

## 想起とゲームに着目したリテラシー教育モデルの研究

匹田篤（社会）、稲垣知宏（数理）、小川景子（行動）、村上祐子（数理）

### 目的・概要

本研究では、情報メディアや防災など、リテラシー教育において、学習者が能動的に学ぶきっかけを得ることを目的としている。ゲームや遊びの要素を取り入れるゲームベースドラッシングについて情報収集をおこない、特に娯楽の要素を目的としないシリアスゲームについて基礎研究や実践研究をおこなった。



写真：役割を演じるゲーム実験の様子

#### 学習者が演じる役割

学習者と演じる役割の一致・不一致の効果の検討を、シナリオゲームによる実験で探る



学習者が、自分とは異なるタイプを演じるほうが、態度形成に有効である

#### 生成系 AI の対話の効果

生成系 AI を用いた対話型の教育をおこない、学習者の学びの効果を探る



生成系 AI の体験が学生の AI 学習に対する興味や授業への参加態度に関係する。

#### 文脈の変化と学習者の反応

文脈から逸脱したストーリーが、学習者にどう影響するか、実験によって探る



文脈とは違うものが突然現れても、それが予想の範囲内であれば、親近感を感じる。

GBL を用いた教育を考える上で、以下の知見が得られた

- ・自分とは異なる役割をする機会を提供することが、よい学びになること
- ・生成 AI を利用した教材提供でも、学習者の参加意欲が高まること
- ・予想の範囲内で、文脈からずれることで、親近感を覚えること



遊びの分類（ロジェ・カイヨワ）

- ・アゴン（競争）・アレア（運や賭け）・ミミクリ（模倣）・イリンクス（めまい）

### 考察

脱規則性のベクトルを持つ二つの要素の学びのデザインへの適用

ミミクリ（模倣）：自分と異なるタイプを演じる（模倣）

イリンクス（めまい）：文脈と異なるものが現れても、対応できる（スリル）

規則性のベクトルを持つ二つの要素の学びのデザインへの適用

アゴン（競争）：（生成系 AI などを用いることでの）早く慣れること、結果を出すこと

アレア（運や賭け）：（生成系 AI などを用いることでの）適切なプロンプトの賭博性