

# 29P1-pm038

薬学教育シリアスゲームのモチベーションに与えるランキングの影響

○平 郁子<sup>1</sup>, 頭島 武<sup>2</sup>, 齋藤 充生<sup>1</sup>, 石井 竹夫<sup>1</sup>, 林 譲<sup>1</sup>(<sup>1</sup>帝京平成大学,<sup>2</sup>環境未来)

【目的】シリアスゲームとは、教育、医療、ビジネスなど社会的な目的を遂行するための支援ソフトウェアであり、ゲームの形式を採用するものである。我々は教育一般、医療、国家試験対策を支援するソフトを開発してきた。ハンドルネームとスコアがWebで公開されるランキングは、競争心を煽り、ゲームへの意欲を増大させると信じられている。本研究では、Webランキングの教育的有用性を検証するために、2つの教育支援ソフトのランキングに参加したユーザーの記録(スコア、日付など)を解析した。

【方法】研究対象としたシリアスゲームは、薬物名とその薬効分類の記憶支援のための落ちものパズル型ゲーム(Kuthrill)と中等教育および薬学部低学年における化学構造式の学習支援のためのインベーダ型ゲーム(くすべえ)である。

【結果・考察】Web上のランキングにある記録から、多くのユーザーが同時期にランキングに参加し頻繁に記録を更新したことから、数名のユーザーは短時間に何度も記録を更新したことが観測された。その結果、ランキングに参加が集中している期間は、参加者はゲームを多くの回数プレイしていることになり、ランキングは「Kuthrill」と「くすべえ」のプレイ意欲を高めると結論できた。ランキングによるプレイ意欲の高揚が学習の成果につながることを期待できる。