

■elaf2018「ゲーミフィケーショントラック」講演中にレスポンスにて頂いた25の質問について、登壇者が回答しました。  
(18/11/22)

<b>Q01. 学問は楽しむものでない、と言う思想の上司の説得方法</b>	
	<p>(岸本回答) 時代・世代により価値観は変わります。若い世代の価値観と、「学問を楽しむ」ことにより得られた効果的な検証結果を示して、説得するのがよいと思います。 が、これは、今後もみんなで議論していくべきテーマだと思います。</p>
<b>Q02. 近藤さんのお話、よくある「外形的な」ゲーム的要素を入れる、という話ではなく、とても面白かったです。この取り組みを、「ゲーミフィケーション」という観点からもう少し整理したお話が聞ければ嬉しいです。</b>	
	<p>(近藤回答) まず、私たちは従業員の皆さんが目標とするターゲットスコアと達成期限を明確に設定しました。そこから逆算をして各自が日々の学習に取り組んだという前提が大きいです。さらに学習の進捗を定量化して週次ペースで公表することで、自分自身や組織の頑張り度が定期的に評価されるというところにも気を配りました。(その中で成功・失敗事例が数多く生まれノウハウが溜まっていった部分もあります) また、本プロジェクトが全社マターであったことも大きな要因です。英語が苦手な社員を馬鹿にしない、頑張っている人を褒めようというプラスのエネルギーが成果につながったと感じています。詳細ご興味があれば、サロンにて公開している資料からご連絡(e-mail)頂ければと思います。</p> <p>(岸本回答) 質問者さんの言われるように、一見ゲームっぽく見えないのですが、仕掛けに、これだけやればこの敵は倒せるという「達成可能な目標設定」を盛り込んで、周りの「称賛演習」でモチベーションアップを図っているのが、ゲーミフィケーションだと思いました。</p>
<b>Q03. 学習させたい内容が深刻な内容のときなど、学習の動機付けに「楽しさ」が相応しくないよう場合の、ゲーミフィケーション可能性は？</b>	
	<p>(岸本回答) 深刻なときほど、楽しみ(笑い)が必要だった例として、東日本大震災の時、避難住宅の子どもたちが、ゲームで笑顔に戻ったというニュースを見ました。ただし、悲しみに寄り添う必要はあります。</p>
<b>Q04. 新井さんのお話非常に参考になりました。最後におっしゃった、メカニクスデザイン、レベルデザインの話がゲーミフィケーションの本質だと感じています。このあたりをもう少し掘り下げていただけると嬉しいです。</b>	

(新井回答) 人の能力を評価しようとしたとき、多面的に評価しようとしたとき、たくさんの物差しが必要で、その物差しの目盛は必ずしも一定の間隔ではありません。きっとその方が、人間味があるのです。例えば、ドラクエのテンションは、5=>20=>50=>100と上がります。一定ではありません。でも遊んでいる本人はそれが自分のテンションの上がり方と同じだと共感します。しない人もいると思いますが。少なくともゲームには、外連味が大切なのです。

(岸本回答) ゲームを面白くするためのメカニクスデザイン、レベルデザインは、ゲーミフィケーションデザインでも活用できると思います。

**Q05. 学習のモチベーションが報酬を得るということに特化してしまっ、本来の学習の目的から外れてしまう危険性は？**

(坂井回答) ご指摘の「学習のモチベーションが褒賞を得るということに特化してしまっ、本来の学習の目的から外れてしまう可能性」は、教育のゲーミフィケーションにおいて常に考慮すべき点の1つです。たとえば、Deci (1971)の研究に代表されるように学習者自身が、学習内容そのものや課題に取り組む事自体を楽しんでいる／集中しているのであれば報酬や褒賞は学習者のモチベーションを低下させる可能性が高いでしょう。

(岸本回答) 質問の件は、我々が学習ゲームを開発する時や、授業デザインするときに注意してきたことです。

**Q06. 大学への授業実践、「楽しい」のはよくわかりましたが、学生の「深い学び」にはどのように結びついているのでしょうか。検証されていないということですが、定性的でもいいので、なにかないでしょうか。楽しいのが正解、とありましたが、楽しいだけで身につけていなければ、正直意味がないと思いました。**

(岸本回答) 学生には2タイプいます。”その授業の得意な学生”と”その授業の苦手な学生”です。前者の”その授業の得意な学生”は、自らのポジティブスパイラルが回っている(学ぶのが好き→成績が良い→褒められる→もっと学びたくなる)ので、授業ではインプットを入れてあげれば、「より深い学び」に繋がります。しかし後者の”その授業の苦手な学生”は、ネガティブスパイラルが回っています(学ぶのが嫌い→成績が悪い→怒られる→ますます学びたくなる)。彼らは、授業に興味がないし先生の話聞いていません。講演でも話したように、彼らを授業・先生の方に向かせる楽しい仕掛けがゲーミフィケーションです。まずは、ネガティブスパイラルからポジティブスパイラルにかわるきっかけを作ってあげること。「より深い学び」はその先の話です。

**Q07. 研修において、指名されるのがいやだ、発表するのが嫌だ、という社員が大半の場合の対応はどうするのですか？**

	<p>(岸本回答) ”指名されるのがいやだ、発表するのが嫌だ” という方は、彼らが過去にネガティブな経験をしているのが大半です。彼らはプロですから、その仕事に関しては経験とかスキルを積み重ねている訳なので、それを発表させて誉めてあげるといふポジティブな経験を与えてあげてください。小さくてもよいので”成功体験”が、自信やポジティブ行動に繋がります。</p>
<p><b>Q08. ゲーム制作経験がない人は、ゲーミフィケーションをどう活用できますか？</b></p>	
	<p>(坂井回答) ゲーム制作経験がない人にも教育のゲーミフィケーションは活用できます。確かに、ゲーム制作の経験がある人にはゲーム自体の構造や面白いゲームを開発するTIPSがあると思います。実際、様々な専門家が自身の経験から導き出したゲーミフィケーション活用法が沢山書籍化されています。しかし、教育のゲーミフィケーションは、学習者の学習意欲を維持／向上させて学習目標を達成させる手段の1つです (Reigeluth 2016)。ですので、ゲーム制作経験のない人は教育学や心理学などをベースにゲーミフィケーションを活用することをお勧めします。</p> <p>(岸本回答) 質問者さんが子供の頃、楽しい遊びや楽しい仕掛けを考えたことがあるなら、それを思い出して応用するのも手です。</p>
<p><b>Q09. ゲーミフィケーションを教育に導入することで、対象のモチベーション向上に寄与出来ることが分かりました。一般的な教育の現場で導入する場合、生徒の学習の定着のために、何よりも継続させることが重要だと思いますが、継続に必要な要素はなんでしょうか”</b></p>	
	<p>(岸本回答) この授業は楽しそう、先生の話の間こう、授業に参加しようと思わせることだと思います。生徒が自ら学び始める、きっかけを作るのがゲーミフィケーションです。</p>
<p><b>Q10. ゲーミフィケーションを地方創生、村留学で使いたい！ どのようなアイデアがありますか？</b></p>	
	<p>(岸本回答) 地方でも行われている、「リアル脱出ゲーム」とかも広い意味でゲーミフィケーションだとも。ちょっと飛びますが「図書館でゲーム部」もそうかと。</p>
<p><b>Q11. 授業・研修を受ける学生・社員に関してもすべてがゲーム的な要素に適性のある人とは限らないと思います。時間が限られている授業や研修でゲーム要素に合わない人や冷めている人に対してどのようにアプローチしていけばいいのでしょうか。</b></p>	
	<p>(岸本回答) 私が授業でよく用いる、振り返りクイズとか。質問者・発言者を講師・他の参加者で誉める様な、「この研修はちょっと楽しい」と思わせる仕掛けから始めましょう。スモールステップで。</p>

Q12. 大学の卒論指導で苦労しています。きちんと卒論を仕上げないと卒業はさせられないけれど、やらなくて卒業できないと、自分も学生も不幸になります。いつも針のむしろのようになってしまいますが、どうやったら楽しくなるでしょうか？

(岸本回答) 私も苦労しましたので良く分かります(笑)。うちの場合は、ミーティングの最初に「この1週間にあった楽しいこと」を学生に発表させたり、おやつやケーキを皆で食べたりしました。卒研ミーティングを100%つらい場ではなく、ちょっとは楽しいこともある場にしようと。

Q13. 称賛演出する上で、生徒から子供騙しと思われないようにするためには、どのような点に留意すれば良いでしょうか

(岸本回答) 生徒目線で素直に褒めてあげることだと思います。とんでもない回答でも、自分の知見が広がったと思って、受入れましょう。

Q14. 自分がうけた、ゲーミフィケーションで自分に一番影響を与えたものはなんだろうと考えたときに、一番最初に浮かんだのが、桃鉄でした。これは、むしろゲーミフィケーションというか、ゲーム主体でその中に学習要素があったようにおもいます。桃鉄のようなゲームしてたら知識が自然と身につけていたみたいなのは、ゲーミフィケーションにおいてはどのような立ち位置になるのでしょうか？

(岸本回答) 私は広義のゲーミフィケーションだと思います。昔のコーエー「大航海時代」や、今の「マイクラフト」など、エンターテインメントゲームとして作られたものが、学びに役立つのは素晴らしいことです。

Q15. 近藤さんの楽天さんでのパワポで見られなかった部分を見せてください。

(近藤回答) 資料をサロンにて公開させていただいております。ぜひご覧頂き、不明点あればご連絡(e-mail)お待ちしております。

Q16. ゲーミフィケーションの授業の定着まではどうしてですか？その場の雰囲気を受け入れられない(シラケる)時の対処は？

(岸本回答) 時間を区切って、楽しいコーナーを作るとかスモールステップでやりましょう。あと、冷たい反応をされても、先生はニコニコしていること。

Q17. ゲーミフィケーションの消化から、深い学びに行くためのカギか、ヒントはありますか？

(岸本回答) Q06でも回答したように、「楽しい」がそのまま「深い学び」に結びつくことはありません。成功するゲーミフィケーションのための必要な要素として、“行動変化の要因” “誰のためのデザイン” “行動を習慣に変えるための継続的な働きかけの設計方法” が大事です。

Q18. 岸本先生→事前・事後の学習時間が増えていないとのことでしたが、それはゲームデザイン(授業設計)で解決できそうなのでしょうか？主体的な学びを喚起する仕組みがゲーミフィケーションにはあると考えてよいのでしょうか？

	<p>(岸本回答) ” 指名されるのがいやだ、発表するのが嫌だ” という方は、彼らの過去の経験からネガティブな経験をしているのが大半です。プロである限り、その仕事に関しては経験とかスキルを積み重ねている訳なので、それを発表させて誉めてあげるというポジティブな経験を与えてあげてください。小さくてもよいので” 成功体験” が、自信やポジティブ行動に繋がります。</p>
<p>Q19. 6要素というのは、全て入れる必要は無いのでしょうか？ゲーミフィケーションが、消極的な人の背中を押すというのは分かったのですが、あまりに仕掛けばかりの学習コンテンツや教材や仕組みは、見ていて(やっけていて)疲れます。加減がよくわかりません。</p>	
	<p>(岸本回答) 最初から6要素全部を入れなくてよいので、簡単に出来そう、対象者に合っていそうなどから、少しずつ入れて行ってください。スモールステップで。教材開発自体にもゲーミフィケーションを入れて楽しみましょう。</p>
<p>Q20. 楽天さんの講演、ゲーミフィケーションがどのように使われたのかがあまり無かったように思うのですが…どのようにされたのでしょうか？</p>	
	<p>(近藤回答) まず、私たちが考えるゲーミフィケーションの定義を岸本先生のご発表内容に重ねてお伝えしますと、次の6つの要件があると考えています。①能動的参加、②称賛演出、③成長の可視化、④達成可能な目標設定、⑤即時フィードバック、⑥自己表現          楽天社内の英語化プロジェクトですと、この中の特に②③④⑥が活用されました。サロンにて資料を公開させていただいておりますが、詳細ご興味頂けるようでしたら、直接ご連絡 (e-mail) 頂けると嬉しいです。</p> <p>(岸本回答) Q02の回答も参考にしてください。</p>
<p>Q21. ビデオゲームは、モチベーションの高い人のモチベーションを下げることはないと思うのですが。教育だと違うのでしょうか。</p>	
	<p>(岸本回答) ビデオゲームの目的は「楽しかった」ですが、教育の目的は「自発的な深い学び」だからです。教育では、ゲーミフィケーションは一つの手段にしかすぎないのです。</p>
<p>Q22. 小中学生向けの教材を作っています。ゲーミフィケーションの要素を取り入れた教材を開発しているのですが、オトナ受けが悪いことが予想されます。お財布を握る保護者の方々を説得できるような魔法のことはありますか。</p>	
	<p>(岸本回答) 魔法の言葉はまだないので、これから我々でそれを作っていくなくてはなりません。魔法の言葉とは、正しく検証された「ゲーミフィケーションを取り入れて、児童・生徒が能動的に学ぶことにより、学習効果が上がった事例」だと思います。</p>

Q23. 学習動機の高い対象者への働きかけとしては同じようなハイレベルな対象者間での競争的要素を入れることが一つの対応になるのではないのでしょうか。そういったトップアップの取り組みが他の対象者へのモチベーションに上手く繋がればそれらが混在する場でもうまく動かせるのでしょうか。

(岸本回答) 良いアイデアだと思います。競争以外にも、出来る子が、まだ出来ていない子を助けてあげるとポイント獲得みたいな「学び合い」の仕組みも良いかと思います。

Q24. 坂井さんの講演は企業内での適用の際に参考になりました。ゲーミフィケーションと言うと単純に楽しいと思われがちですが、『自分ごと』にする手法ということという意味で捉えました。

(坂井回答) ご指摘の通り、教育のゲーミフィケーションデザインでは、学習者に「楽しい」「面白い」等の感覚をもたらすことは重要です。そして、ゲーミフィケーションは文字通り「ゲーム化」なので、プレイヤーに楽しさをもたらすゲーム自体の理解が必要です。ゲームの基本的な要素は、ゴール、ルール、フィードバック、自発的参加の4つです (Macgonigal, J 2011)。既にお気付きの通り「ゲーム」の基本的な要素に「自分ごと (自発的参加)」が入っています。ですので、私も学習者の自発的参加を促すことを意識して授業/研修を設計しています。

(岸本回答) 私の話した部分で言うと、「能動的参加」です。

Q25. 幼児や小学生向けのデジタル教材にゲーミフィケーション要素を入れたが、保護者にはゲームで遊んでいるように誤解される面もあり、本当に勉強に繋がるのかと疑問視されることもある。教材を買うのは保護者。保護者を説得する良き口上をアドバイスを！

(岸本回答) Q22の回答と同じです。「ゲーミフィケーションをモチベーションUPの魔法の言葉」にするのが、我々のミッションです。、

岸本コメント: 数多くの質問ありがとうございました。「楽しいを理解してくれない、上司、保護者の説得法」「楽しいを、深い学びに繋げる方法」「すぐに実践できるゲーミフィケーション手法」など、みんなで共有・議論したい面白いテーマがありました。より少人数で深く話せる「リアル勉強会」の場を、近日企画したいと思いますので、ぜひご参加ください!