

中国人におけるリングフィット・アドベンチャーの使用効果と使用評価の分析

スポーツビジネス研究領域
5019A030-5 朱 睿

研究指導教員：中村 好男 教授

【緒言】

2020年4月～6月の間にリングフィット・アドベンチャーの販売実績は国内42万・海外75万、海外でも十分に人気タイトルと判明した⁴⁾。2020年3月時点に中国で三倍近くの価格で転売できる⁵⁾。購入しようとしても買えない状況であった。

中国SNS「知乎」によると、ダイエットの際にリングフィット・アドベンチャー(以下RF)の使用効果についての「RFは、ダイエットに役立てるかかどうか」という議論⁸⁾があり、痩せると痩せないコメントとも存在している。そこで、①ダイエットする際に、RFを使って、痩せるかどうかという問題 ②「RF・飲食制限・他の運動方式」は、ダイエットの時に求めるか。3つの項目がどの程度に運動プランの選択に影響するかという問題がある。

ユーザー評価がすれ違いという現状に対して、ダイエットにおいてRFの役割を明らかにするために、それらの問題の結果を把握しなければならない。

【目的】

リングフィット・アドベンチャーについて、使用効果の1つである体重変化とプレイ時間数の関係性を明らかにすることである。

第二、リングフィット・アドベンチャーの使用を加え、ダイエットのために運動プランを選択するにあたり具体的にどのような項目が望んでいるかのを検討した。

第三、リングフィット・アドベンチャーの満足度および顧客評価について分析した。

【方法】

2つ部分：ネット情報収集とインターネット調査

研究1：「知乎」でのネット情報を集めて13名回答者のデータを基に、 Δ 体重とRF使用時間の間にスピアマン順位相関を用いて、検定を行った。

研究2：ダイエットのために運動プラン選択の好みを調査した。3つ特性のコンジョイント分析を用いて、RF使用経験の有無によって2群分け、運動プランの順位評価を行った。

直行表を利用し、「RF使用の有無」、「飲食制限の有無」、「他の運動方式の有無」から構成した4つの運動プランを選択肢として、インターネット調査(問巻星)にて、1から4の順位評価を行った。直行表の水準値と4つの選択肢は表1に示す。

表1 直行表を利用した4つの運動プラン(順位評価)

プラン No.	カード No.	RFの有 無	飲食制限 の有無	他の運動方 式の有無
A	1	RF使用 有り	飲食制限 あり	有り
B	2	RF使用 有り	飲食制限 なし	無し
C	3	RF使用 無し	飲食制限 あり	無し
D	4	RF使用 無し	飲食制限 なし	有り

研究3：RFの満足度・RFの継続使用希望・選出した6つ要因を五段階評価で、顧客評価を把握した。下記内容に関する質問をし、データを集計し各要因の得点の平均値を求め、分析した。設問項目：

①使用評価・満足度

②6つの要因：

- 1) RF認識度(RFの使用方法)
- 2) 自覚的健康状態
- 3) 運動意欲(楽しさ・面白さ・継続しやすさなど)
- 4) 運動習慣(時間・回数・強度)
- 5) RFの価格
- 6) RFはただゲームか、フィットネスソフトか

③継続使用希望

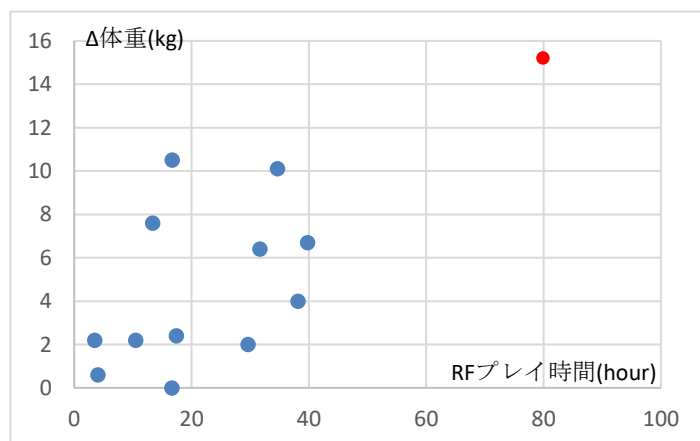
【結果】

1. 相関関係

散布図は図1に示す。有意水準 $\alpha=0.05$ (5%)。

スピアマン順位相関係数は $R=0.57$ 。RFプレイ時間数と体重変化には正の相関がある($P=0.04$)。

図1 散布図



2. コンジョイント分析

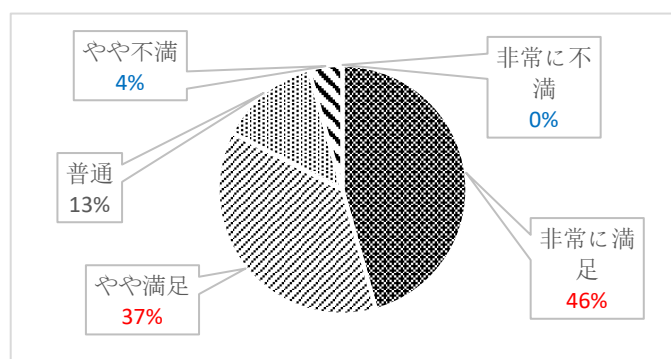
結果:値がプラスの部分効用値に着目し、2つGroupは同じ結果で、運動プラン総合評価を高めるのに貢献する水準は、「RF 使用無し、飲食制限あり、他の運動方式無し」という組み合わせ。

3つの項目に着目し、Group1では、「RF 使用無し」という水準は、運動プラン総合評価を0.62点高める役割を果たし、全水準の中で最も高い貢献度となった。逆に「RF 使用有り」の水準は運動プラン総合評価を0.62点低め、全水準の中で最も低い貢献度となった。Group2では、最も高い貢献度の水準は「他の運動方式無し」0.38で、最も低いのは「他の運動方式有り」-0.38の貢献度であった。

つまり、RF 使用経験あるかないかによって、違う結果になった。Group1 使用経験ありの場合、最も重要な特性は「RF 使用無し」に対して、Group2 使用経験なしの場合、「他の運動方式無し」が重要視されている。

3. 満足度と顧客評価

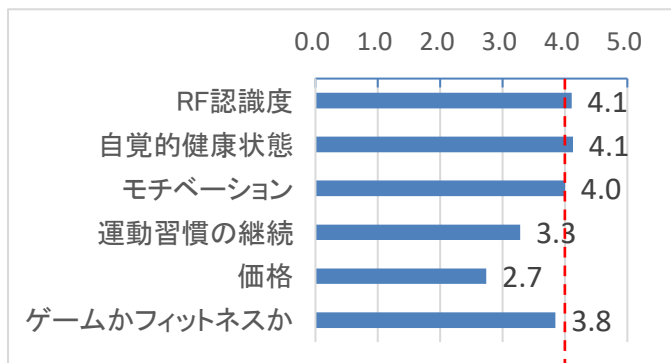
図2 満足度の割合



結果① - 満足度(図2):RF 使用経験者46名のうち、使用評価得点の平均値は:4.2点(5点満点)。46%の使用経験者が最高評価「非常に満足」を選んだことに対して、最低評価「非常に不満」を選択した使用経験者が1人もいなかった。

また、「やや不満」を選んだ使用経験者が2名、僅か4%の割合を占めた。つまり、マイナス評価「非常に不満・やや不満」を選択する使用経験者が少ない。

図3 6つ要因別の顧客評価の平均得点



結果② - 顧客評価: リングフィット・アドベンチャー

一には、中国人顧客において認識度が高く、そして運動意欲の引き出し、健康状態の向上という3つの特徴が4点以上の点数を収め、顧客評価TOP3の項目になった。

結果③ - 継続使用希望: 96%使用経験者は「はい」(継続的に使いたい)と選んだ。ほぼ全員が継続使用希望となった。

【考察】

ダイエットの目的は主に、痩せる・スタイル(美)・健康などがある。研究1の結果では、RFを使って痩せる可能性があるだが、短時間RFをプレイしていても体重が顕著な変化なしということも確認された。ある程度の運動負荷がなければ、身体はエネルギーの消費を増やさない。故に、痩せたいなら長時間のRFプレイが必要されると推測できる。

研究2の結果では、運動プランの選択に影響する3つの特性はRF使用経験があるかないかによって結果が異なる。一番人気なパターン「RF使用無し、飲食制限有り、他の運動方式無し」の中、「飲食制限」はダイエットする時に好まれると考えられる。実際に、適切な飲食コントロールだけでダイエットできるケースもある。RFにせよ他の運動方式にせよ、好みでは運動したくないため、運動はいずれにしても、飲食制限と比べて、それほど重要じゃないと思われる。

研究3の結果では、使用経験者にとって、RFは良い商品であり、使い続けたいものと思われる。しかし、研究2では、ダイエットのためにRFを使用したくない。恐らく彼らは、ダイエットが最初の目的じゃなく、ただリングフィット・アドベンチャーをプレイするとともに、面白さや使いやすさを感じて、楽しみにしているだろう。

以上の内容から考えられることは、ダイエットする時、飲食制限が好まれると同時に、RFを使って体重を減らす可能性がある。しかし、「運動は減量に何の効果もない」という論調¹⁹⁾が存在し、RFは体重変化にどのように機能するかについて慎重に議論すべきだと考えられる。

【限界と今後の課題】

今回の調査では、回答者の好みについて質問したため、ダイエットする時、実際に運動するかどうかわからない。

【結論】

ダイエットのために、飲食制限が好まれると同時に、リングフィット・アドベンチャーを使って痩せる可能性があり、特にプレイ時間を増やすとともに、体重が減る傾向になる。