

スマートフォン・タブレット調査システム“MobileMY”にて取得した

アニメフェスタ会場調査 —インドネシア（ジャカルタ）—



合同会社 サーベイマイ
2013年9月

“MobileMY”とは？

スマートフォン/タブレット(アプリ)を利用した、**オフライン**回答調査システムです。
たとえば、イベント会場でのブース/展示物評価を、写真撮影とともに実施できます。

これまでの紙ベースの調査と比べ、

- ・ 調査と同時に写真や動画撮影ができ、**興味のポイントを明確**にした上で回答内容を分析することができる。
- ・ オフラインで回答データを保存でき、回答送信後に集計結果が**即座**に出せる。
- ・ これまでなかったデバイスでの調査であり、回答者は写真撮影などしながら、モチベーションを保って回答できる。
- ・ 基本的にはCAPIであるため、調査員の負担が非常に少ない。



- ① 自社ブースの評価（ベンチマークや競合との比較など）、
 - ② 会場内の興味をひくものの収集など、
- テーマに沿って質問パターンを設定できます。

“MobileMY”会場調査の流れ-セルフ調査の場合

①リクルーティング



イベントに来場したスマートフォン・タブレット保有者に対して調査回答を依頼。

②インストール



入口でのオリエン時、または調査回答前に、調査用アプリをダウンロード&インストールしてもらう。

Google playやApp storeなどからダウンロードします。

③実査



会場内で何かを感じたその瞬間をとらえて調査に回答してもらう。

実査中は、インターネット接続なしでも回答可能です。

④回答送信



回答終了後、ネット環境下で回答データを送信してもらう。

⑤集計、分析



集まった回答データ、写真データなどをダウンロードし、集計、分析へ

回答送信後、即座にローデータをサーバーからダウンロードできます。

“MobileMY”ソリューション一覧

“MobileMY” 利用シーン一覧

セルフ調査

スマートフォン、タブレットを保有している個人にモバイルアプリをダウンロードしてもらい、任意の場所でアンケートを実施。

生活実態調査

アンケート+写真/動画撮影をオフラインで実施。
家庭用製品の使用状況、食日記など。

会場調査

来場者の目線でのイベントの評価、興味ポイントを捉える
掲示物やブース等、気になったモノの写真撮影+その評価をその瞬間に記録
イベント会場全体、あるいは個別のブースや展示物などの評価

店舗調査

消費者の目線で店舗の評価を実施。
店舗に実際に訪問して、商品の品揃えや店舗の実態などを評価

調査員実施

調査員に本システムをインストールしたデバイスを持たせて、
オフラインでのアンケートシステム(CAPI)としての利用も可能。

会場とその付近の光景



調查結果

調査概要

対象イベント: Anime Festival Asia (ジャカルタ、インドネシア)

対象者: スマートフォン、タブレット端末を保有者で、
調査用アプリケーションをダウンロードして調査に参加した人
会場入口付近で現地リクルート、アプリをダウンロードして会場で調査参加

質問数: 25問(写真撮影も含む)

回収数: N=20

調査期間: 2013年9月7日

調査実施主体: 合同会社サーベイマイ

主な質問項目

- ・会場で気になったモノ、人、ブースの写真とその理由
- ・イベントの評価(評点とその理由)
- ・一番好きなアニメのタイトルとその理由
- ・日本のアニメについて自由記述

参考-回答者属性

年代/性別	男性	女性	合計
10代	6	3	9
20代	6	3	9
30代	1	1	2
合計	13	7	20

職業	人数
学生	10
会社員/公務員	8
専業主婦	1
無職	1

結果概要

「会場で気になったモノ、人、ブースの写真とそれが気になった理由」

- ガンプラ、ねんどろいどなどのフィギュアや進撃の巨人などが多い
- コスプレ風景やガチャガチャなどの光景もある

「イベントの評価（評点とその理由）」

- 平均点として8点(10点満点中)。インドネシアではなかなか開かれないイベントなので、開催を熱望していた人が多く高評価が多い。
- スペースが狭い等で人が多すぎて身動きが大変だったという評価も多い

「一番好きなアニメのタイトルとその理由」

- 回答者によって好きなタイトルは違う、幅広く支持されるタイトルを強いてあげるとすればワンピースなど
- 好きな理由としてはストーリーや創造性をあげている回答者が多い

「日本のアニメについて自由記述」

- 前項とも重なるが、ストーリーの面白さや創造性に富んでいることが評価されている。
- また、これらが日本独自の文化であることを認識してる回答が多い

イベントで気になったモノの写真、タイトル、気になった理由-1

写真



タイトル

カプセルステーション
(ガチャガチャ)

ガンダム

ねんどろいど
鹿目まどか 舞妓Ver.

理由

どれが出てくるかわからない

組み立てることが挑戦

コスチュームがいい

属性

25歳男性、会社員

16歳男性、学生

15歳男性、学生

イベントで気になったモノの写真、タイトル、気になった理由-2

写真



タイトル

末永みらい

デカイ顔

モンキー・D・ルフィー

理由

クールなオリジナルアート

キモカワイイ

ゴムのように伸びる能力とクルーとの団結力

属性

32歳男性、公務員

22歳女性、学生

15歳男性、学生

イベントで気になったモノの写真、タイトル、気になった理由-3

写真



タイトル

ボーカロイド

ビマ・サトリア・ガルータ

フィギュアショップ

理由

歌が最高

インドネシアでの初めての
特撮番組

全部かっこいい、僕は
ねんどろいどが好きです。

属性

16歳女性、学生

26歳男性、会社員

16歳男性、学生

個票 (サンプル1-ミステリー好き)

ID 21344589
 ニックネーム Novy
 年齢 15歳
 性別 女性
 地域 ジャカルタ首都特別州
 職業 学生
 世帯人数 4人
 家族構成 (父親・母親X兄弟・姉妹)

家庭の月額支出 Rp. 4,500,000以上
 アニメの月額支出 Rp 3000000
 好きなアニメのタイトル

ちはやふる
 その理由
 このアニメは日本の文化を私に教えてくれました。百人一首など(ゲーム)

今回のイベントの点数(10点満点) 8点
 その理由
 インドネシアでは**めったにない**イベントで熱望していました。このイベントは私が好きなアニメが展示しております。どうもありがとうございます！

日本のアニメについて自由記述
 日本のアニメは**独創性**があります。魅力的なマンガも非常に多いです。(例:韓国、中国、アメリカの漫画は熱狂的になりにくい)

イベントで気になった、興味があるモノ



1番目
題名
進撃の巨人
理由
グッズ(バック、Tシャツ)



2番目
題名
ソードアート・オンライン
理由
グッズ(服)



3番目
題名
魔法少女まどかマギカ
理由
このアニメは 親近感 がとても強く感じます。

4番目
題名
氷菓
理由
ミステリーを解決(Ice cream=I scream)

5番目
題名
ダンガンロンパ(キャラクター)
理由
ミステリー解決に興味があるので



個票 (サンプル2-ガンダム好き)

ID 21363075
 ニックネーム fadel
 年齢 16歳
 性別 男性
 地域 ジャカルタ首都特別州
 職業 学生
 世帯人数 5人
 家族構成 (父親・母親×兄弟・姉妹)

家庭の月額支出 不明
 アニメの月額支出 Rp 80000
 好きなアニメのタイトル

ドットハックシリーズ

その理由

ストーリーが面白い、アクションもいい

今回のイベントの点数(10点満点) 8点
 その理由

ステージショーや展示品も魅力的ですが、
混みすぎています

日本のアニメについて自由記述

日本のアニメは**ストーリーが面白く、独創的でグラフィックも素晴らしい**



イベントで気になった、興味があるモノ

1番目

題名
 RX-0 ユニコーンガンダム

理由
 このモビルスーツは**魅力的**であり**カッコいい**ので

2番目

題名
 RX-0 ユニコーンガンダム2号機 パンシィ

理由
 形とカッコいい動作

4番目	5番目
題名 ガンブラビルダーズワールドカップ2013	題名 □□ノア・ゾロ Battle Ver. 煉獄鬼斬り
理由 アニメも印象的だし、モデルもしい	理由 ゾロがかっこいい

3番目

題名
 MSN-06S シナンジュ Ver.Ka チタニウムフィニッシュ

理由
 カラー、モデル、銃

個票 (サンプル3-ワンピースファン)

ID 21373995
 ニックネーム Ash
 年齢 29歳
 性別 男性
 地域 ジャカルタ首都特別州
 職業 会社員(一般)
 世帯人数 4人
 家族構成 (父親・母親X兄弟・姉妹)

家庭の月額支出 不明
 アニメの月額支出 Rp 2000000
 好きなアニメのタイトル

ワンピース

その理由

創造性に満ち溢れている

今回のイベントの点数(10点満点) 9点
 その理由

ナイスコスプレ、会場場所の選択、たくさんのフィギュア

日本のアニメについて自由記述

ワンピース、無制限の広がる**創造性**

イベントで気になった、興味があるモノ

1番目	
	
題名	
ルフィ バトルバージョン	
理由	
スペシャル エフェクト	

2番目	
	
題名	
シャンクス	
理由	
フィギュア	

3番目	
	
題名	
トラファルガー・ロー	
理由	
コスチュームがいい	

4番目	5番目
	
題名	題名
龍をまとったマゼラン	エネル
理由	理由
龍の特別エフェクト	サンダーエフェクト



イベントへの接触媒体

イベントの認知経路はインターネットおよび口コミから。

Q 今回のイベントはどの媒体から知りましたか。(MA) (N=20、参考値)

