

大学生におけるアンヘドニアがインターネット ゲーム行動症に及ぼす影響

—行動活性化の介入可能性に着目したモデルの検討—

○廣瀬陽斗・安藤孟梓

(福山大学人間文化学部心理学科)

目的

インターネットゲーム行動症 (以下, IGD) の予測因子であるアンヘドニアは, 報酬系の機能不全と関連し, ゲーム以外を報酬として知覚させにくくする (Dong et al, 2017)。行動活性化理論では, 報酬を得る行動がアンヘドニアを媒介してゲーム依存に影響することが示されている (古賀他, 2020)。しかし, 報酬知覚の役割は検討されていないため, ゲームに依存しやすい大学生を対象に, 行動活性化による報酬を得る行動が報酬知覚とアンヘドニアを介して IGD に及ぼす影響について検討する。

方法

研究対象者 過去 12 ヶ月以内にゲームをプレイした経験のある大学生 338 人 (男性 99 名, 女性 235 名, ノンバイナリー 4 名; 平均年齢 19.75 歳 \pm 1.42)。

調査材料 ①フェイスシートでは, 性別, 居住形態, ゲームの手段, 1 日の最長ゲーム時間, 1 週間の合計ゲーム時間を尋ねた。②日本語版 IGDT-10 (Higuchi et al., 2022) では, IGD の傾向を 10 項目 3 件法で測定した。③日本語版 BADS-SF (山本他, 2015) では, 行動活性化による報酬を得る行動の活性化と回避を 8 項目 7 件法で測定した。④日本語版 EROS (国里他, 2011) では, 報酬知覚の程度を 10 項目 4 件法で測定した。⑤日本語版 SHAPS-J (Nagayama et al., 2012) では, アンヘドニアの傾向を 14 項目 4 件法で測定した。

調査手続き 2025 年 10 月にクラウドソーシングサービスを用いたオンライン調査を福山大学人間文化学部心理学科が定める倫理指針を遵守して実施した。

統計解析 平均補正付き最尤法を用いた共分散構造分析を行った。モデルの適合度の基準値は Schermelleh et al. (2003) に基づき, robust CFI は 0.95 以上, robust TLI は 0.95 以上, RMSEA は 0.08 以下とした。各尺度の因子負荷量が高い 3 項目を抽出して分析に用いた。

結果

研究対象者の内訳は, IGD の疑いあり群 110 名 (32.54%), IGD の疑いなし群は 228 名 (67.46%) であり, 男性は 99 名のうち 46 名 (46.46%), 女性は 235 名のうち 62 名 (26.38%) が IGD の疑いありと判断された。共分散構造分析の結果, 本研究のモデルの適合度

について robust χ^2 値は 136.65 ($p < .001$), robust CFI は 0.96, robust TLI は 0.95, RSMEA は 0.04 (90%CI [0.03, 0.06]) であり, 良好な適合度であると判断された。また, 先行研究に基づくモデル (古賀他, 2020) の適合度について robust χ^2 値は 96.29 ($p < .001$), robust CFI は 0.95, robust TLI は 0.94, RSMEA は 0.05 (90%CI [0.04, 0.07]) であり, 許容範囲の適合度であることが示された。本研究のモデルと先行研究に基づくモデルのパス図は Figure1, Figure2 に示す。

Figure1

本研究のモデルのパス図

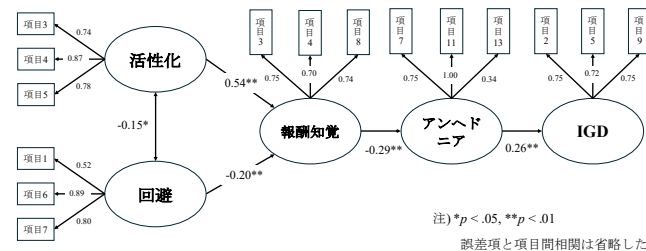
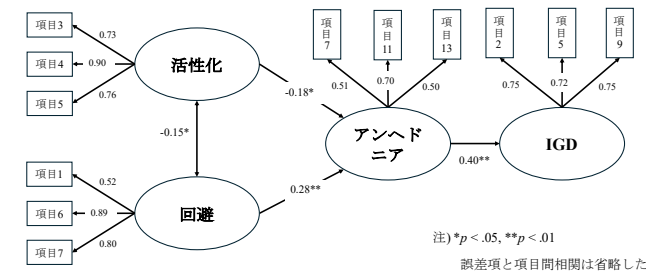


Figure2

先行研究に基づくモデルのパス図



考察

本研究の結果から先行研究に基づくモデル (古賀他, 2020) よりも本研究のモデルの適合度の方が良好であることが示された。本研究の結果は先行研究 (山本, 2016) の行動活性化モデルと同様に, 行動活性化による報酬を得る行動の活性化と回避行動の減少が報酬知覚を媒介してアンヘドニアに影響を及ぼすことから, 行動活性化によって報酬知覚が増加し, アンヘドニアを改善することにより, IGD が低減する可能性があると考えられる。また, 本研究では IGD 疑いありと判断された研究対象者が女性より男性に顕著であったことから, 男性の IGD に着目した研究が必要である。