

5ZJ-05

アメニティ・ミックスを応用した回遊の満足度向上システム

小山紗加, 高山毅

尾道市立大学経済情報学部

1. はじめに

観光振興の成功要因を分析する田村らの研究[1]では、観光客の来訪の要因となっている魅力点を「アメニティ」と呼んでいる。そして18種類のアメニティ(表1)のうち誘客に特に有効な組合せを「アメニティ・ミックス」と呼び、具体的な組合せパターンを明示している。しかし、その成果の活用は、充分とは言えない。

表1 18種類のアメニティ

名所旧跡	歴史・伝統	町並み・景観
工芸・工芸品	世界遺産	自然
気候・風土	農水畜産物	温泉
土産物	商業施設	娯楽施設
ホテル	旅館	美術館・博物館
イベント・祭り	郷土芸能	ご当地料理

本稿では、アメニティ・ミックスを応用した回遊の満足度向上システムを提案する。本システムは、以下の三つを具備する：i)スポットAに対して組合せるべきスポット群Bを提案する機能、ii)既存の周遊プランをアメニティ・ミックスに基づいて評価する機能、および、iii)ある市町村に付加すべきアメニティを提案する機能、である。

2. 先行研究

田村らの研究[1]では、アメニティ単体ではなく、同時に存在すると有効なアメニティの組合せがあると考えている。そして実データの分析から、日本の宿泊観光客シェアを増加させる具体的な有効パターンを明示している。田村らは、頻出する不可欠な組合せを「基本集積」(図1)と呼んでいる。基本集積を含む三つのパターンが「アメニティ・ミックスの基本パターン」である(図2)。

3. 提案手法

3.1 アメニティ・ミックスによる回遊の満足度向上

3.1.1 機能 i : 選定したスポット A に組合せるべきスポット群 B の提案

まず、図1の横方向の組合せパターンを満たすようなアメニティを選択する。これにより「基

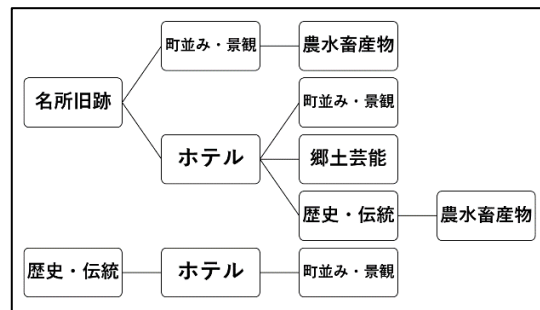


図1 基本集積。

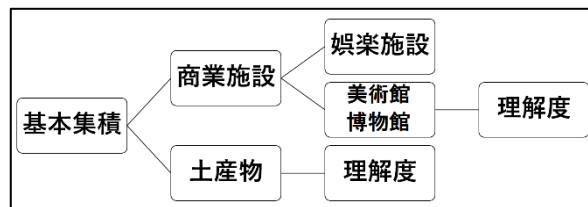


図2 アメニティ・ミックスの基本パターン。

本集積」が満たされるので、図2の横方向の組合せパターンを満たすアメニティを選択し、提案する。例えば、名所旧跡に合わせてスポットを推薦する場合、「ホテル、町並み・景観」等で基本集積を満たした上で、「商業施設、娯楽施設」に該当する観光スポット等を推薦する。

3.1.2 機能 ii : 既存の周遊プランの評価

ある周遊プランがアメニティの有効な組合せであるかチェックする。そうでない場合、不足しているアメニティと、それに該当する観光スポット等を近隣地域で検索し、表示する。

3.1.3 機能 iii : 市町村に付加すべきアメニティの提案

観光地を選択させ、既存のアメニティや有効なアメニティ・ミックスを踏まえ、開発すべき新しいアメニティを表示する。

3.2 試作システム

北海道釧路市、兵庫県神戸市、広島県広島市/尾道市、福岡県福岡市を具体例として開発した。

3.2.1 機能 i

図3は、機能 i の出力画面である。

選定した〈広島平和記念資料館〉と、一緒に観光すると良い観光スポットはこちら。			
	アメニティ	名称	説明
詳細	農水畜産物	かき	特産物
詳細	ホテル	ANAクラウンプラザホテル広島	国際観光ホテル
詳細	商業施設	パルコ広島	ショッピングモール
詳細	美術館・博物館	広島県立歴史博物館	公立博物館

図3 観光スポットの有効な組合せの表示画面。

Satisfaction Improvement System of Excursion Using 'Amenity Mix'
Sayaka Oyama, Tsuyoshi Takayama
Faculty of Economics, Management, and Information Science,
Onomichi City University

3.2.2 機能 ii

図 4 は、機能 ii の出力画面である。

不足しているアメニティ		
商業施設		
娯楽施設		
郷土芸能		

不足しているアメニティに当てはまる観光スポット一覧

<広島県>内

アメニティ	名称	市町村名
郷土芸能	壬生の花田植	北広島町
郷土芸能	比婆荒神神楽	庄原市
商業施設	THE OUTLET HIROSHIMA	広島市
商業施設	パルコ広島	広島市
娯楽施設	芸北国際スキー場	北広島町

図 4 不足しているアメニティとその該当スポットを表示する画面。

3.2.3 機能 iii

図 5, 6 は、機能 iii の出力画面である。

効果的なアメニティ・ミックスに基づく判定結果

パターンA	基本集積	商業施設	娯楽施設	
	✖	✖	✖	
パターンB	基本集積	商業施設	美術館・博物館	理解度
	✖	✖	○	○
パターンC	基本集積	土産物	理解度	
	✖	○	○	

図 5 ある観光地でのアメニティの存否の表示画面。

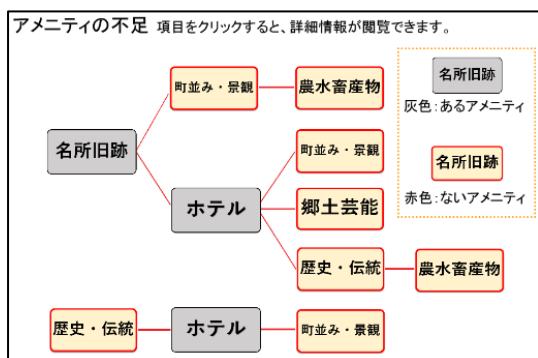


図 6 不足しているアメニティの表示画面。

4. 評価実験

以下の三つのシステムを相対評価する：

- システム I：提案システム
- システム II：提案システムから組合せが有効か否か判定する機能を抜いたシステム
- システム III：トリップアドバイザー[2]

4.1 実験方法

以下の三つの課題を依頼する。

課題 1. 神戸市で、アメニティ「名所旧跡」にあたる観光スポットを一つ選ぶ。その上で、同市内の、有効な組合せとなるアメニティを回答する。

課題 2. 福岡市で、アメニティ「商業施設」「娯楽施設」「名所旧跡」が存在する周遊プランを採用する。組合せるべきアメニティを見つけ、同県内でそのアメニティに該当する観光スポット等を回答する。

課題 3. 釧路市で、既存のアメニティを考慮し、組合せるべきアメニティの種類を回答する。

なお、アメニティ・ミックスの事前説明を被験者に行なう。また課題終了後、被験者に各課題への解きやすさの五段階定性評価を依頼する。

4.2 実験結果

課題 1~3 のいずれでも、提案システムは、定量的評価で最善の結果を得た(表 2)。また、提案システムは、最も課題を解きやすいとの定性的評価が得られた(表 3)。一方で、アメニティ・ミックスそのものが、理解困難との意見もあった。

表 2 課題 1~3 の定量的評価の結果

課題	課題 1 回答数 (個)	課題 2 正答率 (%)	課題 3 正答率 (%)
システム I (提案システム)	6.3	100.0	100.0
II (ダウングレードシステム)	5.1	92.9	66.7
III (トリップアドバイザー)	1.7	30.0	0.0

表 3 課題の解きやすさの五段階定性評価結果

システム\課題	1	2	3
I (提案システム)	4.5	4.3	4.0
II (ダウングレードシステム)	3.4	3.6	3.7
III (トリップアドバイザー)	1.7	2.0	1.1

5. 結論と今後の展望

本稿では、アメニティ・ミックスを応用した回遊の満足度向上システムを提案・開発した。評価実験の結果、提案システムは有用との評価を得られた。今後の展望として、i) アメニティ・ミックスの効果的な教育方法の検討、ii) データ量の拡充、等が挙げられる。

参考文献

- [1] 田村正紀：<基調講演>観光地振興の決め手は何か：アメニティ・ミックスに注目せよ，地域経済経営ネットワーク研究センター年報，No.3，pp.3-13，2014。
- [2] トリップアドバイザー，
<https://www.tripadvisor.jp/>