、世代Webマーケティング戦略 ータ」が導く

文=梶川弘徳 シー・ェフ・ウイ代表取締役

がありました。 捉えることが難しいという根本的な課題 ンライン上の数値」に依存しており、 ジメント、広告のクリック率といった「オ いているかという「オフラインの行動」を 特にパチンコホ トへのアクセス解析やSNSエンゲ が実際にどこにいて、どのように動 ユー

これまでのWebマーケティングは、

ていました。 戦略のブレや無駄な予算投入につながっ 線に関する情報が把握できないことが 意欲が高まっているのかといった生活動 告に反応しているのか、いつ・どこで購買 調でも、実際の来店にはつながらないケ ネスにおいては、Web上での反応が好 スが多いです。どの地域のどの層が広 ルのような店舗ビジ

ているのが人流データです。これはスマ トフォンのGPSやWi こうした課題に対して、近年注目され - Filログなどか

> アの通行量やピーク時間、居住地域や年 仕組みから得られるデータを指します 齢層の傾向まで詳細に把握できるように なります 人流分析ツ し、どう移動したかを可視化・分析できる ルを活用すれば、特定エリ

イミングの最適化、ターゲット属性の精に組み込むことで、広告出稿エリアやタ ズなどが可能になります。 緻化、リアル行動に基づくパーソナライ

できますし、近隣の競合店舗に足を運ぶ 布したりすることで、広告効果を最大化 地を分析してピンポイントでチラシを配 SNS広告を配信したり、来店客の居住 の人通りが多い曜日や時間帯に合わせて 人の流れを可視化して差別化戦略を立て パチンコホールにおいては、店舗周辺 人がいつ・どこを通り、どれくらい滞在 ら収集された匿名の位置情報をもとに

を変える施策も設計できます イネージや誘導看板を設置して人の流れ 入が少ないとわかれば、その動線上にサ られます。また裏通りや駐車場からの流 このように従来のWeb施策では見え

流デ 須ツー えを得るのは非常に困難でした。しかし のか」「うちの店からどれだけ流出してい 課題がチャンスに変わり始めています。 どう動いているか」を読むことにあり、 ルのギャップを埋める鍵は、「人が実際に コホールにとっては、まさに次世代の必 時間帯、地域性が集客に直結するパチン ゲットを捉える手段となり、特に立地や 取り入れることで、より深く・正確にター なかった現実の行動をマーケティングに るのか」という問いに対して客観的な答 今までは「なぜあの店には人が集まる ・タを活用することで、これまでの ルといえるでしょう。

PACHINKO

人流デ タを活用すれば、競合店周辺の

この人流データをWebマ ケティング

かじかわ・ひろのり

株式会社シー・エフ・ワイ 代表取締役CEO パチンコホール企業で営業部長として、営業戦 略や組織マネジメントの責任者で活躍し、2009 年33歳でCFYを設立。提案力が強みのパチン コ店特化型広告代理店として評価を集め、会社 を成長させてきた。パチンコセミナー多数登壇。 業界誌でも執筆活動中。着物のギネス世界記 録ホルダーであり「きものではたらく社長」としてブ ログも配信中。https://corp.cfy.jp/

える化され、自店との比較やギャップがの居住地や移動ルートなどが地図上で見滞在人口や時間帯別の混雑傾向、来訪者

て競合店に多くの人が流れていることが たとえば、特定の曜日や時間帯におい一目で把握できるようになります。 ポスターを設置したりすること 合わせて自店舗側の施策を実施 したり、回遊導線上に屋外広告や した場合、そのタイ ・ミングに

に戦略的な差を持たせる運営が と「競合と競り合うべき点」を切 析することで、「差別化すべき点」 的に使う施策も構築できます。さ 異なるプロモーション戦略を展開 ることがわかれば、エリアごとに 店とは異なる生活圏から来てい 実現できます り分け、施策やおすすめ機種など 自店と重なる顧客属性などを分 らに競合店が強い曜日・弱い曜日 し、限られた広告予算をより効率 これまで感覚や経験に頼ってい

どのくらい

論理的な施策として立案・検証で 大きな価値をもたらすでしょう。 きる点は、パチンコホールにとって た競合対策をデータにもとづ

人流分析ツールで見えること

どこから

属性・時間帯・時系列での詳細把握

どんな人が

を当ててきましたが、未来のマ 「誰に・何を・どう届けるか」に焦点 これまでのマーケティ ングは

ケティングの運用サポー

次世代の情報源となりつつあります。 地域性・生活圏の特性を浮き彫りにする の可視化にとどまらず、人間の行動心理・ な役割を担う存在であり、単なる通行量 られます。 とパーソナライゼーションが進むと考え となり、これまでにないレベルの最適化 が分析と戦略の中核になります。 現実にどこにいて、どこへ向か べてが人のリアルな行動軸に沿った設計 広告や店舗施策、 こに立ち寄ったのか」という動きと理由 上で何を見たかだけでなく、「ユーザ 人流分析ツールはその中心的 イベント、コンテンツす い、なぜそ

変化しているか

響を与えることが可能です。 で、ユーザーの選択行動に直接影

また、競合店の主な来訪者が自

1111

を先取りする存在となるでしょう。 躍的に向上しています。パチンコホー オターゲティング広告) なども精度が飛 の問題です。来訪者の行動パターンや滞 ング」が当たり前の時代になるのは時間 加速し、「リアル世界に即したマー 動配信・自動最適化による省人化戦略も って、未来予測型のマーケティングや自 たばかりです。今後はAIとの連携によ れることで、顧客の「今」を捉え、「未来」 においても、この変化をいち早く取り ×デジタル連携」のダイナミック広告(ジ 在傾向を分析し、それに応じた個別のオ CFYでは人流分析ツールを活用した やプッシュ通知を配信する「リア -ケティ ĺ

EB MARKETING OF

人流分析ツールの可能性はまだ始まっ

53 Amusement Japan SEPTEMBER 2025 SEPTEMBER 2025 Amusement Japan 52