

# 流動化するメディアにおけるゲーム文化——雑誌『ファミ通』の読者からみるインターネット使用の特徴

本論文は、変化していくメディアの中で、ゲーム文化がどのような変化をしてきたのかについて明らかにした。1996年から2002年間の雑誌『ファミ通』を対象に、調査を行った。1章では、先行研究を参考に、変化してきたゲーム文化についてまとめ、検討した。2章では、実際に行った雑誌『ファミ通』の調査を基に、「ファイナルファンタジー」シリーズ、「ドラゴンクエスト」シリーズ、「ポケットモンスター」シリーズの3作品に絞り込み、当時のゲーム文化について検討した。3章では、雑誌『ファミ通』の特徴として感じられた、ゲーム以外の情報を扱っている点に注目し、ゲーム文化とどのような関係があるのかについて検討した。結論として、多くの人と情報を共有し、ゲームに関する情報を作り出すこと、ゲーム以外のエンタメ需要も高く、おすすめ機能に類似している事が分かった。