



10代後半～30代 マクドナルド利用者

VS.

モンスターストライクプレイヤー

来店動機・気分・過ごし方の比較分析

両ターゲット層の行動パターンと心理状態を詳細に分析し、
効果的なコラボレーション戦略への示唆を導出



マクドナルド利用者

手軽な食事・社交・休憩を求める日常利用



モンスタープレイヤー

ゲーム体験・コミュニティ・イベント参加



一般マクドナルド利用者の行動分析

10代後半～30代の来店パターンと心理状態



来店動機

Why マックに行くのか



手軽な食事

安く素早く美味しい



社交・待ち合わせ

友人と74.4%



時間潰し・休憩

カフェ感覚で利用



限定メニュー

推し活・コラボ目的

74.4%

友人と来店



来店時の気分

心理状態・感情



リフレッシュ

気分転換・ご褒美感覚



安堵感

いつもの味で安心



背徳感

カロリー・健康への葛藤



複合的な感情



店内での過ごし方

行動パターン



おしゃべり

友人と団らん



スマホ・SNS

無料Wi-Fi活用



勉強・読書

作業スペースとして



雰囲気を楽しむ

BGM・香り・雑踏

サードプレイス

家でも職場でもない第三の場所



キーインサイト： 「気軽に居心地よい自由な空間」としてマクドナルドを活用

🎮 モンスターストライクプレイヤーの行動分析

10代後半～30代のゲーム連動型マクドナルド利用



来店動機

ゲーム体験とリアル連動

★ イベント・コラボ
限定クエスト・グッズ

👥 マルチプレイ拠点
仲間とのオフ会

📶 環境確保
Wi-Fi・電源・快適性

☺️ 通常利用
食事・休憩も併用

男性 多

男性比率高



来店時の気分

ゲーム体験への感情

🔥 高揚感
イベント参加・達成感

🤝 一体感
仲間との協力・絆

🎮 没入感
ゲームに集中

🕒 ノスタルジー
仲間遊びの思い出



特別な体験



店内での過ごし方

ゲーム中心の行動

🎮 ゲームプレイ
個人・グループ周回

🗣️ 協力攻略
仲間内で談義・長居

☰ マルチタスク
飲食しながらプレイ

🎁 キャンペーン
クーポン・グッズ取得

デジタル拠点
リアル×ゲーム体験の融合

≠ 一般利用者との相違点

- 目的： ゲーム体験が主軸
- 性別： 男性比率が高い
- 滞在： イベント時に強い動機

💡 キーインサイト

- ✓ デジタル体験の場として活用
- ✓ コミュニティ形成の拠点
- ✓ リアル×バーチャル融合需要

比較分析結果と戦略的示唆

両ターゲット層の共通点・相違点とコラボレーション企画への提案



共通点

Both Segments



サードプレイス志向

気軽に居心地よい自由な空間として活用



デジタルネイティブ

スマホ活用・Wi-Fi利用が日常



限定要素への敏感性

期間限定・コラボ企画に強く反応



推し活参加意欲

好きなコンテンツへの積極的関与



相違点

Key Differences



一般利用者

- ・食事中心
- ・コミュニケーション重視
- ・男女バランス



モンスタープレイヤー

- ・ゲーム体験主軸
- ・デジタル優先
- ・男性比率高

異なるニーズへの対応が重要



コラボレーション戦略提案

両ターゲット層の特性を活かした企画アプローチ



デジタル×リアル融合

AR・店舗限定クエスト・位置連動コンテンツ



限定グッズ開発

両層の推し活ニーズに応えるコラボ商品



コミュニティ拠点化

交流促進・特別空間演出・イベント開催



クロス誘導効果

相互ファン獲得・常連化促進・新規開拓



成功の鍵：両層の「推し活」と「デジタル体験」ニーズの融合

「史上初コラボ」の成功要因を活かした持続的なエンゲージメント戦略