

拠点滞在型観光における観光促進支援システムの構築

小野寺 真一[†] 岡本 東[†] 菅原 光政[†]

[†]岩手県立大学 ソフトウェア情報学部

1. はじめに

拠点滞在型観光は自宅から遠い地域の1つの市町村を拠点として、周辺市町村を周遊し、その地域の文化を理解する観光形態である。このような形態を前提として、複数の地域が連携して観光振興を行い、観光客に対して滞在や集客を促す取り組みが行われている。その中でも観光客への情報提供は重要であるが、拠点滞在型観光を志向する観光客にとって十分とは言えず、必ずしも集客に繋がっていない。

本研究は、拠点滞在型観光でのマーケティングモデルの提案とその活動を支援することを目的とする。その中でも観光客への情報提供を支援する情報システムを構築する。このシステムでは、観光情報をWebから収集し、配信・スケジュール作成に活用する。これにより、観光地の魅力の周知と来客・長期宿泊の促進を目指す。

2. 拠点滞在型観光のマーケティング

観光マーケティング¹⁾と自治体の観光事業の取り組み事例を基に拠点滞在型観光のマーケティングモデル(図1)を作成した。拠点滞在型観光のマーケティング活動は各市町村と協議会が行っている。自治体が共同で行う際には利害調整し、対立がない形でマーケティング活動を行う必要がある。拠点滞在型観光は複数の自治体が共同で行うため、豊富な観光資源を利用できる。したがって、それらを組み合わせることで情報を提供することで滞在・集客に繋げる。観光客は普段訪れない地域を訪問するため、スケジュールを作成する機会が多い。そこで、訪問する観光地への時間や訪問する順番を計算し、それらを組み合わせることでスケジュール作成の支援を行う。

3. 想定するマーケティング活動の例

本研究は、滝沢村と盛岡市を対象としたマーケティング活動を想定し、実装を行う。

滝沢村は、「馬っこパークいわて」等の自然や体験等の施設は多いが、宿泊地が少ないため、

盛岡市の宿泊地を利用し滝沢村に誘致することが求められる。

盛岡市は、県庁所在地であり、「盛岡八幡宮」等の文化資源が豊富で、宿泊地や交通機関も整備されている。しかしながら、自然や体験できる観光資源が少ないため、滝沢村の資源を利用しつつ、盛岡市に滞在してもらうことが必要になる。

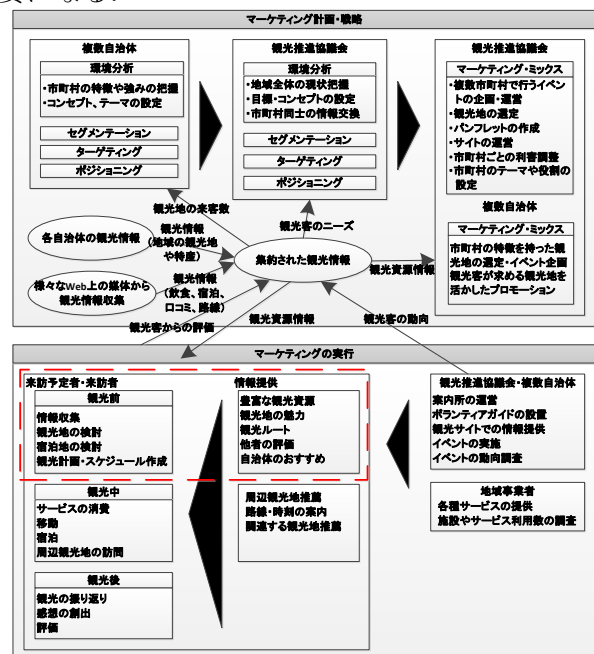


図1 拠点滞在型観光のマーケティング

4. 観光促進支援システム

4.1 提案システムの概要

2章で提案したマーケティング活動を行うには、観光資源の情報収集し、その情報を提供した上でスケジュール作成に繋げる必要がある。したがって、観光前の情報提供、スケジュールの作成を支援するシステムを構築する(図1の点線部分)。収集した情報は観光地、宿泊地、飲食店と異なる種類の情報であるため、スケジュールを作成する際には、昼食の時間に飲食店を配置する等の工夫を要する。また、拠点滞在型観光では、1つの宿泊地に滞在することから複数日にわたる観光スケジュールが求められる。

システムの利用の流れ(図2)を示す。まず、外部サイトから飲食店、宿泊地、観光地の情報を収集し、観光客に情報を提供する。その中で

Development of promotional support system for one-location-stay-based tourism

Shinichi ONODERA[†], Azuma OKAMOTO[†], Mitsumasa SUGAWARA[†]

[†] Faculty of Software and Information Science, Iwate Prefectural University

訪問したい観光資源を複数選択する．選択された情報から移動時間が少ない宿泊先を推薦する．そして，それらの観光資源の情報を組み合わせて訪問する観光地の順番と時間を計算し，スケジュール案として観光客に提供する．

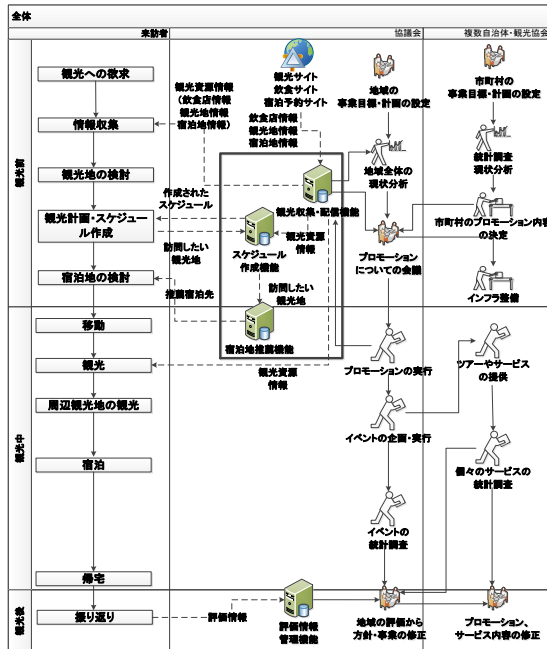


図2 システムの利用の流れ

4.2 システムの機能

図2 中央の太枠で示す範囲が本研究で構築した機能である．

(1) 観光情報収集・配信機能

様々な観光情報の収集，配信を行う機能であり，情報収集はじゃらん，食ベログ等の外部サイトのAPI (Application Programming Interface) を利用し，観光客に収集した情報を配信する．

(2) スケジュール作成機能

拠点滞在型観光では同じ宿泊地先に継続して滞在するため，時間に余裕を持った観光をすることを考えられる．したがって，15分単位のスケジュールを作成する．作成する際，観光客は訪問したい観光地の情報（複数），重要度，出発地，出発時間を入力する．重要度は特に訪問したい観光地が存在する場合に設定する．その情報を基に観光地を訪問する順序と時間を計算して出力する．

出発地と最終目的地は，滞在2日目以降の出発地，最終日以外の最終目的地は宿泊先とし，最終日の最終到着地は出発地ということ的前提にして訪問する観光地の順序を決定していく．

訪問する観光地の順序は，その地点から最も移動時間の短い地点を選択していくことで決定する．また，出来るだけ昼食と夕食の時間に合

わせるために，訪問する観光地の中に飲食店を配置するよう工夫した（図3の3番目）．加えて，重要度が設定されている観光地は優先して配置するようにした．

観光地間の距離と時間は，Google Maps APIに緯度と経度を入力して計算を行う．その結果を上記で並び替えた観光地順に移動時間を加算する．その際，移動時間に余分に時間を加えることで，時間に余裕を持たせ，周辺の観光地に立ち寄りやすくする．

(3) 宿泊地推薦機能

宿泊地推薦機能は，訪問したい観光地の情報からGoogle Maps APIを用いて観光地間の時間・距離を抽出し，観光にかかる合計時間が少ない宿泊先を観光客に提供する．

4.3 システムの動作検証

観光資源（観光地，宿泊地，飲食店）の情報を手入力と外部サイトからの収集により，閲覧・検索が可能であることを確認した．観光スケジュールは選択した観光地を周遊する際にかかる時間や観光地の順序を出力し，複数日わたるスケジュールの作成が可能であることを確認した．飲食店の配置については，11時～14時，17時～21時と飲食の時間に近づけることができた．



図3 システム実行画面

5. おわりに

本研究では，拠点滞在型観光におけるマーケティング活動について提案し，観光客の集客・滞在を実現するため，観光地を組み合わせた情報提供を支援するシステムの構築を行った．

今後は，提案とシステムの有効性について検証していく．また，盛岡市と滝沢村以外においても活用可能な汎用性を追及する必要がある．

参考文献

- 1) レス・ラムズドン，観光のマーケティング，多賀出版株式会社，(2004)