

# 博士論文要旨

## 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——

立命館大学大学院先端総合学術研究科

先端総合学術専攻一貫制博士課程

シン ジュヒョン

SHIN Juhyung

近年、教育、訓練、軍事防衛、社会政策、医療などの多くの分野でシリアスゲームは注目されている。ゲームを単なる娯楽ではなく、特定の目的に使用されるシリアスゲームは、Abt (1970)によって最初に提案されたものであった。韓国におけるシリアスゲーム研究は主に教育領域で重点的に展開されている。教育におけるシリアスゲームの開発に対する関心が高かったが、教育的かつ商業的に成功したシリアスゲームの事例を探すのは困難である。先行研究では、社会文化的背景に着目しシリアスゲーム研究がなされるべきだと指摘された。このことは韓国におけるシリアスゲームの発展を妨げる主な理由の一つであるともされている。

そこで本研究では、政策および世論でゲームの振興と規制が並存してきた韓国を事例に、シリアスゲームがどのように社会で受容されてきたのか、そこにどのような課題があるのかを明らかにすることを目指した。社会文化的文脈で、シリアスゲームを理解するために、特に、「PC 房」、「ボードゲーム房 (ボードゲームカフェ)」など、韓国のゲーム文化の特徴であるゲームプレイの「場」に着目した。先行研究で論じられた「非一場所」と「サード・プレイス」論が参照された。

第1章では、韓国におけるシリアスゲームの歴史を概説した。デジタル・シリアスゲームとシリアス・ボードゲームの展開を3つの時代に区分し、これまでの韓国におけるシリアスゲームは、主にデジタル・シリアスゲームに重点が置かれていたこと、このようなプロジェクトや政策を含めた韓国政府の努力にも関わらず、ゲーム VS 教育という対立図式が固定化される結果となったことを明らかにする。

第2章では、韓国におけるシリアスゲーム、特に、デジタル・シリアスゲームに注目し、韓国における「教育」と「ゲーム」の議論に強く影響されたデジタル・シリアスゲームは「機能性ゲーム」として韓国社会に受容された。しかし、デジタルゲーム (特にオンラインゲーム) に対する否定的な社会的見地から、その活用が十分にされてこなかったことを「Hanja-maru」と「Star Stone」二つのシリアスゲームを事例に論じた。

第3章では、韓国におけるシリアス・ボードゲームに注目し、「教育的価値」が高く、「良いゲーム」として社会的に受容されていることについて「シリアス・ボードゲームインストラクターコース」と学校の先生や教育者中心の「ボードゲームコミュニティ」検討した。

第4章ではゲームプレイの「場」（「PC房」、「ボードゲーム房/カフェ」、「VR房」）について検討した。こうしたゲームプレイの場は韓国の「房」文化の影響を受け、従来の研究で論じられた否定的なイメージに反して、「非一場所」や「サード・プレイス」との類似性を持つが、韓国でさまざまに社会的相互作用が発生している異なる場所として存在することを明らかにした。

第5章では、新しいシリアスゲームの拡張した例として、デジタルとアナログが混交した「Big games」や「インスピレーションゲーム」などの事例をとりあげ、多様化していく韓国のシリアスゲームの現状を検討した。これらの拡張されたシリアスゲームとは、ゲームプレイをする「場」への変化とも密接にかかわっていることを指摘した。

以上から、韓国のシリアスゲームの社会的文化的背景、とくにゲームプレイの「場」を通してのシリアスゲームのありようを明らかにし、今後シリアスゲームの可能性について展望した。

## **Abstract of Doctoral Thesis**

# **Looking Beyond the Conflict of Games and Education: Diversification of Serious Games in South Korea, Social and Cultural Context**

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences  
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences  
Ritsumeikan University

シン ジュヒョン

SHIN Juhyung

In recent years, numerous sectors, such as education, workforce training, military defense, social policy, healthcare, have gained interest in serious games (SGs). Serious games are games played for a primary purpose other than mere entertainment. This idea first originated from C. Abt in 1970.

Most SGs focus on education. Despite the increased attention to developing SGs in education, it is difficult to find a good SG, one that is successful either educationally or commercially and even less both. Some researchers point out to the lack of SGs studies on social and cultural contexts and argue that this situation is one of the main reasons preventing the developments in SGs in South Korea. Until today only a few studies take account of the social and cultural context of SGs and of the gaming culture.

In this thesis, I focus on SGs for education in South Korea and on both their social and cultural contexts. Specifically, I examine game places (ge-mu-purei-no-ba), where both virtual and physical connections are formed, such as PC bang (internet cafe), board game bang (board game cafe, or places for playing board games), and other places that are foundational to South Korean gaming culture. The lack of attention towards and development of SGs in South Korea is mainly due to negative perceptions on games in South Korean culture. In order to address this issue, it is necessary to recognize the complex significance of game places as places where physical and virtual connections are made.

In the first chapter, I describe the short history of both digital serious games (DSGs) and serious board games (SBGs). DSGs are based on digital technology while SBGs may be viewed as DSGs' analog counterpart. The latter are considered as effective educational tools. The history of SGs has been strongly influenced by the Education vs Game debate in South Korea, which centered around the

notion that games can be detrimental to an individual's educational success and general wellbeing. DSGs have been seen as a popular form of SGs in South Korea. I explore the origins and development of board game culture in South Korea and how both DSGs and SBGs are tied to education. Although there was a large push from the South Korean government to utilize SGs for education, SGs in education were never well-accepted in South Korean society due to strong negative social perceptions on digital games.

In the second chapter, I compare two examples of DSG's, "Star Stone" and "Hanja-maru." The former was a typical example of a serious game that was not well-received and failed commercially. This was a project designed by the Korean government, and like with many other types of educational SGs, players of this game thought that it was not engaging enough. The latter was well-received by the public and commercially successful. Furthermore, it succeeded due to a variety of factors, including its balanced game design that made it both fun and educational.

In the third chapter, I focus on two shifts in South Korean culture that have illustrated the prevailing use of SBGs for education in South Korea, after the decreasing popularity of DSGs in education when SGs were initially introduced. The first shift is an increase in courses for instructors of SBGs. The second shift is increasing usage of SBGs by educators in South Korea. In this chapter, I also seek to show how Korean society believes that SBGs lead to better educational values, compared to DSGs.

In the fourth chapter, I examine three specific places (*ge-mu-purei-no-ba*) in South Korean society where games are played: PC bangs, board game bangs/cafes, VR bangs. Additionally, I argue that these three places are fundamental to the South Korean "Bang" culture. Contrary to the common negative perceptions and beliefs regarding games places, these game places are similar to "third places" or "non-places" in Western cultures. However, they additionally possess their own distinct characteristics that must be recognized and valued in order to change perceptions on South Korean "gaming" culture.

In the fifth chapter, I look at how the development of SGs is undergoing two massive shifts. The first shift is regarding player engagement. New SGs are attempting to allow for the player to engage with the game both online, in virtual spaces, and offline, in their daily life. The second shift is the introduction of SGs focused on real-world social issues. Before, SGs mainly focused on educational school subjects, such as Math or English. However, now SGs are trying to influence young players to take action on these real-world social issues. Although this change has a positive impact, SGs developers are facing criticisms on both sides: those who think that real-world issues are too grave for games and those who think that it's necessary to portray these issues accurately. This chapter also explores the potential for the further development of SGs in South Korea.