

シリアスゲームとゲームプレイの「場」

—韓国事例を中心に—

立命大学院先端総合学術研究科 シン・ジュヒョン

目的・研究方法

・韓国におけるシリアスゲーム研究ではゲームプレイの「場」が重要であり、様々な相互作用が行われた「サード・プレイス」であることを検討する。

・主に文献研究とゲームプレイへに関する調査を中心に参考にする。

シリアスゲームとは、Abt (1970)によって提示された概念であり、教育やトレーニング・医療などに活用する、エンターテインメン性のみに特化していないゲームを指す。

シリアスゲームという用語が登場した後、1970年代以降に多様な分野で活用されるようになった。

広義には社会への貢献を目的としている。

機能性ゲームという用語が登場した後、1970年代以降に多様な分野で活用されるようになった

研究の背景

・韓国ゲーム文化には、PC房、ボードゲーム房・プース房（バン）などと呼ばれるゲームをプレイする場がある。これらのゲームプレイの場は、ゲームプレイ自体に、またプレイヤーの学習、経験にも影響を与える重要な要因である。にも関わらず、韓国のシリアスゲーム研究ではゲームが持つ「機能」や「効果」に焦点があてられるので、シリアスゲームがゲームとして成り立つためのゲームならではのおもしろさをどのように提供すべきかについては論じられてない。従来の韓国におけるシリアスゲーム研究ではゲームプレイの「場」に関する議論はほぼされてこなかった。

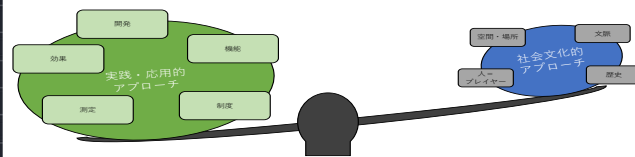
・PC房は、デジタルゲームのネガティブなイメージと結びつけられてきた。デジタルゲームもPC房もともにゲーム依存をもたらすと考えられ、社会から隔離されていることでゲーム依存が強まる空間なのではないかという議論もある。

狭義には、個々人のスキルアップや理解を深めることを目的としている

このような機能性ゲームは韓国のゲームに対する否定的な認識に対する対応策として積極的に受け入れられてきたが、今まで高く評価されていない。

シリアスゲームの研究動向をめぐる課題

「ゲーム振興」論と「ゲーム規制」論の分断を解決する「人文社会的」研究の欠如



多様なシリアスゲームが考案されても、導入段階に留まり、研究も単発的な実験に終始してしまう問題が生じてきた。

韓国におけるゲームプレイの場

・韓国のゲームプレイの場を支えてきたのは「房」文化である。「房」は部屋という意味があるが、韓国では「家族中心の空間」の外で形成される文化を「房文化」とよぶ。PC房などをゲームプレイに特化した設備が備えられたゲームプレイの空間として捉える。

・ゲームプレイの場はゲームプレイに特化した設備が備えられたゲームプレイする空間として説明できる。物理的空間のみならず、ゲームの中の仮想空間（GoonZu Online (2004) など）を含める。



韓国の「房文化」とゲームプレイの場の例

サード・プレイス＝ゲームプレイの場

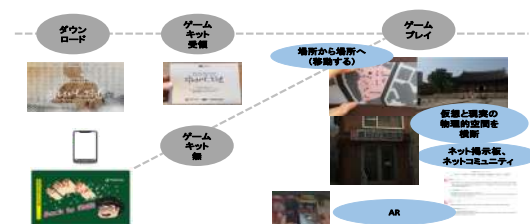
・Oldenburgによって、自宅を第1の場、職場や学校を第2の場として、そこから離れたカフェや図書館など、人々の交流が生まれる場を第3の場であるサードプレイスとして定義した。「会話がおもな活動」「利用しやすさ」「常連がいる」「遊び心のある雰囲気」などを特徴としてあげている。

・先行研究ではわずかにゲームプレイの場が相互作用が行われ場所であり、プレイヤーにとっては意味のあるサードプレイスと主張する「サード・ドプレイス」であるということを論じたものもある（Chee 2006; Steinkuehler & Williams 2006）。

韓国のゲーム文化と密接な関連を持っていて、その特性とすることができるゲームプレイの場であるPC房の内部

手軽に入れる値段（1時間100円前後）であり、席はいつでも交流（会話）できるように完全に仕切られているのではなく、オープンされている。レストランやカフェ並みの軽食や多様なメニューを提供する。

ゲームプレイの場の変化



教育分野への活用・シリアスゲームにおける新しい動きとしての例
歴史に関する「作戦名望（ソマン）」（2019）とデジタル宝探し「Tearsturney」（2019）

・シリアスゲームにおけるゲームプレイの場は、技術の進歩とシリアスゲームのテーマに対する認識の変化などに応じて、多様化する傾向を見ている。一場所から場所へ、仮想と現実を横断し、拡大している。

その境界も曖昧になる。プレイヤー間の活動と相互作用によってサード・ドプレイスの場所へと変わることになる。

・そのような韓国のシリアスゲームにおけるゲームプレイの場の変化と拡張の現状と意味をインタビュー調査を通じて考察することを今後の課題としたい。

参考文献

- Chee, Florence. (2006). "The Games We Play Online and Offline: Making Wang-tta in Korea." Popular Communication. 4(3). pp. 225-239.
Oldenburg, R. [1989] (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. (c2013. 忠平美幸[trans.]『サードプレイス——コミュニティの心になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房)
Steinkuehler, C. Williams, D. (2006). Where everybody know your (screen) name: Online games as "third place". Journal of Computer mediated Communication, 11 (4). pp. 885 - 909. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x