

論文内容要約

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

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

序章

第1章 韓国におけるシリアスゲームの導入と展開

第2章 機能性ゲームのジレンマ「シリアス」と「おもしろさ」のはざま

第3章 アナログ・シリアスゲームの教育現場への普及と「教育的イメージ」

第4章 シリアスゲームの社会的受容とゲームプレイの「場所性」

第5章 拡張するシリアスゲーム—リアリティとヴァーチャルのはざま

5.1 場所性の拡張

終章

参考文献

補遺 デジタルゲームの社会問題化—バーツ戦争を事例に

「シリアスゲーム」とは教育やジョブ・トレーニング、ミリタリー、リハビリテーション、社会啓発などエンターテインメント以外も特定分野に活用できるゲームである。アメリカの研究者である Abt (1970) によって初めて提示された「シリアスゲーム」は、2002 年に発足された Serious Game Initiative とともに広く知られるようになった。韓国では現在までシリアスゲームの「機能的効果」を活用することで、ゲームにおける否定的な認識を改善しようとする様々な試みが2006年ごろからあり、数多くのシリアスゲームの制作や研究がされてきた。その一方で、Kangら(2013)が、ゲーム恐怖症と名付け、韓国社会に蔓延するデジタルゲームに対するネガティブな社会的認識のことを指摘している。このように韓国ではゲームの悪影響に対する研究や教育との対立が根強く続いていた。

こうした状況で登場した「機能性ゲーム」(韓国におけるシリアスゲームの訳)は、最初から従来の商業的なゲームとは全く別のものを目指して、「機能」とその「教育的効果」を持つことを強く強調されたものである。しかしながら、韓国におけるシリアスゲームの多くは、同ゲームの教育現場の導入段階に留まり、また多くの研究も単発的なシリアスゲームの効果を検証する実験に終始してきた。これらの問題について、Yoon (2015) は、シリアスゲームが韓国のゲーム文化やゲームに対する社会的認識に大きな影響を与えたにもかかわらず、根本的にシリアスゲームを理解するための研究が欠如していることを示唆した。そこで本研究では、そこで本論文は、政策としても世論としてもゲームの振興と規制が並存してきた韓国を事例に、シリアスゲームの歴史的な展開とそれに関わる社会的文化的背景を検討することで、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、そこにはどのような課題があるのかを明らかにすることを目的とした。

本論文では、韓国でシリアスゲームを意味する「機能性ゲーム」が登場する前の1980年代-1990年代から現在に至るまでのシリアスゲームの変遷を検討する。調査では、文献資料のほか、

韓国ゲーム辞典や『White Paper』などの韓国政府のゲーム関連刊行物、新聞記事、ゲーム関連イベントのフライヤーやプログラムを収集した。また実際のシリアスゲームの製作現場やゲームをプレイする「場」を分析するために、研究者やプロジェクトを担当した専門家へのインタビュー調査や、ゲームプレイの場やゲーム開発の現場、インストラクターコース等での参与観察を実施した。

まず、序章では、シリアスゲームをめぐる先行研究を整理し、本論文の問題意識と具体的な課題について検討した。ゲーム研究は、学際的な研究分野であるといわれる。シリアスゲーム研究も同様に学際的な研究分野である。日本におけるシリアスゲーム研究の第一人者である藤本（2007）は、シリアスゲーム研究が「間学問的研究」であることを強調し、シリアスゲームは今後、多様な分野から研究されていくだろうと予見した。しかしながら、現実的にはシリアスゲーム研究の主流は具体的なゲーム開発の分野で展開しており、上述したとおり、人文学的な研究は圧倒的に不足しているのが現状である。そのため、本論ではシリアスゲームがどのようにあるべきかではなく、シリアスゲームがどのように韓国社会に受容されているのか、そしてそこにはいかなる問題があるのかを明らかにすることを通じて、韓国におけるシリアスゲームが十分に展開してこなかった背景や今後の展開に向けた課題を析出することを企図している。

第1章では、韓国におけるシリアスゲームの歴史を概説する。韓国における「ゲーム」に対する否定的認識に影響を与えた大きな要因である韓国の教育システムを巡る問題について説明した。デジタルゲームが、1970年代後半に韓国社会に登場した初期から特に青少年に悪影響を与えると論じられてきた。そこで、デジタル・シリアスゲームの展開を3つの時代に区分し、説明した。まず、第1期「1990年代以前」ではシリアスゲームの登場に影響を与えていた韓国における最初のゲーム空間とも呼べる「電子娯楽室(ジョンザ・オラク・シル)」(韓国のゲームセンター)の発展と教育用PCの普及政策を中心にシリアスゲームの登場以前の状況と背景について説明する。シリアスゲーム登場以前の状況、機能性ゲームの活用に向けた試みがなされたのが「PC普及政策」であることを明らかにした。第2期【2000年代】は、ゲーム依存を懸念する声が高まり、ゲームに対するネガティブな認識がますます強まった時期であると同時に、「機能性ゲーム」という用語が紹介され、ゲームの教育的活用に関する多様な試みが展開し始める時期であったことを明らかにした。第3期【2010年代以降】では、「機能性ゲーム」は韓国社会に定着するようになったが、韓国社会のデジタルゲームに対する否定的な認識は公論化され、ゲーム産業の規制を要求するだけでなく、デジタルゲーム自体に関する規制も求めるようになっていた状況について説明する。加えてシリアスゲームの活用の拡大を目指した韓国政府の政策、機能性プロジェクト等についても検討した。

これを通じて、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、韓国政府の努力にも関わらず、ゲーム・教育という対立図式が固定化される結果となったこと、シリアスゲームのプロジェクトに成功例が数少なく、デジタルゲームに対する韓国社会の否定的認識を乗り越えることはできなかった点を指摘する。また、アナログ・シリアスゲームに光をあて、中毒性が低く教育効果が高いとして近年に注目を浴びた、アナログ・シリアスゲームをふくむ、韓国のボードゲーム文化の歴史的な展開について論じた。最初、ボードゲームが子供の玩具として扱われた時代から、若者文化と関連づけられるボードゲーム房を中心とする最初のボードゲームブームとその衰退、再復興を経て、韓国のボードゲーム文化が「趣味」と「教育」ツールという二つに分岐して展開していったことを明らかにした。またデジタルとアナログに分岐して発展してきた韓国のシリアスゲームでは、近年、両者を横断する新しい動きが生じていることについて指摘し、軽く説明した。

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。民間会社が開発した『Hanja-maru (한자마루)』は韓国では珍しく商業的にも成功し話題となったゲームとして筆頭に挙げられるゲームである。また、政府主導で制作した『スターストーン (스타스톤)』で、『Hanja-maru』とは逆にプレイヤーたちに酷評を受け、社会的な受容や商業的面においても失敗した例として広くプレイヤーたちの記憶に残るゲームであった。これらの二つのシリアスゲームの事例を挙げ、シリアスゲームにおける「おもしろさ」と「シリアス」の関係性が韓国の社会的文脈といかに関わっているかについて検討した。

『Hanja-maru』は、漢字学習のために開発された大規模多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム (MMORPG) であり、2006年に設立された民間のコンテンツ専門会社である eduflo 社が制作し、大手のゲーム会社であるエヌ・エイチ・エヌ (NHN) から配布された。同ゲームは、魔界のモンスターから世界を守るため、国際魔法学校で魔法の文字である漢字を学び、モンスターハンターに成長していくストーリーになっている漢字学習のシリアスゲームである。『スターストーン』は、イジメや学内暴力に関する教育や啓発活動のために開発されたロールプレイングゲーム (RPG) である。2005年設立した民間のソフトウェア会社であるベト・イントラティブ社が制作したが、韓国政府のプロジェクトとして Korea Game Industry Agency が企画したゲームである。ここで明らかになったのは二つの事例からは、同じ教育分野におけるシリアスゲームにおいても目指す「シリアス」と「おもしろさ」の仕掛けが異なり、それぞれが学習との関係で異なった結果をもたらしたことであることが明らかになった。二つのゲームを分析するため、古典的であるが、現在でも韓国のゲーム研究でよく参照される議論として、Lazaro (2004)による4つのおもしろさに関する議論を用いた。①「Easy Fun」、②「Hard Fun」、③「Serious Fun」、④「People Fun」である。このうち、「Easy Fun」、Hard Fun」はゲーム内で、「Serious Fun」、「People Fun」はゲーム外の世界と関わるものである。『Hanja-maru』の「おもしろさ」は『スターストーン』と比べ、「Easy Fun」や「Hard Fun」に注目して「シリアス」と「おもしろさ」のバランスを追求し、プレイヤーにとって分かりやすい形で盛り込まれている。一方、『スターストーン』は「Serious Fun」を中心にその目的を達成しようとした。二つのシリアスゲームの事例からシリアスゲームの教育的目的を考えるとたくさん売れたおもしろいゲームが、必ずしも目指すべき「機能性ゲーム」のあり方とはいえないことが示唆された。韓国におけるシリアスゲームとしての機能と効果は示されても、実際にプレイヤーたちをつかめないのであれば、それも機能性ゲームとしての目的は達成できない。韓国の政府からみるシリアスゲームと実際にプレイヤーたちが考えるもの、さらに韓国社会に受容されるものどちらにもズレがあり、単純におもしろさゲームがいいとかシリアスゲームには機能が優先されるなどの問題ではなく、それぞれのゲームにおけるイメージと求める内容が交錯しているからである。

第3章では、韓国におけるアナログ・シリアスゲームに注目し、「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「アナログ・シリアスゲーム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」を検討した。これらを通じてデジタル・シリアスゲームと比べて「安全性が高く」「教育的」であるという根拠がそれほど明確ではないことやアナログ・シリアスゲームにおける「教育的」イメージとはいかなるものかを検討した。まずアナログ・シリアスゲーム・インストラクターコースについて具体的に検討した。韓国では2000年代以降に教育的であることでボードゲームの人気の高まり、ボードゲーム会社が急増するようになる。その時期に設立された「HappyBaobop」、「Mandoo games」などのボードゲーム企業の多くは、積極的に教育用ボードゲームを展開している。そのため、ボードゲーム企業の多くは教育現場でボードゲームを活用できる講師を育成することを目的にインストラクター養成コースを開設している。これらのインストラクターコースでは、「教育機能性ボードゲーム指導士資格 (교육기능성 보드게임 지도사 자격)」という、文化体育観光部傘下で実施され、KABIがいくつか

のボードゲーム会社に委託し発行している民間資格が取得できる。本論文で調査したインストラクターコースの場合、2018年（6月29日から30日）に行われた一つのアナログ・シリアスゲームインストラクター養成コースである。このコースではアナログ・シリアスゲームの活用事例や、教育性に関する講義が中心になっており、最終試験と別にアナログ・シリアスゲームの教育現場での活用に関する企画案を提出することが義務づけられている。加えて、インストラクターコースの参加者たちに対して実施したインタビュー調査を用いてアナログ・シリアスゲームの教育性について検討した。また、アナログ・シリアスゲームインストラクターコースが「機能性ゲーム」の普及と産業の振興、その社会的人気を示すものであるとするなら、コミュニティを通じて実際の教育現場での活用をさせている主体になっているボードゲーム研究コミュニティへの調査も実施した。ボードゲーム研究コミュニティでは、ボードゲームの教育への活用に関心をみせている教育現場の先生や保護者が参加し、活発な活動をしているものが大半であった。小学校の教師ボードゲームコミュニティのみならず、保護者のボードゲームコミュニティなどがある。これらを通じて教育的」という点から、アナログ・シリアスゲームはデジタル・シリアスゲームとは異なり、好意的に受容されていることであった。目に見える「機能」と「効果」を強調したデジタル・シリアスゲームのように何らかのスコアや学校の成績、受験結果に直接関わると、「効果」の観点からゲームの非教育的側面に対する保護者や学校からの批判が大きくなる。しかしそもそも「交流」や「コミュニケーション」の価値を強調したアナログ・シリアスゲームは、何らかの成績や受験結果に直接的に反映される性質のものではない、あるいは少なくともそれが副次的な効果であってもよいとみなされているゆえに、従来のデジタル・シリアスゲームとは異なって好意的な評価がなされてきたとも考えられる。また、こうしたアナログ・シリアスゲームの「何となく教育的である」というイメージは、デジタル・シリアスゲームと対比のうえで新しい価値を獲得している。

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。本論文ではゲームプレイの「場」を以下のように定義する。韓国におけるゲームプレイの場はデジタルまたはアナログゲームを含むゲームをプレイするために造成された空間で、ゲームプレイに必要な設備等が用意され、多くの場合、利用料を払う、ゲームをプレイするために訪問する空間である。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。シリアスゲームの受容に深く関係するゲームプレイする「場」が韓国の房文化と若者の文化的・社会的な消費空間へと変わっていく過程を整理した。具体的には「PC房」「ボードゲーム房/カフェ」「VR房」を事例に、それぞれのゲームプレイ「場」の特徴に関する調査結果を整理した。それを踏まえて、ゲームプレイの場に「非行」や「中毒」「引きこもり」等の否定的なイメージを提示してきた従来研究と、家庭や職場とは異なる「サード・プレイス」としての可能性を論じてきた先行研究の議論の双方を再考し、各ゲームプレイの場の場所性と社会的なゲームに対するイメージとの関係性を論じた。そもそもゲーム研究におけるゲームプレイの「場所」は「ゲーム内の仮想空間」（e.g. Aarseth and Günzel 2019; Nitché 2008）に偏重しており、物理的なゲームプレイの場に関する議論もPC房や電子娯楽室、プース房（プレイステーション専用ゲームカフェ）などに限られてきた。またそれらの議論は、基本的には「依存」や「青少年教育」の観点からゲームプレイの場所性を否定的に議論するものであった。そのため、このようにゲームプレイの「場」は基本的に、韓国における「機能性ゲーム」が目指す「教育」や「機能」といった「シリアス」なものとは関係のない、むしろ「警戒」や「規制」するべきものであった。そこで本論文で、韓国の「房」文化とその「房」文化の先駆けであるPC房やボードゲーム房/カフェ、VR房を中心にゲームプレイの「場」の変容を検討した。加えて、具体的なゲームプレイの「場」の場所性について考察し、特定のゲームプレイ場の場所性

とゲームに対する社会的受容との関係性を検討する。韓国ゲーム文化におけるゲームプレイの「場」の背景には、韓国における「房」文化が深く関係している。1990年代初に登場した「房（バン：방）」文化は、時代の変化と共に拡大・拡散し、韓国社会へ広く普及した韓国の文化現象である。「房（방）」とは、韓国語で「部屋」を意味する用語であり、韓国には、古くから客をもてなし、集まって対話する空間である「舎廊房（サランバン：사랑방）」があった。これらの「房」は、多様な「房」に分岐し、韓国人の余暇文化を支えるようになる。とりわけ1990年代以降、「房」一例えば、「ノレ（カラオケ）房」や「ビデオ房」もしくは「DVD房」、「マナ（漫画）房」、「チムジル（サウナ）房」などが次々に現れ、それぞれ独自の「房」文化を形成し、多様な房は、親しい人々の集まりを示すものとなった。さらに、若い世代のニーズを反映したさまざまな「房」文化は、消えたり、大型化されたり、縮小するなどの変化を繰り返していた。特に韓国のゲーム文化を支えてきたPC房は若い世代が多く集まる大学街を中心に拡大した。現在にも代表的なゲームプレイの「場」であるPC房は「一緒に別、別で一緒に」という特徴を持っているゲームプレイの「場」である。PC房は主にデジタルゲームのプレイがなされる場であり、若者のゲーム中毒や非行と結び付けられやすかったが実際には、若者どうしの交流が生まれる社会的な空間でもある。構造的に隣に座る仲間との交流を完全に阻むことのない仕切りによって「開かれてもいないし、閉じられてもいない」空間を備えたPC房は、公的空間と私的空間とを同時に共存、仲間同士がばらばらの目的・行動をしていても問題にならないという、ある種の気軽さ、開放性があり、必ずしも濃密な相互交流、協働をせずに若者どうしが持っていた既存の交流関係を確認・維持、強めることができるが、そうした「ともにいる」あり方ができる場所であった。誰もが楽しんだり、交流できるわけではない、偶発的な出会いや交流も生じにくい、ある種の閉鎖性を持つ場所性を有しているといえる。

一方、ボードゲーム房／カフェは開かれた空間に複数の「房」が共存するゲームプレイ「場」である。ボードゲーム房／カフェは、PCの画面に向かって静かにプレイされるPC房とは異なり、友達だけでなく、親族や職場の上司や同僚どうしで世代を超えて集まり、時には大声で叫ぶなど騒々しく、和気あいあいとした雰囲気ゲームが行なわれる場所である。ボードゲーム房／カフェは、複数人でプレイする必要性もあり、既存の友人や家庭、職場の人間関係、親族や姻戚のつきあい、取引先との関係性といった基本的には「既存」のグループ単位で訪れる場所である。テーブルごとに仕切られている場合も多く、異なるテーブル間の交流はほぼ生まれなため、開かれた空間に学校の友人や家族、職場の集まりが点在するという構造になっている。このようなボードゲーム房／カフェとは、開かれた空間に、原義としての「房」を再生産している場所であるとも言える。また、ボードゲーム房／カフェの場所としての「健全さ」や「安心」と、シリアスゲームとしても注目されるようになったボードゲームに対する肯定的なイメージとがスムーズに結びついていくのであると考えられる。VR房は「コンテナ」としての特徴を持つゲームプレイの「場」である。VR房も、他のゲームプレイ場と同様に基本的には誰かとともに訪れる場所である。VR房は、テーマパークや複合アミューズメント施設と同様に、友人や恋人、家族などどのような関係性でも訪れることのできる場所である。構造的にはゲームごとにスペースが仕切られているが、それぞれのスペースでゲームをしている者を見ることができ、しかしそれは、ゲームをしている者に興味があるのではなく、より面白そうなゲームを探したり、プレイするかどうかを判断するためである。また、プレイされるゲームも体を動かすアクションプレイが多く、他人のプレイを見ながら、周りの観客からは「次はそれをやりたい」とか「上手い」、「難しそう」などのコミュニケーションがなされてことも少なくない。もちろん観客がいることは、ゲームをするやりがいにはつながるが、ゲームを通じて社会的な交流をすることよりも、VR房は、ある種の「非日常」を体験・消費することに主眼が置かれているように思われる。これらの議論を参照すると、VR房は、まさにこのような意味でいう「非＝場所」あるいは「コンテナ」に等しいものであり、実際にそこでの相互作用やふるまひは、他の

テーマパークや複合アミューズメント施設と同様に均質化されている。大多数の人間が共在しているが、彼らはコンテナでの過ごし方を共有しているだけであり、「生」を共にしているわけではない。実際に観察した事例でも、人々は他人のプレイを眺めて感想を述べたりはするが、その者たちと交流をしたり、そこで何らかの体験をともに深めることは目指さない。VR 房は、そこから外に出たら、日常に戻れるためである。また、必要となったらそこ行けば、いつでも非日常に入れる。「コンテナ」である VR 房では、ともにいるけどそれ以上も、それ以下も何にもなっていないという意味で、やはりサード・プレイスではないように思われるのだ。ゲームプレイの「場」は先行研究における「危険」、「非行」、「青少年犯罪」、「中毒のお恐れがあるため危ない」とった主に PC 房に偏って論じられた韓国におけるゲームプレイの「場」への認識とは相異なる。これらを踏まえるとゲームプレイ「場」がサード・プレイスであるという肯定的なイメージで済ませることも、多様なゲームプレイ「場」のイメージが異なる背景を説明できない。本章で述べてきたように、実際にゲームプレイの「場」は、それぞれの異なる場所性をもっていた。ここで明らかになった点是非＝場所論やサード・プレイス論を援用したゲームプレイ場をめぐる従来研究の指摘はややおおづかみで特定の側面のみを誇張したことである。非＝場所を「特別な愛着を持たずに参与する空間」、サード・プレイスを「家庭や職場以外の楽しい相互交流が生じる第三の場所」という意味で使用すれば、どこでもありふれた空間／場所として発見できる。それではなぜ、ショッピングモールやテーマパークとは異なり「ゲームプレイの場」だけが特別に社会的懸念の対象とされるのかは説明できないし、「PC 房」や「ボードゲーム房／カフェ」「VR 房」といった多様なゲームプレイ場に対する社会からのまなざしが異なる理由も説明できない。重要なことは、それぞれのゲームプレイ場が非＝場所あるいはサード・プレイスとしての場所性を持っているか否かではなく、それぞれの場所を利用する人々にとって場所性とそこでの社会的相互作用の質がどのように理解されているか、それが社会的なイメージといかにずれつつ、特定の場所性を再構成していることであると言える。そのため韓国におけるゲームプレイの「場」のイメージと、そこでプレイされるゲームの社会的イメージは結びついており、それがそのままゲームプレイの「場」とゲームの社会的な受容に反響している。とするならば、ゲーム、とりわけ本稿の目的であるシリアスゲームの社会的イメージの変容を検討するうえで、ゲームプレイ場自体のあり方やイメージの転換は重要な論点となりうる。

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。近年、教育分野への活用を中心として展開してきた韓国のシリアスゲームは多様化しており、大きく二つの変化を体現している。一つ目は、これらのシリアスゲームをプレイする場所の変化である。二つ目は、シリアスゲームが扱うコンテンツ（内容）における変化である。シリアスゲームをプレイする場所の変化を示しているのがアナログとデジタルの両面を兼ね備えた「Big Game (빅게임)」と呼ばれるゲームである。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が指摘できる。具体的にはアナログとデジタルの両方の側面を持ち、博物館や史跡を移動しながらプレイする Big Game や、博物館等でのイベントをシリアスゲーム化した事例を検討した。また、史実や現実とゲーム内リアリティとの混同や、現実の物理的／情報的な再現性と社会的・政治的・道義的な受容をめぐる問題をめぐる先行研究の議論の整理を行なった。また、シリアスゲームが扱うコンテンツ（内容）における変化を反映しているのはインスピレーションゲームとも呼ばれるシリアスゲームである。第震災や元日本軍慰安婦など政治的・社会的に繊細な配慮が必要なテーマを扱うインスピレーションゲームを事例に、制作者たちが現実の再現性と社会的な受容とをどのように理解しながら、ゲーム制作を展開しているのかを考察した。まず、Big Game とは、デジタルとアナログが混淆したゲームとして

定義できる。韓国ゲーム学会（2017）によれば、「Big Game」とは「代替的ナリアリティをプレイするもの（Alternative reality play）」であり、デジタルとヴァーチャルの要素を結合させる複合プログラムを意味する。多くの場合、百人以上のマルチプレイヤーを対象とする規模の大きなゲームを指し、必ず特定の場所と物理的な行為が含まれる形となる。韓国における Big Game は、広告に活用される Advergaming や、教育的な目的のもとでシリアスゲームとして活用されることが多い。韓国における代表的 Big Game の一つである『作戦名、ウォン（작전명, 소원）』（UNIQUE GOOD COMPANY 2019）は韓国の歴史を学べるゲームとして新しい体験を提供することを目的としている。2019年に韓国光復100年を迎えたことを記念して、韓国政府の文化観光部（문화관광부）の助力で制作され、一般市民に公開されたものである。このゲームは、韓国ソウルで当時チョンドン（정동）と呼称されていた特定の地域でプレイする。プレイヤーたちはチョンドン地域を回りながらミッションの課題はデジタル機器を通じて確認し、韓国の独立運動の歴史を関連する場所を直接移動しながら、プレイする。そのため、アナログとデジタルを横断する点が最大の特徴である。このゲームでは、一つの場所に留まってゲームをプレイすることに比べ、歴史的な内容に関する知識とそれに関連する場所が現実的に結びつけられ、細かな史実は覚えなくても、ミッションをクリアしていく過程で全体的な歴史の流れを学習できる仕組みになっている。また多数のプレイヤーが同時にプレイできるので、ちょっとしたイベントのような形で一緒に歴史的な場所を訪問し、協力しながらプレイするという楽しみがある。ミッションの内容やその提示の仕方が、デジタルゲームやAR、GPSを活用したものだけではなく、実際のその場所にある施設や案内地図、絵、表示、構成をも活用することで歴史のリアリティとゲームへの没入性を強調したことにある。これらのゲームはゲームとしてのおもしろさを持たせるために、架空の物語設定がなされている。そうした物語設定には、史実とは出来事が起きた時期が異なったり、歴史上には登場しない人物が登場したり、あるいは歴史上の人物が実際とは異なる人物像へと作り変えられたりしていたりといった点が多々ある。ゲームのおもしろさ的な要素としては印象的な仕掛けであったが、実際の歴史には登場しない異なる架空の設定であり、一緒に参加した人びとからも教育効果という側面から心配する批判もある。こうしたシリアスゲームがどこまでリアリティを追求すべきかといった問題は、『作戦名、ウォン』に限らず、シリアスゲームにおける「教育」と「ゲーム」のもう一つの隠された対立軸ともいえるものである。デジタルゲームは現実を再現し、プレイヤーに現実のような体験を与えるリアリティを提供する。だがそれはあくまでゲーム的ナリアリティであり、ゲームのリアリティはそのもとなる現実の全部を再現することではない。また、現実世界においても、史実に関して論争が続いている問題や、特定の出来事に関して政治的なイデオロギーの対立や利害の不一致、あるいは悲劇的な記憶の再現によって傷つけられる当事者がいまだに存在するテーマの場合には、こうした限界は顕著にたち現れるのである。現実世界に生じた具体的な出来事や社会問題に密接に関わるテーマを扱い、啓発活動や運動に結びつける試みが展開しているインスピレーションゲームにもこれらの問題は残っている。「機能性」と「効果」に注目する従来のシリアスゲームに対し、従来の機能性ゲームに対する「機能」「効果」に偏っている現状に対する自省が反映されているというインスピレーションゲームには社会問題など新しいテーマや内容を扱うものが多くみられる。また、これらのゲームは主に大手のゲーム会社ではない小規模のゲーム会社や個人のデザイナーによって制作されたものである。いずれもゲームとして再現することが難しい実際にあった出来事や韓国社会で問題になっているものをとりあげていることが特徴である。ゲームを制作した開発者や企業の代表者たちは、テーマとした問題について、資料を収集したり、現地に調査に行ったり、関連機関や団体との連携を模索したりしながら、なるべく実際に起きた出来事やモデルとなる人物像、そこで抱えることとなる問題のリアリティを忠実に再現することを試みていた。それは、物理的な現実の再現だけでなく、情動的な現実の再現においても同様である。シリアスゲームでは史実や事実、実際的な問題の正確

な理解が重要視されることもあり、上述した開発者たちが語るように、事実との食い違いや間違いが生じると社会的な批判を受けたり、軽々しく消費される対象になってしまう可能性があるためである。そのため、開発者たちは、ゲームとしてのおもしろさに対する配慮や、重いテーマそれ自体をプレイヤーが、あるいは社会が受けとめやすくする工夫も行っていった。これらのシリアスゲームにおいてはこうしたリアリティをめぐる問題は、ゲームの外側に存在する問題であり、それゆえゲームの内容だけでなく、ゲームを受容する社会あるいは文化を考えていかなければならないのである。

終章では、1章から5章の議論をまとめている。本論文では以下の五つに注目している。第一に、シリアスゲームの展開と韓国のシリアスゲームの受容の社会的な文脈、第二に、教育との対立軸で語られてきたデジタル・シリアスゲーム、特に機能性ゲームにおける「おもしろさ」と「シリアスさ（学び）」の関係性と社会的受容のあり方、第三に、安全で教育効果が高いとされてきたアナログ・シリアスゲームの実際的な「教育的イメージ」、第四に、異なるゲームプレイ場の場所性とそれぞれの場でプレイされるゲームの社会的受容との関係性、第五に、新しいゲームで再現されるリアリティと社会的受容との関係性である。また、これらを踏まえて、韓国におけるシリアスゲームの今後の展開にむけた示唆を提示した。

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。本論文は、韓国のシリアスゲームの研究において、人文社会学的な研究が圧倒的に不足していることを可視化し、その先鞭をつける最初の試みであった。

本研究の研究史上の意義は、次のようにまとめられる。まず、本論文は従来のシリアスゲームに対し、ゲームに対する社会的な懸念や政府による規制に基づく問題をつなぐことを試みてきた。本論は韓国におけるシリアスゲームの課題と可能性を社会的文化的な文脈に照らして検討した人文社会学的なシリアスゲーム研究である。教育目的に使用されるシリアスゲーム開発に関する研究とその効果を検証することに光をあてる研究に偏重してきた先行研究に対し、また、本論は、韓国社会におけるデジタルとアナログ双方のシリアスゲームの歴史的な展開、シリアスゲームの社会的受容におけるシリアスゲームの「おもしろさ」と教育的イメージ、プレイヤーの経験とゲームプレイに密接にかかわるゲームプレイの「場」やそれに影響をもたらした韓国の「房」文化、シリアスゲームにおけるリアリティの問題を通じて、現在の韓国のシリアスゲームの発展と現状をつまびらかにした文化史的・社会学的な意義をもつ研究である。その同時に、今後の韓国におけるシリアスゲーム研究の発展に向けて、ゲームプレイの「場所性」への注目の重要性を具体的に探った研究である。具体的には①先行研究が注目したデジタル・シリアスゲームに加えてこれまで検討されてなかったアナログ・シリアスゲーム（シリアス・ボードゲーム）及びデジタルとアナログを横断したものを含めた韓国における新しい展開傾向、②シリアスゲームの「おもしろさ」と教育的価値に対するズレ③韓国のゲーム文化を支えてきた「PC 房」や「ボードゲーム房／カフェ」、「VR 房」を中心にそれぞれのゲームプレイの「場」における場所性と位置付けを明らかにした。

また、今後の展開として、以下の課題が残っている。第一に、本論文では、ゲームプレイの「場」がどのような場として展開しているのかという点に今後も検討する余地がある。すなわち、韓国における若者文化をつくり出したそのほかの場に対してどのような独自性をもつのか、「場所性」を巡り、本論文で用いた「サード・プレイ」や「非一場所」以外に、理論的な問いを検討し直したい。このことで、ゲームプレイの「場」の独自性とともシリアスゲームの導入をめぐる問題や新しい活用のしかたもより理解できると考えている。第二に、本論文で明らかにしたシリアスゲームとその背景にあるゲーム文化が韓国の特徴であることをより明確に示すためには、他国との比較研究が必要となる。そこで、これまでの韓国を対照とした研究を応用し、韓国と似通ったデジタルゲーム

に対する観点と教育観を共有している東アジア地域での比較研究を推進することで、なぜ東アジアでシリア스게임の受容や研究が進展しないのかといった問題と、東アジアにおけるシリア스ゲームはどのような独自性と可能性があるかを探求していきたいと考えている。

【主要参考文献】(アルファベット順)

Abt, C. (1981). *Serious Games*, New York, NY: Viking.

Augé, Marc. (1995). *Non-Places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, Verso Books. (= 中川真知子訳『非-場所—スーパーモダニティの人類学に向けて』水声社)

Chee, Florence. (2006). *The Games We Play Online and Offline: Making Wang-tta in Korea*. *Popular Communication*. vol. 4, no.3, pp. 225–239.

Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

프라스카, 곤잘로 저. 김겸섭 역(2008). 『억압받는 사람들을 위한 비디오 게임』.서울:커뮤니케이션북스.

강신규 외(2013). 『게임포비아』.서울:커뮤니케이션북스.

Korea Creative Content Agency.(2018).문화적 가치 고양을 위한 게임·창작 유통 생태계 전략 연구. Naju: Korea Creative Content Agency.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin.

Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston, MA:Thomson Course Technology.

Oldenburg, Ray. (1999) . *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. 3rd ed. Da Capo Press. (=2013. 忠平美幸訳『サードプレイス—コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房)

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: cGraw-Hill.

藤本徹 (2007). 『シリア스ゲーム: 教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電大学出版局.

윤태진(2015). 『디지털게임문화연구』.서울:커뮤니케이션이해총론.