



# ゲーミフィケーションが韓国語授業に与える影響 — 新たな韓国語教材の開発を目指して —

Effect of Gamification Has on the Korean Class  
— Development of New Korean Materials —

李 善 愛 ・ 山 下 藍\*

本論では、受講学生の動機づけと学習効果向上のためゲーミフィケーションに着目し、「ポイント付与」と「スコア表示」に焦点を当て、学習効果と動機づけにおける影響について明らかにした。現在使われている韓国語教材は、本学の教育環境や学習目標等が十分に考慮されていないため、受講学生のモチベーションを維持し、学習効果を向上させるには限界がある。そこで授業活動での検証結果を基に、ゲーミフィケーション要素を見直し、今後、授業活動を支える新たな韓国語教材を開発する上での留意点について論じる。

**キーワード：**韓国語教育、授業活動、ゲーミフィケーション、ポイント付与・表示、教材開発

## 目 次

- I はじめに
- II ゲーミフィケーションについて
  - 1 ゲーミフィケーションの要素
  - 2 ゲーミフィケーションを取り入れた授業デザインと実践方法
- III 学習効果や動機づけに関する分析結果及び影響
  - 1 学習効果に関する検証結果及び分析
  - 2 動機づけに関する検証結果及び分析
- IV 新たな韓国語教材開発における留意点
- V おわりに

---

## I はじめに

宮崎公立大学において、韓国語は教養選択科目として週1コマの授業を行っているが、他大学と

の大きな違いは次の3点である。まず、卒業時までには中級レベルの習得を学習目標に掲げている点、次に、受講学生の希望によって「強化班」と「普通班」に分けてさらに30名以下の少人数教育を3年間行っている点、最後に、教養選択科目でありながら毎年、約100名の受講者から韓国語能力試験中級合格者を10名近く輩出している点である。しかし、今後更に多くの中級レベルの語学力を有する人材を育てるためには、「普通班」の受講学生に対しての教育改善を行い、受講学生のモチベーション維持と効果的な学習を確立しなければならない。そこで受講学生の動機づけと学習効果向上のため、ゲーミフィケーションに着目した。

ゲーミフィケーションを取り入れた教育は、学習者の動機づけを高め、効果的な学習効果が期待できるとされ、先行研究においても、岸本・三上(2013)や松本(2012)、更に「eラーニング戦略研究所」(2012)等を通し、その効果が立証されている<sup>1)</sup>。中でもよく使用されるゲーミフィケーション要素の一部として「ポイント付与」、「スコア表示」等などが挙げられる。これらの要素は、起こした行動に対する結果を評価するものであり、次の行動に対する動機づけを高めるものでもある。eラーニング事業を行う株式会社デジタル・ナレッジでは、これらの要素を「学校やスクールの成績・評価」等、教育に応用することで、受講者のモチベーション喚起につながるとし、それらの要素を取り入れたeラーニングサービスの提供を行っている。

しかし、ゲーミフィケーションの有効性が報告される一方で、問題点も指摘されている。「eラーニング戦略研究所」(2012)では、教育におけるゲーミフィケーションの効果を認めながらも、その問題についても言及しており、その内容として、「形にばかりこだわってしまい、ただの遊びになってしまうこと」や「やり方を間違えると娯楽的になってしまう」等である。

本論では、韓国語授業において、ゲーミフィケーション要素が有効かどうか分析を行い、その中でも学習評価に関連のある「ポイント付与」、「スコア表示」に焦点を当て、これらの要素が授業にどのような影響を及ぼすのかについて検証を行う。また、検証結果を基に、ゲーミフィケーション要素を見直し、今後、授業活動を支える新たな韓国語教材を開発する上で、ゲーミフィケーションをどのように取り入れるべきかについて論じる。ゲーミフィケーションの教育分野に関する研究は、近年、多く報告されるようになったものの、まだ十分とは言えない。特に、韓国語を始めとする語学教育に関する研究はほとんど見当たらないため、語学学習において、ゲーミフィケーション

---

<sup>1)</sup> 岸本、三上(2013)の研究では、「ゲーム製作技法の基礎」授業において、120名前後の学生を対象にゲーミフィケーションを取り入れた講義を行い、アンケート調査を行った結果、96%の学生が「授業に集中できた」と回答し、91%の学生が「学習意欲が高まった」と答えた。松本(2012)では、「ゲーミフィケーション」を取り入れたeラーニングコンテンツを英語が苦手な高校生77名に1週間使用させたところ、短期間にも関わらず、成績が向上した生徒が86.8%と非常に高い割合を示したという。株式会社デジタル・ナレッジ「eラーニング戦略研究所」(2012)では、全国の小・中・高校、大学教員を対象に、教育現場におけるゲーミフィケーション活用に関してアンケート調査を実施し、「ゲーミフィケーション」は学習上効果があるかという問いに対し、73.4%の教員が「効果はある」と回答し、圧倒的多数の教員がゲーミフィケーションの教育効果を実感していることになる。

がどのような影響を与えるのか、その効果と問題点について論じる。

## II ゲーミフィケーションについて

### 1 ゲーミフィケーションの要素

ゲーミフィケーションは「game (ゲーム)」と「fiction (～化する)」の2ワードが合わさったもので、「ゲーム化する (Gamification)」という意味を持ち、「ゲーム (おもにテレビゲーム) の遊び自体のノウハウを、ゲーム以外の分野に活用すること」と定義される。ゲーミフィケーションの利用により、「モチベーション」と「愛着心」、そして「忠誠心」という3つの効果が期待される。つまり、人に興味と関心を抱かせることでモチベーションを高めることができ、実際に行動を起こさせ愛着心を植え付けるのである。この「モチベーション」と「愛着心」の高まりにより同じ行動を繰り返し起こさせ、それが必要不可欠なものとなることで、その行動に対する「忠誠心」が定着するというものである。ゲーミフィケーションを授業活動に取り入れた場合、学生のモチベーションを高めるだけでなく、モチベーションが持続されるため、意欲的な授業参加と学力の向上に大きな効果が期待できると考えられる。ゲーミフィケーションの要素は様々であるが、その中でも韓国語の授業活動と関連性のある6つの要素を選び、実際の授業活動に取り入れることにした<sup>2</sup>。6つの要素は「可視化」と「ソーシャル性」を帯びることで、その機能が最大限に生かされる。

要素1の「目標設定と達成」では、具体的な目標を明確に設定し、その目標を達成させるためにはどのようにすればいいのか、また、その目標を達成することで何が得られるのかを常に確認できるようにしなければならない。要素2の「フィードバック」により自分の行動に対する反応がすぐに分かって待つ時間が無くなり、次の行動へのモチベーションにつながる。要素3の「レベルアップ」では、自分の強さや経験といった価値が明確に数字で表されることで、自分の置かれた現状を知り、そのレベルに到達するため取るべき行動を理解することができる。また、自分の成長や自分が次のレベルに達するのに必要なポイント数、自分の未熟さ等を実感することができる。要素4の「競争の法則」では、自分以外の参加者と互いに競い合うことで、相手に負けたくないという気持ち生まれ、ゲーム参加への意欲と向上心が期待できる。また、相手の状況や動きを知ることで自分の行動を判断し、目的達成のためのモチベーションをアップさせる。要素5の「協力の法則」では、自分一人ではなく友人や仲間と協力し、共に目的を果たして行くためコミュニケーションを取り合い時間と空間を共有することで仲間意識が生まれる。仲間と共に目的達成に向かって努力することで、個人の能力だけではなくグループ全体の能力を高めることが期待できる。要素6の

---

<sup>2</sup> 神馬豪 他 (2012) で提示されたゲーミフィケーション要素を参照した。

「イベントの法則」では、同じことの繰り返しでなく、本来の趣旨とは離れていつもとは違う非日常の出来事や催し物があることで、利用者のワクワク感が高まり、次のイベントを期待して、更にゲームに熱中していく仕組みである。

## 2 ゲームフィケーションを取り入れた授業デザインと実践方法

ゲームフィケーション要素の導入の結果、以下の5つの活動を行うことにした。活動1の「授業の復習」では、毎回の授業の最初に前回の復習を行い、学習した内容を思い出させると同時に、自分が何を学んできたのか、学習の流れを理解させるものである。これはゲームフィケーションにおける「フィードバック」の要素である。活動2の「授業の目標設定」では、授業ごとにその日の目標を明らかにし、必ず言及するようにする。これはゲームフィケーションにおける「目標設定」の要素である。活動3の「グループ活動」では、ゲームフィケーションにおける「協力」の要素を基に、練習問題や発音の練習等を個別で行うより、グループ活動で互いに協力しあうようにすることで、着実に学習を進められる。活動4の「カルタ大会」では、授業の内容をしっかりと理解しているのかを学生自身が確認できる方法として、これはゲームフィケーションにおける「イベントの法則」と「競争」に当てはまる。活動5の「ポイント制度の提示」では、点数やパーセンテージで示されていた点数を「レベルアップ」と「フィードバック」を基にポイント制に変更した。「コイン」や「ゲームオーバー」など、ゲームに関するワードを使用し、ポイントの獲得状況をノートを通して学習者が常に確認できるように工夫した。「コイン」は、必ず取得すべき「必修コイン」、半ば必修的に取得すべき「準必修コイン」、強制ではないが努力によって取得可能な「ボーナスコイン」の3つに分けた。ポイント制は学習者が授業活動に参加しなければならないため、より積極的な授業参加が期待される。また、ポイント獲得の状況が可視化されて目的を明確にすることができ、モチベーションを高めるのに効果的である。実際に授業で行ったポイント制度の詳細については表1のとおりである。

実践方法は、授業活動におけるゲームフィケーションの影響を検証するため、B組とC組の学生に対して、まず、ゲームフィケーション要素を取り入れた授業を行い、次は期末筆記試験の結果を基に学習効果を分析し、最後に学生へのアンケートを通して授業に対する動機づけの分析を行う。学習効果の分析を行う際は、ゲームフィケーションを取り入れたB・C組の学習効果を明確に表すための手段としてゲームフィケーションを取り入れなかったA組の成績も提示する<sup>3</sup>。

<sup>3</sup> 「韓国語Ⅰ」A組には授業活動に暗記暗唱を取り入れており、韓国語学習に対する動機づけにおいてもB、C組の普通班に比べると高い傾向にある。そこで、ゲームフィケーションが学習効果にどのような影響があるのかを検証するため、強化班であるA組の成績との比較を行い、ゲームフィケーションの学習効果に対する結果を検証する。

表1 ポイント制度の詳細

必修コイン	期末試験：50 コイン 出席：10 コイン
準必修コイン	課題：1 コイン 発音チェック：1 コイン
ボーナスコイン	カルタ大会でのボーナス：1 コイン グループ活動におけるボーナス：1 コイン 出席と課題が100%：5 コイン
ゲームオーバーの条件 (単位を認めない場合)	欠席が4回以上の者、期末テストを欠席した者、期末テストでのコイン取得率が50 コイン中20 コイン以下の者

更に、授業における「ポイント付与と表示」要素の影響を検証するため、B組だけにポイント制を取り入れ、ポイントの獲得がそのまま成績につながるようにした。ポイント制を採用したB組とポイント制を採用しなかったC組を動機づけと学習効果の側面から比較を行い(表2)、これらの要素が授業に及ぼす影響について検証を行う。実践期間は2013年4月から7月の15回授業(期末テストを含まない)までである。

表2 授業活動に導入された要素(B組・C組)

クラス	ゲーミフィケーション要素	ゲーミフィケーションによる授業デザイン
B組	① 目標とゴール設定 ② フィードバック ③ イベントの法則 ④ 競争の法則 ⑤ 協力の法則 ⑥ レベルアップ	① 授業の復習 ② 授業の目標設定 ③ グループ活動 ④ カルタ大会 ⑤ ポイント制度の提示
C組	① ~ ⑤	① ~ ④

### III 学習効果や動機づけに関する分析結果及び影響

#### 1 学習効果に関する検証結果及び分析

##### 1) 筆記試験結果

筆記試験は基礎問題と応用問題に分けて出題したが、その点数配分と問題の内容は次のとおりである(表3・4)。A、B、C各組の筆記試験に関する平均点の結果は図1で表示されている。

表3 筆記試験の点数配分

基礎問題						応用問題		総合点
文字	パッチム	発音変化	助詞	文法・助詞1	文法	文法・助詞2	翻訳	
5	10	11	5	8	10	15	36	100

## 2) ゲーミフィケーションとポイント制が学習効果に及ぼす影響

表4 出題の内容

基礎問題	分野	出題内容
基礎問題	文字	子音、母音、合成子音、複合母音を正しく記入する問題
	パッチム	パッチムの代表音を記入する問題
	発音変化	単語をハングルで発音通りに書く問題
	助詞	下線部の助詞を( )の中に書き込む問題
	文法・助詞1	下線部の表現(文法と助詞)を( )の中に書き込む問題
	文法	用言の基本形をロリド体とヨ体に直す問題
応用問題	文法・助詞2	文法と助詞を使用し、指定された表現に完成させる問題
	翻訳	日本語を韓国語に直す問題

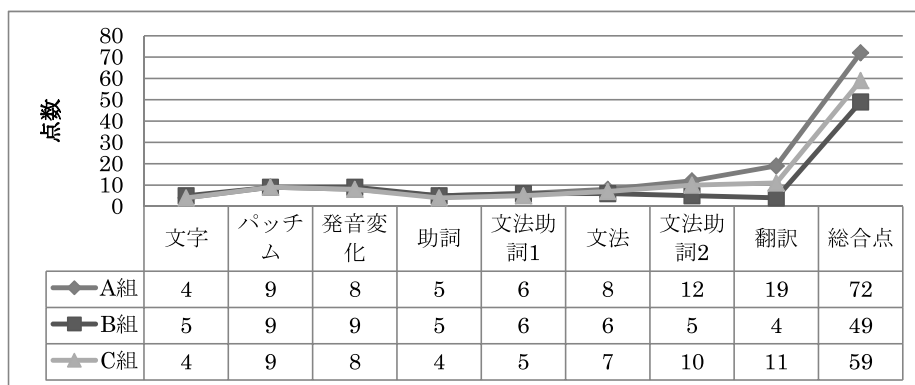


図1 筆記試験各組平均点

各クラスの学習効果を検証するため、行った筆記試験の結果からみると、まず、基本問題に関しては、強化班であるA組、ゲーミフィケーションを取り入れたB・C組ともさほど大きな差は見られない。つまり、各クラスとも基本的な言語知識に関してはある程度理解を示し、習得が成功していると考えられる。

しかし、応用問題である「文法・助詞2」と「翻訳」においては、強化班と普通班の間で差が見られ、「文法・助詞2」でのA組の平均点は15点満点中12点であるが、B組では5点、C組では10点という結果であった。A組とC組の結果にさほど違いは見られないものの、A組とB組は10点の違いが見られた。「文法・助詞2」は、文法と助詞の運用力が試される問題であり、A組に比べB組の文法と助詞に関する運用力は著しく低いことが分かる。

更に「翻訳」問題に関しては、A組の平均点は36点満点中19点であるが、B組は4点、C組は11点という結果で、強化班と普通班の間に差が大きく見られる結果になった。「翻訳」の問題では、語彙・文法・助詞の知識が必要不可欠であり、これらを組み立てて文章として表現しなければならない高度な問題である。この問題に関してもA組に比べ、B組とC組の成績は決して高いとは言えない。

このため総合平均点でもA組が72点、B組が49点、C組が59点という結果になり、強化班と普通班の間で大きく差が生じる結果となった。つまりゲーミフィケーションを取り入れた授業では、基本を確実に習得することには成功したが、言語を実際に応用する能力を向上させることに関しては力不足であったと言える。もっと興味深いのは、同じ普通班であるB組とC組の間に差が生じたということである。B組とC組にはゲーミフィケーションを取り入れた同じ授業を行ったが、B組のみに追加でポイント制を導入した。学習活動をポイント化することで、ゲーム感覚で楽しく学習を行い、ポイントの蓄積状況を確認することで学習に対する意欲を維持させ、学習効果の向上を期待した。

しかし、筆記試験結果では、2組とも基本問題に関しては差が見られないものの、応用問題である「文法・助詞2」では、C組がB組よりも平均点が5点高く、さらに「翻訳」では、7点の差が生じた。そのため総合点では、C組がB組に10点差をつけるという結果になった。このようにB・C組間で点数が開いたのは、B組で行った「ポイント制」がマイナスに影響したと考えられる。学習活動をポイント化した結果、学習よりも点数稼ぎが目的となったため、学習の低下を招いたと思われる。実際に、授業が終盤に近付き、ある程度ポイントが蓄積されていくと、授業活動に積極的に参加しない学生も目立つようになった。そのため、全体の学習に対する士気を低下させ、それが学習効果の低迷に反映されたと考えられる。

## 2 動機づけに関する検証結果及び分析

### 1) アンケート調査結果と分析

アンケートの内容は、動機づけの原理であるARCSモデル<sup>4</sup>を基に作成したものである。ARCSモデルの原理は「興味・関連性・自信・満足感」の4要因とそれぞれの下位分類から成り立つ。つまり、学習者の学習に対する興味（注意）と学習内容との関連性、学習に対する自信と達成感（満足

---

<sup>4</sup> ARCSモデルは、Kellerが1983年に提唱し、学習意欲の問題に取り組むことを援助するシステムモデルである。ARCSモデルでは、学習意欲を高める対策として「興味」、「関連性」、「自信」、「満足感」の4要因を提示している。



感)に着目している。アンケート項目は鈴木(2012)のARCSを参考に作成した。各項目に関する両組の平均数値やアンケート回答状況に関しては図表で提示した(表5~8、図2~9)。

### ①「興味」要因

ARCSモデルの「興味」要因は、学習者の好奇心と興味を刺激・持続させることに関する学習意欲の変数を含んでいる<sup>5</sup>。好奇心と興味の刺激が適切だったかを確認するためには、「好奇心をそそられたか」という項目を設け、好奇心と興味が持続されたかを確認するためには、「眠くならなかったか」という項目を設けた。その結果、「興味」に関する評価の総合平均は5評価中3.82であり、全体の65%が肯定的な回答であった。「好奇心をそそられた」の問いに関して、B組では全体の76%、C組では全体の72%が肯定的な回答をしている。一方、「眠くならなかった」の問いに関して、B組では全体の45%、C組では全体の68%が肯定的な回答をした。

表5 Q1. 興味に関する評価：「学習者の好奇心と興味を刺激・持続させられたか」

評価項目	B組平均	C組平均	B組C組平均
眠くならなかった	3.41	3.73	3.57
好奇心をそそられた	4.03	4.09	4.06
			3.82

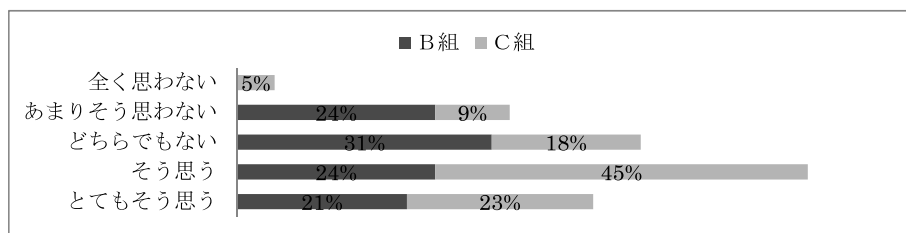


図2 「眠くならなかった」：学習者の好奇心と興味を刺激する

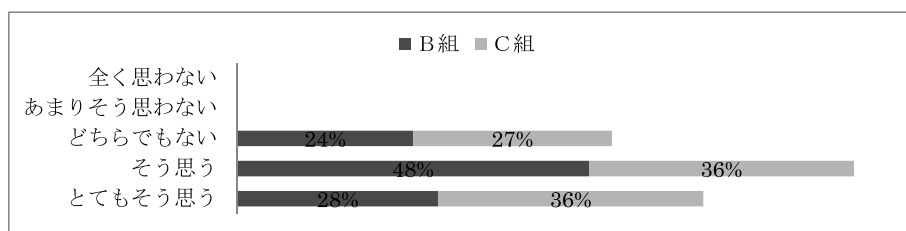


図3 「好奇心をそそられた」：学習者の好奇心と興味を維持する

<sup>5</sup> J.M.Keller著、鈴木克明 監訳 (2010)、p. 47参照

## ② 「関連性」要因

A R C Sモデルの「関連性」要因は、人々のニーズを見出し、目標達成を含む個人的な願望を達成する助けとなるとみなされる<sup>6</sup>。授業が受講者の興味や関心と関連があるかどうかを確認するために、「自分に関係があった」という項目を設け、学習内容が学習者の学びたいことと一致していたのかを確認するために、「身につけたい内容だった」という項目を設けた。「関連性」に関する評価の総合平均は5評価中3.85であり、全体の66%が肯定的な回答を行った。

「自分に関係があった」の問いに関して、B組では全体の48%、C組では全体の41%が肯定的な回答を行った一方で、「身につけたい内容だった」の問いに関して、B組では全体の87%、C組では全体の86%が肯定的な回答を行った。

表6 Q2. 関連性に関する評価：「学習内容と学習者のニーズ・欲求・願望を満たしているか」

評価項目	B組平均	C組平均	B組C組平均
自分に関係があった	3.31	3.32	3.32
身につけたい内容だった	4.45	4.32	4.39
			3.85

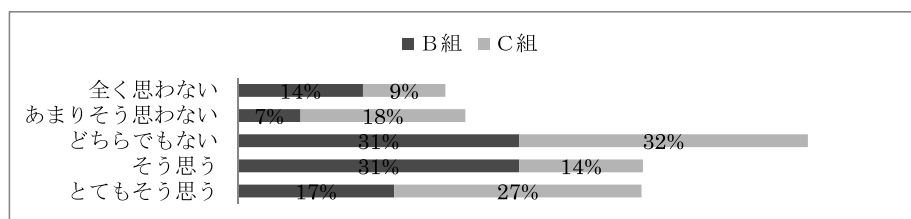


図4 「自分に関係があった」：受講者の興味や関心と関連がある

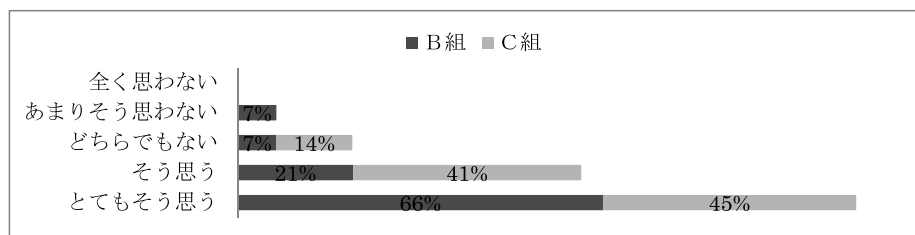


図5 「身につけたい内容だった」：学習内容と学習者の学びたいことが一致する

<sup>6</sup> J.M.Keller著、鈴木克明 監訳 (2010)、p. 51参照

## ③ 「自信」 要因

A R C Sモデルの「自信」要因を満たすためには、学習の目的を十分に理解し、不安やストレスを感じさせないように努めなければならない。学習者が学習目的を理解していたかを確認するために、「学習目的がはっきりしていたか」という項目を設け、学習を円滑に進められたかを確認するために、「学習を着実にすすめられたか」という項目を設けた。「自信」に関する評価の総合平均は5評価中3.88であり、全体の69%が肯定的な回答であった。授業において「学習を着実に進められた」の問いに関して、B組では全体の83%、C組では全体の77%が肯定的な回答を行った一方で、「学習目的がはっきりしていた」の問いに関して、B組では全体の55%、C組では全体の59%が肯定的な回答を行った。

表7 Q3. 自信に関する評価：「学習内容を理解し、自分なりに学習を進められたか」

評価項目	B組平均	C組平均	B組C組平均
学習を着実に進められた	4.17	4.00	4.09
学習目的がはっきりしていた	3.72	3.64	3.68
			3.88

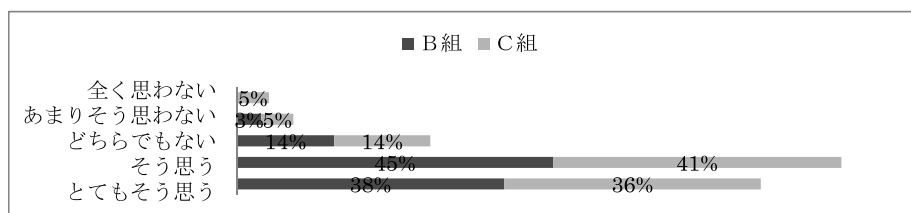


図6 「学習を着実に進められた」：自分なりに学習を進められた

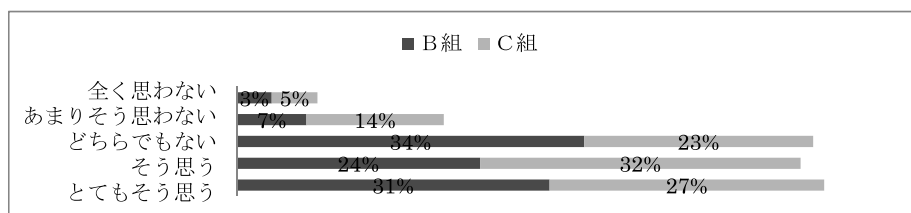


図7 「学習目的がはっきりしていた」：学習の目的を理解する

## ④ 「満足感」 要因

A R C Sモデルの「満足感」要因を満たすためには、内的と外的報酬によって達成を強化しなけ

ればならない<sup>7</sup>。外的な満足感の獲得は「できたら認めてもらえた」という項目から、内的な満足感の獲得は「すぐに使いそうだった」という項目から知ることができる。「満足感」に関する評価の総合平均は5評価中4.09であり、全体の78%が肯定的な回答を行った。「できたら認めてもらえた」の問いに関して、B組では全体の96%、C組では全体の95%が肯定的な回答を行った一方で、「すぐに使いそうだった」の問いに関して、B組では全体の62%、C組では全体の59%が肯定的な回答を行った。

表8 Q4. 満足感に関する評価：「外的・内的な満足感を得られたか」

評価項目	B組平均	C組平均	B組C組平均
できたら認めてもらえた	4.69	4.45	4.57
すぐに使いそうだった	3.62	3.59	3.61
			4.09

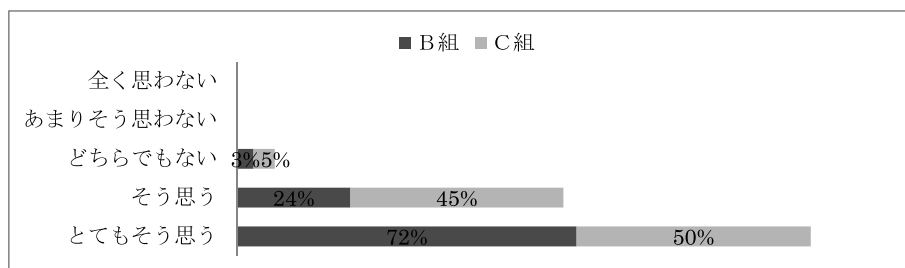


図8 「できたら認めてもらえた」：外的な満足感を得られた

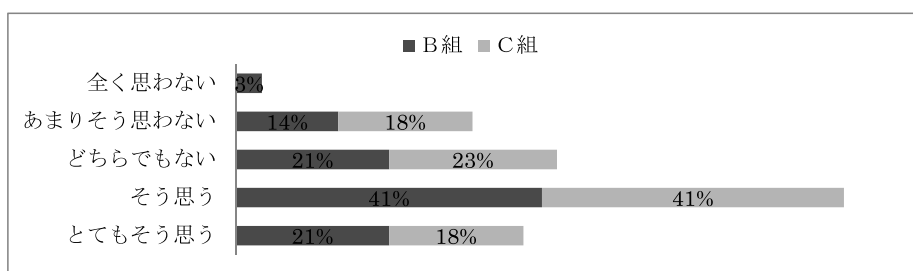


図9 「すぐに使いそうだった」：内的な満足感を得られた

<sup>7</sup> J.M.Keller著、鈴木克明 監訳 (2010)、p.47参照

## 2) ゲーミフィケーションとポイント制が動機づけに及ぼす影響

「興味」の全体の7割以上が授業において興味と好奇心を示したが、それが維持されたのは全体の6割程であった。一定の興味や好奇心は生じたが、それを持続させることが今後の課題である。「関連性」の全体の8割以上が自分の学びたいことと授業内容が一致していたと回答した一方、授業内容に自分の興味や関心との関連性を見出せないと答えた学習者が少なくなかった。今後、学習者のニーズを分析し、授業内容に取り入れて行かなければならない。「自信」の全体の8割程が授業において学習を着実に進められたと回答した一方で、学習の目的を十分に理解していない学習者が少なくなかった。今後、学習の目的を更に明確に学習者に伝えることを心掛けなければならない。「満足感」の内的な満足感よりも、外的な満足感の方が高い数値を示した。外的な要因と内的要因の関連性を強化し、内的な満足感を高めていくことが今後の課題である。

一部を除くほとんどの項目でB組の数値が若干高かったものの、B組とC組との間に、大きな違いは見られなかった。つまり、今回実施した「ポイントの付与」と「ポイント表示」の効果は動機づけにさほど効果をもたらすことはできなかったと考えられる。

## IV 新たな韓国語教材開発における留意点

外国語教育において、教師、学習者、教材は必須の要素であり、特に教材は、韓国語学習に関するもっとも基本的な問題の1つである<sup>8</sup>。授業での動機づけと学習効果向上のために、授業活動を補助する新たな韓国語教材の開発を提案する。Ⅲでの検証結果を基に、「興味の持続」、「学習者ニーズ」、「目標・現状の可視化」、「内的な満足の向上」の4要素に焦点を合わせ、教材に導入するゲーミフィケーション要素の改善を行った。

4要素は互いに関連し、それぞれの下位方略は1つの要素のみならず、他の要素に属することも可能であり、互いに密接に関係していることがわかる(図10)。これら4要素に関しては、Keller(2010)で提示された動機づけ方略の一部を取り入れ、改善と追加を行った。

まず、「興味の維持」のために、以下の「協調的なグループ活動を必要とする要素を盛り込むこと」を提案する。高橋(2008)によると、「グループによる学習」とは、学習者が(小さな)グループにおいて行う学習を示し、学習者の能動的な活動を支援するものである。そこで授業活動にお

---

<sup>8</sup> 金鉉哲(2006)での記述を参照した。

いて、「質疑応答」<sup>9</sup>やゲーム要素である「単語カルタ」や「レクリエーションゲーム」等<sup>10</sup>を充実させ、それを補うための教材が必要である。

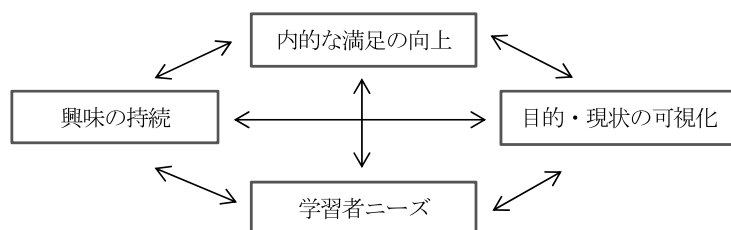


図10 4要素の関連図

次に「内的な満足の向上」のために、以下「様々な練習問題を設け、レベル要素を導入すること」を提案する。練習問題の種類を増やし、難易度によって練習問題を分類する。単純に「基本問題」と「応用問題」の分類ではなく、例えば、難易度の低い問題を「初心者レベル」や「庶民レベル」とするならば、難易度の向上により「マスターレベル」や「將軍レベル」など、ゲーム要素を帯びた用語で問題のランク付けを行う。このように幅広いレベルの練習問題を設けることで、学習者は段階的に学習を進められることは勿論、難易度の高い問題に到達すればするほど、学習に対する内発的なプライドの強化が期待できると考えられる。

更に、「目標・現状の可視化」のために、以下の3つの方略を提案する。まず目的を観察できる行動の形で明確に記述する。学習全体の目標は勿論、教材の单元ごとに目標を具体的に提示しなければならない。鈴木(2002)では、学習目標を明確化するために、「学習者の行動で目標を表す」ことについて述べている<sup>11</sup>。目標数が多く複雑であるがゆえに「理解を深める」等の一言で学習目

<sup>9</sup> 「質疑応答」の活動では、実際に想定された場面で学習者は相手に質問を行い、また相手からの質問に対し回答を行うものである。新大久保語学院著書(2011)の会話トレーニング教材では「質疑応答」以外にも、「インタビュー」や「意見交換」等、学習主体の会話練習が行える活動を取り入れている。

<sup>10</sup> 韓国語授業において実際に「単語カルタ」活動を取り入れたところ、学習者から「楽しく学習できた」という感想が多数であった。更に、「レクリエーションゲーム」は、歌を歌いながら体を動かすものが多く、韓国にも同様のゲームが多数存在する。これらのゲーム形式の活動を導入することで、学習者が楽しみながら効果的に学習を進めることが期待できる。

<sup>11</sup> 鈴木(2002)の「学習者の行動で目標を表す」に関して、改善前と改善後の例を挙げると以下のようなになる。

(改善前) 用言の否定形「「~안·~지 않다」」について理解を深める。

(改善後) 用言の否定文「「~안·~지 않다」」の作り方を覚え、何も見ないで用言の基本形を否定文に直し、否定文の文章を書けるようになる。

標を表記しがちであるが、鈴木（2002）によれば、人によって「理解を深める」で意味する内容が異なり、そこに曖昧さが生じると言う。目標行動を用いた学習目標を示すことで学習目標がより限定的で明確なものになるのである。

次は、確認的フィードバックと矯正的フィードバックを強化する。学習者が練習問題を通し、円滑に学習を進めていくうえで重要なのは即時のフィードバックである。Keller（2010）では、学習者が練習問題を解く際に、「確認的フィードバック」と「矯正的フィードバック」の2つのフィードバックを提供することを提案している。「確認的フィードバック」は、学習者が問題に正解した際に使用されるフィードバックであり、問題に関する知識を一通り確認するためのものである。一方、「矯正的フィードバック」とは、学習者が問題に対して誤った解答を行った際、基礎から戻って順番に問題解決を行えるように導くものである。この2つのフィードバックを充実させることで、学習者の学習に対するストレスや迷いを軽減させ、円滑な学習支援が期待できる。

その次は、自己評価を行い、学習現状を把握する。学習者に自分の学習進度、学習結果を自己評価させることで、学習における自分の現状を把握することができる。学習者が何をどのように学習したか、これまで学習したことと新しく学習したことがどのように関連しているか、これからどのように学習したら良い結果が得られるのか<sup>12</sup>を理解することで、その後の学習を自分でコントロールすることが可能であろう。また、自己評価の結果を常に可視化することで、より明確に自分の現状を把握することができるため、学習者の苦手分野の克服にも役立つであろう。

最後に、「学習者ニーズ」を満たすために、以下の2つの方略を提案する。まず、学習者ニーズと学習内容を関連づける。学習者が学習に対し親近感を持ち、学習に入りやすくするために、学習者が韓国語学習に関してどのようなニーズを抱いているのか、韓国に対しどのような興味や関心事を抱いているのかを分析し、それを教材に反映させる必要がある。金（2004）では、韓国語テキストに表れている文化項目と、日本人の学習者に対する文化学習の要求事項を基に韓国文化項目を選定しており、韓国語教育において文化項目を正しく伝えることで学習効果が期待できると述べている。勿論、このような文化的要素は韓国語学習を行う上で必要不可欠なことだが、学習環境や学習目的等の違いで学習者のニーズは変化するものである。そのため、教える側が一方向的に学習要素を導入するのではなく、学習者ニーズと組み合わせることで、学習者が意欲を持って効果的に学習を行えるような教材にしなくてはならない。

次は、韓国語学習の成功に関する方略を提供する。語学を学ぶ上で授業での学習のみならず、授業以外での自主学習が必要であるが、中には韓国語学習をどのように進めていいのかわからず、授業以外での学習方法に関して疑問を抱く学習者が少なくないであろう。そこで、学習者の学習に対する迷いやストレスを取り除き、自主的な学習を促進させるために、韓国語学習に関する方略や

---

<sup>12</sup> 国際文化フォーラム（2013）、p. 73 参照

学習成功例を教材内に提示することを提案する。前田(2004)著書の韓国語上級学習者を対象とした問題集では、各チャプターに韓国語学習に関する学習方法やアドバイス等が具体的に提示されており、韓国語学習における学習者の悩みや疑問を想定して導入された要素である。これにより、学習者が自分に合った学習方略を見つけ、自主学習を円滑に進めることで、学習に対する意欲を高め、学習効果の向上に影響を与えて行くのではと考える。

## V おわりに

本論では、韓国語授業における学習効果と動機づけにゲーミフィケーション要素が有効かどうか、更に学習者の行動に対する報酬の付与が学習効果と動機づけにどのような影響を及ぼすのかについて検証を行い、検証結果を基に、新たな韓国語教材の開発に関する留意点について述べた。

授業にゲーミフィケーション要素を取り入れた結果、学力面では語学運用能力の形成に課題が残り、動機づけにおいても「興味の持続」、「学習者のニーズの考慮」、「学習目標の明確化」、「内的な満足感」の改善が求められた。更に、「ポイント付与」と「ポイント表示」導入の結果、学習効果が低下し、動機づけにおいてもさほど効果がなかったことが示された。

学習における動機づけと学習効果の向上を支援する新たな韓国語教材開発のため、分析結果で明らかになった問題点に焦点を当て、「興味の持続」、「内的な満足の上昇」、「目標・現状の可視化」、「学習者ニーズ」に関する方略について述べた。「興味の維持」に関する方略として、教材に協調的なグループ活動要素を取り入れることを提案し、「内的な満足の上昇」に関する方略では、学習者の段階的な学習と学習の成功による内発的なプライド強化のため、レベル分けされた様々な種類の練習問題を設けることを提案した。また、「目標・現状の可視化」に関する方略では、学習目標の明確化と、確認的・矯正のフィードバックの強化、更に自己評価による学習現状の把握について提案を行った。「学習者ニーズ」に関する方略に関しては、学習者ニーズと教える側の要求を組み合わせること、韓国語学習に関する学習方法や学習成功例の提示を行うことについて言及を行った。

本論では、ポイント制を中心にゲーミフィケーション要素が韓国語授業での動機づけと学習効果に有効かどうかの検証を行い、検証結果を基に、韓国語教材に導入するためのゲーミフィケーション要素の改善を行った。今後、動機づけと学習効果を促進させる韓国語教材の開発を目指すためには、教授方略と学習者ニーズに関するより具体的な分析が必要であるが、これらに関しては今後の研究課題として継続していきたい。

## 謝辞

本研究は平成25年度宮崎公立大学理事長・学長特別配当研究事業「重点領域研究(A)」の助成を受けた。



## 参考文献

- 全美順 (2004)、「韓国文化教育における文化項目選定と授業の事例」、新潟国際情報大学情報文化学部紀要 7 : pp. 17-33。
- 金鉉哲 (2006)、「韓国語教育における日韓教材の現況と問題点 — 東北大学の展開朝鮮語テキスト開発のために —」、東北大学高等教育開発推進センター紀要 : pp. 109-118。
- 岸本好弘・三上浩司 (2012)、「ゲーミフィケーションを活用した大学教育の可能性について」、日本デジタルゲーム学会2012年次大会発表原稿 : pp. 91-96。
- 国際文化フォーラム (2013)、『外国語学習のめやす 高等学校の中国語と韓国語教育からの提言』、公益財団法人国際文化フォーラム。
- 新大久保語学院 李志映・金鎮姫・李美榮 (2011)、『できる韓国語初級 I・II 会話トレーニング すぐに使える活動集』、アスク出版。
- 神馬豪・石田宏美・木下裕司 (2012)、『顧客を生み出すビジネス新戦略ゲーミフィケーション』、大和出版。
- 鈴木克明 (2002)、『教材設計マニュアル — 独学を支援するために —』、北大路書房。
- J. M. ケラー (鈴木克明 監訳) (2010)、『学習意欲をデザインする — ARCSモデルによるインストラクショナルデザイン —』、北大路書房。
- 鈴木雄清・松葉龍一・喜多敏博・鈴木克明 (2012)、「ARCS動機づけモデルに基づく授業診断システムの構築」、教育システム情報学会第37回全国大会発表原稿 : pp. 108-109。
- 高橋寿夫 (2008)、「授業の活性化に向けて—グループによる学生参加型授業の実践的考察—」『関西大学外国語教育フォーラム』 7 : pp. 23-34。
- 前田真彦 (2004)、『韓国語上級演習ノート』、白帝社。
- 松本多恵 (2012)、「ゲーミフィケーションを活用したeラーニング教育の可能性について」『教育システム情報学会研究報告』 27-3 : pp. 35-40。
- <インターネットサイト>
- 株式会社すららネット、<http://surala.jp/>
- 株式会社デジタル・ナレッジ、<http://www.digital-knowledge.co.jp/>

\* 山下 藍 (宮崎公立大学人文学部国際文化学科・韓国語非常勤講師)

