

IoT を用いた茨城県観光業活性化プロジェクト 「Bridge」

代表者：工学部機械工学科 3年 齋藤 広明

連携先

行方市役所 政策推進室
シティプロモーションG 横瀬 文也

できる。

・LINEBot を使用していただいた方々（任意）の基本情報などをデータ分析が可能

顧問教員

米倉 達広（工学部・教授）

以上の点を踏まえて LINEBot を使用してスタンプラリーを実施した。

参加者

石寄 直樹 工学部機械工学科 3年
黒澤 拓真 工学部機械工学科 3年
齋藤 広明 工学部機械工学科 3年

プロジェクトの成果報告

行方市で毎年開催されるふれあい祭りで LINEBot を用いたスタンプラリーを実施した。方法として、各ブースをご利用いただいた方々にポイントを付与する形で導入した。景品を行方市のアメニティ、行方市産のお米などの、行方市に関するものにする事で地域の魅力度を向上させること及び、地域内の資源を循環させることを目的とした。

プロジェクトの概要

近年、茨城県は日本でのランキングで最下位を独占している。一方で海外からの観光客は増え続けている。これらのデータから茨城県には決して魅力が無いわけではないことが分かる。私たちが注目した問題点は、各観光地が離れていることだ。人気の観光地では、観光地が密集しており、集客に苦勞をしていない。しかし、観光地を密集させることは非現実的であり、観光地の価値を下げってしまう恐れさえある。観光地が離れている問題をテクノロジーで解決し、観光業から茨城県を活性化することを本プロジェクトは目的としている。今回はスタンプラリーに注目した。従来行われていた紙媒体のスタンプラリーではなく、LINEBot を用いたスタンプラリーを実施した。

また、LINEBot 内で行える抽選会を実施し、スタンプラリーを始めるきっかけ作りなどをした。実際には、抽選はスタンプラリーを始めるきっかけだけでなく、初日使用していただいた方が 2 日目にお祭りに来る動機にもなった。お祭り開始前には、お祭りに関するポスターやチラシなどに LINEBot の友達追加 QR コード掲載することで、お祭り前に LINEBot から情報を発信をした。

LINEBot を用いるメリット

- ・スタンプ用紙などの紛失、劣化などが無い
- ・導入コストが低い
- ・LINEBot を用いて常に新しい情報発信が

また、LINEBot 内ではお祭りに関する地図情報や、ステージで行われる催しのスケジュールに簡易的にアクセスすることを可能にした。

実際にお祭りで導入したところ LINEBot は約 300 人の方々にご利用いた

だいた。景品を得るために 300 人の方々を各ブースに積極的に活用してもらうことができたため、お祭り当日では、いくつかのメディアから取材を受けた。

- ・行方市公式ブログ「なめがた日和」

https://namegata.mypl.net/mp/diary_namegata/?sid=68743

- ・茨城新聞
- ・なめがたエリアテレビ



(写真 2) 景品交換所の様子



(写真 1) 今回用いた LINEBot 内画面

LINEBot 使用者のデータ分析結果 (写真 3) から、女性の方の使用率が多いことが分かった。50 代以上の女性が最も多く、今回のプロジェクトで懸念していた、高齢者の方々の LINEBot 使用に関する不安を一掃する結果となった。



(写真 3) LINEBot 使用者のデータ分析結果

課題点としては、LINEBot を友達追加する過程などで多くの説明を必要となる方が多かったので、導入しやすいように簡易的な説明などが必要だということが分かった。今回は、そのようなすべての問題を景品交換所で対応した。

今後の展望としては、規模の拡大、長時間に及ぶ試験運用を検討している。理由としては、お祭り前までに導入を促すアナウンス期間が短く事前に友達追加してもらう時間が短かった。また、導入後二日間のみ運用となったので導入期間を長くし、使用者が長期的にメリットのあるサービスを提供し、経過を観察したい。