

学内研究組織（2024年度）

研究課題：「外国語教育/学習においてモチベーションを高めるボードゲーム活用法と評価の仕組み」

## ゲームが駆動するモチベーションと楽しさ

Game-Driven Motivation and Playfulness

主任研究員名：曾我千亜紀

分担研究員名：山本晃輔 MENANT Julien

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たうえで、大学における外国語教育/学習へのゲーム活用法を考案することを目指す。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利用を提案する。そのとき、ゲームが学習に与えた影響についての評価はどのようになされるべきか、学習到達度はどのような項目によってどのように測定されるのかが問われる。本研究ではこの問い合わせに答えつつ、ゲーム活用の必要条件を明らかにする。

本研究の成果は以下のとおりである。

近年、心理学領域ではビデオゲームによる心身への影響について盛んに検討されている。そのポジティブな心理的側面を測定する尺度として GAMEFULQUEST（英語版）がある。この尺度は英語等の語学学習ゲームアプリ（Duolingo）を想定しており、我々はすでにDuolingo ユーザを対象とした調査をおこなった。だがビデオゲームにはさまざまなジャンルがあり、語学学習以外の目的を促進するアプリもある。本研究では、とくに位置情報ゲームアプリに焦点を当て、以前の調査結果と合わせて GAMEFULQUEST の日本語版の開発とその妥当性を検証することを目指した。

一方、社会情報学の観点からは、ゲームが喚起する「感情」に注目し、それが人々のコミュニケーションにどのように影響を与えていたかを考察した。現代のネット社会では「共感」や「感情」に訴えるコミュニケーションが主流となり、「ポスト・トゥルース」時代が到来している。もちろん、このような状況に対し、ファクトチェックや理性的判断の重要性を訴える人々もいる。だが、多くの人々は、事実や正確な情報を軽視し、心情や信念にしたがって動いている。我々は、理性的判断の限界を示したのち、そもそも心情とは何かを再考する。そのうえで、デカルトの心身論とアランの思想を参考に、情動を情念そして感情へつなぎ、さらに感情を理性へと高める方法を模索した。つまり、情動を否定せず理性へと昇華するコミュニケーションのあり方を検討した。

実践面では、フランス語教育の授業の中で、一般的に発売されているボードゲーム、とくに協力型のボードゲームを用いて、学習者同士を競わせるのではなく、互いに助け合う形のコミュニケーションを促す試みを続けた。ゲームのおかげで自然とコミュニケーションが生

まれ、ときには時間を忘れてプレイする様子が見られた。

以上より、ゲームをプレイするときに生じる楽しさや、ゲームによって生み出されるモチベーションといった感情や心の動きをポジティブに捉え、学習や思考といった理性的側面へとつなぐ可能性を示した。今後は、各分野での成果を統括し、客観的な評価方法と学習到達度測定法の確立を目指したい。

#### 【学会発表】

- ・曾我千亜紀・山本晃輔・Julien MENANT「ゲームフル体験質問紙日本語版開発の試み」  
日本パーソナリティ心理学会第34回大会
- ・曾我千亜紀・山本晃輔・Julien MENANT・DEPLAEDT Yannick「ポスト・トゥルース時代のコミュニケーション：情動から理性へ」2024年度社会情報学会（SSI）大会
- ・中谷潤子・曾我千亜紀・Julien MENANT「ゲームで体感！　コミュニケーションと言語力」科研報告会「言語能力・言語教育・言語教師能力からコミュニケーションを語る」におけるワークショップ

#### 【論文】

- ・曾我千亜紀・山本晃輔・Julien MENANT・DEPLAEDT Yannick「ゲーム没入感尺度(GEQ)の哲学的分析：フロー概念再考」社会情報学、2024年13巻2号