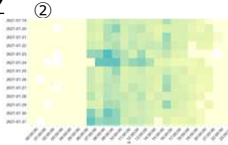
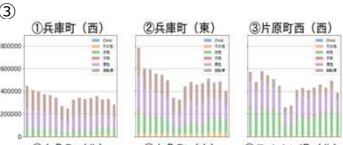


需要に合わせた供給最適化とポストコロナ需要変容を踏まえたデータ分析・施策のための高松MaaS実証実験

需要に合わせた供給の最適化を行う「高松モデル」と、観光MaaSアプリ「Horai」を組み合わせ、脱自動車施策とコロナ後の需要変容を踏まえた施策を検討・実行する。複数のデータセットを組み合わせ、立体的に顧客の心理やペルソナを分析し、その結果をもとにターゲット層を絞ってサービスを提供することで、取得したデータから交通と商業施設のさらなる事業改善の示唆を得る。

協議会の構成員	【幹事】scheme verge(株) / ことでんグループ/高松商運(株)/穴吹興産(株)/(株)電通/(株)ゼンリン/ANAホールディングス(株)/(一社)せとうち観光推進機構/四国旅客鉄道(株)/高松空港(株)/香川県旅客船協会/四国フェリー(株)/ソフトバンク(株)/損害保険ジャパン日本興亜(株)/KPMGモビリティ研究所/(株)NTTドコモ 四国支社/香川大学肥塚研究室/香川大学米谷研究室/東京大学松尾研究室/(公財)福武財団/国土交通省 四国運輸局/国土交通省 四国地方整備局/香川県/高松市/土庄町/小豆島町/直島町		
地域課題	● 自家用車依存による交通機関のサービス水準低下と利用者減少の悪循環 ● 感染症に伴うニーズの変化への対応が交通・商業施設ともに困難		
取組の概要	期間	2020年11月～2021年3月	
	エリア	香川県高松市を中心とする高松都市圏近郊	
	MaaSシステム	scheme verge(株)の提供するMaaSアプリ「Horai」	
	交通サービス	● 商店街の接続性を向上するオンデマンド交通(ことでんタクシーを利用)でのNFC-RWによる決済認証 ● 上記オンデマンド交通と商店街の提携店舗の双方で使える「高松アーケードパス」のHoraiアプリでの提供 ● フェリー、海上タクシー、鉄道、路線バス等を活用して地域を周遊する旅程立案機能の提供	
	交通以外のサービス	● 商業施設や飲食店、観光地の情報配信・リコメンド ● 商店街の提携店舗で使えるチケット「高松アーケードパス」のHoraiアプリでの提供 ● 提携店舗でのNFC-RWによる決済認証	
検証内容	● ポイント人流データ、交通系ICカード、商店街の街路カメラ等の複数データセットをマルチモーダルに組み合わせ、感染症による移動ニーズの変容を分析。立体的な顧客の心理やペルソナを複数視点で把握できるようにする。 ● 上記分析より仮説を立て、特定のターゲット層に対するニーズを満たすモビリティと商業を組み合わせたサービスを提供。サービス改善のPDCAを取得したデータをもとに効率的に回す手法を確立する。 ● 需要に合わせた目的地と移動手段を、NFC-RWを用いたシームレスな決済認証により提供し、目的地と交通を一体的に改善する手法を確立する。		

取組イメージ		
MaaSを通じて提供しているサービスの利用方法		
(1) 興味のある観光スポットを登録	(2) おすすめの旅程を確認(旅程立案機能)	(3) 訪れた店舗・タクシーにて高松アーケードパスを利用
		
取得したデータの分析イメージ		
①	②	③
		
①NFC決済認証を通じ、50万件以上の位置情報を取得	②③ポイント人流データ、交通系ICカード、街路カメラデータによる商店街の移動パターン分析、新型コロナウイルス感染症の人流への影響の属性毎分析を実施	
検証結果		
● 複数のデータセットの組み合わせによる、立体的な顧客心理とペルソナの把握が可能になった。 ● 感染症拡大に伴い、買い物等での県外への移動が減ったことが明らかになったため、県内のショッピングセンターでは満たせない余暇活動のニーズがあるという仮説を立て、それを満たす手段として商店街のユニークな個人商店での購買・飲食行動に着目してサービスを立案した。 ● 移動ニーズの変化や需給のマッチング状況を分析した上でオンデマンド交通を導入する手法の有効性が示された。ターゲット層を絞ったことにより、交通・商業双方を一体的に事業改善するための深い洞察が可能になった。 ● NFC-RWを用いた決済認証により交通・商業間のシームレスなサービス提供を実現した。 ● 県外を訪れていた客に県内の訪問を促す効果があった他、マイカーで郊外のショッピングセンターを訪れるのではなく公共交通で中心市街地を訪れるライフスタイルの提案につながった。		
今後の方向性		
● 本実証により、MaaSアプリ等から分析した顧客の行動の示唆をもとに、交通と商業を組み合わせたサービスを設計しPDCAを回して改善する手法が確立した。今後は、交通と商業サービスを提供する地域ステークホルダーが、これらのデータを意思決定・施策立案に反映させ、ステークホルダー間の自発的な連携を可能にすることを目指す。上記を通じて、エリア内の各資源の間に体験価値の相乗効果を生み出しエリア全体としての高付加価値化を進める。		