

# キャラクターを活用した学習継続支援ツールの開発

## Development of a Supportive Bookmarking Tool for Learning using Lifelike Characters

学籍番号： 201121737

氏名： 益子博貴

**Hiroki MASHIKO**

学習への興味喚起を目的として、教材等にキャラクターやマスコットを導入した事例がある。しかし、学習をする上で重要となる文献の蓄積／整理に対し、キャラクターを活用した事例は見当たらない。文献を蓄積／整理するためには、学習過程で発見した文献を逐一記録し、定期的に振り返る必要があるが、この作業は単調で負荷が高く、モチベーションを維持するのが難しい。そこで本研究では、文献の蓄積／整理に対する興味を喚起し、その継続を支援することを目的として、キャラクターをインタフェースに用いた文献の蓄積／整理ツール（文献管理ツール）を提案する。このように文献蓄積／整理の継続を支援することで、間接的に学習継続も支援できると考えている。

本研究においてキャラクターとは、1)視覚的要素を持ち、2)性格や人格に関する設定が与えられており、3)世界を想起させる設定が与えられているものを指す。本研究では、3)世界設定を持つというキャラクターの特性を活かし、ツールを使用するうちに、世界設定に沿ってキャラクターの挙動や反応が変化するようにした。これにより、ユーザーに物語を読み進めるような楽しさを提供することができ、文献蓄積／整理が促されると考えた。

この手法により文献蓄積／整理の継続が促されるか確かめるため、実際にキャラクターをインタフェースに用いた文献管理ツールを開発し、試用実験を行った。実験は筑波大学知識情報・図書館学類および図書館情報メディア研究科の学生 11 名を対象にし、開発したツールを用いて 2 週間、文献の蓄積／整理を行ってもらった。その結果、キャラクターをインタフェースに用いることで、ユーザーにツールを利用する楽しさを与え、文献蓄積／整理の継続を促せることが分かった。しかし、ユーザーが明確な学習課題を持っていない場合は、十分な効果を発揮できないことも明らかになった。

ここから、キャラクターに学習課題の明確化を支援する機能を付与するなど、手法を発展させることで、より多くの学習者に対し学習継続支援を行えると考えている。

研究指導教員： 宇陀 則彦

副研究指導教員： 松村 敦