

位置ゲーのコロプラが、
今、お伝えしたい

人を動かす

エンターテインメントの力

～気持ちが動かないと、人は動かない～

YU SAKAMOTO

2025.2.26



CONFIDENTIAL

Entertainment in Real Life

©COLOPL, Inc.



株式会社コロプラ
取締役／上席執行役員 CPO
エンターテインメント本部 本部長

坂本 佑

Yu Sakamoto

2013年: コロプラ中途入社
コンテンツ事業責任者として従事

2020年: 取締役就任
エンターテインメント本部 本部長兼任

大手ゲームメーカーにエンジニアとして新卒入社し、
プランナーに転向アミューズメント系の
ゲーム開発に携わった後、モバイルゲームの開発に従事



株式会社コロプラ

設立: 2008年10月1日 (創立18年目)

東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6F

資本金: 6,635百万円 (2024年9月末時点)

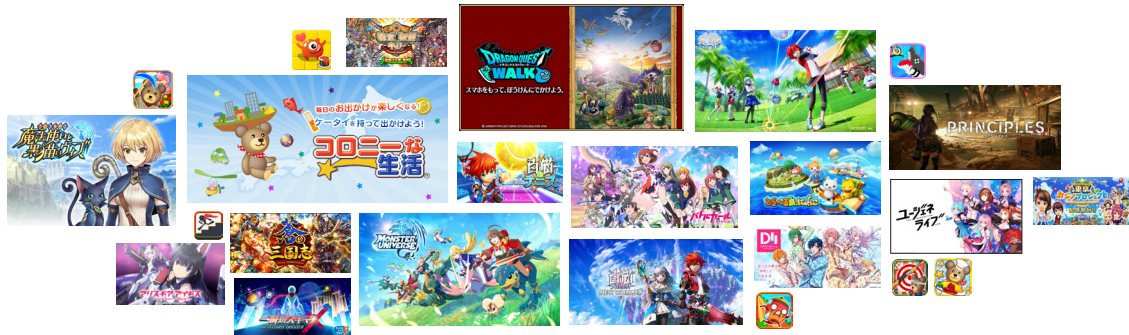
従業員数: 710名 (グループ全体: 1,235名)

事業内容: エンターテインメント事業／投資育成事業

市場区分: プライム市場



多種多様なゲームを国内外に向けて



累計**100タイトル**以上

Mission

Entertainment in Real Life

エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく

Vision

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで
“新しい体験を”届ける

”世界初”位置情報×ゲーム

クイズ×RPG

縦型3DCG×アクション

VRゲームでSteam上1位

位置ゲー×RPG

ゲーム×ライブ配信

ゲーム×ブロックチェーン



、世界初、

位置情報×ゲーム

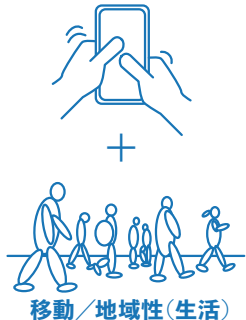
位置ゲーとは？



最大200万ユーザー突破！元祖"位置ゲー"



2019年開始！位置ゲーのヒット作！



"位置ゲー"とは

スマートフォンなど、端末の位置登録情報を利用したゲーム。
 いわゆるゲーム機、スマートフォンなどのデバイスとプレイヤーが
 あれば成り立つジャンルではなく、
 さらに"移動"、"地域性"などをプラスして
 現実と密着した遊びを主としています。

※「位置ゲー」は株式会社コロプラの登録商標です。

Entertainment in Real Life を体現したゲーム

観光庁長官も応援！

みんなで地域に活力をプロジェクト 観光庁

東北・東日本の観光を支援する「東北応援スタンプラリーキャンペーン」コロプラ様の熱く真剣な取組を心より応援しています！

携帯ゲームで町興し！

ゲートと店舗のリアル連携で大きな成果を生み出す

閑古鳥が鳴いていた地方の土産物店に、若者がどっと押し寄せる…。そんな“奇跡”を起こし、地方自治体から熱い視線を集めている携帯ゲームがある。その名も「コロニーな生活★PLUS」通称「コロプラ」。なにしろ日光の土産物店にはこのゲームのプレイヤーが1か月で800人(!)訪れ、1人で2万円分も和菓子を買うなど、ともすれば“社会現象”とも言えるフィーバーを生み出している。

東急百貨店にてコロプラ物産展開催！

1週間で来場者数4万人！

日本初のモバイル事業者と百貨店とのコラボが実現。東急百貨店吉祥寺店にて、全国のコロカ提携店から40店舗が参加しての物産展を開催。



コロプラ物産展に最大500人超えの大行列！

多摩地域における 観光地域づくりに貢献

位置情報ビッグデータを用いて観光動態調査で多摩地域に訪れる観光客の分析結果をもとにコンサルティングを実施。

位置ゲー
20th
Anniversary

リアル店舗融合施策コロカ！

今現在で、提携店舗137店が継続。
お土産数にして1,488個が対象

「コロカ」とは【店舗とユーザー】、【リアルとバーチャル】を結びつける橋渡しを可能にしたカードシステム指定の店舗で商品を買わないと、ゲーム内でのレア土産も手に入らない、というシステムが、人々を“おでかけ”に促した。

観光業界が注目する！位置情報ゲームバスツアー！ 携帯ゲーム×旅行ツアー施策の数々

じゃらんリサーチセンターとともにユーザー向けのバスツアーを開催。参加者アンケートではきっかけはゲームだが、他の参加者や地域の人々との交流など旅本来の魅力を実感できたと好評。



位置登録情報を分析し、東日本大震災による被災エリアの「人々の動き」を発表

情報プラットフォーム「コロプラ+（プラス）」における月間4,000万回もの位置登録情報を分析し、東日本大震災による被災エリアでの「人々の動き」が回復へ向かっていることを発表



エンターテインメントには
これまでに、動かすことの出来なかった人を
動かせる力がある

コロプラが提供するエンターテインメント

様々な仕掛けで人を動かす

ゲームデザイン

ついやりたくなっちゃう／つい買いたくなる／つい押してみたいくなる
また見たくなる／毎日触りたくなる

本日お集まりの皆様の中には、
人流データを活用して
人の流れや行動をコントロールしたい
という、方もいらっしゃるかと思います

みなさん、
どのような課題をお持ちですか？

例えば…

魅力があるのに
あまり人が
集まらない

この時期(時間)は
混雑するので
移動は控えてほしい

滞留させずに
別の場所へ
行動を促したい

特定の
ターゲットにだけ
来てほしい

動いてほしい(ほしくない)

さらに言うと…

購入に繋がたい

一度でも
買ってもらえれば
良さは伝わるのに

転売、爆買いは
控えてほしい

購入される
商品が
固定化されている

リピート買いを
してもらいたい

これらを解決する手段として

これらを解決する手段として

ゲームデザイン

を活用する

活用法

魅力があるのに
あまり人が
集まらない

この時期(時間)は
混雑するので
移動は控えてほしい

滞留させずに
別の場所へ
行動を促したい

**特定の
ターゲットにだけ
来てほしい**

動いてほしい(ほしくない)

特定の
ターゲットにだけ
来てほしい

ゲーム運用で

〇〇ジャンルが好きなユーザーに

遊んでほしいと言う、意思決定をした場合

特定の
ターゲットにだけ
来てほしい

ターゲットを絞りたければ
世界観づくり

例えば、昨年リリースしたタイトルで
ターゲットユーザーを変更した時



リリース時

©COLOPL, Inc. ©MIXI



リニューアル後

©COLOPL, Inc. ©MIXI



© COLOPL, Inc. © MIXI



© COLOPL, Inc. © MIXI

ゲームというエンタメなので
出来る打ち手や表現かもしれませんが、

ターゲット特性を理解して、
世界観を作る事で対象者以外を
近づけない、動かさない



**無用なトラブルや
ネガティブな反応を減らす**

さらに活用法を お伝えするにあたり

人を動かす上での
禁止事項

少しでも、お考えください

ヒント

「人を動かす際に、どんな手法が有効か」を
考えると禁止事項に繋がるかもしれません

報酬（特典）を与え行動を促す

（リワードドリブン発想）

魅力があるのにあまり人が集まらない
一度でも買ってもらえれば良さは伝わるのに

〇〇してくれたら〇〇プレゼント!



プレゼントしないと動かないくらい面倒くさい
今後、特典がないならやらない
結果、そもそも動く母数が少ない

この時期(時間)は混雑するので移動は控えてほしい

オフピークなら10%OFF



10%くらいなら行っちゃおう
そう言われても予定、休みはそこしかないし
結果的、効果は薄く、利益も薄くなる

魅力があるのにあまり人が集まらない
一度でも買ってもらえれば良さは伝わるのに

〇〇してくれたら〇〇プレゼント!



プレゼントしないと動かないくらい面倒くさい
今後、特典がないならやらない
結果、そもそも動く母数が少ない

この時期(時間)は混雑するので移動は控えてほしい

オフピークなら10%OFF



10%くらいなら行っちゃおう
そう言われても予定、休みはそこしかないし
結果的、効果は薄く、利益も薄くなる



外発的要因ではなく

内発的動機に着目する

内発的動機とは？ 人間の原始的な欲求



刺激し行動を促す

分かりやすい報酬ではなく
人が行動したくなる原始的な欲求に付加価値を付ける

人間の原始的な欲求に着目

もっとみたい

ラクしたい

集めたい

勝ちたい

価値を
見出したい

満ち足りたい

認められたい

知りたい

安全でいたい

最後に
人流データを利用する上で重要な欲求



禁止されればされる程
やってみたい

活用方法を間違えないように!

この時間は混雑するので移動はやめてほしい
転売、爆買いはやめてほしい



混むほど楽しい／定価以上の価値がある



そんな魅力的なら「行きたい」「買いたい」
逆効果

EX.ライブで見るよりVRでより近くに／必ず全員、見れます(買えます)

ゲームデザインには「原始的欲求」を満たす仕掛けが
散りばめられており、ゲームを通じたエンタメに昇華することで



**ユーザー自ら、興味と関心を持って
行動してくれる**

行動変容のポイント

気持ちが動けば、人は自然と動く

人流データ×気持ち

人を動かす

エンターテインメントの力

～気持ちが動かないと、人は動かない～

特別
対談

位置ゲー
20年史

特設サイト
開設予定

復活
バスツアー
(仮)

コロカ店
巡り

特別
ゲスト

位置ゲー20周年イベント開催予定！！

2025年5月1日～