

# 観光地の魅力を引き出すシステムの提案

山口円馨<sup>†</sup>, 広瀬雄二<sup>‡</sup>

<sup>†</sup> c117208@e.keoki-u.ac.jp , <sup>‡</sup> yuuji@keoki-u.ac.jp  
東北公益文科大学 東北公益文科大学

## 1. はじめに

観光というコンテンツが、SNSの普及や観光庁の発足により、多くの目を向けられている。また観光政策において観光地のブランド化[1]のため、観光地域ブランド確率支援[2]があったが、平成29年度で終了している。

近年、GPSを取得して地図上に表示し、地図としてだけでなく娯楽としても活用できる位置情報システムが増えている[3]。現在では市町村が作成するホームページ上に、観光地へ訪れるための地図などが添付されている。これに容易に観光地へと訪れることが可能である。

それらの現状から、位置情報を扱い観光地の魅力を伝えるためのシステムの構築を考えた。またこれを活用して地域の活性化を図る。

本研究では山形県鶴岡市の松ヶ岡開墾場の現状と課題を元にしたシステムの構築を考える。鶴岡市には文化遺産が多数あり、その中でも松ヶ岡開墾場には庄内映画村資料館などがある。多くの魅力を持つが、その魅力を伝える手段が現状では少ない。

## 2. 課題

システムを導入する松ヶ丘開墾場の課題を以下に示す。本研究では現存する課題を解決するためのシステムを提案していく。また、課題については確証のない部分もあるため、検証を行いつつ明確にしていく必要がある。

### 課題1:施設の楽しみが少ない

観光地に訪れても、それによって得られる何かが無いために、行こうという行動に至るまでの動機が薄い。エンターテインメント性が求められる。

## 3. 方針

現時点では観光地へ訪れるための動機が薄いため、動機となり得る施設を魅力的に伝える、また訪れることによって得られるシステムを構築し課題の解決を図る。

### 3.1 システムの提案

#### ● 施設の表示

施設の詳細を観光客側から簡易に把握できることで、施設自体に興味を持ってもらう。

マップ上のアイコンをクリックすることにより詳細な情報を得られる。

#### ● ゲーム

観光地の特色を活かしたゲームを作成することにより観光客側の楽しみを増やす。動機づけを図る。

#### ● スタンプラリーシステム

一定時間観光地に滞在することで、観光地に訪れた際にスタンプを一つ取得する。一定数のスタンプを集めることで、何らかの報酬が使用者側に渡るようにする。

#### ● 使う年齢層に合わせたマップのレイヤ切り替え

子供が使う際にはRPG風のマップを表示し、ゲームをしている感覚で地図を見てもらう。大人が使う際にはシンプルで簡潔な情報が表示されるマップを表示する。これにより幅広い年齢層の興味を惹く。

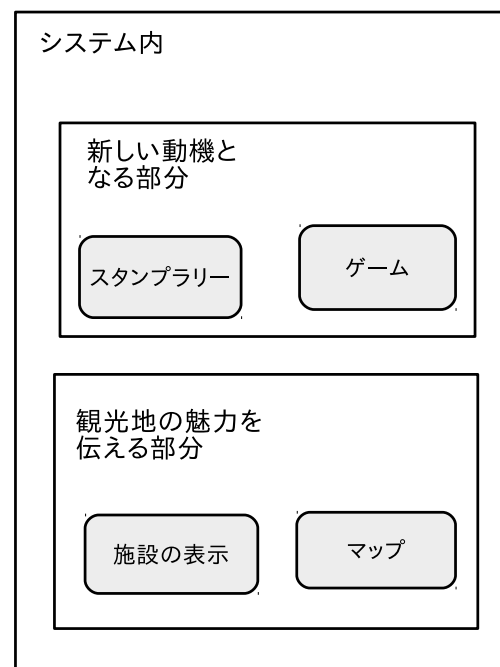


図1 システム構造

作成中のページが以下の図2である。



図 2 システム構造

#### 4. 今後の展望

松ヶ丘開墾場の求める観光客の像、また来る観光客のニーズを想定し、マップ機能、現地でしか行えないゲームが含まれたシステムを構築する。また現状に対してのリサーチ等を行い、さらなる課題を発見し、それらを解決していく追加システムの可能性も考える。作成中のマップには、写真などの情報も追加してひと目でわかりやすいものにする。

#### 参考文献

- [1] 大井達雄 (2013) 「観光地ブランドの評価に関する一考察」, 『日本統計研究所報』 42, pp.9-27, 法政大学日本統計研究所.
- [2] 観光庁「観光地域ブランド確立支援」, [online] <https://www.mlit.go.jp/kankocho/shisaku/kankochi/brand.html> ( 参照 2019-8-3).
- [3] 長尾聡輝・加藤福己・浦田真由・安田孝美 (2013) 「スマートフォンを用いた観光支援システムの開発」, 『PCカンファレンス論文集 (CD-ROM) (PC Conference 論文集 (CD-ROM))』 pp.321-324, 名古屋大 大学院情報科学研究科.