

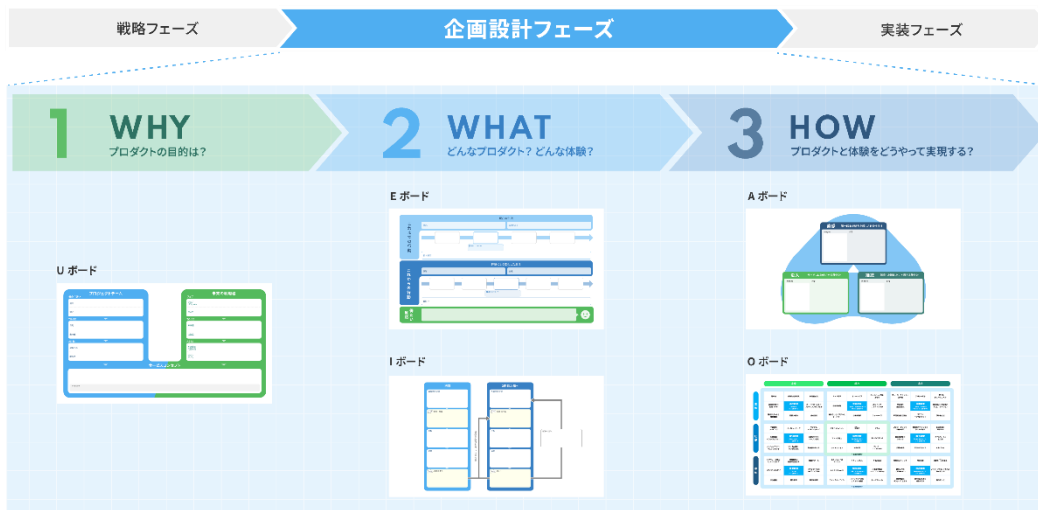
2025年1月30日
株式会社セガ エックスディー

ゲーム開発で培ってきた心を動かすゲーミフィケーションを活用
CX デザイン・体験設計フレームワーク「CXのあいうえお®」を公開
人間の9つの欲求と101種類の体験デザイン手法を学び・活用するカードも制作

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、ゲーム開発で培ってきた生活者の心を動かすゲーミフィケーションを活用したCX デザイン・体験設計の独自フレームワーク「CXのあいうえお®」を、2025年1月30日に公開します。

また、同フレームワークの中でセガ XD が独自に体系化した人間の9つの欲求と101種類の体験デザイン手法「Oボード（ゲーミフィケーションボード）」を学び・活用することを目的とした「ゲーミフィケーションカード」も制作。自社のサービス提供等で活用して参ります。

CXのあいうえお 概要



© SEGA XD CO., LTD.

「CXのあいうえお」とは、ゲーム開発で培ってきた生活者の心を動かすゲーミフィケーションを活用したCX デザイン・体験設計の独自フレームワークです。誰でも最適なプロセスでCX デザインを行えるよう、体験設計の各段階で活用することを想定しデザインされた「A ボード・Iボード・Uボード・Eボード・Oボード」の5つのフレームワークの総体です。

商品やサービスを「プロダクトの目的はなにか？（WHY）」から始め、「どのようなプロダクト・体験にすべきか？（WHAT）」、そしてその体験を「プロダクトと体験をどのように実現するのか？（HOW）」と順を追って検討することができるよう設計されています。

「CXのあいうえお」の特徴は、ゲーム開発で培ってきた生活者の心を動かし「ついやってしまう」「ついやりたくなくなってしまう」「ついやり続けてしまう」体験を生み出す技術、いわゆる「ゲーミフィケーション」の要素を含む点です。当社では、この「ゲーミフィケーション」を活用した体験設計のことを「ゲームフルデザイン」と呼びます。

CX デザインと一言で言っても、“心を動かす体験づくり”ができていないことも多く目にします。ゲーム開発においては、人間の本質的な欲求をベースにした体験設計を行います。「CXのあいうえお」は、それらをその他多くの非ゲーム分野の商品・サービス開発の体験設計に活用し、ゲームの熱中する力を CX デザインに活かすことにより、「ついやってしまう」「ついやりたくなくなってしまふ」「ついやり続けたくなくなってしまふ」体験設計を実現するというアプローチです。

※ゲーミフィケーション：ゲームのメカニズムを非ゲーム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

■ 「CXのあいうえお」概要

名称：「CXのあいうえお」

活用方法：以下3つの企画設計プロセスを5つのフレームワークを用いて実施

1. WHY プロダクトの目的はなにか？
2. WHAT どのようなプロダクト・体験にすべきか？
3. HOW プロダクトと体験をどのように実現するのか？

<5つのフレームワーク>

- ・U ボード 提供者・顧客の双方にとって真に価値あるコンセプトを生み出す
- ・E ボード 未来のユーザー体験を定義
- ・I ボード 繰り返し利用したくなる体験をデザイン
- ・A ボード 直感・没入・継続の3段階の仕掛けを設計
- ・O ボード ゲーミフィケーションを活用し、生活者の心を動かす体験を設計

<「O ボード」フレームワーク>

	未来			現在			過去		
主体	盛り場	相対的進歩表現	赤連然成長	ルール明示	トレードオフ	サウンドボックスとあそび	ストーリーテリングと世界観	アバター獲得	一石二鳥チュートリアル
	進捗可視化と段階ゴール	達成欲求 <small>「達成感」によるモチベーション</small>	ストックポイントとアプデイベントシンボル	独断最適解	有能欲求 <small>「得意」による達成感と「得意」によるモチベーション</small>	ポジティブフィードバック	使命感と社会貢献性	自覚欲求 <small>「自覚」によるモチベーション</small>	特別扱いと理解者のコミュニケーション
	進行サポートと複数制	強者の緩和	達成演出	組み合わせシステムとブースター	自律的選択	ショーケース	所属意識と依拠感	ベテランインセンティブ	原体験想起
状況	不確実性トッピング	イースターエッグ	ランダムビジュアルミス	視覚的インパクト	驚異感 <small>「驚異」によるモチベーション</small>	リズム	メンターシップと互助の機会	関係性レベルアップと社会的対象化	共通目標と賞罰実感
	外部環境インタラクション	求知欲求 <small>「知的好奇心」によるモチベーション</small>	おまけタグとオープン感付	アートの魅力	感性欲求 <small>「感動」によるモチベーション</small>	懐いもの見せ	社会的規範とトレンド	関係欲求 <small>「関係」によるモチベーション</small>	ドマスペースと社交場
	イベントフラグとマルチシナリオ	ランダム報酬とランダム発生	期待値超過設定	身体アクション	五感的快	アンダーコントロール	芸術的果敢	対抗心と序列化	変身ベルト
客体	レアリティ定義とビジュアルミス	供給制限と獲得可能数制限	難易度アビリティ	セルフビルドとアレンジ	コミットメント	日常的接点	時間付きチャンス	不安欲求	いつか保証と一掃の楽しみ
	コンジナら下げ	獲得欲求 <small>「獲得」によるモチベーション</small>	ダウンタイムとタイムク制限	もやもやスッキリ	保存欲求 <small>「保存」によるモチベーション</small>	売却成数額とコレクションセット	保存性行と大活躍の舞	回避欲求 <small>「回避」によるモチベーション</small>	ハッピーラインドメスと第三者保証
	手法制限	真性制限	確率的限制	クイックルーティン	パーソナライズとヒストリー検証	ネームプレート	連携報酬とサンクコスト減	取り戻せれぬと獲得り期待	百の皮一枚

URL : <https://segaxd.co.jp/knowledge/cfaded1118388ea6037b863a3b3dca14e2ed303a.html>

※「CXのあいうえお」詳細および、その他フレームワークはこちらの URL よりご参照ください

■ ゲーミフィケーションカードとは



9 つに分類した人間の本質的な欲求と、それぞれにアプローチする 101 種類の体験デザイン手法を整理した、ゲーム開発で培ってきた生活者の心を動かし「ついやってしまう」「ついやりたくなってしまう」「ついやり続けてしまう」体験を生み出すセガ XD の独自技術を体系化したフレームワーク「ゲーミフィケーションボード (O ボード)」。そのフレームワークを、学び・活用するために制作したカードです。

101 種類ある手法すべてに対し、完全描きおろしのイメージイラストを制作しており、体験設計のテクニックやその効果について、直感的に理解することができます。

なお、本カードは、当社がサービス提供する際に活用することを目的としている非売品です。詳細は、以下 URL よりご参照ください。

URL : <https://segaxd.co.jp/knowledge/5042e057980840f1ddbb48ff6fd0195e69d91400.html>

■ 株式会社セガ エックスディー 会社概要

セガ XD 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。セガ XD 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。