

（西暦） 2023 年度 博士前期課程学位論文要旨

学位論文題名（注：学位論文題名が英語の場合は和訳をつけること）

青年期にゲームにのめり込んだ人の経験

学位の種類： 修士（看護学）

東京都立大学大学院

人間健康科学研究科 博士前期課程 人間健康科学専攻 看護科学域

学修番号 22894704

氏 名：関川 夏生

（指導教員名：山本 美智代 教授 ）

注：1 ページあたり 1,000 字程度（英語の場合 300 ワード程度）で、本様式 1～2 ページ（A4 版）程度とする。

背景

世界保健機関である WHO の「国際疾病分類 - 第 11 版」に「Gaming Disorder」が正式収載され、今や多くの国でゲームの使用過多が問題になっていることが示唆される。先行研究では、ゲーム行動症になりやすい要因についての研究や治療プログラムに関する研究は見られるが、ゲームに夢中になる当事者の経験を丁寧に聞き取った研究が見あたらない。ゲーム行動症の人がどのような経験をしているのかが見えてこないため、本研究に取り組んだ。

目的

青年期にゲームにのめり込んだ経験を持つ人々にとって、ゲームをすることは何であり、ゲームをやめるまでにどのような経験をしているのかを明らかにする。

方法

青年期にゲームにのめり込んだ経験があり、現在はその状態をやめて 3 年以上経過している成人に達する経験者 7 人を研究協力者とした。研究者の知人と研究を終えた研究協力者からのスノーボールサンプリングによって研究協力者を募った。研究協力者にオンラインでの半構造化面接を 1 時間程度実施した。そして、グラウンデッド・セオリー（Charmaz, K., 2014/2020）を参考に、ゲームを始めてからやめるに至るまでの経験を分析し、最終的な研究結果は、経験のタイプとして示した。東京都立大学荒川キャンパス研究倫理委員会の承認を得て行った（承認番号 23016）。

結果

統合カテゴリーを「ゲームを始める」、「ゲームを続ける」、「最優先になったゲーム生活」、「ゲームをやめる」の 4 段階に分けて整理することで、青年期に【ゲームにのめり込んだ人の経験】を明らかにした。

第 1 段階「ゲームを始める」は、状況は個々によって異なっていたが、ゲームへの誘導、ゲームをするためのコンピュータなどの物が整い、ゲームをする時間の 3 つ《ゲームのための誘導・物・時間》がある点は共通していた。この 3 つの要素が揃わない場合には、自ら作り出していた。第 2 段階「ゲームを続ける」では、《ゲームの面白さにのめり込む》点は、研究協力者全員に共通していたが、ゲームをしている中で何に重きをおくのかはバリエーションがあった。ゲーム世界に夢中になる中で、日常生活は第 3 段階の「最優先になったゲーム生活」となっていた。《ゲームの面白さにのめり込む》状態は、家族や恋人など、大切な人からの助言のみで抜け出すことはできなくなっていた。第 4 段階

「ゲームをやめる」局面では、本人の動機づけが必要であり、次のライフステージに進むための受験や資格試験といったイベントが、《他のものに価値を見出し目標が見えてくる》タイミングとなっていた。それ以外に、《ゲームの人間関係の崩壊》、《ゲーム自体の魅力がなくなる》《周囲の人たちのサポート》があった。これら個別的な理由は、「ゲームを続ける」際に、何に重きを置いていたかと一部関連性がある解釈がされた。

また、【ゲームにのめり込んだ人の経験】という現象について、第2段階「ゲームを続ける」時期の何に重きを置いたのかによって、ゲームにのめり込む人のタイプを①ゲームの中の人間関係に重きを置く、②現実世界のゲーム友達に重きを置く、③ゲーム自体の魅力に重きを置く、の3つのタイプに分けることができた。第4段階「ゲームをやめる」理由は、第2段階「ゲームを続ける」際に何に重きを置いていたかと一部関連があった。

考察

研究協力者たちの語りから見えるゲーム内の魅力が見えてきた。ゲームをすることで作られる世界があり、その世界が日常生活となることで、現実世界に戻ることが難しくなる世界が示された。

さらに青年期は、ゲーム行動症になりやすいライフステージである一方、環境の変化が大きく、きっかけとしての回復に向かう動機を見つけやすい時期であることが示唆された。青年期にある人が、自分の意思で納得して目標に向かうためには、ゲームを続ける理由が無くなる、失われることが必要である。患者が「ゲームを続ける」理由が失われることが自主的な変化、つまりゲーム行動症からの回復に必要であることが示唆された。

また、ゲームを強制的に取り上げるといった外的な要因だけでは、「ゲームをやめる」に至るためには難しく、むしろスリップに陥りかねない。ゲーム行動症患者と関わる際には、「ゲームを続ける」理由を、丁寧に耳を傾けることで、対話をポジティブに受け取ってもらえ、信頼関係の構築につながる可能性が示された。さらに「ゲームをやめる」道筋も見えやすく、ゲーム行動症の患者の対象理解の一助になると考えられた。