



## ビデオゲーム・リテラシー教育の教材意識と ビデオゲームのメディア文化の授業実践

小孫 康平\*

皇學館大学教育学部

本研究では、教職志望大学生を対象に、小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する意識を明らかにする。また、ビデオゲームがどのように社会に受容されてきたかという「ビデオゲームのメディア文化」の授業実践を通して、ビデオゲーム・リテラシーの学習効果を検討することを目的とする。その結果、「ゲーム依存」、「子どもに与える良い影響、悪い影響」、「プレイ時間」、「ゲーム・リテラシー教育の指導」等の教材が必要であると考えている。また、「ビデオゲームのメディア文化」に関する教材はビデオゲーム・リテラシーの学習効果を高めることができることが示唆された。

キーワード：ビデオゲーム・リテラシー，教材，ビデオゲーム，メディア文化，授業実践

### 1. はじめに

第5世代移动通信システムである「5G」は、2020年に商用化が見込まれている。超高速かつ大容量などの特長があり、AIやビデオゲームなどの領域に影響を及ぼすことは必至である。特に、「5G」により日本のeスポーツの興隆は大いに前進すると考えられる。しかし、同時に、技能を磨くために長時間にわたりビデオゲームを使用する青少年を増やすことにもなると考えられる(坂元2018)。また、WHO(世界保健機関)は「ゲーム障害」を新たな国際疾病分類に加えた。したがって、今後ゲーム依存に関しては、今以上に関心が持たれると考えられる。

現在でも、ビデオゲームの使用が発達や健康に悪影響を及ぼす可能性について懸念がもたれている。そのため、一部の教育委員会では、日曜日を「ノーゲームデー」とし、大人も子どもも、ゲーム(コンピュータゲーム、携帯型のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームを含む)をしない日を設定し、実践を呼びかけている(小孫2018)。しかし、ただ単に「ビデオゲームをするな」ではなく、ビデオゲームの特性を知り、上手に付き合う方法を指導していくことが必要である。藤川(2006)は、「テレビに関するメディア・リテラシー教育では、送り手の意図によって情報が構成されていることを理解さ

せる授業が行われている。同様にビデオゲームに関しても、送り手の意図に注目した授業を行う必要がある」と指摘している。つまり、ビデオゲームに関するメディア・リテラシー教育が必要となる。

馬場(2006)は、「ビデオゲームもメディアの一つであり、メディア・リテラシーの形成が求められるが、ビデオゲームには、他のメディアと異なり、ゲームの持つ多重の関係性が存在する」と指摘している。また、馬場(2008)は、メディア・リテラシーの中でも、メディアとしてのビデオゲームの特質を知り尽くしてビデオゲームと上手に付き合っていく力を、特に「ビデオゲーム・リテラシー」と呼んでいる。

2020年度から実施の新小学校学習指導要領(文部科学省2018)では、「言語能力、情報活用能力(情報モラルを含む)、問題発見・解決能力等を育成していくことができるよう、各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとする」と記述されている。情報モラルの指導内容に関しては、情報モラルに関する指導の充実資する調査研究委員会(2016)によると、「①インターネットやビデオゲーム等に依存する、②相手とのやり取りで問題を起こす、③自分が被害に遭う、という3つの視点で分類できる」と指摘している。特に、ビデオゲーム依存に関しては積極的に指導する必

受理日 2019年8月28日

KOMAGO Yasuhira\* Consciousness of teaching materials in video game literacy education and teaching practice of video games as media culture

\* Kogakkan University Faculty of Education, 1704 Kodakujimoto-cho Ise Mie, 516-8555, Japan

URL: [http://www.gakujoken.or.jp/gakai/ronbun/komago2019\\_11.pdf](http://www.gakujoken.or.jp/gakai/ronbun/komago2019_11.pdf)

要があると考えられる。

子どものためのビデオゲーム・リテラシー教育を指導するのは、主に教師が中心となり進められるので、将来、教師を目指している大学生のためのビデオゲーム・リテラシー教育の教材開発は急務である。特に1983年に家庭用ビデオゲーム機が発売され、夢中になって遊んだ子どもたちは、なぜビデオゲームに熱中したのか、なぜ多くの親は、ビデオゲームが子どもに悪影響を与えると考えたのかを検討させる「ビデオゲームのメディア文化」による教材は必要である。

難波(2011)によると、メディア文化とは、「メディアによって伝達・複製・保存・再生されることで、広く流通し、享受されていくコンテンツであり、マンガ・アニメ、ゲームなどのソフトを主に意味している」と述べている。また、「メディア文化が問うものは、何らかのメディアの使用をめぐる生活様式(ways of life)と人々の間でのその共有のあり方である」と指摘している。

今後、AI時代の教育では、ビデオゲーム・リテラシーを含む情報モラル教育の指導法を身に付けることが必須となる。そこで、本研究では、教職志望大学生を対象に、小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する意識を計量テキスト分析から明らかにする。また、ビデオゲームがどのように社会に受容され議論されてきたかという「ビデオゲームのメディア文化」の教材を利用して当時の時代背景を踏まえて学習する授業実践を通して、ビデオゲーム・リテラシーの学習効果を検討することを目的とする。

## 2. 小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する意識

### (1) 方法

#### ① 調査対象者および質問項目

対象者は、小学校教員免許状取得を希望している大学生251名を対象に2018年12月に実施した。質問項目は、「テレビゲームとのつきあい方を考えるビデオゲーム・リテラシー教育を指導するためには、どのような教材(小学校の高学年、45分の授業で1回のみ)を準備するか」であり、自由記述による回答(150字程度)を求めた。

#### ② 分析方法

本研究は、テキスト型データを統計的に分析するためのソフトウェアである「KH Coder」(樋口 2014)を用いて頻度分析および共起ネットワーク分析を行う。

頻度分析とは、出現頻度が高い単語ほど重要度が高いと見なす。また、共起ネットワーク分析とは、2つの単語について同じ文章中に同時に出現(共起)すると関連が強いと見なす。今回、共起ネットワーク分析の結果で

は、「サブグラフ検出」で表現した。サブグラフ検出は、共起の程度が強いコードを線で結ぶことで関連性を把握できる。また、共起関係が大きい円ほど出現数が多いことを示すなどの特徴がある(樋口 2014)。サブグラフ検出では、同じサブグラフに含まれる単語は実線で結ばれる。一方、互いに異なるサブグラフに含まれる単語は破線で結ばれる。さらに、Jaccard係数(2つの集合間の類似性を表す指標)を用いることで、語と語の関連を比較的正確に示すことができ、関連が強いほど1に近づく(樋口 2014)。

### (2) 結果

文章の単純集計を行った結果、1066の文が確認された。表1は、ビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関して、出現回数の多い単語から順に出現回数50までの単語をリストアップしたものである。「ゲーム」が498回で一番多く、次いで「教材」が273回、「テレビゲーム」が240回、「準備」が227回、「理由」が213回、「考える」が168回、「ゲーム依存」が167回、「時間」が111回、「生活」が111回となっている。

表1 小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する単語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
ゲーム	498	生活	111
教材	273	依存	110
テレビゲーム	240	思う	91
準備	227	影響	86
理由	213	子ども	82
考える	168	自分	62
ゲーム依存	167	児童	59
時間	111	知る	50

図1は、ビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する共起ネットワーク分析の結果を示したものである。KH Coderの設定は、次の通りである。集計単位は段落、

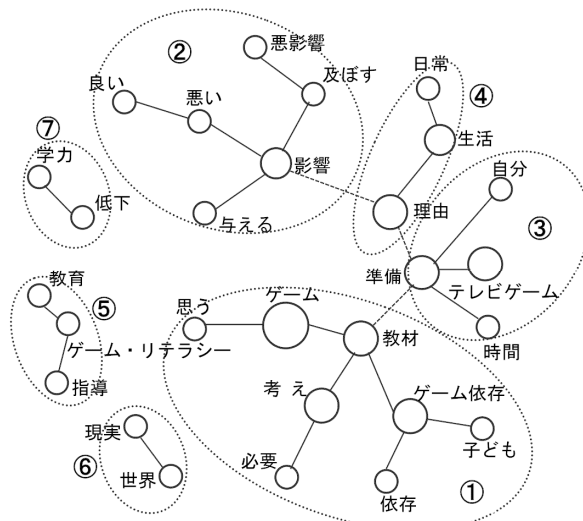


図1 小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する共起ネットワーク分析

最小出現数は20, Jaccard係数は0.20以上, 共起関係の検出方法はサブグラフ検出(媒介)を用いた。実線で結ばれた語のグループは7つであった。

- ①「ゲーム」, 「教材」, 「ゲーム依存」, 「依存」, 「考える」, 「子ども」, 「必要」, 「思う」という8語のネットワークで構成されている。Jaccard係数は距離を表す指標であり, 2語が0から1のどれくらいの距離にあるかを意味する。なお, Jaccard係数では, 「0.1以上は関連がある」, 「0.2以上は強い関連がある」, 「0.3以上はとても強い関連がある」と解釈できる(樋口 2013)。特に「ゲーム」と「教材」では, Jaccard係数は0.72でかなり近い関係にあるといえることから2語の関連はとても強いと解釈できる。また, 「ゲーム依存」と「教材」では, Jaccard係数は0.42でとても強い関連がある。「ゲーム依存について考える教材」と解釈できる。具体的な回答としては, 「ゲーム依存についての教材を準備する」, 「ゲームへの依存が高まっている」, 「子どもたちにゲーム依存について考えてもらえたらと思う」などの回答があった。
- ②「影響」, 「与える」, 「及ぼす」, 「悪影響」, 「悪い」, 「良い」という6語のネットワークで構成されている。特に「影響」と「与える」ではJaccard係数は0.33でとても強い関連がある。「子どもに与える良い影響, 悪い影響に関する教材」と解釈できる。「テレビゲームが子どもに及ぼす良い影響, 悪い影響についての教材を準備する」, 「ゲームが及ぼす悪影響を理解させる」などの回答があった。
- ③「テレビゲーム」, 「準備」, 「時間」, 「自分」という4語のネットワークで構成されている。特に「テレビゲーム」と「準備」ではJaccard係数は0.54でとても強い関連がある。「プレイ時間に関する教材」と解釈できる。「小学生が一日にするゲームと勉強の平均時間についての資料を準備する」, 「テレビゲームの楽しさと時間配分についての教材を準備する」などの回答があった。
- ④「理由」, 「生活」, 「日常」という3語のネットワークで構成されている。特に「日常」と「生活」ではJaccard係数は0.29で強い関連がある。「日常生活に関する教材」と解釈できる。「テレビゲームと日常生活についての教材を準備する」, 「思考のほとんどをゲームに費やし, 日常生活に支障をきたすことがある」などの回答があった。
- ⑤「ゲーム・リテラシー」, 「教育」, 「指導」という3語のネットワークで構成されている。特に「ゲーム・リテラシー」と「教育」ではJaccard係数は0.54でとても強い関連がある。「ゲーム・リテラシー教育の指導に関する教材」と解釈できる。「ゲーム・リテラシー教育の指導として, ゲーム依存についての教材を準備する」などの回答があった。
- ⑥「現実」, 「世界」という2語のネットワークで構成されている。Jaccard係数は0.31でとても強い関連がある。

「現実の世界に関する教材」と解釈できる。「ゲームの世界と現実の世界とでは, 大きな違いがある」, 「テレビゲームと現実との混同の危険についての教材を準備したいと思う」などの回答があった。

- ⑦「学力」, 「低下」という2語のネットワークで構成されている。Jaccard係数は0.38でとても強い関連がある。「学力低下に関する教材」と解釈できる。「ゲームによる時間の消費による学力低下が懸念される」などの回答があった。

### 3. ビデオゲームのメディア文化の教材を用いたゲーム・リテラシーの学習効果

#### (1) 授業構成

「教育研究演習Ⅰ」(大学3年生, 中学校・高等学校教員免許取得希望者11名を対象)の中で, ビデオゲーム・リテラシー教育の教材開発プログラムとして合計7回(各90分)実施した。実施時期は2019年5月下旬から7月初旬であった。具体的な講義内容は以下の通りであった。なお, 学生はビデオゲーム・リテラシー教育の指導を受けた経験はない。

第1回では, 「ビデオゲームのメディア文化とビデオゲーム・リテラシー」の授業を行った。第2回では, 「ビデオゲーム依存」の授業を行った。第3回~第5回では, 学生自身が考える「ビデオゲーム・リテラシー」の教材開発および指導案の作成を行った。対象学年は高校生, 授業時間は50分(1回分)とした。第6回と第7回では, 各自作成した教材および指導案について発表を行った。

#### (2) 授業内容

「ビデオゲームのメディア文化とビデオゲーム・リテラシー」の授業は, 以下の内容に沿って実施した。

「スペースインベーダーの大流行とゲームセンター」では, ①スペースインベーダーを知っているか回答する。②スペースインベーダーを紹介した動画(1970年代後半)を視聴する。③ゲームセンターでスペースインベーダーをプレイする人々の動画を視聴する。④ゲームセンターは非行の温床と糾弾され, ビデオゲームは非難の対象となった論文(加藤 2004)を読む。⑤ゲームセンターに関する意見を自由記述する。

「家庭用ゲーム機の普及と悪影響論」では, ①スーパーマリオの動画を視聴する。②ドラクエⅢ発売日の行列の動画を視聴する。③なぜ, 外遊びをしなくなったのかの意見を自由記述する。④三間(時間, 空間, 仲間), 特急下校という言葉を知っているか回答する。⑤なぜ, 子どもたちはビデオゲームに夢中になったのかの意見を自由記述する。⑥1980年代, 裏ワザが流行したことを知っているか回答する。⑦ビデオゲームに対して肯定的ある

いは否定的な親の意見が掲載されている, 1985年10月23日の朝日新聞記事を読んで意見を自由記述する。⑧当時の多くの大人たちは, なぜビデオゲームに対して批判したのかの意見を自由記述する。

「ゲーム脳」では, ①ゲーム脳という言葉を知っているか回答する。②ゲーム脳に対して疑問を論じた論文(府元 2011) を読んで意見を自由記述する。

「ビデオゲーム機を開発した技術責任者のゲームに関する意見」では, ①ビデオゲーム機を開発した技術責任者がゲームについて語った動画を視聴する。②動画視聴後の意見を自由記述する。

### (3) 分析方法

「スペースインベーダー」, 「三間」, 「裏ワザの流行」, 「特急下校」, 「ゲーム脳」に関する知識の有無については, 単純集計を行う。また, 自由記述による意見の内容を明らかにするために, 「KH Coder」(樋口 2014) を用いて, 階層的クラスター分析を行う。集計単位は文章で, Ward法を用いた。階層的クラスター分析を実施することによって, 各個人の意見をまとめることができる。

### (4) 結果

#### ① 知識の有無

知識の有無に関する単純集計の結果を表2に示す。

表2 知識の有無(人)

	知っている	知らない
スペースインベーダー	4	7
三間	0	11
特急下校	2	9
裏ワザの流行	3	8
ゲーム脳	7	3

#### ② 1970年代後半のゲームセンター

1970年代後半のゲームセンターに関する意見のクラスター分析の結果, 4つのクラスターに分類された(表3)。抽出語のまとまりから, クラスター1を「ゲームに熱中しての非行」, クラスター2を「子どもの遊び」, クラスター3を「現代のゲームセンター」, クラスター4を「煙草を吸うという環境」と解釈した。

表3 ゲームセンター

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	7	熱中 非行 人 悪影響 多い ゲーム
2	4	子ども 遊ぶ 感じる 今
3	4	現代 ゲームセンター 娯楽 良い
4	4	吸う 環境 喫茶店 見る

#### ③ 外遊びをしなくなった理由

外遊びをしなくなった理由に関する意見のクラスター分析の結果, 4つのクラスターに分類された(表4)。クラスター1を「夢中になれる内容」, クラスター2を「遊

び場所」, クラスター3を「ゲームができる環境」, クラスター4を「ゲームと外遊び」と解釈した。

表4 外遊びをしなくなった理由

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	4	夢中 内容 進む 次々
2	2	遊べる 場所
3	3	環境 ソフト 遊ぶ
4	5	ゲーム 外 遊び 時間 考える

#### ④ ビデオゲームに夢中になった理由

ビデオゲームに夢中になった理由に関する意見のクラスター分析の結果, 4つのクラスターに分類された(表5)。クラスター1を「新しいキャラクター」, クラスター2を「ゲームクリアの達成」, クラスター3を「興味ある遊び」, クラスター4を「夢中で楽しい」と解釈した。

表5 ビデオゲームに夢中になった理由

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	3	新しい キャラクター 進める
2	3	ゲーム クリア 達成
3	3	興味 遊ぶ 外
4	4	夢中 楽しい ビデオ 思う

#### ⑤ ビデオゲームに関する新聞記事

ビデオゲームに関する新聞記事における意見のクラスター分析を行った結果, 5つのクラスターに分類された(表6)。クラスター1を「共通の話題」, クラスター2を「良い悪い」, クラスター3を「当時も現在も」, クラスター4を「親子」, クラスター5を「ビデオゲームの欠点」と解釈した。

表6 ビデオゲームに関する新聞記事

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	4	共通 話題 方向 人
2	6	良い 悪い 問題 考える 分かる
3	7	当時 現在 マイナス 意見 持つ
4	5	親 子ども 動作 訓練 教材
5	5	ビデオゲーム 欠点 勉強 思う

#### ⑥ ビデオゲーム批判

ビデオゲーム批判に関する意見のクラスター分析の結果, 5つのクラスターに分類された(表7)。クラスター1を「ゲームへの不安」, クラスター2を「視力・コミュニケーション低下」, クラスター3を「生活習慣」, クラスター4を「夢中」, クラスター5を「対人関係・目に悪い」と解釈した。

表7 ビデオゲーム批判

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	7	ゲーム 不安 抱く 自分 子ども
2	6	視力 低下 コミュニケーション
3	2	生活 習慣
4	3	夢中 悪影響 性格
5	4	対人 関係 目 悪い

### ⑦ ゲーム脳批判に対する論文

ゲーム脳批判に対する論文に関する意見のクラスター分析の結果、4つのクラスターに分類された(表8)。クラスター1を「ゲームプレイ時間」、クラスター2を「活動低下」、クラスター3を「研究者の主張」、クラスター4を「ゲーム脳の問題」と解釈した。

表8 ゲーム脳批判

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	4	時間 考える 書く 良い
2	6	活動 低下 少し 悪い 感じる 知る
3	3	教授 言う 完全
4	4	ゲーム 脳 問題 思う

### ⑧ ビデオゲームの技術責任者のゲームに関する意見

ビデオゲームの技術責任者のゲームに関する意見のクラスター分析の結果、4つのクラスターに分類された(表9)。クラスター1を「遊びの本質」、クラスター2を「良い点」、クラスター3を「ゲームの進化」、クラスター4を「外遊びの困難さ」と解釈した。

表9 技術責任者

クラスター	構成言語数	構成言語例
1	8	遊び 本質 遊び方 印象 道具 変化
2	5	良い 思う 自分 考える 子ども
3	6	ゲーム 進化 批判 今 自体 感じる
4	4	外 遊ぶ 難しい 大切

### ⑨ 教材開発

授業構成の第3回～5回において、学生自身が開発した「ビデオゲーム・リテラシー」教材のテーマとしては、「ゲームは必要か不必要か」、「ゲームをすると学力が低下するか」、「受験勉強とゲームは両立するか」、「ゲームの悪影響と好影響」、「ゲームのメリット・デメリット」、「ゲームとうまく付き合う方法」、「ゲームをする時間」、「ゲーム障害」、「ゲームの依存」、「ゲームとの付き合い方」、「ゲームが及ぼす影響を様々な視点から学ぶ」であった。主に、ビデオゲームのメディア文化も取り入れたビデオゲームと付き合う方法やゲーム依存に関した内容であり、ディベートや討論を中心とした指導案であった。

## 4. 考察

### (1) 小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材に関する意識

小学生に指導する際、「ゲーム依存」、「子どもに与える良い影響、悪い影響」、「プレイ時間」、「日常生活」、「ゲーム・リテラシー教育の指導」、「現実の世界」、「学力低下」に関する教材が必要であると考えていることが明らかになった。必要な教材の7つの要因の内、特に「ゲーム依存」に関する記述の出現回数(167回)は、時間(111

回)、生活(111回)、影響(86回)、子ども(82回)、低下(37回)、世界(31回)、現実(30回)などの出現回数よりも多かった。小孫(2017)は、大学生249名を対象に小学校におけるビデオゲーム・リテラシー教育の教材および資料に関する意識について調査を行った(2016年7月実施)。その結果、ゲーム依存を重視していた。調査対象者が異なってもゲーム依存を重視していることが明らかになった。この理由として、WHO(世界保健機関)が「ゲーム障害」を新たな国際疾病分類に加えたことを知り、今後、教育界においてもゲーム依存は重要な課題となると判断したと考えられる。ゲームを長時間プレイすることで学力が低下すると懸念する者もいた。このような懸念を払拭するためにも、過度な長時間のゲームプレイを自制するビデオゲーム・リテラシー教育の指導が必要であると判断したと考えられる。次に、ビデオゲームが子どもに与える良い影響、悪い影響に関する教材を準備すると考えていることが明らかになった。一般的に、ビデオゲームは子どもたちの心身に悪影響を与えたと考え、プレイさせるべきでないという風潮の中で、ビデオゲームの良い影響面にも注目している点は重要である。そこで、ビデオゲーム・リテラシーの理解力をさらに高めるためには、ビデオゲームがどのように社会に受容されてきたかというビデオゲームのメディア文化の教材を用いて、なぜビデオゲームの悪影響論が繰り返し唱えられたか、などを考えさせることが必要である。

### (2) ビデオゲームのメディア文化を用いたゲーム・リテラシーの学習効果

「三問」という言葉は全員知らなかった。また、「特急下校」は9名が知らなかったと回答している(表2)。したがって、なぜこれらの用語がブームになったのかを検討することによって、当時の社会状況を学習することが可能となる。一方、「裏ワザの流行」に関しては、8名が知らなかったと回答している(表2)。子どもたちは、ただ単に得点を競うよりもビデオゲームの裏ワザ探し遊びに熱中していたという情報も指導する必要があると考えられる。

ゲームセンターでスペースインベーダーをプレイする人々の動画を視聴後、「当時のゲームセンター」の意見を求めた。「子どもたちは熱中してしまった結果、非行に走ることがあったと考える」、「現代のゲームセンターとは違い、たばこを吸いながらプレイしているので、子どもに悪影響がある」など、ゲームセンターは非行の温床と糾弾され、ビデオゲームは非難の対象となったということは理解されたと考えられる。

「なぜ外遊びをしなくなったのか」に関しては、「ゲームには夢中にさせるものがあり、遊び場所が減り、家庭

用ゲーム機が発売され家庭でゲームができる環境が整った」という意見があり、外遊びをしなくなった理由を理解していることがわかる。「なぜビデオゲームに夢中になったのか」に関しては、「プレイが進んでいくと新しいキャラクターが現れ楽しさが増え、ゲームをクリアすることにより達成感を得る。興味あるゲームが作られ、夢中で楽しくなる」と考えていることが明らかになった。

「ビデオゲームに対して肯定的な意見や否定的な意見が掲載されている1985年10月の新聞記事」を読んだの意見に関しては、「当時から思考力や視力の低下を指摘されており、親は子どもにゲームをさせたくないと考えている」、「当時から現在も変わっていない」などと記述する学生がいた。また、「当時の多くの大人たちは、なぜビデオゲームに対して批判したのか」の意見に関しては、「大人が子どもの頃にはなかったゲームに夢中になっていることへの不安、視力、コミュニケーション低下、生活習慣の乱れを心配したのであろう」、「新しいものには、いつの時代も否定される」という意見もあった。このように当時の新聞を教材にすることによって、当時の親の不安の内容を学習することが可能となる。坂元（2004）は、ビデオゲームが普及するに伴って悪影響論が盛んになっていったと指摘している。次に、「ゲーム脳に対して疑問を論じた論文を読んでみて」に関しては、「ゲームが脳に影響を与えると多くの人が信じていたという社会的風潮があったということがわかった」。また、「ある研究者がこう言っているからと情報を信じ切るのは良くない」などの意見があった。一方、やはり脳に影響を与えていると考えている学生も2名いた。

ビデオゲームの技術責任者がゲームについて語った動画の視聴後は、「ビデオゲームは文化資本であり、ただ単に批判すれば良いというものではない」、「ビデオゲームは進化するが、遊びの本質は変わっていないということ」を学習することができた」などの意見があった。ビデオゲーム開発者がゲームに対してどのように考えているかを理解できたと考えられる。

また、「ビデオゲームのメディア文化の授業を通してビデオゲームに夢中になる理由を考えることができた」、「1980年代のビデオゲーム事情を学んでおくことは、ビデオゲーム依存を深く理解していく上で大切なことだと思った」という意見もあった。

このように、「ビデオゲームのメディア文化」に関する教材を用いて学習することで、ビデオゲームがどのように社会に受容され議論されてきたかを理解することができ、ビデオゲーム・リテラシーの学習効果を高めることができることが示唆された。

## 【謝辞・付記】

本研究は、平成30年度科学技術融合振興財団助成金によるものである。また、本研究は2019年度日本教育工学会研究会（No.19-3）で発表した報告内容を加筆修正したものである。

## 【参考文献】

- ・馬場章（2006）、「ゲーム学の国際的動向ーゲームの面白さを求めてー」、映像情報メディア学会誌、60（4）、pp.491-494
- ・馬場章（2008）、「ゲームの教育と研究の役割ーゲームの明るい未来のためにー。 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 テレビゲームのちよっといいおはなし・5」、pp.1-13
- ・府元晶（2011）、「「ゲーム脳」に見る、ニセ科学の広まり方」、南山大学 社会倫理研究所設立三十周年記念講演集、pp.4-5
- ・藤川大祐（2006）、「デジタル情報革命後のメディア・リテラシー教育に関する考察ーテレビゲーム、携帯電話、風評被害等に関わる授業実践開発を通してー」、千葉大学教育学部研究紀要、54、pp.69-74
- ・樋口耕一（2013）、「KH Coder 掲示板（Jaccard 係数）  
[http://www.koichi.nihon.to/cgi-bin/bbs\\_khn/khcf.cgi?no=1313&mode=allread](http://www.koichi.nihon.to/cgi-bin/bbs_khn/khcf.cgi?no=1313&mode=allread)（参照 2019.08.23）
- ・樋口耕一（2014）、『社会調査のための計量テキスト分析』、ナカニシヤ出版、京都
- ・情報モラルに関する指導の充実に資する調査研究委員会（2016）、「情報化社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～指導の手引き。文部科学省委託 情報モラル教育推進事業 情報モラルに関する指導の充実に資する調査研究、p.24
- ・加藤裕康（2004）、「コミュニケーションノートの内容分析：ゲームセンターに集う若者像」、コミュニケーション科学、21、pp.143-164
- ・小孫康平（2017）、「ゲームリテラシー教育の教材に関する教職志望大学生の意識の計量テキスト分析」、デジタルゲーム学研究、10（1）、pp.23-29
- ・小孫康平（2018）、『デジタルメディア時代における教育方法と遊び』、風間書房、東京
- ・文部科学省（2018）、「小学校学習指導要領（平成29年告示）」、東洋館出版社、p.19、東京
- ・難波功士（2011）、「なぜ「メディア文化研究」なのか」、マス・コミュニケーション研究、78、pp.19-33
- ・坂元章（2004）、『テレビゲームと子どもの心：子どもたちは凶暴化していくのか?』、メタモル出版、東京
- ・坂元章（2018）、「特集「デジタルゲームの心理的、生理的、身体的、人間関係の影響と健全化の取り組み」の企画と編集にあたって、シミュレーション&ゲーミング」、28（1）、p.1