

2025 年 10 月 7 日
株式会社セガ エクスディー

— 「やりたくなる」を、社会のあたり前にする。」ゲーミフィケーション最前線を発信 —
『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』を 11 月 21 日に開催
産官学民のトップランナーによる講演と「Gamification Award 2025」を実施

ゲーミフィケーション事業を展開する株式会社セガ エクスディー（本社：東京都新宿区、代表取締役 社長執行役員 CEO：谷 英高、以下：セガ XD）は、ゲーミフィケーションの発展と普及を目指す「ゲーミフィケーション研究所」の取り組みの一環として、ゲーミフィケーションの思想と技術を活用した“やりたくなる”能動的な社会構造のあり方を探求・体験・共創する場『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST（クエスト）』を、2025 年 11 月 21 日（金）14:00 より、Tokyo Innovation Base 1F（千代田区丸の内）で開催します。

なお、本カンファレンスの参加費は無料。以下特設サイトにて参加者申込みのほか、出展希望の方のエントリーも受け付けています。



『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』特設サイト：<http://quest.segaxd.co.jp>

本カンファレンスは、「やりたくなる」を、社会のあたり前にする。」をコンセプトに、社会課題の解決策としてゲームの要素を非ゲーム分野で活用する“ゲーミフィケーション”の最前線を発信。多様な領域における最新事情や活用事例に触れ、“やらされる”ではなく“やりたくなる”能動的な社会構造のあり方を探求・体験・共創する場の提供を目指します。

トークセッションでは、産官学民の各分野におけるゲーミフィケーションを活用するトップランナーが集結。基調講演には、東京大学大学院 情報学環の藤本 徹教授と、遊びと学び研究所 ゲーミフィケーションデザイナー Lv.99 の岸本 好弘（きっしー）氏が登壇し、「ゲーミフィケーションの現在地と未来」をテーマに議論を深めます。

その他エリアでは、人の感情を動かす課題解決のアプローチを探る「ゲーミフィケーションカード（非売品）」の体験、ゲーミフィケーションを活用した実例の紹介、そして、各事業者との交流の場などを設けています。さらに、イベントの締めくくりとして、優れたゲーミフィケーション活用事例を実施した企業・団体を表彰する「Gamification Award 2025」も開催します。本カンファレンスを通じて、能動的な行動を促すゲーミフィケーションの最前線を、体験し、考え、共有する機会を提供します。

本カンファレンスを通じて、能動的な行動を促すゲーミフィケーションの最前線を体験し、考え、共有する機会を提供します。各セッションやイベントの詳細は、特設サイトにて順次公開してまいりますので、ご期待ください。

■ 『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』とは

本カンファレンスは、「**“やりたくなる”を、社会のあたり前にする。**」をコンセプトに、社会課題の解決策としてゲームの要素を非ゲーム分野で活用する“ゲーミフィケーション”の最新動向を発信します。多様な領域の最新事情や活用事例に触れ、“やらされる”ではなく“やりたくなる”能動的な社会構造のあり方を探求・体験・共創する場として提供することを目指します。

QUEST

< 開催概要 >

- ・ 名称 : ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST
- ・ 開催日時 : 2025 年 11 月 21 日（金）14:00～18:30（13:30 受付開始）
- ・ 会場 : Tokyo Innovation Base 1F
(〒100-0005 東京都千代田区丸の内 3-8-3)
- ・ 主催 : ゲーミフィケーション研究所 / 株式会社セガ エックスディー
- ・ 特設サイト : <http://quest.segaxd.co.jp>
- ・ 参加費 : 無料（事前申込制）
- ・ 参加者申込み : <https://forms.gle/pybUreQYQB2gM7eo9>
- ・ 出展社エントリー : <https://forms.gle/aXkixkmBMmNECUzKA>
- ・ お問い合わせ : <https://forms.gle/Ed3dH2qKjifAH7dY7>

< 開催背景 >

本年、ゲーミフィケーション研究所で行った市場調査では、国内のゲーミフィケーション市場が着実に成長していることが明らかになりました。一方、世界市場における日本のシェアは依然として小さく、今後さらに成長の余地があると捉えています。業界の発展を加速させるためには、実践的な探求・体験・共創の場が不可欠です。そこで本カンファレンスは、その最前線に触れる機会を提供し、業界のさらなる発展を後押しすべく開催を決定しました。

< 当日コンテンツ >

発見ステージ	多様なバックグラウンドを持つ有識者が集い、様々なアプローチを通じてゲーミフィケーションの本質に迫り、今後の可能性について議論を深めます。
探求ステージ	ゲーミフィケーションに取り組む事業者が集い、ゲーミフィケーションの社会実装をテーマに、企業活動/社会課題解決に向けて実践的なアプローチについて議論を深めます。
実践エリア	人の感情を動かす課題解決のアプローチを探る「ゲーミフィケーションカード（非売品）」を体験できるほか、「明日から使えるゲーミフィケーション」をテーマに、様々なセガ XD オリジナルゲームを遊びながら体感できます。 また、それらゲームの誕生秘話を語るミニセッションも予定しています。
共創エリア	ゲーミフィケーションを活用した企業が集合。未知の手法やテクノロジーを感じるブースとネットワーキングで新しい出会いをお届けします。

< 注意事項 >

- ・本イベントは先着制です。早期の参加申込み、及び申込みが完了した場合でも参加できない場合がございますので予めご了承ください。
- ・他の参加者および登壇者への迷惑行為、勧誘、営業等を目的とした、参加はご遠慮いただいておりますので予めご了承ください。
- ・入場時には、TIB 施設の会員登録が必要となります。
- ・イベント内容は予告なく変更または中止となる場合があります。
- ・一部セッションでは、マスメディア等による撮影が入る可能性があります。
- ・会場までの交通費は自己負担となります。

SEGA XD NEWS RELEASE



■ ゲーミフィケーション研究所 概要

ゲーミフィケーション研究所は、ゲーミフィケーションの研究を通じて、様々な手法の効果検証や調査/分析を行い、ロジックや手法の体系化行っています。そして、それらの過程や結果から得られた知見を発信することによりゲーミフィケーションの発展と普及を目指していきます。

名称	ゲーミフィケーション研究所
URL	https://gamification-lab.com/
所長	谷 英高
発足	2025 年 2 月 5 日
主な活動	研究：ゲーミフィケーションの体系化を進める他、テーマ研究を実施 調査：市場および意識調査を行い、その活用実態を把握 検証：ゲーミフィケーションを活用したことによる効果とその有用性の検証 発信：研究・調査・検証の結果を様々な手法で発信

■ 株式会社セガ エックスディー 会社概要

セガ エックスディーは、ゲーミフィケーションで企業や社会の課題を解決するゲーミフィケーションカンパニーです。当社は、人々を夢中にさせるゲーミフィケーションメソッドを中心とした技術やデザイン、世界観をつくる力と、日々研究開発を進める AR/VR などの最新テクノロジーを掛け合わせ、人々の“感情を動かす”ノウハウを強みに、事業戦略から大規模開発・プロモーションまで、一気通貫で企業課題・社会課題の解決に取り組んでいます。

会社名	株式会社セガ エックスディー
代表者	代表取締役 社長執行役員 CEO 谷 英高
所在地	東京都新宿区西新宿 6-18-1 住友不動産新宿セントラルパークタワー 20 階
設立	2016 年 8 月 1 日
事業領域	ゲーミフィケーション
事情内容	エクスペリエンスデザイン事業 マーケティングプラットフォーム事業
URL	https://segaxd.co.jp/

記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
本文書に記載している情報は、発表日時点のものです。