



CHIBA
UNIVERSITY

新入社員への健康づくり 第二報 ゲーム要素を中心として

千葉大学大学院看護学研究科

炭谷大輔

大島紀子

野地有子

発表者のCOI 開示

演題発表に関連し、発表者らに開示すべき

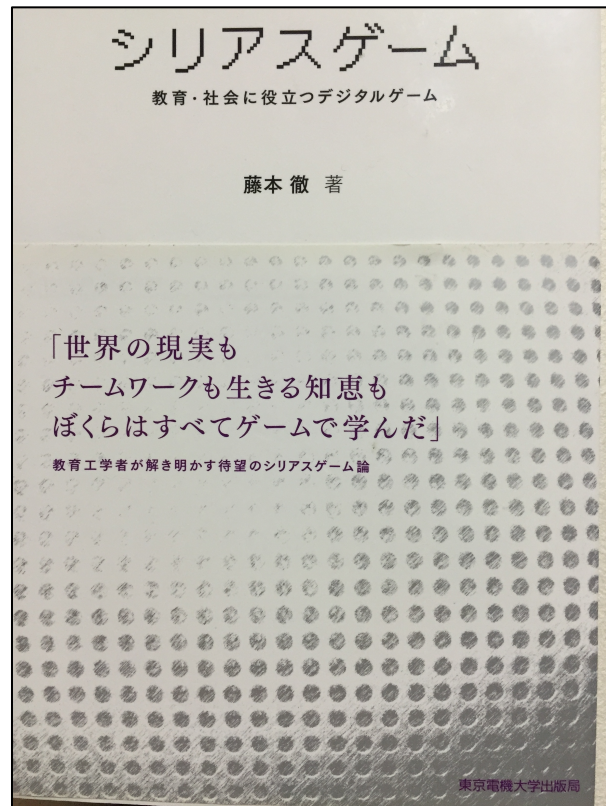
COI関係にある企業などはありません

目的

- 近年、医療や健康分野においてシリアスゲームの活用が注目されている。
- そこで本研究の目的は、新入社員の健康診断結果のフィードバック等においてゲーム要素を活用する可能性を検討することとして、ゲーム要素を中心にアンケートによるニーズ調査を行った。



シリアスゲームとは



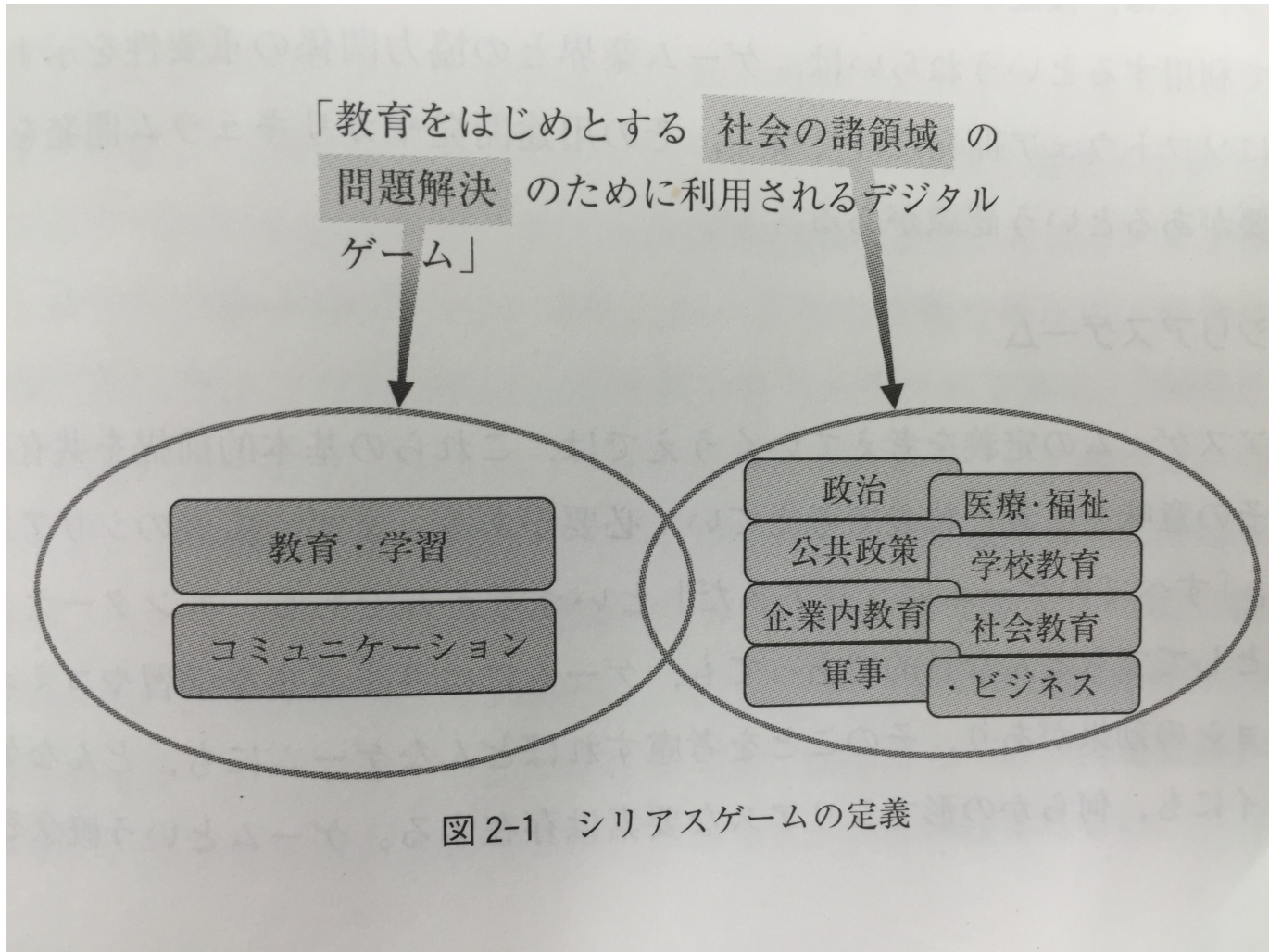
藤本徹(2007)
『シリアスゲーム』
東京電機大学出版局

シリアスゲームとは
「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」
と定義される。



CHIBA UNIVERSITY

シリアスゲームの定義



シリアスゲームの実践例



出所: 九州大学 芸術工学研究院 研究紹介ページより

<https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/research/information/approach/design/design4>



CHIBA UNIVERSITY

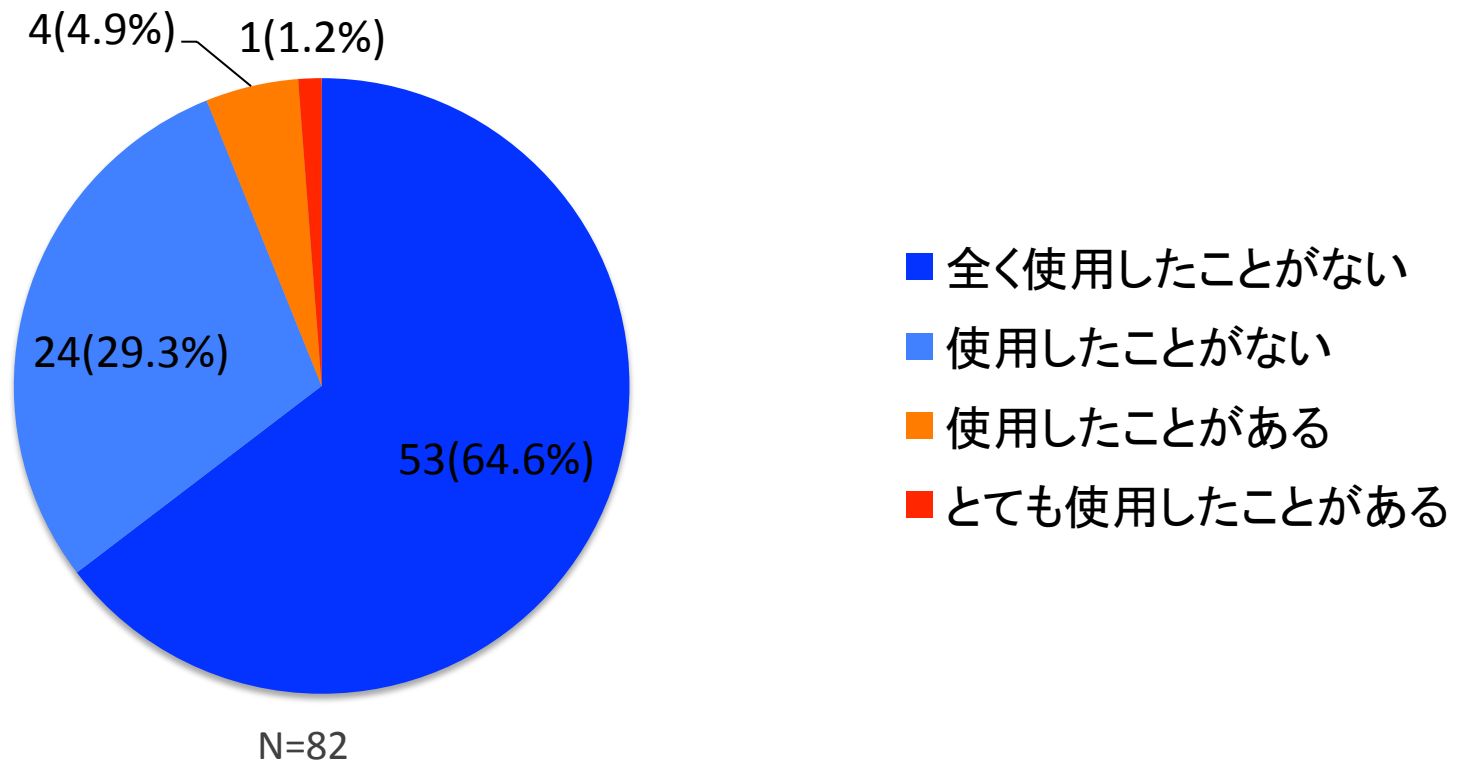
調査方法

- 平成28年4月、製造業A社の新入社員を対象に健康に関する自記式アンケートを実施した。記載時間は5～10分であり、全員からの回答がみられた。アンケートの目的を説明の上、回答は自由意思であり回答しなくても業務上の不利益は被らないことを説明し、倫理的配慮のうえ行った。
- 質問内容
 - 1:あなたは、ゲーム要素のある健康アプリを使用したことはありますか？
 - 2:あなたは、ゲーム要素のある健康アプリがあったら、使用したいですか？
- 本報告ではゲーム要素を中心に分析した。



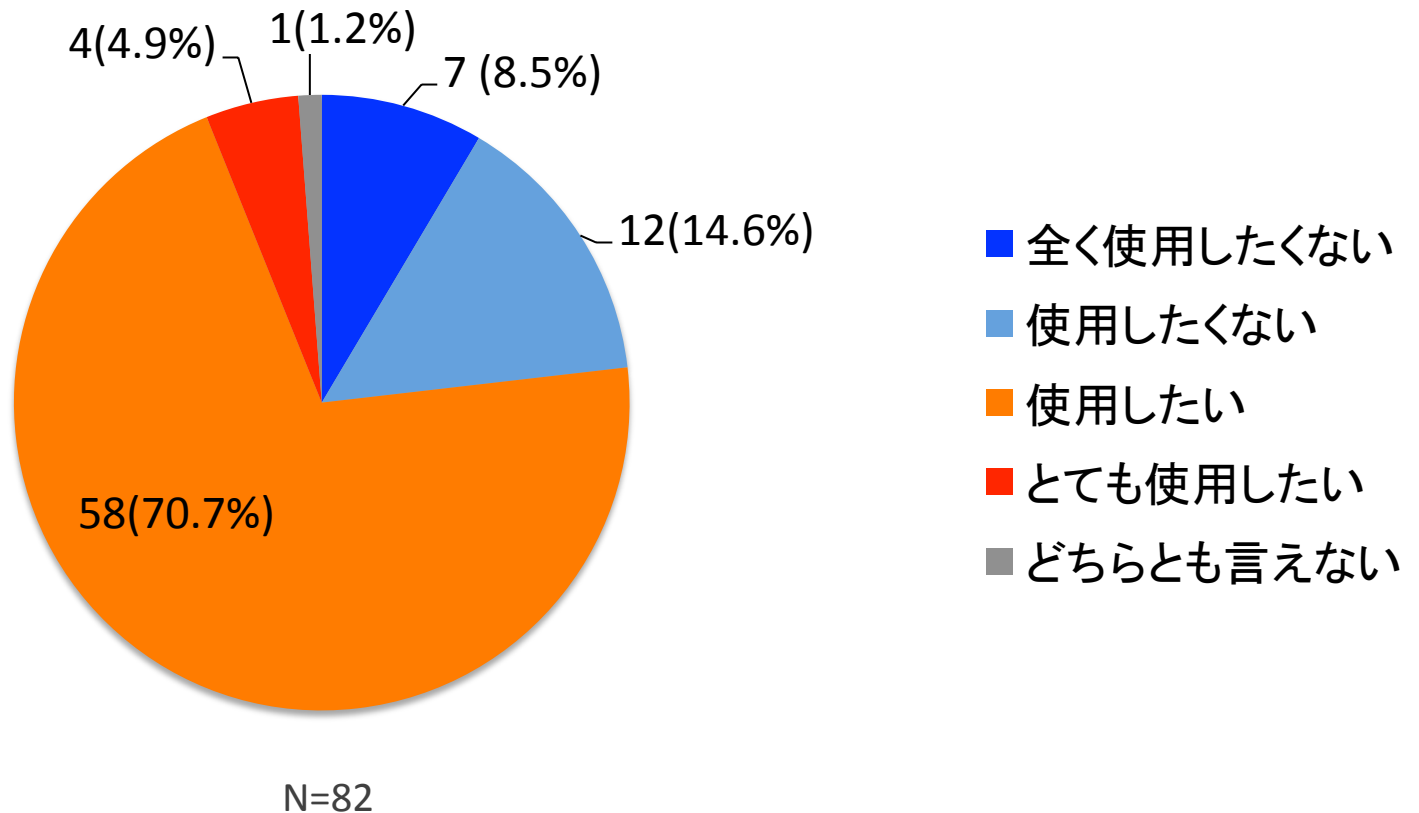
結果1

あなたは、ゲーム要素のある健康アプリを使用したこと
はありますか？



結果2

あなたは、ゲーム要素のある健康アプリがあったら、使用
したいですか？



考察

- 【1】 新入社員の健康診断においてゲーム要素を中心にアンケートによるニーズ調査を行ったところ、実際に使ったことのある者は5名(6.1%)であった。一方で、もしあれば使いたいという者は62名(75.6%)であった。
- 【2】 この結果により、新入社員の健康診断結果のフィードバック等にゲーム要素を活用する可能性が示唆された。



考察

【3】ゲーミフィケーションの特徴の一つに、内発的動機付けを駆動させるメカニズムが挙げられる(井上, 2012)ことより、新入社員が自身の健康管理をいかにして自発的に行っていくかを支援する産業保健の領域にあって、その活用の有効性が考えられた。



井上明人(2012)
『ゲーミフィケーション』
NHK出版

