

韓国におけるデジタルゲームの教育的活用の可能性 ー没入概念を中心にー

シン・ジュヒョン(立命館大学大学院 先端総合学術研究科 表象領域)

1.はじめに

・これまで、デジタルゲームと教育との関連に関する研究は多く行われてきた。従来の研究では、否定的な側面が主に取り上げられてきたが、現在は教育、医療、社会福祉など、さまざまな分野におけるデジタルゲームの活用が議論されている。

・教育分野、その中でも、自閉症スペクトラム、学習障害、ADHDなどを含む発達障がい児の教育において、デジタルゲームを活用した教育的効果が高いと報告されている。

・一方、韓国では、デジタルゲームに没入することは中毒として位置づけられ、現在も否定的な視線が絶えずに存在する。「ゲーム廃人」という言葉が登場し、デジタルゲームは教育において悪影響を与え、青少年関連の犯罪や問題行動が発生する度に最も大きな原因として挙げられ、非難を浴びてきたと言える。

◆そこで 本研究では、教育分野におけるデジタルゲームに関わる論争を調査した上で、デジタルゲームの新しい教育ツールとしての可能性を探索する。

2.肯定的・否定的視線

肯定的	否定的
教育的ツール 高価値産業 ◆Game-Based Learningの可能性	「ゲーム脳」 「ゲームゾンビ」 中毒物質＝ 酒・麻薬・賭博など ◆2011年に青少年保護法法律を根拠として、「オンラインゲームシャットダウン制度」と「ゲーム時間選択制」が導入された。

3.デジタルゲームと没入

没入の誤謬
(immersive fallacy)
ゲーム中の世界
≠
現実世界
ゲーム中の世界に没入
現実を意識している

Fun Theory
全てのゲーム＝学習
ゲームはプレイヤー
を没入させ、特定の
パターンを学習させる

二重意識
(Double-Conscious)
ゲームのPLAY
＝
構造化された世界
の中で行われる
PLAY

・デジタルゲームにおける没入概念は中毒とは区別する必要を示している。

・ゲームを中断せず続けてPLAYさせる没入概念が、課題遂行または、学業成就度に肯定的影響を与えるという。イム(2013)は発達障がい児にとって、ゲーム型は学習者をゲームに没入させ、自然に学習の目標に到達させるという。課題の持続的遂行や集中することに困難を経験している発達障がい児に没入できる教育環境は、教育効果を高める重要な要素だとみられる。発達障がい児の教育分野では、デジタルゲームを活用する試みが続けられている。



4.教育的活用について

その例として以下のものが存在する。

・グォンジョンミン (2011)

デジタルゲームの特徴を利用した教育的効果を提案

Elizabeth S. Simpson (2009)

学習障害の学生たちを没入させることでデジタルゲームの教育的効果を報告

・インジニ(injini)

子供向け、ゲームを通じた教育

言語、過剰行動、認知障害を持つ人のためのゲーム(2014年8月記事引用)

http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20140801115401&type=de t

・e スポーツ大会

ゲームを通じて、楽しみながら社会性を学ぶ。

・HAPPY SPACEゲーム余暇文化体験館

教育プログラムの運営やゲーム文化の活性化支援

5.まとめ

・2014年、政府はゲーム分野、特にシリアスゲームの振興を積極的に支援するという立場を表明

＝教育的な要素を備えたゲームの必要性が社会的に認識される。

◆統制中心のゲーム政策だけでは期待する結果が得られないという判断で、より効果的に活用するための努力だとみられる。

・しかし、教育分野で、デジタルゲームをより効果的に活用するため、優先すべき点は、大きく二つに分けることができる。

(1)社会全般のデジタルゲームの没入と関連する否定的な認識の変化が挙げられる デジタルゲームに対する否定的な認識は、教育ツールとしての社会的な拡散を阻害していると考えられる。そのため、否定的認識の転換によって、ゲームの活用可能性を検討する必要がある。

(2)デジタルゲームそのものの問題を挙げることができる。

◆デジタルゲームと同様に、機能性ゲームが注目を受けているが、「良い」ゲームのニーズ、楽しさ、教育分野における効果などを満たすためには、ゲーム開発の技術＋教育専門家の参加が必ず必要とされるが、現状では、ゲーム技術者だけで開発されているからである。

◆デジタルゲームを新しい教育のツールとして効果的に活用するためには、ゲームと教育的可能性を十分に検討しながら、どのように活用するかという方法の問題が今後の課題として残っている。

参考文献

・Elizabeth S. Simpson. *Video Games as Learning Environment with Learning Disabilities Children*, Youth and Environments, 19(1), 306-319,2009.

・Katie Salen, & Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.

・グォンジョンミン 「自閉児童のためのデジタルゲームコンテンツの提案」韓国コンピューターゲーム学会, 24(3), 65-73,2011.

・イムジャンヒョン 「発達障害学生の教科学習支援のための教育用ゲーム分析」韓国コンピューターゲーム学会, 26(4), 167-175,2013.