令和７年度厚生労働科学研究費 補助金（障害者政策総合研究事業）
（分担）研究報告書

IGDS9-SF-Jの標準化と小学校高学年から中学生における適用可能性の検討

研究分担者　井上　建　獨協医科大学埼玉医療センター

研究要旨 小学4年生から中学3年生6,247名を対象にIGDS9-SF-Jの標準化と有用性を検討した。Cronbachのα係数は0.820であり、確認的因子分析でも良好な適合度を示した。ゲーム利用時間、SDQ、Family APGARとの関連を認め、妥当性と有用性が支持された。また年齢との有意な関連は認められず、小学校高学年から中学生において共通の評価尺度として活用できる可能性が示唆された。

研究分担者氏名・所属研究機関名及び所属研究機関における職名

（分担研究報告書の場合は、省略）

A．研究目的

本研究の目的は、小児・思春期におけるゲーム行動の問題を適切に評価できる標準化された質問紙を整備し、ゲーム行動症（Gaming Disorder : GD）の早期発見および実態把握に役立てることである。

Internet Gaming Disorder Scale–Short Form（IGDS9-SF）は、ゲーム行動に関する問題を評価する自己記入式質問紙であり、国際的に広く使用されている。しかし、本邦における標準化研究は限られており、特に小学生も含む大規模な検証は十分に行われていなかった。

そこで令和 7 年度は、以下の 2 点を目的として研究を実施した。

1. Internet Gaming Disorder Scale–Short Form 日本語版（IGDS9-SF-J）の標準化
2. IGDS9-SF-J と生活習慣、心理社会的要因との関連の検証、および年齢・性差による際の検討

B．研究方法

千葉県 A 市にある全公立小中学校のうち、予備的調査を実施した 1 校を除く 26 校の小学 4 年生から中学 3 年生までの児童生徒 10,675 名を対象とした。児童生徒は学校で配布されたタブレット端末を用いて Web フォーム上の質問紙に回答した。調査項目は、年齢・性別などの基本属性、IGDS9-SF-J、生活習慣（睡眠、食事、ゲーム利用状況等）、Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)、Family APGAR であった。

統計解析には SPSS Statistics ver. 29.0 を使用した。IGDS9-SF-J の信頼性を評価するため Cronbach の α 係数を算出した。また構成概念妥当性を検討するため確認的因子分析（Confirmatory Factor Analysis : CFA）を実施し、CFI、TLI、RMSEA 等の適合度指標を算出した。さらに群間比較および Spearman の順位相関係数を用いて外部因子との関連を検討した。

（倫理面への配慮）本研究は獨協医科大学埼玉医療センター臨床研究倫理審査委員会の承認を得て実施した（研究番号 22042）。対象児童及び保護者に対して事前に研究の目的と方法を書面で説明し、調査への参加を希望しない場合には辞

退できる機会を設けた。回答は匿名化して収集し、個人を特定できる情報は取得しなかった。

C．研究結果

小学4年生から中学3年生の計10,675人中、68.5%にあたる7,315名から回答を得た。そのうち無効回答を除外した6,247名（58.5%）を解析対象とした。

IGDS9-SF-J総スコアの平均は15.7、標準偏差は5.96、中央値は14であり、右に裾を引く分布を示した。9項目のCronbachのα係数は0.820であり、高い内的一貫性が確認された。

確認的因子分析では、1因子モデルを仮定した場合の適合度指標はCFI=0.936、TLI=0.915、RMSEA=0.074であり、許容できる適合度を示した。因子負荷量は0.50～0.81の範囲であり、全項目で十分な負荷量が認められた。

群間比較では、ゲーム機所持群およびタブレット所持群の総スコアは非所持群と比較して有意に高かった。また朝食を摂取しない群では総スコアが高かった。性別では男児の総スコアが女児より有意に高かったが、年齢との有意な関連は認められなかった。

相関分析では、総スコアはゲーム時間（平日・休日）、動画視聴時間、SDQの情緒症状、行為問題、多動・不注意、Total Difficulties Scoreと有意な正の相関を示した。またFamily APGARとは有意な負の相関を認めた。

D．考察

IGDS9-SF-Jは高い内的一貫性を示し、確認的因子分析でも良好な適合度が得られたことから、小学校高学年から中学生を対象としたゲーム行動評価尺度として十分な信頼性および構成概念妥当性を有することが示された。

また、総スコアはゲーム利用時間との関連に加え、動画視聴時間やSDQとの関連も認めた。特に多動・不注意や総困難度との関連は比較的強く、ゲーム行動の問題と心理社会的問題との関連を示唆する結果であった。さらに家族機能との関連も認められ、ゲーム行動の問題を理解するうえで家庭環境の重要性が示唆された。

年齢との有意な関連は認められなかった。この結果は、少なくとも本研究の対象である小学校高学年から中学生においては、ゲーム行動の問題を評価する際に同一の質問紙を用いて検討できる可能性を示唆している。一方、既報と同様に性差は明瞭であり、今後、カットオフ値の設定や標準値の作成を行う際には、年齢よりも性差を考慮した検討が重要であると考えられた。

E．結論

IGDS9-SF-Jは、小学校高学年から中学生を対象としたゲーム行動評価尺度として十分な信頼性および妥当性を有することが確認された。また、ゲーム利用時間、動画視聴時間、心理社会的問題および家族機能との関連が示され、その有用性が支持された。今後はカットオフ値の検討を進めるとともに、本尺度を活用したゲーム行動症の実態把握および早期支援への応用が期待される。

F．研究発表

1. 論文発表

Ogiso A, Inoue T (contributed equally to the work), et al. Development and validation of the internet gaming disorder scale-9 short form Japanese version for children for early screening in

elementary school children. Frontier in Psychiatry. 2025 Jul 10;4:1622000.

2. 学会発表
1) 小木曽、井上建ら、Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form 低年齢版の標準化と有用性に関する研究. 子どもの心とからだ(0918-5526)34巻2号 P2. 学会発表
2) 井上建小木曽ら、Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form 日本語版の標準化と有用性に関する研究. 子どもの心とからだ(0918-5526)34巻2号 Page316(2025.08)

G．知的所有権の取得状況
1. 特許取得
なし
2. 実用新案登録
なし
3.その他
なし