

観光PR事業 ～観光施策のデジタル化～

令和5(2023)年度予算:4,810.8万円

#観光DX

#eスポーツ

#観光デジタル化

#地域活性

#マーケティング

#観光振興

概要

観光PRのために、AIビーコンを活用した人流動向調査、eスポーツを活用した観光施策を実施するなど、新たな層への誘客を図り、地域経済の活性化を目指します。

デジタル技術を活用した 来訪者の人流動向調査

来訪者の回遊性向上や滞在時間増加など、観光施策への活用を図るため、来訪者の属性や回遊パターンなどのデータが収集できる「AIビーコン」を令和4年10月1日より市内の主要観光施設に設置しました。

AIビーコンから得られた来訪者数、性別、年代、居住地、回遊パターン、滞在時間等の収集データを分析することで、より効果が見込める施策の検討が可能となっています。

また、より多くの方が取得したデータを参照できるように、データの分析結果を広く公開することで、市内事業者のマーケティングなどにも活用いただいています。

小田原eスポーツ



eスポーツは、世界各国で盛り上がりを見せているほか、国内で流行の兆しを見せています。

また、年齢・性別・障がいの有無に関係なく多くの人々が楽しめるコンテンツであることから、本市はeスポーツに着目し、eスポーツを新たな観光コンテンツとして様々な事業を展開しています。

eスポーツ大会の開催

気軽に参加できる体験会型のイベントから本格的なeスポーツの競技大会、また市内企業に対するeスポーツの理解促進や魅力発信を目的とした市内企業対抗戦など、本市のeスポーツを盛り上げるべく様々な形で開催しています。

e-zoneの運営

もっと多くの人にeスポーツを体験してもらい、小田原のeスポーツを盛り上げていくために、おだわらイノベーションラボ内にeスポーツの練習・体験が無料でできる『e-zone』を運営しています。

福祉分野での活用

人気ゲーム「太鼓の達人」を使用し、太鼓と鉢の専用コントローラーにて目と手を動かしながら楽しくeスポーツ体験を実施しています。

事業内容

