

モチベーションを高めるゲーミフィケーションの条件 外国語教育ゲーム開発からの検討

How to Increase Motivation by Gamification?
Considerations from the Development of Foreign Language Teaching Games

主任研究員名：曾我 千亜紀

分担研究員名：山本 晃輔

本研究は、デジタルだけでなくアナログを含めた広い意味でのゲームの積極的可能性、とりわけ楽しさの源泉を探求し、協力型ボードゲームを開発し、大学における外国語教育/学習のゲーミフィケーションを実現することを目指す。大学における英語以外の外国語学習へのモチベーションは一般的に低く、とくにコミュニケーションへの意欲が薄い。この問題を解消するために、本研究では哲学・心理学・教育学の知見を融合し、授業内でモチベーションとコミュニケーションを促進するようなゲームを開発することを目指した。そのとき、ゲーミフィケーションのシステムの評価はどのようになされるべきか、モチベーションが上がり、維持され、様々な知識や技術が修得される際の効果測定に優先されるべき事柄とは何かが問われる。本研究ではこの問いに答えつつ、ゲーミフィケーションの必要条件を明らかにする。

本研究の研究成果は以下のとおりである。

言語学習アプリ Duolingo ユーザーを対象にした「楽しさ」に関する調査をおこなった。英語版の GAMEFULQUEST 尺度の日本語版を作成し、この尺度の妥当性がほぼ確認された。また、すでに私たちが妥当性を確認した GEQ（Game Engagement Questionnaire）尺度を用いた調査も同時におこなった。

また、ゲームの楽しさという感情をいかに理性へと結びつけていくのか、その困難と可能性について哲学的に考察した。とくに教育の場面では、理性の用い方を教えるべきであるのに、感情（あるいは情動）を揺さぶろうとする姿勢は矛盾しているようにも思われる。私たちは感情を敢えて理性へと高める可能性について、フランスの哲学者アランを参照しつつ考察した。

一方で、ゲームの開発は非常に困難であることが明らかとなった。すでに発売されているいくつかのボードゲームのシステムを模倣しながら、外国語教育に活用できるようなゲームを開発できないか試作してみたがうまくいかなかった。また、何人かのプロのボードゲームデザイナーに相談してみたが、学習を第一目的とするゲーム開発は、「楽しさ」を保証できなくなってしまい、難しいとのことであった。このため、今後は開発よりも、ボードゲーム活用に特化した研究を目指す方がよいのではないかという知見を得た。

・曾我千亜紀・山本晃輔・MENANT Julien・DEPLAEDT Yannick 「対面とオンライン

のコミュニケーション空間：デジタルゲームとアナログゲームを比較して」2023 年度社会情報学会学年大会

・曾我千亜紀・MENANT Julien・山本晃輔「教育における感情と理性：感情を理性へと高めるための哲学的考察」『大阪産業大学論集 人文・社会科学編』51 号