

シリアスゲーム研究部会

主査 井門正美

1. 部会の概要

私たちは、ゲーミング・シミュレーション(Gaming Simulation<GS>)手法の中でも、現実社会で生起している問題や課題について、これらを理解し解決するために活用する GS をシリアスゲームと規定する。よって、デジタルゲームのみをシリアスゲームとするのではなく、カードゲームやボードゲーム、アナログゲーム、対人的なゲームやシミュレーション、ロールプレイング等もシリアスゲームとし、研究と実践を行う。

本部会では、以上の規定に基づき、特に、役割体験学習論(役割実践法)(Role Action Learning Methodology)を理論的枠組としてシリアスゲーム研究と実践を推進している。

2. 役割体験学習論(役割実践法)に基づく研究と実践

本部会では、JASAG において、2016 年度からこれまで 8 回に渡って「アクティブラーニング」(Active Learning<AL>)について、日本シリアスゲーム研究会(会長井門)との合同による企画セッションを開催してきた。AL は、対話的な講義も含めて、実体験、模倣、追体験、ごっこ、劇化、シミュレーション、調査、見学、観察、実験、製作、発表、表現、討論等の体験的・活動的な多様な教授・学習方法を含んでいるが、これらの中には GS も数多く含まれている。しかし、これまで、それらの多様な方法を総体的・体系的に捉える理論が不十分であった。

こうした状況に鑑み、私たちは、代表の井門が提唱する役割体験学習論に基づいた「AL における GS の活用」について、研究と実践を展開してきた。本理論は、社会体験における「社会的役割(social roles)」を基軸とすることから、シミュレーションでは数理的・物理的なものは除外される。またゲーミングにおいても社会的役割が含まれないもの、例えば、ゲーミフィケーションで、単に「競争」「得点」「娯楽」といった要素だけを組み込んだものも除外される。しかしながら、多くの GS では社会的役割を含んでいるので、本理論により各々の GS を総体的・体系的に位置付け、それらの特色や意義、制約や限界を明確にすることができると考える。

3. 研究・実践活動

JASAG2023 年秋期大会からは、すでに AL が社会や教育界等で浸透していることから、筆者らの研究・実践を役割体験学習(Role Action Learning(RAL))に重点化した。RAL では、教育・学習目的で実施する「役割経験(Role Experience)」や、問題解決・課題達成のために実施する「役割実践(Role Practice)」を含んでいるが、いずれも、役割に基づく“Action”(目的的活動)を意図していることから“Role Action”とした。これは単なる“Active”(活動)とは大きく異なる。

直近の JASAG2023 秋期大会では、FOST 調査研究助成に採択された私たちの共同研究「オンライン授業ゲーミング」(2020 年度採択)、「GS アイヌ」(2021 年度採択)、「GS 健康寿命促進」(2022 年度採択)と、「GS 地域紛争解決」(久保山)の計 4 つのテーマ(以上、いずれも略称)で発表を行った。

上記の発表については、右の QR コードでアクセスし、先の役割体験学習論(役割実践法)と共に、より詳細な内容をご覧いただきたい。



★シリアスゲーム研究部会連絡先 井門正美宛 e-mail: idomimasa@gmail.com★