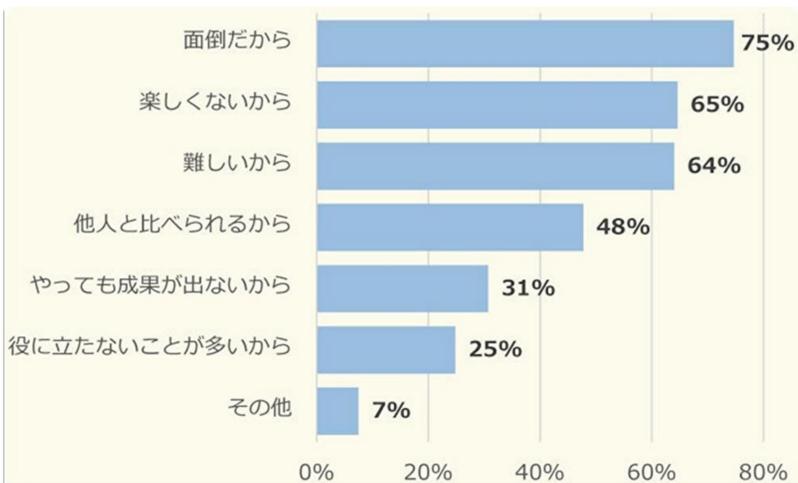


## 研究アイデアの概要

ゲームには依存性があることが知られている。対照的に持続させるのが難しい勉強にこの依存性を取り入れることで継続して学習することを可能にする。  
学力の向上を目的とした依存性のある学習コンテンツの開発を目指す。

## 背景

勉強を継続するためには興味や集中力が必要  
→多くの子どもは勉強は「面倒」「楽しくない」などの理由で苦手としている



勉強が苦手な理由(勉強を苦手とする小中学生)

長崎大学の調査によると近年、子どもの約7%がゲーム依存症である(2021年時点)

## 依存について

依存は物事や行動に強く執着することを指す。これにより繰り返し行わないと不安になったり生活に影響が出ることがある。依存には悪い側面が多くあげられるが逆に依存により執着する特性を活かして、継続的に集中した学習を可能にして学力の向上につながられるのではないかと考えた。  
あくまで学力を向上させるのが目的なので過度な依存防ぐためにどのような要因がどの程度依存させるのかについて明らかにする必要がある。

## 既存の手法との違い

既存の学習コンテンツ  
→知識の詰め込みを目的としているため飽きやすく継続が難しい  
→ゲーム形式をとるものもあるが依存性があまり高くないため続けられない人もいる

本研究の学習コンテンツ  
→依存性が高いので勉強をしている感覚がなく、利用者は学習コンテンツの利用を継続できる  
→集中して取り組めるので既存の手法よりも学習効率が高い

## 研究目標

ゲームの依存性を学習コンテンツに取り入れ、持続的に集中して学習することを可能にする。  
また、過度な依存を防ぐために依存性をコントロールできるようにする。

## 研究方法

①学習コンテンツに依存性のある要素を取り入れる

さまざまな要素や手法を取り入れる(ゲーミフィケーションに用いられる手法や広告で用いられる手法)

②小中高生を対象に利用してもらう

③テストの得点の変化やアンケートの結果、利用時間などから評価する

④フィードバックをもとに学習コンテンツを改善する

## 問題点

- 生活が出来なくなるほど依存しすぎる可能性がある
- フィードバックをもとに依存性が高くなり過ぎないようにする。依存し過ぎた場合は生体認証や行動認証を用いて一時的にプレイできなくする。

- 人によって興味や関心が違うため共通して依存性のある学習コンテンツを作るのは難しい
- 利用者の情報をもとに各利用者の興味・関心にあった学習コンテンツになるアルゴリズムを作る。