



動機づけを重視したゲーム行動症向け認知行動療法 アプリ開発に関する予備的研究

東京科学大サイバー精神医学講座 小林七彩・治徳大介 / 東京芸術大学大学院映像研究科教授 大石みちこ



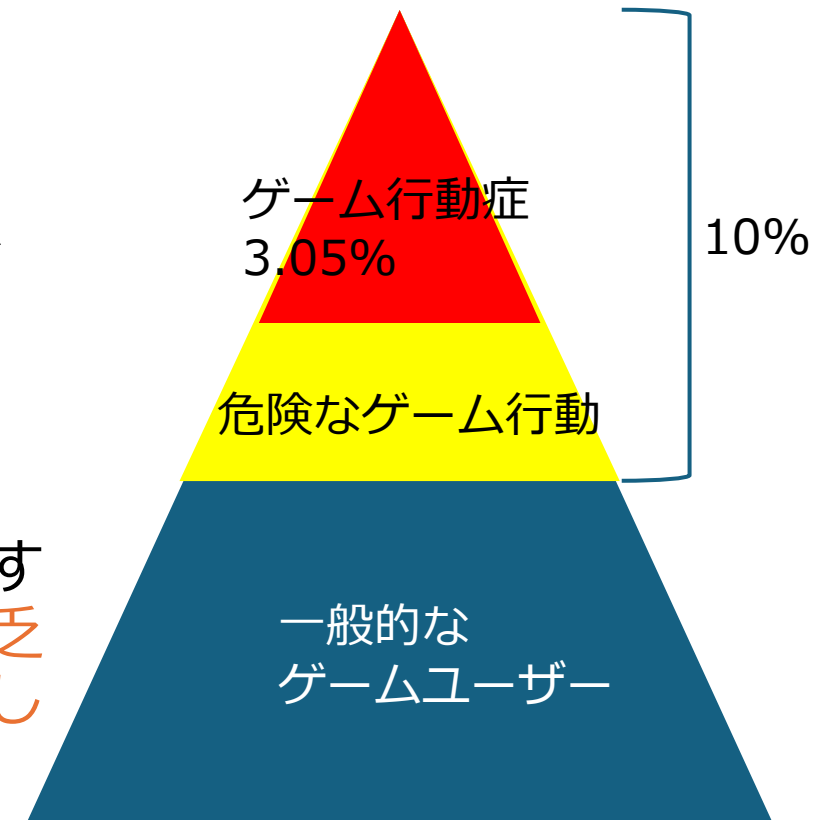
東京芸術大学

ゲーム行動症とは

- 物質依存・行動嗜癖群の疾患のひとつ
- 児童・思春期・青年期と若者に多い
- ゲームを最優先し、睡眠障害や、成績低下、不登校、家庭内暴力などが生じ、社会的な損失も大きい

治療法とその課題

- 有効な薬物療法はない
- 認知行動療法を主体とした動機づけと行動変容を促す精神療法・心理療法（患者の理解力や言語化能力の乏しさ・治療意欲・ゲーム行動症に特化したものが乏しいことが課題）
- 診察と診察の合間が治療空白期間となる



若年層にも楽しみながら取り組めるゲーム行動症向け認知行動療法の開発と検証、将来的にアプリ実装を目指す。

ゲーム好きの子どもたちに親しみやすい設定やストーリー展開

東京科学大（小林・治徳） 認知行動療法の技法の設定・評価



設定：動機づけ、疾病教育、価値観の探索、リラクゼーション、認知の偏りについての探索、認知再構成、目標設定など

評価：シナリオを健常者・患者に読んでもらい、アンケート調査を実施（難易度、気分や渴望の変化、理解度を評価）



東京科学大 サイバー精神医学講座
准教授 治徳大介 助教 小林七彩

ゲーム行動症に関する
ガイドライン制作や政策
提言を行う厚労科研
代表者・メンバー

東京科学大学・東京藝術大学マッチングファンド

東京藝術大学（大石） ストーリー及びシナリオ作成



よりわかりやすい問いかけやストーリー及び
シナリオ展開への加筆・修正

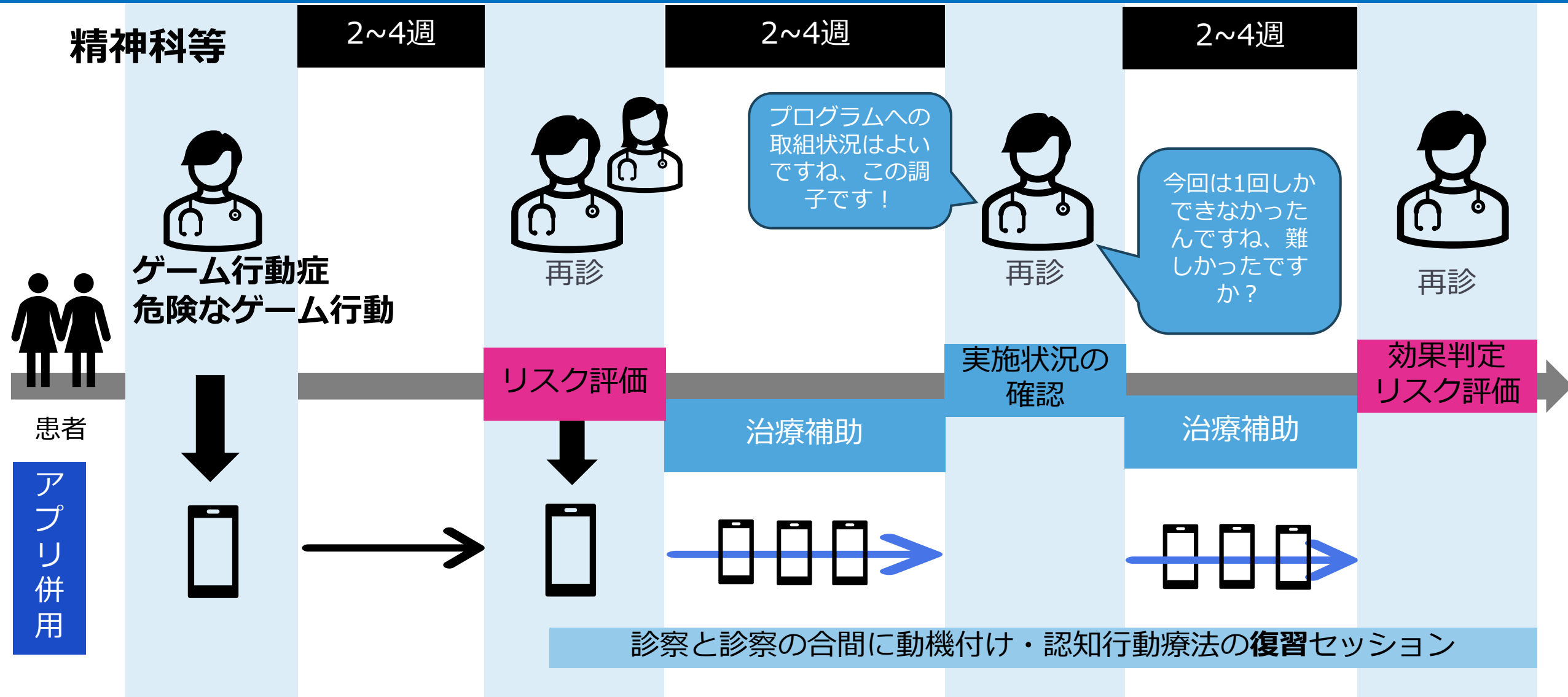


映画脚本家。
代表作「ゲゲゲの女房」
「楽隊のうさぎ」等



東京芸術大学大学院映像研究科
教授 大石みちこ

将来的な導入イメージ（併用することで効果を高める）



治療サポートのためゲーム行動症診療補助アプリに組み込むことを目指す

東京科学大学・東京藝術大学マッチングファンド