

観光支援ナビと「遊び」を考える

市川 加奈子 仲谷 善雄

立命館大学院 理工学研究科 立命館大学情報理工学部

1. はじめに

情報機器を活用した観光支援として、観光行動予定の計画を援助するなど旅行行程のプランニングツールの提供[1]や、利用者のニーズに合わせた経路を提案するルーティングツールといったものが提案されてきた。これらは観光行動の効率化を進めてきたものがほとんどである。しかし「遊び」の一つとして観光を捉えれば、効率とは対極にある行動と考えられる寄り道や、ふらりと立ち寄るといった散策観光の要素については提供できていないと言える。そこで本研究では、まず「遊び」という観点から観光を捉える。散策観光を助ける遊びの要素として、調査・実験を通して得られた知識を基に、「偶然」や人間の持つ「イメージマップ」のあいまいさを積極的に利用する観光支援ナビを提案したい。

2. 観光と観光ナビの現状

観光の現状を示すためにガイドブックを例に挙げると、ここ数年散策道を紹介するものなど、名所を回るだけでなく歩く事に注目しものが出版されている。一方、現在の観光ナビの実験システムをいくつか試用したが、それらは経路に沿ったルート案内が主であり、周辺の景色や風景よりも情報を提示する端末に視線を落としがちであることがわかった。社会心理学の観点からなされた旅行類型の研究[2]では、地名先行型と目的先行型という分類が提案されている。目的地ありきである地名先行の観光であれば、既存の目的志向的なナビがその機能を発揮するだろう。しかし観光地での散策を楽しむことを目的に観光を行う人にとっては、周辺環境を全く理解しないままにしかねない。散策行動を楽しむためには、周辺の環境との相互作用を楽しむような機能の必要性を実感できた。

3. 散策観光の楽しさ

前章で現状の観光ナビにおける課題を指摘した。次に、より周囲の環境を楽しむ観光にするために、どのように観光行動を楽しんでいるのか、目的地プランニングをどのように決定しているのか、大学生他 8 名を被験者にした調査を奈良で行った。その結果、被験者が基地の情報を基に、その情報に対して抱いているイメージを風景に探し、見つけることで経路の探索を行っていることがわかった。さらに目的地までの往路では目的思考的に行動しており、復路では往路で気になった所などを時間的制約の中でオポチュニスティックに立ち寄っている様子が見られた。観光を楽しんだ後に実施した聞き取り調査でも、たまたま立ち寄った所や、たまたま目にした物・場所が話題に上がった。いずれにしても、①被験者の経路選択や回想された内容の多くからは、その偶然の要素を面白いと感じている様子が見られた。

また被験者には観光した経路について地図を描いてもらった。地図には被験者のほとんどが印象に残った個所を強調して描画しており、観光スポットには固有名詞やイラストを添えるなど強く意識されていた。描画された地図の一例を図1に示す。観光客として行動していた被験者は、食事や鹿と戯れるなど、思い出に残っている場所の付近は道の縮尺が細かく捉え、思い出の箇所間の縮尺は大きく捉えがちであるなど、エピソードを強く意識していた。このことを別の視点からみると、②観光ポイント以外の箇所はそれ程詳細・正確には把握しておらず、観光都市全体の俯瞰的な視点を持たずに移動していると言う事ができよう。そこで上記①②を考慮し、利用者の観光地に関するイメージを利用する事で偶然の要素を与えるを試みる。西村清和は『遊びの現象学』[3]の中で「私を取り巻く環境である状況が持つ遊隙」について述べたが、その遊隙に遊ぶ、つまり『状況「に・遊ぶ」』状態が偶然を生み出すものとなっているといえる。この偶然を創出し、その場その場の状況に遊ぶ事を目指す提案を行いたい。

Navigation system that considers fun features
Kanako Ichikawa · Yoshio Nakatani
Graduate School of Science and Engineering,
Ritsumeikan University

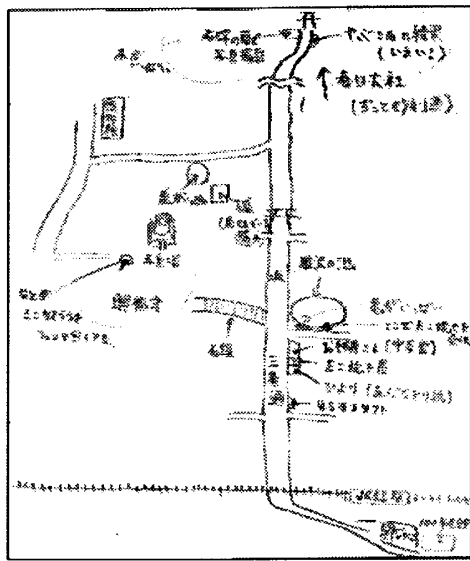


図 1：描画された地図の例

4. 観光地イメージのナビへの利用

本研究で提案する観光支援ナビでは、利用者の観光地イメージとして、「観光計画 Map」としての抽出を試みる。日本観光協会の調査からは、観光計画(プランニング)の段階で観光ガイド本や、若い世代においてのインターネットを介しての観光情報の利用が見られる。この計画行動の際に事前の観光地の調査と観光計画を含む行動の中で現れたイメージを、観光行動の計画として地図上に表現してもらい、表現方法として観光イメージのアイコンを用意し、散策予定のものを地図上に配置してもらい、その際、嗜好情報や行動計画の指針として、①関心度と②滞在予定時間の設定をそれぞれに行う。加えてアイコンの大きさ変更や表示情報の付加など、ユーザの関心度に応じた情報の変更を行う。実際の観光行動中には、ユーザが事前に作成した計画 Map に基づき、ユーザ独自の縮尺・イメージによって表現された地図情報をモバイル端末で参照しながら移動を行う。プロトタイプシステムの構成を図 2 に示す。

次に観光中の移動者の嗜好状況や関心度を考慮した描画内容の理解と、イメージ整理のための図的表現の利用について考える。観光行動の中で「観光行動を意識する前のイメージ」と位置づけると、観光行動を通してイメージは図 3 のように変化する。その意味で、観光行動中に参照する際に、観光行動前に書き出されたイメージの地図がもたらす情報とは【作成した当初とは違った考えを誘発させるもの】であるといえる。言い換えれば、ユーザの観光計画を示す図は、そのイメージが持つ曖昧さや遊隙を含む。

それが遊び(偶然)を生じさせると期待される。モバイル用画面ではイメージの曖昧さをより効果的に利用するために地図を地として表示せず、また観光地を移動中のユーザに対して概略的な位置情報のみを提供する。観光行動をモデル化すると、目的地から目的地への繰り返しが見られる。そこで今回の提案では、以前の場所とこれから向かう場所、それら 2 つと現在の自分の位置の相対的關係を示すことで、経路案内の代わりに担う。

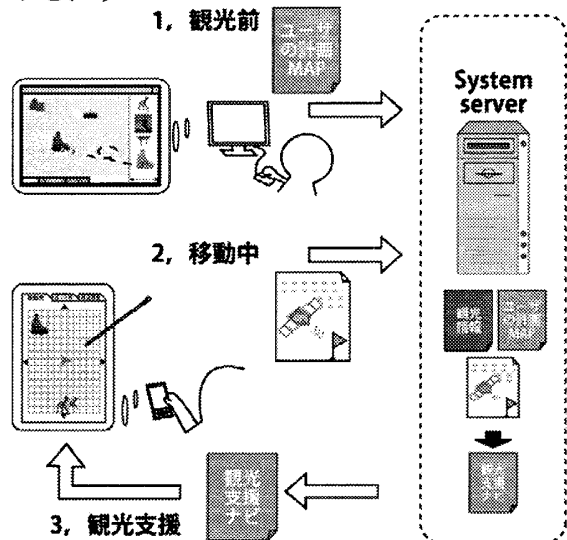


図 2：システム構成図

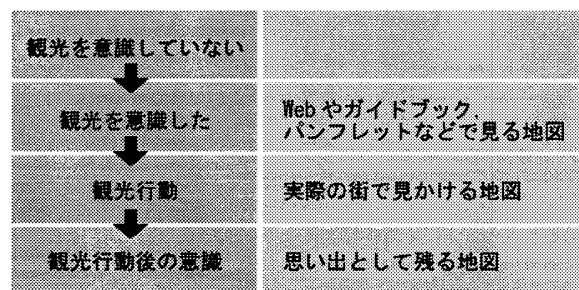


図 3：観光行動意識レベルの変化

5. 検証

現在、提案内容を基にシステムを試作し、システムを用いての実証実験を奈良市において実施している。実験では今回の提案内容についての有用性を確認・検討したい。

6. 参考文献

- [1] NAVIT: 「楽しくスケジューラー」シリーズ, <http://www17.pos.to/~navit/hp/mannavi/scheduler01.html>, 2006/12/04.
- [2] 前田, 佐々木: 観光の社会心理学, 北大路書房, p.49, 2006.
- [3] 西村: 遊びの現象学, 勁草書房, 2 章, 1989.