

本論文は、コロナ禍前後で娯楽、特にゲームとの付き合い方がどのように変化したかをインタビュー調査で明らかにしたものである。ゲームの中でも特に専用機を使ったゲーム（以降、据え置き型ゲーム）と、スマートフォンやパソコンで遊ぶことができるゲーム（以降、ソーシャルゲーム）の2種類について論じた。

新型コロナウイルス感染症の対策のため、日本では2022年現在に至るまで様々な対策や制限が行われてきた。これにより『三密』『オンライン授業』『テレワーク』など、新たな考え方や生活習慣が生まれた。この生活習慣の変化が、娯楽経験、ゲームにも大きな影響を及ぼした。具体的にはゲーム本体の転売行為が横行したり、流行したゲームが変化したり、ゲーム自体の売上が大きく増加したりした。

これを踏まえて、筆者は10歳代後半から20歳代前半までの3人にインタビューを行った。「過去にやっていたゲーム」「ゲームを遊んでいた時間帯」「ゲームへの課金額」「ゲームに関連したコンテンツへの考え方」の4点を中心に、個人のゲームへの関わり方や変化について半構造化インタビューを行った。

調査の結果、新型コロナウイルス感染症は若者の娯楽経験に少なくとも「ゲームを遊ぶ時間帯」において一定の影響があったと言えた。今回属性が異なる3人の若者に話を聞いたことで、ゲーム・ユーザーの娯楽への関わり方が、コロナ禍という例外的な状況においてどのように変化したのかを知ることができた。またインタビューを含めた調査全体の中で、ゲーム自体がコロナ禍によって受けた影響や、それに伴う変化についても知ることができた。

一方で、今回変化があると言い切れなかった項目についても「ゲームセンターで遊ぶことはなくなった」「課金することがなくなった」などと回答していた場合もあった。調査人数を増やしたり、今回の調査の傾向を踏まえた質問項目を作った上で3人に改めて話を聞くことで新たな傾向が見える可能性がある。