

2016年7月27日

## ウォークインサイトでポケモンGOの影響を分析

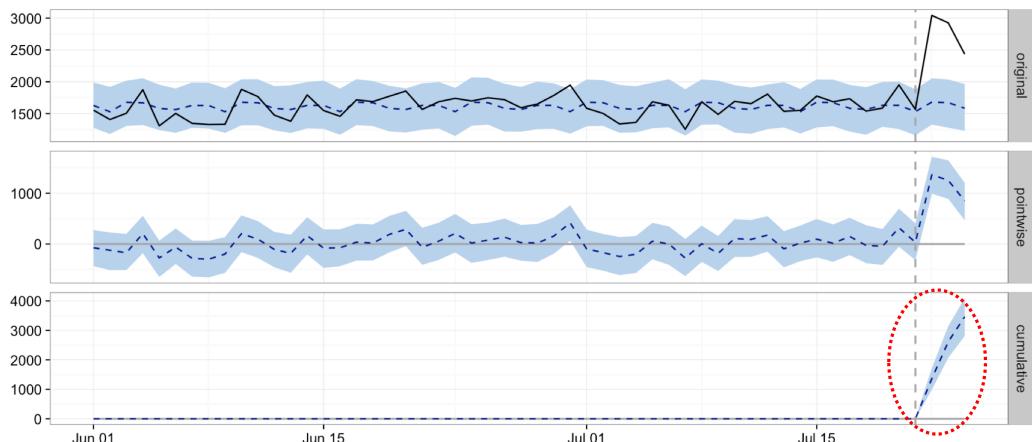
～数値で把握するポケモンGOリリース後の人流れの変化～

株式会社モバイルA ブリッジ（本社：東京都新宿区、代表取締役CEO：安英壹）は、Wi-Fiによる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）」を利用しポケモンGOのリリースが店舗前通行量および入店者に与えた影響を数値的に可視化すべく分析を行いました。

本分析は東京23区内のポケストップになっているショップAの6月1日（水）から7月24日（日）の間に収集されたデータを対象としています。

### ■店舗前を通ったことのない通行者が70%増加

< ショップAの通行者（新規）の変化 >

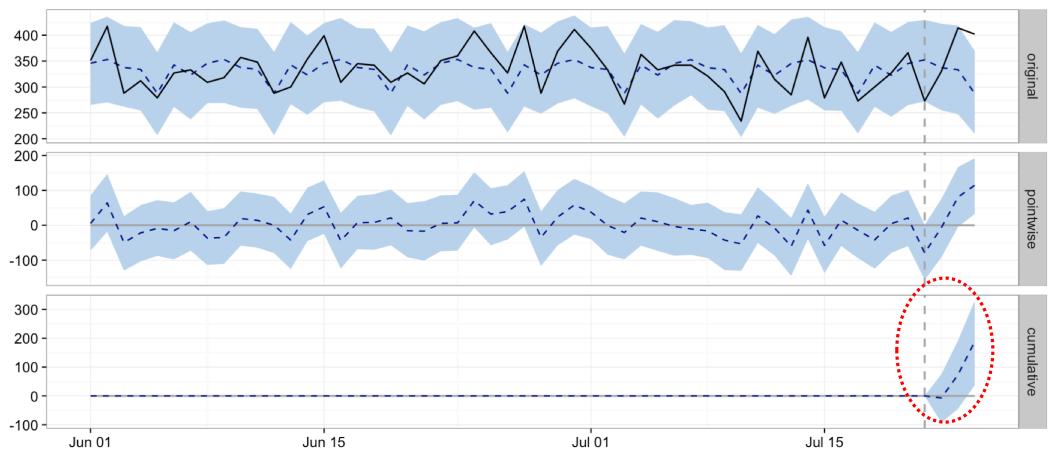


※弊社の分析サービスにて使用している「ベイズ構造時系列モデル」を用いて、未リリース時の予測とリリース後の数値変化を比較

< ポケモンGOによるショップAの通行者（新規）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  |
|-----------|----------|-----------|------|
| 1,646人    | 2,800人   | +1,154人   | +70% |

## &lt; ショップ A の通行者（リピーター）の変化 &gt;



## &lt; ポケモン GO によるショップ A の通行者（リピーター）への影響 &gt;

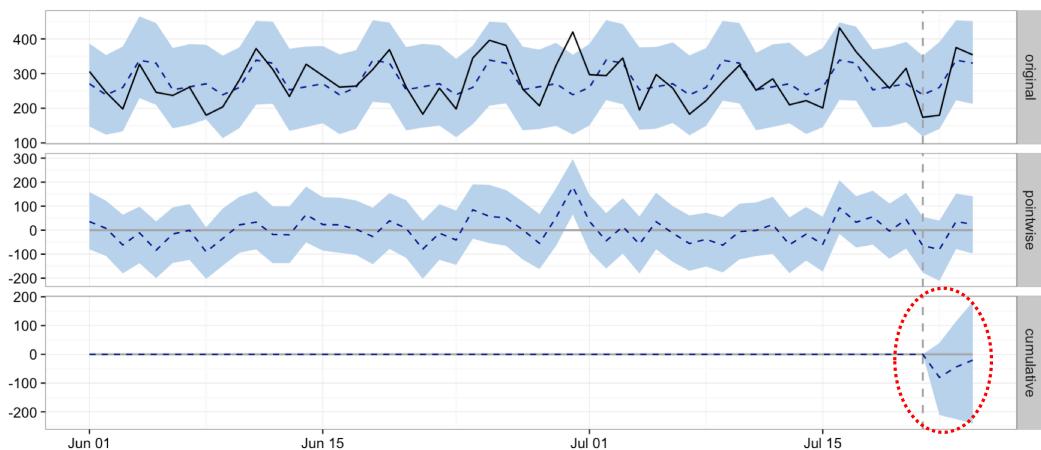
| 未リリース時の予測 | リリース後の実測 | ポケモン GO の影響 | 増加率  |
|-----------|----------|-------------|------|
| 319 人     | 382 人    | +63 人       | +20% |

7月22日（金）午前10時のポケモンGOのリリースにより、ショップAの前を通ったことがある人もない人も共に通行量が多くなっています。これはポケモントレーナーを、普段通らない場所や道に誘っていることを示していると言え、AR(拡張現実)コンテンツ×ポケモンの影響力の大きさがうかがえます。



## ■ ポケモン GO による入店者数への影響は限定的

< ショップ A の入店者の変化 >



< 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   |
|-----------|----------|-------------|-------|
| 310 人     | 303 人    | -7 人        | -2.2% |

一方、入店者に関してはポケモン GO リリース前と比較して減少 (-2.2%) という結果となりました。ショップ A はポケモン GO に関する企画は実施していないこともあり、特段効果は認められなかったと言えます。

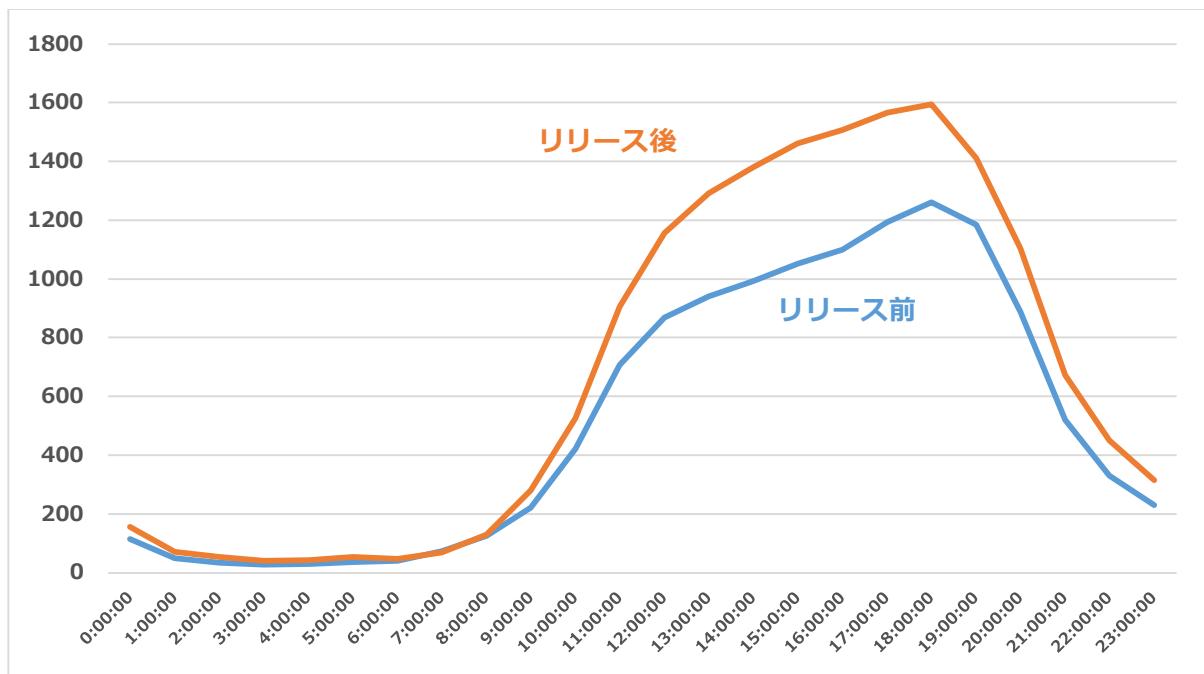
ポケストップとなっている店舗や、ポケモン GO のリリース後に通行量が増加しているエリアにある店舗は、店舗の業種・業態によっては何の施策もない場合、通行量の増加による入店の効果がほとんど認められないことが分かるため、ポケモン GO に関するようなプロモーションやイベントを実施することは意味のあることだと思われます。

## ■ リリース前後における時系列での変化

ポケモン GO のリリースにより街の人々の通行量には明らかに変動が見られましたが、実際日本での配信開始が広まるにつれ、どのような変化があったのでしょうか。ウォークインサイトで時系列の傾向を確認してみました。

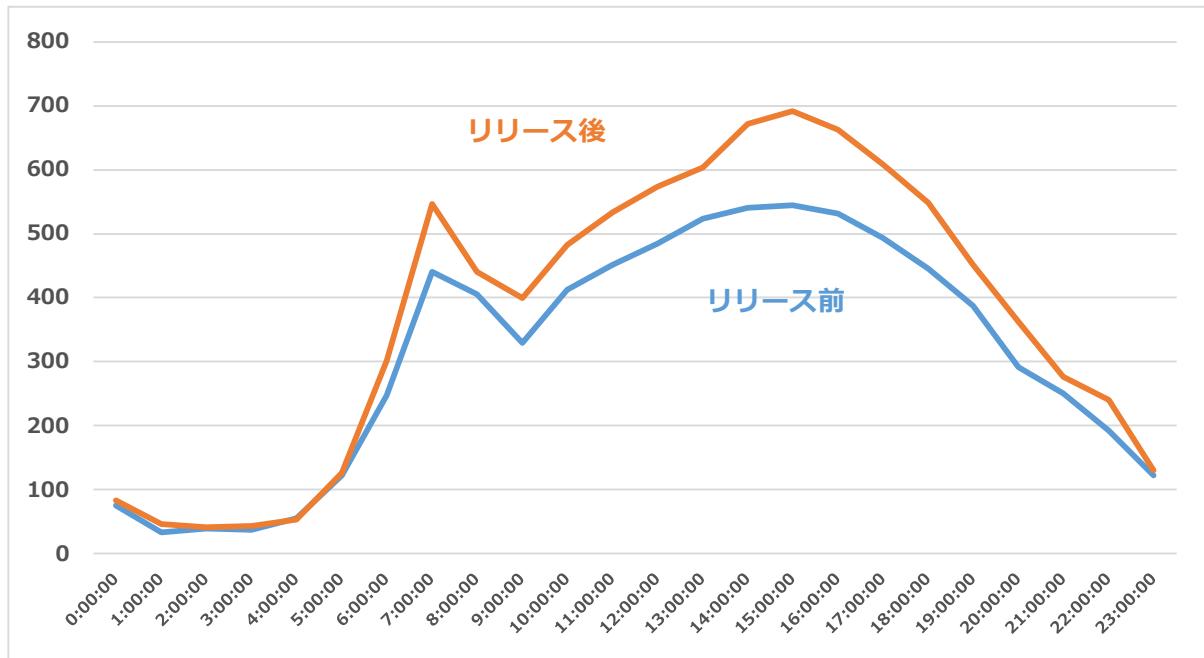
時系列分析では弊社センサーが設置されている店舗の内、路面店 26 カ所とショッピングモールなどの施設内店舗 26 カ所を抜粋しそれぞれ分析を行いました。

< リリース前と後（3日間）の通行者の変化：路面店 >



路面店のショップにおける通行者を見ると、グラフのカーブ自体はリリース前後共に同様の形を描いているものの、リリース後（3日間）は通行者が明らかに増加していることが見て取れます。リリース前の通行者は平均して 519 人（毎時）でしたが、リリース後は 679 人まで増加しました。

## &lt;リリース前と後（3日間）の通行者の変化：ショッピングモールなど&gt;



ショッピングモールなどにおける通行者も、グラフのトレンド自体は同様でした。しかしながらリリース前は平均して310人（毎時）でしたが、リリース後は371人（毎時）と、通行者が増加しています。

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）」を通じ、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ておりますので、お気軽にご相談ください。

なお次回は「訪日外国人分析」を用いました分析をお届けする予定です。

**【株式会社モバイルAブリッジ 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 : 安 英壹

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

**本リリースに関するお問い合わせ**

担当 : 斎藤

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

E-mail : [sales@walkinsights.jp](mailto:sales@walkinsights.jp)

(サービス導入等)

: [pr@walkinsights.jp](mailto:pr@walkinsights.jp) (取材等)