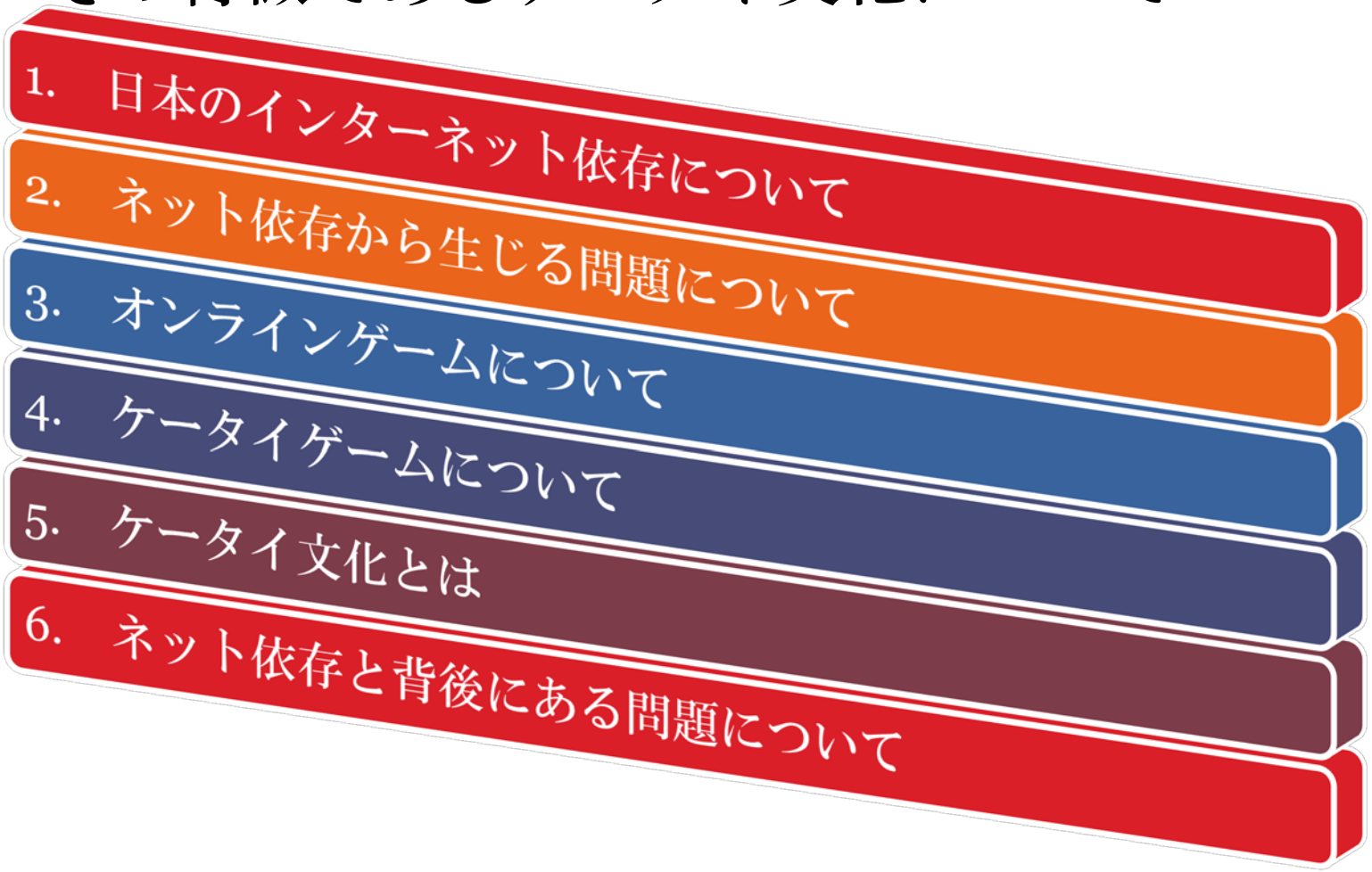
わが国のケータイ文化とインターネット依存

橋本琢磨　三原聡子　前園真毅　中山秀樹
山本哲也　齊藤みどり　間雅子　樋口進
久里浜アルコール症センター
TIAR（ネット依存治療研究部門）

本日の内容

日本のインターネット依存と、
その特徴であるケータイ文化について



1. 日本のインターネット依存について

患者さんは・・・

10代～50代まで様々。

若い世代では・・・

オンラインゲーム

に没頭するケースが多い。

オンラインゲーム以外にも・・・

- 動画サイト
- ブログ
- ソーシャルネットワーク（SNS）
- インスタントメッセンジャー
- ケータイゲーム

複数のことに没頭してしまうケースもあります。
（例：ゲーム+動画サイト+ケータイゲームなど）

2. ネット依存から生じる問題について

- **生活面・身体面**

  食事・睡眠がおろそかになる事が多い。

- **社会面**

  不登校や出社拒否、家族とのトラブル。
  ゲームやネットを取り上げることで暴力に発展する。

- **金銭面**

  課金問題：ゲーム内でのアイテム、ID登録料、
  月額使用料、ギルド（チーム所属料金）、
  ガチャガチャなどにお金がかかる。

※子どもが親に内緒でクレジットカードを使用したり、
コンビニで現金を電子マネーに換金する事も。

課金の流れ

3. オンラインゲームについて

代表的なオンラインゲームには・・・

- MMORPG
  (マッシブリー・マルチプレイヤー・オンライン・ロール・プレイング・ゲーム)

- FPS
  (ファーストパーソン・シューティングゲーム)

どちらも韓国発のゲームが多い。

MMORPGの特徴

(マッシブリー・マルチプレイヤー・オンライン・
ロール・プレイング・ゲーム)

多人数同時参加型オンラインRPG

- 複数の仲間（ﾌﾟﾚｲﾔｰ）とチームを組む。
- モンスター（敵）と戦う。
- 新しい世界を冒険する。
- 敵を倒したりアイテムを購入して自分のキャラクターを強化できる。
- リアルなCGを使ったものから、かわいいキャラクターを使ったものなど様々。

FPSの特徴

ファーストパーソン・シューティング
一人称視点のシューティングゲーム

- 架空の戦場が舞台
- 実在する銃や武器を使用
- 敵チームと戦う
- 決められた作戦をこなす
- 勝敗成績やランキングを競い合う

その他のゲーム

- 他にも様々なゲームが存在します。
- オンライン要素を含まないゲームに没頭するケースもあります。

4. ケータイゲームについて

- ケータイ中心のサービス
- ゲームはPCやゲーム機のものに比べシンプル
- SNSとゲーム、アバターをうまく連動させて、会員数の増加や課金による収益に結び付けている。
- 大手2社は非常に業績が良く、メーカーは近年海外進出もしている。

5. ケータイ文化とは

- 日本には独自のケータイ文化が存在。
- 日本ではPCを使ったインターネットより急速にケータイによるインターネットが発展。
- ケータイのみでインターネット、ゲーム、ショッピング、SNS、小説執筆など何でもできる。
- ケータイは単なる“携帯する電話機”ではなく、若者を中心に生活必需品となっている。
- 子供たちの間では、メールはすぐに返信しなければ相手を無視したことと見なされる。
- ケータイサイトに投稿した小説が書籍化・映画化。
- 小学生でもケータイを持っている

※ケータイサイトはPCやスマートフォンからでは見ることはできない

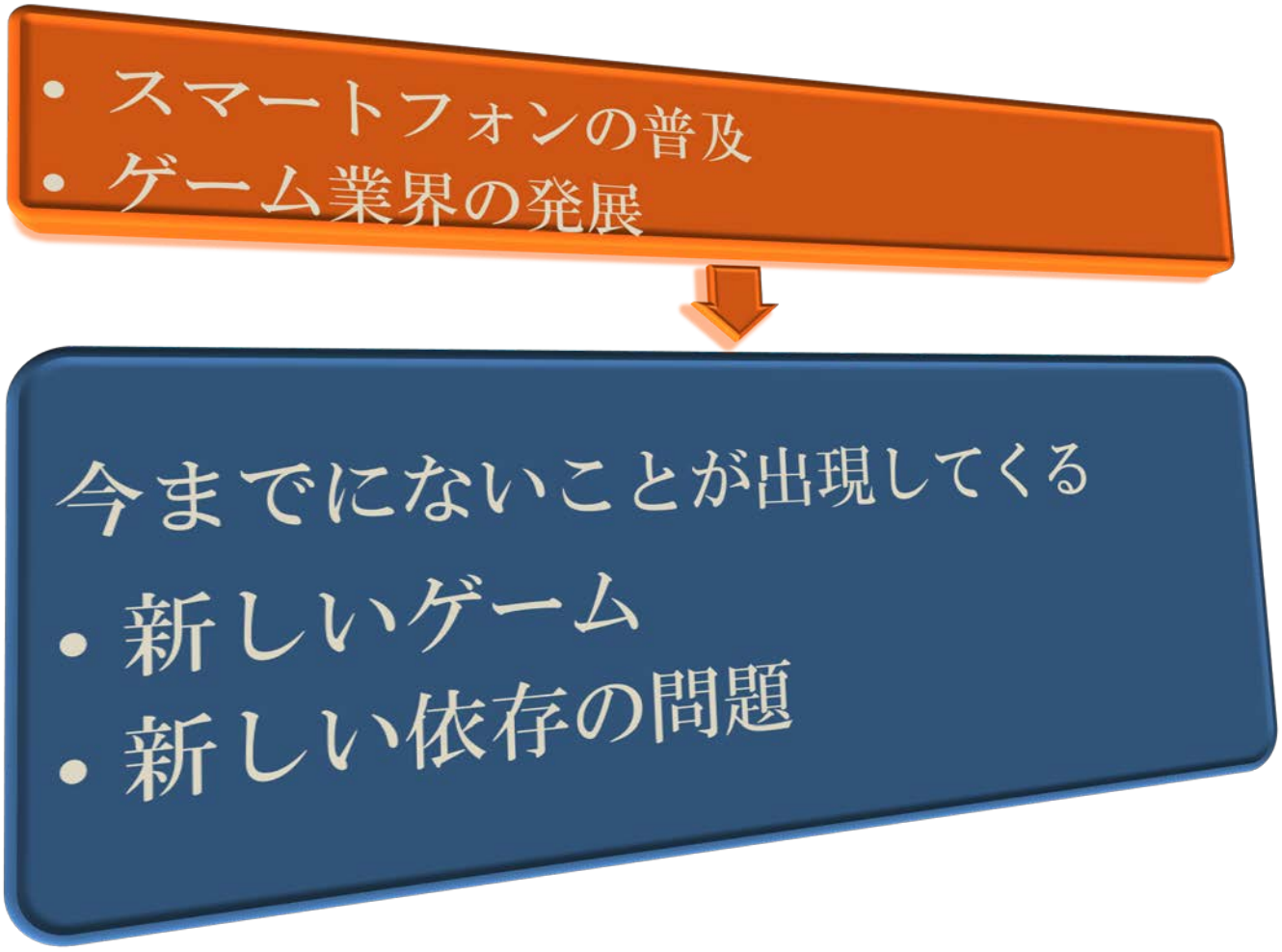
ケータイゲームは…

空き時間、休憩時間
移動中の車内、トイレ
就寝前の布団の中でゲームなどどこでもできる
依存のケースとして**目立たない**可能性も・・・

スマートフォンの人気アプリにも
ケータイゲームが多くランキングされている。

6. ネット依存と背後にある問題について

ネット依存問題の今後は・・・



重要なことは・・・

インターネットに多くの時間を費やす事で、
現実に困っている方達が多い。

- 親しい人や家族が変わってしまった。
- コミュニケーションが少なくなった。
- 外に出なくなった。
- 1日中ゲームやケータイを手放せなくなった。
- ケンカや暴力になってしまう。

依存の背後に現実の問題や、
人間関係の問題が存在する。

- 職場や学校でうまくいかない
- 周囲の人や家族とうまくいかない
- 心や身体の問題

現実世界でうまくいかない

ネットの世界にだけ**居場所**を見出してしまう。

ご清聴ありがとうございました