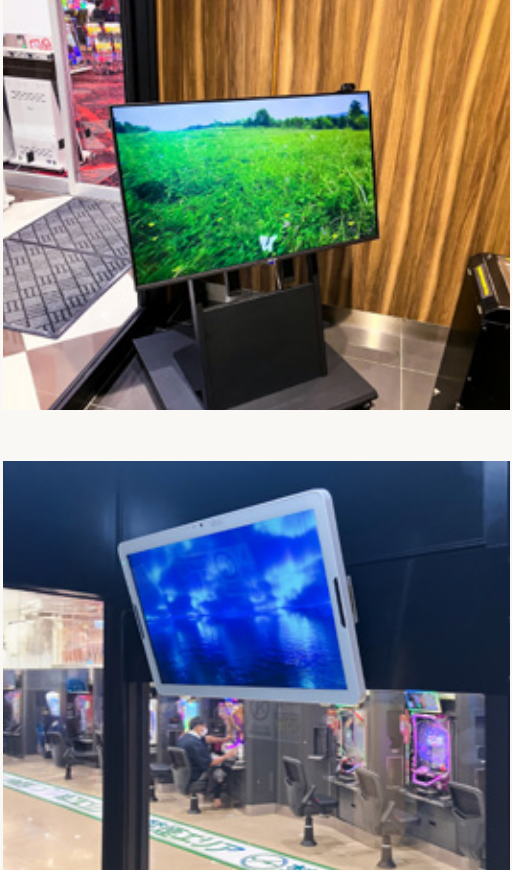


パチンコ店内喫煙所サイネージ『SMOKING AREA SIGNAGE』

一服時間(5分)でダイレクトアプローチ

喫煙者にとって憩いの場所である「喫煙所」。この空間特性を活かし、着実に喫煙ユーザーへリーチできる広告メディアが存在する。



喫煙所内で音声付き映像広告を放映する『SMOKING AREA SIGNAGE』。喫煙所の規模に応じて、タブレット型(21インチ)、テレビ型(43インチ)を設置。

店内はLEDビジョン、デジタルサイネージ、イーゼルなどの広告媒体が溢れている。しかし、スマホの普及により、ユーザーの視線はスマホに集中し、情報が届きにくいのが現状だ。

そんな中、SNS広告やWEBプロモーションを生業にするCCG ENTERTAINMENTでは、外部環境(騒音、通行人)から遮断された空間の「喫煙所」に着目。パチンコ店喫煙所向けデジタルサイネージ『SMOKING AREA SIGNAGE(以下、SAS)』の企画を立ち上げた。

音声付き映像広告で視覚+聴覚に訴求

『SAS』は、パチンコ店の喫煙所を利用するユーザーへダイレクトアプローチするための媒体だ。喫煙者の属性に鑑み、パチンコ・パチスロ関連に加え、スマホゲー

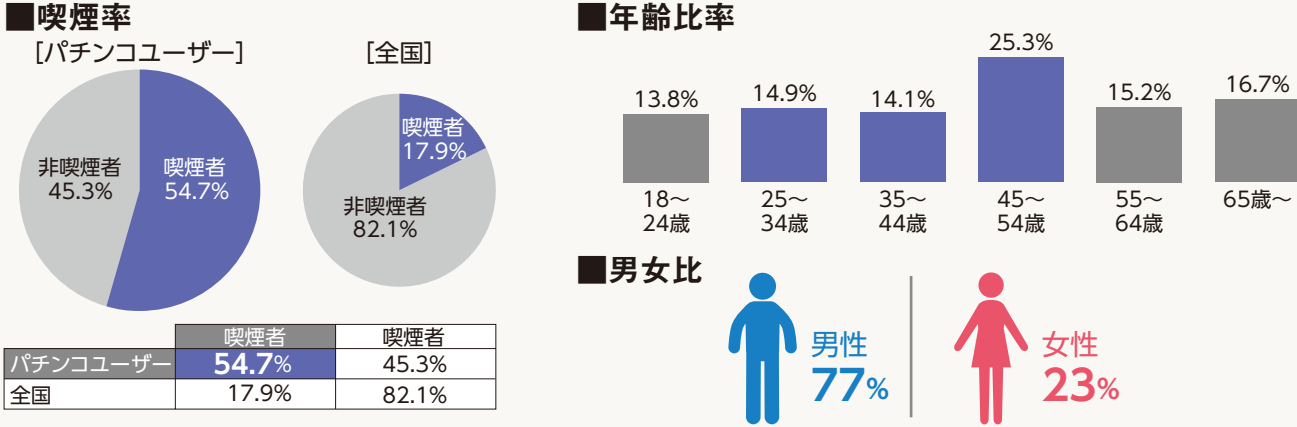
ムアプリやタバコ、公営ギャンブルを中心とした、一般企業の広告を放映している。広告主は同社が一括管理するため、ホール側の手間は一切不要で広告収入を得ることができる。設置の際の費用負担も不要だ。さらに、自店舗の映像を流すことも可能となっている。

放送ロールは、平均喫煙時間と言われる5分で緻密に構成され、屋内媒体では珍しい音声付



企画立案、営業を担当するCCG ENTERTAINMENT企画部メディアチームの須藤優氏(右)、西山翔氏(左)。

◆業界の喫煙に関するユーザーデータ

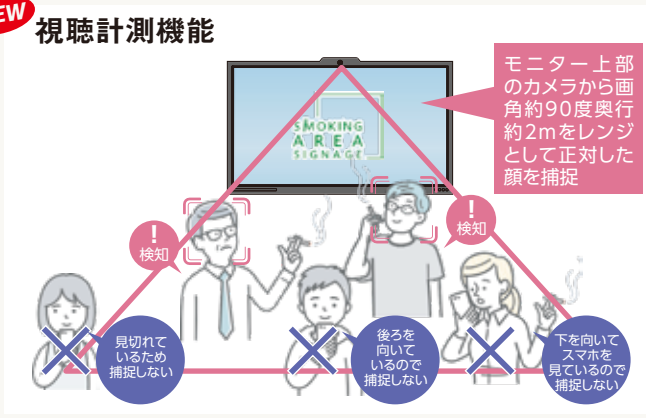


◆メディアデータ・リーチ数



◆放送ロール構成

枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠	枠
広告映像	販売枠①	販売枠②	販売枠③	販売枠④	販売枠⑤	店舗	販売枠⑥	販売枠⑦	販売枠⑧	販売枠⑨	販売枠⑩	DMM	販売枠⑪	販売枠⑫	販売枠⑬	販売枠⑭	販売枠⑮	店舗
時間	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒	15秒
5分 営業時間中繰り返し放映																		
1回の平均利用時間5~6分の間に確実にユーザーへリーチ																		
コンテンツ 30秒																		



12月1日にはAIウェブカメラを活用した「視聴計測機能」を実装。AIカメラがユーザーの顔を検出・解析することで、ユーザー属性や視聴時間が計測可能となった。効果測定が難しいOOHメディアの課題を打破した格好だ。

直近では効果測定可能な「視聴計測機能」も実装した。事業化から5年、この独自スキームが評価され関東圏100店舗に設置されるなど、『SAS』の存在感は大きさを増している。

き映像を放映することで、限られた時間で最大の広告効果を得ることができる。