

# 遊べる文字練習ソフトの有用性について ～ゲームを達成報酬に～

稲岡 茉緒<sup>†</sup>  
† 都立多摩科学技術高校

西野 洋介<sup>††</sup>  
†† 都立多摩科学技術高校

## 1. はじめに

現代社会において、日本語の読み書きをすることは言語活動の基礎力として広く必要とされている。そのひとつとして私たちは、日常生活において手書きで文字を書く機会が多々存在する。学生であれば勉強する時であったり、大人であれば契約書類や手紙、履歴書などの記入において、自らの手で字を書くことがあるだろう。そういった場面において、「もう少し字が綺麗にかければな」と思う経験がある人は多いのではないだろうか。ふとした拍子に自分の字を振り返る機会を得、直そうと思いついたのはいいものの、1度固定されてしまった筆跡を変動させるのは難しい。また、基本的な文字書き練習では単調ななぞり書きを求められることが多く、単純作業であるため継続することが難しく、途中で辞めてしまうという問題がある。

## 2. 研究目的

人のモチベーションの保ち方は人それぞれだがよく聞く方法のひとつとして「ご褒美を用意しておく」というものがある。よって本研究では、お手本をなぞるだけのシステムと、お手本をなぞった後、ご褒美にゲームが1度プレイできるシステムを比較し、ご褒美をつけることで文字練習のモチベーションを保つのに有効かどうかを検証する。

## 3. 実装及び実験

お手本を表示する、なぞる、全消しの3つの機能のみをもつシステム①と、上記システムに加えなぞった後に3種類のゲームのうちどれか1つを1回のみプレイできるシステム②を、実験協力者4名に、それぞれ1日3文字以上をノルマに1週間使ってもらった。



図1. システム①

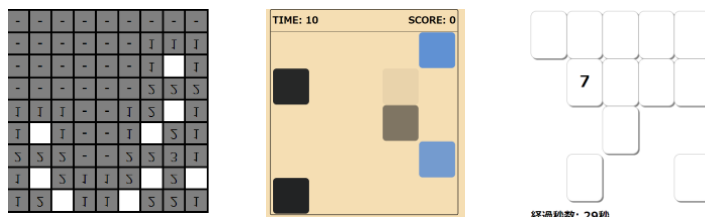


図2. システム②でプレイ出来るゲーム

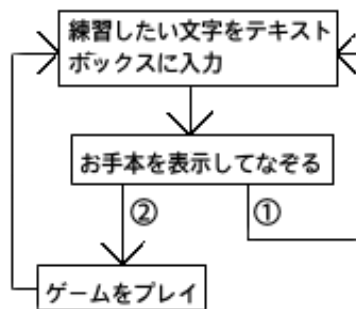


図3. フローチャート

## 4. 実験結果

実験結果は以下ようになった。

	人	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん
文字数	①/②	21/28	6/41	0/21	21/56

図4. 実験結果

システム②はシステム①と比べ、書いた文字数より多いことが分かる。よって、ご褒美としてゲームを設定することは、文字練習のモチベーションを保つのに有効だと考えられる。

## 5. 今後の課題

現在のシステムではなぞりを疎かにしてもゲームのプレイが可能なので、文字の精度を判定して、一定値を超えた場合のみゲームをプレイできるようにした場合のモチベーションの変化について調べたい。