

要旨

ビデオゲームにおけるオーディオ・ビジュアル表現のフロー体験に及ぼす影響

藤井 孝志

人はある作業をしている時に取り組んでいる対象に対して深い没入感が注がれていることがある。これをフロー体験という。ビデオゲーム、ジョギング、瞑想、または皿洗いや車の運転などの簡単な日常活動でも、フロー体験が発生する可能性がある。フロー体験中の脳の神経機構を調べるために、研究者は動機づけや認知負荷の点で全く異なる様々な活動（例えば、単純な算術計算や複雑な射撃ゲーム）を使用している。したがって、計算（タスクフロー）中のフローはビデオゲーム（ゲームフロー）と同じであるかどうかはわかっていない。この実験では、サファリゲームというビデオゲームを設計しました。我々は、タスクとゲームを区別する音声および視覚フィードバックの効果を研究した。16名の被験者は、被験者内の予定で2日間作業した（合計：2時間30分×4条件）。被験者のゲーム成績とゲームの感想は、ゲームプレイ後に収集した。その結果、条件間に有意差はなかった。我々は、フローが異なる活動において同じ特徴を有する統一された経験であることを見出した。

キーワード フロー体験, ビデオゲーム