

スマホの人気ゲームが集客・販促手段になる時代に

◆3日で8.9万人を集客した鳥取砂丘のポケモンイベント

2017年11月にスマートフォン（スマホ）の人気ゲームを集客に利用した2つのイベントがあった。一つは、鳥取県が行った「ポケモンGO」の大規模イベント「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」である。この時期に鳥取砂丘を訪れる観光客は例年1,000～3,000人／日であったのに対して、イベントを開催した3日間の来訪者は約8.9万人と、鳥取県が見込んでいた3万人を大幅に上回った。その間、砂丘や鳥取駅周辺の土産物屋や飲食店などの売り上げが伸び、その効果は約18億円と鳥取県は試算している。同種のポケモンGOに関連したイベントでは、7日間で約200万人が訪れた17年8月の横浜市みなとみらい地区のイベントには劣るものの、11日間で10万人が宮城県を訪れた16年11月の東北地方のイベントを上回っており、イベントとしては大成功を収めた。

ただ、参加者の違法駐車や交通渋滞などで地域住民の生活に影響を及ぼす負の効果が発生した。また、予想を上回る人出で、携帯電話の通信環境が追い付かず、ゲームがスムーズに動かないという問題も発生した。

「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」の概要

【期間】2017年11月24日（金）、25日（土）、26日（日）

【会場】鳥取砂丘（鳥取市福部町湯山）

【主催】鳥取県、協力：(株)ポケモン・Niantic, Inc.

【内容】期間中、鳥取砂丘で「バリヤード」や「アンノーン」などがゲーム上に出現する。

【参加者】24日約21,000人、25日約37,000人、26日約31,000人

【経済効果】観光消費額推計（約）13億円、PR効果（広告換算額）約5億円

出所：鳥取県公開資料を基に作成。



◆16日間で10万回を超える注文を獲得したモンスターガチャ

もう一つは、養老乃瀧グループがスマホゲーム「モンスターライク」とのコラボ特別メニュー「モンスターガチャ」を傘下の「養老乃瀧」「だんまや水産」「一軒め酒場」で販売したことである。この特別メニューは、専用タブレットで

ハイライト

ガチャ（抽選装置）を引くと、ゲームの課金に使用できるギフトカードやゲーム関連の限定グッズ、サーロインステーキなど同店の料理が賞品として当たるものである。11月8日から23日の16日間で来店した2組に1組がガチャを引き、10万回を超える注文を獲得した。その売り上げだけで3,240万円。来店者はガチャの賞品以外の料理や飲み物も注文するので、売り上げの貢献度はこれ以上である。

コラボ特別メニュー「モンスターガチャ」の概要

- 【期間】2017年11月8日（水）より12月1日（金）まで
- 【提供店舗】居酒屋「養老の瀧」「だんまや水産」「一軒め酒場」の全国470店舗以上
- 【価格】324円（税込み）
- 【賞品】「選べるギフトカード」1,500円分（GooglePlayギフトカードなど）、限定コラボグッズ（Tシャツ、エコバッグ、スマホケース、キーホルダー）、300円以上の料理（サーロインステーキ、黒毛和牛入りメンチカツ、マグロ刺身、養老牛丼など）



出所：養老の瀧グループホームページ公開資料を基に作成。

◆今後増加が予想される人気スマホゲームとコラボしたイベント

世界中でのダウンロード数はポケモンGOが7億5,000万を、モンスターストライクが3,500万を超えている。これらのゲームは熱狂的な支持者がおり、課金売り上げが大きいだけでなく、関連したイベントを行えば多大な集客・販促効果がある。このようなコラボイベントが可能な人気ゲームがスマホにはたくさんある。また新しい人気ゲームも次々と登場している。たとえば、17年11月に配信を始めた「どうぶつの森 ポケットキャンプ（任天堂）」は1週間で1,500万以上のダウンロードがあった。

この種のイベントの成功には大量の来場者の対処法、通信環境の整備などのクリアすべき課題があるものの、周到的な準備等で克服は可能だ。集客・販促手段として人気ゲームとコラボしたイベントが今後増えてくるだろう。

【藤井和則】

2017年モバイルゲーム課金売り上げ
ランキングTOP10(日本国内)

順位	タイトル
1	モンスターストライク:1,041億円
2	Fate/Grand Order:896億円
3	パズル&ドラゴンズ:473億円
4	LINE:ディズニーツムツム:303億円
5	ドラゴンボールZ ドッカンバトル:278億円
6	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ:226億円
7	グランブルーファンタジー:209億円
8	実況パワフルプロ野球:172億円
9	白猫プロジェクト:149億円
10	ポケモンGO:143億円

集計期間:2017年1月1日~10月3日。
出所:「ファミ通モバイルゲーム白書2018」