

出身地のなじみを利用した散策観光支援システム

植木蒼馬[†] 北村 尊義[†] 仲谷 義雄[†]

立命館大学大学院情報理工学研究科[†]

1. はじめに

近年,スマートフォンなどの普及により,誰でもインターネットを通して情報を入手できるようになり,世の中は情報格差の不平等は正に向かっている.その一方で,インターネット上で提供されている情報に人々が振り回され,特定の箇所に多くの人が殺到するような事態が発生している.

特に観光分野では,普段どこの観光スポットに行くかを決定する際に,インターネットの著名な観光サイトや SNS で評価の高い情報を参考にするため,特定の観光スポットに観光客が集中する事態に陥り,観光公害と呼ばれる事態にまで発展している[1].その一方で,インターネット上で取り上げられない観光地は,たとえ魅力的なコンテンツであっても衰退してしまっている.

このような事態は,観光地の問題のみならず,観光を楽しみたい人々にとっての観光体験の喪失につながっていると考えられる.観光を楽しみたい人は,待ち時間が長くなったり人が多すぎたりすることで,楽しめないことを望まないと考えられるからである.

そのため,観光を検討する人々に既存の情報以外で現地へ赴きたくするような手法を検討する必要がある.

本研究では,人が有する出身地域への「なじみ」に着目し,「なじみ」から来る観光興味の発生を促すシステムについて検討する.出身地域への「なじみ」は出身地ごとに異なるため,多様な観光資源の発掘につながると考えられる.また,本研究では,提案したシステムを実装し,実際に観光してもらおう実験を実施する.

2. 関連研究

2.1 「なじみ」を利用した観光支援システム

本研究では前段階研究として,「なじみ」という人間の心理的な要素を利用し,特定のスポットに観光客を誘導するシステムを提案している[2].

Proposal of a sightseeing stroll support system by using familiarity to birthplaces

[†]Souma Ueki, Takayoshi Kitamura, Yoshio Nakatani:
Graduate School of Information Science and Technology,
Ritsumeikan University

この研究では,端末の画面に表示された地図上に推薦スポットとしてピンをいくつか設置し,それぞれのピンに都道府県名を割り当て,ユーザが自分と同じ出身地のスポットに興味を持つのではないかという仮説のもと,実験を実施している.

その結果,13名中9名が自分と同じ出身地のスポットに興味があると回答した.また,実際の観光地で提案したシステムを利用してもらいながら観光してもらったところ,自分と同じ出身地のスポットを優先的に探索したという結果が得られた.これより,出身地に対するなじみは観光スポットへの誘導に有効であるという可能性が示唆された.

2.2 観光誘導システムにおけるナッジのデザイン検討

人間の心理を利用して観光スポットへの誘導を試みている研究は他にもある.そのうちのひとつが平石らは観光行動を誘発するために「ナッジ」をトリガとして利用した観光支援を提案している[3].

ナッジとは,行動経済学における強制的ではない軽い一突き誘導のことであり,あくまで自分で最適な選択ができない人を望ましい方向へ導くための手法の一つである.このシステムでは,位置情報と特徴情報の詳細の程度を16種類のパターンを用意し実験している.このシステムを用いて観光地で協力者に散策観光をしてもらい,特徴情報より位置情報を気にしており,方向とカテゴリの組み合わせが最も出力の内容を頼りにしたという結果が得られている.

3. システムの提案

3.1 システムの概要

本研究では,観光地で散策観光をしている観光客を対象に,システムを用いた際に自分の出身地になじみを感じ推薦スポットへ寄り道してもらうことが可能かどうかを,協力者を用いた評価実験により検証する.そのために,現在地と目的地,そしてそれぞれ都道府県名が割り当てられた推薦スポットをいくつか表示するシステムを作成した.

3.2 システムの詳細

本システムは、観光地で散策観光をしながら画面を確認してもらうため、swift3 を用いて Android 用アプリケーションとして実装した。青色の円は現在地を示しており、緑色のピンが目的地、赤色のピンがシステムの推薦スポットとなっている(図 1)。ピンをタップすると、スポットの都道府県名、写真、その都道府県名がどのようにスポットと関係しているのかを説明する文章が表示される(図 2)。また、目的地までのルートを表示しない仕様にする事で散策観光を喚起し、普段はあまり向かうことがないような場所で新たな発見が生まれることを期待した。

前段階研究の現地実験の際に、到着したスポットが画面に示されているものと同じなのかわからないという指摘があったため、今回は写真を表示した。さらに、歴史上の人物の出身地がわかりやすいように文章による説明を詳細化した。



図 1 システム画面



図 2 スポット詳細画面

4. 実験方法

評価実験では協力者に京都の清水五条から八坂神社までを各自自由なルートでシステムを使ってもらいながら歩いてもらった。また、今回選定したスポットは寺社仏閣を対象とし、そこに戦国武将など歴史上の人物と何かしらの関わりがあるという設定にした。そして、その人物とユーザの出身地が同じなら興味を持ち、足を運ぶのではないかとこの仮説の検証を行った。

5. あとがき

本研究では、観光地で散策観光をしている観光客が自分と同じ出身地に関連のある人物との観光スポットになじみを感じて散策観光を喚起することを目的としたシステムを提案し、アプリケーションを作成した。現在、このシステムを用いてなじみがどの程度観光行動に影響を及ぼしているのか、また散策における人数構成や性別、スポットの違いによってどのような変化が起こるのかなどを調査している。また、今回の研究では元々協力者が持っている自分の出身地に対するなじみだけについて調査したが、今後は別の種類なじみが観光支援に利用できないかなどの検討を行う予定である。

参考文献

- [1] 訪日ラボ編集部:「観光公害」とは何か? 京都の夜桜ライトアップ中止に見る実際の観光公害事例, 訪日ラボ <<https://honichi.com/news/2017/06/21/kankokogai/>> (参照 2018 年 12 月 18 日)
- [2] 植木蒼馬, 北村尊義, 泉朋子, 仲谷善雄: なじみを利用した観光行動誘発システムの提案, 情報処理学会第 80 回全国大会
- [3] 平石雄規, 北村尊義, 泉朋子, 仲谷善雄: ナッジを用いた観光誘導システムの実証的デザイン検討, ヒューマンインタフェースシンポジウム 2017, pp.691-694(2017)