

ポケモン GO の効果はいつまで続く？！

～Wi-Fi センサーで分析するポケモン GO の影響～

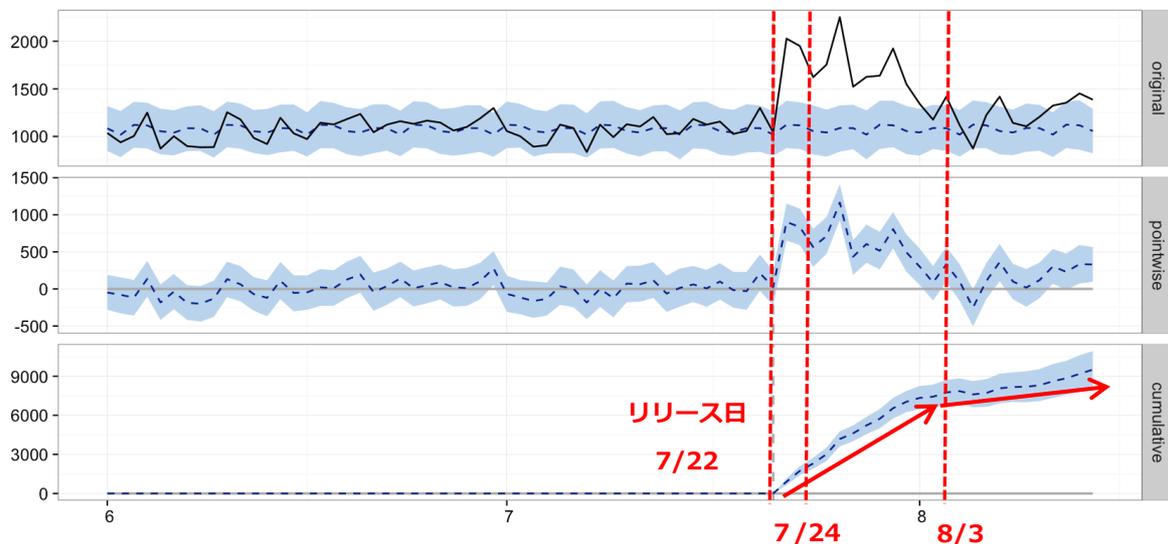
株式会社ウォークインサイト（本社：東京都新宿区、代表取締役 CEO：松井康至）は、ポケモン GO が店舗前通行量に与える影響とその持続期間についての追加分析を行いました（なお、8月5日（金）より社名および経営体制が変更となりました）。

前回同様、東京 23 区内のポケストップになっているショップ A に設置された「ウォークインサイト（WALK INSIGHTS）※」にて収集されたデータを分析対象としています（対象期間は 6 月 1 日（水）から 8 月 15 日（月））。

※Wi-Fi によるリアル店舗の顧客傾向分析サービス

■ ポケモン GO の影響はリリース後 2 週間でどうなった？

＜ショップ A の店舗前通行量（以下、「通行量」）の変化＞



※弊社の分析サービスにて使用している「バイズ構造時系列モデル」を用いて、未リリース時の予測とリリース後の数値変化を比較。一番下のグラフは、未リリース時予測値と実測値の差分の累積を表している。

< ポケモン GO によるショップ A の通行量への影響 >

	未リリース時の予測	リリース後の実測	ポケモン GO の影響	増加率
7/24 (前回)	1,646 人	2,800 人	+1,154 人	+70%
8/15 (今回)	1,078 人	1,468 人	+390 人	+36%

ポケモン GO リリースによる通行量の増加は現在も続いていると推測されますが、リリース直後と比較すると増加率は明らかに減少しています。効果を示すグラフでは配信されてから 2 週間前後から緩やかになっており、ポケモン GO の影響による効果はいまだに継続しているものの約半分程度に減少していると考えられます。

■ ルアーモジュールは店舗内にトレーナーを呼べるのか？

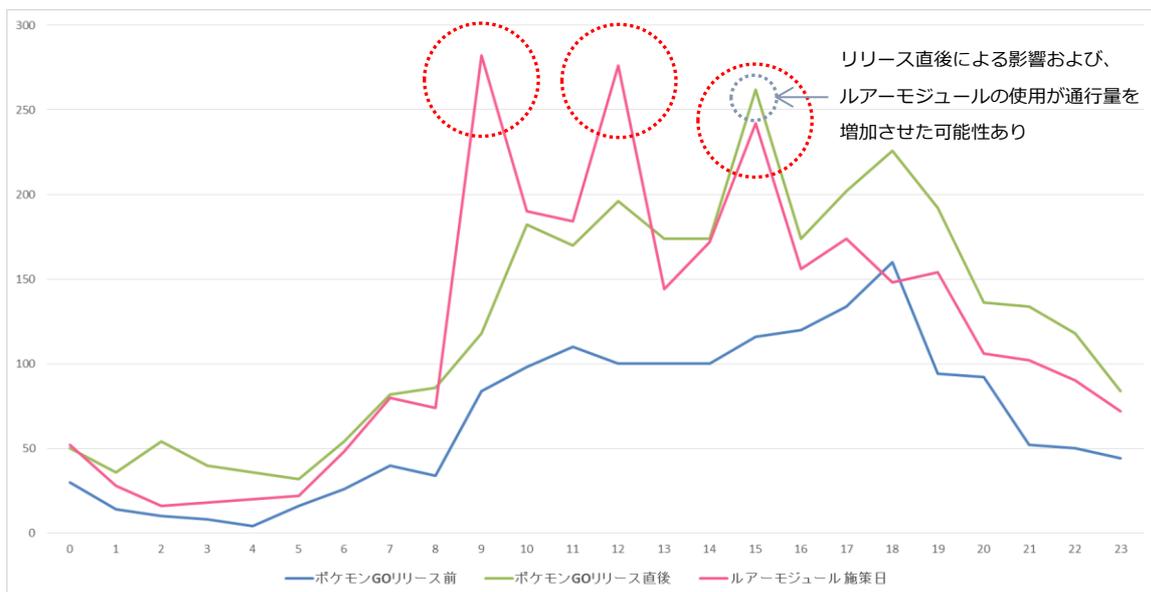
前回、ショップ A ではポケモン GO に関連したプロモーションは実施していなかったこともあり入店者数への影響は特段認められませんでした。

< (前回)ポケモン GO によるショップ A の入店者への影響 >

	未リリース時の予測	リリース後の実測	ポケモン GO の影響	増加率
7/24 時点(前回)	310 人	303 人	-7 人	-2.2%

そこで今回は、1 日の特定の時間に数回ルアーモジュール※を使用し、その告知を行うことで効果の検証を試みました。※ポケストップで使用すると 30 分間ポケモンが登場しやすくなるアイテム

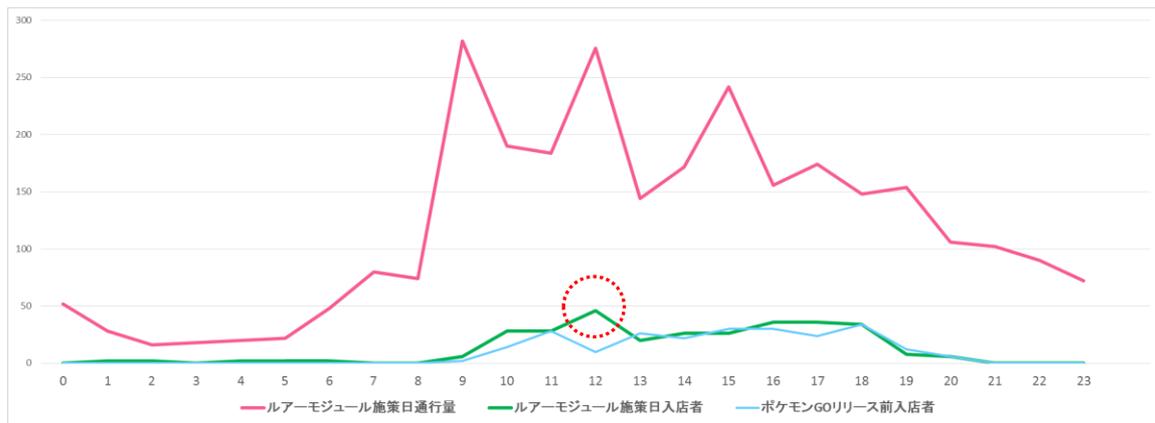
< 時間別の通行量の比較 (同一曜日) >



通行量を「ポケモン GO リリース前後」「ルアーモジュール施策日」に分け、それぞれを同じ曜日で比較しました。まず、ポケモン GO のリリースは、早朝から深夜にわたりほぼ 24 時間通行量に影響を与えていることが分かります。また、ルアーモジュールが使用されている時間帯には通常の通行量とは異なる動きが認められました。

それでは、ルアーモジュールの施策はショップ A への入店者にはどのような影響があったのでしょうか。

< 時間別の通行量と入店者の比較 >



入店者については、ルアーモジュールが使用された 12 時台に若干の入店者の増加が認められますが、その他の時間帯を含め明らかに効果があるとは言えるものではありませんでした。

弊社ではリアル店舗の顧客傾向分析サービス「ウォークインサイト（WALK INSIGHTS）」を通し、導入店舗様の課題解決に取り組んでおります。またポケモン GO をはじめとする通行量・訪問率・滞在時間等の分析につきましてもお客様のご要望に応じ柔軟に対応いたしますので、お気軽にご相談ください。

【株式会社ウォークインサイト 概要】

本 社 : 東京都新宿区西新宿 3-1-5

新宿嘉泉ビル 3F

設 立 : 2015 年 3 月 10 日

資本金 : 75,000,000 円

代表者 : 松井 康至

URL : <https://walkinsights.jp/>

本リリースに関するお問い合わせ

担当 : 齋藤

TEL : 03-6370-0771 / FAX : 03-6370-0772

E-mail : sales@walkinsights.jp

(サービス導入等)

: pr@walkinsights.jp (取材等)