

人文学部卒業研究

ゲームをプレイすることによる感情の
題目 変化による、プレイヤーの楽しさの実現

指導教授 山本明 印

提出年月日 2018年 12月 14日

学籍番号 HI15028

氏名 柴田篤弥

要旨

本研究では、ゲームのプレイ中にはどのような感情が生起し、それがゲーム中の楽しさにどのように結びつくかを検討する。これまでのゲームに関する研究には、暴力的側面を検討した研究が多く、楽しさに焦点を当てた研究は少なかった。本研究では「ゲームのプレイ時間」、「よくプレイするゲームジャンル」等に加え、「ゲームに対してどのように感情を抱く」かについて質問紙調査を通じて明らかにする。

第1章では、ゲームについての実態調査、ゲームについての研究についてまとめられている。それに加えて、感情についての研究では、ゲームの楽しさについての研究がまとめられている。

第2章では、研究課題と研究方法について述べている。研究課題については、研究で明らかにしたいことについて述べられている。研究方法については、この研究で行う調査について、まとめられている。

第3章では、質問紙調査の目的、方法、結果、考察についてまとめられている。質問紙調査では、自分自身について、ゲームに対する感情移入などについて尋ねており、質問紙調査から得た結果を男女で比較した結果や、ゲームの楽しさと感情についてまとめられている。また、それらの結果について、考察をしていく。

結論では、ゲームに対する感情について調査から明らかになったことが述べられている。プレイヤーがゲームについてどのような感情を抱き、それが何をもたらすかかについて述べていく。男女の比較では、基本的には男性の方が、どこに時間を使うか、楽しかった時などの平均値が高いという結果となり、ゲームの利用時間も男性の平均値の方が高い結果となった。また、キャラクターを好きになったかにおいてでは女性の方が、同意度が高い結果となったため、男性の方はゲームの内容を見て、女性の場合はキャラクターの方を見るという結果となった。利用時間別の比較においてはゲームをする時間はゲームに対して楽しいと感じている時のほうが全体的に高く、つまらないと感じている時の場合はプレイ時間が短いほうが、つまらないと感じているという結果となった。ネガティブな感情とポジティブな感情については、「嬉しい」という感情だけでなく「不安」もゲームの楽しさに結びついており、嫌だと感じた時以外では、感情がポジティブであるかネガティブであるかに関わらず、プレイ中に感情が生起する度合いの強さが楽しさの強さと関連しているということが明らかになった。最後に、それらの結果に基づき結論を導き出していく。

キーワード

ゲーム、感情、楽しさ、ポジティブ、ネガティブ

目次

序論	はじめに.....	1
第1節	本研究の目的と意義.....	1
第2節	本論文の構成.....	1
第1章	先行研究の概要.....	2
第1節	ゲーム利用の実態調査.....	2
第2節	ゲームの暴力的表現に関する先行研究.....	5
第3節	ゲームが与える楽しさに関する先行研究.....	7
第2章	研究課題と研究方法.....	10
第1節	研究課題.....	10
第2節	研究方法.....	10
第3章	ゲームにより生起する感情についての調査.....	11
第1節	目的.....	11
第2節	方法.....	11
第3節	結果.....	13
第4節	考察.....	41
結論	47
第1節	研究成果の確認.....	48
第2節	本研究の反省と展望.....	48
参考文献	49
参考サイト	50
付録	i