

1. そもそもマーケティングとは？

1950年代、作ったものを売るのではなく、
売れるものを作る、ということで生まれたもの。

2. 現在も一般的に使われている、マーケティングの代表的なものは？

STP

セグメンテーション⇒市場細分化
ターゲティング⇒市場での目標設定
ポジショニング⇒市場での位置取り

3. 新しいマーケティングとは？

STPと調査（広告）で、モノが売れなくなってきたことがきっかけとなって
生まれる。

①コンシューマー・インサイト

脳科学の発展もあり、ヒトがモノを買うとき、先に手が出る（考えは後）
ということが明らかになってきた。
つまり、自分では自分の行動をことばで明確に説明できない・・・
そのことを念頭に置いて、消費者の深い感情に寄り添い、
ことばにできない想いを明らかにしていく。

②クリエイティブ・マーケティング

マーケティングの行程のなかで、クリエイティブに重きを置く。
アイデア・イノベーションは、クリエイティブ・マーケティングの
最重要課題。

③ソーシャルメディア・マーケティングと【ゲーミフィケーション】

インターネットによって、評判(レピュテーション)があつという間に広がる現在。
ソーシャルメディアを駆使した、消費者(顧客)との関係性の構築が大事。
(ただし、関係性の構築は時間がかかり、すぐに売り上げがあがるというもので
はない、という面もある)

そこで、「コンシューマー・インサイト」を考え合わせること。
また「ゲーミフィケーション」を駆使することが重要。

「ゲーミフィケーション」は、ゲームを作るのではなく
「ゲームにする」ということ。楽しみながら行動できる要素を
考えていく。洪水のような情報が人々の前を通り過ぎていくなか、
ゲームは、お客さまの行動をデザインするもの。”究極のおもてなし“だとも
言われている。

[Http://www.marketinghappiness.com](http://www.marketinghappiness.com)