卒業論文

大学生のデジタルゲームにおける意味連関

2011年度入学
九州大学 文学部 人文学科　人間科学コース
社会学・地域福祉社会学専門分野

2015 年 1 月提出

（要約）

本論文では、膨大なデジタルゲームで溢れている現代社会において、大学生がデジタルゲームに何の意味を見出しているのかを探る。従来のデジタルゲームにおける動機研究では量的調査が主流だったのに対し、本論文では質的調査を採用することで、これまででは得られなかった深い次元での意味付けの議論をおこないたい。

第 1 章では、問題設定として、このテーマに至るまでの経緯、デジタルゲームの歴史と現状、デジタルゲーム自体の評価に関する先行研究、そして本稿で扱われる「意味連関」の説明を記述した。デジタルゲームの現状としては、長らく日本のデジタルゲーム業界をけん引してきたテレビゲーム、携帯用ゲームに代わり、スマートフォンゲームがその市場を拡大してきている。デジタルゲームにかんする先行研究は、デジタルゲームによる身体への影響や、暴力的なゲームの悪影響を述べたもの、逆に良い影響を主張するものなど、プレイヤーが受け手として扱われるものが主流であった。

第 2 章では、本調査に向けてのプレ調査と本研究に関連した先行研究について記述し、本研究を進めるうえでの重要な仮説を提示した。プレ調査によって、スマートフォンゲームが新しいユーザー層を開拓したこと、同じゲームでも人によってプレイすることによって得る意味がちがうことが感じられた。先行研究では、プレイヤーの動機理解の研究が量的調査によっていくつかなされていることが確認された。プレ調査と先行研究から、「同じゲームでも人によってプレイすることによって得る意味がちがう」という仮説を立て、質的調査によって本調査で検証することとした。

第 3 章では、前章で立てられた仮説のもと、対象となった 3 つのデジタルゲームタイトル、「パズドラ」、「ラブライブ」、「ツムツム」において、「大学生がデジタルゲームになんの意味を求めるのか」を探るため聞き取り調査をおこなったその概要と結果を示した。結果には、プレイヤーがそのゲームの中で最も力を入れている、プレイする意義としていると思われたことから一次分類をおこなった結果を記している。

第 4 章では、意味連関の最終類型、考察とまとめ、今後の課題を記した。本調査の結果によって得られた第一分類に対し、隠された意味連関から再度分類をおこなった結果、「パズドラ」は「達成」、「友達」、「空想」、「気晴らし」の 4 類型、「ラブライブ」は「達成」、「友達」、「趣向」、「承認」、「気晴らし」の 5 類型、「ツムツム」は「達成」、「友達」、「趣向」、「承認」、「気晴らし」の 5 類型に分けられた。また、この類型に「性別」と「文理」

の変数が影響を及ぼす可能性について示している。考察として、従来の動機分類では分類しがたい、今回の質的調査によって得られた新しい意味連関の分類として、「母性」、「幸運」、「安心」、「無心」を挙げた。最後に本論文のまとめと反省、今後の課題を述べて、本論文を締めくくっている。

（目次）

はじめに 1

1　問題設定 2

1.1　テーマ設定に至るまで 2

1.1.1　初期テーマとその動機 2

1.1.2　先行研究における子どもの遊び 3

1.1.3　現大学生の子どもの頃の遊び　―聞き取り調査― 4

1.1.4　遊びの空想性と競技性　―聞き取り調査― 5

1.1.5　テーマの最終決定 7

1.2　デジタルゲームについて 8

1.2.1　デジタルゲームの歴史と現状 8

1.2.2　流行する「スマホゲーム」 11

1.2.3　先行研究におけるデジタルゲーム 14

1.3　意味連関とは 17

2　プレ調査と先行研究 18

2.1　大学生のゲームへの意識プレ調査 18

2.1.1　調査概要 18

2.1.2　調査結果 19

i　デジタルゲームをする人 19

ii　デジタルゲームをしない人 21

2.1.3　プレ調査のまとめと考察 22

2.2　本テーマに関する先行研究 24

2.3　今回の調査の視点 28

2.4　大学生に人気のゲーム 29

3　本調査 31

3.1　調査概要 31

3.2　調査結果 39
3.2.1　重要度の低い項目について 39
3.2.2　「パズドラ」調査結果 40
3.2.3　「ラブライブ」調査結果 42
3.2.4　「ツムツム」調査結果 44

4　考察とまとめ 45
4.1　類型化のモデル 45
4.1.1　「パズドラ」類型化 45
4.1.2　「ラブライブ」類型化 48
4.1.3　「ツムツム」類型化 51
4.2　考察 54
4.3　まとめ 56
4.4　今後の課題 57

おわりに 58

［参考文献］ 59
［参考 URL］ 60

［付録］ 61