

第1回ウォール学習会

ゲーミフィケーションの
基礎と仕組み

～学習コンテンツとゲーム性について考える～

【講師】

神馬 豪 氏
(ゲーム戦略顧客獲得コンサルタント)

デジーです。よろしくね！



(c)hayashi emiko

みんなのデジタル教科書教育研究会
Facebookグループ

第1回ウォール学習会

「ゲーミフィケーションの基礎と仕組み～学習コンテンツとゲーム性について考える～」

<http://www.facebook.com/groups/dkyof/264403840268523/>

講師：神馬 豪（じんば ごう） 氏

司会：片山 敏郎

開催日時：2011年10月28日 午後10時～午後11時

新しく「ウォール学習会」を試みます。今年になってよく聞くようになった概念「ゲーミフィケーション」ですが、簡単にいうと、「ゲームが持つプレイヤーを活性化させるノウハウを、ゲーム以外の領域に使うこと」です。このことは、学習者用デジタル教科書のコンテンツを考える上でも、一つの重要なキーワードになると思います。しかし、まだこの概念についてよくわかっていない人が多いのではないのでしょうか。私（片山）もその一人です。

そこで、デジ教研の会員でもあり、ゲーム業界でお仕事をされ、ゲーミフィケーションについてお詳しい、神馬豪氏から、ゲーミフィケーションの基礎について学ぶ学習会を設定いたしました。やり方は、私が司会をし、神馬様にリアルタイムで質問にお答えいただいています。そして、ウォールをご覧の皆様からも、質問や意見などで絡んでいただくという形を考えています。

是非、多くの皆様からご参加いただけるとありがたいです。どうぞよろしく願いいたします。

§2 序章

神馬) みなさん, こんにちは。ゲーム戦略顧客獲得コンサルタントの神馬と申します。この度は, このような機会をいただき大変ありがとうございます。

ゲームのノウハウを他の分野やビジネスに活用する試みは, 少しずつ盛り上がってきておりますが, まだまだ始まったばかりです。特に学習・教育の分野は, 私も知識がありませんし, 専門性のある方のご協力が不可欠です。みなさまとウォール学習会でやりとりをさせて頂くことで, より良い知見が生まれればと思いますので, 是非ご参加いただければと思います。よろしくお願いいたします。

簡単に自己紹介をさせていただきます。私は, コナミ・カプコンというゲーム会社であわせて15年半程度働いてまいりました。事業戦略やマーケティングの責任者などを担当してまいりましたが, この8月末で退職し, 独立いたしました。ゲームには世界に誇れるノウハウがありながら, ゲームはあまり良くないもの, とされている方が多いのではないかと思います。

- ・ゲームのノウハウを活用して, 企業の売上向上に貢献すること
 - ・ゲームのノウハウで世の中に貢献することで, ゲーム業界の地位向上を果たすこと
- これらを通じて, 日本を活性化できればと思っております。今後ともよろしくお願いいたします。

本間) ゲーミフィケーションとは違うのかもしれませんが, ゲームそのものの利用は科学コミュニケーション等でも重要と考えています。例えばあるテーマをゲーム化する過程でその分野の重要事項がよく理解できるなど。

手元にある書籍例:

[単行本]

矢守 克也, 網代 剛, 吉川 肇子『防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション-クロスロードへの招待』(ナカニシヤ出版、2005年)

<http://www.amazon.co.jp/dp/4888489343>

また、「サイエンスカフェにいがた」では

『ゲームで学ぶ・・・感染症対策』(2010年1月)

<http://www.ecosci.jp/n-cafe/yokoku32.html>

支倉) ゲームと学習というところでは, 以前, BEATという東大とベネッセやっているプロジェクトのセミナーでコーエーテクモゲームスの方の話ききました。

BEAT :: 東京大学大学院情報学環 ベネッセ先端教育技術学講座 公開研究会

<http://www.beatiii.jp/seminar/046.html>

BEAT :: 公開研究会

<http://www.beatiii.jp>

BEAT (ベネッセ先端教育技術学講座) は, つながりそうでつながらなかったケータイと学習とい

う概念を結びつける，新しい利用形態の創造を目指します。

池田) 以前，会員の方が紹介してくれたサイトのPDFにも関連資料があります。こちらは学校図書とバンダイナムコゲームスが，「紙の教科書」上でゲーム的なつくりをしたときのレポートです。

CAPCOM IR 投資家の皆様へ/会社情報ページより

「テレビゲームのちょっといいおはなし」

<http://www.capcom.co.jp/ir/data/goodtalk.html>

片山) バンダイナムコゲームスの教科書制作事業～ゲームのノウハウを投入し、小学校向け教科書を共同制作～ありましたね?。これも、詳しく知りたいですね。

池田) PDF読みましたけど，教科書会社とゲーム会社双方のレポートがあるので結構生々しいというか，なかなか面白かったです。業界が違うところも発想も違うのかという単純な驚きもあったみたいで。けどゲーム会社も抑制が効いていて何となく好印象でした。

片山) 出てましたね。PDF。ありがとうございました。今，読みましたが，確かにこれは面白い。新潟市では，ずっと，算数が学校図書だったのですが，今回の採択では，学校図書でなくなりました。このゲーム性のせいかな?とっていたのですが，よむと，採択は上々のようですね。今後のデジタル化も踏まえているようです。少し，この線でも学びを深めたいですね。

3-1 「ゲーミフィケーションの特徴と企画の手法」

片山) みなさん こんにちは。

池田) よろしくお願ひします。

支倉) きました。おねがいします。

片山) それでは、これから、ウォール学習会「ゲーミフィケーションの基礎と仕組み～学習コンテンツとゲーム性について考える～」を始めます。神馬さん、よろしくお願ひします。

神馬) みなさん、こんにちは。神馬です。少しでもデジタル教科書の研究に役立てられればと思いますので、宜しくお願ひいたします。

片山) ありがとうございます。では、早速、最初の質問をします。

Q : ゲーミフィケーションとは分かりやすくいうとどういうものですか？

神馬) はい、ゲーミフィケーションとは、デジタルゲームのノウハウを、他のビジネス、商品、サービス、あるいは、学習、健康、行政、社会活動などに活用することです。

神馬) ウェブサービスに活用する事例が取り上げられることが多いのですが、基本的にはその対象をもっと使いたくなるものにさせる仕組みですので、私はゲーミフィケーションが活かせる場はとても広いと思っています。

片山) 教育にも活かせそうですね。

神馬) そうですね。また、「デジタルゲーム」のノウハウと言ったときに、例えば「ランキング」といったゲームそのもののメカニズムを指すことが多いのですが、私は「商品企画の手法」などゲームビジネス全般のノウハウを含めて考えています。

片山) 皆さんも、質問があったら、随時、ご参加くださいね。それが、チャットの良いところですから。

池田) 「商品企画の手法」がそのまま「教材企画の手法」にあてはまりそうですね。

片山) なるほど、面白い問いですね。

神馬) そうですね、商品企画の際には、ユーザーに受け入れられるか、喜んでもらえるか、という観点で考えます。

片山) その点では、授業も子ども目線で考えますね。

神馬) 教材企画をされる際に、同じような観点で考えられるのであれば、活用できる点もあるかなと思います。

支倉) その一例が、紹介されていたバンダイナムコのやつということですよ。

片山) そうですね。あれも現場での声は私はあまり聞いていないですが気になりますね。

片山) ところで、なぜ、いまゲーミフィケーションが注目されだしてきたのでしょうか。

片山) 私も最近まで知りませんでした。

池田) ゲームビジネスにおける「企画の手法」とは、ランキングとかポイントとかではない部分においてはたとえばどんなものなのでしょう？

片山) なるほど、これも気になりますね。

神馬) はい、では先に企画のご質問からお答えします。

神馬) ビジネス的な観点での企画手法は、既にあるブランドを如何に継続的に遊んでももらえるかという観点になります。

神馬) いわゆるシリーズ化を行ったり、違うジャンルに変更したりということですね。

片山) なるほど。

神馬) ハードの移植や、同じジャンルでキャラクターを変えるなどもありますね。

池田) よくありますね、そういうこと。人気シリーズはずっと続いていますね。

神馬) そうですね、どうしてもひとつゲームを作るのに莫大なコストがかかりますので、その後

いかにそのブランドを展開していくか、ということを考えます。

片山) ランキング, ポイント, シリーズ化, ハードの移植, キャラ変更ですね。

片山) 一つのブランドを長く広く展開するということですね。コスト意識ですね。

神馬) そうですね, コストを考えつつ, ユーザーに喜んでもらうものを提供する, ということでしょうか。

支倉) ゲームの内容面の企画という意味では, 特徴とかポイントあるのでしょうか?

神馬) 他の商品も同じでしょうが, まずはターゲットとするユーザーをよく考えます。

神馬) ゲームが好きでゲーム自体を目的としているユーザーと, 誰かと楽しい時間を過ごすためにゲームをするユーザー, ひまつぶししたいユーザーでは, 求めるものが違います。

支倉) なるほど!

神馬) まあ, クリエイターは, まず自分が作りたいものを企画すると思いますが(^_^;)

3-2 「教育分野への応用」

片山) 教育分野でもゲーミフィケーションは, すでに活用されていますか?

神馬) はい, 少しずつですが教育分野でも活用されてきています。例えば, 先ほども話題になっていた, バンダイナムコゲームスが学校図書と組んで教科書を作った事例がありますね。

片山) なるほど。他にも事例がもしありましたらご紹介ください。

神馬) バンダイナムコゲームスのものは資料を読むとゲーミフィケーションの仕組みとしてのポイントは2点あって,

- ・その教科がどのような全体像になっていて, 自分が今どの部分を勉強しているのか, その道程が可視化されていること

- ・学びの中にストーリー性を持たせていること

だと思います。

神馬) あとはいわゆる脳トレ系でしょうか。代表的なものは、任天堂がDSで発売した一連のシリーズですね。ゲームというパッケージで売られてましたが、ゲーム機の上で動くからゲームと認識していただけで、例えば携帯電話で動くソフトであればゲームとは呼ばれなかったかもしれません。まさに教育+ゲーミフィケーションの事例だと思います。

片山) 学びの中のストーリー性は、PISAで有名なフィンランド教科書でも見られるようです。

片山) 脳トレは、我が家も一時はまりました。

神馬) ストーリーというのは、愛着を持ってもらうためにも、モチベーションを高めるためにも非常に重要な要素ですね。

片山) 教科書に愛着を持たせるのは大切ですね。

片山) ストーリーも。これは、従来の教科書になかった視点です。

池田) 脳トレ系はドリル的なイメージ、ストーリー性はロールプレイング的なイメージがあります。

片山) >池田さん おっしゃる通りですね！ そのくくりは分かりやすい。

神馬) なるほど、そうですね。脳トレのゲーミフィケーションの要素について簡単に説明させていただきます。

片山) お願いします。

神馬) 1点目は、脳年齢が出るということです。いわゆる「スコア」の仕組みですね。これによって自分のレベルが可視化され、更に上を目指すモチベーションとなります。

2点目は、家族など複数人で遊ぶとランキングが表示される仕組みがあります。これによって、他者との競争の要素が含まれています。

3点目は、ハンコカレンダーというものがあり、プレイした日にラジオ体操の参加カードのように、ハンコが押されます。このように自分の行動が可視化されると日々続けるモチベーションになります。

片山) ドリルアプリを作る際に応用できそうですね。

神馬) 最後に、イベント性の仕組みがあります。絵を描いたり、だじゃれを作ったりするイベン

トが発生し、それが一緒に遊んでいる他の人に共有されたりします。このように面白いイベントを起こすことも、楽しさを感じるのに重要な仕組みです。

池田) 自分との競争, 他者との競争, 参加意識, イベント性の盛り込み, それらを可視化してしかも, 他人とも共有できるということですね。

片山) なるほど, こうして解説いただくと, ゲーミフィケーションの仕組みがいろいろくまれていることが少しずつ分かってきますね。

神馬) おっしゃるとおりです! ここに一緒に協力して何かをするような仕組みがあるともっとモチベーションが高まるのではないかと思います。

神馬) あと, 何でもゲームは面白いのかということなんですが, もちろんいろいろな要素があると思いますが, ひとつ大きいのは, 何か行動したときの結果がすぐにフィードバックされるということです。

神馬) 自分がAボタンを押したその結果はすぐに何らかの反応になって返ってきます。

池田) 結果のフィードバックは大事ですね。できればすぐに出るような。

片山) なるほど!! 大切な視点ですね。

支倉) なるほど

神馬) そうですね, 人生というのは, 何かをしてもその結果どうなるかって, わからないですよね(^_^;)

片山) 普通の漢字ドリルだと, フィードバックが遅い上に, テスト結果が悪くて, また明日再テスト?, とか, 悲しいですけど。。。

神馬) だからこそ人生は面白いのですけど・・・

片山) 先生がテストの丸付け溜め込んで, フィードバック遅いとか(^_^;)

池田) そこにゲーミフィケーションの考えを取り入れると面白くなりますかね。

片山) 人生レベルでは, たしかに結果は時間がかかりますね。そして, それが妙味。

神馬) 勉強のドリルをやるのは面倒ですけど、テレビの勉強系のクイズとかは結構参加してしまいますよね。あれは、すぐにフィードバックがあるということも影響しているのかなと思います。

3-3 「学習者用デジタル教科書にどう役立つか」

片山) なるほど。デジタル教科書にも応用したいです。そこで、質問します。

片山) 学習者用デジタル教科書において、ゲーミフィケーションはどのように役立つと思いますか？

神馬) やはりゲーミフィケーションは、そのものをもっと使いたいというようなモチベーションを高める仕組みが多いので、本来はやらなければいけないけど、なかなか自分だけでは継続するのが難しいような学習に取り入れるのは非常に効果的だと思います。

片山) なるほど！

片山) みなさんから、ご質問はありますか？

支倉) ドリルはやらないけれど、テレビのクイズは参加してしまう、という話で、結局「これは勉強だ」「覚えないと」と思うと、やる気なくなってしまう。漢字や公式をおぼえるのはなかなかできないけれど

片山) 漢字なんかは、やらされ感があると、ほんとにモチベーションがあがらないんですよね。それなのに、ドリル3回繰り返せ、とやっちゃう。

支倉) ゲームの中のモンスターの名前だったり呪文だったりアイテムは覚えられる

池田) 無理をしないでも自然とモチベーションがあがって結果的に学力までついたらいいですね。その仕掛けとしてゲーミフィケーションが使えるのかな。

支倉) なんかその差をうめられれば。と思いました。。。

神馬) おっしゃるとおりで、ゲームの中のモンスターや呪文もそうですし、どんなふうに敵と戦ったとかを昔のことなのによく覚えていたりします。

片山) ポケモンの名前とかも、いったいいつ覚えたのって言うくらいw

神馬) あれはひとつの要因として、ストーリーがあるからだと思います。

片山) じゃあ、主に暗記学習に使えるのでしょうか？

支倉) 勉強として入らないで、遊んでいたら、覚えちゃった、というのが理想なんじゃないかな。

片山) ただ、ナムコと学校図書の教科書は、暗記だけでないですよ。

片山) ストーリー性は、どうも、カギですね。

支倉) ゲームは、考えさせるきっかけとしてはいいですよ。そのバックにストーリー性があると。

片山) ストーリー性のある、漢字練習WEBサイトもそういえば、ありましたね。

神馬) 暗記というのは一番モチベーションが高まりづらいので、合ってはいるんですが、他のものでも使えるのではないかと思います。

池田) 他のものでも使えるとはどういうことでしょうか？

支倉) 例えば学校の現場で子どもたちが苦戦する分野とかがあってあるのでしょうか？

片山) うーん。苦戦する分野。逆上がり！ (^ ^)

片山) 体育は駄目？ (^ ^ ;)

神馬) Nike+というNikeが行っているサービスはかなりゲーミフィケーションを取り入れていますが、学校の体育だとちょっとそのままは難しいですかね(^_^)

支倉) そこに何か協力してクリアするクエストを設定するとか？

片山) 思考を伴う学習に置いては、ゲーミフィケーションのイメージがまだ湧いていません。知識・理解の学習では、非常に有効な気がしています。その点、技能教科もいいかも。

片山) 継続して走る持久走なんて、確かに最適ですね。学習カードの代わりに記録を取る。

支倉) 「思考を伴う学習」って例えばどのようなものですか？

片山) 割り算はひっくり返してかけるけど、どうしてひっくり返してかけるとこたえになるの？とか。思考・判断を問う学習は、課題に対して、一つの答えがなかなかなく、議論を通して高まるという授業展開が重要です。

神馬) Nike+には声援機能というのがあって、オンにして走ると、「私に力をください！」とFacebookにポストされます。それを見た人がいいね！やコメントをつけると、その人に声援が届きます(^_^;)

片山) >神馬さん そんな機能が！知らなかったです。面白いですね。W

3-4 「学習者用デジタル教科書へ活かすための課題」

片山) おっと、予定していた時間です。最後の質問です。

片山) 学習者用デジタル教科書において、ゲーミフィケーションを生かしていく上で、課題はなんだと思いますか。

片山) ちょっと難しい問いですが。。。お願いします。

神馬) 確かにちょっと難しいですが・・・先ほどちょっとあったように、勉強は必ずやらなければいけない、という制約があると思います。その中で、どうしても自分の力では足りないようなときに、あまり競争の要素を入れすぎると逆にモチベーションが低下してしまうと思います。

片山) なるほど。逆にモチベーションを下げては本末転倒ですね。

神馬) なので、競争的な要素よりも、協力やカスタマイズ、ストーリー、イベントなどの仕組みを取り入れたほうがよいのかもしれない。

池田) なるほど。ソーシャルな感じですね。

支倉) ソーシャルは教育に限らず、最近の必須項目なきがします。

支倉) でも、そこがけっこう大きな課題でもあるような。

片山) とても勉強になりました。それでは、神馬さんから最後に一言お願いいたします。

神馬) 今日は大変ありがとうございました。教育の分野についてもゲーミフィケーションの可能性が見え大変勉強になりました。なにか友達のモチベーションを上げてあげたり、勉強を教えてあげたりすると、評価されるようなことができるといいですね。他のゲーミフィケーションの事例などもありますので、何かあればお声がけください。

池田) 「友達のモチベーションを上げてあげたり、勉強を教えてあげたりすると、評価されるようなことができるといい」←これいいです！

支倉) 勉強になりました。ありがとうございました。

片山) ありがとうございました。今後ともよろしくお願いいたします。デジ教研の漢字アプリの開発WGでも活かしていきたいと思います。今日のチャットの内容は、電子書籍としてパブーから出させていただきます。それでは、これにて終了します。ご参加いただいた皆様、ありがとうございました。

神馬) ありがとうございました。楽しかったです。

池田) ありがとうございました！

§4 まとめ

大山) 教育用コンテンツにおいて、ゲーミフィケーションを取り入れる際のポイントとしては

- ・教科や単元の全体像の把握と学び過程の可視化
- ・学びの中にストーリー性
- ・他者との競争や協力（競争より協力？）
- ・スコアリング（上を目指す為のモチベーション）
- ・イベント性（息抜きの要素でしょうかね？）
- ・リアルタイムなフィードバック
- ・カスタマイズ（アバター、SNS的な要素）
- ・ドリルのような反復学習に取り入れると効果的

こんなところでしょうか？

凄く勉強になりました！

※文中の氏名は、本人の了解を得て掲載しています。

※このような議論にご興味のある方は冒頭のリンク先のfacebookのグループに入り、ご参加ください。

第1回ウォール学習会
ゲーミフィケーションの基礎と仕組み
～学習コンテンツとゲーム性について考える～

<http://p.booklog.jp/book/37659>

著者 : digikyoken (「みんなのデジタル教科書教育研究会」facebookグループ)

著者プロフィール : <http://p.booklog.jp/users/digikyoken/profile>



クリエイティブ・コモンズ 表示 - 非営利 - 改変禁止 2.1 日本 ライセンスの下に提供されています。

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/jp/>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/37659>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/37659>

電子書籍プラットフォーム : ブックログのpapier (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社 : 株式会社paperboy&co.