

所属	心理学研究科 臨床心理学専攻 修士課程	修了年度	2022 年度
氏名	本多 美帆	指導教員 (主査)	笹川 智子

論文題目	否定的評価への恐れと孤独感が インターネットゲームの依存的使用に及ぼす影響
------	--

<p>本文概要</p> <p>【問題と目的】 近年、ICD-11 において「ゲーム障害」の診断基準が示され (World Health Organization, 2018), DSM-5 においても「インターネットゲーム障害」が、研究が推奨される疾患概念として提唱されるなど (American Psychiatric Association, 2013), インターネットゲームの依存的使用が問題視されている。インターネットゲームの依存的使用を予測する因子の1つとして、社交不安の高さが挙げられている (Lee & Leeson, 2015)。社交不安の主症状である否定的評価への恐れが高い者は、「現実の自己は望ましくなく、オンライン上では望ましい自己でいられる」という認知のもと、望ましい自己を演出できるインターネットゲームに依存しやすいと考えられている。さらに、依存を増悪させる要因として、孤独感が挙げられる。Lee, Ko, & Lee (2019) は、孤独感の強い者は対人関係能力が低いほど、自分がどう受け取られるかという心配や恐れに気を取られ、インターネットゲームへの依存傾向が高くなるとしている。したがって、孤独感の強さが、他者からの否定的評価への恐れにつながり、ゲーム上の関係性への依存につながる可能性がある。また落合 (1983) は孤独感の捉え方を、共感性と個別性の2次元から4つのタイプに類型化して測定を行っている。共感性因子は他者と共感しあえるという確信を指し、得点が高いほど、人生に肯定的であることが示されている (吉山, 1992)。一方、個別性因子は個別性の気づきを示し、生き方を自ら考える目標指向性との関連が示されている (芝崎・芝崎, 2017)。したがって、両方の因子が低い群はゲーム内の対人関係への依存傾向が高くなると思われる。本研究では、①強い孤独感が否定的評価への恐れを促進し、インターネットゲーム依存傾向を強める、②特に共感性因子・個別性因子が低い個人が、それ以外の個人よりもインターネットゲーム依存傾向が高くなるという仮説を検証することを目的とする。</p> <p>【方法】 20代の男女368名を対象に、オンライン上で調査を行った。調査材料は①フェースシート (利用するゲームの種類, 1日の平均利用時間, 頻繁に協力や対戦を行う相手など), ②Young (1998) が作成し、樋口 (2014) が翻訳した Internet Addiction Test の項目を、「インターネットゲーム」について尋ねるように改編したインターネットゲーム依存尺度, ③Fear of Negative Evaluation Scale 日本語短縮版 (笹川他, 2004), ④改訂 UCLA 孤独感尺度 (工藤・西川, 1983), ⑤Loneliness Scale by Ochiai (落合, 1983) であった。</p> <p>【結果と考察】 パス解析の結果から、強い孤独感が否定的評価への恐れを強め、インターネットゲームへの依存傾向が促進されるという第一の仮説が支持された。一方で、他者からの否定的評価を気にしない者において、孤独感とは無関係に依存傾向が高まるという、仮説とは異なる影響も示された。さらに、分散分析の結果、共感性と個別性の低い者が、インターネットゲームへの依存傾向が高いという第二の仮説も支持された。本研究では特に、認知的側面が依存者に及ぼす影響には、複数のパターンがあることが示されたことから、治療技法の選択にあたり、依存者のタイプに合わせ、より重点的に実施する介入を調整することの重要性が示唆された。具体的には、孤独感が強く、他者からの評価を気にする者には、認知の歪みの修正に焦点を当てたアプローチが考えられる。また、他者への関心が低く、インターネットゲームそのものの強化価値が高い者には、ゲーム関連刺激に触れない環境調整や、利用時間帯の変更などの行動的方略が考えられる。</p>
