

# みなとオアシスマつり 2014 報告書

東北公益文科大学  
SKIP

2014年8月26日

## 1 イベントの様子

平成26年7月26日にみなとオアシス祭内でWebページで発行されるスタンプ台紙を用いたスタンプラリーである「ゆるスタ」が行われた。また、このイベントではスタンプラリーと同時に集めたスタンプでビンゴゲームも楽しむことが出来る。第一回目となる今回は38人の参加があった。



図1 イベントの説明



図2 一等当選者の撮影会

## 2 反省点

1. 計画初期段階での打ち合わせが不十分であり、宣伝・広告の期間を十分に設けることが出来

なかった。

改善方法

計画初期段階からイベント当日までをしっかりと見据えて、大まかな行動予定、イベントまでに何が必要かを予めシミュレートしておく。また、本番当日の開場での宣伝活動において大きな看板を持って歩く、目立つ格好をするなどスタンプラリーをしていると一目でわかるような工夫をする必要がある。

2. 事前のデバッグ作業が不十分で、当日のイベント開始時に正常な状態で始めることが出来なかった。

改善方法

事前のデバッグ作業の精度を高めるため、デバッグ作業に十分な時間を確保する。特に今回は登録用システムに関するバグにより開始が遅れたので、次回同じようなシステムを作成する際には十分留意する。

3. 今回使用したQRコードに関して
  - (a) QRコードの読み込みが難しい人がいた。
  - (b) QRコードを探せない人がいた。
  - (c) 年配の方からエリアが広すぎるといった意見があった。

改善方法

(a)、(b) にかんしては、今後同じようなイベントを行う場合アクセスポイントを用いた自動取得を行えるアプリケーションの導入することでよりユーザーが分かり易いイベントとなり、ユーザー数の増加が期待できる。

(c) に関しては、説明ブースの周辺の近場にチュートリアルとして行えるような簡単なコースを作り、チュートリアルまでの人とそれ以上やる人とで区別し、段階的に商品や抽選券等のアドバンテージを与えることで、範囲の問題を克服しつつ、ユーザーのモチベーション向上につなげ

ることが出来る。

#### 4. 商品について

- (a) イベントの対象が若者であることから「ヘルシア」はあまり喜ばれないのではないかと。
- (b) イベントの後半の抽選では商品を受取に出来ない方がいた。

#### 改善方法

- (a) に関しては、ジュースなど若者受けしそうな商品にするべきという意見がでた。
- (b) に関してはイベントの後半ということもあり受取に來られなかったことが考えられる。この問題の対策として抽選の間隔を短くし抽選回数を増やしたり、一定の時間を設定しその時間内に受取に來なかった場合は再抽選を行うなどの措置が有効と考えられる。

### 3 良かった点

- 1. 参加してくれそうな人にしっかり説明することが出来た。
- 2. デザイン面で満足行くものを作れた。
- 3. 積極的に動くことが出来た。
- 4. 会場での活動の中で参加者の生の声を聴くことができた。

### 4 統計データ

#### 4.1 全体統計

登録人数	38 人
登録ページへのアクセス数	60 人
登録者割合	約 63 %
アクセス数	1090 回

#### 4.2 男女別統計

性別	人数	割合
男性	22 人	約 58%
女性	16 人	約 42%

#### 4.3 所在地別統計

所在地	人数	割合
酒田市内	28 人	73.6%
山形県内	6 人	15.9%
山形県外	4 人	10.5%

#### 4.4 年代別統計

年代	人数	割合
10 代	10 人	26.3%
20 代	6 人	15.9%
30 代	12 人	31.6%
40 代	4 人	10.5%
50 代	4 人	10.5%
60 代以上	2 人	5.2%

#### 4.5 年代別参加度

年代	獲得ポイント平均	獲得ポイント合計
10 代	39.8pt	398pt
20 代	14.5pt	87pt
30 代	24.1pt	293pt
40 代	26.5pt	106pt
50 代	28.8pt	115pt
60 代以上	15.0pt	30pt

#### 4.6 考察

登録ページへのアクセス人数から登録ページへの誘導が成功していることが伺える反面、登録者割合から登録に対して抵抗を感じる人が一定数いると考えられる。

また、男女比に関しても若干男性の人数が多いが人数があまり多くないこともありそれほど大きな差にはなっていない。

年代別に見てみると当初の狙い通り 10 代～30 代の若者の参加者が 28 人と多くなっている。参加の度合いについて 10 代～30 代の若者では参加には積極的だが、イベントの進行はやるかやらないかで二極化する傾向があり、それ以降の年代では参加にはあまり積極的ではないが参加者の多くはある程度イベントを進行する傾向があると考えられる。