

2023年9月25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 198 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 2023 年度版』を公開

カオスマップの公開とあわせて、対話型 AI でゲーミフィケーション活用アイデア 量産コマンドの提供

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 2023 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いたします。

国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2023年度版

BtoBソリューション

体験型研修

CURIO SCHOOL, HIPSTERGATE, lot makers, 英中 株式会社, BIZSTORM, MCC, ep, SEGA XD, I KUSA, Leviv, OAK JAPAN

専門知識型研修

kaleido, CIMC, M-Cass, 株式会社 日本経済大学, 株式会社 日本経済大学, 株式会社 日本経済大学

コミュニケーション/自己啓発

Ideal, RASHUSSEN CONSULTING, 京都産業大学, Team Building Japan, 株式会社 日本経済大学, 産業能率大学, CDA

業務支援/ゲーミフィケーションツール

Work Gamification, NetMile, SEGA XD, PEACE Branding & Marketing, WHOLE EARTH FOUNDATION, NI Consulting, nulab, CINSMILE, Big★Doo, ジェスト, 株式会社 日本経済大学

BtoB受託

委託/DX含む

RC Solution Co., Mott, LODU, Project Design, AM GAMES Inc., Skrum, SPIRALSENSE, BOTTLECUBE, banso, Game for IT, 株式会社 日本経済大学, usagi inc., Fontomatic, SEGA XD

委託/DX含む

DeNA, YUMEMI, REOS, OQ

コンサルティング

MIMIGURI, accenture, ASOBIE, PENCIL, TBSAN, SEGA XD, Play Life Studio

BtoC, BtoBtoC

ヘルスケア

SPARKFUL, WIN@ontier, A10 Lab, TANO TECH

リテール

pizzicatodesign

SDGs/ ESG全般

まゆみ, Insplice, BIOME, KIT, MARURIO, Gab

シリアスゲーム

WHOLE EARTH FOUNDATION, 東京大学

幼児教育

dhu, STRIX, Wonderfy, leXues

防災

NDC, SONPO, tarts, KOKUA

学校教育

VITA, Kaizen, dhu, Pearson, ASIAL, JPJoy, CURIO SCHOOL, Wonderfy

生涯学習

Cloud Creations Inc., YNU, NEWONE, FlowOne, De poulet, Atrac, meme, AMITA, SDJM

▼ニュースリリース公開中！

「国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2023年度版」の制作音響や動向を知りたい方はQRコードからチェック！

ゲーミフィケーションカオスマップ編集委員会

■ カオスマップ制作の趣旨

「ゲーミフィケーション」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得意とする 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は、2027年には464億4,000万米ドルに達すると予測^{※1}され、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。

本カオスマップは、国内向けに事業を行っているゲーミフィケーション事業者、計198社を選定し、14の 카테고リーに分類しました。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 2023年度版』 PDFダウンロードサイト

https://segaxd.co.jp/PgQeBX4ZZHmP/gamification_chaosmap_2023.pdf

※1 ゲーミフィケーションの世界市場レポート 2023年

URL : <https://www.gii.co.jp/report/tbrc1252869-gamification-global-market-report.html> (2023.03)

■ 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。

更に目的に沿ってゲーミファイ^{※2}やシリアスゲーム^{※3}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。

※2 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

※3 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と改定事項

本カオスマップでは、委員会で独自に設けた3点の基準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
- ・本カオスマップの趣旨について、本委員会メンバーから疑義がでない事業者であること

各社のカテゴリーは法人間で取引する企業「BtoB」と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「BtoBtoC, BtoC」に二分割し、同カテゴリー内でも提供サービスの特性や業界ごとにセグメントしています。

また、今年度より企業ロゴをクリックすると事業者のHPに移動できるように改定しました。

■ ゲーミフィケーション活用アイデア 量産コマンドの提供

本カオスマップ制作の目的の1つに「より多くの日本の事業者にゲーミフィケーションを活用してもらう」ことをあげています。ゲーミフィケーションを自社事業への導入をイメージしてもらうための補助ツールとして、対話型AIから、自身の事業にゲーミフィケーションを活用したアイデアを抽出するコマンドを本委員会から提供します。本カオスマップとあわせて、ぜひゲーミフィケーションの可能性を体験ください。

(使用方法については、「ゲーミフィケーション活用アイデア 量産コマンド」の説明書きを参照)

<入力雛形>

あなたは独創的な発想を持った実績ある連続起業家です。

ゲーミフィケーションを用いて自社のビジネスをよりよくしたいと考えています。以下の制約条件に従って、顧客のインサイトを捉え、ビジネスアイデアをプロフェッショナルな視点で5個提案ください。

制約条件

- ・自社ビジネス：●●

出力フォーマット

- ・アイデア名：
- ・アイデア詳細（300文字程度）：
- ・どういう思考プロセスでこのアイデアを考えたか：
- ・区分け：①B to B ソリューション（体験型研修） / ②B to B ソリューション（専門知識型研修） / ③B to B ソリューション（自己啓発・コミュニケーション） / ④B to B ソリューション（業務支援・ゲーミフィケーションツール提供） / ⑤B to B 受託（受託・DX） / ⑥B to B 受託（コンサルティング） / ⑦B to C, B to B to C（リテール） / ⑧B to C, B to B to C（ヘルスケア） / ⑨B to C, B to B to C（SDGs・ESG全般） / ⑩B to C, B to B to C（防災） / ⑪B to C, B to B to C（幼児教育） / ⑫B to C, B to B to C（学校教育） / ⑬B to C, B to B to C（生涯学習） / ⑭B to C, B to B to C（シリアスゲーム）の14の選択肢から最適なものを1つ選択

<対話型AI用>ゲーミフィケーション活用アイデア 量産コマンド

【STEP1】対話型AIに入力

- ◇推奨AI：[Bing AI](#) [リンク](#)
- ◇会話スタイル：より創造的に
- ◇雛形文章：右記の【入力雛形】の「●●」に当てはまる内容を入力した上で、対話型AIに入力。

【STEP2】名案を探して繰り返し調整

- ◇途中で止まったら「途中で途切れているので続きをお願いします。」と入力。
- ◇気に入ったものが出るまで「別の●個のアイデアをお願いします」を繰り返す。
- ※よいアイデア要素を見つけたら、対話型AIの条件に追加しながらブラッシュアップすると効率的です

【STEP3】実現可能性を精査

- ①自社のアセットを踏まえたフィジビリティを確認
- ②外部相談を検討の際には出力された「区分け」を参考の上、
「ゲーミフィケーションカオスマップ」
 を活用し、適したゲーミフィケーション事業者を見つけてください。

【入力雛形】

あなたは独創的な発想を持った実績ある連続起業家です。ゲーミフィケーションを用いて自社のビジネスをよりよくしたいと考えています。以下の制約条件に従って、顧客のインサイトを捉え、ビジネスアイデアをプロフェッショナルな視点で5個提案ください。

制約条件

- ・自社ビジネス：●●

出力フォーマット

- ・アイデア名：
- ・アイデア詳細（300文字程度）：
- ・どういう思考プロセスでこのアイデアを考えたか：
- ・区分け：①B to Bソリューション(体験型研修) / ②B to Bソリューション(専門知識型研修) / ③B to Bソリューション(コミュニケーション/自己啓発) / ④B to Bソリューション(業務支援・ゲーミフィケーションツール提供) / ⑤B to B受託(受託/DX含む) / ⑥B to B受託(コンサルティング) / ⑦B to C, B to B to C(リテール) / ⑧B to C, B to B to C(ヘルスケア) / ⑨B to C, B to B to C(SDGs/ESG全般) / ⑩B to C, B to B to C(防災) / ⑪B to C, B to B to C(幼児教育) / ⑫B to C, B to B to C(学校教育) / ⑬B to C, B to B to C(生涯学習) / ⑭B to C, B to B to C(シリアスゲーム)の14の選択肢から最適なものを1つ選択

■ 本カオスマップについての解説ウェビナーの開催

本カオスマップ制作の背景や概要、その活用や昨年からの変遷、今後の展望を本委員会メンバーから解説するイベントを開催します。

テーマ：国内ゲーミフィケーション業界カオスマップ 全体解説とその活用について

※カオスマップ(業界問わず)の基本的な制作方法についても解説予定

日時：2023年10月13日(金) 17時~18時

開催形式：ZOOM 経由でのオンラインセミナー(ウェビナー)

参加費：無料

登壇者(予定)：

株式会社セガ エックスディー 取締役 執行役員 CSO 片山 智弘

conecuri 合同会社 代表社員 高橋龍征

株式会社遭遇設計 代表取締役社長 広瀬 眞之介

申し込み URL：<https://peatix.com/event/3708682/view?k=74bb14b33a35bd7eb56a71414367dddb331b9c56>

上記ウェビナー以外にも本委員会メンバーにてゲーミフィケーション業界に貢献する事業活動を鋭意実施する予定です。本委員会メンバーの講演会やイベント、セミナーも別途企画しますので、その際は追ってご案内します。

■ ゲーミフィケー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 エックスディー	取締役 執行役員 CSO	片山 智弘
一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会	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
株式会社エーテラポ	代表取締役 CEO	長坂 剛
株式会社遭遇設計	代表取締役社長	広瀬 眞之介
株式会社インターラクト	代表取締役	平林 久和

委員会事務局：株式会社セガ エックスディー

■ 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 エクスティー 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 エクスティーは、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 エクスティー
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	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。