

2015年1月17日(土)開催 | 基盤教育研究分科会

ゲーミフィケーション型学習モジュールの設計方法入門

参加レポート: HRDM会員 越智博美

1月17日(土)に開催された今回の「わ談会」は19名が参加しました。



講師は坂井裕紀氏を迎え、「ゲーミフィケーション理論を応用した学習活動を設計・開発・評価する」をテーマに、

1. 「ゲーミフィケーションを用いたA社(コールセンター)の人事管理制度の事例紹介」
2. 「ゲーミフィケーション理論の講義と全体ディスカッション」
3. 「理論援用による学習活動の設計・開発・評価」

の3部構成で体験を中心に実施されました。本レポートでは、私が特に印象に残ったところを重点に報告させていただきます。

■ファンタジー要素を付加したゲーミフィケーションを適用した人事管理制度

A社では、ゲーミフィケーションを用いて業務評価や労務管理が設計&運営されています。具体的にはファンタジーRPGを模写した人事労務管理制度を導入し、社員個人の勤怠管理や業績評価が実施されているとのことでした。

坂井氏による本制度の導入効果の調査結果では、以下の2点を考察として挙げられていました。

- ①コール中に感じる業務ストレスを軽減できる可能性を示唆する。
 - ②オペレーターのモチベーションが上がり、成果が上がる可能性を示唆する。
- RPGを模写した本制度に対する嫌悪感や違和感を覚えるオペレーターにとっては本

制度の運用はモチベーション減となる可能性も十分に考えられると考察されています。

しかし、ゲームに対して好意的な人が多ければその世界観にも抵抗もなく、肯定的にとらえることもでき、結果としてコールセンターに多いストレスの軽減もでき、成果も上げることができると感じました。



■ゲーミフィケーション理論

ゲーミフィケーションに欠かせない構成要素はいくつかありますが、基本のフレームとして問題・成約・解決(達成条件)・得点・記章・達成評価の6点と説明していただきました。

大切なのは「プレイヤーが楽しいと思うかどうかである」と坂井さんは強調されていました。

確かに、学習活動の設計や開発をしていると、いつのまにか設計者の視点に引っ張られてしまっているときが多々あります。常に学習者が何を学ぶかを忘れないようにすることと同じだと感じました。

■ゲーミフィケーション理論を応用した学習活動の設計・開発・評価

「身の回りのことをゲーミフィケーションする」をテーマに学習活動の「設計・開発・実施・評価」を体験しました。以下は、各グループで実際に開発された学習活動です。



<学習活動の作品>



活動名:あなたはだあれ?

課題:研修参加者の名前が覚えられない

概要:ビンゴゲームの数字を参加者の名前に置き換えて、名前が合うごとに1マス消す。2本ビンゴになった人が勝ち。※最初に参加者同士で自己紹介をし、参加者の名前(フルネーム)を覚えておく。



活動名:クイズ!『私の名前を当てて!』

課題:名前を覚えたい!!

概要:自己紹介で自分の名前についてのヒントを伝えながら参加者に名前を当ててもらう。ヒントの数に応じたポイントを設定し、得点が高いチームが勝ち。



活動名:婚活ゲーム

課題:対人関係の改善・コミュニケーション力アップ

概要:状況に応じたポイントを設定し、相手とのコミュニケーションの仕方に応じてポイントが加算・減算される。

5分間の会話が終了した時点で一定レベルのポイントが獲得できていれば参加者が相手とカフェで1時間話しができる。



研修活動名:チーム対抗プライバシーを探れ!!

課題:人の名前が覚えられない・初対面の人とのコミュニケーションが取れない

概要:今日のわ談会の参加者の名前(名字)・出身地・趣味をできるだけ多く集める。
より多くのプライバシーを正しく集めたチームが勝ち。

自分達のチームが開発した活動が一番楽しい!」と言いたいところですが、どのチームの活動も大変楽しく、体験した後に「楽しかった」と自然に言葉が出てきました。「プレイヤーが楽しいと思うかどうか」本当に大切です。

そして、プレイヤーの「人の名前が覚えられない」という課題も解決でき、沢山の参加者の名前や趣味などを覚えることができ、大変有意義な会でした。

指導していただいた坂井さん、ありがとうございました。

以上

開催日	2014年1月17日(土) 10:00~17:00
学習テーマ	<p>「ゲーミフィケーション理論を応用した学習活動を設計・開発・評価する」</p> <p>ゲーミフィケーション理論を学ぶだけでなく、グループワーク演習として、自分たちで実際の学習活動の設計・開発を行います。また、自分たちが開発した学習活動やツールを実際に試し、チーム間で相互評価を行い改善点や研修運用場面でより効果の上がるポイント等についてフィードバックを行います。</p>
学習目標	<p>◆ゲーミフィケーション理論を応用した学習活動(15分~60分程度の演習)を設計・作成できるようになる。</p> <p>◆自分たちで開発した学習活動を実装し、その効果や改善案を整理できるようになる。</p>
講師	早稲田大学人間科学部 坂井裕紀氏 (ソードアンドシールド(株)取締役社長、(株)プログレス 取締役)
会場	<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>https://www.meiji.ac.jp/koyuka/shikonkan/copy_of_shikon.html</p>
定員	25名 ※最低催行人数:5名開催。 1週間前までにお申込人数が、最低催行人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。
参加費	会員: ¥8,000-(税込) 非会員: ¥15,000-(税込)

開催概要

■カリキュラム

1. ゲーミフィケーションとは？（120分）

ゲーミフィケーションの定義

事例紹介1: ファンタジー要素を付与したゲーミフィケーション

ゲーミフィケーションのメリットとデメリット

事例紹介2: 人事制度にゲーミフィケーションを用いた影響

2. ゲーミフィケーションに欠かせない要素とは？（90分）

5つのダイナミクスとプレイヤーのフロー体験

プレイヤーの行動を促進させるメカニクス

ゲーミフィケーションの代表的な構成要素

ゲーミフィケーション単純フレームの解説

事例紹介3: 単純フレームの使用例

3. ゲーミフィケーションの実践(演習)(120分)

Let's gamification!!

<開発> 身の回りの出来事をゲーミフィケーションする

<施行> ゲーミフィケーションをプレイする

<評価> 投票する。順位を発表する。

<改善> より良いゲーミフィケーションのための対話

4. まとめ（30分）

質疑応答

アンケート記入

■制作物の取り扱い

当日、各チームが制作したゲームは、当日の参加者全員の共同著作物として、参加者は自由に使用することができます。

■参考書籍

・ウォートン・スクール ゲームフィケーション集中講座

ケビンワーバック著 阪急コミュニケーションズ 1,728 円

・遊びと人間 ロジェカイヨワ著 講談社学術文庫 1,296 円

・デジタルゲーム学習

マークプレンスキー著 東京電機大学出版局 1,296 円

・シリアスゲーム 藤本徹著 東京電機大学出版局 1,995 円

・幸せな未来は「ゲーム」が創る

ジェインマクゴニガル著 早川書房 3,024 円

・ゲームにすればうまくいく 深田浩嗣著 NHK出版 1,512 円

■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い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を原則とします。

■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%