

# デジタルゲームの大学教育における可能性

——ゲームという言葉の再定義及び大学で果たす役割——

氏名 譚 雪峰

## 要旨

本論文は、デジタルゲームを単なる娯楽としてではなく、教育・文化理解・社会認知に関わるメディアとして再評価し、その大学教育における可能性と課題を考察することを目的とする。まず、「ゲーム」という言葉の再定義を行い、従来の対立や競争を中心とした理解を超えて、ゲームを一つの「ミニ社会」として捉える視点を提示した。その上で、現代ゲームが持つ没入性、選択と結果の因果構造、体験的学習の特性が、学習や価値観形成にどのような影響を与えうるかを整理した。

次に、具体的事例として複数のデジタルゲームを取り上げ、それぞれが異なる文化的・社会的文脈をどのように体験的に提示しているかを分析した。『Kingdom Come: Deliverance II』では、史実に基づく中世ヨーロッパ社会の再現を通じて、倫理的判断や歴史理解を促す可能性を論じた。『Indiana Jones and THE Great Circle』では、アメリカ文化に特徴的な冒険精神や個人主義が、映画以上に能動的な体験としてプレイヤーに内面化される点を明らかにした。『龍が如く』については、日本の都市文化や日常生活の再現、逆境にあっても朗らかさを失わない主人公像を通じて、日本社会の光と影を外国人プレイヤーに伝える役割を検討した。さらに『Chinese Parents』では、中国の教育制度、親文化、面子文化が数値化されたゲームシステムとして表現され、外国人にとって中国社会の現実を理解する文化的インターフェースとなっている点を示した。『Disco Elysium』では、芸術的表現と認知体験、政治思想の選択を融合させた構造に注目し、ゲームが思想的・哲学的思考を促す可能性を持つことを論じた。

一方で、本論文はゲームを教育に活用する際の危険性についても検討した。具体的には、依存症のリスク、学習内容の表層化、文化的・社会的偏見の再生産、教育格差の拡大といった問題点を整理し、ゲームが決して中立的な教育ツールではないことを指摘した。

最後に、AI 技術の発展によって知識獲得の在り方が大きく変化する現代社会において、ゲームが果たし得る新たな役割について考察した。AI が効率的に「答え」を提供する存在であるのに対し、ゲームは試行錯誤や失敗を含む「過程」を体験させる装置である点に注目し、両者を対立させるのではなく補完的に捉える視点を提示した。本論文は、デジタルゲームを AI 時代の教育と文化理解を支える重要な媒介として位置づけ、その可能性を再評価するものである。