

早稲田大学審査学位論文  
博士（人間科学）  
概要書

ギャンブル障害における状態像の差異に応じた  
認知行動療法に基づく支援方法の検討

Psychological support through cognitive behavioral  
therapies for gambling disorder tailored to  
differences in clinical features

2019年1月

早稲田大学大学院 人間科学研究科  
田中 佑樹  
TANAKA, Yuki

研究指導教員： 嶋田 洋徳 教授

ギャンブル障害は、資産の喪失といった金銭面の問題のみならず、当該患者の精神的健康の悪化や家族との関係性の破たんといった生活全般に支障を生じるという点において問題性を有するといえる。ギャンブル障害に対する心理学的支援として、認知行動療法が一定の効果を有することが明らかにされているものの、支援方法としての精緻化の余地が残されている現状にある。本博士学位論文は、ギャンブル障害に対する認知行動療法の効果向上を目指して、ギャンブル行動の維持メカニズム（機能）が異なる状態像の分類とその認知行動的特徴を実証的に明らかにし、状態像の差異に応じた認知行動療法に基づく支援方法を体系化することを目的とした。本博士学位論文は、全8章から構成されている。

第1章においては、ギャンブル障害の概要とわが国における特徴、ギャンブル障害に対する心理学的支援、とくに、認知行動療法の理論とその効果に関して概観したうえで、従来のギャンブル障害に対する認知行動療法に関する研究の問題点を整理した。具体的には、経験的に知られている多様な状態像に対応することを意図して、さまざまな技法を総花的に取り入れたプログラムが組み立てられることが主流とされている。しかしながら、実際には、ギャンブル行動の機能が異なる状態像の分類やその認知行動的特徴の検討が十分に行われていないことから、必ずしも状態像に応じて効果的な技法が選択されているわけではないことが課題としてあげられた。また、生活全般における適応の低さがギャンブル行動の再発を促進してしまうことが示されているものの、従来の支援においては、ギャンブル行動の再発に至りやすい「リスク状況」の回避が中核とされているために、当該患者のセルフ・コントロールを高め、生活全般における適応の改善を目指す支援方法が必ずしも体系化されていないことが課題としてあげられた。

第2章においては、第1章にあげられた先行研究の問題点を踏まえて、以下に示す3点の検討課題を整理した。具体的には、(a) ギャンブル障害におけるギャンブル行動の維持メカニズムが異なる状態像の分類が実証的に検討されていない、(b) ギャンブル行動の維持メカニズムが異なる状態像に応じたリスク状況の差異が明らかにされていない、(c) ギャンブル行動の維持メカニズムが異なる状態像に応じた適応の改善のための支援方法が必ずしも体系化されていない、という3点をあげた。以上の検討課題を解決することを本研究の目的として、その臨床心理学的意義（認知行動療法の効果のさらなる向上を目指すための支援の個別化への寄与など）と研究の構成が示された。

第3章（研究1-1, 1-2）においては、検討課題（a）を解決するために、ギャンブル行動の維持メカニズム（機能）が異なる状態像の分類を実証的に検討し、その認知行動的特徴の検討を行うことを目的とした。まず、研究1-1において、医療機関に通院するギャンブル障害患者およびギャンブル障害のスクリーニングテストのカットオフ得点を超えたコミュニティサンプルのデータを分析した。その結果、ギャンブル障害の状態像は、ギャンブル行動の維持における正の強化と負の強化それぞれの程度に基づいて「正負両低群」、「正の強化優位群」、「正負両高群」の3つに大別が可能であり、医療機関に通院するギャンブル障害患者の大部分は、正の強化優位群と正負両高群のいずれかの状態像に分類されることが示された。また、研究1-2においては、研究1-1において得られた状態像における認知行動的特徴の検討を行った。その結果、正の強化優位群および正負両高群は、生活満足度などの適応指標が低いことに加えて、情動反応の高まりによって短絡的な行動を選択しやすいう傾向である「体験の回避」が高いことから、リスク状況において情動反応が強く生じた際にセルフ・コントロールが阻害されやすい可能性が示唆された。

第4章(研究2-1, 2-2)においては, 検討課題(b)を解決する一環として, ギャンブルに対する渴望の測定方法の整備を目的とした。まず, 研究2-1においては, ギャンブルに対する渴望の測定尺度である Gambling Urge Scale (GUS : Raylu & Oei, 2004) 日本語版を開発した。データ分析の結果, GUS 日本語版は, 原版と同様に1次元性を有し, 一定の信頼性および妥当性を有することが示された。そして, 実験的手法を用いた研究2-2では, ギャンブル障害を呈する者において, ギャンブル関連刺激への接触に伴って GUS 日本語版の得点が増大したことから, GUS 日本語版のさらなる妥当性が確認された。

第5章(研究3)においては, 第4章に引き続き, 検討課題(b)を解決する一環として, ギャンブル障害における状態像の差異がギャンブル関連刺激に対する渴望反応に及ぼす影響を検討することを目的とした。データ分析の結果, 正負両高群において, ギャンブル関連刺激への接触によってギャンブルに対する渴望が増大する一方で, 正の強化優位群においては同様の変化が見られなかった。したがって, 正負両高群においては, ギャンブル関連刺激への接触がリスク状況になることが示唆された。

第6章(研究4)においては, 第4章および第5章に引き続き, 検討課題(b)を解決する一環として, ギャンブル障害における状態像の差異と情動反応がセルフ・コントロールに及ぼす影響を検討することを目的とした。医療機関に通院するギャンブル障害患者のデータを分析した結果, 正負両高群はギャンブルに対する渴望や不快情動といった情動反応の程度にかかわらずセルフ・コントロールが低い一方で, 正の強化優位群はギャンブルに対する渴望や不快情動が強く生起しているほどセルフ・コントロールが阻害されやすく, 体験の回避が高いほどその傾向が顕著であることが示された。

第7章(研究5)においては, 検討課題(c)を解決するために, ギャンブル障害における状態像の差異に応じた集団認知行動療法プログラムの開発とその効果検証を目的とした。第3章から第6章の研究において得られた知見を踏まえて, 「代替行動の獲得」に加えて, 体験の回避の低減を目指した「マインドフルネス・トレーニング」, ギャンブルに対する渴望の低減を目指した「キュー・エクスポージャー」を取り入れた全12回の集団認知行動療法プログラムを開発し, 医療機関に通院するギャンブル障害患者を対象としてその効果検証を行った。その結果, 正の強化優位群においてマインドフルネス・トレーニングおよびキュー・エクスポージャーの適用による体験の回避の低減, 正負両高群においてキュー・エクスポージャーの適用によるギャンブルに対する渴望の低減が認められ, それに伴って, QOL といった適応指標も改善することが示された。以上の結果から, 開発したプログラムは, 状態像に応じた認知行動的特徴の差異を踏まえた, 生活全般における適応の改善に寄与しうる支援方法であることが示唆された。

第8章においては, 本研究において得られた知見に関して総合的な考察が行われた。まず, 第1節では, 本研究の結果が整理され, 第2節では, 得られた知見の臨床心理学的意義が論じられた。また, 第3節では, 本研究の限界を踏まえた今後の課題が論じられた。そして, 第4節では, 本研究は, 経験的に理解されてきたギャンブル障害における状態像の分類を心理学的観点から実証的に検討した点や, ギャンブル行動の機能に基づくアセスメントの活用によって, 精神医学や社会福祉学などの近接領域における研究や実践との相互理解に寄与できる点において, 人間科学に貢献する可能性があることが論じられた。

以上