

2025年11月21日
株式会社セガ エックスディー

「Gamification Award 2025」600点超から選ばれた3つの革新的取り組みを発表
コクヨ「しゅくだいやる気ペン」が Best Solution Award を受賞
同日開催カンファレンスでは、産官学民の有識者がゲーミフィケーション最新動向を発信

ゲーミフィケーション事業を展開する株式会社セガ エックスディー（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、11月21日（金）にTokyo Innovation Baseにて、『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』を開催しました。本カンファレンス内では、ゲーミフィケーションを活用した優れた取り組みを表彰する『Gamification Award 2025』を実施。2024年10月～2025年9月の1年間に発信された600点を超える取り組みの中から、ゲーミフィケーションの専門家4名による審査を経て、3点が選出されました。



本アワードでは、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を称える「**Best Solution 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「**Future Award**」、そして、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を評価する「**Challenge Award**」の3部門で、各1点の取り組みを選出しました。

「Best Solution Award」には、コクヨ株式会社の「しゅくだいやる気ペン」が輝き、審査委員の遊びと学び研究所 ゲーミフィケーションデザイナー Lv.99 岸本 好弘（きっしー）氏は「本取り組みは、“宿題”というネガティブワードを、子どもが自発的に宿題をやりたくなり、保護者も前向きに声をかけられるというポジティブな「Win-Win」の関係に変えてしまった点こそが、まさにゲーミフィケーションの肝であり、高く評価される点です」とコメント。受賞者代表の中井 信彦氏は「これまで、ユーザー体験を追求し、改善していく中で、『ゲーミフィケーション』という言葉を一度も用いたことはありませんでしたが、本日『ゲーミフィケーション』と名乗って良いと、改めてお墨付きをいただいたと感じています」と喜びを語りました。

また、「Future Award」には、政治参加のハードル下げ、楽しく取り組めることを目的とした「アクションボード」（チームみらい）が選出。「Challenge Award」は、ホラーゲームと掃除を組み合わせたユニークなプロモーション「しずかなおそうじ」（花王株式会社）が受賞し、各受賞者にトロフィーが授与されました。

同日開催の『ゲーミフィケーション カンファレンス QUEST』では、「“やりたくなる”を、社会のあたり前にする。」をコンセプトに、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。東京大学大学院 情報学環の藤本 徹教授をはじめ、産官学民の最前線で活躍する18名が登壇し、社会課題の解決やサービス・プロダクトの体験設計における可能性を多角的に掘り下げました。さらに、セガXDオリジナルゲームの体験や、8社によるブース出展、交流の場も提供。ゲーミフィケーションの魅力と可能性を体感するとともに、今後の実践や連携に向けた新たなつながりが生まれる一日となりました。

■『Gamification Award 2025』受賞作品

・ Best Solution Award ：しゅくだいやる気ペン / コクヨ株式会社



< 取り組み概要 >

取り組んだ宿題の量に応じてすごろくを進め、アイテムを獲得できるIoT文具です。市販の鉛筆に取り付け、スマートフォンアプリと連動させることで、勉強への取り組みを「やる気パワー」として“見える化”し、子どもたちの学習への意欲を高めるために開発された製品。

※同社より「しゅくだいやる気ペン」×「カタカナシー」秋のコラボキャンペーン（2024年11月4日）等を発信

< 審査委員による評価コメント >

本製品はロングセラーとして高い社会的認知と評価を確立し、「宿題」をゲーミフィケーションで“親子ともにwin-win”な体験へ変えた革新的なIoT文具と言えます。また、本年発表した「大人のやる気ペン」への展開により幅広い層に支持を広げ、機能的価値と情緒的価値のバランスも秀逸。国内の成功事例として認知度が高く、普及に向けた継続的なコンテンツ開発も高く評価します。

SEGA XD NEWS RELEASE



< 受賞者コメント >

このたび「しゅくだいやる気ペン」が「Best Solution Award」を受賞し、大変光栄です。日々勉強に向かう「やる気」を引き出すゲーミフィケーションの仕組みを高く評価いただき、心より感謝申し上げます。私たちは、この製品を通じて、すべての人にとって「学ぶことの楽しさ」が習慣になる未来を目指しています。これからも、人生100年時代「学び続ける人々」を応援してまいります。

（代表者：中井 信彦氏 / コクヨ株式会社 イノベーションセンター IoT事業戦略ユニット やる気ペングループ）

・ Future Award：アクションボード / チームみらい



< 取り組み概要 >

アクションの可視化やランキング、バッジ機能を通じて、全国のサポーターたちが楽しみながら政治活動に参加できる環境を提供することを目的に作られたアクションボード。政治参加のハードルを下げ、市民との対話を育んでいく取り組みとして実施。

< 審査委員による評価コメント >

本取り組みは、政治参加のハードルを下げ、市民との対話を促す好事例です。米国大統領選で知られる手法を技術的に進化させ、短期間で政治コミュニティを形成。世界的にも進む政治プロセスへのゲームの要素導入を国内で実践し、今後の議論の礎となる意義は絶大。目的が“ゲームの順位”ではなく政治参加そのものである設計も高く評価します。

< 受賞者コメント >

本ツールは、チームみらいが「政治参加の敷居を下げ、サポーターのみなさんがミッションをクリアするように楽しく活動できるようにしたい」という思いから開発したプラットフォームです。サポーター主導・OSSで開発されたツールがこのような賞をいただけたことを、大変嬉しく思います。本受賞を励みに、これからも政治活動をより身近で楽しいものにできるよう、開発チーム一同尽力してまいります。

（代表者：チームみらい アクションボード開発チーム） ※写真は同チーム村井 謙太氏

Challenge Award：しずかなおそうじ / 花王株式会社



< プロダクト説明 >

花王の住居用洗剤ブランド「マジックリン」や「クイックル」の商品を活用しながらそうじを進め、別荘に秘められた謎を解き明かしていく「3D探索型ホラーアクション／清掃シミュレーションゲーム」。このゲームを通じて、「そうじが簡単で楽になる方法」を多くの人に知ってもらいたいという思いから開発。

< 審査委員による評価コメント >

「そうじ」を題材に、古典的なアドバゲーム手法を高い完成度で融合させた希少な取り組みであり、エンタテインメントの力で新たな体験へと昇華させた手腕を称えます。本格的なホラーゲーム内で商品を宣伝する斬新さと、ストリーマー配信による波及効果も期待できます。商品の使い方と使用による“気持ちよさ”を体験化し、高いレベルで完成されたゲームデザインを備えた、意外性とインパクトのあるプロモーション手法として高く評価します。

< 受賞者コメント >

このたびは、名誉ある賞をいただき、誠にありがとうございます。挑戦的な今回のプロジェクトを支えてくださった関係者の皆様と「しずかなおそうじ」を楽しんで体験してくださったすべての皆様に心から感謝申し上げます。今回の「しずかなおそうじ」の取り組みを通じて、マーケティングにおけるゲーミフィケーションの大きな可能性を改めて実感しております。今後も新たな挑戦を続けてまいりますので、引き続きご支援のほど、よろしくお願いいたします。

(代表者：佐々木 貴悠氏 / 花王株式会社 ハイジーンリビングケア事業部門 ホームケア事業部)

■ 「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。



< 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

< 審査員プロフィール > ※五十音順



立命館大学 映像学部 准教授 井上 明人 氏

慶應義塾大学政策・メディア研究科修士課程終了。国際大学GLOCOM助教、関西大学特任准教授などを経て現在に至る。「ゲームとは何か」という問いを中心に据えつつ、ゲームのアーカイブや、ゲームを応用した社会的課題の解決に関わるプロジェクトなどにも取り組んでいる。震災時にリリースした節電ゲーム『#denkimeter』でCEDEC AWARD ゲームデザイン部門優秀賞受賞。単著に『ゲーミフィケーション』（NHK出版,2012）。



遊びと学び研究所 ゲームフィケーションデザイナー Lv.99

岸本 好弘（きっしー）氏

1959年兵庫県生まれ、約30年にわたり、ナムコ、コーエーにてゲーム開発を手がける。その後、6年間、東京工科大学メディア学部特任准教授。専門は、ゲームデザイン、ゲーミフィケーション。2018年より現職。著書「ゲームはこうしてできている」。好きな食べものはオムライス。



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 谷 英高

株式会社セガにエンジニアとして新卒入社。ソーシャルゲーム事業立ち上げではリードエンジニアとして従事し、後に新規事業立ち上げの開発責任者として複数の新規事業の開発を管掌。スマートフォンゲームの分析基盤の構築・クラウド導入を始めとした社内DXを推進。2016年より株式会社セガ エックスディー（旧クロシードデジタル株式会社）にて従事し、2021年11月に代表取締役社長 執行役員 CEOへ就任。



東京大学大学院 情報学環 教授 藤本 徹 氏

東京大学大学院情報学環 教授。専門はゲーム学習論、教育学。慶應義塾大学環境情報学部卒。ペンシルバニア州立大学大学院博士課程修了。著書に「シリアスゲーム：教育・社会に役立つデジタルゲーム」（東京電機大学出版局）、「シリアスゲーム（メディアテクノロジーシリーズ）」（編著、コロナ社）、「ゲームと教育・学習」（共編著、ミネルヴァ書房）訳書に「テレビゲーム教育論」、「デジタルゲーム学習」（東京電機大学出版局）、「幸せな未来は「ゲーム」が創る」（早川書房）など。

■ 『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

< 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



< スポンサー >

株式会社 Bio Search



< サポーター > ※五十音順

カルビー株式会社／Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.



< 当日の様子 >



< 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。

■ 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きます。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。