

令和 6 年 6 月 21 日現在

機関番号：37703

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2018～2023

課題番号：18K02096

研究課題名（和文）ネット依存症の課題に対応した家族教室のプログラム作成

研究課題名（英文）Development of a family group therapy program for internet addiction

研究代表者

松本 宏明（Hiroaki, Matsumoto）

志学館大学・人間関係学部・教授

研究者番号：90625518

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,200,000円

研究成果の概要（和文）：ネット・ゲーム依存での間接的支援としての家族会プログラム作成につながる家族会の機能の提示が最終目的となった。松本（2021）での情報的構成主義で、参加者間等の重なりに入れ子的な意味を見出す理論的裏付けがなされた。増田ら（2022）松本ら（2024）では、心理面接との併用が回復要因と捉えられ、親の回復と親子関係との重なりが重要と考えられた。また参加者へのインタビューから家族会は「情緒的・心理的サポート」「学習と成長」「ゲームとの関係性」が関連しつつ、個人と家族が直面する課題を乗り越える基盤を形成していた。家族会は、親子と家族、援助者とが学び支え合い意味を見出す回復の起点としての機能を担っていた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

ゲーム障害はICDの診断基準になる等、経済的損失や青少年の将来への影響も甚大である。本人アプローチが困難なまま重症化する事例は多大である。これまで家族支援も重要性は指摘されつつ明確な方法論はなかった。本研究で提示される家族会の方向性は、具体的には 家族会における援助者の積極的関与 個別面接との併用、この2点である。ゲーム依存における家族会の機能が提示されたことは、今後各地で実施されうるであろう家族会の展開方向性を示している。これは困難を抱える家族や本人、また精神保健福祉にも大きく寄与すると思われる。

研究成果の概要（英文）：The aim of this study is to present the functions of family associations that lead to the creation of family association programmes as indirect support in internet/gaming dependence. Matsumoto (2021) presented 'informational constructivism' as a foundational theory. This provided theoretical support for finding meaning in the overlap between participants. In Masuda et al. (2022) and Matsumoto et al. (2024), combined use with psychological interviews was seen as a factor in recovery from dependence. The results of the interviews with participants also showed that family meetings formed the basis for overcoming the challenges faced by individuals and families, while 'emotional and psychological support', 'learning and growth' and 'relationship with the game' were associated with the family meetings. The family association functioned as a starting point for recovery, where parents, children, family members and helpers could learn and support each other and find meaning.

研究分野：臨床心理学

キーワード：ゲーム障害 ネット依存 アディクション 自助グループ サポートグループ 情報的構成主義

様式 C - 19、F - 19 - 1 (共通)

1. 研究開始当初の背景

研究開始時の2017年は、ゲーム依存がDSMに予備的に記載されて数年、ネット・ゲームの経済的損失や青少年の将来への影響が議論になり始めた時期であった。本人受診が困難なネット・ゲーム依存において、当初からネット・ゲーム依存の家族支援の重要性は指摘されつつも、明確な方法論はなかった。なお、この状況は、ICD-10でゲーム障害が記載された2024年現在でも変わらない。また、本研究が対象とする家族会の実施は、研究開始当初は国内で数カ所程度であり、家族会に関する研究は海外を含めみられない状況であった。これも現在でも変わらない。

2. 研究の目的

当初の目的は、心療内科クリニックで既に実施中のネット・ゲーム依存家族会のプログラムの効果研究を柱に、援助者が活用しうるネット依存の状態像に対応し、少人数スタッフでも、実行可能1回の参加でも、家族が参加して良かったと思える、の3点を満たすプログラムの作成であった。その後、家族会の実践や理論的展開、援助者の役割等について再検討した結果、最終的な目的は、プログラムの作成に加えて、ゲーム依存家族会の機能に理論面と実践面から裏付けを与えることへと変更がなされた。

3. 研究の方法

(1) 基礎理論的な枠組みについて

理論研究：情報社会学等を背景とした家族会等対人援助における基礎理論の導出(松本, 2021)

援助者の態度やかかわりに関する研究(石井, 2024 など)

(2) プログラムについて

質問紙調査：メディアとのかかわり及びネット・ゲーム依存の現状に関する調査

・増田ら(2018)および石井ら(2019)小中高生を対象

・増田ら(2019a)就学前の児童を対象

・増田ら(2019b) ネット・ゲーム依存症の外来治療についての症例

ペアレントトレーニングの導入：家族会でのペアレントトレーニングを用いた事例検討(松本, 2018)および実践方法(ブリーフ・ペアレント・トレーニング)の提案(松本, 2020)

(3) 家族会の効果について

参加者へのインタビュー調査(執筆中)

質問項目・家族会に関する項目(参加期間、参加のきっかけ等)

・家族の参加時期において生じた変化について(個人の変化、かかわりの変化、家族会自体の変化等)

・インフォーマルなつながりに関する項目(形成過程等)

クリニックでのゲーム障害における調査での家族会の役割について(増田ら, 2022)

家族会の実践報告(松本ら, 2024)

4. 研究成果

成果として(1)家族と子ども、援助者とが重なり合う回復観と(2)実証研究の成果やペアレントトレーニングを取り入れたプログラムの方向性(3)援助者も積極的にかかわり、家族会と個別面接を併用し、親子での回復観の共有の基盤という家族会の役割が示された。3. 研究の方法に対応した形で提示していく。

(1) 基礎理論的な枠組みについて

理論研究と援助者という2点から提示した。松本(2021)で提示した情報の構成主義では、社会情報学を援用した情報理論により、援助者と当事者とが入れ子的に重なり合う、心理職にとってのメタ知識モデルの可能性を提示した。援助職としての心理職にとって、これは家族会の実践指針である。同時に、ゲームと現実との関係性を記述しうる認識論でもある。参加者間、時に援助者との体験や苦勞、あるいはゲームと現実との重なりに入れ子的な意味を見出しうる家族会の実践の記述に対して、理論的な裏付けがなされた。また、援助者の家族会等への主な参加形態である聞き手について、言語関与により物語を維持することを示す実験研究を再分析し、英語翻訳を行った(投稿予定)。さらに援助者の態度としては、曖昧さに対しむしろ積極的に変化に取り組む方向性が示された(石井, 2024)

これらの成果を家族会の枠組みから捉えると、で提示した基礎理論としての情報の構成主義は、個に還元しない情報の世界観に基づき、家族間、親子間、援助者とが学び支え合い、意味を見出す回復観を示した。では、援助者は聞き手として言語関与により家族が語る物語を維持する方向性のもと、態度としては、曖昧さに対しむしろ積極的に変化に取り組む方向性を示され

た。この援助者のかかわりは、家族会というサポートグループで曖昧な援助者の位置付けに際し、援助者が積極的に関与する裏付けとなった。

(2) プログラムについて

当初の目標である家族会のプログラムに関しては、メディアとのかかわり及びネット・ゲームの実証研究、およびペアレントトレーニングの導入という2点から検討した。

として、増田(2018)では、小学校低学年の男子においてネット・ゲーム依存該当は17%であり、早期対応の重要性が示唆された。増田ら(2019a)は就学前の5202名に調査を行い、2歳児以上の子どもの母親の15%が子どもが止められない、3割がやめさせようとするといらいらすなど、深刻な状況が明らかになった。また増田ら(2019b)ではネット・ゲーム依存症の外來治療について症例をまとめ、依存症と診断された110名のうち67%は、物品破壊や家族への暴力、引きこもりなど、重症例もみられていた。石井ら(2019)は、ゲーム・スマホの長時間使用が睡眠障害と昼間のだるさ、眠気に影響していることを示した。これら実証研究は、家族会での学習の基盤となった。

として松本(2018)では、家族会で取り入れているペアレントトレーニング(PT)について、PTが効果的と考えられる事例について報告し検討した。母親にとってPTは子供の行動を見直す手がかりとなり、家族会は、自身の対応を見直す準拠枠組みとなり、家族関係も改善したことで、結果として本人の主体性も引き出されたと捉えられる事例であった。この認識論に沿った実践方向性、変化志向の悪循環(石井, 2020)に配慮したブリーフペアレントトレーニング(松本, 2020)を提示した。通常は数回で行われるペアレントトレーニングを、家族にとって負担が少ないように、家族会の1回の参加でも使えるように部分的な再構成を行った。

で示されたネット・ゲーム依存で示したデータに沿って、家族会でゲーム依存の影響について実証的な説明がなされ、その説明を実際のプログラムに取り入れた。これにより、家族会は、援助者と家族とがともに学び合う場となった。また、のブリーフペアレントトレーニングについての検討に基づき、家族会ではペアレントトレーニングを取り入れたプログラムが行われるようになった。このようなプログラムの導入は、家族会は、援助者と親が子どもとのかかわりについて一緒に学び合う場たることに寄与したと考えられる。

(3) 家族会の効果について

実際、(1)(2)のような回復観やプログラムは、家族会にどのような効果をもたらしていたのか。その効果が、参加者へのインタビュー 実証研究 実践報告から検証された。

では、当事者、スタッフ間の重なり合いというプログラムの指針となりうる当事者へのインタビュー調査を実施した。当初研究目的だったインフォーマルなつながりの位置については、予想とは異なり、むしろインフォーマルなつながりをおさえる方向性が見えてきた。インタビュー結果は、M-GTAを用い分析し(論文執筆中)「ゲーム依存家族会が果たす役割」として「情緒的・心理的サポート」「学習と成長」「ゲームとの関係性」の三要素が重なり合いつつ、個人と家族が直面する課題を乗り越える基盤を形成していることが示された。

では、増田ら(2022)でゲーム障害の診断を受けた小・中・高校生107例で、子ども(親子も含め)の心理面接と親の家族会への参加が、3~5年後の親からみた経過良好因子として示された。の実践報告として、松本ら(2024)では延べ参加者484人について検討し、子のみの心理面接に結びつく事例は僅少で、親あるいは親子面接との併用が多かった。すなわちからは、親子・親面接との併用が回復要因と考えられ、親の回復と親子関係との重なり合いが重要と考えられた。

このようにでは、援助者を媒介に家族間が情緒的に支え合い、学び合いながら成長することが回復につながる可能性が示された。の効果研究や実践報告では、個別面接と家族会との併用が改善につながっており、その起点を家族会が担いうる可能性が示された。つまり、では、援助者と家族間では、親と子どもというそれぞれ異なる重なり合いの導出が、家族会の役割であり、ゲーム依存からの回復にも寄与している可能性が示された。

研究成果の総括

研究期間を通じて、家族会が果たしうる役割と、研究方向性が、それぞれ次第に明確になってきた。具体的には、当初の目的であった効果的な家族会の運営は、単に提供されるプログラム内容としてなされるだけでは十分ではないことが見えてきた。むしろ、家族会が果たしうるネットワーク的機能に、運営側が自覚的であることが重要だと考えられた。すなわち、参加者が単回での満足感を得るような家族会たりうるにも、前提として、そもそも家族会が情緒的・心理的なサポートを担える場所だと思って頂けうる基盤の構成が必須である。この基盤は、援助者側、そして援助者と家族会を構成する家族との関係性にも該当しうる。そしてこの基盤が、当初意図した学習効果のためには重要と考えられた。

その際、特に援助者の積極的役割が重要と思われる。援助者は単なるファシリテーター役割にとどまらない。参加者家族、そして、時に本人とも重なり合うような能動的な参加の仕方が、参加している家族間にとって重なり合いを感じられ、参加家族にとっての回復観の構成にもつながりうる可能性が考えられた。インタビュー調査の結果が示すように、参加者は、援助者の能動

的な参加を基盤に、家族間が重なりを感じられ、すなわち情緒的サポートを互いに得ながら、学習と成長し、ゲームとの関係を捉え直しうることが考えられた。

なお、本家族会ではカウンセリングとの併用事例が多かった。また、併用がゲーム障害からの回復にも寄与している可能性が示唆された。これは重要な知見と考えられる。その要因の検討は今後の課題だが、親が家族会に通い、また子どももカウンセリングを受けることで生じた親子での経験および回復観の重なりが、結果的にゲーム依存からの回復にも寄与している可能性が示唆される。したがって、今後の家族会の実践では、個別カウンセリングとの併用がより重要と考えられる。その効果や要因の実証も、今後の課題と考えられる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 0件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 増田 彰則, 山下 協子, 松本 宏明, 平川 忠敏, 胸元 孝夫	4. 巻 62巻4号
2. 論文標題 子どものインターネットゲーム障害の背景因子と外来治療経過	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 心身医学	6. 最初と最後の頁 326-340
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.15064/jjpm.62.4_326	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 松本宏明	4. 巻 42
2. 論文標題 心理職における知識のメタモデルとしての情動的構成主義	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 志學館大学人間関係学部研究紀要	6. 最初と最後の頁 39-57
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計16件（うち招待講演 4件／うち国際学会 0件）

1. 発表者名 石井宏祐, 石井佳世
2. 発表標題 当事者によるアルコール依存症からの回復の物語を配偶者はいかに経験するのか
3. 学会等名 日本質的心理学会第19回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 永石 尋幹, 湯田翔悟, 松本宏明, 大竹山なつき, 石井宏祐
2. 発表標題 悪循環と時間
3. 学会等名 日本ブリーフセラピー協会第14回学術会議
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 松本宏明
2. 発表標題 ベイトソンとMRIメンバー - 『ドン・ジャクソン記念講演から紐解くベイトソンプロジェクト』
3. 学会等名 日本ブリーフセラピー協会第13回学術会議（オンライン）ワークショップ（招待講演）
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 石井宏祐
2. 発表標題 アディクション臨床におけるブリーフセラピーを愛着理論から考える
3. 学会等名 日本ブリーフセラピー協会第13回学術会議（オンライン）ワークショップ（招待講演）
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 石井宏祐
2. 発表標題 自らの気がかりな応答をめぐる臨床心理士の嗜癖的な経験
3. 学会等名 日本質的心理学会第18回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 石井宏祐
2. 発表標題 変化をめぐる嘆きに注意を向ける（自主シンポジウム「変化志向に悪循環のおそれがあるときの家族療法」）
3. 学会等名 日本家族心理学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 松本宏明
2. 発表標題 ペアレント・トレーニングでの肯定的変化の裏にあるもの（自主シンポジウム「変化志向に悪循環のおそれがあるときの家族療法」）
3. 学会等名 日本家族心理学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 石井宏祐
2. 発表標題 ベイトソンのアディクション観・自助グループ観はブリーフセラピーにどう役立つか
3. 学会等名 日本ブリーフセラピー協会第12回学術会議（招待講演）（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 松本宏明
2. 発表標題 ブリーフ・ペアレントトレーニングことはじめ
3. 学会等名 日本ブリーフセラピー協会第12回学術会議（招待講演）（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 増田彰則・山下協子・松本宏明・胸元孝夫・増田敬祐
2. 発表標題 2歳児問題 - 乳幼児のメディア使用から見えてきた問題
3. 学会等名 第2回日本心身医学会関連大会合同集会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 増田彰則・松本宏明・山下協子・胸元孝夫
2. 発表標題 子どものネット・ゲーム依存症の外来治療
3. 学会等名 第2回日本心身医学会関連大会合同集会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山下協子・松本宏明・胸元孝夫・増田彰則
2. 発表標題 急激に増加する小学生のゲーム・スマートフォン依存
3. 学会等名 第2回日本心身医学会関連大会合同集会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 石井宏祐・松本宏明・胸元孝夫・山下協子・増田彰則
2. 発表標題 子どものゲーム・スマホの使用が睡眠に及ぼす影響について
3. 学会等名 第2回日本心身医学会関連大会合同集会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 松本宏明
2. 発表標題 心療内科クリニックにおけるゲーム依存家族会の実践報告
3. 学会等名 日本小児心身医学会第36回学術集会シンポジウム
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 増田彰則・山下協子・松本宏明・増田敬祐・胸元孝夫
2. 発表標題 低年齢化する子どものネット・ゲーム依存と睡眠障害
3. 学会等名 第日本小児心身医学会第36回学術集会シンポジウム35回日本小児心身医学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 松本宏明・増田彰則
2. 発表標題 ゲーム依存家族会の実践報告
3. 学会等名 第58回日本心身医学会九州地方会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	岡田 洋一 (Okada Yoichi) (20369185)	鹿児島国際大学・福祉社会学部・教授 (37701)	
研究分担者	石井 宏祐 (Ishii Kousuke) (30441950)	佐賀大学・教育学部・准教授 (17201)	
研究分担者	増田 彰則 (Masuda Akinori) (10347099)	鹿児島大学・医歯学総合研究科・客員研究員 (17701)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8 . 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------