

ゲームへの依存と回復プロセスの検討 -ライフライン法を用いたインタビュー研究-

古賀佳樹¹・川島大輔²

(¹中京大学大学院心理学研究科, ²中京大学心理学部)

研究概要

問題 近年, インターネットの普及とともに, ゲーム使用の規模もますます拡大しつつある。一方で, ゲーム依存やゲーム障害とよばれる, 過剰なゲーム使用に関する問題も指摘されており, 近年では, WHO が『ゲーム障害』を診断基準に加えるなど世界的にゲーム使用の問題を病理として扱う動きもある。学術分野においても, ゲーム依存に関する一定の研究蓄積がなされているものの, 先行研究のほとんどが質問紙調査による関連要因の検討にとどまるものであり, 質的にゲーム依存の実態を取り扱った研究は極めて少ない。

本研究では, 実際にゲーム依存の問題で診断を受けた者を対象にインタビュー調査を行うことで, ゲームへの依存プロセスおよび, 回復のプロセスについて明らかにした。

方法 ゲーム依存経験者の男性 8 名を対象にインタビューを行った。それぞれ個別に 1~3 時間程度のインタビューを 3 回ずつ実施した。インタビュー方法はライフライン法(川島, 2007) を併用した半構造化インタビューを行った。具体的には, 初めに対象者にはライフライン図の作成を求めた。初めてゲームに触れてから, 現在までの間の「ゲームとのかかわり」と「メンタルヘルス」の変化をそれぞれ 1 本ずつのラインで描画させた。描画完了後に, それぞれのラインのピークや落ち込み部分で, どのような出来事があったのか書くように求めた。その後, 完成したライフライン図と, 事前に作成されていたインタビューガイドをもとに半構造化インタビューを行った。また本研究は中京大学倫理審査委員会の承認を得て実施した。

分析方法 インタビューの語りの分析は, KJ 法(川喜田, 1967) を参照しつつ, やまだ(2003) に準じた一連の手順で行った。8 名全員のデータを分析した後, 分析によって抽出された上位ラベルを集め, 8 人分計 156 枚のゲーム依存に関する語りのカード(上位ラベル)を用いて, 分析を行った。

結果と考察 分析の結果, 8 名のゲーム依存経験に関する語りは大きく 3 つのまとまりからなることが分かった。具体的には「依存へのプロセス」「回復のプロセス」「回復のための資源」であった。依存へのプロセスでは, 最終的に, ゲーム依存経験者の依存プロセスは 3 つのタイプに分類することが出来た。具体的には, 「1. ゲーム先行タイプ: ゲームへの熱中から日常生活におけるゲームの優先度が増加し, 結果不登校や不安・抑うつなどの問題が生じるタイプ」, 「2. 生きづらさ・不登校タイプ: 個人の特性からくる生きづらさのために不登校になり, その結果暇つぶしのためにゲームをするようになるタイプ」, 「3. ゲームによるストレス解消先行タイプ: 日常生活の生きづらさによる不安や抑うつ感情を解消するためにゲームにのめりこむタイプ」であった。回復のプロセスについては, 8 名全員が共通する回復プロセスを想定しており, それらは 4 つのステップからな

ることが明らかになった。ただ、「ゲーム使用をゼロにする」や「自身の生きづらさへの対策をする」といった要素に関しては、回復の上で全員に当てはまる要素ではなかった。回復のための資源については、「周囲からのサポート」と「個人の取り組み」による手応えが、ゲーム依存からの復帰状態維持のモチベーションに強く関連していることが分かった。今回の研究では全体としての依存・回復モデルの検討を行ったが、今後は1人1人の背景に焦点を当てた検討も進めていく予定である。