

Current situation of Gamification in Japan

Kenji Ono International Game Developer Association Japan chapter



Who am I?

jobs on the side

- Viodegame journalist
- Chapter coordinator of IGDA Japan



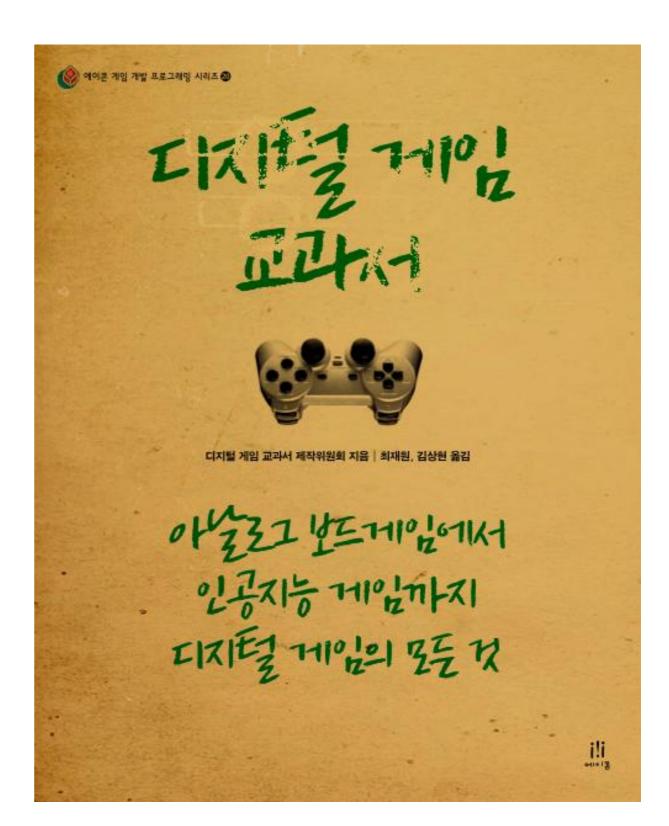
What is IGDA?

- International Game Developers Association
- It was established at U.S. in 1995 and Japan chapter started in 2002
- The largest non profit organization for game developer in the world (about 10,000 members)
- MISSION: Share information and development Community in industry



textbook





What is my occupation?

House husband!

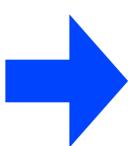


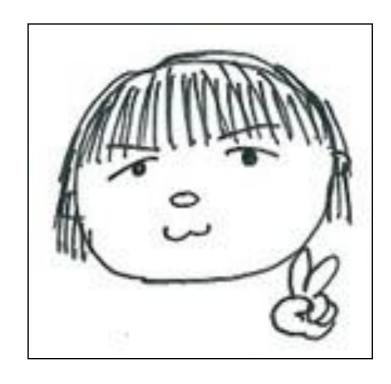














Agenda

- Outline of Japanese serious game and gamification
- Gamification examples
- What is the essence of it?
- Extra examples and new trend
- Roll up



#01

Outline of Japanese serious game and gamification



Definitions

gamification

Gamification is the use of game design techniques, game thinking and game mechanics to enhance non-game contexts.

serious game

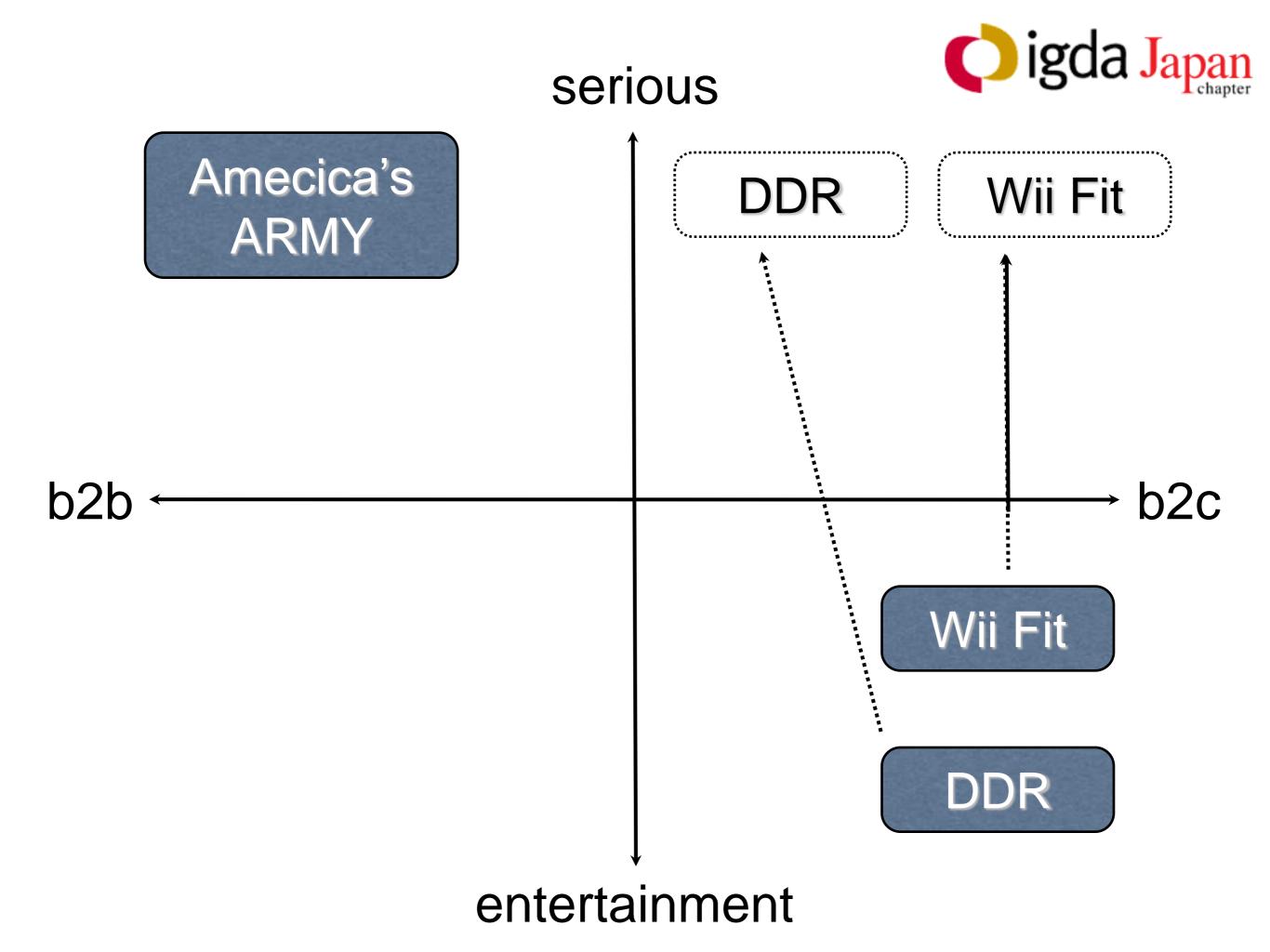
A serious game is a game designed for a primary purpose other than pure entertainment.

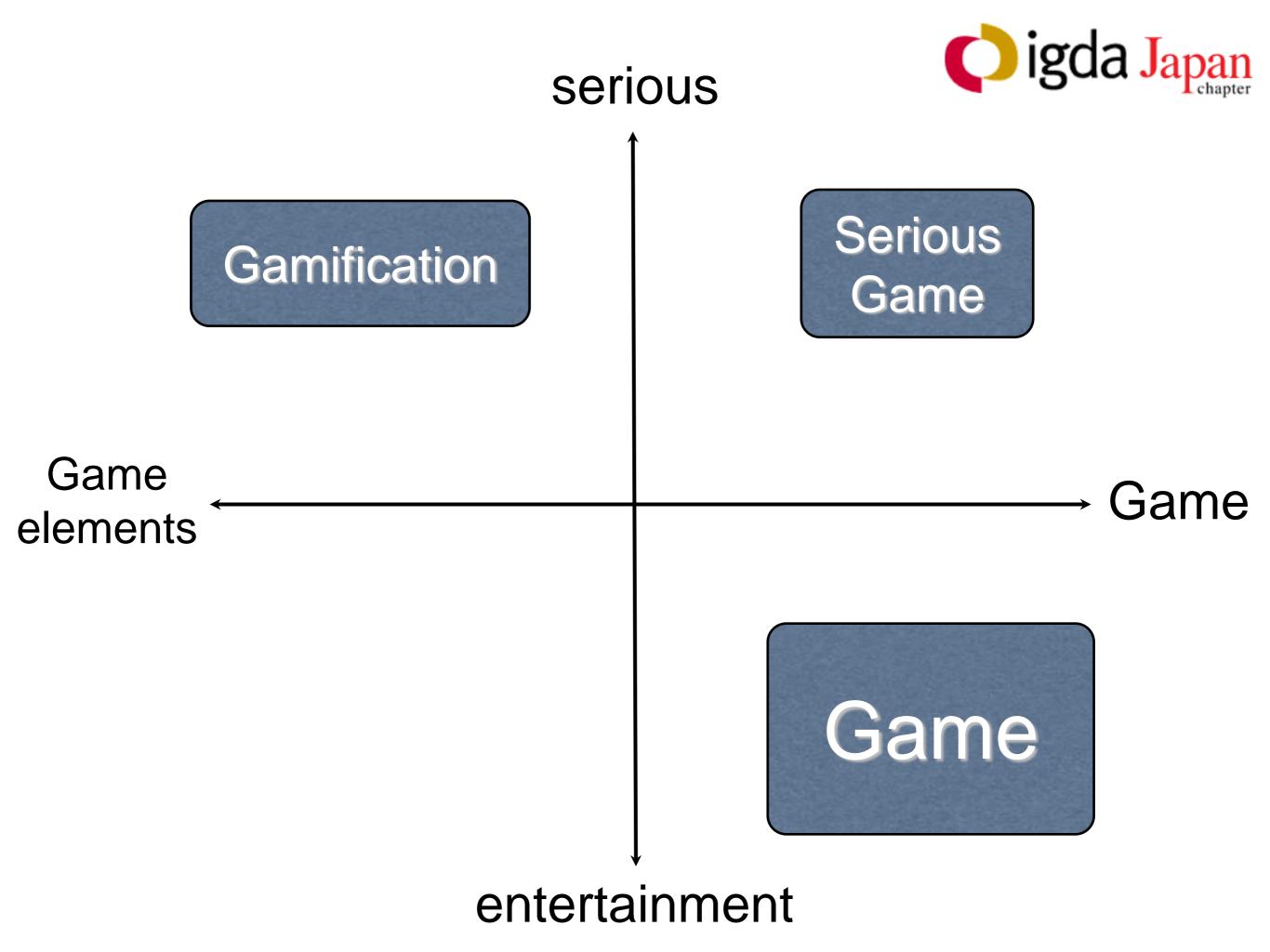
Japanese serious game

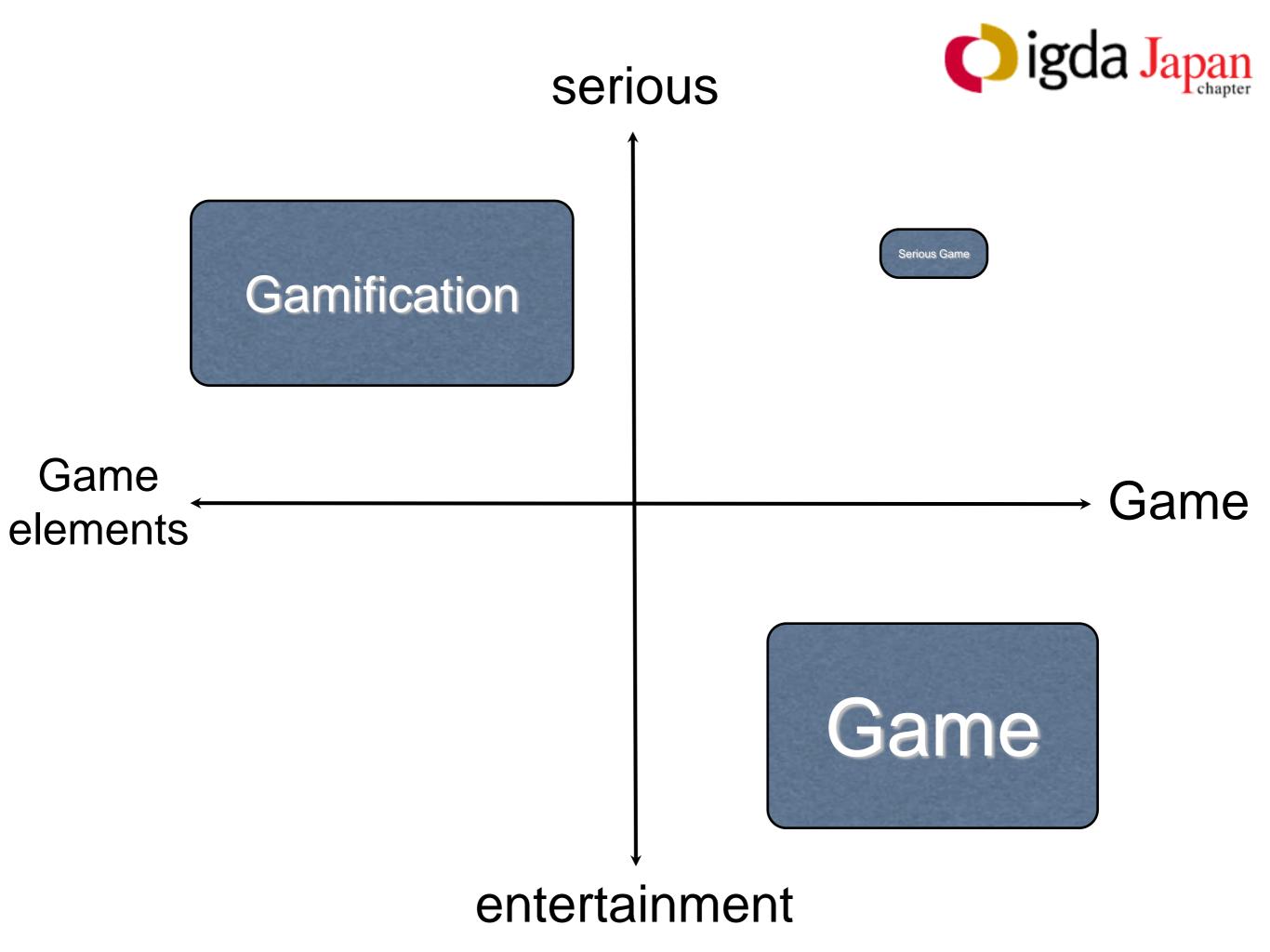








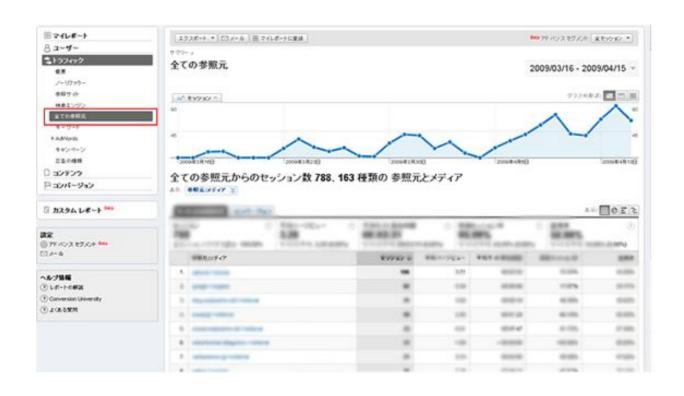




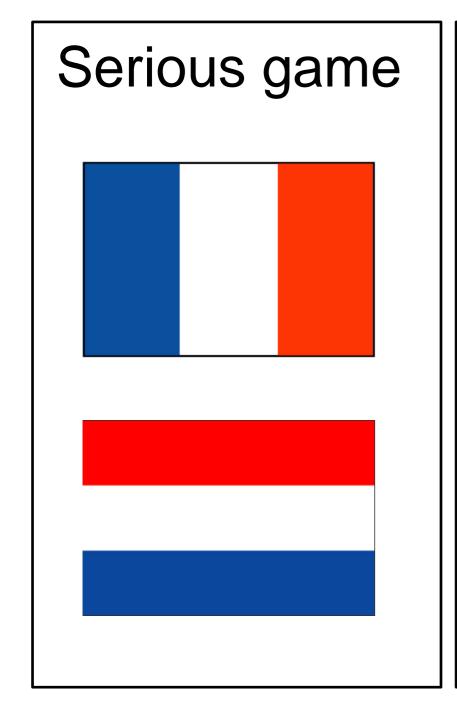


measure?

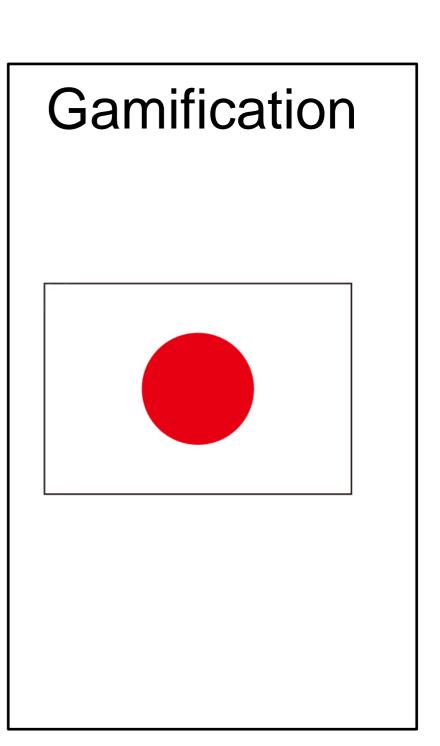














#02

Gamification Examples



#01 Thunderbird corporation Kyowa Hakko Kirin Co.,Ltd.















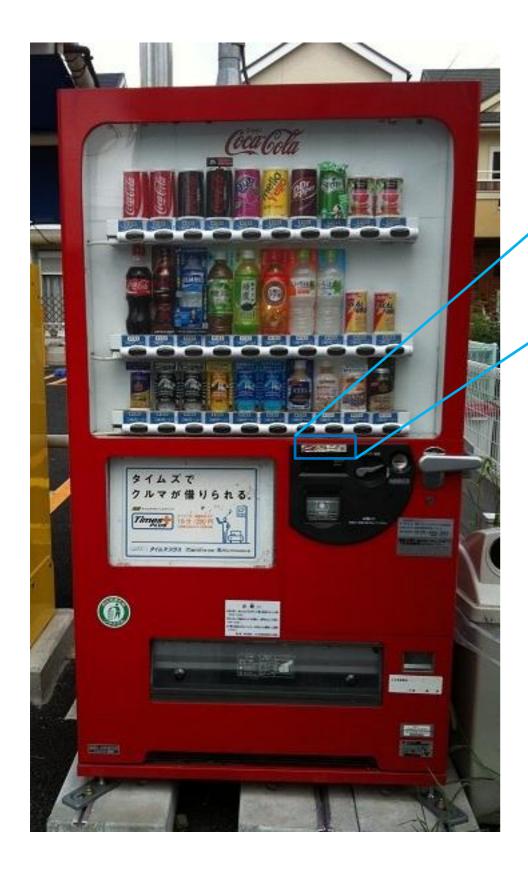


#02 Happiness Quest

Coca-Cola(Japan)Company,Limited













新規登録から1週間限り!! ハロー時のガチャポイント増量中だよ♪

ランチタイムを充実 させるため、あとも うひとふんばりで す。









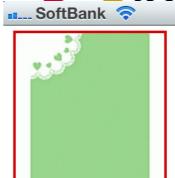




ファーストハロー



ファーストフレンド



エメラルドハート

所持数:1個



水族館

所持数:1個



駅のプラットホーム

所持数:1個







8



ハピ☆クエ入門クリア



#03 Muji Life

Ryohin Keikaku Co., Ltd.







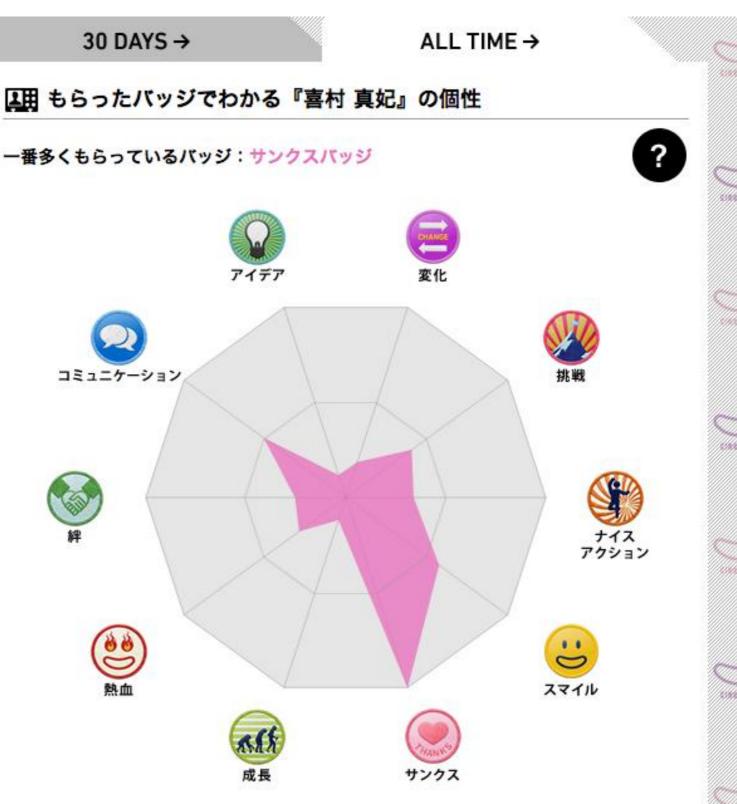






#04 CINQSMILE Inc.





社員同士がお互いのいいとろを見つけ、「これを実現したね」という仲間にWEB上でバッジがあげられます。 バッジを10個集めると、メダルが1つもらえます!

バリューバッジ / メダル



エクストラバッジ / メダル

井島学





上山 修平

江崎 大輔

奥村 佳奈美

岩崎 麻衣

磯部 尚志



30 DAYS →

ALL TIME →



#05 manavee manavee

manavee 7 18543

教科から選ぶ

コースから選ぶ

先生から選ぶ

新着から選ぶ





文の要素について、補語とはどんな役割をするものでしょう。

- SやVとイコールにならないもの
- SやVの隣にあるもの
- ◎ SやVとイコールになるもの
- SやVの間にあるもの

当ったりい!

He is a doctor.この文でHe=doctorなのでdoctorは補語となる。 She is beautiful.この文ではShe=beatifulなのでbeautifulは補語。

作問者: Itoms

正答率: 78% 詳細

自分でつくる



タイトル	テスト解答	テスト作成
文の要素と品詞	2 🖾	0 =
句と節	O 🗏	0 =
接続詞	1 🗏	0 =
第4回 接続詞(2)	0 🗈	0 =
第5回 時制	0 🖾	0 =
第6回 分詞・分詞	0 🗉	0 □

質問とか...

□質問として 送信

• • 0604

第2回「句と節」を拝聴しました。 節が使えると、表現豊かな文章が作れると思います。

なぜthatでないと名詞節ができないのでしょうか? thatが持つイメージ「あれが・・・」とすこし遠くあるもの=節のイメージ だからでしょうか?

10時間前 のっぽ @0分1秒, 文の要素と品詞



わかりやすくて参考になります!

がんばります^^*

29日前 paru @0分0秒, 第6回 分詞·分詞構文



ちんりさ先生の授業楽しい!

☆ 頑張ります♪

1ヶ月前 ip @0分0秒,

今日からよろしくお願いします

今。高2ですが高校卒業までに英検準2級、2級をごうかくしたいので、がんばります!! 1ヶ月前 グローバルエリート @0分0秒,



時制の作り方の宴はすごいと思った・・・!

25月前 [編集 ②0分0秒]

◆ 2ヶ月前 pm @0分0秒,

英語を完璧にマスターするぞ!

~ 2ヶ月前 pippi @0分0秒,

・・ 苦手意識をなくしたいから、1から頑張りたい

~ 2ヶ月前 pda @8分0秒,



私も基礎からコツコツやりたいと思うんでよろしくお願いします(*'ω'*) 2ヶ月前 鷹襲 @0分0秒,







#06 bestmania emotio



るKARA。一番有名なのはデビュー曲で話題になったヒップダンスの「ミスター」ですが、それ以外にもキャンディーポップで可愛くて楽しい曲が沢山です。日本語版なの…

安室奈美恵とのコラボでも話題になったAFTER SCHOOL。美脚というと少女時代を思い浮かべますが、AFTER SCHOOLも負けていません。 高身長に美脚、磨かれたダンスと歌唱力は食傷気味なK-P… 韓流アイドルではお馴染みの手法フックソング (同じフレーズを繰り返す)の「Bo peep Bo peep」でデビューしました。猫ダンスとして萌 を意識した衣装と振り付けですが、歌唱力はこ ちらも抜群です。…

全文表示

全文表示

全文表示













#03

What is the essence of it?



No badges, No Gamification?

































CAST:
Fulltime 2,000
Part time 18,000



card exchange

ファイブスターカードとは、上司が素晴らしい パフォーマンスを発揮したキャストに手渡すカ ードです。このカードを受け取ると、オリジナ ル記念品と交換できるほか、定期的に開催され るファイブスターパーティーに参加できます。 パーティーにはミッキーやディズニーの仲間た ちも登場し、オリジナルショーが行われます。





スピリット・オブ・東京ディズニーリゾート

東京ディズニーリゾートのキャスト同士がお互いの素晴らしい対応を認め、たたえ合い、がんぱっているキャストにメッセージを送ります。 交換の結果をもとに選考されたスピリット・アワード受賞者には、スピリット・アワードピンが授与され、その栄誉を称えられます。





badges

*

勤続の節目を迎えたキャストのみなさんへ感謝の気持ちを込めて、累積勤 務時間に応じてオリジナルリストウォッチや東京ディズニーリゾート・ギ フト券などの記念品を、勤続年数に応じてネームタグに着用できるピンを 贈呈します。(半年の際にはネックストラップ用のアクセサリー) ※記念品は変更になる可能性があります

gifts





Videogame

Need of Play

X

Technology

Gamification

Human Activity

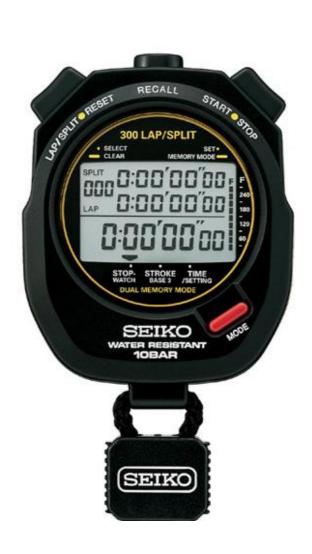
X

Game Elements



Advance of technology











The future of Gamification

Positive

Negative

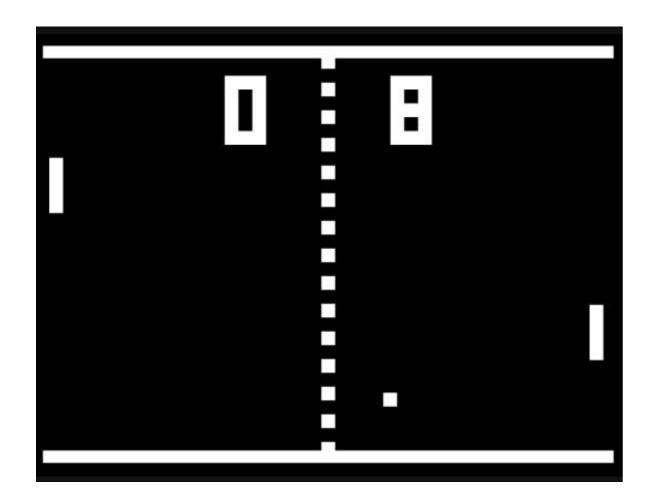
53%

42%

No answer

5%

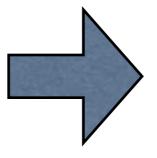
















#04

Extra Examples



#07 Toirets SEGA





The rate of Advertisement recognition

84%

The rate of re-challenge

90%

about 300 locations



Urologic Disease in Japan

- Overactive bladder 12.4%(40+)
- Enlargement of the prostate 80%(-80)

Some of them wouldn't go to hospital.



medical enlightenment

27 male who play Toiretts, include 20 persons who are above 70 old

It was fun	89.8%
interest in urinate	92.6%
1st time to know own amount of urine	92.6%
interest in urinate condition	81.5%
urinate condition isn't normal	33.3%
test of your condition exactly	77.8%

The 100th Annual Meeting of the Japanese Urological Association



#08 NX710

Clarion Co., Ltd.



Home Electronics & game elements

Eco Drive Mode x GAME-NICS

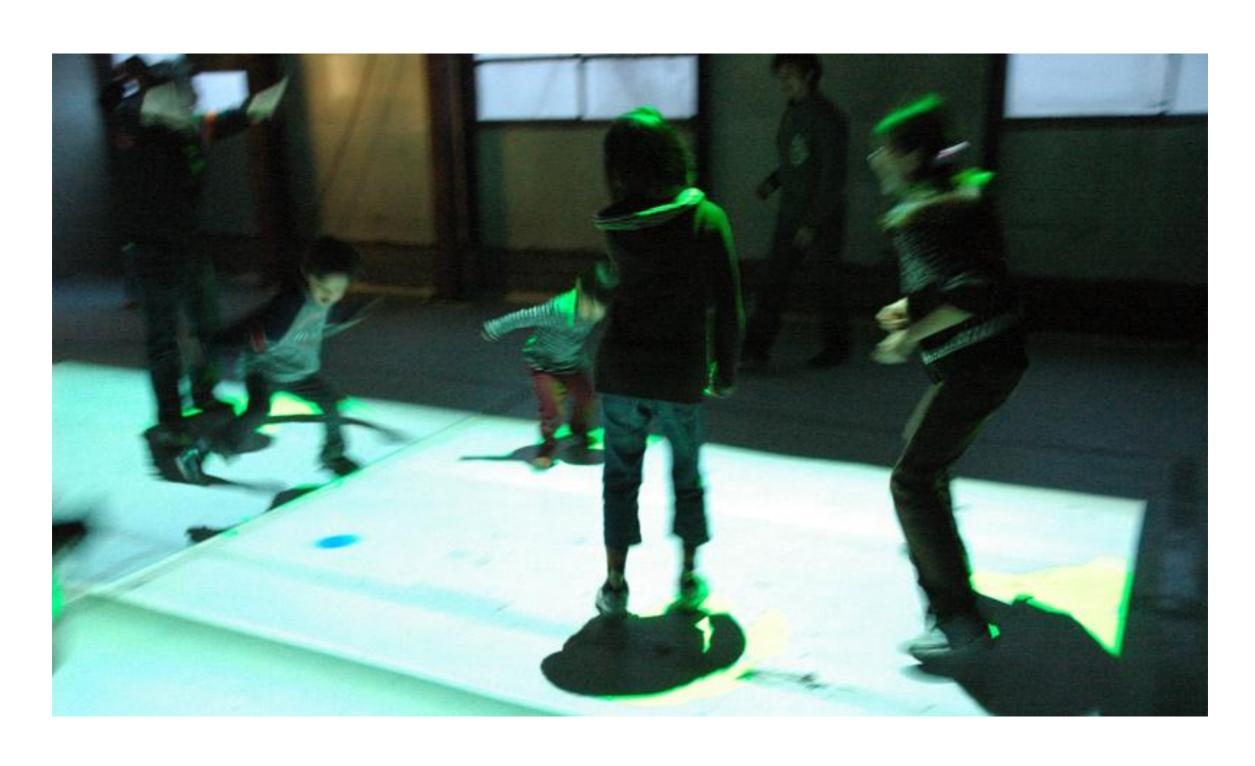








#9 eSports play ground EUREKA COMPUTER Co., Ltd.





#05

Roll Up



summary

- Gamification is more active than serious game in Japan
- 9 examples
- Not only web but also physical world



Service, Product	Genre	Game mechanics
Thunderbird corporation	Eduacation&PR	Rank, Badge
Happiness Quest	Promotion	Rank, Badge
MUJI	Promotion	CMS
CIMOS	HRMS	Rank, Badge
manavee	Education	Rank
bestmania	UGC	Rank
Toilets	Adover Game	minigames
NX 710	Home Electoronics	GAME-NICS
eSports ground	Amusument	VR



suggestions

- design based on business model
- User, goal and game mechanics
- cross boarder, break barrier



ono@igda.jp

Thanks!