

**“The War of Internet game becomes  
a New Social War in Korean Society ”**  
ネット戦争ゲームは、韓国社会における  
新しい社会的戦争になる

Hyun Soo Kim M.D.

Psychiatrist,  
Dept of Psychiatry, Kwandong Univ., Myongji Hospital



'I am a soldier in  
Sudden Attack'

「私は、急襲兵です」

'I am an attacker  
in WOW...'

“Sorry, I am a doctor in your real  
world, I'm not a your enemy”

「失礼、私はあなたの現実世界では医者です、あなたの敵ではありません」

# One Million or Two Millions

gamers at risk in Korea

by Korean's criteria

100万から200万人

韓国の診断基準で危険な状態のゲーマー



# Some.. Never Return ..... Gone with Games

何人か・・・  
決して戻らない・・・  
ゲームと共に去りぬ



# A new war has started

## 新たな戦争が開始されました



- 2002. gamer murdered brother

ゲーマーが弟を殺害

- 2003. 7 gamers died

7名のゲーマーが死亡

- 2005. 11 gamers died

11名のゲーマーが死亡

- -----

- -----

- Up to 2009, 3 gamers have died already

2009年までに3名のゲーマーが死亡

- 2009.5.29

- Ministry of Health & Welfare : Declaration of war on internet addiction

- (3<sup>rd</sup> or 4<sup>th</sup> declaration)

厚生省がネット依存に対して宣戦布告  
(第3宣言、第4宣言)

# What has happened?

何が起きているのか？

# There is no better place for internet gamers than in Korea

韓国は、インターネットゲーマーの天国だ。

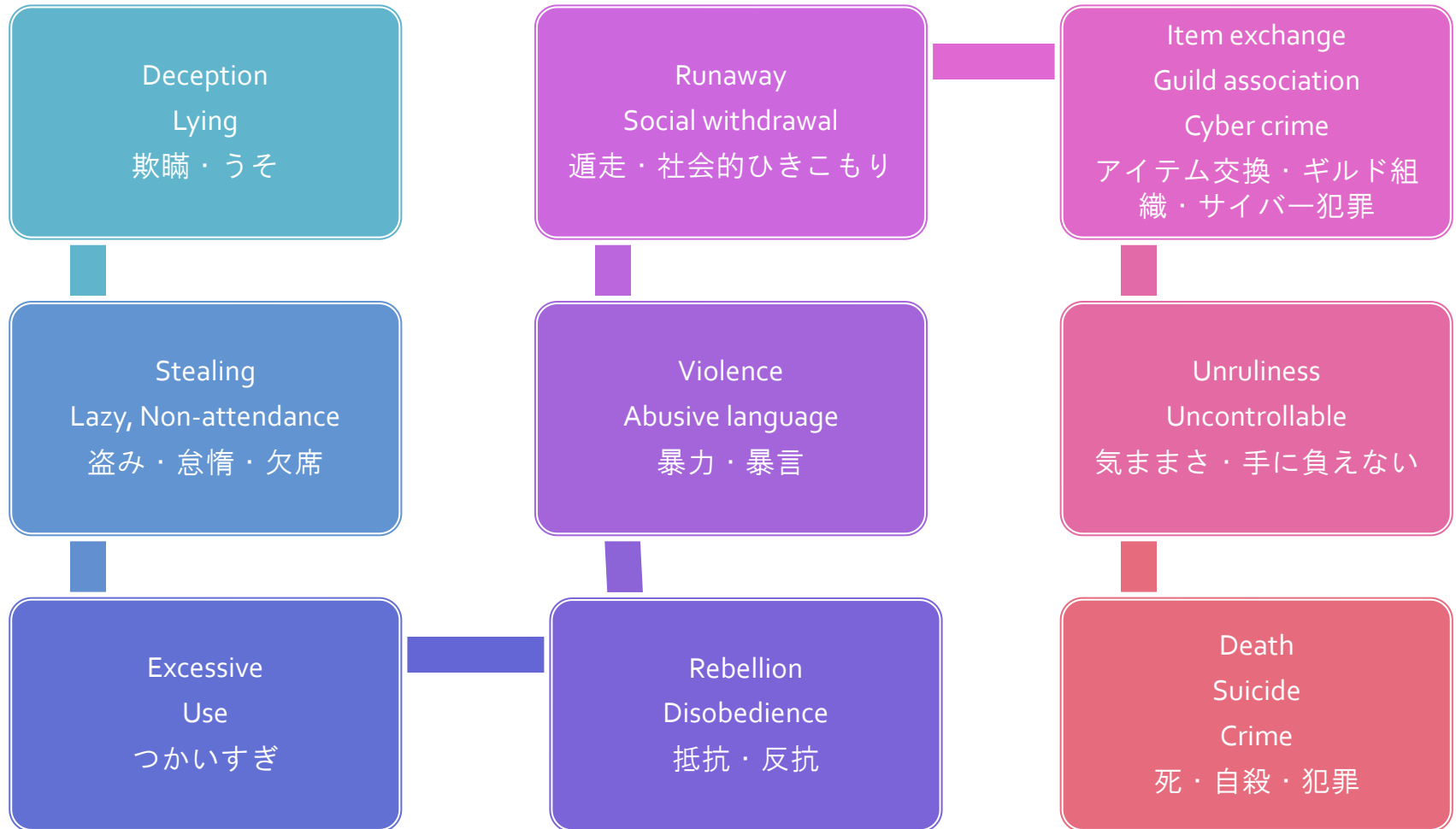
■ Table 1. Game Addiction Vulnerability in Korea<sup>1</sup>

<b><u>Technopoly</u></b> + <b>Careless Society</b>	Industrial Aspects	1. High developed Intra
		2. Expansion of PC rooms
		3. Aggressive Marketing
	Educational Aspects	1. Early use
		2. No supervision
		3. No media education
	Social Aspects	1. Weakened Family
		2. High Stress society
		3. Unemployment
		4. Few Healthy Leisure



# Korea's New Phenomenons

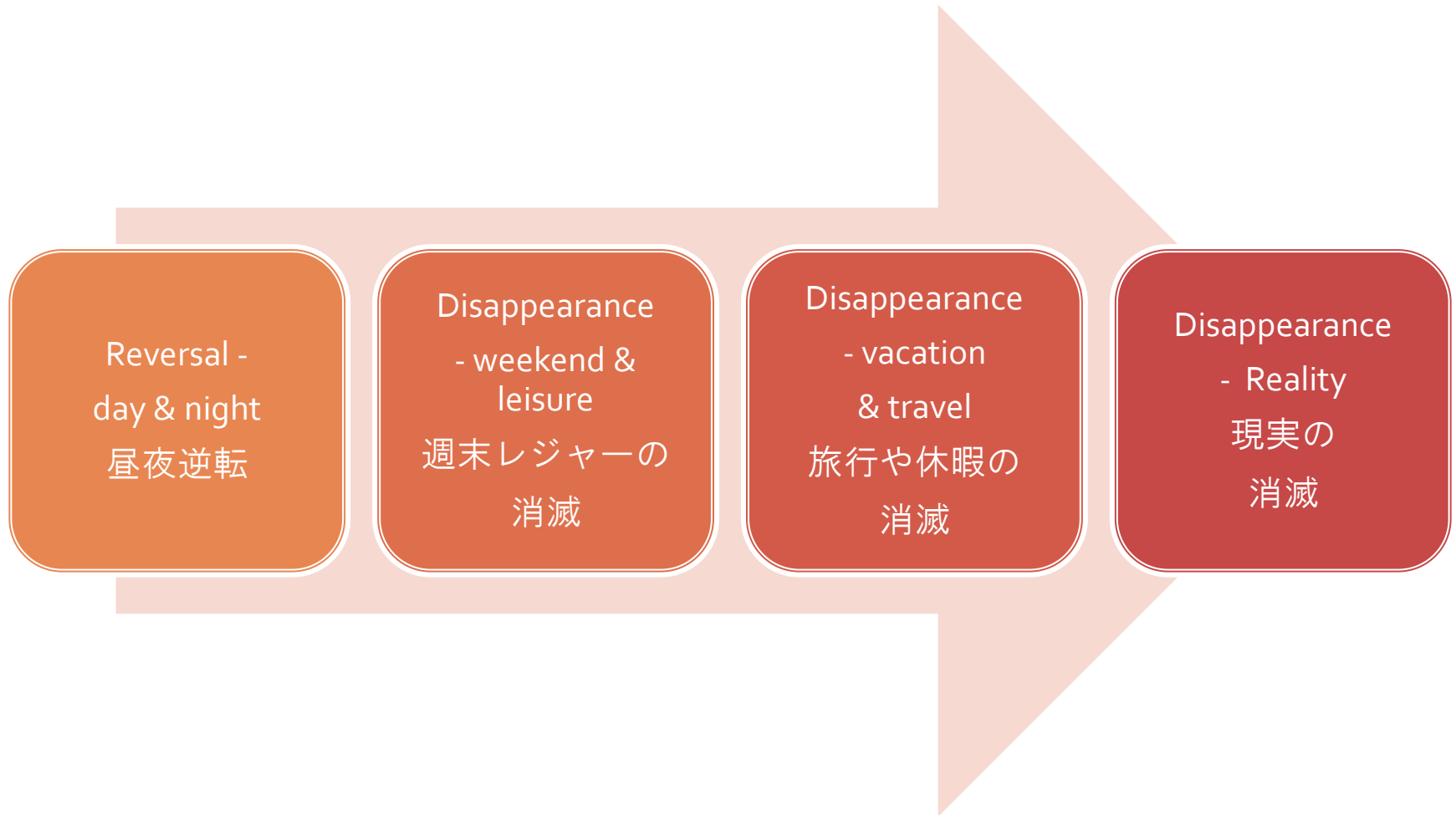
## 韓国での新しい現象





# Breakdown of life-cycles

## ライフサイクルの崩壊



# Items – New Addictive toys

アイテムー依存性の高い新しいおもちゃ

Bow –

20000 Euro

弓矢-200万円

Suite –

6333 Euro

鎧-63万3千円

Each sword

-5 Euro~

- 500 Euro

各種の剣500~5万円



# New Tribes 新種族



# Games are like Alcohol!

ゲームはお酒に似ている！

- My Client's comments :

“ My Teacher blew me up on a very small thing, I was angry and I ran into PC room after school, I shot the enemy as my teacher in the games, and then I got the peace in my mind. This is faster than alcohol for rapid mood change”

私のクライアントのコメント：

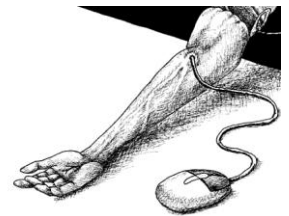
「先生は、非常に小さなことで私を叱り飛ばしました。私は怒り、は放課後パソコンルームに走っていき、ゲームの中で私の教師を敵として撃ち、そして私は私の心に平和を得ました。気分を変えるのにアルコールよりずっと早い方法です。」



# Lessons from last 9 yrs

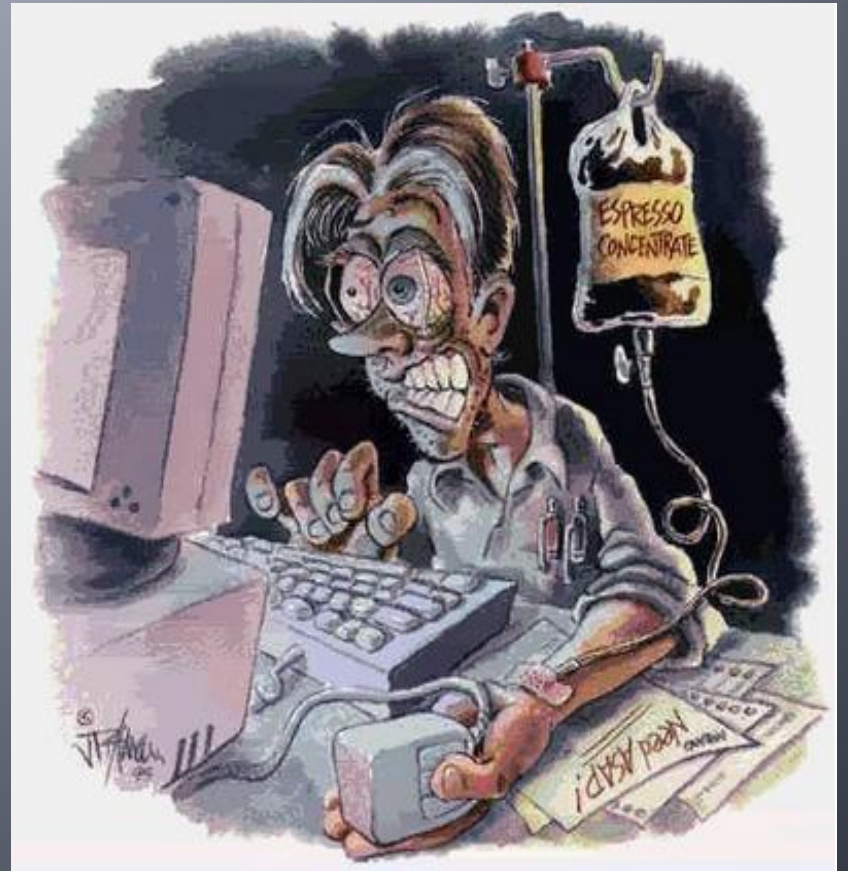
## 過去9年間の経験から学んだこと

- Teen & Youth, Males are major excessive game users
  - Not homogenous, Variant vulnerable groups exist
  - Traditional therapy often fails to treat them
  - Family are confused about parenting
  - Internet games resemble gambling & drugs
  - Excessive users destroy their lives
  - Multi-level intervention is needed (Prevention, Education, Treatment & Rehabilitation)
- 
- 10代の若者、男性が主に過度のゲーム・ユーザです。
  - このようなグループは一樣でなく、様々なグループが存在します。
  - 伝統的な方法では、彼らをうまく治療できません
  - 家族は、子供たちをうまく養育できません。
  - ネットゲームは、薬物やギャンブルに似ています
  - 過度のユーザは自分たちの生活を破壊しています
  - 多面的な介入が必要です  
(予防・教育・治療とリハビリテーション)



# We get a new addiction!

これは新手の嗜癖だ！

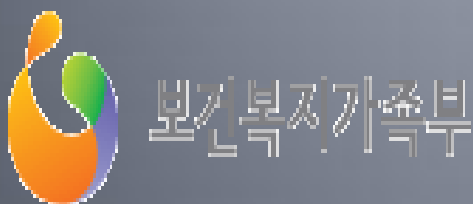


# Who is responsible for?

## How can we treat it?

誰の責任でしょうか？

私たちはどのように対処できるでしょうか？





# How to view problems?

## 問題を見る方法

- **Gamers : cripples or pioneers ?**

ゲーマー：廃人それとも先駆者？

- **Original sin:** 原罪：

- Games, Users, or Social context ?**

ゲーマー、ユーザー、それとも社会的状況

- **Who is to blame: Family, Companies, Government ?**

誰に責任が：家族、ゲーム会社、政府？



# We started Treatment of Internet Game Addiction

ネットゲーム依存の治療を開始した

- National Survey, Annually 毎年の全国調査
- Checking the risk group, Annually 毎年、リスクグループを確認
- Development of Preventive Education, Treatment Manual, Delivery system 予防教育、治療マニュアル、デリバリーシステムの開発
- CBT, MI, Group program, Educational Camping program, Family Education & Therapy, Camping program etc. 認知行動療法、動機付面接法、グループプログラム、教育的キャンプ、家族教育療法、キャンププログラムなど
- Admission program 入院治療プログラム



# Classification of Risk Levels

## リスクレベルの分類

表

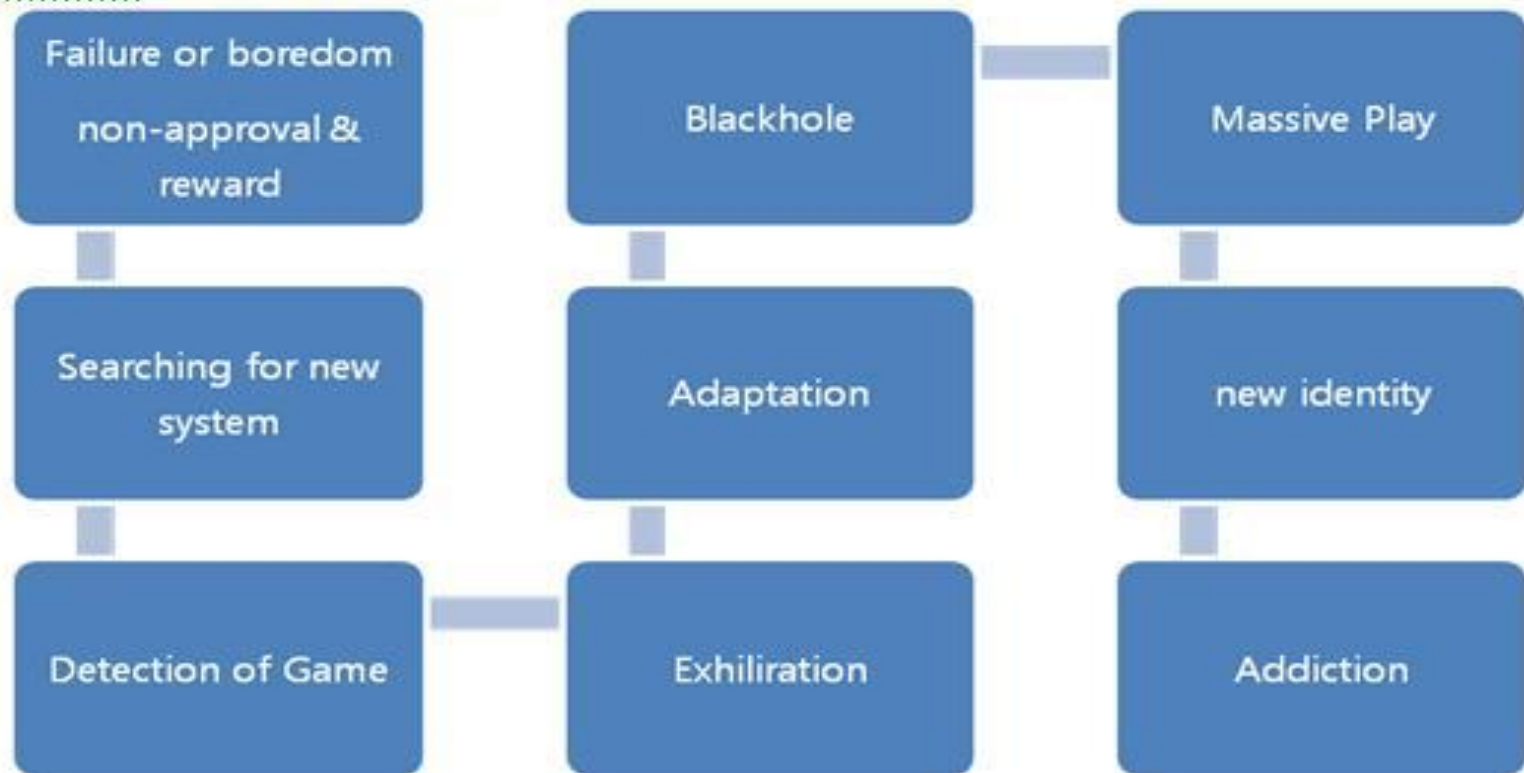
		Routine life	Excessive use	Dura- tion	Family Conflict	Item Exch- ange	Guild	Friend Meetin g	Violence Crime	Treatment
Vulner- able user		Maintain	intermitte- nt	Below 1 yr	Low	No	No	Yes	No	Education Screening
At Risk	some risk	Maintain	preoccupi- ed	Below 1 yr	High	No	Yes	Yes	No	Education BM, CBT
	High risk	Maintain or not	dominated	Above 1yr	High	Yes	Yes	Yes	No	GT,CBT IT
Addict	serious	No	almostly	Above 2 yr	Extreme High	Yes	Yes	No	yes	Intensive Treatment
	Heavy	No	All day long	Above 2 yr	Extreme High	Yes	Yes	No	Yes	Admssion Camp

□

# Understanding of addiction process

## 依存過程の理解

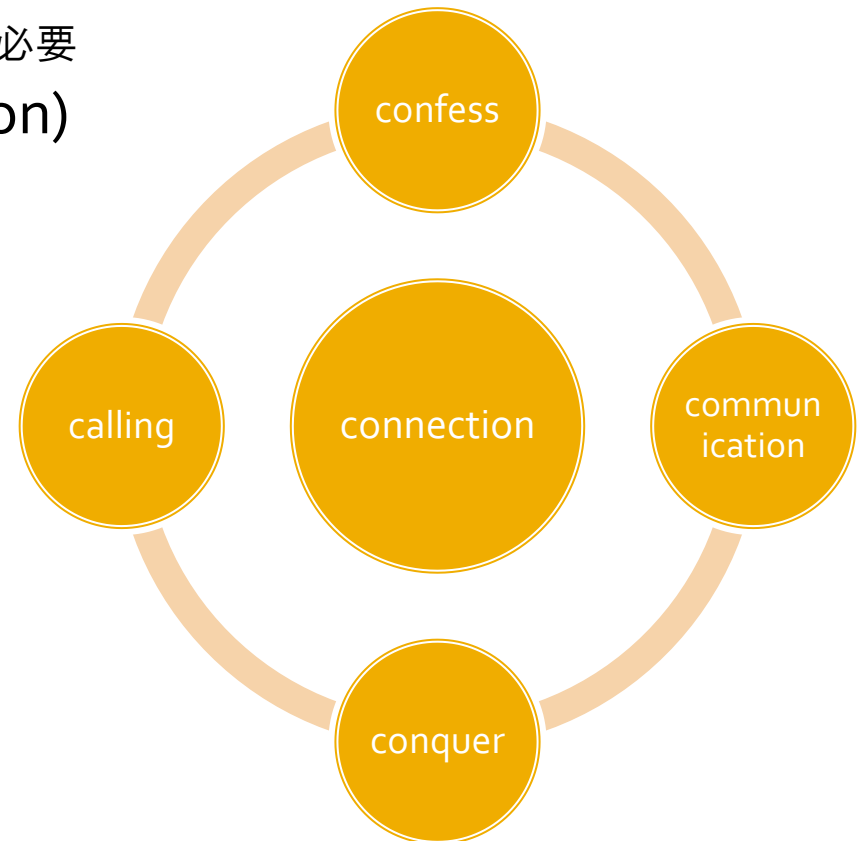
▪ Figure 2. Addiction process



# Internet Game Addiction's 5 C needs

## ネットゲーム依存の「5Cニーズ」

- the need to Connect 接続の必要
- the need to Communicate 通信の必要
- the need to Conquer 克服の必要
- the need to be Called (Mission)  
呼び出される（任務）必要
- the need to Confess secrets  
秘密を告白する必要



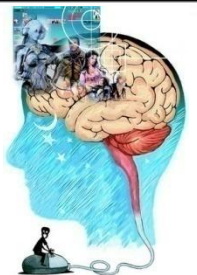
# Subtypes

## サブタイプ

Classification of subtypes	
Motivation-based	Stress-release
	Accomplishment
	Exploration
	Communication
Reward-related	Pleasure
	Relationship (get a friend)
	Money
	Social status (Identity)
Game-based	RPG
	FPS
	RTS
	ETC
Temperament	Novelty seeker
	Avoidant

# Subtypes (cont'd)

Co-morbid condition	ADHD, Impulsivity game addict (Thrill seeker)
	Depression - Emotional game addict (mood change seeker)
	Non-prosocial group -Social game addict (avoidance seeker)
	Real Conflict group (attention seeker)
Psychological goal	Identity searching (adventurer)
	Forgetting thriving (eraser)
	Aloneness solving (connector)





# Co-morbid conditions

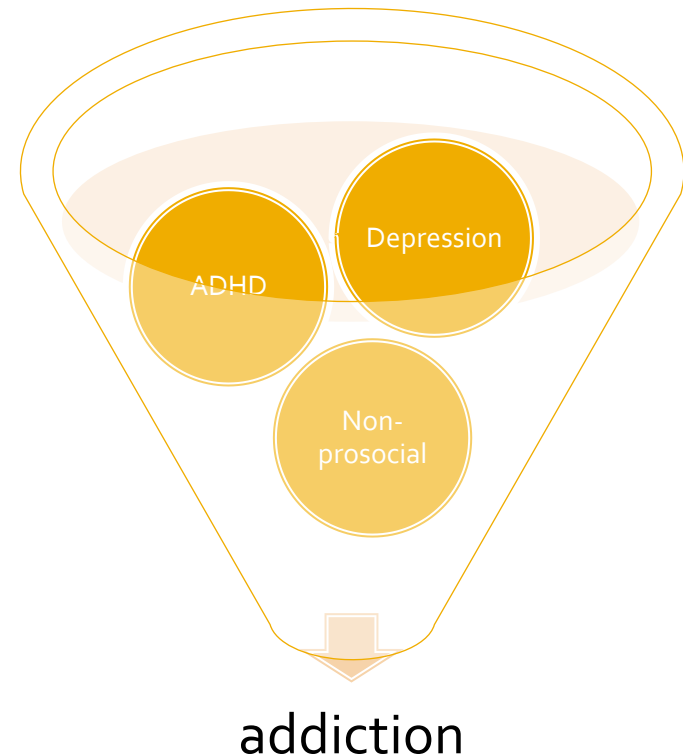
## 重複障害



# Vulnerable groups

## 依存を引き起こしやすいグループ

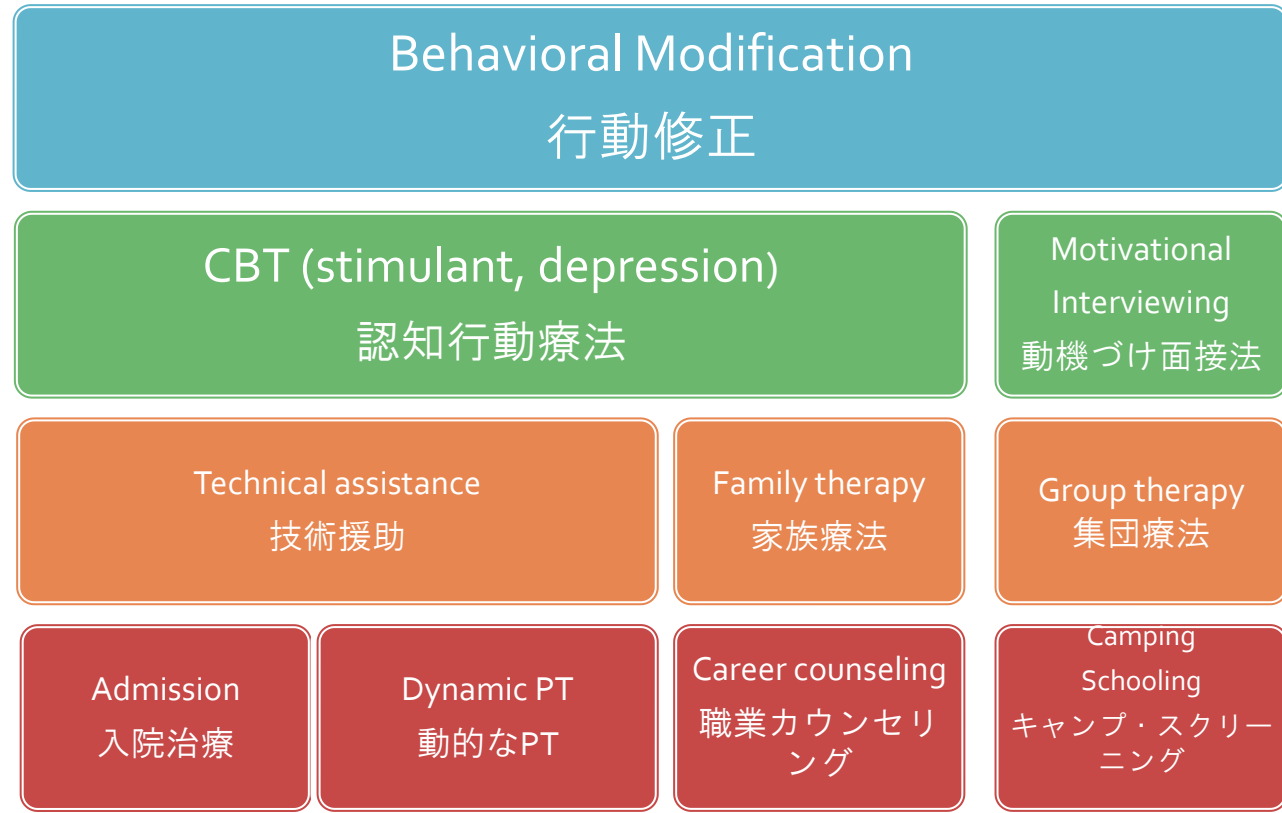
- Developmentally
- Temperamentally
- Familial patterns
- Co-morbid conditions
  - 発達的に
  - 気質的に
  - 家族パターンによって
  - 重複障害によって



# Treatment

## 治療

- Application on developmental levels
- Application on subtypes
  - ・ 発達レベル・サブタイプごとの治療



# My perspectives on Therapy

## 治療上における私の視点

- COPE（コントロール志向の個人的エンパワメント）  
(control-oriented personal empowerment)
- I view an addict as a victim who attacked by game industry and social environment  
依存症者はゲーム産業と社会的な環境に攻撃された犠牲者とみます。
- I mainly tailored client's needs  
私は主にクライアントのニーズを追跡します。
- The treatment of game addiction search for meaning, recover one's own possibility, and reconnect real relationship  
ゲーム依存症の治療は、意味を捜して、その人の自身の可能性を回復して、現実世界との関係に再接続します。
- The game works are psychological works  
ゲームは心理学的活動です。

# What is COPE?

## 対処：12のセッション

- 1st Session : Curiosity Response and Acceptance  
第1セッション：好奇的応答と受容
- 2nd Session : The History of Game - Tracing the hidden gamer's psychological work  
第2セッション：ゲーム歴-ゲーマーの隠された心理的働きを追跡
- 3rd Session : Searching a game style and mind work style  
第3セッション：ゲームスタイルと心理学的スタイルを探る
- 4th Session : New Grading system of Pleasure - Identifying a Alternative strategy in Reality  
第4セッション：新しい楽しみの等級付けシステム－現実世界における

# What is COPE?

## 対処：12のセッション

- 5th Session : Life Scenario & Time-Line Map - Image rehearsal : from past to future

第5セッション：人生シナリオと時系列マップ—イメージリハーサル：過去から未来

- 6th Session : Motivational Interviewing (Ambivalence Formation & Decisional Balance, Change Education) - Turning point of Change for Control

第6セッション：動機づけ面接—（アンビバレンス形成と意思決定のバランス・変化教育）節ネットに向けた分岐点

- 7th - 8th Session : Motivational Interviewing (Change talk and Handling Resistance, Enhancing Confidence) - Preparation of Change for Control

第7-8セッション：動機づけ面接（チェンジトーク・抵抗の取り扱い・信頼強化）—節ネットに向けての準備

# What is COPE?

## 対処：12のセッション

- 9th Session : 1st Challenge – Some special day : skip the game : Getting a small control  
第9セッション：最初のチャレンジ  
ーいくつかの特別の日：ゲームをしない日：小さなコントロール獲得
- 10th Session : Alternatives and Real Positioning - Going to Bigger Control  
第10セッション：代替法と現実ポジショニング: より大きなコントロールへ
- 11th Session : Have a Trip - Getting a First Big Control  
第11セッション：旅行: 初めての大きなコントロール獲得
- 12th Session : Linking a New Chance for Psychological Work  
第12セッション：新しい活動と心理学的活動を結び付ける



# Hypothesis of split self

## 「スプリットされた自己」仮説

Pre-  
addiction

BAD  
SELF/  
Good self

Split

GOOD CYBER SELF/bad  
cyberself

BAD REAL SELF/good  
real self

Addiction

GOOD CYBER  
SELF/bad  
cyberself

BAD REAL SELF/good  
real self

# Tips for Parental Coaching of Youth

## 青少年の養育に対するヒント

- Positive father Involvement ポジティブな父親の関与
- Reorganizing family leisures 家族レジャーの再編成
- More effective reward & approval approach  
より効果的な報酬と承認のアプローチ
- Non-pressure communication  
プレッシャーのないコミュニケーション
- Extended family & New significant others meetings  
拡大家族や重要な他者との話し合いの機会
- New settings of family computer and internet  
Environment パソコンとネットの新しい環境設定
- New goals for addict 新しい目標

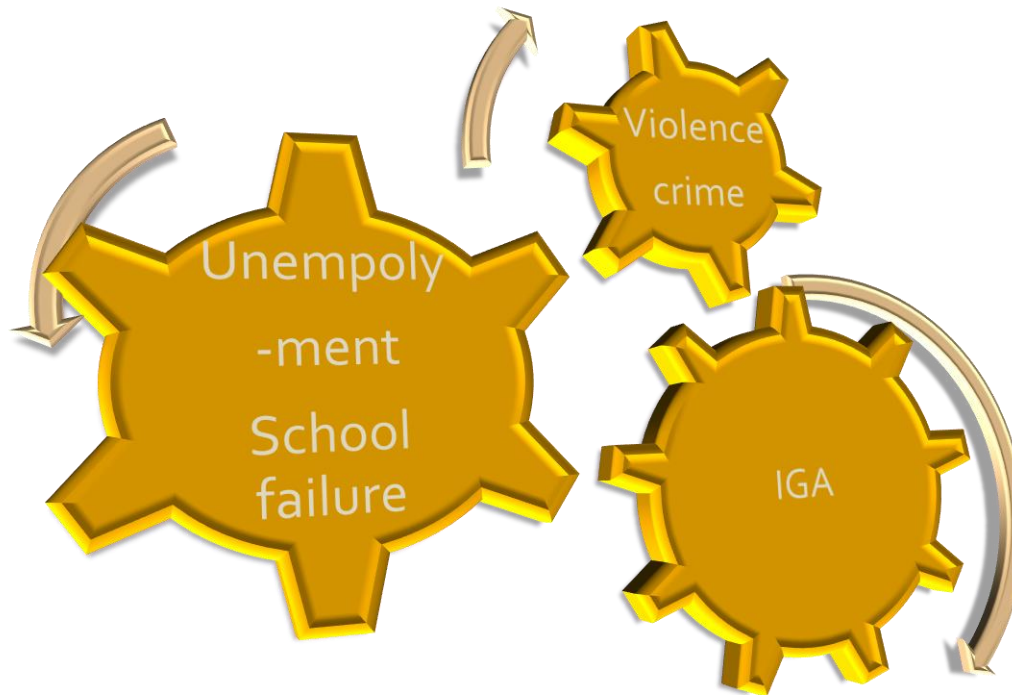
# Failure of Interventions

## 治療の失敗

- Poor motivation of clients
- Therapist's unfamiliarity of game
- Uncooperative family
- Poor resources & alternatives
- Aggressive Marketing
- Low governmental restriction of harmful games
- 患者の治療モチベーションが低い
- 治療者がゲームに対して無知
- 家族が非協力的
- ネット以外の活動に乏しい
- ゲーム会社の過激な宣伝
- 政府の関与が少ない

# Complication of IGA : IGAの合併症

大きな社会的重荷 **Big social burden**



# The Illusion of e-Sports

## eスポーツの幻想

- e-Sports give illusions to the other gamers

eスポーツは他のゲーマーへ幻想を与える

- professional gamers' game is the only hard work that massively competes

プロゲーマーは競争激しく激務

- e-Sports made by Industry

eスポーツは企業によって作られた

When does addiction prevention begin?

いつ依存の予防が始まるのか？

**When does addiction begin?**

依存はいつから？

# My answers

1. Government takes company's side
  2. Understanding of society is poor
  3. Unprepared therapist & counselor
  4. Decreasing opportunity of youth
  5. Poor communication in a family
- 1 政府は会社サイド
  - 2 社会の理解不足
  - 3 不準備なセラピストとカウンセラー
  - 4 若者の社会参加の減少
  - 5 家族コミュニケーションの乏しさ



Big violences arise from small violences

大きな暴力は小さな暴力から発生する

|

**Thank you for Attention**

ご清聴ありがとうございました