

生教材としての日本語ボードゲームの可能性

Using Japanese vernacular board games to enhance Japanese language learning

外国語教育においては、従来より教室活動の一環としてゲーム（特に初級段階でのビンゴなど）が用いられてきた。近年、このような学習者向けゲームに留まらない様々なゲームが、学習者の生産的で意味のある言語使用を促し、モチベーションを向上させることが報告されている。また、学習者の社会スキルの養成、深い知識の獲得、言語能力の向上が達成されることも、様々な対象言語で示されている。（Reinhardt, 2019）

昨今、世界各国でデジタルゲームの人気の高まり、特に北米においては、性別や年齢を問わず多くが日常的に様々なゲームを楽しんでいる。発表者の勤務校でも日本語を履修する学生が、好きな余暇活動としてゲームを挙げる傾向が見られ、更には、日本語でもゲームをしている、又は、してみたいと関心を寄せる声も聞かれる。そのような学生の声も受けて、2022年より、発表者は既存の使用教科書（「げんき」「とびら」）の学習内容を強化し発展させる教室活動として、初中級クラスで市販の日本語ボードゲームを教材として導入してきた。また、学生リーダーが率いる課外活動（「日本語ゲームデイ」）が立ち上がり、毎週1時間、学年を越えた学習者が自主的に各種の日本語ボードゲームを行ってきた。

本発表では、北米の州立大学における、日本語ボードゲームを用いた授業内外活動について、その実践例を報告する。そして、アンケート結果を踏まえて、生教材としての日本語ボードゲームの利用可能性について、言語行動と文化知識の獲得、コミュニティ構築の観点から論じる。また、課外活動を行ってきた学生リーダーの声を踏まえて、教材としてゲームを選択する際の留意点および今後の課題についても述べたい。（698字）