

地域における「ゲーミフィケーション」の効果的な活用に向けた調査研究

西条市自治政策研究所 プレ研究員

越智 仁志
田村 みなみ
窪田 佳城
戸田 隼矢

目次

- 1 背景
- 2 研究の目的
- 3 ゲーミフィケーションとは
- 4 課題
- 5 取り組み事例
- 6 提案
- 7 実践
- 8 まとめ

1 背景

地域における課題

- 人口減少・少子高齢化
- 多様化、複雑化する住民ニーズ



人、予算に限りがある中で、
行政のみで地域課題を解決することは困難



行政と地域住民が協働し、まちづくりを進める手法が求められる

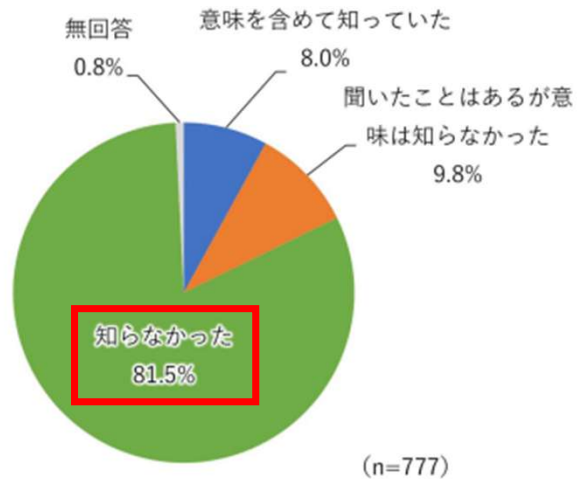
1 背景

(5)西条市が目指すまちづくりについて

問 12:『コンパクト・プラス・ネットワーク』の認知度 (1つ選択)

- ・『コンパクト・プラス・ネットワーク』を認知度については、「意味を含めて知っていた」が1割未満となっており、「知らなかった」が81.5% (633人) となっています。
- ・平成27年度に実施した同様のアンケートでは、「意味も含めて知っている」が17.3%、「聞いたことはあるが意味は知らない」が24.7%、「知らない」が55.0%となっていることから、認知度は著しく低下しています。

■ 『コンパクト・プラス・ネットワーク』の認知度



当市が目指す「まちづくりの方針」



回答者の**8割**が認知していない

行政の考えが地域に浸透していない



住民の関心を喚起し、心理的ハードルを
下げる**仕掛け**が必要

2 研究の目的

- ゲーミフィケーションを取り入れた先進事例の調査・分析
- 当市の施策にどのように取り入れることができるか検討



ゲーミフィケーションが住民の主体的参加に寄与するか検討する

3 ゲームフィケーションとは

- 日常生活の中での行動を促進・継続させる目的で、ゲームの要素や仕組みを非ゲームの場面に取り入れる手法
- 目的を明確にし、多様なニーズに配慮することで、地域活動や住民参加の活性化において、効果を高める手段

遊びの設計術を用いて、望ましい行動を自然と継続させるための有力なツール

「ゲームフィケーション」＝「遊び心で人を動かす仕掛け」

3 ゲーミフィケーションとは

主な要素や仕組み

- フィードバックと進捗表示
行動の結果がすぐに分かるよう、ポイントや進捗バー表示
(例)スタンプラリー、ポイントの累積状況や次の報酬獲得までのステップを表示
- 報酬とインセンティブ
ポイント、バッジ、称号、特典など、行動を**継続する動機**づけ
(例)スタンプラリー、健康増進アプリで歩数に応じたポイント付与、ビックらポン(くら寿司)
- レベル・ランク・ストーリー性
段階的な難易度や物語性を組み込むことで、**挑戦意欲**を喚起
(例)経験値をためてレベルアップ、ランキング機能
- 社会性要素
他者との**競争や協力**、ランキング、チームでのミッションなど、**社会的なつながり**を活用
(例)リーダーボードで参加者と競い合う、SNSでの「いいね」機能

3 ゲーミフィケーションとは

身近なゲーミフィケーション

事例	ゲーミフィケーション要素
「Coke On」 日本コカ・コーラ株式会社	<ul style="list-style-type: none">・スタンプ収集(進捗の可視化)・ミッション(歩数でスタンプ獲得)・報酬(無料ドリンク)
「ビッくらぽん！」 くら寿司株式会社	<ul style="list-style-type: none">・ガチャ(ランダム報酬)・明確な行動誘導(「もう一皿」への動機付け)・皿の数え間違いや片付けの簡略化
「楽天ポイント」 楽天グループ	<ul style="list-style-type: none">・ポイント付与(報酬)・ログインポイント(習慣化)・ユーザーランク(競争)

3 ゲーミフィケーションとは(目的別分類)

1. 目的別分類

目的	説明
モチベーション向上	行動を継続させるための 動機付け
行動変容	習慣を変える／新しい 行動を促す
スキル習得	楽しさ を通じて スキル を学ばせる
エンゲージメント強化	ユーザーや社員との 関係性を深める

3 ゲーミフィケーションとは(要素別分類)

2. ゲーム要素別分類

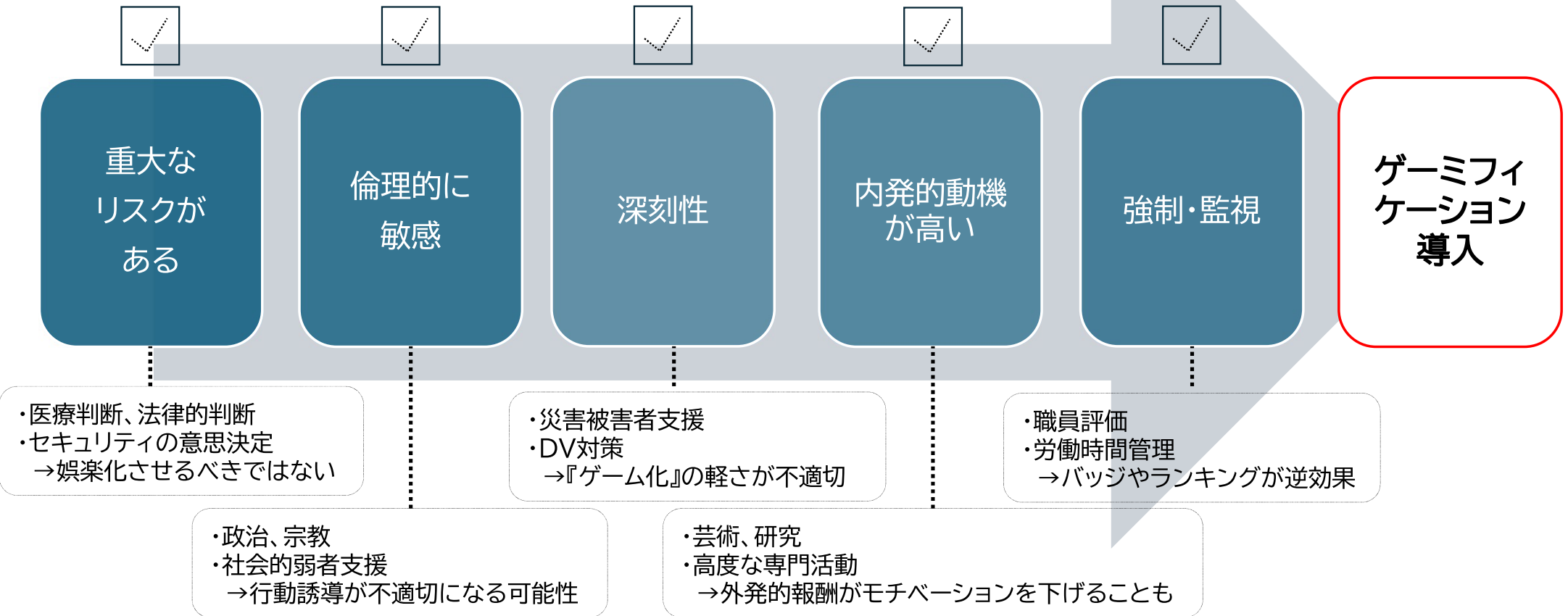
ゲーム要素	説明	使用例
ポイント(Points)	行動に対して 数値的な報酬 を与える	クイズ正解でポイント獲得
コレクション	集めたい心理 を喚起	習慣達成で「継続の達人」バッジ
ランキング(Leaderboards)	他者との比較で 競争心 を刺激	売上トップ10を社内表示
レベル(Levels)	成長の指標 、段階的な目標設定	学習進捗でLv1→Lv5へ進化
クエスト/ミッション	明確な 目標 や 課題 を提示	今日のタスクチャレンジ
ストーリーテリング	背景や物語で 没入感 を演出	RPG風の営業研修

4 課題

ミスマッチに注意！

4 課題

ゲーミフィケーションが向かない分野



5 取り組み事例（1）

目的

モチベーション向上

行動を継続させるための**動機付け**



要素

クエスト／ミッション

明確な**目標**や**課題**を提示

5 取り組み事例（1）

開催概要	
開催目的	運動習慣がない人も気軽に運動習慣を身につける(モチベーション向上)
実施主体	愛媛県
開催期間	令和7年8月～令和8年1月
ターゲット	愛媛県在住の方
内容	生活の中に運動・スポーツを取り入れられるように2コースを設定し、指定条件を達成した場合には、プレゼントが用意されている(抽選)。
周知方法	HP, イベント、広報番組等
分類	クエスト/ミッション

マスターコース 例1


+


1日の日常生活で
3,000歩

ウォーキングで
7,000歩

合計で10,000歩達成！

マスターコース 例2



サイクリング

300Kcal消費！

スマートバンド
スマートウォッチで計測





気軽に スポーツ 健康チャレンジ

実施期間 2025年8月▶▶2026年1月

スマホスマートバンド(スマートウォッチ)で
 スポーツ記録やウォーキング記録をとって応募しよう！

応募方法

応募条件/愛媛県民の方

①または②の条件を
スマートバンドや
スマートフォンで記録

測定後アプリ等の画面を
スクリーンショット(4冊分)
※記録を達成したことが証明できる画像を
撮影してください

WEBページの
フォームから応募
応募はこちらから▶



マスターコース

1か月間に下記①②の指定条件を4回達成

1つの条件だけで4回達成しても、2つの条件を組み合わせて4回達成してもOK!

① 1回あたり10,000歩
(1日に合計で10,000歩を達成)

② 1回あたり300kcalを消費

毎月10名さまにプレゼント!

選べる
愛媛の県産品

チャレンジコース

① 1回あたり8,000歩
(1日に合計で8,000歩を達成)

② 1回あたり100kcalを消費

毎月5名さまにプレゼント!

クオカード
2,000円分



出典：https://ehime-challengesports.com/challenge2025

5 取り組み事例（1）

参加前 毎日5000歩以下



参加後 5000歩以上週5日達成



週の歩数合計

27,384歩



52,584歩

ほぼ2倍に

5 取り組み事例（1）

目的

行動変容

新しい行動を促す

要素

クエスト/ミッション
コレクション

明確な目標や課題を提示
集めたい心理を喚起



5 取り組み事例（2）

開催概要	
開催目的	いしづちエリアの周遊を促進する(行動変容)
実施主体	愛媛県石鎚山系エコツーリズム推進協議会
開催期間	令和7年7月19日～令和7年10月19日
ターゲット	小学生とその親子
内容	参加冊子に描かれた謎を解き明かし、隠された宝を探すリアル宝探しイベント
周知方法	小学校へのチラシ配布、ポスター掲示、HPによる周知
分類	クエスト/ミッション、コレクション



出典： <https://huntersvillage.jp/quest/ishizuchi-quasi-nationalpark>

5 取り組み事例 (3)

目的

行動変容

習慣を変える／新しい行動を促す

要素

ランキング

明確な目標や課題を提示
集めたい心理を喚起



5 取り組み事例（3）

開催概要	
開催目的	ゴミ拾いをスポーツと捉え、楽しみながら清掃活動をする(行動変容)
実施主体	愛媛県
開催期間	令和7年9月6日、10月11日、11月1日
ターゲット	子どもから大人まで
内容	3名でチームを組んで力を合わせ、制限時間内に決められたエリア内でゴミを拾い、その種類と量でポイントを競い合う。 上位3チームには表彰もあり。
周知方法	HP(愛媛県)、市の公式ライン
分類	ランキング



出典：https://www.instagram.com/ehime.umi/

愛顔のスポGOMI
11/1土
新居浜ステージ - 川こみ一掃大作戦 -
主催：愛媛県

ごみ拾いはスポーツだ！
愛顔のスポGOMI 参加チーム大募集！！

参加費無料
応募は南海放送ホームページから

問い合わせ先
南海放送イベントプロモーション部
TEL.089-945-0909 (月～金 10:00～17:00)
主催：愛媛県

出典：https://www.pref.ehime.jp/page/120041.html

6 提案

目的に応じたおすすめゲーミフィケーション要素

理由・期待される効果

行動変容

回遊してほしい

- ・要素:ポイント、コレクション
- ・例:スタンプラリー、マップ探索

動線誘導・移動の動機づけに強い

滞在時間をのばしたい

- ・要素:クエスト/ミッション
- ・例:複数タスクのクエスト、レベルアップ

滞在して達成したくなる構造

来場頻度を高めたい
(再来場)

- ・要素:クエスト/ミッション
- ・例:デイリーミッション、連続来場ボーナス

習慣化が起きやすい設計

体験ブースを回ってほしい

- ・要素:ポイント、コレクション
- ・例:バッジ、クリアスタンプ、ポイントラリー

「コンプリートしたい」心理を刺激

SNS拡散を狙いたい

- ・要素:クエスト/ミッション
- ・例:SNS投稿ミッション・シェアボーナス

拡散が比例しやすい

消費活動を促したい

- ・要素:ポイント、コレクション
- ・例:購入ポイント、抽選券、ガチャ、限定称号

「買うと何かもらえる」という行動誘発に強く

6 提案

目的に応じたおすすめゲーミフィケーション要素

理由・期待される効果

行動変容

体験参加を増やしたい

- ・要素:コレクション、クエスト/ミッション
- ・例:クリアバッジ、ステップアップミッション

やってみたくなる心理

子どもの参加率を上げたい

- ・要素:コレクション、クエスト/ミッション
- ・例:スタンプ、クエスト、キャラクターカード

わかりやすく、視覚的に見える報酬

エンゲージメント強化

協力や一体感を作りたい

- ・要素:ストーリーテリング、クエスト/ミッション
- ・例:全体ゲージ、コミュニティチャレンジ

チーム感・一体感が強く醸成

モチベーション向上

スキル習得

競争の盛り上げを作りたい

- ・要素:ランキング
- ・例:タイムアタック、スコアバトル

競争意識を刺激、参加者の熱量が上昇

学習・教育目的を組み込みたい

- ・要素:レベル、コレクション
- ・例:ステップ学習、理解度バッジ

“できた感”と進捗があると吸収が早い

行動を持続させたい

- ・要素:レベル、ポイント、クエスト/ミッション
- ・例:レベルアップ、連続達成ボーナス

長期的なモチベーション管理に強く、飽きを防ぐ

7 実践

ゲーミフィケーション実践

開催目的	都市計画マスタープラン等の周知とまちづくりに触れる
ターゲット	親子連れ(ファミリー層)
開催日時	令和8年1月25日(日) 10:00~15:00
周知方法	市内小学校や公共施設へのチラシ配布、HP掲載
内容	「都市計画クイズ」「用途地域ストライク」 「マイタウンクラフト」
参加意欲を刺激する事項	クエスト、ランキング、ストーリーテリングの要素を導入
検証方法	理解度・来てよかった度を集計

開催日時 2026年1月25日(日) 10:00~15:00
開催場所 SAIJO BASE (西条市明屋敷131-2)
参加無料!
まちづくりを学べる体験型ワークショップ

SAIJO BASE の日
マンスリー企画
みんなで
つくる
夢のまち
フェア
詳細は裏面→

自分の機体で目的地にたどり着け!
用途地域ストライク

5000ポイントありき

タウンクラフト

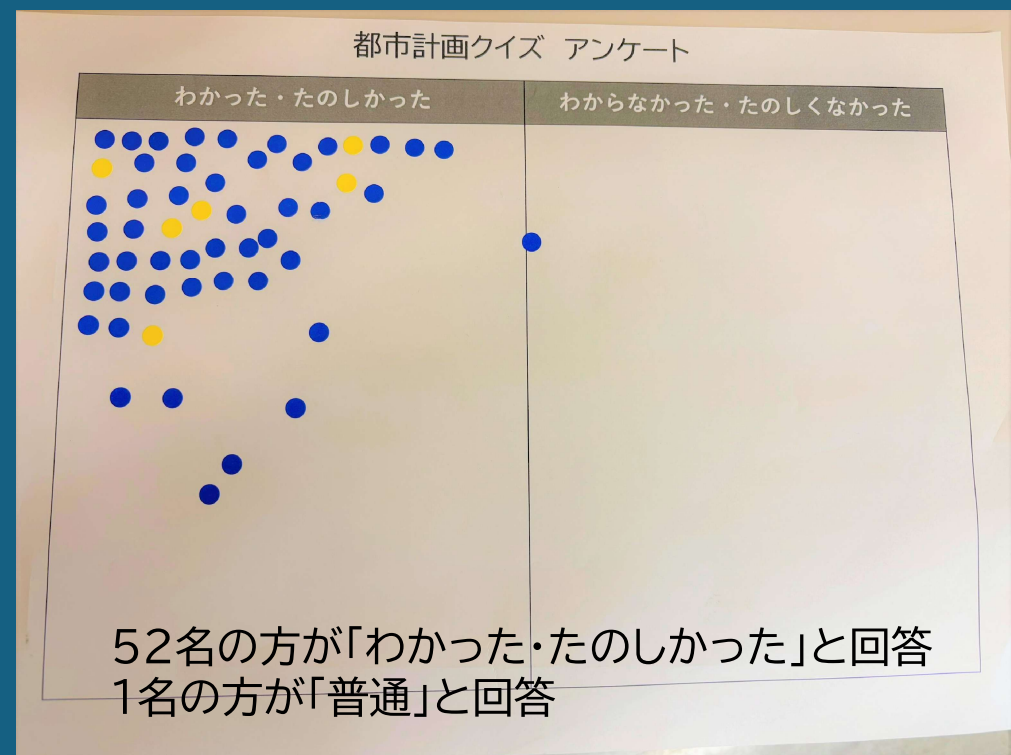
パーパークラフトを使って、
地図の上に自分たちだけのまちをつくらう!

問い合わせ先 西条市都市計画課都市計画係 TEL: 0897-52-1238

7 実践

都市計画クイズ

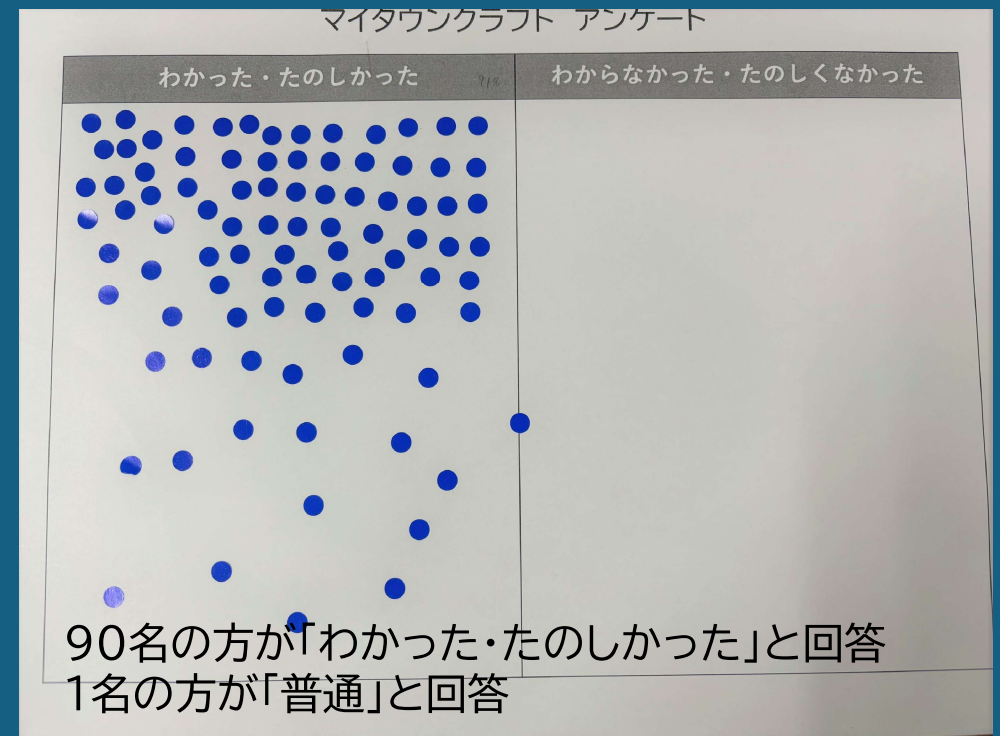
内容:見直し中の都市計画マスタープラン等を展示し、クイズの答えを展示内容の中から探すもの。
期待する効果:ただ展示を置いておくだけでなく、内容を読んでいただける。
参加者:53名 ※一人1回



7 実践

マイタウンクラフト

内容:ペーパークラフト使い建物(14種類)を作り、西条市地形図の上に配置し“まち”を作る。
期待する効果:自分たちのまちをつくり上げることで、西条市の“あったらいいな”を具現化。
延べ参加者:91名 (※作り直して何回でも遊べる)



7 実践

延べ参加者数合計

都市計画クイズ 参加者	用途地域ストライク 延べ参加者	マイタウンクラブ 延べ参加者	合計
53名	220名	91名	364名

アンケート結果

アンケート	都市計画クイズ 回答数	用途地域ストライク 回答数	マイタウンクラブ 回答数	合計(%)
わかった・ たのしかった	52	53	90	195 (98.5%)
普通	1	1	1	3 (1.5%)
わからなかった・ たのしくなかった	0	0	0	0 (0%)

8 まとめ

所感

- 日常にありふれつつある。
- 意図的にゲーミフィケーションを活用。
- 効果的な方法で、住民参加の活性化を図る。

ご清聴ありがとうございました。