

# 「ゲーム障害」疾病認定

## WHOスマホ普及、依存広がる

【ジュネーブ共同】世界保健機関（WHO）は18日、オンラインゲームやテレビゲームのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」を新たな疾病として認定、依存症の一つとして「国際疾病分類」の最新版に加えたと発表した。スマートフォンやタブレット端末の普及に伴い、ゲーム依存が広がり、日本など世界各国で問題化していることが背景にある。

WHO当局者は「概算でゲームをしている人の2〜3%がゲーム障害とみられる」と指摘。これまで正式な病名はなかったが、国際的な標準となる病気の分類に盛り込むことで「各国で診断例が増えて研究が進み、治療法確立への寄与を期待する」と強調した。また当局者は「一日に20時間、ゲームに時間を費やし睡眠に障害が出ている若者の報告があり」「身体的にもダメージを負う」と説明。治療の手がかりとして「予防が鍵になる」と指摘、早期発見のためにも家族や友人の協力が重要だとした。ゲーム障害は、ゲームをした

### ゲーム障害(依存)の定義

臨床的特徴	ゲームをしたい衝動が制御できない 日常生活などよりゲームを優先 問題が起きてもゲームを継続
重症度	家族、社会、学業、仕事などに重大な支障
期間	こうした症状が少なくとも12カ月以上続く

### ゲーム障害(依存)患者の問題



## 寝食忘れ 家族に暴力

スマートフォンのオンラインゲームなどに過度に依存する「ゲーム障害」が世界保健機関（WHO）の新たな疾病に追加された。依存するのは未成年者が多く、寝食を忘れて没頭し、家族に暴力を振るう例も報告されている。韓国や中国など各国で社会問題化しており、専門医らは「治療へ

月月続いている場合に診断できるとした。最新版は2019年5月のWHO総会で採択される予定。22年1月から施行されるが、世界中の医療従事者や研究者に準備を促すため事前に公表されている。

「やっとな追加されたという感じだ。病気の概念ははっきりする意義は大きい」国立病院機構久里浜医療センター（神奈川県横須賀市）の樋口進院長は手放しで喜ぶ。センターに2011年、国内初のインターネット依存治療専門外来を設

立した第一人者で、WHOに新疾病認定を働き掛けてきた。

樋口院長によると、外来患者のほとんどがオンラインゲームをきっかけにネット依存に陥った。年間約170人が初診で訪れる。未成年者が7割で、20代前半も多い。

隣の中国や韓国でもゲーム依存は深刻だ。

「高校から学業に影響が出始め、大学でもろくに勉強しなかった」。4歳からゲームを始めたという中国湖南省の会社員男性（24）は、ゲームに明け暮れた青春時代を後悔している。

「英雄になりたい」という妄想をゲームで実現させていた」

中国メディアによると、ゲーム人口の低年齢化も進行。6〜10歳の16%以上が5歳前にゲームと接し、子どものオンラインゲーム禁止も含めた対策が議論されている。

「IT大国」を自負する韓国では、02年にネットカフェで86時間、ほとんど寝ずにゲームをした20代男性が死亡。14年には20代の男がネットカフェに入り浸り、家に残した2歳の息子を餓死させた。

韓国政府は14年からネット依存の青少年を山間部の施設に集め、合宿形式での治療を始めた。専門家との面談や体験学習を通し、ネット以外への関心を高めるのが目的。17年には約400人が参加、15歳の女子生徒は「面談で気持ちが楽になった」と体験談を記した。

（共同）