

娯楽ゲームの教育的活用を推進する Web サイトの開発

1732008 五十嵐美結 指導教員 須田 宇宙 准教授

1 はじめに

近年、アクティブ・ラーニングとして授業活動にゲーミフィケーションといわれるゲームの娯楽性要素や、学習要素を盛り込んだシミュレーション等のゲーム（シリアスゲーム）を導入する動きが活発になってきている。ゲーミフィケーションは楽しさ、目的意識、達成感の充実といったゲームの主要な要素を取り入れることによって授業への参加意欲や充実感の向上のために活用されている。

一方でデジタルゲームのうち娯楽要素の多いゲームはゲーム依存症のイメージがあり、教育的なメリットは周知されておらず自宅での学習の妨げになる等の悪い印象が広まってしまっている。またこの問題のよって保護者からプレイの制限をされることで、ゲームから得られる学習機会の損失になるという問題点もある。

本研究では、学習を主目的としないデジタル娯楽ゲームの印象改善とそれらの持つ教育的効果の周知を図るために、様々な娯楽ゲームの持つ教育的なメリットをタグ付けした Web サイトを作成し、それにより印象が変化したかを保護者へのアンケート調査を行い評価することを目的とする。

2 教育指向のゲームと娯楽ゲーム

1 章で紹介したシリアスゲームはデジタルゲームの一種で主にコンピュータやタブレットなどを使用し、教育・医療・環境といった社会問題の解決を目的として、英語やプログラミング分野では実際に教育現場で活用されている。このようなゲームは学習に使用するために開発されたゲームのため教育効果が分かりやすく、保護者や教育者が導入しやすい。一方で娯楽ゲームはあくまで娯楽が主目的に開発されたゲームで、それから得られる教育効果が明示されているわけではない。そのため推奨されにくく、また依存症・ゲーム脳等のイメージが広まっていることから悪い影響があると思われプレイ制限に繋がってしまう。ただゲーム技術が発展し多くの娯楽ゲームが存在する中、[2] のように活用する動きがあるのも事実である。

本研究では図 1 左側に示す 12 個の娯楽ゲームを扱い、教育効果を明示しこれらの印象改善を図った。

3 Web サイトとアンケートについて

本研究では教育効果の明示による印象の変化を調査するため、Web サイトに掲載する娯楽ゲームは小中学生を対象にしたものに設定し、アンケートの対象者は小中学生の子を持つ保護者に設定した。教育的メリットや教科は以下の図 1 の右側のように設定し、紹介したゲームは左側の 12 個で右

- 1 あつまれどうぶつの森
- 2 Astroneer
- 3 原神
- 4 Cities Skyline
- 5 SimCity Buildit
- 6 天穂のサクナヒメ
- 7 スプラトゥーン3
- 8 ポケモンシリーズ
- 9 MineCraft
- 10 桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番！～
- 11 リングフィットアドベンチャー
- 12 レイトン教授シリーズ

教育的なメリット

- ・創造性 ・思考力
- ・自然科学理解
- ・社会歴史 金融理解
- ・空間把握 ・目標設定
- ・協調性 ・デジタル理解

教科

- ・算数数学 ・理科 ・社会
- ・音楽 図画工作 美術
- ・英語 外国語 ・国語
- ・体育

図 1 ゲーム一覧と「あつまれどうぶつの森」のタグ付け例

側の黒字部分は「あつまれどうぶつの森」にタグ付けした一例である。記事の内容には紹介した娯楽ゲームの概要とタグ付けしたそれぞれの教育的なメリットについての説明をゲームの内容に沿って記述した。

アンケートは子の年齢やゲームのプレイ頻度、好き嫌い等の質問と、表 1 の項目を見る前と見た後について質問した。

表 1 アンケート

子に与える影響について
発育・成長
勉強面
友人関係, コミュニケーション
感性
知識, 教養
時間管理
健康面
読書・スポーツ等他の趣味とのメリットの比較

4 おわりに

本研究では娯楽ゲームの印象改善を図るための Web サイトを作成しアンケートによって良い印象に変わったという評価が得られた。ただゲームの説明文がゲームをあまりしない人にとっては内容が想像しにくい点や教育効果の根拠が薄い点があるため、今後は記事内容を研鑽し共感を得られるものにすることが望まれる。

参考文献

- [1] ASMARQ : “ゲームと子どもに関するアンケート調査”, <https://www.asmarq.co.jp/data/mr201409game/>, 2022/8/19 参照
- [2] 坂元 章 : “21 世紀はテレビゲーミング社会 ―娯楽主導から有効利用へ―”, 特定非営利活動法人日本シミュレーション&ゲーミング学会, 2000 年 10 巻 1 号 p.4-13, 2000.