

Title	映画館における認知度向上を目的としたリアルとバーチャルの複合イベント構成方法の検討
Sub Title	Developing a framework of real-virtual integrated events for improving movie theater cognitions
Author	張, 智英(Jang, Jiyoung) 太田, 直久(Ota, Naohisa)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2010
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	<p>本論文は、実際の映画館と協力して未開拓の顧客層にターゲットを絞った、リアルとバーチャルを組み合わせたイベントを企画・実行し、その結果を評価した。</p> <p>具体的には2010年3月から横浜ブルク13映画館と協力したリアルプロジェクトとして企画を開始し、同年8月に実際のイベントを実施した。実施したイベントは子供ワークショップ（一日映画館調査隊「突撃！ブルク13」）、ARGを用いたイベント（愛犬「アインシュタインを探そう！」）、映画上映会（BTTF全シリーズトリビア上映会）である。評価方法としてはリアルとバーチャルの複合イベント構成に基づき実施した各イベントにおいて、リアルイベントの来場者に対しアンケートやインタビューを行い、来場する前後の意識・感想・満足度を調査した。またバーチャルイベントに対してはネット上の来場者の動線を把握するためにSNS・Web上の解析ツールを活用した。評価の結果、リアルとバーチャルの複合によって映画館の認知度向上の可能性を見出すことができた。</p>
Notes	修士学位論文. 2010年度メディアデザイン学 第90号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002010-0090

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2010年度 修士論文

映画館における認知度向上を目的とした
リアルとバーチャルの複合イベント構成方法の検討

張 智英

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士（メディアデザイン学）授与の要件として提出した修士論文である。

張 智英

指導教員：

太田 直久 (主指導教員)

稲蔭 正彦 (副指導教員)

審査委員：

太田 直久 (主査)

稲蔭 正彦 (副査)

大川 恵子 (副査)

修士論文 2010 年度（平成 22 年度）

映画館における認知度向上を目的とした リアルとバーチャルの複合イベント構成方法の検討

論文要旨

本論文は、実際の映画館と協力して未開拓の顧客層にターゲットを絞った、リアルとバーチャルを組み合わせたイベントを企画・実行し、その結果を評価した。

具体的には2010年3月から横浜ブルク13映画館と協力したリアルプロジェクトとして企画を開始し、同年8月に実際のイベントを実施した。実施したイベントは子供ワークショップ（一日映画館調査隊「突撃！ブルク13」）、ARGを用いたイベント（愛犬「アインシュタインを探そう！」）、映画上映会（BTTF 全シリーズトリビア上映会）である。評価方法としてはリアルとバーチャルの複合イベント構成に基づき実施した各イベントにおいて、リアルイベントの来場者に対しアンケートやインタビューを行い、来場する前後の意識・感想・満足度を調査した。またバーチャルイベントに対してはネット上の来場者の動線を把握するために SNS・Web 上の解析ツールを活用した。評価の結果、リアルとバーチャルの複合によって映画館の認知度向上の可能性を見出すことができた。

キーワード：マーケティング手法・映画館・リアル・バーチャル・複合イベント

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

張 智英

Abstract of Master's Thesis Academic Year 2010

Developing a Framework of Real-Virtual Integrated Events for Improving Movie Theater Cognitions

Abstract

This thesis describes Real-Virtual Integrated Events in movie theaters targeting unexplored generations and evaluated the results of the events.

This has taken place under collaboration with a movie theater 'Burg13 Yokohama' from March to August 2010.

The events held were: an event called; Kids workshop called "one-day theater investigator 'On-the-spot! Burg 13'; 'Rescue Einstein' utilizing ARG (Alternative Reality Game) and screening of 'all BTTF series of Trivia'.

As an evaluation method of effectiveness, change of satisfaction level, comments, and opinion before and after of attending events that was held following multiple event structure combining both 'real event' and 'virtual event' has been collected and examined through both survey and interview against visitors.

In addition, regarding a virtual event, SNS and web analysis tool have been utilized in order to capture stream of a web visitor. In conclusion a possibility that can increase awareness of a movie theater by consolidating Real-Virtual Event has been found as a result of the evaluation.

Keywords: marketing methods, movie theater, real, virtual, integrated event

Keio University Graduate School of Media Design
Jiyoung Jang