

早稲田大学 人間科学学術院 人間科学会 諸費用補助成果報告書 (Web 公開用)

申請者 (ふりがな)	小林 えり佳 ( こばやし えりか )
所属・資格 (※学生は課程・学年を記載。卒業生・修了生は卒業・修了年月も記載)	修士課程 2年
発表年月 または事業開催年月	2023年 10月
発表学会・大会 または事業名・開催場所	日本認知・行動療法学会第49回大会
発表者 (※学会発表の場合のみ記載、共同発表者の氏名も記載すること)	小林 えり佳・大山 一樹・西中 宏史・嶋田 洋徳
発表題目 (※学会発表の場合のみ記載)	インターネットゲーム障害傾向におけるゲームの種類と行動の機能の関連の記述的検討
発表の概要と成果 (抄録を公開している URL がある場合、「概要・成果」を記載した上で、URL を末尾に記してください。また、抄録 PDF は別途ご提出ください。なお、抄録 PDF は Web 上には公開されません。)	
<p><b>【目的】</b> インターネットゲーム障害傾向に対して、プレイヤーの予期しない報酬の獲得や他のプレイヤーとの交流を通して獲得できる報酬があることなど、そのゲームに特有の特徴が影響を及ぼすことが指摘されている。一方で、個人の特徴から見ると、不安傾向が高いことに起因する対人場面からの回避としてゲームを使用する者と、衝動性が高いことに起因する目先の報酬への接近として使用する者がいることが示唆されている。そこで本研究では、インターネットゲームに従事する者において、ゲームの種類と衝動性および回避傾向との関連を検討することを目的とする。</p> <p><b>【方法】</b> インターネットゲームを行う大学生 147 名 (平均年齢 20.73±1.71 歳)、高校生 184 名 (平均 16.51±0.68 歳)、中学生 120 名 (平均 12.69±1.18 歳) を分析対象とした。デモグラフィック項目、ゲームの種類、回避傾向 (LSAS-J; 朝倉他, 2002)、衝動性 (自記式 ADHD チェック項目; 篠田他, 2015) の各尺度への回答を求めた。本研究は早稲田大学の「人を対象とする研究に関する倫理審査委員会」の承認を得て実施された (承認番号: 2021-260)。なお、本報告は小林他 (2023, 日本教育心理学会第 65 回総会) と同一のデータセットを用いて、再分析を行ったものである。</p> <p><b>【結果と考察】</b> 衝動性および回避傾向の得点を用いて、Ward 法によるクラスタ分析を実施した。その結果、中学生と大学生においては 3 つ、高校生においては 4 つのクラスタに分けられた。各クラスタにおいてよく従事しているゲームの種類の特徴を検討するために <math>\chi^2</math> 検定を行ったところ、中学生においては、回避高群と比べて衝動性低群のアクションゲーム、オンライン FPS、オンライン TPS を使用する人数比率が有意に高かった。大学生においては、回避低群と比べて衝動性低群の戦略管理ゲームを使用する人数比率が有意に高かった。高校生においては、いずれのゲームにおいても有意な偏りは見られなかった。以上の結果から、各年代のクラスタ間で人数比率に差があったゲームの種類が少なかったことから、同じ種類のゲームを使用している者でも、対人場面への不安に起因して使用する者と、目先の楽しみに飛びついてしまう傾向に起因して使用する者の両方が混在することが示された。</p>	

※無断転載禁止