はじめに

本報告書は、平成 27 年度に取り組んだ千葉大学大学院人文社会科学研究科研究プロジェクト「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究」（研究代表者：藤川大祐 千葉大学教育学部教授）の成果をまとめたものである。

私たちは、平成 23 年度、千葉大学大学院人文社会科学研究科研究プロジェクトとして、「社会とつながる教員養成に関する実践的研究」に取り組んだ。ここでは、教員養成段階の学生を従来の学校文化に適応させることばかりが重視される状況を批判的にとらえ、学校と学校外の社会との両方を視野に入れ、社会の変化に対応した学校を支えられるような教員の養成がいかに可能であるかを、いくつかの実践的な取り組みを通して検討した。

平成 24 年度から平成 26 年度には、テーマをより広く「社会とつながる学校教育に関する研究」とし、学校と学校外の社会とをさまざまな形でつなげる取り組みを、広い視野をもって進めることとした。教員養成に直接関係する取組を進めながらも、私たち「授業実践開発研究室」が取り組む新たな授業プログラムの開発に関する成果を重ねてきた。

これまでの研究の中で、特に物語を取り入れた教材や授業の開発、リアリティとファンタジーとを往復しつつ物語が紡がれる実践の解明、ゲーミフィケーション（ゲームの要素を取り入れること）の授業への導入等に関する成果を重ねることができた。

そこで、平成 27 年度は、「ゲーミフィケーション」を研究テーマに掲げ、広く教育とゲームに関わる検討を重ね、多様な実践を開発することとした。特に、伊藤晃一による論考は、ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」論等をふまえつつ、定時制高校での授業をゲームとしてとらえ、そのゲームを異なるものに組み替える試みを記述しており、本研究の基調をなすものとなった。

また、私ども千葉大学教育学部授業実践開発研究室が大日本印刷株式会社と産学連携で進めている協働学習対応ゲーミフィケーション教材開発の成果や、グリー株式会社との連携によって進めている協働学習アプリ開発の成果を掲載することもできた。後者については、大学の授業での取り組みを学生が記述するという形式での報告となっており、学習者の側からの報告を掲載できたことの意義も大きいと考えている。

「ゲーミフィケーション」を掲げることによって、教育研究に新たな視座が開かれつつあると感じられる。教育実践をゲームとしてとらえ、そのゲームを改善することによって、学習者が時間を忘れて「学びこむ」ものとなりうる。今後、デジタル技術がさらに進化し、落合陽一の言う「魔法の世紀」が現実味を帯びていく中で、私たちはそうした状況にふさわしい教育実践を子どもたちに提供できるようでありたい。

本「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究」報告書は、ささやかな一歩かもしれないが、私たちにとっては非常に重要な第一歩である。

千葉大学教育学部教授
藤川 大祐