

[News Release]

報道関係各位



2013年3月29日

株式会社ゆめみ

ゆめみと日本テレビ、テレビ局初となるゲーミフィケーションを使ったサービス「日テレスタンプ (β)」を開始!

株式会社ゆめみ（本社：東京都世田谷区、代表取締役社長：深田浩嗣、以下ゆめみ）は、3月28日、日本テレビ（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員 大久保好男、以下日本テレビ）のオフィシャルサイトにて、【Sprocket（sprocket）】を導入した、テレビ局のサイトとしては初めてとなるゲーミフィケーションサービス「日テレスタンプ (β)」をスタートしました。



「日テレスタンプ (β)」は、日本テレビオフィシャルサイト内の行動を「ミッション」化し、サイト内でポイントやさまざまな「スタンプ」をもらうことができるというサービスです。



スタンプは他のユーザーに共有でき、ポイントが増えると「レベル」が上がっていき、競争することができるなどさまざまなゲーム要素が取り入れられています。



現在はβ版となり、3月28日～9月末までの期間限定サービスとなりますが、今後も日本テレビオフィシャルサイト内でスタンプを続々追加予定ですので楽しみに！

■日テレスタンプ（β）について

日本テレビサイト内の行動（閲覧・ダウンロード・投稿など）により、ポイントやスタンプがもらえるサービスです。スタンプは行動回数などに応じて、もらえる種類が変化します。

詳細：【URL】 <http://nittele.jp/10cFHNV>

※このサービスを受けるにはJoinTVの会員登録が必要となります。

※現在はPCのみでの提供となります。

■ゲーミフィケーションについて

「ゲームの要素を用いて、誰でも楽しく目的を達成できるように後押しする手法」を意味します。

ユーザー行動に沿った適切なサービスの提供（おもてなし）だけでなく、楽しさや競争などのゲームの要素をサービス内に付加することでユーザーの行動モチベーションを促進することができるためマーケティング業界においても「顧客満足度向上」「LTV(Life Time Value)向上」を課題にする企業さまなどを中心に注目されています。

■Sprocketについて

Sprocketとは、「ファン」を増やすためのSaaS型エンゲージメント・プラットフォームです。ユーザーの行動を記録する「ビヘイビア・ロギング」、行動した結果を分析する「エンゲージメント分析」、ユーザーに行動を促す「ゲーム・メカニクス」の3つの機能を用いて、クライアントの課題及びユーザーの志向に合わせたサービスを導入し、迅速なPDCAサイクルを回すことが可能です。

スプロケット詳細：<http://www.sprocket.bz/>



ゆめみは引き続き、「エンドユーザーがクライアント企業の“ファン”になる“テクノロジー”を提供する」をキーメッセージとし、Sprocketを通じて「ゲーミフィケーション」という言葉が本来意味している「ユーザーへのおもてなし」を企業が提供することができるよう、今後も機能強化に積極的に取り組んで参ります。

-報道関係お問い合わせ-

株式会社ゆめみ 広報担当：和佐田

TEL：03-5432-5801 FAX：03-5432-5809 Email：s.wasada@yumemi.co.jp