

没入感から見た内的動機づけを高めるゲーミフィケーション： 汎用的学習モデルの形成

Gamification for Intrinsic Motivation:
Formation of a Generic Learning Model from the Perspective of Engagement

曾我 千亜紀（SOGA Chiaki）

ゲームの功罪をめぐっては大きく分けて対立する二つの立場がある。ゲーム依存に注目しその予防や治療を目指す立場がある一方、ゲームを様々な分野に活用することを目指す立場がある。いずれにせよ、ゲームが何らかの魅力を備え人間を没入させる力を持っていることは明らかである。

本研究は、ゲームへの没入感を肯定的に捉え、ゲーム世界に入り込むことによって高められ維持される動機づけを、教育・学習・ビジネスといった人間の活動に活用する仕組み — ゲーミフィケーションをテーマとする。ゲームがタスクと結びつけられると楽しさが失われるが、逆にタスクの中にゲーム性を見出せば楽しくなる。この矛盾する両側面を考慮したうえで、哲学、心理学、教育学の知見を融合し、没入感に基づく内発的な動機づけを高めるゲーミフィケーション、およびゲーミフィケーションを活用する際に必要となる基本的条件を明らかにする。それによって、ゲーミフィケーションを取り入れた新しい教育や学習の方法論を提示することを目指している。

これまでにゲーム没入感尺度（GEQ）の日本語版を作成し、オンラインでの調査をおこなった。2020年から2021年にかけては、没入感尺度そのものを問題とした。本研究では、まず、ゲーム没入感尺度（GEQ）を基盤とした心理学におけるゲーム没入感の定義と、チクセントミハイが提唱する「フロー（flow）」の定義とその発生する条件を概観した。フローに注目するのは、この概念がゲームと高い親和性を持っており、とりわけゲームの活用（すなわちゲーミフィケーション）へと接続しうる可能性を持っているからである。次に、フローについて哲学的側面から分析し、心身二元論の立場から見た場合のフローと心身との関係を明らかにした。そのうえで、ポジティブな概念であるフローと（依存から近いところにあるという意味で）ネガティブな概念である同化（absorption）との差異を明確化し、ゲーミフィケーションにどのような要素が生かされるのかについて考察した。その過程で出発点となったGEQそれ自体が再検討された。最終的に、GEQの質問票にはいくつかの問題点があることが判明した。

以上より、フローという質的に異なる楽しさが内的動機づけに寄与するのではないかという予測のもとで新たな尺度を作成するための方向性が明らかになった。

（曾我千亜紀・山本晃輔・MENANT Julien「ゲーム没入感尺度（GEQ）の哲学的分析」
2021年社会情報学会（SSI）学年大会口頭発表）