

プロセス嗜癖の自助グループにおける「共に〈回復〉する」ことの難しさ  
 ——〈ネット・ゲーム依存〉をめぐる語りから考える——

立教大学 福重清

### 1 目的

近年、「嗜癖(addiction)問題」とされるものの対象が拡大している。1980年代頃から、嗜癖を「物質嗜癖」(物質を故意に体内に摂取することによる嗜癖)、「プロセス嗜癖」(特定の行為や相互作用といったプロセスに嗜癖するもの)、「人間関係嗜癖」(人間関係に対する嗜癖)の三つの類型に分けて理解するという見方が出てきたが(Schaeff 1987=1993:28-47)、その中でも、近年、特にその対象が拡大しているのがプロセス嗜癖である。山本由紀は、昨年出版した著書の中で、プロセス嗜癖に該当するものとして、実に14種類もの嗜癖行動を列挙している(山本・長坂 2015:61-78)。

こうしたプロセス嗜癖の概念の拡大傾向の中で、近年、特に注目を集めているのが、インターネットやゲームに対する嗜癖である。さらに最近は、ここにスマートフォン(スマホ)への嗜癖も加わるようになっている。だが、こうしたいわゆる〈ネット・ゲーム依存〉については、必ずしも専門家の間でも明確な定義が示されているとは言えず、その〈回復〉についても曖昧なままである。

一方、〈ネット・ゲーム依存〉をめぐるのは、それを自覚し、そこからの〈回復〉を目指す当事者たちの自助グループが存在している。報告者は、そうした自助グループのひとつである $\alpha$ グループで質的調査を行った。彼らは、当事者として〈ネット・ゲーム依存〉の問題を嗜癖問題のひとつとしてとらえ、AA(Alcoholics Anonymous)と同様の語り合いを行い、〈回復〉を目指した。だが、この語り合いの中で影を落としたのが、〈ネット・ゲーム依存〉の定義とその〈回復〉の曖昧さであった。彼らは、その曖昧さがもとで深刻な葛藤を抱え、グループは困難に直面した。

本報告では、 $\alpha$ グループのメンバーに対して行った聞き取り調査のデータなどから、自助グループで「共に〈回復〉する」ことを目指す中で抱えうる困難について検討を行う。

### 2 方法

本報告では、ある〈ネット・ゲーム依存〉の自助グループ—— $\alpha$ グループ——のメンバーに対して行ったインタビューのデータと参与観察調査の結果から検討を行う。

### 3 結果

定義やその〈回復〉像が曖昧な〈ネット・ゲーム依存〉の自助グループでは、様々な〈ネット・ゲーム依存〉の経験や多様な〈回復〉像が語られる。しかし、自助グループでの語りの効果が、一定の「共同体の物語」(Rappaport 1993)を語り合うことの中にあるとするなら、あまりに多様な語りは「共に〈回復〉する」ことを困難にしてしまう。事実、 $\alpha$ グループの中では、「ネットやゲームを完全にやめる」という回復像を語る語りと「ネットやゲームで生活に支障が生じないようにする」という回復像を語る語りが対立し、両者が共存できないような亀裂に至ってしまった。この事例研究からは、嗜癖(問題)の概念が曖昧なままに拡大されることでその自助グループ活動もうまくいかなることが示唆される。

### 文献

Rappaport, J., 1993, Narratives Studies, Personal Stories, and Identity Transformation in the Mutual Help Context, *Journal of Applied Behavioral Science*, 29(2), 239-256.

Schaeff, A. W. 1987 *When Society Becomes an Addict*. Lazear Agency. = 1993 斎藤学監訳 『嗜癖する社会』 誠信書房

山本由紀・長坂和則 2015 『対人援助職のためのアディクションアプローチ—依存する心の理解と生きづらさの支援』中央法規出版