

要 旨

スマートフォン上ゲームの児童における楽しさの要因

甚上 直輝

近年、児童におけるスマートフォンを用いたアプリケーションの利用が一般的になっている。また、教育にタブレットや携帯型ゲーム機が用いられ、ゲームは学習効果を高めることが知られている。しかしながら、継続して学習を行うために欠かせないスマートフォン上ゲームの児童における楽しさの要因について、研究で明らかにされてはいない。よって、ゲームの設計者は適切なスマートフォン上ゲームを開発することが非常に困難である。従って、スマートフォン上ゲームの児童における楽しさの要因を調査する研究を行った。操作の複雑さによって選択された3つのスマートフォン上ゲームを利用し、小学生を対象に実験を行った。本研究結果は、ゲームの楽しさの要因についてゲームの操作と難易度、ゲームのグラフィックの現実度が、重要である可能性を示した。

キーワード 児童、楽しさの要因、スマートフォン、ゲーム

Abstract

An Investigation into Smartphone Game Engagement Factors for Children

Naoteru JINJO

In recent years, the usage of games in smartphones for children has gained popularity. Also, tablet or a portable game machine is used for education in which game is known to enhance the learning effect. For children, in order to continue, it is important to identify the cause of fun in games. However, little is known what fun factors of games in smartphones for children. Thus, it is difficult that designers develop approvable and effective games in smartphones. Therefore, we investigate the cause of fun factor of games in smartphones for children. This paper conducts an experiment where participants were asked to play a set of given mobile games, with varying complexity and features. The results suggest a significant correlation and a main effect of three factors: interaction, difficulty and realistic.

key words Children, Fun Factor, Smartphone, Game