

氏名・（本籍） 古賀 佳樹（愛知県）

学位の種類 博士（心理学）

報告番号 甲 第150号

学位授与年月日 2023（令和5）年3月21日

学位授与の要件 学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）

第4条第1項該当

論文題目 ゲーム依存への心理学研究の展開—ゲーム依存尺度の開発と適応との関連に
ついての実証的検討—

審査委員（主査） 川 島 大 輔

小 島 康 生

明 翫 光 宜

藤 掛 和 広

川 野 健 治

古賀佳樹氏 博士（心理学）学位請求論文審査経過報告書

申請者： 古賀佳樹

論文題目： ゲーム依存への心理学研究の展開
—ゲーム依存尺度の開発と適応との関連についての実証的検討—

審査経過：

2022年10月18日（火） 古賀氏より教務センター（大学院係）に学位請求論文提出。
（心理学研究科長に受理の可否の照会）

2022年10月24日（月） 心理学研究科博士後期課程委員会
（Zoomによるオンライン会議）
受理要件を満たすものとして、論文受理を決定。

同日 心理学研究科委員会（Zoomによるオンライン会議）
博士後期課程委員会の決定を承認し、論文受理を決定するとともに、学位審査委員会の設置を決定。審査委員5名（うち1名は外部委員）を選出。

主査： 川島大輔

- 副査： 小島康生 明翫光宜 藤掛和広 川野健治
- 同日 第1回審査委員会（メール会議）
審査日程、審査方針の確認
- 2022年11月29日（火） 第2回審査委員会（Zoomによるオンライン会議）
各委員による論文審査結果を検討し、研究結果についてより丁寧な考察と文章表現の推敲など、論文の一部修正を求めた。
- 2023年1月23日（月） 第3回審査委員会（Zoomによるオンライン会議）
各委員により修正部分を精査、確認し、さらに数点の軽微な修正を求めた。
- 2023年2月6日（月） 第4回審査委員会（Zoomによるオンライン会議）
修正内容を確認し、博士論文としての基準に達していると評価した。また本論文について、Ithenticateによる剽窃チェックを行った結果、10%の類似部分が発見されたが、指摘部分を審査委員により精査した結果、問題はないと判定された。以上により論文審査を終了し、公示及び公聴会の開催を決定した。
- 2023年2月13日（月）～2月20日（月） 学位請求論文の公示（心理学研究科長室）
- 2023年2月24日（金） 公開公聴会（大学院研修室：10：00～12：00）
公開公聴会にて、論文内容の発表と質疑応答を行った。
- 同日 第5回審査委員会（大学院研修室）
公開公聴会でのプレゼンテーションについての評価、また論文についての総合評価と審査報告書案の方針について確認した。
- 2023年2月24日（金）～2月27日（月） 第6回審査委員会（メール会議）
主査の審査報告書案について委員会にて確認し、承認した。
- 2023年2月28日（火） 臨時心理学研究科博士後期課程委員会（Zoomによるオンライン会議）
審査経過および審査結果について報告した。

古賀佳樹氏 博士（心理学）学位請求論文

ゲーム依存への心理学研究の展開

—ゲーム依存尺度の開発と適応との関連についての実証的検討—

審査報告書

本研究論文は、ゲーム依存に関連する実証的な基礎研究を通して、日本におけるゲーム依存の実態把握および、メンタルヘルスの悪化との関係について明らかにすることを目的としたものである。論文内容は1章から6章までで構成されている。

第1章では、ゲームを取り巻く環境について情報を整理したうえで、ゲーム依存に関する先行研究を概観し、その課題について論じている。過去の様々なゲームの概念整理にはじまり、本研究の対象となるゲーム（ビデオゲーム）の概念への言及を経て、ゲームの国内外における普及状況について説明している。そのうえで、近年注目されているゲームの過剰使用に関連して生じる問題であるゲーム依存の構成概念や関

連要因について、先行研究による知見を整理し説明している。そしてこれらのレビューから、これまでのゲーム依存研究に関する課題として次の4つを示している。すなわち1. 日本人を対象としたゲーム依存測定尺度が十分に整備されておらず、国内で十分な研究蓄積がないこと、2. ゲーム依存と特に強い関連が予想される要因である抑うつや、その最も深刻な関連リスクである自殺との関連についての知見が乏しいこと、3. ゲーム依存への介入法について学術的な検討が少ないこと、4. これまでのほとんどの先行研究では横断的な質問紙研究を行っており、具体的な依存プロセスや依存からの回復プロセスについて学術的な検討がほとんど行われていないことである。ゲームに関する歴史的経緯や定義について多くの文献に当たりながら丁寧にレビューを行っている点が高く評価された。

第2章から第5章では上記の課題を解決するために、①日本人を対象としたゲーム依存尺度の開発とゲーム依存の実態把握、②ゲームと抑うつ、自殺リスクとの関連についての検討、③抑うつに着目したゲーム依存への介入可能性についての検討、④インタビュー調査を用いた依存プロセスの検討、の4つの実証研究を展開している。

まず第2章では、3つの質問紙調査研究を通して日本語版ゲーム依存尺度の作成と、妥当性・信頼性の確認、ゲーム依存の実態把握を行っている。まずゲーム依存度を測定する尺度として、海外でも広く用いられている Game Addiction Scale 7-item version の日本語版の作成を行っている。結果、原版との内容的等価性の他、安定した因子構造、弁別・収束的妥当性、構成概念妥当性、内的一貫性、再検査信頼性などが確認されたことから、作成した日本語版ゲーム依存尺度 (GAS7-J) は十分な信頼性と妥当性を有する尺度であることが確認された。GAS7-J は7項目であり回答者への負担が少ない点、項目内容が DSM-5 の診断基準案におおむね類似している点、原版の英語版の他に複数の言語で翻訳されており、今後の国際比較調査が可能な点など、その有用性は非常に大きい。今後の研究でのさらなる活用が期待される。また尺度開発に加えて、日本人のゲーム依存の実態についても検討した結果、ゲーム依存の有病率については海外の先行研究と同等の値であったこと、モバイル端末でのゲームプレイが主であり、かつクイズやパズルゲームといったカジュアルな内容を好んでプレイしていることが確認された。この他、インターネット依存、SNS 依存やギャンブル依存など他の行動嗜癖との差異と類似点、ゲーム使用時間や孤独感、攻撃性などの他の変数との関連についても検討し、ゲーム依存の実態についての有益な知見を報告している。

第3章では、質問紙調査を通してゲーム依存の重大な適応上の問題である自殺リスクへの影響について、自殺予防学で広く受け入れられている自殺の対人関係理論をモデルに組み込んで検討を行っている。分析の結果、ゲーム依存は抑うつが高い場合にのみ自殺念慮に影響することが明らかになった。一方で、先行研究で報告されているような自殺念慮への直接的な関連は認められず、ゲーム依存の効果は限定的だった。また自殺企図への影響について分析した結果、自殺念慮が低く自殺潜在能力が高い場合にのみ、ゲーム使用時間の高さが自殺企図を説明していた。これらの結果から、暴力的なゲーム使用やゲーム依存は自殺企図を説明せず、ゲーム使用時間のみが部分的に自殺企図を説明していた。以上より、ゲームへの依存が自殺念慮を生じさせるような環境を引き起こす可能性があり、抑うつ症状が強い場合にはそのような環境から復帰することが難しいために自殺念慮がさらに強まることが予想される。またこれらの知見が一般サンプルから得られたことから、臨床群だけではなく、若年者全体におけるゲーム依存への予防・介入において、抑うつや自殺のリスクに十分な注意を払うことの重要性が示唆されたという点において研究の意義は大きい。

第4章では、質問紙調査を通してゲーム依存への介入可能性について、行動活性化療法が抑うつの中核症状であるアンヘドニア傾向 (快感消失) に影響することでゲーム依存を抑制するモデルを仮定し、検討を行っている。分析の結果、行動活性化からゲーム依存への影響に関して、アンヘドニア傾向の完全媒介

の間接効果が明らかになり、行動活性化療法のゲーム依存への介入可能性が確認された。ここから、少なくとも一般サンプルにおける抑うつ症状を示すゲーム依存者（あるいはゲーム依存予備群の者）に対して行動活性化療法が一定の効果がある可能性が示された。実際、韓国や日本で実施されているネット依存・ゲーム依存対策キャンプでは、ゲーム以外の様々な体験（ものづくり、スポーツ、自然体験、料理など）をプログラムに盛り込むことを重視していることを考えると、横断的研究の限界はあるものの、ゲーム依存者への介入可能性を検討した価値あるものであると言える。

第5章では8名のゲーム依存経験者に対してインタビューを行い、得られた語りを質的に分析することでゲームへの依存プロセスと回復プロセスについて検討を行った結果、「ゲームとの関係」と「対人関係」の2次元が見出された。そしてその軸を用いて8名の依存プロセスを検討したところ、「ゲーム先行タイプ」、「不適応先行タイプ」、「低依存タイプ」の3つのタイプに分類された。さらに、ゲーム依存経験者の語りから、ゲーム依存と関連要因の因果関係についても検討し、孤独感や抑うつといった問題がゲーム依存に先行して生じているのか、ゲーム依存の結果として生じたのかについては、両方向の影響が認められた。基本的には個人内で両方のプロセスが生じる可能性があるが、前者は不適応先行タイプと低依存タイプに、後者はゲーム先行タイプに多く認められる関連であった。これらの知見は、ゲームへの依存と不適応のどちらが原因であるかについての論争に一石を投じるものである。同時に、依存から回復に至るまでのプロセスを丁寧に描出することで、必要な支援内容や、効果的な介入ポイント、タイミングなどについて綿密な対策を立てる上での有用な知見を提供している。研究の着眼点ならびにインパクトという点において、審査委員会でも高く評価された。

第6章の総合考察では、本論文の総括として第2章から第5章までの研究の要約を行い、総合的にゲーム依存について考察を行っている。また今後の研究展望について言及している。中でも、古賀氏自身も言及していることであるが、カットオフ基準を用いたスクリーニングツールとしての妥当性検討は十分に行われていない。今後臨床サンプルを対象とした調査でカットオフ基準の感度や特異度の検討が行われることを期待したい。以上により、当委員会は、**本研究論文が学位請求論文として十分な水準に達していると判断した。**

公開公聴会では、分厚い研究を的確かつわかりやすくまとめたスライドを用いて説明がなされ、審査委員のみならず複数の参加者から質問がなされた。例えば、ゲーム依存の類似概念や自殺リスクについての検討に際しては性差や他の様々な変数を検討すると別の知見も得られたのではないかと、インタビュー調査の結果得られた軸（とくに人間関係の評価）がどこまで客観性を有しているか、といった質問や指摘もあった。これに対して古賀氏は本研究の到達点と限界を正確に認識し、それぞれの指摘に対して的確に回答していた。また今回作成された尺度や研究知見がどこまで臨床実践に貢献しうるものかや、ヴァーチャルリアリティが今後さらに広がっていく中で「ゲーム」や「依存」をどのように位置付け、研究を展開していくことができるのか、といった研究の今後の展望に関する古賀氏の見解を問う質問もあった。これについても適切な応答を行っていた。

本委員会は、論文審査過程での本委員会の質問に対する古賀氏による的確な応答および公開公聴会での説明、質疑に対する応答の適切さを評価し、それらをもって古賀氏が中京大学学則151条2項に定める「本学大学院の博士課程を修了した者と同等以上の学力を有するもの」と認め、最終試験に合格したものとみなす。

以上により本委員会は、古賀氏に博士（心理学）の学位を授与することが妥当であると判断した。

以上