

ゲーム時間

Table 2 Demographic and psychological characteristics of the overall sample ($N=824$) categorised by IGD classification groups

	Non-problem ($N=757$)		At-risk ($N=41$)		Clinical ($N=26$)		Group differences		Effect size	Post hoc ²
	M	SD	M	SD	M	SD	F (df=2)	p	η^2	
Age	14.1	1.5	14.5	1.3	14.5	1.2	2.1	0.12	<0.01	–
Gender ¹	1.5	0.5	1.2	0.4	1.1	0.3	21.4	<0.01	0.05	C=R>N
VG hours/week	4.8	8.1	20.8	16.3	27.8	13.3	141.9	<0.01	0.26	C>R>N
Gaming cognition										
Overvaluing	0.8	1.6	3.5	3.4	7.8	3.9	153.6	<0.01	0.38	C>R>N
Maladaptive rules	1.3	2.0	5.6	3.2	8.7	3.5	153.4	<0.01	0.38	C>R>N
Gaming self-esteem	0.8	1.6	3.8	2.8	7.4	2.8	184.8	<0.01	0.42	C>R>N
Gaming acceptance	0.5	1.5	3.1	2.9	5.5	3.0	125.8	<0.01	0.34	C>R>N
Total score	2.8	4.9	14.8	10.0	29.8	12.4	206.7	<0.01	0.48	C>R>N
DASS										
Depression	4.3	4.5	7.4	6.9	7.0	6.2	5.6	<0.01	0.02	C=R>N
Anxiety	4.4	4.5	6.1	4.4	6.9	5.8	7.6	<0.01	0.02	C=R>N
Stress	5.4	5.4	7.4	5.7	8.7	5.7	7.8	<0.01	0.03	C=R>N

¹ Gender coding: 1 Male, 2 Female. ² N, Non-problem, R At-risk, C Clinical. ² Tukey HSD test. VG Video Gaming

脳への影響

大脳新皮質

前頭前野

脳の外側の大脳新皮質のうち、前頭部の部分。社会的・理性的な判断に関わる

前頭前野の機能低下

衝動など感情のコントロールが難しくなっていると考えられる。

大脳辺縁系

大脳新皮質の内側にある脳の機能的な部分の総称。本能的な働きに関わる。

辺縁葉

線条体

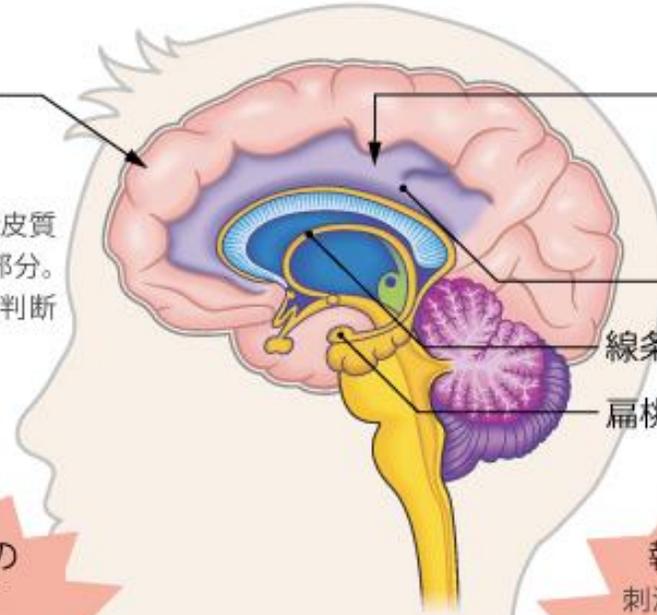
扁桃体

大脳基底核

体の動きや「報酬系」などの働きに関わる

報酬系の反応の欠乏

刺激に対する快楽を感じる「報酬系」という反応に欠乏がみられた。快楽などに関わる神経伝達ドーパミンの受容体が減っていると考えられる





考えられる禁断症状は何ですか？



1.



2.



3.



ストレス・悩みを軽くするやり方 (Basic-Ph)

励まされる言葉	気分を変える	関わりをもつ	イメージする	考え方をかえる	身体を大切にする
例：神様は乗り越えられない試練は与えない	例：音楽をきく、ゲームをする	例：親や先生に相談する	例：きれいな景色を想像する	例：失敗は成功のもと	例：ぐっすり寝る。運動をする

条件付けの原理

