

—TECH PLAYの「オンライン配信型イベント」に関する調査—

新型コロナウイルス感染拡大防止策として増えるイベントの“オンライン開催” 参加者数はオフラインイベント開催時の2倍以上！ さらに、参加者の過半数が「オンライン開催の方がいい」と回答

オンライン配信型イベントの好評を受け、
テック人材向け在宅学習プロジェクト「おうちで学ぼう2020」の開催決定！

総合人材サービス、パーソルグループのパーソルイノベーション株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:高橋広敏、以下パーソルイノベーション)は、当社が運営するIT勉強会・セミナーなどのイベント情報検索サービス「TECH PLAY」において、「TECH PLAY」主催のオンライン配信型イベントに参加したTECH PLAY会員158名に対し、「オンライン配信型イベントに関する調査」を実施いたしましたので、その結果をお知らせします。

【TECH PLAYの「オンライン配信型イベント」に関する調査】結果サマリー

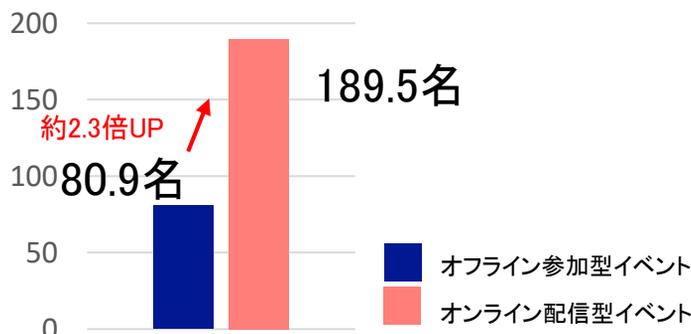
- ① イベント参加者数は、オンライン配信時がオフライン開催時の約2.3倍に！
- ② 参加者の51%が「オンライン配信型イベントの方がいい」と回答
- ③ オンライン配信型イベント:参加者・登壇者の声
 - 「会場に行く必要がないので参加しやすい、地方在住者も参加できる」
 - 「懇親会で他参加者と交流がはかれない」「参加者の反応が見えない」

調査結果

① イベント参加者数は、オンライン配信時がオフライン開催時の約2.3倍に！

まず、「TECH PLAY」でこれまで開催してきたイベント実績を踏まえ、オンライン配信時とオフライン開催時のイベント参加者数を比較したところ、「TECH PLAY SHIBUYA」で開催されたオフライン参加型イベント過去124回分の平均参加者数は80.9名、これまで開催されたオンライン配信型イベント過去4回分の平均参加者数は189.5名となり、オフライン開催時と比較して、オンライン配信型イベントへの参加者数が約2.3倍となりました。〈表1〉

オンライン配信型イベント・オフライン参加型イベントの平均参加者数(表1)



※本リリースの調査結果をご利用いただく際は、必ず【TECH PLAY調べ】とご明記ください。

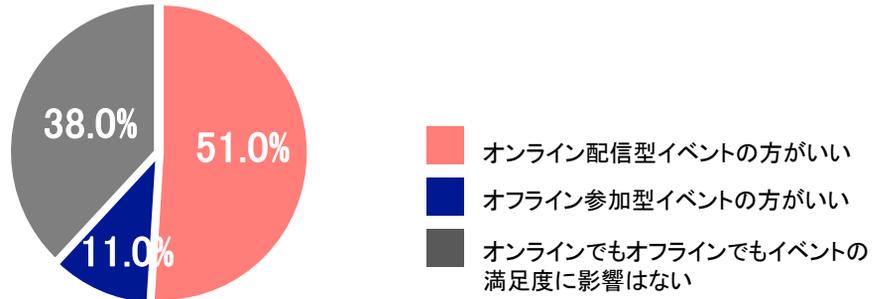
〈本件に関するお問い合わせ先〉

パーソルイノベーション株式会社 広報室 TEL:03-6757-4259 / MAIL:pino_pr@persol.co.jp

② TECH PLAYのオンライン配信型イベント参加者の51%が「オンライン配信型イベントの方がいい」と回答

TECH PLAYのオンライン配信型イベントの参加者に「オンライン配信型イベント」と「オフライン参加型イベント」の満足度の違いについて質問したところ、**参加者の51%が「オンライン配信型イベントの方がいい」と回答**。「オンラインでも満足度に影響はない」は38%と、オンラインでの開催に対する満足度の高さが伺えました。〈表2〉
これまで、開催地と離れた場所に住んでいる方でイベントに参加したくてもできなかった人が多かったものと推測されます。

オンライン配信型イベント・オフライン参加型イベントの参加満足度〈表2〉



TECH PLAY | オンライン配信型イベントに関する調査(2020) | n=158

③ オンライン配信型イベント:参加者・登壇者の声

- 「会場に行く必要がないので参加しやすい、地方在住者も参加できる」
- 「他参加者と交流がはかれない」「参加者の反応が見えない」

TECH PLAYのオンライン配信型イベントの参加者と登壇者の方々に感想、意見を聞いたところ、「**会場に行く必要がない**」という点で地方在住者を含めた参加しやすさや、より多くの人に届けることができるといった声が見受けられたほか、「**リラックスできる**」、「**映像を残せる**」といった声がありました。一方で、「**懇親会が出来ない**」という点で登壇者や他の参加者との交流がはかれないという点や、「**参加者の反応を直接見ることができない**」といった声も寄せられました。〈表3〉

イベントの内容・性質によってオンライン配信型開催に向き・不向きがあり、運営方法についても工夫が必要と言えます。

オンライン配信型イベントに対する参加者・登壇者の声(一例)〈表3〉

- ✓「**会場に行く必要がない**」
 - 移動不要なので、時間がない時でも参加しやすい
 - 地方在住者でも参加できる(参加者)
 - 物理的制限がなく、より多くの人に届けることができる(登壇者)
- ✓「**リラックスして話すことができた**」(登壇者)
- ✓「**映像を残すことができる**」(登壇者)
- ✓「**懇親会が出来ない**」
 - 懇親会がないので、登壇者や他参加者との交流がはかれない(参加者/登壇者)
- ✓「**オフライン開催時の温度感・空気感が味わえない**」
 - 質疑応答がやりづらかった(参加者)
 - 参加者の反応を見ることができないので、テンションに迷った(登壇者)

【アンケート概要】

- ・調査主体: パーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY
- ・調査期間: 2020年2月21日(金)~2020年3月9日(金)
- ・調査対象: 上記期間内に「TECH PLAY」主催のオンライン配信型イベントに参加したTECH PLAY会員
- ・調査方法: ウェブでのアンケート調査を実施し、回答結果を分析
- ・有効回答数: 158名

※本リリースの調査結果をご利用いただく際は、必ず【TECH PLAY調べ】と明記ください。

〈本件に関するお問い合わせ先〉

パーソルイノベーション株式会社 広報室 TEL:03-6757-4259 / MAIL:pino_pr@persol.co.jp

調査結果の考察とオンライン配信型イベントを成功させるためのポイント

- (1) オンライン配信型イベントのほうが良いという参加者が半数を超えることから、オンライン配信を有効に活用することでイベントへの満足度向上が期待できる
- (2) 登壇者と参加者の意見交換ができるチャットスペースを設けることで、視聴者とコミュニケーションを取りながら進行することが可能。イベント進行に対する意見を即座に反映したり、質疑応答で使用するなどができる。
- (3) 懇親会はイベント中に設けたチャットスペースとは別の個別チャットスペースを設けたり、別に懇親会用のイベントを作るなどを行い、少人数でコミュニケーションを取れる場を作ることがおすすめ。質問のしやすさ、話しかけやすさを重要視することでコミュニケーションが深まる場となる。
- (4) 登壇者と参加者間の意見交換が多く発生するイベント(例:ワークショップ)は、オンライン配信型イベントよりもオフライン参加型イベントの方が親和性が高い。
- (5) 登壇者の通信環境によって配信安定性が変わるため、必ず事前にテスト配信を行う。

～オンライン配信型イベント開催時のノウハウ共有動画を公開中！～

「TECH PLAY」では、オンライン配信型イベントを開催するにあたって必要な準備や、すでに開催されたイベント結果などをTECH PLAYの運営メンバーがまとめ、お伝えした「オンライン配信イベントノウハウ共有会～ TECH PLAYで配信したイベントの裏側～」を、2020年3月25日に開催いたしました。

イベントの様子はYouTube上にて公開しており、下記より閲覧可能です。

URL: <https://youtu.be/cd7jxQeYTzg>

～テック人材向け在宅学習プロジェクト「おうちで学ぼう2020」開催決定～ 全15回 参加費無料！

■テック人材向け在宅学習プロジェクト「おうちで学ぼう2020」について <https://techplay.jp/contents/online>

テック人材の在宅学習を応援する目的で実施する、TECH PLAY主催のオンラインイベントプロジェクトです。参加費は無料。6月5日(金)から全15回に渡り、総勢50名のTECH PLAYER(=実現したい世界のためにテクノロジーを駆使し、新たな価値を創り出す挑戦者)を登壇者に迎え、最新テクノロジートレンドや開発ノウハウ、DX推進の手法やテック人材の育成プログラムなど幅広いテーマで在宅学習コンテンツをお届けします。

普段イベントに参加しない方、これまで渋谷にあるイベントスペースTECH PLAY SHIBUYAにて開催されたイベントに参加できなかった地方在住の方も、カジュアルにラジオ感覚で在宅学習をすることが可能です。

■第1弾「改めて考えるフロントエンドライブラリ」開催概要

Angular, Vue, React, jQuery など... フロントエンドのデータ管理について、自身(自社)が利用している理由や、ノウハウをLT形式で各登壇者から発表していただきます。

日時 : 2020年6月5日(金) 19:30～20:50

登壇者 : LINE Grows Technology(株) 鳴海氏、(株)ビザスク 江澤氏、他2名

参加方法: TECH PLAYのサイトから申してください

URL : <https://techplay.jp/event/780231>

■第2弾以降の「おうちで学ぼう2020」イベントテーマ(予定)

- ・ReactNative/Flutter/Apache Cordova クロスプラットフォーム祭
プロダクトリリース経験者が語るそれぞれの技術の特徴 & メリット！
- ・俺の屍を越えてゆけ 一終了したゲームから学ぶこと
- ・AR・VRから読み解く、顧客活動の変化×デジタル技術の進化
- ・歴史から学ぶ、リーマンショックからコロナまでのプロジェクトと技術
- ・IT人材育成ってどうしてる？オンラインでも効果を出す研修を徹底解剖！

※本リリースの調査結果をご利用いただく際は、必ず【TECH PLAY調べ】と明記ください。

＜本件に関するお問い合わせ先＞

パーソルインノベーション株式会社 広報室 TEL:03-6757-4259 / MAIL:pino_pr@persol.co.jp

TECH PLAYは、オフライン・オンライン問わずユーザーの皆様により満足していただけるよう、今後も継続してイベントをお届けしてまいります。

・TECH PLAYが企画・編集するオンラインイベントに関する情報はこちらから

<https://techplay.jp/contents/online>

・TECH PLAYでイベントを告知したい方・企業はこちらから

https://techplay.jp/community_entry

■TECH PLAY(テックプレイ)について

TECH PLAYは、「実現したい世界のためにテクノロジーを駆使し、新たな価値を創り出す挑戦者= TECH PLAYER」を応援し、テクノロジーによる社会のアップデートを加速させていく組織です。

14万人の会員に加え、過去600回以上のITセミナーの実績と様々なネットワークを持ち、テック業界から高い信頼を得ています。最近では、企業のデジタルトランスフォーメーションを支援し、データとデジタル技術を活用する企業への変革を後押ししています。

TECH PLAYERの価値が高まり、志す人が増えることこそが、日本の産業全体のデジタル化を促進していくと信じ、テック人材のエンパワーメントを進めています。

運営元: パーソルイノベーション株式会社



※新型コロナウイルス感染拡大防止のため、2020年2月21日以降、TECH PLAYが主催するイベント・TECH PLAYを通じて開催されるイベントはすべて、オンライン開催とさせていただきます。

■パーソルイノベーション株式会社について

<https://persol-innovation.co.jp/>

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。テックコミュニティサイト「TECH PLAY(テック プレイ)」、日本最大級のオープンイノベーションプラットフォーム「eiicon(エイコン)」、シフト管理サービス「Sync Up(シンク アップ)」をはじめとした新サービスを運営するとともに、新たな事業開発やオープンイノベーション、デジタルトランスフォーメーションを推進、パーソルグループのイノベーションを加速していきます。

※本リリースの調査結果をご利用いただく際は、必ず【TECH PLAY調べ】と明記ください。

〈本件に関するお問い合わせ先〉

パーソルイノベーション株式会社 広報室 TEL:03-6757-4259 / MAIL:pino_pr@persol.co.jp