

2013年9月28日(土)開催 | 基盤教育研究分科会

## ゲーミエデュケーション ～ゲームデザインを用いた教育

レポート: HRDM会員 河面 徹

### 1 はじめに

9月28日(土)、『トピックわ談会』が開催されました。参加者は男性19名、女性6名で開催場所は明治大学駿河台キャンパス紫紺館でした。

今回のテーマは『ゲーミエデュケーション～ゲームデザインを用いた教育～』で、講師は東京工科大学メディア学部インタラクティブメディアコース准教授 岸本好弘(きしもとよしひろ)さんです。

岸本さんは1959年兵庫県生まれ。ナムコ、コーエーでビデオゲーム開発に29年取り組まれ携わった作品は60タイトル以上、「ファミスタの父」と呼ばれていらっしゃいます。

2012年からは東京工科大学で教鞭を執りつつ「ゲームの力」を教育・社会に役立てる」研究に取り組まれています。



「私はゲームクリエイターになって本当に幸せだったと思っています。努力して作り上げたゲームをたくさんの人たちが「面白い!」「楽しい!」と笑顔で声を上げながら遊んでくれる姿を見ると、完成間際の徹夜の苦労など吹き飛ぶというものです。」と自書(※)に書かれていることから、岸本さんのゲームに対する熱い想いをうかがい知ることができます。

※『ゲームはこうしてできている』－クリエイターの仕事と企画術－ 岸本好弘著

ソフトバンククリエイティブ株式会社（本体2000円＋税）

## 2 導入部分

「ゲームはなぜ面白くて人を惹きつけるのか？」との問いかけから「トピックわ談会」は始まりました。ゲームにできてテレビにできないことを考えるとこの答えが見えてきます。



① ゲームはインタラクティブ（情報の送り手と受け手が相互に情報をやりとりできる状態）。

ボタンを押すとゲームの主人公が反応する。

② ゲームはいつでも始められて、いつでもやめられる。

テレビだと来週のはすぐには見られない。

③ ゲームの中ではいつでもあなたがヒーロー／ヒロイン。

テレビでは主人公にはなれない。

このようなゲームが持つ「人を楽しませるエンタテイン」の要素を教育に取り入れることで効用を高めることができる（＝ゲーミフィケーション※）、が今回の「トピックわ談会」の主題です。

※ゲーミフィケーションとは、人を惹きつけ夢中にさせるゲームの要素を使って人の行いである仕事、勉強、人生をちょっと楽しくすること。

## 3 “惹きつけるゲームデザイン”の4要素

ゲーミフィケーションに取り組むうえで理解しなければならないゲームデザインの4要素を、岸本さんご自身の大学でのカリキュラムになぞらえて説明していただきました。

#### <要素1> 達成可能な目標設定

学生の実力に合わせて達成可能な目標を設定し、かつ徐々にその目標を高めることで最終目標を達成してもらう。

#### <要素2> 成長の可視化

ゲームではスコアが表示され、敵を倒すごとに高得点となる。この要素を取り入れ学生自身の成長を実感してもらえる仕掛けを組み込む。

#### <要素3> 即フィードバック

学生から提出されたレポートには即フィードバックする。これにより学生とのインタラクティブな関係を構築することができる。

#### <要素4> 称賛演出

ゲームで行われるプレイヤーを褒めたたえる演出をカリキュラムに取り入れる。



## 4 ワークショップ

ゲームデザインの4要素を学んだところで参加者が5班に分かれワークショップを行いました。お題は「ゲームみたいに楽しい社内研修」と「数年後のゲームみたいな社内研修」の提案です。以下、その結果です。

1班のコンセプト: 「みんなで創るコンプライアンス」ー子供の質問にみんなが答えて Best Answerを選ぶー

子供のコンプライアンスに関わる素朴な質問への Best Answerを競うことで、たいく

つなコンプライアンス研修を楽しいものに変貌させる。

2班のコンセプト:「研修の前後のゲーム化」ーNot研修、But研修ー  
今行っている研修そのものをゲーム化することは難しいが、研修の前後をゲーム化することで研修そのものの効用を高める。

3班のコンセプト:「バーチャルカンパニーゲーム」  
社員が何を学び、どのように学ぶかを選択し、そのうえで研修受講をするとポイントゲ  
ット、バーチャルカンパニー内でポイント(業績)数を競う。

4班のコンセプト:「おいしいディナー争奪」ー研修参加者による講義合戦ー  
参加者全員が講師となって講義、分かり易さを基準に受講者が評価。評価結果でデ  
ィナーのグレードを決定する。

5班のコンセプト:「リアル社内政治シミュレーション」ーきれいごとではない組織の意  
思決定を学ぶー  
模擬企画提案を通じて社内力学を体感、実戦で使える提案力を身につける。

各班とも短い時間でユニークな提案がなされたことに岸本さんからお褒めの言葉をい  
ただきました。これは“称賛演出”ですね。

## 5 感想

1950年生まれの筆者のゲームとの出会いは、子供に買え与えたファミコンでした。  
このため“子供のおもちゃ”的位置付けで興味の対象にはなっていませんでした。  
今日の「トピックわ談会」でゲーミフィケーションを学ぶことができ、また、ご著書の「ゲ  
ームはこうしてできている」を拝読させていただき、社内教育には極めて有益であるこ  
とを理解することができました。

さっそく活用しようと考えています。指導していただいた岸本さん、大変お疲れ様でし  
た。ありがとうございました。 以上

<b>開催日</b>	2013年9月28日(土) 14:00~17:00
<b>学習テーマ</b>	<p>ウィキペディアでは「ゲーミフィケーション」という用語は、2010年から使われはじめ、2011年に大きくとりあげられるようになり、その定義は、諸説あると説明されています。村田輝行氏は、ゲーミフィケーションを「人を夢中にさせるゲームのメカニズムを応用し、ゲーム以外の分野で、利用者の行動を促す手法」と定義しています。その活用範囲は様々であるが、特にオンラインマーケティングの手法として、ここ数年来注目をあびています。</p> <p>さて、本わ談会では「ゲームの持つ人を夢中にさせるメカニズム」を教育に応用する効用と可能性を考えます。ナムコ、コーエー等でゲームクリエイターとして活躍し、現在、東京工科大学で教鞭をとる岸本好弘氏を話題提供者としてお招きし、岸本氏の試みとその考え『ゲーミエデュケーション理論』をご紹介します。また、教育応用へのアイデアをワークショップ形式で検討してまいります。</p>
<b>講師</b>	東京工科大学 メディア学部 岸本好弘氏
<b>会場</b>	<p>明治大学 駿河台校舎 紫紺館 S4会議室</p> <p>千代田区神田小川町3-22-14</p> <p><a href="http://www.meiji.ac.jp/koho/campus_guide/suruga/access.html">http://www.meiji.ac.jp/koho/campus_guide/suruga/access.html</a></p>
<b>定員</b>	30名 ※最低催行人数:5名 開催1週間前までにお申込人数が、最低催行数に満たない場合は、中止とさせていただきます。予めご了承ください。
<b>参加費</b>	会員: ¥2,000-(税込) 非会員: ¥8,000-(税込)

## 開催概要

『ゲーミエデュケーション理論』は、岸本氏の提唱する教育分野へのゲーミフィケーションの活用ノウハウの総称です。ゲームの持っているプレイヤーを引き付け夢中にさせる技法を、大学教育に用いることにより学生らの学習意欲の向上させた事例を紹介しながら、皆さんの身近でどう活用できるかを考えるワークショップを実施します。

### <学習項目>

#### 1. ゲーミフィケーションとは何か

“ゲーミフィケーション”という造語がどのような文脈から生まれ、どう定義されているのかを紹介します。

#### 2. ゲーミフィケーションの活用例

我々の実社会で、ゲームはどのような場面で取り入れ活用されているのか、シリアスゲーム、マーケティング活用など身近な活用例を紹介します。

#### 3. ゲームを教育に活用することの効用と事例紹介

ゲームを教育に活用することで、教育がどう変り、どのような効果をもたらすと考えているのか、筆者の考えと共に大学授業での実践事例を紹介します。

#### 4. ゲームの教育応用アイデアを考える

会場の皆さんと共にワークショップを用いて、ゲームの教育応用の可能性やアイデアを検討していきます。

### ■参考書籍

「ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲーミフィケーションが変える顧客満足」¥2,310

深田浩嗣(著)ソフトバンククリエイティブ(2011)

幸せな未来は「ゲーム」が創る ￥2,940

ジェイン・マクゴニガル(著)、早川書房(2011)

■写真等記録情報の使用許諾のお願い

小会では、広報活動及び会員サービスの向上に活用するため、ビデオ撮影、音声収録、写真撮影、受講アンケートを実施しています。これら映像、音声、画像、コメント(以下、記録情報)は、小会の関わるWebコンテンツ及び紙媒体の配布資料等に活用させていただく可能性があります。

小会活動へのご参加は、記録情報の活用にご承諾いただけたものとさせていただきます。

支払方法と  
領収書発行

■支払方法:

当日会場受付時に現金支払

■領収書発行:

領収書をご要望の方は、お申し込みの備考欄に「領収書要」と、ご記入ください。会社名(学校名)欄にご記入いただいた宛名で用意いたします。なおそれ以外の宛名をご希望の方は、お申し込み備考欄に、宛名を明記ください。

キャンセル  
について

申込後のキャンセルは、早めにご連絡ください。開催の5日前より以下のキャンセル料金が発生いたします。なお、キャンセル料に関しては、後日請求となります。

- ・開催5日前～3日前のキャンセル料は、参加料の 50%
- ・開催2日前～当日のキャンセル料は、参加料の 100%
- ・連絡なしの不参加は、参加料の 100%

