

2025 年 10 月 23 日
株式会社セガ エクスディー

11 月 21 日開催『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』 総勢 18 名の登壇者による全 8 セッションが決定！

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、2025 年 11 月 21 日に Tokyo Innovation Base 1F（千代田区丸の内）にて開催する『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST（クエスト）』の総勢 18 名の登壇者および、セッションテーマを含むコンテンツ詳細が決定しましたのでお知らせします。



Gamification Conference 2025
QUEST
社会を、動かす仕掛けを探しに。

国内最大級のゲーミフィケーション カンファレンス
総勢 18 名の登壇者によるセッションが決定

優れたゲーミフィケーションの取り組みを表彰
Gamification Award 2025 表彰式

発見ステージ 産官学民のトップランナーが最新事情・展望を語る

 藤本 徹 氏 東京大学大学院 情報学環 教授	 岸本 好弘 (きっしー) 氏 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	 谷 英高 ゲーミフィケーション研究所 所長 株式会社セガ エクスディー 代表取締役 社長執行役員 CEO
---	---	--

探求ステージ 顧客関係構築など、実践的なアプローチ

DENTSU DIGITAL | braze | @commune | and more...

2025.11.21 FRI 14:00-18:30 | **Tokyo Innovation Base（最寄駅：有楽町）** | **参加費：無料（事前登録制）**

『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>

本カンファレンスでは、トークセッションなどを行う「発見ステージ」「探求ステージ」の 2 ステージに加え、体験・交流が行える「実践エリア」「共創エリア」の 2 エリアを展開します。

「発見ステージ」では、東京大学大学院情報学環の藤本徹教授や、前新潟県三条市副市長・一般社団法人新潟県 e スポーツ連合顧問の上田泰成氏をはじめ、産官学民の各分野でゲーミフィケーションを活用するトップランナーが登壇。社会課題の解決やプロダクトの体験設計における可能性を多角的な視点から探ります。

「探求ステージ」では、株式会社電通デジタル、Braze 株式会社、コミュン株式会社、LINE ヤフー株式会社、SUSHI TOP MARKETING 株式会社など各社より登壇し、ゲーミフィケーションを軸とした顧客関係構築など、実践的なアプローチについて議論を深めます。

■ トークセッション

< 発見ステージ >

産官学民の各分野でゲーミフィケーションに取り組むトップランナーが登壇。現状の課題や最新の取り組み、未来への展望を共有しながら、社会課題の解決やプロダクトの体験設計における可能性を多角的な視点から探ります。

14:10～15:00	ゲーミフィケーションの現在地と未来
・ 藤本 徹 氏（東京大学大学院情報学環 教授） ・ 岸本 好弘（きっしー）氏（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） ・ 谷 英高（ゲーミフィケーション研究所 所長/株式会社セガ エクセスディー 代表取締役 社長執行役員 CEO）	
15:10～16:00	「使いたくなる」体験の本質
・ 石田 洋輔 氏（株式会社ベネッセコーポレーション 高校生プロダクト開発部 部長） ・ 山田 耕三 氏（Digital Entertainment Asset Pte. Ltd. Founder & Co-CEO） ・ 後藤 裕之 氏（面白法人カヤック ゲームフルチーム・リードディレクター） ・ 伊藤 真人（株式会社セガ エクセスディー 取締役 執行役員 COO）	
16:10～17:00	社会課題 × ゲーミフィケーションのアプローチ
・ 池田 圭佑 氏 （富士通株式会社 エンタープライズ戦略推進本部 クロスインダストリービジネス統括部 シニアマネージャー） ・ 上田 泰成 氏（前新潟県三条市市長/一般社団法人新潟県 e スポーツ連合顧問） ・ 荻上 健太郎 氏（国立大学法人 東京学芸大学 教育インキュベーション推進機構 准教授） ・ 伊藤 真人（株式会社セガ エクセスディー 取締役 執行役員 COO）	

< 探求ステージ >

ゲーミフィケーションの社会実装に挑む事業者が登壇。企業活動や社会課題への取り組みを通じて、ゲーミフィケーションの実効性や応用可能性を掘り下げます。

14:00～14:50	面白いが、無視されるか。～AI 時代のエンゲージメント体験のあり方とは？～
・ 潮田 健一郎 氏（株式会社電通デジタル アドバンストクリエイティブセンター エグゼクティブディレクター） ・ 伊藤 真人（株式会社セガ エクセスディー 取締役 執行役員 COO）	
15:00～15:50	無意識に選ばれる「行動経済学のスイッチ」 - 明日から使える実践施策 -
・ 紺野 賢 氏 （Braze 株式会社 プリンシパルカスタマーサクセスマネージャー行動経済テクノロジスト・行動心理士）	
16:00～16:40	共鳴するゲーミフィケーション——“関わる楽しさ”が生まれるコミュニティデザイン
・ 新山 恒平 氏（コミュン株式会社 マーケティング&インサイドセールス部 部長） ・ 黒田 悠介 氏（コミュン株式会社 コミュンコミュニティラボ所長 兼 「コミュニティ経営の教科書」 著者）	
16:50～17:20	ATM と NFT がつなぐ顧客体験の未来
・ 山方 大輝 氏（株式会社セブン銀行 セブン・ラボ 事業開発グループ 調査役） ・ 徳永 大輔 氏（SUSHI TOP MARKETING 株式会社 CEO and Founder）	
17:30～18:10	エンタメで社会を動かす？ LINE ミニアプリが創る“夢中になる”ユーザー体験
・ 宮本 裕樹 氏（LINE ヤフー株式会社 事業開発ユニット ユニットリード） ・ 武藤ウォーレン道夫 氏（LINE ヤフー株式会社 ミニアプリ事業開発ユニット ビジネス企画1 ディビジョン Div リード） ・ 伊藤 真人（株式会社セガ エクセスディー 取締役 執行役員 COO）	

SEGA XD NEWS RELEASE



■ 「Gamification Award 2025」

「Gamification Award 2025」は、ゲーミフィケーションを活用している優れた取り組みを実施した企業・団体を表彰する年間アワードです。2024年10月～2025年9月に、ゲーミフィケーションに関する取り組みを発信している企業・団体を対象に、審査委員が3つの視点において卓越した活用実績と判断した取り組みを表彰します。

なお、本アワードの表彰式は、17:10～18:00 に発見ステージで実施します。



< 部門 >

・ Best Solution Award

社会に広く受け入れられ、実効性の高いソリューションを提供した取り組み

・ Future Award

ゲーミフィケーションの可能性を拡張し、未来のスタンダードを切り拓く取り組み

・ Challenge Award

従来の枠にとらわれない、新しい切り口や挑戦的な取り組み

< 審査委員 > ※五十音順、敬称略

- 井上 明人：立命館大学 映像学部 准教授
- 岸本 好弘（きっしー）：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
- 谷 英高：ゲーミフィケーション研究所 所長／株式会社セガ エックスディー 代表取締役
社長執行役員 CEO
- 藤本 徹：東京大学大学院 情報学環 教授

■ 『ゲーミフィケーション カンファレンス 2025 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>
- ・ お問合せ : <https://forms.gle/Ed3dH2qKjifAH7dY7>

< パートナー > ※五十音順

コミュン株式会社 / 株式会社電通 / 株式会社電通デジタル / Braze 株式会社



< サポーター >

カルビー株式会社



SEGA XD NEWS RELEASE



< 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。