

# 日本語版 Gaming Motivation Scale (GAMS-J) の作成

柏原光志・向井智哉  
(福山大学人間文化学部心理学科)

## 研究の目的

近年、eスポーツが注目を集めている。しかし同時に、2019年5月にゲーム依存症が国際疾病分類の診断カテゴリとして加わった。そのため、eスポーツの流行が「ゲーム依存を助長してしまうのでは」といった懸念の声が挙がっている。しかし、先行研究では、eスポーツへの参加が依存症に直接関係していないことが明らかにされている(Bányai et al., 2019)。そのため、eスポーツの心理的特徴を明らかにすることで、健康的なゲームとの付き合い方を考えることに役立てるだろう。

ゲームの動機づけに関する研究に適切と思われる理論的枠組みは、自己決定理論 (Self-Determination Theory: SDT ; Deci & Ryan, 2000) であり、それに従ったゲームの動機づけ尺度には Gaming Motivation Scale (GAMS ; Lafrenière, 2012) がある。

本研究では、GAMS-J を作成し、その因子構造および妥当性、信頼性を検討する。

## 方法

**実験参加者** オンラインによる質問紙調査を実施した。19 から 59 歳のプレイ時間に関係なく日常的にビデオゲームをしている人を対象に、384 名 (男性 268 名, 女性 111 名, 答えたくない 5 名;  $M = 44.92$ ,  $SD = 8.94$ , 有効回答率 85%) のデータを確認的因子分析に用いた。再検査では、384 名のうち 127 名 (男性 159 名, 女性 66 名, 答えたくない 4 名;  $M = 44.98$ ,  $SD = 8.94$ , 有効回答率 99%) のデータを分析した。

**質問紙構成** 質問は計 18 項目で構成され、各項目は 1 (「まったくそう思わない」) から 7 (「非常に強くそう思う」) までの 7 件法で評価した。全参加者は調査完了後に謝礼として金券を得た。

## 結果

確認的因子分析の結果、良好な適合度が確認された ( $CFI = .92$ ,  $GFI = .88$ ,  $RMSEA = .09$ ,  $SRMR = .07$ )。また、クロンバック  $\alpha$  係数を算出した結果、良好な内的整合性が確認された。また、ゲーム頻度と各動機づけ因子に、因子的妥当性を含めた構成概念妥当性が確かめられた (Table 1)。

再検査法では、尺度得点間に正の相関が確認され、良好な信頼性が確認された。

## 考察

先行研究 (Lafrenière, 2012) と同様に、内的整合性を有する 6 因子構造および、非動機づけを除くすべての動機づけ因子はゲーム頻度と正の相関があり、非動機づけは、ゲーム頻度とは無関係であることが確認された。GAMS-J は妥当性・信頼性を備えた尺度であることが明らかとなった。

## 引用文献

- Bányai, F., Griffiths, M., Demetrovics, Z., Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuit: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227–268.
- Lafrenière, M.A., Verner-Filion, J., Vallerand, R.J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*; 53, 827-831.

Table 1 各変数間の積率相関

| 変数名       | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6    |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|------|
| 1 内発的動機づけ | —       |         |         |         |         |      |
| 2 統合的調整   | .62 *** | —       |         |         |         |      |
| 3 同一化的調整  | .62 *** | .78 *** | —       |         |         |      |
| 4 取り入れ的調整 | .43 *** | .58 *** | .58 *** | —       |         |      |
| 5 外的調整    | .56 *** | .54 *** | .53 *** | .58 *** | —       |      |
| 6 非動機づけ   | -.06    | -.09    | -.04    | .23 *** | .16 **  | —    |
| 7 プレイ頻度   | .20 *** | .29 *** | .20 *** | .22 *** | .23 *** | -.08 |

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ .