

2023年4月1日

株式会社セガ エックスディー

セガ エックスディー代表取締役社長 執行役員 CEO が語る  
エンタテインメントの力で企業課題を解決する X-tainment Company の夢

社会にもっとエンタテインメントを実装し、世界をよくする衝動を生み出す！

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）は、人々の“感情を動かす”ノウハウを強みに、エンタテインメントを社会実装することで、「世界をよくする、衝動」を生み出し、企業や社会の課題の解決を目指します。当社は4月1日を夢を発信する日にしようとする April Dream に賛同しています。このプレスリリースは株式会社セガ エックスディーの夢です。



セガ エックスディー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。

MISSION：「衝動」で課題を解決し、人々を幸せに

VISION：X-tainment Company

企業や社会が抱えるあらゆる課題に、ゲームづくりで培った、エンタテインメントの力を掛け合わせることで解決していきます。

## ■ セガ エックスディーが掲げる夢

当社は企業や社会が抱えるあらゆる課題に対して、ゲームづくりで培った、エンタテインメントの力を掛け合わせることで解決する X-tainment Company です。

そんな私たちが目指すのは、エンタテインメントが社会に実装され、「世の中の辛いこと、大変なこと、でもやらなくてはならないことがすべて楽しくやりたくなるモノになるような世界」の実現です。

私はゲーム業界に憧れ入社し、現在セガエックスディーの代表取締役社長兼 CEO として業務を執り行っています。また家庭では二人の息子をもち、家族そろってゲームやエンタテインメントを楽しんでいます。

業務でもプライベートでもエンタテインメントに触れている私はエンタテインメントを娯楽に留めず、社会インフラとして昇華させたいと考えています。

スマホが普及し、ゲームやエンタテインメントがより身近になったこともある昨今、子どもに限らず大人であっても、暇つぶしや気分転換で始めたスマホゲームやエンタテインメントについて熱中してしまう…そんな経験がある人は多いのではないのでしょうか。

しかし、勉強や日々の仕事においてゲームと同じように熱中して取り組むことは少なく、なんなら苦手意識や気分によって遠ざかってしまう時もあります。

困難なトラブル＝難易度の高いクエストやボス、どう問題を解決するか＝クエストの攻略方法や、ボスの弱点をついた技をだすか等の作戦を考えることに置き換えてみると、勉強や仕事というのは、本質的にはゲームと同じだと私は考えています。

本質的には同じことを考えているはずなのに、それがエンタテインメントなのか、勉強や仕事なのかによって、人のモチベーションは大きく変動します。この、なぜかエンタテインメントだと”やりたくなる””続けたくなる”魔法のような力が、現代を生きる私たちのあらゆるシーンにとって必要だと思うのです。



この魔法のような力の正体は「**ゲーミフィケーション**」と呼ばれていて、ゲームの要素をビジネスや社会課題に取り入れ、人々の行動を促進したり、モチベーションを高めたりすることを指します。

ゲーミフィケーションは、教育や学習など、時には億劫だと感じるような、取り組むことに心理的なハードルが伴う事柄や続けないと効果がない事柄と相性がよく、非常に有用なアプローチだと考えています。

当社がこれまで取り組んだ事例の中に、自治体と連携して企画開発を行った「エンタメ防災訓練」というものがあります。災害が多いこの国において、防災知識と注意意識を高める防災訓練への参加は非常に重要ではあるものの、中々若年層には伝わりづらく取り組みにくいという課題に対して、ゲーム的なユーザー体験を軸に解決を図り、楽しさと実利が両立した体験として評価いただきました。

このように「エンタテインメントが実装された社会」は、ゲーム的なユーザー体験が、医療や教育などの様々な分野で作られ、新しい価値を創造します。それは、人々の驚きや喜びとなり、さらには社会課題の解決に繋がっていきます。



そんな未来を築くために「ゲーミフィケーションといえばセガ エックスディー」へ挑戦し、エンタテインメントが社会に実装され、「世の中の辛いこと、大変なこと、でもやらなくてはならないことがすべて楽しくやりたくなるモノになるような世界」の実現を、私たちは目指します。

「April Dream」は、4月1日に企業がやがて叶えたい夢を発信する、PR TIMES によるプロジェクトです。私たちはこの夢の実現を本気で目指しています。

## ■ ゲーミフィケーションメソッドを活用した CRM ツール『GameBox』について



『GameBox』は当社の「ゲーミフィケーションメソッド」を活用し、顧客のロイヤリティ向上を目的とした手軽に自社オリジナルゲームを作ることができるサービスです。

従来のように一から開発する工数をカットし、コストを抑えてゲームを開発することができ、LINE などの SNS アカウントや会員アプリ、オウンドメディアに埋め込んで提供することが可能です。

手軽に遊べるゲームに自社 IP を活用することで、ブランドのロイヤリティを高める以外にも、施設・店舗にチェックインした際にゲーム内アイテムを渡すことで販促活動や来店促進に寄与することができます。

### < 関連情報 >

- ・note「ゲーミフィケーションが解く、今の CRM における 3 つの課題」：  
<https://note.com/segaxd/n/nea491101a097>
- ・資料「セガ エックスディーが考える CRM×ゲーミフィケーション でできること」ダウンロード：  
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeswPINzx8UpDrBBcFEIrbHOKWV9WWeo0Yymw6Xe6HpJsJKPw/viewform>

## ■ 自社サービスの CX や新規事業に活かせる教育プログラム『CX School』について



『CX School』は、CX 起点のデジタルサービス開発に特化した顧客体験 (CX) 設計の

SEGA XD

# NEWS RELEASE



専門家養成プログラムです。「特色があり、独自体験価値のある事業/サービスをどのように作っていくのか」を3つの力「企画力」「設計力」「推進力」を鍛えながら体系的に学ぶことができます。

サイト : <https://segaxd.co.jp/business/education/>

YouTube : <https://www.youtube.com/@cxschool>

note : <https://note.com/segaxd/n/ncaac3bc6c8bd>

## ■ 会社概要



セガ エックスディー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
事業内容	ゲーミフィケーション事業
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。