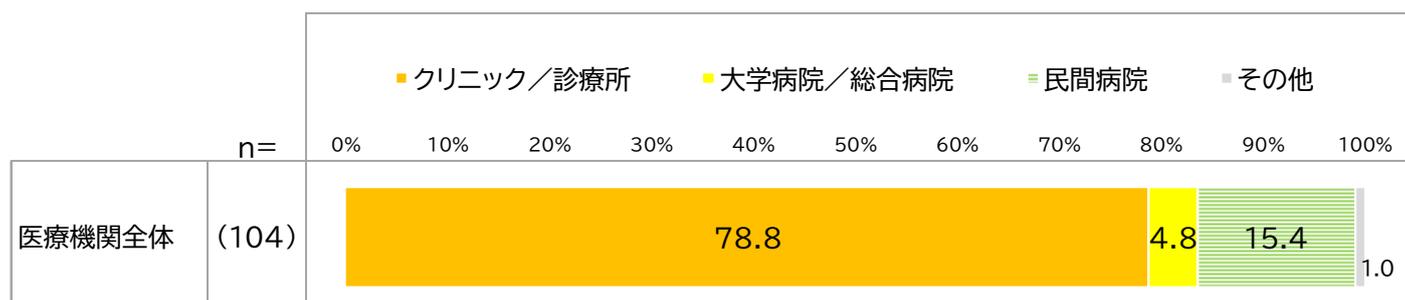
1. 基本情報

(1) 調査対象医療機関の規模

- 調査対象の医療機関は「クリニック/診療所」が78.8%と最も多く、以下、「民間病院」(15.4%)、「大学病院/総合病院」(4.8%)と続いている。

Q1 貴院に最も当てはまるものを、1つお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)

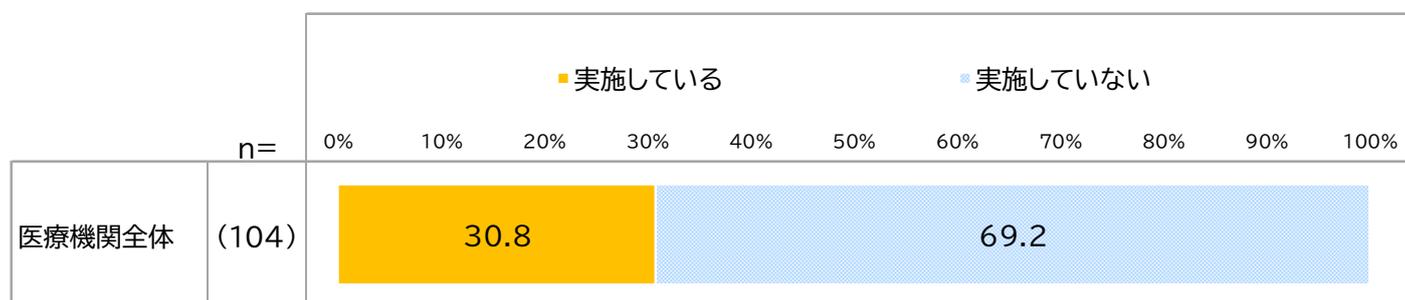


(2) 調査対象医療機関における児童・思春期精神疾患診療の実施状況

- 児童・思春期精神疾患に関する診療を「実施している」と回答した医療機関は、全体(104医療機関)の30.8%となっている。

Q2 貴院では、児童・思春期精神疾患に関する診療を実施されていますか。1つお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)



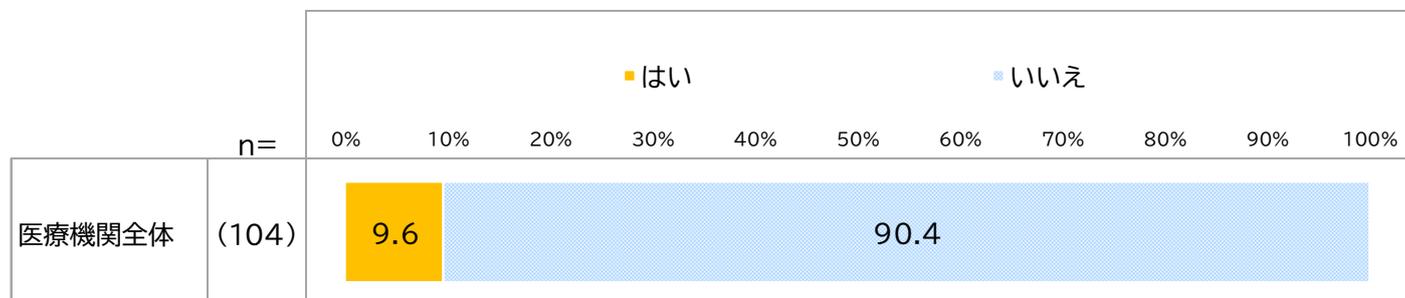
2.ゲーム・ネット依存症診療をする医療機関

(1)ゲーム・ネット依存症の診療状況

- 全体(104医療機関)のうち「ゲーム・ネット依存症に関する診療」を行っている医療機関は、9.6%となっている。

Q3_1 貴院では、ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っていますか。1つお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)

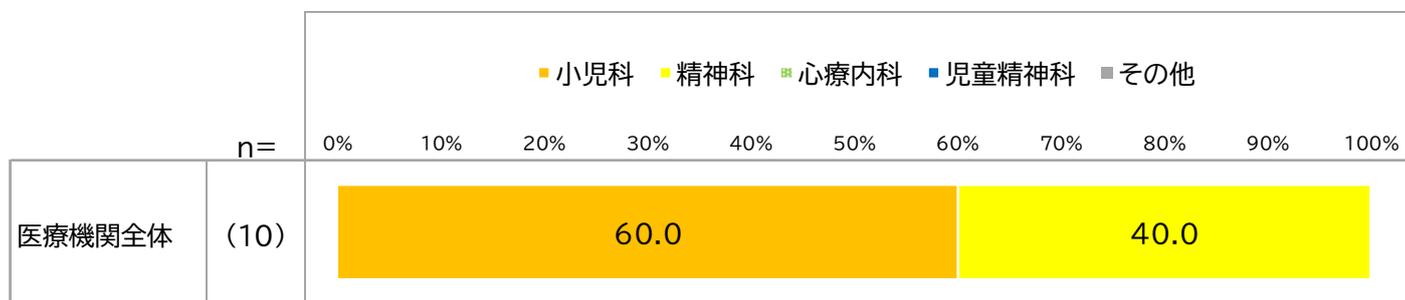


(2)ゲーム・ネット依存症の診療を行う主な診療科

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関に、診療を行っている主な診療科を確認したところ、「小児科」が60.0%、「精神科」が40.0%となっている。

Q3_2 貴院でゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている主な診療科は何科ですか。1つお答えください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)

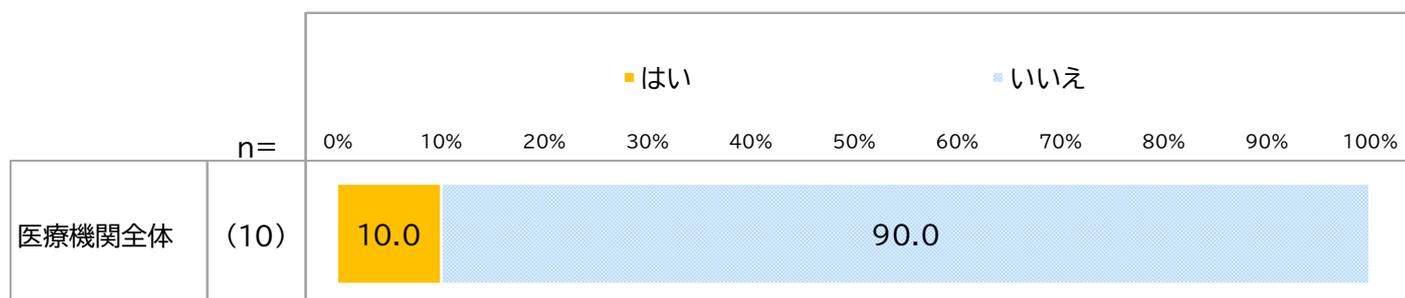


(3)ゲーム・ネット依存症の診療における専門外来の設置状況

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関に、「ゲーム・ネット依存症の専門外来」の設置状況を確認したところ、「はい」(設置している)は10.0%となっている。

Q3_3 貴院において、ゲーム・ネット依存症の専門外来は設置されていますか。1つお答えください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)



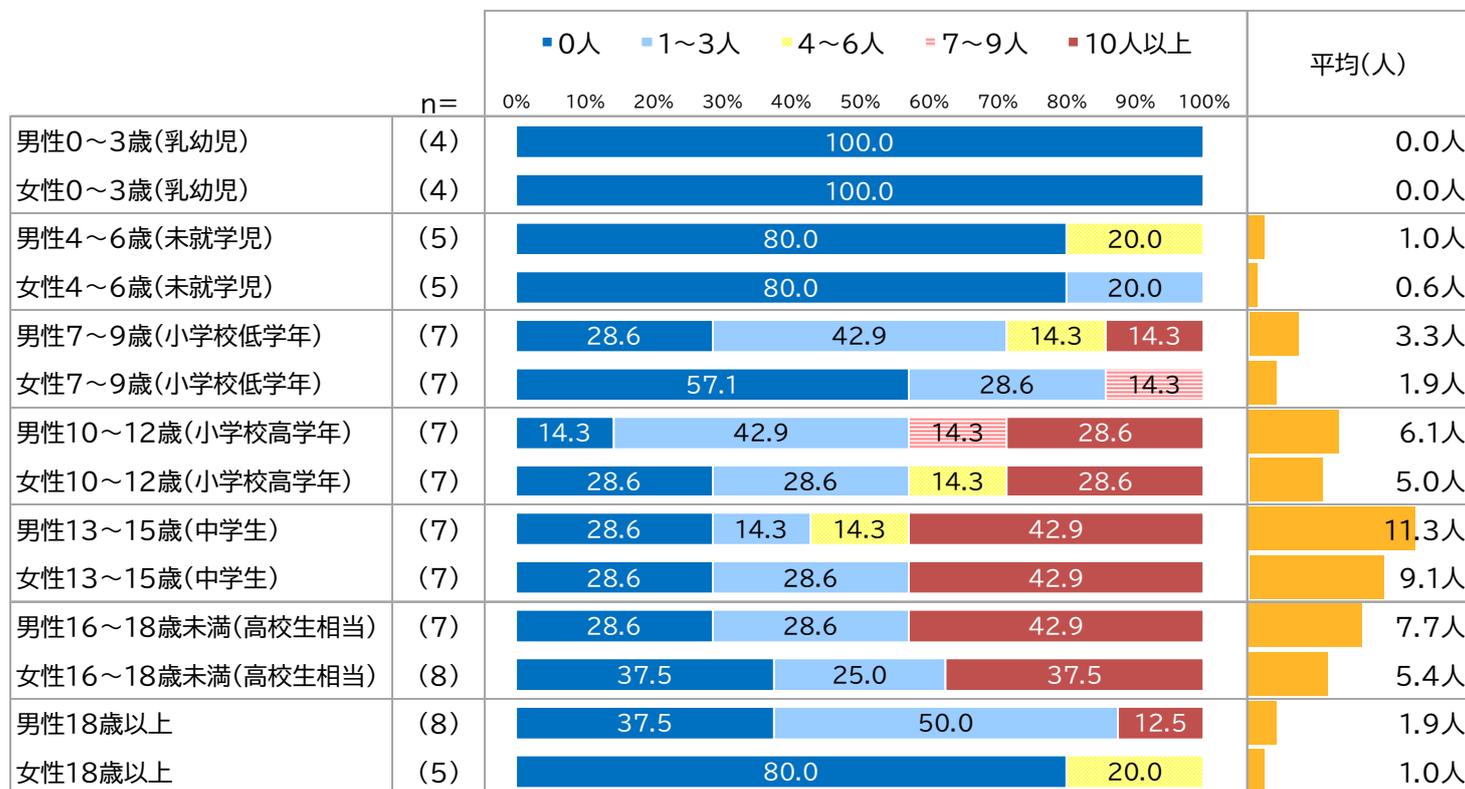
3.ゲーム・ネット依存症診療の患者分布

(1)ゲームに関連した問題で受診した患者数の年齢別分布

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関における患者の平均人数を性年代別にみると、「男性13～15歳(中学生)」が11.3人と最も多く、以下、「女性13～15歳(中学生)」が9.1人、「男性16～18歳未満(高校生相当)」が7.7人と続いている。

Q3_4.直近12か月間にゲームに関連した問題で受診した患者数

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)



(2)ゲームに関連した問題で受診した患者構成

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関の患者構成(延べ人数での構成比)を性年代別にみると、「男性13～15歳(中学生)」が20.7%と最も多く、以下、「女性13～15歳(中学生)」が16.8%、「男性16～18歳未満(高校生相当)」が14.1%と続いている。

【患者数_性年代別構成】Q3_4 直近12か月間にゲームに関連した問題で受診した患者数

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行い、患者数が1名以上の医療機関ベース(無回答者は除く)

	n	(乳幼児0~3歳)	(乳幼児0~3歳)	(未就学児4~6歳)	(未就学児4~6歳)	(小学校低学年7~9歳)	(小学校低学年7~9歳)	(小学校高学年10~12歳)	(小学校高学年10~12歳)	(中学生13~15歳)	(中学生13~15歳)	(高校生相当16~18歳未満)	(高校生相当16~18歳未満)	男性18歳以上	女性18歳以上
医療機関全体	(9)	-	-	1.3	0.8	6.0	3.4	11.3	9.2	20.7	16.8	14.1	11.3	3.9	1.3

4.ゲーム・ネット依存症診療の医師・スタッフ分布

(1)ゲームに関連した問題を抱える患者の診療に携わる医師数

- ゲーム・ネット依存症の診療を行っている医療機関において、「ゲームに関連した問題を抱える患者」の診察を担当している医師の数をみると、平均では4.6人となっている。
- このうち「小児科専門医」が平均2.0人、「精神科専門医」が平均1.5人となっている。

Q4_1~2 貴院でゲームに関連した問題を抱える患者様の診療に関わる医師の人数を記載してください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)

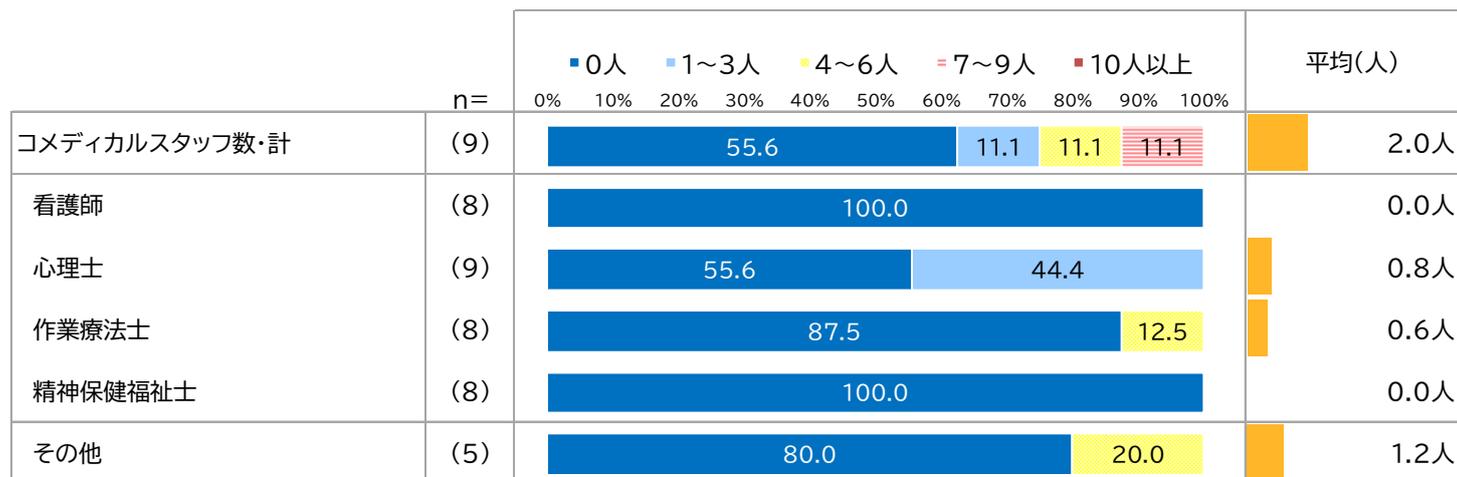


(2)ゲームに関連した問題を抱える患者の診療に携わるコメディカルスタッフ数

- ゲーム・ネット依存症の診療を行っている医療機関において、「ゲームに関連した問題を抱える患者」の診察を担当しているコメディカルスタッフの人数をみると、「0人」の施設が55.6%と半数以上を占めている。なお、平均人数は2.0人となっている。

Q4_3 貴院でゲームに関連した問題を抱える患者様の診療に関わるコメディカルスタッフの人数を記載してください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)



5.ゲーム・ネット依存患者の初診状況

(1)ゲームに関連した問題を抱える患者の対応年齢層

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関に対応している患者の年齢層を確認したところ、「13-15歳(中学生)」が50.0%と最も多く、「10-12歳(小学校高学年)」と「16-18歳(高校生相当)」がともに40.0%で続いている。

Q5 貴院では、下記の年齢のゲームに関連した問題を抱える患者の対応はされていますか。当てはまるものをいくつでもお答えください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)

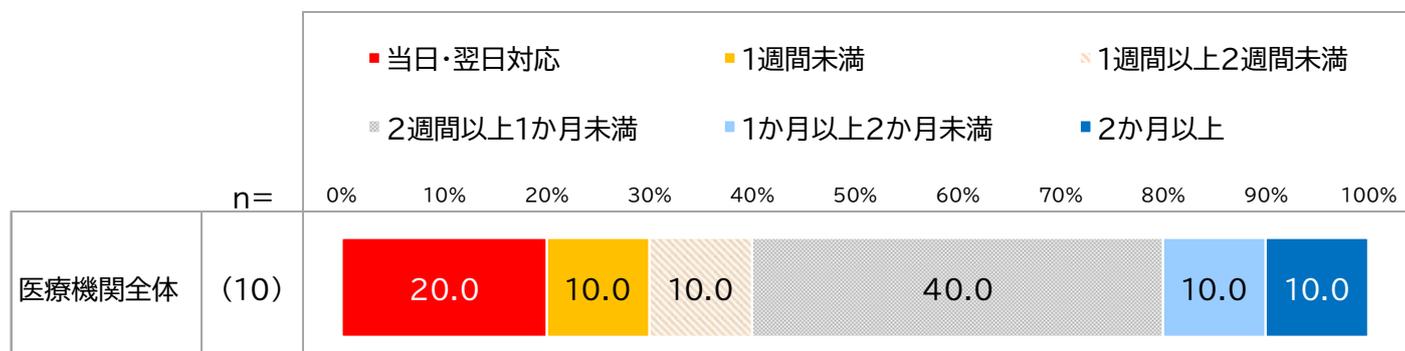


(2)ゲームに関連した問題を抱える患者の初診の電話から診察までにかかる時間

- ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関にゲームに関連した問題を抱える患者が初診の電話をしてから診察までにかかる時間を確認したところ、「2週間以上1か月未満」が40.0%と最も多くなっており、「当日・翌日対応」が20.0%で続いている。

Q6 ゲームに関連した問題を抱える患者様が初診の電話をしてから診察するまでにかかる時間について最も当てはまるものを1つお答えください。

Q3-1=1 ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている医療機関ベース(無回答者は除く)



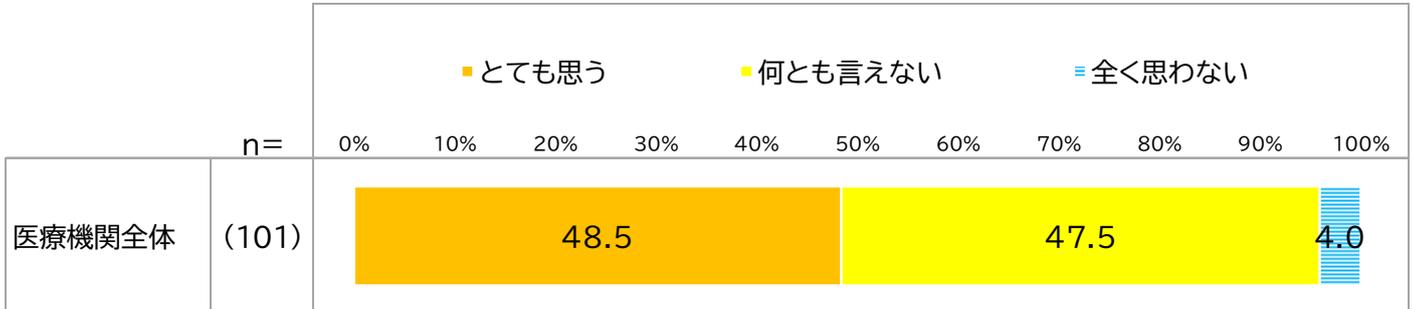
6.ゲーム・ネット依存症に関する認識

(1)ゲーム・ネット依存症を「精神疾患」だと思うか

- ゲーム・ネット依存症は「精神疾患」だと思うかを確認したところ、全体(101医療機関)の48.5%が「とても思う」と回答している。
 なお、「何とも言えない」が47.5%となっている。

Q7_1 ゲーム依存症・ネット依存症は精神疾患だと思われますか。1つお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)

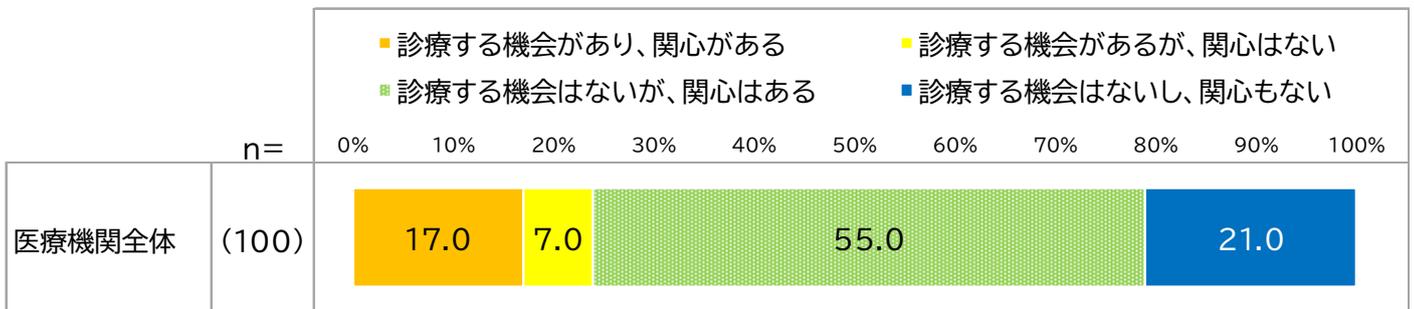


(2)ゲーム・ネット依存症に対する関心度

- ゲーム依存症・ネット依存症に対する関心度をみると、全体(100医療機関)の55.0%が「診療する機会はないが、関心はある」と回答している。
 なお、「診療する機会があり、関心がある」は17.0%となっており、合計では72.0%が関心を示している。

Q7_2 先生ご自身の、ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会・関心に関して当てはまるものを1つお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)



(3)「ICD-11で定められたゲーム行動症の診断基準」の認知状況

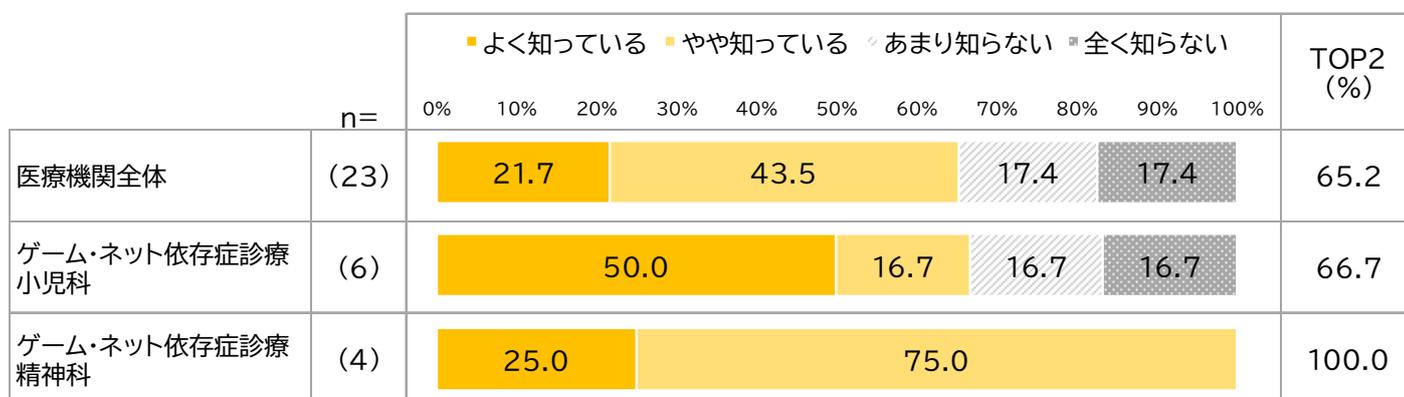
<提示内容>

狭義のゲーム依存症(ICD-11の「ゲーム行動症」)の診断基準は、ゲームに関する「コントロール困難」、「他のことよりも優先」、「否定的な結果にもかかわらず継続」の3つを満たした状態が12か月以上続き、社会生活の機能に重大に影響した状態(※重症であれば12か月未満でも診断可能)です。

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「ICD-11で定められた、ゲーム行動症の診断基準」の認知状況を確認したところ、「TOP2」(よく知っている+やや知っている)では65.2%となっており、そのうち「よく知っている」は21.7%となっている。
- なお、診療科別の認知状況は下図のとおり。

Q8_3 提示した、ICD-11で定められた、ゲーム行動症の診断基準をご存知でしたか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

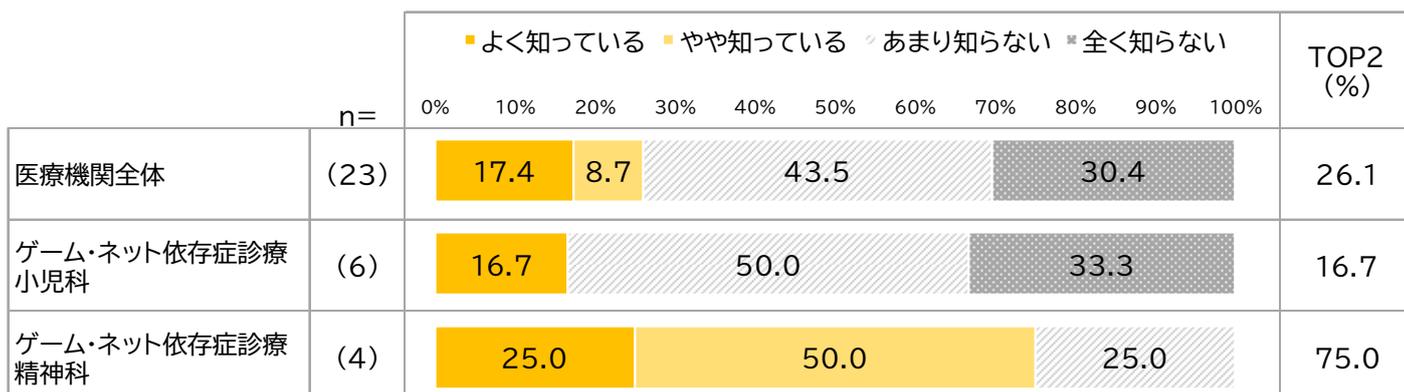


(4)「危険なゲーム行動」の認知状況

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「ゲーム行動症に準じたゲーム行動に問題を認める状態を「危険なゲーム行動」と呼ぶ」ことの認知状況を確認したところ、「TOP2」(よく知っている+やや知っている)では26.1%となっており、そのうち「よく知っている」は17.4%となっている。
- なお、診療科別の認知状況は下図のとおり。

Q8_4 ゲーム行動症の基準は満たさないものの、ゲーム行動症に準じたゲーム行動に問題を認める状態を「危険なゲーム行動」と呼ぶのはご存じでしたか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

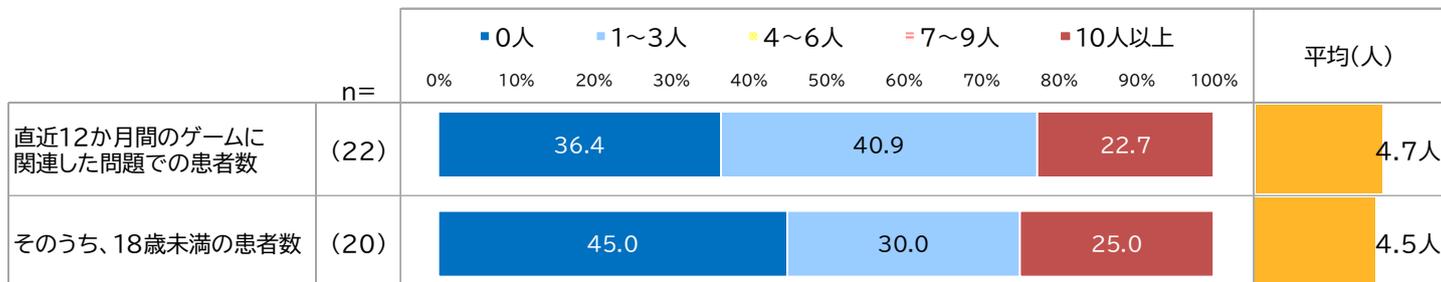


(5)直近12か月間の「ゲーム関連の問題」での患者数

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「ゲームに関連した問題での患者数」を確認したところ、「直近12か月間の患者数」は平均4.7人で、そのうち「18歳未満」は平均4.5人となっている。

Q8_1. 直近12か月間のゲームに関連した問題での患者数

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

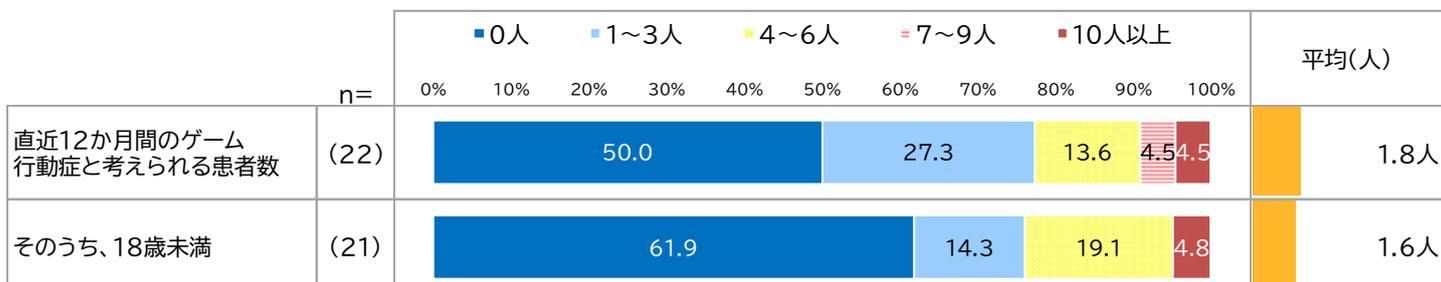


(6)直近12か月間の「ゲーム行動症」の患者数

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「ゲーム行動症と考えられる患者数」を確認したところ、「直近12か月間の患者数」は平均1.8人となっており、そのうち「18歳未満」は平均1.6人となっている。

Q8_2. 直近12か月間にゲーム行動症と考えられる人数

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

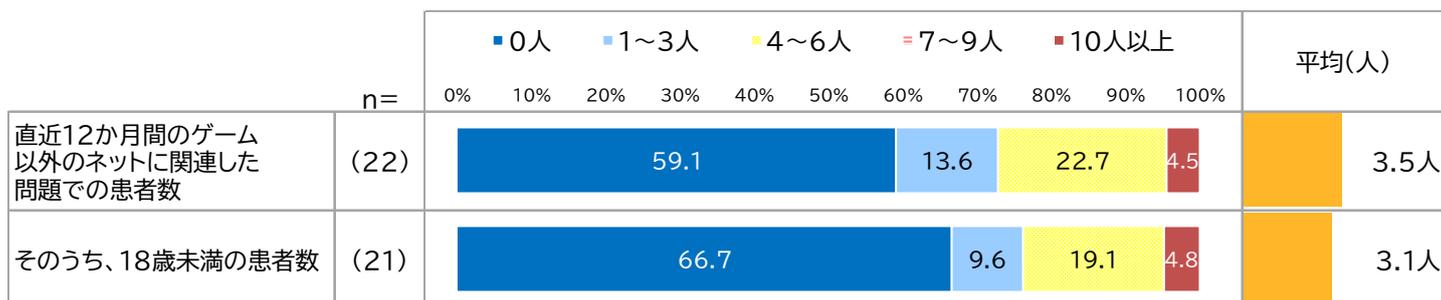


(7)直近12か月間のゲーム以外の「ネット関連問題」での患者数

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「ゲーム以外のネットに関連した問題での患者数」を確認したところ、「直近12か月間の患者数」は平均3.5人となっており、そのうち「18歳未満」は平均3.1人となっている。

Q8_5. 直近12か月間のゲーム以外のネットに関連した問題での患者数

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

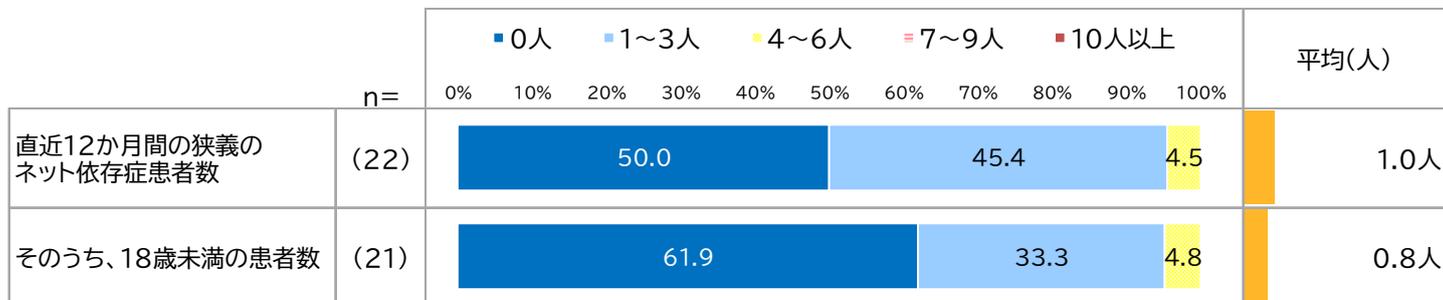


(8)狭義の「ネット依存症」の患者数

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に「狭義のネット依存症患者数」を確認したところ、「直近12か月間の患者数」は平均1.0人となっており、そのうち「18歳未満」は平均0.8人となっている。

Q8_6. 直近12か月間の狭義のネット依存症患者数

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



7.ゲーム・ネット依存症に対する治療内容

(1)ゲーム・ネット依存症への治療内容

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲーム・ネット依存症に対して実施している治療内容を確認したところ、「医師による専門外来診療」と「疾病教育」がいずれも28.6%で最も多く、以下、「入院」(19.0%)、「カウンセリング」(18.2%)と続いている。
- なお、現在は実施していないが、今後導入を計画中の治療内容みると、「疾病教育」と「家族への支援(家族会・勉強会など)」がいずれも9.5%となっている。

Q9. 貴院では、ゲーム・ネット依存症に対してどのような治療を提供されていますか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

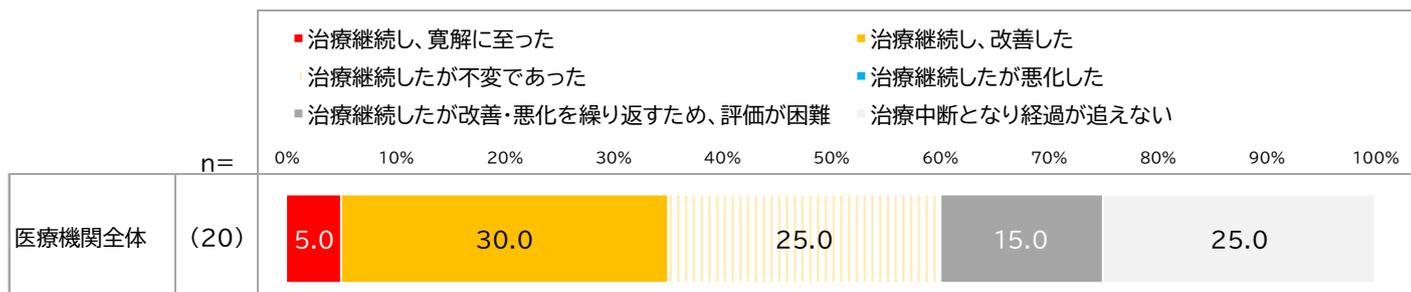
	n=	■ 実施している ■ 実施していないが、今後導入を計画中 ■ 実施しておらず、導入の予定もない										
		0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
A. 医師による専門外来診療	(21)	28.6			71.4							
B. カウンセリング	(22)	18.2			81.8							
C. 認知行動療法	(21)	4.8			90.5							
D. 社会技能訓練	(22)	4.5			95.5							
E. 疾病教育	(21)	28.6			9.5		61.9					
F. 家族への支援(家族会・勉強会など)	(21)	9.5			90.5							
G. デイケア	(21)	4.8			95.2							
H. キャンプ	(21)	100.0										
I. 入院	(21)	19.0			81.0							
J. その他	(18)	5.6			94.4							

(2) ゲーム・ネット依存症の治療経過

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲーム・ネット依存症の患者について、最も多い治療経過を確認したところ、「治療継続し、改善した」が30.0%と最も多く、以下、「治療継続したが不変であった」・「治療中断となり経過が追えない」(ともに25.0%)、「治療継続したが改善・悪化を繰り返すため、評価が困難」(15.0%)、「治療継続し、寛解に至った」(5.0%)の順となっている。

Q10_1 最も多い経過を1つお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

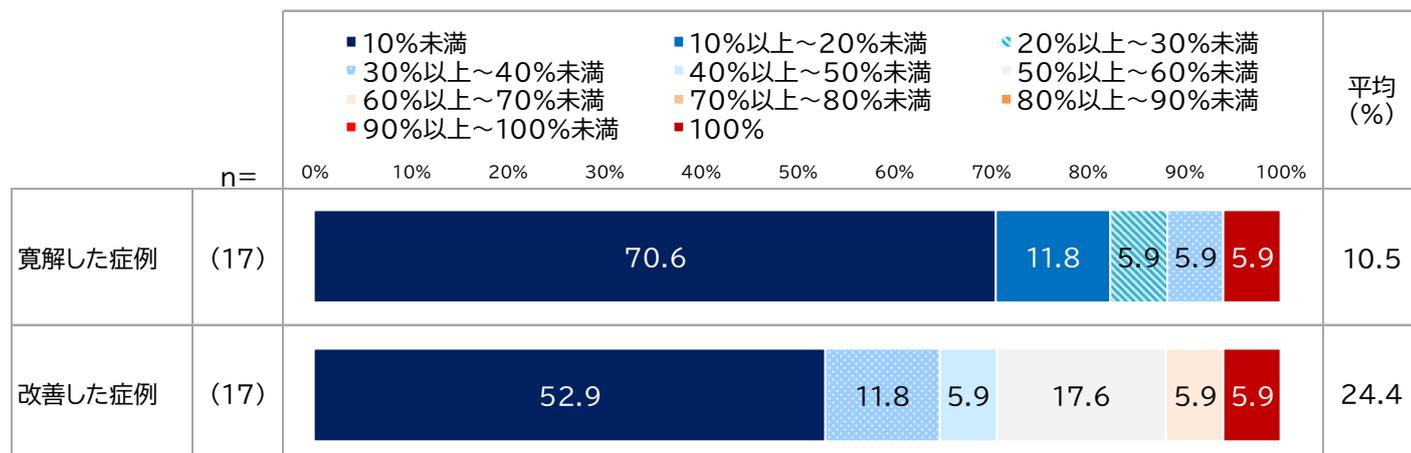


(3) ゲーム・ネット依存症の診察の寛解／改善状況

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲーム・ネット依存症の患者について、初診時に通院を要すると判断した症例のうち、寛解・改善に至った症例の割合を確認したところ、「寛解した症例」は「10%未満」が70.6%と最も多く、平均では10.5%となっている。「改善した症例」をみると、「10%未満」が52.9%と最も多く、平均では24.4%となっている。

Q10_2. 初診時に通院を要すると判断した症例のうち、寛解・改善に至った症例の割合について、0-100の数字でご記入ください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



(4) 医療機関から患者・家族へのゲームやネットの使用時間等に関する提案内容

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、患者や患者家族へのゲームやネットの使用時間や通信料に関する提案内容を確認したところ、「ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める」が35.0%と最も多く、以下、「使用機器に元々備わっている時間設定」(30.0%)、「フィルタリング・キャリア(通信会社)サービスによる時間設定」・「口頭でのルールを設定するが、ソフトウェアやハードウェアを用いない」(ともに20.0%)の順となっている。

Q11 使用時間・通信量に関して、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。当てはまるものをすべてお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n =	医療機関全体 (%)	
	(20)	
ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める		35.0
使用機器に元々備わっている時間設定		30.0
フィルタリング・キャリア(通信会社)サービスによる時間設定		20.0
口頭でのルールを設定するが、ソフトウェアやハードウェアを用いない		20.0
そもそも使用時間・通信量に関するルール設定はしない		15.0
ルーターによる時間設定		5.0
タイムロッキングコンテナなどハードウェアによる時間設定		5.0
通信会社の変更や通信会社のプラン変更による通信量設定		5.0
その他		-
上記いずれも当てはまらない		20.0

※「医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「その他」「上記いずれも当てはまらない」を除く)

(5) 治療効果の評価基準

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、治療効果の評価するための重視点を確認したところ、「学業・仕事への復帰状況」が65.0%と最も多く、「家族との関係性の変化」が60.0%で次ぐ。また、「ゲームプレイ時間の変化」と「課金・暴力などの問題行動の変化」がいずれも35.0%となっている。

Q12 治療効果の評価するために何を重視していますか。当てはまるものをすべてお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n =	医療機関全体 (%)	
	(20)	
学業・仕事への復帰状況		65.0
家族との関係性の変化		60.0
ゲームプレイ時間の変化		35.0
課金・暴力などの問題行動の変化		35.0
症状評価尺度(例:Game's TEST, IGDT-10等)		-
その他		10.0
特になし		15.0

※「医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「その他」「特になし」を除く)

(6)ゲーム・ネット依存症の診療を行う中での課題

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、「診療を行う中で課題と感ずること」を1位から5位までの順位で確認した結果をみると、「医療機関全体」において1位から5位までのいずれかで選択された割合は、「自身の「ゲーム・ネット依存症」に関する知識が乏しい」と「患者本人に問題意識・治療意欲がない」がともに57.9%で最も高くなっている。
- なお、医療機関全体において1位となる課題をみると、「自身の「ゲーム・ネット依存症」に関する知識が乏しい」が26.3%で最も高くなっている。

Q13.「ゲーム・ネット依存症」に関する診療を行う中で課題と感ずること

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n=	1~5位・計 (%)			1位 (%)		
	医療機関全体	ゲーム・ネット 依存症診療 小児科	ゲーム・ネット 依存症診療 精神科	医療機関全体	ゲーム・ネット 依存症診療 小児科	ゲーム・ネット 依存症診療 精神科
	(19)	(6)	(4)	(19)	(6)	(4)
自身の「ゲーム・ネット依存症」に関する知識が乏しい	57.9	66.7	25.0	26.3	33.3	-
患者本人に問題意識・治療意欲がない	57.9	66.7	50.0	21.1	33.3	-
ゲーム・ネット以外の問題が大きい	47.4	50.0	50.0	15.8	-	50.0
「ゲーム・ネット依存症」に対応する診療上の時間的余裕がない	42.1	33.3	50.0	5.3	-	-
家族・家庭環境の問題が大きく、その調整が困難	42.1	33.3	25.0	10.5	-	-
「ゲーム・ネット依存症」に精通した職員が不足している	36.8	50.0	50.0	-	-	-
活用できる社会資源が分からない	36.8	50.0	25.0	-	-	-
自院(が属する標榜科)の範疇を超えている	36.8	16.7	-	5.3	16.7	-
治療の動機付けが難しい	31.6	33.3	50.0	5.3	16.7	-
患者本人が来院しない	31.6	16.7	50.0	-	-	-
他の重複障害により状況改善が困難	26.3	33.3	25.0	-	-	-
家族(保護者等)への支援が難しい、支援の仕方が分からない	26.3	16.7	50.0	-	-	-
関係機関との連携がうまくいかない	15.8	33.3	-	-	-	-
通院が途絶えてしまいやすい	10.5	-	50.0	10.5	-	50.0

※「1位~5位・計 医療機関全体」の値にて降順に並び替え

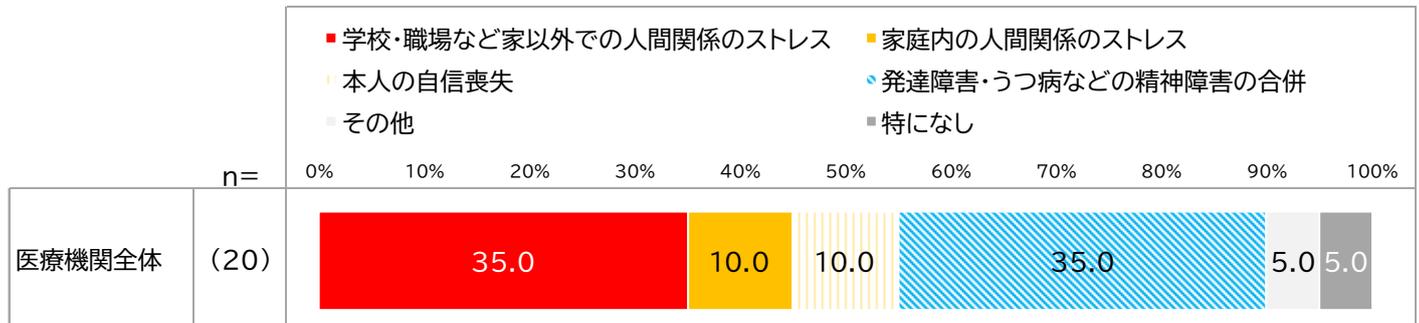
8.「ゲーム関連問題」を抱える患者の背景・主訴・合併症

(1)「ゲーム関連問題」を抱える患者のゲーム時間が長くなる背景

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「ゲーム時間が長くなる背景にある問題」を確認したところ、「学校・職場など家以外での人間関係のストレス」と「発達障害・うつ病などの精神障害の合併」がいずれも35.0%で最も多くなっている。

Q14. ゲームに関連した問題で受診された患者様のうち、ゲーム時間が長くなる背景にある問題として何がありますか。最も多いものを1つお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

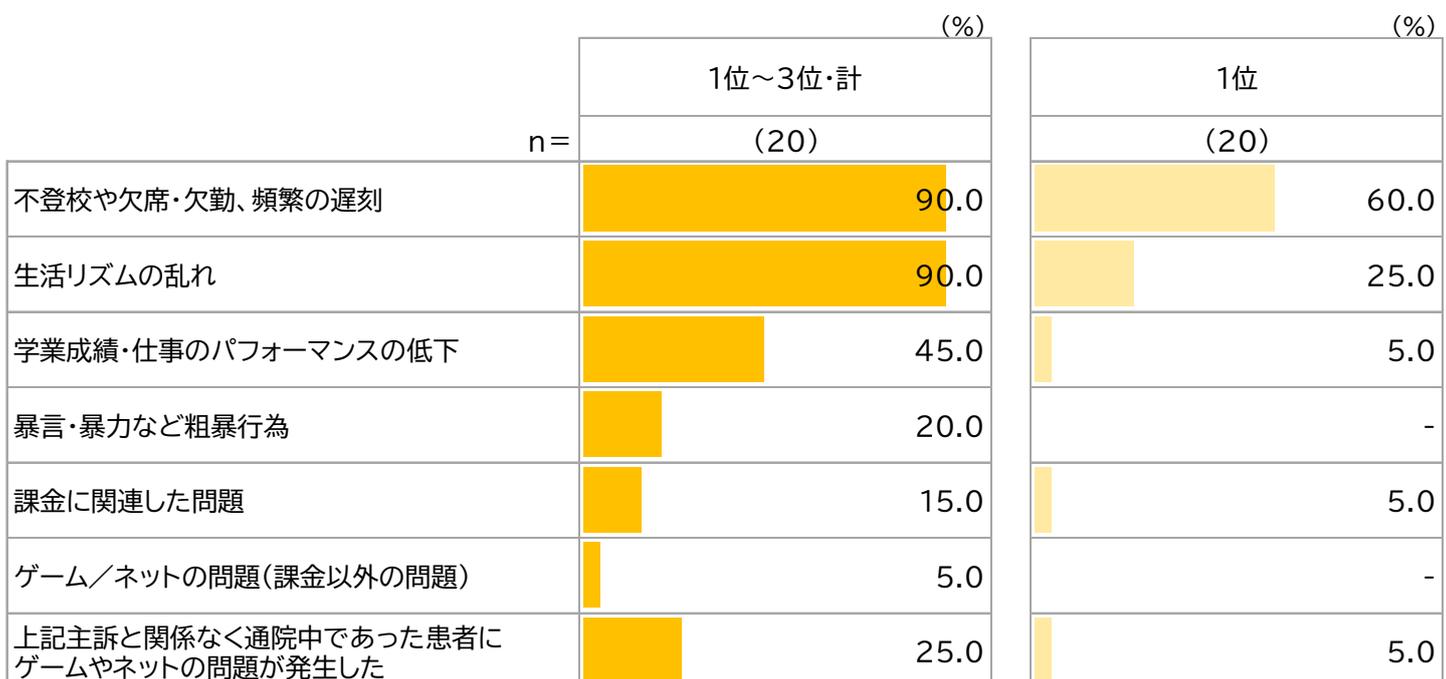


(2)「ゲーム関連問題」を抱える患者の主訴・受診経緯

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「受診する際的主訴・受診経緯」を1位から3位までの順位で確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「不登校や欠席・欠勤、頻繁の遅刻」と「生活リズムの乱れ」がいずれも90.0%となっており、他の項目を大きく上回る。
- なお、1位の項目をみると「不登校や欠席・欠勤、頻繁の遅刻」が60.0%となっている。

Q15. ゲームに関連した問題で受診された患者様の、受診する際的主訴や受診経緯はどのようなものが多いですか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



※「1位~3位・計」の値にて降順に並び替え(「上記主訴と関係なく通院中であった患者にゲームやネットの問題が発生した」を除く)

(3)「ゲーム関連問題」を抱える患者のゲームに付随する問題

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「ゲームに付随する問題」を1位から3位までの順位で確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「生活リズムの乱れ(昼夜逆転など)」が90.0%で最も多く、「不登校(ひきこもり)、休学、欠勤、休職」が85.0%で次いでおり、他の項目を大きく上回る。
- なお、1位の項目をみると「不登校(ひきこもり)、休学、欠勤、休職」が50.0%となっている。

Q16. ゲームに関連した問題で受診された患者様の、ゲームに付随する問題(治療を必要とする症状や支援課題)として多い順に1位から3位までお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n =	1位~3位・計 (%)		1位 (%)	
	(20)		(20)	
生活リズムの乱れ(昼夜逆転など)		90.0		40.0
不登校(ひきこもり)、休学、欠勤、休職		85.0		50.0
不適切養育、養育環境の問題		30.0		5.0
自閉スペクトラム症(特性)		25.0		-
暴言、暴力、器物破損		20.0		5.0
不安・抑うつ		20.0		-
衝動性、多動性		10.0		-
自傷行為、自殺企図		10.0		-
不注意		5.0		-
身体に関連する症状(具体的に記載)		-		-
その他		-		-

※「1位~3位・計」の値にて降順に並び替え(「その他」を除く)

(4)「ゲーム関連問題」を抱える患者の合併する頻度が高い疾患

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「合併する頻度が高いと考えられる疾患」について、頻度の高いものから順に1位から3位で確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「自閉症スペクトラム症(ASD)」が84.2%と最も多く、「注意欠如・多動症(ADHD)」が63.2%で続いている。
- なお、1位の項目をみると「自閉症スペクトラム症(ASD)」が63.2%となっており、他の項目を大きく上回る。

Q17. ゲームに関連した問題を抱えた患者様が、合併する頻度が高いと考えられる疾患の頻度

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n =	1位~3位・計 (%)		1位 (%)	
	(19)		(19)	
自閉症スペクトラム症(ASD)		84.2		63.2
注意欠如・多動症(ADHD)		63.2		21.1
不安障害		31.6		5.3
学習障害(LD)		31.6		-
うつ病		15.8		5.3
パーソナリティ障害		15.8		-
統合失調症		10.5		-
強迫性障害		5.3		-
双極性障害		-		-
その他		21.1		5.3

※「1位~3位・計」の値にて降順に並び替え(「その他」を除く)

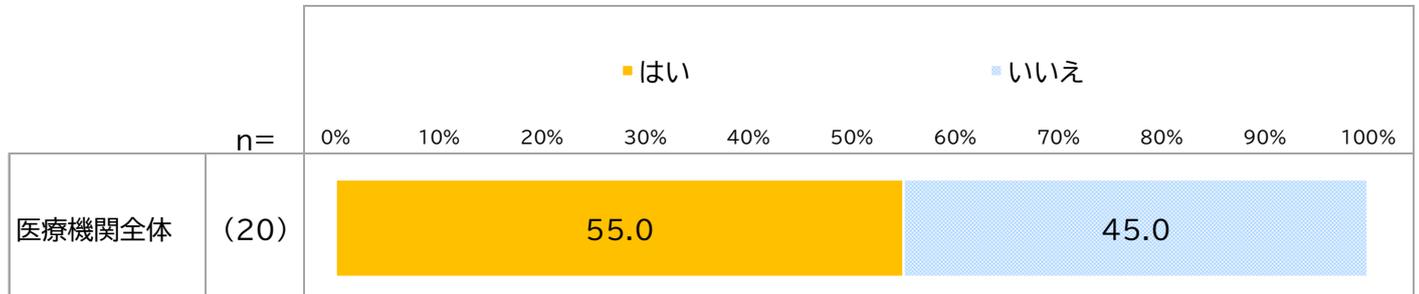
9.ゲーム・ネット依存症患者における「課金等の問題」

(1)ゲーム・ネット依存症患者における「課金等の問題」を抱えた症例経験

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、「課金等の問題」を抱えた症例の経験を確認したところ、「はい」(経験がある)は55.0%となっている。

Q18_1 課金等の問題を抱えた症例を経験されていますか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

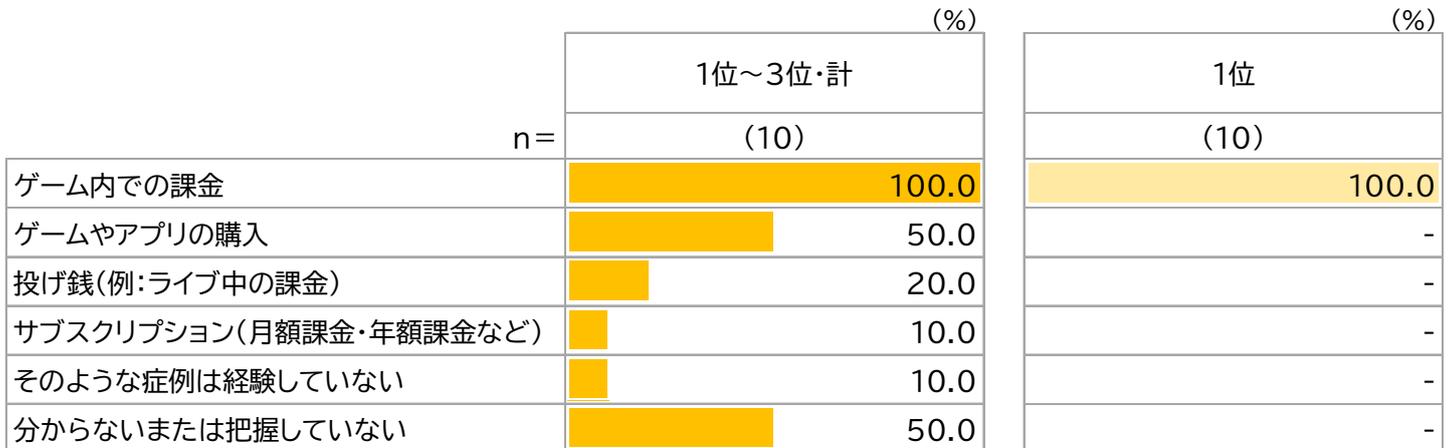


(2)「課金等の問題」を抱える患者における金銭の使い道

- ゲーム・ネット依存症のうち、「課金等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者の「金銭の使い道」について、頻度が多いものから順に1位から3位を確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「ゲーム内での課金」が100.0%となっており、「ゲームやアプリの購入」が50.0%で次ぐ。

Q18_2. 金銭の使い道として、頻度が多いものはどれですか。

Q7-2=1-2 かつ Q18-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、課金等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース(無回答者は除く)



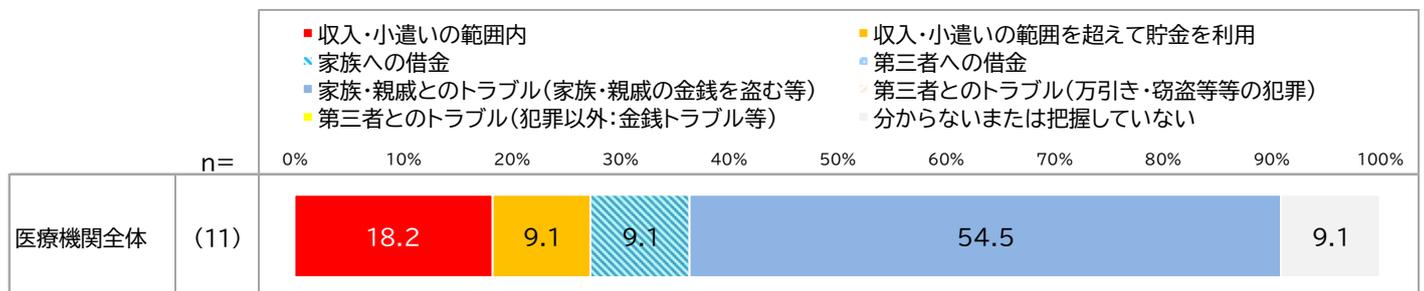
※「1位~3位・計」の値にて降順に並び替え(「分からないまたは把握していない」を除く)

(3)「課金等の問題」を抱える患者における金銭の入手手段

- ゲーム・ネット依存症のうち、「課金等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者の「金銭の入手手段」について頻度が多いケースを確認したところ、「家族・親戚とのトラブル(家族・親戚の金銭を盗む等)」が54.5%と半数以上を占めている。なお、「収入・小遣いの範囲内」が18.2%で次ぐ。

Q18_3 金銭の入手手段として、頻度が多いものはどれですか。1つお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q18-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、課金等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース(無回答者は除く)

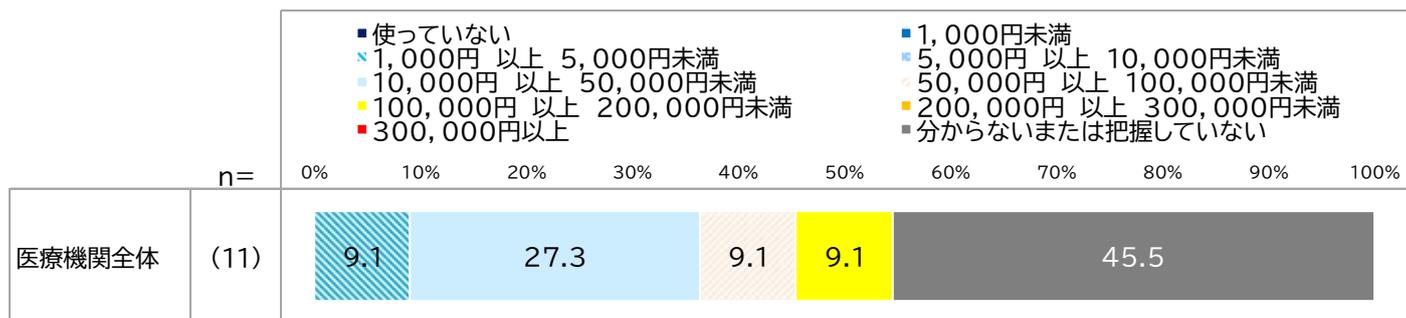


(4)「課金等の問題」を抱える患者における月額利用金額

- ゲーム・ネット依存症のうち、「課金等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者の「月額利用金額」について頻度が多いケースを確認したところ、「分からないまたは把握していない」が45.5%となっており、半数弱を占めている。
- なお、金額を把握している中では、「10,000円以上50,000円未満」が27.3%と最も多い。

Q18_4 月額利用金額で頻度が最も多いものはどれですか。1つお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q18-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、課金等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース (無回答者は除く)



(5)「課金等の問題」を抱える患者・家族への対応に関する提案内容

- ゲーム・ネット依存症のうち、「課金等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者や患者家族へどのような対応を提案しているかを確認したところ、「盗まれないように現金やカード等を自宅に置かないようにする」が60.0%と最も多く、以下、「使用機器に元々備わっている使用限度額設定」(50.0%)、「フィルタリング・キャリア(通信会社)サービスによる使用限度額設定」・「ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める」(ともに40.0%)の順となっている。

Q18_5 課金等が問題となる患者様において、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。

当てはまるものをすべてお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q18-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、課金等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース (無回答者は除く)

	n=	医療機関全体 (%)
盗まれないように現金やカード等を自宅に置かないようにする	(10)	60.0
使用機器に元々備わっている使用限度額設定		50.0
フィルタリング・キャリア(通信会社)サービスによる使用限度額設定		40.0
ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める		40.0
口頭でのルールを設定するが、ソフトウェアやハードウェアを用いない		30.0
おこづかいの制限		10.0
そもそも課金に関するルール設定はしない		-
その他		10.0
上記いずれも当てはまらない		10.0

※「医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「その他」「上記いずれも当てはまらない」を除く)

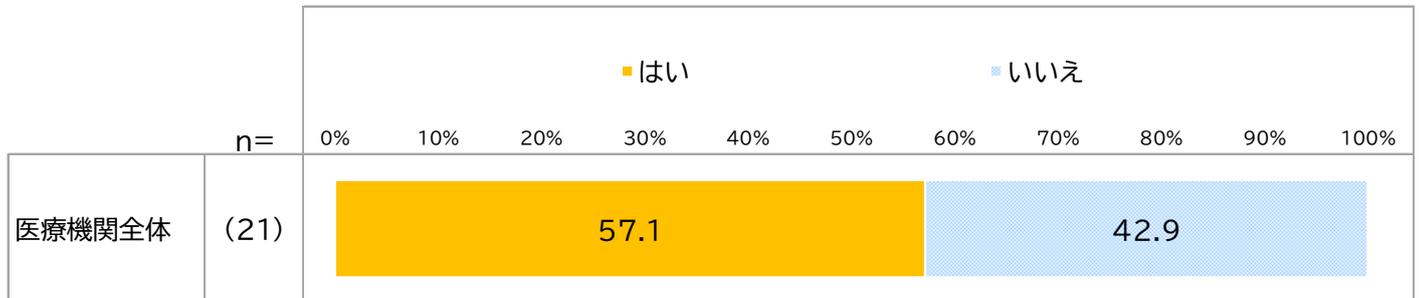
10.ゲーム・ネット依存症患者における「暴力等の問題」

(1)ゲーム・ネット依存症患者における「暴力等の問題」を抱えた症例経験

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、「暴力等の問題」を抱えた症例の経験を確認したところ、「はい」(経験がある)は57.1%となっている。

Q19_1 暴力等の問題を抱えた症例を経験されていますか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

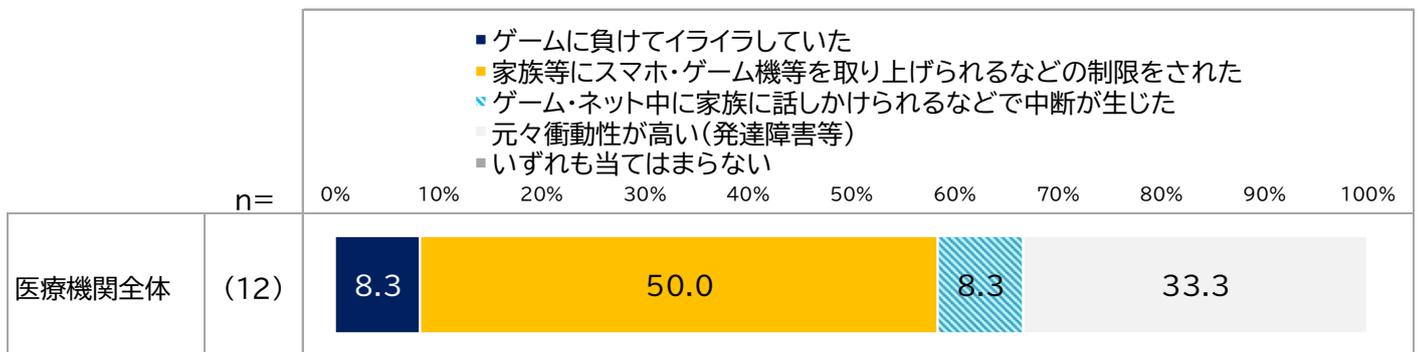


(2)「暴力等の問題」を抱える患者における暴力の原因やきっかけ

- ゲーム・ネット依存症のうち、「暴力等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者の「暴力の原因やきっかけ」として頻度が多いケースを確認したところ、「家族等にスマホ・ゲーム機等を取り上げられるなどの制限をされた」が50.0%で最も多く、「元々衝動性が高い(発達障害等)」が33.3%で次ぐ。

Q19_2 暴力の原因・きっかけとして、最も頻度が多いものを1つお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q19-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、暴力等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース(無回答者は除く)

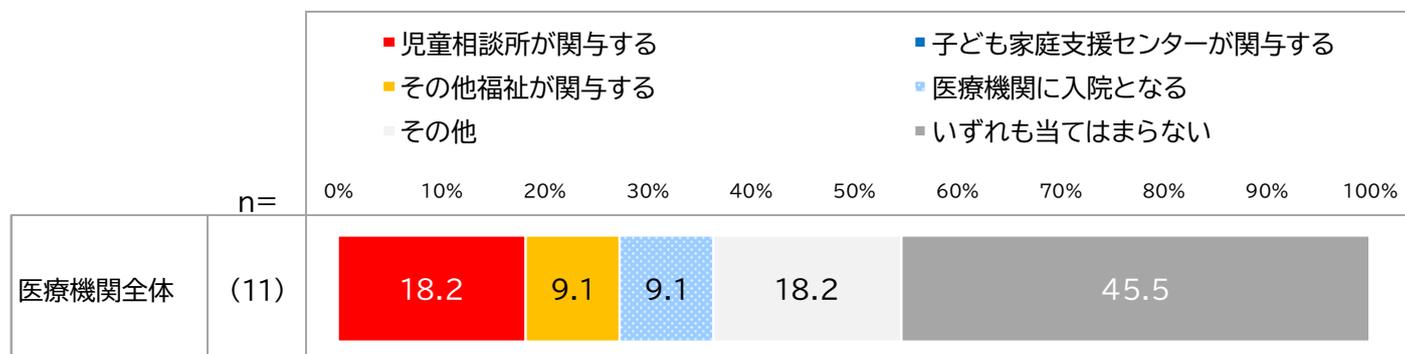


(3) 「暴力等の問題」を抱える患者における暴力が生じた後の経過

- ゲーム・ネット依存症のうち、「暴力等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者の「暴力が生じた後の経過」として頻度が多いケースを確認したところ、「児童相談所が関与する」が18.2%とやや多くなっている。なお、「いずれも当てはまらない」が45.5%を占めている。

Q19_3 暴力が生じたあとの経過で最も頻度が多いものを1つお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q19-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、暴力等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース(無回答者は除く)



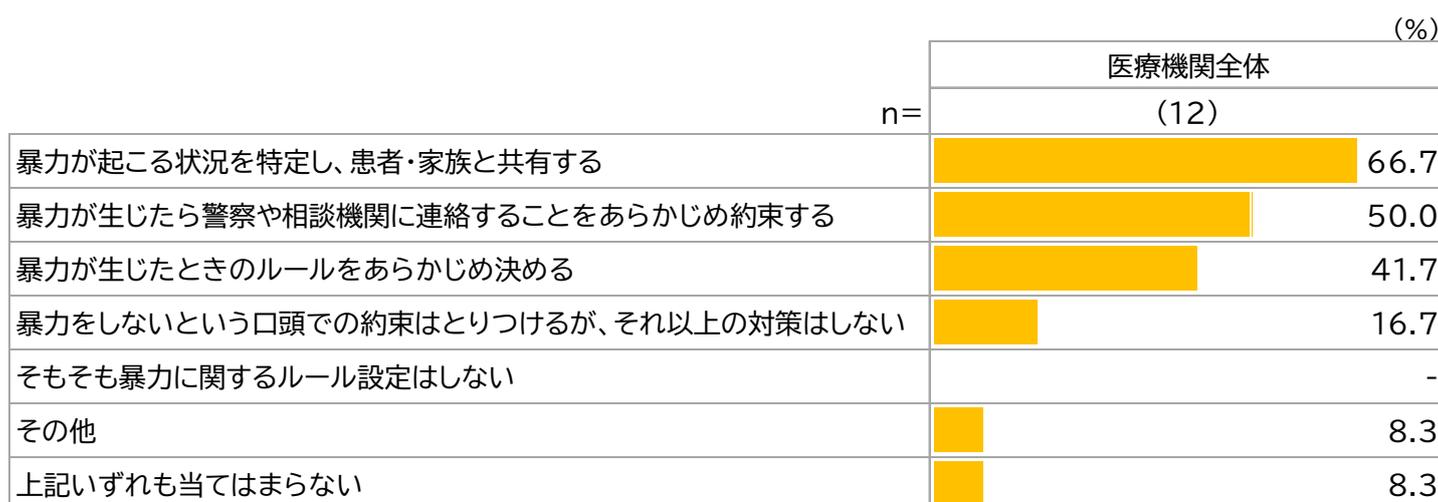
(4) 「暴力等の問題」を抱える患者・家族への対応に関する提案内容

- ゲーム・ネット依存症のうち、「暴力等の問題」を抱えた症例の経験がある医療機関に、患者や患者家族へどのような対応を提案しているかを確認したところ、「暴力が起こる状況を特定し、患者・家族と共有する」が66.7%と最も多く、以下、「暴力が生じたら警察や相談機関に連絡することをあらかじめ約束する」(50.0%)、「暴力が生じたときのルールをあらかじめ決める」(41.7%)の順となっている。

Q19_4 暴力が問題となる患者様において、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。

当てはまるものをすべてお答えください。

Q7-2=1-2 かつ Q19-1=1 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会があり、暴力等の問題を抱えた症例のある医療機関ベース(無回答者は除く)



11.「ゲーム関連問題」を抱える患者の家庭像

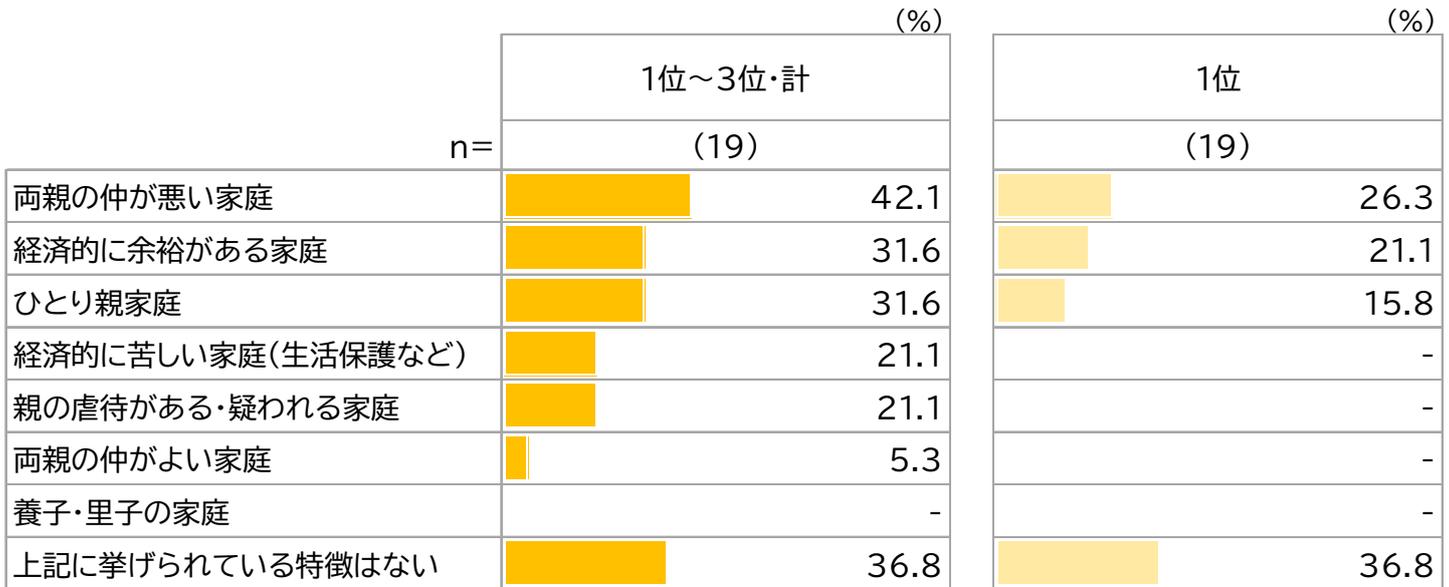
(1)「ゲーム関連問題」を抱える患者の家庭環境

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「家庭環境」について、頻度の高いものから順に1位から3位を確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「両親の仲が悪い家庭」が42.1%と最も多く、「経済的に余裕がある家庭」・「ひとり親家庭」がともに31.6%で続いている。

なお、1位の項目をみると「両親の仲が悪い家庭」が26.3%と最も多くなっている。

Q20_1. ゲームに関連した問題で受診された患者様の家庭環境で、頻度の多い順に1位から3位までお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



※「1位~3位・計 医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「上記に挙げられている特徴はない」を除く)

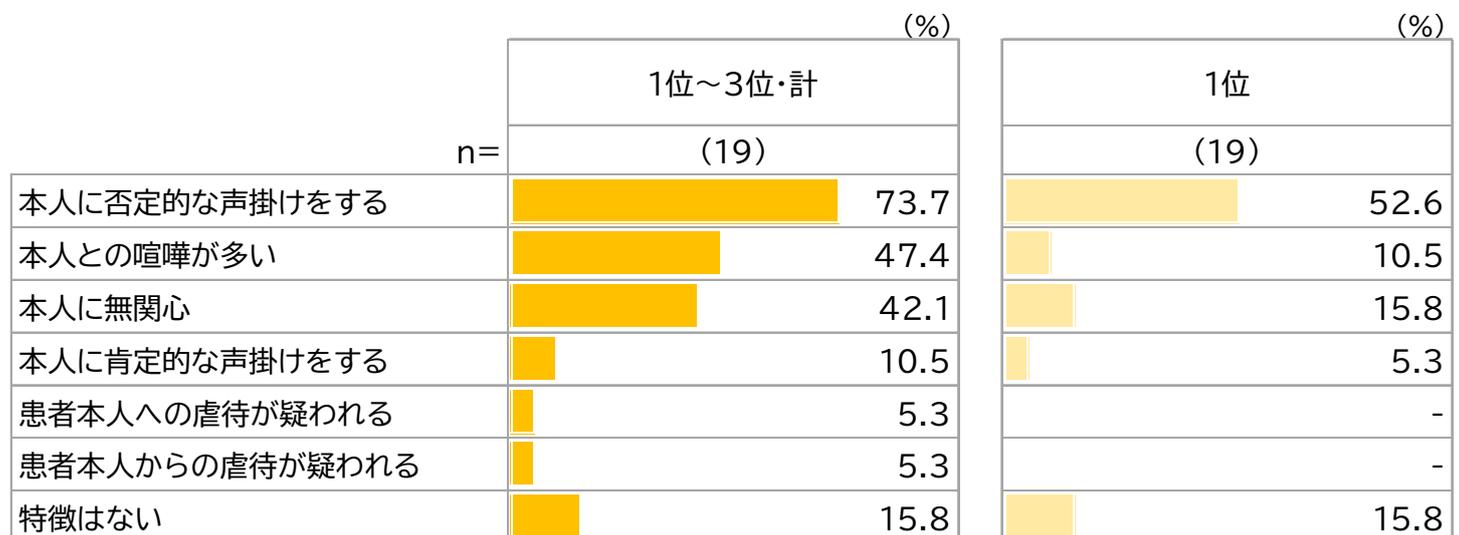
(2)「ゲーム関連問題」を抱える患者の家庭の特徴

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の「家庭の特徴」について、頻度の高いものから順に1位から3位を確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「本人に否定的な声掛けをする」が73.7%と最も多く、以下、「本人との喧嘩が多い」(47.4%)、「本人に無関心」(42.1%)の順となっている。

なお、1位の項目をみると「本人に否定的な声掛けをする」が52.6%となっており、他の項目を大きく上回る。

Q20_2. 患者様のご家族にはどのような特徴があることが多いですか。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



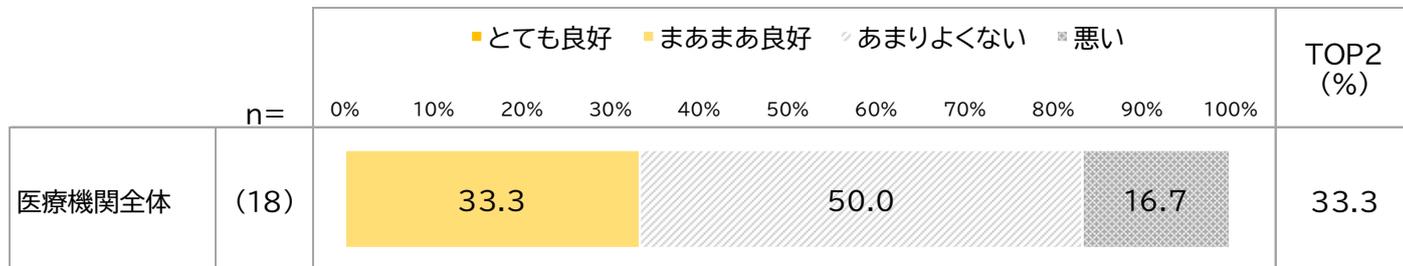
※「1位~3位・計 医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「特徴はない」を除く)

(3)「ゲーム関連問題」を抱える患者と家族との関係性

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者と家族との関係性を確認したところ、「あまりよくない」が50.0%と最も多く、「まあまあ良好」が33.3%で次ぐ。

Q20_3 患者様のご家族との関係はどのような場合が多いですか。1つお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

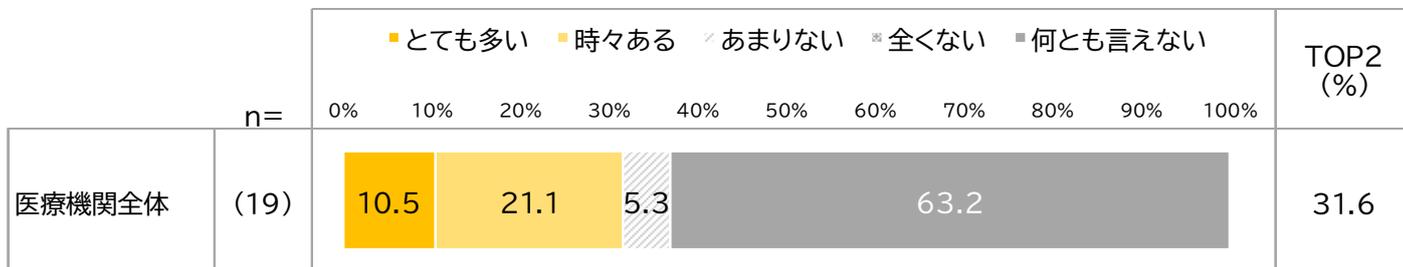


(4)「ゲーム関連問題」を抱える患者の家族の「ゲーム・ネット依存症」傾向有無

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の家族に「ゲーム・ネット依存症」の傾向があるかを確認したところ、「TOP2」(とても多い+時々ある)が31.6%となっている。なお、「何とも言えない」が63.2%を占めている。

Q20_4 患者様のご家族に「ゲーム・ネット依存症」の傾向があるケースはどのくらいありますか。1つお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

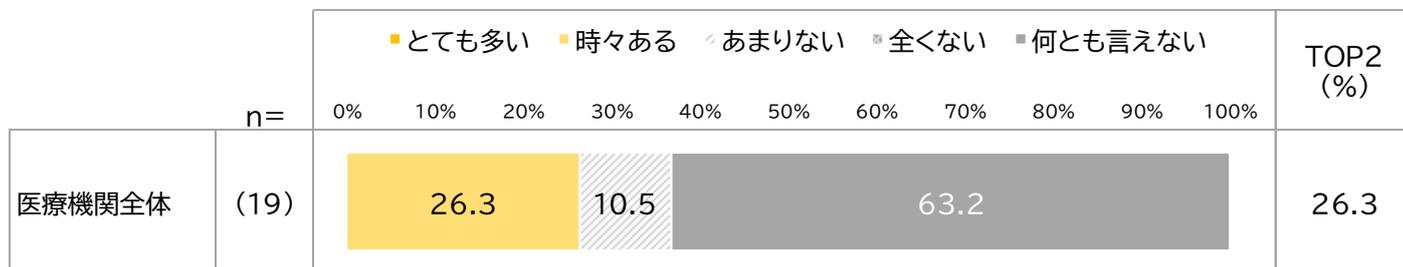


(5)「ゲーム関連問題」を抱える患者の家族における「精神疾患の既往」有無

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者の家族に「精神疾患の既往」があるかを確認したところ、「時々ある」が26.3%となっている。なお、「何とも言えない」が63.2%を占めている。

Q20_5 患者様のご家族に精神疾患の既往があるケースはどのくらいありますか。1つお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)



12.「ゲーム関連問題」を抱えた患者のサポート施策

(1)「ゲーム関連問題」を患者が利用している医療・福祉サービス

- ゲーム・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関に、ゲームに関連した問題で受診した患者が利用している「医療・福祉サービス」を確認したところ、「スクールカウンセラー・スクールソーシャルワーカー」が61.1%と最も多く、「自立支援医療制度」と「精神障がい者手帳」がともに33.3%で続いている。

Q21 患者様が利用している医療・福祉サービスはどのようなものがありますか。当てはまるものをすべてお答えください。

Q7-2=1-2 ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会がある医療機関ベース(無回答者は除く)

n=	医療機関全体	
	(18)	
スクールカウンセラー・スクールソーシャルワーカー		61.1
自立支援医療制度		33.3
精神障がい者手帳		33.3
療育手帳		22.2
障害継続支援B型		16.7
児童相談所		16.7
子ども家庭支援センター		16.7
障がい年金		11.1
生活保護		5.6
就労移行支援		5.6
障害継続支援A型		5.6
ブリッジスクール・フリースクール		5.6
精神科訪問看護		-
精神科デイケア		-
ヘルパーサービス		-
グループホーム		-
その他		-
利用していない		16.7

※「医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「その他」「利用していない」を除く)

(2)ゲーム・ネット依存症への「支援体制」をより充実させるための施策や取組

- ゲーム・ネット依存症への「支援体制」をより充実させるための施策や取り組みについて、重要度の高いものを1位から3位までの順位で確認した結果をみると、1位から3位までのいずれかで選択された割合は、「診断ガイドラインの作成」が全体の48.4%で最も多く、以下、「関係者向けの研修」(45.3%)、「治療ガイドラインの作成」(43.2%)の順となっている。

Q22. 「ゲーム・ネット依存症」への支援体制をより充実させるために重要だと思う施策や取組を上から3つまでお答えください。

回答者全ベース(無回答者は除く)

n=	1位~3位・計		1位	
	(95)		(95)	
診断ガイドラインの作成		48.4		18.9
関係者向けの研修		45.3		21.1
治療ガイドラインの作成		43.2		11.6
当事者向け教室、当事者活動の場		42.1		20.0
家族向け教室、家族の繋がり		41.1		7.4
普及啓発		31.6		12.6
治療プログラムの実施・開発		28.4		5.3
困難事例についての助言		9.5		2.1
その他		2.1		1.1

※「1位~3位・計 医療機関全体」の値にて降順に並び替え(「その他」を除く)

第5章 調査結果の分析

1. 国の調査との比較

本項目では、本調査結果と国で実施した調査の結果を比較している。第2章 調査実施の概要「6 報告書の見方」のとおり、ネット利用に関しては、厚生労働省研究班「飲酒や喫煙などの実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究」報告書(平成29(2017)年度)及びこども家庭庁「青少年のインターネット利用環境実態調査」報告書(令和5(2023)年度)があり、ゲーム利用に関しては、厚生労働省「ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究」報告書(令和4(2022)年度)があるため、それらの公表結果と比較した。国の調査は、本調査と調査対象者の抽出方法や調査の実施時期などが異なるため、その点を留意して比較した結果を確認する必要がある。

また、本調査結果は学年をベースにしているが、国の調査の一部には、年齢をベースにした調査結果があるため、国の調査の10-12歳を小学生、13-15歳を中学生、16-17歳を高校生、と暫定的に振り分け分析した。

(1) インターネット利用時の機器

- ネットを利用している機器に関して、令和5(2023)年度の国の調査では、スマートフォン(74.3%)、学校から配布されたパソコン・タブレット(GIGA端末)(69.7%)、ゲーム機(65.9%)、テレビ(61.1%)の順であった。
- 本調査では、スマートフォン(73.1%)、ゲーム機(63.4%)、学校から配布されたパソコン・タブレット(GIGA端末)(59.2%)、テレビ(57.0%)の順であった。
県の調査結果では、国の調査結果よりGIGA端末の利用が比較的少なかった。

(2) 自分専用端末の所持

- ネットを利用すると回答した青少年のうち、こども専用の機器を利用している割合が高いのは、国の調査でも本調査でもスマートフォンであった。こども専用のスマートフォンを利用している割合は、国の調査結果では、小学生(10歳以上)の70.4%、中学生の93.0%、高校生の99.3%に対し、県の調査結果では、小学生(10歳以上)の42.6%、中学生の82.4%、高校生の99.1%と、国の調査結果よりもやや少ない結果になった。

(3) インターネットサービス利用内容

- 国・県双方の調査結果で「動画」が最も多く、国の調査結果では、小学生91.0%、中学生94.6%、高校生95.2%、県の調査結果では、小学生69.0%、中学生85.2%、高校生92.5%と、小学生・中学生では国の調査より割合が低かった。

(4) インターネットの1日平均利用時間

- ネットの1日の平均利用時間(平日)に関して、令和5年度の国の調査では、小学生 230.8分、中学生 296.3分、高校生 380.6分であった。県の調査結果では、小学生148.8分、中学生183.4分、高校生209.3分で、学年が上がるにつれて利用時間が増えるという点は同じだったが、国の調査結果より少なかった。

(5) ネット依存の実態

- ネット依存の実態を比較するため、YDQ5点以上であるものの割合を比較した。平成29(2017)年度の国の調査結果では、小学生は未施行、中学生 12.4%、高校生 16.0%であったのに対して、県の調査結果では、小学生 8.2%、中学生 13.6%、高校生 18.0%であり、県の調査結果は国の調査結果よりもさらに増加していた。

(6) ゲーム依存の実態

- ゲーム依存の実態を比較するため、ゲーム行動症疑い(GAMES TEST 5点以上)の割合を比較した。令和4(2022)年度の国の調査では、10-29歳のグループにおけるゲーム行動症疑いの頻度が12.7%であったのに対して、県の調査では、「ゲームをよくやる」と回答した小学4年生から高校3年生のグループにおけるゲーム行動症疑いの頻度が13.1%であった。国の調査では20歳代の成人も調査に含まれており、参考値に過ぎないが、国の調査結果をわずかに上回った。

(7) ネットリスクに関する教育

- ネットの危険性に関する啓発や教育を受けた経験を比較した。令和5(2023)年度の国の調査では、小学生の76.0%、中学生の87.1%、高校生の90.2%がネットリスクに関する教育経験があったが、県の調査では、小学生の57.7%、中学生の83.0%、高校生の89.5%と、特に小学生へのネットリスクに関する教育の割合が低かった。

第5章 調査結果の分析

2.調査結果の追加分析

本項目では、本調査結果の追加分析の結果を示した。

(1)生活関連要因とインターネット利用時間に関する分析

- 過去 30 日間の平日・休日・最大利用日の 1 日平均ネット利用時間を、学年区分および生活関連要因別に比較した(図 1a-1c)。休日の平均利用時間は平日の約2倍、最大利用日はさらに1.3倍に達した。「学校が楽しくない」「友だちがいない」「クラブ活動や習い事をしていない」など生活充実度が低い群では、平日で15-45分、休日で1-1.5時間、最大利用日で2時間前後長かった。こうした傾向は小・中・高校生ですべてで一貫しており、生活充実度指標とネット利用時間との間に明確な負の相関が確認された。

(1a)過去30日間の1日の「インターネット平均利用時間」/平日

	n=	小・中・高生平均	n=	小学生(4年~6年)	n=	中学生	n=	高校生
TOTAL	(13,322)	178.5分	(4,727)	148.1分	(4,721)	183.4分	(3,874)	209.3分
学校が楽しい	(10,066)	172.1分	(3,609)	141.9分	(3,648)	175.6分	(2,809)	205.6分
どちらとも言えない	(2,751)	194.9分	(957)	163.2分	(912)	206.9分	(882)	216.7分
楽しくない	(464)	222.3分	(149)	198.2分	(147)	231.2分	(168)	235.8分
体育以外の運動あり・計	(11,629)	173.9分	(4,374)	145.0分	(4,208)	181.3分	(3,047)	204.8分
運動なし	(1,638)	212.5分	(316)	193.2分	(498)	202.4分	(824)	225.8分
友だち たくさんいる	(8,352)	175.4分	(3,004)	145.7分	(3,192)	180.8分	(2,156)	208.1分
何人かいる	(4,748)	183.7分	(1,624)	151.5分	(1,471)	188.6分	(1,653)	210.6分
友だち いない	(183)	196.7分	(81)	174.6分	(50)	207.2分	(52)	222.5分
アルバイトあり・計	(154)	236.1分	-	-	(26)	227.7分	(128)	237.8分
全くしていない	(6,591)	196.1分	-	-	(3,462)	183.5分	(3,129)	210.0分
クラブ活動あり・計	(7,085)	173.5分	(2,103)	136.9分	(2,937)	177.6分	(2,045)	204.8分
全くしていない	(4,759)	189.3分	(1,777)	162.4分	(1,363)	192.5分	(1,619)	215.8分
習い事あり・計	(6,612)	156.7分	(3,238)	135.2分	(2,496)	170.4分	(878)	196.5分
全くしていない	(5,123)	204.0分	(1,047)	184.5分	(1,608)	199.0分	(2,468)	215.3分

(1b)過去30日間の1日の「インターネット平均利用時間」/休日

	n=	小・中・高生平均	n=	小学生(4年~6年)	n=	中学生	n=	高校生
TOTAL	(13,322)	319.6分	(4,727)	262.7分	(4,721)	325.5分	(3,874)	381.8分
学校が楽しい	(10,066)	307.4分	(3,609)	250.3分	(3,648)	312.2分	(2,809)	374.5分
どちらとも言えない	(2,751)	349.4分	(957)	290.3分	(912)	365.0分	(882)	397.2分
楽しくない	(464)	404.2分	(149)	377.8分	(147)	408.7分	(168)	423.6分
体育以外の運動あり・計	(11,629)	309.2分	(4,374)	255.5分	(4,208)	317.9分	(3,047)	374.5分
運動なし	(1,638)	396.5分	(316)	371.8分	(498)	392.6分	(824)	408.2分
友だち たくさんいる	(8,352)	310.9分	(3,004)	254.6分	(3,192)	318.5分	(2,156)	378.0分
何人かいる	(4,748)	333.8分	(1,624)	275.5分	(1,471)	338.9分	(1,653)	386.4分
友だち いない	(183)	353.0分	(81)	314.0分	(50)	386.6分	(52)	383.3分
アルバイトあり・計	(154)	405.8分	-	-	(26)	339.7分	(128)	419.6分
全くしていない	(6,591)	354.5分	-	-	(3,462)	328.7分	(3,129)	383.3分
クラブ活動あり・計	(7,085)	310.5分	(2,103)	236.7分	(2,937)	315.9分	(2,045)	378.4分
全くしていない	(4,759)	340.9分	(1,777)	294.1分	(1,363)	344.3分	(1,619)	389.6分
習い事あり・計	(6,612)	274.4分	(3,238)	233.0分	(2,496)	299.6分	(878)	354.3分
全くしていない	(5,123)	371.5分	(1,047)	342.3分	(1,608)	356.6分	(2,468)	393.7分

(1c)過去30日で1日の最大インターネット利用時間

	n=	小・中・高生平均	n=	小学生(4年~6年)	n=	中学生	n=	高校生
TOTAL	(13,322)	430.0分	(4,727)	344.8分	(4,721)	428.9分	(3,874)	537.9分
学校が楽しい	(10,066)	414.3分	(3,609)	328.8分	(3,648)	411.9分	(2,809)	530.4分
どちらとも言えない	(2,751)	470.0分	(957)	382.9分	(912)	482.5分	(882)	551.0分
楽しくない	(464)	532.3分	(149)	475.8分	(147)	515.9分	(168)	604.0分
体育以外の運動あり・計	(11,629)	417.5分	(4,374)	338.8分	(4,208)	419.7分	(3,047)	529.8分
運動なし	(1,638)	526.0分	(316)	442.8分	(498)	509.7分	(824)	568.5分
友だち たくさんいる	(8,352)	420.6分	(3,004)	339.6分	(3,192)	422.0分	(2,156)	533.3分
何人かいる	(4,748)	446.3分	(1,624)	351.6分	(1,471)	444.0分	(1,653)	544.1分
友だち いない	(183)	454.9分	(81)	430.1分	(50)	436.9分	(52)	519.0分
アルバイトあり・計	(154)	558.9分	-	-	(26)	410.8分	(128)	592.4分
全くしていない	(6,591)	484.5分	-	-	(3,462)	434.8分	(3,129)	540.5分
クラブ活動あり・計	(7,085)	419.3分	(2,103)	317.7分	(2,937)	416.6分	(2,045)	530.9分
全くしていない	(4,759)	456.8分	(1,777)	375.6分	(1,363)	453.9分	(1,619)	549.8分
習い事あり・計	(6,612)	373.9分	(3,238)	314.1分	(2,496)	406.4分	(878)	508.4分
全くしていない	(5,123)	496.5分	(1,047)	430.3分	(1,608)	456.9分	(2,468)	550.4分

(2)生活関連要因別にみた、インターネット利用による生活への影響の分析

- ネット利用による生活への影響に関して、学年×性別18セルの回答者数を重みにした加重平均で集計し、生活関連要因別に比較した(2a-d)。過去12か月のインターネット利用による悪影響は 学業46.9%、社会生活14.7%、家庭生活18.2% が「何らかの問題あり」と回答した。とくに「学校が楽しくない」層では学業53.6%(+6.7pt)、社会生活28.0%(+13.3pt)、家庭生活26.1%(+7.9pt)と3領域すべてで顕著に高く、「アルバイト実施あり」層でも学業62.9%(+16pt)、社会生活20.8%(+6.1pt)、家庭生活25.2%(+7.0pt)の増加がみられた。友人が「いない」層や体育以外の運動・クラブ活動・習い事が「ない」層でも、社会・家庭面の問題が全体より5pt以上高い項目が散見され、生活充実度の低さがネット利用に伴う学業・社会・家庭の広範な負荷を増幅する傾向を示しており、学校適応支援やオフライン活動の充実が予防策として重要であると考えられる。

2a) 過去12ヶ月間に生じたインターネット利用による生活への影響の分析

いずれも全体の割合(%)

「有効回答数」順に並び替え

■は全体平均より5ポイント以上高い

	n=	パ 学 フ 成 イ 績 マ の 低 ス 下 の 低 下 事 の	〜 1 年 で 3 日 か つ た	昼 夜 逆 転 ま た は そ の 傾 向	た 家 で 、 物 に 当 た つ た 、 ま	〜 1 年 で 3 0 日 以 上	〜 1 学 校 や 職 場 の 遅 刻 以 上	た 家 族 と の 関 係 が 悪 く な つ	か 食 事 を 定 期 的 に 摂 ら な	〜 1 年 で 6 か 月 つ て い た	現 実 の 友 人 が 減 つ た	や ゲ ー ム の 課 金 が 多 く な り 、 家 族	家 族 に 暴 力 を ふる つ た	使 つ た カ ー ド を お 金	家 族 に 内 緒 で 、 家 の お 金	転 校	退 学
全体	(13,322)	17.2	14.0	7.9	5.9	4.7	3.7	3.2	3.2	2.5	2.2	1.8	1.3	0.6	0.5	0.0	
学校の楽しさ別	楽しい	(10,066)	16.0	12.7	6.7	5.1	4.3	3.2	2.6	2.5	1.9	1.4	1.5	1.1	0.5	0.5	0.0
	どちらとも言えない	(2,751)	21.0	17.5	11.4	8.1	5.7	5.0	5.0	4.7	3.6	3.5	2.5	1.9	0.8	0.4	0.0
	楽しくない	(464)	22.2	22.0	14.7	11.4	7.5	5.8	7.8	9.3	7.3	10.8	3.7	2.2	1.7	0.4	0.0
体育以外の運動状況別	実施あり	(11,629)	16.6	13.7	7.1	6.0	4.7	3.6	3.2	2.9	2.1	2.0	1.7	1.3	0.6	0.4	0.0
	実施なし	(1,638)	22.0	16.7	14.2	5.1	4.4	4.2	3.4	5.4	4.9	3.3	2.4	1.1	0.7	0.5	0.1
友だちの有無別	たくさんいる	(8,352)	15.8	13.2	6.4	5.3	4.3	3.5	2.7	2.4	1.7	1.2	1.7	1.2	0.6	0.5	0.0
	何人かいる	(4,748)	19.9	15.5	10.4	7.0	5.1	3.9	4.1	4.6	3.8	3.7	1.7	1.4	0.7	0.4	0.0
	いない	(183)	15.8	13.7	13.1	5.5	8.7	7.1	6.0	3.8	3.8	9.3	3.3	2.7	2.2	1.1	0.0
アルバイトの実施状況別	実施あり	(154)	29.2	22.7	16.2	1.9	7.8	12.3	3.2	6.5	2.6	3.2	1.3	0.0	1.3	0.0	0.0
	実施なし	(6,591)	22.5	15.2	10.9	4.7	4.2	3.9	3.1	3.4	2.8	2.0	1.5	0.5	0.6	0.2	0.0
クラブ活動の実施状況別	実施あり	(7,085)	17.6	13.7	6.5	5.7	4.5	3.3	3.3	2.6	1.9	2.0	1.5	1.2	0.6	0.5	0.0
	実施なし	(4,759)	17.9	15.1	10.3	6.0	4.6	4.1	3.1	4.2	3.2	2.3	2.1	1.3	0.7	0.4	0.0
習い事の実施状況別	実施あり	(6,612)	15.6	13.9	6.3	6.8	4.8	3.5	3.5	2.8	2.3	2.2	1.6	1.8	0.7	0.4	0.0
	実施なし	(5,123)	19.8	14.7	10.6	5.2	4.5	3.9	2.9	3.9	2.9	2.2	1.9	0.8	0.6	0.4	0.1

2b)過去12ヶ月間の学業への悪影響

いずれも全体の割合(%)

「有効回答数」順に並び替え

■は全体平均より5ポイント以上高い

	n=	大きな問題がある	少し問題がある	全く問題ない	無回答・不明	問題あり・計(%)
全体	(13,322)	5.0	41.9	50.9		46.9
学校の楽しさ別	楽しい	4.2	41.1	52.7		45.3
	どちらとも言えない	7.4	44.5	45.7		51.9
	楽しくない	8.6	45.0	42.2	4.1	53.6
体育以外の運動状況別	実施あり	4.6	41.4	51.9		46.0
	実施なし	8.1	46.1	43.8		54.2
友だちの有無別	たくさんいる	4.4	40.4	53.1		44.8
	何人かいる	5.9	45.0	46.8		50.9
	いない	9.3	31.1	54.6	4.9	40.4
アルバイトの実施状況別	実施あり	12.3	50.6	35.1		62.9
	実施なし	7.0	51.3	40.3		58.3
クラブ活動の実施状況別	実施あり	4.5	43.8	49.7		48.3
	実施なし	5.9	41.4	51.0		47.3
習い事の実施状況別	実施あり	4.8	37.9	55.9		42.0
	実施なし	6.2	47.3	44.8		53.5

2c)過去12ヶ月間の社会生活への悪影響

	n=	大きな問題がある	少し問題がある	全く問題ない	無回答・不明	問題あり・計(%)
全体	(13,322)	13.5	83.4			14.7
学校の楽しさ別	楽しい	11.3	86.1			12.2
	どちらとも言えない	19.6	76.4			21.5
	楽しくない	14.3	23.7	68.3	3.7	28.0
体育以外の運動状況別	実施あり	13.4	83.6			14.6
	実施なし	14.0	82.2			16.0
友だちの有無別	たくさんいる	11.4	86.0			12.3
	何人かいる	16.8	79.4			18.5
	いない	21.3	72.7	3.3		24.0
アルバイトの実施状況別	実施あり	18.2	76.6			20.8
	実施なし	15.4	81.8			17.0
クラブ活動の実施状況別	実施あり	13.2	84.0			14.4
	実施なし	14.1	83.0			15.6
習い事の実施状況別	実施あり	12.3	84.8			13.6
	実施なし	14.8	82.3			16.1

2d)過去12ヶ月間の家庭生活・家族との関係への悪影響

	n=	大きな問題がある	少し問題がある	全く問題ない	無回答・不明	問題あり・計(%)
全体	(13,322)	16.8	80.4			18.2
学校の楽しさ別	楽しい	15.2	82.5			16.2
	どちらとも言えない	22.1	74.2			24.1
	楽しくない	6.5	19.6	71.1		26.1
体育以外の運動状況別	実施あり	16.9	80.5			18.2
	実施なし	16.2	80.2			18.3
友だちの有無別	たくさんいる	15.0	82.4			16.2
	何人かいる	19.8	77.1			21.4
	いない	5.5	19.7	72.7		25.2
アルバイトの実施状況別	実施あり	19.5	76.6			20.8
	実施なし	17.5	80.2			19.0
クラブ活動の実施状況別	実施あり	17.3	80.1			18.7
	実施なし	16.2	81.2			17.7
習い事の実施状況別	実施あり	17.2	80.1			18.7
	実施なし	16.5	80.9			17.8

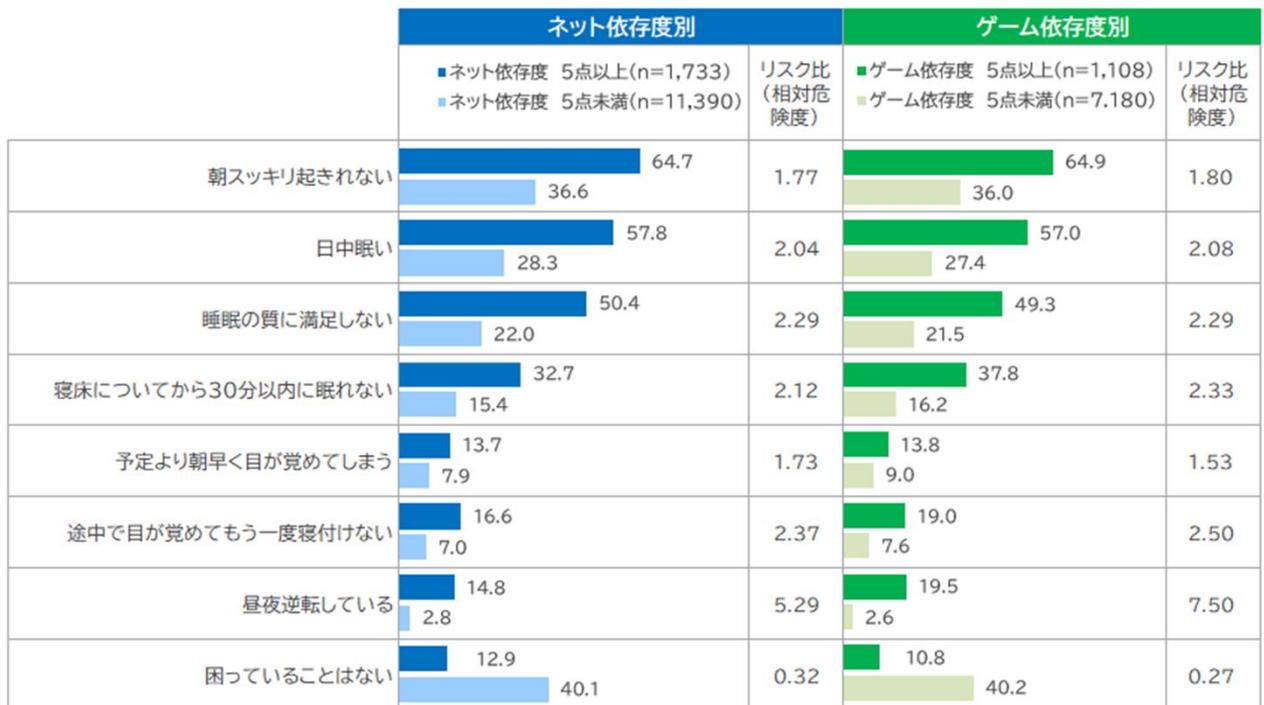
(3) ネット依存/ゲーム行動症の疑いがある生徒の睡眠への影響に関する分析

- 睡眠時間および睡眠に関連した問題に関して、ネット依存/ゲーム行動症疑いがある生徒とない生徒を比べて、学年×性別セルの回答者数を重みにした加重平均で相対リスク(RR)を算出したところ、ネット依存疑い群では睡眠時間5時間未満RR=2.1、朝スッキリ起きられないRR=1.8、昼間眠いRR=2.0睡眠の質に満足しないRR=2.3と、睡眠量・質および日中機能低下がいずれも約1.8-2.3倍に増加した。ゲーム行動症疑い群でも同様に1.7-2.4倍の上昇が認められ、ネットの長時間利用はさまざまな睡眠障害リスクを高めることが示唆された。学校保健・臨床現場では、睡眠指標を用いた早期スクリーニングと介入が重要である。

3a) ネット依存・ゲーム行動症疑いが睡眠時間に及ぼす影響



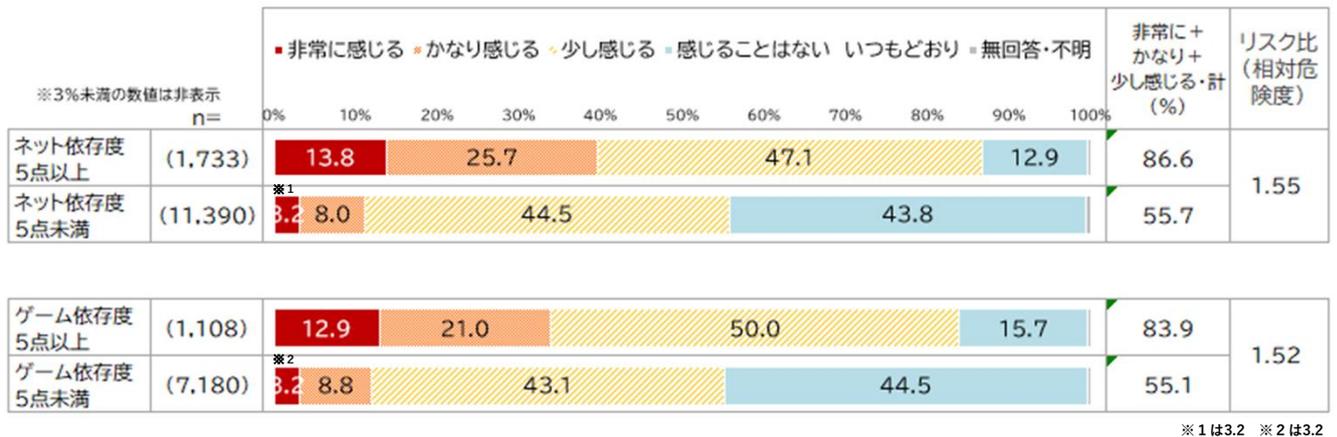
3b) ネット依存・ゲーム行動症疑いが睡眠の質と日中機能に及ぼす影響



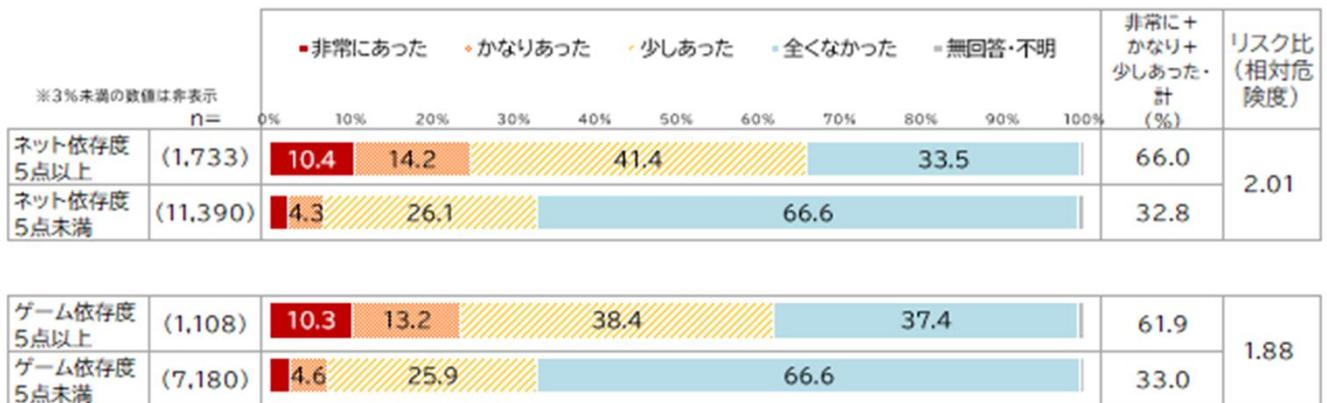
(4) ネット依存/ゲーム行動症の疑いがある生徒のうつ・不安への影響に関する分析

- 学年×性別セルの回答者数で加重した結果、ネット依存疑い群では抑うつ気分の自己申告が1.6倍、外出・集団参加を避ける不安が2.0倍に上昇し、ゲーム行動症疑い群でも同項目がそれぞれ1.5倍・1.9倍に達した。睡眠障害に加え情動面のリスクも顕著であり、特に不安回避の相対リスクが高いことから、学業・社会適応の二次的影響が懸念される。学校・医療現場では、依存スクリーニングと併せて抑うつ・不安症状のモニタリングを行い、早期の心理的支援を導入することが重要である。

4a) ネット依存・ゲーム行動症疑いが抑うつ感に及ぼす影響



4b) ネット依存・ゲーム行動症疑いが不安に及ぼす影響



第6章 調査結果のまとめ

1. 調査結果の概要

本調査は、県内の小学4年生から高校3年生、及び医療機関を対象にネット及びゲーム使用状況や診療状況を把握したものである。回答を加重平均で解析した結果、ネット依存疑いは小学生で8.2%、中学生13.6%、高校生18.0%、ゲーム行動症(ゲーム依存)疑いはそれぞれ9.1%、14.8%、17.3%に達し、概ね1学級あたり2~3名が高リスク層に該当した。ネットの平日の平均利用時間は約3時間、休日は約5時間で、高校生では休日9時間超に上る。生活関連要因別にみると、「学校が楽しくない」「友だちがいない」「部活動や習い事を全くしていない」など生活充実度が低い群層では、平日で1.5時間、休日で2時間程度利用時間が長く、生活充実度の低下が長時間利用を増幅する傾向が確認された。ネット/ゲーム依存疑い(5点以上)群では、そうでない(5点未満)群と比べ、睡眠時間7時間未満の割合が約2倍、昼夜逆転はネット依存で5.3倍、ゲーム依存で7.5倍に上昇し、抑うつ感1.6倍、不安による外出回避2.0倍など睡眠・精神健康・学業・家庭生活に多面的な悪影響が及んでいた。

2. 課題の整理

1. 高リスク群が多い可能性がある(国の調査との比較)

本調査結果におけるネット・ゲーム依存疑いの児童生徒は、推計で県内全体の約1割に相当し、教室単位では2~3名が該当する計算となる。平日3時間、休日5時間という平均値の背後には、休日に9時間以上利用する高校生集団が一定割合存在する。学業不振・不登校・暴言暴力などが生じるケースが散見された。

2. 予防教育率が低い

ネットリスク教育実施率は75.9%にとどまり、国の調査における全国平均を下回る。特に小学生が57.7%と低い。講義内容も「フィルタリング設定」、「ネットマナー」に重きを置いているため、依存のメカニズムや睡眠衛生、課金トラブルを扱った講義は少ない。

3. 専門支援体制が不十分な可能性

医療機関の回答率が低かった影響もあると思われるが、依存診療を掲げると回答した医療機関は10医療機関であり、医師側からは「自身の「ゲームネット依存症」に関する知識が乏しい」、「保護者への介入方法が難しい」といった課題も指摘された。

3. 今後の対応の方向性

県の課題を踏まえると、下記のような対策が考えられる。

1. 児童生徒に対する予防教育及び早期発見、早期支援につなげるための取組

- ・小学生では利用ルールとマナー、中学生以上では、さらに依存リスクと睡眠衛生、課金リテラシーを段階的に盛り込む教育・啓発資料を作成し、学校で活用する。
- ・簡易スクリーニング等を実施し、ネットやゲームの問題のある児童生徒の早期発見に向けた取組を行う。また、そうした児童を養護教諭等が早期に支援するための取組を行う。

2. 依存症専門外来の設置等

依存症専門外来の設置に向けて、県内の医療機関へ働きかけるとともに、医師・心理職向けの研修を開催し、治療や支援方法の普及を図る。

3. データに基づくモニタリングの継続

同一手法による調査を数年間隔で継続し、利用実態・生活影響・支援体制の推移を把握する。結果を教育・保健・医療施策にフィードバックし、改善サイクルを回す。

4. 調査の限界

本調査にはいくつかの限界が存在する。

第一に、医療機関・専門職アンケートの有効回答率が約2割にとどまり、県内における支援体制の実態を過少に把握している可能性がある。特に児童思春期精神科を標榜しない一般精神科や小児科の回答が相対的に少なく、地域偏在の評価に影響を及ぼすおそれがある。

第二に、児童・生徒に実施した調査は自己記入式の質問紙法を採用しており、利用時間や依存症状の自己申告には過少・過大報告が混在しうる。加えて、調査は学校で実施されたため、不登校生徒を十分に捕捉できていない可能性がある。

第三に、依存傾向の判定にはYoungのInternet Addiction Test簡易版やGaming Disorder短縮尺度などスクリーニング目的の簡便尺度を用いたため、臨床診断としての精度には限界があり、過小・過大推計のいずれも否定できない。

第四に、本研究は横断的設計で実施したため、長時間利用が抑うつや睡眠障害を引き起こすのか、あるいは既存の心理的問題が長時間利用を招くのかといった因果関係を確定できない。時間経過を追跡する縦断的調査が必要である。

最後に、質問紙の選択肢には「家庭内経済状況」や「親のメディア利用態度」など依存形成に影響し得る要因が含まれておらず、統制変数の不足が結果の一般化可能性を制限している。

以上の点を踏まえ、今後は回答率向上策と不登校生徒の補足、臨床面接を併用した診断精度の検証、縦断デザインによる因果推定並びに家族・環境要因を網羅する調査票の拡充が求められる。

5. 結語

本調査は、県内の児童・生徒のネット及びゲームの使用状況を網羅的に把握し、依存傾向と生活影響を学年・性別・生活関連要因の多角的視点から可視化した点に意義がある。

結果として、ネット・ゲーム依存疑いの者は小学生段階から既に一割前後を占め、高校生では2割近くに達すること、さらに高リスク群で睡眠障害、抑うつ、不安、学業不振が複合的に生起していることが明らかになった。

これらは国の調査における全国平均より高い水準であり、県内の児童生徒がデジタル環境の急速な拡大に十分適応できていない状況を示唆する。

一方で、ネットリスク教育は量・質ともに改善余地が残り、専門医療資源も限られていることが浮き彫りとなった。

これらの課題は、予防から治療までの連続的支援体制が十分に機能していないことを示している。したがって、本県においては、①児童生徒に対する予防教育及び早期発見、早期支援につなげるための取組、②依存症専門外来の設置等の施策の推進が必要である。

1. 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査(小学生向け調査画面)

ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート

このアンケートのこたえかた

☆このアンケートではみなさんが、スマートフォン(以後、スマホと略します)も含めたインターネット(以後、ネットと略します)をどのように使っているか質問します。

また、合わせてみなさんの生活習慣(毎日のすごしかた)について、質問します。

☆質問をよく読んで、あてはまる番号を選んでいただくか、数字を入力してください。

☆「答えたくない質問」や「わからない質問」には、答えずに、次の質問に進んで大丈夫です。

☆似た内容の質問がありますが、可能な限り、すべてにお答えください。

☆このアンケートの結果は、誰がどのように回答したか分からないようにするので、安心して答えてください。

[アンケートに関する問合せ先]

日本インフォメーション株式会社 担当:大内

〒104-0061 東京都中央区銀座3丁目15-10

フリーダイヤル 0120-500-329 (平日 10:00~17:00)

ホームページ <https://www.n-info.co.jp/>

調査代表 治徳大介 東京科学大学 (旧:東京医科歯科大学)

<調査の実施主体> 栃木県(とちぎけん)

○ 本アンケート画面以外に関するお問い合わせ先

とちぎけんほけんふくしふしょうがいふくしか せいしんほけんふくしたんとう
栃木県保健福祉部障害福祉課 精神保健福祉担当 028-623-3093

IDをご入力ください。

ID:

注意事項

回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。

回答は、各ページ60分以内に送信をしてください。

JavaScriptおよびCookieを有効にしてください。

推奨ブラウザ

【Windows】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Microsoft Edge 最新版

【MacOS】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Safari 最新版

【Android】

標準ブラウザ (Chrome) 最新版

【iOS】

標準ブラウザ (Safari) 最新版

Chrome 最新版

Q1 あなたは男性ですか、女性ですか。(ひとつのみ選んでください)

- 男性
- 女性
- どちらとも言えない

Q2 あなたは、何さいですか。(数字でお答えください)

さい

Q3 あなたは、現在、誰^{だれ}と住んでいますか。(あてはまるものいくつでも選んでください)

- 父親
- 母親
- 兄
- 姉
- 弟
- 妹
- 祖父(おじいさん)
- 祖母(おばあさん)
- その他の親戚^{た しんせき}

Q4 あなたの今の学年を教えてください。(ひとつのみ選んでください)

- 小学4年生
- 小学5年生
- 小学6年生
- 中学1年生
- 中学2年生
- 中学3年生
- 高校1年生
- 高校2年生
- 高校3年生

-----<改ページ>-----

Q5 学校は楽しいですか。(ひとつのみ選んでください)

- 楽しい
- どちらとも言えない
- 楽しくない

-----<改ページ>-----

Q6 ^{かこ}過去30日間に、学校の体育の授業以外に、何かスポーツや運動をした日は何日ありましたか。(ひとつのみ選んでください)

- 0日 (全くしなかった)
- 1~2日
- 3~5日
- 6~9日
- 10~19日
- 20~29日
- 30日 (毎日)

-----<改ページ>-----

Q7 クラスや部活動^{ぶかっどう}の仲間で、仲の良い友だちはいますか。(ひとつのみ選んでください)

- たくさんいる
- 何人かいる
- いない

Q8 放課後(学校が終わった後)や休日^{ひんど}に以下の活動はしていますか。
それぞれの活動について、行っている頻度を教えてください。(それぞれひとつのみ選んでください)

		全くして いない	週1日 以下	週2 ~ 3日	週4 ~ 5日	週6日 以上
アルバイト	→	<input type="radio"/>				
クラブ活動(部活動を含む)	→	<input type="radio"/>				
習い事	→	<input type="radio"/>				

2. <インターネットの利用について質問します>

インターネットとは、パソコン、携帯、スマートフォン、タブレットなどを通して使うインターネットサービスで、ゲームやメールなどもふくむものとしてます。

Q9 下記の電子機器のうち、宿題や家庭学習で使う場合を除いて、
 ・自分の家で使うことのある、あなたがお持ちの自分専用の端末すべてと、
 その中で、過去30日間でインターネットを利用した時に使用した機器すべてを教えてください。
 (それぞれあてはまるものいくつかでも選んでください)

	自分専用の端末を 持っているもの	過去30日間で インターネットを利用した時に 使用した機器
スマートフォン	↓ <input type="checkbox"/>	↓ <input type="checkbox"/>
契約していないスマートフォン	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
携帯電話 (ガラケー、キッズケータイなど)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
家庭で購入した タブレット	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
学校で配布された タブレット	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
家庭で購入したP C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
学校で配布されたP C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ゲーム機	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
テレビなど (テレビ画面で YouTubeや Amazonプライム)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
この中にはない	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q10 過去30日間の、1日の「インターネット平均利用時間」を、平日（学校がある日）と休日（学校がない日）に分けて教えてください。
 全くしていない場合は「0時間0分」と入力してください。

平日（学校がある日）

時間

分くらい

休日（学校がない日）

時間

分くらい

Q11 下記のインターネットサービスのうち、過去30日間に利用したものすべて教えてください。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- ゲーム
- SNS
- 動画サイト
- ライブ配信
- ネットサーフィン
- ネット小説・ネット漫画
- その他のインターネットサービス
- あてはまるものはない

Q11_2 あなたが、過去30日間に利用したとお答えになられた下記のインターネットサービスの1日あたりの平均利用時間を、平日（学校がある日）と休日（学校がない日）に分けて教えてください。まったく使わない日がある場合は「0時間0分」と記入してください。わからない場合は、答えずにそのまま次の質問に進んでください。

ゲーム	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
SNS	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
動画サイト	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ライブ配信	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ネットサーフィン	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ネット小説・ ネット漫画	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
その他の インターネットサービス	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい

-----<改ページ>-----

Q12 インターネットサービスをはじめて利用したのは、あなたが何さいの時ですか。（数字でお答えください）
※年齢を入れるときは、回答欄の前にある選択ボタンを選択してから入力してください。

さい

わからない

-----<改ページ>-----

Q13 ^{かこ}過去30日の間で、1日で1番長くインターネットを利用したときの利用時間を教えてください。
全く利用していない場合は「0時間0分」と記入してください。
わからない場合は、答えずにそのまま次の質問に進んでください。

時間

分くらい

-----<改ページ>-----

3. <インターネットの利用制限^{せいげん}について質問します>

自分の家でのインターネットの利用制限に関する質問です。

Q14_1 インターネットを使ってもいい時間に制限はありますか。（ひとつのみ選んでください）

はい

いいえ

Q14_2 見ることができないサイトや使えない機能^{きののう}はありますか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

制限はない

ゲームができない

動画を見ることができない

SNSができない

サイトの制限がある

Q14_3 どのような制限をされていますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

家族に注意される

かぞく たんまつ あず 家族が端末を預かる (金庫きんこに入れる、リビングに置くなどを含む)

たんまつじょう 端末上の制限 (スクリーンタイム、みまもりスイッチ、あんしんフィルター、ファミリーリンクなど)

何も制限をされていない

Q14_4 せいげんかいじょ 制限解除の方法を知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

はい

いいえ

4. <インターネットの利用教育について質問します>

青少年に^{ふてまげつ}不適切なサイト（よくないサイト）やネットいじめなどの問題など、
インターネットの^{きけんせい}危険性に関する質問です。

Q15_1 ^{かこ}過去にそのようなことを授^{じゆぎょう}業や講義^{こうぎ}で学んだり、講^{こうえんかい}演会^{えんかい}で聞いたことがありましたか。（ひとつのみ選んでください）

- なし
- ^{かこ}過去1回受けたことがある
- ^{かこ}過去に数回受けたことがある
- 毎年受けている

Q15_2 「青少年に^{ふてまげつ}不適切なサイト（よくないサイト）やネットいじめなどの問題など、インターネットの^{きけんせい}危険性に関する説明」を受けたり学んだりしたことはありましたか。
ある場合、どこ（だれ）から受けたり学んだりしましたか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- ^{よつちえん ほくいえんどう}幼稚園・保育園等
- 小学校
- 中学校
- ^{こうこう}高校
- ^{おつ おあ ほごしゃ}お父さんやお母さん（保護者）
- ^{きょうだい しまい}兄弟・姉妹
- ^{きき が とく てんいん}機器を買った時の店員
- ^{きき が とく しりょう}機器を買った時についていた資料
- ^{とも}友だち
- テレビや本・パンフレットなど
- インターネット
- その他（くわしく ）
- これまでなかった

Q15_3 これまでに受けたり学んだりしたことのあるインターネットの危険性に関する内容を教えてください。
 (あてはまるものいくつかでも選んでください)

- インターネット上のコミュニケーションについて (例: 他人への悪意のある書き込み、言葉による攻撃に対してどうするかなど)
- インターネットの過度の利用について (例: インターネット利用の長時間化など)
- 親に話しにくいサイトについて (例: 違法サイトなど)
- 出会い系サイトやSNS等の危険性について (例: 脅されて自分の名前や住所・画像などを送る、ネット上で知り合った人と会う)
- ネットオークションの適切な利用や高額な課金を防ぐ方法について
- プライバシー保護について (例: 個人情報やパスワードの流出の防止等)
- セキュリティについて (例: ウイルス対策や不正アクセス対策等)
- フィルタリング (違法・有害なウェブサイトへのアクセスを制限するサービス) の必要性や有効性について
- 新しい機器やサービスに関する情報、危険性について
- その他 (くわしく)
- 覚えていない、受けていない

Q15_4 今後「インターネットの危険性の説明」で、何を学びたいと思いますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- インターネット上のコミュニケーションについて (例: 他人への悪意のある書き込み、言葉による攻撃に対してどうするかなど)
- インターネットの過度の利用について (例: インターネット利用の長時間化など)
- 親に話しにくいサイトについて (例: 違法サイトなど)
- 出会い系サイトやSNS等の危険性について (例: 脅されて自分の名前や住所・画像などを送る、ネット上で知り合った人と会う)
- ネットオークションの適切な利用や高額な課金を防ぐ方法について
- プライバシー保護について (例: 個人情報やパスワードの流出の防止等)
- セキュリティについて (例: ウイルス対策や不正アクセス対策等)
- フィルタリング (違法・有害なウェブサイトへのアクセスを制限するサービス) の必要性や有効性について
- 新しい機器やサービスに関する情報、危険性について
- その他 (くわしく)
- 特に学びたいものはない

5. <インターネット利用の生活への影響^{へいじやう}について質問します>

インターネット利用の生活への影響^{えいじやう}に関する質問です。

Q16_1 過去12か月間^{かこ}（過去1年間^{かこ}）に、以下のどのようなことが起きたでしょうか。

病気などネット以外の理由で起きた場合はのぞきます。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- 学校の遅刻^{ちこく}（過去12か月で30日以上）
- 欠席^{けっせき}（過去12か月で30日以上）
- 学校の成績の低下
- 転校^{てんこう}
- 退学
- （学校やならいごとなどで会う）現実の友だちが減った
- 家族との関係が悪くなった
- 家で、物に当たった、またはこわした
- 家族に暴力^{ぼうりよく}をふるった
- 朝起きられなかった（過去12か月で30日以上）
- 昼と夜が反対になった生活（例：夜に起きて朝に寝たり）、またはそうなりそうになった（過去12か月で30日以上）
- 家にひきこもっていた（過去12か月で合計6か月以上）
- ゲーム課金^{かきん}が多く、家族や他の人に注意された
- 家族に内緒^{ないしよ}で、家のお金を使ったり、家族のカードを使った
- 食事を定期的に摂ら^となかった
- いずれも当てはまらない

Q16_2 以下の3つの質問に、あなたはどの程度あてはまりますか。

a. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの学業（勉強など）**にどの程度悪い影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

b. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの社会生活（友人関係、趣味など）**にどの程度悪い影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

c. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの家庭生活や家族との関係**にどの程度悪い影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

SNSに関する質問です。
SNSとは、Instagram エックス・X (旧Twitter)・LINE・フェイスブックなど、
インターネット上でユーザー同士が交流できるサービスを指します。

Q17_1 SNSを利用しますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

【回答者条件】

Q17_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q17_2 SNSで見知らぬ人と以下のやりとりをしたことはありますか。

やりとりしたことがあるものがあれば、すべて教えてください。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- メッセージ
- かね
お金
- じぶん しゃしん
自分の写真
- じぶん こじんじょうほう じゅうしょ だんわばんごう
自分の個人情報 (住所、電話番号、メールアドレスなど)
- やりとりをしたことはない

課金かきんについての質問です。

Q18_1 これまでにインターネットのサービスでお金を使ったものはどれですか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- 使っていない
- ゲーム内での課金ない かきん
- ゲームやアプリの購入
- 投げ銭せん（例：ライブ中の課金かきん）
- サブスクリプション（月額課金げつがくかきん・年額課金ねんがくかきんなど）

Q18_2 インターネットのサービスにどの程度お金を使っていますか。（ひとつのみ選んでください）

- 使っていない
- 常におこづかいの範囲内はんい
- おこづかいの範囲を超えて、自分の貯金ちよきんを使ったことがある
- 親のお金やカードを勝手に使ったことがある
- 家族以外のお金を勝手に使ったことがある

Q18_3 インターネットのサービスに月にどのくらいの金額きんがくを使っていますか。（ひとつのみ選んでください）

- 使っていない
- 1円～999円
- 1,000円～4,999円
- 5,000円～9,999円
- 10,000円～49,999円
- 50,000円より多い

家族関係に関する質問です。

Q19_1 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_2 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されたときに、家族に悪口や暴言^{ぼつげん}を言うてしまうことはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_3 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されたときに、ものを投げたり、机やドア、壁^{かべ}などのものにあたることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_4 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されたときに、家族ともみあいになったり、叩^{たた}く、蹴^ける、といった争^{あらそ}いになることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

インターネットを利用することについての気持ちについてお聞きします。

Q20 以下の1)～8)のそれぞれの質問について、「はい」、「いいえ」のどちらかを選んでください。

	はい	いいえ
1. あなたはインターネットに <small>むちゅう</small> 夢中になっていると感じていますか。 (たとえば、前回ネットをしたことを考えたり、次回ネットをすることを待ち望んでいたり、など)	→ ●	●
2. あなたは、ネットを使っている時間をだんだん長くしていかないと、 <small>まんぞく</small> 満足できなくなっていると感じますか。	→ ●	●
3. あなたは、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けれども、うまくいかなかったことが何度もありましたか。	→ ●	●
4. ネットの使用を制限したり、完全にやめようとしたりすると、 <small>さげん</small> 落ち着かなかったり、 <small>しんぱん</small> 機嫌が悪くなったり、 <small>しんす</small> 気持ちが沈んだり、またはイライラしますか。	→ ●	●
5. あなたは、使いはじめに考えていたよりも、長い時間オンラインの <small>じょうたい</small> 状態ですごしてしまいますか。	→ ●	●
6. あなたは、ネットのために <small>にんげんかんけい</small> 大切な人間関係、 <small>がく</small> 学校、 <small>けんじょう</small> 勉強、 <small>ぶくわつ</small> 部活の機会を失いそうになったことがありますか。	→ ●	●
7. あなたは、ネットへの <small>ねっちゅう</small> 熱中のしすぎをかくすために、 家族、学校の先生や他の人たちにうそをついたことがありますか。	→ ●	●
8. あなたは、問題から逃げるために、 または、 <small>ぜつぼうてき</small> 絶望的な気持ち、 <small>ざいあくなかん</small> 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、 ネットを使いますか。	→ ●	●

6. <あなたの生活や心のじょうたい状態について質問します>

過去30日間のあなたのすいみんじょうきょう睡眠状況についてお聞きします。

Q21_1 最初に寝つく時間は何時何分ですか。

わからない場合は、答えずにそのまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

Q21_2 最終的に何時何分に起きますか。

わからない場合は、答えずにそのまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

Q21_3 スマホの1日の最終利用時刻さいしゅうりようじこくは何時何分ですか。

わからない/スマホを持っていない場合は、答えずにそのまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

-----<改ページ>-----

Q21_4 すいみん睡眠で困っていることはありますか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- ねどこ寝床についてから（ベットやふとんに入ってから）30分以内に眠れない
- とちゅう途中で目が覚めてもう一度なかなかねづ寝付けられない
- 予定より朝早く目が覚めてしまう
- 朝スッキリ起きれない
- すいみん睡眠の質に満足しない
- にちゅうつね日中眠い
- 昼と夜が反対になった生活（例：夜に起きて朝に寝たり）になってしまっている
- 困っていることはない

-----<改ページ>-----

過去30日間のあなたのこころの状況についてお聞きします。

Q22_1 気分が落ち込む、あるいは、やる気が出ないと感じることはありますか。（ひとつのみ選んでください）

- 感じることはない いつもどおり
- 少し感じる
- かなり感じる
- 非常に感じる

Q22_2 不安で、がいしゅつ外出やしゅうだん集団への参加が嫌だと感じることはありますか。（ひとつのみ選んでください）

- 全くなかった
- 少しあった
- かなりあった
- 非常にあった

7. <ゲームについて質問します>

ゲーム依存^{いぞん}について質問^{しつもん}します。

Q23_1 ゲームのやり過ぎによって日常生活にさまざまな問題が生じる病気「ゲーム行動症^{こうどうしょう} (ゲーム障害^{しょうがい})」について知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

- よく知っている
- 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない^{くわ}
- 全く知らない

Q23_2 「ゲーム行動症^{こうどうしょう}」ほどではないが、ゲームのやり過ぎによって日常生活^{にちじょうせいかつ}に少し問題^{もんだい}が生じる病気「危険なゲーム行動^{こうどう}」について知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

- よく知っている
- 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない^{くわ}
- 全く知らない

Q24 あなたはゲームをよくやりますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

【回答者条件】
Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q25 主にどのジャンルのゲームをしていますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- RPG (原神、FFなど)
- シューティング (APEX、スプラトゥーンなど)
- 戦略^{せんりやく}シミュレーション (LOL、にゃんこ大戦争など)
- アクション (スマブラ、バウンティラッシュなど)
- 育成系 (ウマ娘、アイドルマスターなど)
- パズル (ツムツム、パズドラなど)
- サンドボックス系 (マイクラ、ROBLOXなど)
- シミュレーション (Rise of Kingdoms、ザ・アントツなど)
- 音楽ゲーム (プロセカなど)
- トレーディングカードゲーム (シャドーバースなど)
- その他 (くわしく：)

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q26 あなたがよくやるゲーム中に一緒に利用するアプリのうち、最も利用頻度が高いものを教えて下さい。(ひとつのみ選んでください)

- ゲーム（2種類以上のゲームを同時に使用）
- SNS
- 動画サイト
- ライブ配信
- ネットサーフィン
- ネット小説・ネット漫画
- その他
- 一緒に利用するアプリはない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q27 過去12ヵ月（過去1年）について、以下の質問のそれぞれに、「はい」「いいえ」のうち当てはまる方を選んでください。

なお、ここでいうゲームとは、スマホ、ゲーム機、パソコンなどで行うゲームのことです。

	はい	いいえ
1. 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	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ゲームをする前に意図していたより、しばしばゲーム時間が延びましたか	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. 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	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. 日々の生活で一番大切なものはゲームですか	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが低下しましたか	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ゲームのために、昼夜逆転またはその傾向がありましたか（過去12ヵ月で30日以上）	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ゲームのために、学業や学校生活に悪影響がでて、ゲームを続けましたか	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ゲームにより、睡眠障害（朝起きられない、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	→ <input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q27_2 平日、ゲームを1日にだいたい何時間していますか。（ひとつのみ選んでください）

なお、ここでいうゲームとは、スマホ、ゲーム機、パソコンなどで行うゲームのことです。

- 2時間未満
- 2時間以上6時間未満
- 6時間以上

イースポーツ (e-sports) について質問します。

Q28_1 イースポーツを知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

【回答者条件】

Q28_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q28_2 イースポーツの選手になりたいと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- なりたいと思う
- なりたいと思うが無理だと思う
- なりたいとは思わない

Q28_3 イースポーツの選手になるためにゲームをしていますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

Q28_4 イースポーツの選手になるためには、運動することも大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- 全くその通り
- たぶんそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

Q28_5 イースポーツの選手になるためには、ゲームのうまさだけでなく、規則正しい生活を送ることが大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- 全くその通り
- たぶんそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

資料編

2. 県内のこどものインターネット及びゲームに関する使用状況等調査(中高生向け調査画面)

ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート

このアンケートのこたえかた

☆このアンケートではみなさんが、スマートフォン(以後、スマホと略します)も含めたインターネット(以後、ネットと略します)をどのように使っているか質問します。

また、合わせてみなさんの生活習慣(毎日のすごしかた)について、質問します。

☆質問をよく読んで、あてはまる番号を選んでいただくか、数字を入力してください。

☆「答えたくない質問」や「わからない質問」があった場合は、空欄のまま次の質問に進んでください。

☆似た内容の質問がありますが、可能な限り、すべてにお答えください。

☆このアンケートの結果は、誰がどのように回答したか分からないようにするので、安心して答えてください。

〔アンケートに関する問合せ先〕

日本インフォメーション株式会社 担当:大内

〒104-0061 東京都中央区銀座3丁目15-10

フリーダイヤル 0120-500-329 (平日 10:00~17:00)

ホームページ <https://www.n-info.co.jp/>

調査代表 治徳大介 東京科学大学(旧:東京医科歯科大学)

<調査の実施主体> 栃木県(とちぎけん)

○ 本アンケート画面以外に関するお問い合わせ先

栃木県保健福祉部障害福祉課 精神保健福祉担当 028-623-3093

IDをご入力ください。

ID:

注意事項

回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。

回答は、各ページ60分以内に送信をしてください。

JavaScriptおよびCookieを有効にしてください。

推奨ブラウザ

【Windows】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Microsoft Edge 最新版

【MacOS】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Safari 最新版

【Android】

標準ブラウザ (Chrome) 最新版

【iOS】

標準ブラウザ (Safari) 最新版

Chrome 最新版

1. <あなたのことについて質問します>

Q1 あなたは男性ですか、女性ですか。(ひとつのみ選んでください)

- 男性
- 女性
- どちらとも言えない

Q2 あなたは、何歳ですか。(数字でお答えください)

歳

Q3 あなたは、現在、誰と住んでいますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- 父親
- 母親
- 兄
- 姉
- 弟
- 妹
- 祖父
- 祖母
- その他の親戚
- その他

Q4 あなたの今の学年を教えてください。(ひとつのみ選んでください)

- 小学4年生
- 小学5年生
- 小学6年生
- 中学1年生
- 中学2年生
- 中学3年生
- 高校1年生
- 高校2年生
- 高校3年生

----- <改ページ> -----

Q5 学校は楽しいですか。(ひとつのみ選んでください)

- 楽しい
- どちらとも言えない
- 楽しくない

----- <改ページ> -----

Q6 過去30日間に、学校の体育の授業以外に、何かスポーツや運動をした日は何日ありましたか。(ひとつのみ選んでください)

- 0日 (全くしなかった)
- 1~2日
- 3~5日
- 6~9日
- 10~19日
- 20~29日
- 30日 (毎日)

----- <改ページ> -----

Q7 クラスや部活動の仲間で、仲の良い友だちはいますか。(ひとつのみ選んでください)

- たくさんいる
- 何人かいる
- いない

----- <改ページ> -----

Q8 放課後や休日に以下の活動はしていますか。

それぞれの活動について、行っている頻度を教えてください。(それぞれひとつのみ選んでください)

		全くして いない	週1日 以下	週2 ~ 3日	週4 ~ 5日	週6日 以上
アルバイト	→	<input type="radio"/>				
クラブ活動 (部活動を含む)	→	<input type="radio"/>				
習い事	→	<input type="radio"/>				

2. <インターネットの利用について質問します>

インターネットとは、パソコン、携帯、スマートフォン、タブレット等を通して使うインターネットサービスで、ゲームやメールなども含むものとします。

- Q9 下記の電子機器のうち、宿題や家庭学習で使う場合を除いて、
・自宅を使うことのある、あなたがお持ちの自分専用の端末すべてと、
その中で、過去30日間でインターネットを利用した時に使用した機器すべてを教えてください。
(それぞれあてはまるものいくつかでも選んでください)

	自分専用の端末を 持っているもの	過去30日間で インターネットを利用した時に 使用した機器
	↓	↓
スマートフォン	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
契約していないスマートフォン	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
携帯電話 (ガラケー、キッズケータイなど)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
家庭で購入した タブレット	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
学校で配布され たタブレット	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
家庭で購入したPC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
学校で配布されたPC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ゲーム機	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
テレビなど (テレビ画面で YouTubeや Amazonプライム)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
この中にはない	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Q10 過去30日間の、1日の「インターネット平均利用時間」を、平日と休日に分けて教えてください。
全くしていない場合は「0時間0分」と入力してください。

平日

時間

分くらい

休日

時間

分くらい

-----<改ページ>-----

Q11 下記のインターネットサービスのうち、過去30日間に利用したものすべて教えてください。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

<input type="checkbox"/>	ゲーム
<input type="checkbox"/>	SNS
<input type="checkbox"/>	動画サイト
<input type="checkbox"/>	ライブ配信
<input type="checkbox"/>	ネットサーフィン
<input type="checkbox"/>	ネット小説・ネット漫画
<input type="checkbox"/>	その他のインターネットサービス
<input type="checkbox"/>	あてはまるものはない

-----<改ページ>-----

Q11_2 あなたが、過去30日間に利用したとお答えになられた下記のインターネットサービスの1日あたりの平均利用時間を、平日と休日に分けて教えてください。

まったく使わない日がある場合は「0時間0分」と記入してください。

わからない場合は、空欄のままお進みください。

ゲーム	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
SNS	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
動画サイト	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ライブ配信	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ネットサーフィン	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
ネット小説・ ネット漫画	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい
その他の インターネットサービス	平日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい	休日	<input type="text"/>	時間	<input type="text"/>	分くらい

-----<改ページ>-----

Q12 インターネットサービスをはじめて利用した年齢は何歳ですか。（数字でお答えください）

※年齢を入れるときは、回答欄の前にある選択ボタンを選択してから入力してください。

<input type="radio"/>	<input type="text"/>	歳
<input type="radio"/>	わからない	

-----<改ページ>-----

Q13 過去30日で、1日の最大インターネット利用時間を教えてください。
全く利用していない場合は「0時間0分」と記入してください。
わからない場合は、空欄のまま次の質問に進んでください。

時間

分くらい

-----<改ページ>-----

3. <インターネットの利用制限について質問します>

自宅でのインターネットの利用制限に関する質問です。

Q14_1 利用時間の制限はありますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

Q14_2 見ることができないサイトや使えない機能はありますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- 制限はない
- ゲームができない
- 動画を見ることができない
- SNSができない
- サイトの制限がある

-----<改ページ>-----

Q14_3 どのような制限をされていますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- 家族に注意される
- 家族が端末を預かる(金庫に入れる、リビングに置くなどを含む)
- 端末上の制限(スクリーンタイム、みまもりスイッチ、あんしんフィルター、ファミリーリンクなど)
- 何も制限をされていない

Q14_4 制限解除の方法を知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

4. <インターネットの利用教育について質問します>

青少年に不適切なサイトやネットいじめなどの問題など、インターネットの危険性に関する質問です。

Q15_1 過去にそのようなことを授業や講義で学んだり、講演会で聞いたことがありましたか。(ひとつのみ選んでください)

- なし
- 過去1回受けたことがある
- 過去に数回受けたことがある
- 毎年受けている

Q15_2 「青少年に不適切なサイトやネットいじめなどの問題など、インターネットの危険性に関する説明」を受けたり学んだりしたことはありましたか。
ある場合、どこ（誰）から受けたり学んだりしましたか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- 幼稚園・保育園等
- 小学校
- 中学校
- 高校
- 親（保護者）
- 兄弟・姉妹
- 機器の購入時の販売員
- 機器の購入時の資料
- 友達
- テレビや本・パンフレットなど
- インターネット
- その他（具体的に ）
- これまでなかった

Q15_3 これまでに受けたり学んだりしたことのあるインターネットの危険性に関する内容を教えてください。
(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- インターネット上のコミュニケーションについて (例: 他人への悪意のある書き込み、言葉による攻撃に対してどうするか等)
- インターネットの過度の利用について (例: インターネット利用の長時間化等)
- 親に話しにくいサイトについて (例: 違法サイトなど)
- 出会い系サイトやSNS等の危険性について (例: 脅されて自分の名前や住所・画像などを送る、ネット上で知り合った人と会う)
- ネットオークションの適切な利用や高額な課金を防ぐ方法について
- プライバシー保護について (例: 個人情報やパスワードの流出の防止等)
- セキュリティについて (例: ウィルス対策や不正アクセス対策等)
- フィルタリング (違法・有害なウェブサイトへのアクセスを制限するサービス) の必要性や有効性について
- 新しい機器やサービスに関する情報、危険性について
- その他 (具体的に)
- 覚えていない、受けていない

Q15_4 今後「インターネットの危険性の説明」で、何を学びたいと思いますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- インターネット上のコミュニケーションについて (例: 他人への悪意のある書き込み、言葉による攻撃に対してどうするか等)
- インターネットの過度の利用について (例: インターネット利用の長時間化等)
- 親に話しにくいサイトについて (例: 違法サイトなど)
- 出会い系サイトやSNS等の危険性について (例: 脅されて自分の名前や住所・画像などを送る、ネット上で知り合った人と会う)
- ネットオークションの適切な利用や高額な課金を防ぐ方法について
- プライバシー保護について (例: 個人情報やパスワードの流出の防止等)
- セキュリティについて (例: ウィルス対策や不正アクセス対策等)
- フィルタリング (違法・有害なウェブサイトへのアクセスを制限するサービス) の必要性や有効性について
- 新しい機器やサービスに関する情報、危険性について
- その他 (具体的に)
- 特に学びたいものはない

5. <インターネット利用の生活への影響について質問します>

インターネット利用の生活への影響に関する質問です。

Q16_1 過去12か月間（過去1年間）に、以下のどのようなことが起きたでしょうか。

病気などネット以外の理由で起きた場合はのぞきます。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- 学校や職場の遅刻（過去12か月で30日以上）
- 欠席（過去12か月で30日以上）
- 学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下
- 転校（例えば、普通高校から通信制高校への転校など）
- 退学
- 現実の友人が減った
- 家族との関係が悪くなった
- 家で、物に当たった、またはこわした
- 家族に暴力をふるった
- 朝起きられなかった（過去12か月で30日以上）
- 昼夜逆転またはその傾向（過去12か月で30日以上）
- 家にひきこもっていた（過去12か月で合計6か月以上）
- ゲーム課金が多く、家族や他の人に注意された
- 家族に内緒で、家のお金を使ったり、家族のカードを使った
- 食事を定期的に摂らなかった
- いずれも当てはまらない

Q16_2 以下の3つの質問に、あなたはどの程度あてはまりますか。

a. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの学業に**どの程度悪影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

b. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの社会生活（友人関係、趣味など）に**どの程度悪影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

c. 過去12か月間（過去1年間）に、
インターネット利用は、**あなたの家庭生活や家族との関係に**どの程度悪影響があったでしょうか。（ひとつのみ選んでください）

- 全く問題ない
- 少し問題がある
- 大きな問題がある

SNSに関する質問です。
SNSとは、Instagram・X（旧Twitter）・LINE・Facebookなど、
インターネット上でユーザー同士が交流できるサービスを指します。

Q17_1 SNSを利用しますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

【回答者条件】

Q17_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q17_2 SNSで見知らぬ人と以下のやりとりをしたことはありますか。

やりとりしたことがあるものがあれば、すべて教えてください。(あてはまるものいくつでも選んでください)

- メッセージ
- お金
- 自分の写真
- 自分の個人情報（住所、電話番号、メールアドレスなど）
- やりとりをしたことはない

課金についての質問です。

Q18_1 これまでにインターネットのサービスでお金を使ったものはどれですか。（あてはまるものいくつかも選んでください）

- 使っていない
- ゲーム内での課金
- ゲームやアプリの購入
- 投げ銭（例：ライブ中の課金）
- サブスクリプション（月額課金・年額課金など）

Q18_2 インターネットのサービスにどの程度お金を使っていますか。（ひとつのみ選んでください）

- 使っていない
- 常にお小遣いの範囲内
- お小遣いの範囲を超えて、自分の貯金を使ったことがある
- 親のお金やカードを勝手に使ったことがある
- 家族以外のお金を勝手に使ったことがある

Q18_3 インターネットのサービスに月にどのくらいの金額を使っていますか。（ひとつのみ選んでください）

- 使っていない
- 1円～999円
- 1,000円～4,999円
- 5,000円～9,999円
- 10,000円～49,999円
- 50,000円より多い

家族関係に関する質問です。

Q19_1 家族にあなたのインターネットの使い方を注意されることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_2 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、家族に悪口や暴言を言うてしまうことはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_3 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、ものを投げたり、机やドア、壁などのものにあたることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

Q19_4 家族にあなたのインターネットの使い方を注意された際に、家族ともみあいになったり、叩く、蹴る、といった争いになることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- ない
- たまにある
- よくある
- 毎日

インターネットを利用することについての気持ちについてお聞きします。

Q20 以下の1)～8)の各質問について、「はい」、「いいえ」のどちらかを選んでください。

	はい	いいえ
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、前回ネットをしたことを考えたり、次回ネットをすることを待ち望んでいたり、など)	→ ●	●
2. あなたは、ネットを使っている時間をだんだん長くしていけないと、満足できなくなってきたと感じますか。	→ ●	●
3. あなたは、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けれども、うまくいかなかったことが何度もありましたか。	→ ●	●
4. ネットの使用を制限したり、完全にやめようとしたりすると、落ち着かなかったり、機嫌が悪くなったり、気持ちが沈んだり、またはイライラしますか。	→ ●	●
5. あなたは、使いはじめに考えていたよりも、長い時間オンラインの状態ですごしてしまいますか。	→ ●	●
6. あなたは、ネットのために大切な人間関係、学校、勉強、部活の機会を失いそうになったことがありますか。	→ ●	●
7. あなたは、ネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族、学校の先生や他の人たちにうそをついたことがありますか。	→ ●	●
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、ネットを使いますか。	→ ●	●

6. <あなたの生活や心の状態について質問します>

過去30日間のあなたの睡眠状況についてお聞きします。

Q21_1 最初に寝つく時間は何時何分ですか。

わからない場合は、空欄のまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

Q21_2 最終的に何時何分に起きますか。

わからない場合は、空欄のまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

Q21_3 スマホの1日の最終利用時刻は何時何分ですか。

わからない/スマホを持っていない場合は、空欄のまま次の質問に進んでください。

※1日は24時間で考えてください。例えば朝の9時は9時、夜の9時は21時です。

時 分頃

-----<改ページ>-----

Q21_4 睡眠で困っていることはありますか。(あてはまるものいくつかでも選んでください)

- 寝床についてから30分以内に眠れない
- 途中で目が覚めてもう一度なかなか寝付けない
- 予定より朝早く目が覚めてしまう
- 朝スッキリ起きれない
- 睡眠の質に満足しない
- 日中眠い
- 昼夜逆転している
- 困っていることはない

-----<改ページ>-----

過去30日間のあなたのこころの状況についてお聞きします。

Q22_1 気分が落ち込む、あるいは、やる気が出ないと感じることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- 感じることはない いつもどおり
- 少し感じる
- かなり感じる
- 非常に感じる

Q22_2 不安で、外出や集団への参加が嫌だと感じることはありますか。(ひとつのみ選んでください)

- 全くなかった
- 少しあった
- かなりあった
- 非常にあった

7. <ゲームについて質問します>

ゲーム依存について質問します。

Q23_1 ゲームのやり過ぎによって日常生活にさまざまな問題が生じる病気「**ゲーム行動症（ゲーム障害）**」についてご存知ですか。(ひとつのみ選んでください)

- よく知っている
- 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない
- 全く知らない

Q23_2 「ゲーム行動症」ほどではないが、ゲームのやり過ぎによって日常生活に少し問題が生じる病気「**危険なゲーム行動**」についてご存知ですか。(ひとつのみ選んでください)

- よく知っている
- 名前は聞いたことがあるが詳しくは知らない
- 全く知らない

Q24 あなたはゲームをよくやりますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

-----<改ページ>-----

【回答者条件】
Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q25 主にどのジャンルのゲームをしていますか。（あてはまるものいくつかでも選んでください）

- RPG（原神、FFなど）
- シューティング（APEX、スプラトゥーンなど）
- 戦略シミュレーション（LOL、にゃんこ大戦争など）
- アクション（スマブラ、バウンティラッシュなど）
- 育成系（ウマ娘、アイドルマスターなど）
- パズル（ツムツム、パズドラなど）
- サンドボックス系（マイクラ、ROBLOXなど）
- シミュレーション（Rise of Kingdoms、ザ・アンツなど）
- 音楽ゲーム（プロセカなど）
- トレーディングカードゲーム（シャドーバースなど）
- その他（具体的に：）

-----<改ページ>-----

【回答者条件】
Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q26 あなたがよくやるゲーム中に一緒に利用するアプリのうち、最も利用頻度が高いものを教えて下さい。（ひとつのみ選んでください）

- ゲーム（2種類以上のゲームを同時に使用）
- SNS
- 動画サイト
- ライブ配信
- ネットサーフィン
- ネット小説・ネット漫画
- その他
- 一緒に利用するアプリはない

【回答者条件】

Q24で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q27 過去12カ月（過去1年）について、以下の質問のそれぞれに、「はい」「いいえ」のうち当てはまる方を選んでください。

なお、ここでいうゲームとは、スマホ、ゲーム機、パソコンなどで行うゲームのことです。

	はい	いいえ
1. 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	→ ●	●
2. ゲームをする前に意図していたより、しばしばゲーム時間が延びましたか	→ ●	●
3. 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	→ ●	●
4. 日々の生活で一番大切なのはゲームですか	→ ●	●
5. ゲームのために、学業成績や仕事のパフォーマンスが低下しましたか	→ ●	●
6. ゲームのために、昼夜逆転またはその傾向がありましたか（過去12カ月で30日以上）	→ ●	●
7. ゲームのために、学業や学校生活に悪影響がでて、ゲームを続けましたか	→ ●	●
8. ゲームにより、睡眠障害（朝起きられない、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	→ ●	●

Q27_2 平日、ゲームを1日にだいたい何時間していますか。（ひとつのみ選んでください）

なお、ここでいうゲームとは、スマホ、ゲーム機、パソコンなどで行うゲームのことです。

- 2時間未満
- 2時間以上6時間未満
- 6時間以上

-----<改ページ>-----

イースポーツ (e-sports) について質問します。

Q28_1 イースポーツを知っていますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q28_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q28_2 イースポーツの選手になりたいと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- なりたと思う
- なりたと思うが無理だと思う
- なりたとは思わない

Q28_3 イースポーツの選手になるためにゲームをしていますか。(ひとつのみ選んでください)

- はい
- いいえ

Q28_4 イースポーツの選手になるためには、運動することも大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- 全くその通り
- たぶんそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

Q28_5 イースポーツの選手になるためには、ゲームのうまさだけでなく、規則正しい生活を送ることが大切だと思いますか。(ひとつのみ選んでください)

- 全くその通り
- たぶんそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

資料編

3. 県内の医療機関におけるインターネット及びゲームに関連する依存に係る診療状況等調査(医療機関向け調査画面)

ゲーム・ネット依存症に関連したメンタルヘルスサービスに関する実態調査

栃木県では、ゲーム・ネット依存症に関連したメンタルヘルスサービスに関する実態調査を行うこととなりました。

回答に要する時間は、

ゲーム・ネット依存症の診療を実施していない医療機関は、およそ3分、
ゲーム・ネット依存症の診療を実施している医療機関は、10～20分です。

回答できない内容は、回答せずに次に進むことができます。

この調査へのご協力を賜りますようお願い申し上げます。

調査に関してご不明な点がございましたらご質問いただけますと幸いです。

【アンケートに関する問合せ先】

日本インフォメーション株式会社 担当:堂ノ脇 (どうのわき)

〒104-0061 東京都中央区銀座3丁目15-10

フリーダイヤル0120-500-329 (平日 10:00～17:00)

ホームページ <https://www.n-info.co.jp/>

調査代表 治徳大介 東京科学大学 (旧:東京医科歯科大学)

<調査の実施主体> 栃木県

○ 本アンケート画面以外に関するお問い合わせ先

栃木県保健福祉部障害福祉課 精神保健福祉担当 028-623-3093

注意事項

回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。

回答は、各ページ60分以内に送信をしてください。

JavaScriptおよびCookieを有効にしてください。

推奨ブラウザ

【Windows】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Microsoft Edge 最新版

【MacOS】

Chrome 最新版

Firefox 最新版

Safari 最新版

【Android】

標準ブラウザ (Chrome) 最新版

【iOS】

標準ブラウザ (Safari) 最新版

Chrome 最新版

次へ

-----<改ページ>-----

■ 貴院についてお聞かせください。

F1 医療機関名

【この設問文はモニター回答時には画面に表示されません】

医療機関名

F2 回答者氏名

【この設問文はモニター回答時には画面に表示されません】

回答者氏名

●主な回答者

F3 職種 (1つお答えください)

- 医師
- 事務
- その他 (具体的に)

F4 職位 (1つお答えください)

- 院長、部長
- 常勤スタッフ
- 非常勤スタッフ

-----<改ページ>-----

■ 貴院の状況についてお聞かせください。

Q1 貴院に最も当てはまるものを、1つお答えください。

- クリニック/診療所
- 大学病院/総合病院
- 民間病院
- その他 (具体的に記載)

Q2 貴院では、児童・思春期精神疾患（※）に関する診療を実施されていますか。1つお答えください。

※児童思春期の不安障害、うつ病、心身症、摂食障害、児童思春期心性障害、統合失調症等

- 実施している
- 実施していない

-----<改ページ>-----

貴院のゲーム・ネット依存症の診療に関する質問です。

Q3_1 貴院では、ゲーム・ネット依存症に関する診療を行っていますか。1つお答えください。

- はい
- いいえ

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q3_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q3_2 貴院でゲーム・ネット依存症に関する診療を行っている主な診療科は何科ですか。1つお答えください。

- 小児科
- 精神科
- 心療内科
- 児童精神科
- その他（具体的に記載 ）

Q3_3 貴院において、ゲーム・ネット依存症の専門外来は設置されていますか。1つお答えください。

- はい
- いいえ

Q3_4 直近12か月間にゲームに関連した問題で受診した患者様の実人数を下記の表に全てご記入ください（同一患者様は1名とカウント）。

いない場合は0とご記入ください。

（注1）現時点での年齢でお答えください。

（注2）集計が困難な項目は概算で記入してください。

0-3歳（乳幼児）

男性 名

女性 名

4-6歳（未就学児）

男性 名

女性 名

7-9歳（小学校低学年）

男性 名

女性 名

10-12歳（小学校高学年）

男性 名

女性 名

13-15歳（中学生）

男性 名

女性 名

16-18歳未満（高校生相当）（※）

男性 名

女性 名

18歳以上

男性 名

女性 名

※18歳以上の高校生は「16-18歳未満（高校生相当）（※）」でなく、「18歳以上」の欄に人数を入力してください

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q3_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

ゲームに関連した問題を抱える患者様の診療に関わるスタッフについての質問です。

Q4_1 貴院でゲームに関連した問題を抱える患者様の診療に関わる医師の人数を記載してください。
いない場合は0とご記入ください。

名

Q4_2 Q4-1（前問）でお答えになった医師のうち、専門医機構や学会で認定された、精神科専門医・小児科専門医・心療内科専門医・児童精神科専門医はそれぞれ何名いますか。
いない場合は0とご記入ください。

精神科専門医 名

小児科専門医 名

心療内科専門医 名

児童精神科専門医（子どものこころ専門医） 名

Q4_3 貴院でゲームに関連した問題を抱える患者様に関わるコメディカルスタッフの人数を記載してください。
いない場合は0と入力してください。

看護師 名

心理士 名

作業療法士 名

精神保健福祉士 名

その他（具体的に記載 ）名

※その他は、その他の具体的な内容と当てはまる人数両方を記載してください。

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q3_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q5 貴院では、下記の年齢のゲームに関連した問題を抱える患者の対応はされていますか。

当てはまるものをいくつかもお答えください。

※4-6歳（未就学児）・7-9歳（小学校低学年）・10-12歳（小学校高学年）・13-15歳（中学生）・16-18歳（高校生相当）・成人

- すべて対応している
- 4-6歳（未就学児）対応可
- 7-9歳（小学校低学年）対応可
- 10-12歳（小学校高学年）対応可
- 13-15歳（中学生）対応可
- 16-18歳（高校生相当）対応可
- 成人以上対応可

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q3_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q6 ゲームに関連した問題を抱える患者様が初診の電話をしてから診察するまでにかかる時間について最も当てはまるものを1つお答えください。

- 当日・翌日対応
- 1週間未満
- 1週間以上2週間未満
- 2週間以上1か月未満
- 1か月以上2か月未満
- 2か月以上（おおよそ（）か月待ち）

-----<改ページ>-----

■以下は、施設を代表して医師1名がお答えください。

先生ご自身の、ゲーム依存症・ネット依存症へのイメージや診療に関する質問です。

Q7.1 ゲーム依存症・ネット依存症は精神疾患だと思われますか。1つお答えください。

- とても思う
- 何とも言えない
- 全く思わない

-----<改ページ>-----

Q7.2 先生ご自身の、ゲーム依存症・ネット依存症の診療をする機会・関心に関して当てはまるものを1つお答えください。

- 診療する機会があり、関心がある
- 診療する機会があるが、関心はない
- 診療する機会はないが、関心はある
- 診療する機会はないし、関心もない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7.2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

先生ご自身の、診療実績に関する質問です。

Q8.1 直近12か月間に、ゲームに関連した問題で先生がご診察された、患者様の実人数および18歳未満の人数をご記入ください（同一患者様は1名とカウント）。
いない場合は0とご記入ください。

合計 名

そのうち、18歳未満 名

Q8_2 狭義のゲーム依存症（ICD-11の「ゲーム行動症」）の診断基準は、ゲームに関する「コントロール困難」、「他のことよりも優先」、「否定的な結果にもかかわらず継続」の3つを満たした状態が12か月以上続き、社会生活の機能に重大に影響した状態（※重症であれば12か月未満でも診断可能）です。
その診断基準を踏まえると、先生がご担当している患者様で、直近12か月間に、ゲーム行動症と考えられる方は何名いらっしゃいましたか。またそのうち18歳未満は何名ですか。
いない場合は0とご記入ください。

合計 名

そのうち、18歳未満 名

Q8_3 Q8_2（前問）で提示した、ICD-11で定められた、ゲーム行動症の診断基準をご存知でしたか。

- よく知っている
- やや知っている
- あまり知らない
- 全く知らない

Q8_4 ゲーム行動症の基準は満たさないものの、ゲーム行動症に準じたゲーム行動に問題を認める状態を「危険なゲーム行動」と呼ぶのはご存じでしたか。

- よく知っている
- やや知っている
- あまり知らない
- 全く知らない

Q8_5 直近12か月間に、ゲーム以外のネットに関連した問題で、先生がご診察された、患者様の実人数および18歳未満の人数をご記入ください（同一患者様は1名とカウント）。
いない場合は0とご記入ください。

合計 名

そのうち、18歳未満 名

狭義のネット依存症（ICD-11の「嗜癖行動症, 他の特定される」）の診断基準は、Q8_2で記した、以下のゲーム行動症の診断基準に準じます。

狭義のゲーム依存症（ICD-11の「ゲーム行動症」）の診断基準は、ゲームに関する「コントロール困難」、「他のことよりも優先」、「否定的な結果にもかかわらず継続」の3つを満たした状態が12か月以上続き、社会生活の機能に重大に影響した状態（※重症であれば12か月未満でも診断可能）です。

Q8_6 その診断基準を踏まえると、直近12か月間に、狭義のネット依存症と考えられる、先生がご担当されている患者様は何名いらっしゃいましたか。
またそのうち18歳未満は何名ですか。ゲーム行動症の診断の方は含めずにお答えください。
いない場合は0と入力してください。

合計 名

そのうち、18歳未満 名

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q9 貴院では、ゲーム・ネット依存症に対してどのような治療を提供されていますか。

AからJそれぞれに関して「実施している」「実施していないが今後導入を検討」「実施しておらず、導入の予定もない」のいずれに該当するかそれぞれ1つずつお答えください。

		実施している	実施していないが、今後導入を計画中	実施しておらず、導入の予定もない
A. 医師による専門外来診療	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. カウンセリング	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. 認知行動療法	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. 社会技能訓練	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. 疾病教育	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. 家族への支援（家族会・勉強会など）	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. デイケア	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. キャンプ	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. 入院	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. その他（具体的に記載 <input type="text"/> ）	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

その他が特にない方は、「実施しておらず、導入の予定もない」をお選びください

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

先生がご担当されている患者様の治療転帰に関する質問です。

Q10_1 最も多い経過を1つお答えください。

- 治療継続し、寛解に至った
- 治療継続し、改善した
- 治療継続したが不変であった
- 治療継続したが悪化した
- 治療継続したが改善・悪化を繰り返すため、評価が困難
- 治療中断となり経過が追えない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q10_2 初診時に通院を要すると判断した症例のうち、寛解・改善に至った症例の割合について、0-100の数字で
ご記入ください。

寛解した症例 %

改善した症例 %

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q10_3 通院自己中断した患者様の通院期間についてお聞きします。最も当てはまるものを1つお答えください。
※最も多い場合についてお答えください。

- 1回の受診で通院自己中断
- 2回の受診で通院自己中断
- 3回の受診で通院自己中断
- 通院3か月未満で通院自己中断
- 通院6か月未満で通院自己中断
- 通院1年未満で通院自己中断
- 通院1年以上経過してから通院自己中断
- わからない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q11 使用時間・通信量に関して、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。当てはまるものをすべてお答えください。

- 使用機器に元々備わっている時間設定（スクリーンタイム、Family Link、みまもりSwitchなど）
- フィルタリング・キャリア（通信会社）サービスによる時間設定
- ルーターによる時間設定
- タイムロッキングコンテナ（スマホ用金庫）などハードウェアによる時間設定
- 通信会社の変更や通信会社のプラン変更による通信量設定
- ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める
- 口頭でのルールを設定するが、ソフトウェアやハードウェアを用いない
- そもそも使用時間・通信量に関するルール設定はしない
- その他（具体的に記載 ）
- 上記いずれも当てはまらない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q12 治療効果を評価するために何を重視していますか。当てはまるものをすべてお答えください。

- 症状評価尺度（例：Game's TEST, IGDT-10等）
- ゲームプレイ時間の変化
- 家族との関係性の変化
- 学業・仕事への復帰状況
- 課金・暴力などの問題行動の変化
- その他（具体的に記載 ）
- 特になし

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q13 「ゲーム・ネット依存症」に関する診療を行う中で、課題と感ずることを上から5つまでお答えください。

	1位	2位	3位	4位	5位
	↓	↓	↓	↓	↓
自身の「ゲーム・ネット依存症」に関する知識が乏しい	●	●	●	●	●
「ゲーム・ネット依存症」に対応する診療上の時間的余裕がない	●	●	●	●	●
「ゲーム・ネット依存症」に精通した職員が不足している	●	●	●	●	●
患者本人に問題意識・治療意欲がない	●	●	●	●	●
治療の動機付けが難しい	●	●	●	●	●
通院が途絶えてしまいやすい	●	●	●	●	●
患者本人が来院しない	●	●	●	●	●
	1位	2位	3位	4位	5位
ゲーム・ネット以外の問題が大きい	●	●	●	●	●
他の重複障害により状況改善が困難	●	●	●	●	●
家族・家庭環境の問題が大きく、その調整が困難	●	●	●	●	●
家族（保護者等）への支援が難しい、支援の仕方が分からない	●	●	●	●	●
関係機関との連携がうまくいかない	●	●	●	●	●
活用できる社会資源が分からない	●	●	●	●	●
自院（が属する標榜科）の範囲を超えている	●	●	●	●	●
	1位	2位	3位	4位	5位

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q14 ゲームに関連した問題で受診された患者様のうち、ゲーム時間が長くなる背景にある問題として何がありませんか。

最も多いものを1つお答えください。

● 学校・職場など家以外での人間関係のストレス（教師、生徒など）

● 家庭内の人間関係のストレス

● 本人の自信喪失

● 発達障害・うつ病などの精神障害の合併

● その他（具体的に記載 ）

● 特になし

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q15 ゲームに関連した問題で受診された患者様の、受診する際の主訴や受診経緯はどのようなものが多いですか。

多い順に1位から3位までお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
不登校や欠席・欠勤、頻繁の遅刻	●	●	●
生活リズムの乱れ	●	●	●
学業成績・仕事のパフォーマンスの低下	●	●	●
暴言・暴力など粗野行為	●	●	●
課金に関連した問題	●	●	●
ゲーム/ネットの問題（課金以外の問題）	●	●	●
上記主訴と関係なく通院中であった患者にゲームやネットの問題が発生した	●	●	●

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q16 ゲームに関連した問題で受診された患者様の、ゲームに付随する問題（治療を必要とする症状や支援課題）として多い順に1位から3位までお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
生活リズムの乱れ（昼夜逆転など）	●	●	●
不登校（ひきこもり）、休学、欠勤、休職	●	●	●
不適切養育、養育環境の問題	●	●	●
衝動性、多動性	●	●	●
不注意	●	●	●
自閉スペクトラム症（特性）	●	●	●
	1位	2位	3位
暴言、暴力、器物破損	●	●	●
自傷行為、自殺企図	●	●	●
不安・抑うつ	●	●	●
身体に関連する症状（具体的に記載）	● <input type="text"/>	● <input type="text"/>	● <input type="text"/>
その他（具体的に記載）	● <input type="text"/>	● <input type="text"/>	● <input type="text"/>
	1位	2位	3位

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q17 ゲームに関連した問題を抱えた患者様が、合併する頻度が高いと考えられる疾患を頻度の高い順に1位から3位までお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
統合失調症	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
うつ病	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
双極性障害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
不安障害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
強迫性障害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
パーソナリティ障害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
自閉症スペクトラム症 (ASD)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
注意欠如・多動症 (ADHD)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
学習障害 (LD)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
その他 (具体的に記載)	<input type="radio"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/> <input type="text"/>
	1位	2位	3位

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

課金等の問題を抱えた症例についての質問です。

Q18_1 課金等の問題を抱えた症例を経験されていますか。

はい

いいえ

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q18_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q18_2 金銭の使い道として、頻度が多いものはどれですか。頻度の高い順に1位から3位までお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
ゲーム内での課金	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ゲームやアプリの購入	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
投げ銭（例：ライブ中の課金）	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
サブスクリプション（月額課金・年額課金など）	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
そのような症例は経験していない	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
分からないまたは把握していない	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q18_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q18_3 金銭の入手手段として、頻度が多いものはどれですか。1つお答えください。

- 収入・小遣いの範囲内
- 収入・小遣いの範囲を超えて貯金を利用（借金まではしない）
- 家族への借金
- 第三者への借金（消費者金融を含む）
- 家族・親戚とのトラブル（家族・親戚の金銭を盗む、家族・親戚のカードを使う等）
- 第三者とのトラブル（万引き・窃盗などの犯罪）
- 第三者とのトラブル（犯罪以外：金銭トラブル、リアルマネートレードなど）
- 分からないまたは把握していない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q18_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q18_4 月額利用金額で頻度が最も多いものはどれですか。1つお答えください。

- 使っていない
- 1,000円未満
- 1,000円以上 5,000円未満
- 5,000円以上 10,000円未満
- 10,000円以上 50,000円未満
- 50,000円以上 100,000円未満
- 100,000円以上 200,000円未満
- 200,000円以上 300,000円未満
- 300,000円以上
- 分からないまたは把握していない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q18_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q18_5 課金等が問題となる患者様において、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。当てはまるものをすべてお答えください。

- 使用機器に元々備わっている使用限度額設定（スクリーンタイム、Family Link、みまもりSwitchなど）
- フィルタリング・キャリア（通信会社）サービスによる使用限度額設定
- おこづかいの制限
- 盗まれないように 家族や現金やカード等を自宅に置かないようにする（金庫にしまうなど）
- ルールを守れなかった時のルールをあらかじめ決める
- 口頭でのルールを設定するが、ソフトウェアやハードウェアを用いない
- そもそも課金に関するルール設定はしない
- その他（具体的に記載)
- 上記いずれも当てはまらない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

暴力に関連した問題を抱えている症例についての質問です。

Q19_1 暴力等の問題を抱えた症例を経験されていますか。

- はい
- いいえ

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q19_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q19_2 暴力の原因・きっかけとして、最も頻度が多いものを1つお答えください。

- ゲームに負けてイライラしていた
- 家族等にスマホ・ゲーム機等を取り上げられるなどの制限をされた
- ゲーム・ネット中に家族に話しかけられるなどで中断が生じた
- 元々衝動性が高い（発達障害等）
- いずれも当てはまらない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q19_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q19_3 暴力が生じたあとの経過で最も頻度が多いものを1つお答えください。

- 児童相談所が関与する
- 子ども家庭支援センターが関与する
- その他福祉が関与する（具体的に ）
- 医療機関に入院となる
- その他（具体的に ）
- いずれも当てはまらない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q19_1で『1.はい』 いずれかを選択した方のみ

Q19_4 暴力が問題となる患者様において、どのような対応を患者様やご家族にご提案されていますか。当てはまるものをすべてお答えください。

- 暴力が生じたら警察や相談機関に連絡することをあらかじめ約束する
- 暴力が起こる状況を特定し、患者・家族と共有する
- 暴力が生じたときのルールをあらかじめ決める
- 暴力をしないという口頭での約束はとりつけるが、それ以上の対策はしない
- そもそも暴力に関するルール設定はしない
- その他（具体的に記載 ）
- 上記いずれも当てはまらない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

ゲームに関連した問題で受診された患者様の、家庭環境やご家族についての質問です。

Q20_1 家庭環境で、頻度の多い順に1位から3位までお答えください。

	1 位	2 位	3 位
	↓	↓	↓
経済的に余裕がある家庭	●	●	●
経済的に苦しい家庭（生活保護など）	●	●	●
両親の仲がよい家庭	●	●	●
両親の仲が悪い家庭	●	●	●
ひとり親家庭	●	●	●
親の虐待がある・疑われる家庭	●	●	●
養子・里子の家庭	●	●	●
上記に挙げられている特徴はない	●	●	●

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q20_2 患者様のご家族にはどのような特徴があることが多いですか。頻度の多い順に1位から3位までお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
本人に肯定的な声掛けをする	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
本人に否定的な声掛けをする	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
本人に無関心	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
本人との喧嘩が多い	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
患者本人への虐待が疑われる	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
患者本人からの虐待が疑われる	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
特徴はない	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q20_3 患者様のご家族との関係はどのような場合が多いですか。1つお答えください。

- とても良好
- まあまあ良好
- あまりよくない
- 悪い

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q20_4 患者様のご家族に「ゲーム・ネット依存症」の傾向があるケースはどのくらいありますか。1つお答えください。

- とても多い
- 時々ある
- あまりない
- 全くない
- 何とも言えない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q20_5 患者様のご家族に精神疾患の既往があるケースはどのくらいありますか。1つお答えください。

- とても多い
- 時々ある
- あまりない
- 全くない
- 何とも言えない

-----<改ページ>-----

【回答者条件】

Q7_2で『1.診療する機会があり、関心がある』～『2.診療する機会があるが、関心はない』 いずれかを選択した方のみ

Q21 患者様が利用している医療・福祉サービスはどのようなものがありますか。当てはまるものをすべてお答えください。

- 自立支援医療制度
- 精神障がい者手帳
- 療育手帳
- 障がい年金
- 生活保護
- 精神科訪問看護
- 精神科デイケア
- ヘルパーサービス
- グループホーム
- 就労移行支援
- 障害継続支援A型
- 障害継続支援B型
- 児童相談所
- 子ども家庭支援センター
- スクールカウンセラー・スクールソーシャルワーカー
- ブリッジスクール・フリースクール
- その他（具体的に記載 ）
- 利用していない

-----<改ページ>-----

■ 本県における「ゲーム・ネット依存症」の支援体制や取り組みについてお聞きします。

Q22 「ゲーム・ネット依存症」への支援体制をより充実させるために重要だと思う施策や取り組みを上から3つまでお答えください。

	1位	2位	3位
	↓	↓	↓
関係者向けの研修	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
困難事例についての助言	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
当事者向け教室、当事者活動の場	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
家族向け教室、家族の繋がり場	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
診断ガイドラインの作成	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
治療ガイドラインの作成	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
治療プログラムの実施・開発	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
普及啓発	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
その他（具体的に記載）	<input type="radio"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/> <input type="text"/>

Q23 上記の他に御意見や具体的状況などがありましたら記載をお願いします。

-----<改ページ>-----

栃木県インターネット及びゲームに関連する依存に係る調査 報告書(本編)

令和7(2025)年7月

【問い合わせ先】 栃木県保健福祉部障害福祉課

〒320-8501 栃木県宇都宮市塙田1-1-20

電話 028-623-3093 FAX 028-623-3052