

# 観光料飲部会長報告

1. 会議名 第3回観光料飲部会（オープン部会）

2. 日時 2023年2月21日（火）15：00～16：15

3. 場所 秋田商工会議所 7階 ホール80

4. 出席者 部会員等16名

5. 懇談

テーマ **秋田の旅を快適にする観光DX推進**

ゲスト 東日本電信電話(株)宮城事業部秋田支店 支店長 澤村 誉 氏

6. 協議

・2023年度部会活動計画（案）について



## (1) データでみる秋田県内の観光消費と課題

- 海外旅行客の秋田県の移動は、ほぼレンタカーに依存
- 秋田県内でのインバウンド消費支出は他県に比べ、低い傾向
- 秋田県は、他県に比べ宿泊者数、宿泊日数ともに少ない傾向  
→観光消費を増やすには、県内の周遊による滞在日数の延長が必要

課題解決の手段として

### 観光MaaS (マース : Mobility as a Service)

複数の移動手段の手配・決済を一元的に行い不便さを解消するとともに、推奨観光ルート の提案や割引・ポイント提供等のインセンティブ付与などにより顧客体験を向上

#### 【実証実験の事例】

ひがし北海道地域、箱根及び川崎市新百合ヶ丘、伊豆、大津市、会津若松市

→新たなモビリティサービスを基盤としたまちづくり

## (2) Digital×観光で持続可能な観光地へ

### 観光DX：新たなUX（顧客体験）の創出

- デジタルを活用し、**旅マエ~旅ナカ~旅アト**を通じてこれまでにないユーザ体験を創出
- 観光客の流入促進・新たなファンの創出・選ばれる観光地へ

#### ① **バーチャル観光**による旅行意識の高揚

- 観光スポットの季節・時間帯・天候など折々の表情をVRで提供し観光客を誘引
- 旅行客に対し「旅中」の情報提供をVRで行う事で周遊を促進

#### ② **個人の嗜好に合わせた周遊**の提案

- ユーザーの年齢や嗜好などの属性データや、時間や位置などの変動データを活用し、おすすめスポットや店舗など最適な観光・街歩きを実現するための情報を提案

#### ③ **デジタル地域通貨**を活用したさまざまな事業展開

- 観光スタンプラリー、デジタル観光券など

## (2) Digital×観光で持続可能な観光地へ

### ④ 周遊を促進する仕掛けづくり

- 巡った観光スポットの数に応じて、観光地で利用できるポイント（デジタル地域ポイント）を付与
- アプリで得られたデータはデジタルマーケティングに活用可能

### ⑤ 消費拡大の仕掛けづくり

- AIを活用した需要予測
- 無人店舗による営業時間の拡大



### ⑥ データをもとに戦略を反映

#### できる仕掛けづくり

- データに基づく現状の可視化、観光地に潜む課題の発見、効果的な観光政策やマーケティングの実施

### (3) 観光MaaSの実現に向けて

- 様々な事業者の方々が連携し魅力創出に向けたコンテンツ・仕組みづくりができるかが重要。
- MaaSは単独での採算性は未知数。魅力的なルート選定、需要把握など試行錯誤が必要であり、検討組織の整備や実証実験の活用は有効。
- インバウンド需要の回復が期待される中で、受け入れ環境整備・人材確保が必要となる。人材不足の中でどのように省力化を図るかも課題。