

報道関係各位

日本初のゲーミフィケーション専門会社「アソビエ」、 学習習慣化支援アプリ『クイズタイマー』の提供を開始 ～クイズゲーム形式、タイマー機能、ゲーム要素で三日坊主にさようなら～

日本初のゲーミフィケーション専門会社である株式会社アソビエ(本社:東京都大田区、代表取締役:土屋拓己)は、2013年6月19日より、勉強における三日坊主を卒業するための学習習慣化支援アプリ『クイズタイマー(<http://www.quiztimer.com>)』を、Android 端末用アプリとして提供開始することを発表いたします。

クイズタイマーは、英単語の暗記など、日々コツコツとした努力が必要な勉強を楽しく習慣づけ、三日坊主卒業を支援する目的で開発されたアプリで、①クイズゲーム形式によって勉強の苦痛をやわらげる、②タイマー機能によって「忘れ」や「サボリ」を防ぐ、③ゲーム要素によって日々のモチベーションを維持する、という3つの代表的な特長によって『学習の習慣化』を支援します。現在クイズタイマーには、TOEIC 英単語、経済用語、経営用語、IT 用語などのビジネス教養をはじめ、日本史、世界史、三国志、ことわざ、故事成語、文学などの一般教養、さらに、クラシック音楽、世界遺産に関するクイズなど、バラエティに富んだ計25科目が、それぞれ独立したクイズゲームとして一本のアプリ内に収録されています。

クイズタイマーの各科目には、章立てで順番にレッスンをこなし体系的な学習ができる「トレーニング」と、トレーニングの全範囲からランダムで出題された問題を解き、学習の習熟度を計ることができる「検定」の2つのモードを用意。ユーザーは、自分の好きな科目を選んで、2つのモードを切り替えながら、ゲーム感覚で楽しんで自学自習を進めることができます。

また、クイズタイマーでは、各科目ごとに個別にタイマーを設定することが可能で、「毎日寝る前に TOEIC 英単語」「平日は通勤中に経済用語」など、自分のライフスタイルに合わせた学習計画を立て、それを忘れずに実行することができます。

さらに、クイズタイマーでは、正解問題数による「星集め」、レッスンクリアや成績による「メダル集め」や、「成績の可視化」など、ゲーミフィケーション要素を応用することによって、学習に対するモチベーションを維持しやすくする工夫が随所に施されており、勉強が『三日坊主』になってしまうことを防ぐことができます。

ASOBIE

クイズタイマーは、本日より GooglePlay より無料でダウンロードして頂けます(DL ページアドレス: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quiztimer>)。なお、iOS 版につきましては、現在審査中であり、審査が通過しだい提供を開始する予定です。

今後、「学習記録のバックアップ」「マルチデバイス対応」を実現する『クラウド機能』の追加や、学べる科目の拡充を順次予定しており、「学びを遊びへ」をかけ声に、世の中の多くの人々がもっと楽しく効率的に勉強できる『教育プラットフォーム』として発展していくことを目指しています。

【アソビエとゲーミフィケーションについて】

アソビエは、クライアントの人事評価や行動管理など社内マネジメント、及び顧客管理や在庫管理など業務システムの課題を、ゲーミフィケーションの導入や実施に関するコンサルティングや、ゲーミフィケーションの考え方や仕組みを取り入れたアプリの企画開発などで解決していくことを目的に設立された、日本初のゲーミフィケーション専門会社です。ゲーミフィケーションとは、「ゲームそのもの、あるいはゲーム作りの考え方や手法をゲーム以外に応用すること」を指す言葉ですが、2010年頃から米国でビジネスシーンへの活用が唱えられ始め、現在、日本でも関連の書籍が立て続けに出版されるなど、注目が高まっています。

【アソビエ会社概要】

- ・社名: 株式会社アソビエ
- ・所在地: 東京都大田区田園調布 2-38-3
- ・設立: 平成 2012 年 4 月 20 日
- ・資本金: 700 万円
- ・事業目的: ゲーム及びゲーミフィケーションに関する業務
- ・代表取締役: 土屋拓己(つちや・たくみ)
- ・従業員(役員・顧問含む): 6 名
- ・HP: <http://www.asobie.net/>

<本件に関するお問い合わせ>

広報担当: 並木悠佳(なみき・ゆか)

TEL(担当者直通): 070-5460-1739 E-mail(担当者直通): namiki@asobie.net

TEL(会社代表): 03-5483-5005 E-mail(PR代表): pr@asobie.net