

## 読書感想文嫌いを防止する読書感想文作成支援ゲームの構築

岡部晋典(同志社大学 学習支援・教育開発センター 助教)

### はじめに

本研究課題では、読書感想文嫌いを防止するために、読書感想文の作成を支援するゲームを構築した。読書感想文は主体的に物事を考え、表現する力を養い、次の読書体験をさらに深化させていくとすることができるツールとして発展してきた。しかし、先行研究などから、読書感想文は指導する側からもされる側からも苦手意識が持たれていることが明らかになっている。そこで本研究課題では、ゲームではないシステムやサービスにゲーム要素を取り入れる「ゲーミフィケーション」の手法を導入した。これは、ゲームソフトにみられるプレーヤーを楽しませる発想や手法、デザインの工夫などを一般的な分野に応用し、人を引きつけたり、興味をかりたてたりする効果を取り入れることをいう。本システムでは、小学校高学年から中学生を想定対象年齢とし、ゲームの形態は「ノベルゲーム」または「クイズゲーム」とした。その上で、「1. 図書の選択」「2. 図書内容の把握」「3. 図書から派生する新たな感情の想起」という3つを主とした構成要素とした。このゲームをプレイすることで、文章には「枠組み」が必要であることを認識し、また図書の内容を自然と理解することで、読書感想文の執筆を容易にすることを目的とする。

### 「図書の選択」ゲーム

図書をいくつかの視点から分類し、各分類を選択していくことで求める図書にたどり着く仕組みとした。ここではゲームのキャラクターからの質問が行われる(例:「想像することが好き」「ニュースをよく見る」等)。このように図書の内容を直接的に示さない選択肢を指定していくだけで、自分だけのための図書が選択させる。最終的なシステムではプレ調査の結果をふまえ、感性パラメータを付与した図書から選択できるようにしている。

### 「図書内容の把握」ゲーム

選択した本の内容がある程度掴んでいるかを確認するため、簡単な確認問題を複数出題する。ゲームの形式は、本の内容に関して選択肢を選ぶタイプのクイズ形式である。このゲーム部分では、問題を出題するキャラクターとして「猫」が用いられており、問題に正解するたびにキャラクターが成長する。これによって、正解・不正解を把握しやすくしている。ただし、自由な「読み」を阻害しないように、全ての選択肢を正解としているケースもある。

### 「図書から派生する新たな感情の想起」の提示

この機能は、ゲームによって把握された児童・生徒の興味ある点をもとに、読書感想文の核となるテーマの候補を表示する。例えば、「...たぶんこの世界には隠れているもの、見えないものがいっぱいあるんだろう」というセリフに興味がある場合、「人生でももの見方が変わった瞬間」「見えないものが見えた!」といったタイトルが提示されるようになっている。

### 読書感想文の作成支援

「図書内容の把握」ゲームで正解した内容に応じて、最大5つのタイトルが提示され、これを選択した後に、そのタイトルについての自由な作文が求められる。このシステムでは、キャラクターから、読書感想文で頻出する視点からの質問を受け、それに対してプレーヤーが入力を行う。この入力結果は転記できるような仕組みとなっており、実際の読書感想文の本文に組み込むことが容易になるよう設計されている。

### 本システムの評価

京田辺市立図書館および同志社大学学生図書館情報学研究会(DUALIS)の学生諸君の協力を得て2018年2月3日(土)および4日(日)に体験会を実施した。来館された主として小学校高学年から中学校の児童・生徒に試していただき感想を得た。なお事前のプレテストを受け改良した「図書の選択」ゲームについて、ほぼ全員から「面白かった」「図書選択の参考になるように思われる」という好意的な感想が得られた。「図書内容の把握」ゲームおよび「図書から派生する新たな感情の想起」システムについては、読書感想文が書ける気がするという好意的な意見もいただいた。ただしゲーム性の難などを指摘する声も得られた。これらの結果から、文章の作成に関わる仕組みをより改善する必要があることが示唆された。

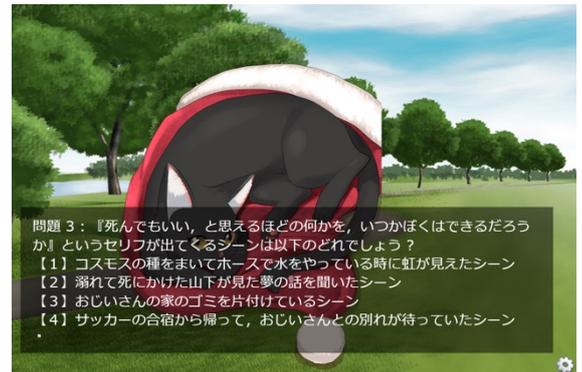


図1 内容把握ゲーム例