

マーケ・販促担当必見！ スンプラリーに関する意識調査発表

スンプラリーで約 8 割の関心が上がる！

ユーザーが“ときめく”キーワードは「無料」・「金券」・「商品券」  
スンプラリーは紙派(39.0%)、アプリ派(34.3%)で大差なし！

スターティアラボ調査【第5弾】

企業向けに AR(拡張現実)制作ソフト「COCOAR(ココアル)」を提供する、スターティアラボ株式会社(本社:東京都新宿区、代表取締役社長:北村健一)は、スンプラリー(アプリも含む)を行った経験がある 20~49 歳の男女 449 人を対象に、「スンプラリーに関する意識調査」を 2017 年 1 月 16 日から 1 月 17 日にかけて実施し、その結果を発表いたします。

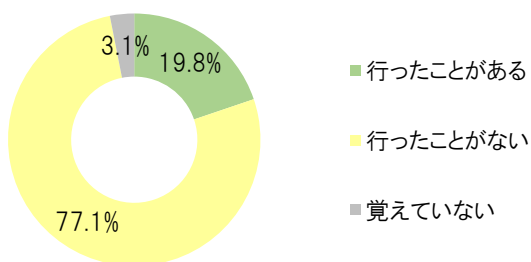
【調査概要】

- ・集計期間:2017 年 1 月 16 日~17 日
- ・調査対象:スンプラリー(アプリも含む)を行った経験がある 20~49 歳 男女 449 名
- ・調査方法:インターネット調査

【事前調査】

Q. あなたはスマートフォンやタブレットを使ったアプリ(モバイルスンプラリー)を行ったことがあるか教えてください。

- ・集計期間:2017年1月10日~13日
- ・調査対象:スンプラリーを使った経験がある 20~49歳 男女
- ・調査方法:インターネット調査
- ・調査人数:4066人



【調査背景】

スンプラリーはまちおこしや観光誘致、集客イベント等の手段の一つとして長きにわたり活用されています。近年では、スマートデバイスの普及でアプリの概念が浸透したことから、スンプラリーもアプリで実施できるようになりより利便性が高まりました。当社が自社開発する AR 制作ソフト「COCOAR」も、販促活用の幅を広げるためにモバイルスンプラリーと連動し 2017 年 1 月 23 日に実装しました。そこで今回、スンプラリーについて現状を調査すべく、スンプラリー(アプリも含む)を行った経験がある 20~49 歳の男女 449 人に対して「スンプラリーに関する意識調査」を実施いたしました。

【サマリー】

- ① スンプラリーを実施すると、その商品・地域・サービス・キャラクターに関心を持つ人が約 8 割！
- ② スンプラリーを実施するきっかけ・魅力になるキーワードは「無料」・「金券」・「商品券」
- ③ スンプラリーは紙派(39.0%)、アプリ派(34.3%)で大差がない

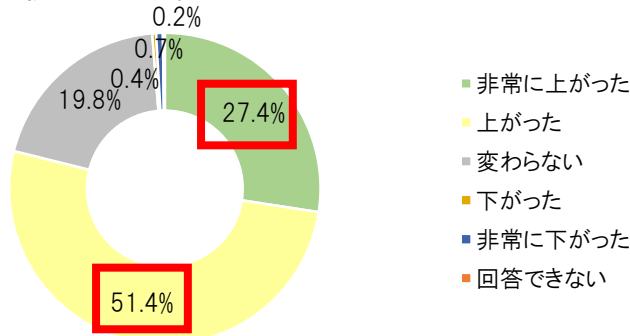
【問い合わせ先】

スターティア(株) 広報:三宅・星野 Tel:03-5339-2127 Mail:info\_mk@startia.co.jp

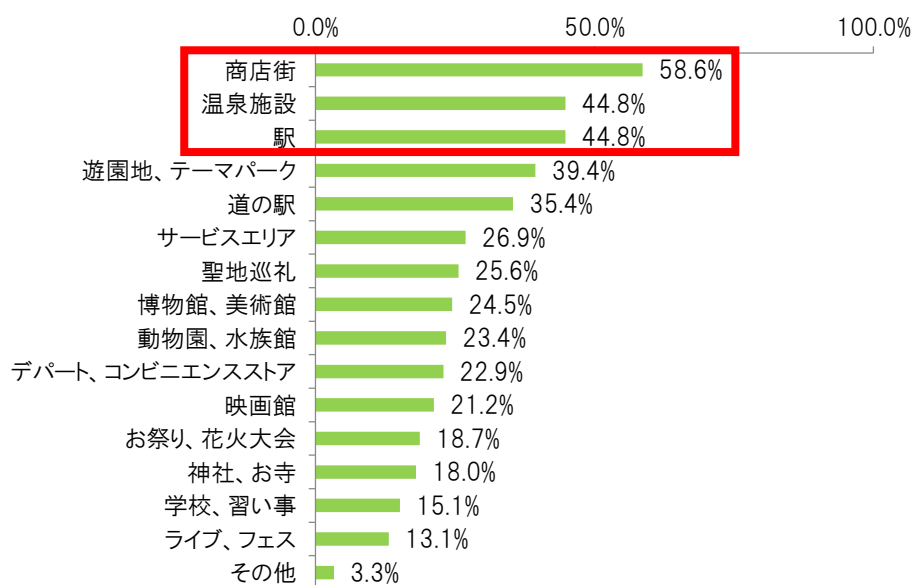
① スタンプラリーを実施すると、その商品・地域・サービス・キャラクターに関心を持つ人が約 8 割！

スタンプラリーを行ったことがある 20～49 歳の男女 449 人に対し、スタンプラリーに参加した後の、その商品・地域・サービス・キャラクターなど企画内容に対する興味関心・購買意欲に関して質問したところ、「非常に上がった」27.4% (123 人)、「上がった」51.4% (231 人) で合わせて 78.8% (354 人) と約 8 割が関心を持つという結果となった。また、スタンプラリーを経験したことがあるシーンはどこかと質問したところ、上位に「商店街」58.6% (263 人)、「温泉施設」、「駅」が同数で 44.8% (201 人) と続き、全体的な順位毎のグラフ差はなだらかながらも、「商店街」は複数の店舗が一体となって誘致活動に力を入れることができる強みがあるからなのか、2 位と 10% 以上の差がついた。続く「温泉施設」「駅」に関しては、若年層から年配層まで年代を問わず、他項目に比べて一定のファンがいることが一つの要因であると推測する。

Q. スタンプラリーに参加した後の、その商品・地域・サービス・キャラクターなど企画内容に対する興味関心・購買意欲に関して教えてください。



Q. どのようなシーンでスタンプラリーを経験しましたか。



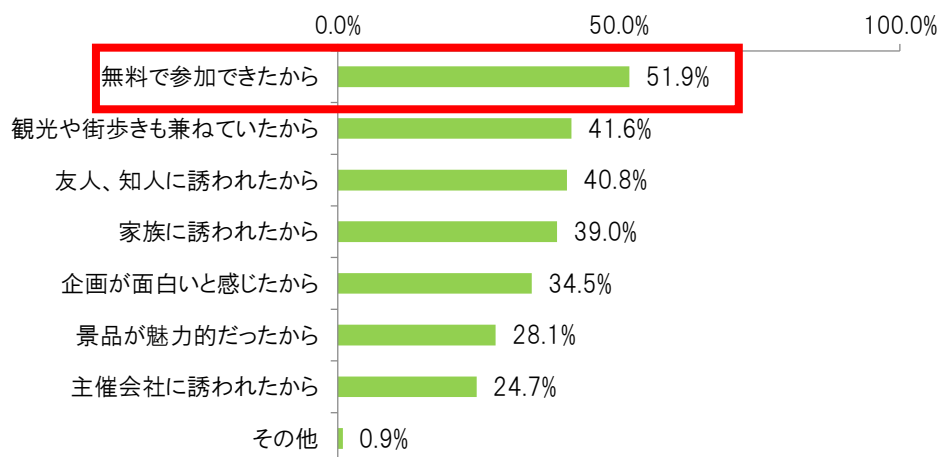
【問い合わせ先】

スターティア(株) 広報:三宅・星野 Tel:03-5339-2127 Mail:info\_mk@startia.co.jp

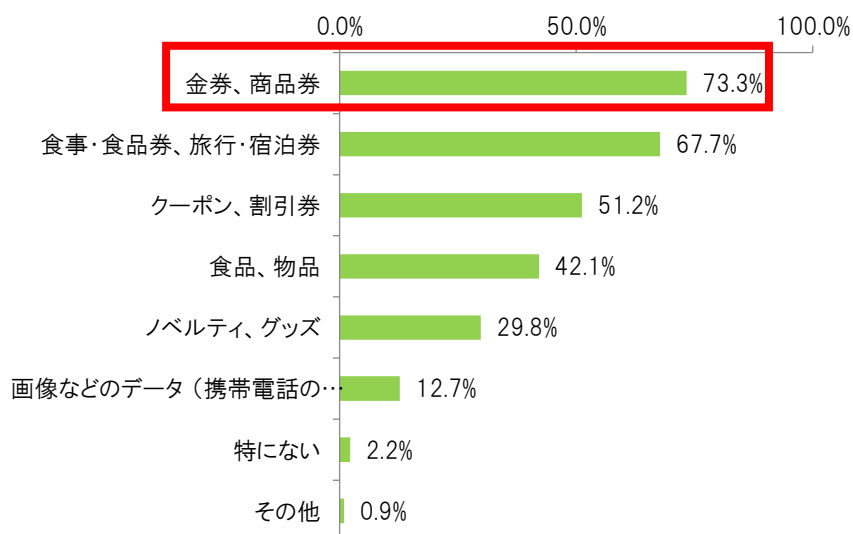
② スタンプラリーを実施するきっかけ・魅力になるキーワードは「無料」・「金券」・「商品券」

スタンプラリーを行ったことがある20～49歳の男女449人に対し、スタンプラリーに参加したきっかけと、景品があれば魅力的だと思うものは何か質問したところ、スタンプラリーに参加したきっかけは「無料で参加できたから」51.9%(233人)で過半数を占める結果となり、景品の1位は「金券・商品券」73.3%(329人)となった。この結果から、無料で参加できるというハードルの低さが参加を促すきっかけとなり、景品がある場合は、金券や商品券、食事券といったチケット類で手軽に持ち帰りができ、すぐに使うことや換金ができることなど、即時的なメリットが得られるものが好まれることが分かる。

Q.スタンプラリーに参加したきっかけを教えてください。



Q. 景品があるスタンプラリーの場合、どのような景品であれば魅力を感じるか教えてください。



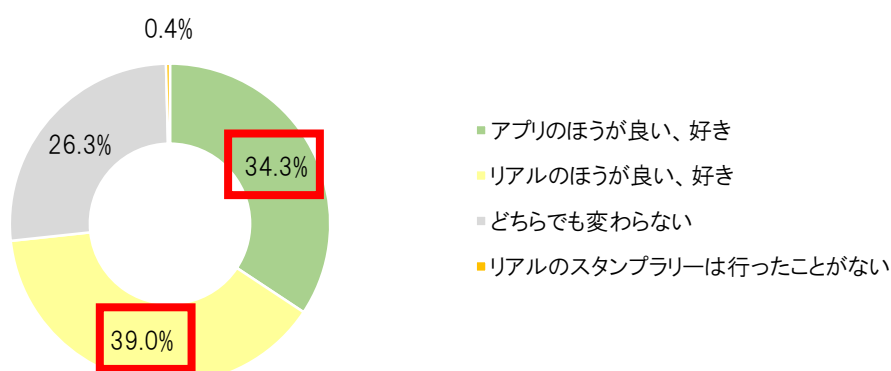
【問い合わせ先】

スターティア(株) 広報:三宅・星野 Tel:03-5339-2127 Mail:info\_mk@startia.co.jp

### ③ スタンプラリーは紙派(39.0%)、アプリ派(34.3%)で大差がない

スタンプラリーを行ったことがある 20～49 歳の男女 449 人に対し、紙(アプリ以外のチラシやカード)で行うスタンプラリーと、アプリのスタンプラリーとどちらが良い・好きかと質問したところ、「紙の方が良い・好き」が 39.0%(175 人)で、「アプリの方が良い・好き」が 34.3%(154 人)と、わずかに紙の方が良い・好きが多い結果となった。また、それぞれ良い・好きと回答した理由は何か質問したところ、紙のスタンプラリーは、情緒や達成感、温かさなどの感情に寄った意見が多く見受けられ、アプリのスタンプラリーは、手軽さやクオリティ、エコであるなど感情以外の利便性や環境意識に寄った回答が見受けられた。

Q.リアル(紙)のスタンプラリーとアプリのスタンプラリーどちらが良い・好きか教えてください。



Q. 上記で回答した理由を教えてください。

#### 【紙のスタンプラリーの方が良い・好きな理由】(一部抜粋)

スタンプを押すという物理的な行動にやりがいを感じるから / 情緒があると思った / 充電や電波状況を気にしなくてよいから / 友達ともたのしくできそうだし、実体験としてのこるからだと思います / もっと現実的な感じがするから / スタンプを綺麗に押す行為そのものが好きなので、現物が手元に残る方が良い / 人と接する良さがあるから / 達成感がある / 小さな子供からお年寄りまで参加出来、手作り感が温かく感じられ直接触れ合いながら参加出来るから / アナログな感じがいい

#### 【アプリのスタンプラリーの方が良い・好きな理由】(一部抜粋)

手軽、荷物が増えない / 出したりしまったりが楽だし、終わった後も残しておける / かざすだけなので手軽。紙を持ち歩いたり、スタンプを押したりが要らないから / 終わった後、無駄な紙が増えないから / アプリの方がその場で自分の状況がすぐに確認できてとても楽しいから / 紙媒体はゴミになる事が多いから / 参加しやすい / 新鮮さがあったから / 手軽に自分の都合の良いときにできるし、きれいで完成度の高いものもあるので / エコだから。紙をなくさないから

更に詳しい調査データをご覧になりたい方はこちらへ▼

<https://www.coco-ar.jp/whitepaper/stamprally/>

#### 【問い合わせ先】

スターティア(株) 広報:三宅・星野 Tel:03-5339-2127 Mail:info\_mk@startia.co.jp

## 【会社概要】

会社名 : スターティアラボ株式会社  
URL : <http://www.startialab.co.jp/>  
所在地 : 〒163-0919東京都新宿区西新宿2-3-1 新宿モリス19F  
代表取締役 : 北村 健一  
主な事業内容 : Webサイトの企画・制作・コンサルティング・運営・保守  
Webアプリケーションの企画・開発・販売・保守

※本リリースに記載されている会社名および商品・サービス名は、各社の商標または登録商標です。

※本リリースに含まれる調査結果をご掲載いただく際は、「スターティアラボ調べ」と明記ください。

※本リリースに記載していない調査結果もございます。詳細は下記までお問い合わせください。

## ■付帯資料 ■

### 【AR制作ソフト「COCOAR」とは】

企業向けの AR 制作ソフトです。

本サービスを導入した企業は、AR 制作を自社サービスとして顧客に提供することができます。紙媒体や商品パッケージに任意の画像をマーカーとして設定し、スマートフォンアプリである「COCOAR2」経由でマーカーをかざすと、画像、動画や 3D コンテンツを表示・閲覧することができます。大手飲料・お菓子メーカーにも販売促進ツールとして採用され、印刷会社や WEB 制作会社を中心に、1,207 社(2016 年 9 月末時点)に導入されております。ARアプリ「COCOAR」、  
「COCOAR2」は計100万以上のダウンロード数を誇ります。(2016 年 10 月末時点)

URL: <http://www.coco-ar.jp/>



### 【COCOARのモバイルスタンプラリー機能とは】

モバイルスタンプラリーが連動されることで、指定されたマーカーをかざすと AR コンテンツの表示だけでなく、指定のスタンプラリーのサイト内にスタンプを貯めていくことが可能になります。例えば商業施設であれば、施設内にある各店舗の前に看板を立て、看板をスタンプ用の AR マーカーとし、店舗案内などを AR で表示。看板を AR アプリでかざすことでスタンプが貯まると、景品や割引券といった特典が当たるといったイベント企画としての活用が想定され、集客と回遊を促します。その他にもサービスエリアや駅や沿線、観光地を巡り、スタンプを集めるといった町おこし企画での活用を見込んでいます。当社は本機能拡充をもとに、リアルイベントや実店舗のイベント企画、集客ツールとしてイベント企画会社を中心としたクリエイティブ系企業に提案して参ります。

専用ページ:<http://www.coco-ar.jp/service/cocoarpro/>

## 【問い合わせ先】

スターティア(株) 広報:三宅・星野 Tel:03-5339-2127 Mail:[info\\_mk@startia.co.jp](mailto:info_mk@startia.co.jp)