クリエイティブシティに向けた実証実験(新潟市スマートシティ協議会)

都市課題

- ・来街者減少による賑わい低下
- ・地域に多数潜在する魅力が活か しきれていない

解決方策

- ・まち全体で共有する媒体
- ⇒統合アプリの開発・実装 ・地域のアイディアを後押しするアドバイザーツール
 - ⇒スマート・プランニングの高度化および実装

協力店舗での

特別サービス

売上げUP

SHOP

・地域のモビリティ環境の整備

KPI

来街者の満足度・QOL向上

・滞在時間、立寄り箇所数

まちなかのコンテンツの充実

・地域企業等による統合アプリの活用数

実証実験の概要・目的

昨年度までの実証実験で構築したデータ利活用基盤をさらに有効なものと するため、来街者や地域関係者と、スマートシティの新たな接点(タッチポイン ト)を整備し、地域参画の拡大を通じてスマートシティ実装の推進を図る

対象の店舗への来店・消費

またはレンタサイクルの利用

※今回は簡易的にQRコードを使用

得られる知見

タッチポイント導入による、来街者の行動変容や地域参画の拡大可能性

タッチポイントの活用によるレンタサイクルの効率化や高度化の可能性

実証実験の内容

店舗付近

40店舗が参加

レンタサイクル運営者の協力によ り特定ポート3箇所とサービス連携

実証実験で得られた成果・知見

①:人流データと紐づいた行動データを取得⇒サービス利用者の立寄箇所の変化を確認

◆タッチポイントのタッチ履歴データ

タッチ履歴データの取得

⇒店舗ごとの来店状況等を把握 ※円の大きさはタッチ ポイントの延利用 新潟駅 者数を示す

▲店舗別タッチポイントタッチ回数

◆レンタサイクルの貸借データ

TP利用時 タッチ履歴と関連 づいた人流データ の取得 ⇒タッチ利用者 の行動特性を 飲食店の多いエリアの 把握

▲タッチポイント利用有無別の立寄り箇所分布比較

レンタサイクルの利用特性を把握

⇒拠点近隣にポートを置くことで回遊向上効果を期待

読取 統合アプリ 満足度UP 来店・レン イベント タサイクル 参加開始 インセンティブ 利用ログ 位置情報 サービス利用履歴データ コンテンツ情報 アクティビティデータ (プッシュ通知)

3.1% 3.1%

▲貸出ポート位置から1つ前の 立寄箇所までの移動距離

レンタサイクル非利用者 当該ゾーンに立寄ったサンプル

レンタサイクル利用者 レンタサイクル利 用者の立寄分布 を把握 ⇒ポートから離れ たエリアへの立 寄分布が増加

※レンタサイクル利用者のサンプルが少ないため、左右の図で凡例のレンジを変えています ▲レンタサイクル利用者の立寄箇所分布(レンタサイクル利用前後も含む)

②: 実装に向けた地域の連携意向等を確認

◆実装に向けたスケジュール

スマート・プランニングによ

る波及効果検証及び回遊シミ

ュレーションツールの拡充

- ・R5年度以降の実装に向け、左記 課題に係る検討や実証を実施
- ・スマート・プランニングを実際の取組 で活用し、有効性を検証

【取組みへの参加意義】

- ・本取組に好感を示した参加者の理由では「地域とのかかわりが感じられた」が最も多かった 【今後の参加意向】
- ・半数程度の参加者から前向きな回答が得られたが、「積極的な周知・PR」が今後の課題
- ・一方で「費用負担はしたくない」との回答が大半であり、取組のメリットや意義の共有が重要

今後の予定 ◆残された課題

- ・取組全体の基盤となるプラットフォ -ムの構築
- 取得データのスマート・プランニング における活用