

NEWS RELEASE

カメラ・GPS機能を応用したアプリは20代に広く浸透。

女性は自己表現、男性はコミュニケーションのネタとしてフル活用！？

2012年度オリジナル調査(7)「スマートフォンのアプリケーションに関する調査」実施

最近、スマートフォンのカメラ機能やGPS機能を応用して、現実をアレンジして疑似体験が楽しめるアプリケーションが話題になっています。

(株)NTTアド(東京都品川区、代表取締役社長:軸屋真司)は、こうしたアプリケーションを「複合現実型アプリケーション」(以下、「複合現実型アプリ」と略す)と名づけ、「複合型アプリ」利用に対する生活者意識を把握するため、2012年12月14日～16日、首都圏在住20～49歳のスマートフォン所有者300名を対象に、インターネット調査を行いました。

その結果、こうした「複合現実型アプリ」は20代を中心に広く認知され、今後も20代を中心に利用拡大が見込まれることがわかりました。

具体的には以下の調査結果概要となりました。

【調査結果概要】

1.「複合現実型アプリ」の普及状況

・全体では認知率67.0%、利用率30.0%、利用意向率47.7%。

特に20代のスコアが最も高く、認知率75.0%、利用率38.0%、利用意向率58.0%。

・利用理由は、女性は「他の人と楽しみを共有できる」45.2%、男性は「便利」47.9%が上位。

男女比較すると、女性特有の理由として「自分流にアレンジできる」、「かわいい」、「個性が表現できる」等が挙がり、自己プレゼンス向上を重視、男性では「話のネタになる」が挙がり、コミュニケーション促進を重視する傾向が見られる。

2.スマートフォンのアプリケーションに関する情報源

・男性は「ポータルサイト」37.3%、「ソーシャルメディア」34.7%、女性は「ソーシャルメディア」35.3%、「家族、友人、知人のクチコミ」27.3%が上位。

・男女比較すると、女性特有の理由として「家族、友人、知人のクチコミ」、男性では「ポータルサイト」、「投稿サイト、電子掲示板」が挙がり、男女で傾向が異なる。

今回の調査では、「複合現実型アプリ」の利用理由として、利便性だけでなく、コミュニケーションや自己表現に役立つかどうかといった情緒的な面も重視していることがわかりました。

カメラ機能やGPS機能を応用した「複合現実型アプリ」で得られた面白いアウトプットや新しい体験談が、ソーシャルメディアやクチコミを通じて共有、拡散されることにより、今後も利用拡大が進んでいくものと思われます。

本調査結果に、「複合現実型アプリ」のサービス提供会社への取材等を加え、弊社ならではの視点で考察した内容を、『先事新聞』vol.29～「複合現実型アプリ」(2013年1月)として[弊社公式サイト](#)で公開しておりますので、ぜひご覧ください。

【調査概要】

- ・調査対象：首都圏在住20～49歳のスマートフォン所有者300名
- ・調査時期：2012年12月14日～16日
- ・調査手法：インターネット調査

【調査結果詳細】

1. 「複合現実型アプリ」の普及状況

「複合現実型アプリ」の認知率は全体で67.0%、利用率が30.0%、利用意向率が47.7%となりました。特に20代のスコアが最も高く、認知率75.0%、利用率38.0%、利用意向率58.0%となりました。

「複合現実型アプリ」は20代を中心に広く認知されており、今後の利用拡大も見込まれます(図1参照)。

さらに、利用経験者を対象に利用理由を聞くと、男性は「便利」47.9%、「話のネタになる」41.7%、女性は「他の人と楽しみを共有できる」45.2%、「便利」42.9%が上位に挙げられました。

男女のポイント差に着目すると、女性のポイント差が大きいのは「自分流にアレンジできる」26.8ポイント、「かわいい」23.8ポイント、「個性が表現できる」15.8ポイント、「新しい体験ができる」13.1ポイント等多岐にわたり、自らのプレゼンスを高めるために利用していることがわかりました。一方、男性のポイント差が大きいのは「話のネタになる」15.5ポイントとなり、コミュニケーションを促進するために利用していることがわかりました。

女性はスマートフォンのアプリに対して、便利さだけでなく、まわりの人と楽しみを共有したり、新しい刺激やプレゼンス向上を求めるなど、様々な情緒的価値を重視する傾向もあるようです(図2参照)。

図1.スマートフォンの「カメラアプリ」や「GPSアプリ」についてご存知またはご利用していますか。今後、利用したいと思いますか。

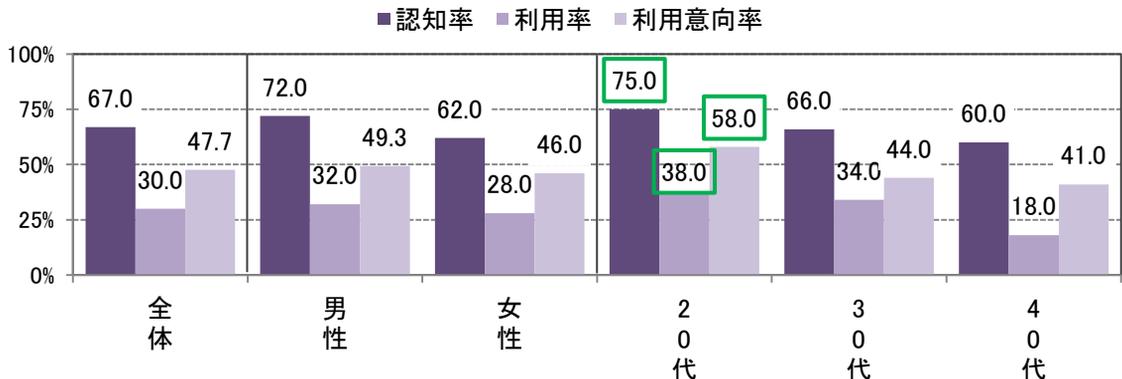
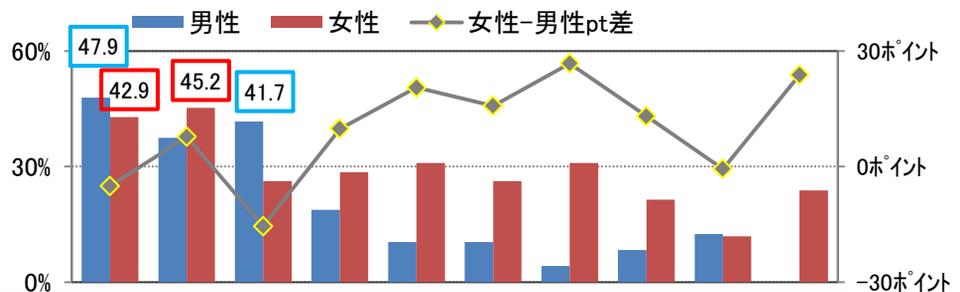


図2.あなたが「カメラアプリ」や「GPSアプリ」を利用した理由をお答えください。[複数回答]
(対象:利用者90名)
※22項目中上位10項目



	n数	便利	共有できる	他の人と楽しむ	話のネタになる	一人で楽しめる	暇つぶしになる	個性が表現できる	自分流にアレンジできる	新しい体験ができる	時間短縮になる	かわいい
男性	48	47.9	37.5	41.7	18.8	10.4	10.4	4.2	8.3	12.5	0.0	0.0
女性	42	42.9	45.2	26.2	28.6	31.0	26.2	31.0	21.4	11.9	23.8	23.8
女性-男性pt差		-5.1	7.7	-15.5	9.8	20.5	15.8	26.8	13.1	-0.6	23.8	23.8
全体	90	45.6	41.1	34.4	23.3	20.0	17.8	16.7	14.4	12.2	11.1	11.1

数表中、赤字：女性スコア-男性スコアの差が+10ポイント以上 青字：男性スコア-女性が+10ポイント以上

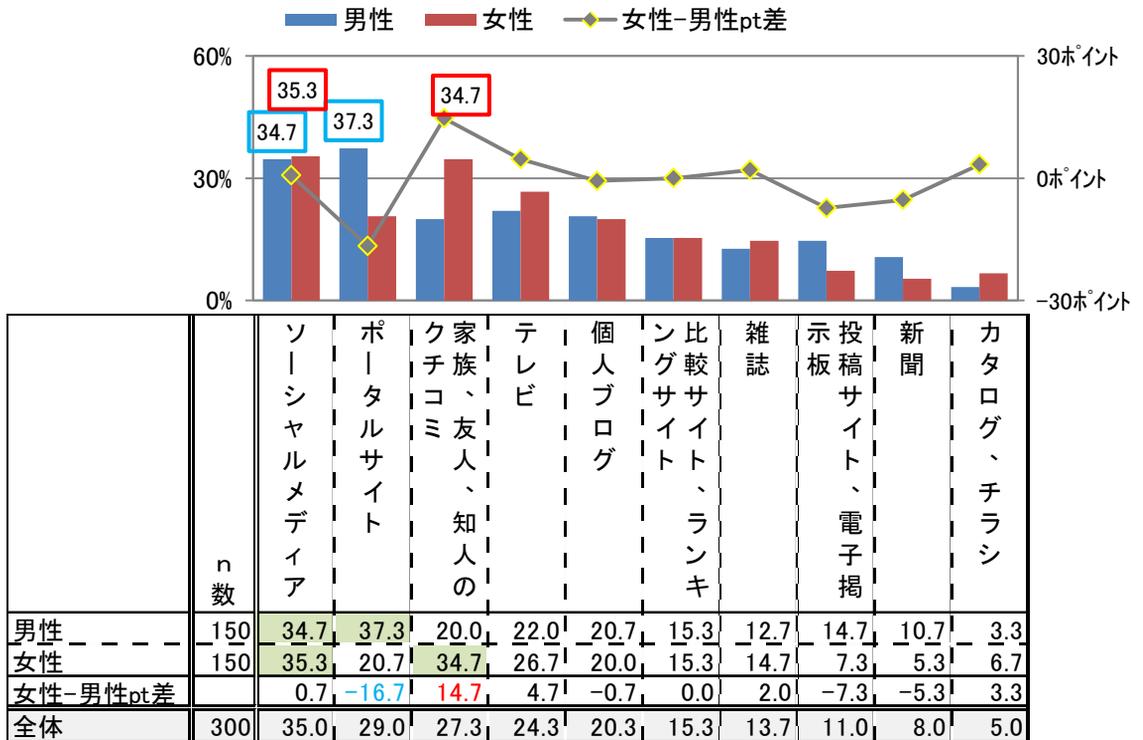
2.アプリケーションに関する情報源

スマートフォンで利用するアプリケーションの情報源は、男性では「ポータルサイト」37.3%、「ソーシャルメディア」34.7%、女性は「ソーシャルメディア」35.3%、「家族、友人、知人のクチコミ」27.3%が上位に挙げられました。

男女のポイント差に着目すると、女性のポイント差が大きいのは「家族、友人、知人のクチコミ」14.7ポイント、一方、男性のポイント差が大きいのは「ポータルサイト」16.7ポイント、「投稿サイト、電子掲示板」7.3ポイントとなりました。

アプリケーションに関する情報源についても男女によって傾向が異なり、女性は対面的なコミュニケーションから、男性はインターネットから得られる情報を重視する傾向があるようです(図3参照)。

図3.スマートフォンで利用するアプリケーションについて、あなたが、普段よく参考に使っている情報源を全てお答えください。[複数回答]
※15項目中上位10項目



赤字: 女性スコア-男性スコアの差が+10ポイント以上 青字: 男性スコア-女性が+10ポイント以上

以上