

# ゲーミフィケーションを活用したWEBサービスにおけるユーザーの賞賛獲得欲求と解釈レベルがセルフ・コントロールに与える影響

京都大学大学院 経済学研究科博士後期課程経済学専攻 2年

濱田 俊也 (学術研究／個人研究)

本研究は、辛い行動や作業の補助を行おうとするWEBサービスに、ゲーミフィケーション(gamification)とよばれる手法が用いられる場合、どのような心理状態がユーザーのセルフ・コントロールに影響を及ぼすのか検討した。

先行するゲーミフィケーション研究では、ユーザーのアクティビティ実施とゲームの仕組み利用とWEB、SNS (social networking service) 利用による社会的要因や社会的認知から生じるアクティビティの実施意図への影響が示された研究もある (Hamari and Koivisto 2013)。一方、セルフ・コントロール研究では様々な心理的要因が同定されているが、近年、その一因として、情報を処理する際の解釈レベル (Construal Level Theory) に注目が集まっている。例えば、Fujita et al. (2006) は、対象を抽象的に解釈するほどセルフ・コントロールがうまくできることを示している。

では、ゲーミフィケーションを活用したWEBサービスにおいて、ユーザーの辛い行動や作業を行おうとする心理に対して、解釈レベルの影響はあるのだろうか。あるとすれば、社会的要因や社会的認知から生じる影響か解釈レベルの影響か、どちらが強いであろうか、あるいは両方の影響が及んでいるのだろうか。

本研究では、ゲーミフィケーション活用WEBサービス利用時のユーザーのセルフ・コントロールについて、社会的要因や社会的認知から生じる心理状態の中でも特に賞賛獲得欲求の程度と、解釈レベルの程度に着目して調査と分析を行った。その結果、以下の3つの点が明らかになった。

- (1) ユーザーはノンユーザーに比べて相対的に高次解釈となっており、また、ユーザーの中では、より高次解釈のユーザーの方が低次解釈のユーザーに比べて「自己抑制」と「強い意志」、「倫理遵守」の値は高い。
- (2) 賞賛獲得欲求だけを見ると、ユーザーにおいては、先行研究から導き出した予想とは異なり、賞賛獲得欲求が高程度だと低程度に比べて「自己抑制」と「強い意志」、「倫理遵守」の値が低い傾向がある。
- (3) WEBサービス利用時の「強い意志」、「倫理遵守」は賞賛獲得欲求の高まりと高次解釈の組み合わせによってもっとも高まる。WEBサービス利用時の「自己抑制」は賞賛獲得欲求が高程度な場合は低次解釈によって、低次解釈の場合は賞賛獲得欲求が低程度の方が高まっている。

本研究により、ゲーミフィケーションを用いたWEBサービスにおいて、ユーザーのセルフ・コントロールに対する賞賛獲得欲求、解釈レベルの2つの要因の関係の一端が学術上で明らかになった。これらの発見は、ゲーミフィケーション活用による効果に関する知見を発展させるとともに、マーケティング実務におけるゲーミフィケーション活用に寄与するものである。