

用語集

依存（広義）

何かに依存している状態。対象物（ヘロインやニコチン、カフェイン、アルコール等）を必要とし、それを使用せずにいられない状態であること。耐性や禁断症状が見られることが特徴。

アルゴリズム

ある行為を実行したり、特定の問題を解決したりするための、段階的に指示された手順。

オンライン利他主義

他人の利益になるオンライン上の行動。

匿名

他人から自分が知られていない、もしくは誰か特定されていない状態。

反社会的行動

他人に不快感を与えたり、重大もしくは永続的な迷惑をかけたり、脅迫したり、苦痛を与えたりする行為。

人工知能（AI）

機械が人間の知性と行動をシミュレート、もしくは改善できるようにすることを目的としたコンピュータ・サイエンスの分野。

注意欠陥・多動性障害（ADHD）

継続する不注意、活動過剰、衝動性が特徴の小児期の状態。

BDSM（ボンデージ、支配もしくは調教、服従もしくはサディズム、マゾヒズム）

性的刺激として身体的苦痛を与えたり、受けたりすることを伴う、服従や調教などの性的なロールプレイを表す略語。

身体醜形障害（BDD）

身体上の外見に欠陥があるのではないかと妄想したり、そうした欠陥に過剰に反応したりする、病的な執着状態。

傍観者効果（責任の分散）

緊急事態や犯罪行為が発生したとき、ほかに他に助けの手を差し伸べそうな人がいる場合に、それに介入しようという意思が低下する心理的現象。

チャットボット（チャットロボット）

人間の会話をシミュレートするコンピュータ・アルゴリズム。

児童虐待製造物

従来の「児童ポルノ」という言葉が子どもの合意と、大人のポルノ行為に対する無害な関係を感じさせてしまうことから、それに代えて「児童虐待製造物（CAM）」の使用が好まれるようになっている。

認知的不協和

ときに不合理な正当化をしてでも、矛盾する態度や考え、行動の整合性を取ろうとする人間の態度を示す心理学用語。

共存症

1つ以上の障害や症状が、同時にもしくは連続して発生し、互いに影響を及ぼすような状態。

クラウドソーシング

オンライン上で不特定多数の人々に呼びかけ、金銭的な支援を得ること。

暗号通貨

中央権力なしで運営され、セキュリティを確立するために暗号技術を活用するデジタル通貨（ビットコインなど）。

サイバー

コンピューティング文化、コンピュータ・ネットワーク、デジタル／情報技術に関連していることを示す用語。人やモノ、アイデアを示す接頭辞として使うこともできる。

ネットいじめ

電子的な手段やインターネットを用いて、しばしばグループによって繰り返し行われる、特定の人物に対する攻撃やからかい。

サイバー犯罪

コンピュータやコンピューティングシステムに対する犯罪（ハッキングなど）や、コンピュータが主な道具として使われる犯罪（児童虐待製造物をネットワーク上で取引するなど）。

サイバー法（バーチャル法）

いま発展中の法律領域で、コンピュータやコンピュータ・ネットワークの利用、また

同技術に関わる活動ややり取りを扱う。

サイバー不適応行動

サイバー環境で特定の状況に対処する能力を阻害する行動。ネガティブな結果をもたらす態度、感情、思考パターン。

サイバー心理学

人間の行動にテクノロジーがどう影響するかを研究する学問。

サイバー社会化

サイバー環境が持つ性質によって加速された、新しい、もしくは修正された行動規範を人々が受容すること。

サイバーストーキング

テクノロジーを使用した、個人またはグループによる継続的な嫌がらせ。

ドーパミン

脳内に分泌される有機化学物質で、運動や感情反応の調整、快感に関係している。

ダンバー数

個人が社会的に有意義な関係を維持できる人数の、理論上の上限値（約150人）。

摂食障害（神経性無食欲症、神経性大食症、過食性障害）

異常な食生活の特徴とする心理的障害。

愛着のスタイル

他人との感情的なつながりをつくる能力。幼少期に保護者との関係の中で確立される。

ファイル共有

音楽や映画のファイルなどの電子データを、オンラインネットワーク経由で他人に配信すること。

楽しい失敗

ゲームにおいて、勝利するかもしれないという予感と、参加による興奮が、段階的あるいは間欠的な成功と結びつき、目標を達成できなくても心理的にポジティブなフィードバックがもたらされること。

ゲーマー血栓症

深部静脈血栓症（DVT）。通常、下肢に形成される血栓で、肺動脈に移動して血流を遮断し、死に至らしめる場合がある。ずっとゲームをしているなど、長時間にわたって同じ姿勢をとり続け、物理的な活動をしないことによって引き起こされる。

ゲームで発狂

ゲーム環境に過剰に没入することによって引き起こされる、非合理的、もしくはヒステリックな行動。

集団思考

集団の構成員が、その集団のコンセンサスに従おうとする心理状態。

ハロー効果

魅力的な人が正直そうに見えるなど、1つの特徴によって生まれた良い印象が、正当な理由なく別の領域にまで拡張されること。

ヒューマン・コンピュータ・インタラクション (HCI)

人間がいかにコンピュータと対話するか、またコンピュータをユーザーに合わせて設計するためにはどうすれば良いのかを研究する学問。

人身売買

搾取する目的で、暴力や脅し、だましなどで人間を強制的に移動させること。

アイデンティティ形成

幼児期から始まり、通常は青年期までに完了する個性の発達。

衝動的行動

行為とその影響を考慮することなく、衝動的に動きたいという欲求が特徴となる行動。

知能増幅 (IA)

人間の知能を強化するために情報技術を使用すること。Intelligence amplification。

インターネット依存行動

インターネット上のサービスへの依存度が高まったり、インターネットに関係する活動への欲求を満足させたいという思いに駆られたりすることから生まれる強迫的行動で、禁断症状による苦痛を伴う。インターネット使用障害、インターネット依存、問題的インターネット使用、バーチャル依存などと呼ばれる。

インターネットゲーム障害

重大な行動障害や精神障害につながる、インターネット上のゲームへの過度の参加。インターネットゲーム依存、強迫的インターネットゲーム参加、オンラインゲーム依存などとも呼ばれる。

インターネットショッピング依存

オンライン上で買い物ができるようになったことで促され、悪化するようになった、強迫的で一時的な購入行動。オンラインショッピング依存、イーベイ依存、買い物中毒などとも呼ばれる。

ロカールの交換原理

人、場所、物事との接触が起きた場合、証拠として追跡、使用が可能な交換（何らかの痕跡）が生まれるという、エドモンド・ロカールが定義した科学捜査の基本的な原則。

統制の所在

人々が生活の中で起きる出来事に対して、自分はどの程度の力を持っていると考えているか。統制の所在が「内側」にある人は、自分自身が自分の成功や失敗に責任を持っていると考える。統制の所在が「外側」にある人は、運などの外的な力が自分の結果を左右すると考える。

鏡理論

個人のアイデンティティが、周囲が自分をどう見ているかというフィードバックへの反応によって形成されるという考え方。

不適応行動

日常生活の活動を阻害したり、特定の状況下において不適切と見なされたりするような行動。

マインドフルネス

いまという瞬間を認識し、現状を受容する姿勢。

オンライン上での地位と権威の最小化

サイバー空間において、見た目や雰囲気といった情報が限定されることにより、現実世界で地位や権威が有している影響力が失われてしまうこと。

鏡像刺激

生物が鏡に映る自分自身の姿を見たときの、対処のあり方。

携帯電話依存

携帯電話やモバイル端末を過度に、強迫的に使用すること。

マルチプレイヤー・ゲーム

オンライン上で行われるロールプレイング・ビデオゲームで、非常に大勢の人々が同時に参加し、交流できる。大規模マルチプレイヤー・オンライン・ロールプレイングゲーム（MMORPG）と呼ばれることもある。

ナルシズム

自己や自分の容姿を過度に称賛すること。自己強化や、過度の称賛欲求を伴うことが多い。

自己愛的人格障害

人格障害の一種で、批判に対する過敏性を持つが、自信過剰や過度の称賛欲求、他人に対する共感の不足によって隠されていることが多い。

自己愛人格尺度 (NPI)

ナルシズム的な行動や感情を評価するために開発された尺度。

神経伝達物質

神経細胞間で信号を中継し、脳や身体に情報を伝達する化学物質。

強迫性障害 (OCD)

強迫観念や、理不尽な思考・恐れ、またそれによる反復行為や不要な行為を特徴とする不安障害。

オンライン脱抑制効果 (ODE)

サイバー空間において、現実の世界では言ったり行ったりしないことを、言ったり行ったりするようになる傾向。

オンライン・シンジケーション

インターネットを利用し、自分に似た他の人物を見つけて仲間になったり、彼らと共通する傾向を標準化・社会化したり、共同で何かに取り組んだりすること。

オープンブライバシー

現代的なブライバシー概念、特に若者の間でのそれを指す言葉。

パラフィリア

標準的ではない、特殊な性行為を好むこと。

ペアレンタル・コントロール

デジタルサービスに備えられた機能で、子どもが見るのにふさわしくないコンテンツを、大人が制限したりフィルタリングしたりすることを可能にする。

PC バン

主にアジアにある大規模施設で、ゲーマーが料金を払うと、インターネット接続したPCを一定時間使用できる。ネットカフェやLAN センターなどと呼ばれることもある。

フォトボム

自撮りの背景に驚くようなものを入れること、または入ってしまうこと。

計画的行動理論 (TPD)

心理学の理論で、何かについて言及すればするほど、それが常態化するというもの。

プライバシーのパラドックス

個人がプライバシーを守りたいと思う一方で、オンライン上でセンシティブな個人情報シェアしてしまうという矛盾した行動。

テクノ社会支援イニシアチブ

テクノロジーが加速している、社会上および行動上の問題を解決することを目指した技術イニシアチブ。

リベンジポルノ

本人の同意なしに、ある人物の猥褻な、もしくは露出の多い画像を公の場でシェアすること。

リスクシフト現象

個人が集団から影響を受けて、よりリスクの高い行動へと向かってしまう傾向。

自己実現

自分の可能性を最大限に引き出して満足感を得たいという願い。

自己概念

個人が自分自身についてどう考えているのかを表すのに使われる、一般的な用語。個人の属性や、自分が誰でも何者かなど、自分自身に関する個人の信念。

自撮り (セルフイー)

自分自身を撮影した写真で、一般的にはスマートフォンやウェブカメラで撮影され、ソーシャルメディアを介して共有されるもの。

感覚運動発達

ピアジェの認知発達理論において、出産から生後24か月までの発育段階を指す言葉で、この期間に赤ちゃんは、感覚や運動能力を使って自分の行動を学習し、動きや感情といったさまざまな刺激に対して反応ようになる。

セックス依存

性的行為に強迫的に参加してしまう状態で、次第にエスカレートし、他の活動や他者との交流に悪影響が出るレベルに達する。過剰性欲障害や、強迫的性行動などとも呼ばれる。

セクストーション

脅迫および性的搾取の一形態で、性的な画像や情報を公表すると脅すことにより、被害者から性的もしくは金銭的な見返りを強制的に得ようとする行為。

セクスティング

携帯電話やその他のデバイスを使用して、性的に露骨なメッセージや画像を送信すること。

シグナリング理論

送信者から受信者への情報の伝達について、進化生物学の観点から考察した理論。

シチュエーション21

1972年のミュンヘン・オリンピックの際、起こりうる最悪のシナリオとして考えられたものの1つで、ありえないとして採用されなかったが、実際に発生してしまった。そのため現在では、最善を望んでも最悪の事態を防ぐことはできないという格言として使われている。

「見知らぬ乗客」シンドローム

見知らぬ人や、一時的に行動を共にする人であると逆に、個人的な情報を漏らしたり、打ち明け話をしてしまったりする心境を示す比喩。

テクノ行動効果

テクノロジーが人間の行動に与える影響。

テクノ社会効果

テクノロジーが社会に与える影響。

時間のゆがみ効果

オンライン環境に没頭していると、時間の感覚を失うこと。

学際的研究

異なる学問分野の研究者が集まり、共同で作業して、特定の問題に統合された解決策を生み出す取り組み。

Transference：転移

心理学においては、何らかの感情を別の対象にも向けることを指す（たとえば誰かの過去の性格や、その人にこうあってほしいという思いなどを、その人物の現在にも投影するなど）。

トリプル A エンジン

性的な行為を求めている人物がインターネットに引き付けられる3つの要因である、「匿名性（anonymity）」、「アクセス容易性（accessibility）」、「入手容易性（affordability）」を指す言葉。

トロール

相手からネガティブな反応を引き出すことを意図して、悪意のある、あるいは扇動的なメッセージを投稿する人物。

不気味の谷

人間によく似た CG 画像やロボットを目にしたとき、それが似ているほど不快感を覚えること。

ウェブカメラによるセックス・ツーリズム

性犯罪者が料金を払い、他国の子どもがウェブカメラの前で性的な行為を行うのを、ライブのストリーミング映像で視聴すること。

禁断症状

精神的・肉体的な依存症の患者が、依存対象が不足した際に感じる精神的苦痛。