

シリアスゲームを利用した学習支援システムの開発

Development of the learning system using a serious game

情報アーキテクチャ学科 木村研究室 多田 彰宏

Purpose 研究の目的

近年、従来の娯楽要素を主としたデジタルゲームに対し、学習または特定の技術取得を主な目的としているシリアスゲームが普及している。さまざまな研究によってゲームが学習に効果があると示され、ゲームを学習に利用する試みが増えてきている。

シリアスゲームを利用した学習を行うことによって、ゲーム内で学んだことが実世界にどのように転移するかを明らかにし、ゲーム要素を持つ学習支援システムを提案する。そして、このシステムが有効であることを示すことが、本研究の目的である。

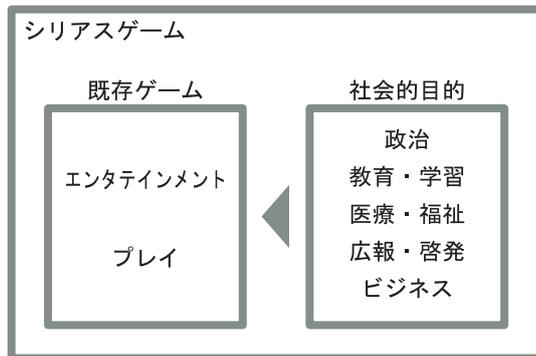
* 転移…前の学習が後の学習に影響を及ぼすこと

Serious Game シリアスゲームとは

シリアスゲームとは、「教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲーム」のことである。

エンタテインメント目的で開発されたゲームでも、社会性のある目的に利用されたり、教育に活用されることがあるため、それらのゲームもシリアスゲームに含めることができる。

例) Dance Dance Revolution、英語漬け、シムシティ など



System 開発したシステム

システム名：「キャベツでポン」

キャベツについてのゲームをすることによって、選別方法や保存方法などを学ぶことを支援するシステム。「せん切りゲーム」、「目引きゲーム」、「クイズゲーム」の3種類のゲームから構成される。

【システムの特徴】

■ 制限時間

限られた時間の中でプレイすることで、ゲームに集中することができる。



■ マウスのみで操作

操作方法を簡単にすることで、ユーザに負担なくスムーズなゲーム操作を可能とする。



■ ランキング機能

順位を表示することで、ユーザのモチベーションを向上させ、継続してプレイすることを促す。

1.2.3.