

観光現場での観光客間情報継承による偶発的観光の支援

高木 修一[†] 泉 朋子[‡] 仲谷 善雄[‡]立命館大学大学院 情報理工学研究科[†] 立命館大学 情報理工学部[‡]

1. まえがき

世界的に観光は、現代社会の産業活動において非常に大きな役割を担っており、様々な地域で観光産業の発展が重要な課題とされている。日本でも、2008年に国土交通省に観光庁を設立するなど、観光立国の実現に向けて様々な施策を展開している[1]。この動きを受けて、自治体などの多くの地域団体も観光産業に力を入れているとともに、一般人の観光への関心も増大し、観光需要も高まっている。

一方で、Webサービスの普及により、観光客はSNS (Social Networking Service) や個人ブログなどを通して、他人が投稿した観光地の評価や意見などの様々な情報を事前に容易に得ることができるようになった。そのため近年では、従来人気を集めていた旅行会社によるパッケージツアーを利用するのではなく、事前にインターネットなどで観光地の情報を収集し、観光者自身が計画を立案し観光を行う個人旅行が人気を集めている[2]。

しかし、観光前に様々な情報を入手できることで、観光計画が事前情報の制約を受けて、現地にある興味深い観光資源を見逃してしまう可能性がある。また、本来観光地の魅力とは天気や四季折々の情景の変化など、観光地のその時々状況に応じて変化するものである。現場でなければ得られない興味深い情報は、現場以外で見ても面白くないことが多く、実際に自分で確認することで面白みが増大するものである。

そこで本研究では、利用者が観光現場において偶然にも自分の興味深い情報にめぐり会うことを目的としたシステムを提案する。観光地のある特定のエリアにおいて観光客-観光客間や観光客-観光地間で、その時その場所にいるからこそ得られる経験を後継者に伝えることで、観光客の興味やその場の状況に即応した偶発的な観光経験を可能にするサービスの構築を目指す。

以下では、2章で観光とモバイルシステムを組み合わせた研究動向を、3章で本研究が提案する

Support of Incidental Sightseeing by Inheritance of Information among Tourists in Tourism Site

[†]Shuichi Takagi : Graduated School of Information Science and Engineering, Ritsumeikan University

[‡]Tomoko Izumi, Yoshio Nakatani : College of Information Science and Engineering, Ritsumeikan University

システムについて述べ、4章でまとめる。

2. 研究動向

2.1 偶発的な観光支援の取り組み

我々は偶発的な観光を支援する取り組みとして、観光ナビゲーションシステム (以下、観光ナビ) に関する研究を行ってきた[3]。たとえば、詳細な地図情報を隠蔽した観光ナビ (図1左) は、目的地までの経路などの地図情報を提示するのではなく、利用者の趣味・嗜好情報に基づいたランドマークを複数推薦することで利用者を案内する。利用者は推薦されたランドマークに付加された写真情報 (図1右) を街中で次々と発見することを通じて、システムが提示する方角や距離の情報を頼りに目的地までたどり着ける。本システムを用いて京都市で評価実験を行った結果、観光途中で新たな発見や偶然との出会いに遭遇する機会が増加したことが確認でき、偶発的な観光の支援を実現できた。また、我々の一連の関連研究から、提示する情報の制限が利用者にゲーム感覚を生み出すことや魅力的な写真は利用者の興味を引き付けるのに効果的であること、道に迷うことにより偶然の出会いが促進されることなどが確認されている。



図1 詳細な地図情報を隠蔽した観光ナビ

2.2 地域密着型モバイルサービスの取り組み例

相原ら[4]は、地域密着型のサービスとして、地域経済の活性化を実現するためのIT基盤構築とサービス実現を目指し「ぷらっと Plat@自由が丘」を提案した。「ぷらっと Plat@自由が丘」は人々の地域内での行動を誘起し、新たな発見や

地域内での事業者の競争を高めることを目的としている。「盛り上がりマップ」と「ブログ・ライフログ連携 CGM」という 2 つのサービスを開発し、回遊性、地域性、継続性の指標を基に評価実験を実施した。評価実験では、利用者の現地滞在時間の増加や対象地域に対する興味の増加、提案サービス利用の継続性の高さなどが確認された。この研究によりモバイルシステムがもたらす地域活性化の有効性を示している。

3. システム提案

3.1 提案の基本方針

本研究は、観光地においてその時その場所でしか得られない生きた情報の収集と発信をコンセプトに、利用者が偶発的な観光を行えるような観光支援システムの構築を目指す。そこで本提案システムは、利用者が観光地を歩いているときに、ある特定のエリアでのみ情報が入手でき、さらにその情報は利用者の趣味・嗜好に基づいた興味のあるものを推薦する。これにより、事前情報に制約されることなく、利用者を新たな場所へ足を運ばせることができるとともに、利用者の興味に応じた偶発的な出会いの提供が期待できる。

具体的な手法として、本提案サービスを提供する観光地の施設や交差点などにサーバを設置する。そして、観光客が所持する携帯端末とサーバ間でモバイルエージェント (MA) の枠組みを用いて、利用者同士による直前の現地の状況の継承や興味深い場所の提案を行う「観光情報交換機能」を実装する。情報交換が行える場を交差点などの狭いエリアに限定することで、「ついさっき誰かが面白いと思った」情報の取得を実現する。次章で、本システムで実現する観光情報交換機能について説明する。

3.2 観光情報交換機能

利用者が特定のエリアに入ると、サーバから利用者の携帯端末に MA が情報を持って移動する。MA が携帯端末に持参する情報には、他の利用者のコメント、写真、位置情報、評価などが含まれている (図 2)。さらに、ある一定時間内にほかの観光客や観光地側によって投稿された情報が、利用者の趣味・嗜好、観光履歴、残り滞在時間などを考慮して推薦される。このように、その時その場の状況の変化に応じた即応的で機会主義的な観光情報推薦を行う。

一方で利用者は情報を取得するだけでなく、サーバが管轄するエリア内において情報を投稿することもできる。利用者が投稿した情報は設置されたサーバに蓄積され、そのサーバがカバ

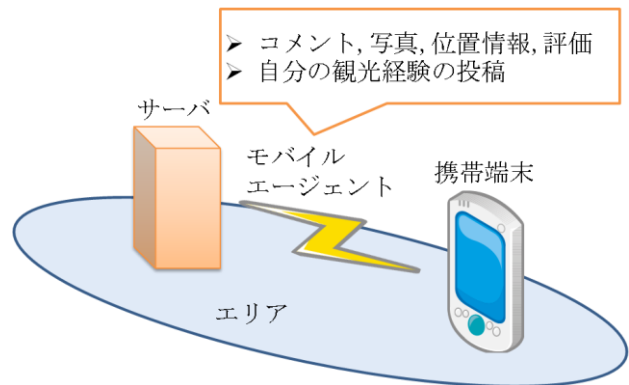


図 2 観光情報交換機能イメージ

ーするエリア内に入った他の利用者に MA を通じて推薦される。

このように、観光客同士でリアルタイム性のある生きた情報のやり取りを行い、さらにそれらの情報を利用者の状況に応じて推薦することで偶発的な観光を促せる。

4. あとがき

本研究は、事前情報に観光計画を制約されずに、狭いエリアにおいて観光客や観光地がその時その場所にいるからこそ得られる生きた情報を後続者に伝えることで偶発的な観光を促すシステムを提案した。今後の計画として、はじめに観光情報交換機能のフレームワークを策定し、情報収集・拡散システムの構築、偶発性を促す情報推薦方法についての検討を行った後に、評価実験を実施し提案の有効性の検証を行う。

参考文献

- [1] 国土交通省観光庁：観光立国の契機，国土交通省観光庁（オンライン），入手先〈<http://www.mlit.go.jp/kankocho/about/keiki.html>〉（参照 2012-12-12）。
- [2] 石森秀三：21 世紀における自律的観光開発の可能性，国立民族学博物館調査報告，Vol.23，pp.5-14，(2001)。
- [3] Takagi, S., Izumi, T., Nakatani, Y.: A Sightseeing Navigation System Without Route Information, CENTRIC 2012, The Fifth International Conference on Advances in Human-oriented and Personalized Mechanisms, Technologies, and Services, pp.50-55, (2012)。
- [4] 相原健郎，中尾敏康，小方靖，宮本有紀彦，小柴等，小西勇介，千葉雄樹，武田英明，佐々木憲二，金山明煥：「地域活性化を支える e 空間サービスぷらっと Plat@自由が丘」における技術開発：コンセプトと全体像，情報科学技術フォーラム講演論文集，Vol.8，No.4，pp.267-272，(2009)。