

創造と学習を横断する 遊びプロジェクト

Play between creativity and learning



中村彰憲, Martin Roth, 井上明人, シン・ジュヒョン, 田中俊太郎,
ソセキ, 宮本敬太, 川崎寧生

メンバー

教員

- 中村彰憲 映像学部 教授
- Martin Roth 先端総合学術研究科 准教授
- 井上明人 映像学部 講師

大学院生

- シン・ジュヒョン 先端総合学術研究科 7 回生
- 田中俊太郎 先端総合学術研究科 1 回生
- ソセキ 先端総合学術研究科 4 回生
- 宮本敬太 先端総合学術研究科 1 回生
- 川崎寧生 先端総合学術研究科 8 回生

Minecraft + Creativity + Learning

- 大学院生 5 人を中心としたプロジェクト
- 学習的側面と創造的側面（ルドゥス vs パイディア）
- **Minecraft**を用いた調査を実施
 - 学習的な側面と創造的側面の双方をもつゲーム
 - 現在、ゲームを用いた教育研究の多くの場で使われはじめている。

1. 遊びながら知る：ゲームの食文化 (シン・ジュヒョン)

- **問**：食がMinecraft ではどのように再現され、扱われているのかを調査。
- **調査手法**：MinecraftのWeb展示会などを通じて、食文化をどのように展示できるのかを検討する。
- **寄与**：以上を踏まえて、プレイヤーに知識や経験を伝達できる「遊ぶ」、「学ぶ」、「創作する」場としてのデジタルゲームの教育的、芸術的可能性について考察。

2. 遊びの再発見：ゲームの中で遊びは可能か（田中俊太郎）

- **問**：現在、**Minecraft**は通常の建築と探検のような遊び方のみならず、ゲーム内でプログラムを製作し、動かす、ゲーム内ゲームを楽しむ事で活動しているグループが少なくはない割合を占めている。そして、それのみを楽しむグループもいる。そういったプレイヤーが何を楽しみとしているのか、
- **調査手法**：アンケート調査や、プレイ状況の観察をもとに実態を調査。

3. 遊びながら学ぶI：ゲームの教育効果はどこから来るか（ソセキ）

- **テーマ**：ゲームの教育な側面、いわゆる広義のシリアス性に焦点を当て「遊びながらの付随的な学習」について観察する。
- **問**：非シリアスゲームを教育の目的に用いることは可能か、またその効果はいかに測定するかについて、また十分に議論の余地がある。
- **調査手法**：初歩的な調査として、Minecraftを通して、子供はゲーム内のどの要素から一番影響を受けたかを、事後テストで明らかにする

4. 遊びながら学ぶII：ゲームの創造性や協働性を教育の場で展開できる条件（宮本敬太）

- **問**：Minecraftは既に幅広い分野で教育活動に応用されている。しかし、言語教育の場では未だ活用されているとは言えないのが実情である。
- **調査手法**：日本語教師がMinecraftの持つ創造性や協働性を自らの教育実践の中でどのように位置づけるかについて調査、分析する。

5. 遊びの実態：子どもたちのゲームプレイ環境について（川崎寧生）

- 問：本調査分析から、そもそも子どもたちがゲームを遊ぶコンテキストはどのようなものなのかを明らかにする。
- 調査手法：ゲームの教育利用を考える前提として、子どもたちのゲーム利用の実態を、文献資料や統計資料、フィールド調査を用いて調査分析する。
- 以上によって、ゲームを教育に利用する際に、保護者、教育者への理解を深める方策などを含め、議論する必要があるものについて検討する。

各調査の概観

調査者	問	手法
シン・ジュ ヒョン	ゲームにおける食文化の再現	Minecraft での展示
田中俊太郎	Minecraft のゲーム内でプログラム等を製作しているグループは何を楽しんでいるのか	アンケート調査や、プレイ状況の観察
ソセキ	遊びながらの付随的な学習非シリアスゲームを教育の目的に用いることは可能か、またその効果はいかに測定するか	Minecraft を通して、子供はゲーム内のどの要素から一番影響を受けたか
宮本敬太	言語教育における Minecraft の利活用の検討	日本語教師が Minecraft の持つ創造性や協働性を自らの教育実践の中でどのように位置づけるか
川崎寧生	子どもたちがゲームを遊ぶコンテキスト	ゲーム利用の実態を、文献資料や統計資料、フィールド調査を用いて調査分析