

所属	心理学研究科 臨床心理学専攻 修士課程	修了年度	平成 27 年度
氏名	赤城 一郎	指導教員 (主査)	高橋 稔

論文題目	スマートフォン・ゲームのゴール設定志向性と依存傾向の関連について
------	----------------------------------

本文概要

【問題と目的】

岡山県教育委員会など全国の教育委員会で、スマートフォン・ゲーム（以下、スマホゲーム）の夜間使用制限の呼びかけが相次いでおり、青少年のスマホゲームへの依存傾向が問題になっている。DSM-5（APA, 2013）でも、初めてインターネットゲーム障害が今後の研究のための病態として提起されている。本邦におけるインターネットゲーム障害への対応では、インターネット依存への治療の一環として、依存傾向者の“認知の歪みを治療する”（樋口, 2013）対応が行われてきた。しかし DSM-5 は、インターネットゲーム障害の高依存傾向者に、認知の歪み等の“一貫した性格の類型は確認されていない”としており、新たな考え方に基づく対応が必要となっている。このため本研究は、中国でのインターネットゲーム障害の研究で、依存の予測因として重視されているゴール概念を用いて、スマホゲームの高依存傾向に陥るプロセスを解明し、予防や治療に繋げる知見を得ることを目的とした。

【方法】

まず、スマホゲーム・ゴール設定志向性尺度およびスマホゲーム依存傾向尺度を作成した。そして、スマホゲーム・ゴール設定志向性尺度の下位尺度 4 因子それぞれが、依存傾向の高さによって違いがあるかを検証した。具体的には、対象者をスマホゲーム依存傾向得点分布で 20% ずつ区切って 5 群を作り、得点の小さい群から第 1 群、第 2 群の順で名付け、対象者間 1 要因 5 水準の分散分析と多重比較を行った。次に、高依存傾向群である第 5 群において、スマホゲーム・ゴール設定志向性尺度の 4 因子とスマホゲーム依存傾向尺度の 2 因子の関連を検討するため、共分散構造分析を行った。

【結果】

スマホゲーム・ゴール設定志向性尺度の下位尺度 4 因子が、依存傾向の高さによって違いがあるかを検討した分散分析では、4 因子すべてに依存傾向の群分けによる有意な主効果が確認された。多重比較で隣り合う群間の有意差を検討すると、数値課題ゴールと好奇心充足ゴールは依存傾向の低い群の間から有意差が見られた一方で、打倒・制覇ゴールと対人交流ゴールは依存傾向の高い群の間だけに有意差が見られた。第 5 群における因子間の関連を見た共分散構造分析では、打倒・制覇ゴールと対人交流ゴールが高い相関を持ちながら ($r=.72, p<.001$)、共に依存傾向の嗜癖自覚因子と有意な相関を示した。

【考察】

依存傾向の程度によって、働くゴール設定志向性が異なることが明らかになった。また、第 5 群における因子間の関連は、利用者がゲーム内で他者と協力しながら戦闘ゲームを行っていることが類推されるもので、DSM-5 のインターネットゲーム障害に書かれた“チームという面が動機づけの鍵になっている”という診断的特徴と一致する。ゲーム内の他者と交流を志向する対人交流ゴール因子が、高依存傾向に陥る最終的な要因となっている可能性が高いと考えられる。スマホゲーム利用者が高依存傾向に陥ることを防ぐには、ゲーム内他者との交流を利用目的にしないことが重要であることが示唆された。

【主要な引用文献】

Ball-Rokeach, S.J. (1985). The origins of individual media system dependency : a sociological framework. *Communication Research*, 12 (4) 485-510.