

# ゲーミフィケーションを用いたタスクのモチベーション管理支援の検討

上嶋 大輝

## 1. はじめに

近年、ゲーミフィケーション要素を用いたイベント、キャンペーン等が普及し、私達の身の回りでも物事に対する意欲を高める動きが強くなっている。ゲーミフィケーションとは、ゲーム要素を本来の目的としないサービス等に取り入れることで、利用者の意欲や興味の向上を図ることである。藤川[1]はゲーミフィケーションを教育に活用し生徒が楽しく学習できるプログラムを制作している。本稿では、ゲーミフィケーション要素を用いたタスクのモチベーション管理支援システムを制作する。

## 2. ゲーミフィケーションの構成要素 [2]

ゲーミフィケーションの構成要素として「明確なゴール」、「課題の提示」、「ストーリーの提示」、「素早いフィードバック」、「わかりやすい報酬」、「可視化できる現状」、「ユーザー間の交流」、「他ユーザーとの比較」の7点が主に挙げられている。本稿では、「明確なゴール」、「わかりやすい報酬」、「可視化できる現状」、「他ユーザーとの比較」をシステムに組み込む。

## 3. タスクのモチベーション支援システム

### 3.1 システム概要

今回は、打ち上げ花火の要素を用いて子供向けのタスクのモチベーション管理支援システムを制作した。このシステムは、行うタスクの名前を作成し、大砲を3回クリックすると花火が打ち上がり、動画が再生される。花火をたくさん打ち上げることによってタスクを遂行する意欲を高めるシステムである。システムを起動したときのタスクを図1に示す。



図1 起動時

### 3.2 ゲーミフィケーションの組み込み

大砲を3回クリックするとタスクが完了し、花火が打ち上がり、動画が再生されることで「明確なゴール」を組み込んでいる。動画が再生される場面を図2に示す。タスクの完了数が経験値となり経験値

が増えるたびにユーザーのレベルが上がっていき、レベルに応じて画面に表示される花火の数が変動していくことで「わかりやすい報酬」を組み込んでいる。花火の数が増えたときのタスクを図3に示す。ユーザーの現在のレベルと経験値、タスクの履歴を見ることができ、可視化できる現状」を組み込んでいる。タスクの右下にある花火



図2 明確なゴール

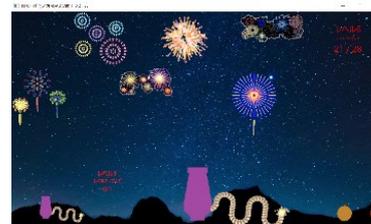


図3 わかりやすい報酬



図4 可視化できる現状

玉をクリックすると履歴を表示するようにしている。履歴を表示したときのタスクを図4に示す。他ユーザーの状況を表示することで「他ユーザーとの比較」を組み込んでいる。これは、タスクの左下に表示している。

## 4. おわりに

本研究ではゲーミフィケーション要素を用いたシステムを制作した。今後はユーザー層を子供向けだけでなく幅広い年齢の方たちにも使用してもらえシステム作りが必要である。サーバー上でこのシステムを稼働させることで他ユーザーの進捗具合をリアルタイムで表示できるようにしたり、アニメーションを用いて更にゲームをしているかのように熱中できるシステムにすべきであると考え。

## 参考文献

- [1] 藤川大祐：ゲーミフィケーションを活用した「学びこむ」授業の開発，千葉大学教育学部研究紀要，Vol. 64，2016
- [2] 深田浩嗣：ゲームにすればうまくいく<ゲーミフィケーション>9つのフレームワーク，2012