

2025 年 11 月 28 日

電通とセガ エックスディー、IP コラボとゲーミフィケーションを活用した キャンペーンパッケージ「Gaming Booster」を提供開始

ー 生活者が「ついやりたくなる」企業のキャンペーン設計・実施を支援 ー

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員：佐野 傑、以下「電通」）と、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、アニメキャラクターなどの IP（知的財産）と、楽しさや達成感などゲームの要素を用いて生活者の行動を促す「ゲーミフィケーション」の手法を掛け合わせたキャンペーンパッケージ「Gaming Booster」（商標出願中）の提供を本日より開始します。生活者が「ついやりたくなる」企業キャンペーンの設計・実施を支援することで、企業が抱えるブランディングなどマーケティング課題の解決を目指します。



近年、さまざまな業界において、ゲームの仕組みや要素を取り入れる「ゲーミフィケーション」の活用が急速に進んでいます。国内ゲーミフィケーション市場は、2024 年の 463 億円から 2030 年には 1915 億円にまで拡大すると推定※1 されるなど、大きな成長が期待されています。

今回、電通とセガ XD は、IP の強みを最大限に生かす手段として、ゲーミフィケーションに着目しました。ゲーミフィケーションは、ゲームの要素やメカニズム（レベルデザインなど）を活用することで、生活者のモチベーションを向上させ、自発的な行動を促します。これに、IP の持つ強みであるストーリーや世界観、キャラクターなどを掛け合わせることで、生活者に没入感を与え、能動的な関係性を築くことで、顧客体験の高度化・LTV（顧客生涯価値）の最大化を図ります。

「Gaming Booster」では、電通が持つキャンペーン設計に関する知見や、アニメ・ゲーム・映画などの IP とのネットワーク、デンツウゲームセンター※2 に所属する IP に精通したクリエイターが手掛けるクリエイティブ、セガ XD のゲーミフィケーションに関するノウハウを融合し、IP のストーリーや世界観、ミッションなどを活用した新しい形のキャンペーンを創出していきます。これにより、IP ファンのみならず、ブランドファンまでもが思わず夢中になって参加したくなるような、没入感のある体験型プロモーションの提供を実現します。また、ゲーミフィケーションがキャンペーンに与える効果を継続的に蓄積・分析することで、施策の精度と顧客体験の質を高め、キャンペーンをより高度で持続可能なマーケティングモデルへと進化させます。

電通とセガ XD は今後も、IP とゲーミフィケーションを活用したキャンペーンの拡充とマーケティングの高度化を図ることで、企業の事業成長に貢献していきます。

※1 2025 年 6 月 27 日 ゲーミフィケーション研究所（セガ XD）発表：日本初!!国内ゲーミフィケーション市場規模調査を実施
(ゲーミフィケーションを活用したサービス・商品を提供する「提供事業者」における市場規模)

<https://segaxd.co.jp/news/newsrelease/c2c84ff0ffc723ba50f776c7f5288afc885f171e.html>

※2 2023 年 9 月 15 日発表：ゲームに精通した 200 名のクリエイターが集結 「デンツウゲームセンター」を発足

<https://www.dentsu.co.jp/news/business/2023/0915-010641.html>

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通コーポレートワン ブランディングオフィス 広報室 広報部
河南、内田、竹村

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 第 7 マーケティング局 大島、志田、加藤

Email : koho@dentsu.co.jp