

日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点
2021年度 研究拠点形成支援プログラム

創造と学習を横断する遊びプロジェクトⅡ
Play between creativity and learning – Ⅱ

立命館大学アート・リサーチセンター ARC Days 2021
2021年7月31日(金)

メンバー

- 教員

稻葉光行 政策科学部 教授(プロジェクト代表者)

Martin Roth 先端総合学術研究科 准教授

井上明人 映像学部 講師

- 若手研究者

川崎寧生 ゲーム研究センター 客員協力研究員

シン・ジュヒヨン 先端総合学術研究科 初任研究員

田中俊太郎 先端総合学術研究科 2回生

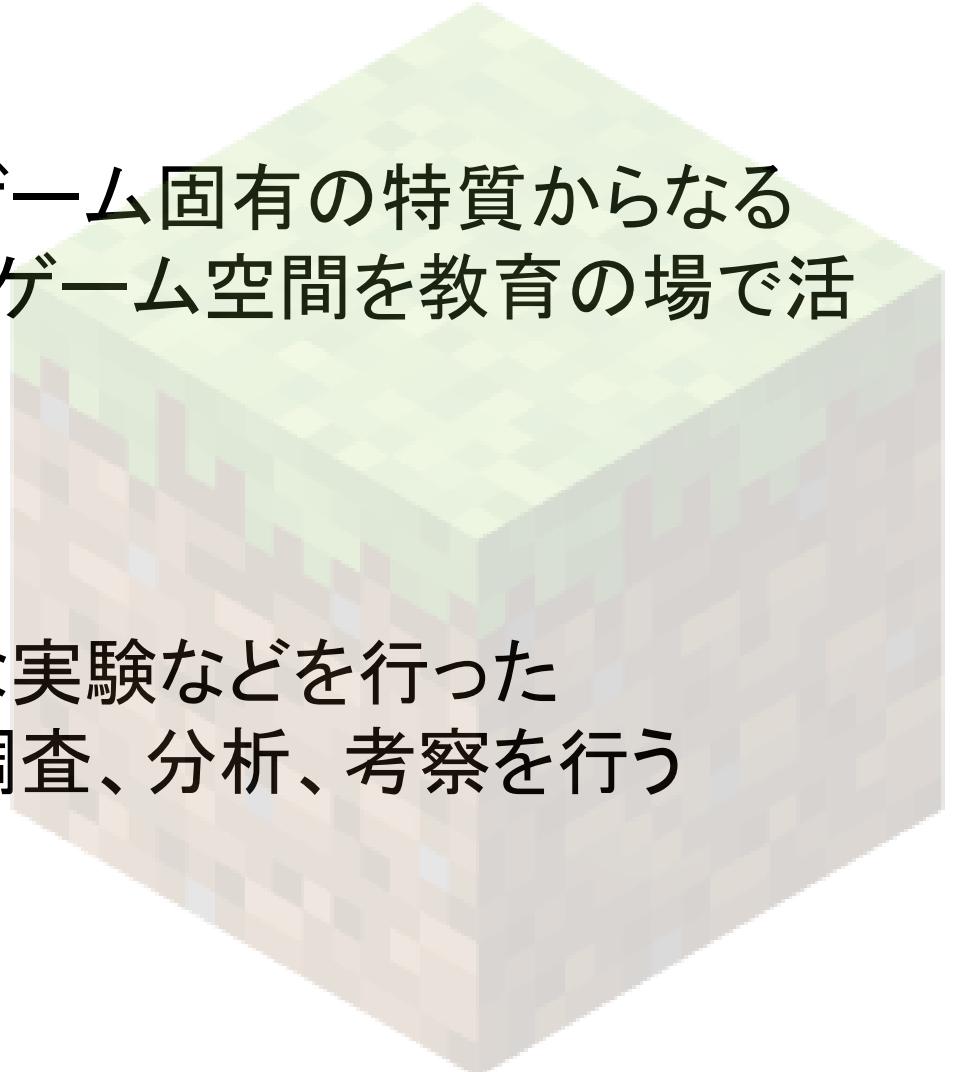
宮本敬太 先端総合学術研究科 2回生

石凌軒 映像研究科 2回生



昨年度のプロジェクト

- 目的
デジタルゲームのもつ創造的な特質とゲーム固有の特質からなる「遊び」を分析し、それらの特質を備えるゲーム空間を教育の場で活用する可能性を検討すること
- 結果
研究体制の構築や文献調査や基礎的な実験などを行った
→今年度も引き続き複数のテーマから調査、分析、考察を行う



Creativity + Learning + Minecraft

- ・自由に作れる → 創造／創造性
- ・学習目的での利用や教育実践に利用されている → 学習
- ・事例
 - Minecraftカップ2021 (<https://minecraftcup.com/>)
 - ICTやプログラミング学習や教育への応用
 - 大学などのプロジェクト(キャンパスの再現、オンラインイベント等)
 - ICTやプログラミング以外の場面での利用が窺える

本年度のプロジェクト

1. 遊びながら学ぶ: デジタルゲームを使った学びと遊びの諸条件
2. 遊びの実態: 子どもたちのゲームプレイ環境について
3. 遊びながら創造する: Minecraftの内部で何が創造されるか
4. 遊びの再接続: Minecraftの中でいかに文化が創造され根付くか

1. 遊びながら学ぶ: デジタルゲームを使った学びと遊びの諸条件

問:

Minecraftの「ワールド」の中で、プレイヤーはどのようなことを行っており、どのように遊び、また、学んでいるのか。

調査手法:

様々なプレイヤーが実際にMinecraftをプレイする際の映像の分析

Minecraft内・外の様々な場面でのデータの収集と分析

Minecraftを使った学びをデザインする過程の分析

2. 遊びの実態： 子どもたちのゲームプレイ環境について

問：

そもそも子どもたちがゲームを遊ぶコンテクストとは、どのようなものなのか。

またそのコンテクストはどのような変遷を辿ってきたのか。

調査手法：

子どもたちのゲーム利用の実態に関する文献資料や統計資料を用いた調査と分析

フィールド調査(可能であれば)

→保護者や教育者に向けた方策などの検討に繋げる

3. 遊びながら創造する： Minecraftの内部で何が創造されるか

問：

Minecraftのプログラムの拡張性に着目して、Mod:modificationなどによる拡張がMinecraftを用いた「創造と学習」のデザインにどのような影響を与えていいるか。

調査方法：

サブプロジェクト1のワークショップに必要な技術の調査と実装
プログラミング内部の調査→技術的側面からの分析

4. 遊びの再接続: Minecraftの中でいかに文化が創造され根付くか

問:

Minecraftでの通常の建築と探検のような遊び方以外の遊び方にはどのような遊び方があるのか。

また、そのような遊び方がどのように創造され、根付くのか。

調査手法:

インターネット上のプレイヤーコミュニティの調査と分析

「遊び方」についての理論の検討

今後の方針

- ・創造的側面と学習的側面の理解や考察を深める
- ・コロナ禍における遊びや学習環境の変化
- ・創造や学習に「破壊」はどのように関係しているのか？