

ゲーミフィケーションを用いた子供の家事促進の検討

T120432 紀伊 大輝

指導教員 三好 力

1.はじめに

近年、全自動食洗機や全自動洗濯機などの家電が著しく発展しており、母親一人で、父親や子供の手を借りなくても一日の家事を全てこなせるようになった。しかし、これは子供が家事を手伝う機会が減ってきているということでもある。子供にとって家事の手伝いは、責任感や我慢強さを身につけ、自立していくために最も適した手段の一つであるとの研究結果がある。

そこで、本研究ではゲーミフィケーションという手法を用いて、子供の家事に対するモチベーションを向上させて家事をする習慣をつけ、子供が家事を手伝う機会を増やすことを目的とする。

2.提案手法

親が家事の手伝いをタスク化したものを課題とし、その課題を達成することで子供はその課題の達成に見合った量のポイントを獲得でき、親子間で予め決めておいた報酬とポイントを交換できるようになる。以上のゲーム要素を含んだ家事促進を支援するシステムを web アプリで実現する手法を提示する。

3 実験

3.1 実験内容

各ご家庭で子供のユーザー登録・パスワードの設定をした後に、親子で話し合い、2 種類の報酬と報酬を得るために必要なポイントや、毎日のタスクの設定・得られるポイントの設定などを自由に決めていただいたうえで、3 週間の間、本 web アプリを使用していただいた。実験終了後、設定した報酬やタスクの内容など、どういった設定で本 web アプリを使用していたか、子供の反応はどうだったかといったアンケートに答えていただいた。

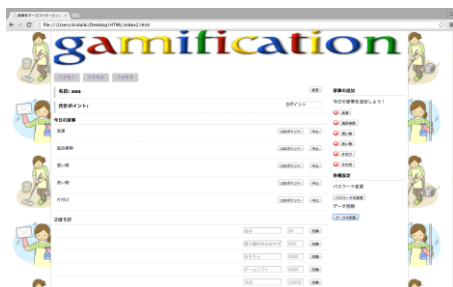


図1.作成した web アプリの画面

3.2 実験結果

実験終了後にとったアンケートの結果が以下である。

表 1.それぞれの家庭で設定された報酬

家庭・子ども\報酬		報酬の内容	必要ポイント
家庭A	子どもA	報酬1	プラモデル 2000
		報酬2	ゲームソフト 5000
家庭B	子どもB	報酬1	好きな服 3000
		報酬2	携帯電話 20000
	子どもC	報酬1	ぬいぐるみ 3000
		報酬2	自転車 12000
家庭C	子どもD	報酬1	おもちゃ 2000
		報酬2	好きな服 3500
	子どもE	報酬1	小さいおもちゃ 700
		報酬2	大きいおもちゃ 5000

表 2.それぞれの家庭での 1 日の達成タスク数と獲得ポイントの平均

家庭・子ども\一日の平均		達成したタスクの数	獲得したポイント
家庭A	子どもA	2	200
家庭B	子どもB	3	300
	子どもC	2	200
家庭C	子どもD	2	200
	子どもE	1	100

表 3.本 Web アプリを使用した子供の反応

家庭・子ども	本Webアプリを使用した子供の反応
家庭A 子どもA	ポイントがもらえるから楽しい
家庭B 子どもB	欲しいものがあるから頑張れる
	お母さんに喜んでもらえる
家庭C 子どもD	しんどいけど楽しい
	子どもE

4 まとめ

本研究ではゲーミフィケーションによる子供の家事促進の研究を行った。

本研究の実験結果である表 2 を見ると、子供たちは設定されたタスクを毎日しっかりと達成していることがわかる。表 3 から、家事にゲーミフィケーションを取り入れたことによるモチベーションの向上が見られた。また、子供 B の 1 日の平均達成タスク数と平均獲得ポイント、設定された報酬の必要ポイントから、獲得が困難な報酬があると、より積極的に家事取り組むのではないかと考えられる。

以上より、本研究の実験結果から、ゲーミフィケーションを家事に応用することで、家事を楽しみ、習慣づけることができると考えられる。