

国際学部「ワークショップ」における ゲーミフィケーションをテーマとした授業実践の報告

山本晃輔[†], 曽我千亜紀^{††}, 中山英治^{††}

A Report on the Practical Application on the Theme of Gamification in the “Workshop” of the Faculty of International Studies

YAMAMOTO Kohsuke[†], SOGA Chiaki^{††}, NAKAYAMA Eiji^{††}

要約

本稿では、2023年度前期に国際学部国際学科の科目として実施された「ワークショップ」での授業実践の一例を報告する。ワークショップは、複数の担当教員がそれぞれの専門に関するテーマに基づいた授業を展開する科目である。ここでは、第一著者と第二著者が共同で担当した「ゲーミフィケーション」をテーマとした全4週間に及ぶ授業実践をまとめた。第1週目の事前学習・オリエンテーション、第2週目のeスポーツスポット大東への施設見学、第3週目のアナログゲームの実践、第4週目の総括と最終発表について詳細に説明したのち、学生からの感想を取り上げるとともに、今後の課題について議論した。

キーワード：ワークショップ、ゲーミフィケーション、eスポーツ、アナログゲーム

Keywords : workshop, gamification, e-sports, analog game

0. はじめに

本稿では、2023年度前期における国際学部国際学科の科目である「ワークショップ」内で行われた「eスポーツスポット大東」での活動をふまえた授業実践の一例を報告する。学生たちの能動性を重んじるアクティブ・ラーニングをという言葉が広まり久しいが、これまでもさまざまな観点から、大学における教育実践が報告されている（河合塾、2015；

[†] 大阪産業大学 国際学部国際学科准教授

^{††} 大阪産業大学 国際学部国際学科教授

草稿提出日 11月30日

最終原稿提出日 12月15日

溝上他, 2016; 福山・山田, 2018; 山田他, 2018)。本稿では、とくに昨今話題にあるゲーミフィケーションに注目し、地域と大学との協働や大学のアピールのためにゲームを活用する課題に取り組むその体験を通じた教育実践の一例を記録として残すことを通して、今後の国際学部におけるさらなる教育の在り方を検討するものである。

1. ワークショップの概要

ワークショップは、国際学部国際学科において開設当時から設定された実践教育科目の1つであり、本学科の一年生全員が履修する科目である。第三著者は開講時の担当であり、この科目の設立やシラバス設計、授業概要を開講当時の他5名の授業担当者と話し合いながら、設定した。本科目は、国際学科の卒業認定・学位授与の方針における「専攻分野への理解と関心を深める」に関連付けられており、この授業を体験することで、専攻分野への理解と関心を深めることが期待される。また、課題発見（調査、分析、解決など）の能力の修得を目指しつつ、大学での学びにおける基礎的な学習スキルを身につけることも目標としている。

ワークショップでは6人の教員がそれぞれの専門の見地からグループワークを主軸において多様な授業が展開される。たとえば、2023年時点では言語教育学、社会情報学、言語学、心理学などの観点から、外国語教授法と教材分析、コミュニケーション、チームビルディング（ボランティアマネジメント）、グローバル化の光と陰、世界言語の多様性、心理学とゲーミフィケーション、心理検査や心理療法などについて、グループワークを通して実体験することを目指している。

授業は前期の水曜日4、5限の2コマ連続で実施される。基本的に、6人の教員が担当する授業が毎週同時並行的に実施される。履修者数は、全員履修の1年生（+履修を希望する過年度生）を基本として、毎年約100名程度である。2023年度の履修者数は94名であり、1クラス15名程度の合計6クラスに割り当てた。2週間を1セットとして、学生は1つのテーマについて4コマ分の授業を受講する。1つのテーマが終わると、翌週からは別の担当教員の授業を受講し、これを繰り返すことによって6クラス全員がすべての担当教員の授業を受講することができるようにローテーションを組んだ（2週間×6クラス=合計12回分）。また、6クラス全員が1つの教室に集合して授業を行う合同授業（第1回目の授業に関するオリエンテーション、第10回目のキャリアセンターによるキャリアガイダンス、第12回目のダイアン吉日氏による英語落語イベント）を合計3回行った。本授業は以上の全15回で構成された。

2. ゲーミフィケーションをテーマとした授業形態

既述のように、ワークショップの授業では担当教員が各授業のテーマを自身の専門や、学生のニーズ等に鑑み検討する。2023年度では、新たに第二著者が本授業の担当者となったことから、これまで第一著者とともに行ってきた共同研究のテーマであるゲーミフィケーションを主軸とした授業展開を試みることになった。以下では、その背景や経緯について簡単に述べたい。

COVID-19による影響で多くの産業が下降傾向にある中、ステイ・ホームを通してゲーム産業は大きく飛躍し、基盤が安定しつつあり、今後も成長を大いに期待できる状況だといえる。ゲームは大学生にとって極めて身近なテーマであり、本学科の学生においても卒業論文のテーマとしてゲームを選択することが多い。また、多くの学生は、PCやスマートフォン、ゲーム機などで、オンラインゲームをプレイしているようである。オンラインゲームでは、国内だけでなく簡単に世界のプレイヤーと繋がることができる。そこでは、海外のプレイヤーと対戦、あるいは協力したプレイを行うが、当然ながら英語等の多言語を駆使し、コミュニケーションをとる必要がある。このような状況を踏まえ、国際学部の1科目であるワークショップにて、2023年前期よりゲーミフィケーションをテーマとして、地域と大学との協働や大学のアピールのためにゲームを活用する課題に取り組むこととした。そこには普段、「遊び」としてしか見なされていないゲームを俯瞰的に分析させ、その異なる側面を発見させるという目的がある。ゲームを活用すれば、上述のように世界中のゲームプレイヤーと繋がることができたり、世代を越えたコミュニケーションが容易になったり、地域を活性化させることも可能となる。これは、授業外でも自分たちが取り組むべき課題にゲームという要素を自ら入れ込み、モチベーションを維持したり高めたりすることに繋がる。

そもそもゲーミフィケーションとはゲームを活用して日常生活やタスクを楽しくこなせるようにすることである。ブライアン・バークは「ゲーミフィケーションはスキルの習得や行動の変化」させ「生活の質を向上させる」と述べている¹⁾。それによって、さらに別のスキルを獲得したり、別の課題に取り組んだりするための動機づけがなされるということである。また、ジェイン・マクゴニガルは、ゲーミフィケーションというターム自体は用いていないが、同じように現実生活をよりよくするためにゲームを活用するという思

1) ブライアン・バーク『Gamify』鈴木素子訳, p.15

想を展開している²⁾。

このように、ゲーミフィケーションをテーマにした課題設定をし、ゲーミフィケーションを意識しながらデジタルゲームとアナログゲームをプレイさせることによって、ゲームに対する捉え方を変容させるのがワークショップの目的であった。

既述のように、通常は15名程度の1クラスごとに授業を展開するが、本授業においては第一著者と第二著者で共同した内容であるため、2クラス約30名を対象とした。第1週目には、担当者の専門である社会情報学および心理学の視点から、ゲームやゲーム障害、ゲーミフィケーション、eスポーツについて解説を行い、それをもとに次週訪問する施設に関する事前学習を行った。第2週目には、大東市にあるeスポーツの理解促進、普及・発展と交流の場の創出を目指した施設であるeスポーツスポット大東³⁾を訪問し、施設見学とともに、eスポーツに関するレクチャーを受け、eスポーツ体験を行った。第3週目には、施設見学の振り返りとともに、アナログゲームの実践、その結果のディスカッションを行った。最終週である第4週目では、これまでの総括として3週間の学びをもとにグループで大判ポスターを使った資料を作成し、発表を行わせた。各授業の手順や詳細を以下に示す。

2-1. 第1週目：事前学習，オリエンテーション

目的 ここでの目的は学生に4週間の授業の大まかな流れを把握させ、最後まで念頭に置くべき課題を設定させることである。また、ここで決定されたグループのメンバーは最終週まで継続する。学生は常に課題を意識しながら協力することが求められる。

方法 課題については以下に詳述するように3つの選択肢を用意し、グループで話し合っ
て決定した。最終回のポスター発表では、各課題に応じたアイデアをまとめるということ
を説明したうえで、4週間の授業に共通する問いをグループごとに選択させた。また最終
発表のためにすべての回の授業要素が必要となることを強調した。

授業の流れ

1. グループ分け：1グループは5～6名で構成される。グループ分けはくじ引きによっ
て行い偶然性に任せた。男女の数や日本人と留学生の比率などを操作することは行わ

2) ジェイン・マクゴニガルはその著『幸せな未来は「ゲーム」が創る』において、日常生活の
退屈なタスクにゲーム要素を取り入れたり、世界をよりよくしたりするためにゲームを活用する
アイデアを提案している。

3) 詳しくは公式サイトを参照のこと (<https://www.city.daito.lg.jp/site/iju/39964.html>)

なかった。

2. 心理学的視点からの解説：ゲームによる功罪に関する近年の心理学研究について説明した。本授業で取り扱うゲームには、ゲーム障害等のネガティブな側面があるものの、認知機能の向上や教育への利活用など、さまざまなポジティブな視点についても議論されていることを示した。特に、第2週目のeスポーツの体験との関連を意識させた。
3. 社会情報学的観点からの解説：ゲームおよびゲーミフィケーション、そしてeスポーツについて概説した。ゲームを学習に活用するというゲーミフィケーション概念そのものを理解させ、このワークショップそのものがゲーミフィケーションでもあるということを強調した。また、第2週目と第3週目のゲーム体験がこの概念と繋がることを示した。
4. グループワーク1：解説の内容を各自がメモし、その後、グループ内で情報を共有しながら質問を考えるとというグループワークを行った。簡単な疑問はグループ内でディスカッションすることで解決することを目指した。また教員は見回りながら議論が始められないグループの手助けをした。
5. ゲーム没入感尺度の体験：ゲーム障害とも関連し、ゲームへの依存に寄与する1つの要因としてゲーム没入感（game engagement）が挙げられる。ゲーム没入感は、「ゲームに没頭すること」、あるいは「実際に自分自身がゲーム内に存在するののように感じる」と定義される（Banos et al., 2004）。山本・曾我・Menant（2021）は、このゲーム没入感を測定することのできる心理尺度であるGEQ（Game Engagement Questionnaire）の日本語版を開発している。ここでは、ゲームに没入する意味を理解させるために、この尺度を実施した。
6. グループワーク2：GEQの各因子（同化、没頭、フロー、空間的存在感⁴⁾）の合計点を算出し、グループ内での比較を行わせた。その後、同時に回収された好きなゲームタイトルとGEQとの関連性についてグループでの議論を求めた。このセッションの最後には、グループのリーダーが各グループでの議論を集約し、発表を行った。

4) 各因子の説明については、本稿の趣旨と異なるため詳細は山本他（2021）を参照されたい。

7. グループワーク3：第2週目の課題に向けての準備として、見学施設について下調べをさせた。グループで「eスポーツスポット大東」と「アクティブ・スクウェア・大東」についてサイトから得られる情報を予備知識として獲得することを目指した。学生自身に検索させることによって能動的に知識が得られるようにした。その後、グループごとに収集した情報を簡単にまとめ、発表した。
8. グループワーク4：グループで1つの課題を設定し、その課題を念頭において第2,第3週目の授業を受け、4週目の授業で最終発表をするため、どの課題を選択するか議論させた。以下、ワークシートにも記載した課題の選択肢である。

a) ゲームを使って大東市を盛り上げよう！

世代間/地域活性化コミュニケーションを促進するために、ゲームを使ったどんなイベントを企画できるか考えてみよう。そのイベントに大阪産業大学の学生として何ができるかアイデアを出してみよう。

b) 大阪産業大学でeスポーツチームを結成し全国大会へ！

eスポーツスポット大東では大学生のeスポーツチームを結成するためにメンバーを募集している。メンバーの集め方、トレーニングの仕方、応援してもらうためのアピールなどアイデアを出してみよう。

c) eスポーツチームをアピールするために実況/配信しよう！

eスポーツは単なるゲームだと勘違いされている。大東市民にeスポーツがスポーツであることを理解してもらい、b)のチームを応援してもらうために何か必要か考えてみよう。

以上の3つの課題は施設見学で訪れた「eスポーツスポット大東」のスタッフにヒントをいただいた。地域と大学とが協働するために、授業の枠に収まらない大きな目標を設定させることにした。

結果と考察（変遷）

心理学的解説と社会情報学的解説は、全4週を貫くテーマを理解させるという重要な役割を果たす。当初、質問を考えながら聞くよう指示したが、学生によって理解度の開きが大きかった。この問題を解決するため、ワークシートを変更して対応した。当初はメモ欄を設けていなかったが、各自でメモをさせることで能動性を促し、グループ内でのディス

カッションの時間を設け学生同士で理解を深め合うことを目指した。これにより質疑応答が活発となった。（ワークシートNo. 1 参照）

【解説】

質問を考えながら解説を聞きましょう。

- ・心理学的観点からの解説（山本）

メモ

ゲーム障害：本来時間を自分でコントロールしていた。日常生活に支障が出る病気。

- ・認知機能が悪化するかも？（アタラクシア）
- ・睡眠不足も起こされるかも？（ナラズ）
- ・勉強に集中できなくなるかも？

過度に使用すると「ほけなげ」
最高の気分直し!!

- ・社会情報学的観点からの解説（曾我）

メモ

オンラインゲーム：ゲームの楽しさを体験
（3Dバーチャル）

1. 開始
2. 継承
3. 自分

バーチャルリアリティ（VR）
人工的に作り出された仮想空間のリアリティ
その感覚がバーチャルリアリティ!!

グループごとに質問してみましょう。

メモ

Q. ゲーム障害にはどうする？ A. 障害に似た同レベルのゲームを別の言語でプレイする。
依存症予防に止めるのが一番!!

ワークシートNo. 1

施設についての下調べの結果をグループごとに発表させることにより、他グループの発表から知らない情報もたらされ、全グループで情報共有することができた。

課題選択に際しメンバーの意見が全員一致しない場合もあったが、話し合いをすることによって最終的に一つの課題を選ぶに至った。

2-2. 第2週目：施設見学

目的 大東市のeスポーツ施設（「eスポーツスポット大東」）を訪れる。設備の整った環境でeスポーツ種目となっているゲームを体験する。また、施設を運営するスタッフに直接インタビューすることによって、授業内では実感することが難しいeスポーツとしてのゲームという側面に触れることを目指した。

方法 教室に集合したのち、全員で施設に向かった。クリップボードを貸し出し、見学結果をワークシートに記入させた。設備の関係で前半と後半のクラスに分け、前半のクラスがゲーム体験をしている間、後半のクラスはeスポーツ施設が入っている「アクティブ・スクウェア・大東」を見学し、利用者の様子を観察したり、スタッフにインタビューを行ったりした。

授業の流れ

1. 施設への移動：施設へは徒歩で20分程度かかる。授業時間内であるためバイクや自転車での移動を禁じた。
2. 施設スタッフからの説明：施設スタッフから施設の趣旨や概要、eスポーツについてレクチャーを受けた。日本におけるeスポーツの現状やスポーツとしてのゲームと娯楽としてのゲームの相違について、また大東市にeスポーツ施設を創設するにあたって問題となった点やゲームに対する根強い偏見などについての説明も受けた。
グループでの施設見学：施設の特徴や利用実態について調べた。実際にどのような利用者がいるのかを観察し、スタッフの利用者への対応の様子も見学した。また「eスポーツスポット大東」が入っている「アクティブ・スクウェア・大東」という施設全体を見学し、第1週目で設定した課題に役立てられる部分はないか調べた。
3. グループでのeスポーツ体験：eスポーツについては、非常に豊富な知識を持つ学生とそもそもゲームをまったくプレイしない学生とがおり、双方にとって貴重な体験の機会となった。またゲームについて単なる遊びではない側面を知る機会ともなった。（ワークシートNo. 2参照）

6. ゲーム体験を終えての感想

体験したゲーム（エイペック72）

項目	評価（〇をつけてください）				
1. 初めてでもプレイしやすい	1	2	3	4	5
2. 楽しい	1	2	3	4	5
3. 没入できる（入りこめる）	1	2	3	4	5
4. 時間がたつのを忘れる	1	2	3	4	5
5. エキサイトする	1	2	3	4	5

※数字が大きいほどその項目に当てはまる、という意味です。

自由記述

例) 自分たちの課題に役立ちそうな事柄について

e. スポーツやゲームに関連して気づいたことについて

オンラインでゲームをやたら、もっとも盛り上がるのだから、オンラインで無料でできるのもいいなと気づきました。

初めてするゲームが、面白くてもう止まらなかつた。

ゲームをやることで、悪い面だけでなく、認知症予防などにもつよみがある。

良い面もあるのだなと思いました。

想像していた雰囲気とは違い、驚いたレベル、スタッフと人と親しくゲームができるのがいいな。

ワークシートNo. 2

- 施設スタッフへの質問：実際に見学したり体験したりする中で、第1週目の授業で調べた事柄からはわからなかった部分について質問した。また、実際にゲームをプレイしたり、他の利用者の様子を観察したりすることによって生じた疑問についても質問した。
- 解散：ワークシートを提出し解散とした。ただし、時間内に記入の終わらなかった学生については翌週授業内で時間を取る旨アナウンスした。

結果と考察（変遷）

最初はレクチャーと4の質問，およびeスポーツ体験とを同時に行ったため，3名のスタッフが何度も同じことを繰り返し説明したり，同じ質問に答えたりするという手間があった。2ターン目から，施設内の独立した部屋でまずレクチャーを受けるという形になった。これによってスタッフからの説明が系統だったものとなり，学生のメモも充実した。また，ここでもグループでディスカッションした上でスタッフに質問をするというプロセスを経ることによって，質問の内容がより深められた。

2-3. 第3週目：施設見学の振り返りおよびアナログゲームの実践

目的 第2週目の施設見学のワークシートを完成させ，グループ内で結果をまとめたうえで発表をする。その後，アナログゲームを体験し，デジタルゲームとの相違を分析し，アナログゲーム固有の特徴をまとめることを目的とする。

方法 教員が準備した十数個のアナログゲームから，グループごとにプレイしてみたいゲームを選択させた。合計で90分程度の時間を取り，2-3種類のゲームをプレイして比較させた。ゲームの分析にはワークシートを用い，数値による評価と自由記述による評価をさせた。

授業の流れ

1. グループワーク1：第2週目の内容を各自が持ち寄って，再度ワークシートに加筆する作業を行った。また代表者にふりかえりとして前回の見学内容を発表させた。これによって，学生によって偏りがあった見学内容の相互補完が行われた。
2. ボードゲームの解説：第1週目の授業でも簡単に触れたアナログゲーム（ボードゲーム）の簡単な歴史とその特徴について解説した。日本ではトランプやすごろく形式のゲームのイメージが強いアナログゲームであるが，実際には様々なジャンルと難易度のゲームが存在し，ドイツやフランスなどヨーロッパでは日常生活に浸透しており，教育やコミュニケーション活性化などに寄与していることを説明した。
3. グループでのボードゲーム体験および評価：ゲームはコミュニケーションを促進する初心者でも遊びやすいタイトルを準備した。リストは以下のとおりである。

『ウミガメのスープ』（幻冬舎，2019）『ウミガメのスープ2』（幻冬舎，2020）『Black Stories』（Cosaic，2014）『Black Stories 2』（Cozaic，2014）……いずれも謎解きゲーム。質問しながら答えを見つけていくもの。

『はあって言うゲーム』（幻冬舎，2018）『はあって言うゲーム2』（幻冬舎，2019）……与えられたお題を声と表情で表現するコミュニケーションゲーム。

『ito』（アークライト，2019）『itoレインボー』（アークライト，2022）……配られたカードの数字を与えられたテーマの中での物や事で表現するコミュニケーションゲーム。

『みんなでぼんこつペイント』（ホビージャパン，2018）……与えられたお題を丸と直線だけで描いて回答者が当てるゲーム。

『死者の日の祝祭』（ケンビル，2019）……連想された言葉からもとの人物名を当てていくゲーム。

『ジャスト・ワン』（アークライト，2020）……みんなでヒントを出し合い回答者が当てるゲーム。

『狩歌』（サグイネル，2016）『狩歌 パラダイムシフト』（サグイネル，2019）……好きなJ-POPを流してカルタをするゲーム。

プレイしたいゲームはグループごとに選ばせた。ルールはそれほど難しいものではないため，なるべく学生自身によって準備させ，プレイしながら理解していくよう指導した。また，たとえば謎解き（クイズ）系に偏ることは避け，特徴の異なるゲームをプレイするように指示した。

4. 各ボードゲームの評価およびアナログゲームとデジタルゲームの差違についての考察：アナログゲームをプレイして，それがなぜ盛り上がったのかを考察させた。ただ遊んで終わりというわけではなく，どういう特徴やどういうゲームデザインによって楽しさがもたらされたのかを分析させた。また第2週目でプレイしたデジタルゲームと比較してアナログゲームはどのような点で異なるかを考察させた。（ワークシートNo. 3 参照）

・初対面どうしても盛り上がるゲームは何か、1~2つ選んでみよう。

ゲーム名	準備の しやすさ	ルールのわか りやすさ	楽しさ	エキサイト する	時間がたつ のを忘れる
死者の日の祝祭	4	5	5	4	3
はめというゲーム	5	4	3	3	3
Just One	5	5	5	4	3
狩歌	5	5	5	5	5

※ 5点満点で評価してみましょう。グループではなく個人の評価で構いません。

・選んだゲームの良い点をまとめてみよう。

〔死者の日の祝祭〕
 ルールがとて簡単で、落ちている時も楽しいから、終わ
 り、その後には感想を伝えることもみんなで思い出して話し合
 えるのも楽しかった。

〔狩歌〕
 歌が好きな人は一日中楽しめるゲームだった。言葉が書か
 れてある紙が多いため、あきらめることが無
 さう。

・あまり盛り上がらなかったゲームの名前とその理由をまとめてみよう。

〔はめというゲーム〕
 かなり漢字が難しいゲームで、伝わりずらかったら答える
 方が若干で済むようになってしまった。

・ボードゲームとデジタルゲームの特徴を比較分析してみよう。

他者との距離が近いので、もっと仲良く出来るのは、
 ボードゲームの良さだ。その一方で、デジタルゲーム
 は遠くにいる友達ともゲームができるメリットがある。

結果と考察（変遷）

最初は面白かったボードゲームの特徴のみを分析させたが、その後ワークシートを変更し、プレイしたボードゲームが面白かった理由と面白くなかった理由を共に考えさせた。良い点と悪い点を両方考えさせることによって、そのゲームのデザインがどのようにプレイに影響を及ぼすのか、より分析しやすくなったと思われる。その結果、どのグループにとっても面白いゲーム、面白くないゲームがあるわけではなく、そのグループがどのようなコミュニケーションを求めているか、メンバーがボードゲームに慣れているかどうか、など様々な要素が関わっていることが明らかとなった。

2-4. 第4週目：総括と最終発表

目的 これまでの3週の活動を振り返りつつ、最初に設定した課題に答える形で、メンバーで協力してポスター作成をし、発表をすることを目指す。様々な活動の成果や知識を課題に結びつけること、グループ内で役割を分担しつつ仕上げるのが目的である。

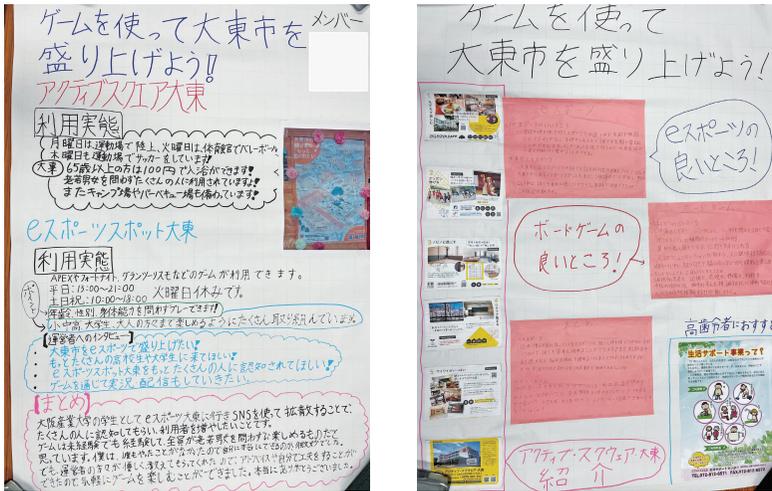
方法 ポスター用紙、カラーペン、はさみ、のり、色紙を配布し、自由にデザインさせる。ポスターの例を見せつつ、作成のアイデアを共有する。また、施設見学で撮影した写真を1枚印刷可とした。発表はジグソー法の要領で、各グループメンバーに番号を割り当て、各グループ1番のメンバーが集まったグループ、2番のメンバーが集まったグループ……といった形で再構成し、全員必ず発表が割り当てられるよう工夫した。

授業の流れ

1. グループワーク1：グループでの課題を再度確認し、その課題に答えるような形で、第1週から第3週までの成果を盛り込んで大判のポスターを作成した。いきなりポスター用紙に記入するのではなく、A4用紙に下書きをしながらアイデアを出し合って、清書させるよう指導した。
2. グループごとの発表：ジグソー法の要領でグループを再構成し、全員が必ず1度は発表するようにした。メンバー全員がポスターの内容を理解し説明できるように準備をさせた。発表は5分以内で行い、その後、聞き役となっていた学生に質問やコメントをする時間を設けた。なるべく全員が発言するよう指示した。

結果と考察 (変遷)

いくつかのグループでは、文章を考える、字を書く、全体のデザインを考える、イラストを描く等、うまく役割分担ができた。また、リーダーシップを取る学生がいるグループでは、ポスターをどういうコンセプトのもとに仕上げるかを議論しながらアイデアをまとめており、ポスターにも工夫がこらされていた。その一方、一部の学生に役割が集中してしまったグループもあった。ただしそのようなグループであっても、発表自体は全員何とかこなしていた。ポスター作成にうまく関わることができなかったが発表は上手にこなす学生もいた。



作成したポスター資料の例



発表の様子

3. 学生の感想

第4週目終了後に、WebClassにて課題の一環として授業の感想を求めた。ここでは、その内容の一部を紹介したい。課題の提出者は59名（回収率62.77%）であった。なお、個人が特定されるような内容や誤字・脱字等などについて一部修正，変更を行った。全体の内容を確認した結果，第2週目に行ったeスポーツスポット大東への施設見学と，第3週目に行ったアナログゲームの実践への感想が大半であった。以下では，これら2点について，代表的な感想を紹介する。

3-1. eスポーツスポット大東での経験に関する感想

「eスポーツスポット大東を見学して，まず大東市での取り組みを知れて良かった。実際にゲームを自分で体験できて，自分が普段しないゲームができたし，家にゲームがない人も体験出来て良かったと思った。また無料で利用できるのが気軽に行けるし，運営者の方々も優しく教えてくれたので良かった。eスポーツのことを詳しく知れたし，eスポーツを通して友達も増えそうだったと思った。」

「ゲームと言うと悪いことだけがあるイメージがあるけど，実際には良いことがたくさんあり，4回の授業を通して，eスポーツがよくわかりました。施設内のオレンジクラブの方のインタビューをして，オレンジクラブは認知症の方やその家族のサポートをしているところで，認知症の方もeスポーツされていることがわかりました。ゲームをしているのは，若い世代の人だけではなく，高齢者，様々な世代でゲームを楽しんでいるのがわかりました。全然知らなかった人でも，一緒に遊ぶことができ，想像力，コミュニケーションなど鍛え，協力することがゲームを通して出来ると感じました。」

「運営者の方々がとても優しく接してくれてアドバイスや工夫の仕方を教わり，ゲームを1度もやったことのない僕も楽しむことが出来ました。少しでも大東市を盛り上げるように年齢，老若男女を問わずに楽しめるものだと感じました。eスポーツ施設は，学校の跡地を残し，バーベキュースポットや運動場が完備され，スポーツ，陸上，サッカー，バレーボールなどを楽しむことができます。子どもから大人まで幅広く，ゲームと運動の両方を楽しむことができるので，素晴らしいことだと思いました。一番良かったゲームは，グランツーリスモです。車の運転で公道を走り抜けるゲームではらはらドキドキの体験をしました。中々思っている操作が出来ない中運営者の方々がとても優しくアドバイスや工

夫の仕方を教えてくれたのでいい体験をすることができ、ゲームに興味を深めたいと思いました。」

「私は、今回の授業を通してeスポーツについての考えを変えることができた。もともと私はゲームに対してそんなに興味がなく、今回のeスポーツについてもゲームの一種だと今まで思っていた。しかし実際に体験してみて、その考えは一気に変わった。ゲームで使う動きや判断力は普通のスポーツと変わらないものだった。この体験のお陰で私は初めてeスポーツがスポーツの一種であると納得することができた。そしてeスポーツに対する興味もやる前と比べてかなり持つことができた。まだ日本では詳しく認知されてないeスポーツだが、これから先の未来ではeスポーツがスポーツとして認められ、多くの人がプレーすることだろう。」

「これまでのeスポーツ施設見学、アナログゲーム体験では、新しく多くのことを知りました。まず、eスポーツの施設については、小学校の跡地を利用して、施設を作るとはとても良いことだなと思いました。そして、施設の雰囲気もよく、行きやすい環境だなと感じました。eスポーツの施設で働いている方々は、優しく丁寧に教えていることに感銘を受けました。私は、eスポーツに興味があるのでとても楽しい経験となりました。」

「この四回の講義を通して、改めてeスポーツの多様性に驚かされ、また、世間の認知度がこれから先伸びていくことへの期待感が高まった様に感じました。そもそも、この講義を受ける前は、あまり存在自体を知っておらず、数あるものの中でも“VR”や“バーチャルゲーム”という単語しか知っていませんでした。だからこそ、今回の授業でeスポーツスポット大東へ行った際、自分よりはるかに小さい学年の子供たちが熱中してゲームをする姿や、彼らの親御さんの見守る姿勢を見て、単に『時代の変化』という言葉で片付けて、若い世代の意欲や関心を奪おうとせず、むしろ同じ時間を家族で共有していくことのできる『ゲーム』のスタイルにすごく興味を持ちました。調査の中で、スタッフの方から、やはりまだまだ世間の『ゲーム』への認知度は低いということを知りました。また、大会化されたものやプロゲーマーという存在に対してよく思わない方がいるのも現状だという声をいただきました。ゲームに関する様々な否定的な意見を、eスポーツの宣伝としてうまく取り組むことはできないか、と話し合う中で、インターネットを日々利用する私たちの世代が先立って宣伝を行うことに意味があると考えました。そこで、チームとして、大阪産業大学のPR活動と融合させることができれば、学校としては、知名度の獲得や、

それをクラブあるいはサークルとして活動の幅を広げていくことができ、また、大東市やeスポーツにとっては大勢の方に知ってもらえる機会になるというような企画を発表しました。」

「これまでeスポーツ施設やeスポーツの体験をしたことがなかったので、とても新鮮な体験でした。施設見学に行き、体育館や教室はそのまま活用してあったり、eスポーツの体験ができる施設では壁や床の色が暗くなっていたりして、廃校になった小学校の良いところはそのまま残しながら、カフェを作っていたりしてとても良い活用方法だと思いました。地域のお客さんが来やすいように、お話ができるスペースや子供がゲームをしている間に親が待てるスペースもあり、とても雰囲気の良い空間で参考になりました。実際に自分たちでゲームを使って大東市を盛り上げるというテーマを挙げたので、施設見学時にもとても役に立つ情報を沢山得ることができました。」

「私は正直、eスポーツという名前は聞いたことあったけど、実際どんなスポーツなのかは全く知りませんでした。でも、このeスポーツ施設の見学をして、「え？ゲームなの？ぶよぶよもスポーツ?!」と初めて知り驚きました。eスポーツは高齢の人、小学低学年の子どもはできないだろうと思っていたけど、施設に行くとき小学低学年の2人の子供がバチバチにしているのを見てこんな小さな子供でも楽しめるんだと思いました。そして、利用している人の中で一番歳が高い人は60代の男性と言っていて本当に年齢層の幅が広く誰でも楽しめているスポーツだと思いました。そして、私たちの班は、eスポーツで大東市を盛り上げようというテーマで課題をし、eスポーツにはさまざまな種類のものがあるというのを知り、世界中からeスポーツ機械を集めて盛り上げようと考えました。eスポーツの施設見学やアナログゲーム体験などを通じて、ゴルフやサッカーこのような体を動かすスポーツだけでなく、eスポーツゲームなどを使って年齢に関係なく楽しく遊べるんだと学びました。またeスポーツ大東に遊びに行きたいです。」

総評

学生の感想からは、大東市内にeスポーツ施設があることをこの授業を通して初めて知ったことや施設の設備や環境についての発見（下線部）、eスポーツについて理解が深まったこと（波線部）についての感想が多かった。学生は事前学習における講義の内容をeスポーツスポット大東での体験と関連させて理解した様子が見える。また、eスポーツを単なるゲームだと思っていたが、実際にはスポーツの側面が強いことを理解

したといったコメントもみられ、なぜeスポーツと呼ばれるのかを体験的に学習したことが予測される。さらに、この施設を活用し、本学や大東市のPRをしたいといった感想もあり、今後の展開が期待される。

3-2. アナログゲームに関する感想

「アナログゲームは、準備もしやすく、ルールさえ分かっしまえば大人数でも、少人数でも楽しめる。さらに、私のようにゲームに全く興味がなく、画面酔いをする子や、操作が苦手な子でも楽しめる。ほかに、入学して1ヶ月とちょっとたった今、まだ話したことの無いメンバーがほとんどの班になって、最初は凄く気まずい空気があったのですが、このアナログゲームをした際にすごく盛り上がり、課題発表の時もみんなで取り組めることができ、ほぼ初めて話す人とでも仲良くなることができた。それだけでなく、アナログゲームでは少し頭を使うので、小さい子供には勉強になったり、大人には脳トレになったり、少しの息抜きにもなります。これらが今回の体験で気づけたところであり、勉強になったところです。」

「またボードゲームを通して、グループのメンバーと仲を深めることが出来た。みんなでルール説明や、ゲームの勝ち方など、会話をする機会が増え、交流が深められるのがボードゲームの良さなのかなと思った。僕達に出来ることは、SNSを使って、大東市の取り組みを発信して、多くの人に認知してもらうことだと思った。」

「アナログゲーム体験では、手軽で簡単に遊べるものが多くデジタルゲームより価格が安いことから手取りやすかった。また、なぞなぞやプレイヤー同士で協力したり競いあったりたくさんの種類のアナログゲームがあることを知った。アナログゲームをする上でコミュニケーションを取る必要があるためプレイヤー同士で盛り上がるのがアナログゲームの魅力だと思った。」

「授業ではグループでボードゲームをやってみて、ほぼ初対面でも時間が経つうちに仲良くなっていき、コミュニケーションを取っていました。ゲームというのは意外にも年齢層が幅広いということを知りました。若い人だけでなく、高齢者の方も一緒にゲームなどをして行ける環境を作って行けたらいいなと思いました。」

「学校で行ったゲームでも自分1人でできるものではなくて班の子たちと話し合いなが

ら、協力するゲームでは作戦を考えるなど自然とコミュニケーションをとることができました。ゲームは自分がしたいからするだけというイメージがあったのですが違いました。教育や認知症予防にも繋がっていてデメリットばかりではなかったです。また人とするゲームは勝負するだけではなくチームで協力してできるということに気がつきました。」

「第3週目の授業ではボードゲームとはどんなゲームなのか理解できました。準備が簡単で、経費もかからなくて、何処でやってもいいゲームだと思います。特に、初対面の人々や、交流会などで使ったほうが良いと思います。第4週目の授業では自分は体験したゲームをみんなに紹介できて、本当に良かったです。又、各グループの発表も聞き、「ゲームを学び、ゲームで学ぶ」という言葉が出て、素晴らしかった考え方です。つまり、ゲームを過度に利用しすぎなければいいと思います。」

総評

アナログゲームについては、たとえば人生ゲームやUNO、トランプといった代表的なもの以外を体験することが初めての学生が多く、近年のアナログゲームの進化に驚いた様子がみられる。また、学生の声からもゲームをプレイすることで話をしたことがなかったクラスメイトと会話のきっかけを得られたことなど、ゲームを通じたコミュニケーションの促進を実感できた（下線部）といったコメントが多い。1年生対象の授業であったため、教員としてはアナログゲームを体験させることによってアイスブレイクの効果が得られることを期待したが、まずまずの成果を得られたように思う。ゲームプレイそのものだけでなく、ゲームを準備することもまた重要なコミュニケーションの契機となったようである。

今回用意したのは競争（勝負）の要素が強いものではなく、協力型であったり、コミュニケーションを喚起したりするゲームであったが、それを学生が意識し分析する（波線部）こともできていた。ただ単にゲームをプレイするのではなく、それがどのような意味を持つのか俯瞰的に捉えることができている、目標の一つが到達されたと言ってよいだろう。

4. 本稿のまとめと今後の課題

本稿では、「ゲーミフィケーション」をテーマとしたワークショップでの授業実践について報告し、受講生の感想を取り上げることを通して、本授業での取り組みを振り返った。このような取り組みは今年度初の試みであり、担当教員が試行錯誤した経緯も含めて、記

録することを目的に執筆を行った。したがって、今回の経験をもとに今後大幅な改善を行い、さらに授業内容や教授法を含めて洗練させていく必要がある。

とくに授業を進める中で、具体的ないくつかの課題も発見された。たとえば、多くの大学生がゲームに慣れ親しんでおり、関心が高いと想定していたが、実際にはほとんどゲームをしたことがない学生やまったく興味のない学生も一定数みられた。これらの学生については、eスポーツスポット大東での体験を通して、関心をもった学生もいるが、依然として興味をもてなかった学生もおり、学習のモチベーションにはつながらなかったといえる。また、単に興味がないだけでなく画面酔いをする学生もおり、これらの学生はゲーム体験を見送った。興味や関心の個人差はどの授業においても起こり得るものであるが、学生の中には気質・性質的に実施が難しい場合があることには留意が必要である。

また、第1週目の講義では、ゲームにおけるポジティブな側面について講義を行ったが、この点が「ひとり歩き」してしまわないようにも配慮が必要である。ビデオゲームのプレイが認知機能の向上等、ポジティブな効果を生起する知見があるのは事実であるが、この点のみを捉えてゲームをし続ける理由づけにすることは避けなければならない。ポジティブな効果と同様に、ゲーム障害の危険性といったネガティブな側面についても十分な注意が必要である。この点についても、正しい理解が得られるように配慮しつつ、教授することが求められる。

全体を通して、このワークショップではゲームの多様な側面を意識し、ビデオゲームとアナログゲームを体験しつつ、最終的に課題の解決へと繋げることを目指した。大半の学生は4週間の授業を通して、参加の度合いに差はあるものの、問題意識を共有し理解してくれたようである。しかしながら一部ではあるが、そのような問題意識自体を共有できなかった学生もいた。つまり、ゲーム体験をすることで終わってしまい、その経験がどのような文脈に位置づけられるかを理解できなかったということである。この点については、教員側が絶えず課題や問いに言及し「現時点で取り組んでいるタスクが何に繋がるか」を意識させることが必要である。

以上が今後の課題である。

謝辞

eスポーツスポット大東代表の田中徳員様、ヴァーチャルサービス株式会社の川崎優様、大東市地域包括支援センターの三野一成様、本学学長企画室企画・広報課の中村一貴様、菅原就円様には、本授業の実施について多大なるご支援を賜りました。ここに記して感謝致します。なお、本研究は、JSPS科研費20K03166の助成を受けたものです。

国際学部「ワークショップ」におけるゲーミフィケーションをテーマとした授業実践の報告（山本・曾我・中山）

引用文献

ブライアン・バーク『Gamify』鈴木素子訳，東洋経済新報社，2016年．

ジェーン・マクゴニガル『幸せな未来は「ゲーム」が創る』妹尾堅一郎監修，藤本徹・藤井清美訳，早川書房，2011年．

Banos, R. M., Botella, C., Alcaniz, M., Liano, V., Guerrero, B., & Rey, B. Immersion and emotion: Their impact of sense of presence. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 734-741, 2004.

福山佑樹・山田政寛「高等教育におけるアクティブラーニング実践研究の展望」『日本教育工学会論文誌』42巻3号，201-210，2018年．

河合塾グループ，2015年度大学のアクティブラーニング調査報告「大学のアクティブラーニング導入からカリキュラム・マネジメントへ」https://www.kawaijuku.jp/jp/research/unv/pdf/2015_houkokusho.pdf, 2015年（2023年11月10日閲覧）

溝上慎一（監修），安永 悟・関田一彦・水野正郎（編集）『アクティブラーニングの技法・授業デザイン（アクティブラーニング・シリーズ）』東信堂，2016年．

山田嘉徳・今中舞衣子・中山英治・藤岡克則・中原 翔・藤岡芳郎・山田耕嗣・榎 真一，共同研究組織研究成果報告「協同する教育の実践的研究—アクティブラーニングをめぐる諸課題に着目して—」『産業研究所所報第42号』大阪産業大学https://www.osaka-sandai.ac.jp/research/pdf/result/42/K_h_3.pdf, 2018年（2023年11月10日閲覧）

山本晃輔・曾我千亜紀・Menant Julien「日本版ゲーム没入感尺度（GEQ）の信頼性および妥当性の検討」『パーソナリティ研究』29巻3号，187-190，2021年．