

ゲーミフィケーションを活用した境界性パーソナリティ障害の 理解度向上教育プログラムの提案

Concept for an Educational Program to Improve Understanding of Borderline Personality Disorder Using Gamification

木本 健太^{*1}, 真嶋 由貴恵^{*1,2}, 梶田 聖子^{*1,2}

Kenta KIMOTO^{*1}, Yukie MAJIMA^{*1,2}, Seiko MASUDA^{*1,2}

^{*1}大阪府立大学 現代システム科学域

^{*1}College of Sustainable System Sciences, Osaka Prefecture University

^{*2}大阪公立大学大学院 情報学研究科

^{*2}Graduate School of Informatics, Osaka Metropolitan University

Email: sfa00100@st.osakafu-u.ac.jp

あらまし：境界性パーソナリティ障害（BPD）は感情・行動・対人関係の不安定さから、生活に苦痛や支障を引き起こしてしまう精神障害である。大学生のBPDの認知率は約50%であり、うつ病などの主要な精神障害と比べて低いことが分かっている。また、精神障害への偏見は広く存在し、原因として「知識・接触経験」の不足が推測される。そこで本研究では、ゲーミフィケーションによるBPDの理解度向上・偏見解消を目的とした教育プログラムを提案する。

キーワード：境界性パーソナリティ障害、精神障害、偏見、ゲーミフィケーション、ガニエの9教授事象

1. はじめに

パーソナリティ障害とは感情・行動・対人関係の不安定さから、社会生活に著しい苦痛や支障を引き起こしてしまう精神障害である。その一種である境界性パーソナリティ障害⁽¹⁾（以下BPDとする）は対人関係の不安定性・過敏性、自己像の不安定性、極度の気分変動、及び衝動性の広汎なパターンを特徴とする。

BPDは一般人口の約2%~6%、精神障害に対して入院治療を受けている患者の約20%が該当するとされ、主に青年期後期または成人期早期に発症する。

一方で、大学生を対象にした調査⁽²⁾ではBPDの認知率は約50%であり、精神疾患だと思いと回答した人は約62%であることから、理解度が低いことが推測される。

また、精神障害への差別・偏見は現代でも広く一般に存在する⁽³⁾ことがわかっており、櫻井ら⁽⁴⁾が日本における精神障害者に対する偏見を文献検討により分析した結果、精神障害者への偏見の弱い人の属性は「精神障害者との接触があること」と「知識があること」の2点であると考えられている。以上のことから、精神障害者との差別・偏見を解消するために「接触経験」と「知識」の獲得に効果的な学習教材の検討が現状の課題であると考えられる。そこで、本研究では、BPDに関する知識定着・継続的な態度変容による偏見解消を目的としたゲーミフィケーション学習を提案する。

2. 先行研究

2.1 ゲーミフィケーションの効果

ゲーミフィケーションを用いた教育の環境面における長所⁽⁵⁾には、「試行や失敗から学ぶ環境をつくりやすい」、「現実で体験することが困難な学習環境を作ることができる」、「現実では試せないようなことを繰り返し試すことができ、失敗を恐れずに積極的な学習をすることができる」といったものが知られている。

これらの効果が本研究における精神障害者との「接触経験」と「知識」を獲得するという観点において有効であると考えられる。

2.2 障害者に対する偏見減少のための教育的介入

高校生を対象に精神障害者に対する偏見減少のための授業による介入を行った実験⁽⁶⁾では、介入1週間後には被験者に好ましい態度変容が見られた。

一方で、介入は精神保健福祉全般についての簡易的な説明と、疾患当事者2名の語りによる授業形式であり、「知識」の獲得は可能だが、コミュニケーションを取るといった「接触経験」の獲得ができていないと考えられる。精神障害への偏見・差別をなくすためには、多くの人が接触体験をする必要があるが、その機会は限られている。そこで、簡易的に大人数に対して接触体験をさせることが可能な「仮想コミュニケーション」を用いた介入方法を考案する。

3. 研究目的

本研究では、BPDに関する知識定着・継続的な態度変容による偏見解消を目的とし、BPDを持つ人との仮想コミュニケーションにより「接触経験」と「知識」を獲得するためのゲーミフィケーション学習を取り入れた教育プログラムを提案する。

4. 教育プログラム

4.1 教育プログラムの概要

代表的な学習支援モデルの1つである「ガニエの9教授事象⁽⁶⁾」に基づいた教育プログラムを考案した。

表1 教育プログラムの流れ

教育プログラム	ガニエの9教授事象
①BPDに関する簡易的な質問	学習者の注意喚起
②教育プログラムの目標を提示	授業目標の告知
③事前アンケート・テスト	前提条件の確認
④BPDに関する知識の獲得	新しい事項の提示
⑤具体的なエピソード提示	学習指針
⑥ゲーミフィケーションによる学習	練習の機会
⑦結果と解説	フィードバック
⑧事後アンケート・テスト	学習成果の評価
⑨期間を空けて復習テストを実施	学習の保持と転移の増強

4.2 仮想コミュニケーション体験の概要

BPDに関する知識・接触体験を得るための学習活動として、ADV形式のゲーミフィケーションを採用した。ADVとは、ゲームの一種であり物語にそって、展開のしかたを推理して順次その画面を選択しながら結末に行き着くものである⁽⁷⁾。本教材は、ADV作成ツールであるティラノスクリプト⁽⁸⁾にて開発し、ブラウザ上で利用できるようにする。今回用いる教材による学習の流れを図1に示す。



図1 ゲーミフィケーションの流れ

本教材では、身近にBPDの人がいるという状況が物語形式で進行し、行動選択によってそれに応じたやり取りが発生し、状況が分岐する。選択と状況変化が繰り返され、シナリオ終了と同時に、選択肢の正誤や解説といったフィードバックを与えることで繰り返し学習ができるように設計する。図2に本教材のシナリオ画面・フィードバック画面を示す。

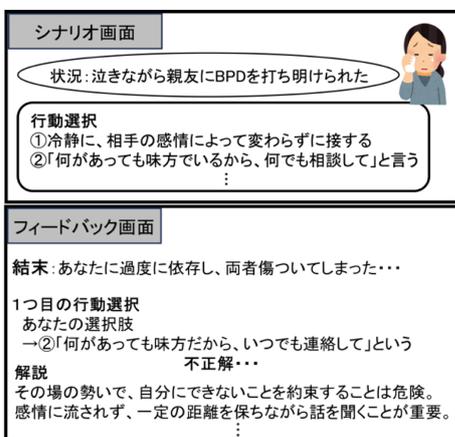


図2 仮想コミュニケーションの具体的な内容

5. 教育プログラムの評価実験

5.1 対象者

学内の同意の得られたBPDを認知していない大学生20名を対象とする。

5.2 実験方法

被験者を無作為にA群とB群に分け、学習活動を行うことで、ゲーミフィケーション教材の有効性を検証する。A群は提案した教育プログラムを用いる。B群はBPDの対処法についてオンライン講義を実施する。また、1度目のテストの終了1ヶ月後に復習テストを行い、学習の保持・転移の増強を図る。

5.3 評価方法

介入前後のテスト・アンケートで比較・評価する。学習活動の終了1週間後にテスト・アンケートを行う。テストの点数を比較することで知識定着を評価し、BPDのイメージに関するアンケートを比較することでBPDへの態度変容を評価する。



図3 介入・評価手順

6. まとめ

本研究では、境界性パーソナリティ障害(BPD)の理解度向上を目的とするゲーミフィケーションを活用した教育プログラムと評価方法について提案した。今後は教育プログラムの具体的なロードマップ作成及び、教材のシステム開発を進める。

参考文献

- (1) MSD: “境界性パーソナリティ障害(BPD)” (2019), <https://www.msmanuals.com/ja-jp/プロフェッショナル/08-精神障害/パーソナリティ障害/境界性パーソナリティ障害-bpd?query=BPD> (2024.1.16 確認)
- (2) 津田菜摘, 武藤崇: “関係フレーム理論に基づいた精神疾患のスティグマ介入に向けた予備的研究”, 心理臨床科学, 第8巻, 第1号, pp.19-30, (2018)
- (3) 清水佑輔, 橋本剛明, 唐沢かおり: “多様な精神障害に対する人々の認知: スtereotype内容モデルに着目して”, 社会心理学研究, 第37巻, 第1号, pp.36-42, (2021)
- (4) 櫻井友実, 橋本健志, 四本かやの: “日本における精神障害者に対する偏見の文献検討” 第39巻, 3号, pp.273-281, (2020)
- (5) 藤本徹: “ゲーム学習の新たな展開”, 放送メディア研究, No.12, pp.235-252, (2015)
- (6) Sunlite human TDMC: “ガニエの9教授事象とは” (2020), <https://www.slhtdmc.co.jp/labo/bid/gagne9events/> (2024.1.16 確認)
- (7) Silicon Studio Agent: “【ゲームジャンル解説】アドベンチャーゲーム” https://ss-agent.jp/column/game_words/gw18-adv-adventure-game/ (2024.1.16 確認)
- (8) “ティラノスクリプト” <https://tyrano.jp> (2024.1.16 確認)