

デジタルゲームと日本語教育 GPS ゲーム／位置ゲームエディター『ARIS』の可能性

パデュー大学 院生 下浦 伸治

昨今のめざましいテクノロジーの発達は、人々の生活のあらゆる面に影響を与え、またコミュニケーションの形態にも大きな変化をもたらしている。外国語教育も例外ではなく、テクノロジーの発達により、様々な変化が生じている。

しかしながら、外国語教育におけるテクノロジー利用は、語彙、文法、会話、作文などを練習する一つの道具として捉えられる場合が多く、以前から教室内で行われていた活動が形を変えた物が多い。(Chapelle, 2007) 一方、最近ではゲームを娯楽以外で利用しようという動きが活発になっているが、この傾向に照らして、デジタルゲームを外国語教育に利用しようという議論も行われるようになってきている。(畑佐, 2012; Reinders, 2012) シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイ、拡張現実ゲームと様々なジャンルのゲームが外国語教育用に開発されているが、数はまだまだ少なく、日本語教育用に開発されたものに限った場合は、さらに数が少なくなってしまう。(Sykes and Reinhardt, 2013)

本発表では、現在のところまだ本格的に利用されていない拡張現実ゲームの日本語教育での利用について、他の外国語での利用例を参考にしながら、GPS ゲームエディター『ARIS』の実用性と可能性を検討することを目的とする。