




**playground**  
powered by NetMile



株式会社 ネットマイル  
〒102-0083  
千代田区麹町2-4  
麹町鶴屋八幡ビル8F  
tel:03-5211-3108  
fax:03-5211-3122  
Mail : [planning@netmile.co.jp](mailto:planning@netmile.co.jp)  
<http://www.netmile.co.jp>

社 名	株式会社ネットマイル（英字名：NetMile Incorporated）
設 立	2000年11月7日
代 表 取 締 役 C E O	畑野 仁一
従 業 員 数	40名
本 社 所 在 地	東京都千代田区麹町2-4 麹町鶴屋八幡ビル 8F
事 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 共通ポイントサービス「ネットマイル事業」</li><li>・ ネットマイル会員へ向けた「WEB広告・携帯広告事業」</li><li>・ 広告代理事業</li></ul> 
主 要 取 引 先	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 全日本空輸株式会社</li><li>・ 日本航空株式会社</li><li>・ 東日本旅客鉄道株式会社</li><li>・ 株式会社NTTドコモ</li><li>・ 住信SBIネット銀行株式会社</li></ul>
所 属 団 体	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 日本インターネットポイント協議会（JIPC）</li><li>・ モバイルコンテンツフォーラム（MCF）</li></ul>

顧客のエンゲージメントを高めるために、  
ゲームの諸要素をWebサイトに組み込むこと。

## マイレージプログラム

- ・搭乗回数やマイル数が可視化。
- ・ランクが上がると顧客は様々な特典を得ることができる。
- ・称号である会員ステータスを手にすることでステータス感を得ることができる。



## ナイキ社ランニングプログラム

- ・走行距離や時間をチャレンジ目標として可視化。
- ・他のユーザーとの交流も可能。

Nike + iPod

## Foursquare位置情報サービス

- ・ポイントやランキングを争ったり、バッジの希少性で楽しみを演出。
- ・ソーシャル上で共有を可能したことで利用を促進。

foursquare

# なぜネットマイルがゲーミフィケーション？

ネットマイルとは顧客ロイヤリティプログラムです。

## ネットマイルのポイントプログラム4要素

マイルの獲得

保有マイル数  
(マイル通帳)

会員ステータス  
(ゴールド会員)

自社のゲームコンテンツ  
(ランキング)

## ゲーミフィケーション・フレームワークの4要素

達成意欲

探究心  
・  
好奇心

自己表現  
・  
コミュニケーション

競争

顧客のエンゲージメントを高める要素

‘playground’は皆様のゲーミフィケーションに  
対するさまざまな疑問にお答えできます。

## 問題点

What?Who?



導入をしたいけど、どう  
すればいいのかわかり  
ません。

When?



時間と手間が掛かりそう。

導入＝ほぼサイトリニューアル？  
そういう機会にしか導入できない。

How?



どういうシステムを持て  
ばいいのかわからない。

ポイント、バッジ、ランキング...

?



やってみたものの、効果  
が見えない。

導入結果を数字で確認できない

## 解決策

ゲーミフィケーションに必要な要  
素をワンストップで提供します。



数行のJSを埋め込むだけで、ゲー  
ミフィケーションをはじめられます。



専用APIをご用意。お客様の状況に  
応じて柔軟に対応可能です。



ゲームメカニクスアプリケーション、  
ルールデータベース、レポート機能、  
ユーザートラッキング機能をご用意して  
おります。

レポート機能を通じて、ユーザーの動き  
をリアルタイムに把握できます。チュー  
ニングした施策もサイトに即時反映可  
能。すぐに結果が分かります。



# 「playground(プレイグラウンド)」とは？

あなたのサイトにゲーミフィケーションを実現するために、  
ネットマイルが培ってきた10年間のノウハウを凝縮したサービス



## ゲーミフィケーション

- \*ポイント
- \*バッジ
- \*ランキング
- \*ステータス
- \*チェックイン

## ソーシャル機能

- \*ゲーミフィケーションと連動したシェア
- \*シェアの効果を可視化するインフルエンس

## レポート機能

- \*ログイン数
- \*チェックイン数
- \*バッジ取得数
- \*シェア数
- \*インフルエンس数

## クラウド

- \*導入時にサーバーの設置は不要
- \*ソーシャルメディアの仕様変更は全て弊社が対応



# 「playground（プレイグラウンド）」の特徴

既存サイトとソーシャルメディアを連携させ、  
ユーザーを活性化させるためのツール

## 《ご導入先のサイト》

**playground**  
powered by NetMile

訪問  
頻度

閲覧数

CVR

下記要素を追加し、ユーザーを活性化

ポイント

レベル

ランキング

バッジ

スマートフォン向け  
ツールバー

ロイヤル  
カスタマー

滞在  
時間

外部サイトへ情報発信

ソーシャルメディア経由の  
新規ユーザー獲得、  
トラフィック増

## 《ソーシャルメディア》



‘playground’は御社のPDCAサイクルを効率的に促進させることができます。

## 【Plan】

ゲーミフィケーションの実現に必要な要素をワンストップで提供。

- ・ポイント
- ・バッジ
- ・ランキング など

## 【Action】

設定したルールを即時反映。  
PDCAサイクルの効率化を後押し。

## 【Do】

管理画面を通じてゲーミフィケーションの要素を、いつでも追加/変更可能

- ・使いやすい管理画面

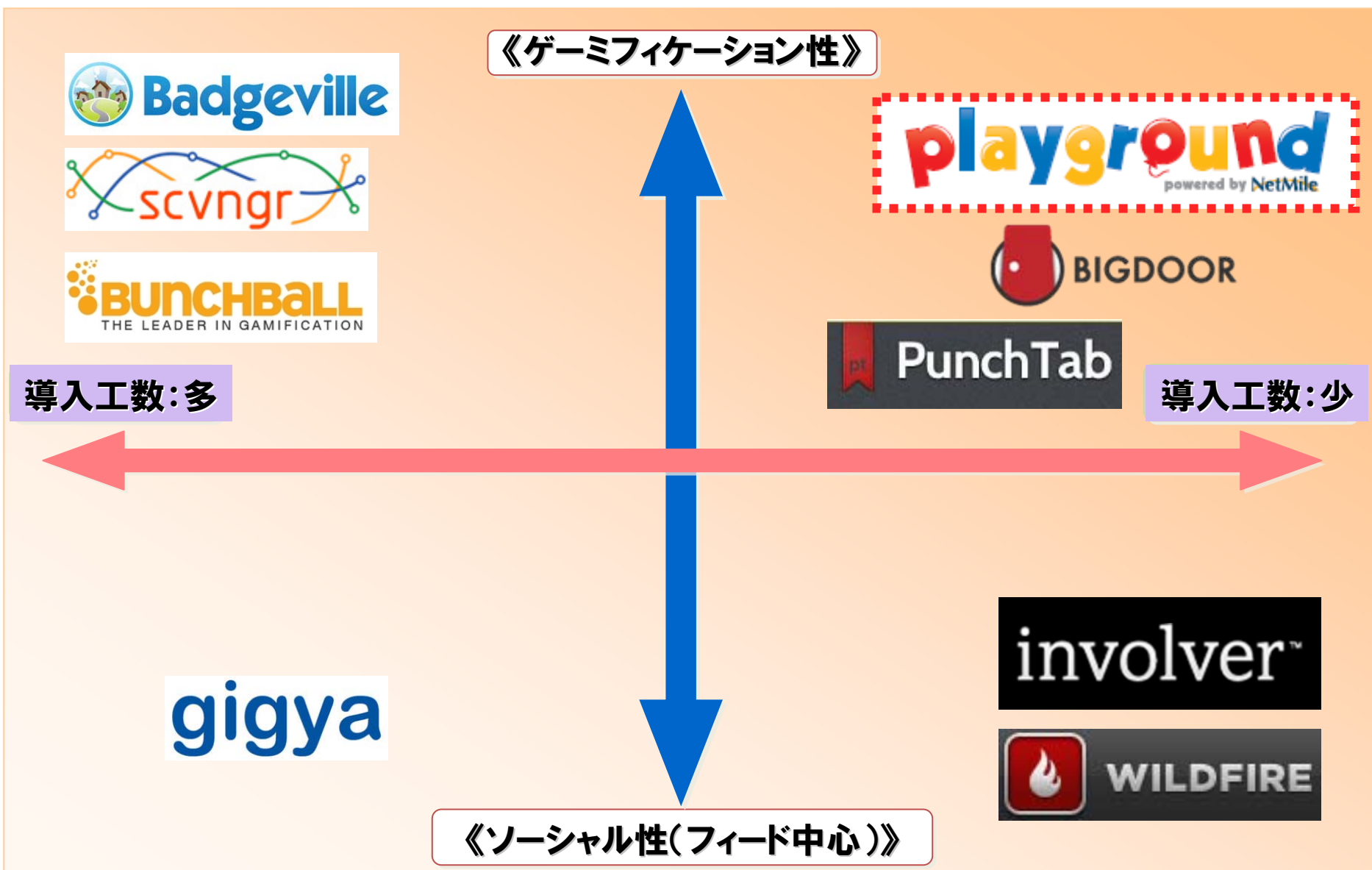
## 【Check】

レポート機能を通じてユーザーの動きを把握。施策のチューニングを支援。

- ・ログイン数
  - ・シェア数
  - ・バッジ取得状況
  - ・導入サイトのインフルエンサーを可視化
- ※今後実装予定







ツールバーやAPIを通じてポイント、バッジ、レベル、ランキングやソーシャルメディアとの連動機能を提供します。

## ゲーミフィケーション



### ・ポイント

ユーザーのアクションに応じてポイントを発行可能。  
優良顧客を可視化するための経験値も提供できます。



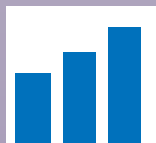
### ・ランキング

ポイントの獲得ランキングや他のユーザーのバッジ取得状況を表示することができます。



### ・バッジ

ユーザーアクションに応じてサイトオリジナルのバッジを自由に設定可能。  
また、ユーザーはバッジをソーシャルメディアにシェアすることができます。



### ・レベル

獲得ポイント数に応じてユーザーにステータスを付与することができます。



### ・マイページ

ユーザーがポイントやアクション履歴を確認できる機能。  
なお、他のユーザーのアクティビティも表示することができます。

## ソーシャル機能



### ・シェア

ソーシャルメディアへの拡散機能。ポイント発行と連動させることができます。



### ・トラッキング

ユーザー単位、ページ単位でシェアされた回数を測定することができます。

## レポート機能

playground上でユーザーが行った「チェックイン」や「シェア」などのアクション回数や効果を管理画面から確認、データ取得することができます。

## 管理画面機能

ポイントやレベル、バッジ、ツールバーのデザインなどを自由に設定することができます。



管理画面TOP

バッジ設定

ツールバー設定

導入は簡単！最短1ヶ月で御社サイトへ導入可能です。

1ヶ月～

ご発注



STEP1



STEP2



STEP3



S  
T  
A  
R  
T

- ご契約締結
- 管理画面提供
- 実施概要確定
- スケジュール確定

- ルールの設定
  - \*タグ設置場所確定
  - \*ポイント付与対象アクション
  - \*付与ポイント数
  - \*レベル定義
  - \*バッジの種類
- ツールバーデザイン
- コンテンツ制作
  - \*説明ページ、バッジ

- 管理画面設定
  - \*ポイントの定義
  - \*ターゲットの定義
  - \*レベルの定義
  - \*バッジをアップ
  - \*ツールバー設定
  - \*ウィジェット設定
- JavaScriptを生成

- タグの設置
  - 該当ページに指定のタグの設置
- 実施テスト
  - \*バーの表示確認
  - \*ポイント取得
  - \*バッチ取得等
- ユーザー向けページへアップ

月額8万円で、ゲーミフィケーションのエッセンスを導入できます。

## ◇イニシャルコスト

- ・初期導入費:50万円

## ◇ランニングコスト

- ・月額利用料:8万円
- ・トランザクション費(～月間1000万回):8万円に含まれます  
(月間1000万回～):トランザクション費発生(従量制)

※トランザクションについて:

バーの表示回数・APIリクエスト回数をトランザクションとします。

+

## ◇カスタマイズ

コンテンツ作成等も承ることが可能です。ご相談下さい。

ゲーミフィケーションで  
御社サービスを一緒に盛り上げませんか？  
お気軽にお問い合わせ下さい！

【Web】<http://ply.gd/>

【Mail】[planning@netmile.co.jp](mailto:planning@netmile.co.jp)

【TEL】03-5211-3108

【担当】松戸



# 導入事例 ネットマイルサイト

・TOPページや目的のページにツールバーを表示させます。

The screenshot shows the NetMile website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'ホーム' (Home), 'マイル(ポイント)を貯める' (Earn Miles/Points), and 'ショッピングで貯' (Earn by Shopping). Below this is a banner for 'ネットマイル“イチ押し”のFacebookページ' (NetMile's recommended Facebook page) and 'マイルをGET' (Get Miles). A section titled '新着情報' (New Information) lists recent updates and campaigns. The main content area features a 'プレイグラウンドにログインしよう!' (Log in to Playground!) section with a numbered list of steps: 1. ログインをワンクリック (Click login), 2. 上記IDをお持ちの方は簡単にご利用可能! (If you have the above ID, you can use it easily!), 3. 情報を入力し「サインアップ」 (Enter information and click 'Sign Up'), 4. ユーザーネームはログイン時に必要です。 (User name is required for login). Below this is a 'ツールバーの説明' (Toolbar Explanation) section with a numbered list of 9 items: 1. マイページ (My Page), 2. XP (経験値), PG (ポイント) (XP (Experience), PG (Points)), 3. チェックイン (Check In), 4. 共有 (Share), 5. リーダーボード (Leaderboard), 6. お知らせ/ヘルプ (Notice/Help), 7. パスワード (Password), 8. ソーシャルボタン (Social Buttons), 9. バウンディング (Bundling). A red arrow points from the 'プレイグラウンドにログインしよう!' section to the toolbar. A pink box with the text '貴社指定ページへリンク可能' (Can link to your designated page) is overlaid on the toolbar area.

プレイグラウンドにログインしよう!

1 ログインをワンクリック 2 上記IDをお持ちの方は簡単にご利用可能! 3 情報を入力し「サインアップ」 4 ユーザーネームはログイン時に必要です。

ツールバーの説明

1 マイページ 2 XP (経験値)、PG (ポイント) 3 チェックイン 4 共有 5 リーダーボード 6 お知らせ/ヘルプ 7 パスワード 8 ソーシャルボタン 9 バウンディング

貴社指定ページへリンク可能

・ツールバーを通じてユーザーへの案内を行い、サービスの認知を促進させます。



## 既存IDを使った認証



情報を引き継ぎます

サインアップ

\* ユーザーネーム

\* パスワード

\* 確認用パスワード

\* メールアドレス

\* 氏名(氏)

\* 氏名(名)

ボタンをクリックすると、[利用規約](#)と[プライバシーポリシー](#)に同意したことになります。

既にplaygroundをご利用の方、メールアドレスをお持ちの方は [ログイン](#)

・FacebookなどSNSサイトの既存IDを利用した認証が可能

The screenshot shows a web browser window displaying the NetMile user store page. The URL is <https://www.netmile.co.jp/ctrl/user/store/indexInit.do>. The page features a user profile for 'Kunihiro' with 13440 XP and 708 PG. A red dashed box highlights the top section of the page, which contains the following text:

- ・サイト上の各アクションで経験値(ポイント)が貯まる
  - \*「チェックイン」: サイト訪問
  - \*「シェア」: ソーシャルメディアへ情報の拡散
  - \*「インフルエンサー」: シェアされたページの閲覧

A red arrow points down from this section to another red dashed box containing the following text:

- ・ポイントに連動してステータスやランキングが向上
- ・アクションに連動してバッジを授与
- ・ティッカー(アクティビティーの表示)

At the bottom of the page, there are three callout boxes with red borders and white backgrounds:

- ソーシャルメディアでログイン状態** (Social media login status)
- ・XP(経験値)  
・PG(playgroundで発行されるポイント)** (XP (experience value), PG (points issued in playground))
- playgroundが提供する諸機能** (Various functions provided by playground)

The bottom of the page shows a navigation bar with the user's name 'Kunihiro', the XP and PG values, and various icons for social media and site navigation.



Kunihiroさんのプロフィール



獲得ポイント

13440 XP

708 PG

順位

35位

獲得バッジ

バッジ (11)














すべて見る

自身アクティビティ履歴

アクティビティー (最新5件)



マイル(ポイント)を貯める | カンタン！貯まる！使える！ポイントサ

5 XP, 1 PG



マイル(ポイント)を貯める | カンタン！貯まる！使える！ポイント

100 XP, 10 PG



マイル(ポイント)を貯める | カンタン！貯まる！使える！ポイント

20 XP, 2 PG



ネットマイルショッピング | 通販でマイルが貯まるポイントサービ

20 XP, 2 PG



ネットマイルショッピング | 通販でマイルが貯まるポイントサービ

20 XP, 2 PG

プロフィール

アクティビティー

バッジ

リーダーボード

アクティビティ

設定 ログアウト

Kunihiroさんのアクティビティ

全アクティビティ

 2 days ago マイル(ポイント)を貯める | カンタン! 貯まる! 使える! ポイント サービス: ネットマイル 5 XP, 1 PG >

 2 days ago マイル(ポイント)を貯める | カンタン! 貯まる! 使える! ポイント サービス: ネットマイル 100 XP, 10 PG >

 2 days ago マイル(ポイント)を貯める | カンタン! 貯まる! 使える! ポイント サービス: ネットマイル 20 XP, 2 PG >

 3 days ago ネットマイルショッピング | 通販でマイルが貯まるポイントサービス 20 XP, 2 PG >

 3 days ago ネットマイルショッピング | 通販でマイルが貯まるポイントサービス 20 XP, 2 PG >

 3 days ago マイル(ポイント)を使う | カンタン! 貯まる! 使える! ポイント サービス: ネットマイル 100 XP, 10 PG >

 3 days ago

 3 days ago

プロフィール

アクティビティ

バッジ

リーダーボード

他のユーザーのポイントを獲得した行動履歴と獲得ポイント数一覧  
※ウェブサイト上に表示させることも可能。

・他のユーザーのアクション内容を表示することで、ポイント獲得方法の認知を向上させアクションを促進させることが可能。



- ・キャンペーンと連動した特別なバッジを用意することで、ユーザーのモチベーション向上と達成感を演出します。
- ・外部に拡散してもらうことで新規ユーザーをサイトに誘導します。

The screenshot shows the NetMile Leaderboard interface. At the top, there's a red header with the title 'リーダーボード' (Leaderboard). Below it, there are tabs for '自分 週間' (My Weekly), '自分 全体' (My All-time), 'トップ10 週間' (Top 10 Weekly), and 'トップ10 全体' (Top 10 All-time). The '自分 週間' tab is selected. On the left, there's a list of users with their avatars and names, including Asagiさん, 智和さん, いち-にっ-さん, Kunihiroさん, yuさん, 宏美さん, 義信さん, and yo0048さん. On the right, there's a detailed view of the 'トップ10 全体' (Top 10 All-time) ranking. It shows a list of users with their avatars, names, and XP values. The top 10 users are Shikibuさん (88275 XP), SIUさん (86445 XP), Akkeyさん (66730 XP), 康之さん (45440 XP), Kyokoさん (42230 XP), Miyukiさん, tmさん, and 昭子さん. A red box highlights the '他のユーザーのバッジ取得情報を閲覧させることも可能。' (It is also possible to browse badge acquisition information for other users.) callout, which points to the badge icons next to the user names. Another red box highlights the '自身を中心としたランキング表示 \*ポイント取得に連動' (Ranking display centered on yourself \*Linked to point acquisition) callout, which points to the '自分 週間' tab. A third red box highlights the '全体のTOP10ランキング表示' (Display of the overall TOP10 ranking) callout, which points to the 'トップ10 全体' tab.

リーダーボード

自分 週間 自分 全体 トップ10 週間 トップ10 全体

32 Asagiさん

33 智和さん

34 いち-にっ-さん

35 Kunihiroさん

36 yuさん

37 宏美さん

38 義信さん

39 yo0048さん

プロフィール アクティビティ

リーダーボード

設定 ログアウト

自分 週間 自分 全体 トップ10 週間 **トップ10 全体**

1 Shikibuさん

2 SIUさん

3 Akkeyさん

4 康之さん

5 Kyokoさん

6 Miyukiさん

7 tmさん

8 昭子さん

88275 XP

86445 XP

66730 XP

45440 XP

42230 XP

他のユーザーのバッジ取得情報を閲覧させることも可能。

自身を中心としたランキング表示  
\*ポイント取得に連動

全体のTOP10ランキング表示

- ・ユーザーは自身の順位を確認することができます。
- ・ユーザーに対し、他のユーザーの情報を閲覧させることで競争意識や取得可能なバッジを認識させ、更なるアクションを促進することも可能。

## playgroundのためにネットマイル社が用意した独自ポイント



### ブレイグラウンド・ゴールド(PG)

※経験値(XP)とは非連動のポイントプログラムとなります。

- ・ソーシャルメディアのIDを使って認証
- ・PG付与数、回数はネットマイル社が設定
- ・PGに関する費用はネットマイル社が負担
- ・PG≠ネットマイルポイント

#### ◆目的

経験値(ポイント)を補完し、ユーザーのアクティビティを更に向上させる。※海外の同様ビジネスモデルでも採用されている

#### ◆メリット

- ・貴社にてポイント交換用に特典を用意する必要がない。
- ・工数が掛からず、すぐに導入が可能。