

# ゲーム依存の現状と対策——個人的視点と社会的視点から

## Present Situations of Game Addiction in Japan and Measures against It: From Personal and Social Viewpoints

阿部 圭一<sup>1</sup> ◎大嶋啓太郎<sup>2</sup> 小田哲久<sup>2</sup>  
Keiichi Abe, Keitaro Oshima and Tetsuhisa Oda

<sup>1</sup>愛知工業大学 情報科学部 <sup>2</sup>愛知工業大学経営情報科学研究科 Aichi Institute of Technology

**Abstract** This paper shows present situations of game addiction in Japan and discusses how to improve the situations. The glamour of games is considered from both sides of game players and game designers/game producing companies. Recent trend, that is, shift of popularity from MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) to social games and its influences to game addiction are discussed. Characteristics of game addicted persons and their families are analyzed. Finally, personal solutions and social measures needed are considered.

**キーワード** ゲーム依存, インターネット依存, 現状, 個人的対策, 社会的対策

### 1. はじめに

ゲーム依存とは、大まかに言えば、ゲームをプレイすることが行き過ぎてしまい、プレイ時間を制限したり、実生活に支障を及ぼさないようにコントロールしたりすることが難しくなった状況を指す（文献<sup>1</sup>を参考に記述）。

ゲーム依存については、韓国や中国では青少年育成への大きな障害と考え、国家の将来にかかわる問題として取り組んでいる<sup>2,3</sup>。これにたいして日本では一部の研究者や有志が部分的な調査に取りかかった状態であり、ゲーム依存の広がりや深刻さがマスとしてとらえられていない。なお、ゲーム依存とは、オンラインゲームへの依存がほとんどであり、オンラインゲーム依存とも呼ばれるが、ここでは、より広く用いられているゲーム依存という言葉を用いる。ゲーム依存はまたゲーム依存症ともゲーム中毒とも呼ばれる。依存症と「症」を付けなかったのは、ゲーム依存を病気とみなすべきかどうか、医師の意見が分かれているからである。

日本におけるゲーム依存の問題は、いま転換期にあると考える。一つの理由は、ゲームの主流が、重度のゲーム依存を引き起こすMMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game）からソーシャルゲームへ移りつつあることである。これについては、3.2で述べる。その移行に伴って、ゲームをプレイする層が変化・拡大し、依存の状態も「ネトゲ廃人」と呼ばれるような深刻な症状から、中程度の症状に移行するとともに人数が増加する可能性がある。もう一つの理由は、最近になって、マスコミや出版界（書籍・雑誌）がゲーム依存の問題を採り上げる頻度が増していることと、ゲーム依存問題に取り組む研究

者や医療関係者の連携が進みつつあることである。とは言っても、2.3で述べる韓国の現状と比較すると、日本においてはまだまだ社会的認知が低く、対策もほとんどとられていない。

まず、用語を整理する。

#### ・インターネット依存とゲーム依存

インターネット依存（internet addiction）の概念は、アメリカでI. Goldbergにより提案され、K. S. Youngによって詳しく研究された<sup>4</sup>。YoungはInternet Addiction Testを開発し公開しており<sup>5</sup>、日本でのインターネット依存・ゲーム依存の判定方法にも大きな影響を与えている。アメリカではゲーム依存もインターネット依存に含めて考えているようである。しかし、日本では少し事情が異なる。まず、ハードウェアとしてのゲーム機が広く普及している。さらに、携帯電話がインターネットへのアクセスを含めて広く利用されており、小中高生の所持率も高いという日本の特有の事情がある。下記に述べるソーシャルゲームは、そのような携帯電話利用状況の上に日本において発達した。

#### ・オンラインゲームとソーシャルゲーム

オンラインゲームとは、コンピュータプログラムを利用したデジタル型ゲームであり、かつ通信網（ネットワーク）を介して遊ぶゲームのことである。

ソーシャルゲームはオンラインゲームの一種であり、その範囲はややあいまいである。SNS（Social Network Service）をゲームの中核に組み込んで、ゲームのプレイだけでなく他者との交流を楽しむゲームというのがほぼ一般的な定義だろう。

以下、2節では、日本におけるゲーム業界の現状、ゲーム依存問題への取り組みの現状、韓国・中国における現状と対策を述べる。3節では、まず、ゲームに

はまり込む理由を、ゲームプレイヤーの側からとゲーム制作者の側から考察する。ついで、ゲームにはまりやすい性格、ゲーム依存の子どもを生みやすい家庭環境、ゲーム依存によって起こる問題を述べる。4節では、ゲーム依存に陥らない、あるいはそこから脱出するための個人的注意と、社会として取り組まなければならない課題をまとめる。5節は結論である。

## 2. ゲーム依存の現状

### 2.1 日本のゲーム産業の現状

日本のゲーム産業の規模は1.8兆円に達している<sup>6</sup>。過去どんどん拡大してきた産業ではあるが、ここにきてかげりや変化が見えている。ハードウェアとしてのゲーム機や、その上で動いたりパソコンでプレイしたりするパッケージ型のゲームソフトの売上げが減少している。一方、携帯電話やスマートフォンの上で動くソーシャルゲームの売上げが急増している。また、世界的に見ても日本のゲーム産業のシェアは減少している。携帯電話がスマートフォンにとって替わられる世界的な趨勢に乗じて、ソーシャルゲームの2大プラットフォーム企業であるDeNAとグリーは海外への展開を図っている。

### 2.2 日本におけるゲーム依存の現状

日本において、ゲーム依存がどのくらい広がっている、どの程度深刻な事態に立ち至っているのかについては、部分的な報告しかない。「ネットゲ廃人」といった極端な例は週刊誌的な興味を呼ぶが、問題はもっと中程度・軽度な依存者も含めた層の広がり（人数あるいは割合）である。

この点に関する調査は最近いくつか公表された。最も大規模な調査は久里浜アルコール症センターネット依存治療部門が行ったもので、20歳以上の男女7,500人にたいし68.9%の回答率を得た<sup>1</sup>。評価にはYoungのInternet Addiction Testを日本語訳して使用し、40-69点を問題ユーザー、70点以上を重篤問題ユーザーとしている。調査結果は、両者を合わせて2.0%であった。これから、わが国の成人人口におけるネット嗜癖傾向にある者は、271万人であると推計している。20歳未満は調査対象に入っていないが、未成年者は2.0%よりも多いと考えられる。

ゲーム業界の団体であるコンピュータエンターテインメント協会（CESA）が行った調査<sup>7</sup>では、首都圏在住の3歳から79歳までの490人を対象にしている。21項目の質問にたいし4段階で答えてもらい、ある基準でゲーム中毒者およびゲーム中毒予備軍を判定している。結果は、ゲーム中毒が3.1%、ゲーム中毒予備軍が9.0%であった。

橋元らが行った調査<sup>8</sup>は、パソコン版ハンゲームのユーザーから回答者を募集したものである。有効回答数は5,861である。Youngのインターネット依存尺度と、それを改良したBeard&Wolfのインターネット依存尺度を参考にして作成した8項目の質問を使用した。5項目以上に当てはまると、オンラインゲーム依存と判定される。結果は、全体の14.5%がオンライン

ゲーム依存と判定された。

堀川らは東京都23区内の公立中学校15校の1年生を対象にしたインターネット依存に関する調査を行った<sup>9</sup>。有効回答数は996である。質問項目・判定方法は、橋元らと同じである。結果は、3.4%がインターネット依存と判定された。インターネットへの依存に関する質問であるが、依存者の多くがゲーム依存ではないかと思われる。

NPO法人「子どもとメディア」は、予備調査として、インターネット依存を計る韓国のKS尺度を日本語訳し、かつゲーム・インターネット・ケータイに広げたJC尺度を用いて、福岡県の小中高生を対象に調査した<sup>10</sup>。結果は、小学生（有効回答数334）が、潜在的危険使用群11.4%、高危険使用群5.7%、中高生（有効回答数1,020）が潜在的危険使用群12.2%、高危険使用群2.4%であった。

以上がゲーム依存に関するこれまでに行われた調査の概要である。ゲーム依存者数の正確な把握にはさらなる調査が必要であるが、今後の課題も大きい。一つは、各調査に用いられた質問項目が異なることである。インターネット依存の判定のために作られた質問項目をそのままゲーム依存に当てはめてよいのか、日本特有の事情を考慮すべきかという疑問もある。

さらに問題なのは、判定基準のしきい値の選び方が説得力をもって示されていないことである。恣意的に見える基準で、ゲーム依存者がこれだけ、その傾向のある者がこれだけと言っても社会へのインパクトはいま一つだろう。ゲーム業界の反論は目に見えている。この点の克服については、4.2で論じる。

### 2.3 韓国・中国におけるゲーム依存の現状とそれへの対策の現状

韓国では、日本よりも早い時期から一般家庭にインターネットが整備された。日本で普及したテレビゲームが韓国では公式に開放されていない状況で、パソコン上でプレイするオンラインゲーム「リネージュ」が登場し、オンラインゲームは爆発的に普及していった。韓国では、政府によるインターネットのインフラ支援やネットカフェ（PC房）に対する支援が行われており、2011年現在で、ゲーム産業の売上げは5,000億円に達している。

その半面でゲーム依存も深刻であり、ゲームに熱中しすぎて死亡したり、自殺に至ったりした例もある。青少年の7人に1人はネット依存傾向という報道<sup>11</sup>もあり、政府は次のようにネット・ゲーム依存の対策に力を入れている。

- (1) ネット依存専門の治療病院での合宿治療
- (2) ネットカフェ立ち入りにたいする年齢制限
- (3) 午前0時から午前6時までは特定のオンラインゲームへのアクセスを遮断する措置。

中国でも政府が青少年のゲーム依存の防止にやっきとなっている<sup>3</sup>。これは、お国柄ということもあるが、それ以上に、青少年の育成のうえで深刻な問題が生じているからと推測される。

以上述べたように、韓国・中国が国家的レベルでゲ

ーム依存対策に取り組んでいるのに比べて、日本ではゲーム依存問題にたいする社会的認知が遅れており、国としての対策は皆無である。これは、韓国・中国ほどゲーム依存の問題が深刻でないからという見方もできるが、はたしてそうであろうか？

### 3. なぜゲームにはまるのか

3.1 および 3.3 の記述には次の文献を参考にした。

- ・ 芦崎治によるゲーム依存者へのインタビュー（文献<sup>2</sup>のほぼ全部）
- ・ 大野志郎らが行ったインターネット依存者へのインタビュー<sup>12</sup>のうちの同期群
- ・ 著者の1人（大嶋）が行った5人のゲーム依存経験者へのインタビュー（未公開）

また、3.2 の記述には文献<sup>13,14,15</sup>が参考になった。

#### 3.1 ゲームプレイヤーの立場から

一般に、ゲームのプレイには魅力がある。次のような点が挙げられる。

(1) 現実世界に比べて、能力の向上や達成感が、得点のアップやより難しい課題の達成などによって素早く得られ、感じられる。

(2) 競争心・向上心をあおられる。能力（レベル）が低いと悔しいし、レベルが上がれば上がったで、下のレベルの人に追い抜かれるのはしゃくだという気分になる。

(3) 人との出会いが簡単に得られる。チームを作って他のチームと競争するタイプのゲームでは、チーム内の役割分担・連携・協力・情報交換・助け合いが必要である。現実世界の間人間関係ではうまくいかない人でも、ゲーム内に限った匿名の間人間関係では（関係が制限されているために）うまくいく場合が多い。しかも現実世界に比べて急速に人間関係を深めることができる。初心者にたいしては、ゲーム内ではいろいろと教えてくれたり、不要なアイテムを譲ってくれたり、皆親切にしてくれる（現実世界での良い面だけを出す）。そういう意味で、ゲームは（特にソーシャルゲーム）は、意図するか否かにかかわらず、出会い系の役割を果たす。

チーム内での役割分担や助け合いを通じて、「自分が他者に必要とされている」という自我への誇りを持つことができる。このような誇り（自尊心）を現実世界で持てない人にとっては、ゲームの世界は天国である。

(4) しかも、上記のゲーム内での人間関係は、嫌になれば簡単にリセットできる。用いるゲームサーバーとハンドルネームを変えさえすれば、匿名であるから、ゲーム内で以前の仲間と出会っても相手はそれと気づかない。

(5) ゲーム内での自分の分身であるアバターを飾り立てたり、現実世界での自分とは全く異なる言動をさせたりするなど、現実世界の自分とは違う人間を演じて楽しむことができる。特にこれは現実世界において強いコンプレックスを抱いている人間にとっては魅力的である。

(6) ゲームは基本的に1つのゲームを長時間プレイすれば上達していく。これがゲームに「はまる」理由の一つである。さらに、ゲーム内で他者と競争したり、チームを作って他のチームと競争したりしているときには、ゲームから離れずに連続してプレイするほうが有利である。現実世界に戻ったりしていると、その間にゲーム世界での時間は進行し、自分が置いてけぼりになる可能性があるからである。チーム対戦の場合は、チームの他のメンバーに迷惑をかけるので自分だけ抜けるわけにはいかないという意識もはたらく。

(7) ゲームをある程度プレイすると、そこでやめたらそれまで費やした時間やお金の投資が無駄になるという気持ちが働く。

#### 3.2 ゲーム制作者側からの仕掛け

それでは、ゲーム制作者側は、プレイヤーにゲームにどっぷりとはまり込んでもらうためにどのような工夫をしているのであろうか？ それは、オンラインゲームでは、端的に言えばできるだけ長くゲーム内に留まるようにし向けることである。オンラインゲームは「プレイヤーに時間を無駄に使ってもらうことで成り立っている<sup>16</sup>」のである。

また、ゲームから離脱させない、つまりそのゲームのプレイをやめてしまうことがないように、モチベーションを維持することも制作者側の重要な戦術になっている（下記(11)参照）。

そのために、ゲーム制作者側は、3.1 で述べたゲームプレイヤーがゲームにはまってしまう心理を最大限に利用する。具体的には、SNS 機能、チーム対戦の仕掛け、競争心をあおる仕掛け（例えば、ランキングの表示、競技会等のイベント）など。ゲーム内での人間関係を深める仕組みとして、ゲーム内での結婚も用意されている。ある意味で、社会的欲求のすべてがゲーム内で満たされる仕組みをつくることによって、ゲーム内が現実世界で、実社会がバーチャルに思えるような人すらも現れる。このような、ゲームに魅力を持たせるゲームデザイン側のテクニックは、ビジネスや教育など、他の分野でも活用できるのではないかという考えも出てきている。これは「ゲーミフィケーション」と呼ばれている<sup>17</sup>。

ここで、ゲームにおける最近の変化である、MMORPG からソーシャルゲームへの流行の移り変わりについて説明し、その中でゲーム制作者側が用意している、プレイヤーにゲームを継続させようとする仕組みを述べる。ソーシャルゲームは、MMORPG と比較して次の特徴をもつ。

(1) パソコンや専用のゲーム機を必要とせず、携帯電話あるいはスマートフォンの上で動く。

(2) 無料で始められる（これは MMORPG も同じ）。チュートリアルが用意されていて、それを実行すればプレイの仕方がわかると同時に、低レベルのアイテム<sup>注1</sup>

注1 ゲーム中の自分の分身であるアバターに持たせる装備品のこと。例えば、釣りのゲームであれば、竿、餌、釣り場などがある。

も手に入って、やってみようという意欲をそそるよう  
にできている。1人で遊んでもそこそこ楽しめる。

(3) MMORPG が壮大な物語を用意して、最終のゴール  
にたどり着くまでにきわめて長時間のプレイを要する  
のに比べて、プレイは単純<sup>18</sup>で、操作も簡単である。

(4) したがって、1回のプレイは短時間(数分)で  
できる。スキマ時間でも遊べるところがミソである。

(5) 単純なプレイを飽きさせないようにするために、  
次々と新しい仕組みやイベント、高度な(能力が上がる  
という意味)アイテムを提供する。

(6) 以上述べたように、ソーシャルゲームは入口の敷  
居がきわめて低く、入りやすくなっている。

(7) しかし、いったん入ると、より上手く(強く)な  
らうという心が働く。他の人と競争したり、チームに  
入ってチーム対戦をしたりする中で、能力を高めたく  
なる。能力を高めるには、長時間プレイすればよいの  
だが、ゲーム内通貨を(現実世界のお金で)買い、そ  
れで有料アイテムを購入するのがとっと早い。つま  
り、時間をお金で買うわけである。無料で始めたユ  
ーザーのうちのある割合が、少額の有料アイテムを購  
入して有利になろうとするとところから、しだいに深  
みにはまっていく。

(8) ゲーム会社側から見れば、多数の無料ユーザー  
のプレイを少数の深入りしたユーザーからのアイテム  
課金で支えていることになる。これは、アンダーソン  
の紹介した4種のフリー・ビジネスモデルの1つである  
フリーミアム<sup>19</sup>に相当する。

(9) アイテムの中にはなかなか手に入りにくいもの  
(レアアイテム)も用意されている。それを手に入れ  
る方法として、「ガチャ」という機能が提供される。  
「ガチャ」というのは、スーパーその他にある子ども  
向けの、ハンドルを回すと透明な箱の中にある安価な  
おもちゃの1つが出てくる装置を模擬して、運に支配  
されてどれかのアイテムが手に入る仕組みである。

さらに「コンプガチャ」(コンプリート・ガチャ)  
は、ガチャを回すとアイテムではなくカードが出てき  
て、何枚かでセットのカードが完全に揃うとレアア  
イテムが手に入る仕組みである。ガチャやコンプガ  
チャは賭博性が強く、コンプガチャは、景品表示法で禁  
止されている「カード合わせ」<sup>22</sup>という懸賞にあたる  
という見解が、2012年5月に消費者庁から出された<sup>20</sup>。

(10) 比較的入手しやすいアイテムやガチャ、コン  
プガチャは1個あるいは1回が100円から数百円相当  
である。したがって、有料とは言っても、缶コーヒー  
でも買うような手軽さで手を出してしまう。しかも、  
料金は携帯電話の利用料金とともに携帯キャリア会社  
が代行して「後払い」で請求される。コンプガチャの最

後の1枚のカードを得ようとして数十万円の料金を請求  
されたユーザーは「熱くなってしまって、何回ガチャ  
を回したか憶えていない」と語っている。

(11) ゲーム会社から見れば、ゲームプレイヤーがそ  
のゲームのプレイをやめてしまうことを避けたい。そ  
のプレイヤーにとってクリアすべきゲームの課題が易  
しすぎれば、飽きてやめてしまう。難しすぎれば、あ  
きらめてやめてしまう。また、有料ユーザーと無料ユ  
ーザーと能力の格差が大きすぎると、無料ユーザーが  
逃げてしまう。逆に格差が小さすぎると、お金を払っ  
てまで有料のアイテムを購入しようというユーザーが  
減って収益が減る。

そこで、ゲームにおけるさまざまな課題(目標)の  
難易度を、全ユーザー(数百万人から1,000万人を超  
えるゲームもある)のプレイ履歴データを分析して常  
に調整している。これには、ビッグデータ解析という  
情報工学の先端技術が応用されている。調整はアイテ  
ムの効力を変える、新しいアイテムを投入するなど、  
さまざまな方法で行われているようである。このよう  
な調整はゲーム会社内にあるゲームサーバー上で行え  
るので、頻りに調整が可能な(極端な場合には日に数  
回)わけである。ゲームソフトをパッケージで購入し  
てもらい、後は時折の修正をネットからダウンロード  
してもらうという従来のやり方では、このような頻繁  
な調整は不可能であった。

### 3.3 ゲームにはまりやすい性格と家庭環境

ゲームにはまりやすい性格として、次が挙げられる。

- ・寂しい(現実世界に友だちが居ない)
- ・現実世界でうまくいかない、コンプレックスを持っ  
ている、褒められたことがない
- ・現実逃避傾向がある
- ・1つの物事に熱中しやすい
- ・協力して1つのことを成し遂げるのが好き(オンラ  
インゲームは協力プレイが基本なので)
- ・チームプレイにおいて義務感・責任感が強い
- ・自己コントロール力(自制心)が弱い
- ・対ストレス力が弱い
- ・結果をじっくり待つことが苦手
- ・うつ病傾向、ADHD(注意欠陥多動性障害)

要するに、ゲーム依存になりやすい人は、人間関  
係・向上心・達成感・責任感・自尊心など、現実世界  
でうまくいかないことの代償行動としてゲームにはま  
っていきと考えられる。牟田は、不登校の子どもとゲ  
ーム依存・ネット依存との関係を考察し、最近の変化  
を述べている<sup>21</sup>。

子どもがゲームにはまりやすい家庭環境としては、  
次が挙げられる。

- ・親の不在(共働き、片親で働きに出る)
- ・子どもに無関心・放任(子どもがゲーム依存にな  
ると一転して過干渉になることもある)
- ・親がゲーム好き。1983年に任天堂のファミリー・  
コンピューター(ファミコン)が発売された。その  
とき10歳だった子どもが今39歳になっており、子  
どもが居れば小中高生である。ファミコンで育った

注2 最初のうちは必要なカードが早く揃っていくが、後  
半になると、すでにあるカードが出た場合は無駄になるか  
ら、必要な新しいカードが得られる確率は急速に下がっ  
ていく。この事実を理解していない子どもや大人は、初期  
の段階のカードが増えていくスピードから「もう少しやれ  
ば」と錯覚しやすい。しかも、すでに投資したものを途中  
であきらめる気にはなれない。

世代はわが子がゲームに手を出すのを当然と思っている可能性が高い。

- ・兄または姉がゲーム好き。これまでは男子のほうがゲームでよく遊んでいたから、兄の影響が強い。しかし、男女差は小さくなりつつある。（逆に、自分がゲームにはまったために弟妹には禁止という例もある。）
- ・両親の離婚などがきっかけ。

### 3.4 ゲーム依存によって起こる問題

ゲーム依存者にたいして起こる問題は、三原らによって身体面・精神面・学業や仕事の面・経済面・家族や対人関係に分けて詳細にまとめられている<sup>1</sup>。

ゲームにはまり込んでいた時間は、現実世界ではロスタイムを生きていたことになる<sup>22</sup>。さらに、このロスタイムが青少年の発達期に生じると、必要な時期に必要な精神的・社会的な成長が望めない。これは最終的に就業力の低下につながり、成人のゲーム依存によるロスタイムと合わせて、社会的損失をもたらす。

韓国では、このような社会的損失の試算がなされている。それによると、見積り額は最低 1.7 兆ウォン（1.1 千億円）から最高 5.4 兆ウォン（3.7 千億円）とのことである<sup>23</sup>。日本でのこの種の試算は著者らの知るかぎりではない。大ざっぱに見て数千億円のオーダーではないかというのが著者らの予想である。

## 4. ゲーム依存への対策

### 4.1 個人としての方策

ゲーム依存に陥らないための個人としての方策を述べる。最も簡単で基本的な方法は、ゲームをやらないことである。ゲームに熱中して食事や睡眠もせず数十時間も連続してゲームをプレイすることが続いた、いわゆるネットゲル人は全員「自分の子どもにはゲームをやらせない」と言っている<sup>24</sup>。幼いうちからゲームに手を出させないという注意<sup>25</sup>も重要である。

ゲームをやらないということが無理な場合には、ゲームをやる時間を決めてプレイすることである。このためには、自己コントロール力が必要である。早い段階での家族や友人からの注意も有効であるかもしれない。

次に、ゲーム依存から抜け出すきっかけについて述べる。きっかけは、次の3つに大別される。

- (1) 現実世界での人間関係が充実したとき。例えば、現実世界で恋人ができたなど。
- (2) ゲームじたいに飽きた、ゲーム会社側の策略（3.2 参照）に気づいた、ゲーム仲間と喧嘩した、ゲーム仲間と失望したなどの要因でゲームのプレイを止める場合。飽きる原因はさまざまであるが、また別のゲームにはまる可能性があるため、解決にならない場合もある。ゲーム仲間とオフラインで会って、ゲーム内と現実世界における人格の落差に驚いたり、自分を鏡に映しているかのように嫌気がさしたりする場合もある。
- (3) 現実世界での危機を契機に抜け出す場合。例えば、留年である。このとき、「自分はゲームばかりしてい

て大丈夫なんだろうか」と思い始めると、急速にゲームにたいする熱が冷めて、一歩離れて冷静な目で自分を見ることができるようになるケースがある。

いずれも、他律的な原因であって、自分から自主的にゲームから抜け出すことは難しいようである。ゲーム依存の治療法としては、他の依存症の治療法と同様に、ゲームをプレイする時間を徐々に減らしていく方法しかないという意見がある<sup>26</sup>。

### 4.2 社会的対策

まず、きちんとした現状調査が必要である。そのためには、2.2 で述べたように、ゲーム依存者およびその傾向のある要注意者の判定に関して、多くの人に合意された質問項目・基準の確立が必要である。特に、判定基準（しきい値）については、社会から恣意的とみなされないように説得力のある根拠に基づいて設定すべきであると考えられる。そうでないと、その基準に基づいてゲーム依存者何%、要注意者何%と言っても、いたずらにゲーム業界の反発を招くだけに終わりがかねない。

このためには、ゲーム依存によって起こっている日常生活のうえでの困難に注目したアンケートを作成し、それとゲーム依存度テストとの関係を主張するという行き方が有効と考える。これには、医療関係者の関与が必須であり、医療関係者が主役になるか、医療関係者と社会情報系などの研究者の連携によるのが適切であろう。なお、日本と韓国との間の現状調査・対策の協議・研究での連携は重要で、両国で共通なゲーム依存判定方法を開発できれば、国際的にも貢献できるだろう。

しかしながら、ゲーム依存はゲームにはまり込むという単独の原因で生じるわけではなく、現実世界におけるさまざまな要因（家庭環境・対人関係など）との関わり合いで起こる。ゲーム依存とそれらの要因との間には互いに影響し合って強め合うループが成立していることが多い。したがって、上に記した「ゲーム依存によって起こっている日常生活のうえでの困難」と言っても、それがどの程度ゲームにひたることによって起きているかの判断は個々のケースによって種々多様になってしまうであろう。MMORPG からソーシャルゲームへの移行によって、この問題はますます難しくなると予想される。

このように、ゲーム依存の原因は複合的であるのが普通であるから、小中高生および大学生については、例えば次のような調査を行う必要がある。小中高生の不登校および生徒・学生に限らず成人についても引きこもり者については、事前または事後にゲームをどの程度プレイしていたかを調べる。大学入学生の約1割は退学に至っている。退学理由について、勉強意欲の喪失・進路変更・経済的理由・一身上の都合といった形式的理由だけでなく、ゲームにどれだけ関わっていたかも訊ねてデータを集積する。

ネット依存・ゲーム依存の治療にあたる医療機関の充実、専門家の養成、横の連携、個人を特定されないように配慮した医療機関からの統計データの提供も望

まれる。

韓国ですでに試みられているように、ゲーム依存による社会的損失の試算も早急に行うべきである。ゲーム産業は自らの利益を追い求めるだけで、社会的損失を外部費用として個人・家族・社会に押し付けているので、その実態は明らかにされなければならない。

3.2 で述べたように、MMORPG からソーシャルゲームへと主流が移るにつれて、新たな問題が浮上する可能性が高い。MMORPG では、「ネトゲ廃人」という言葉に象徴されるように、寝食を忘れてゲームにのめり込むような典型的なゲーム依存がマスコミを賑わした。もちろん、その陰には、それより軽度ではあるが不登校・留年・退学・社会的不適応などの問題を抱える大勢のゲーム依存者が居るのだが。ソーシャルゲームへの移行によって、1 節でも触れたように、ネトゲ廃人やそれに準じるような重度のゲーム依存は減るかわりに、それよりは軽度な（と言ってもさまざまな生活面・社会面での問題を起す）中程度のゲーム依存が大きく増加するかもしれない。特に、（3.2 で述べたように入口の敷居が低いので）ゲーム依存の低年齢化が心配される。また、ソーシャルゲームはスキマ時間でもプレイすることができるので、ゲームと現実世界との頻繁な往復が可能になる。一見普通に社会生活を送っているように見えるが、実はゲーム依存であるというケースも増えるかもしれない。

以上述べた課題の結果が明らかになるのを待っている間にもゲーム依存者は増えていく。国家として現状を把握し、対策を実施することが急務である。

## 5. おわりに

ヒトはホモ・ルーデンス（遊ぶ存在）だと言われるように、ゲームを楽しむのは人間の本性である。したがって、ゲームをすることじたいは人生を豊かにする一つの手段であって、なんら問題ない。問題はそれに深入りしすぎて離れられなくなってしまい、現実世界でさまざまなトラブルをひき起こすことである。

このようなゲーム依存は、これまで依存者個人の責任とみなされてきた。しかし、3.2 で見てきたように、ゲーム産業側はあの手この手で、ゲームにはまり込む人が出るように技術の限りを尽して、巨額の利益を上げている<sup>27</sup>。その一方で、ゲーム依存に陥ったばかりに有用な貢献を社会にたいしてできなくなった人が多数生じている。これは単に本人や家族だけの問題ではなく、社会的損失でもあることを認識すべきである。

## 参考文献

- <sup>1</sup> 三原聡子他 (2012) : インターネット依存に関するわが国の現状, 第 1 回インターネット依存国際ワークショップ, 2012.3.16 [http://www.kurihama-med.jp/tiar/pdf/20120403\\_no1\\_workshop\\_report1.pdf](http://www.kurihama-med.jp/tiar/pdf/20120403_no1_workshop_report1.pdf)
- <sup>2</sup> 芦崎治 (2012) : 『ネトゲ廃人』, 第 9 章, 新潮文庫.
- <sup>3</sup> 国民生活センター (2011) : 特集 オンラインゲーム, 『月刊国民生活』, 2011 年 11 月号, pp.12-29.
- <sup>4</sup> K. S. Young (1998) : Internet addiction: The

- emergence of a new clinical disorder, "CyberPsychology & Behavior", Vol.1, No.1, pp.237-244.
- <sup>5</sup> [http://www.netaddiction.com/index.php?option=com\\_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106](http://www.netaddiction.com/index.php?option=com_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106)
  - <sup>6</sup> CESA (2011) : 『2011 CESA ゲーム白書』, p.164.
  - <sup>7</sup> コンピュータエンターテイメント協会 (2010) : 『2010 CESA 一般生活者調査報告書』, コンピュータエンターテイメント協会, pp.93.
  - <sup>8</sup> 橋元良明編 (2011) : ネット依存の現状—2010 年調査, 『平成 23 年版 情報通信白書』, pp.143-208.
  - <sup>9</sup> 堀川裕介他 (2011) : 中学生におけるネット依存の実態と要因分析(2011), 『日本社会情報学会(JSIS&JASI)合同研究大会研究発表論文集 2011 年』, pp.155-160.
  - <sup>10</sup> 子どもとメディア日韓共同フォーラム in 福岡 “「メディア中毒」からの脱出”, 2012.2.18-19.
  - <sup>11</sup> 2)の p.187.
  - <sup>12</sup> 大野志郎他(2011):ネット依存の若者たち、2 1 人インタビュー調査, 『東京大学大学院情報学環情報学研究 調査研究編』, pp101-139.
  - <sup>13</sup> まつもとあつし (2012) : 『ソーシャルゲームのすごい仕組み』, アスキー新書.
  - <sup>14</sup> 週刊ダイヤモンド (2012) : 無料ゲームの落とし穴, 週刊ダイヤモンド 2012/06/02 号, pp.26-31.
  - <sup>15</sup> 小寺信良(2012) : ケータイゲームに横たわる問題(1), (2) <http://plusd.itmedia.co.jp/mobile/articles/1203/26/news014.html>, <http://plusd.itmedia.co.jp/mobile/articles/1204/09/news058.html>
  - <sup>16</sup> 遠藤雅伸 (2012) 『遠藤雅伸のゲームデザイン講義実況中継』, p.316, ソフトバンククリエイティブ.
  - <sup>17</sup> 深田浩嗣 (2011) : 『ソーシャルゲームはなぜはまるのか』, ソフトバンククリエイティブ.
  - <sup>18</sup> ITMedia (2010) : 「パチンコのような単純さ」で 1000 万ユーザー獲得 グリー田中社長が語るヒットの極意 (1/2), (2/2) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1009/02/news056.html>, [http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1009/02/news056\\_2.html](http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1009/02/news056_2.html)
  - <sup>19</sup> クリス・アンダーソン (2009) : 『フリー』, p.38, NHK 出版.
  - <sup>20</sup> 朝日新聞 2012.5.6 他.
  - <sup>21</sup> 牟田武生 (2008) : ゲームにはまりこむ子どものタイプ, p.200-205, 『児童心理』.
  - <sup>22</sup> 2)の p.45.
  - <sup>23</sup> 李栄美 (2011) : WMYA の活動から見える韓国の情報環境とその課題 (ゲーム環境と青少年保護の立場から), 日本社会情報学会 (JSIS&JASI) 合同研究大会ワークショップ 7 「モバイル・インターネット時代における青少年の育成環境」
  - <sup>24</sup> 2)の p.211.
  - <sup>25</sup> 同上 p.219.
  - <sup>26</sup> 同上 p.218.
  - <sup>27</sup> 例えば, PRESIDENT (2011) : 熱狂! ソーシャルゲーム「利益率 40%超」のカラクリ, PRESIDENT, 2011.10.31 号, pp.117-120.