倫理審査申請書

令和 3 年 9 月 26 日

国立大学法人千葉大学総合安全衛生管理機構長 殿

申請者（研究実施責任者）

所属 総合安全衛生管理機構

職名 准教授

氏名 大溪俊幸

受付番号 03-03

1 審査対象	実施計画
2 課題名	大学生のオンラインゲーム使用状況と生活の質との関連性に関する調査
3 研究実施責任者	所属 総合安全衛生管理機構 職名 准教授 氏名 大溪俊幸
4 研究実施担当者	医師 稲生英俊 所属機関：千葉市こころの健康センター 個人識別情報管理者 看護師 生稲直美 所属機関：千葉大学総合安全衛生管理機構
5 研究等の概要	大学生を対象として、生活状況、オンラインゲーム使用状況、ゲームによる有害事象の程度、生活の質に及ぼす影響について自記式質問票を用いて調査を行う。データはWeb上で収集する。そのデータを用いて、ゲーム使用と個人属性と関係、ゲーム使用が生活の質に及ぼす肯定的あるいは否定的影響について明らかにする。
6 研究等の対象及び実施場所	研究対象者：千葉大学に在学する学部学生、大学院生、研究生 研究場所：総合安全衛生管理機構（データ収集）、千葉市こころの健康センター（解析）
7 研究等実施予定期間	2021 年承認日から 2022 年 3 月 31 日まで
8 研究等における倫理的配慮について	

(1) 研究等の対象となる個人の人権の擁護

回答者データは匿名化された上でデータ処理を行うため、個人が特定されるデータは用いない。ただし、自らの評価結果を知りたいと希望する回答者は返信のためのメールアドレスを任意で入力できる。このメールアドレスは評価結果の返信以外には使用しない。

(2) 対象者に理解を求め同意を得る方法

質問票の冒頭において、調査の目的を説明し、回答は任意であり個人名が特定されることはないこと、結果は統計データとして報告書等において使用されることを明記する。また、それに続いて、この調査の主旨に同意して回答するか否かを問い、同意しない場合はその時点で終了する。なお、対象者には満 18 歳および 19 歳の未成年者が含まれる可能性があるが、現在これらの者は法的に選挙権が与えられているため、個人の自由意思にて調査に回答する能力はあると判断し、回答に関し保護者等の代諾は求めない。満 18 歳未満の者は対象とはしない。

(3) 研究等によって生じる個人への不利益及び危険性

匿名でデータ処理するため、個人への不利益および危険性はない。

(4) 学問上の貢献の予測

ゲーム障害等のゲームのもつ危険性のみならず、ゲームのもつ有用性についても視点を広げて調査する。

(5) 個人情報の保護方法

匿名化されたデータは、総合安全衛生管理機構において集積、管理者が管理する。

(6) その他

研究実施責任者が研究を中止し又は終了した場合には、その旨を千葉大学総合安全衛生管理機構長に報告するものとする。

添付資料：

1. 研究計画書
2. アンケート

本件問い合わせ先： 総合安全衛生管理機構 准教授 大溪俊幸

E-mail : otanit@chiba-u.jp

*通知年月日

*通知番号

- 注意事項
- 1 審査対象は非該当部分を消してください。
 - 2 審査対象となる研究計画書等、インフォームド・コンセントの説明書及び同意書を添付してください。

研究計画書

大学生のオンラインゲーム使用状況と生活の質との関連性に関する調査

研究責任者：大溪俊幸

千葉県稲毛区弥生町 1-33 千葉大学総合安全衛生管理機構

電話番号：043-290-2216

FAX 番号：043-290-2216

E-mail アドレス：otanit@chiba-u.jp

緊急連絡先：千葉大学総合安全衛生管理機構

臨床研究実施予定期間：2021 年承認後から 2022 年 3 月 31 日

作成日・承認日・改訂日：

2021 年 1 月 8 日 計画書案第 1 版作成

2021 年 4 月 23 日 計画書案第 2 版作成

2021 年 8 月 24 日 計画書案第 3 版作成

2021 年 9 月 24 日 計画書案第 4 版作成

研究実施計画書 目次

1. 研究の背景と目的
2. 研究対象者の選定
3. 研究の方法および研究の科学的合理性の根拠
4. 研究実施期間
5. 予期される利益と不利益
6. インフォームド・コンセントを受ける手続き
7. 健康被害発生時の対処方法
8. 個人情報等の保護方法
9. 研究資金および利益相反
10. 試料・情報の2次利用および他研究機関への提供の可能性
11. 研究組織
12. 記録等の保管
13. 研究成果の発表方法
14. 研究対象者等の経済的負担又は謝礼
15. その他
16. 参考資料・文献リスト

1. 研究の背景と目的

近年オンラインゲームは若い世代を中心に人気を得ており、プレイヤーは年々増加している。しかし、ゲームへののめり込みのため実生活へ悪影響が出る可能性が懸念されるようになってきている。ゲームによる健康問題は、一般にはゲーム依存症という名称で、アルコール・薬物・ギャンブルに続く依存症として認識されている。ゲーム障害についての研究はいくつか行われているが、ギャンブル障害に比べて調査研究はまだ少ない。また、オンラインゲームの急速な進化に必ずしも追いついていない状況である。最近のオンラインゲームの特色として、多くのプレイヤーが同時に参加する **Massively Multiplayer Online Game (MMO)** の流行が挙げられる。MMO はプレイが長時間になりやすいといわれ危険性が指摘されているが、一方でプレイヤー同士の社会的交流も活発に行われる。今回、本学の学生を対象として、オンラインゲームプレイヤーの特色、リスクの程度、生活の質との関係について調査研究を行う。

2. 研究対象者の選定

本学に在学する学部学生、大学院生および研究生。

目標症例数：1000 例。

(1) 選択基準：本学に在学する学部学生、大学院生および研究生で、千葉大学から賦与される登録メールアドレスをもつ学生。

(2) 除外基準：Web が使用できない者。満 18 歳未満の者。

3. 研究の方法および研究の科学的合理性の根拠

◆観察研究デザイン： Web 上で自己記入式の調査に対する回答を収集し、解析を行う。

◆方法

対象者には本学から学生に付与されている登録メールアドレス宛にメールを送信し、本研究についての説明と研究協力への同意を得るようにする。研究協力に同意した学生は、メールに記載された URL (千葉大学総合安全衛生管理機構のホームページ上に作られた調査研究用の URL) をクリックすると、外部業者に委託して Google サイトを使って作成した 自記式質問票が表示される。部外者がこの質問票にアクセスすることを避けるため、回答者は上記メールに記載されたパスワードを入力することを求められる。回答者は質問票に無記名で回答し、回答完了後の変更は認めない。回答は研究代表者がエクスポートし、データは総合安全衛生管理機構でパスワードをかけて管理者が保存、管理する。なお、すべて回答をエクスポート後 3 ヶ月以内に Google サイトに保存されている回答内容をすべて消去する。解析を行う際には、USB メモリーにパスワードをかけてデータを持ち出し、千葉市こころの健康センターで解析を行う。

なお、結果のフィードバックを希望する者は、質問票の中に返信を希望するアドレスを記載(メールアドレスのみで氏名は記載しない)していただき、後日そのアドレスに生活の質とゲーム障害のリスクについて点数化した簡単な判定を送付する。

質問票には以下の質問が含まれる。対象者の性別、年齢、学年、婚姻状況、サークル活動の有無、勉学の状況、暮らしの状況(親と同居か一人暮らしか)、友人(リアルか、バーチャルか)の有無、ビデオゲーム(オンライン、オフラインを含む)の使用状況、1週間の平均ゲーム時間、1か月間のゲームに消費する金額、ゲームの動機、どのタイトルのゲ

ームをよくするか、オンラインゲームを友人とするか、ゲームに使用する機器、過去1年間のゲーム使用状況の変化など。

ゲームによる有害事象の判定については、インターネットゲーム障害尺度-ショートフォーム(IGDS9-SF) [1]を使用する。この評価尺度は、英語、ドイツ語、中国語、韓国語、スペイン語、イタリア語など、多くの言語に翻訳されて使われており、ゲーム障害の程度についての質問票としては、おそらく世界的に最も使われている頻度が高いと考えられる。しかし、日本語版は我々が知る限りまだ存在しないので、英語の原板から日本語に翻訳して使用する。この評価尺度は過去1年間のゲームに起因した問題について5段階のリッカートスケールで判定する9項目の質問からなり、ゲーム障害の危険度が高いほど高得点(最低9点、最高45点)となる。

生活の質についての判定には、HRQOL SF-12 [2]を使用する。この質問票は生活の質(身体的側面、精神的側面、役割/社会的側面)の包括的尺度として広く使われており、日本語版も存在する。また、日本人の国民標準値との比較も可能である。

対象者の個人属性、オンラインゲームの使用状況、IGDS9-SFの得点、HRQOL SF-12の得点の間の相関性について、統計的手法を用いて解析し、障害レベルのプレイヤーに限定せず、問題のないプレイヤー、リスクのあるプレイヤーについてもゲームが個人に及ぼす影響の特徴について明らかにしたい。

〈研究スケジュール〉

質問票のプログラム化	<u>2021年8月まで</u>
質問票の発信と回答の回収	<u>2021年9月～10月</u>
データの集計と統計解析	<u>2021年10月～12月</u>
論文作成	<u>2021年12月～2022年2月</u>

◆検討項目：個人属性（性別、年齢、生活状況等）、オンラインゲーム使用状況（使用時間、課金等の額、ゲーム障害の危険性、生活の質（身体的ならびに精神的）間の相関性について、検討する。

◆統計学的手法：カイ二乗検定、残差分析等の方法により、変数間の相関性を検定する。

4. 研究実施期間

2021年承認後から2022年3月31日

研究実施責任者が、1年に1回以上、収集できた回答の数、研究結果・進行状況、問題発生の有無などについて、千葉大学総合安全衛生管理機構長に報告を行うものとする。

5. 予期される利益と不利益

◆利益：なし。

◆不利益：なし。

6. 同意を受ける手続き

質問票の冒頭において、調査の目的を説明し、回答は任意であり個人名が特定されることはないこと、結果は統計データとして報告書等において使用されることを明記する。ま

た、それに続いて、この調査の主旨に同意して回答するか否かを問い、同意しない場合はその時点で終了する。なお、対象者には満 18 歳および 19 歳の未成年者が含まれる可能性があるが、現在これらの者は法的に選挙権が与えられているため、個人の自由意思にて調査に回答する能力はあると判断し、回答に関し保護者等の代諾は求めない。

7. 健康被害発生時の対処方法

質問票に回答していただくことにより健康被害が発生する可能性は極めて低い。しかしながら、回答者によっては質問項目への回答がストレスとなってメンタル不調をきたす可能性がないと完全には否定できないため、万一発生した場合には千葉大学総合安全衛生管理機構において必要な対応を行う。

8. 個人情報等の保護方法

回答者データは匿名化された上でデータ処理を行うため、個人が特定されるデータは用いない。匿名化されたデータは、総合安全衛生管理機構において集積、管理する。

この試験で得られた結果を学会や学術雑誌に発表する際にも、回答者の個人に関する情報が公表されることはない。

9. 研究資金

令和 3 年千葉市・大学等共同研究事業資金を使用する。利益相反はない。

10. データ・情報の 2 次利用および他研究機関への提供の可能性

本研究で得られたデータや情報は、2 次利用や他研究機関への提供を行う事はない。

1 1. 研究組織

研究代表者

千葉大学総合安全衛生管理機構

准教授 大溪俊幸

被験者への研究協力依頼とデータの収集

取得したデータの総合安全衛生管理機構に
おける管理

研究分担者

千葉市こころの健康センター

所長 稲生 英俊

アンケートの作成、データ解析

1 2. 記録等の保管

(1) 試験等に係る文書等の保管

Web 上で質問票に回答を求めるため、文書を保管する必要は生じない。

(2) 試験等に係るデータの保管

匿名化された電子データとして総合安全衛生管理機構において集積、管理する。

1 3. 研究成果の発表方法

本研究で得られた研究成果は、学会や学術誌、データベース上などで発表する。発表する際には、患者の個人に関する情報が公表されることはない。

1 4. 研究対象者等の経済的負担又は謝礼

研究対象者に経済的負担はない。また、謝礼は行わない。

1 5. その他

本研究はデータ解析を千葉市こころの健康センターで行う。このため、本来ならば千葉市こころの健康センターの倫理委員会で審査を経て承認される必要があるが、同センターには倫理委員会がないため、千葉市こころの健康センターに関する倫理審査についても千葉大学総合安全衛生管理機構の倫理委員会で審査を受けるように委託されている。

1 6. 参考資料・文献リスト

1. Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Hum Behav* 2015; 45: 137-143.
2. Ware J Jr, Kosinski M, Keller SD. A 12-Item Short-Form Health Survey: construction of scales and preliminary tests of reliability and validity. *Medical Care* 1996; 34(3): 220-33..
3. Hsieh C-T, Yamazaki H, Wang J, Kamitani T, Yamamoto Y, Fukuhara S. Quality of Life and Disability-free Survival in the Elderly: The Locomotive Syndrome and Health Outcome in Aizu Cohort Study. *J Aging Health* 2020; doi.org/10.1177/0898264320970323.
4. Comparing the reliability and validity of the SF-36 and SF-12 in measuring quality of life among adolescents in China: a large sample crosssectional study. *Health Qual Life Out* 2020; 18: 360

大学生のゲーム使用状況と生活に関する調査にご協力ください

パスワードを入力してください。

(パスワード入力)

<パスワード入力>

最近、若い世代におけるゲーム依存の問題がメディアなどで取り上げられるようになっていますが、その実態についてはまだ十分に明らかにはなっていません。そこで、ゲームをすることが実際にどの程度の問題になるのか、逆にゲームをすることで有益なことはあるのかといったことについて明らかにする目的で、千葉大学は千葉市役所と共同で調査を行っています。

お手数ですが、以下の質問にお答えください。回答するかどうかは任意であり、回答をしないことで不利益になることはありません。回答した結果から個人名が特定されることはありません。また、結果は統計的解析を行った上で報告書や論文等という形で使用させていただきます。

なお、回答は満 18 歳以上の方をお願いします。

皆様からいただく回答は集計・分析し、結果は総合安全衛生管理機構のホームページに掲載します。また、ご自身の生活の質とゲーム障害のリスクについてお知りになりたい方は、簡単な判定をお返しすることができます。ご希望の方はアンケートの最後に返信先のアドレスを入力ください。

この調査の主旨に同意をいただけるか方のみ、以下の質問にご回答ください。

回答の入力をもって研究協力にご同意をいただけたこととします。また、入力後に同意を撤回することができませんので、ご了承ください。

以下、一番よくあてはまるものを選択するか、数値、文字を入力してください。

設問は Q25 まで最大で 44 問あります。※所要時間は個人差がありますがおよそ 20 分程度です。

現在のあなたの状況について教えてください。

Q1. あなたの性別はどれですか？

1. 男性

2. 女性
3. 答えない

Q2. あなたの出身はどこですか？

1. 日本国内から進学
2. 海外からの留学生
3. 答えない

Q3. あなたの年齢はいくつですか？

(数字回答)

<数値入力>

(答えたくない場合は0を入力してください)

Q4. あなたは次のどれにあてはまりますか？

1. 学部学生
2. 大学院生
3. 研究生
4. その他

Q5. あなたの所属はどれですか？

1. 国際教養学部
2. 文学部
3. 法政経学部
4. 教育学部
5. 理学部
6. 工学部
7. 園芸学部
8. 医学部
9. 薬学部
10. 看護学部
11. 大学院（学府、研究科、研究院、学位プログラム）
12. その他

Q6. あなたの千葉大学または千葉大学大学院での在学年数は何年ですか？（休学期間は除きます。大学院生、研究生の方は、学部の在学期間は除きます）

1. 1年未満
2. 1年以上、2年未満

3. 2年以上、3年未満
4. 3年以上、4年未満
5. 4年以上（医学部・薬学部・大学院）
6. 4年以上（医学部・薬学部以外の学部）
7. 答えない

Q7 あなたの婚姻状態はどれですか？

1. 未婚
2. 既婚・事実婚
3. 離別・死別
4. その他

Q8 あなたは大学でクラブやサークル活動をしていますか？

1. 活動している
2. クラブやサークルに所属しているが活動していない（活動する意思がない）
3. 新型コロナウイルス感染拡大の影響で、クラブやサークルに所属できない、あるいは所属しても活動できない（活動したい希望はある）
4. クラブやサークルに所属していない
5. その他

Q9 あなたの大学での勉強や研究はどうですか？

1. 十分にうまくいっている
2. だいたいうまくいっている
3. 何とも言えない
4. 多少困難である
5. 非常に困難である

Q10 あなたの暮らしはどのようなですか？

1. 親・兄弟・親戚と同居
2. 配偶者・子供のみと同居
3. 友人、恋人など同居
4. 一人暮らし
5. その他

Q11 あなたの友人関係はどのようなですか？リアルな友人とは対面で会ったことのある友人、オンラインのみの友人とはオンライン上での交流はあるが対面では会ったことのない友人

を指します。

1. リアルの友人が主
2. リアルの友人とオンラインのみの友人の両方が同じくらい
3. オンラインのみの友人が主
4. ほとんど友人はいない
5. 答えない

あなたは自分の健康をどのように考えているか教えてください。

Q12-1 あなたの健康状態は？

1. 最高に良い
2. とても良い
3. 良い
4. あまり良くない
5. 良くない

Q12-2 以下の質問は、日常よく行われている活動です。あなたは《健康上の理由で》、こうした活動をすることがむずかしいと感じますか？むずかしいとすればどのくらいですか？

ア) 《適度の活動》、例えば、家や庭のそうじをする、1～2時間散歩するなど

1. とてもむずかしい
2. 少しむずかしい
3. ぜんぜんむずかしくない

イ) 階段を《数階上》までのぼる

1. とてもむずかしい
2. 少しむずかしい
3. ぜんぜんむずかしくない

Q12-3 《過去1ヵ月間に》、仕事やふだんの活動（家事など）をするにあたって、《身体的な理由で》次のような問題がありましたか？

ア) 仕事やふだんの活動が思ったほど、《できなかつた》

1. いつも
2. ほとんどいつも

3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

1) 仕事やふだんの活動の《内容》によっては、できないものがあった

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

Q12-4 《過去1ヵ月間に》、仕事や普段の活動（家事など）をするにあたって、《心理的な理由で》（例えば、気分がおちこんだり不安を感じたりしたために）、次のような問題がありましたか？

ア) 仕事やふだんの活動が思ったほど、《できなかつた》

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

イ) 仕事やふだんの活動がいつもほど、《集中して》できなかつた

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

Q12-5 《過去1ヵ月間に》、いつもの仕事（家事も含みます）が《痛みのために》、どのくらい妨（さまた）げられましたか？

1. ぜんぜん、妨（さまた）げられなかつた
2. わずかに、妨（さまた）げられた
3. 少し、妨（さまた）げられた
4. かなり、妨（さまた）げられた
5. 非常に、妨（さまた）げられた

Q12-6 次にあげるのは、《過去1ヵ月間に》、あなたがどのように感じたかについての質問です。

ア) おちついていて、おだやかな気分でしたか？

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

イ) 活力（エネルギー）にあふれていましたか？

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

ウ) おちこんで、ゆううつな気分でしたか？

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

Q12-7 《過去1ヵ月間に》、友人や親せきを訪れるなど、人とのつきあいが、《身体的あるいは心理的な理由で》、時間的にどのくらい妨（さまた）げられましたか？

1. いつも
2. ほとんどいつも
3. ときどき
4. まれに
5. ぜんぜんない

《過去1年間の》あなたのゲーム使用状況について教えてください。

Q13. ビデオゲーム(テレビゲーム)をしましたか？

1. はい
2. いいえ

<Q13で「2. いいえ」と回答した人は次のQ13-2へ、「1. はい」の人はQ14へ>

ビデオゲーム(テレビゲーム)をしなかったと答えた人のみ回答してください。

Q13-2. ビデオゲームをしなかった主な理由はどれですか？最もあてはまると思うものを一つ選択してください。

1. 興味がない
2. ゲームに使用する機器や資金がない
3. 時間が無駄になる
4. 有害だと思う
5. その他

<最終部分 (A) にとんで質問は終了>

以下、ビデオゲーム(テレビゲーム)をしたと答えた人のみ回答してください。

Q14. ビデオゲームを、《1週間の合計時間で》、だいたい何時間しましたか？

1週間に、だいたい(数字)時間くらい

<数値入力>

Q15. ビデオゲームに対し、《1ヵ月間の合計金額で》、だいたいどのくらいの金額を使用しましたか(アプリの購入やゲーム内課金を指します。ネット・スマホの通信費は除きます)？

1ヵ月間に、だいたい(数字)円くらい

<数値入力>

Q16. ビデオゲームをした最も大きな動機は何ですか？最もあてはまると思うものを一つ選択してください。

1. ゲーム自体がおもしろい
2. 達成感が味わえる
3. 自分の能力や技能の開発に役に立つ
4. アイテムを集める
5. 友人と交流できる
6. ストレス解消

7. いやなことを忘れる
8. やめたいがやめられない
9. ひまつぶし
10. その他

Q17. 最もよくビデオゲームに使った機器はどれですか？

1. パソコン
2. タブレット
3. スマホ
4. コンソール（ゲーム専用機）
5. ゲームセンターのゲーム機
6. インターネットカフェのパソコン
7. その他

Q18. ビデオゲームでは、だいたい何タイトルしましたか？

（だいたいの数）

<数値入力>

Q19. よくしたビデオゲームのタイトルを教えてください（上位3つまで）。

（タイトル名記載）

<名称入力>

（タイトル名記載）

<名称入力>

（タイトル名記載）

<名称入力>

<空白でも次の質問へ進む>

Q20. 過去《1 ヶ月間とそれ以前の 11 ヶ月間で》、ビデオゲームの頻度に変化がありましたか？

1. 大きな変わりはない
2. プレイ頻度が減った
3. プレイ頻度が増えた
4. 何とも言えない

Q21. 新型コロナウイルス感染拡大により、2020年4月に政府から第1回目の緊急事態宣言が出され、社会活動に影響が出ました。新型コロナウイルス感染問題による生活状況の変化などに関連して、おおよそ《2020年3月以前と4月以後で》、あなたのビデオゲームの頻度に変化がありましたか？

1. 大きな変わりはない
2. プレイ頻度が減った
3. プレイ頻度が増えた

4. 何とも言えない

Q22. ビデオゲームは、主にオンライン（ネットにつながった状態）でしましたか、それともオフライン（ネットにつなげない状態）でしましたか？

1. オンライン
2. オフライン
3. どちらもした

<オンラインゲームをしなかった人は、(B) Q24の前)に飛ぶ>

オンラインでゲームをした、あるいはオンラインとオフラインの両方でゲームをしたと回答した方は次の質問に回答してください。

Q23. オンラインゲームの場合、他の人とプレイしましたか（競ったり、共同したり）？

1. ひとりですることが多い
2. 家族やリアル友人とすることが多い
3. オンライン上の友人（例えば、ギルドのメンバー）とすることが多い
4. 会ったことのない不特定の人（その場限り）とすることが多い
5. その他

(B)

以下、ビデオゲームをしたと答えた人のみ回答してください。

《過去1年間》のあなたのゲーム使用状況についてもっとも当てはまるものを教えてください。

Q24-1. あなたは、ゲームをすることに夢中になっていると感じていますか？（例：以前のゲーム活動のことを考えていたり、あるいは、次のゲームのことを予想していますか？あなたの日常生活の中で、ゲームは最も重要な活動になっていたと思いますか？）

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-2. あなたは、ゲーム活動を減らそうとしたり、止めようとしたらすると、イライラや不安が強くなったり、場合によっては悲しくなったりしますか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-3. あなたは、満足や喜びを得るため、ゲームする時間を増やす必要があると感じますか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-4. あなたは、ゲーム活動を制限したり中断しようとして計画してもうまくいかないことがありますか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-5. あなたは、ゲームにのめり込んだ結果、以前の趣味や他の娯楽活動に興味がなくなってしまうことがありましたか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-6. あなたは、自分のゲームのせいで他の人との間に問題が起きていたのを知りながらもゲームを続けたことがありましたか？

1. ない

2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-7. あなたは、自分のゲーム量について、家族の人や医療関係者などにうそをついたことがありますか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-8. あなたは、いやな気分を一時的に軽くしたりそれから逃げたりするためにゲームをしますか（例えば、無力感、罪の意識、不安など）？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

Q24-9. あなたは、自分のゲーム活動のために、重要な人間関係、仕事、学業や昇進の機会を危険にさらしたり失ったことはありましたか？

1. ない
2. まれに
3. ときどき
4. よくある
5. 非常によくある

(A)

Q25. 外国の方がいらっしゃるかもしれないのでお聞きします（日本人の方も回答してください）。今回、日本語で質問しましたが、質問の意味が理解できましたか？

1. よく理解できた
2. だいたい理解できた
3. あまり理解できなかった

これで質問は終了です。ご協力ありがとうございました。

ご自身の生活の質とゲーム障害のリスクについてお知りになりたい方は、点数化して簡単な判定をメールにてお返しします。その場合は、判定の返信に6か月程度の時間をいただくことがあります。

ご希望の方は以下に送信先のアドレスをご記入ください。アドレスはご自分のものである限りどれが使われてもかまいません。

お送りする結果については無記名での返信となります。無記名のため情報漏洩のリスクは非常に低いと思われませんが、皆無ではないことをご了承ください。アドレスに誤りがあると届かない、あるいは別のところに届くことがありますので、アドレスに間違いがないようにお願いします。アドレスは今回の返信のみに使用し、他の用途には使用しません。

今回の調査についてご質問のある方はこちらにご連絡ください。

千葉大学総合安全衛生管理機構 大溪俊幸 Mail: kokoro-hsc@chiba-u.jp

千葉市こころの健康センター 稲生英俊 Mail: hidetoshi6664@city.chiba.lg.jp

返信を希望する場合は、メールアドレスを記載してください。

(記載欄：アドレス) <メールアドレス記載、無記載でもかまわない>

(送信する) <送信ボタン>

送信しました。