



# 11:25~13:25 【ゲーミフィケーショントラック】

学びの場への  
ゲーミフィケーション活用法

ゲーミフィケーションを活用して  
「楽しみながら学べる仕掛け」の作り方を4つ紹介！

講師からのメッセージ  
事前に、HP「ゲーミフィケーション活用カイギ」を立上げ、講演内容の事前学習を可能とします。  
また、ディスカッションのトピックも募集します！

- POINT1 ゲーミフィケーションとは何か
- POINT2 ゲーミフィケーション活用事例4つ
- POINT3 ゲーミフィケーション活用を考えるディスカッション

こんな方におすすめ 企業研修担当者・学校教育者



岸本好弘（遊びと学び研究所），坂井裕紀（TFC株式会社／早稲田大学）  
近藤晃嗣（楽天株式会社／ReDucate），新井茂成（Mintomo株式会社）



遊びと学び研究所

ゲーミフィケーション デザイナー v98

岸本 好弘 (きっしー先生)



# 得られる知見

---

- ゲーミフィケーションとは何か
- ゲーミフィケーション活用事例 4 つ
- ゲーミフィケーション活用を考える  
(パネルディスカッション)



## Q1. あなたの職業は？

- 企業 人事研修担当 11%
- eラーニング業界 25%
- IT系 15%
- 教職員 22%
- その他 27%



## Q2. ゲーミフィケーションとの関わりは？

- 知っていて、仕事で使っている 13%
- 知っていて、仕事で今後使いたい 36%
- あまり知らないが、今後仕事で使いたい 44%
- あまり知らないし、仕事で使う予定がない 7%



### Q3. 本トラックへの期待「自由記入」

(抜粋)

- ・勉強を辛いものから楽しいものになりたい！
- ・企業向け研修（シリアスでお固い領域）におけるゲーミフィケーションの活用のヒントが欲しい
- ・小中高向けの学習教材にどのように活かせるか
- ・自身の業務や、提供サービス、産学連携などを行っているので、参考に出来たらと思っております。
- ・最新動向と、ゲーミフィケーションの効果（の実証）を知りたい。
- ・ゲーミフィケーション嫌いな上司の攻略方法

Aさん：

「社員に英語学習させたいのですが、続かない人がいます。どう支援すればいいのでしょうか？」



→最初の、近藤さんのゲーミフィケーションの話にヒント

Bさん：

「ウェブページを作ったのですが、利用者がすぐに飽きてしまいます。どうすればいいのでしょうか？」



→2番目の、新井さんのゲーミフィケーションの話にヒント

Cさん：

「職場の雰囲気良くない、やる気がない。どうすればいいでしょうか？」



→3番目の、坂井さんのゲーミフィケーションの話にヒント

Dさん：

「授業で学生たちが寝て  
います（研修で参加者が寝て  
います）。どうすればいい  
でしょうか？」



→最後の、岸本のゲーミ  
フィケーションの話にヒン  
ト

A,B,C,Dさん：

「ヒントがありました！  
もっとゲーミフィケーション  
について議論したいで  
す！」



→後半のディスカッション  
でもっと議論しましょう。

# セッションの流れ

第1部	ゲーミフィケーションの考え方	(岸本) 15分
第2部	ゲーミフィケーションの活用事例4つ デジタル編 -英語学習支援 -ウェブサービス アナログ編 -仕事のやる気 -授業と研修	(近藤) 15分 (新井) 15分 (坂井) 15分 (岸本) 10分
(休憩)		
第3部	ゲーミフィケーション活用の未来を 考えるディスカッション	( <u>会場の皆さん</u> 、 近藤、新井、坂 井、岸本) 40分

# ゲーミフィケーションとは？

---

ゲーミフィケーションGamification

意味 “ゲーム化”すること

動詞 ゲーミファイGamify

意味 “ゲーム化”する



# ゲーミフィケーションとは？

---

対象：身の回りのこと（教育）を、ゲーム要素を入れて

できること：対象者を、楽しくやる気にさせる



## 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



遊びと学び研究所

ゲーミフィケーション デザイナー v98

岸本 好弘 (きっしー先生)



# 自己紹介

きっしー0歳(1959)



28年間 ビデオゲーム開発

・ 1982～2001 **namco**  
プログラマー、プランナー、ディレクター

・ 2001～2010   
ディレクター、プロデューサー

# 自己紹介

60タイトル以上の  
開発



# 自己紹介

“ファミスタの父”と  
呼ばれる



# 自己紹介



大学教員を6年

・ 2002～2008

東京工科大学メディア学部

特任准教授

# 自己紹介

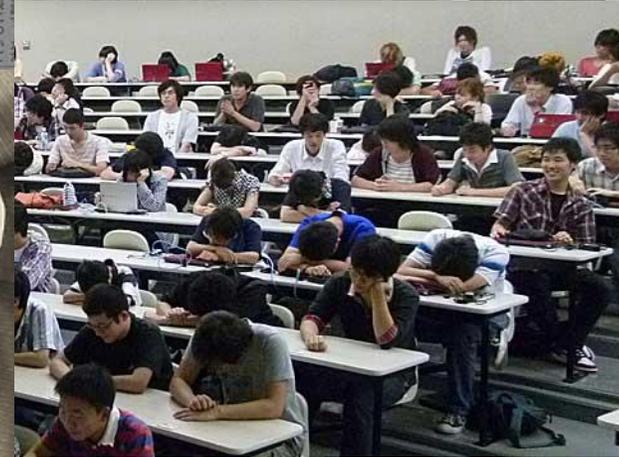
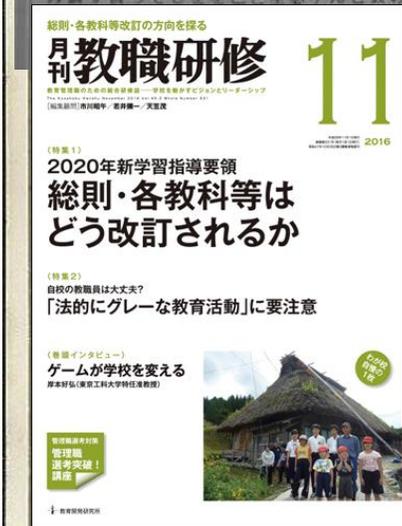
「“ゲームの力”で  
教育・社会を変える！」研究  
⇒ゲーミフィケーション



# 自己紹介



新聞、テレビ、  
業界紙などで  
紹介



# 自己紹介

---

2018～ 遊びと学び研究所  
ゲーミフィケーション デザイナー  
Lv98



## 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

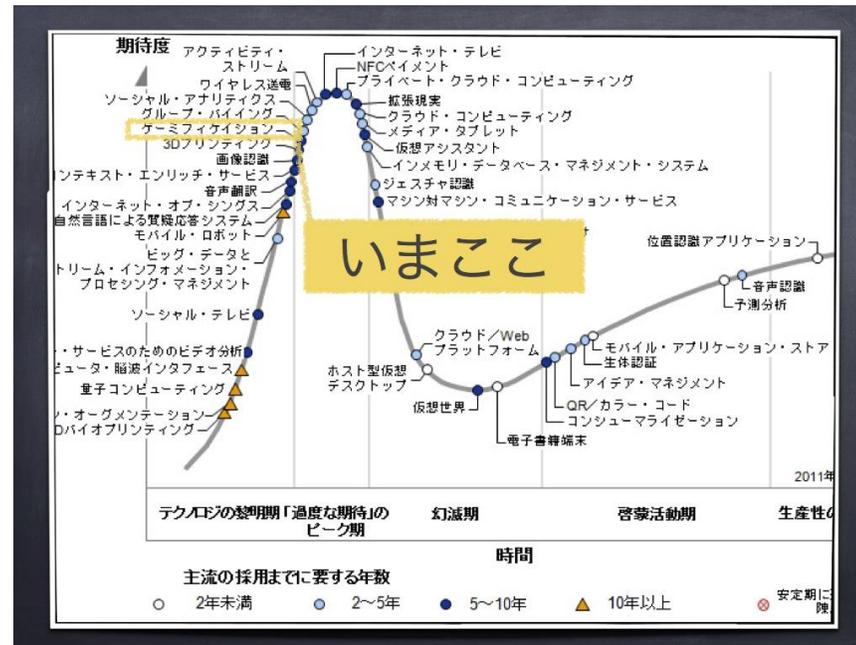
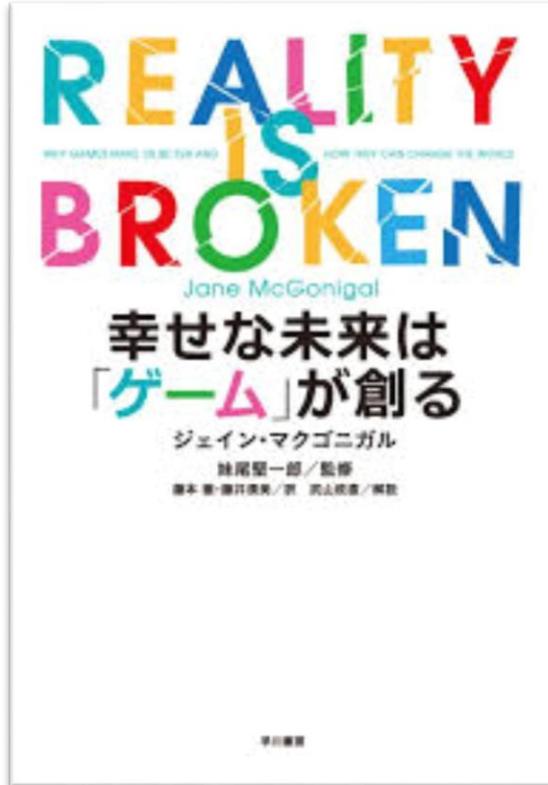
\* ゲームではない

よくやった。



# 第1次ゲーミフィケーションブーム

2011年(7年前)

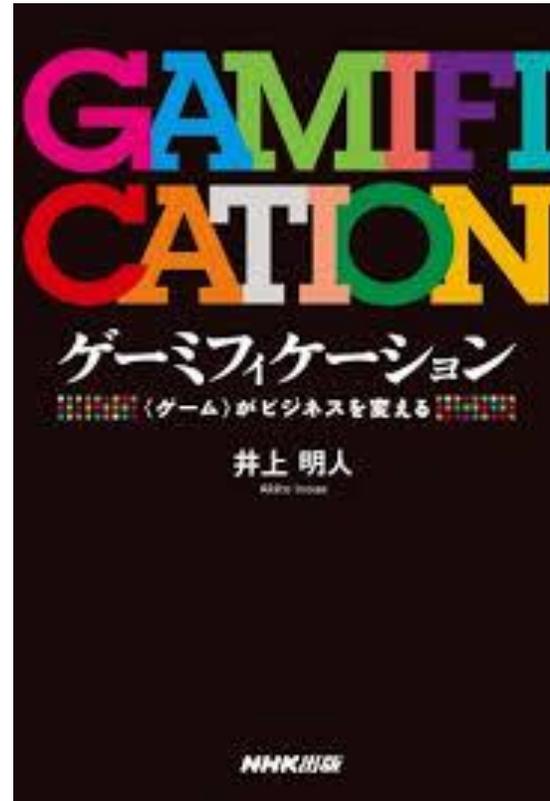


GDC2011で、ゲームで社会をよくする「ゲーミフィケーション」講演

ガードナー社の「テクノロジのハイプ・サイクル 2011」過度の期待のピーク

# 第1次ゲーミフィケーションブーム

2012年



ゲーミフィケーションで顧客満足度アップ！  
エンゲージメント(愛着心) アップ！

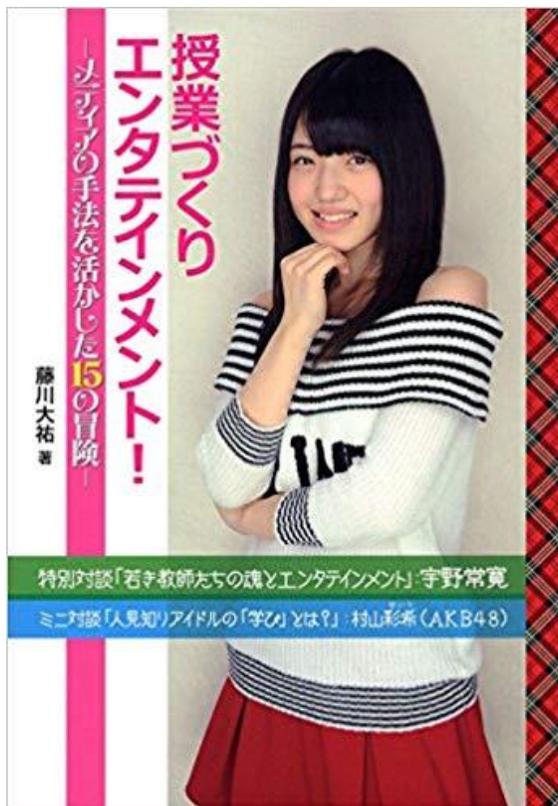
---

2013～2014年

幻滅期

# 第2次ゲーミフィケーションブーム

2015年(3年前)



学校授業にゲーミフィケーションを活用

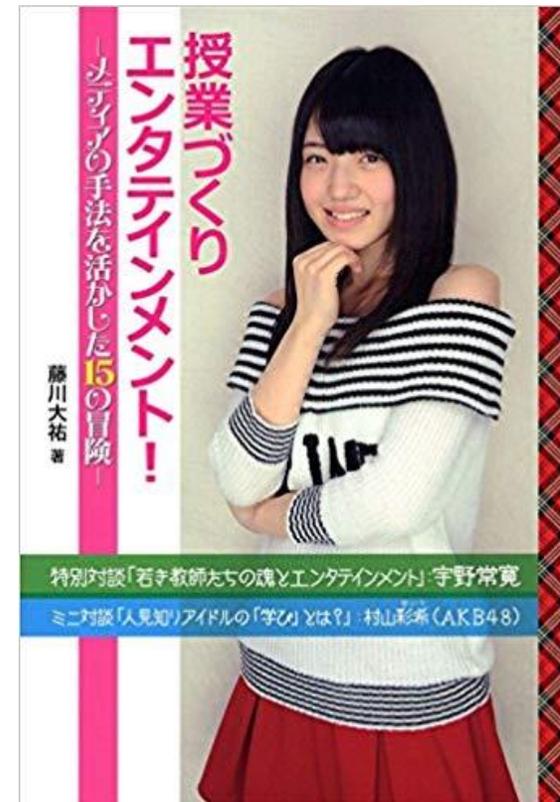
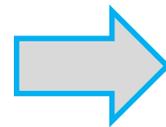
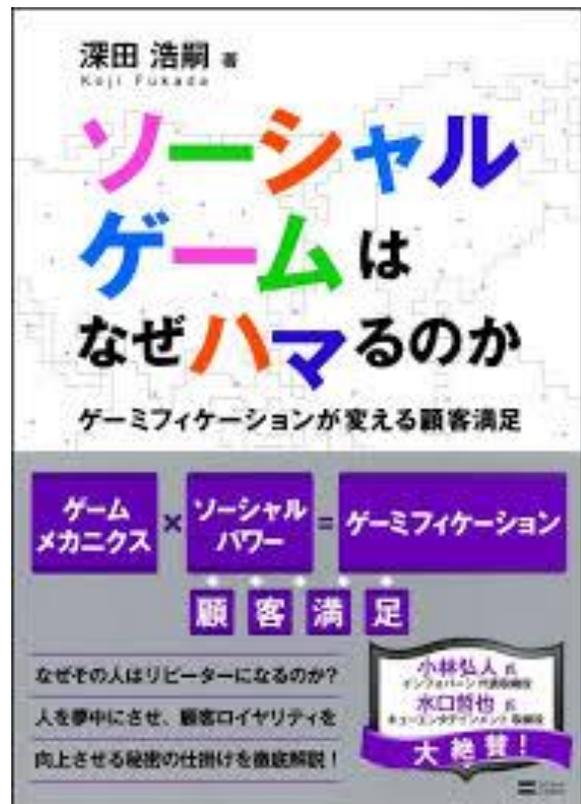
The image shows the cover of a book titled '人生ドラクエ化マニュアル' (Life Dragon Quest Manual). The author is Junzo (元エニックス社員). The cover features a cartoon character of a man in a blue suit with a crown, holding a sword and a shield. The text includes '元エニックス社員 JUNZO' and '人生は命がけのドラゴンクエストだ！ 覚醒せよ！'. Below the title is the English translation 'REPROGRAM YOUR LIFE TO THE DRAGON-QUEST!!'. The book is described as 'その試練、全部冒険イベントです' (All the trials are adventure events) and is a '人生ゲーム化プログラム' (Life game program) developed by Junzo. A small table lists 'あなた' (You) stats: '遊び心 Lv1▶Lv99', '問題解決力 Lv1▶Lv64', and '仕事戦闘力 Lv1▶Lv32'. The bottom text mentions '仕事での失敗、人間関係のトラブル、先の見えない不安...' (Work failure, interpersonal relationship troubles, and future uncertainty...).

あなた	
遊び心	Lv1▶Lv99
問題解決力	Lv1▶Lv64
仕事戦闘力	Lv1▶Lv32

人生にゲーミフィケーションを活用

# 第2次ゲーミフィケーションブーム

エンゲージメント(愛着心) から  
モチベーション(やる気) へ  
2011年→2018年



# ゲーミフィケーションの手法(例)



ゲーミフィケーションは終わらない！「ハマる」  
サイトを作るための10の手法 より  
[https://liskul.com/wm\\_gamification10-5069](https://liskul.com/wm_gamification10-5069)

- デジタルバッジ
- スコアとランキング
- 即時フィードバック
- オンボーディング
- 一回きりのボーナス
- レベルアップ
- レベルごとのコンテンツ
- コレクション
- シークレット
- 到達度の可視化
- 報酬 etc



# 惹きつけるゲームデザイン

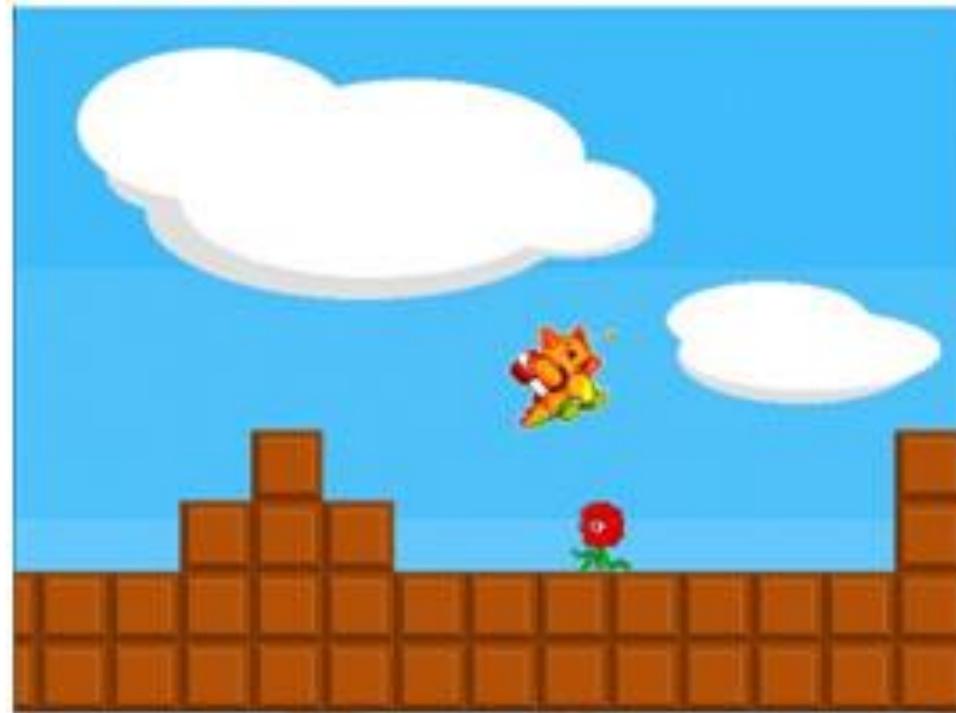
ゲーム開発者が、“惹きつけるゲームデザイン”をゲームに盛り込んでいるので、ゲームは面白い



©Nintendo ©スクウェア・エニックス ©バンダイナムコエンターテインメント

遊びたいときに遊べる

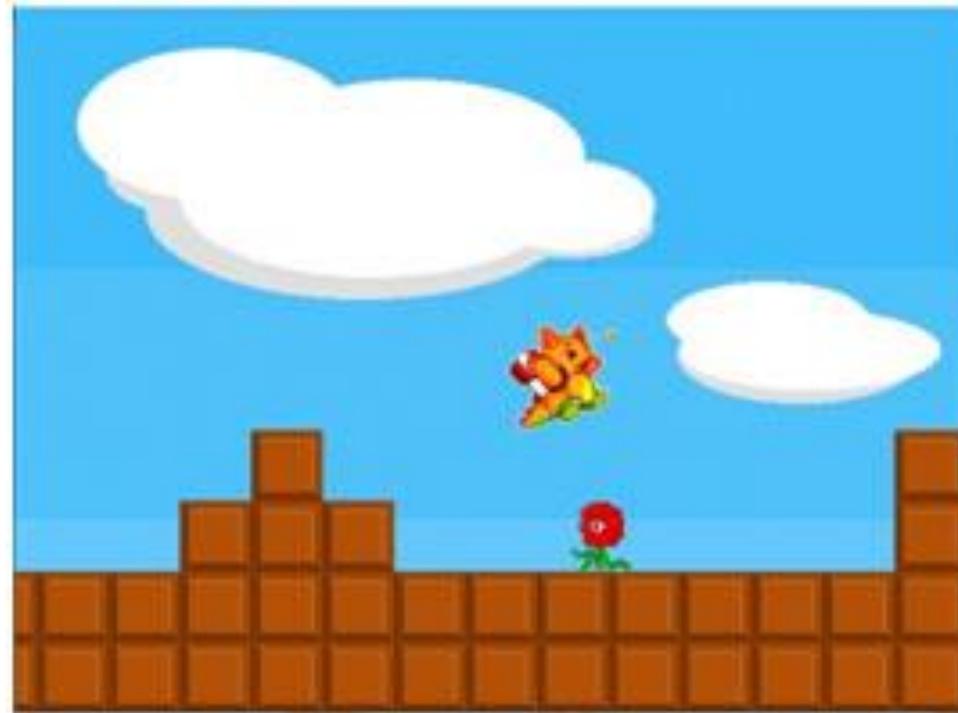
→ (1) 能動的参加



ステージクリアすると花火が上がる  
→(2) 称賛演出



ボタンを押すとマリオがジャンプする  
→ (3) 即時フィードバック



自分でパーティを組める

→(4) 自己表現



モンスターを何匹か倒すとレベルアップする  
→(5) 成長の可視化



最初のスライムは弱い

→(6) 達成可能な目標設定



## ゲームの手法

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



## ゲームの手法

⇒ゲーミフィケーションにも活用できる

### ゲーミフィケーションの要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定

よくやった



## ゲーミフィケーションの要素

- (1) 能動的参加
- (2) 称賛演出
- (3) 即時フィードバック
- (4) 自己表現
- (5) 成長の可視化
- (6) 達成可能な目標設定



## 第2部：ゲーミフィケーションの活用事例

- デジタル編 英語学習支援（近藤）  
ウェブサービス（新井）
- アナログ編 仕事の意欲（坂井）  
授業と研修（岸本）

15分×4人