

2012年度卒業論文

# ゲーミフィケーションの教育への活用

## －「いいね！」による議論の活性化－

中央大学商学部

学 科 商業・貿易学科

学籍番号 09C3145004C

氏 名 和田 将治

## ゲーミフィケーションの教育への活用

### - 「いいね!!」による議論の活性化-

中央大学 商学部 商業・貿易学科 斎藤正武ゼミ

和田将治 (09C3145004C)

めまぐるしい技術の進歩に伴い現在, インターネットは生活していく上で欠かせないものとなった. インターネットが多くの人々に普及し, 新しい概念や人のつながり, そして新たなビジネスモデルなどが生まれている. Gamification (ゲーミフィケーション) もその一つである.

ゲーミフィケーションとは, ゲームのメカニズムを様々な分野へと応用し, まるでゲームのように人を熱中させモチベーションを呼び起こす手法のことである. ビジネスの分野では, 人事考課やマーケティングの一手法として用いられ, 業務の中でうまく活用されている. 教育においては, 以前よりビジネスゲームなどのゲームの要素を取り入れられた手法はあったもののゲームの仕組みから得られる報酬によって,モチベーションを高めるゲーミフィケーションの理論に沿った手法はない.

そこで, 本研究は, 特に学生のモチベーションを必要とする議論を行う授業を対象にして, 「ゲーミフィケーションを導入することが議論の活性化につながるのか」ということを仮説として, 議論用のゲーミフィケーションツールの開発とそれを利用した実験を行った. 学生には, 議論内のお互いの発言や態度を「いいね!!」という可視化した形で評価させあう方法をとった.

具体的に, 実験を行うあたって議論を二つに分類した. ひとつは, ゴールに向かって議論を進める議論収束型と, そしてもうひとつは, ディスカッションのようにアイデアを出しあい理解を深める議論発散型に分けた. さらに「いいね!!」というお互いの評価をその場で表示するリアルタイム処理方式, 議論終了時にまとめてお互いに表示するバッチ処理方式を利用した. この2種類の議論と2種類の「いいね!!」の表示方法をかけ合わせた4つの実験を行った.

結論として, 「いいね!!」を用いたゲーミフィケーションモチベーションがどの議論で効果的に発揮したのか, また学生のモチベーションの高さによってアプリケーションの効果が大きく変わるということを解明できた. 今後の課題として, ゲーミフィケーションの研究は, 緒についたばかりであるので, 今後さらに実験を通して様々なゲーミフィケーションのモデルを検証していく必要がある.