



「CLUB CEO」放送情報

【118回放送】株式会社セガ エックスディー 伊藤 真人 取締役 執行役員 COO

経営者とZ世代をつなぐ未来創造番組「CLUB CEO」（interfm 毎週日曜日朝7:00放送 パーソナリティ：弊社代表五十嵐彰）に株式会社セガ エックスディーから伊藤 真人 取締役 執行役員 COOにご出演いただきました。番組の概要は下記のとおりとなります。



※1枚目 左から伊藤さん、五十嵐。2枚目 後列 左から伊藤さん、SMBC 皆川さん、五十嵐、前列左からZ世代最所さん、長田さん

放送日 : 2024年6月30日(日) 7:00~7:55

放送局 : interfm (FM897)

出演者 : 伊藤 真人 (いとう まなと) さん

株式会社セガ エックスディー 取締役 執行役員 COO

略歴>

1987年 生まれ、川越高校出身

2010年 横浜国立大学工学部卒業

株式会社セガにゲームプランナーとして入社

数々のモバイルゲームディレクターを担当

ミリオンダウンロードアプリアプリを多数創出

2016年 セガ エックスディー立上げ (Xseed digital)

ゲームアイデア/システム設計を中心に約60件の特許出願を行う

30を超えるデジタルサービスのプロジェクトリードを担当

活動>

東京国際工科専門職大学、名古屋国際工科専門職大学、桃山学院大学、

大妻マネジメントアカデミー、N高等学校、早稲田大学（社会人教育）等で講師
ad:tech tokyo 公式スピーカー や商事法務など複数の外部メディア登壇実績
連載：MarkeZine『セガ エックスディーが語る、ユーザーの心を動かす「行動中心
設計」な仕掛け』（全5回連載）

Z世代： **最所 祐一さん（駒澤大学 仏教学部 1年生）**

活動>小学校1年生からゲームを作り続けてきたノウハウを生かして

株式会社 SynapStudio を立ち上げ、代表を務める。

ゲームを作成するだけでなく、ゲームを通して教育、研修も行っている

Z世代： **長田 治征さん（第一学院高等学校 神戸キャンパス 3年生）**

活動>ゲームを心から愛する 17歳。コミュニケーション能力を向上させることや、

小学生や中学生の居場所を作るために学校でのプロジェクト活動に参加

放送内容： **ゲームの社会的役割、セガ エックスディー**

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。エンターテインメントの社会実装を掲げ、エンターテインメントが社会の課題を解決する、ゲームが持つ夢中にさせ、やりたくなる衝動を活用した課題解決に取り組む。

伊藤さんは「ゲームは娯楽。楽しんでもらった対価でお金をもらうビジネス。」と話す。

社会人になって初めてゲームを作り、電車で遊んでくれる人を見て感動した。ゲームには人を夢中にさせる力があることを知り、ただの娯楽にとどまらず、社会のためのエンターテインメントがあるのではないかと考え、セガ エックスディーをスピンオフ。

ベネッセとの協業

学生にとって勉強は大きな課題。ゲームをしていたら勉強ができるようになったという事を目標にベネッセと協業をし、英語攻略リズムゲーム「リズムダム」を開発。

英語学習とリズムゲームを融合させた英語攻略リズムゲーム。毎日ゲーム感覚で繰り返し使う中で英語学習を習慣化させ、英検®5~1級レベル・

TOEIC®600~900点レベルの英単語1万語の語彙と文法1,000テーマが自然と身につくことを目指す。利用者からは英検合格や学校の小テスト満点の報告が寄せられている。社会の勉強の価値観を少しでも変えられたと思っており、今後も広げていきたい。

セガ エックスディーのミッション

「衝動」で課題を解決し、人々を幸せに。「衝動」とは、人の心を突き動かすこと。常に人の心に耳を傾け、驚きと感動を与えることを大切にしてきた。これまでのエンターテインメントビジネスの知識や資産を、企業や社会の課題解決に応用することで、社会をより豊かにし、人々が毎日笑顔で楽しく過ごし、明日に希望をもって暮らせる、そのような幸せな世の中になることを目指していく。

ゲームやエンターテインメントによってもたらすものは、心を突き動かす体験。夢中にさせるという思いを込め「衝動」という言葉をキーワードとしている。伊藤さんにとって「面白い」は意外性と共感性の組み合わせ。意外性は思いつかなかったけれど、確かにあるよねというところに、人は心を動かされ、面白いと感じる。それを生み出せるのがエンターテイナー。

未来創造会議テーマ『未来のゲームとは？①』（Z世代→経営者）

最所さん：最近、ゲームの本質について考える中で、ゲームは制約によって成り立っているのではないかという考えに至りましたが、この考えを支持する根拠が不足しています。伊藤さんはゲームの制限をどうお考えでしょうか。

伊藤さん：その考えに一部同意できますが、一部では異なる意見です。私の定義では、ゲームは制約条件下で定められた勝利条件を持つ相互作用のある機構と捉えます。制約や勝利条件がなければ、単なる遊びに過ぎません。例えば、特定の言葉をしゃべってはいけないゲームでは、勝利条件が定められていないとただの遊びになる。そこで、10分間話し切ったら勝ちという勝利条件、制約を定めることでゲームになり、チーム間で争う相互性があるため、ゲームとして成立すると考えます。

最所さん：マインクラフトは勝利条件が存在しないことが特徴ですが、それでもゲームとして認められるのでしょうか。

伊藤さん：それは解釈の違いですね。勝利条件が与えられる必要はありません。例えばマインクラフトでは、自らが目標を設定して創り上げることが勝利条件となります。つまり、各々が勝利条件を決めることができるのがマインクラフトです。

長田さん：マインクラフトやサウンドゲームなど、自分で目標を設定して遊ぶゲームですが、伊藤さんからお話を伺って、勝利条件や制約の重要性、相互作用について深く理解しました。

最所さん：今のお話を聞いて、自分の創作活動にも影響を受けたと感じています。勝利条件の重要性を再確認し、自分なりの解釈を深める必要があると思いました。

未来創造会議テーマ『未来のゲームとは？②』（Z世代→経営者）

長田さん：*VR、AR、MRを駆使した学習についてお聞かせください。

私自身、コミュニケーションがとても苦手で、VR越しに人と目を合わせる練習や、メタバース空間での会話を通じてコミュニケーションを克服できるように練習しています。現実では勇気が出ないが、仮想空間では勇気が出る。VR、MRのおかげでコミュニケーションに対する苦手意識が薄れ、神戸から東京まで来て、こうしてラジオに参加できるまでに成長ができました。

VR や MR は現実では実行しにくいことが成し遂げられると考えます。御社のホームページで、VR、AR を使って社会問題や課題解決を目指すというのを拝見しましたが、どのような目的・技術で活用されるのでしょうか。

伊藤さん：VR、MR、AR は手段として捉えます。例えば、ゲームでは1つの武器で敵を倒すか、沢山の武器を持つかで勝敗が決まるのと同じです。基本的には何を解決するかが起点です。多くの武器を持つに越したことはありませんが、あくまで手段です。例えば沖縄の首里城復興中に観光客を満足させるには、AR を活用したデジタルが役立ちます。リアルにないものをARなどの技術で補完し、技術の進化に合わせて使うべきです。

***VR (仮想現実)**

Virtual Reality の略。コンピュータによって生成された仮想世界に没入する技術。専用のヘッドセットを装着することで、現実とは異なる仮想空間を体験できる。視覚や聴覚を通じて、まるでその場にいるかのような体験が可能になる。

***AR (拡張現実)**

Augmented Reality の略。現実世界にデジタル情報を重ね合わせる技術。スマートフォンやタブレットのカメラを通して、現実の風景に仮想のオブジェクトや情報を表示する。ポケモン GO や Snapchat のフィルターなどが代表例。

***MR (複合現実)**

Mixed Reality の略。現実世界と仮想世界を融合させる技術。AR よりもさらに進んだ技術で、仮想オブジェクトが現実の環境に対してより自然に存在し、相互作用が可能になる。Microsoft の HoloLens が代表的なデバイス。

番組を通じて Z 世代の感想

最所さん：伊藤さんから伺ったゲームの根本である「勝利条件」は自分の中で抜け落ちていたので、今頭の中で反響しています。

帰ったらすぐに新しいアイデアを練っていきます

長田さん：一日を楽しく毎日暮らしていたら今に至るというお話を伺って、

楽しいゲームを作るには自分が楽しいことが大事という事が分かった。クリエイターとはそういう人なんだなと思い、今共感性と意外性大事にしています。

伊藤さんにとって「ゲームを仕掛ける極意」とは？

> 『ゲームの最初のお客様は自分自身。
自分の心が突き動かされる体験をどれだけ意識できるか』

- 選 曲：1 曲目) サヨナラバス(ゆず)※伊藤さん
2 曲目) 空も飛べるはず(スピッツ)※伊藤さん
3 曲目) Phone Call(THE SIXTH LIE)※最所さん

4 曲目) 最高到達点(SEKAI NO OWARI)※長田さん

企業情報：株式会社セガ エックスディー

設 立：2016年8月1日

代表者：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

事 業：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

資本金：2億 4238万円（資本準備金含む）

社員数：89名

株 主：セガ、電通グループ

～SMBC グループ協力～

『お金とくらしのトリセツ』

講 師：SMBC コンシューマーファイナンス株式会社 皆川 里歩さん

テーマ：「お金を稼ぐ」

内 容：例えば、現在のアルバイトの平均時給が1359円とすると、100万円を稼ぐには約735時間かかる。月に3万円貯蓄すると2年9か月かかるため、この時間を短くするためには、価値について学び、新たな視点で物事を考える必要がある。例えば、100円で販売されている500mlの水を500円で売るアイデアを考える。富士山の山頂での水の販売という状況では、喉が渴いている人がいて他に水が手に入らないというニーズがあり、これにより、需要と供給不足から価値が生まれる。自分自身の価値を最大化し、キャリアや人生の選択肢を広げるためには、有用性と希少性を見極めることが重要であり、これが「お金を稼ぐ」コンテンツの核心であり、皆さんにも自分の価値を最大化する方法を考えていただきたいというメッセージを込めている。

<収録の様子>



※1 枚目 Z世代ゲストの質問に答える伊藤さん。2 枚目 左から Z世代最所さん、長田さん



※1 枚目 左から伊藤さん、Z世代最所さん、長田さん、五十嵐。
 2 枚目 後列左から伊藤さん、SMBC 皆川さん、五十嵐、前列左から Z 世代最所さん、長田さん。

なお、この番組の放送に収まらなかった完全版は AuDee、Spotify でお聴きいただけます。

・ AuDee 公式ページはこちら：<https://audee.jp/program/show/100000357>

さらに Z 世代のメディアコミュニティ「Steenz」では、オリジナル動画コンテンツとして、放送とは異なる目線で、経営者と Z 世代の熱のこもった対談の様態を配信していきます。

・ Steenz 公式ページはこちら：<https://steenz.jp/>

■Steenz (スティーゼンズ) とは？ (<https://steenz.jp/>)

多様性の時代を生きる 10 代がもつ「自分らしさ」にフォーカスし、その生き様を賞賛し、個性を磨き続けられる社会を実現させるためのメディア・プロジェクト。

■CLUB CEO とは？

「経営者と Z 世代をつなぐ未来創造番組」をコンセプトに、毎週日本を彩る『真の』経営者をゲストにお迎えし、経営者の人柄や事業内容に迫るだけではなく、小学館が運営する 10 代向けメディアコミュニティ『Steenz (スティーゼンズ)』ならびに幼児から中高生・社会人まで教育サービスを総合的に展開する株式会社ウィザスと連携し、Z 世代が持つ「価値観」や「社会課題」を経営者と一緒に考え学んでいく番組です。

< 番組概要 >

- 番組名 : 「CLUB CEO」
- 放送局 : interfm (FM897)
- 放送日 : 毎週日曜日 AM7:00-7:55
- 進行 : ナビゲーター五十嵐彰
 (株式会社 CMerTV 代表取締役社長)

