

委員からの主な意見

(小巻委員)

- ▶ バーチャルテーマパークでのイベントには海外からも多数の参加があり、非常に可能性がある。
- ▶ 今後ますますVRの技術も進化し、提供側・参加側ともに使用範囲が広がる。災害時の避難所案内、日頃からの防災意識向上は、観光業の喫緊の課題であり、自治体と企業の連携に期待する。

(田川委員)

- ▶ 観光事業者は中小企業が多く一つの事業者でデジタル化に取り組むことが難しいため、地域や事業者が連携してデジタルを活用し、新たなマーケットを創り出すことが重要
- ▶ バーチャル空間を活用した魅力発信では、現地に行こうと思わせる仕組みにすることが重要

(滝委員)

- ▶ 観光分野のデジタル化を加速させると同時に、誰もが旅行を楽しめるように、デジタルに不慣れた高齢者等に対してマンツーマン等の丁寧なサポートをすることが重要。行政のDX化の利便性をシニア層に享受してもらうことで積極的にお金を使ってもらえるようにすることがポイント。
- ▶ メタの世界では、日本のキャラクターのアバターは人気が高く、プロモーションで活用していくことが効果的

(アトキンソン委員)

- ▶ 宿泊と飲食店の予約やキャンセル、決済など、基礎的な部分のデジタル化を進めることが重要
- ▶ デジタル化がどれだけ進んでいるか、進んでいないのであればその理由は何か、まずは実態や実情を把握することが必要

委員からの主な意見

(根木委員)

- 2025年のデフリンピックに向けて、東京2020大会のコンセプトである多様性と調和を引き継ぎつつ、リアルとオンラインの両方を楽しめる新しい観光を発信していくことが重要
- デジタルを活用してバリアフリー情報を発信することで、多様な人が安心して楽しめる都市のPRが可能

(星野委員)

- 新しいデジタル技術は、旅行者のニーズを満たすためにどう活用するかという発想が重要
- 日本では、基本的な旅行のアレンジがデジタル上で完結できない面があり、交通機関の予約や日本文化体験の予約など、海外の旅行代理店と個人、双方がデジタル上で予約できるよう機能を充実させたい。これらは、国内の旅行者に対しても十分ではなく、最初のステップとして「基本ニーズをデジタルで満たす」ということを優先すべき

(矢ヶ崎委員)

- MICEのオンライン化は今後も活用され続ける手法であり、デジタル技術によって付加価値を高めるためには、企画段階からアドバイスができる人材が必要
- リアルの行動を喚起できるようにメタバースなどの先端技術を活用していくことが重要