デジタルゲームにおいて感じる幸福感の構造的把握

福井　昌則

徳島大学

概要：

デジタルゲームのアクティブユーザが，増加している中，デジタルゲームが及ぼす影響は，大きいものとなってきている．その現状において，その教育的利用を促進するためには，ゲームのプラスの側面とマイナスの側面双方に着目し，適切な教材，題材開発を行うことが求められる．

本研究では，ゲームのプラスの側面として「主観的幸福感」に着目し，ユーザのデジタルゲームにおいて感じる幸福感について検討を行う．1 日平均 4 時間以上ゲームをプレイするヘビーゲーマーと，1 日平均 4 時間未満のライトゲーマーの間で，ゲームの利用動機と主観的幸福感の関係がどのように異なるかを調査した．私立大学の情報科学専攻の 2 年生 255 名を対象に，1 日のプレイ時間，「ゲームの利用と満足」尺度，「主観的幸福感」尺度を用いた調査を行った．

その結果，ヘビーゲーマーでは，「承認」は主観的幸福感にプラスの影響を与え，「気晴らし」はマイナスの影響を与えること，　ライトゲーマーでは，「達成」と「学習」が主観的幸福感にプラスの影響を与え，「空想」はマイナスの影響を与えている傾向が認められた．これらの結果から，ゲームプレイ時間によって，デジタルゲームにおいて感じる幸福感には差異がある可能性が示唆された．