

論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表

学位規則第8条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

フリガナ 氏名(姓、名)	シン ジュヒョン SHIN Juhyung		授与番号 甲 1453 号
学位の種類	博士(学術)	授与年月日	2020年 9月 25日
学位授与の要件	本学学位規程第18条第1項該当者 [学位規則第4条第1項]		
博士論文の題名	韓国の多様化するシリアスゲームに関する社会文化的研究 ——「ゲーム」と「教育」の対立を超えて——		
審査委員	(主査) 小川 さやか (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授)	ロート マーティン (立命館大学大学院先端総合学術研究科准教授)	
	山本 貴光 (立命館大学大学院先端総合学術研究科講師)	細井 浩一 (立命館大学映像学部教授)	
論文内容の要旨	<p>近年、シリアスゲームと総称される、教育やリハビリ、社会啓発などに活用されるゲームが目されるようになった。本論文は、韓国を事例に、シリアスゲームが社会に受け入れられる際に問われるべき課題を多角的に論じたものである。序章では、韓国では教育機能や学習効果を重視した「機能性ゲーム」としてシリアスゲームが理解・開発されてきたこと、従来研究はその「機能」や「効果」の検証に偏重し、同ゲームを受容・活用する社会的文脈に関する議論が立ち遅れてきたことが指摘される。1章では、韓国におけるシリアスゲームの歴史的展開が述べられる。青少年教育に悪影響を及ぼしうるという懸念によりデジタルシリアスゲーム関連のプロジェクトが成功しなかったのに対し、依存性が低いとされたアナログシリアスゲームが独自の展開を遂げたことが明らかにされる。2章では、デジタルシリアスゲームの面白さと学び、社会的受容との関係が論じられる。漢字学習のように正解や達成が明瞭でフィードバックが即時的に得られるゲームが商業的に成功し、校内暴力防止などの唯一の正解がなく、立ち止まって考える必要のあるゲームが成功しないという現状に潜む矛盾が指摘される。3章では、アナログシリアスゲームの教育性が教育者たちにいかに理解されているかが検討される。同ゲームの教育的イメージが実際にはデジタルゲームに対する否定的イメージと反照的に醸成されており、教育の「内実」が十分に問われない現状となっていることが指摘される。4章では、デジタルとアナログ双方のゲームのイメージの形成に影響を与えている各ゲームプレイ場の場所性が考察される。ゲームプレイ場を一面的に不健全な場とする議論とサードプレイスとして肯定的にみる議論のいずれもが再考され、シリアスゲームの社会的受容には「場」のイメージの転換が鍵となることが指摘される。5章では、アナログとデジタル、物理的空間と仮想空間を横断したり、震災等の史実を題材に社会啓発を目指す新しいシリアスゲームの動向に光をあて、シリアスゲームではリアリティの再現や現実との横断のあり方が正しい学習や道義的・政治的配慮の観点から問題化されるが、リアリティをそのまま再現すれば、受容されるわけでもないという困難が浮き彫りにされる。終章では、以上を総括し、同国における今後のシリアスゲームの展開に向けた示唆が提示される。</p>		

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">論文審査の結果の要旨</p>	<p>従来、シリアスゲーム研究は、ゲーム開発をめぐる研究とその効果を科学的に検証する研究が主流である。だが本論文を通じて明確に示唆されることは、特定の社会でシリアスゲームが実践的に活用されていくためには、人文学的な研究を含む学際的な視座が不可欠であることである。</p> <p>韓国は、2006年に世界で最も早くゲームに特化した法律「ゲーム産業振興法」を制定した国であると同時に、厳しいゲーム規制を布いてきた国でもある。ゲームに対する否定的イメージを転換する動きとともに誕生した同国のシリアスゲームは、狭義の教育機能や学習効果を過度に重視する結果となり、時には面白みのないゲームとして社会に普及せず、また時には正しい教育の妨げになると議論を引き起こしてきた。本論文は韓国の社会的受容をめぐる文脈を丁寧に論じているが、ここで示唆される課題は、シリアスゲームの受容に内在する普遍的な問題でもある。</p> <p>シリアスゲームは、実用性を重視するゲームである。だが、何を「実用的でよい」とみなすかは、政府の振興策や規制、ゲームと実用性をめぐる社会的イメージ、さらにはゲームがプレイされる「場」のイメージやそこで育まれている文化に影響を受ける。活用現場では、実用的な価値とゲームそのものがもつ可能性とが多様な矛盾をきたす。答えのない問いに取り組む学びの面白さとゲームだから実現できる面白さ、史実に関する正確な知識の獲得とファンタジーが織り込まれるからこそその没入的な学び、リアリティの忠実な再現と政治的・倫理的な配慮、社会の許容力といった多様な矛盾を調整し、シリアスゲームが特定の社会で普及し活用されていくには、学際的な視座が不可欠である。だが、それは容易ではない。教育のプロではないゲームクリエイターと遊びのプロではない教育者は、目指す方向や重視する点が大きく異なることもあるからである。シリアスゲームを構成する多様な要素とそれが社会で受容されていく際に立ち現れる多様な「論点」、およびそれぞれの「論点」どうしの関係を包括的に提示した本論文は、まさに今後の学際的な協働に共通理解を与える成果であり、かつ韓国のシリアスゲームの普及に対しては実践的な価値も有している。審査委員には、このような本論文の意義が高く評価された。</p> <p>その上で口頭試問では、「社会的受容」の内実である受容者の属性をより丁寧に区分して論じ分ける必要性や、本論文の重要な論点の一つである場所性が他の論点といかに絡むかを明示する必要性、特定のゲームのイメージが今後変容しうる可能性への配慮、社会的受容を質的だけでなく定量的・客観的にも明示する必要性などのいくつかの課題が指摘された。これらの指摘に対しては、いずれも十分な理解のうえに適切な対応がなされることが返答された。</p> <p>以上により、審査委員会は一致して、本論文は本研究科の博士学位論文審査基準を満たしており、博士学位を授与するに相応しいものと判断した。</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">試験または学力確認の結果の要旨</p>	<p>本論文にかかわる口頭試問は2020年6月10日(水)10時30分より12時まで、ZOOMにて審査員4名によっておこなわれ、公聴会は7月16日(水)10時30分から11時30分まで、ZOOMにて審査員4名と多数の聴衆の参加によっておこなわれた。</p> <p>申請者は、本学学位規程第18条第1項該当者である。先端総合学術研究科は、査読付き学術雑誌掲載論文相当の公刊された論文を3本以上もつことを学位請求論文の受理条件としている。受理審査委員会の審査により、本論文はその条件を満たすことが確認された。本論文に示された方法や知見のオリジナリティ、論文記述の明晰さにかんがみて、本論文は博士論文の水準に十分に達している。口頭試問と公聴会での報告および質疑に対する応答からも、博士学位にふさわしい学力を備えていることが確認された。以上より、本審査委員会は、本学位申請者に対し、本学学位規程第18条第1項により、「博士(学術 立命館大学)」の学位を授与することが適切と判断する。</p>