

2026年6月1日  
株式会社セガ エクスディー

ゲーミフィケーションの優れた取り組みを表彰する  
『Gamification Award 2026』 エントリー受付開始！  
～ 国内最大級のゲーミフィケーションカンファレンスも 2026年冬の開催決定 ～

ゲーミフィケーション※1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（以下：本研究所）」の取り組みの一環として、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 2026』のエントリー受付を2026年6月1日より開始します。

また、昨年本アワード表彰式と同時開催した国内最大級のゲーミフィケーションカンファレンス『Gamification Conference QUEST』も、2026年冬に同時開催することが決定しました。

Gamification Award 2026 特設サイト：<https://gamification-lab.com/award/>



「Gamification Award」とは、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行った企業・団体を表彰する年間アワードとして、2025年からスタートしました。第2回となる本年は、昨年表彰した「Best Solution Award」「Future Award」「Challenge Award」の3部門に加え、誰にでも起こり得る身近な課題を解決に導いたゲームフルな取り組みを讃える「Gameful Action Award」を新設します。さらに、昨年は各社が発信を行った取り組みを対象としていましたが、本年から新たに公募（エントリー制）の仕組みも導入しました。

これにより、開発時にはゲーミフィケーションを意図していなくとも人を夢中にさせる仕組みが備わっている商品・サービスや、身近な課題解決策として活用されている取り組みなど、これまで世の中の的に語られることのなかった好事例を発掘し、さまざまな分野、多様な取り組みに活用されているゲーミフィケーションを発信していきたいと考えています。

※1「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 (<https://segaxd.co.jp/gamification/overview/>)

## ■ Gamification Award 2026 とは

「Gamification Award」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行った企業・団体を表彰する年間アワードです。第2回となる今回は、2025年10月～2026年6月に実施・発信を行った取り組みに加え、公募（エントリー制）によって寄せられた事例も対象とします。集まった取り組みの中から、審査委員が総合的に評価し、4つの視点において卓越した活用実績を示した取り組みを表彰します。

### < 部門 >

#### ・ Best Solution Award

社会に広く受容され、高い実効性をもたらしたソリューション

#### ・ Future Award

ゲーミフィケーションの可能性を拡張し、次世代のスタンダードを牽引する取り組み

#### ・ Challenge Award

既存の枠組みにとらわれない、革新的なアプローチや挑戦的な取り組み

#### ・ Gameful Action Award (NEW)

誰にでも起こり得る身近な課題を解決に導いたゲームフルな取り組み

### < 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
- ・ きっしー（岸本 好弘）：遊びと学び研究所 ゲームフルデザイナー Lv.99
- ・ 谷 英高：ゲーミフィケーション研究所 所長
- ・ 藤本 徹：東京大学大学院 情報学環 教授



## ■ 「Gamification Award 2026」 募集要項

- ・ 募集期間：2026年6月1日（月）～8月10日（月）  
※7月30日（木）までに仮登録いただいた方は、締め切りを8月17日（月）まで延長します
- ・ 応募対象：2026年時点でゲーミフィケーションに関する取り組みを実施している企業・団体
- ・ 応募条件：
  - “ついやりたくなる”仕掛け・仕組みであること（商品・サービス、社内施策いずれも可）  
※計画時にゲーミフィケーションを意識して開発・実施しているか否かは問いません
  - 企業・団体が実施している取り組みであること
  - 外部公開している取り組みであること（HP・オウンドコンテンツ等、手法問わず）  
※本アワードは、応募時に部門を選択いただく必要はありません
- ・ 応募方法：以下エントリーフォームより必要事項を入力の上、ご応募ください  
【エントリーフォーム】 <https://gamification-lab.com/award/entry-form/>
- ・ 受賞連絡：2026年9月中旬以降を予定
- ・ 発表形式：2026年冬開催の『Gamification Conference QUEST'26』内で発表予定
- ・ 特設サイト：<https://gamification-lab.com/award/>

## < 受賞特典 >

受賞された企業・団体には、以下の特典をご用意しています。

- ・ Gamification Award 表彰式（Gamification Conference QUEST'26 内）への登壇
- ・ トロフィーの授与
- ・ 企業サイトや名刺等への受賞マーク掲載（1年間使用权）
- ・ 受賞した取り組みに関するインタビュー記事の発信
- ・ 『ゲーミフィケーションカード<sup>※2</sup>』を贈呈
- ・ ゲーミフィケーション研究所 研究員による実践的なワークショップの開催

※2：ゲーミフィケーションカードとは：誰もがゲーミフィケーションを用いたアイデアを生み出せるように設計された、カードゲーム形式のアイデア創出ツールです

URL：<https://segaxd.co.jp/knowledge/5042e057980840f1d4bb48ff6fd0195e69d91400.html>

## ■ 『Gamification Award 2025（前年度）』受賞企業インタビュー

『Gamification Award 2025』では、2024年10月から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、以下の3点が選出されました。各受賞企業へのインタビュー記事は、「Gamification Award 2026 特設サイト」にて随時公開します。



## &lt; 前年度受賞した取り組み &gt;

- ・ Best Solution Award：「しゅくだいやる気ペン」コクヨ株式会社
- ・ Future Award：「アクションボード」チームみらい
- ・ Challenge Award：「しずかなおそうじ」花王株式会社

※各受賞プロジェクトの詳細、および審査委員からの評価コメントについては、特設サイト内「2025年度の受賞した取り組み」よりご参照ください

URL：<https://gamification-lab.com/award/>

## ■ 今年度も『Gamification Conference QUEST』の開催が決定

2026年冬、前年度よりさらにパワーアップした『Gamification Conference QUEST'26』を開催することが決定しました。本カンファレンスは、ゲーミフィケーションの最新の知見を共有する場として提供します。また、当日は『Gamification Award 2026』の表彰式も実施します。開催日など詳細については、特設サイトにて順次公開します。

## 『Gamification Conference QUEST '26』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。



特設サイト：<https://gamification-lab.com/quest/>

## ■ 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を行っていきます。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	<a href="https://gamification-lab.com/">https://gamification-lab.com/</a>
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	<a href="https://segaxd.co.jp/">https://segaxd.co.jp/</a>

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。