

# 「ネット依存者」における志向性と脆弱性

——各種サービスごとの嗜癖的経験と  
心理的背景との対応分析を中心に——

高橋伸彰

## 目 的

2014年現在、インターネット利用者数は10,044万人であり、人口普及率は82.8%にも上っている(総務省, 2014)。このことから、インターネットはもはや既存のインフラと言えよう。そして、インターネットを介した、もしくはインターネットが原因となった事件が世間をにぎわすことが多く、テレビや一般書などではいわゆる「ネット依存者<sup>(1)</sup>」の問題が盛んに取り上げられるようになった。

一方、世の中には嗜癖の対象となりうる物質や行為が溢れている。インターネットに嗜癖する者は、数多くの嗜癖的な対象の中からインターネットを自身の嗜癖対象として選択したと言える。このような選択の背景を説明するモデルとして2つのモデルがある。1つはKhantzianとAlbaneseらのグループが

- 
- (1) 依存 (dependence)・嗜癖 (addiction) に関連する用語には、研究者の間でも混乱がある(高橋・廣中・嶋崎・成田, 2012)。本稿では、ある対象に耽溺することを嗜癖と呼ぶ。なぜならば、本来、依存は主に物質を対象とする場合に用いる用語であり、嗜癖は物質、行為問わず用いられてきた用語であるからである。同様に、インターネットに対する過度の耽溺もまた、呼称が研究者間で一貫していない(Carbonell, Guardiola, Beranuy, & Bellés, 2009)。今般改訂された、DSM-5 (APA, 2013 高橋・大野監訳 2014)の「今後の研究のための病態」におけるインターネットゲーム障害 (Internet gaming disorder) の項に、インターネットに対する過度の耽溺として、インターネットアディクション (Internet addiction) という用語が用いられていることから、本稿でもインターネットアディクションという用語を用いる。

長年提唱してきた、依存症の自己治療仮説（self-medication hypothesis）である（Khantzian, 1975；Khantzian & Albanese, 2008 松本訳 2013）。自己治療仮説の骨子は 1) ヒトが物質摂取に耽溺してしまうのは、それが、心理的苦痛を軽減したり、取り去ったり、変化させたりといった効果が強いからであるということと、2) 心理的苦痛を緩和する際にどの薬物を選択するのかには個人差があるということである。すなわち、依存性物質は辛い感情状態やパーソナリティ要因との相互作用を経た結果、数ある中から選択されるというものである。

もう 1 つは Shaffer et al. (2004) による嗜癖の症候群モデル（syndrome model of addiction）である。このモデルでは嗜癖を症候群と捉え、1) 嗜癖症候群の前駆症状として、神経生理学的要素と心理社会的要素からなる潜在的脆弱性があり、特定の物質・活動への暴露とそれとの相互作用の結果、好ましい主観的变化を得ることを仮定している。そして、2) 嗜癖症候群を発症する前に、嗜癖に陥る過程で体験することと繰り返される好ましい主観的变化との相互作用の結果、3) 嗜癖症候群を発症するとしている。嗜癖の対象ごとに特有の徴候や後遺症があるが（例えば飲酒であれば肝硬変、賭博行動であれば借金など）、認知行動療法への感受性や嗜癖対象の置き換え（オピオイドの断薬により鎮痛剤の使用が生じたりする）など共通である部分も仮定している。

以上 2 つのモデルは、脆弱性を持つ個人が好ましい主観的变化を得ることができる物質や行為を選択するという点で一致している。本研究ではこのような物質や行為の選択の背景を 1) 志向性と呼び、2) 個人が持つ脆弱性と併せて検討する。具体的には、1) 志向性が持つ側面として、パーソナリティ特性、社会性、学習による期待や動機の 3 つの側面を仮定し、2) 脆弱性として衝動性について扱う。また、これら 2 つのモデルは、飲酒や喫煙、各種違法薬物といった依存性物質やギャンブルやインターネットなどの嗜癖的な行為（これら行為に耽溺することを行為嗜癖（Marks, 1990）と呼ぶ）から、どれを嗜癖対象として選択するかというモデルである。しかし、特に行為嗜癖では、各嗜癖対象のうちにそれが包含する下位の嗜癖対象が存在する。本研究に

で取り上げるインターネットにおいても、様々なサービスが存在し、それらはインターネットという嗜癖対象に包含される下位の嗜癖対象と考えることができる。このような下位の嗜癖対象である各種サービスごとに、個々人の志向性は異なるが、脆弱性は共通して存在していると考えられる。

本研究ではまず、インターネットに嗜癖している者（インターネットアディクション群。以下、IA群）と嗜癖していない者（非インターネットアディクション群。以下、非IA群）との間で志向性と脆弱性に違いが認められるか否かを探索的に検討した。さらに、インターネットの中でも、個々人の志向性によって嗜癖するサービスが異なるか、そして全てのサービスへの嗜癖に脆弱性と仮定する衝動性がかかわるかについて対応分析を用いて検討した結果を報告する。

## 方 法

### 調査時期・調査参加者・手続き

第1期（2012年2月から3月）：Web調査会社を通じてメールにて参加を依頼した。インターネット利用が本格的になる高校生（15歳以上）から、64歳までを対象に平成22年度国勢調査による人口動態を考慮に入れて900名の回答を目標に配信した。一方、65歳以上の老年者については、男女比を考慮に入れて100名の回答を目標に配信した。結果、男性557名、女性570名、計1127名（年齢範囲15歳～87歳）よりインターネット上にて回答が得られた。回答に不備のある者を除いた999名（男性486名、女性513名、年齢範囲15歳～87歳）を分析の対象とした。第2期（2012年10月）：第1期と同様に、Web調査会社を通じてメールにて参加を依頼した。第1期の有効回答者の中から、日本版インターネットアディクションテスト（長田、2007）によりインターネットアディクションであると判定された100名全員に対して再度参加を依頼した。また、インターネットアディクションと判定されなかった者からランダム抽出を行い、200名の回答を目標に参加を依頼した。IA群65名（男性35名、女性30名、年齢範囲15歳～73歳）、非IA群205名

(男性 94 名, 女性 111 名, 年齢範囲 18 歳~83 歳) より回答が得られ, 回答に不備のある者を除いた IA 群 51 名 (男性 28 名, 女性 23 名, 年齢範囲 15 歳~73 歳), 非 IA 群 188 名 (男性 84 名, 女性 104 名, 年齢範囲 19 歳~79 歳) を分析の対象とした。IA 群の日本版インターネットアディクションテスト得点は平均  $68.94 \pm 8.57$  であった (カットオフポイント 60 点以上)。なお, 本研究は「人を対象とした臨床・調査・実験研究倫理委員会 (関西学院大学)」の承認を受けた。

### 質問項目

**インターネットアディクションの有無** インターネットアディクションの有無を調べるため, 日本版インターネットアディクションテスト (以下, **JIAT**) を用いた。この尺度は **Young (1998)** によるインターネットアディクションを鑑別するために作成した **Internet Addiction Test (IAT)** を長田 (2007) が邦訳した尺度である。**DSM-IV** の病的賭博とアルコール依存症の診断に用いられている診断基準を基に作成した 20 項目からなる。5 件法にて回答を求めた。カットオフポイント 60 点以上を IA 群, 60 点未満を非 IA 群とした。

**長時間経験および短縮失敗経験** インターネットの利用方法ごとにどの程度, 嗜癖的なかわりをもっているかを検討するために, **JIAT** (長田, 2007) の 2 項目を基にして, 「仕事・学業以外で, 以下のインターネットの使い方のうち, 思っていたよりも長い時間, 利用した経験はありますか? (以下, 長時間経験)」「仕事・学業以外で, 以下のインターネットの使い方のうち, 利用する時間を少なくしようとして失敗した経験はありますか? (以下, 短縮失敗経験)」という質問を設けた。なお, これら **JIAT** の 2 項目は自記式の **Diagnostic Questionnaire for Internet Addiction (DQ; Young, 1998)** によって IA 群と非 IA 群を分けた際に, 最も鑑別力の高かった 2 項目であった (長田, 2007)。インターネットの利用方法として, 1)「娯楽での調べもの, 閲覧」2)「仕事・学業以外でのメール」3)「掲示板 (2ちゃんねるなど)」4)「ブログ」5)「Twitter などのマイクロブログ」6)「オンラインショッピングやネットオ

ークション」7)「YouTubeなどの動画サイトや音楽・画像サイト」8)「インターネットバンキングやオンライントレード」9)「SNS (mixi, GREE, Facebook など)」10)「オンラインゲーム」の10項目を設け、それぞれについて4件法(「今までに1度もない」「今までに1度はある」「この1箇月に1度以上ある」「この1週間に1度以上ある」)にて回答を求めた。本研究では、生涯経験の有無(いままでに1度もないか、それとも1度以上あるか)により群分けを行った。なお、以上のサービスの分類は柴谷(2010)によるインターネットの利用目的に関する調査に用いられていた項目を参考にした。

**パーソナリティ特性** パーソナリティ特性を測る尺度として5因子で測定する(1)日本語版 **Ten Item Personality Inventory (TIPI-J)**(小塩・阿部・ピノ, 2012), 嗜癖に関連するであろう(2) **BIS/BAS** 尺度日本語版(高橋他, 2007), 社交性を測るための(3) **アイゼンク性格検査** 社交性下位尺度(岸本, 1987; 寺崎・今田, 1989), そして、自尊感情を測るための(4) 2項目自尊感情尺度(箕浦・成田, 2013)を用いた。(1)日本語版 **Ten Item Personality Inventory (TIPI-J)**は Gosling, Rentfrow, & Swann (2003)が作成した10項目で構成される, **Big Five**の5つの因子を各2項目で測定する **TIPI**を, 小塩他(2012)が邦訳したものである。7件法にて回答を求めた。(2) **BIS/BAS** 尺度日本語版は **Behavioral Inhibition System**(行動抑制系; **BIS**) および **Behavioral Activation System**(行動賦活系; **BAS**)を仮定した Gray のパーソナリティ理論に基づく **BIS/BAS Scales**(Carver & White, 1994)を高橋他(2007)が邦訳したものである。1) **BIS**(7項目), 2) **BAS** 駆動(4項目), 3) **BAS** 報酬反応性(5項目), 4) **BAS** 刺激探求(4項目)の4つの下位尺度, 計20項目からなり4件法にて回答を求めた。(3) 社交性を測るために, 岸本(1987)による日本版アイゼンク性格検査について, 寺崎・今田(1989)がその因子構造を検討した結果, 社交性として抽出された10項目を用いた。これらの項目について4件法にて回答を求めた。(4) 2項目自尊感情尺度は「包括的単一項目」の考えに基づいた, 自尊感情の評価的側面と受容的側面のそれぞれ1項目からなる尺度である(箕浦・成田, 2013)。

前者の項目は「自分にはいろいろな良い素質があると思う」であり、後者の項目は「自分のことを好ましく感じる」である。4件法にて回答を求めた。

**衝動性** パーソナリティ特性である衝動性は、全ての嗜癖全般に対する脆弱性として考えられる。本研究では (1) **Japanese version of the Barratt Impulsiveness Scale, 11th version (BIS-11; Someya et al., 2001)** と (2) 成人用エフォートフル・コントロール (EC) 尺度日本語版 (山形・高橋・繁樹・大野・木島, 2005) という2つの尺度を用いた。(1) Barrattによる衝動性を測る尺度は長年その改訂が行われてきている。Patton, Stanford, & Barratt (1995) による改訂で第11版となり、BIS-11と約されている。これをSomeya et al. (2001) が邦訳したものを使用した。BIS-11は30項目からなり、4件法にて回答を求めた。(2) 成人用エフォートフル・コントロール (EC) 尺度日本語版は、Rothbart, Ahadi, & Evans (2000) の作成した **Adult Temperament Questionnaire** のうち、EC尺度について山形他 (2005) が邦訳したものである。1) 行動抑制の制御 (11項目), 2) 行動始発の制御 (12項目), 3) 注意の制御 (12項目) の3つの下位尺度、計35項目からなり4件法にて回答を求めた。EC尺度は得点が高い者の方が衝動性を抑えられることを示す。インターネット嗜癖の有無の検討においては、各下位尺度得点ならびに総得点はそのまま用いたが、対応分析に際しては、BIS-11が衝動性の高い者は得点が高くなるのに合わせて、EC尺度の総得点ならびに各下位尺度得点は各項目の評点を反転したものをを用いた。

**社会性** 認識されている社会性を測定するために、(1) 他者評価, (2) 他者受容, (3) 他者からの評価について回答を求め、社会資源の程度を測るため、(4) ネット上でのソーシャルキャピタル, (5) 現実のソーシャルキャピタル, (6) ソーシャルサポート感について回答を求めた。(1) 他者評価として「自分のまわりの人にはいろいろな良い素質があると思う」「他の人を見ていて『ダメな人だ』と思うことが多い」の2項目に対して5件法にて回答を求めた。(2) 他者受容として「自分のまわりの人のことを好ましく感じる」「自分のまわりの人のことを大切に感じる」の2項目に対して5件法にて回答を

求めた。(3) 他者からの評価として「まわりの人は、自分にいろいろな良い素質があると思ってきている (被評価感)」「まわりの人は、自分のことを好ましく感じてきている (被受容感)」の2項目に対して5件法にて回答を求めた。(4) ネット上でのソーシャルキャピタルとして「私には、助け合ったり、相談し合えるネット上のみの友人・知人がたくさんいる」という項目に対して5件法にて回答を求めた。(5) 現実のソーシャルキャピタルとして「私には、助け合ったり、相談し合える実際の友人・知人がたくさんいる」という項目に対して5件法にて回答を求めた。(6) ソーシャルサポート感として「私が困っている時や自分ではできない時、まわりの人は助けてくれると思う」「私が悩んでいる時、まわりの人は相談にのってくれると思う」「私のまわりの人が困っている時や自分ではできない時、私は助けてあげたいと思う」「私のまわりの人が悩んでいる時、私は相談にのってあげたいと思う」の4項目に対して4件法にて回答を求めた。

インターネット利用の動機 Piasecki, Richardson, & Smith (2007) が用いた喫煙動機に関する項目を基にした以下の8項目を用いた。すなわち、1) 「インターネットは面白い (以下、面白い)」2) 「インターネットは気晴らしになる (以下、気晴らし)」3) 「インターネットをしたい欲求は、実際にやればおさまる (以下、離脱緩和)」4) 「インターネットが癖になっている (以下、習慣)」5) 「インターネットで他の人とつながることができる (以下、コミュニケーション)」6) 「インターネットはストレス解消になる (以下、ストレス解消)」7) 「インターネットは休憩になる (以下、休憩)」8) 「インターネットは暇つぶしになる (以下、暇つぶし)」である。これらの各項目について4件法にて回答を求めた。

## 結 果

### 心理的背景における IA 群、非 IA 群の違い

心理的背景において、IA 群と非 IA 群に違いが認められるか否かを検討する

ため  $t$  検定を行った (Table 1)。その結果, 5 因子を仮定する TIPI では外向性, 協調性, 勤勉性が, 非 IA 群と比較して IA 群は有意に低く (外向性,  $p < .05$ ; 協調性,  $p < .01$ ; 勤勉性,  $p < .01$ ), 神経症傾向が有意に高かった ( $p < .01$ )。開放性については有意な違いは認められなかった。また, 嗜癖に関連するであろう BIS/BAS 尺度においては BIS, BAS 共に非 IA 群と比較して IA 群は有意に高く (いずれも  $p < .01$ )。BAS の全ての下位尺度においても非 IA 群と比較して IA 群は有意に高かった (駆動,  $p < .01$ ; 報酬反応性,  $p < .05$ ; 刺激探求,  $p < .01$ )。社交性においては有意な差は認められなかったが, 自尊感情は非 IA 群と比較して IA 群は有意に低かった ( $p < .01$ )。そして, 脆弱性として仮定した衝動性では, BIS-11 得点は有意に IA 群の方が非 IA 群より高く ( $p < .01$ ), EC 尺度得点および全ての下位尺度で有意に IA 群の方が非 IA 群よりも低かった (いずれも  $p < .01$ )。

社会性については, IA 群は, 非 IA 群と比較して有意に, 他者評価が高く ( $p < .05$ ), 他者からの評価は低かった ( $p < .01$ )。他者受容については有意差が認められなかった。ネット上のソーシャルキャピタルについては, IA 群は有意に非 IA 群よりも高く評価し ( $p < .01$ ), 現実のソーシャルキャピタルについては, 非 IA 群の方が有意に IA 群よりも高く評価していた ( $p < .01$ )。また, ソーシャルサポート感は, 非 IA 群は IA 群と比較して高かった ( $p < .05$ )。

インターネット利用の動機では, 全ての動機において有意に IA 群の方が非 IA 群よりも動機が高かった (面白い,  $p < .05$ ; 面白い以外の全ての動機,  $p < .01$ )。概して, 志向性を構成するパーソナリティ特性, 社会性, インターネット利用動機において IA 群, 非 IA 群に違いが認められ, 脆弱性として仮定した衝動性においても IA 群, 非 IA 群に違いが認められた。

**Table 1**  
心理的背景における IA 群, 非 IA 群の違い

	IA 群 n = 51 平均	非 IA 群 n = 188 平均	df = 237 <i>t</i>
<b>パーソナリティ特性</b>			
TIPI 外向性	6.82	7.70	2.21*
TIPI 協調性	8.49	10.20	5.32**
TIPI 勤勉性	7.10	8.52	3.59**
TIPI 神経症傾向	9.22	7.57	-4.55**
TIPI 開放性	8.55	8.43	-0.35
BIS	21.55	18.97	-4.03**
BAS	37.98	34.65	-4.00**
BAS 駆動	11.49	10.59	-2.65**
BAS 報酬反応性	15.25	14.38	-2.26*
BAS 刺激探求	11.24	9.69	-4.85**
社交性	21.04	22.25	1.62
自尊心	4.63	5.25	2.99**
<b>衝動性</b>			
BIS-11	68.73	60.90	-4.63**
EC 尺度	87.18	98.26	5.07**
EC 行動抑制の制御	29.31	31.73	3.48**
EC 行動始発の制御	30.20	34.76	5.20**
EC 注意の制御	27.67	31.77	4.46**
<b>社会性</b>			
他者評価	7.06	6.66	-2.11*
他者受容	7.20	7.53	1.44
他者からの評価	5.96	6.75	2.95**
ネット上のソーシャルキャピタル	2.35	1.71	-4.09**
現実のソーシャルキャピタル	2.82	3.33	3.01**
ソーシャルサポート感	11.69	12.66	2.36*
<b>インターネット利用動機</b>			
面白い	3.59	3.37	-2.22*
気晴らし	3.45	3.11	-3.09**
離脱緩和	3.35	2.88	-3.58**
習慣	3.49	2.76	-5.47**
コミュニケーション	2.84	2.02	-5.92**
ストレス解消	3.06	2.38	-4.81**
休憩	3.06	2.59	-3.58**
暇つぶし	3.49	3.09	-3.42**

\* $p < .05$ ; \*\* $p < .01$

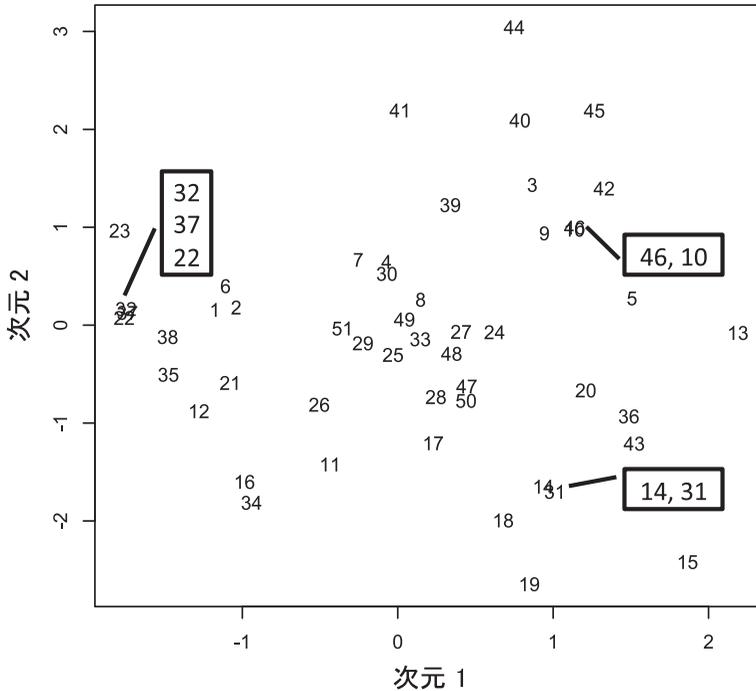
### 嗜癖するサービスによる心理的背景の違い

パーソナリティ特性、脆弱性としての衝動性、社会性、およびインターネット利用の動機について、中央値を基に高群、低群に調査参加者を分類した。そして、高群の人数について、各種サービスごとの長時間経験、短縮失敗経験と心理的背景とのクロス表を作成し、対応分析を行った。次元1、次元2、次元3、次元4の寄与率はそれぞれ、45.49、38.55、9.48、6.49であった。各種サービスごとの長時間経験、短縮失敗経験と心理的背景の実得点を2次元平面上にプロットしたものを Figure 1 に示した。

次元1に着目すると、社会性については、「37. ソーシャルキャピタル (現実)」「38. ソーシャルサポート感」「35. 他者からの評価」「34. 他者受容」が負の値を取り、「36. ソーシャルキャピタル (ネット)」のみが正の大きな値を取っていた。また、パーソナリティ特性では「23. TIPI 勤勉性」「22. TIPI 協調性」「32. 自尊感情」「21. TIPI 外向性」「26. EPI 社交性」が大きな負の値を取り、大きな正の値を取ったのは「31. BAS 刺激探求」のみであった。各種サービスへの嗜癖の布置を見ると、経験の種類を問わず「1, 11. 調べもの、閲覧」「2, 12. メール」「6, 16. ショッピング」は大きく負の値を取り、長時間経験の「3. 掲示板」「9. SNS」「10. オンラインゲーム」「5. マイクロブログ」や短縮失敗経験の「19. SNS」「14. ブログ」「20. オンラインゲーム」「15. マイクロブログ」「13. 掲示板」では大きく正の値を取っていた。また、インターネット利用の動機については、「43. コミュニケーション」「42. 習慣」「45. 休憩」「46. 暇つぶし」が大きく正の値を取っていた。

次元2に着目すると、各種サービスに対する長時間経験 (1-10) は正の値を取り、短縮失敗経験 (11-20) は負の値を取っていた。また、インターネット利用の動機 (39-46) については、「43. コミュニケーション」のみが負の値を取り、その他の利用動機は正の値を取っていた。

重心近くには、長時間経験では「7. 動画サイト等」「4. ブログ」「8. トレード等」が布置し、短縮失敗経験では「17. 動画サイト等」が布置していた。



- |                     |                   |                      |
|---------------------|-------------------|----------------------|
| 1. 調べもの、閲覧長時間経験     | 2. メール長時間経験       | 3. 掲示板長時間経験          |
| 4. ブログ長時間経験         | 5. マイクロブログ長時間経験   |                      |
| 6. ショッピング等長時間経験     | 7. 動画サイト等長時間経験    |                      |
| 8. トレード等長時間経験       | 9. SNS 長時間経験      |                      |
| 10. オンラインゲーム長時間経験   | 11. 調べもの、閲覧短縮失敗経験 |                      |
| 12. メール短縮失敗経験       | 13. 掲示板短縮失敗経験     |                      |
| 14. ブログ短縮失敗経験       | 15. マイクロブログ短縮失敗経験 |                      |
| 16. ショッピング等短縮失敗経験   | 17. 動画サイト等短縮失敗経験  |                      |
| 18. トレード等短縮失敗経験     | 19. SNS 短縮失敗経験    |                      |
| 20. オンラインゲーム短縮失敗経験  | 21. TIPI 外向性      | 22. TIPI 協調性         |
| 23. TIPI 勤勉性        | 24. TIPI 神経症傾向    | 25. TIPI 開放性         |
| 26. EPI 社交性         | 27. BIS           | 28. BAS              |
| 29. BAS 駆動          | 30. BAS 報酬反応性     |                      |
| 31. BAS 刺激探求        | 32. 自尊感情          | 33. 他者評価             |
| 34. 他者受容            | 35. 他者からの評価       | 36. ソーシャルキャピタル (ネット) |
| 37. ソーシャルキャピタル (現実) | 38. ソーシャルサポート感    | 39. 面白い              |
| 40. 気晴らし            | 41. 離脱緩和          | 42. 習慣               |
| 43. コミュニケーション       | 44. ストレス解消        | 45. 休憩               |
| 46. 暇つぶし            | 47. BIS-11        | 48. EC               |
| 49. EC 行動抑制         | 50. EC 行動始発       | 51. EC 注意            |

Figure 1. 嗜癖するサービスと心理的背景の対応分析。

また、パーソナリティ特性では「30. BAS 報酬反応性」「29. BAS 駆動」「25. TIPI 開放性」「27. BIS」「24. TIPI 神経症傾向」「28. BAS」が重心近くに布置し、衝動性の全ての項目が重心に布置していた（「47. BIS-11」「48. EC」「49. EC 行動抑制」「50. EC 行動始発」「51. EC 注意」）。以上のことは、脆弱性と仮定した衝動性は全てのサービスに対する嗜癖と関連しており、志向性を構成する各要素はそれぞれのサービスと関連していることを示している。

## 考 察

IA 群と非 IA 群とを比較した結果、パーソナリティ特性においては、5 因子を仮定する TIPI-J では、IA 群は非 IA 群と比較して、外向性、協調性、勤勉性が低く、神経症傾向が高いことが認められた。また、社交性においては違いは認められなかったが、自尊感情は低かった。このような向社会性の低いパーソナリティ特性を持つ者は、インターネット上の仮想的なコミュニティに嗜癖しやすいのであろう。一方、インターネットアディクションと 5 因子を仮定するパーソナリティ特性を検討した先行研究として、大学生を対象に **Big Five inventory** を用いた研究があるが、5 因子を仮定したパーソナリティ特性とインターネットアディクションとは何ら関係は見いだされていない (Engelberg & Sjöberg, 2004)。5 因子を仮定するパーソナリティ特性とインターネットアディクションとの関連を検討した研究はまだ少なく、この結果の違いがサンプルによるものなのか、尺度の選定の違いによるものなのか、現段階において結論づけるのは難しい。今後も、5 因子を仮定するパーソナリティ特性とインターネットアディクションとの関連を引き続き検討する必要がある。さて、McKenna & Bargh (1998) は、人目が気になるなどの理由から対面では上手く他者とコミュニケーションができないために社会的リソースに恵まれていない個人が、視覚的手がかりの少ないインターネット上のコミュニケーションから社会的リソースを得ることができるという社会的補償 (social

compensation) 仮説を提唱している。本研究ではインターネットを嗜癖する者は外向性や自尊感情が低く、神経症傾向が高いことが示された。これらの結果は社会的補償仮説と一致していると考ええる。

本研究では同様に、強化感受性理論に基づく **BIS/BAS** 尺度を用いて検討した。**BIS** (行動抑制系) は、罰の信号や欲求不満を引き起こすような無報酬の信号、新奇性の条件刺激を受けて活性化される動機づけシステムで、潜在的な脅威刺激やその予期に際して注意を喚起し、自らの行動を抑制するように作用するとされる。一方、**BAS** (行動賦活系) は、報酬や罰の不在を知らせる条件刺激を受けて活性化される動機づけシステムで、目標の達成に向けて、行動を解発する機能を担うとされている (高橋他, 2007)。よって、**BIS** は罰に対する感受性の高さ、**BAS** は報酬に対する感受性の高さと同義とすることができよう。インターネットアディクション者の強化感受性に関連する研究として、**Tridimensional Personality Questionnaire** (Cloninger, Przybeck, & Svrakic, 1991) を用いてインターネットに嗜癖する高校生のパーソナリティを検討した Ko et al. (2006) の研究を挙げることができる。この研究では、新奇性の追求 (Novelty Seeking; NS) および損害回避 (Harm Avoidance; HA) が高く、報酬依存 (Reward Dependence) が低いことが報告されている。一方、本研究の結果では、**IA** 群は **BIS**, **BAS** が共に高く、**BAS** の下位尺度得点も全て高かった。罰に対する感受性の高さを反映する **BIS** が非 **IA** 群と比較して **IA** 群の方が高かったことは Ko et al. (2006) の結果と一致している。Morahan-Martin (2009) は現実逃避など、気分を変えることにインターネットを使用することをインターネットアディクションの特徴としている。**BIS** が高いという結果は、インターネットに嗜癖する者の現実逃避行動の取りやすさを反映している可能性がある。一方、本研究において、報酬の感受性の高さを反映する **BAS** が高く、下位尺度得点も全て高かった。**Tridimensional Personality Questionnaire** の報酬依存が低かったことについて Ko et al. (2006) は、報酬依存が低い若年者は、現実の生活における予期できない欲求不満に対する耐性がないとしている。そのために、時間的に近接か

つ予期できる報酬を得ることができるオンラインゲームなどのインターネットの活動から満足を得ていると考察している。本研究では、Ko et al. (2006)と異なり、幅広い年齢層を対象に行ったため、インターネット上において報酬を得ることと報酬の感受性の高さとの直接的な関係が示されたと考える。

脆弱性として仮定した衝動性については、BIS-11 得点は IA 群の方が非 IA 群よりも高く、EC 尺度得点および全ての下位尺度得点において IA 群の方が非 IA 群よりも低かった。BIS-11 は衝動性の高い者ほど得点が高くなり、EC 尺度は制御ができる者ほど得点が高くなる尺度であることから、BIS-11 と EC 尺度によって測られる衝動性においては、IA 群の方が非 IA 群よりも全般的に衝動性が高いことが示唆された。

パーソナリティ特性と同じく志向性を構成すると仮定しているインターネットへの動機は、いずれの項目においても IA 群の方が非 IA 群よりも高かった。Piasecki et al. (2007) による大学生喫煙者における喫煙動機を調べた研究では、日常的に喫煙する者はそうでない者と比較して、離脱緩和と習慣を喫煙動機として多く回答しており、暇つぶしや気晴らしでは違いが認められなかった。本研究における非 IA 群はインターネット調査会社のパネルであるがインターネットに嗜癖していないという点で、Piasecki et al. (2007) の研究の対照群と同じ設定となっている。それにもかかわらず、本研究では、全ての動機において IA 群の方が非 IA 群よりも高いという結果となった。このことは、インターネットアディクションは喫煙と比較して、幅広い動機に基づいて維持される嗜癖であることを示唆している。

本研究では、嗜癖するサービスごとの心理的背景の違いを検討するために、対応分析を用いて検討した。その結果、次元 1 において、社会性では「ソーシャルキャピタル (現実)」「ソーシャルサポート感」「他者からの評価」「他者受容」、パーソナリティ特性では「TIPI 勤勉性」「TIPI 協調性」「自尊感情」「TIPI 外向性」「EPI 社交性」、各種サービスへの嗜癖では、経験の種類を問わず現実の生活の延長である「調べもの、閲覧」「メール」「ショッピング」において大きく負の値を取っていた。一方、社会性の「ソーシャルキャピタル

(ネット)」、パーソナリティ特性の「BAS 刺激探求」、そして各種サービスの嗜癖では長時間経験の「掲示板」「SNS」「オンラインゲーム」「マイクロブログ」や短縮失敗経験の「SNS」「ブログ」「オンラインゲーム」「マイクロブログ」「掲示板」が大きく正の値の値を取っていた。これらのことから次元1は向社会性の次元であると考えることができる。すなわち、社会性が高く、パーソナリティ特性も向社会的である者は、「調べもの、閲覧」「メール」「ショッピング」といった現実の延長線上にあるサービスを嗜癖対象と選択することが示唆された。なお、これらのサービスが現実の延長線上にあることは「習慣」「休憩」「暇つぶし」といったインターネット利用の動機とは遠い位置に布置したことから示唆される。一方、向社会性傾向が低い者は不特定多数に対するコミュニケーションツールである「掲示板」「SNS」「オンラインゲーム」「マイクロブログ」などを嗜癖対象として選択し、ネット上のソーシャルサポートを高く評価していることが示唆された。また、これらのサービスへの嗜癖は「BAS 刺激探求」の高さと「コミュニケーション」目的であることが背景にあることが示唆された。なお、向社会性傾向の低い者がコミュニケーションツールに嗜癖していたことは、先に述べた社会的補償仮説 (McKenna & Bargh, 1998) を支持している。

次元2は、各種サービスに対する長時間経験が正の値を取り、短縮失敗経験が負の値を取っていたことから、長時間経験と短縮失敗経験の違いを示す次元であると考えられる。そして、インターネット利用の動機のうち「コミュニケーション」のみが短縮失敗経験と近い位置に布置しており、その他の利用動機は長時間経験と近い位置に布置していた。「コミュニケーション」以外の動機は、1) 余暇活動に関わる「面白い」「休憩」「暇つぶし」、2) ストレスコーピングに関係する「気晴らし」「ストレス解消」、および3) 嗜癖の側面である「離脱緩和」「習慣」の3つに分けることが可能である。インターネットの利用中は時間の感覚を失いやすいことが知られている (Young, 1998)。このようなインターネットの特徴により、これらの動機では「思ったよりも長い時間」行ってしまったという認識と結びつきやすいのであろう。一方、「コミュニケーション

ョン」を動機としてインターネットを利用する者は、インターネット上で社会的リソースを得ようとしていると換言できる。このような試みを行う者は、インターネットアディクションの病識が得られやすく、「利用する時間を少なくしようとして失敗」する経験を持ちやすい可能性がある。

重心には、パーソナリティ特性として「BAS 報酬反応性」「BAS 駆動」「TIPI 開放性」「BIS」「TIPI 神経症傾向」「BAS」が布置し、脆弱性として仮定した衝動性の全ての項目が布置していた。このことは、これらのパーソナリティ特性や衝動性が、少なくともインターネットアディクションの脆弱性を構成していることを示唆している。また、嗜癖されるサービスとして、長時間経験では「動画サイト等」「ブログ」「トレード等」、短縮失敗経験では「動画サイト等」が重心に布置していた。これらのサービスは、他のサービスに嗜癖する者が共通して嗜癖しやすいサービスであるために、重心に布置したと考えられる。

自己治療仮説 (Khantzian, 1975; Khantzian & Albanese, 2008 松本訳 2013) と嗜癖の症候群モデル (Shaffer et al., 2004) は、脆弱性を持つ個人が好ましい主観的变化を得ることができる物質や行為を選択するというモデルであった。本研究において、IA 群、非 IA 群において心理的背景に違いがあるか検討したところ、志向性を構成する、開放性と社交性を除くパーソナリティ特性、他者受容を除く社会性、およびインターネット利用動機において IA 群、非 IA 群に違いが認められ、脆弱性として仮定した衝動性においても IA 群、非 IA 群に違いが認められた。これらのことは、衝動性のような脆弱性を持つ個人が、一定の志向性のもとにインターネットを嗜癖対象として選択していることを示唆している。また、各種サービスごとの長時間経験、短縮失敗経験と心理的背景との対応分析の結果からは、脆弱性と仮定した衝動性は全てのサービスに対する嗜癖と関連しており、志向性を構成する各要素はそれぞれのサービスと関連していることが示された。これらのことは、衝動性のような脆弱性を持つ個人は、インターネットの中でもそれぞれが持つ志向性に基づいて、嗜癖するサービスを選択していることを示唆している。以上のことから、

嗜癖対象の選択は入れ子構造をなしていると考える。

本研究では、インターネットにおいて嗜癖対象選択が入れ子構造をなしていることが示唆されたが、他の行為嗜癖、例えばギャンブルにおいても、同様の入れ子構造が認められるか検討する必要がある。また、脆弱性として、個々人の主観的体験が依存症の自己治療仮説と嗜癖の症候群モデルにおいて重視されているが、本研究は定量的に検討することを目的としたため扱わなかった。そして、衝動性の計測には実際の行動をみる実験法による計測も考えられるが、Web 調査法を用いる制約により扱わなかった。本研究により得られた知見が、インターネット以外の行為嗜癖においても認められるか否か、そして、測定する指標を変えても再現されるか否かについて、今後、検討する必要がある。

## 文 献

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition*. Arlington, VA: American Psychiatric Association. (米国精神医学会 高橋三郎・大野 裕 (監訳) (2014). DSM-5 精神疾患の診断・統計マニュアル 医学書院)
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., & Bellés A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of the Medical Library Association*, *97*, 102-107.
- Carver, C. S., & White, T. L. (1994). Behavioral inhibition, behavioral activation, and affective responses to impeding reward and punishment: The BIS/BAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, *67*, 319-333.
- Cloninger, C. R., Przybeck T. R., & Svrakic D. M. (1991). The tridimensional personality questionnaire: U.S. normative data. *Psychological Reports*, *69*, 1047-1057.
- Engelberg, E., & Sjöberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *CyberPsychology & Behavior*, *7*, 41-47.
- Gosling, S. D., Rentfrow, P. J., & Swann W. B., Jr (2003). A very brief measure of the Big-Five personality domains. *Journal of Research in Personality*, *37*, 504-528.
- Khantzian, E. J. (1975). Self selection and progression in drug dependence. *Psychiatry Digest*, *10*, 19-22.
- Khantzian, E. J. & Albanese, M. J. (2008). *Understanding addiction as self medi-*

- ation: *Finding hope behind the pain*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers. (カンツィアン, E. J.・アルバニーズ, M. J. 松本俊彦 (訳) (2013). 人はなぜ依存症になるのか: 自己治療としてのアディクション 星和書店)
- 岸本陽一 (1987). 日本版アイゼンク性格検査 (EPI) の信頼性に関する研究. 近畿大学教養部研究紀要, *18*, 1-12.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., Wu, K., & Yen, C. (2006). Tridimensional personality of adolescents with Internet addiction and substance use experience. *Canadian Journal of Psychiatry*, *51*, 887-894.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, *85*, 1389-1394.
- McKenna, K. Y. A., & Bargh, J. A. (1998). Coming out in the age of the Internet: Identity "demarginalization" through virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, *75*, 681-694.
- 箕浦有希久・成田健一 (2013). 2項目自尊感情尺度の提案: 評価と受容の2側面に注目して. 人文論究 (関西学院大学), *63*, 129-147.
- Morahan-Martin, J. (2009). Internet use and abuse and psychological problems. In A. N. Joinson, K. Y. A. McKenna, T. Postmes, & U. Reips (Eds.) *Oxford handbook of Internet psychology*. Oxford Handbooks Online, Doi: 10.1093/oxfordhb/9780199561803.001.0001.
- 長田洋和 (2007). 日本版インターネットアディクションテスト (JIAT) の有用性の検討. 行動科学, *46*, 33-39.
- 小塩真司・阿部晋吾・カトローニ ピノ (2012). 日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J) 作成の試み. パーソナリティ研究, *21*, 40-52.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, *51*, 768-774.
- Piasecki, T. M., Richardson, A. E., & Smith, S. M. (2007). Self-monitored motives for smoking among college students. *Psychology of addictive behaviors*, *21*, 328-337.
- Rothbart, M. K., Ahadi, S. A., & Evans, D. E. (2000). Temperament and personality: Origins and outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology*, *78*, 122-135.
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, *12*, 367-374.
- 柴谷大輔 (2010). 個人利用動向. インプレス R&D インターネットメディア総合研

- 究所 (編) インターネット白書 2010. インプレスコミュニケーションズ, pp.180-234.
- Someya, T., Sakado, K., Seki, T., Kojima, M., Reist, C., Tang, S. W., & Takahashi, S. (2001). The Japanese version of the Barratt Impulsiveness Scale, 11 th version (BIS-11) : Its reliability and validity. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 55, 111-114.
- 総務省 (2014). 平成 25 年通信利用動向調査
- 高橋伸彰・廣中直行・嶋崎恒雄・成田健一 (2012). 依存・嗜癖・乱用は同義か? : タイトル・キーワードの計量書誌学的分析. *行動科学*, 51, 23-35.
- 高橋雄介・山形伸二・木島伸彦・繁榎算男・大野 裕・安藤寿康 (2007). Gray の気質モデル : BIS/BAS 尺度日本語版の作成と双生児法による行動遺伝学的検討. *パーソナリティ研究*, 15, 276-289.
- 寺崎正治・今田 寛 (1989). アイゼンク性格検査 (EPI) と刺激希求性尺度 (SSS) を通してみた外向性の構造. *人文論究* (関西学院大学), 39, 29-45.
- 山形伸二・高橋雄介・繁榎算男・大野 裕・木島伸彦 (2005). 成人用エフォートフル・コントロール尺度日本語版の作成とその信頼性・妥当性の検討. *パーソナリティ研究*, 14, 30-41.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the Net : How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York : John Wiley & Sons.