

没入感から見た内的動機づけを高めるゲーミフィケーション： 汎用的学習モデルの形成

Gamification for Intrinsic Motivation:
Formation of a Generic Learning Model from the Perspective of Engagement

曾我 千亜紀 (SOGA Chiaki)

本研究は、ゲームへの没入感を肯定的に捉え、ゲーム世界に入り込むことによって高められ維持される動機づけを人間の活動に活用する仕組み（ゲーミフィケーション）をテーマとしている。これまで、ゲーム没入感尺度（GEQ）日本語版による調査をおこなない、その後、GEQ それ自体を哲学的に再検討した。ところで、2020年から始まった新型コロナウイルス感染拡大はゲーム研究の分野にも多大な影響を及ぼした。ロックダウンや外出自粛の要請を受けて、人々のゲームプレイにはどのような変化があったのか。ゲームの利点よりも、依存症へと繋がるようなリスクが増大しているのではないか。依存を誘発するデジタルゲームではなく、自宅で家族と共に遊べるアナログゲームがプレイされる機会が増えたのではないか。本研究ではこのような問いについて検討した。

日本では、ステイホーム中の娯楽の一つとしてゲームが注目されており、それ以前と比較してプレイ時間が増加していたことが報告されている。本研究では、ゲーム依存がCOVID-19に関するストレスおよび恐怖感に及ぼす影響を検討するために600名を対象としたオンライン調査をおこなった。ゲーム依存の程度を測定するGAS-7日本語版を使用し、ゲーム依存傾向群と健常群に群分けしたうえで、ゲームへの没入感、COVID-19へのストレス、COVID-19への恐怖感をそれぞれにGEQ、CSS、FCV-19といった尺度で測定し、群間で比較した。その結果、ゲーム依存傾向群が健常群に比べて、ゲーム没入感やCOVID-19のストレスおよび恐怖感が高くなる可能性が示された（山本晃輔・横光健吾・曾我千亜紀・MENANT Julien「ゲーム依存がCOVID-19に関するストレスおよび恐怖感に及ぼす影響」日本心理学会第85回大会ポスター発表）。

一方、フランスではどうであったのか。本研究では、コロナ禍でのフランスのロックダウンがボードゲームの実践に与えた影響について検証した。この問題を検討するために、ロックダウン前とロックダウン中のゲームを含む余暇活動の状況をめぐるマスコミやニュースサイトの言説と、フランス人を対象とした社会学的調査の結果とを比較した。これについてボードゲーム業界の経済的活況、プレイされているゲームの多様性、慣習の変容、ボードゲームがフランスで発展していると思われる理由、という4つの側面から分析し、コロナ禍でボードゲームに注目が集まったと言えるが、それ以前から積極的にプレイされていたことが明らかとなった。（MENANT Julien・曾我千亜紀・DEPLAEDT Yannick・山本晃輔「フランスにおけるボードゲームの実践と2020年のロックダウン」『大阪産業大学人間環境論集21』11-27、大阪産業大学）。