

ゲーミフィケーション研修が従業員の 「働き方」に与える影響

The Effects of Gamification Training on Employee's Recognition of Work and Quality of Work



素材提供：Rド



インストラクショナル・デザイナー 坂井 裕紀
TFC株式会社取締役／早稲田大学大学院人間科学研究科

1.序論: Research Question

従業員が仕事をゲーム化する方法を
学ぶことは
「働き方」にどのような影響を
与えるのか？

2.1.方法: ゲーム化要素

従業員が学習するゲーム化の要素を検討

Components of the “Gamification for the Motivation Up!”

Achievement, Avatar, **Badge**, Boss,
Competition, Epic-Win, Feedback, Gifting,
Goal, **Leaderboard**, Level, **Mission**, **Point**,
Progress-bar, Quest, Reword, **Rule**, Story,
Team, Worldview, etc...

2.2.方法: 研修デザイン

Gamification for the Motivation Up!

1. モチベーションチェック

やる気が高まるときは？

2. モチベーションとは

外発的動機付け

演習：「ほめる」と「しかる」

内発的動機づけ

ゲーミフィケーションの定義

ゲーミフィケーションの事例

演習：Let's Gamification.

3. ゲーミフィケーションの体験

演習：職場の解決したい問題・課題

4. モチベーションUP!のために

ゲーム要素を付与する利得

演習：MGR (Mission, Goal, Rule)

ゲーミフィケーションの構成要素

演習：PBL (Point, Badge, Leaderboard)

5. 省察

ゲーミフィケーションを活用する効果

課題：ゲーミフィケーションの実践と考察

自己理解

「報酬」と「罰」の体験

「快」と「興味」の考察

「ゲーム要素」の理解

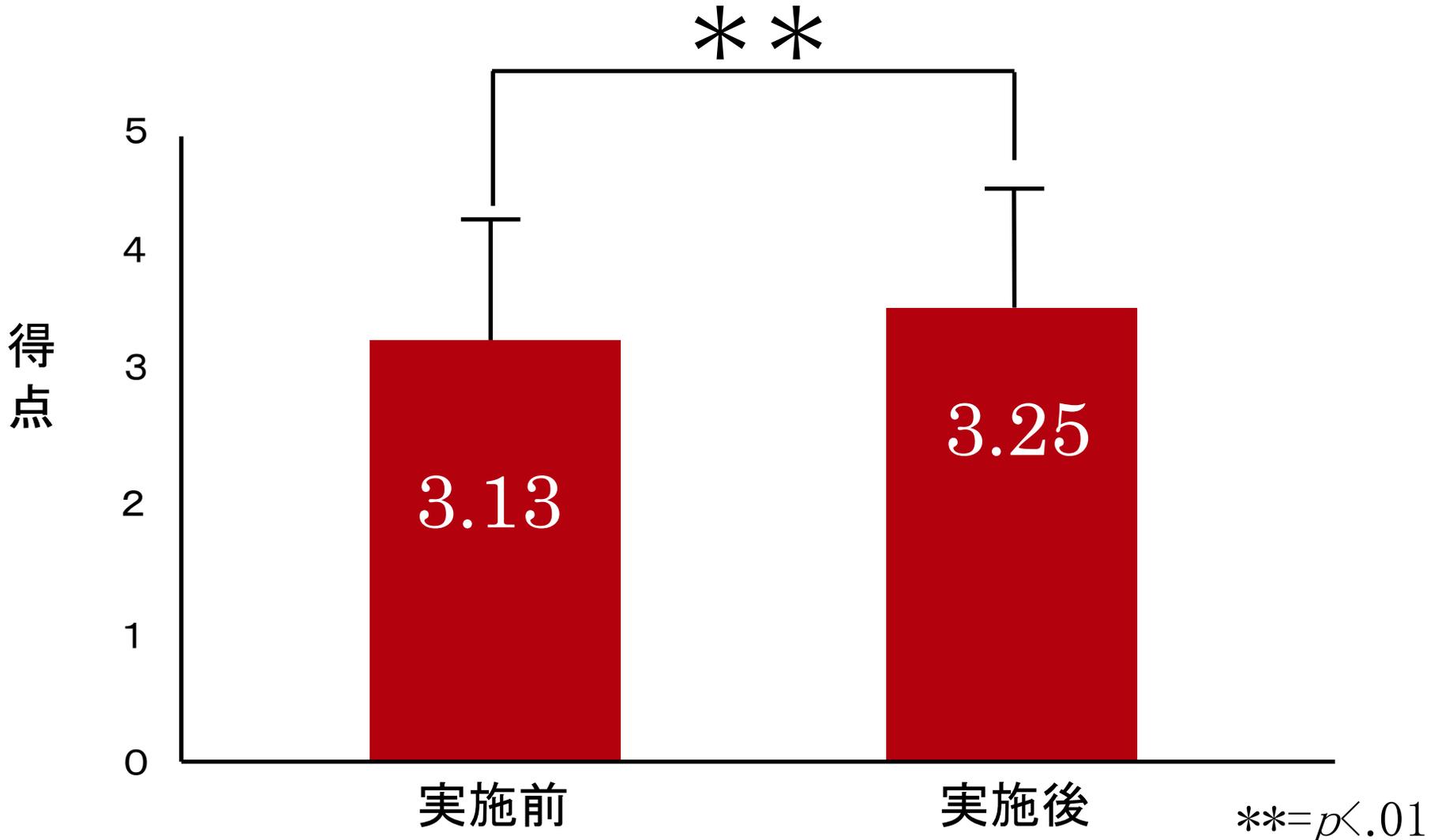
仕事をゲーム化する方法

MGR (課題・目標・規則)

PBL (点数・記章・評価)

内省・宣言

3.結果: ポジティブ感情の増加!



4.考察: 強制から自発へ

仕事をゲーム化する方法に従業員が、学ぶことは従業員のパジティブ感情を増加させることが明らかになった。

この理由は、自身の業務に自分なりのゴールやルールを設定したことで、「業務」が「楽しめる機会」へと変化したからだと考えられる。

次の話題: Next Topic

仕事をゲーム化する方法を
学習した従業員は
どのような活用をしたのだろうか？

Case : 書類タワーを崩す

開発部 設計課 Bさん (30代)

問題

必要な書類の分類整理ができていないため
机の上に回覧物が塔のようになっている

Let's Gamification

塔のようになった回覧物を楽しく片付けるために
あなたなら、どのような工夫をしますか？

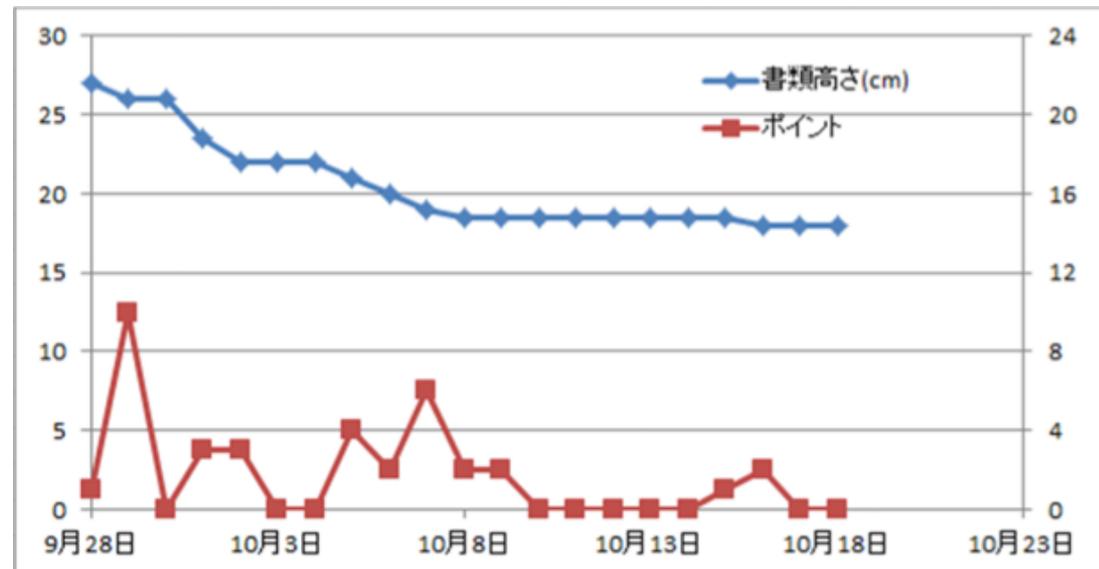
Case : 書類タワーを崩す

[MGR]

- 必要な書類の分類整理ができていないため、書類がタワーのようになっている。机の上に回覧物が溜まっていて作業スペースが少ない。
- 1ヶ月後にタワーがなくなり作業スペースを確保している。
- 1日1回覧物以上を次の人に回すことができれば、1ポイント(P)ゲットとする。

[PBL]

- 10Pでビギナー
- 50Pでベテラン
- 100Pでマスター
- 1週間ごとに集計



総合結果：業務の効率化を達成

研修実施後にゲーミフィケーションの実践に取り組んだ者は

1. 業務にゲームの要素を付与して
→業務の効率化を達成した。
2. 部下の指導にゲームの要素を付与して
→報連相や整理整頓を徹底した。
3. 職場の情報管理にゲームの要素を用いて
→職場の安全向上を達成した。

総合考察：自律的調整者へ

ゲーミフィケーションの実践に取り組んだ者は、
仕事にゲームの要素を付与し、働き方の質を改善した。

仕事に自分が創造した評価基準や物語
などのゲーム要素を付与したことで、
仕事に対する認知を再構成し、
課題の解決に向けて自律的に行動した
と考えられる。

Thank you all very much for your attention.

We would like to close our presentation.

Please feel free to ask any questions you may have.

インストラクショナル・デザイナー 坂井 裕紀
TFC株式会社取締役／早稲田大学大学院人間科学研究科

[連絡先]



<http://www.tfc.ne.jp>



sunaonahito@gmail.com



[sakaidayo](#)



[Hironori Sakai / Tom](#)

