

\*\*\*\*\* p01. The state of J-Gamification Jゲームフィケーション 日本の現状



\*\*\*\*\*

Hello everyone. / I am speaking to you / from Kyoto, Japan.  
It is afternoon in Japan, / what time is it in your country?

My name is Yoshihiro Kishimoto, / please call me Yoshi.  
I am a / representative of the Japan Gamification Association, / Sage セージ Lv98.  
Our goal is / to " make the world / a fun game".

First, / I would like to thank all オール of you / for coming to my presentation.  
I would also like to thank / Replaying Japan / for giving me this opportunity.

My English might not be great, / but I hope you all / enjoy my talk.

\*\*\*\*\*

For the next 30 minutes, / I will discuss the idea of gamification design / and the state of J-Gamification.

J-gamification is a term ターム I coined コインド / to describe a / kind of gamification that Japanese people like / as seen in / JRPGs.

J Gamification is shaped / by the preferences プレファレンシーズ of the Japanese people, / which are different to the preferences / of people in other countries.

\*\*\*\*\*

At the end of my presentation, / I would like to take up / of the question of /  
"Why doesn't Japan, / the gaming superpower, / incorporate インコーポレート more game elements / into its reality?"  
and / to have a discussion with / all of you.

What is the current state of gamification in your country? /  
I would like to hear / your opinions on this question. /  
If we run out of time, / you are welcome / to e-mail me at a later date.

\*\*\*\*\*

みなさん、こんにちは。 私は今、日本の京都から、皆さんにお話をしています。

日本は午後ですが、みなさんの国は何時ぐらいでしょうか？

私は、岸本 好弘です。Yoshi と呼んでください。日本ゲーミフィケーション協会の代表賢者 Lv98 です。我々の目標は「世界を神ゲーに」することです。

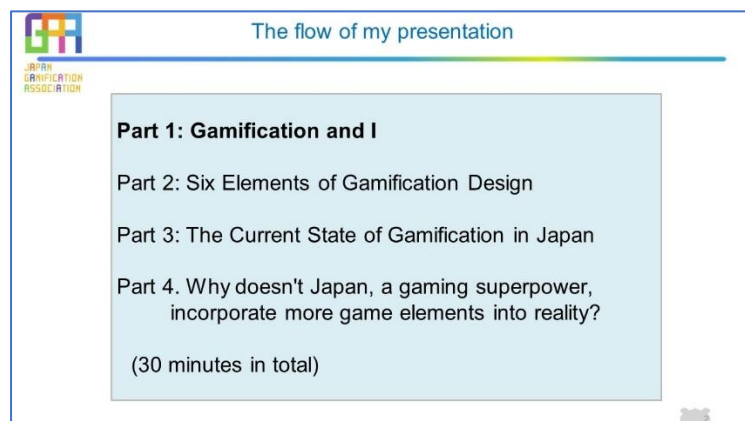
まず初めに、私の講演を聞いていただける皆さんに感謝します。そしてこの場を与えて頂いたスタッフに感謝します。私の英語は素晴らしいくないですが、私の話は素晴らしいと信じています。

次の 30 分間は、ゲーミフィケーション デザインの考え方と J ゲーミフィケーションの現状について説明します。J ゲーミフィケーションは私の造語で、日本人の好きなゲーミフィケーションと言う意味です。もしかして、JRPG の様に他の国の好みとは少し違っているかもしれません。

我々の考えるゲーミフィケーションデザインと、J ゲーミフィケーションの日本の現状をお話しします。

最後は、今日皆さんと議論したい、「なぜゲーム大国日本は、現実にはゲーム要素をもっと取り入れないのか？」です。皆さんの国のゲーミフィケーション現状を教えてください。この問いに対する意見をお聞きしたいです。時間が無くなれば、後日メールでも歓迎します。 2:45

\*\*\*\*\* p02. The flow of my presentation 今日の流れ(30 分)



\*\*\*\*\*

Here is the flow / of my presentation.

Part1: / Gamification and I

Part2: / Six Elements of Gamification Design

Part3: / The Current State of Gamification in Japan

Part4. / Why doesn't Japan, / a gaming superpower, / incorporate more game elements / into reality?

30 minutes in total. / There will be time / for Q&A afterwards.

We will start with Part1. / gamification and I.

\*\*\*\*\*

私の講演の流れです。

Part1. ゲーミフィケーションと私

Part2. ゲーミフィケーションデザイン 6 要素

Part3. 日本のゲーミフィケーションの現状

Part4. なぜゲーム大国日本は、現実にはゲーム要素をもっと取り入れないのか？

(トータル 30 分)

その後に Q&A の時間があるそうです。

まずは、Part1. ゲーミフィケーションと私 から始めます。 3:27

\*\*\*\*\* p03 My career 私の経歴



\*\*\*\*\*

Here is a / little information about me.

After studying programming in university, / I was a game developer for 29 つえんていない  
ん years.

I developed games for Namco, / now Bandai Namco Entertainment, / and Koei, /  
now Koei Tecmo Games.

I have developed / more than 50 titles of games.

The picture is of a baseball game / I created called "Famista," / which was released  
in the U.S. / under the name "R.B.I."

For 7 years / I studied and practiced gamification / at the Tokyo University of  
Technology, Faculty of Media Studies, / and other university.

For 4 years / I moved from university to business / and have been researching and  
practicing gamification / as a Representative of Japan Gamification Association, Sage  
せーじ Lv98.

We have broadened ブローデンド our target / to working people / and are training  
gamification designers / and collecting examples of gamification applications.

\*\*\*\*\*

これが私の経歴です。

大学でプログラミングを学んだ後、28 年間、私はゲーム開発者をやりました。ナムコ、今のバンダイナムコエンターテインメント、コーエー、今のコーエーテクモゲームスでゲームを開発しました。50 タイトル以上のゲームを開発した

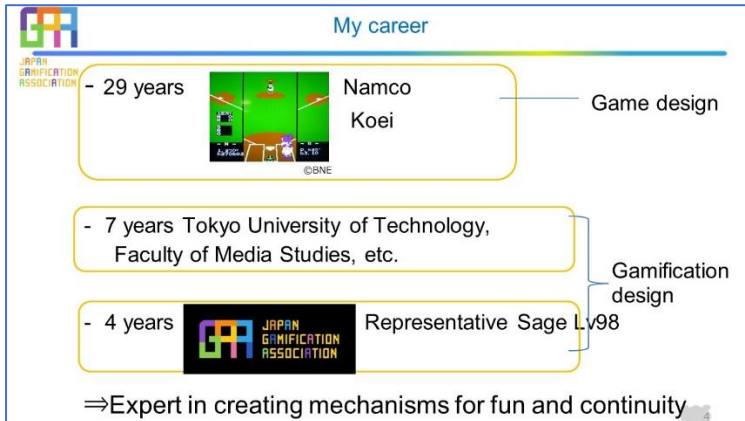
写真は私の作った野球ゲームの「ファミスタ」です、アメリカでは「R.B.I.」と言う名前前で発売されました。

7 年間 東京工科大学メディア学部などで、ゲーミフィケーションの研究と実践を行いました。

4 年間 大学からビジネスに移って、日本ゲーミフィケーション協会 代表賢者 Lv98 として、ゲーミフィケーションの研究と実践を行い、今に至ります。

対象を広く社会人に広げ、ゲーミフィケーションデザイナーの育成やゲーミフィケーション活用事例の収集を行っています。 5:09

\*\*\*\*\* p04 My Career 2 私の経歴 2



\*\*\*\*\*

In the span of my 40 フォーティ year career, / I have become somewhat / of an expert in creating / "fun and sustainable systems".

For the first 29 ツェンティナイン years of my career カリア, / I designed games / for the medium ミディム of games.

But I spent the latter 11 イレブン years of my career / producing game designs / beyond games / through a kind of gamification design.

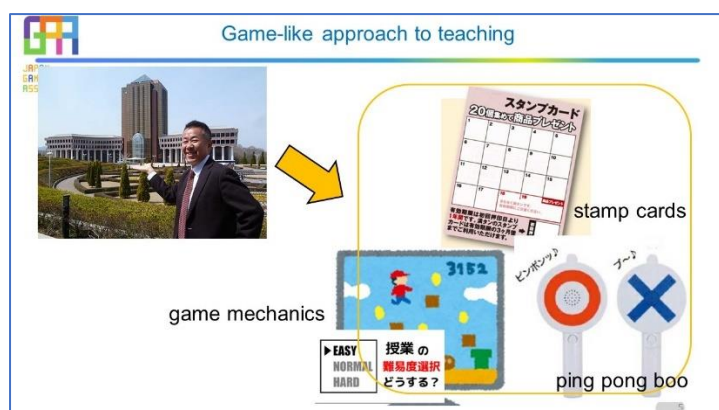
\*\*\*\*\*

私のトータル 40 年間キャリアは、“楽しみながら継続できる仕組み”を作る専門家 です。

最初の 29 年間 は、ゲームのために、ゲームデザインを考えました

後の 11 年間 は、ゲーム以外のために、ゲーミフィケーションデザインを考えました 5:52

\*\*\*\*\* P5. Game-like approach to teaching ゲームみたいな楽しい授業の実践



\*\*\*\*\*

I started using gamification / in my university classes / around 2011 ツエンティ イレブ  
ン  
and started practicing プラクティシング fun, / game-like approaches アプローチズ /  
in my teaching.

In my class, / I used stamp cards, / and game mechanics where / students can  
decide the difficulty level of the class / and ping pong boo (音).

However, / unlike games, / fun was a means to an end; / the goal was to get  
students / to actively アクティブリイ participate パティシペイト in the class. /

In games, the goal is / to have fun.

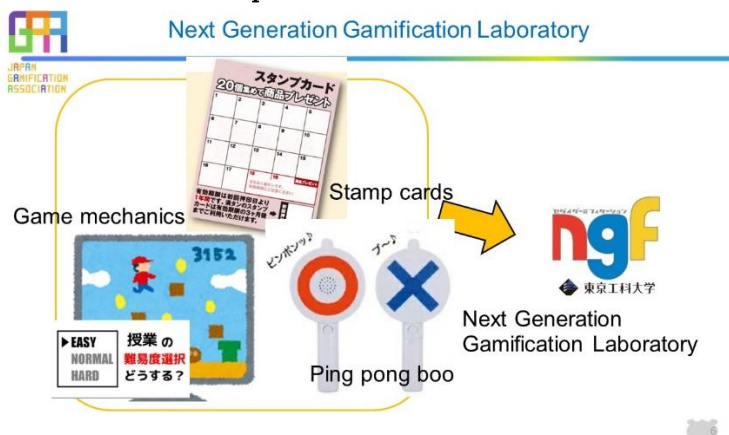
At that time, / however, / I did not know the word / "gamification" yet.

\*\*\*\*\*

私が大学 and started practicing fun, game-like approaches in my teaching. の授業にゲーミフィケーションを活用し始めたのは 2011 年頃からです。  
私は、ゲームみたいな楽しい授業の実践を始めました。スタンプカード、ゲームの仕掛け、例えば生徒は授業の難易度を決めることが出来る、ピンポ  
ンブーなどを授業で使いました。しかし、ゲームとは違うのは、楽しいは手段、生徒に能動的に授業に参加させるが目的でした。ゲームは、楽しいが  
目的です。

しかしその時は、ゲーミフィケーションと言う言葉はまだ知りませんでした。 7:00

\*\*\*\*\* p06 Next Generation Gamification Laboratory 次世代ゲーミフィケーション研究室



\*\*\*\*\*

One day, / my colleague かりつぐ, Mikami-sensei, / told me that / my approach was the similar to gamification, / which , at the time was a concept, / gaining attention in the United States.

It was around 2012 つえいんてい つえるぶ / when I first learned the word / gamification.

I then created / the “Next Generation Gamification Laboratory “ / and conducted コンダクティッド research with students.

\*\*\*\*\*

ある日、同僚の三上先生が、私の試みが、今アメリカで注目されているゲーミフィケーションという仕掛けと同じだと、教えてくれました。私はゲーミフィケーションと言う言葉を初めて知りました、2012 年ごろでした。そして、「次世代ゲーミフィケーション研究室 ngf」を作り、学生らと研究を行いました。 7:44

\*\*\*\*\* p07 Academic conference 学会発表



\*\*\*\*\*

The introduction イントロダクション of gamification / into the classroom / was presented at an academic conference / with Mikami-sensei.

The title of the presentation was / “The Potential of Gamification in University Education. (つづく)

I utilized ユーティライズド the six elements of gamification design / in a multi-level class of 200 ツーハンドレッド-250 ツーハンドレッドフィフティ students.

The results showed that the students “enjoyed the class more” and “concentrated on the class more.

The photo on the right shows ショウズ the class.

\*\*\*\*\*

授業へのゲーミフィケーションの導入は、三上先生と学会発表しました。

タイトルは、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 です。

私は、200-250 名の多人数授業において、ゲーミフィケーションデザイン 6 要素を活用しました。

結果、学生の“授業への楽しさをアップ”、“授業への集中度をアップ“させることが出来た という成果を示したものでした。右写真は、授業の様子です。 8:40

\*\*\*\*\* p08. History of J-Gamification Jゲーミフィケーションの歴史



\*\*\*\*\*

Next, / let's take a look at / the history of J-Gamification

2010 ツエンティ テン(12 ツエルブ years ago) / Gamification was born / in the United States.

2011 ツエンティイレブン / Gamification boom in Japan / (web services, etc.)

Books such as / REALITY IS BROKEN / and GAMIFICATION are published

2013 ツエンティサーテン / Period of disillusionment ディイリュジョンメント in Japan. /

There were not / many good gamification cases.

Perhaps / because Japanese people like games, / they thought gamification would be easy to create.

But I think that / creating a gamification service is / as difficult as creating a game.

(つづく)



2014 ツエンティフォーティーン／ They reaffirmed リアファームド that ／ it is a way to increase motivation. (e-learning and real classrooms)

After this ／ is J-gamification.

2022-ツエンティ ツエンティツー／ I expect ／ there will be another boom in Japan.

\*\*\*\*\*

つぎに、Jゲーミフィケーションの歴史を俯瞰します

2010 年(12 年前) アメリカで、ゲーミフィケーション誕生

2011 年 日本でゲーミフィケーション ブーム(ウェブサービスなど)

REALITY IS BROKEN、GAMIFICATION などの本も出版

2013 年 日本で幻滅期 あまり良いゲーミフィケーション事例がなかった。

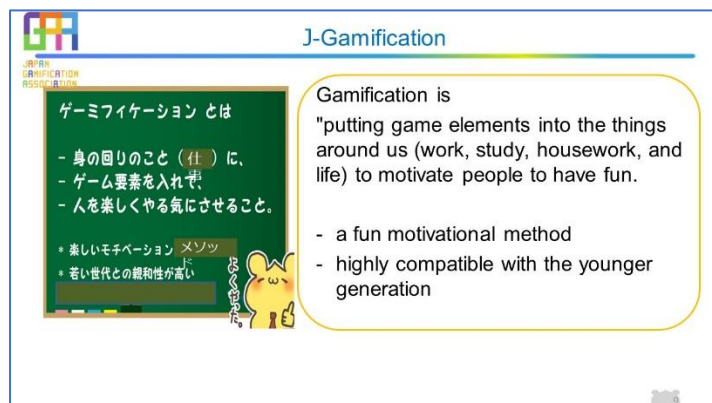
日本人はゲーム好きなので、ゲーミフィケーションなら簡単に作れると思ったのかもしれませんが。が、私はゲーミフィケーションサービスを作るのはゲームを作るのと同じほど難しいと思います。

2014 年 モチベーション UP の方法と再認識(e ラーニングやリアルな教室)

これ以降が Jゲーミフィケーションです。

2022 年～ 日本で再ブームへ を期待します。 10:35

\*\*\*\*\* p09 J-Gamification Jゲーミフィケーションとは



\*\*\*\*\*

I define ／ Gamification as ／ "putting game elements into the things around us ／ to motivate people ／ to have fun.

The things around us ／ include work, study, housework, ／ and life.

The main feature フィーチャー is ／ to use fun ／ as a motivational method.

It is highly ハイリイ compatible コンパタブル ／ with the younger generation.

Does this definition resonate れぞねいと with you? ♪ ／ Or is it unique to J-gamification? ♪

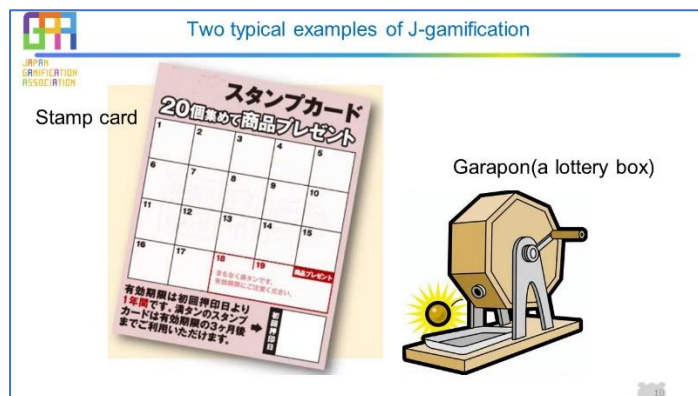
\*\*\*\*\*



我々は、ゲーミフィケーションを、「身の回りのことに、ゲーム要素を入れて、人を楽しくやる気にさせる」と定義しました。。身の回りのことには、仕事、勉強、家事、人生などが入ります。特徴は、楽しいモチベーションメソッド。若い世代との親和性が高い。です。

これは、海外の方からは、同じゲーミフィケーションの定義かもしれない。あるいは日本だけのJゲーミフィケーションなのかもしれません。11:40

\*\*\*\*\* **P10. Two typical examples of J-gamification** Jゲーミフィケーションの代表例2つ



\*\*\*\*\*

Here are / two typical examples / of J-gamification.

Japanese people like / stamp cards.

Of course / they are happy / when they reach a goal / and receive a present of a product,

but they seem to get excited / when they see the stamps / being pushed one by one / and getting closer / to their goal.

How about in your country? ↗

Japanese people like garapon ギャラポン, / which is like a lottery box.

Inside the box, / there are balls of different colors / (1st, 2nd, 3rd, etc.), and you can spin the rattle ラッセル / to get them out yourself.

How about in your country? ↗

\*\*\*\*\*

Jゲーミフィケーションの代表例を2つ紹介します。

日本人はスタンプカードが好きです。もちろんゴールに達して商品がプレゼントされるのはもちろんうれしいですが、スタンプが一つ一つ押されてゴールに近づいていくのを見るとワクワクするようです。あなたの国ではどうですか？

日本人はガラポン抽選機 the garapon like a lottery box が好きです。箱の中には、1等、2等、3等などの色違いの玉が入っていて、ガラガラを回転させてそれを自分で出すことができます。あなたの国ではどうですか？ 12:46

\*\*\*p11. J-gamification is similar to Japanese gamesJ ゲームフィケーションは日本のゲームに似ている



\*\*\*\*\*

Consider コンシダー the relationship / between J-gamifications and games.

Stamp cards are very similar / to leveling up in JRPGs, / a favorite of the Japanese.

In JRPGs, / you gain experience by defeating monsters / at a predetermined プリディターミン location, / and when your experience exceeds / a certain number of points, / you level up / and your ability value バリュー increases インクリーシーズ.

In a stamp card, / you get points when you buy items at a certain サーテン store; / when your points reach a certain number, / you get a gift. / The store owner will treat you / as a higher patronage ペいろとなんじ customer.

Garapon ギャラポン is very similar / to gacha in smartphone games / that Japanese people like.

Gacha in smartphone games is / a system that randomizes ランダマイズド what you get / and makes your brain produce dopamine called euphoria ユーフォリア, / and the Japanese seem to like this.

My students say. / "When I think about gacha, / the stress of class / flies out the window."

\*\*\*\*\*

」ゲーミフィケーションとゲームの関係を考えましょう。

スタンプカードは、日本人が好きな JRPG のレベル上げとよく似ています。

JRPG では、決められた場所でモンスターを倒すと経験値を得る、経験値が一定数を超えると、レベルアップして、能力値がアップする。

スタンプカードでは、決められたお店で商品を買うとポイントを得る、ポイントが一定数を満たすと、プレゼントを得られる。お店の人からは、より高いごひいき客と扱われる。

ガラポン抽選機 the garapon like a lottery box は、日本人が好きなスマホゲームのガチャとよく似ています。

スマホゲームのガチャは、得られるものをランダムにして、射幸心と言う脳内のドーパミンを出させるシステムなのですが、日本人はこれが好きの様です。私の学生は言います。「ガチャのことを考えると、授業のストレスが吹っ飛ぶ」と。14:58

\*\*\*\*\* P13. Part2 Six Elements of Gamification Design



Part 1: Gamification and I

**Part 2: Six Elements of Gamification Design**

Part 3: The Current State of Gamification in Japan

Part 4. Why doesn't Japan, a gaming superpower, incorporate more game elements into reality?

(30 minutes in total)

13

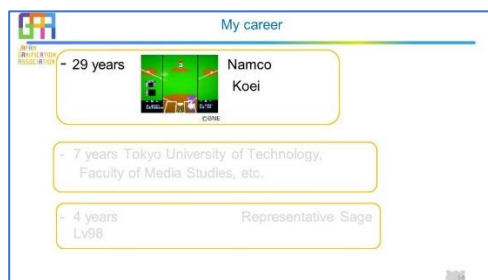
\*\*\*\*\*

Next, / I will move on to Part 2 / and talk about the / Six Elements of Gamification Design.

\*\*\*\*\*

次に、Part2. ゲーミフィケーションデザイン 6 要素 についてお話しします。 13:54

\*\*\*\*\* p14 My career キャリア



\*\*\*\*\*

From my previous 29 ツェンティナイン years of experience / as a game developer

\*\*\*\*\*

私は以前の 29 年間のゲーム開発者の経験から、 14:00

\*\*\*\*\* P15. Game design ゲームデザイン



### Game design

Six methods to make games more interesting

- (1) Active participation
- (2) Achievable goals
- (3) Direct Praise
- (4) Immediate feedback
- (5) Growth visualization
- (6) Recommend uniqueness



15

\*\*\*\*\*

The following is a summary of six methods to make games more interesting, called game design.

- (1) Active participation パーテシペイション
- (2) Achievable goals
- (3) Direct Praise プレイス
- (4) Immediate feedback
- (5) Growth visualization
- (6) Recommend uniqueness

These are the elements that make the games that I have created interesting, and they are also the elements that are used in RPG games like Drakue, and action games like Mario.

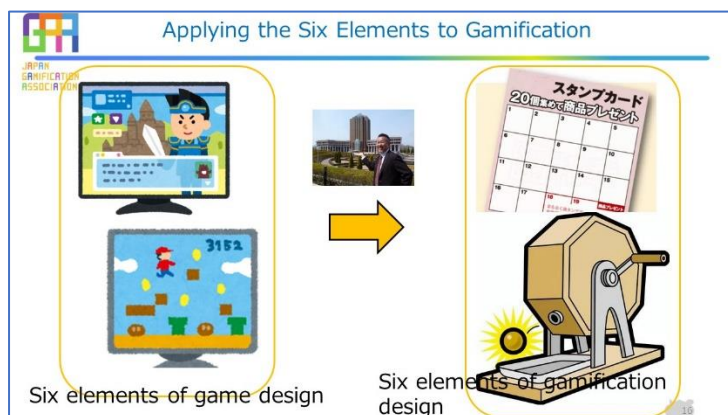
\*\*\*\*\*

ゲームデザインと呼ばれる、ゲームを面白くする手法6つをまとめた。

- ①能動的な参加
- ②達成可能な目標設定
- ③称賛の演出
- ④即時フィードバック
- ⑤成長の可視化
- ⑥独自性の歓迎

それらは、私の作ったゲームを面白くする要素ですし、右側の有名なドラクエみたいな RPG ゲーム、マリオみたいなアクションゲームにも入っている要素です。 16:22

\*\*\*\*\* p16. Applying the Six Elements to Gamification 6要素をゲーミフィケーションに応用する



\*\*\*\*\*

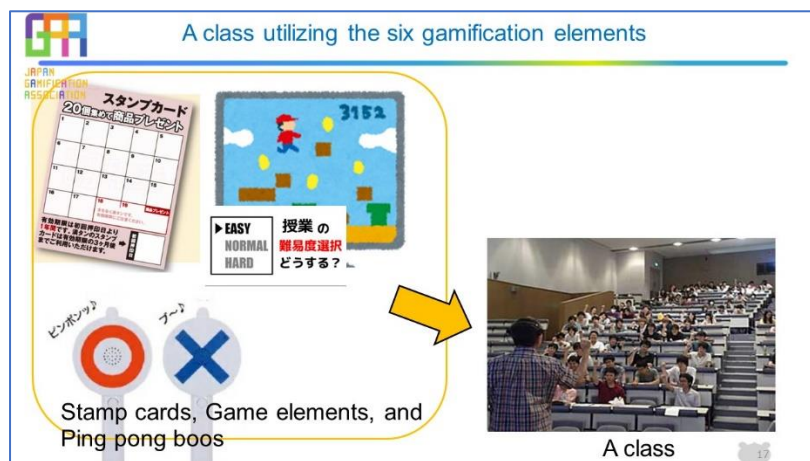
I came up with the idea / of converting コンバーティング the six elements of game design / that make games interesting / into the six elements of gamification design / that make the real world outside of games / interesting.

In this way, / we can make university classes / and the world around us / more fun.

\*\*\*\*\*

私は、ゲームを面白くするゲームデザイン 6 要素を、ゲーム以外の現実世界を面白くするゲーミフィケーションデザイン 6 要素に転用することを考えました。そうして大学の授業や身の回りのことを楽しくする。 16:55

\*\*\*\*\* P17. A class utilizing the six gamification elements 授業へのゲーミフィケーションの導入



\*\*\*\*\*

I designed a class utilizing the six gamification elements. Specifically, I used stamp cards, game elements, and ping pong boos.

As a アザ result, / I was able to / "increase the fun / and concentration" of the students.

\*\*\*\*\*

私はゲーミフィケーション6要素を活用して、授業をデザインした。具体的には、スタンプカード、ゲーム要素、ピンポンブーなどを用いた。結果、学生の“楽しさをアップ、集中度をアップ”させることが出来た。

17:19

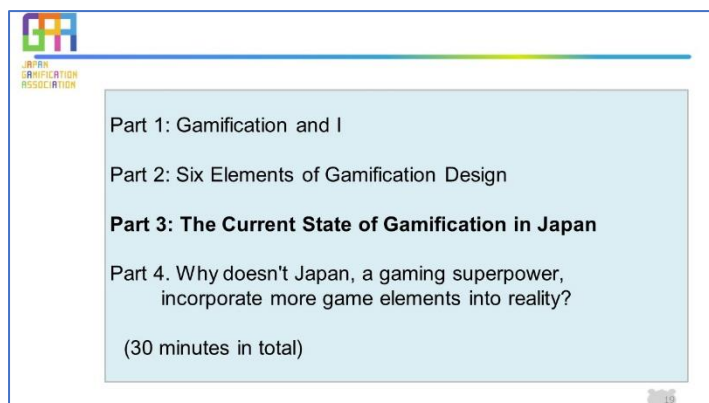
\*\*\*\*\* p18

\*\*\*\*\*

Small Beak スモールブレイク

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* p20. Part3. the current status of gamification 日本のゲーミフィケーションの現状



\*\*\*\*\*

Then Part3 ,／ I will talk about the current カレント status of gamification ／ in Japan

\*\*\*\*\*

次に、Part3. 日本のゲーミフィケーションの現状 をお話しする。 17:36

\*\*\*\*\* p21. Two familiar examples of J-gamification 私が見つけた身近なゲーミフィケーション



\*\*\*\*\*

Here are two examples ／ of J-gamification ／ that I have found.

\*\*\*\*\*

私が見つけた身近な Jゲーミフィケーションの事例を 2 つ紹介します。 17:44

\*\*\*\*\* p22. Stamp card of a radio Exercise ラジオ体操のスタンプカード





\*\*\*\*\*

The photo shows / Japanese children on summer vacation. / It is morning for them.  
 Many elementary school children / enjoy doing radio exercise / in the park.  
 I participated / as a アザ staff member.

Why do children gather early in the morning? / I found gamification!

The gamification here is a イザ / stamp card.

Each day / that the child participates つ in the program, / he or she receives a stamp.  
 Collecting and seeing the stamps / becomes a form of / visual motivation.

In this way, / the goal is achieved in small steps, / one day at a time, / to increase motivation.

It is also important to note / when parents see the stamp cards, / they give praise ふれ  
 いず their children.

This is the same process / as levelling up / in J-Gamification .

\*\*\*\*\*

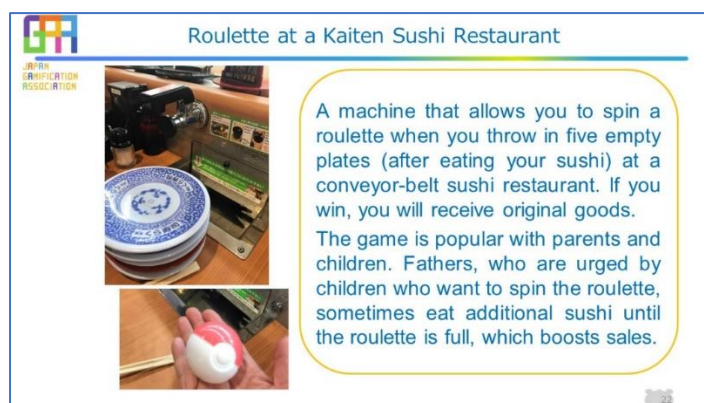
写真は、日本の子どもたちの夏休みの朝です。多くの小学生たちは公園でラジオ体操を楽しみます。私はスタッフとして参加しました。

なぜ子供たちは朝早くから集まるのでしょうか？ 私はゲーミフィケーションを見つけました。

ここでのゲーミフィケーションはスタンプカード。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。またスタンプカードを見た親から称賛の演出がある点も重要。

Jゲーミフィケーションのレベル上げと同じ要素です。 19:16

\*\*\*\*\* p23 Roulette at a Kaiten Sushi Restaurant 回転ずし屋のルーレット



\*\*\*\*\*

The photo shows / my favorite kaiten sushi restaurant.

Why is this restaurant / so popular? / I found gamification!

After you finish eating 5 plates of sushi, / you can put those plates inside a roulette machine. / If you win, you will receive original goods.

The game is popular / with parents and children.

Fathers who are urged アーグド by children / who want to spin the roulette, / sometimes eat additional sushi / until the roulette is full, / which boosts sales.

This is the same element / as the Gara-pon ギャラポン lottery machine in J-Gamification.

\*\*\*\*\*

写真は、私の好きな回転寿司店です。  
なぜこのお店は人気があるのでしょうか？ 私は見つけました。

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のグッズがもらえる。

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。

J ゲームフィケーションのガラポン抽選機と同じ要素です。 20:18

\*\*\*\*\* p24. Recent J-Gamification Case Studies 最近の J-ゲームフィケーション事例



\*\*\*\*\*

We, the Japan Gamification Association, / have been surveying Japanese gamification cases / and awarding the great ones.

Here are the three J-Gamifications / that received awards.

\*\*\*\*\*

我々、日本ゲーミフィケーション協会は、日本のゲーミフィケーション事例を調査し、素晴らしいものを表彰しています。表彰された3つの J-ゲーミフィケーションを紹介します。。

20:40

#### \*\*\*\*\* P25. Shukudai Yaruki Pen: IoT tool for fun homework

しゅくだいやる気ペン:楽しく宿題を行うIoT道具



\*\*\*\*\*

Shukudai Yaruki Pen ,/ This IoT アイオティ tool is a / fun way to do homework / for children / who don't like to do homework.

This device is attached to the child's pencil. /

As the child concentrates on the homework, / the pen glows グロウズ and becomes fun.

/ The colors keep changing.

(つづく)

By visualizing the time / spent doing homework, / it motivates the child.  
The points earned / can be put into the parent's smartphone app, / and the points can  
be used / to advance the backgammon game.

Conversation between parents and children will be stimulated シチュミレイテッド by homework.

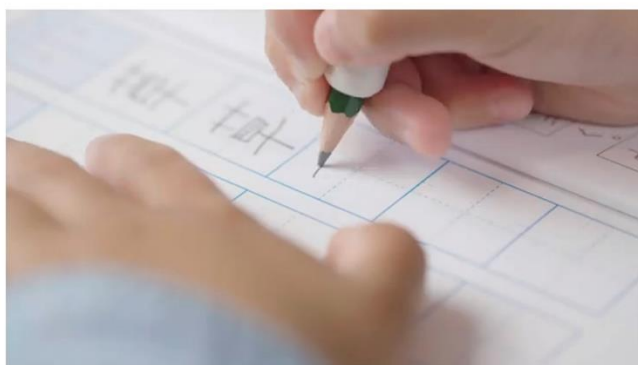
I will show you an / introductory イントロダクトリィ video.

\*\*\*\*\*

宿題が好きでない子どものための、楽しく宿題を行うIoT道具です。子どものエンピツに取り付けます。宿題を集中して行くと、ペンが光を放ち楽しくなります。色はどんどん変わっていきます。宿題をやっている時間を可視化することにより、子どものやる気を高めます。やったポイントは、親のスマホアプリに注ぎ込むことができ、そのポイントで、すごろくをすすめられます。宿題で親子の会話ははずみます。

私はあなたに紹介動画をお見せします。 21:50

\*\*\*\*\* P26. Shukudai Yaruki Pen video



<https://youtu.be/gEckcoPVY80> 22:56

\*\*\*\*\*

## Wonderful Gamification!

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* P27. TANO: Recreational equipment for the elderly 高齢者向けのレクリエーション器具



\*\*\*\*\*

TANO. / ~~レ~~Recreational リクリエイショナル equipment / for the elderly.  
Japan has one of the largest populations / of elderly people in the world.

Seniors move their arms and legs / in time with the game / on the screen.  
They do it naturally / because it is fun. / As a result, / they can exercise.  
They are not forced to do it, but can do it actively アクタブリ and enjoyably エンジョイアブリ.

I will show you an / introductory イントロダクトリィ video.

\*\*\*\*\*

日本は世界の中でも高齢者が多い国です。高齢者向けのレクリエーション器具です。高齢者は、画面のゲームに合わせて手足を動かす。楽しいから自然にやる。結果、運動ができる。無理やりやらされるのではなく、能動的に楽しくできる。

私はあなたに紹介動画をお見せします。 [23:38](#)

\*\*\*\*\* p28. TANO Introductory video



<https://youtu.be/YDr5VQyc4oo> 24:50

\*\*\*\*\*

Wonderful Gamification!

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* p29. Kizuna Fantasia: Regional RPG キズナファンタジア:リージョナル RPG



\*\*\*\*\*

Kizuna Fantasia: / Regional RPG

This game is an RPG / set in セッティン Ishinomaki, / a city damaged by the tsunami.

Players will enjoy adventures / in a world similar to Ishinomaki in the game.

The names of places and objects in the game / are familiar ファミリア to those / who know Ishinomaki.

And the game and reality / are linked by a GPS.

Visiting real places and buying souvenirs / will give you an advantage / in the progress of the game.

In other words, / through スルー the game, / you can attract tourism to the town.

I will show you an / introductory いんどろだくとりい video.

\*\*\*\*\*

このゲームは津波で被害を受けた石巻を舞台にした、RPG です。プレイヤーはゲームの中の石巻に似た世界で冒険を楽しみます。ゲームの中で登場する地名や物は、石巻を知る人々には親しみ深いものです。GPS でゲームと現実がリンクしています。現実の場所を訪れたり、お土産物を買うことで、ゲームの進行が有利になったりします。すなわちゲームを通して、その町への観光誘致ができます。

私はあなたに紹介動画をお見せします。 25:56

\*\*\*\*\* p30. Kizuna Fantasia Introductory video





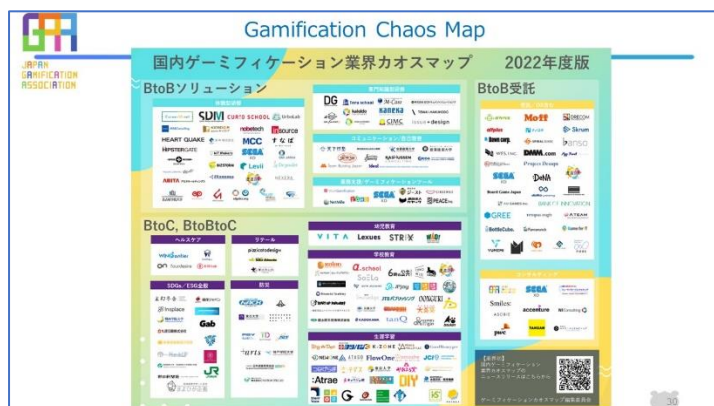
<https://youtu.be/I6-xoCbK4g0> 26:50

\*\*\*\*\*

## Wonderful Gamification!

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* P31. Gamification Corporate Landscape [ゲーミフィケーションカオスマップ](#)



\*\*\*\*\*

This year, / the Gamification Corporate Landscape for Japan / was released.

It lists / a total of 206 ツーハンドレッドシックス domestic gamification businesses, / divided into 13 サーティーン categories.

This is the first document / to give a bird's eye view of the gamification industry / in Japan.

I was also involved / as a member of the production committee.

\*\*\*\*\*

今年、日本国内のゲーミフィケーション業界カオスマップが公開されました。

13のカテゴリーに分類して、国内のゲーミフィケーション事業者、計206社が掲載されている。

これが日本のゲーミフィケーション業界を俯瞰する初めての資料です。

私も制作委員会のひとりとしてかかわった。



\*\*\*\*\* P32. Gamification Corporate Landscape

\*\*\*\*\*

Although オールゾー / the デイ overall market size / is unknown.

Currently, / the largest markets are: / 1. DX contract development / 2. training and education / 3. school education

We believe that / future growth is expected in / 1. healthcare, 2. retail, 3. education for infant and children.

The market size seems to be growing / little by little, / but it should be much smaller than / the 2 trillion トリリオン yen for games in Japan.

\*\*\*\*\*

全体の市場規模は不明ですが

現状の市場規模が大きいのは、1.DX 受託開発 2.研修教育 3.学校教育

今後の成長が期待されるのは、1.ヘルスケア 2. リテール 3.教育(乳幼児／子供向け)と考えています。

市場規模は少しずつ大きくなっているようですが、日本のゲームの 2 兆円と比べると、かなり小さいはず。2

6:28

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* p34 Part4. Why doesn't Japan, the Gaming Superpower Incorporate More Game Elements into Reality? なぜゲーム大国日本は、現実ゲーム要素をもっと取り入れないのか？



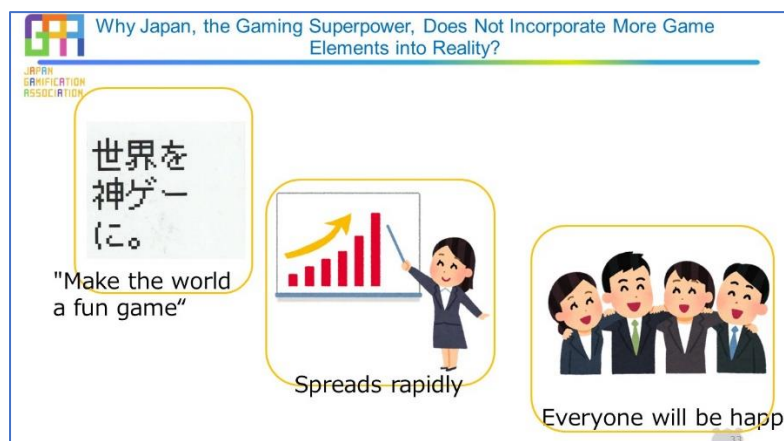
\*\*\*\*\*

Finally, / I will move on to part 4 / and take up this question.

\*\*\*\*\*

最後に、私はPart4. なぜゲーム大国日本は、現実ゲーム要素をもっと取り入れないのか？ を話します。28:22

\*\*\*\*\* p33 Why doesn't Japan, the Gaming Superpower Incorporate More Game Elements into Reality? なぜゲーム大国日本は、現実ゲーム要素をもっと取り入れないのか？



\*\*\*\*\*

This last part touches たっちず on questions /I have myself.

We, the Japan Gamification Association, /are working towards the goal /of " making the world a fun game"

We believe that /if gamification spreads スプレッズ rapidly, /everyone will be happy.

Japan's ranking of world happiness /in 2022 ツエンティー ツエンティーツー is 54<sup>th</sup> ふいふてい ふおーす out of 146 countries, /which is low.

\*\*\*\*\*

最後のパートは、私自身の疑問でもあります。

我々、日本ゲーミフィケーション協会は、「世界を神ゲー」を目標に活動しています。

ゲーミフィケーションがドンドン広まっていけば、皆が幸せになると思っているからです。

日本の 2022 年の世界幸福度ランキング 146 国中 54 位で、低いです。 29:02

\*\*\*\*\* p34 Japan Most Favorite Country for Games ゲーム大国 日本



\*\*\*\*\*

Japan is the country / with the most money per capita / spent on games in the world.  
This is because / they are familiar with games / and value them as entertainment.

So why not / use game elements in real life / to be happy?

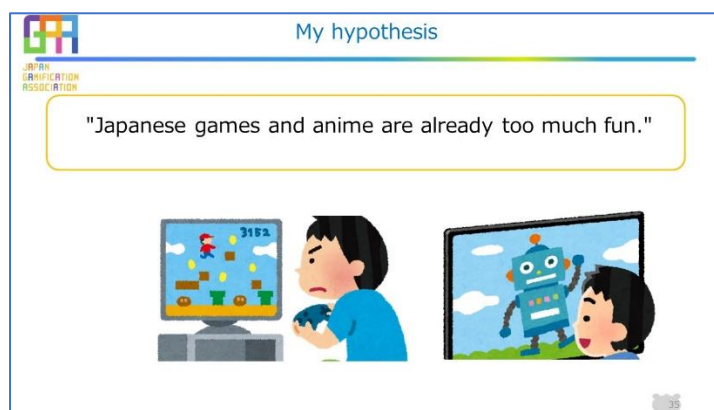
\*\*\*\*\*

日本は、一人当たりの、ゲームに使うお金が世界一！

→ゲーム親しみ、娯楽としても価値を感じている

ならば、なぜ幸せになるために、ゲーム要素を活用しないのか？ 29:57

\*\*\*\*\* p35 My hypothesis 私の仮説



\*\*\*\*\*

My hypothesis はいぽーさしす

"Japanese games and anime are / already too much fun."

In the minds of the Japanese people, / there already exists a fun metaverse.

When reality becomes unbearable アンベアラブル, / people are able to escape into / the fun metaverse of games and anime

They do not feel / the need to use gamification in reality / to make it fun.

Maybe / it's because Japanese game developers, / including myself, / have made fun games.

What do you think? ↑

\*\*\*\*\*

“日本のゲームやアニメが面白すぎる”

日本人の脳内には、すでに楽しいメタバースです。現実がつらければ、ゲームやアニメのメタバースの世界で楽

しめる。

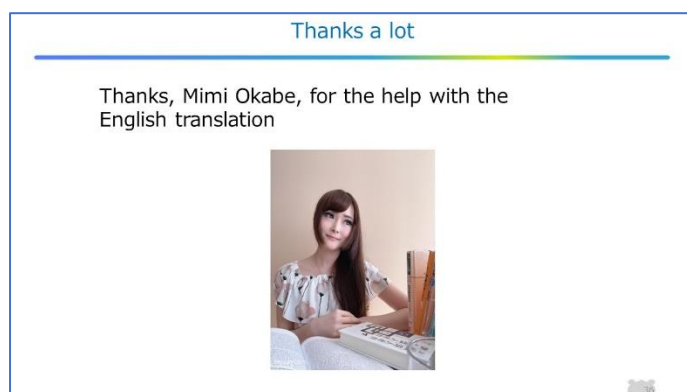
現実にゲーミフィケーションを活用して楽しくする必要を感じない。

私を含め日本のゲーム開発者が面白いゲームを作ったのが原因なのかも。

あなたの意見はいかがでしょうか？

30:17

\*\*\*\*\* p36 Thanks lot to Mimi Okabe 謝辞



\*\*\*\*\*

Thanks lot to Mimi Okabe

\*\*\*\*\*

彼女は、私の英訳をチェックしてくれました。そして英語での発表練習にも付き合ってくれます。

今日私がすばらしい英語での発表が出来たのは彼女のお陰です。 30:39

\*\*\*\*\* p37 おわり



\*\*\*\*\*

Thank you very much / for your kind attention.

My / "J-Gamification: The State of Japan" is / now over.

I would be happy to take / questions or comments?

Martin-sensei is here / to translate questions and comments for me / as English is not my first language.

\*\*\*\*\*

ご清聴ありがとうございました。私の “J-Gamification: The State of Japan” は終わりです。  
なにか質問や意見はありますか？  
その前に、私の英語耳は良くないので、マーティン先生が通訳してくれると思います。 31:04

\*\*\*\*\*

