

快適なゲーム生活を支える黄斑。ルテイン摂取で黄斑濃度の上昇を。

DSM、ゲームをより楽しむための『ゲーム視力』を提唱！！

市場拡大に向け、新規顧客層の開拓に手ごたえ

ライフサイエンスとマテリアルサイエンスのグローバル企業である DSM 社（以下、DSM）は、東京ゲームショー 2014（9月18日～21日）に出展した EIZO 株式会社、エムエスアイコン ピュータージャパン株式会社、SteelSeries APS のプロモーション施策として、『ゲーム視力』測定コーナーの運営協力をし、眼に欠かせない栄養素『ルテイン』摂取の啓蒙を行いました。

■新規顧客層の開拓：若者のアイケア意識の高まりを活かす

本施策の狙いは、既存のユーザー層とは異なる若者にルテインを広めて新規顧客層を作り出し、ルテイン市場の拡大を図ることです。そこで、PC 眼鏡の普及に伴う若者のアイケア意識の高まりを活かしながら、コアなゲームユーザーである来場者に向けて、よりゲームを楽しむためにルテインを摂取するよう呼びかけました。

■施策の特徴：『ゲーム視力』で若者の興味を刺激する

若者への訴求にあたって、興味を持っていただくために『ゲーム視力』を提唱しました。黄斑が司る『コントラスト感度』などを『ゲーム視力』と定義し、ゲームパフォーマンスへの影響を紹介しながら、黄斑濃度を上げるルテインの重要性を啓蒙しました。

当日は、医療用の黄斑濃度測定機械を利用し、黄斑濃度を『ゲーム視力』の参考値として提示。さらに、プロゲーマーチームの平均値と自身の数値とを比較していただくことで、参加意欲や情報の拡散性を高めました。

■普及に手ごたえ：多数の参加とメディア掲載があり、SNS 上でも拡散した

『ゲーム視力』測定コーナーは常時 40 分～60 分待ちと大盛況で、4 日間で 839 名の方に検査を受けていただきました。また、新しい定義に興味を示したゲーム専門メディアをはじめ 40 以上のメディアに掲載されたほか、SNS 上ではルテインや野菜の摂取を宣言するコメントも多数見られ、これまでルテインと馴染みの薄かった若年層への波及効果が見込まれます。

DSM では、構造機能表示解禁の機会を活かしながら今後もルテイン啓蒙に力を入れるとともに、原料供給だけでなくマーケティングや市場開拓、製品開発サポートといった“ソリューション”の提供に力を入れ、業界全体の活性化に繋げていく考えです。

<参考資料>

FloraGLO®ルテイン

ルテインは、健康な黄斑と網膜のための大切な要因である黄斑色素濃度を高める働きがあります。そのため、ルテインが含まれる果物や野菜を多く食べると、加齢黄斑変性（AMD）や白内障のリスク軽減につながるということがわかっています。また、黄斑色素濃度は眼球水晶体の透明度に関係しています。

FloraGLO®ルテインはケミン・ヘルスの特許製法により、マリーゴールドの花から抽出・精製・結晶化した天然素材で、人間の身体に存在するルテインと同一のものです。マリーゴールドから抽出したままのマリーゴールド・オレオレジン（エステル体）を精製および結晶化することで、汎用性の高い製品が実現しました。