

# ゲームを通じた子供の学力向上 ～ゲームの役割と影響～

## About improving children's learning abilities through games

若林次郎  
(Jiro Wakabayashi)

### 要旨：

本稿ではコンピューターゲームが子供の学力向上に与える影響に焦点を当て、その効果的な活用方法の研究に関する部分的な報告をする。YouTubeやゲームベースの学習が教育の新たなアプローチとして広まる中で、その効果や課題について検討する。また、ゲームデザイナー、指導者、保護者に向けた実践的なアドバイスを提供するものである。

キーワード：ゲーム 教育 eスポーツ 学力 多様性

### I. はじめに

筆者が生まれた時からコンピューターゲームは既に世の中に浸透していた。

名作と言われるゲーム機の発売年と当時の自身の年齢を比較してみると、1989年ゲームボーイ発売（0才）、1990年スーパーファミコン発売（1才）、1994年プレイステーション/セガサターン発売（5才）、1996年NINTENDO64発売（7才）、1998年ドリームキャスト発売（9才）、1999年ワンダースワン発売（10才）、2000年プレイステーション2発売（11才）となる。ゲーム業界の目まぐるしい新作ゲーム機争いの渦中で幼少期を過ごし、その世代の子供たちが上記ほぼ全てのゲーム機に触れていた。

2023年現在、ゲーム機の主流になっているのがニンテンドースイッチとプレイステーション5である。PCを用いたゲームを除くとゲーム機2強とってほぼ間違いなさだろう。ところがニンテンドースイッチの発売は2017年、そして、プレイステーション5の発売は2020年（PS4は2013年発売）。1989年-1994年の僅か5年間で40種類以上のゲーム機を各メーカーが発売していた時を考えるとゲーム機の覇権争いは一旦終演を迎えた。そんなとんでもない時代に育った。

ゲーム機覇権争い全盛期に幼少期を過ごした筆者を含む当時の子供たちは心からゲームを愛し、出来る事ならずとゲームをしていたいと、余りの楽しさに心を奪われていた。

宿題もせずにゲームばかりして怒られたり、外で遊ばずにずっと家で友達とゲームをしている、当時日本全国で小学生の子供をもつ家庭で当たり前に見られた光景だった。

そういった光景が当たり前になり子供の学力を心配する保護者や大人たちから、「ゲームばかりしていると勉強が出来なくなる。」と言われる事もあった。

筆者は過去にIT企業に勤めていたが、4年ほど前にゲーム実況を中心としたYouTuber/動画クリエイターという道を選んだ。そして現在はYouTuberという仕事をしながら、品川区にある私立高校のeスポーツエデュケーションコースの生徒たちにゲームを使って学力を

伸ばす授業をしている。受験シーズンになるとオープンスクールで受験希望の中学生と保護者が体験授業や相談などで高校を訪れる。その時も「うちの子、ゲームばかりで大丈夫ですかね」といった質問や相談をよくされる。「ゲームを理解し時間や家族とのルールを守って正しく遊ぶ分には問題ない。むしろ学力が身に付くケースだってある」と筆者は答える。

「ゲームをすると学力が身に付く」は、「ゲームばかりしていると勉強が出来なくなる」という言葉の真逆の意味である。筆者は本稿でなぜ学力が向上するのか実際の授業での研究を基に述べていきたいと思う。

## Ⅱ. 教育に適したゲームの概要

「ゲームで学力向上」が本稿のテーマであるが、そもそもゲームは国内だけでも年間1000タイトル以上発売されており、全てのゲームが学力向上に繋がるとは思わない。

ただ学力の3要素「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」における教育に適したゲームは多々ある。

### (1) 教育に適したゲームの定義と特徴

本稿での教育に適したゲームの定義は、明らかに学習に特化したような「計算をして出た答えの方向に進めば扉が開いて宝箱GET」みたいなゲームは対象としない。それらはゲーム感覚で学べるデジタルドリルに過ぎない。子供たちの心を掴みながら集中させ学力を向上させる教育に適したゲームの特徴は、「最新である」「最新でなくても何らかのきっかけで流行っている」「負担にならない金額で手軽にプレイが出来るまたは無料でプレイが出来る」「仲間とコミュニケーションを取る事で円滑に進行する」「ゲームの中で作ったものを仲間と共有したり評価したり出来る」といった傾向にある。教育に適したゲームの定義を履き違えると子供は関心を失い、大人は「ゲームなのになぜ」という指導側と生徒側の意向に乖離が生じる恐れがある。

### (2) 教育に適したゲームの分類

授業でゲームを扱う際にそのゲームが学力のどの部分に大きく影響しているのかを考えて分類している。

学力の3要素を中心に、物作りやプログラミングなどの学習に繋がりやすいマイクラフトであれば、思考力・判断力・表現力に影響し、仲間とパーティーを組み一緒にコミュニケーションを取りながら戦うフォートナイトなら、主体性・多様性・協働性に影響するといったようにゲームを教材に扱うメリットの一つでもある「種類の豊富さ」を活かし、学力向上に適したゲームの分類を行い、筆者は日頃指導している。

ゲーム配信者の中で流行った「漢字でGO」は、簡単な漢字から漢検1級レベルや見た事のない漢字の読みをひたすら打ち込むゲームであり、好んで遊ぶ生徒が多い。

このゲームに関しては上記で述べたデジタルドリルに近いものであるが、教育に適したゲームの特徴である「新作でなくても何らかのきっかけで流行っている」という所にリンクした事で、漢字の読みをひたすら記憶して打ち込むだけのゲームでも夢中に取り組むことができるといったゲーム教育の強みが出た瞬間だと感じた。

### (3) 教育的なゲームの発展と普及

ゲームのオンライン化が進み、近くにいる仲間だけでなく国内、国外、年齢問わず色々な人とゲームができ、コミュニケーションを取る事が可能な時代になっている。

この経験は学力の3要素に「主体性・多様性・協働性」という項目がある以上、ゲームの発展が子供たちの学力に大きく影響するだろう。

また、ゲームカセットで販売されていた時代から現在はダウンロードが主流になっている。

#### 【ニンテンドースイッチの年間販売タイトル数】

2018年パッケージ併売150ダウンロード専売483

2022年パッケージ併売222ダウンロード専売1363

パッケージ併売をしない事でゲーム制作コストが良くなり、より多くのゲームタイトルが今後も普及されることが見込まれる。

ゲームがどんどん増える中で、指導に使うゲームタイトルを固定する事は子供の関心を奪う事になる。教育に適したゲームの特徴に「最新である」を述べたのは、新しいから子供たちの興味を引けるという事だけではなく、ゲームの中身に最新技術が使われている事でデジタル技術の最先端に触れることも目的である。

## Ⅲ. ゲームが子供の学力向上に与える影響

学力に影響するゲームタイトルが存在し、この先も子供たちの学力を向上させる可能性を持ったゲームタイトルがどんどん出てくると仮定した際、具体的にゲームは人間のどの能力に影響を与えるのか。

### (1) 非認知能力への影響

ゲームは、非認知能力にさまざまな影響を及ぼすことがある。以下に、ゲームが非認知能力に与える影響のいくつかを説明する。

【判断力と戦略的思考】 戦略ゲームやパズルゲームなどは、プレーヤーに戦略的な思考と判断力を鍛える機会を提供する。プレーヤーはリソース管理、問題解決、予測能力などを向上させることができる。(例) 信長の野望/三国志大戦/ぷよぷよ/テトリス

【反射神経と注意力】 アクションゲームやスポーツゲームは、反射神経や注意力を高めるのに役立つ。高速なゲームプレイに対応し、状況に適切に対処する必要がある。(例) モンスターハンター/ストリートファイター/プロ野球スピリッツ/みんなのゴルフ

【協力とコミュニケーション】 マルチプレイヤーゲームは、他のプレーヤーと協力し、コミュニケーションスキルを向上させる機会を提供する。チームワークや戦略の共有が必要になる。(例) フォートナイト/APEX/ヴァロラント

【精神的健康】 ゲームはストレスの軽減やリラックスにも貢献することができる。ストーリー重視のゲームや瞑想アプリなどは、精神的な健康に対するポジティブな影響を持つ。(例) 原神/どうぶつの森/ポケモンスリープ

【モータースキル】 アクションゲームやスポーツゲームは、手-目の協調やモータースキルを向上させるのに役立つ。(例) グランツーリスモ/eFootball

ただし、適度なプレイとバランスが大切であり、過度のゲームプレイは認知能力に悪影響を及ぼす可能性がある。子供のゲームプレイ時間は指導する上で過度にならないよう大人が

管理をする必要がある。

子供たちに時間の管理をお願いしてもゲームの楽しさで時間を忘れてしまうので、必ず指導者や親がゲームプレイ時間に関するルールを決める事が重要になる。

## (2) 学習意欲とモチベーションへの影響

ゲームは今まで述べてきたゲームそのものもつ学力向上のツールだけでなく、子供たちが日常で学習する授業や習い事への意欲やモチベーションにつながる。

現在指導している高校の生徒たちはゲームが出来る「eスポーツルーム」に心地良さを感じ、昼休みや放課後にリフレッシュ目的でゲームをしに来る。

これは授業で学力向上として利用しているゲームプレイとは生徒たちの中で分別出来ており、「この後、塾だからそれまでちょっとゲームしていきます」「午前中授業疲れたのでちょっとゲームしていきます」といったように少しの時間だけでもゲームをする事によって、心の体力を回復させ、この後の学習が効果的に取り組めるようゲームを上手く利用している。

また、ゲームの授業が1コマあるという事実が生徒たちのモチベーションにつながる。

「この授業頑張ったら次はゲームの授業だ」という生徒が思う気持ちや「これ頑張ったら次の授業ゲームだからファイト」という先生側が生徒の意欲へのアプローチ手段となる。ゲームは子供たちの脳内に「楽しい!」と記憶されていて、楽しい物がこの後待っているという考えが心を軽くし、他の教科の学習意欲にも大きく影響を与える。

そして、私はゲーム実況を中心としたYouTuberとしての活動をしている事もあり、子供の興味があるゲームや動画配信/映像編集に対して、入門～専門的な話まで関心の軸をずらす事なくヒアリング出来る存在でいる事が子供の学校へ行く事のモチベーションの一つになっているのだ。ゲームや動画編集は子供にとって非常に興味のあるコンテンツで、それに関わる専門者の存在は学校教育において必要である。

このようにゲームが子供の学力向上に与える影響は大きく、しっかりと指導者や保護者の管理の元で正しくルールを守って活用すれば、認知能力/非認知能力を共に成長させる事が出来ると思う。

## IV. 教育に適したゲームの効果的な活用方法

ここではゲームで学力向上をさせる為に実際に生徒たちに対して行ってきた具体的な授業内容やそこで起きた効果や結果について述べる。

### (1) カリキュラムへの統合

ゲームを使用した授業を計画する際に「ゲーム+〇〇」といった〇〇の部分にどのような能力が生徒たちに必要なのか。どのような能力はゲームだと効果的に伸びるのか。どのような能力は今までの授業形態だと伸ばしにくいのかと、色々な角度から学力向上箇所を想定してカリキュラムの計画を行った。

それはゲームで何かを学ばせる事が出来ても、既に問題なく進行している授業形態のものをわざわざゲームで授業化するべきではない。しかし、ゲームがもつ魅力は取っ付きにくい科目を学習する事のハードルの高さを和らげる効果があるからだ。

実際にeスポーツエデュケーションコースでのカリキュラムではグローバルイングリッ

シュ/ゲームプログラミング/映像編集といった授業を採用している。

グローバルイングリッシュでは、英語の授業ではなく、英会話の授業でもなく、ゲームを通して英語に触れる事で英語に対する抵抗を無くす事、英語に対する関心をもつ授業をしている。講師は海外留学経験のある先生にゲームをする上で使う簡単な単語やアクションなどトっさに出るような英語の指導や海外の配信者の1シーンでの発言などをピックアップし興味のある英単語を中心に指導している。そして授業とリンクするようなゲームタイトルのセレクトは筆者が監修している。

ゲームプログラミングの授業では、プログラミングという言葉を知りただけでも難しそうな事もゲームを使う事で理解しやすく効率的な学習する事が出来る。そもそもゲームそのものがプログラミングされた物であり、現在はゲームをしながらプログラミングが出来るようなゲームソフトも存在し、ゲーム+学習においてとても相性の良い科目である。

映像編集の授業では、映像編集ソフトの使い方から学び、動画編集が出来る力を育てている。ソフトの使い方を学んだ後は実際に自身で撮影した映像をPCに取り込みカットやテロップ入れなどを行う。「自分がもしYouTubeのチャンネルを始めるとしたら」というテーマで自分が好きなことで自由に動画作りをする授業も行っている。ゲーム実況を作る場合は自分のプレイ動画を録画する所から始める。家でチョコケーキを作った映像を料理動画にする場合は、レシピを書いた画像作成から行う。こちらで多くは用意せず、自分で企画/準備/撮影/編集/書き出しまで行う。1から10まで用意しなくても、自分で必要なものを考える思考力、自分から動き出せる行動力、そして自分の好きな物を理解し表現する力を鍛えるにはYouTube動画制作の授業は効果的である。

※実際に行った授業の例

**【授業名】** グローバルイングリッシュ

**【対象】** 高校1年生

**【使用ソフト】** マインクラフトエデュケーションエディション

**【授業内容】** 英語のみで買い物をしよう

事前に作成しておいたワールドに生徒2人で入る(1人は店員役1人はお客さん役)予め作っておいた6つのお店で使用し英語のみで買い物をを行う。買い物は何を買うのか指定があり、全て正しく買えたらクリア(店員交代してもう1セット)事前に配布プリントで買う物リストや難しい単語/買い物で使いやすい英文法はリストアップしておく

**【授業結果】** ゲームをなんとかクリアしようとするため、英語が苦手な生徒もひたすら単語だけでもなんとか欲しいものを伝えてクリアに近づくように工夫をする。英語が得意な生徒は実際の海外での買い物を想定して英文法を工夫し店員に伝えクリアを目指す。

**【ゲームを使用する効果】** 普通の授業だと英語が苦手だったり数学が苦手な生徒は、もう科目名を聞いただけで「無理」となり挑戦する事すら投げってしまう。ゲームを使う事でその入り口が広くなりマイナスな先入観を和らげる効果がある。また、ゲームをクリアしたいという欲が生まれ、挑戦する事を積極的に行うことができる。

カリキュラムを組む上で、提供できるゲームタイトルの中で授業を考えるという形式を取ると伸ばせる能力の幅が狭くなるので注意が必要である。古いゲームや同じゲームばかりになると生徒の関心を奪ってしまう。教育に適したゲームは必ずしも高額であったり、ハイスペックPCでないと出来ないという事はない。探せばゲームは無料のものだけでも大量にあ

るので、そこを自身の概念で狭めてしまうのは種類が豊富というゲームの魅力を潰す事になりかねない。「必ずこのゲームで授業を作る」といったゲームタイトル先行での組み立ては推奨できない。しかし、伸ばしたい能力を軸と考えすぎて授業を組み立ててしまうと学習感が強くなり、生徒たちは強制させられていると感じてしまう恐れがある。ゲームを使った授業のカリキュラムを組む際は必ず「ゲームは楽しい」というものをベースにバランス良く、そして指導する生徒たちに合ったタイトルや伸ばしたい能力選択をするべきである。

## (2) 学習評価

単発や短期ではなく、1年を通してゲームを使った授業を行う際に指導者側が避けては通れないのが学習評価である。ゲームのプロを育てる学校で実力向上の授業カリキュラムであれば、対象生徒のゲームの腕前やスコアに比例するように評価する事で良いと考える。しかしながら、ゲームを通じて学力向上に焦点を当てた授業において、ゲームの腕前というのは学習評価とほぼ無関係である。

以下は、筆者がゲームを通じて学力向上を目的とした授業で学習評価したポイントである。

**【出席/提出物】** 全日制高校で授業をしているため、出席する事を無下にはできない。

提出物も好きなゲームに関する物のため、他授業より明らかに高い提出率/内容になっている。

**【自己表現/計画性】** なぜそのゲームを選んでプレイするのか。なぜ自分はそのゲームが好きなのか。そのゲームだと自分がどう輝けるのか。自己表現、自己分析がゲームだと気軽に行いやすいため、生徒たちとコミュニケーションを取りながら自己理解度を確認し評価する。目の前の好きなゲームをただするだけでなく、例えば3コマの授業でプレイするゲームタイトルで、何を目的に誰とどのようにやるのか。コマ単位での授業の組み立てを生徒たちに計画させる。その計画書の中での組み立て方や考え方を評価する。

**【知識/理解】** ゲームによって求められる能力が変わる。どの能力がこのゲームに必要なのか。それはなぜか。自分はその能力があるのか。どこまで育つか。

対象のゲームタイトルについてどれほど理解しているのか確認し評価する。

**【成長を比較する】** 自分を理解しゲーム内容や目的を把握していても、結果や効果がなければならぬ。

その授業を行う前の能力と授業を受けた後、本人にどのような変化があったのか。今現在の能力だけでは結局元々上手い子だけが評価されてしまう。成長に意識を向け評価する。

ゲームを通じて学力向上を目的とした授業で伸ばせる力には数値化出来ないものも多い。学習評価は数字で表記するものが多いため、数値化出来るものに頼りたくなるが、学力の3要素のうち「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」の2つは数値化出来ないものがほとんどである。特にゲームはこの2要素との相性が良いので、数値化出来ない所もしっかり子供とコミュニケーションを取り、計画や企画やアイデアなど、子供が考えている事を言語化できるよう指導者側がアプローチし、そこを学習評価に繋げていくべきである。

## (3) 保護者と指導者の役割

ゲームを通じて子供の学力向上を目指す上で保護者と指導者の役割は非常に重要である。以下は、その役割を果たすためのいくつかの方法である。

【**ゲームの選択**】子供に合ったゲームを選ぶ。「I.教育に適したゲームの概要」にて述べたとおり。

【**適切なコンテンツ**】子供がプレイするゲームの内容には注意を払い、年齢適切なものを選ぶ。

【**参加と共感**】子供と一緒にゲームをプレイし、楽しむことが重要である。子供がゲームを楽しんでいるとき、学びの効果は高まる。また、子供がゲームで成功体験を積むことが重要である。

【**学習機会を創出**】ゲームを通じて、子供に新しいアイデアやコンセプトを学ぶ機会を提供する。質問を投げかけ、子供がゲームから何を学んでいるのかを話し合うことが大切である。

【**制限とバランス**】ゲームは子供にとって娯楽であるため、適切な時間と場所でプレイさせる。家庭内のルールを設定し、ゲーム時間のバランスを取る。

【**チームプレイ**】多くのゲームはチームワークを奨励する。子供に他のプレイヤーと協力し、コミュニケーションスキルを向上させる機会を提供する。

【**肯定的なフィードバック**】子供がゲームで成功したときや新しいことを学んだときに、肯定的なフィードバックを提供する。子供の努力を称賛し、自信を育むのに役立つ。

保護者や指導者はゲームを単なる娯楽として捉えるのではなく、使い方次第で教育的なツールとして活用出来るといった認識を持つ。しかし、適切なバランスとガイダンスが重要である。

## V. ゲームベース学習の課題

ゲームが子供の学力向上に“使い方次第”で貢献出来ると述べてきたが、使い方を誤ると効果が出ないところではなく子供に悪影響を及ぼしてしまう恐れなど課題点について論じていく。

### (1) ゲームがもつ中毒性

ゲームがもつ中毒性は、子供や大人でも一部の人の人にとって問題になることがある。これはゲームの設計要素やプレイ体験に関連している。以下に、ゲームの中毒性の主な要因をいくつか説明する。

【**刺激と報酬**】ゲームは頻繁に報酬を提供し、プレイヤーが成功感や達成感を感じる要素を取り入れることが多い。この報酬システムは脳の快楽中枢を刺激し、中毒性を高める。

【**挑戦と成長**】ゲームはプレイヤーに対して難易度を調整し、プレイヤーが徐々にスキルを向上させる機会を提供する。この挑戦と成長の過程は、プレイヤーを引き込む要因となる。

【**コミュニティと競争**】オンラインゲームは他のプレイヤーとの競争や協力を奨励し、ソーシャルな要素を持っている。プレイヤーは友達や他のプレイヤーとつながり、競争心を刺激されることがある。

【**時間の感覚の歪み**】ゲーム内の活動が時間を忘れさせ、プレイヤーが時間の経過を認識しづらくなることがある。これはゲーム中毒の一因となる。

【**フリーミアムモデル**】一部のゲームは無料でプレイできるが、アイテムや進行を加速するための課金要素が含まれている。これは課金誘惑を増加させ、中毒性を高める要因となる。中毒性が問題となる場合、以下の対策を考慮することが重要である。

【**時間管理**】ゲーム時間を制限し、プレイ時間を管理することが大切。家族や個人のルール

を設定する。

【バランス】ゲームと他の活動（学業、運動、社交など）のバランスを取る。適切な生活スタイルを維持することが中毒性の予防に役立つ。

【サポートとコミュニケーション】子供や家族のメンバーがゲームに過度に没頭する場合、オープンなコミュニケーションを通じてサポートを提供し、協力を呼びかけることが重要である。

中毒性は個人によって異なるため、ゲームの利用に関する意識と責任が求められる。

## (2) コンテンツの適切な選定

ゲームタイトルの中には、性表現/暴力表現/反社会的行為表現/言語・思想関連表現をするものがある。子供はそういった刺激的なコンテンツに興味を持ちやすい。

保護者や指導者は子供の年齢や性格を把握し、適切なタイトル選定を行う必要がある。

CERO（セロ）といった特定非営利活動法人のコンピューターエンターテインメントレーティング機構があり、ゲームソフトの年齢別レーティングを実施している。

※CERO=Computer Entertainment Rating Organizationの略称

大半のゲームのパッケージにはCERO[A]とかCERO[Z]とレーティングマークがついており、対象年齢のレーティングはABCDZの5種類に分類されている。※図1



図1

また年齢だけでなく、コンテンツマークが9種類用意されており、マークでゲームでの過激な表現の有無を確認することが出来る。※図2



図2

その他にも教育用ソフトなどのマークもあるので、適切なタイトル選定に使用してほしい。

## (3) デジタルリテラシーの懸念

ゲームのオンライン化が進み、当たり前世界中の人とコミュニケーションを取りながらゲームをする事が可能な時代になっている。そこで課題となってくるのがゲームコミュニティの安全な利用である。

親が誰か把握していない人と子供が連絡先交換をしていたり、さらには知らない所で直接会っている事もありえる。筆者が子供の頃、友達の家でゲームをしていた時代では、コミュ

ニティの世界は狭く、一番遠くても友人兄の友人程度であり、関係性や年齢差が大きく離れる事はほぼなかった。今はSNS上で共通のゲームコミュニティが盛んになり、かなりの数のオフ会やオフラインミーティングなどが当たり前に行われている。

※オフ会=オンライン上でやりとりしている人たちがオフラインで実際に会うイベント

子供は大人の真似をしたがるし、楽しそうな物への興味は大人以上に持っている。ただ、子供が参加するオフ会などのイベントはしっかりと親が内容や参加者層を把握しておく必要がある。共通のゲームで知り合う人には、好意フィルターがかかり警戒する気持ちが弱まる。子供にとって年が離れた人の影響力は大きく、過度な影響を与えてしまう可能性がある。

また、自身のYouTuberとしての活動で、投稿した動画のコメント欄に心無いコメントや誹謗中傷と受け取れる内容の書き込みが来る事がある。オンラインでの誹謗中傷に対する法律は年々強化されている。社会全体が意識しないといけない問題である。

これらに関しては、ゲームだけでなくスマートフォンやPCの使用を含めて、デジタルリテラシーの教育に力を入れていくべき項目である。

今回、ゲームベース学習の課題に中毒性/不相応なコンテンツ/デジタルリテラシーを上げたが、ゲームベースのみならず子供の教育には多くの課題が生じるものである。直接的に子供を見るだけでなく、やっている事の環境や人間関係の背景まで、親や指導者はしっかりと目を向けて、子供にとって適切な環境を用意する事に努めていくべきである。

## VI. 結論と将来展望

ゲームを使用して子供の学力を向上させる上で一番大切な事は、保護者や指導者がゲームを理解して子供に適切な環境を用意する事である。「ゲームで頭が良くなるの。じゃあゲームやりなさい」と保護者がゲームに頼り、子供を放置するような環境にならないように、指導者は子供だけでなく保護者への環境指導にも努める。

述べてきたように、ゲームで向上する学力は「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」といった数値化出来ない学力が大半を占める。数値化出来ない学力は学生時代には評価されづらいが、大人になり社会に出て仕事をしたり、生活する上で重要な力になってくる。思考力や表現力は問題に対処し解決策を見出すために不可欠である。社会ではさまざまな問題が発生し、その解決には効果的な思考が求められる。個人や組織が成功するためには、常に新たな課題に対処し、創造的な解決策を見つける必要がある。仕事やプロジェクトを進める上で、複数の人が協力して働くことが必要である。協働性があれば、異なる視点やスキルを持つメンバーが効果的に連携し、より創造的で効果的なソリューションを見つけることができる。

子供の数値化出来ない学力を理解し評価するのは、保護者や指導者、そして社会である。

「点数が取れないからダメ」と子供を評価している人間やそんな社会にならない為に、ゲームが教育の中に入り込み、子供がもつ新しい可能性を生み出すコンテンツになると私は確信している。

未来を生きる子供たちが、ゲームだけでなく多種多様な教育を受け、個性豊かで素晴らしい人間となり、素敵な世界を作り上げてくれるよう、私もゲームを使用した教育に情熱を持ち、日々研究に尽力していく。