

氏名（本籍）	三原 聡子		
学位の種類	博士（生涯発達科学）		
学位記番号	博甲第	9892	号
学位授与年月	令和 3 年 3 月 25 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
審査研究科	人間総合科学研究科		
学位論文題目	ゲーム障害者への治療過程に対する家族の関与の影響 -来談, 治療継続, 治療転機の観点から-		
主査	筑波大学教授	博士（保健学）	原田 隆之
副査	筑波大学教授	博士（心理学）	大川 一郎
副査	筑波大学准教授	博士（心理学）	飯田 順子
副査	(株) LSI メディエンス テクニカルアドバイザー	医学博士	廣中 直行

## 論文の内容の要旨

三原聡子氏の学位論文は、青少年のゲーム障害に焦点を当て、その治療過程に関する家族の関与の影響を明らかにするとともに、家族に対する効果的な介入法を検討したものである。その要旨は以下のとおりである。

前半の第Ⅰ部は理論的検討を中心としている。第 1 章では、著者はゲーム障害やインターネット依存の現状を概観し、その問題点を明らかにしている。第 2 章においては、先行研究をレビューしながら、ゲーム障害の疾病概念の定義、症状、治療など、現時点での先行研究の知見を詳細にまとめている。そして、第 3 章において、ゲーム障害に関する課題を浮き彫りにしている。すなわち、ゲーム障害が若年層を中心とする障害であり、その治療には家族の関与が極めて重要であることが述べられている。このことを踏まえ、本論文全体の研究目的は、効果的な治療導入、継続、そして治療効果に関して、どのような家族の関わり方が求められるのか、そして望ましい関わり方を促進するにはどのような介入が効果的であるのかという点に関して実証的に検討することであると述べている。

後半の第Ⅱ部は実証的検討である。まず第 4 章では、著者は大規模な疫学的調査を実施し、青少年のゲーム障害の実態を明らかにしている。その結果、わが国の青少年における有病率を算定し、男子 6.2%、女子 9.8%であるという知見をわが国で初めて見出している。第 5 章では、ゲーム障害者への家族の関わり方が、治療開始や継続にどのように影響するかを検討している。特に、さまざまなアセスメントツールを独自に開発し、客観的に問題の把握ができるように多くの工夫を凝らしている。これによって、ゲーム障害のスクリーニング、ゲーム障害者自身による問題の認識、援助要請阻害要因など、臨床的に重要なアセスメントが定量的に可能になるとともに、家族の関与の仕方がゲーム障害を抱える青少年の治療転帰に大きな影響を及ぼすことを実証的に示している。特に、家族が本人に対して対決姿勢で臨むのではなく、不安な気持ちなどを受容しながら共感的に関与することが、望ましい予後と関連することを明らかにしている。

第 6 章では、著者は効果的な介入法を開発し、臨床試験によってその効果を検証している。まず、第 5 章での知見を踏まえ、家族に対して望ましい関与の仕方やコミュニケーションスキルを教授するための心理教育や認知行動療法に基づく介入プログラムを独自に開発している。そして、研究参加者をランダムに 2 群に分け、介入群と待機群を設けたうえでプログラムを実施するというランダム化比較試験による臨床試験を実施し、その効果を検討している。その結果、介入を受けた家族の子どもの方が、有意に治療を開始し、ゲーム時間も有意に減少するなどの望ましい効果を見出している。

最後に、第7章で研究全体を総括している。そこでは、著者は低年齢化しているゲーム障害者については家族の関与の仕方がきわめて重要であり、まずは家族に対して適切な介入を行うことで、間接的に本人の治療意欲を高め、ひいてはゲーム障害の治療に促進的に働くなどの有効性が示されたと述べている。

## 審査の結果の要旨

### (批評)

ゲーム障害は、2019年にWHOの「国際疾病分類」に新たに収載されたばかりの新しい障害であることから、本論文は世界的に見ても最先端の知見を提供し、今後の研究を牽引するきわめて意欲的な論文である。ゲーム障害の概念の理論的検討、大規模な疫学的調査、アセスメントツールの開発、介入法の開発と評価などさまざまな緻密な方法によって、臨床的に意義のある多くの成果を産み出していることに対して大きな学術的意義が認められる。

特に、実際の臨床場面において、ゲーム障害を有する青少年とその家族に対して、独自に開発した家族介入プログラムを実施し、ランダム化比較試験のデザインを用いた厳密な方法でその有効性を検討している点は、特筆に値する。プログラムの開発においては、質問紙調査によって援助阻害要因を同定したうえで、その改善をターゲットとした介入要素を組み込んだ多面的介入を工夫し、理論的にも頑健である。そして、その有効性がランダム化比較試験で実証されたことは、今後のゲーム障害の治療効果を一気に高めるための貴重なエビデンスを提供するものである。

2021年1月22日、学位論文審査委員会において、審査委員全員出席のもと論文について説明を求め、関連事項について質疑応答を行い、最終試験を行った。その結果、審査委員全員が合格と判定した。よって、著者は博士(生涯発達科学)の学位を受けるのに十分な資格を有するものと認める。