

## 実証概要

### 設定した解決したい課題

- ・ 県では、各種イベントにより「武将のふるさと愛知」をPRしているが、**イベント参加者層が固定化している**傾向にある。
- ・ 県が有する歴史観光の魅力的な**キャラクターについても認知度の向上を図りたい**。
- ・ デジタル技術を活用し新規性の高いコンテンツを取り入れ、若年層など、これまで**興味のなかった人たちにイベントを訪れていただき、また以前から参加されているお客様の満足度を向上させたい**。

### 解決の方向性（実証事業者との協議結果）

- ・ 歴史観光イベントに、参加者のスマートフォンの位置情報を活用したコンテンツを連動させることで、参加者の満足度向上や新規客層の取り込みにつなげることができるか検証する。
- ・ 県が保有する歴史観光のキャラクター（ひでながくん、いえやすくん等）をゲーム活用することで更なる認知向上を図る。

#### <検証項目・KPI>

- ・ **アプリによる新規参加者の獲得：**  
イベント参加者とアプリを利用した参加者を比較した際の新規参加者の割合が1.5倍以上
- ・ **アプリによる周遊促進効果：**  
アプリ利用していない参加者とアプリを利用した参加者を比較した際の参加したプログラム数が5個以上である割合が1.5倍以上
- ・ **アプリの満足度：**  
アプリを利用した参加者の満足度（「とても楽しかった」「楽しかった」を選んだ人）が80%以上

### 試行運用の概要

#### <方法>

- ・ イベント当日及び事前の2週間程度の期間において、アプリにより新規コンテンツを楽しんでいただく。
- ・ 会場と周辺にチェックポイント等の当日限定コンテンツを設置する。
- ・ 会場内にブースを設置し、アプリの案内及びノベルティ配布を行う。

#### <期間>

- ・ 事前期間：11月14日（金）～11月29日（土）
- ・ イベント当日：11月30日（日）

Before



イベント参加者には楽しんでもらっているものの、参加者層が固定化していた

After



歴史観光キャラクターを活用したゲームにより、新規客層の取り込みと参加者満足度の向上

## 工夫したポイント

- ✓ 「あいちの歴史観光推進協議会」が保有するキャラクター（ひでながくん、いえやすくん等）を登場させ、キャラクターの認知向上を図った
- ✓ 「歴史観光イベント」の世界観に合わせて、チェックインスポットについてもお城のデザインとする等、参加者に楽しんでもらえるように設計した
- ✓ 最寄り駅（南大高駅、大高駅、鳴海駅、左京山駅）や近隣に所在する歴史観光拠点（鷲津砦、丸根砦）にもチェックインスポットを配置することで、歴史観光拠点への回遊を促した

## 実証実験の評価及びKPIの結果

- ✓ イベント参加者とアプリを利用した参加者を比較した際の新規参加者の割合は0.91倍とほぼ横ばいであったが、県外からの参加者の比率は2倍以上となっており、**遠方からの参加者の獲得に効果があった**と考えられる。
- ✓ アプリを利用した参加者と利用していない参加者と比較した際の参加したプログラム数が5個以上である割合は、1.7倍となり、**アプリを利用いただいた方が多くのプログラムに参加されている**ことが示された
- ✓ アプリを利用された方の満足度「とても楽しかった」「楽しかった」の割合は96%と利用いただいた方からは**高い満足度を得ることができた**。楽しかったプログラムにおいても、上位3位に入ることができ、複数あるプログラムの中でも好評であったことが伺えた

### ＜検証項目・KPIに関する結果＞

- アプリによる新規参加者の獲得：イベント参加者とアプリを利用した参加者を比較した際の新規参加者の割合は0.91倍（目標：1.5倍以上）
- アプリによる周遊促進効果：  
アプリ利用していない参加者とアプリを利用した参加者を比較した際の参加したプログラム数が5個以上である割合は1.7倍（目標：1.5倍以上）
- アプリの満足度：アプリを利用された参加者の満足度「とても楽しかった」「楽しかった」の割合は96%

## 導入に向けての課題と解決策

- ✓ 新規参加者を増やすため、サムライ・ニンジャ フェスティバル全体の周知と併せて重点的に周知をしたものの、イベント参加者とアプリを利用した参加者は同程度であったことから、既存のサムライ・ニンジャ フェスティバルの周知先に加え、アプリの特徴を生かした周知をすることで、新規参加者の参加者は増加者の取り込みを行う
- ✓ イベント会場では、大勢のイベント参加者がモバイル回線を利用したことで、通信容量が不足し、インストールに時間を要したため、アプリのインストール用に、イベントブースにモバイルWi-Fi等を準備する
- ✓ 適切なアンケート回答や回答率の上昇を図るため、イベント終了後にアンケートの回答を促すアナウンスの実施、及びアンケートを回答いただいた方に景品（限定アイテムの入手）の配布などの仕組みを実装する



▲サムニン・バトル～大高緑地の戦い～ポスター



▲実装したアプリの画面



▲イベント当日の参加者の様子