

資料

韓国におけるインターネット嗜癖(依存)の現状

前園 真毅 三原 聡子 樋口 進

精 神 医 学

第54巻 第9号 別刷

2012年9月15日 発行

医学書院

資料

韓国におけるインターネット嗜癖(依存)の現状*

前園真毅** 三原聡子 樋口 進

抄録

韓国政府は、2000年初頭よりネット依存対策に取り組んでいる。韓国での問題は主に青少年のオンラインゲーム依存である。そこから派生した死亡や自殺ケースが社会問題となったのがはじまりである。政府機関である女性家族部は、嗜癖評価尺度 IAT の韓国版 K-scale を開発、それによる全国調査を 2009 年より毎年行っている。

調査結果から依存傾向者をスクリーニングし、11泊12日のキャンププログラム、入院によるネット依存治療を提供している。また2011年11月より16歳未満に対するシャットダウン制が開始予定である。日本では、携帯電話を媒介としたネット依存問題が潜在している。今後、韓国の取り組みを参考に日本でのネット依存対策を具体化していく必要がある。

Key words

Internet addiction, Korea, IAT (Internet Addiction Test)

はじめに

韓国のインターネット嗜癖(ネット依存)に対する国家的な取り組みは世界的にも先駆的であるといわれている。本邦においては三原らが行った2008年の実態調査²⁾によると、成人でネット依存傾向にある者は270万人に及ぶと報告がなされている³⁾。一般にネット依存の有病率は未成年者で高いことから^{4,5)}、実際にはこれをはるかに上回る人数のネット依存問題を抱えた人数が存在すると推定される。

今回我々は2011年6月1～3日に訪韓し、韓

国ネット依存問題に対する国家的施策に現在までの7年間取り組んできた政府担当者と会う機会をもった。そこで得られた資料は得難いものであり、日本において表面化してくるであろうネット依存問題に対処するための一助となることを期待し、報告する。

韓国のネット依存(インターネット嗜癖)—オンラインゲーム

韓国では、1999年の政府主導によるインターネット(IT)普及政策(金大中大統領によるIT産業振興政策「サイバーコリア21」)により、3年

* Current Conditions of Internet Addiction in South Korea

** 独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターネット依存治療研究部門(TIAR) (☎239-0841 神奈川県横須賀市野比5-3-1), MAEZONO Masaki, MIHARA Satoko, HIGUCHI Susumu: Treatment of Internet Addiction and Research; TIAR, National Hospital Organization Kurihama Medical and Addiction Center, Yokosuka, Japan

という非常に短い期間で日本やアメリカを凌ぐブロードバンド先進国となった。その一方で「PCバン(房)」と呼ばれる 24 時間営業のネットカフェが急激に普及し(1997 年に 2,000 軒, 2005 年に 24,000 軒), オンラインゲームに没頭する青少年の問題が表面化してきた。なかでも 2002 年 10 月 8 日, 光州の PC バンで 86 時間ゲームを続け死亡した 24 歳の Kyung-Kae Kim 氏事件はメディアに大きく取り上げられた。彼は 86 時間の間, タバコを買いに行く時と, トイレに行く時のみしか休憩していなかったという。彼が没頭していたゲームは NCsoft 社の「Lineage(リネージュ)」という, 韓国版の MMO-RPG(massive multiplayer online RPG)と呼ばれる多人数参加型のゲームである。MMO-RPG で代表的なものにアメリカでは「ウルティマ」, 日本では「モンスターハンター」などがある。

MMO-RPG で韓国 4,600 万の人口の内 200 万人がアカウントを持ち, 最盛期には, 夕方になればほぼ 10 万人の韓国人が同時にゲームに参加する時期もあった。こうしたゲームの仮想世界の中で参加者は自分好みのアバターと呼ばれるキャラクターを作り, リアルタイムで他の参加者のアバターとチャットを通じて対人関係の構築を図り, チームを作って, 共通の敵を倒す。そこでの共通体験の過程では, 成功報酬であるアイテム(武器など), 仮想世界で流通する通貨が得られるとともに, 社会的地位が得られたり, 役割が期待されたりする。長時間プレイが確実なレベル・スキルアップやアイテム購入に必要な流通する通貨の獲得につながる。仮想世界の流通通貨やアイテムである武器などは実際の通貨である「ウォン」での購入や交換がネット上で可能なことから, 青少年が借金を抱えて自殺に至ったり, 長時間プレイが「ひきこもり」として社会問題化されてきた。

韓国ネット依存に対する国の取り組み

1. 女性家族部

韓国政府のネット依存に対する取り組みは

Ministry of Gender Equality & Family(女性家族部)が担っている。韓国政府機関は 15 部・2 処・18 庁(日本でいう省庁)で成り立っている。そのひとつである女性家族部は女性の人権問題を代弁し, 家庭安定のための政策を立案する目的で設立された機関である。ネット依存が社会的問題として表層化しはじめたのは 1998 年頃からといわれている。女性家族部は 2004 年頃よりネット依存に対するさまざまな取り組みを行ってきた(表 1)。

我々が訪韓した際に話を伺った Sung Byuk Kim 氏は, 女性家族部で 7 年間にわたりネット依存に対する相談・調査・対策(予防・治療・啓発事業)などに取り組んできた人物である。現在は Director, Division of Youth Media Environment(女性家族部青少年メディア環境課長)を務めている。彼によると, 韓国ネット依存の問題はオンラインゲームに没頭してしまう青少年の問題が大半で, 2002 年頃からオンラインゲームの長時間利用が原因とされる死亡事件(2005 年 10 件, 内 4 件が未成年。脳血栓, 心不全, 自殺が原因とされている)がメディアを通じて社会問題として取り上げられたことをきっかけに活動を開始したという。

2005 年, 政府は National Youth Protection Commission(国家青少年保護委員会; NYC)を設立した。NYC はネット依存の治療方法について 4 つの大学病院に治療モデルの構築を要請(各大学に重複障害の治療, 個人精神療法, 集団療法, 家族療法などを分担)した。その結果をふまえ, 2006 年はじめに韓国児童精神科学会が心理士やソーシャルワーカーへネット依存の定義付け, 症状, 他の疾患との違いについてワークショップを行った。NYC は国内にある 128 の Youth Counseling Center(青少年相談センター; YCC)をネット依存相談センターとして指定した。2007 年に国は YCC が必要と認めたケースを指定病院へ紹介し入院を含めた治療を受けることができるように, 1 ケースあたり 30 万~50 万ウォンの対策費を予算化した。また, 女性家族部に 24 時間ネット依存についての相談ができるホットライン

表1 韓国におけるインターネット嗜癖に対する国家対策の変遷

1999 年	ゲーム産業を育成する文化体育観光部「ゲーム産業振興院」の設立
2001 年	ネットアディクション・カウンセリングセンターの開設
2002 年	光州にて 86 時間連続プレイによる死亡事件(ネット依存による 2 人目の死亡者)
2004 年	韓国・女性家族部が実態把握の取り組み開始
2005 年	・相次ぐ死亡事件などで深刻な社会問題となる(2005 年 10 名の死亡者) ・National Protection Youth Commission が改編され National Youth Commission としてネット依存対策の政策の立案開始 ・韓国青少年教育院と National Youth Commission と児童精神科を中心に各大学が重複障害への治療指針を出す
2006 年	・韓国児童精神科学会が心理士やケースワーカーへワークショップの開催 ・ネット依存治療の病院認定 ・Youth Counseling Center (YCC) の職員研修 ・PC 房の深夜の未成年者の出入り禁止遵守条項を発令
2007 年	YCC と指定病院が連携した相談・治療を開始
2009 年	政府による全国調査 1 回目を実施。小学 4 年生を対象(対象者 60 万人)
2010 年	全国調査 2 回目。小学 4 年生, 中学 1 年生を対象(対象者 120 万人)
2011 年	全国調査 3 回目。小学 4 年生, 中学 1 年生, 高校 1 年生を対象(対象者 180 万人)

「1388」を設置した。こうしたさまざまな取り組みの中で一定の成果を出しているものに「Rescue School」と呼ばれる 11 泊 12 日のキャンプがある。

2. Rescue School

オンラインゲーム中心の生活から抜け出すための Rescue School はキャンプ終了後, 1 年後の予後調査でおよそ参加者の 70% が良好な日常生活を送れているという一定の効果をあげている。

利用対象は主に中学生男児で, ネット依存の背景に複雑な家庭問題を持っているケースが多いという。当初, 数日間からのキャンプで試行的に開始した。キャンプ参加後 1 週間経過した時点で参加者にキャンプに対する積極的な参加態度の変化がみられたことから, 最終的に 11 泊となった。キャンプの中では参加者 2 名につき 2~3 名(大学生やボランティア含む)のスタッフが付き添い, 個人精神療法, 音楽・絵画のアートセラピー, 陶芸・太鼓・スポーツ・ロッククライミングなどさまざまなプログラムを実施する。キャンプに並行して保護者(親)はネット依存についての教育プログラムを受け, キャンプ最終日には参加児童ら

の訓練成果(太鼓の舞台発表などを児童が披露)を見てもらう。親たちの中には, 子どもの表情の変化や態度に涙を流して喜ぶ人も少なくない。また参加者の中にはもう一度キャンプに参加したい理由から, オンラインゲームを再開する児童もいる。そうした予算はすべて国家予算(1 名につきおよそ 150 万ウォン)で賄っている。キャンプ終了後に 3~6 か月のアフターフォローを電話や面接で行っている。

3. 全国調査

韓国ネット依存の対象者は, 小・中学生, 高校生といった青少年であることから, 政府は 2009 年から 2011 年にわたり, 青少年に対するネット依存に関する全国調査を 3 回実施している。2009 年は小学 4 年生, 2010 年は小学 4 年生と中学 1 年生, 2011 年は前 2 者に加えて, 高校 1 年生を対象とした。嗜癖レベルの評価尺度は Young によって開発された Internet Addiction Test (IAT)⁶⁾の韓国版ともいえる K-Scale を使用している。各学校の担当教師が教室で調査を実施する。自己診断であることなどから, 「インターネット依存」の用語は使わず「インターネット利

表 2 2011 年の全国調査の結果¹⁾

	学年	学校 総数	調査 学校数	学生 総数	調査 学生数	危険群を有する学生数および %					
						高危険群		潜在危険群		危険群を有する者の総数	
						人数	%	人数	%	人数	%
調査対象	小 4	5,908	5,896	555,799	547,560	9,004	1.64	14,981	2.74	23,985	4.38
	中 1	3,144	3,135	630,393	617,092	7,777	1.26	22,420	3.63	30,197	4.89
	高 1	2,280	2,266	674,989	652,443	6,304	0.97	29,269	4.49	35,570	5.45
総計		11,332	11,297	1,861,181	1,817,095	23,085	1.27	66,670	3.67	89,775	4.94

表 3 全国調査で判定基準(アンケート 40 質問・160 点満点)

高危険群	中高生	総点：① 108 点以上/項目別 ② 1 項目 26 点以上 ③ 4 項目 18 点以上 ④ 7 項目 17 点以上
	小学生	総点：① 94 点以上/項目別：② 1 項目 21 点以上 ③ 4 項目 16 点以上 ④ 7 項目 15 点以上
	判定：①に該当するか，②～④すべてに該当する場合	
	インターネット使用により日常生活において深刻な障害をみせている。耐性および禁断症状が現われている。対人関係はサイバー空間で大部分成り立っており，ハッキングなど非道徳的行為に漠然とした期待が大きく，日常生活においてもインターネットに接続しているような錯覚を起こしたりする。インターネットの接続時間は，中高生の場合 1 日約 4 時間以上，小学生約 3 時間以上であり，中高生は睡眠時間も 5 時間前後と減少している。大部分が自分はインターネット依存であると感じており，学業に困難が生じている。また心理的に不安感および対人関係忌避，憂うつな気持ちを感じることもよくあり，性格的には自己コントロールに深刻な困難さをみせ衝動性も高い傾向である。現実世界で対人関係に問題を経験するとか，孤独であると感じる場合も多い。インターネット依存傾向が非常に高いので関連機関の専門的な支援と援助が要請される。	
潜在危険群	中高生	総点：① 95～107 点/項目別：② 1 項目 23 点以上 ③ 4 項目 16 点以上 ④ 7 項目 15 点以上
	小学生	総点：① 82～93 点/項目別：② 1 要因 18 点以上 ③ 4 要因 14 点以上 ④ 7 要因 13 点以上
	判定：①～④の中で一つでも該当する場合	
	高危険群に比べると軽微な水準であるが，日常生活に障害がみられ，インターネット使用時間が増えて執着するようになる。学業に困難が生じてくることもあり心理的不安感をみせるが，約半分の学生は自分には何の関係もないと感じている。概して中高生は 1 日約 3 時間程度，小学生は 2 時間程度の接続時間となっており，多分に計画的ではなく自己コントロールに困難がみられ，自信も低い傾向がある。インターネット過剰使用の危険を感じ自らコントロールし計画的に使用するよう努力する。インターネット依存に対する注意が必要で学校および関連機関で提供する健全なインターネット活用指針に従う。	

用習慣」調査として用語を統一している。並行して家庭通信文を発送し、家庭で父母からの観察者診断をしている。集計後、児童や両親へ結果説明を行っている。調査目的が重度の依存児童の早期発見と相談や治療介入であるため、実名で記入が原則である。調査結果の管理には十分な配慮がされている。調査で問題ありとされた児童の親へ YCC のカウンセラーが訪問し、両親に児童の治療やカウンセリングの承諾をもらうことになっている(実際、承諾は半数ほどしか得られない。2011 年の調査では 9 万人弱が把握された)。依存リスク度別の分類がなされ、その度合いに応じてカウンセリングや心理検査などが行われる。必要に応じて入院治療が国費で提供されている。また Wee center という、普段は学校の適応障害児童を焦点とした教育部管轄のセンターと必要な連携を図っている。

韓国政府が 2011 年(3~4 月に行った全国一斉調査)5 月に発表した資料(表 2)によると、小学 4 年生、中学 1 年生、高校 1 年生を対象とした全国調査では、その 4.94% にあたる 89,755 人にネット嗜癖の危険性があることが分かる¹⁾。全国調査には自記式アンケート調査票が使用されている。7 項目 40 質問に対して、「全くそうでない(1 点)」、「時々そう(2 点)」、「しばしばそう(3 点)」、「いつもそう(4 点)」の 4 段階評定法で回答していく。質問内容は「1-6 インターネットで疲れて授業中居眠りをする」、「4-24 インターネットをしている時だれかに邪魔されるとイライラして腹立たしくなる」、「6-33 インターネットでお金を使い過ぎるようになった」など多岐にわたる。総得点または 7 項目中の選択された項目得点から高危険群、潜在危険群の判定(表 3)がなされている。

4. シャットダウン制度

韓国政府は青少年のオンラインゲーム依存を予防するために、2011 年 11 月 2 日から「シャットダウン制度」を導入した。ネットにアクセスする者にはアクセスのための ID が付与されるが、満 16 歳未満の青少年にはこの ID が付与されない。

ID がなければ、午前 0 時から翌朝 6 時まではネットにアクセスできない仕組みになる。子どもが親の ID を使用するのではないかといった懸念がすでに出ているが、その効果についての検証は今後の課題である。

おわりに

韓国のインターネット嗜癖への取り組みは、若年層におけるオンラインゲームの嗜癖問題への取り組みが中心である。医療保健福祉機関などの行政主導の下、教育機関と連携しながら啓発・予防・スクリーニングを行い、病院では重度嗜癖・重複障害者の入院を含めた治療を行っている。日本では現在、パソコンに加え携帯電話を媒体ツールとして、幅広い年齢層にインターネットの普及が進んでおり、内在する嗜癖要素が懸念される。現段階から、本資料がその対応策を検討していく一助となっていただければ幸いである。

文献

- 1) Division of Youth Media Environment, Ministry of Gender Equality & Family : Results of a national survey on Internet addiction in 2011. Ministry of Gender Equality & Family, May, 2011
- 2) 樋口進：成人の飲酒と生活習慣に関する実態調査研究。厚生労働科学研究「わが国における飲酒の実態ならびに飲酒に関連する生活習慣病、公衆衛生上の諸問題とその対策に関する総合的研究(主任研究者 石井裕正)」平成 21 年度報告書、2010
- 3) 三原聡子, 前園真毅, 樋口進, 他：わが国成人のインターネット嗜癖の実態。第 33 回日本アルコール関連問題学会, 佐賀, 2011 年 7 月
- 4) Shaw M, Black DW : Internet addiction : definition, assessment, epidemiology and clinical management. CNS Drugs 22 : 353-365, 2008
- 5) Sussman S, Lisha N, Griffiths M : Prevalence of the addictions : A problem of the majority or the minority? Eval Health Prof 34 : 3-56, 2011
- 6) Young KS : Caught in the net. John Wiley & Sons, Inc., New York, 1998

Summary

Current Conditions of Internet Addiction in South Korea

MAEZONO Masaki*, MIHARA Satoko

HIGUCHI Susumu

Since 2000, the Korean government has implemented measures to counter internet dependency. Addiction to online games among young people is a major social problem in South Korea, having resulted in deaths and suicides. The Korean Ministry of Gender Equality and Family has developed the K-scale, a Korean version of the Internet Addition Test (IAT), and has conducted this test nationwide since

2009.

The results of this test were used to screen people who tended to become addicts. A 12-day (11 nights) camping and hospitalization program has been developed to treat Internet addiction. From November 2011, a shut-down system for people less than 16 years of age has been discussed. In Japan, there is a latent problem of internet addiction via cell phones. In the future, it will become necessary to take concrete measures to counter internet addiction in Japan, using the Korean measures as a reference.

* Treatment of Internet Addiction and Research ; TIAR, National Hospital Organization Kurihama Medical and Addiction Center, Yokosuka, Japan

学会告知板

第 6 回レビー小体型認知症研究会 (レビー小体発見 100 周年記念大会)

開催日 2012 年 11 月 10 日(土)

場所 新横浜プリンスホテル(☎ 222-8533 横浜市港北区新横浜 3-4)

プログラム

9:30~12:00 家族を支える会総会

12:00~12:15 研究会総会

12:20~13:10 ランチョンセミナー

ジェームス・パーキンソンとパーキンソン病(岩田 誠)

13:15~16:45 レビー小体発見 100 周年記念シンポジウム

1) レビーによるレビー小体の発見からレビー小体病まで(小阪憲司)

2) レビー小体の神経病理(村山繁雄)

3) レビー小体と α -シヌクレイン(長谷川成人)

4) DLB 診断のための MIBG 心筋シンチグラフィ(山田正仁)

5) DLB 診断のための DaT スキャン(井関栄三)

参加自由 予約不要(年会費 5,000 円)

問合先 レビー小体型認知症研究会事務局

☎ 225-0014 横浜市青葉区荏田西 3-23-25(メディカルケアコート・クリニック内)

URL: <http://www.d-lewy.com/index.html>