

「楽しい国 日本」の実現に向けて(提言) 概要

総論

○日本の観光における体験型コンテンツの重要性

- ・訪日外国人旅行消費額に占める**娯楽サービス費の割合は、諸外国と比較して低い(3.3%(2017年))**。
- ・地域固有の自然、文化やエンターテインメントに触れる「楽しい体験」の要素＝「**体験型コンテンツ**」によって、**滞在の長期化、消費額の向上、地方誘客を促進**。体験型コンテンツ市場を**観光産業の大きな柱**として育成。

○マーケティングの視点の必要性

- ・体験型コンテンツに関わる民間事業者が、世界の市場動向を把握しつつ、旅行者のニーズを把握して「誰に」「何を」提供するか戦略に基づき事業を展開することが必要。

○体験型コンテンツの造成と価格設定の考え方

- ・**地域固有の「場・資源」と、宿泊、飲食、音楽、アート等の「機能・コンテンツ」を掛け合わせ、提供するサービスに見合った適切な価格設定を行うことが必要。**

○流通のあり方と広告の手法

- ・旅前・旅中の旅行者に対して、情報提供から予約、決済までスムーズに行われるよう、**訪日外国人旅行者向けに情報提供、決済システムの見直し**を早急に進めるべき。

○人材の確保・育成と安定した雇用、経営基盤の確立

- ・観光産業全体の人材育成をレベルアップさせ、**体験型コンテンツ市場にも若手人材が進むようにすること、ガイド人材の拡充が重要。**
- ・事業者の経営安定化に向け、**市場の全体像を把握するための調査**に着手。

○目指すべき目標

- ・訪日外国人旅行消費額**8兆円**の目標達成に向け、**世界での最高水準(オーストラリア、アメリカ)**を目指す。

○今後の進め方

- ・今後も体験型コンテンツ市場の形成・発展に向け、**国等の関係者が引き続き環境整備に向けた検討を推進**。関係省庁間の**連携も重要**。



長期公演が行われているナンバーパルパフォーマンスの例
(WA!! フェエルサ・ブルータ)

各論

地域の観光資源を活用した体験型コンテンツの定番化

地域固有の自然の活用

外国語対応可能なアウトドアガイド育成・活用の検討



日本の生活・文化体験

日本文化に関するイベント情報等のオープンデータ化



お祭りの外国人への開放

外国人参加枠を設ける祭りの希望聴取・誘客プロモーションの実施



新たな体験型コンテンツの掘り起し

ナイトタイムエコノミー

2次交通、安心安全の確保等を検討する官民の協議会の設置



ビーチの活用

通年利用に向けたニーズ・課題調査、協議会の設置



体験型観光の充実を支える取組

チケット購入の容易化

観光案内所でのチケット販売の促進、モバイル対応化



VR・AR

訪日前・中のVRを活用したプロモーション

