

ゲーム障害 (IGD)児の 時間管理とADHDの関連

ゲーム障害 : **I**nternet **G**aming **D**isorder

佐藤佑貴

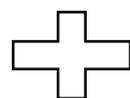
問題と目的

□10代のインターネット利用率は**98%**

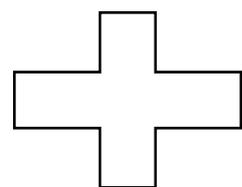
□インターネットの利用目的の内**60%**がゲーム

(総務省, 2020)

ゲーム
障害



うつ病
不安症
自閉スペクトラム症



ADHDが主要

(Ju-YuYen et al., 2017)

我が国でゲーム障害+ADHDの併存の調査を思春期で実施した研究は限られる (例; 藤田, 2019)

当院を受診した思春期患者を対象に、ゲーム障害とADHDの特徴の調査を行ったためその結果を報告する

方 法・結 果

1. 調査協力者

12～18歳のインターネットゲーム障害の診断がついた思春期13名（14.30歳）を対象とした

神経発達障害：ADHD2名、自閉スペクトラム症1名

不登校：10名

2. 調査材料

- (1) **デモグラフィックデータ**：年齢・性別・家族構成
- (2) **背景情報**：発達障害の診断の有無、不登校の有無、使用端末、睡眠時間、一日のゲーム時間
- (3) **ADHD症状**：ADHD-RS（市川・田中, 2008）
- (4) **時間管理**：時間管理尺度（井邑, 2016）
- (5) **インターネット・ゲーム症状**：IAT（Young, 2006）

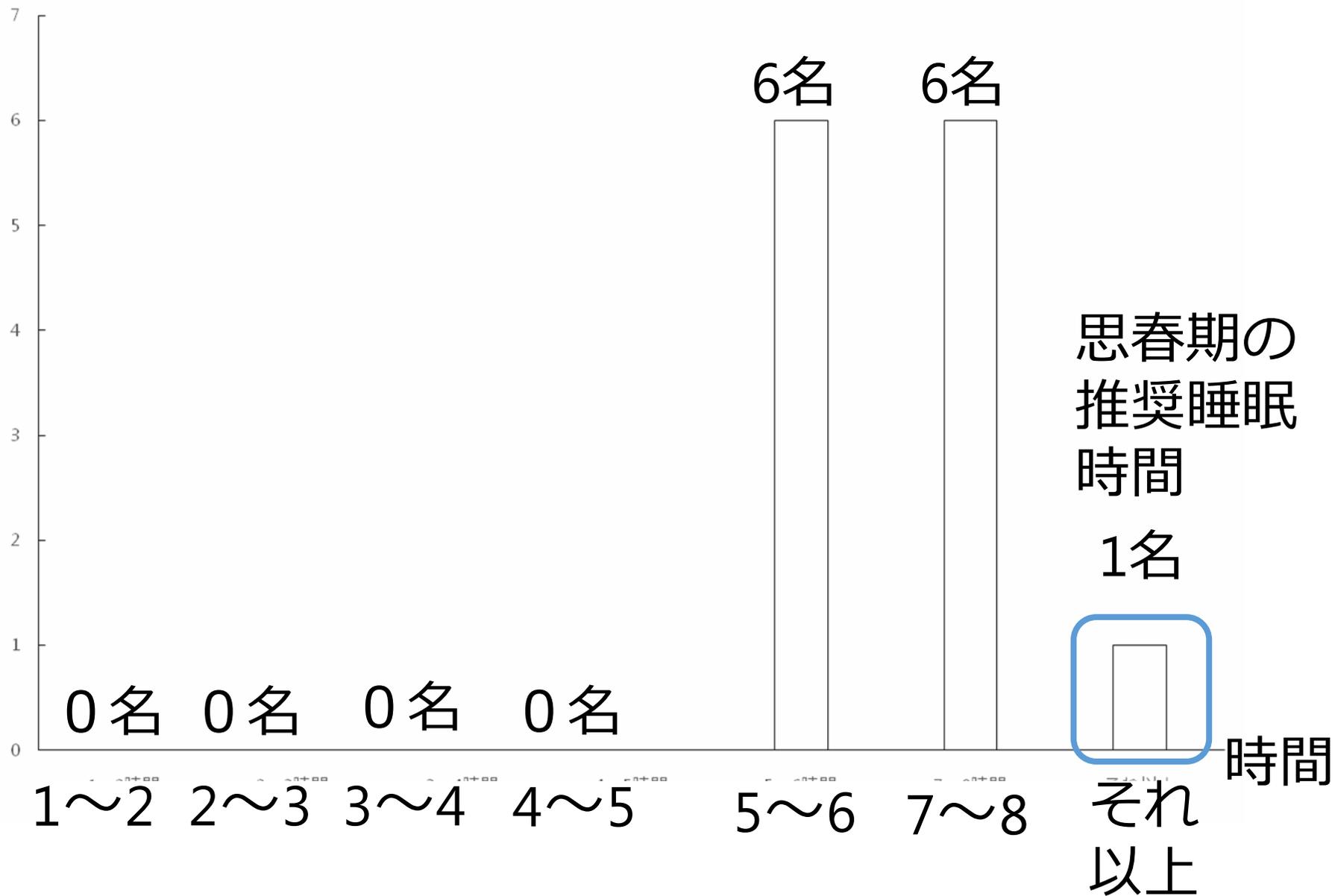
※IAT:Internet Addiction Test

結果（使用端末；複数回答あり）

使用端末	人数
スマートフォン	10名
据え置き型ゲーム機（switch）	6名
PC	3名
タブレット	1名
携帯型ゲーム機	0名

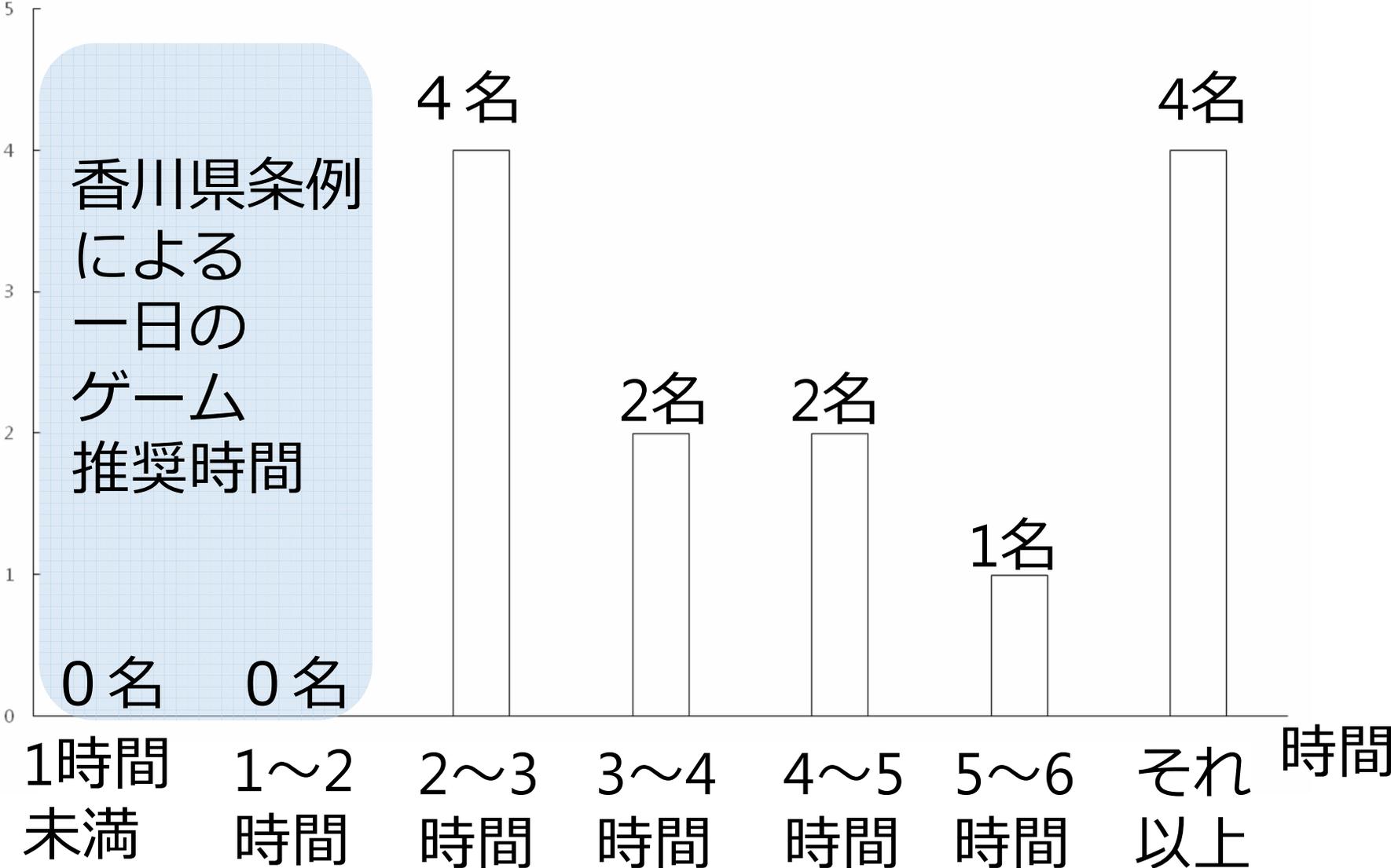
結果（睡眠時間）

人数



結果（一日のゲーム時間）

人数

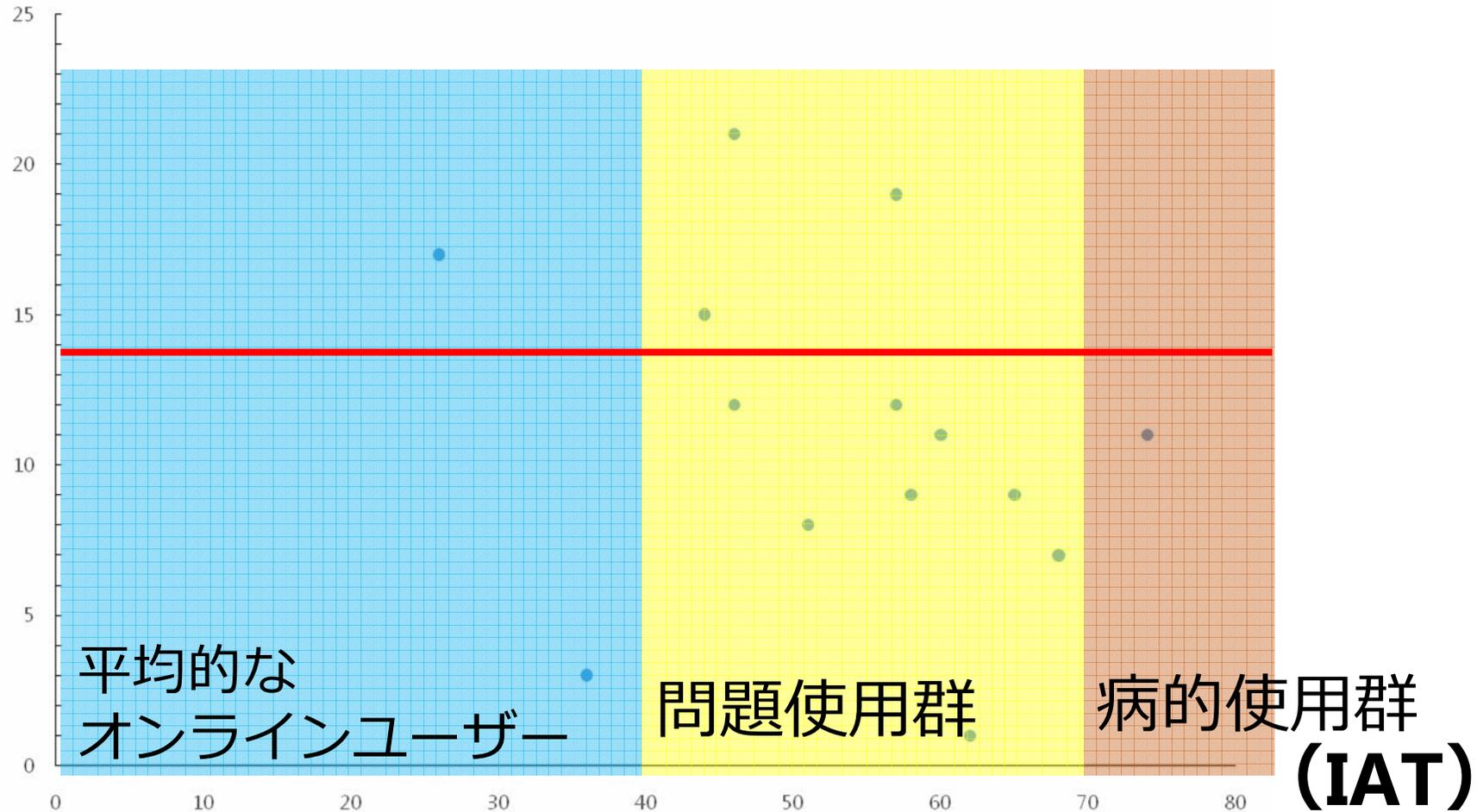


結果 (IAT+ADHD-RS)

※IAT:インターネットゲーム症状

(ADHD-RS)

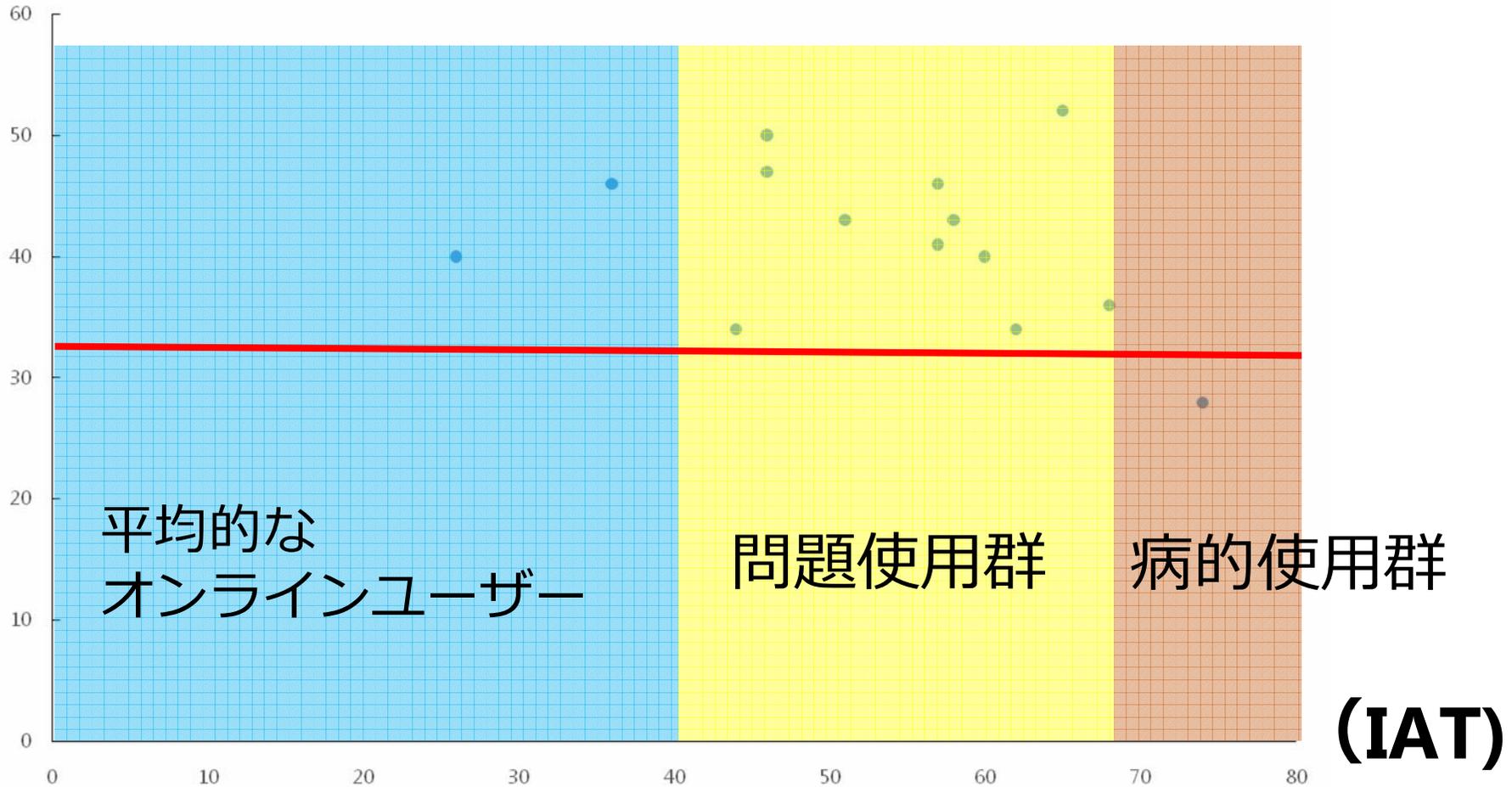
ADHD-RSのカット
オフ値を超えた者は
4名



結果 (IAT+時間管理)

※IAT:インターネットゲーム症状

(時間管理)



考 察

- ADHD症状が低くてもゲーム障害が高い場合もある
- ゲーム障害が問題使用群では時間管理ができると回答した者が多い
- ゲーム障害が病的使用だった者は、時間管理が困難と回答した

ゲーム障害が問題使用の場合は時間管理よりも睡眠時間や不登校への対応や従来のゲーム障害の対応をしていくことで生活の負担を軽減する可能性がある

ゲーム障害が病的使用だった場合は、ゲーム障害への治療に加えて時間管理への対応も追加することでゲーム時間の管理などに貢献できる可能性もある