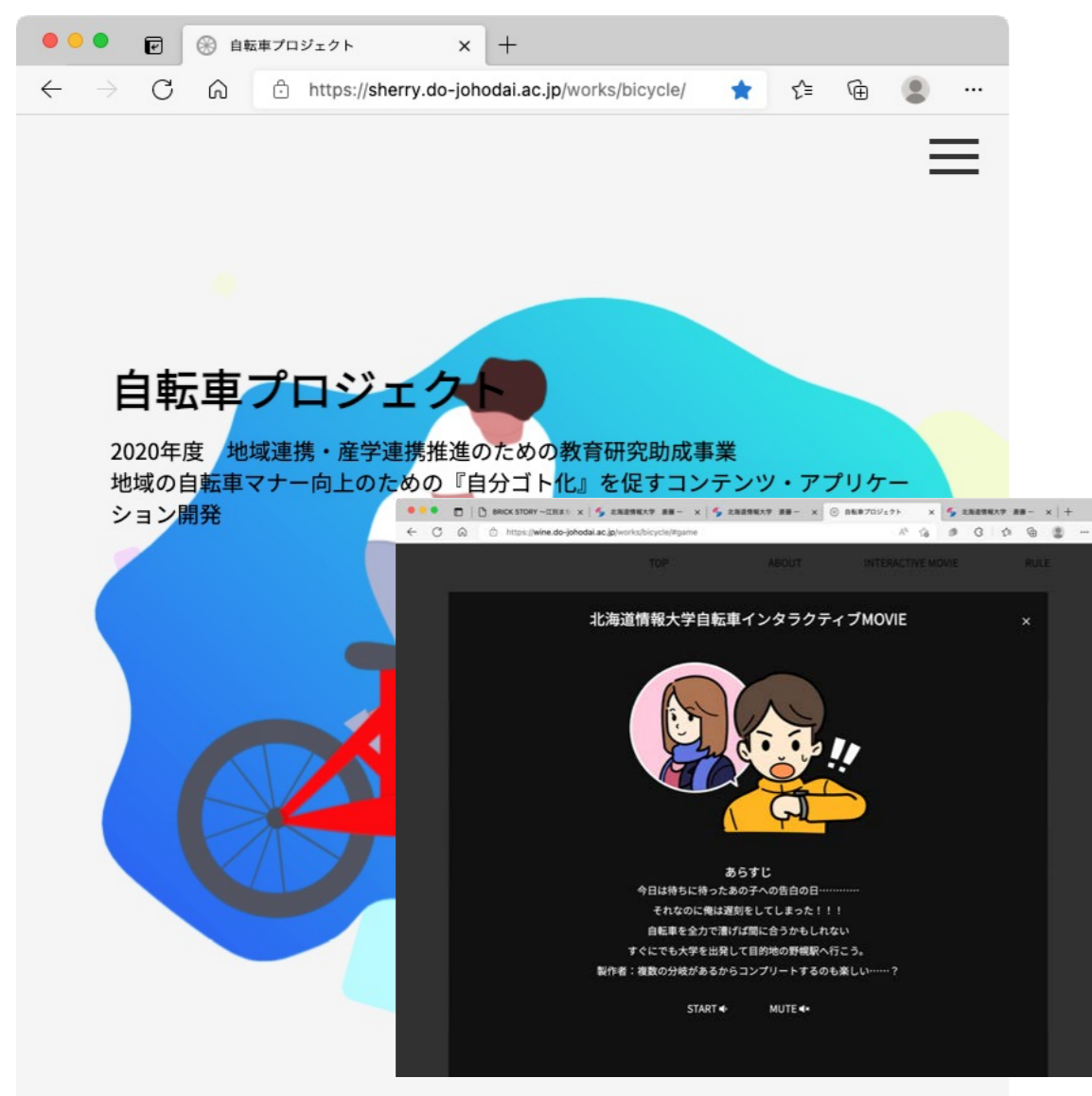


ゲーミフィケーションとシリアスゲーム

ー ゲームの考え方を活用した社会の問題解決 ー

北海道情報大学 情報メディア学部 斎藤 一



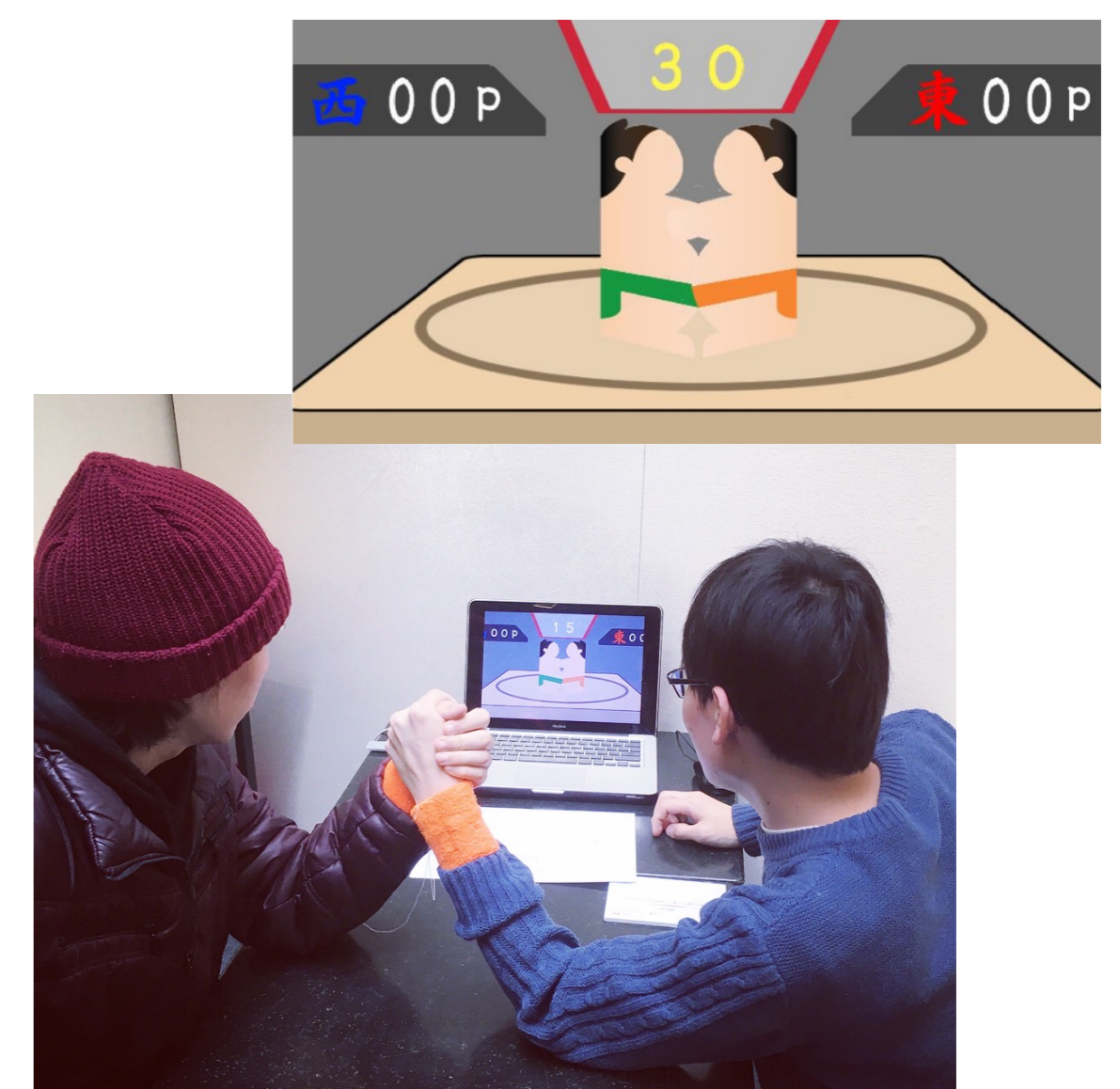
● 自転車プロジェクト

クイズ形式のムービーとすることで、自転車のマナーを『自分ゴト』として捉えてもらうためのWeb作品。



● TOYOSU ON

実務経験のない学生でもプロジェクトマネージャーの仕事を理解しやすくするためのシリアスゲーム。



● Motion相撲 (耐えろ！腕相撲)

昔ながらの遊びを若い人たちに伝えるために、デジタルとアナログを融合させたIoT作品。

● 江別まち歩きシリアスゲーム：BRICK STORY

北海道江別市内の観光スポットに行くことで、ストーリーが進む街歩きシリアスゲーム。徒歩、自転車、車の移動手段をキャラクターで選択できる。



● 風景印プロジェクト

郵政創業150周年を記念した、江別市内の12の郵便局で制作された新たな『風景印』を活用して、街の散策を促すプロジェクト。

ゲーミフィケーション (Gamification)

社会のあらゆる課題の解決にゲームデザインの技術やメカニズムを利用する活動全般
 ジェイン・マクゴニガル (妹尾堅一郎監訳), “幸せな未来は「ゲーム」が創る”, 早川書房, 2011

シリアスゲーム (Game Based Learning)

教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲーム
 白鳥和人, 星野准一, “「特集ゲームAI」シリアスゲーム”, 人工知能学会誌, Vol.23, No.1, pp.79-84, 2008



北海道情報大学
 斎藤 一 研究室