

ゲーミフィケーションの利用目的と利用手段

—文献調査の結果より—

○飯泉孝太 (Kota IIZUMI)、中村広幸(Hiroyuki NAKAMURA)

Keywords : ゲーミフィケーション、モチベーション、エンゲージメント、教育、バッジ、文献調査

1 目的

“ゲームの要素をゲーム以外の事柄に適用すること”をゲーミフィケーションという。現在、教育・ヘルスケア・観光などの様々な分野において、ゲーミフィケーションの研究が行われている。しかし、ゲーミフィケーションの利用目的や利用手段(どのようなゲームの要素を適用するか)は研究によって異なる。また、同じゲームの要素を適用していても、研究によってはその見た目や提示方法は異なる。そこで、ここ数年の研究において、何を目的としてゲーミフィケーションを利用しているのか、適用されているゲームの要素はどのようなものかを文献調査した。

2 調査方法

論文検索サイト Google Scholar において、2020 年~2022 年 6 月までのゲーミフィケーションの研究を検索し、そのうち論文内にゲームの詳細を示す画像が挿入されている 109 件の論文を抽出した。それらの研究において、①ゲームデザインの使用目的・対象者、②どのようなゲームの要素を取り入れているか、③ゲーミフィケーションによってどのような効果が得られたのかについて、分類を行った。

3 調査結果

① ゲーミフィケーションの使用目的・対象者

109 件の文献から、8 つの使用目的に分類した。そのうち、教育が 71 件、観光が 6 件、健康が 5 件、協調作業促進が 5 件、委託作業促進が 5 件、販売促進が 3 件、その他が 14 件であった。また、使用目的というよりも、ゲーミフィケーションする際のデザイン自体に評価することを目的としている文献が 7 件ほど見られた。

② どのようなゲームの要素を取り入れているか

ゲームの要素は 60 種類であった。109 件の研究のうち、バッジが 43 件、リーダーボード(ランキング)が 34 件、ポイントが 30 件、ストーリーが 28 件、キャラクターが 27 件、クイズが 26 件使われていた。2D のゲームの要素が大半であったが、AR や VR、位置情報などを使用している研究も見られた。

③ ゲーミフィケーションによって得られた効果

モチベーションへの効果が 17 件、感情に関する効果が 15 件、小テストのスコア・成績が 12 件、他者との協調性が 11 件、基礎知識・概念の定着が 8 件、歩数・ページの閲覧数などの回数の増加が 7 件、継続日数などの時間の増加が 3 件で見られた。使用者への効果以外にも、ゲーム自体のユーザビリティについての評価が 8 件、使用後のゲームの受容度・満足度についての評価が 19 件の文献で見られた。

【主要参考文献】

・ K. Otto, C. Krohn, and B. Sabitzer: Immersion into the World of Gaming: An Approach of Introducing Gamification in an Educational Context, Proceedings of the 12th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2020) - Volume 2, pages 245-252, ISBN: 978-989-758-417-6, DOI: 10.5220/0009343402450252