

「シリアスゲームジャム」による 「子供向けインターネット安全知識教育ゲーム」の制作事例

東京工科大学メディア学部 市川結梨 岸本好弘 三上浩司

1: 研究背景

シリアスゲームは教育や社会問題の解決を主目的とするコンピュータゲームのことである。

欧米では多くの活用事例がみられるが、日本においては知名度が低く、ゲーム産業界の取り組みも積極的ではない。

2: 目的

我々はシリアスゲームの知名度向上と研究促進に資することを目指し、「シリアスゲームジャム」の第三回を開催した。

今回は新たに2つの試みを実践した。

- (1) ゲーム内で作るコンテンツを制作者が独自に作るのではなく、情報セキュリティに関わる団体「NPO日本ネットワークセキュリティ協会 (JNSA)」に協力を得てWeb上に公開されているコンテンツを使用することである。

これによって、制作されるコンテンツの信頼性が確保できる。

- (2) 2日間のゲーム制作に情報セキュリティに関する専門家が参加し、試作するコンテンツ内容にアドバイスを与えながら制作したことである。

これによりシリアスゲームとしての品質の向上を図ることにした。

3: 実践

2つの取り組みを入れつつ、前回同様にフェーズを4段階にわけて実践した。

- ① 企画コンテストフェイズ (6日間 2014/1/31～2/6)

制作するゲームの企画を決める段階。参加者より提案された19企画を、同じく参加者の投票により5企画を選抜した。

- ② 事前準備フェイズ (14日間 2/7～20)

5チームを編成し、企画の詳細を詰めて仕様書を作成し、素材集めを行う段階。

- ③ 実装フェイズ (2日間 2/21～22)

「シリアスゲームジャム」イベントの当日。参加者が集合しチーム全員でゲームを制作する段階。

- ④ 評価及び作りこみフェイズ (2/23～)

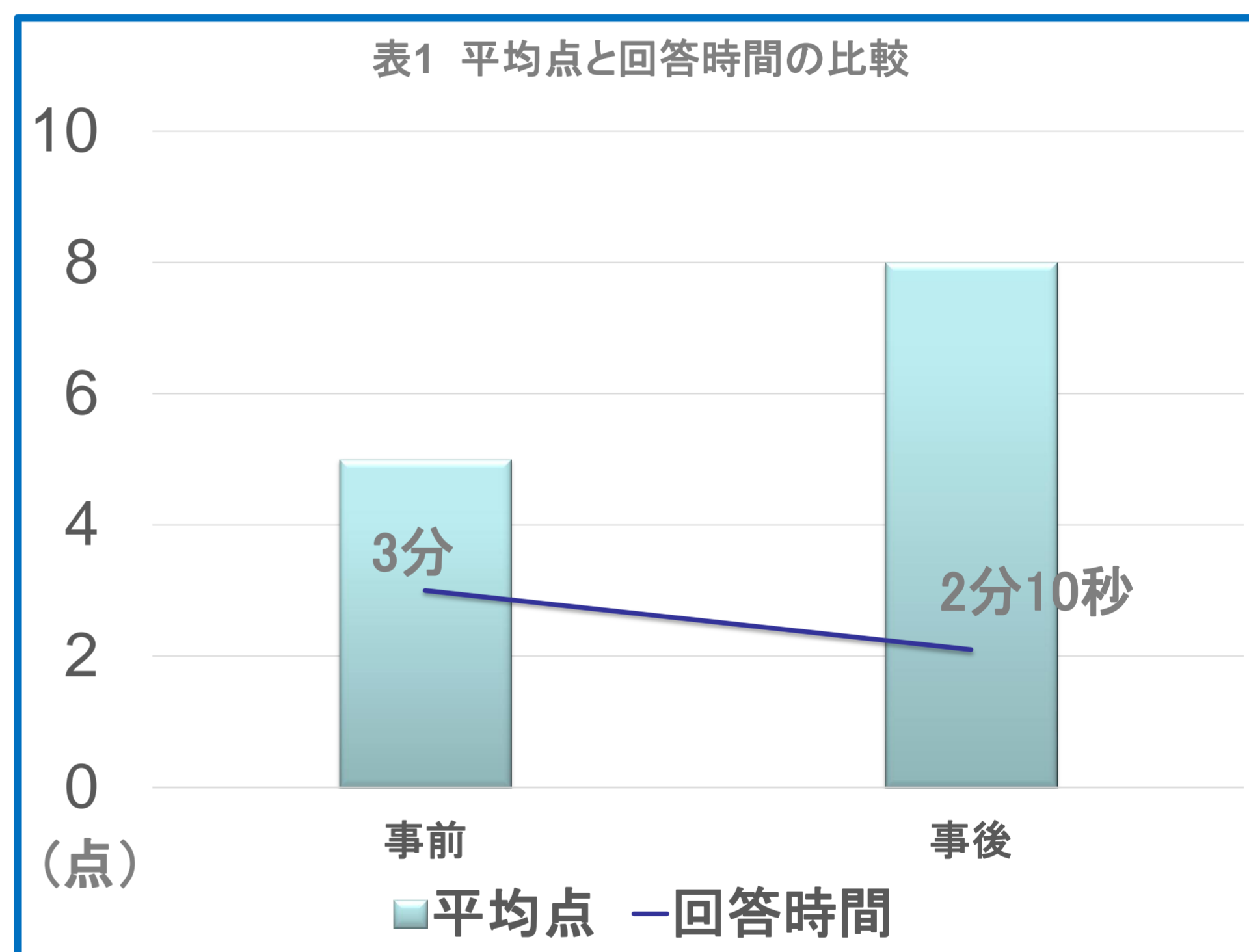
制作した5タイトルのうち、「セキュライセン」は作り込みを行い、大学コンソーシアム八王子主催「夏休み子どもいちょう塾」にて実際に小学生を対象に検証を行った

4: 検証結果

7/27(日)に小学生を対象に行なった「夏休み子どもいちょう塾」では、小学校4年生～6年生の男女16名に対して検証を行った。

検証は、事前に3分間で10問の問題を説いてもらう、その後ゲームを15分間遊んでもらい、事後に再度同じテストを受けてもらう。

その結果、事前テストの平均点は5点だったのに対し、事後テストは平均点が8点と上昇し、平均回答時間も2分10秒と、事前テストよりも50秒も短縮された。(表1)



授業を行う前と行った後に保護者の方へのアンケート(14名)を実施し、「ゲームを勉強へ使うことへの意識」についての設問では実施前は「あまり良く思っていない」という声が7割を占めていたが、授業後には「良いと思う」が9割と非常に好感を得ることができた。

5: まとめ

本イベントの企画にあたり、目標としていた2点は概ね達成できた。

さらに主催「夏休み子どもいちょう塾」では、小学生に実際に遊んでもらうことでゲームの効果を検証することができた。

今後も検証と改善を繰り返し、学習ゲームとして実際に活用できるものになるように研究を続けていく必要がある。

【制作された成果物】

<http://kishimotolab.org/sgj3/results.html#saisyu>