

2026年3月27日
株式会社セガ エックスディー**「2025年度ゲーミフィケーションに関する意識調査」を実施
ゲーミフィケーションを5人中1人程度（19.0%）が認知と前年度比で3.0pt増**

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、ビジネスパーソン（全国の20～50代男女）1,000人を対象に「2025年度ゲーミフィケーションに関する意識調査」を実施しました。本リリースでは、「ゲーミフィケーション編」として、ゲーミフィケーションの認知・活用に関する結果を発表します。

※従業員エンゲージメントと情緒的価値の関連性に関する結果は「従業員エンゲージメント編」にて公開します

**2025年度ゲーミフィケーションに関する意識調査
～ゲーミフィケーション編～**

ゲーミフィケーションを**5人中1人程度（19.0%）が認知と、前年度比で3.0pt増**

販促・マーケティング担当者の**4割超**がゲーミフィケーションを**認知**

認知者の**約半数**がビジネスに**活用している**ことが明らかに



「ゲーミフィケーション」とは、ゲームのメカニズムを非ゲームの分野に応用することで、ユーザーのモチベーションを高め、その行動に影響を及ぼすことです。ビジネスにおける効果や実態が公に語られる機会が少なかったことから、当社では前年度より本領域の定点調査を開始しました。ゲーミフィケーションはその特性上、人の心を動かし「情緒的価値」を高めることに優れている点が特徴です。そこで今回は、「ゲーミフィケーションの認知・活用」に加え、新しい職場や環境で働き始める人が増える新生活がスタートする時期を前に、多くの企業・組織の重要課題である「従業員エンゲージメント（以下 EE）」に焦点を当て、「EE と情緒的価値の関連性」についての調査を実施しました。

「ゲーミフィケーションの認知・活用」についての調査では、**ゲーミフィケーションを5人中1人程度（19.0%）が認知と、前年度比で3.0pt増加している**ことが分かりました。職種別にみると「販促・マーケティング」が43.3%と最も多く、企画職を中心に認知度が高く、前年度と同様の傾向でした。

■ 調査概要

名称：2025 年度ゲーミフィケーションに関する意識調査

対象：スクリーニング調査（3,604 人）にて、以下を抽出

- ・ビジネスパーソン（全国の 20～50 代の男女） 1,000 人
- ・EE 担当者（従業員エンゲージメント & 組織文化醸成従事者） 179 人

※EE 担当者は、ビジネスパーソン 1,000 人に含まれる

期間：2026 年 1 月 29 日～30 日

方法：インターネット調査

■ 「ゲーミフィケーション編」調査サマリー

1. ゲーミフィケーションを 5 人中 1 人程度（19.0%）が認知と、前年度比で 3.0pt 増。
職種別でみると「販促・マーケティング（43.3%）」がトップ
2. ゲーミフィケーション認知者のうち、約半数（47.0%）がビジネスで活用している

<ご参考>

※「従業員エンゲージメント編」については別途ニュースリリースを参照ください

<https://segaxd.co.jp/news/newsrelease/47aae84c3d92c00f2773e15e32dfd4a11c39ccd3.html>

■ 「従業員エンゲージメント編」調査サマリー

●会社への好意度別意識

- ・会社への“好意度が高い人”は、“低い人”と比べて、「転職意向がない（高 58.5%：低 37.9%）」「個人目標の達成度合いが高い（高 46.9%：低 29.6%）」人が多い傾向
- ・会社への“好意度が高い人”は、“低い人”と比べて、「人間関係（高 17.4%：低 4.7%）」「仕事のやりがい（高 14.7%：低 2.7%）」を理由に働き続ける割合が 10pt 以上高く、『情緒的価値』を重視する傾向

●EE（従業員エンゲージメント）向上施策の実態

- ・“会社に所属している人”の過半数（52.9%）が自社でエンゲージメントサーベイを実施。従業員数 500 人以上の企業に限定すると 7 割超。
- ・EE 向上施策を実施する EE 担当者は、71.5%と大半を占める。
しかし、“EE が高い企業”は 36.3%と、成果につながっている企業は約半数にとどまる。
- ・“EE が特に高い企業”は、全員が“挑戦できる文化の醸成”など『情緒的価値』に働きかける施策を実施。一方、“EE が特に低い企業”の実施率は 7～8 割にとどまる。

※EE 担当者に、企業・組織全体を 100%として、自社の EE が「高い層」「中間層」「低い層」の内訳を聴取しました。そのうち、「高い層-低い層」の数値を算出し、以下の通りの定義としています

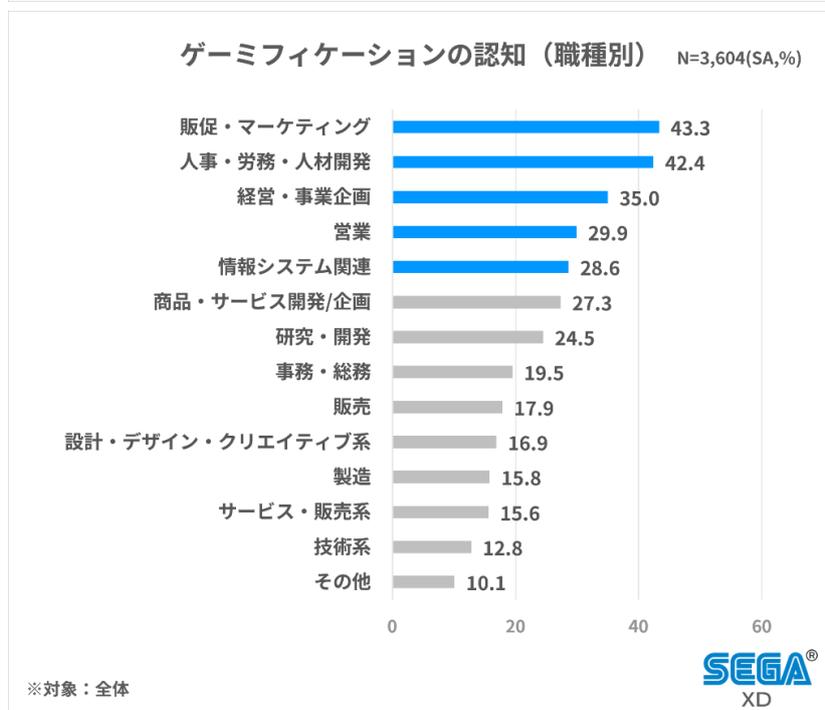
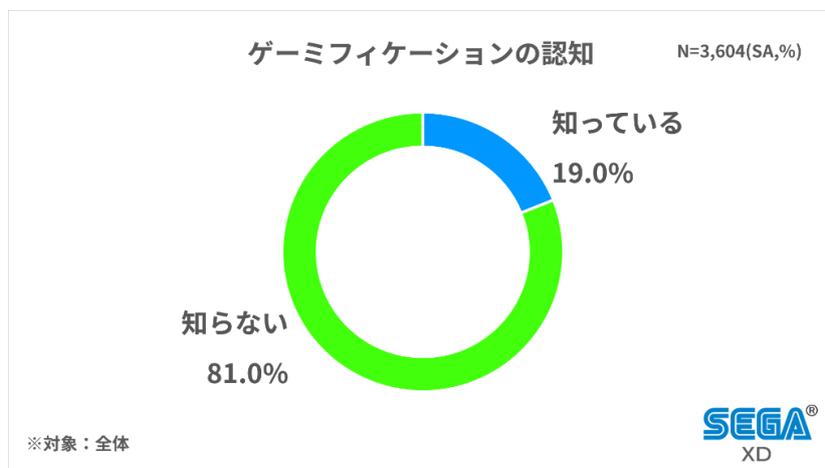
- ・EE が高い企業：+10pt 以上（うち+30pt 以上の企業を“EE が特に高い企業”とする）
- ・EE が低い企業：-10pt 以下（うち-30pt 以下の企業を“EE が特に低い企業”とする）

※本調査の EE に関する調査対象者には、企業のみでなく、一部、公務員や団体職員等の組織担当者が含まれている可能性があります。便宜上「企業」として表記していますのでご了承ください

■ 調査結果

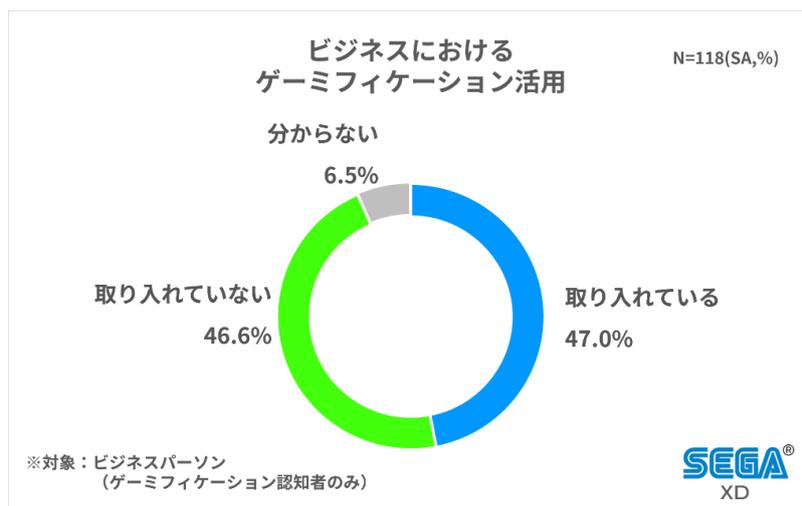
1. ゲーミフィケーションを5人中1人程度（19.0%）が認知と、前年度比で3.0pt増。
職種別でみると「販促・マーケティング（43.3%）」がトップ

ゲーミフィケーションについてどの程度知っているかを聞いたところ、19.0%が「知っている（ある程度説明できる、聞いたことがある程度の合計）」と回答。前年度と比べ、3.0pt増加していることがわかりました。職種別にみると、「販促・マーケティング」が43.3%と最多。次いで、「人事・労務・人材開発（42.4%）」「経営・事業企画（35.0%）」と、企画職を中心にゲーミフィケーションの認知度が高いことがわかりました。



2. ゲーミフィケーション認知者のうち、約半数（47.0%）がビジネスで活用している

ゲーミフィケーションを認知している人に、「会社・組織」「自身の業務」「提供している商品・サービス」での活用状況を聞いたところ、そのいずれかで取り入れている人が約半数（47.0%）という結果。このことから、ゲーミフィケーションを認知している人が、約半数も活用しているという実態が明らかになりました。



■ 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、一貫通貫で企業課題・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
事業内容	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。