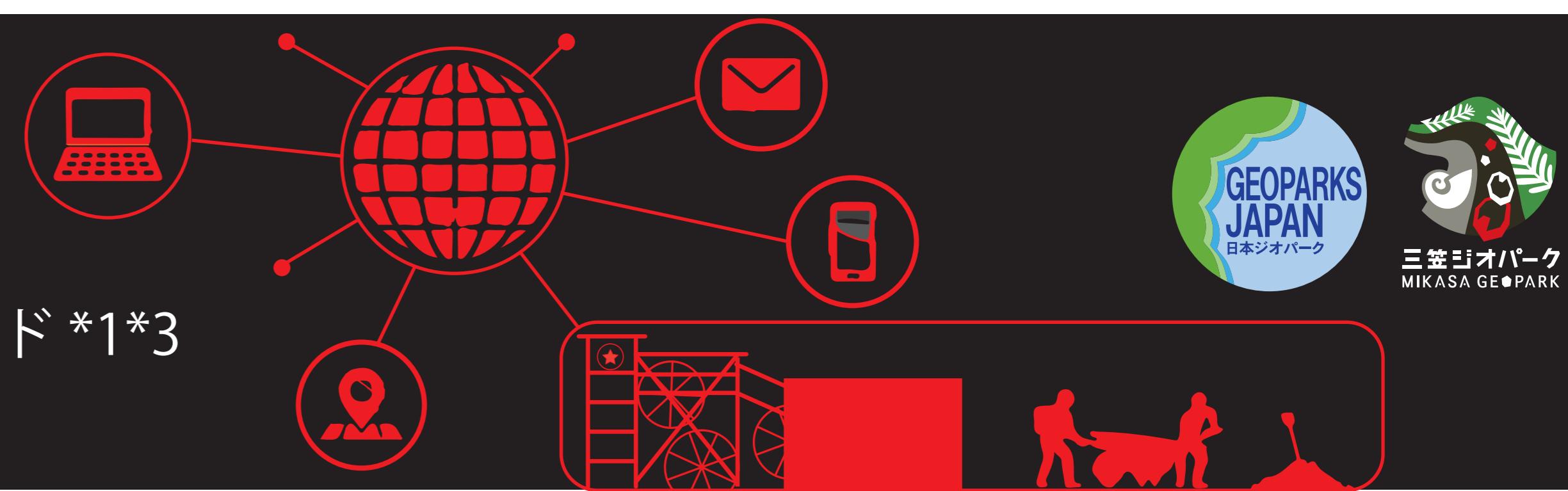


三笠ジオパーク DX化の取り組み

下村 圭 *1*2 荒井 康輔 *1*2 上口 壮太 *1*2 植家 祐慈 *1*3 ザン サザーランド *1*3

*1 三笠ジオパーク推進協議会事務局 *2 三笠市役所産業政策推進部商工観光課ジオパーク推進係 *3 三笠市地域おこし協力隊



はじめに

三笠ジオパークでは、コロナ禍における令和2年度・3年度と過去最高の集客数を更新し続けており、令和3年度においては 6,009 人の集客数を記録した。内訳としてはツアー及び教育旅行の増加が著しく、要因については、以下の3点が挙げられ、昨年度行われた第11回日本ジオパーク全国大会における当ポスター発表において紹介したところである。

◆ 第11回日本ジオパーク全国大会における当ポスター発表 ① 感染対策の徹底 ② 屋外フィールドを中心とした三密回避 ③ 札幌等都市圏からの人の流れの変化

これらを背景とした集客数の増加は喜ばしきことであるが、終息の見えない新型コロナウイルスの蔓延に伴う感染リスクへの警戒、また、来訪者の増加に伴う業務量の増加により、人的リソースは限界を迎えることがある。しかしながら、コロナの蔓延状況により中止を余儀なくされたツアーがあったりと予定通りに実施できないツアーも現状としてある。こうした課題に加え、現在当ジオパークでは各ツアーオーに対し、旅マエ、旅ナカ、旅アトを総合的にプロデュースし、個々のプログラムをより満足度の高いものへと昇華できるように取り組んでいることから、これらを解決する手法としてDX化を進めている。以下に、実際の取り組みとして、4つの事例とともに紹介する。

事例① 三笠ジオパークの見どころを活用した謎解きイベントのDX化

従来の謎解きイベントは、開催日を設定して参加者を市内に集合し、ゲームブックを持って市内を周遊しながら謎を解く参加型イベントであった。コロナ、人的リソースの削減を理由に、2021年よりスマホを活用した謎解きイベントへ変更した。三笠市内各所に配置されたQRコードをスマートフォンやタブレットで読み込み、謎を解いていく周遊型のイベントとなつた。

2~3日程度の期間で開催される参加型の方がよりリアルな体験ができる一方で、DX化により、長期展開が可能となり、参加人数が大幅に増加した。また、地域の宝とジオパークの楽しみ方の連動・理解や理念の促進が図られている。

*三笠周遊スマホ探し 2022「アムナイト搜索大作戦！」



事例② スマートフォンアプリ「ロケトーン」を活用した音声ガイダンスシステムによるツアーのDX化



スマートフォンアプリ「Locatone(ロケトーン)」により、「音声」とともに三笠ジオパークをめぐり、地域の魅力を気軽に楽しく知ることができるツアーを公開した。都合の良い時間、タイミングで巡ることができ、「ガイドの導入としての役割」と「密を避ける目的」、また「人的リソースの削減」を行いつつ、参加者の満足度の向上を目指している。

また、アプリを用いるメリットとして利用者の行動や属性の分析も可能となっている。

Sound Venture Webページ



ロケトーンの楽しみ方

STEP1

ツアーを選ぶ

STEP2

スマホとヘッドフォンを忘れない

STEP3

現地に着いたら

STEP4

スポットに着くと自動で音声が！



音声ガイドは、「食エリア」「歴史エリア」「野外博物館エリア」の3つに別れており、全てのエリアの音声ガイドを聞いた方には、オリジナルカードの特典を用意し、周遊を促している。

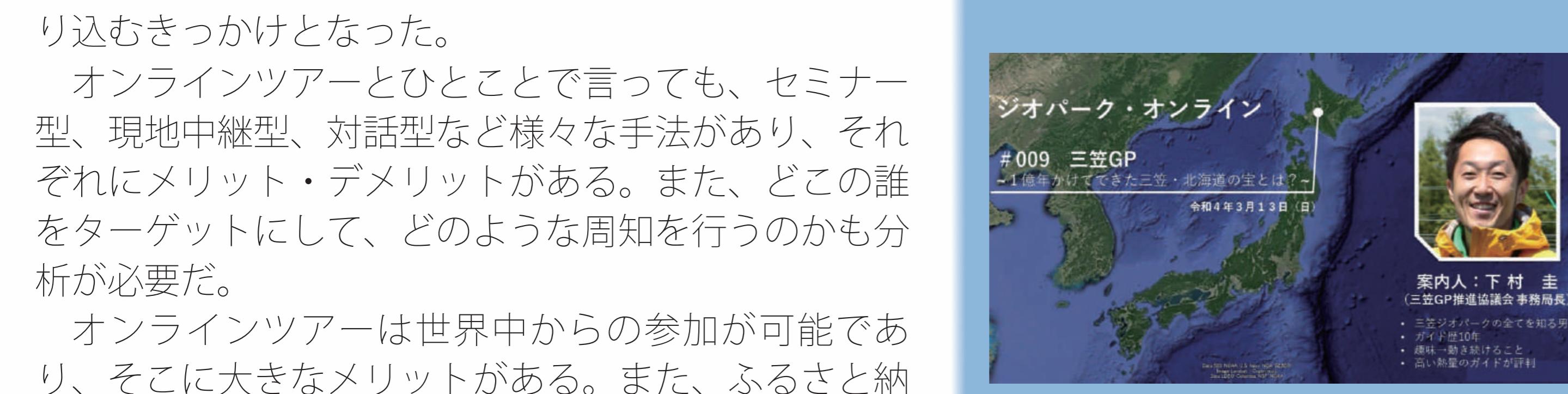
事例③ オンラインツアーの実施

コロナ禍により真っ先に影響を受けたものが観光や教育を目的としたリアルツアーである。そのため、早急にオンラインツアーを推進した。

オンラインツアーの主な目的は「旅マエ」としての活用であり、「旅ナカ」として現地でのリアルツアーの参加に結びつけることを念頭においている。実際に日本遺産「炭鉄港」に関連したツアーでは、炭鉱に関心を持つ全国の視聴者から反響があり、オンラインならではの参加しやすさから、新たな顧客層を取り込むきっかけとなった。

オンラインツアーとひとことで言っても、セミナー型、現地中継型、対話型など様々な手法があり、それそれぞれメリット・デメリットがある。また、どこの誰をターゲットにして、どのような周知を行うのかも分析が必要だ。

オンラインツアーは世界中からの参加が可能であり、そこに大きなメリットがある。また、ふるさと納税やワインなどの物販に繋がられる点もひとつの魅力と言える。



事例④ アバター、マーターポート等を活用したバーチャルツアーの展開

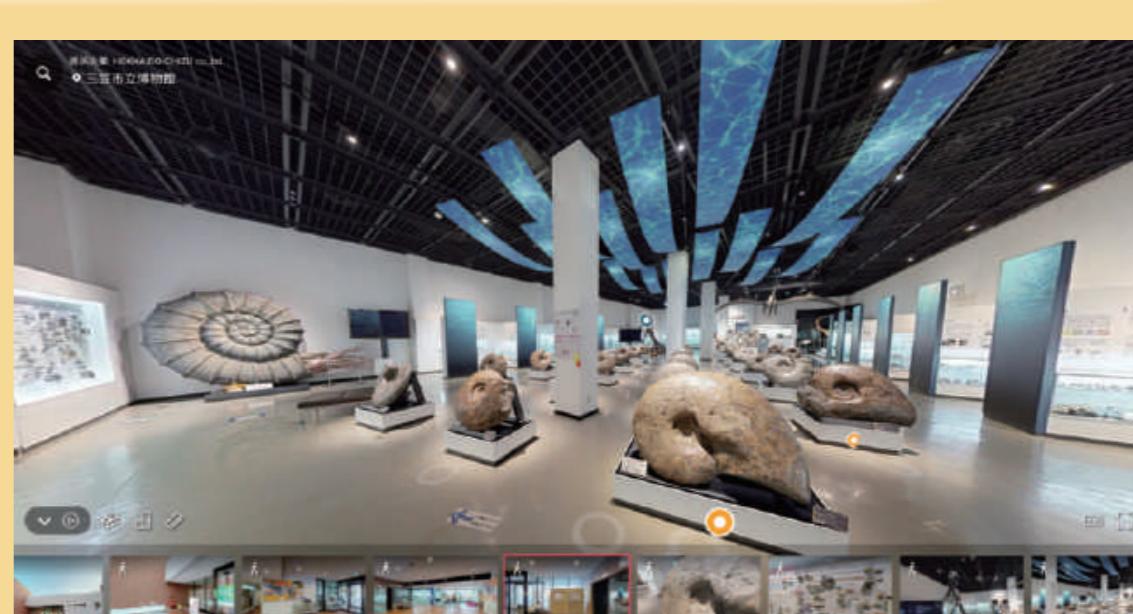
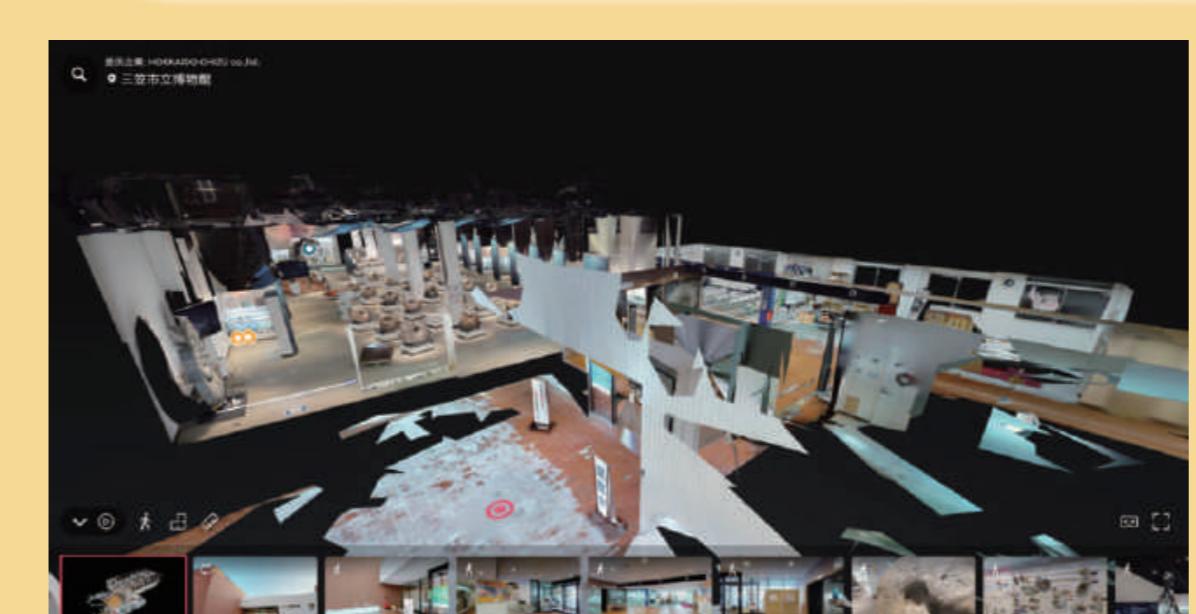
教育旅行等が増加しているが、大規模校が増えてきており、ガイド数など人的リソースに限界が生じてきている。そのため、現地見学と学びの観点からアバターを活用した、バーチャルツアーを推進している。

三笠ジオパークでは、マーターポートを活用することで、野外博物館のほか、三笠市立博物館や旧幌内炭鉱群を3Dのバーチャル空間で体験することができる。そのため、教育旅行においては、三笠市立博物館のマーターポートを利用した事前学習や事後学習にも活用できるようしている。

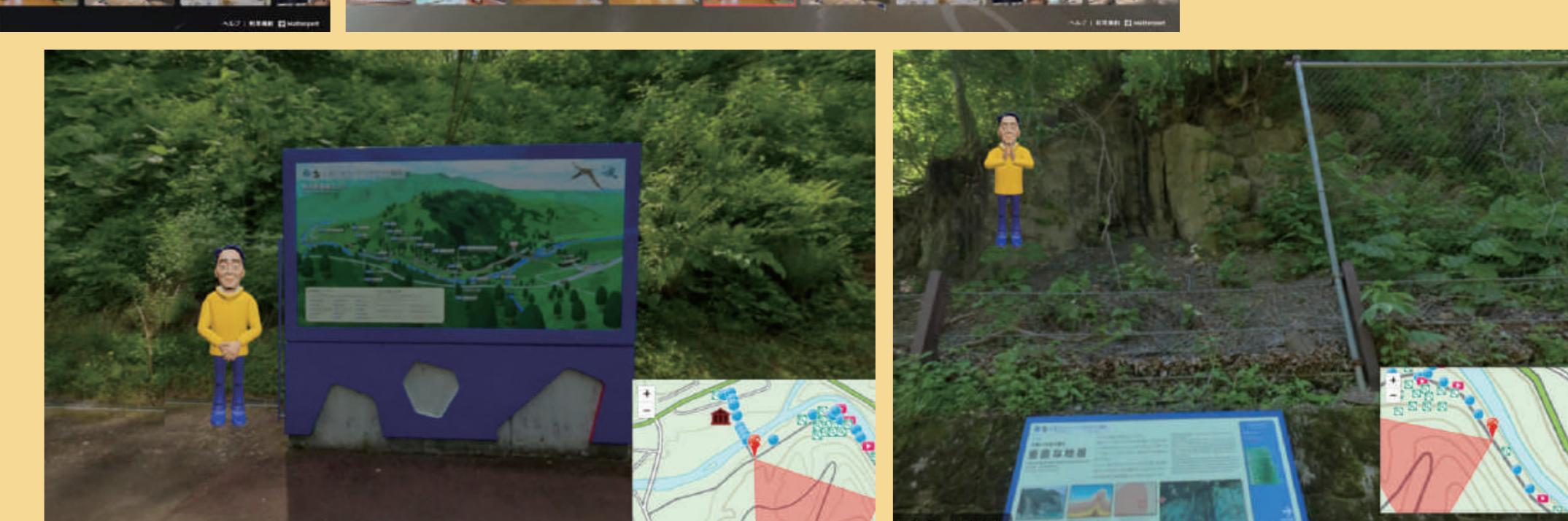
定期的な運用を行う上で、アプリでの運用などをどのような形態で行うのか。また、無料・有料、観光・教育などどういった場面で活用を行うかなど、ターゲットをしっかりと見定めた上で運用が必要となる。



*アバター：下村事務局長



*アバターとマーターポートを活用した野外博物館のバーチャルジオツアー



現状の課題

オンラインを活用した取り組みは一般的に浸透しているが、リアルとの接続という意味では、手法・効果等を含め、データ分析を行った上で実施する必要がある。また、料金についても有料の場合、映像やコンテンツのクオリティ及びエンターテイメント性の向上など工夫や検討が必要となる。

スマホアプリを利用するものに関しては、スマホを所有していること、アプリをダウンロードすることなどの条件が障壁になっているとも考えられる。

これらのDX化推進についてはイニシャルおよびランニングコストがかかり、予算確保が困難である。そのため、あわせて質の担保と有料での提供が課題となる。

今後の展望

これらはPCやスマートフォンを活用し、好きな時間・好きなタイミングでの参加、または、現地に訪れる事なく自宅で参加できるように企画されており、感染のリスクと人的負担の軽減が同時に図られる仕組みとなっている。

更に、これらの参加がリアルツアーへの参加に結びつき、旅マエとして予備知識を得られることで、リアルツアーがより満足度の高いものとなることが期待できる。

今後においては、こうした取り組みが人的リソースの軽減に確実に繋がっているのか、また、旅ナカとしてのリアルツアー、旅アトとしての再訪・地場産品の購入等、地域経済への寄与に確実に結びつくものなのか検証していく必要がある。