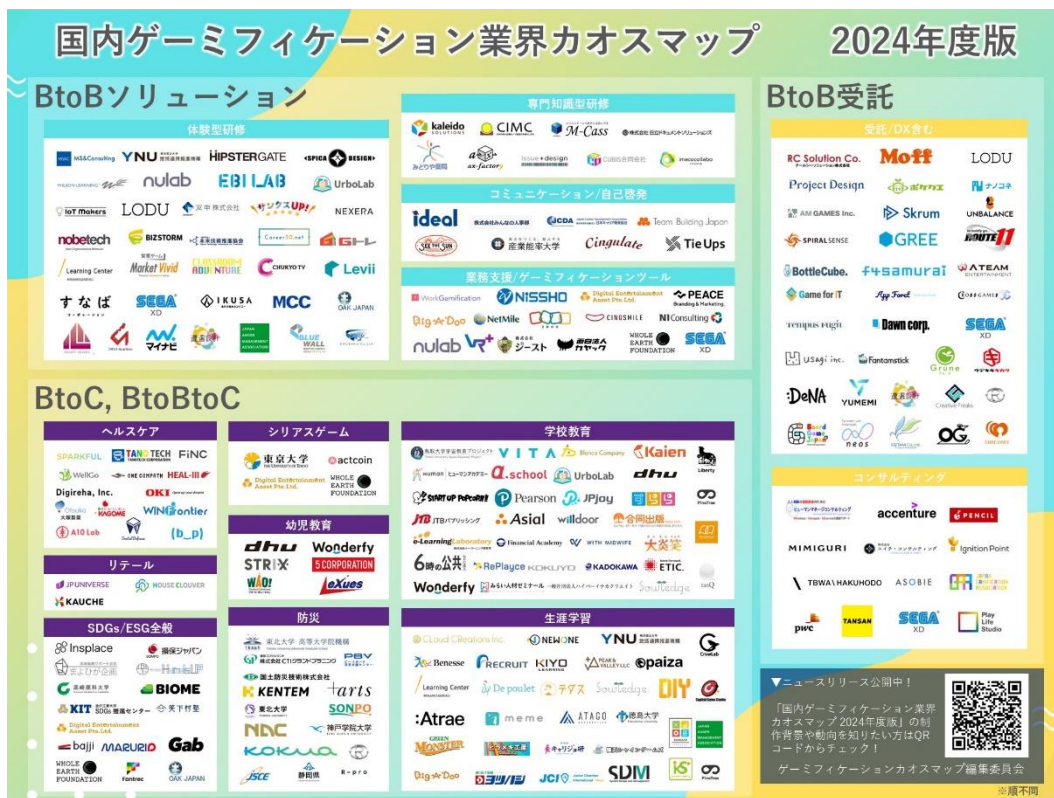


2024年12月10日  
株式会社セガ エクスディー

**セガ エクスディー、国内ゲーミフィケーション事業者 216 社をまとめた『国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2024 年度版』を公開**

日本国内のゲーミフィケーション事業者を 14 カテゴリーに分類

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）は、ゲーミフィケーションカオスマップ編集委員会（以下：本委員会）を組織し、その運営事務局として『国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2024 年度版』（以下：本カオスマップ）を本委員会にて制作、公開したことをお知らせします。



本カオスマップは、2022 年度版を公開してから本年度で 3 回目。2024 年度版では、2023 年度版（198 社）と比べ 18 社増と、216 社の事業者を 14 カテゴリーに分類し掲載しています。

本年、とくに事業者数が増えたカテゴリーは「ヘルスケア」と 9 社増加。ゲーミフィケーション業界においても注目度が高い領域と言えそうです。次いで、「受託/DX 含む」・「業務支援/ゲーミフィケーションツール」がそれぞれ 3 社増加しています。

## ■ 本カオスマップ制作の趣旨

「ゲーミフィケーション<sup>※1</sup>」の概念は、2010年ごろに欧米を中心に広まり、日本でも一時期盛り上がりを見せました。2020年以降、DXや顧客体験がビジネスで重要視される昨今の時世もあり、有用性が再認識されています。

企業、市場および消費者調査を行う The Business Research Company（ザ・ビジネスリサーチカンパニー）によると、世界のゲーミフィケーションの市場全体（推計基準年：2023年）は、2024年には224億5,000万米ドルに達すると予測<sup>※2</sup>されており、世界のビジネスシーンにおいて、新潮流の1つになりつつあります。

そこで、日本のビジネスパーソンに対して広く「ゲーミフィケーション」の有用性と、日本国内のゲーミフィケーション業界そのものの認知拡大を目指して、本カオスマップを後述する本委員会メンバーと制作し、この度公開しました。

皆さまの事業や経営課題・解決したい社会課題にあったパートナー選定の一助になれば幸いです。

### 『国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2024年度版』 PDF ダウンロードサイト

[https://segaxd.co.jp/PgQeBX4ZZHmP/gamification\\_chaos\\_map\\_2024.pdf](https://segaxd.co.jp/PgQeBX4ZZHmP/gamification_chaos_map_2024.pdf)

※1 「ゲーミフィケーション」とは：<https://segaxd.co.jp/gamification/overview/>

※2 Gamification Global Market Report 2024

URL：<https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/gamification-global-market-report> (2024.10)

## ■ 本カオスマップにおける「ゲーミフィケーション」の定義

日本ゲーミフィケーション協会の定義「『ゲーム要素』を活用して（ゲーム外の）やる気を高めるもの」と経済産業省 GDX 人材育成事業での採択定義「ゲームの性質を踏まえた利活用」を踏襲しました。補足としてガートナーの定義「ゲームのメカニズムを非ゲーム的な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たり、その行動に影響を及ぼしたりする幅広いトレンド」も含意して検討を進めました。

さらに目的に沿ってゲーミファイ<sup>※3</sup>やシリアスゲーム<sup>※4</sup>など狭義の定義ではゲーミフィケーションと区別される要素も上記の定義に従って本カオスマップへ加えています。

※3 ゲーミファイ：サービスや事業、チャネルそのものをゲームそのものに変えてゲーム化すること

※4 シリアスゲーム：ゲーム内にメッセージや学びのエッセンスを入れ、教育や防災、ヘルスケアなどの社会課題の実態や解決・改善活動を疑似体験するもの

## ■ 掲載した事業者の分類基準

本カオスマップでは、委員会で独自に設けた以下 2 点を主な基準に条件を満たす事業者のみを掲載しています。

- ・日本国内に向けた事業を行っていること
- ・ゲーミフィケーションの上記カテゴリーに分類可能なソリューションやサービスをホームページ上に記載している、または本委員会が有償提供を事実確認できている事業者であること

各社のカテゴリーは、法人間で取引する企業のうちソリューションやコンテンツを提供する「BtoB ソリューション」、受託を主とする「BtoB 受託」、最終的に生活者やエンドユーザーにサービスを提供する事業者「BtoC, BtoBtoC」と提供サービスの対象別に区分。また、提供サービスの特性や業界ごとに計 14 カテゴリーへと分割しています。各カテゴリーは以下の通りです。

### BtoB ソリューション

体験型研修、専門知識型研修、コミュニケーション/自己啓発  
業務支援/ゲーミフィケーションツール

### BtoB 受託

受託/DX 含む、コンサルティング

### BtoC, BtoBtoC

ヘルスケア、リテール、SDGs/ESG 全般、シリアスゲーム、幼児教育、防災  
学校教育、生涯学習

## ■ ゲームフィクションカオスマップ編集委員会の構成

本カオスマップの監修は以下メンバーにて行いました。

### 委員会メンバー（氏名の五十音順、敬称略、メンバー間の役職なし）

株式会社セガ エクスディー	取締役 執行役員 CSO	片山 智弘
一般社団法人日本ゲームフィクション協会	代表理事	岸本 好弘
株式会社ゲーム・フォー・イット	代表取締役社長	後藤 誠
conecuri 合同会社	代表社員	高橋 龍征
エーテンラボ株式会社	代表取締役 CEO	長坂 剛
株式会社インターラクト	代表取締役	平林 久和
株式会社遭遇設計	代表取締役社長	広瀬 眞之介
	ボードゲームソムリエ	松永 直樹

委員会事務局：株式会社セガ エクスディー

## ■ 本カオスマップに関する問い合わせについて

本カオスマップは、本委員会が独自に制作をしており、網羅性や正確性を完全に担保するものではありません。また、使用した各社のロゴに問題がありましたら、大変お手数ですが、下記までご連絡ください。

### 【 連絡先 】

株式会社セガ エクスディー 広報：pr@segaxd.com

※本委員会メンバーおよび本委員会事務局へ共有し対応します

## ■ 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	<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。