

■ 都市課題

都市のコモディティ化、個人ニーズの多様化を背景に、偶発的体験に出会う機会が減り、回遊性の限定感が存在する。

■ 解決方策

「イベントの創り手と来街者を繋ぎ、停滞を解決する仕組み」をスマートシステム化し、サステナブルな賑わい・満足の循環を実現する。

■ K P I

- ・検証イベント実行回数：1回
- ・イベント満足度：3.5（5段階）
- ・参画事業者数：15社

■ 実証実験の概要・目的

回遊性の向上に向けた街のPopupイベントにおける「リアルとデジタル双方の施策展開」、またその結果の定量デジタル捕捉・効果精査について、令和5年以降にプラットフォーム化、早期社会実装を実現するための運用・ビジネススキームのPoc検証

■ 実証実験の内容

■ イベント及び回遊促進施策による行動変容
携帯キャリアが保有する渋谷の来街者データを分析した結果から、渋谷区民および渋谷で働く人・学ぶ人達、並びに来街者の多くが、関心があると推察されるテーマのイベントを遊休地で開催することに加えて、Mapアプリや他イベント連携を実施することにより、来街者に対して当初街に訪れた目的以外の行動変容を促進

■ イベントの汎用化について
回遊促進を目的としたイベントを継続的かつ汎用的に、開催していくために必要となる要素や課題を把握

■ 回遊促進プラットフォームの整備
Let Me Knowプラットフォームを拡張していくにあたって、コストフリーで利用が可能なMapアプリ（Google my map）で試験的に、イベント情報・コンテンツ情報の可視化を実施。開発が必要な機能や継続的な情報配信に向けた課題の把握。

■ 実証実験で得られた成果・知見

■ 「イベント及び回遊促進施策による行動変容」「イベントの汎用化」「回遊促進プラットフォームの初期的提供」の検証ポイントに対して、先端テックの有効性や、受容性を確認。

■ 令和5年度実証にて受容性の確認ができた機能は実装に向けた更なる磨きこみを図る。

■ 今後の予定

＜短期（R6年度）＞

- ・ワンストップ提供する機能の提供形態検討・具現化（場所と事業者のマッチング・利用手続き・来街者データ提供、クラウドファンディングなど）
- ※区側で整備するデータベースも活用

＜長期（R7年度～）＞

- ・ワンストップPF化の実現
- ・PFの見栄え、使い勝手磨き込み
- ・PF利用者数の向上キャンペーン施策の展開