

【調査】ARは使われているのか？調査対象8割以上がARコンテンツを未体験と回答-アクアスター

イラストやデジタルコンテンツの企画・制作を行う株式会社アクアスター（所在地：東京都中央区、代表取締役社長：原田 弘良、以下 当社）は、全国の男女400人を対象にARコンテンツに関する調査アンケートを実施しました。アンケートでは、約81.5%の人が「ARコンテンツを体験したことがない」と回答し、「体験したことがある」と回答した人は、18.5%となりました。



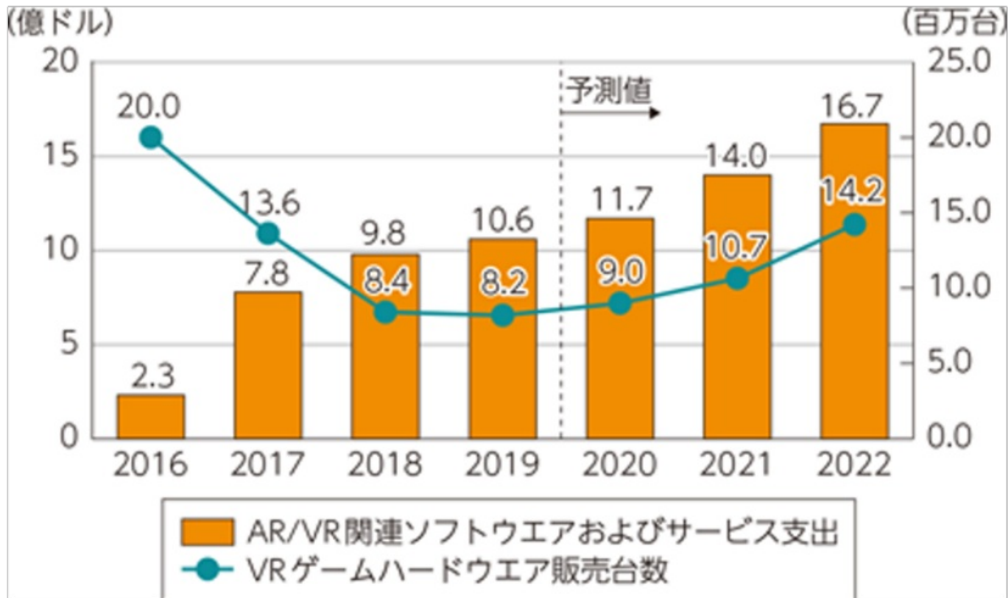
• 実施背景

総務省の「令和2年情報通信白書」によると2022年のAR/VR関連ソフトウェアおよびサービス支出16.7億ドルと予想されています。*1

「AR」は「Augmented Reality」の略で、一般的に「拡張現実」と訳されます。

スマートフォンやタブレット端末を通し、現実世界の一部に仮想の情報を重ねる技術で、ゲームはもちろん、医療現場や建築等のシミュレーションにも使用されています。非接触ながらも現実世界に近い体験ができるテクノロジーとして日常生活の利便性を向上させると期待が高まっています。

図 1



<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd114110.html>
引用：「令和2年情報通信白書」第一部 5Gが促すデジタル変革と新たな日常の構築
エ 端末（オ）AR/VR 図表1-4-1-27 世界のAR/VR市場規模等の推移及び予測

当社では、年間50000点以上のイラスト制作と昨対比250%のデジタルコンテンツ事業を展開している強みをいかし、新商品・サービスの告知の手段としてARコンテンツを開発し様々な企業に提供しています。

今回は、製品開発にあたり利用者はどのようなARコンテンツに興味があるのか、またARの普及はどの程度なのか調べるため調査を行いました。

• 調査概要

- ・ 調査方法：インターネット調査
- ・ 調査対象：全国の男女400人
- ・ 回答者数：400人
- ・ 調査期間：2021年10月13日（水）～2021年10月15日（金）

• 調査結果サマリー

- ・ 年齢・性別で好みのARコンテンツに差が出る
- ・ 最も人気のARコンテンツは「ゲーミングAR」
- ・ ARを利用する際の心理障壁は「アプリをインストールしたくない」が75.8%
- ・ ARコンテンツを未体験が81.5%

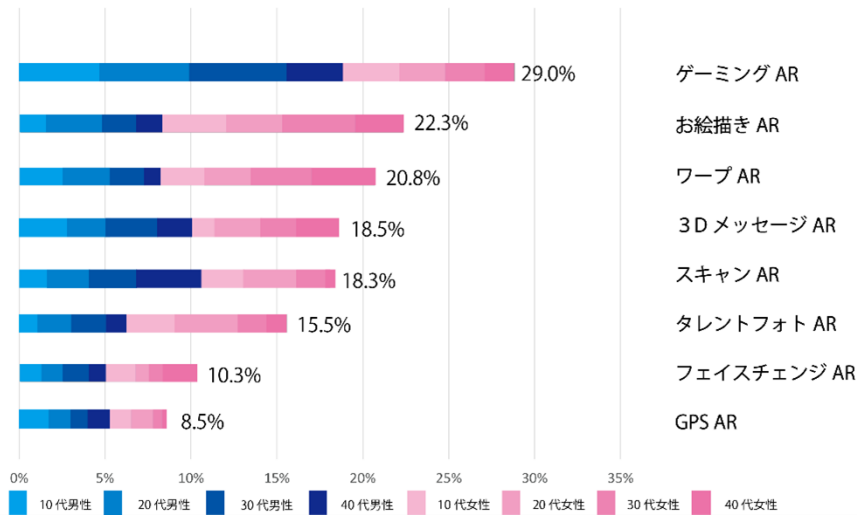
• 調査結果

当社が開発したARアプリのコンテンツから使ってみたいアプリを選んでいただきました。

Q1.あなたが使ってみたいと思うARコンテンツをすべてお選びください（複数回答）

ARパッケージの中あなたが興味を持ったものをすべてお選びください

複数回答
n=400



回答対象となったARコンテンツ（アクアスター製）

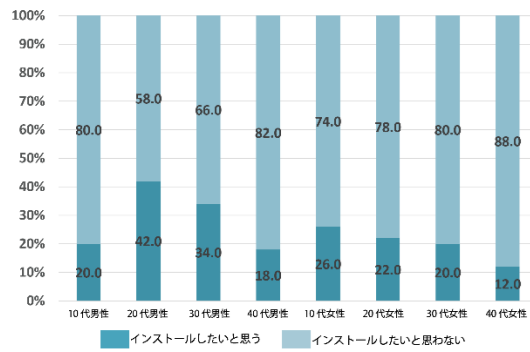
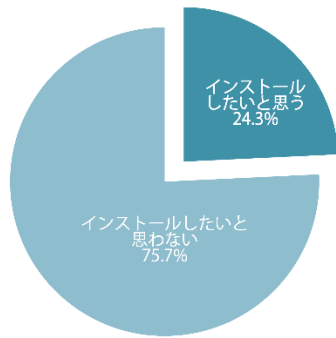


結果は、1番多かった回答が「ゲーミングAR」の29.0%、2番目に「お絵描きAR」の22.3%、3番目に「ワープAR」で20.8%となりました。逆に割合が低かったコンテンツは、「GPS AR」「フェイスチェンジAR」「タレントフォトAR」で自分の顔が映ってしまうものや位置情報など個人に関する情報を使用するコンテンツが選ばれにくい傾向が見られました。しかし、年齢や性別ごとに数値を見たところ、男性の10代は「GPS AR」が1番人気で、女性の10～20代では「タレントフォトAR」の割合が多い結果が出ています。

Q2.ARを利用する際にアプリのインストールを求められる場面がありますが、その際インストールを実行しますか？

興味を持ったARを利用する場合
ARアプリをインストールする必要があります。
あなたのデバイスにインストールしたいと思いますか。

単一回答
n=400

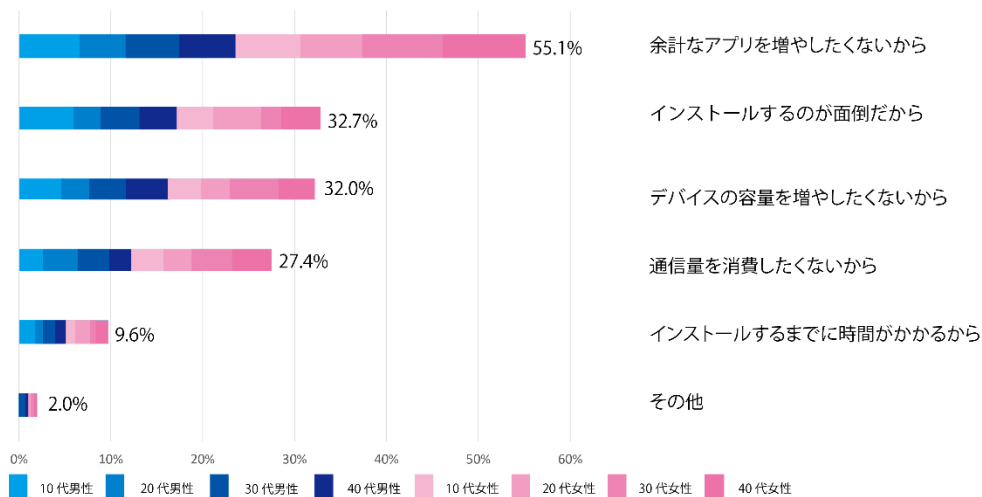


ARを体験する際に、専用のアプリをダウンロードしなければならない場合「インストールしたいと思わない」が75.8%、「インストールしたいと思う」が24.3%でした。ARコンテンツを体験してもらう際の心理的障壁がアプリのダウンロードである事が伺えます。

Q3.インストールしたくないと回答した人にお伺いします。インストールしたくない理由について当てはまるものすべてをお選びください。

インストールしたくないと答えた理由をお知らせください

複数回答
n=303

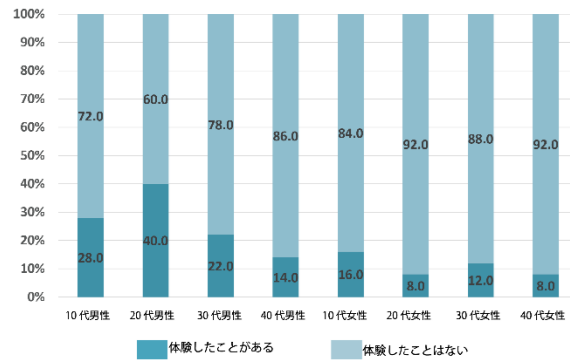
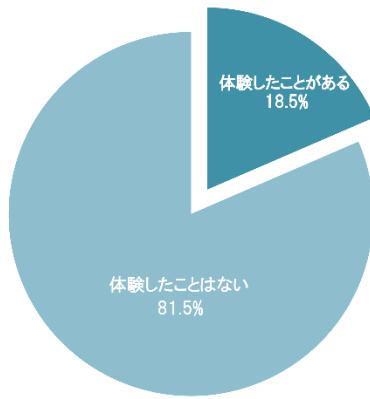


さらに「インストールしたいと思わない」と答えた方にその理由を聞いたところ、55.1%が「余計なアプリを増やしたくないから」、次いで32.7%が「インストールするのが面倒だから」32.0%が「デバイスの容量を増やしたくないから」と回答しました。アプリをダウンロードする手間やデバイスの容量がARコンテンツ普及の高い壁になっている可能性があり、ストレスを感じさせずに楽しんで体験させられる設計づくりがポイントだということが分かります。

Q4.ARコンテンツを体験したことはありますか？

あなたはARコンテンツを体験したことがありますか。

(単一回答)
(N=400)



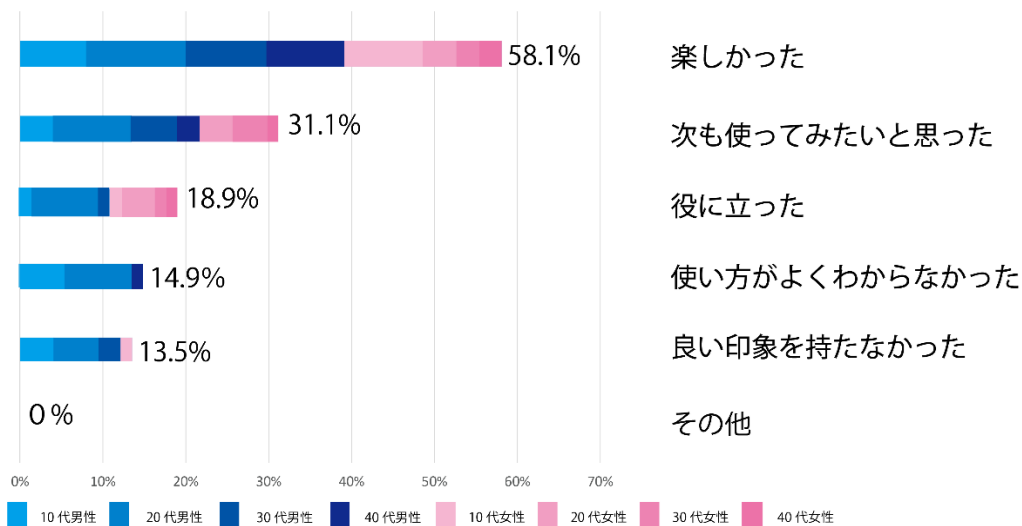
次にARコンテンツを体験したことがあるかを質問したところ、

81.5%が「ARコンテンツを体験したことがない」と回答し、「体験したことがある」のは18.5%となりました。また、男女でも体験の差が見られ、「体験したことがある」と回答した男性は約7割を占め、男性の方がARコンテンツを体験した経験があるという結果となりました。

Q5.ARを体験した人に伺います。ARを体験した際の気持ちについて当てはまるものすべてをお選びください。

ARを体験した際のあなたの気持ちをお知らせください。

複数回答
n=74



さらにARを体験したことがある方を対象にARを体験した際、どのような気持ちになったかを質問したところ、58.1%が「楽しかった」について、31.1%が「次も使ってみてみたいと思った」18.9%が「役に立った」と回答しました。

体験した半数以上がポジティブな回答であったことで、ARコンテンツは好意的に体験してもらいやすい傾向が見受けられます。また、14.9%が「使い方がわからなかった」と回答しているため、ユーザー目線の操作のしやすさ、使用方法の簡易化を制作時に考慮することでより多くのユーザーに体験してもらう機会を創出できると言えます。

• 総括

ARコンテンツは普及が進んでいますが、体験したことがある方は18.5%と未だ少ないことが明らかとなりました。しかし、体験したユーザーからは「楽しい」「次も使ってみてみたい」といったポジティブな印象が強い傾向がみられました。また、ARコンテンツを普及するためにはユーザーが「アプリをダウンロードしてもよい」と思う動機作りが大切な事が考えられます。

一方、ARアプリを利用するといった単一的な方法ではなく、「インストールを求められない」「アプリが増えない」WEBブラウザを利用したARコンテンツの開発も視野に入れていく事がARの普及を加速化していくのに必要かと思われます。

• 株式会社アクアスターについて

株式会社アクアスターは1991年の創業以来、イラストやデジタルコンテンツなどの企画・制作力を強みとする総合制作会社です。2020年以降はWEBイラスト広告・ゲームイラストのみならず、ARやVRといったデジタル領域にも事業拡大を行っています。

名称：株式会社アクアスター

所在地：東京本社 〒104-0045 東京都中央区築地2-11-24第29興和ビル5階

関西支社 〒550-0002 大阪市西区江戸堀1-22-4肥後橋イシカワビル702

代表者：代表取締役社長 原田弘良

設立年月日：1991年11月14日

公式webサイト：<https://aqua-star.co.jp/>

株式会社アクアスターのプレスリリース一覧

https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company_id/55500

【本リリースに関する報道お問い合わせ先】

株式会社アクアスター 企画営業部 兼 広報/PR担当 松井

TEL：03-5550-8511

携帯：070-4548-2212

e-mail：matsui_ko@aqua-star.co.jp

当社では専門家観点からお話を提供できます。

お気軽にお声がけください。

提供できるお話内容

- ・近年のデジタル化について
- ・イラストやデザインを利用した視覚化の利点について
- ・マンガやアニメーションなどイラストを活用した際の効果に関して