

修士論文（要旨）

2024年1月

大学生のオンラインゲーム依存促進・抑制因子の検討

指導 池田 美樹 准教授

国際学術研究科

国際学術専攻

心理学実践研究学位プログラム 臨床心理分野

222J2004

鈴木 萌子

Master's Thesis (Abstract)  
January 2024

A examination of the promoting-inhibiting factors of online gaming addiction  
in university students

Moeko Suzuki

222J2004

Master of Arts Program in Clinical Psychology

Master's Program in International Studies

International Graduate School of Advanced Studies

J. F. Oberlin University

Thesis Supervisor: Miki Ikeda

# 目次

序章 .....	1
第 1 章：問題と目的 .....	1
1.1 問題 .....	1
1.2 オンラインゲーム依存に関連する要因 .....	1
1.3 オンラインゲーム行動とオンラインゲームへの関与の仕方 .....	2
1.4 本研究の目的 .....	2
第 2 章：方法 .....	3
2.1 調査対象者 .....	3
2.2 調査期間 .....	3
2.3 手続き .....	3
2.4 測度 .....	3
2.5 倫理的配慮 .....	5
2.6 仮説 .....	5
第 3 章：結果 .....	6
3.1 調査対象者の特徴：一緒にオンラインゲームをする人について .....	6
3.2 調査対象者の特徴：オンラインゲームに求めていることや期待していること .....	8
3.3 調査対象者の特徴：ゲームジャンル .....	10
3.4 大学生充実感、ソーシャルサポートに関する男女差、ゲーム利用の有無による比較 .....	11
3.5 オンラインゲーム依存に関連する各変数に関する記述統計量と $t$ 検定 .....	12
3.6 オンラインゲーム依存に関連する各変数との相関 .....	15
3.7 オンラインゲーム依存に関連すると予測される各変数を包括するモデルの検討 .....	17
第 4 章：考察 .....	19
4.1 考察 .....	19
4.2 本研究の限界点と今後の展望 .....	21
参考文献 .....	I
資料 .....	a
資料 1 教員向け依頼書 .....	a
資料 2 教員向け研究協力同意書 .....	e
資料 3 対象者向け研究趣旨説明書 .....	f
資料 4 質問票 .....	i

## 序章

### 第1章：問題と目的

#### 1.1 問題

近年、インターネット環境の急速な普及とともに、オンラインゲームを利用する人が増えている。オンラインゲームには依存性があり、アメリカ精神医学会は、精神疾患の診断・統計のマニュアル第5版(DSM-5)において、インターネットゲーム障害(Internet gaming disorder)として診断基準を示している(高橋・大野, 2014)。

インターネットの利用目的としてオンラインゲームの利用が10代、20代では50%を超えており(総務省, 2021)、特に大学生は時間やお金を自由に使えることが増え、依存傾向になりやすいことが考えられる。オンラインゲームへの依存は、講義中の居眠りや欠席、遅刻の増加、家族や友人との交流の減少などの現実生活における支障が生じることが一般的に知られている。そこで、本研究では大学生を対象とし、オンラインゲーム依存につながる促進-抑制因子について、オンラインゲーム依存に関する個人要因とオンラインゲーム行動とオンラインゲームへの関与の仕方の2つの視点で考える。

#### 1.2 本研究の目的

本研究では大学生のオンラインゲーム依存の促進-抑制因子として、ソーシャルサポート、大学生充実感、オンラインゲームへの関わり方、オンラインゲーム内での他者との関わり方に着目して検討を行うことを目的とする。

### 第2章：方法

#### 2.1 調査対象者

本研究の対象は、都内のA私立大学に在学している18~29歳の大学生の男女にした。

#### 2.2 測度

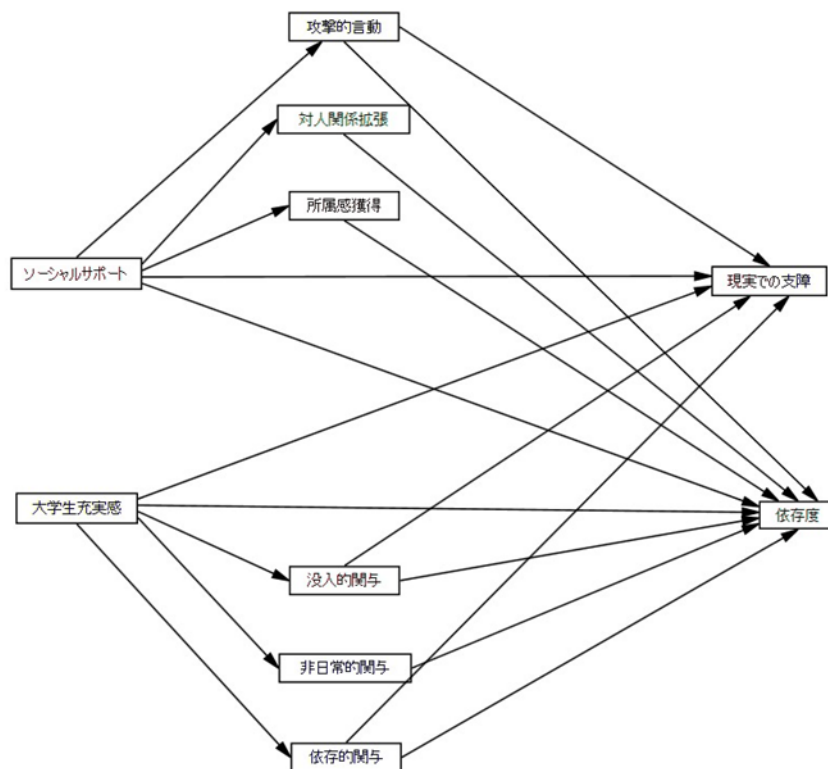
- (1) 属性
- (2) 居住形態
- (3) オンラインゲーム利用の有無
- (4) 大学生の充実感：大学生生活充実感尺度(坂柳, 1997)を使用した。
- (5) ソーシャルサポート：大学生用ソーシャルサポート尺度(片受・大貫, 2014)を使用した。
- (6) 一緒にゲームをする人
- (7) よくやっているオンラインゲーム名とそのオンラインゲームに求めていることや期待していること。
- (8) 利用時間
- (9) オンラインゲームへの関与の仕方：)現実とのバランスに関する行動(藤・吉田, 2009)と他者との関係に関する行動(藤・吉田, 2009)を使用した。
- (10) 現実生活における支障：ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート(久里浜医療センター, 2019)から引用した。
- (11) オンラインゲーム依存傾向：日本語版 Game Addiction Scale(GAS7-J; 古賀・川島,

2018)を使用した。

### 2.3 仮説

「大学生充実感」や「ソーシャルサポート」が低いと、「没入的関与」や「依存的関与」, 「攻撃的言動」が増加し, 「現実での支障」や「オンラインゲーム依存傾向」につながる (Figure 1)。

Figure 1 本研究の仮説モデル



### 2.4 倫理的配慮

本研究は桜美林大学研究倫理委員会の承認を受けて行った (受付番号 22075)。

## 第3章：結果

### 3.1 オンラインゲーム依存に関連すると予測される各変数を包括するモデルの検討

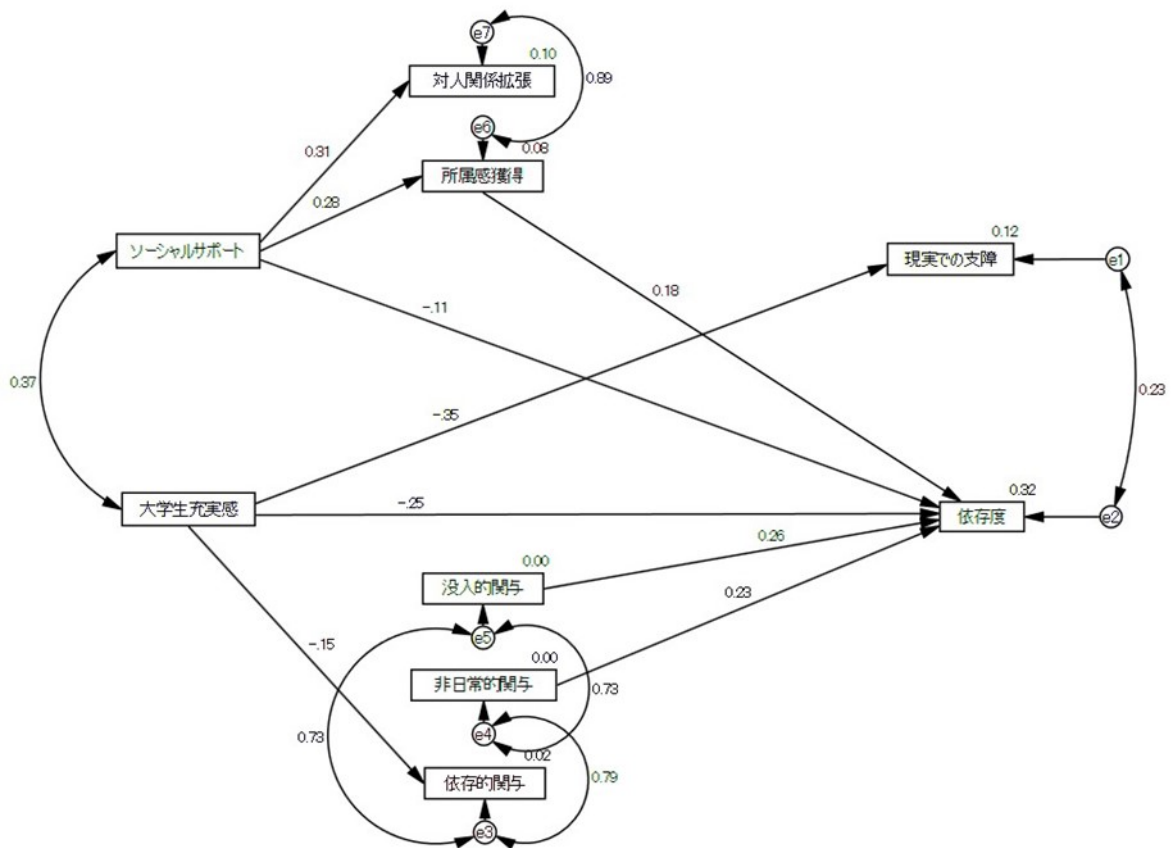
「大学生充実感」や「ソーシャルサポート」が低いと, 「没入的関与」や「依存的関与」, 「攻撃的言動」が増加し, 「現実での支障」や「オンラインゲーム依存傾向」につながるという仮説をもとに仮説モデルを作成し (Figure 1), 共分散構造分析を行った。

Figure1 のモデルの検討を行った結果, 適合度指標は,  $\chi^2=685.738$ ,  $df=26$ ,  $GFI=0.507$ ,  $AGFI=-0.043$ ,  $CFI=0.164$ ,  $RMSEA=0.414$ ,  $AIC=743.738$  であった。そこで, 有意ではなかったパスと「攻撃的言動」の観測変数を削除し, 5%水準で有意な係数を示すパスのみを

残した状態で再度分析を行った。その際の適合度は、 $\chi^2=612.618$ ,  $df=27$ , GFI=0.540, AGFI=0.233, CFI=0.175, RMSEA=0.383, AIC=648.618 であった。

その後、適合度指標を高めるために修正指数を参考にして 5%水準で有意な改善が見込まれる関係性に共分散を追加した。その結果、適合度指標は、 $\chi^2=70.26$ ,  $df=21$ , GFI=0.919, AGFI=0.826, CFI=0.931, RMSEA=0.126, AIC=118.26 となった。その結果を Figure 2 に示した。

Figure 2 修正した仮説モデル



## 第4章：考察

### 4.1 考察

「オンラインゲーム依存に関連する各変数」を包括するモデルの検討を行った結果、「大学生充実感」や「ソーシャルサポート」が高まることで「依存度」が低減されること、「大学生充実感」が高まることで「依存的関与」や「現実での支障」が低減されること、「ソーシャルサポート」が高まることで「対人関係拡張」や「所属感獲得」が高まり、「所属感獲得」が高まると「依存度」も高まること、「没入的関与」や「非日常的関与」が高まると「依存度」が高まること示され、仮説は部分的に支持された。大学生活に楽しさや価値を見出すなど「大学生充実感」を高めることが「現実での支障」や「依存度」を低

減させる可能性が考えられる。さらに、「大学生充実感」は「依存的関与」にも負のパスを伸ばしており、「大学生充実感」を高めることで、オンラインゲームが利用できないと苦痛が生じるほどのめり込んでしまうなどの事態を回避できる可能性が考えられる。また、「ソーシャルサポート」に着目すると、「対人関係拡張」と「所属感獲得」に正のパスが伸びており、藤・吉田（2010）は、現実生活における社会および個人志向性は、オンラインゲーム上での対人関係にもそのまま反映され得る可能性を示唆している。しかし、「所属感獲得」からは「依存度」へ正のパスも伸びている。オンラインゲームを1つの居場所のように使用するのには適応的かもしれない。しかし、そこに執着しすぎたり、現実での居場所よりもオンラインゲーム上での居場所の比重が大きくなると、「依存度」が増加してしまう可能性が考えられる。「没入的関与」と「非日常的関与」も「依存度」に正のパスを伸ばしており、現実とゲームの境界を見失うほどネットに没頭する行動を示す「没入的関与」が高まると「依存度」も高くなることは仮説と一致する。藤・吉田（2007）は「非日常的関与」について、オンラインゲームを一時的な解放・休息の場として利用する場合には孤独感の低減といったポジティブな影響があると報告している。しかし、適度なストレス解消の場として関与できればよいが、それ以上に現実からの逃避を求めてオンラインゲームに関与すると「依存度」の増加につながるのではないかと考えられる。

本研究の調査対象となった大学生において、「没入的関与」や「非日常的関与」、「オンラインゲームの2時間以上の利用」はオンラインゲーム依存促進因子、「大学生充実感」や「ソーシャルサポート」がオンラインゲーム依存抑制因子と位置づけられた。

#### 4.2 本研究の限界点と今後の展望

本研究の限界点として、オンラインゲーム依存に関連する因子として、本研究で取り上げた要因以外に衝動性や内向性、特性不安などが報告されており（樋口・成田，2020）、全ての要因について検討できていないことが挙げられる。本研究ではモデルの適合度指標もすべてが望ましいものとはいえず、パス係数も小さいものが多い。そのため、より適した新しいモデル図の作成や検討、他の因子の検討が必要であると考えられる。

オンラインゲーム依存は障害として提言されたのもここ数年の出来事であり、先行研究も少ない。しかし、オンラインゲーム依存患者は増加傾向にあり、オンラインゲーム依存促進-抑制因子を解明し、予防や治療に力を入れていくことは必要不可欠であると考えられる。そのため、今後も様々な視点からオンラインゲーム依存につながる要因を研究していく必要がある。

## 参考文献

- 藤 桂・吉田 富二雄(2007). オンラインゲーム利用が孤独感・敵意的認知に及ぼす影響— 自己の表出, 現実とのバランスの観点より— 筑波大学心理学研究, 33, 51-57.
- 藤 桂・吉田 富二雄(2009). インターネット上での行動内容が社会性・攻撃性に及ぼす影響: ウェブログ・オンラインゲームの検討より 社会心理学研究, 25(2), 121-132.
- 藤 桂・吉田 富二雄(2010). オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響, 心理学研究, 80(6), 494-503.
- 樋口 進(監)・成田 啓行(訳)(2020). ゲーム障害—ゲーム依存の理解と治療・予防 福村出版.
- 片受 靖・大貫 尚子(2014), 大学生用ソーシャルサポート尺度の作成と信頼性・妥当性の検討—評価的サポートを含む多因子構造の観点から— 立正大学心理学研究年報, 5, 37-46.
- 古賀 佳樹・川島 大輔(2018). 日本語版 Game Addiction Scale(GAS7-J)の作成と妥当性の検討 パーソナリティ研究, 27(2), 175-177.
- 久里浜医療センター(2019). ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート Retrieved December 21, 2022, from [https://www.jpaweb.org/dcms\\_media/other/%EF%BC%92%EF%BC%88%E5%88%A5%E6%B7%BB%EF%BC%91%EF%BC%89%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E3%83%BB%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E4%BD%BF%E7%94%A8%E3%81%A8%E7%94%9F%E6%B4%BB%E7%BF%92%E6%85%A3%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6%E3%81%AE%E3%82%A2%E3%83%B3%E3%82%B1%E3%83%BC%E3%83%88%E8%AA%BF%E6%9F%BB%E7%A5%A8.pdf](https://www.jpaweb.org/dcms_media/other/%EF%BC%92%EF%BC%88%E5%88%A5%E6%B7%BB%EF%BC%91%EF%BC%89%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E3%83%BB%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E4%BD%BF%E7%94%A8%E3%81%A8%E7%94%9F%E6%B4%BB%E7%BF%92%E6%85%A3%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6%E3%81%AE%E3%82%A2%E3%83%B3%E3%82%B1%E3%83%BC%E3%83%88%E8%AA%BF%E6%9F%BB%E7%A5%A8.pdf)
- 坂柳 恒夫(1997). 職業的不安と大学生生活充実度との関係 愛知教育大学教科教育センター 研究報告, (21), 79-85.
- 総務省(2021). 令和 3 年版 情報通信白書 インターネットの利用状況 Retrieved December 18, 2022, from <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r03/html/nd242120.html>
- 高橋 三郎・大野 裕 (監) (2014). DSM-5 精神疾患の診断・統計マニュアル 医学書院.