

神戸大学を中心とするネット・ゲーム依存対策拠点構想

○宮崎 悟 (神戸大学 産官学連携本部)

曾良 一郎 (神戸大学医学部附属病院 精神科神経科)

1. はじめに

本事例では、経営学の理論に基づく戦略的フレームワークを構築し、地域から新たな社会価値を創出するための産学連携の取り組みを紹介する。

2. ネット・ゲーム依存とは

1990年代のインターネットによる技術革新の功罪とは、ネット・ゲームという飽くなき射幸性をもたらすと同時に、依存症という社会病理を急激に顕在化・深刻化させたことにある。ネット・ゲーム依存とは、①ネット・ゲームの使用を制御できなくなり、②社会生活においてネット・ゲームの優先順位が一番となり、③1年以上社会生活に支障を来している状態をいう。その有病率は男性の約3%、女性の約1%とされ、特に青少年において深刻である。

ネット・ゲーム依存になるメカニズムは、薬物、アルコール、ニコチン等による物質依存とはほぼ同じと推定され、快感の刺激が繰り返されることで神経回路が変化し、ネット・ゲームを常に欲する状態になる。ネット・ゲームに週30時間以上費やしている場合は依存状態の可能性が高く、そうになると本人の意志ではコントロールできなくなり、容易には回復しない。

ゲーム依存症の診断基準(ICD-11)は2019年に公表され、端緒についたばかりである。また、治療については国内での専門の医療機関が極めて限られており、薬物等の確たる治療法も現時点では存在しない。つまり、ネット・ゲーム依存は「なってしまってからでは遅い」のであり、その点で正しい理解と予防が極めて重要な対策となるのである。

3. ネット・ゲーム依存における社会的課題

現在、日本ではネット・ゲーム依存対策として、医療機関、教育機関、行政、企業等の社会連携により、様々な医学的・社会的アプローチが採られている。例えば、香川県で2020年4月に国内初のネット・ゲーム規制条例が可決されたことは記憶に新しい。

しかしながら、これまでの課題解決アプローチの多くは、ネット・ゲームのユーザーに対する依存対策の「押しつけ」とも捉えられるものであり、この点でネット・ゲームのユーザーが蚊帳の外に置かれた依存対策であるといえる。近年ではネット・ゲームを依存の温床として「闇」とする風潮が根強く、ネット・ゲーム等デジタル機器が本来有する楽しさや社会関係の構築・つながりといった「光」の面が強調されることは少ない。つまり、「光」と「闇」が二項対立の関係にあるため、ネット・ゲーム依存に対する正しい理解や社会的な位置づけ・あり方が不明確となり、その結果、ユーザーの視点や行動様式をさほど考慮しない依存対策アプローチが採られていると考える。

したがって、日本においてネット・ゲーム依存を正しく理解し予防するためには、これまで二項対立の関係あったネット・ゲームが持つ「光」(楽しさ・社会性構築)と「闇」(依存・不健康)のバランスを執り調和するための社会連携システムを構築し、そこからネット・ゲームの正しい付き合い方・あり方、そして依存予防対策を新たに価値創出する必要がある。

4. 課題解決のための戦略的フレームワーク

本事例では、経営学分野におけるクラスター理論とエコシステム理論から、上記課題解決のための戦略的フレームワークを構築し実践している。

地域における多様な社会連携から新たな価値を創出するための戦略的枠組みとして著名なのが、Porterのクラスター理論である。Porter(1998)は、特定産業の地域クラスターにおいて、多種多様な経済主体間の地理的近接性をもたらす協調と競争から価値創出が活発化することを示唆している¹⁾。

一方、学術的には、このクラスター理論からエコシステム理論が派生している。Moore(1993)は、クラスターを生物生態系としてメタファーし、多種多様な経済主体間の関係性・つながりがクラスターの範囲を超えて外部に拡張していくと主張した²⁾。このMooreの主張を精緻化したIansiti and Levien(2004)は、クラスター生態系には価値創出を主導する「キーストーン種」が存在し、キーストーン種が自らの組織能力をクラスター生態系内外の他者に対して使い分け活用する戦略を提示した³⁾。

本事例では、地域価値創出(課題解決)のための戦略的フレームワークとして、クラスター理論とエコシステム理論を相互補完し、①価値創出を主導するキーストーン種が、②クラスターの地理的近接性と、③クラスターの範囲の拡張を使い分け活用するという枠組みを構築した(図1)。

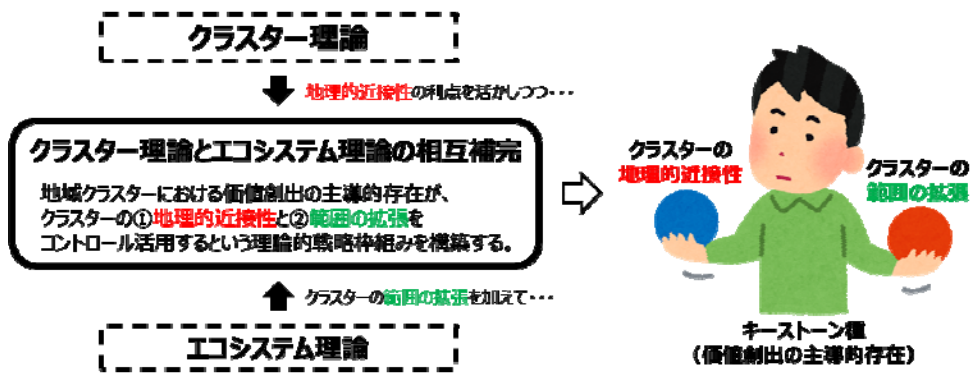


図1 地域価値創出のための戦略的フレームワーク

5. 神戸ネット・ゲーム依存対策拠点構想

上記戦略的フレームワークを基に、神戸大学では「神戸ネット・ゲーム依存対策拠点構想」を掲げ実践している（図2）。

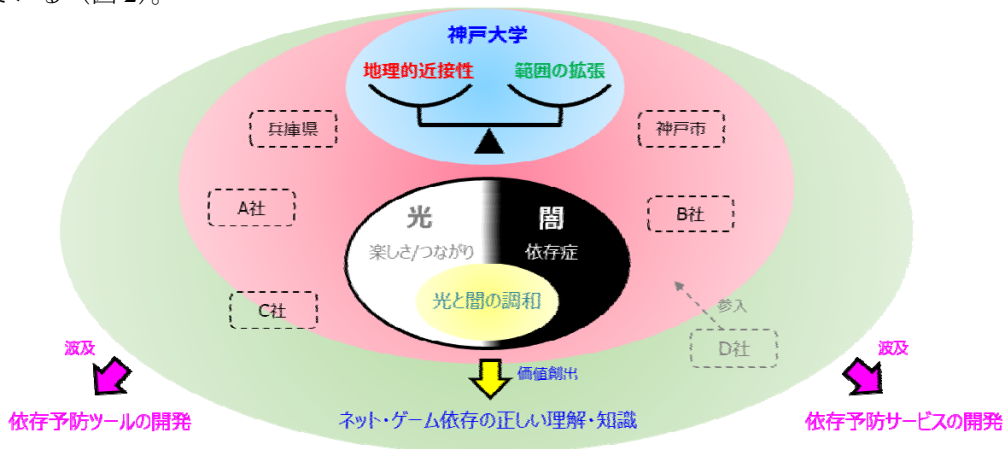


図2 神戸ネット・ゲーム依存対策拠点構想

(1) キーストーン種としての神戸大学

神戸大学病院は国内有数の「ネット・ゲーム依存専門外来」を備え、2018年から兵庫県・神戸市の依存症の治療拠点に指定されている。このような依存対策における強み・社会的影響力を活かし、本事例では神戸大学を価値創出を主導するキーストーン種として捉え、地域内外の多様な経済主体と連携し、ネット・ゲーム依存に対する正しい理解と予防対策という新たな価値創出を実践している。

(2) クラスタの地理的近接性の活用

地域価値創出における地理的近接性のメリットとは、多様な価値観を持つ組織・個人が直接的に協調・競争することで暗黙知が形成され、新たな価値を創出することにある。本事例では、ネット・ゲーム依存の正しい理解・知識の普及と依存予防対策のためのツール（デバイス）およびサービスの開発について、兵庫県や神戸市といった行政、複数の地域企業と連携して価値創出を実践している。

(3) クラスタの範囲の拡張の活用

本事例では、兵庫県・神戸市というクラスタ内に留まることなく、その活動範囲を県外に拡張し価値創出につなげる取り組みを実践している。これまで国内のネット・ゲーム依存対策で重要であるにもかかわらず、あまり注目されてこなかったゲームユーザーの有力団体（地域外）とも連携し、ネット・ゲームにおける光と闇のバランスの調和を社会発信している。

6. 今後について

神戸拠点からネット・ゲーム依存に対する正しい理解・知識を普及するとともに、依存の理解と予防を実現するためのツールおよびサービスの開発を推進し、社会実装につなげる。

【参考文献】

- 1) Porter, M. E. "On Competition", Harvard Business School Press. ,1998
- 2) Moore, J. F. "Predators and prey: a new ecology of competition," *Harvard Business Review*, Vol.71, No.3, pp.75-86., 1993
- 3) Iansiti, M. and Levien, R. "The Keystone Advantage: What The New Dynamics of Business Ecosystems Mean for Strategy, Innovation and Sustainability", Harvard Business School Press. ,2004