

資料編

1 「長崎県におけるギャンブル等の問題に対する意識や行動傾向の調査」結果について

「長崎県におけるギャンブル等の問題に対する意識や行動傾向の調査」結果について

(長崎県依存症予防教育啓発事業)

【調査主体】

長崎県障害福祉課

【調査実施機関】

長崎大学病院 地域連携児童思春期精神医学診療部

令和2年度 長崎県依存症予防教育啓発事業における調査研究について

【調査の目的】

長崎県におけるギャンブル等依存症（ゲーム依存を含む）に関する県民の意識や潜在的な依存症の人数、属性に関する調査やギャンブル等依存症である者の生活歴やギャンブル等に関する問題等について調査を行い、実態を明らかにすることにより、本県の実態に基づいた予防教育・対策をとることを目的とする。

【調査の全体像と各調査の内容】

【調査機関：長崎大学（長崎県が業務委託）】

調査A（実態調査）：一般県民を対象とした「長崎県におけるギャンブル等の問題に対する意識や行動傾向の調査」「ギャンブル等依存症が疑われる者（病的ギャンブラー）」の割合の推計およびギャンブル等に関する行動の実態調査

調査B（実態調査）：小中高校生を対象とした「ゲームに対する意識や行動傾向の調査」小中高校生の生活状況とゲーム・インターネット等の使用状況等の実態調査

調査C（背景調査）：ギャンブル等依存症であるものを対象とした「ギャンブル等の問題の背景調査」ギャンブル等依存症患者の小児期の生活環境や発達特性についての背景調査

	調査期間	調査方法	有効回答者数 (回収率)
調査A	令和2年11月12日～同年12月7日	長崎県内在住の、住民基本台帳より無作為に抽出された18歳以上の男女6,000名を対象に、自記式の質問用紙を郵送し、回答した質問紙は郵送にて返送	2,010名 (33.5%)
調査B	令和3年1月18日～同年2月26日	県、県教育委員会と協議し選定した県内の小中高校に在籍している小学校4年生から高校3年生までの児童生徒5,900名を対象に自記式の質問紙を各校に郵送し、回答した質問紙は郵送にて返送	5,012名 (84.9%)
調査C	令和3年1月12日～令和3年3月25日	長崎県内在住のギャンブル等依存症の問題を有する当事者を対象に、県内のギャンブル等依存症の治療を行っている医療機関にて主治医が対面で面接を行い、質問用紙に回答してもらう	対象者67名

主な結果①-3 調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」

【「ギャンブル等依存症が疑われる者」と、他の嗜好(喫煙、飲酒、ゲーム)との関連性】

○喫煙の頻度が高い(吸わない/時々吸う/毎日吸う)〜ピースモーカーである)
 過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、喫煙の頻度が高いことは、SOGsで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比:4.95(過去1年間)、5.32(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

○飲酒の頻度が高い(飲まない/1か月に1回以下〜2.3回/1週に1回〜2.3回/1週に4-6回〜毎日)

過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、飲酒の頻度が高いことは、SOGsで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比:1.38(過去1年間)、1.35(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

○1日あたりのゲームをする時間が長い(ゲームをしていない/30分未満〜1時間未満/1時間以上〜3時間未満/3時間以上〜6時間未満/6時間以上)

過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、ゲームをする時間が長いことは、SOGsで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比:1.80(過去1年間)、1.44(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

【図表3-1】 SOGS(過去1年間)と、他の嗜好との関連性

SOGs	喫煙の頻度			飲酒の頻度					ゲーム実況時間(1日あたり)							
	吸わない	毎日吸う	合計	吸わない	1か月に1回以下〜2.3回	1週に1回〜2.3回	1週に4〜6回	毎日	合計	ゲームをしていない	30分未満	1時間未満	1時間以上〜3時間未満	3時間以上〜6時間未満	6時間以上	合計
	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
過去1年間	165(87.2%)	24(12.8%)	189(100%)	188(102.4%)	42(22.8%)	268(140.0%)	40(21.2%)	189(100%)	50(26.6%)	98(51.6%)	22(11.3%)	5(2.6%)	4(2.1%)	189(100%)		
今まで	22(17.5%)	20(15.7%)	40(32.2%)	13(10.5%)	81(65.3%)	10(8.1%)	10(8.1%)	104(84.1%)	19(15.0%)	28(22.0%)	18(14.0%)	11(8.5%)	5(3.9%)	71(55.4%)		
合計	187(88.7%)	44(20.5%)	231(109.2%)	201(91.9%)	124(57.1%)	278(127.1%)	50(22.4%)	193(87.5%)	69(31.6%)	126(57.6%)	40(18.3%)	9(4.1%)	9(4.1%)	260(122.4%)		

【図表3-2】 SOGS(今まで)と、他の嗜好との関連性

SOGs	喫煙の頻度			飲酒の頻度					ゲーム実況時間(1日あたり)							
	吸わない	毎日吸う	合計	吸わない	1か月に1回以下〜2.3回	1週に1回〜2.3回	1週に4〜6回	毎日	合計	ゲームをしていない	30分未満	1時間未満	1時間以上〜3時間未満	3時間以上〜6時間未満	6時間以上	合計
	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
過去1年間	147(88.2%)	16(11.8%)	163(100%)	168(102.4%)	84(51.7%)	252(153.6%)	36(22.3%)	163(100%)	167(102.4%)	34(20.8%)	30(18.4%)	30(18.4%)	4(2.4%)	8(4.9%)	163(100%)	
今まで	22(17.5%)	20(15.7%)	40(32.2%)	13(10.5%)	81(65.3%)	10(8.1%)	10(8.1%)	104(84.1%)	19(15.0%)	28(22.0%)	18(14.0%)	11(8.5%)	5(3.9%)	47(36.5%)	71(55.4%)	
合計	169(85.7%)	36(17.5%)	205(103.2%)	181(87.9%)	165(78.0%)	262(125.7%)	46(20.4%)	167(76.1%)	186(87.6%)	62(29.0%)	48(22.2%)	41(19.3%)	9(4.1%)	55(25.4%)	234(112.8%)	

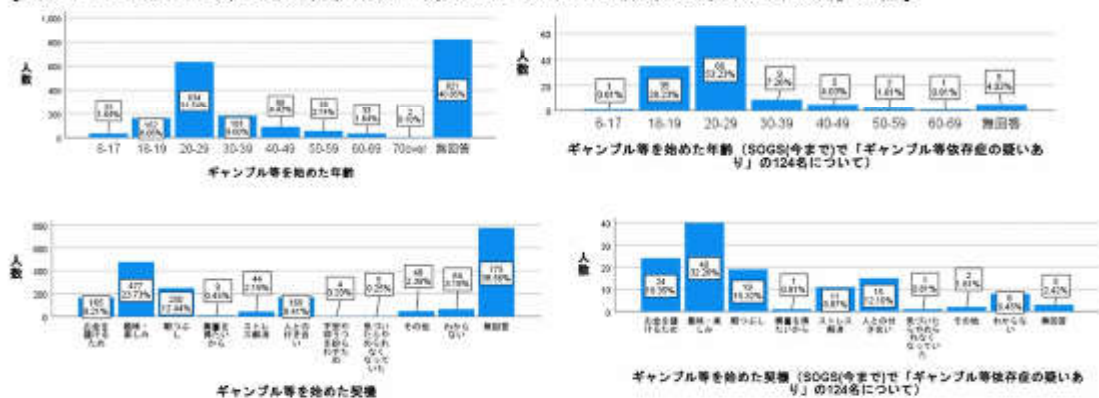
主な結果①-4 調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」

【「ギャンブル等依存症が疑われる者」と、ギャンブル等の開始年齢および開始契機との関連性】

○過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、ギャンブル等を始めた年齢がはやいことは、SOGsで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比:1.44(過去1年間)、1.51(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

○過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、ギャンブル等を始めた契機が「ストレス解消」であることは、SOGsで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比:4.00(過去1年間)、1.51(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

【図表4-1】 左が回答者全体(2,010名)の内訳、右図が「今までにおいてギャンブル等依存症が疑われる者(124名)」の内訳



主な結果①-5 調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」

【「ギャンブル等依存症が疑われる者」と、不注意・多動性・衝動性の傾向との関連性】

○過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、不注意の傾向が強いことは、SOGSで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比：1.56(過去1年間)、1.26(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。
 ○過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、多動性・衝動性の傾向が強いことは、SOGSで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を高めた(オッズ比：1.72(有意ではない)(過去1年間)、2.00(有意)(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

※ADHD (Adult ADHD Self-Report Scale)：世界保健機関 (WHO) Health Organization (WHO) によって作成された、成人版ADHD (Attention-Deficit/Hyperactivity) Disorder (注意欠陥・多動性) の診断スクリーニングテスト。17項目のうち4項目以上ADHDに該当し、このため、質問naireが不適切、質問naireが不適切・衝動性に関する項目である。

【図表5-1：上図が回答者全体(2,010名)の内訳、下図が「今までにおいてギャンブル等依存症が疑われる者(124名)」の内訳】



主な結果①-6 調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」

【「ギャンブル等依存症が疑われる者」と、生活への影響との関連性】

○回答者全体と比較して、「ギャンブル等依存症が疑われる者」においては、生活に何らかの問題を主じた者の割合が高い。

【図表6-1：ギャンブル等依存症が疑われる者と、生活への影響との関連性】

SOGS	過去1年	5年以上	生活への影響					合計	SOGS	過去1年	5年以上	生活への影響					合計		
			生活に影響がなかった	生活に影響があった	生活に深刻な影響があった	生活に深刻な影響があった	生活に深刻な影響があった					生活に影響がなかった	生活に影響があった	生活に深刻な影響があった	生活に深刻な影響があった	生活に深刻な影響があった			
0-1	2-4	5以上	100(93.6%)	17(3.9%)	28(2.4%)	12(1.0%)	18(1.5%)	110(100%)	0-1	2-4	5以上	96(96.6%)	12(12.7%)	5(5.1%)	12(12.1%)	12(12.1%)	71(71.1%)	3(3.0%)	99(100%)
合計			111(93.6%)	34(2.7%)	53(4.2%)	24(1.9%)	22(1.8%)	125(100%)	合計			119(96.4%)	34(2.7%)	53(4.2%)	24(1.9%)	22(1.8%)	125(100%)		

【COVID-19の流行に伴う行動の変化(ギャンブル等に費やす●●が▲▲した)】

○過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、「使うお金が増えた」ことは、SOGSで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を有意に高めた(オッズ比：34.89(過去1年間)、11.71(今まで)、 $P<0.05$ 、ロジスティック回帰分析)。

※下図に示すように、COVID-19の流行に伴う行動の変化は、ギャンブル等に費やす●●が▲▲した。COVID-19の流行に伴う行動の変化は、ギャンブル等に費やす●●が▲▲した。COVID-19の流行に伴う行動の変化は、ギャンブル等に費やす●●が▲▲した。

【図表7-1：上図が回答者全体(2,010名)の内訳、下図が「今までにおいてギャンブル等依存症が疑われる者(124名)」の内訳(複数回答可)】



主な結果①-7 調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」

【ギャンブル等依存症に対する認識】 ○「医療、相談先に繋がるのが大切」においては、回答者全体では745名(46.2%、1,611名中)であったが、ギャンブル等依存症が疑われる者では23名(38.5%、124名中)と割合が減少していた。他の項目では割合は大きくは変わらなかった。

【図表8-1】

回答者全体(2,010名)の内訳



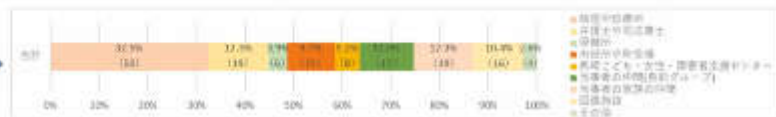
「今までにおいてギャンブル等依存症が疑われる者(124名)」の内訳



【相談先などの認識】 ○様々な相談先を認識していたとしても、実際は相談をしないが、相談をしても身内のことが多く、経済的な困窮などを深めた末に、弁護士や司法書士や支援者のところに訪れる、という状況が窺える。

【図表9-1】

「今までにおいてギャンブル等依存症が疑われる者(124名)」が知っている相談先



うち、実際に相談したことがある48名の相談先の内訳



調査A「長崎県におけるギャンブル等の実態調査」のまとめと考察

○今回の調査対象者は男性893名(44.4%)、女性1,110名(55.2%)で女性の方が多く、ギャンブル等の経験者は男性707名(79.2%)、女性628名(56.6%)で男性の方がギャンブル等の経験がある者の割合が多い。SOGSで「ギャンブル等依存症が疑われる者」とされる割合は「過去1年間」で男性3.6%・女性0.7%、「今まで」で男性11.6%、女性0.8%(いずれも実測値)で、男性の方が多い。後差についてロジスティック回帰分析を試みたところ、過去1年間(41名)および今まで(124名)のいずれにおいても、男性であることは、SOGSで「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる確率を「過去1年間」で5.12倍、「今まで」で7.18倍、高くした。

○過去1年間のSOGSにおいて「ギャンブル等依存症が疑われる」とされる割合は、本調査とR2年度全国調査ではほぼ同等であり、男性の方が割合が高く、最もお金を使ったギャンブル等はパチンコ・パチスロである点も共通している。警察庁発表の「遊戯店舗数、機械台数一覧(2020.12.31)」によると、長崎県は人口10万人あたりの遊戯店舗数が全国6位(全国：7.16店、長崎県：10.43店)であり、遊戯機台数が全国5位(全国：3172.70台、長崎県：4261.81台)であった。

○他の嗜好品に関しては、喫煙の頻度が高いことが最もリスクに関与しており、飲酒の頻度が高いこと、ゲームをする時間が長いこと、がそれに次ぐ。○ギャンブル開始年齢が早いこともまたリスクであり、特に10～20代の頃までは注意を要する。製機が「ストレス解消」であることもリスクである。○不注意および多動性・衝動性の傾向があることもまたリスクである。

○「婚姻関係の有無」「同居者の有無」「最終学歴」「世帯収入」などについても様々な解析を試みた。直近1年間においては、同居者がいる、婚姻関係にある、最終学歴が高い、世帯収入が高い、方が、リスクが低まる可能性はある、しかし、生涯においては、逆の結果となるか、差が殆どつかない、といった結果となるため、明確な指標となるとまでは言えないと考える。

○以上のことおよび①-6、①-7の部分を読まると、よって、相談者の同居者・婚姻者の有無、学歴、収入などに関わらず、不注意・多動性・衝動性の傾向が強く、喫煙/飲酒/ゲームの習慣があり、ストレスがかかる状況において金銭を費し易い、男性、においては特に注意を払って相談の場に向かわなければならないと考えられる。特にリスク者においては、相談先の普及啓発に努め、相談事業などを活用しアクセスし易い入口も整えておいた方が良さそう。

○また、少なくとも成人をするまで、あるいは20歳代の頃まではギャンブル等を始めない(特に刺激性の高いものに接しない)ことが望ましいかもしれない。例えば、20歳までは無課金であっても「ガチャ」要素のあるゲームを使用できないようにする(公的な身分証明書の提示(運転免許証の登録やマイナンバーの登録を必須とする))、など。しかし、インターネット等が普及しグローバル化が進む現代社会においては、ギャンブル等に若くして触れることが全くない環境とすることは困難であろう。小中高や大学等あるいは新入社員に対する研修の場などにおいて、ギャンブル等依存症についての教育を行う、お金について学ぶ場を設ける、相談し易い学校・職場づくりなどの対策が、現実的ではないかと考える。

主な結果②-1 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【調査概要 (R2年度調査)】

- 調査対象：長崎県、長崎県教育委員会と協議して選定した、県内の小中高に左籍している、小学校四年生から高校三年生までの児童・生徒で同意が得られたもの、5,900名
- 調査手法：自記式の質問紙を各校に郵送し、回答した質問紙は郵送にて返送
- 有効回答者数：5,012名 (84.9%) (男性2,340名、女性2,414名、答えられない88名、無回答170名)
- 回答者の学年分布：小学四年生566名(11.3%)、小学五年生576名(11.5%)、小学六年生542名(10.9%)、中学一年生762名(15.3%)、中学二年生777名(15.5%)、中学三年生45名 (0.9%)、高校一年生839名(16.8%)、高校二年生887名(17.8%)
(学年や就職に関わる年度となるため、中学三年生は殆ど協力が得られず、高校三年生は全く協力が得られなかった)

【長崎県の小中高生の生活状況】

- 睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時、平日睡眠7時間30分、休日起床8時、休日就寝23時30分、休日睡眠9時間
- 朝食の摂取：毎日食べる4,406名(88.5%)、時々食べる474名(9.5%)、全く食べない97名(2.0%)、無回答35名
- 郵送物の頻度(週)：なし389名(11.9%)、1~2回227名(6.9%)、3~4回291名(8.9%)、5~6回1,866名(57.1%)、毎日496名(15.2%)、無回答1,743名
(※1年間は公立校の質問紙が中心、すべて無回答者になっていない)
- 買い物や塾の頻度(週)：なし2,570名(51.7%)、1~2回1,247名(25.1%)、3~4回760名(15.3%)、5~6回325名(6.5%)、毎日73名(1.5%)、無回答37名
(※主に両親、兄弟姉妹、遠い家族があったら277名(1.4%)の者が、家の両親、祖父母、学校の先生、友人、友人の親、教師や先輩後輩と回答した)
- よく話す相手(複数回答可)：父2,031名、母4,066名、兄姉1,503名、兄妹1,882名、祖父311名、祖母647名、その他286名、無回答72名
(※学校の先生、友人、友人の親、兄弟姉妹、両親、祖父母、学校の先生、友人、友人の親、教師や先輩後輩、学校の先生と回答した)
- 困ったときの相談相手(複数回答可)：父1,356名、母3,549名、兄姉709名、兄妹211名、祖父120名、祖母336名、その他1,086名、無回答443名
(※学校の先生、友人、友人の親、兄弟姉妹、両親、祖父母、学校の先生、友人、友人の親、教師や先輩後輩、学校の先生と回答した)
- これまでに学校に行けなかった、行きたくなかったことがある：ある1,919名(38.9%)、ない3,015名(61.1%)、無回答78名

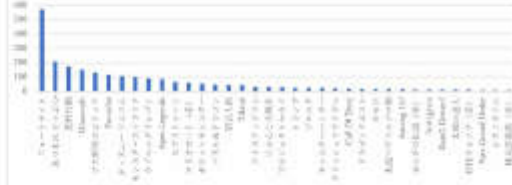
【ゲーム使用に関する回答①】

- 普段ゲームをするか：する4,150名(83.9%)、全くしない797名(16.1%)、無回答65名
- 普段するゲームの種類(複数回答可)：アーケードゲーム589名、家庭用ゲーム機2,667名、オンラインゲーム3,067名、カードゲーム他882名
- 始めた年齢：小学校入学前719名(17.6%)、小学校低学年1,902名(48.6%)、小学校高学年1,405名(34.4%)、始めていない58名(1.4%)、無回答66名
- 始めたきっかけ：兄弟がしていた1,402名(28.1%)、友達がしていた2,170名(42.9%)、親や身近な大人がしていた1,070名(21.1%)、アニメや漫画を見て402名(7.9%)、無回答151名

主な結果②-2 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【ゲーム使用に関する回答②】

- 最もハマっているゲーム等(一番長くするもの) 回答数4,100名
- ：フォートナイト570名、あつまれどうぶつ森207名、荒野行動173名、Minecraft152名、プロ野球スピリッツ134名、Youtube116名、ディズニーツムツム107名、モンスターストライク101名、ウイニングイレブン92名、ApexLegends84名、スプラトゥーン68名、マリオカート等59名、ポケットモンスター等53名、パズル&ドラゴン47名、第五人格45名、TikTok44名、ツイステッドワンダーランド33名、にゃんこ大戦争31名、プロジェクトセカイ29名、トランプ26名、プロスタ25名、モンスターハンター等24名、etc...



【SDQ (子どもの強さと困難さアンケート)】 回答者4,610名、無回答402名

- 行楽面：Low3,446名(74.8%)、Some558名(12.1%)、High506名(13.1%)
- 多動性：Low3,636名(78.9%)、Some404名(8.8%)、High570名(12.4%)
- 情緒面：Low2,507名(54.4%)、Some678名(14.7%)、High1,425名(30.9%)
- 仲間関係：Low3,053名(66.2%)、Some705名(15.3%)、High852名(18.5%)
- 向社会的性：Low2,756名(59.8%)、Some809名(17.5%)、High1,045名(22.7%)
- Total：Low2,433名(52.8%)、Some819名(17.8%)、High1,358名(29.5%)

<参考「日本におけるSDQ (保護者評価) の標準値」>

	Low/Need		Somewhat		High/Need	
行楽面	0-3	84.3%	0	0.0%	0-10	7.1%
多動性	0-3	83.0%	6	0.0%	7-10	9.7%
情緒面	0-3	54.3%	4	7.2%	5-10	35.5%
仲間関係	0-3	66.1%	6	5.5%	5-10	28.4%
社会的性	0-10	71.2%	6	10.0%	0-4	18.3%
Total	0-12	50.6%	13-16	9.9%	16-40	39.5%

【DQ】

- 今回の調査：インターネット依存の危険性がある490名(11.8%)、ない3,654名(88.2%)、無回答868名
- 参考) ICTの進化がもたらす社会へのインパクトに関する調査研究(平成26年,総務省)：今回の調査とは異なりYoung20という調査票を用いたものになるが、日本における16代~20代のインターネット依存傾向が高いものの割合は、13.1%(n=397)

※SDQ (Strength and Difficulties Questionnaire)：子どもの強さと困難さアンケート。子どもをデジタルヘルスとデジタルリテラシーが得意な子どもと見做すことで、インターネットやデジタル機器によって得意と得意と見做す。子どもの困難さや行動についての、困難さのなかった、場合も得意と見做す。①行動面、②多動性、③情緒面、④仲間関係、⑤社会的性。⑥欠点は、⑦のデジタルリテラシーについて、それらの1項目ずつを評価し、「身が健康な」、「心が健康な」、「体が健康な」、「心が健康な」の2段階で評価し、全項目に0-10の5段階の評価を、サブスケールごとの合計得点によって、支援の必要性を、High Need/Some Need/Low Needの3段階で評価する。

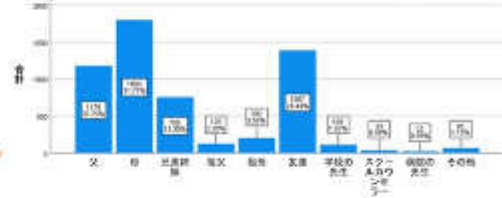
※DQ (Digital Quotient Questionnaire)：「インターネット依存」の状態を評価したデジタルリテラシーやデジタルリテラシーの活用したデジタルリテラシーの活用。結果が10以上の場合は、インターネット依存の状態と見做す。

主な結果②-3 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【ゲーム使用に関する回答③】

○自分でお金を稼ぐようになったらゲームに沢山使いたい：はい484名(11.9%)、いいえ3,594名(88.1%)、無回答72名
 ○ゲームなどのことで困ったときに相談できる相手がいる：はい3,028名(75.6%)、いいえ976名(24.4%)、無回答146名

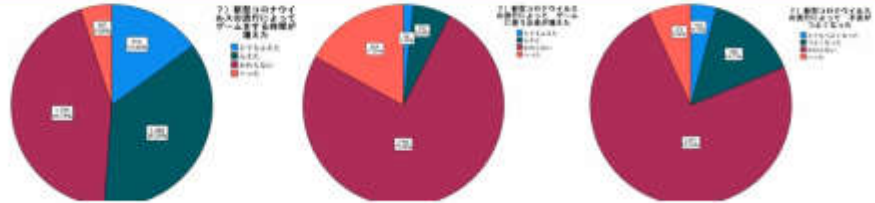
<ゲームなどのことで困ったときに相談できる相手の内訳>
 その他は「ネット友達/ネットインストラクター/知恵袋」等が多い。他には文芸春秋や母の友、など。



【ゲーム使用による生活、健康、人間関係の問題】

○回数や時間のコントロール喪失：ある1,358名(33.1%)、ない2,747名(66.9%)、無回答45名
 ○遊び・食事・入浴などよりも優先：ある742名(18%)、ない3,374名(82%)、無回答34名
 ○健康の問題：ある569名(13.9%)、ない3,538名(86.1%)、無回答43名
 ↳身体の問題348名(47.5%)、睡眠の問題321名(43.9%)、食事の問題63名(8.6%)
 ○家族関係・学校生活・学習などの問題：ある597名(14.7%)、ない3,461名(85.3%)、無回答92名
 ↳お金の問題(自家金持ち出し等)35名(4.7%)、家族との問題205名(27.4%)、学校生活の問題73名(9.8%)、学習の問題434名(58.1%)

<COVID-19(新型コロナウイルス)流行に伴う休校前後の変化>
 (※ 2020年4月頃の調査結果を調査発令に伴う臨時休校)



主な結果②-4 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

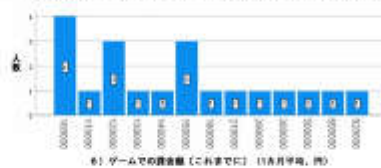
【ゲーム使用に関する回答④】

○1日にゲームをする時間(平日)：中央値は1時間-1時間59分、「6時間以上」が58名(1.4%)、6-9時間、「ゲームをしていない」が463名(11.3%)
 ○1日にゲームをする時間(休日)：中央値は2時間-2時間59分、「6時間以上」が499名(12.2%)、6-18時間、「ゲームをしていない」が85名(2.1%)

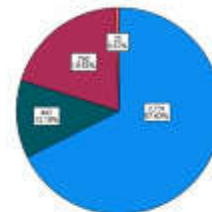


も) ゲームでの課金履歴(これまでに) (1か月平均)

<「それ以上」と回答のあった25名のうち、具体的な金額の記載があった20名の内訳>

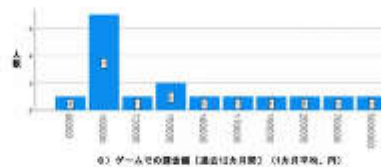


具体的な金額の記載がない者もいるが「数万円以上(1か月)」と考えられる者が、25名いる



も) ゲームでの課金履歴(過去12か月間)

<「それ以上」と回答のあった25名のうち、具体的な金額の記載があった17名の内訳>



<25名のうち>
 ・23名が男
 ・13名が小学校入学前からゲームを始めた
 ・18名がDQでインターネット依存の危険を示唆される

主な結果②-5 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【回答者全体(5,012名)、と「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者(25名)」における、性別、ゲーム開始年齢、DQの比較】

○下の図で示す通り、回答者全体と比較をして、「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者」は、より男性の割合が多く、より低年齢の頃からゲームを始めた者の割合が多く、よりDQで「インターネット等依存のリスクあり」とされる者の割合が多い。
○よって、男性である、低年齢の頃からゲームを始める、DQで「インターネット等依存のリスクあり」とされることは、高額課金などの不適切な使用に至る要因となる可能性がある。ただし、「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者」でも、DQではリスクなし、とされる者の割合の方が多くには留意を要する必要がある。



主な結果②-6 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【長崎県の小学生、中学生、高校生の生活リズムの比較】

○小学生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝22時、平日睡眠8時間30分、休日起床8時、休日就寝22時30分、休日睡眠9時間30分
○中学生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時、平日睡眠7時間30分、休日起床8時、休日就寝23時30分、休日睡眠9時間
○高校生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時30分、平日睡眠7時間、休日起床8時、休日就寝24時、休日睡眠8時間
○小中高生の間で起床時間は同じであったが、就寝時間は学年が進むにつれて遅くなり、睡眠時間も平日、休日共に短くなっていく。

【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較(図1、2)】

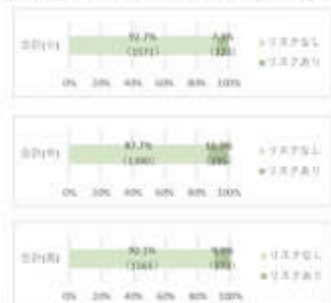
○「普段からゲームをする」者の割合は、学年が進むに従い、減少をしている。
○「インターネット等依存のリスク(DQ≧5)」者の割合は、中学生が最も高い。

注) ②-9のスライドまでの図はすべて上から、小学生、中学生、高校生、の順番となっている。

【図1：普段ゲームをするか】



【図2：インターネット等依存のリスク(DQ≧5)】



【図3-1：ゲーム使用のコントロール喪失】



主な結果②-7 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【図3-2：他の活動よりゲームを最優先】



【図3-3a：生活に支障を生じてもゲーム(健康面等)】



【図3-3b：生活に支障を生じてもゲーム(家族関係・学校生活・学習等)】



【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較(図3)】

※ICD-11のゲーム障害の診断基準から抜粋をした「図3-1」～「図3-3b」の項目に関しては、以下のとおりである。

- 「ゲーム使用のコントロール喪失」に関しては、小学生で最も割合が高く、学年が進むに従って割合が低下する。
- 「他の活動よりゲームを最優先」に関しては、小学生で最も割合が高く、学年が進むに従って割合が低下する。
- 「生活に支障を生じてもゲーム」に関しては、学年が進んでも必ずしも割合が低下するわけではない。

※小学生においては、社会的な活動の場が中学生や高校生に比べると少なく、ゲーム使用の過度な使用に陥りやすいが、ゲーム使用による生活の支障は(健康面や家族関係・学校生活・学習などの)学年に関わらず生じる、可能性がある。

主な結果②-8 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【図4-1a：1日あたりのゲーム使用時間(平日)】



【図4-1b：1日あたりのゲーム使用時間(休日)】



主な結果②-9 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【図4-2a：1か月あたりの課金額（今まで）】



【図4-2b：1か月あたりの課金額（過去12カ月間）】



【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較（図4）】

○無回答者の割合が、小中高生の間で大きく異なるため、学年間の単純な比較には慎重な判断を要するが、少なくとも小中高生のいずれも、平日よりも休日の方が、より長い時間をゲーム使用に費やしていることが分かる。
 ○課金経験に関しても、無回答者の割合が、小中高生の間で大きく異なるため、学年間の単純な比較には慎重な判断を要するが、少なくとも学年が進むにつれて課金経験があるものの割合が増える。しかし、割合は少ないものの、学年を問わず、一定の高額課金経験者（数万円以上/月）がいるおり、その割合は小学生であっても大きく変わらないことは、支援をしていくにあたって注意を要する事項である。

主な結果②-10 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析, P<0.05）>
 ※軽学がオッズ比（二変量ごと）
 「赤」であることが「緑枠内」である確率を○倍高める。
 ※オッズ比が1.2以上のもののみ記載

DQ
 (インターネット等
 依存の危険性あり)

※「ゲームを始めた年齢が小さい」は「小さい」は、「小学校入学前から(722名)」「小学校低学年から(1,917名)」「小学校高学年から(1,413名)」「まだゲームを始めていない(96名)」の4つの項目を、項立データとして立てて解析した(調査数901名)。

- ・ゲームの回数や時間のコントロール喪失 4.83
- ・遊びや食事や風呂よりもゲームを優先 4.74
- ・健康上の問題を生じてもゲームを続ける 3.79 (健康の問題: 2.07)
- ・家族関係、学校生活、学業の問題を生じてもゲームを続ける (家族関係の問題: 1.03)
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 2.85
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)
 行動面 1.84 多動性 1.72
 情緒面 1.70 仲間関係 1.44 Total 2.23
- ・性別が「どちらともいえない」である 1.98
- ・COVID-19の流行に伴う休校の前で
 ゲームに費やすお金が増えた 1.73
 ゲームに費やす時間が増えた 1.62
 不安が増えた 1.34
- ・課金をしたことがある 1.48
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」が少ない/いない
 「少ない」 1.29 「いない」 1.40
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1.30
- ・性別が「女」である 1.29
- ・ゲームを始めたきっかけが「親や身近な大人がしていた」である 1.27
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「友人の相談相手」がいる 1.24

主な結果②-1.1 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析、P<0.05）>

※緑字がオッズ比（二変量ごと）

（赤（右））であることが（緑枠内）である確率を○倍高める。

※オッズ比が1.2以上のもののみ記載

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で、ゲームに）費やす**お金**が増えた

- ・男である 1.49
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)
行為面 1.21 多動性 1.30 Total 1.31
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1.24
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1.20
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「友人の相談相手」がいる 1.29

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で、ゲームに）費やす**時間**が増えた

- ・男である 3.25
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1.83
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1.65
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)
行為面 1.57 多動性 1.48
仲間関係 1.24 向社会性 1.24 Total 1.46
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」がない 1.29

主な結果②-1.2 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析、P<0.05）>

※緑字がオッズ比（二変量ごと）

（赤（右））であることが（緑枠内）

である確率を○倍高める。

※オッズ比が1.2以上のもののみ記載

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で）**不安**が増えた

- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)
行為面 1.30 多動性 1.21
情緒面 1.71 仲間関係 1.29 Total 1.62
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」が少ない/いない
（少ない）1.45 （いない）1.60
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1.43
- ・男である 1.22

主な結果②-1.3 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析, P<0.05）>
 ※親字がオッズ比（二変量ごと）
 （赤「右」であることが（緑枠内）である確率を○倍高める。
 ※オッズ比が1.2以上のもののみ記載

「今までに数万円以上／月の課金をしたことがある」
 （具体的記載は10万円～9.2万円）

- ・男である 2.2.5
- ・DQで「インターネット等依存の危険性あり」とされる 3.6.3
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 3.1.9
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 3.0.7
- ・COVID-19の流行に伴う休校の前後で「ゲームに費やすお金が増えた」 2.9.1
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)
 行方面 2.6.2 多動性 2.2.3 仲間関係 1.6.4 Total 2.2.6
- ・ゲームを始めたきっかけが「友人がしていた」である 2.3.1

調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」のまとめと考察

【まとめ】

- 長崎県の小中高生のうち、8割以上が普段からゲームをする習慣があり、その9割以上が小学校高学年までにゲーム使用を開始している。
- 回答者の6割以上が普段からオンラインゲームを使用しており、「最もはまっているゲーム」の上位にあげられるものは、オンラインゲーム、家庭用ゲーム機問わず、オンラインプレイ要素を持ち、明確なエンディングがないものが多い。
- 今回の調査ではSDQにおける支援ニーズが高い者の割合が、「日本におけるSDQ（保護者評価）の標準値」よりも高く出ているが、今回のものは児童・生徒たちによる自己記入式であった、などの形式の違いによるものではないかと推察する。
- 「インターネット依存の危険性あり」とされる者の割合は11.8%で、他の調査と比べて高いわけではない。
- 「1日あたりのゲーム使用時間」の中央値は、休日(2時間~2時間59分)>平日(1時間~1時間59分)、「6時間以上」の割合が休日(12.2%、6~18時間)>平日(1.4%、6~9時間)。「ゲームをしていない」の割合は平日(11.3%)>休日(2.1%)である。
- 88.1%の者が「自分でお金を稼ぐようになったらゲームに沢山使いたい」の項目で「いいえ」と答えており、ゲームに対する課金については必ずしも積極的ではない、と推察できる。
- しかし、「ゲーム使用の回数や時間のコントロール喪失」したことがある者が33.1%、「遊び・食事・入浴などよりもゲーム使用を優先」したことがある者が18%、「ゲーム使用により健康の問題」を生じたことがある者が13.9%、「ゲーム使用により家族関係・学校生活・学習の問題」を生じたことがある者が14.7%おり、また課金経験がある者が28.1%、「1か月に数万円以上ゲームに課金をした」ことがある者も25名(0.5%)いる。
- 回答者全体と比較して、「1か月に数万円以上ゲームに課金をした」ことがある者の大半は男性であり、半数以上は「小学校入学前」にゲームをはじめ、3割近くは「インターネット依存の危険性」がある。

【考察（ロジスティック回帰分析の結果を踏まえて）】

- ICD-11で検討されているゲーム障害の診断基準となる項目は、DQで「インターネット依存の危険性がある」とされることと有意な関係がある。
- 女性であることは、インターネットへの過度な没頭を生じるリスクとなり得るが、男性であることはインターネットそのものよりもゲームへの過度な没頭、およびそこでの金銭の過度な消費と関連している可能性がある。
- 幼少の頃から、特に「小学校入学前」の時期にゲームを始めることは、ゲーム・インターネットへの過度な没頭を生じさせる虞がある。
- 親などの身近な大人がゲームをしている(あるいはそういった場面を目にし易い)環境であること(そしてそれがゲームを始めた契機であること)や、ゲーム仲間が多い環境であることは、ゲーム・インターネット依存への過度な没頭を生じさせる虞がある。
- ゲームに関して家庭内でオープンに話し易い環境であること、はゲーム・インターネットへの過度な没頭が生じる確率を軽減する可能性がある。
- 行方面、多動性、情緒面、仲間関係における困難さは、ゲーム・インターネットへの過度な没頭を生じさせる虞がある。
- 何らかの要因で学校などの社会的な場面における不適応を生じる者は、ゲーム・インターネットへの過度な没頭に至り易い可能性がある。(ゲーム・インターネットへの過度な没頭の結果、不登校などを生じる、という場合もあり得る)

調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」のまとめと考察

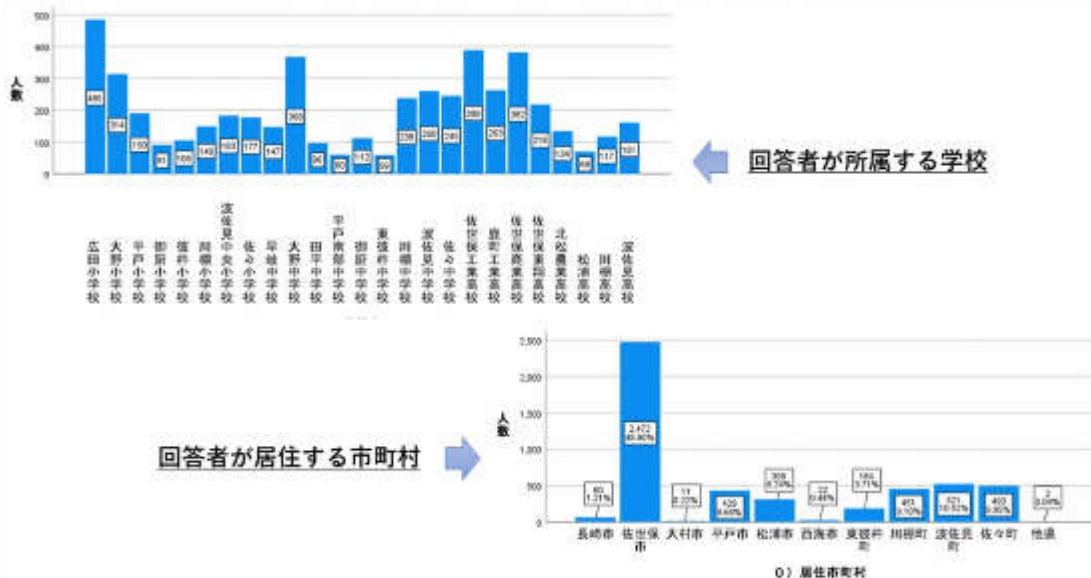
- ①「少なくとも小学校入学前にゲーム使用を開始すること」「身近な大人がゲーム使用をしている姿を目にし易いこと」「行為面、多動性、情緒面、仲間関係に困難さを抱えていること」「その他、何らかの社会的な場面における不適応をきたし易い要因や環境があること」が、危険因子となる可能性がある。
- ②「ゲームに関して家庭内でオープンに話し易い環境であること」が、予防因子となる可能性がある。
- ③男性は女性よりも金銭の浪費などを伴う過度な没頭に至り易い可能性がある。
- ④睡眠や家族関係の問題が、ゲーム・インターネットの過度な使用を強化する、あるいはそれによって睡眠リズムや家族関係が破綻し易い可能性がある。

⇒ グローバル化が進む現代社会において、ゲーム・インターネットに触れることなく人生を送ることは困難であろう。それぞれの児童・生徒の資質や特性、家庭環境などによって、配慮すべき程度に差異があるだろうが、①～④を踏まえて、乳幼児健診や母子教室、保育園や幼稚園、就学前健診の場などで、ゲーム・インターネットの使用に関する情報を提供し、親子ともに、ゲーム・インターネットの使用について考える場を設けることが望ましいかもしれない。

⇒ 長崎県においては、方式は自治体毎に差があるが、多くの自治体において就学前健診(多くは5歳児、一部は4歳児)を行っており、そこでSDQもとられている場合がある。就学前健診の場で、何らかの困難さを抱えていると推察される子どもがいる家庭、あるいは家族関係の問題を抱えていると推察される家庭、においては、現在のゲーム・インターネット使用の状況と、それに関連した問題が生じていないか、保健師による面接の場などで確認をするようにし、早期の情報提供および支援に繋げる、という方法も考えられる。

⇒ COVID-19の流行による休校などの大きな生活環境の変化は、今後の社会の中でも、パンデミックや天災などを機に生じる虞がある。そういった際には、「行為面、多動性、情緒面、仲間関係、向社会性など困難さを抱えている」「その他、何らかの社会的な場面における不適応をきたし易い要因や環境がある」「男性」においては、ゲーム・インターネットに関連した問題も生じ易いと考えて、相談や支援に臨む必要があるだろう。

調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」の参考資料



主な結果①-1 調査C「長崎県におけるギャンブル等の問題の背景調査」

1. 研究の方法：

- 対象：長崎県在住のギャンブル等の問題を有する当事者。場所：長崎県内のギャンブル等依存症の診療を行っている医療機関。
- 方法：主治医等が対面で面接を行い、質問紙に回答してもらう。

2. 対象者の年齢、性別背景調査

- 対象者67名（男性58名、女性9名、男性が86.6%）平均年齢 48.9±12.6歳 40代が多い

3. 調査結果

生活状況（単身者）	13.4%
最終学歴（中学卒業と高校中退）	13.4%
現在の職業（仕事をしていない）	47.8%
年収（100万円以上300万円未満）	44.8%
ゲームの時間	1日1時間以上の者が35.8%、1日4時間以上の者が4.5%
ADHDの傾向（ASRSで4/6以上）	16.4%
ギャンブルの種類（パチンコ・スロット）	95.5%
ギャンブルを始めた年齢	平均21.5±6.8歳、19歳までで50.7%
ギャンブル等依存症スクリーニング検査（SOGS）でカットオフ値（5）以上	過去1年間 49.2% 今まで 95.5%

主な結果①-2 調査C「長崎県におけるギャンブル等の問題の背景調査」

併存症

- ギャンブル以外の依存症 7名（10.4%）、依存症以外の精神疾患 11名（16.4%）、依存症を含むすべての精神疾患 13名（19.4%）
- 慢性的な身体疾患13名（17.9%）

家族の問題

- 上の世代に依存症がみられる 14名（20.9%）、上の世代のうつ病・自殺 8名（11.9%）、上の世代の依存症／うつ病・自殺 18名（26.9%）
- 5人に一人は上の世代に依存症がみられ、4人に一人以上は上の世代に依存症かうつ病・自殺がみられる。

アンケート内容と結果

- 中学生までの生活を思い出して、以下の問いにお答えください。
- (1) 家族から愛されていないと感じたり、家族の暴言・暴力を目撃したりすることがありましたか？ — はい 32名（47.8%）
- (1)-1その人は誰ですか？
- ①父親 22名（32.8%） ②母親 15名（22.4%） ③祖父4名（6.0%） ④祖母2名（3.0%） ⑤その他 4名（6.0%）
- (2)両親の別居や離婚を経験したことがありますか？ — はい 9名（13.4%）
- (3)家庭内にアルコールの問題やギャンブルの問題がある人がいましたか？
- — はい 27名（40.3%）
- (3)-1その人は誰ですか？当てはまる人すべてに○をつけてください。
- ①父親 21名（31.3%） ②母親 2名（3%） ③祖父 5名（7.5%） ④祖母 0名 ⑤その他 4名（6.0%）

主な結果①-3 調査C「長崎県におけるギャンブル等の問題の背景調査」

SDQ(strength and difficulties questionnaire: 子どもの強さと困難さアンケート) (中学生までの問題)

	人数	最小値	最大値	平均値	標準偏差
情緒の問題	67	0	10	3.3	2.7
行為の問題	67	0	10	2.7	2.1
多動/不注意	67	0	10	4.6	2.4
仲間関係の問題	67	0	9	3.3	2.1
向社会的な行動	67	0	10	5.2	2.5
総合的困難さ	67	3	29	13.9	6.6

参考：児童13-15歳での視評定SDQでの平均値と標準偏差

・SDQは、子どもの情緒や行動についての25の質問項目による質問紙である。通常は親や学校教師が評価するが、今回は成人の対象者に自分の中学生までの頃を思い出して評価してもらった。

・情緒の問題、行為の問題、多動/不注意、仲間関係の問題のそれぞれで、対象者平均は、全国調査による児童13-15歳での視評定での標準値 (<https://ddclinic.jp/SDQ/standardvalueinJapan.html>) を上回った。

文献) Goodman R: The strength and difficulties questionnaire: a research note. Japanese Child Psychol Psychiatry 1997, 38:581-586.

調査C「長崎県におけるギャンブル等の問題の背景調査」のまとめと考察

【まとめ】

- 長崎県在住のギャンブル等の問題を有する当事者67名に対して、主治医が対面式に調査を実施した。
- 対象者67名のうち、男性58名、女性9名で男性が86.6%、平均年齢 48.9±12.6歳 であった。
- 対象者が行っているギャンブルの種類は、パチンコ・スロットが95.5%だった。
- ギャンブルを始めた年齢は、平均21.5±6.8歳、19歳までで50.7%がギャンブルを開始していた。
- ギャンブル等依存症スクリーニング検査(SOGs)でカットオフ値(5)以上であるものは、「過去1年間」で49.2%、「今まで」で95.5%だった。
- 併存症として、ギャンブル以外の依存症 7名(10.4%)、依存症以外の精神疾患 11名(16.4%)、依存症を含むすべての精神疾患 13名(19.4%)、慢性の身体疾患13名(17.9%)だった。
- 中学生までの問題で、家族から愛されていないと感じたり、家族の暴言・暴力を目撃したりすることがあるとこたえたものは32名(47.8%)、家庭内にアルコールの問題やギャンブルの問題がある人がいたと答えたものが27名(40.3%)だった。
- 対象者は、SDQ(strength and difficulties questionnaire: 子どもの強さと困難さアンケート(中学生まで))で、情緒の問題、行為の問題、多動/不注意、仲間関係の問題で、一般よりも得点が高い可能性がみられた。

【考察】

- 今回のギャンブル等の問題を有する当事者の調査では、男性が86.6%で、女性よりも男性の方が多く傾向がみられた。
- 対象者が行っているギャンブルはパチンコ・スロットがほとんどであった。
- 対象者の半数以上は、10代でギャンブルを始めていた。
- 今回の対象者は、ギャンブル等依存症スクリーニング検査(SOGs)では、過去一年間で約半数、今まででは95%以上が「ギャンブル等依存症が疑われる者」に含まれた。
- ギャンブル等依存症の併存症としては、アルコール依存症などその他の依存症が多く、また慢性身体疾患も多くみられた。
- 中学生までに、家庭内で何らかの問題があったものが40~50%みられた。
- 中学生の頃、対象者は、情緒の問題、行為の問題、多動/不注意、仲間関係の問題など、何らかの困難さを有していた可能性があった。