

# 抑うつと現実逃避の相互作用がゲーム障害に及ぼす影響

○廣瀬陽斗・安藤孟梓  
(福山大学人間文化学部心理学科)

## 問題と目的

ゲーム障害とは、ゲームの使用を制御できず、他の興味関心よりもゲームを優先してしまい日常生活に支障をきたす障害であり (APA, 2022), 大学生は自由時間の多さや親の監視や制約から離れること, 大学での教育にインターネットが使用されることなどの理由からゲームに依存するリスクが高い (Young, 1998)。また, 抑うつが悪化が現実逃避を促すことでゲーム障害に至ると説明されているが (Li et al., 2011), わが国では検討されていない。そこで, わが国の大学生を対象に抑うつと現実逃避の相互作用がゲーム障害に及ぼす影響を検討する。

## 方法

**調査協力者:** 大学生 (短期大学・専門学校を含む) 248 人 (平均年齢 20.13 歳,  $SD = 1.33$ )。

**調査材料:** ①フェイスシート (性別, 居住形態, 過去 1 年以内のゲームプレイの有無, ゲームの手段)。②日本語版 IGDT-10 (堀内他, 2022): ゲーム障害の疑いを 10 項目 3 件法で測定した。Király et al. (2017, 2019) の算出方法に従い, カットオフ値を 5 点以上に設定した。③日本語版 CES-D Scale (島他, 1985): 抑うつ症状を 20 項目, 4 件法で測定した。④日本語版 AAQ-II (嶋他, 2013): 体験の回避を 7 項目, 7 件法で測定した。

**手続き:** Qualtrics を用いてオンラインで実施した。

**分析方法:** 抑うつと体験の回避, 両変数の相互作用を説明変数, IGDT-10 のカットオフ値を目的変数としたロジスティック回帰分析を行った。統制変数として性別, 居住形態, ゲームの手段を使用した。分析には HAD (清水, 2016) を用いた。

**倫理的配慮:** 福山大学研究安全心理委員会の承認を得てから実施した (承認番号 2024-H-58-06)。

## 結果

対象者の内訳は, ゲーム障害の疑い有り群 19 人 (7.66%), ゲーム障害の疑いなし群 229 人 (92.34%)であった。各群のデモグラフィックデータは Table1 に示す。分析の結果, 抑うつはゲーム

障害を予測していたが ( $Z = 3.85$ ), 抑うつと体験の回避の相互作用 ( $Z = -1.85$ ) は予測していなかった (Table2)。

Table1

ゲーム障害疑い有り群と疑いなし群のデモグラフィックデータ

	ゲーム障害疑い有り群 ( $n = 19$ )		ゲーム障害疑いなし群 ( $n = 229$ )	
	度数	%	度数	%
男性	9	47.37	86	37.55
親と同居	14	73.68	160	69.87
スマートフォン	14	73.68	169	73.80
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
抑うつ	26.63	11.34	16.07	10.55
体験の回避	29.47	8.52	23.79	9.04

Table2

目的変数をゲーム障害としたロジスティック回帰分析

	オッズ比	95% 下限	95% 上限
男性	2.58	0.84	7.95
親と同居	0.97	0.32	2.94
スマートフォン	1.34	0.38	4.67
抑うつ	1.13**	1.06	1.20
体験の回避	1.02	0.95	1.10
抑うつ*体験の回避	1.00	0.99	1.00

\*\* $p < .01$

## 考察

抑うつがゲーム障害を有意に予測した要因として, 不適応な認知が関与している可能性が考えられる。Davis (2001) の認知行動モデルによると, 病的なインターネット使用は, 問題のある認知と不適応反応を強化または維持する行動の組み合わせによって発生するとされており, この場合, 抑うつによって活性化された不適応な認知と病的なゲーム行動によってゲーム障害につながると考えられる。また, 抑うつと体験の回避の相互作用がゲーム障害を予測しなかった要因として, 調査対象者の違いが考えられる。本研究では大学生を対象としたが, Li et al. (2011) は中学生を対象としていた。中学生は抑うつから回避する手段がゲームなどの遊びに限られるのに対し, 大学生は旅行や飲酒などさまざまな手段を用いることができるため, 本研究において体験の回避が抑うつとゲーム障害を調整しなかったと考えられる。