

【イベントスタッフ省力化】 非接触でも集客できる「無人イベント」で人件費約4割減

新たな商品体験・購入の場を提供する株式会社ビーツ(代表取締役社長:上野山沢也、大阪府大阪市北区、以下「ビーツ」)は、2022年8月5日(金)、6日(土)にリモート接客システムを活用した「無人イベント」実証実験を大阪、福岡の大手通信キャリアショップで実施いたしました。リモートスタッフによる声かけで約8割のお客様がイベントに参加するなど、無人でも有人と変わらない集客効果が確認されたことをお知らせいたします。



■実施概要

【実施日】2022年8月5日(金)~6日(土) 合計2日間

【実施店舗】大阪市内1店舗(リモート機材2か所)、福岡市内1店舗 合計2店舗

【使用アトラクション】大阪市内ショップ(ガチャガチャ、デジタルクレーンゲーム)
福岡市内ショップ(ジャンボガラポン)

【使用システム】リモート接客システム「えんかくさん」

<PRESS RELEASE>

■展開風景



■実施背景

長引くコロナ禍で、集客イベントの実施にはさまざまな配慮が求められるようになりました。また有人イベントでは対面での会話や接触が発生してしまうため、お客様が抵抗感を感じてしまうケースもあります。お客様・運営スタッフどちらも安全にイベントを運用したい、非接触でも効率的な集客を行うことができる集客イベントはできないか、という課題を解決すべく、リモートで集客を行うイベントを検討・その効果を検証いたしました。

■実施内容



STEP1

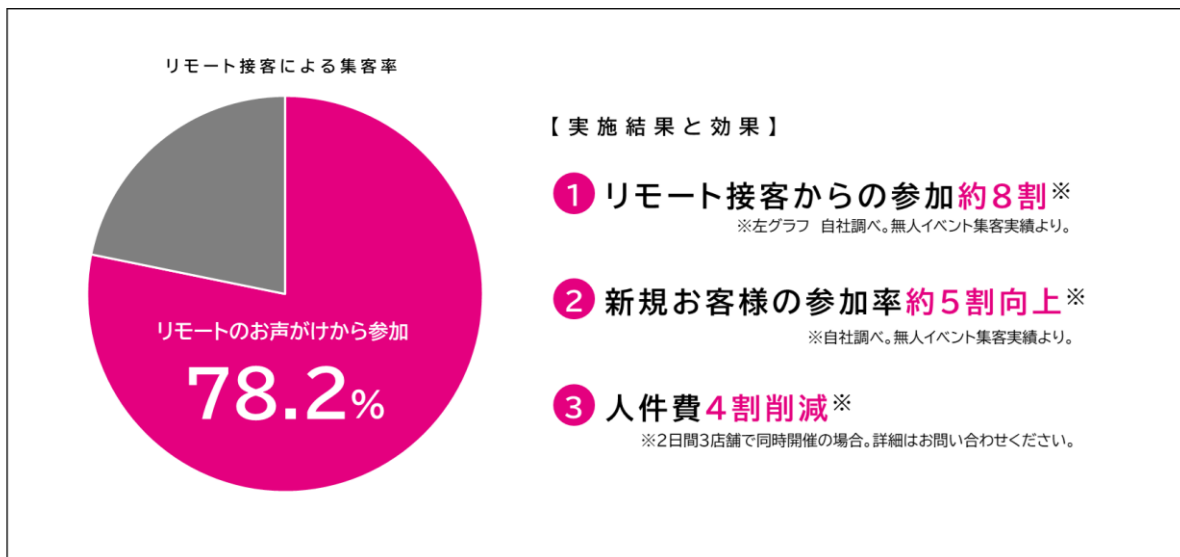
イベントブースにリモート集客用のモニターを設置し、別場所にあるスタジオからスタッフ(オペレーター)が店頭をモニタリング。スタッフは店舗前を通りかかるお客様に、画面越しにお声掛けたり、手を振ったりとアピールすることでイベントブースへの呼び込みを行います。

STEP2

イベントブースの中では、デジタルクレーンゲーム等のゲームに誘導、ゲームの結果に応じて景品を店内スタッフより配布します。

実際の接客の様子は[こちら](#)の動画をご覧ください。

■実施結果



① リモート接客によるお声かけで約8割のお客様がイベントに参加、無人でも有人と変わらない集客効果がみられた。

イベント参加者のうち78.2%※がリモートスタッフからのお声かけでイベントに参加いただきました。有人スタッフによる呼び込みがなくとも、集客効果があることが分かりました。

② 新規のお客様の参加率が約5割向上、無人だからこそ集客効果が増すことがわかった。

対面の呼び込みでは警戒される場合も多くイベントに参加いただけないケースもありますが、無人だからこそお客様の心理的ハードルが下がり参加いただきやすくなるという結果に繋がりました。

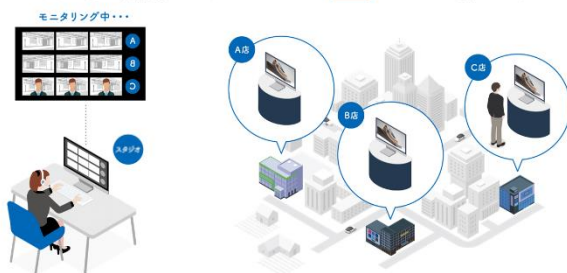
③ 呼び込みスタッフの負担軽減、人件費の削減が可能に人件費4割※削減に。

イベントスタッフが集客のために長時間立って呼び込みを行うという負担がなくなるほか、複数店舗のイベント集客をリモートで同時に対応することもできるため、人件費の削減にも繋がります。

また、遠隔地からスキルの高いスタッフがリモートで対応することで、キャッチ力の弱い店舗のサポートを行うことができ、効率よく集客効果を高めることが可能です。

人がいなくても 無人で集客できるイベント

- 1 スキルの高いスタッフがリモートで声かけキャッチ力の弱い店舗様をサポート
- 2 複数店舗を管轄することでコストを抑えます！



<PRESS RELEASE>

■集客イベントのこんなお悩みを解決

- キャッチ力のあるスタッフとそうでないスタッフでは、1日の接客数が大きく変わる
- キャッチ力のあるスタッフを入れたいが、人件費が高くなる
- アイドルタイム(通行客が少ない時間帯)は、スタッフの手が空き無駄な時間が発生する

非接触による感染予防という側面だけではなく、こうした従来からあるイベントのお悩みを解決する新しい集客手法が「リモート接客を活用した「無人イベント」」です。

■実証実験に使用したシステム

本実証実験にはビーツの「リモート接客システム「えんかくさん」とデジタル集客アトラクション「キャッチゲームズ」(※一部店舗のみ)を組み合わせ実施しました。以下、該当2システムをご紹介します。

■リモート接客システム「えんかくさん」とは



複数拠点を同時監視しながら、各拠点と遠隔接客(通話)ができるビーツの自社開発サービスです。「えんかくさん」を導入すると、オペレーター(受付・接客スタッフ)は自宅やスタジオに居ながらにして、店舗等にいるお客様に対し、遠隔で接客業務を行うことができます。

詳しくは下記「えんかくさん」オフィシャルページをご確認ください。

https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/enkakusan_real/

■デジタル集客アトラクション「キャッチゲームズ」とは



<PRESS RELEASE>

ビーツは店舗やイベントへの集客や顧客体験の向上を目的とした、独自のツール開発、販売、レンタルを行っています。集客力抜群の「デジタル集客アトラクション」の他、手で触れずにゲームに参加できる「タッチレスアトラクション」など多数のラインナップを揃えております。またご要望に応じてオリジナルゲーム制作にも対応しております。

詳しくは下記「キャッチゲームズ」オフィシャルページをご確認ください。

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/catchgames/>

■企業概要

当社は企業のあらゆるマーケティング課題の解決に向け、企画から製作・運用まで一貫して手掛けるクリエイティブエージェンシーです。スピードを増すマーケティング市場の変化、人々の価値観や社会の変化に対し、先鋭的でパワフルなクリエイティブと、デジタルを活用した新たなツールやソフトウェアでのデータの蓄積・分析により、新たな商品体験・購入の場「ラストワンマイル」の革新に取り組んでおります。

「えんかくさん」オフィシャルページ

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/enkakusan real/>

「キャッチゲームズ」オフィシャルページ

<https://www.beeats.co.jp/products/solution/digital/catchgames/>

株式会社ビーツ <https://www.beeats.co.jp>

お問い合わせは下記まで

digital-support@beeats.co.jp