SEGA XD

NEWS RELEASE

2026年11月18日
株式会社セガ エックスディー

『Gamification Award 2026』約600点から選ばれた6つの革新的取り組みを発表
教育プラットフォーム「Duolingo」が Best Solution Award を受賞

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：伊藤 真人、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18日（水）に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』を発表しました。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約600点を対象とし、ゲーミフィケーションの専門家4名による審査を経て、6点が選出されました。



本アワードでは、昨年同様の3部門、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**」、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**」に加え、本年より、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称える「**Gameful Action Award**」を新設。さらに本年は、これらに「**特別賞**」を合わせた計5つの賞において、6つの取り組みを選出・表彰しました。

「Best Solution Award」には、Duolingo, Inc.の教育プラットフォーム「Duolingo」が輝き、審査委員の立命館大学 映像学部 准教授 井上 明人氏は「ゲームデザインの知見を日常的な学習行動の形成に結びつけ、ゲーミフィケーションの可能性を広く社会に示してきた功績に加え、今もなお試行錯誤を重ねながらサービスの進化を追求する姿勢を高く評価します」とコメント。受賞者代表の水谷 翔氏は「私たちはゲーミフィケーションの力を活用し、学ぶ楽しさや達成感を日々の習慣につなげてきました。今回の受賞を励みに、これからも世界中の人々が楽しく学び続けら

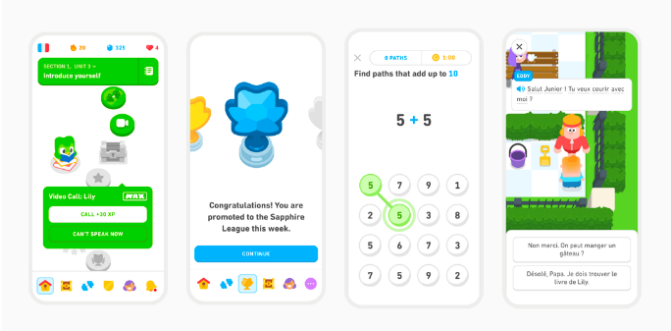
れる体験を届けてまいります。」と喜びを語りました。

「Future Award」には、闇バイトの危険性を疑似体験で学ぶ教育プログラム「レイの失踪」（株式会社Classroom Adventure）が、「Challenge Award」には、日常の笑顔を寄付へと変えるユニークな取り組み「Smiral」（一般社団法人 One Smile Foundation）が選出されました。また、本年新設された「Gameful Action Award」には、面倒で後回しにされがちな清掃活動をゲームフルなアプローチで解決へ導いた「清走中」（株式会社Gab）と「スポGOMI」（一般財団法人日本財団スポGOMI連盟）の2団体が同時受賞。さらに「特別賞」として、中学生での起業・サービスを立ち上げた実績と今後の飛躍への期待を込めて「Beyond the Box」（株式会社Beyond the Box）が選出されました。式典では、各受賞者へその栄誉を称えるトロフィーが授与されました。

※「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』を受賞した取り組み

・Best Solution Award ：Duolingo ／ Duolingo, Inc.



＜ 取り組み概要 ＞

Duolingoは、言語・数学・チェスなど、幅広い分野の学びを無料で提供する教育プラットフォームです。学習において継続は重要である一方、習慣化は容易ではありません。そこでDuolingoでは、学習を楽しく続けられるものにするため、ゲームの仕組みを取り入れています。連続学習日数を記録する「ストリーク」、経験値（XP）やランキング、達成度に応じた報酬に加え、個性豊かなキャラクターによる励ましやリマインダーなどを通じて、楽しみながら学習を習慣化できる体験を提供しています。

＜ 審査委員による評価コメント ＞

本アプリは、挫折しがちな語学学習にゲームの仕組みを取り入れた学習サービスであり、ゲーミフィケーションの代表的事例として、世界的に広く認知されています。1日勉強を休んでも連続記録を守る「ストリークフリーズ」のようにユーザー心理に優しく寄り添う仕組みや、算数・音楽領域への拡張など、学習ツールとしての機能性を充実させながら、毎日触りたくなるような工夫も随所に凝らされています。ゲームデザインの知見を日常的な学習行動の形成に結びつけ、ゲーミフィケーションの可能性を広く社会に示してきた功績に加え、今もなお試行錯誤を重ねながらサービスの進化を追求する姿勢を高く評価します。

＜ 受賞者コメント ＞

このたびは、このような栄誉ある賞をいただき、大変光栄に思います。Duolingoは「誰もが利用できる、世界最高の教育を開発する」というミッションのもと、誰もが楽しく、効果的に学べる体験を追求しています。学習を続けるうえで大切なのは、モチベーションを維持することです。私たちはゲーミフィケーションの力を活用し、学ぶ楽しさや達成感を日々の習慣につなげてきました。今回の受賞を励みに、これからも世界中の人々が楽しく学び続けられる体験を届けてまいります。

（代表者：水谷 翔氏 ／ Duolingo, Inc. Director of Regional Marketing, Japan）

・Future Award：レイの失踪 ／ 株式会社 Classroom Adventure





＜ 取り組み概要 ＞

SNS 等を通じて気軽な気持ちで犯罪に手を染めてしまう「闇バイト」をリアルに疑似体験することで危険性を学ぶ教育プログラム。実際の手口から抜け出し方まで、ストーリーを通じたリアルな世界観で体験。現在は 150 以上の教育機関や自治体等と連携して全国展開を行っています。

＜ 審査委員による評価コメント ＞

本取り組みは、現代的な社会課題である「闇バイト」への学習ハードルを下げ、プレイヤーが自ら考え、情報を読み解く行動を促す先進的な事例と言えます。ゲーミフィケーションを用いて学びをエンタテインメントへと昇華させ、楽しみながら危険性や対策に気づける熱量の高い体験を創出。さらに2026年には、これまでは出張授業のみだった同コンテンツを教員自身が進行できる教材へと進化させ、教育現場における導入ハードルを下げた点も評価できます。“知識の伝達”にとどまらず、若きクリエイター陣が自ら体験して考える設計で社会課題解決の新たな形を提示した点を高く評価します。

＜ 受賞者コメント ＞

このたびは、このような素晴らしい賞をいただき、大変光栄です。私たちは、ゲームには「本来なら少し難しかったり、聞きたくなかったりすることでも、夢中になって触れられる力」があると信じています。『レイの失踪』も、楽しさを入り口に、社会について考えるきっかけをつくることを目指してきました。日本が育んできたゲームやアニメの力を、教育や社会課題と掛け合わせ、世界中に届けていく。その一歩となる受賞になれば、とても嬉しく思います。

（代表者：今井 善太郎氏 ／ 株式会社 Classroom Adventure 代表取締役）

・Challenge Award：Smiral ／ 一般社団法人 One Smile Foundation





＜ プロダクト説明 ＞

Smiralは、AIで笑顔を検知し、その笑顔を企業スポンサーの広告費による寄付へ変える仕組みです。個人情報を取得せず、笑顔という日常的な行動を社会貢献への参加に変換します。楽しさや参加性を通じて、人々が意識せずとも社会課題の解決に関われる、新しいゲーミフィケーション型のWell-beingプロジェクトです。

＜ 審査委員による評価コメント ＞

本プロジェクトは、「寄付」という普段意識しない行動を題材に、「笑顔」をソリューションとして高い完成度で融合させ、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。人の表情そのものを社会的価値へと変換させた着眼点の斬新さと、「寄付はお金だけではない」という気づきをもたらす波及効果も特筆すべき点です。笑うことで体験者の自己肯定感を高めつつ、自然な形での社会貢献を体験化し、高いレベルで完成された仕組みを備えた、意外性とインパクトに満ちた果敢な挑戦として高く評価します。

＜ 受賞者コメント ＞

Smiralは、笑顔という誰もが持つ日常の行動を、社会貢献への参加に変える仕組みです。これまでの寄付はお金を持っていなければ参加ができなかった制約に加えて、ビジネスでは解決しにくい社会課題こそ、楽しく、思わず取り組んでしまう設計が非常に重要だと考えてきました。今回の受賞は、その考え方を証明していただけたようで大変光栄に感じています。今後も、一人ひとりが幸せになればなるほど、世界が勝手に良くなっていく仕組みをつくっていきたいと思います。

（代表者：辻 早紀氏 ／ 一般社団法人 One Smile Foundation 代表理事）

・Gameful Action Award：清走中 ／ 株式会社Gab





＜ プロダクト説明 ＞

清走中は、ゴミ拾いとゲーミフィケーションを融合した、ゲーム感覚ゴミ拾いイベントで楽しく環境問題を学ぶことができるイベントです。私たちが大切にしているのは、「正しさ」ではなく「楽しさ」を起点にすること。ゴミ問題にとどまらず、地域が抱えるさまざまな課題をミッションとしてエンタメ翻訳し、全国30地域以上・6,000人超の参加者とともに、楽しく地域課題に向き合っています。

＜ 審査委員による評価コメント ＞

本取り組みは、「ごみ拾い」への参加ハードルを下げ、身近な「ポイ捨て」問題を楽しみながら解決できる体験へと転換させた画期的なプロジェクトです。街全体を舞台に見立て、ごみを得点アイテムとして収集する遊び心を加えることで、単調になりがちな活動をエンタテインメントへと見事に昇華させています。義務感だけに依存せず、「楽しいから参加する」という新たなモチベーションを生み出して幅広い層を巻き込んだ功績は極めて大きいと言えます。身近なテーマを起点に、全国各地での地方開催へと展開し、エンタテインメントの力で地域を動かし、課題解決へと導く設計を高く評価します。

＜ 受賞者コメント ＞

このたびは『Gamification Award 2026』に選出いただき、大変光栄です。楽しさを起点に地域課題をエンタメ翻訳してきた「清走中」の取り組みが評価され、大変うれしく思います。これまで参加いただきました参加者さま、企画運営をご支援いただきました自治体・企業の皆さまに感謝し、これからも新しい社会課題解決のソリューションとして清走中を広げていきます。

（代表者：山内 結斗氏 ／ 株式会社Gab エンタメ事業部 事業部長）

・Gameful Action Award：スポGOMI ／ 一般財団法人日本財団スポGOMI連盟





＜ **プロダクト説明** ＞

スポGOMIとは、従来のごみ拾いに制限時間やポイント制などのルールを加えることで競技化した、日本発祥の「スポーツごみ拾い」です。まちや海岸などを舞台にチームで挑むことで、スポーツならではの一体感や達成感を得ながら、日々の生活におけるごみへの意識を高めることができます。「ごみ拾いはスポーツだ！」の理念のもと、誰もが楽しみながら参加できる身近な環境アクションとして、小さなお子さまからお年寄りまで世代を問わず親しまれています。また、2026年現在、世界40カ国へと参加者の輪が広がり、世代や国境を越えた大きなムーブメントへと成長しています。一般財団法人日本財団スポGOMI連盟は、このスポGOMIの普及・啓発を推進し、深刻化する海洋ごみ削減※を目指して活動しています。スポーツによる健康な体づくりはもちろん、子どもから大人まで年齢や性別、運動能力を問わずに楽しめる競技特性を活かし、日常のなかから自然と環境意識が芽生え行動変容につながることを期待しています。※ 海洋ごみの8割がまち（陸上）から出ているという研究結果を参考に活動しています

＜ **審査委員による評価コメント** ＞

本取り組みは、「ごみ拾い」を本格的なスポーツ競技へと昇華させ、身近な「ポイ捨て」問題をチームの熱狂とともに解決へ導く秀逸なアプローチです。明確なルールやごみの種類によるポイント制を導入し、単なる清掃活動に戦略性やチームワークという新たな価値を付与しました。参加者同士の白熱したコミュニケーションを生み出し、高校生向けの大会や約40か国で開催された世界大会などを通じて競技人口を着実に拡大。世代や国境を越えて、誰もが没頭できる競技へと進化させた手腕は見事です。義務的なボランティアではなく、スポーツ特有の爽快感や達成感を分かち合い、人々の意識をポジティブに変容させる設計を高く評価します。

＜ **受賞者コメント** ＞

このたびは素晴らしい賞に選出いただき、誠にありがとうございます。スポGOMIは、拾った重さだけを競うのではなく、ごみの種類に応じたポイント制やルールを導入した年齢や体力を問わず誰にでも勝つチャンスがある「スポーツ」です。スポーツを楽しむことが環境アクションにつながり、誰もが夢中になれるゲーム性を評価していただけたことを大変嬉しく思います。今後も世界中のスポGOMIアスリートたちと共に、持続可能な環境のためのアクションを拡大していきます。

（代表者：馬見塚 健一氏 ／　一般財団法人日本財団スポGOMI連盟 常務理事）

・特別賞：Beyond the Box ／ 株式会社Beyond the Box





＜ プロダクト説明 ＞

Beyond the Boxは、小学生から中学生のための子ども専用コミュニティです。子ども専用のアプリを中心に、オンラインでの交流や活動、リアルイベントを組み合わせ、子どもたちが「好きなこと」をきっかけにつながれる場をつくっています。学校や住んでいる地域にとらわれず、共通の興味を持つ子ども同士が出会い、一緒に遊んだり学んだりできることが特徴です。オンラインとリアルを行き来しながら、新しい人や体験と出会い、子どもたちの世界が広がっていくコミュニティを目指しています。

＜ 審査委員による評価コメント ＞

本取り組みは、学校や地域といった既存の枠を越え、子どもたちがそれぞれの興味や関心を通じて出会い、交流できる場をつくろうとする意欲的な試みです。こうした交流のあり方を子ども自身の視点から考え、中学生でありながら起業という形で実際にサービスを立ち上げ、その運営と改善に取り組む姿勢は、私たちにゲーミフィケーションの未来への期待を抱かせてくれました。自らの問題意識を出発点に、アイデアを具体的な事業として形にしていく行動力を高く評価するとともに、今後のさらなる発展にも大きな期待を込め、「特別賞」を贈ります。

＜ 受賞者コメント ＞

このたびは素晴らしい賞をいただき、ありがとうございます。活動を続ける中で、ゲームを一緒に楽しんでいた子どもたちが、離れた地域に住んでいても「会ってみたい」と思える友達になったり、1人では続かなかった勉強も、仲間がいることで続けられたりする姿を見てきました。好きなことだからやってみる。楽しいからまたやりたくなる。仲間がいるから続いていく。これからも、そんな体験から新しいつながりや挑戦が生まれ、子どもたちの世界が広がっていく場所をつくっていきたいです。

（代表者：飯尾 龍成氏 ／ 株式会社Beyond the Box CEO）

SEGA XD

NEWS RELEASE

■ Gamification Award 2026

『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。

GAMIFICATION AWARD 2026

＜ 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 ゲームフルデザイナー 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
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。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。2021年11月に代表取締役 社長執行役員CEOへ就任。2026年4月よりセガのマーケティング本部長に就任し、同6月にセガ エックスディーの社長を退任。以降は取締役執行役員として事業を管掌。



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、教育工学。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。著訳書に「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

SEGA XD

NEWS RELEASE

■ 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　伊藤 真人
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。