

## プロセス依存尺度 (PDS) の開発と信頼性, 妥当性の検討

藤井 義久\*

(2016年3月3日受理)

Yoshihisa FUJII

### Development of Process Dependence Scale (PDS) and Examination of its Reliability and Validity

(キーワード) DSM-5, プロセス依存, 物質依存, 信頼性, 妥当性

#### はじめに

「依存症」は、世界的に最も関心が強まっている精神医学的問題の1つである (Khantzian & Albenese, 2011)。その「依存症」は、「物質依存」、「プロセス依存」、「人間関係の依存」という3つのタイプに大きく分けられる (齊藤, 2009)。しかし、最近まで「依存症」と言えば、何らかの物質を多量に体内に摂取することで快感を得ようとする、いわゆる「物質依存」と呼ばれている「薬物依存」や「アルコール依存」が主たる研究および治療の対象であった。薬物やアルコールは、一般に10代の半ばから乱用が始まり、自我の形成が進む思春期に病気として依存が形成され、以降、心身に様々な悪影響を及ぼし続ける可能性が極めて高いと考えられてきた (水谷, 2001; 斎藤, 2003)。そのため、思春期以降を対象とする「物質依存」に関する研究および治療が盛んに行われてきた経緯がある。

一方、「プロセス依存」は、Aboujaoude and Koran (2010) が述べているように、基本的に「衝動制御の問題」であるため、「物質依存」のように血液中の薬物やアルコール濃度といった科学的指標に基づいて診断することができない。従って、

「プロセス依存」は、あくまで本人からの自己申告がない限り、なかなか発見しにくい「依存症」と言うことができよう。それにも関わらず、個人のプロセス依存傾向を客観的かつ多面的に測定できる尺度は、未だ存在していない現状である。そこで、プロセス依存研究の発展のためにも、プロセス依存症患者の治療のためにも、個人のプロセス依存傾向を総合的に測定できる尺度の開発が必要不可欠であると考え、本研究に着手することにした。

さて、アメリカ精神医学会の「精神疾患の分類と手引 (DSM-5)」(APA, 2013) において、ある行為そのものに没頭することによって快感を得ようとする、いわゆる「プロセス依存」に分類される「ギャンブル依存症」が、初めて「薬物依存症」と同じカテゴリーに入った。「ギャンブル依存症」とは、「賭博への過度の従事が原因で社会生活や健康状態に悪影響を及ぼしている状態」と定義される (APA, 2013)。DSM-III (APA, 1980) では、このような状態を「病的賭博 (Pathological Gambling)」と診断していたが、DSM-5では、「ギャンブル障害 (Gambling Disorder)」という診断名に変更された。石井 (2009) の「ギャンブル依存」

\* 岩手大学教育学部

に関する実態調査によれば、我が国の成人男性の9.6%、女性の1.6%、全体平均で5.6%、国民総人口に直すと実に559万人が「ギャンブル依存症」であると推定される。まさに「ギャンブル依存症」は、誰でも成り得る「心の病い」と言うことができよう。そのようなギャンブル依存傾向を測定できる尺度として、「ギャンブル依存尺度」(木戸・嶋崎,2007;Nelson & Oehlert,2009)がある。

さらにDSM-5では、「プロセス依存」の1つと考えられている「ネット依存症」も「薬物依存症」と似たものかもしれないということで、同じカテゴリーに含めるかどうか、将来の検討課題になった。「ネット依存」とは、「インターネットに過度に没入してしまうあまり、コンピュータや携帯電話ができないと何らかの情緒的苛立を感じることで、また実世界における人間関係の煩わしく感じたり、通常の対人関係や日常生活の心身状態に弊害が生じているにも関わらず、インターネットに精神的に嗜癖してしまう状態」であると定義される(Young,1998a)。そのようなネット依存傾向を測定できる尺度として、「ネット依存尺度」(Young,1998a;長田・上野,2005)がある。また、「ネット依存」と密接に関連していると考えられる「ゲーム依存」も、若者間におけるテレビゲームや携帯ゲームの急速な普及により注目されるようになった。そうした「ゲーム依存」傾向を測定できる尺度として「オンラインゲーム依存尺度」(平井・葛西,2006)もある。さらに、日本全国PTA協議会(2012)も指摘しているように、インターネットが普及する中で、特に若者におけるメール利用への依存に対する懸念も高まってきている。そのような「メール依存」傾向を測定できる尺度として、「携帯メール依存尺度」(吉田・高井・元吉・五十嵐,2005)がある。廣中(2013)も述べているように、「プロセス依存」には、他にも様々な種類が存在する。例えば、たくさんの買い物をすることによって快感を得ようとする「買い物依存」や、古くから問題視されていた毎日の生活の大部分をテレビ視聴に費やす「テレビ依存」なども代表的な「プロセス依存」と言えるが、まだ研

究は極めて少ないのが現状である。

このように、「プロセス依存」の種類は様々な存在し、各種類ごとに尺度が異なっていることは、臨床場面におけるプロセス依存傾向の多面的診断および治療をかえって難しくしていると言える。なぜなら、複数のプロセス依存傾向に悩んでいる者に対しては、1つのプロセス依存傾向の改善にばかり力を注いでも、根本的な解決につながらないと考えられるからである。あくまで「プロセス依存」全体を見つつ、診断、治療していくことが望ましいと考えられる。

そこで本研究では、「物質依存」に比べて研究が遅れている「プロセス依存傾向」を客観的かつ多面的に診断できる「プロセス依存尺度」を開発し、その信頼性、妥当性について検討するとともに、一般成人における「プロセス依存」の現状とその予防の在り方について検討することにした。

## 方法

**調査対象** 全国調査機関であるA社が保有している調査協力者名簿に記載されている全国(北海道から九州)の一般成人(20-69才)の中から、地域、年代、性別を考慮した層化抽出法によって抽出された200名(男性100名、女性100名)である。なお、予め調査協力の意思がある一般成人を対象にサンプリングを行ったため、抽出された200名のうち調査拒否をした者はいなかった。

**調査手続** 調査対象者200名に対して、以下の内容から成る質問紙をパソコンによって送付し、回答を求める形で調査が実施された。

なお、調査に当たっては、倫理的配慮の観点から、「自分の回答が他人に漏れる心配はないこと」、「回答によって不利益を被ることはないこと」、「答えたくない質問に対しては答えなくてもよいこと」など、予め調査対象者に伝えた。

**調査内容** 質問紙は以下の内容から成る。

### (a) フェイスシート

性別、年齢、居住地について尋ねた。

### (b) 嗜癖行動調査

「現在の生活を振り返って、毎日、生活に支障

が出るほど止めようと思っても止められないで長時間ついてしまうことがありますか (タバコ, 酒, 薬物など身体に摂取することによって快感を得ようとする行為は除く)」と質問し, 「1つ以上ある」か「全くない」の二者択一方式により回答を求めた。

### (c) 生活時間調査

「プロセス依存尺度」の基準連関妥当性を検討するために, この前の日曜日に, どのような時間の使い方をしたか尋ねた。なお, 先週の日曜日が仕事だった人は, 調査日に一番近い, 仕事がお休みだった日の時間の使い方について回答を求めた。具体的には, 休日において「携帯電話」, 「ギャンブル (競馬やパチンコなど)」, 「電子ゲーム」, 「テレビ視聴」, 「買い物」, 「メール利用」, 「パソコン利用」, 「睡眠」それぞれに費やした時間について, 分単位で尋ねた。

### (d) プロセス依存尺度 (暫定版)

個人のプロセス依存傾向を多面的に測定できる尺度の開発を目指して, DSMの診断基準や依存症専門外来を受診する患者の主訴を参考にしながら, 「プロセス依存傾向」の測定に有効だと考えられる35項目を作成し, それらの項目をもとにして, 「プロセス依存尺度 (暫定版)」を作成した。なお, 回答は, 「自分と全く違う」, 「どちらかと言えば違う」, 「どちらとも言えない」, 「どちらかと言えば合っている」, 「自分にぴったり合っている」という5つの選択肢の中から1つを選ぶ5件法である。

## 結果

**項目分析** 「プロセス依存尺度 (暫定版)」(35項目)の各回答に対して, 0点から4点という得点を与え, 各項目得点の平均値および標準偏差を算出した。その結果, 天井効果の見られる項目は存在しなかったが, 床効果の見られる項目が3項目あったので, それらの項目は以降の分析対象から外すことにした。

**探索的因子分析** 「プロセス依存尺度 (暫定版)」(35項目)のうち, 項目分析により削除され

た3項目を除く32項目について, 主因子法・プロマックス回転による探索的因子分析を行った。その結果, 固有値1以上の基準および解釈可能性から6因子解が妥当であると判断した。そこで6因子解を仮定し, 1つの因子のみ絶対値.40以上の負荷を示し, 複数因子への因子負荷量の絶対値の差が.10以上であることを基準として項目選定を行った。前述の基準に該当しない項目を順次削除し, 同様の因子分析を繰り返し行った結果, 最終的に, Table 1の通りとなった。

第1因子は, 「ギャンブルにのめり込む性格である」や「ギャンブルでお金をたくさん使ったことがある」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「ギャンブル依存因子」と命名した。

第2因子は, 「パソコンをやり出したら長時間止められなくなる」, 「休みの日は, 1日中, インターネットをやっていることが多い」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「パソコン依存因子」と命名した。

第3因子は, 「テレビのない生活など考えられない」, 「休みの日は, テレビばかり見ている」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「テレビ依存因子」と命名した。第4因子は, 「携帯ゲーム或いはテレビゲームをやり出したら, 止められなくなる」や「携帯ゲーム或いはテレビゲームで遊ぶ以外, 特に楽しいことはない」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「電子ゲーム依存」と命名した。第5因子は, 「携帯がないと不安でたまらなくなる」や「外でも携帯の画面を見ていることが多い」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「携帯依存因子」と命名した。第6因子は, 「買い物をし出したら止まらなくなる」や「どんどん物を買ってしまう癖がある」といった項目に高い因子負荷が見られたことから, 「買い物依存因子」と命名した。

以上の手続きを経て, 前述の6つの下位尺度各5項目ずつ, 計30項目から成る「プロセス依存尺度 (Process Dependence Scale, 略してPDS)」を開発した。なお, PDSにおける下位尺度間の相関係数は, Table2の通り, .36から.63という中

Table 1 PDSの因子分析結果（プロマックス回転）

項目内容	F1	F2	F3	F4	F5	F6	h <sup>2</sup>
16.ギャンブルにのめり込む性格である	<b>.89</b>	-.01	-.00	.02	-.05	-.05	.79
30.ギャンブルでお金をたくさん使ったことがある	<b>.83</b>	.01	.05	-.01	-.05	.07	.75
23.ギャンブルでは勝つまでやり続ける	<b>.78</b>	.13	.09	-.18	.13	-.11	.65
2.ギャンブルが好きでたまらない	<b>.72</b>	-.07	.06	.09	-.07	-.06	.53
9.ギャンブルで仕事或いは学業がおろそかになったことがある	<b>.68</b>	-.04	-.06	.28	-.00	.00	.68
14.パソコンをやり出したら長時間止められなくなる	-.06	<b>.86</b>	-.00	.07	-.02	.03	.77
7.休みの日は、1日中、インターネットをやっていることが多い	-.08	<b>.81</b>	.04	.22	-.21	-.03	.71
21.時間を忘れて、インターネットに没頭することがよくある	-.07	<b>.75</b>	.05	-.04	.17	.08	.69
35.パソコンのし過ぎで、最近、視力が下がってきているように感じる	.13	<b>.70</b>	-.05	-.19	.08	.11	.57
28.家に帰ってもパソコンのキーボードを常に触っていないと落ち着かない	.13	<b>.54</b>	.14	.20	.10	-.16	.56
18.テレビを見る以外、楽しみがない	.03	-.06	<b>.84</b>	-.16	.14	-.22	.70
4.休みの日は、テレビばかり見ている	.01	.03	<b>.80</b>	-.01	-.16	.14	.68
32.家にいる時、常にテレビがついていないと、落ち着かない	.09	-.01	<b>.74</b>	.10	.04	.03	.68
25.テレビを見だしたら止められない	-.03	.12	<b>.71</b>	.13	-.00	.14	.72
11.夜遅くまでテレビを見ることが多い	.05	.07	<b>.69</b>	.05	-.05	.03	.55
10.テレビゲーム或いは携帯ゲームをやりだしたら、止められなくなる	.06	.18	-.11	<b>.76</b>	-.00	.03	.74
24.テレビゲーム或いは携帯ゲームで遊ぶ以外、特に楽しいことはない	.19	.02	.05	<b>.71</b>	-.04	-.00	.68
3.携帯ゲーム機は常に持ち歩いている	-.16	-.12	.17	<b>.62</b>	.17	.03	.44
17.テレビゲーム或いは携帯ゲームをやっていると、無性に興奮してくる	.27	.17	-.11	<b>.59</b>	.09	-.04	.68
31.テレビゲーム或いは携帯ゲームで負けたら勝つまでやり続ける方である	.31	.06	-.01	<b>.47</b>	.15	.06	.71
1.携帯がないと不安でたまらなくなる	-.24	-.07	.08	.26	<b>.79</b>	-.12	.65
29.外でも携帯の画面を見る人が多い	.00	.00	-.03	.22	<b>.77</b>	.00	.73
20.外でも携帯でメールをよく打つ	.15	-.04	-.11	.10	<b>.67</b>	.13	.62
27.相手から携帯にメールが返ってこない、心配でたまらなくなる	.15	.18	.03	-.23	<b>.54</b>	.09	.46
15.携帯で、1回につき30分以上、誰かと話をする人がよくある	.26	.06	-.06	-.11	<b>.48</b>	.21	.36
12.買い物をし出したら止まらなくなる	-.05	.10	-.05	.08	-.07	<b>.88</b>	.80
5.どんどん物を買ってしまう癖がある	-.04	.08	-.00	-.02	-.01	<b>.88</b>	.77
19.たくさんのお買い物をしたら何かすっきりとした気分になる	-.18	.06	.08	-.11	.31	<b>.58</b>	.50
33.買い物に行ったら袋一杯の物を買わないと落ち着かない	.27	-.15	.05	.09	.13	<b>.55</b>	.60
26.欲しい物を見つけたら借金をしてでも買ってしまおう方である	.32	-.21	.12	.21	-.01	<b>.41</b>	.49

Table 2 PDSにおける下位尺度間の相関係数

	ギャンブル 依存	パソコン 依存	テレビ依存	ゲーム依存	携帯電話 依存	買い物 依存
ギャンブル依存	1.00	.37***	.40***	.63***	.42***	.46***
パソコン依存		1.00	.39***	.50***	.41***	.45***
テレビ依存			1.00	.36***	.37***	.40***
ゲーム依存				1.00	.52***	.53***
携帯依存					1.00	.52***
買い物依存						1.00

\*\*\* $p < .001$

Table 3 嗜癖行動の有無とプロセス依存得点との関係

	嗜癖行動		t
	なし群(n=63)	あり群(n=137)	
ギャンブル依存	2.92(3.94)	3.93(4.61)	n.s.
パソコン依存	5.17(4.45)	8.12(4.78)	4.25***
テレビ依存	6.54(4.89)	7.81(4.71)	n.s.
ゲーム依存	2.67(3.83)	4.07(4.22)	2.33*
携帯依存	4.23(3.82)	5.76(3.77)	2.63**
買い物依存	3.78(3.51)	5.99(4.07)	3.93***
全体得点	25.32(18.54)	35.68(18.56)	3.67***

(注)( )SD, \*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

程度以上の値を示した。特に「電子ゲーム依存」と「ギャンブル依存」間の相関係数が、.63と高かった。

**信頼性の検討** PDSの各下位尺度ごとに、Cronbachの $\alpha$ 係数を算出したところ、「ギャンブル依存」が.88,「パソコン依存」が.88,「テレビ依存」が.89,「電子ゲーム依存」が.87,「携帯依存」が.88,「買い物依存」が.87,全体でも.83という値が得られた。

次に、奇偶法によって、PDS(30項目)を均等に2つに分け、スピアマン・ブラウンの修正式に従って折半法信頼性係数を算出したところ、.96という極めて高い値を示した。

以上の結果から、PDSには、一定の信頼性が備わっていることを確認した。

**妥当性の検討** まず、PDSの弁別的妥当性を検証するために、調査対象者を嗜癖行動調査によって2群に分けた。すなわち、前述の調査対象者を「毎日、生活に支障が出るほど止めようと思っ

ても止められないで長時間ついでしてしまうこと(タバコ、酒、薬物など身体に摂取することによって快感を得ようとする行為は除く)が1つ以上ある者」、すなわち、「嗜癖行動あり群」137名と、「嗜癖行動なし群」63名に分けた。そして、両群間におけるプロセス依存得点に有意な差が見られるかどうか分析するために、t検定を行った。その結果をTable3に示す。それによると、「ギャンブル依存」と「テレビ依存」を除いて、すべての下位尺度および全体得点において、両群間におけるプロセス依存得点に有意差が認められた。すなわち、「嗜癖行動あり群」の方が、「嗜癖行動なし群」よりも有意にプロセス依存得点の高いことが明らかになった。なお、得点の有意差は認められなかったものの「ギャンブル依存」、「テレビ依存」においても、同様の傾向が確認された。以上の結果、PDSには、一定の弁別的妥当性が備わっているものと考えられる。

さらに、PDSの基準関連妥当性について検討

するために、プロセス依存得点と休日における生活時間との関連性について、両者の相関係数に基づき検討した。Table 4に、PDSの各下位尺度得点と休日における各生活時間との相関係数を示す。その結果、「携帯利用時間」と相対的に関連が強かったのは「携帯依存得点」で.34、同様に「ギャンブル時間」は「ギャンブル依存得点」と.49、「電子ゲーム時間」は「電子ゲーム依存得点」と.39、「テレビ視聴時間」は「テレビ依存得点」と

.44、「買い物時間」は「買い物依存得点」と.32、「パソコン時間」は「パソコン依存得点」と.39、それぞれ関連が強かった。このように、生活時間とプロセス依存得点の間には一貫した傾向が認められたことから、PDSには一定の基準連関妥当性が備わっているものと考えられる。

以上の手続きを経て、PDSには、弁別的妥当性の観点からも、基準連関妥当性の観点からも、一定の妥当性が備わっていることを確認した。

Table 4 プロセス依存得点と生活時間との相関

時間	ギャンブル依存	パソコン依存	テレビ依存	電子ゲーム依存	携帯依存	買い物依存
携帯電話	.07	.18*	.12	.23**	.34***	.22*
ギャンブル	.49***	.08	.13	.24**	.14*	.15*
電子ゲーム	.09	.18*	.03	.39***	.01	.01
テレビ視聴	.09	.09	.44***	-.10	.00	.04
買い物	-.11	.02	.07	-.11	.07	.32***
メール利用	.02	.24**	.01	.07	.24**	.08
パソコン利用	.05	.39***	.03	.00	-.21**	-.04
睡眠	-.08	.01	-.12	-.05	-.04	-.04

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ 

Table 5 プロセス依存得点の男女別年代別平均値、標準偏差及び分散分析結果

	20歳代	30歳代	40歳代	50歳代	60歳代	F
ギャンブル依存	5.50(6.15) 2.40(3.69)	6.10(3.97) 2.05(2.61)	5.74(5.66) 1.35(2.35)	4.40(3.84) 2.80(4.41)	4.40(4.59) 1.40(2.66)	性: 30.14*** 年代: <i>n.s.</i>
パソコン依存	9.50(4.71) 7.75(6.32)	7.43(4.94) 8.30(3.73)	7.89(5.05) 6.15(5.10)	6.55(4.86) 5.90(5.05)	7.25(4.28) 5.25(3.67)	性: <i>n.s.</i> 年代: <i>n.s.</i>
テレビ依存	7.75(5.35) 6.15(5.02)	7.81(5.31) 8.45(5.12)	6.58(4.97) 6.75(4.76)	7.70(4.77) 7.70(4.51)	8.15(4.15) 6.95(4.30)	性: <i>n.s.</i> 年代: <i>n.s.</i>
電子ゲーム依存	8.30(4.99) 4.45(4.32)	5.67(4.41) 2.90(3.78)	4.00(3.48) 2.20(3.27)	2.45(3.62) 2.50(2.76)	2.40(2.78) 1.35(3.18)	性: 12.98*** 年代: 9.16***
携帯依存	6.45(4.75) 7.45(3.63)	6.24(3.99) 6.10(3.21)	4.84(4.15) 5.85(4.16)	4.15(3.28) 4.80(3.21)	3.55(3.39) 3.30(2.87)	性: <i>n.s.</i> 年代: 5.74***
買い物依存	7.25(4.71) 6.80(3.04)	6.52(4.65) 6.70(4.89)	4.95(3.17) 3.75(3.16)	4.80(4.00) 4.75(3.04)	3.95(3.72) 3.35(3.73)	性: <i>n.s.</i> 年代: 5.61***
プロセス依存得点(全体)	44.75(22.98) 35.00(17.88)	39.76(21.42) 34.50(14.85)	34.00(20.93) 26.05(15.47)	30.05(18.43) 28.45(16.01)	29.70(19.35) 21.60(15.04)	性: 6.38*** 年代: 4.14**

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$

**性差および年代差の検討** プロセス依存得点の性差および年代差について検討するために, 二要因分散分析 (性×年代) を行った。その結果を Table5に示す。それによると, 性差では, ギャンブル依存 ( $F(1,194)=30.14, p<.001$ ), 電子ゲーム依存 ( $F(1,194)=12.98, p<.001$ ) および全体得点 ( $F(1,194)=6.38, p<.001$ ) において有意な主効果が認められた。すなわち, 「ギャンブル依存」, 「電子ゲーム依存」および「全体得点」においては, いずれも男性の方が女性よりも有意にプロセス依存傾向の強いことが明らかになった。

一方, 年代差では, 電子ゲーム依存 ( $F(4,194)=9.16, p<.001$ ), 携帯依存 ( $F(4,194)=5.74, p<.001$ ), 買い物依存 ( $F(4,194)=5.61, p<.001$ ) および全体得点 ( $F(4,194)=4.14, p<.01$ ) において有意な主効果が認められた。そこで, さらに Tukey の多重比較を行った結果, それらの下位尺度および全体得点において, 30歳代以下の者の方が, 40才代以上の者に比べて, 5%水準で有意にプロセス依存傾向の強いことがわかった。

### 考察

本研究の目的は, ある行為そのものに没頭することによって快感を得ようとする, いわゆる「プロセス依存」の傾向を客観的かつ多面的に測定できる「プロセス依存尺度」を開発し, その信頼性, 妥当性について検討するとともに, プロセス依存傾向の現状とその予防の在り方について検討することであった。

まず, 「プロセス依存尺度 (暫定版)」(35項目) についてプロマックス回転による因子分析を行ったところ, プロセス依存の因子として, 最終的に「ギャンブル依存」, 「パソコン依存」, 「テレビ依存」, 「電子ゲーム依存」, 「携帯依存」, 「買い物依存」という6つの因子が抽出された。

まず第1因子として抽出された「ギャンブル依存」は, DSM-5で初めて「薬物依存」と同じカテゴリーに入った「Gambling disorder(ギャンブル障害)」の診断基準に照らして, ギャンブルにのめり込むパーソナリティ傾向を測定する因子と

考えられる。第2因子として抽出された「パソコン依存」は, インターネットだけでなく様々な目的でパソコンにのめり込むパーソナリティ傾向を測定する因子と考えられる。なお, DSM-5で「薬物依存症」と似たものかもしれないということで将来の検討課題になった「ネット依存」は, 「パソコン依存」の中核を成していると考えられるが, 現在は, パソコンだけでなく, スマートフォンを初めとする携帯電話もネットと簡単に接続できる環境にあることから, 両者は完全に重なり合っているとは言えない。第3因子として抽出された「テレビ依存」は, テレビがないと落ち着かない, 暇があれば常にテレビを見続けないと気が済まないパーソナリティ傾向を測定する因子と考えられる。この「テレビ依存症」は, 「プロセス依存」の1つとして古くから存在していたと考えられるが, 現在までのところ DSM や ICD といった国際精神疾患分類基準においては全く触れられてこなかった。そのため, 我が国における「テレビ依存症」の実態や発症メカニズムについてはまだよくわかっていない状況である。第4因子として抽出された「電子ゲーム依存」は, 男子を中心に広く普及した様々な電子ゲームにのめり込むパーソナリティ傾向を測定する因子と考えられる。DSM-5で「Internet Gaming Disorder(インターネットゲーム障害)」が新たに追加されたことから, 「電子ゲーム依存」に関する研究は今後ますます増え, それとともに有効な治療法が確立されてくるものと期待される。第5因子として抽出された「携帯依存」は, スマートフォンなどの携帯電話にのめり込むパーソナリティ傾向を測定する因子と考えられる。スマートフォンの急速な普及により老若男女を問わず携帯電話に依存する傾向が高まっているにも関わらず, DSM や ICD といった国際精神疾患分類基準において, 「携帯依存」に関する記述は今のところ見当たらない。従って, これほど携帯電話の普及が進んでいるにも関わらず, 「携帯依存」に関する研究はそれほど進んでいない状況にある。第6因子として抽出された「買い物依存」は, 買い物をすると気分が高揚し, 一時的に

嫌なことが忘れられるので、繰り返し買い物をしているうちに欲しい物を買うのが目的でなく、買い物自体が目的になり、コントロールができなくなる状態を言い、一般に女性に多いと考えられている（大坪,2001）。ただDSM-5においても未だ正式な診断名とはなっておらず、その実態は定かではない。以上の6つの下位尺度各5項目ずつ、計30項目から成る「プロセス依存尺度（PDS）」が開発された。本尺度が開発されたことにより、一般成人のプロセス依存傾向を客観的かつ多面的に測定することが可能となった。

次に、PDSの信頼性、妥当性について検討した。まず、信頼性については、Cronbachの $\alpha$ 係数と折半法信頼性の観点から検討した。その結果、Cronbachの $\alpha$ 係数は、下位尺度、全体ともすべて.80以上の値を得たことから、十分な内的整合性が確認された。さらに、奇偶法による折半法信頼性係数が.95という高い値を得たことも、PDSには十分な信頼性が備わっていることを裏付ける結果であると言える。ただ、「プロセス依存」は、本来、止めたくても自分の意思ではなかなか止めることのできない行動特徴を有していることから、結果の安定性についても調べておく必要があるため、今後、PDSの再検査信頼性についても検討しておくことが必要であろう。

一方、妥当性については、嗜癖行動の有無とプロセス依存得点との関係から弁別的妥当性を、生活時間とプロセス依存得点との関係から基準連関妥当性について検討した。Brenner(1997)は、プロセス依存が生活に悪影響を及ぼす影響について調査したところ、時間管理の問題がとりわけ大きかったことを明らかにしている。また、州脇(2005)は、どこまでが正常でどこからが障害で問題があるのか個人によって異なるため明確な境界を設けることが出来ず、正常から障害へ、つまり「習慣」から「依存」への連続性があることを明らかにしている。これらの研究から、日常生活習慣とプロセス依存傾向との関係について明らかにすることは、PDSの妥当性について確かめる上で極めて重要な手続であると考えられる。

Young(1998b)も、新たに開発した「インターネット依存尺度」の合計得点によって調査対象者を「インターネット依存者」と「インターネット非依存者」に分け、両者のインターネット接続時間について調査することによって、尺度の妥当性について検証した。その結果、「インターネット依存者」のインターネット接続時間は、1週間あたり平均38.5時間であるのに対して、「インターネット非依存者」のそれは4.9時間であった。このことから、インターネット依存者はそうでない者よりインターネット接続時間が明らかに長いという一般的に考えられている傾向と本研究結果が一致していることを確認することによって、本尺度には十分な妥当性があると判断している。本研究においても、その手続に従って、プロセス依存と生活時間との関連性に基づき、PDSの妥当性の検証を行った。その結果、プロセス依存と生活時間との関係は、一般に考えられている傾向とほぼ一致したことから、PDSには、一定の妥当性が存在していると考えられる。

ただ、ここで気をつけておかなければならないことは、PDSの妥当性が確認されても、直ちにPDSを用いた「プロセス依存症」の診断を行うことはできないことである。あくまでPDSは、個人のプロセス依存傾向を把握することを目的としたパーソナリティテストである。従って、PDSによってプロセス依存傾向が強いと判断されたならば、依存症の専門外来を受診して、より詳細な問診や検査を受け、DSM-5やICD-10の診断基準などに従って、慎重に「プロセス依存症」かどうか診断していく必要がある。そういった意味から、今後さらに本尺度の臨床的妥当性についても様々な角度から検討していかなければならないと考えている。

次に、本研究において開発したPDSを用いて、一般成人におけるプロセス依存傾向の実態について、二要因分散分析（性×年代）によって検討した。まずプロセス依存傾向の性差であるが、分散分析の結果、プロセス依存得点は全体的には男性の方が女性よりも有意に高いことが明らかになっ



た。しかし、必ずしもすべてのプロセス依存において同様の傾向があるわけではなかった。すなわち、ギャンブルや電子ゲームに対する依存傾向は男性の方が女性よりも強いが、残り4つのプロセス依存傾向においては有意な性差は認められなかった。このことから、男性においてプロセス依存得点(全体)が高かったのは、ギャンブルや電子ゲームへの依存傾向が女性に比べてより強いことが原因していると考えられる。

一方、プロセス依存傾向の年代差であるが、同様に分散分析の結果、「電子ゲーム依存」、「携帯依存」、「買い物依存」及び「全体得点」において、有意な年代差が確認され、いずれも年代が上がるほど、依存傾向は低下する傾向が確認された。さらに有意な年代差が確認された前述の下位尺度についてはTukeyの多重比較を行ったところ、いずれにおいても30歳代以下の者が40歳代以上の者に比べて有意にプロセス依存傾向の高いことが確認された。このことから、若者においては特に、電子ゲーム、携帯および買い物への依存傾向に注意を払い、そういった行為に対する依存傾向が高まっていると判断された場合には、早めに対応、治療していくことが重要であると考えられる。従って、本研究において開発されたPDSを用いて、そうしたプロセス依存傾向の強い若者を早期に発見し、早期に治療を開始することこそが、深刻なプロセス依存症に陥る若者を防ぐことにつながると思われる。

プロセス依存の研究は、まだ始まったばかりであるので、未だ「プロセス依存」に対するアセスメントや治療の方法も確立されていない状況である。そういう状況であるからこそ、本研究をきっかけに、薬物を過剰に摂取することによって快感を得ようとする「物質依存」だけでなく、ある行為にのめり込むことによって快感を得ようとする「プロセス依存」も特に若者にとって大きな問題になりつつあることを認識し、「プロセス依存」に関する研究が増えることを願ってやまない。

今後はさらに本研究において開発されたPDSの国際標準化を図っていくとともに、PDSを用

いて、さらに詳細に、思春期以降、プロセス依存はどのように形成されるのか、またプロセス依存に対してどういった治療法が有効であるのかについて、解明していきたいと考えている。

#### 付記

本研究は、2012年度依存学推進協議会の研究助成を受けて実施することができた。この場を借りて、厚く御礼申し上げる次第である。

#### 引用文献

- Aboujaoud,E,Koran,L.M.(2010). Impulse Control Disorders, USA: Cambridge University Press.
- American Psychiatric Association(1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (3rd ed.)*. USA: Washington D.C.: American Psychiatric Publishers.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. USA: Washington D.C.: American Psychiatric Publishers..
- Brenner,V.(1997). Parameters of Internet use,abuse, and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80,879-882.
- 福本康治(2006). ギャンブル依存症とその対策についての概要報告, 産業総合研究調査報告書, 14,127-147.
- 福井進・小沼杏坪(1996).薬物依存症ハンドブック, 東京:金剛出版.
- 平井大祐・葛西真紀子(2006). オンラインの使用が使用者に与える心理的影響,ゲーム研究, 1(1),1-8.
- 廣中直行(2013). 依存症, 東京:講談社.
- 石井裕正(2009). わが国における飲酒の実態ならびに飲酒に関連する生活習慣病, 公衆衛生上の諸問題とその対策に関する総合的研究(Report), 厚生労働科学研究成果データベース(文献番号:200825026A).
- Khantzian,E.J. & Albenese,M.J.(2011). Understand-

- ing Addiction as Self Medication: Finding Hope Behind the Pain. USA: Rowman & Littlefield Publishers.
- 木戸盛年・嶋崎佳雄 (2007). 修正日本語版 South Oaks Gambling Screen(SOGS) の信頼性・妥当性の検討, *心理学研究*, 77, 547-552.
- 水谷修 (2001). 薬物乱用, 東京: 大修館書店
- 長田洋和・上野里絵 (2005). 日本版インターネットアダクションテスト (JIAT) の有用性の検討, アデイクションと家族, 22, 269-275.
- Nelson, K.G. & Oehlert, M.E. (2008). Evaluation of a Shortended South Oaks Gambling Screen in veterans with addictions. *Psychological of Addictive Behaviors*, 22, 309-312.
- 二本松美里・酒井祥子 (2008). 我が国におけるギャンブル依存研究の展望, 広島大学保健管理センター研究論文集, 24, 53-61.
- 日本PTA全国協議会 (2012). 平成23年度マスメディアに関するアンケート調査 子どもとメディアに関する意識調査 調査結果報告書 (冊子体).
- 丹羽智美 (2005). 青年期における親への愛着と環境移行期における適応過程, *パーソナリティ研究*, 13, 156-169.
- 大坪天平 (2001). 人間関係が買い物依存症を生み出す, *プシコ*, 2(4), 68-71.
- 斎藤学 (2003). 青春期の薬物乱用, 東京: 開隆堂出版
- 斎藤学 (2009). 依存症と家族, 東京: 学陽書房
- 州脇寛 (2005). 嗜癖精神医学の展開, 東京: 新興医学社.
- 吉田俊和・高井次郎・元吉忠寛・五十嵐祐 (2005). インターネット依存および携帯メール依存のメカニズムの検討, *電気通信普及財団研究調査報告書*, 20, 176-184.
- Young, K.S. (1998a). *Caught in the net: how to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recover*, New York: John Willy & Sons.
- Young, K.S. (1998b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder, *Cyberpsychology and Behavior*, 1, 237-244.