

myfans クリエイター向けガイド

 myfans

ガチャ機能 活用ガイド

— 1. ガチャ機能とは？

「何が当たるか分からない」 体験型の販売機能

単品販売で公開されている画像・動画を景品として設定し、ユーザーが1回ごとに抽選で1つのコンテンツを獲得できる販売機能です。単品販売とは異なり、

「コンプリートしたくなる」体験性が加わることで、新しい形での販売・提供が可能になります。

🏆 景品は4ランク構成 ✨

S賞 最上位ランクの景品

A賞 上位ランクの景品

B賞 中位ランクの景品

C賞 標準ランクの景品

ラストワン賞

最後の1つを引いたユーザーに渡される特別な景品も設定可能

— 2. ユーザーごとに景品が独立する「BOXガチャ方式」

myfansのガチャは、**抽選がユーザー単位で完結する「BOXガチャ方式」**。1回980円・景品10投稿の場合、ユーザーAが1回引くとAの残りは9投稿に。でも**ユーザーBの残りは10投稿のまま**、抽選はユーザーごとに独立して進みます。

	1回目	2回目	3回目	...	10回目
ユーザーA	1/10	1/9	1/8	...	1/1
ユーザーB	1/10	1/9	1/8	...	1/1
ユーザーC	1/10	1/9	1/8	...	1/1

💡 BOXガチャのポイント

- 抽選は**ユーザーごとに独立**
- 引き切れれば**全コンプ**可能
- **在庫切れなし**でファン増にも対応

※ 既に単品販売で購入済みの投稿がガチャに入っていた場合は獲得済み扱い（当選扱い）。すべて購入済みの場合はガチャを引くことはできません。

— 3. ガチャを引くユーザーの傾向

ガチャを引くユーザーには**プラン未加入の方**や**未購入の方**が多い傾向。
ガチャを「**お試しの場所**」として設計することは、新規ファン獲得に向けた有効な打ち手のひとつです。
活用方法は多岐にわたります。



新規ファン獲得

「お試しの場所」として
新規ファン獲得の入口になります。



既存ファンへのアップセル

既存ファンへのアップセル施策として
取り入れるケースも多数。



離れたファンの呼び戻し

一度離れたファンを呼び戻す
きっかけとしても活用できます。



柔軟な設計が強み

ファン層や活動フェーズに応じて
柔軟に設計できます。

— 4. ケースA：お試し型

対象：ライト層・新規ファン

狙い

低単価で「ファン化の入り口」をつくる

設計ポイント

- ▶ ハズレ感を出さない——C賞にも短尺動画を入れる
- ▶ 本数多めでコレクションしたくなる状態を作る
- ▶ S賞はガチャ限定要素（シークレット・限定動画）で複数回引いてくれたファンへのご褒美
- ▶ ラストワン賞に総集編 → 引き切る動機づけ

— 5. ケースB：プレミアム型

対象：コアファン・熱量の高い既存ファン

狙い

高単価で「ここでしか手に入らない」特別体験を提供

設計ポイント

- ▶ 景品全体で「特別感」「期待感」を演出
- ▶ S賞・ラストワン賞ともにシークレット動画 → 最後までワクワク感を維持
- ▶ C賞が画像のみだと満足度が下がるため、短尺動画で底上げ
- ▶ B賞・C賞も価格相応の満足度を担保（ガチャ用にしっかり用意）

— 6. ケースC：標準型（おすすめ）

対象：新作ファン+過去作コレクション目的の既存ファン

狙い

最新作と過去人気作を組み合わせたバランス運用

設計ポイント

- ▶ 本数を絞り、自信のある投稿だけで構成
- ▶ S賞＝最新作で新規層を引き込み
- ▶ A賞・B賞＝過去の人気作で「当たって嬉しい」設計
- ▶ C賞には過去作の動画を組み込んで物足りなさを回避

★ ラストワン 総集編など特別感のあるコンテンツを設定