

【イベント DX: キャッチゲームズに新メニュー登場】
携帯電話イベントで集客数2.5倍、獲得件数1.8倍に増加
～街ににぎわい回復！集客イベントに～

店頭 DX、接客 DX を中心とするトータルマーケティングエージェンシーの株式会社ビーツ(代表取締役社長: 上野山沢也、大阪府大阪市北区、以下「ビーツ」)は、2023年4月22日(土)、23日(日)にイベント集客ゲーム「キャッチゲームズ」の新コンテンツ「えらべるゲームランド」を活用した集客イベントを通信キャリアショップで実施いたしました。

「えらべるゲームランド」を設置することで店舗への集客数が以前と比べ2.5倍に、獲得件数も1.8倍に増加したことをお知らせいたします。*

コロナ対策の緩和が進み、店舗集客やイベントが再度活発化するなか、ボーナス商戦や夏休みに向けた新しい店頭集客策として小売業界などへの幅広い普及を目指してまいります。



■実施概要

【実施日】2023年4月22日(土)、23日(日)

【実施店舗】福岡市内 商業施設

【使用アトラクション】キャッチゲームズ「えらべるゲームランド」

<PRESS RELEASE>

■展開風景



■実施背景

新型コロナの行動制限が緩和され、街ににぎわいが戻りつつあります。同感染症の位置づけも5月8日(月)から「5類感染症」に移行され、今後はより一層店舗への集客が活性化し、集客競争も激化することが予想されます。ビーツでは好評をいただいていた「キャッチゲームズ」の新メニューとして「えらべるゲームランド」を新開発。集客イベントを実施し、効果検証を行いました。

■実施内容

イベントブースに「えらべるゲームランド」を設置、デジタルならではのアニメーションや音楽でお客様を惹きつけます。ゲームのスタート前に画面上で簡単なアンケートにお答えいただき、好きなゲームを選んでお楽しみいただきます。ゲーム体験後、結果に合わせて景品をスタッフよりプレゼント、ご接客につなげました。



■実施結果

イベント実施2日間合計の集客数が「えらべるゲームランド」を使わないイベントに比べて約2.5倍に伸長し、獲得件数も1.8倍となるなど、その効果を確認することができました。*

※自社調べ。過去イベント実績との比較より。

■デジタル集客ゲーム「キャッチゲームズ」とは



<PRESS RELEASE>

キャッチゲームズとは、イベントや店舗での集客を強化するデジタルアトラクションの販売・レンタルサービスです。全国のさまざまなイベントにご活用いただき、1,800台以上の稼働実績がございます。

(自社調べ、2023年3月現在)

① 抜群の集客力で人気

デジタルならではのキャッチ力に加え、インパクトの大きな装飾物を組み合わせることで従来のアナログツールを活用したイベントよりも集客数UPにつながります。(自社調べ、導入企業様実施のイベント集客数結果より)

② イベントのDX化

集客数の拡大に加えて評価をいただいているのが、イベントのDX化ができることです。

従来のイベントでは、参加者数の計測も難しく、また紙でご回答いただくアンケートを実施する場合、集計・分析に多大な時間が費やされていました。

一方で「キャッチゲームズ」は、ゲームのスタート前に画面上で回答いただくアンケートを通して、参加者数や、アンケートへの回答結果も自動集計することができ、効果検証の強い味方となっています。

加えてアンケートへの回答内容によってアタリ・ハズレ等の確率コントロールもでき、購入意欲の高いお客様に高い確率で当選を引いていただくなど、より販売に即した集客・販促策とすることができます。

③ 多彩なラインナップ

「えらべるゲームランド」の他、さまざまなデジタル集客アトラクション、タッチレスアトラクションをご用意しております。ご利用用途に応じた装飾ツールのオリジナルデザイン対応など柔軟にご対応いたします。

「キャッチゲームズ」オフィシャルページ

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/catchgames/>

■「えらべるゲームランド」の特長

今回新たに加わった「えらべるゲームランド」は、お客様が7種のゲームを選べるのが特長で、性別・年齢を問わず幅広い集客イベントにご活用いただけます。

ブラウザゲームだからスマートフォンでも、大型モニターでもお使いいただけます。

また、レンタルでのご利用も、ご購入も可能なため、短期間のイベントから常設利用まで幅広くご利用いただけます。



<PRESS RELEASE>

7種のゲームについて詳細は下記よりご確認ください。

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/catchgames/>



■企業概要

当社は企業のあらゆるマーケティング課題の解決に向け、企画から製作・運用まで一貫して手掛けるクリエイティブエージェンシーです。スピードを増すマーケティング市場の変化、人々の価値観や社会の変化に対し、先鋭的でパワフルなクリエイティブと、デジタルを活用した新たなツールやソフトウェアでのデータの蓄積・分析により、新たな商品体験・購入の場「ラストワンマイル」の革新に取り組んでおります。

「キャッチゲームズ」オフィシャルページ

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/catchgames/>

株式会社ビーツ

<https://www.beeats.co.jp>

株式会社ビーツへのお問い合わせは下記まで

<https://www.beeats.co.jp/contact/>