



① デジタルな仕掛けとは？

- ハードウェア・ソフトウェア・サービスのメリットを活かした仕掛け
→IT企業の強みも活かせる
- 最近は安価なマイコンボードやセンサも利用できる
→[M5Stack](#), [Raspberry Pi](#), [Arduino](#)など
- メリット
 - 仕掛けの「ついしたくなる」度合い(=楽しさ)を増すことができる
 - 仕掛けで得られるデータ取得や効果測定 of 自動化・省力化ができる
 - 同じ仕掛けを横展開しやすい(=コスト低減化)

② コロナ禍におけるデジタルな仕掛けの目的

- コロナ禍でのリアル展示会(専門展ではなく一般向け)での仕掛け
 - ブースへ人を集めたい
 - アンケートを取りたい(一般の方に対する認知度調査)
 - モノに触れるなど消毒が必要になる仕掛けは不可→非接触
 - できるだけ対応する人手が少ない方がよい→自動化・省力化
- [10秒チャレンジによる印象取得の試み\(第8回仕掛学研究会\)](#)のデジタルなアンケート取得の仕掛けを横展開し, 非接触で実施する方法を検討

③ コロナ禍におけるデジタルな仕掛けの内容

- 10秒チャレンジは10秒ジャストを狙ってタイマーを止めるゲームで, 誰でもできるし, ついやりたくなる
- ゲームの前にアンケートに回答してもらうことで, 操作の練習をしつつ回答への心理的障壁を下げる
- アンケート回答や10秒チャレンジはジェスチャー(非接触)で操作する



アンケート



10秒チャレンジ結果



ジェスチャーセンサ(M5Stack)

④ 仕掛けた結果と今後の課題

- 緊急事態宣言の解除後すぐの開催で, 来場者数も少なく, 奥まったブース位置や動線の関係であまり仕掛けを試してもらえなかった
- ジェスチャーセンサに対する手の動きはそれなりに直感的だと思って試したが, そうでもないことがわかった
- 展示ブースにアンケート画面が出ていたので, 「社名が変わるの?」という会話でブースへの集客につながっていた
- 再度リアル展示会に出展して仕掛けの効果を測定したい
- ジェスチャー以外の非接触操作も検討して試行したい