

ゲーミフィケーション要素を取り入れた古典教材の作成・検討

野上 颯斗*・山口 響史*

抄録 本稿では、近年注目されているゲーミフィケーション要素を取り入れて作成した古典助動詞教材について記録し、その効果的な活用方法について考察した。具体的には、古典助動詞の意味と形式を一致させるための教材として、トランプゲームの一種である神経衰弱を応用した古典助動詞神経衰弱を作成した。実際に古典助動詞神経衰弱を行った結果、授業内での活用に加え、友人や家族といった間柄の中で日常的に使用されることで、学習内容の探い学習に繋がられるという考察に至った。

キーワード 古典助動詞, 神経衰弱, ゲーミフィケーション

1. はじめに

助動詞は、基本的に文の根幹を成す述語とともに用いられ、ヴォイス、テンス・アスペクトやモダリティにかかわる意味を付加する。古典学習において、古典の読解を行うには古典助動詞の学習は必須であるといえる。しかし、古典の助動詞は現代語とは形式・意味の面で異なるものが多く、その数も30ほどある。また、形式・意味に加え、解釈のためには各助動詞の活用や接続についても覚えねばならない。これらの点から、古典の学習では、古典助動詞を覚える過程で躓く場合も多い。古典助動詞が重要であるからこそ、古典助動詞の学習には単に覚えるのではなく、学習者が主体的に学習に臨めるような工夫が必要である。

そこで、本研究では、ゲーミフィケーション要素を取り入れた学習に注目する。ゲーミフィケーションとは、「ゲームソフトにみられるプレイヤーを楽しませる発想や手法、デザインのくふう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」とされている^{注1)}。本稿では、このゲーミフィケーション要素を取り入れた古典助動詞の神経衰弱ゲームの作成について述べ、効果的な活用方法について考察する。

近年、ゲーミフィケーションの活用例は盛んに報告されている。例えば、国語教育の分野においても、ファンタジーの世界観を用いてプレゼンテーションの授業を行うプログラムの開発や^{注2)}脱出ゲームを用いた漢字学習^{注3)}などがみられる。ただ、それらの学習をどのように授業や課外活動に取り入れるべきか、今後、考えてい

く必要があるだろう。すなわち、どのようなゲーミフィケーション要素をどのように取り入れるかによって、活用される場面を個別に考える必要があると考える。今回作成した古典助動詞神経衰弱についてもこの点を含め、考察する。

2. 古典助動詞を用いた神経衰弱の作成

2.1 作成の動機

古典助動詞神経衰弱では、古典助動詞の意味と形式を正確に覚えることを目的としている。古典助動詞の学習では、前述したように、意味、形式、活用、接続の大きく4つの要素を覚える必要がある。このうち、活用は、他の活用語との関連が深く型が限られており、接続も数が限られている（基本的には未然形、連用形、終止形、連体形の四種にしか接続しない）ため、覚えやすいものであるといえる。しかし、意味と形式を一致させるのは意味の多様さや意味と形式の関係性の薄さから古典学習者にとっては難しいものであるといえよう。一方で、古典助動詞の意味と形式を一致させることは、活用や接続を覚えることに比べ、古典解釈上は重要な要素である。無論、「推量」や「当然」といった意味の名前を覚えるだけでは、古典の解釈は行えないが、古典助動詞の意味の名前から古典解釈を一步步つ進めることが重要であると考えられる。

以上の動機から、古典助動詞の意味と形式を一致させる学習として、ゲーミフィケーション要素を取り入れた覚えやすい工夫を考えることとした。そこで、身近でかつルールの説明が煩雑にならないものとして、トランプゲームのルールを応用した。トランプゲームの中でも、意味と形式というペアという点を重視し、カードのペアでゲームが行われる「神経衰弱」のルールを応用するこ

*教育学部教育学科

とした。「神経衰弱」は、同じ数字のカードのペアを記憶して当てるゲームである。この記憶を重視するゲームである点も、記憶学習との相性が良いと考えた。

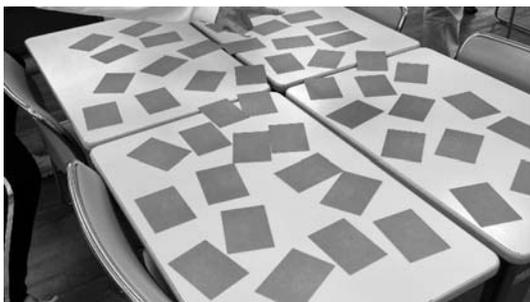
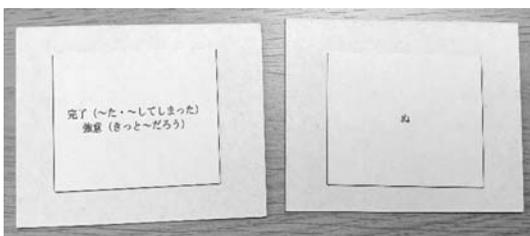
2.2 古典助動詞神経衰弱の概要

上記の動機から作成した古典助動詞神経衰弱の概要についてまとめる。

【ルール】

参加人数目安：2～5人

I 意味と形式それぞれが書かれたカードを裏向きに机一面に並べる（下記の写真参照）。



II-i 並べたカードの中から、順番（あらかじめ決めておく）に1人ずつカードを2枚ずつめくる。

II-ii めくったカードの中で、意味と形式が一致していれば、カードをめくった者が当該カードを回収する。そして、再びカードを2枚めくる。一致していなければ、再びカードを裏向きにして戻し、次の者へカードをめくる順番を回す。

III IIをカードがなくなるまで繰り返す。

IV 各自、回収したカードの枚数を数え、最も多かった者が勝利となる。

【注意点】

- ・意味が重複する助動詞（ム・ムズなど）は同じ意味のカードを2枚用意し、形式は分けて表記している。
- ・接続によって形式が異なる助動詞（ル・ラル、ス・サス）は、1枚のカードにまとめている。但し、（タリ

・リ）については、カードを分けている。

- ・古典助動詞を十分に覚えていない段階では、意味と形式の対応を示した表を準備し、確認しながら行うとよい。誤ったカードを回収すると、終盤にゲームが成立しなくなる。

以上の古典助動詞神経衰弱ゲームについて、以下、大学のゼミ内での活用した成果について述べる。

2.3 教材使用の成果

大阪大谷大学の山口ゼミ（3年生）の活動の中で、ゼミ生の古典学習のために定期的に古典助動詞神経衰弱を使用した。この活動の中では、下記のような感想が得られた。

- ・何度も繰り返し行うことで、覚えることができるし、勝つために覚えようという考えになる。
- ・ゲームに勝つ＝助動詞の意味を覚えないといけないので、効率的に覚えられたと思った。
- ・ゲーム感覚で古典助動詞に触れることができるため、勉強の入り口として活用できる。
- ・わいわい楽しみながら覚えることができた。

古典助動詞神経衰弱を実際に行った感想のうち、古典助動詞の意味と形式を記憶することがゲームの強さと深く関連していることを示唆する記述があることに注目する。ゲームにおける勝利を目指すことと学習が同時並行的に行えるという点に、古典助動詞神経衰弱の利点がありそうである。

さらに、高校2年生と中学校2年生を交えてゲームを行い、下記のような感想も得られた。

- ・覚える内容が多く助動詞に苦手意識がありましたがゲームを通して楽しく学ぶことが出来ました。少し工夫するだけで助動詞がこんなにも頭に入りやすくなると思っていたので今回ゲームを使って勉強することができて良かったなと思います。（高校2年生）
- ・順々と進めていくうちに、この助動詞はこの単語とセットなどスラスラと脳内に入っていった。学校で学ぶより覚えやすかった。（中学2年生）

上記の感想から、高校生、中学生でも抵抗なく取り組むことができたことが窺われる。古典助動詞は、中学校で学習する内容ではないものの、ゲームとして遊ぶことで、高等学校で学ぶ古典の導入として活用もできると考

える。

3. まとめと今後の展望

以上、助動詞神経衰弱においては、古典助動詞の意味と形式の記憶の定着度とゲームの強さの関連性ととも、学習と意識することなく古典助動詞の意味と形式に触れられることが示唆された。これらの点をふまえると、学習だと意識することなく、気心の知れた関係で楽しむこと（勝利を目指すこと）でより効果を発揮すると考えられる。すなわち、古典助動詞神経衰弱は、授業内で使用することも可能であるが、学外での友人や家族との時間で活用されることが望ましいと考える。

さて、今回作成した古典助動詞神経衰弱は、教材をさらに発展させることができると考えられる。例えば、現在は文字のみが書かれたシンプルなカードであるが、イラストを挿入することでより楽しめるものにできる可能性がある。古典助動詞のイラストについては、古典助動詞の擬人化など、興味をひくための工夫がすでに報告がある^{注4)}。このような古典助動詞を学ぶためのきっかけ

としての役割がより強くなるような工夫を今後も考えていきたい。

注

- 1) 『日本大百科全書』小学館、1994年。
- 2) 藤川大祐：「ゲーミフィケーションを活用した「学び込む」授業の開発」『千葉大学教育学部研究紀要』第64巻、pp.143-149、2016年。
- 3) 石田喜美：「ゲーム型教材の分析を通じて主体性育成について考えるーリアル脱出ゲーム型漢字学習教材「不思議な漢字洞窟からの脱出」を用いた実践事例からー」『横浜国大言語教育研究』(45)、pp.2-15、2020年。
- 4) 昭和女子大学 HP「古典における「This is a pen」とは？助動詞を擬人化？大学生、古典教材を作ってみた（1）」<https://univ.swu.ac.jp/topics/2019/03/07/30998/> (2022年1月24日閲覧)。

(2022年3月2日 受理)