

松下幸之助記念志財団 研究助成

研究報告

(MS Word)

【氏名】シン・ジュヒョン

【所属】(助成決定時) 立命館大学 初任研究員

【研究題目】

東アジア地域におけるシリアスゲームの活用と社会的受容

【研究の目的】(400字程度)

本研究の目的は、歴史教育分野に活用される「シリアスゲーム(SGs)」に関して、日本、韓国、台湾における活用とその展開の特徴を明らかにすることである。SGs研究が盛んな欧米や北欧諸国に比べ、東アジア地域におけるSGs研究は十分に進んでいないという点が指摘されている。そのため、東アジアにおけるSGsの現状と展開に関する特徴を明らかにすることで、SGsの開発及び活用上での課題や可能性を提示することを目指した。具体的には、日本、韓国、台湾におけるSGsの特徴や活用に関する基礎的な情報の整理しながら、SGs開発者や関連機関、協力団体への聞き取り調査を実施し、SGs開発のきっかけ、現在の開発実態や課題、政府や団体との連携関係等について調査をおこない、そこに現れる課題と可能性を析出する。また、主なプレイの場や利用実態、どのような場所でSGsが活用されているのかに関わるゲームプレイへの参与観察を実施し、SGsの社会的受容とイメージ、どのように活用されているのかを参与観察を通じて明らかにする。

本研究によって、SGsが教育現場での教材としての可能性をより明確に把握することができ、SGsの教育利用の促進につながることが期待される。また、教育においてSGsを活用する際の課題や問題点も分析し、改善策を提言することで、より効果的な教育現場の構築に寄与されるだろう。

【研究の内容・方法】(800字程度)

本研究の目的を実施するために、以下の研究を実施した。具体的には東アジア諸国におけるSGsの教育への導入と変遷に関する文献調査、日本・韓国・台湾のゲーム開発会社・教育機関へのインタビュー調査、そして日本・韓国の活用現場でのフィールドワークである。

①第一に、東アジア諸国におけるSGsの教育への導入や変遷について文献調査では、主に東アジアにおけるSGsの導入と活用に関する行政が発行している「ゲーム利用者調査」や「ゲーム白書」などの報告書、統計資料、SGs制作機関及び企業の刊行物への調査も行なった。

②第二に、東アジアのSGsの開発の実態、開発目標や動向などを明らかにするため日本、韓国のゲーム開発者・関連機関の担当者へのインタビュー調査を実施した。対象となったのは日本のSGs制作会社である「ゲーム・フォー・イット」、韓国のインディゲーム開発社である「SOMI」、「COSDOTS」、ゲーム研究者リ・ジョンヨップ氏とゲーム評論家リ・ギョンヒョク氏であり、台湾および中国のゲーム研究専門家である焦氏である。COVID-19の影響により、4名のみ対面でインタビュー調査を行い、その他の対象者についてはZoomとGoogle meetを用いオンラインでの調査を実施した。調査期間は2021年10月から2023年3月の間である。一方、台湾のSGs開発企業に対しては、質問票を送り、回答をもらうメールでの調査を行なった。

③第三に、SGsの活用とプレイに注目し、参与観察と聞き取り調査を実施した。自作のSGsと市販のSGsを用い教育や医療現場で活用している「日本アクティビティ協会」、済州4.3事件についてさまざまなメディアの活用を通じて知らせる活動を行なっている「済州平和財団」と韓国最大のアナログSGsイベントである「Board Games Cons」への調査を実施した。

現地調査に関しては国内の場合、東京2回、福岡1回、国外の場合、韓国へのフィールド調査をスケジュール調節し、2回(2022年7月・2023年1月)、在留期間を約1ヶ月半に延長した。また、実際に歴史をテ

ーマとする SGs をプレイしてもらい、観察とプレイ後のインタビューを行う SGs のプレイ調査を 5 人（日本人 2 名、韓国人 3 名）に対して行なった。プレイ調査は 2021 年末から 2022 年までの期間で実施された。歴史 SGs を 1 時間半程度プレイしてもらい、その後 30 分間のインタビューで構成した。

【結論・考察】（400 字程度）

上記の研究結果から、東アジアにおける SGs の導入と展開は、欧米や北欧諸国とは異なった展開をしており、日本・韓国・台湾それぞれで異なる展開を見せていることが明らかになった。日本では学校教育以外にも、公共施設やイベント会場、コミュニティセンターなどで SGs が利用されていることが多く、特に歴史をテーマとする SGs の場合、地域振興の目的で活発に活用される傾向がある。一方、韓国では、韓国政府の政策の一環として行われる歴史 SGs プロジェクトが多数あり、これらの SGs を専門とする開発者も増えている。韓国では悲劇的な出来事をテーマとする SGs が多く見られた。台湾では博物館および美術館での活用が見られており、アナログタイプの方も多数ある。しかし、これらの SGs は増えているものの、扱っているテーマは限られており、その出来事や問題に対する価値観や社会的認識によって SGs の内容が異なっており、同ゲームの受容を巡ってプレイヤーや開発者の間の葛藤が生じる場合もある。さらに実際にどこまで顕密に再現するのかに対する問題についてはさまざまな議論がされている。SGs は有効な教育ツールであるが、プレイヤーが得られる経験や SGs の受容についても社会的認識が大きな影響を与えているため、SGs を取り入れる際には、SGs の開発側やプレイヤーのみならず、教師や機関関係者の十分な理解と支援が必要とされている。これらの課題に対して今後より深く取り組んでいくことが重要であることが示唆された。