

ゲーミフィケーションデザイン®

「辛いがやらなければいけないこと」に対して

- ① 頑張る
- ② 諦める

の二者択一だったこれまでの選択に

- ③ 楽しみながら継続する

という第三の選択肢を提供するもの



ゲーミフィケーションは

- ▶ ゲームづくりの技術だと思うなら 01 ページへ
- ▶ ゲームづくりとは違うと思うなら 03 ページへ

Gamification Design[®]

“It’s a tough job, but somebody’s got to do it.”

You have two choices:

- ① Pull through and do your best even though you’re not having fun.
- ② Give up and quit.

Gamification Design presents a third option:

- ③ Continue having fun.

Introduction

これからの時代では、AI(人工知能)により代替される領域が更に広がっていきます。そして、主体的に動き新たな価値を生み出せる人材がますます重要になってきます。

自ら動き出そうというモチベーションを、まるで遊んでいるかのような感覚で支援していくのがゲーミフィケーションです。ゲーミフィケーションは実は私たちの身の回りにあふれており、知らないうちに行動を促されているのです。

Introduction

“It’s a tough Job, but somebody’s got to do it.”

You have two choices:

- ① Pull through and do your best even though you’re not having fun.
- ② Give up and quit.

Gamification Design presents a third option:

- ③ Continue having fun.

ゲーミフィケーションはゲームを作るコトではない？

ゲーミフィケーションとは、遊びを楽しくするモチベーションテクノロジーです。ゲームデザイナーが用いる 人を惹きつけ夢中にさせる要素を現実の社会活動に活用していくこと です。なので、ゲームを作るコトではありません。

ゲーミフィケーション (Gamification) という言葉はアメリカで生まれました。ゲーミファイ (Gamify) ”ゲーム化する” の名詞形で“ゲーム化すること”という意味です。

身の回りのこと (例えば 学び) にゲーム要素を入れて対象者を楽しくやる気にさせる仕掛け がゲーミフィケーションです。日本では2011年頃からウェブサービスを中心に活用され始めました。

ゲーミフィケーション とは

- 身の回りのこと (学び) に、
- ゲーム要素を入れて、
- 人を楽しくやる気にさせること。

- * 若い世代との親和性が高い
- * ゲームではない



ゲーミフィケーションを活用した身近な事例を

- ▶ 3つ以上言えるなら 05 へ
- ▶ そうでないなら 03 へ

Isn't gamification about knowing how to create games?

Gamification refers to motivation technology that makes learning fun. It draws on the techniques utilized by game designers to draw people in and to keep them engaged but applies this concept beyond games to other social activities.

Gamification does not solely refer to one's ability to create a game. The word gamification originated in the United States and it is made up of the verb "to gamify," or to make a game.

Gamification involves incorporating game elements into everyday things such as learning for the purpose of making something fun and enjoyable for a target audience. In Japan, gamification was applied to webservices starting from 2011.

マンガで読むゲーミフィケーション



楽しくやり遂げることだけがゲーミフィケーションのゴールなのではありません。次に挑戦したくなる気持ちや自信を引き出すのが、ゲーミフィケーションデザインです。

Gamification in Manga

“Let’s climb that 600m tall mountain!” Kissy bear

“What? It looks like too much work.” Ms. Yamakawa

“Seems troublesome...” Mr. Sorano

“Not to worry! Ms. Yamakawa, you can take small steps!”

“If it’ll only take me about 30 minutes to reach the first station, then maybe I can...” (Ms. Yamakawa)

“I’ve reached the second station!” (Ms. Yamakawa)

“Great work, Ms. Yamakawa!” Kissy Bear

“And for you, Mr. Sorano, I suggest you take goal oriented and choice-based route.”

Easy: Walking course

Normal: Full body exercise course

Hard: Full-scale climbing course

“I can choose what I like!”

“Yay! Everyone made it to the top!”

“I think I can do this again!” Ms. Yamakawa

“It was so much fun! I want to do it again!” Mr. Sorano

“Great!” Kissy bear

The goal of gamification is to not just have fun. Gamification design brings out feelings of confidence so that you can take on any challenge.

身近にあるゲーミフィケーションの事例

私たちの身の回りに潜んでいるゲーミフィケーションの事例を紹介します。あなたもこの仕掛けでやる気を継続させられたのかもしれない。

ラジオ体操のスタンプ帳

ここでのゲーミフィケーションはスタンプ帳。参加した日にはスタンプが1つ押されて、たまっていくのが見え、やる気になる。こうして目標達成までを1日ごとのス

モールステップにすることでモチベーションアップを図っている。またスタンプ帳を見た親から称賛がある点も重要。

くら寿司のビックらポン！

回転寿司で食べ終わったお皿を5皿投入するとルーレットが回せる仕掛け。当たるとオリジナルグッズがもらえる。親子連れに好評。ルーレットを回したい子供たちにせがまれたお父さんが、5皿になるまで追加でお寿司を食べ

ることもあり。売上もアップする。

お遍路

八十八カ所のお寺を巡拝する旅路では、目的も期間も巡る順番も交通手段さえも自分で選んで、朱印をコンプリートする。



事例に隠れているゲーミフィケーションデザイン6要素が

▶すべてわかるなら 07 へ

▶そうでないなら 05 へ

Examples of familiar gamification

Here are some examples of gamification around us. You may have been motivated by these so-called “tricks.”

"Radio Exercise Stamp Card"

Gamification in the form of a stamp card. Each time you participate, you collect a stamp in your book. As you see the number of stamps accumulate, you will feel more motivated. This method shows how you can take small steps to achieve your goal. Getting encouragement and praise from parents also helps in being able to achieve your goal.

“Kaiten Sushi's Roulette!”

Gamification in the form of a “roulette.” At sushi-go-round restaurants in Japan, for every five plates of sushi that a customer consumes, she/he/they can use those plates to play a game that appears on the order screen for a chance to win a prize. This is popular among parents and children. The father is often encouraged to eat more sushi so that his kid(s) can play more games. As you can imagine, this increases sales.

"Ohenro"

Similar to the first example, you can collect stamps throughout your journey. In this case, you are able to keep a record of the purpose and duration of the visit and the type of transportation you took. For each temple you visit, you receive a red stamp (Gosyuin).

ゲーミフィケーションデザインとは(1)

日本ゲーミフィケーション協会は、代表理事を務める岸本 好弘が29年間にわたるゲームデザイナーの経験から導き出した **プレイヤーがハマるゲームデザイン** を整理し、ゲーム以外にも活用できる6つの要素をゲーミフィケーションデザインとして体系化しました。

1. 能動的な参加

ゲームは自分がやりたいときに始められ、やめたいときにやめられ

る。初級、中級、上級といった難易度が選択できるものも多い。自分が最も楽しめるモードで取り組めるということが人間の活動には大きな意味を持つ。また、ストーリーや世界観、キャラクターなどの魅力によりプレイヤーをゲームの世界に引き込むことで期待と興奮を設計し、継続的な参加を促す。

2. 称賛を演出

ゲームではステージをクリアする

と「GREAT」という表示とともに効果音が鳴ったり花火が上がったりする。自分の成功がきちんと認められるということがやる気を生み出す。

3. 即時のフィードバック設計

ボタンを押すと主人公がジャンプするなど、ゲームでは操作に対する反応が画面からすぐに返ってくる。こうしたフィードバックが快感と安心をプレイヤーにもたらし。

What is gamification design (1)

Yoshihiro Kishimoto, the representative director of The Japan Gamification Association, has been conducting work on game design for over 29 years. Based on his research on what makes game designs addictive to players, he has identified 6 elements of gamification that can be applied to things other than games.

1. "Active Participation"

The game starts when you want to do it and stops when you want to stop. There are many levels in games to choose from such as easy, normal and hard. Being able to work in a mode that you find most enjoyable makes the activity more meaningful to the player. Game participation is also encouraged by drawing players into the game world(s) through the appeal of stories, worldviews and characters.

2. "Direct Praise"

When a player clears a stage in a game, there is often a display of fireworks and special sound effects. You might even see the word "GREAT" displayed on the screen. This is done to acknowledge the player's achievement.

3. "Immediate Feedback"

In the game, the response to the operation immediately returns from the screen. Such feedback brings pleasure and security to the player.

ゲーミフィケーションデザインとは(2)

4. 独自性の歓迎

主人公に自分好みの装備を施すことは分かりやすい自己表現であり独自性だが、その他にも、友達の気づかない攻略法を見つけ出したり、試行錯誤の末に自分なりの工夫をし目標をクリアすることもゲームの大きな魅力である。厳然たるルールが存在するがゆえの快感、満足感だ。

5. 成長の可視化

ゲームでは頑張った分だけレベルが上がり、自分の分身である主人公の見た目が変わるなどして成長が確かめられる。

6. 達成可能な目標設定

RPG(ロールプレイングゲーム)では、最初に出現する敵は弱い。主人公の成長に合わせて敵も強くなっていくが、工夫と頑張りで必ず倒せるよう設定されている。頑

張れば破れる壁であることが重要だ。

これらの6つの要素をゲーム以外に用いたとき、**ゲーミフィケーションデザイン6要素** となるのです。



ゲーミフィケーションを今すぐ

▶勉強したいなら **09** へ

▶実践したいなら **07** へ

What is gamification design (2)

4. "Recommend uniqueness"

Providing the main character or player with his/her preferred equipment is nothing new, but finding out strategies that other players didn't notice, and clearing stages after trial and error are also memorable features of a game. Fun and pleasure are derived from not having to follow strict rules.

5. "Growth visualization"

As you work hard to level up, you'll see your characters grow, which is sometimes indicated by the characters' change in appearance.

6. "Achievable goals"

In RPGs (role playing games), the first enemy you encounter is often weak and easy to defeat. As the main character/player grows stronger so too does the enemy, but through perseverance and hard work, the player should be able to defeat even the toughest enemies. Obstacles can be overcome by trying your best.

When these 6 elements are applied to things other than games, it becomes what I call the 6 elements of gamification design.

授業に導入したら効果が出た！（1）

200～250名が受講する大規模な大学講義でゲーミフィケーションデザイン6要素を活用し、学生の **楽しさ・集中度をアップ** させた [1] 事例を紹介します。

1. 能動的な参加

授業中発言するごとにスタンプが溜まるカードを用意し、スタンプが一定数たまったらちょっとしたプレゼントを提供しました。リアルクイズ形式で授業の復習

を試みたりもしました。



実際に使われたスタンプカード

2. 称賛を演出

学生が質問に正解すると「素晴らしい」と褒め称えました。重要なのは、学生の解答が想定した

ものと違っていた場合です。「違う」「話を聞いていなかったのか」と返すのではなく「惜しい」「もうちょっと」と正解まで導きました。

3. 即時のフィードバック設計

学生が提出したレポートに対して、翌週の授業の始めに何かしらのコメントをするようにしました。これは、毎週のようにレポートを提出しているのにその結果が年に1～2回の成績表でしか

[1] 岸本 好弘、三上 浩司(2013)「ゲーミフィケーションを活用した大学教育の可能性について」『日本デジタルゲーム学会2012年次大会予稿集』

Introducing gamification to the class was effective! (1)

We will introduce an example of a large-scale university class attended by 200-250 students, using six elements of gamification design to improve students' fun and concentration [1].

[1] Yoshihiro Kishimoto, Koji Mikami (2013) "Possibility of university education using gamification" Proceedings of the 2012 Annual Conference of the Digital Game Research Association Japan

1. "Active Participation"

I prepared and distributed stamp cards to students. Students got a stamp for every time they said something in class and received a small gift when they accumulated a certain number of stamp cards. I also tried reviewing lessons in the form of a TV program quiz.

2. "Direct praise"

When a student answered a question correctly, I praised him/her/them by saying, "Great." It is important to keep in mind that even if the student's answer is different from what you expected, refrain from saying things such as "No," or "Weren't you listening to my lecture?" Instead, encourage students by saying things such as "You're almost there," "Yes, that's partially correct," and lead the student to the correct answer.

3. "Immediate Feedback"

Students received my comments on their reports at the beginning of each week's class. Reports were assigned on a weekly basis, but if students do not receive feedback on their reports to see how they are doing, the course becomes like a boring game for them. For this reason, students tend to appreciate feedback on their reports.

授業に導入したら効果が出た！（2）

確認できないのではゲームとしてつまらないからです。また、学生も書いたレポートが引用されるとうれしいものです。

4. 独自性の歓迎

学生にグループワークをさせて、自身の発言ができるようにしました。自分の意見が認められた学生には自己肯定感が芽生えるというのも大事な要素のひとつです。



学生が積極的に参加する授業

5. 成長の可視化

中間発表を設け、成績優秀者を公開したり、その時点でのスコアに基づく最終成績結果の予測を

学生各自にメールで伝えたりして実現しました。

6. 達成可能な目標設定

評価システムを開示し、具体的に何をすれば加点されるかを示しました。



ゲーミフィケーションデザイン

▶を学びたいなら **05** へ

▶の導入相談がしたいなら **10** へ

Introducing gamification to the class was effective! (2)

4) "Encourage uniqueness"

I allowed the students to do group work so that they could speak to each other. Being able to communicate with peers is important for students to affirm (or challenge) their opinions with one another.

A class where students actively participate

5). "Visualization of growth"

Halfway into the course, the names of students who had excellent grades were made public, and emails were sent to students with predictions of their final grades based on their performance.

6). "Achievable goals"

In the first lesson, I disclosed the evaluation system to my students and showed what they could do to add to the evaluation.

ゲーミフィケーションが学べる書籍の紹介

ゲーミフィケーションについてもっと深く学びたい方に、岸本がおススメする書籍を紹介します。

ゲームニクスとは何かー日本発、世界基準のものづくり法則 サイトウアキヒロ (幻冬舎新書 2007)

日本文化である“おもてなし”の伝統として直観的なインタフェースと熱中させる仕掛けを体系化したゲームニクス理論。

幸せな未来は「ゲーム」が創る ジェイン・マクゴニガル著
藤本徹ほか訳 (早川書房 2011)

「ゲームが世界を変える」と最初に言い出した啓蒙書。生活やビジネスや教育の場でゲームを活用できれば、世界は想像を超えた変化を遂げると共感できる。

授業づくりエンタテインメント！ーメディアの手法を生かした 15 の冒険 藤川大祐 (学事出版 2014)

学校教育において、人を惹きつけるゲーミフィケーション（エンタテインメント）を積極的に活かす方法を伝える書。それによって子どもたちを没入させる仕組みづくりができる。

人生ドラクエ化マニュアルー覚醒せよ！人生は命がけのドラゴンクエストだ！ JUNZO (ワニブックス 2015)

ゲームを人生論に進めた書。ゲームの三大要素を人生に当てはめることで、楽しみながら自己実現に歩み出せると解く。

Introduction of books that gamification can learn

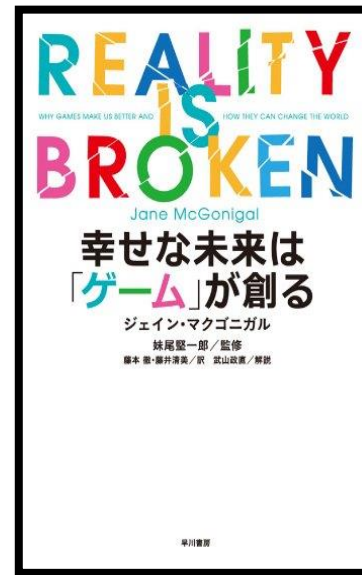
If you want to learn more about gamification, here are some books that Kishimoto recommends. Sorry that they're all in Japanese.



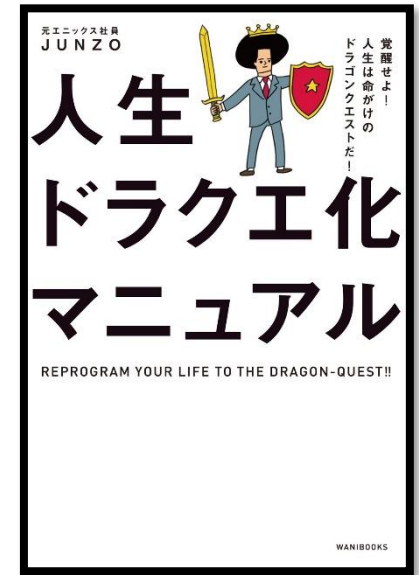
*Gēmunikusu to wa nani ka
— nihonhatsu, sekai kijun
no mono-dzukuri hōsoku*



*Jugyō-dzukuri
entateinmento! — Media
no shuhō o ikashita 15
no bōken*



*Shiawasena mirai wa
'gēmu' ga tsukuru*



*Life Draquing Manual -
Awakening! Life is your
Dragon Quest for life!*

協会説明

一般社団法人 日本ゲーミフィケーション協会（2019 年7月設立）は、日本中にゲーミフィケーションを広めて、楽しみながらやる気を生み出せる社会の実現を目指しています。そのためのゲーミフィケーションデザインを学ぶカリキュラムの策定や事例の紹介、セミナーなどを通してゲーミフィケーションデザインを活用できる人材を増やしていきます。また、ゲーミフィケーションの研究、普及を 行っ て い きます。

ご興味をお持ちの皆さまや、協会の趣旨にご賛同いただける皆さまからのご連絡をお待ちしております。

代表理事 岸本 好弘（賢者 きっしー）

©2019 一般社団法人 日本ゲーミフィケーション協会 本冊子記載の記事、写真、イラスト等の無断複製・転載を禁じます
ゲーミフィケーションデザイン™ は合同会社ザワッグルが商標出願中です

2019年7月25日 初版発行

2021年2月2日 改訂版発行

協会説明 10

Association explanation

Established in July 2019, The Japan Gamification Association aims to spread gamification across Japan, and to create a network of people who can foster motivation in others through gamification. Designing curricula, conducting case studies and running seminar workshops are all part of our objectives to increase the number of people who can utilize gamification. We look forward to hearing from those who are interested or would want to contribute to our association.

Representative Director Yoshihiro Kishimoto (Sage Kissy)



JAPAN
GAMIFICATION
ASSOCIATION

Contact Us



ゲーミフィケーションデザインの
最新事例を知りたい方はこちら

一般社団法人 日本ゲーミフィケーション協会

jgamifa.jp

〒141-0021 東京都品川区上大崎3-2-1目黒センタービル8F SENQ目黒

✉ contact@jgamifa.jp

Contact Us

Click here for the
latest examples of
gamification design

Japan Gamification Association

E-mail contact@jgamifa.jp