

2017年3月6日：奈良土連会館(奈良市)

## 地域の魅力と情報発信の方法 教育ゲームづくり

金沢大学人間社会研究域人間科学系・准教授  
特定非営利活動法人国土利用再編研究所・理事長  
博士(農学) 林 直樹



### ゲームを教育に利用するメリット

- (1) モチベーションの喚起・維持
- (2) 全体像の把握や活動プロセスの理解
- (3) 安全な環境での学習体験
- (4) 重要な学習項目を強調した学習体験
- (5) 行為・失敗を通じた学習

出典：藤本徹『シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局、2007



### 各方面で活躍するシリアスゲーム

分野	学校	企業・組織	公共政策	医療・健康	政治・社会	商業	軍事
目的							
認知・伝達							
価値訴求・説得							
教育・学習							

Examples of games in the table:  
 - School: buildind Home of our Own, Making History, Virtual U  
 - Enterprise/Organization: Virtual Leader  
 - Public Policy: Food Force, Ben's Game  
 - Medical/Health: Hot Shot Business  
 - Political/Social: Darfur is Dying, September 12th, Howard Dean, A Force More Powerful  
 - Commercial: America's Army  
 - Military: America's Army

出典：藤本徹『シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局、2007



### 地域の魅力を考えるためのゲームをつくる

- (1) ゲーム化のメリット
  - ① 実社会では許されないような試行錯誤が可能
  - ② 確率の低い出来事が「体験」できる：天変地異や戦争など
  - ③ 時間的制約が無視できる：植生の変化
  - ④ そのほか
- (2) ゲーム化のなにが難しいのか
  - ① 地域に関する深い理解が必要
  - ② ゲームに盛り込む要素を厳選すること
  - ③ 学習の目標を絞り込むこと
  - ④ ゲーム自体をおもしろくすること
  - ⑤ プレー時間を短くすること



### おもしろさの要素

- (1) 勝敗を決める個人的要素のバランス
  - ① 運のよしあし
  - ② 機械的な判断力
  - ③ 心理的な判断力
  - ④ そのほかの個人的スキル
    - ・ 一時的な記憶力、単純な知識、器用さ、反射神経など
 ①～③のバランスでおもしろさが大きく変化する。
- (2) 評価の形
 

非競争型(一人用/協力型): なにで評価するかが大切  
 競争型: 陣営(グループ)あり・なしも重要
- (3) 絵的なおもしろさ: 絵自体のおもしろさ、変化する楽しみ

