

各プロジェクトチーム会議の報告及び 令和4年度実施事業の方向性について(案)

「I ♥ URESHINO」

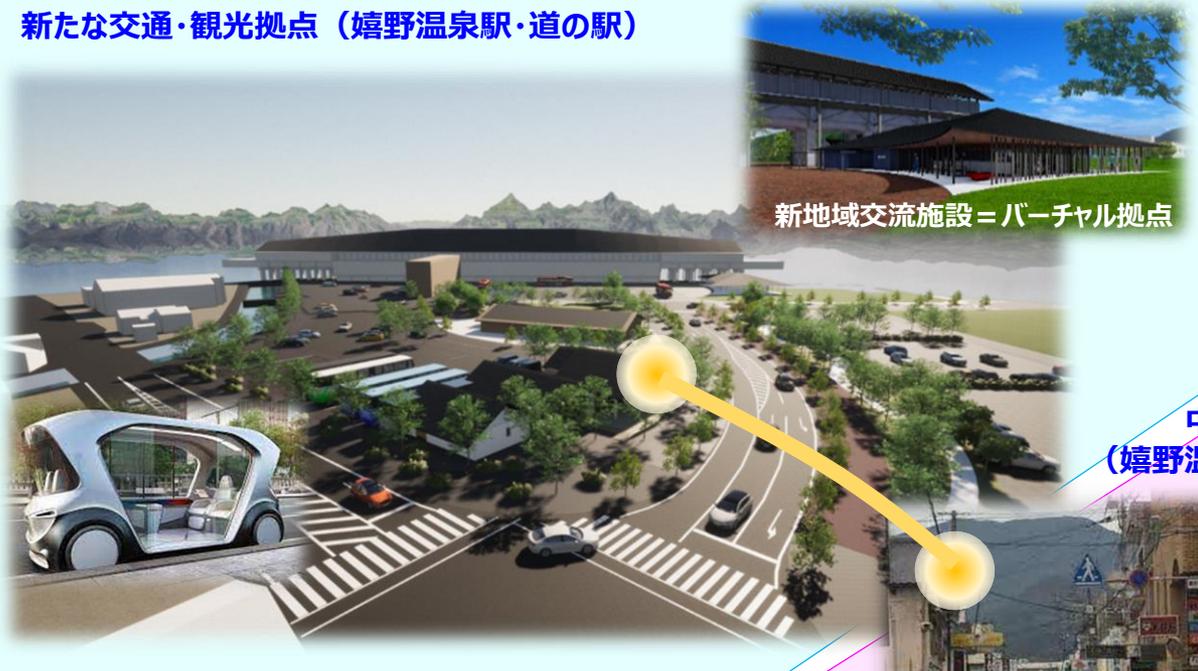
新たな交流拠点の誕生を契機に取り組む
“Withコロナ観光まちづくり”

VR/AR技術、5G技術やAIをはじめとした未来技術の活用による
嬉野市の発展・市民の元気と継続的な成長の実践



駅前ゾーンと中心市街地を核として、**オンライン・デジタル技術等を活用し、** 嬉野市観光を再生

新たな交通・観光拠点（嬉野温泉駅・道の駅）



未来技術が新型コロナウイルス禍に負けない観光の街をつくることを、ここ「嬉野」で実践！

中心市街地
(嬉野温泉街・食・遊興)



うれしの茶



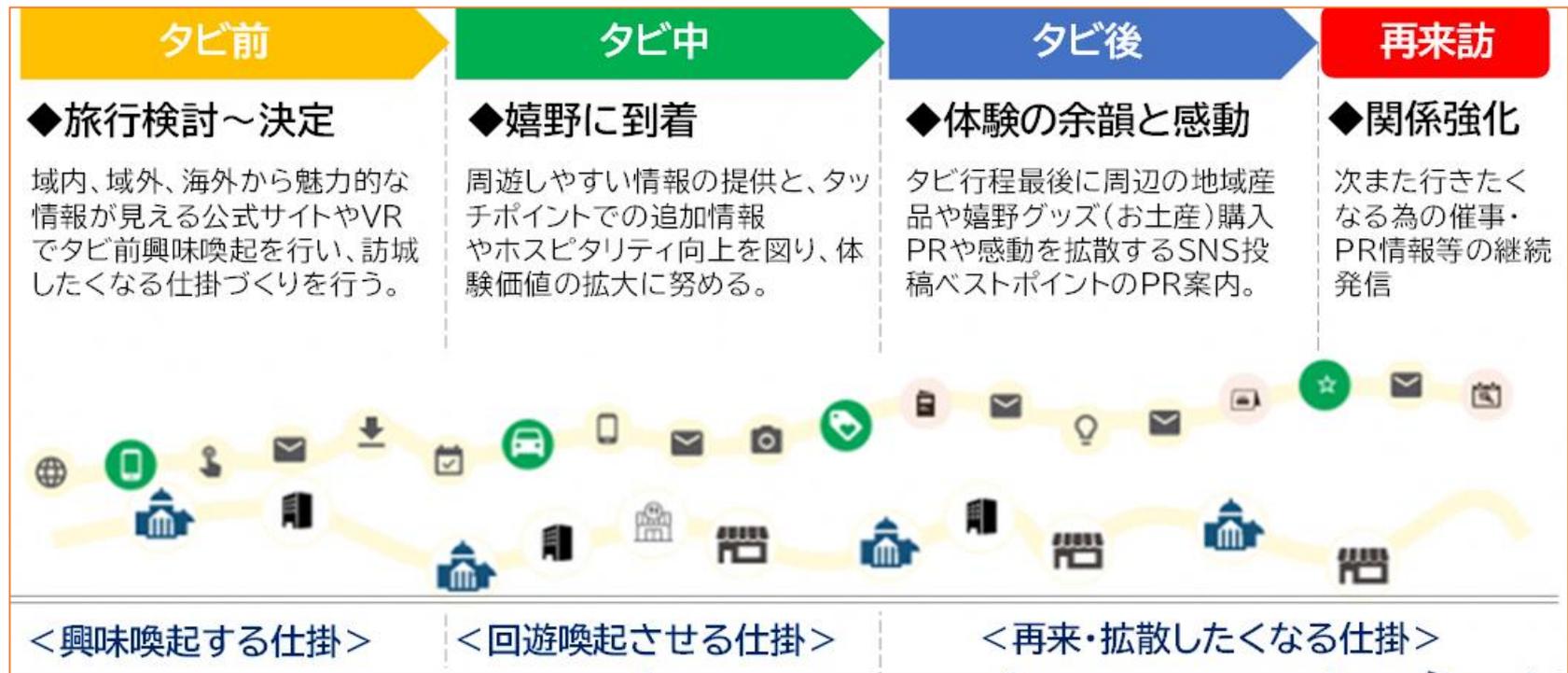
<実践する3つの取り組み(案)>

- (1) 嬉野の魅力を全国・全世界に発信する魅力づくり
- (2) 来訪者の移動を支えるモビリティサービス
- (3) 5G技術等を活用した各種データ収集・提供

嬉野観光の再生のために、支える皆さんの「武器」を創る

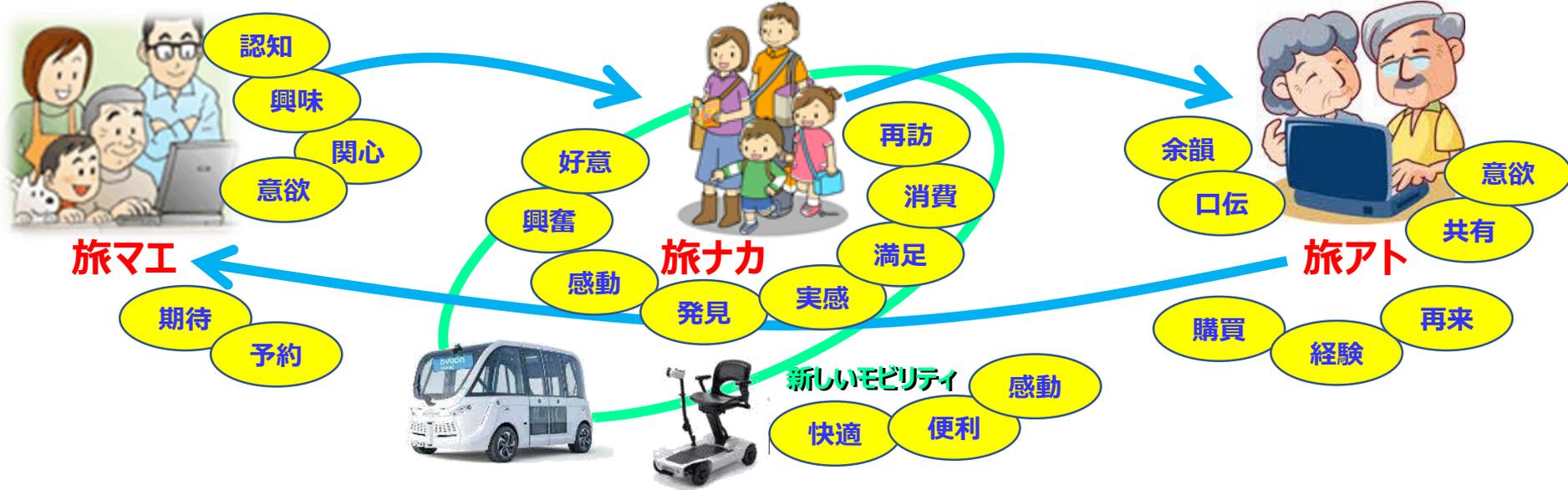
「旅ナカ」主体であった嬉野観光が、「旅マエ」「旅ナカ」「旅アト」にも対応できる街に進化する。「観光移動支援」にも取り組む

“お客様に喜んでもらえる”が“町を元気にする”ととらえ実践



■その1 =PT1

「旅ナカ」主体から、「旅マエ」「旅ナカ」「旅アト」へも対応できる街に進化



■その2 =PT2

市内に「楽しくなる移動支援」を導入、「行きたくなる街」に進化

嬉野を知らない多くのお客さんにシッテモラウ、興味関心をモツテモラウ、行ってみたいとオモツテモラウ。嬉野を知るお客さんが自慢したくなる、新しい発見や来訪意欲をさらに高める魅力伝える

新幹線嬉野温泉駅に降り立ったとき、ワクワクが倍増する。お茶と温泉、豆腐だけでない体験への期待を生み、プラスアルファの観光を提供する

リピータを生み嬉野を旅アトでも購入・注文がしてもらえるようになる

鉄道駅と道の駅の誕生により新しい人の移動が生まれる。嬉野を訪れる方に喜んでもらえるモビリティとして“バリアフリー温泉観光支援”と“手ぶら観光”に着目

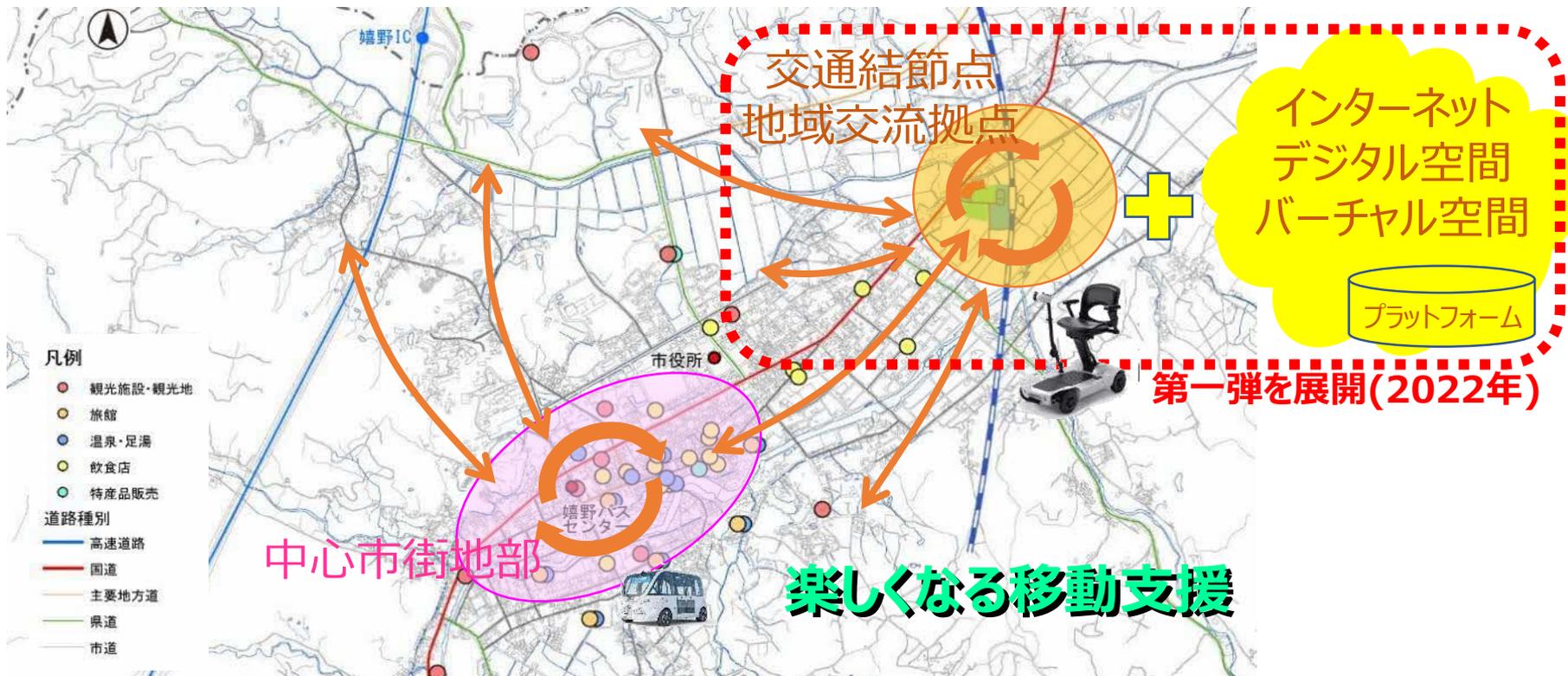
人々に優しいサービス、新しい自動運転サービス自体が旅マエからの嬉野観光の期待を誘い、旅ナカで満足度を向上、旅アトで再訪やお薦めの地となる

リピータを生み、再訪やお薦めいただける地となる

■その3

新幹線開業時に併せ、新駅・地域交流拠点で第一弾を展開
その後、中心市街地・市中に展開を図るとしてありますが、
インターネット等のメディアをうまく活用してPRを進めていきます。

旅マエ・旅ナカ・旅アト対応への進化



※PM：パーソナルモビリティ

嬉野市に最適なモビリティの選定が重要

小型バス・カート		超小型モビリティ	パーソナルモビリティ	自動宅配ロボット
e-Palette	eCOM-10	C+pod	電動キックボード	楽天UGV
				
出典: トヨタ	出典: Thinktogether	出典: トヨタ	出典: Wind Mobility Japan	出典: 楽天
(全長×全幅×全高) 5,255×2,065×2,760mm	(全長×全幅×全高) 4,995×2,000×2,425mm	(全長×全幅×全高) 2,490×1,290×1,550mm	(全長×全幅×全高) 1,228×536×1,186mm	(全長×全幅×全高) 1,715×750×1,600mm
最高速度 19km/h 乗車人数 20名	最高速度 19km/h 乗車人数 16名	最高速度 60km/h 乗車人数 2名	最高速度 18km/h 乗車人数 1名	最高速度 15km/h 最大積載量 50kg
NAVYA ARMA	YG-M E-Li	COMS	電動車いす	DeliRo
				
出典: MACNICA	出典: ヤマハ	出典: トヨタ	出典: World Robotec	出典: ZMP
(全長×全幅×全高) 4,750×2,110×2,640mm	(全長×全幅×全高) 3,346×1,188×1,697mm	(全長×全幅×全高) 2,395×1,095×1,495mm	(全長×全幅×全高) 890×540×890mm	(全長×全幅×全高) 962×664×1,089mm
最高速度 25km/h 乗車人数 15名	最高速度 19km/h 乗車人数 4名	最高速度 60km/h 乗車人数 1名	最高速度 5.5km/h 乗車人数 1名	最高速度 6km/h 最大積載量 50kg

第1回嬉野市未来技術地域実装協議会

日時：2021年11月19日（金）14:00～15:30

場所：嬉野市文化センター 2階会議室

1. 開会
2. あいさつ
嬉野市長 村上 大祐
国土交通省 九州地方整備局道路部道路情報管理官 谷川 征嗣 様
3. 委員紹介
4. 議事
 - (1) 協議会規約（案）
5. 事業概要
 - (1) 未来技術社会実装事業の概要
 - (2) 嬉野市の提案の概要
 - (3) 実装に向けた課題、スケジュール
6. 質疑



主な意見

- ・MaaSの取り組みを実施しているので、**嬉野温泉駅を中心として観光客に周遊してもらえるように、取り組みを展開**したいと考えているが、あくまでツール・手段であるため、回遊してもらう仕組みを考えていきたい。（祐徳自動車）
- ・V Rは五感の中でも視覚と聴覚に関する技術であるが、**触覚、臭覚、味覚についてもチャレンジ**してほしい。（嬉野市商工会）
- ・佐賀県でもV Rや自動運転等の新しい技術を県民に見てもらう触れてもらう取り組みを実施しているので、**嬉野市を含む県内市町と協力して検討**を進めたい。（佐賀県）
- ・**バリアフリーの観点是非常に重要**で、高齢者等の移動に役に立つので、引き続き検討をしてほしい（嬉野市商工会）。

第1回嬉野市未来技術PT会議

日時：2021年12月7日（火）11:00～15:00

場所：うれしの交流センター

	主な意見
PT1	<ul style="list-style-type: none"> ○DMOの取り組みの中で実施するのであればモビリティと絡めた観光コンテンツ（ツアー商品）の提供までできるといいのではないか。 ○5年後めがけて運用を考えると人材育成も重要。技術の実装だけでなく人材育成のスキームを佐賀大学等と連携できるといい。 ○決済についても、地域通貨等も検討しつつ財布を持たずに観光地を周遊し都度決済できると面白い。 ○地元の人たちが住んで使って楽しいと認識いただかないと観光客が来ても楽しんでくれないと考える。この領域だけに注力するだけでなく、茶産業、窯元産業等の地元産業との歩調は合わせて頂きたい。 ○例えばVRで茶摘みを行った後に満足度を与えられるかどうかはコンテンツの質に左右されるので、議論を行いつつブラッシュアップ頂きたいと思う。
PT2	<ul style="list-style-type: none"> ○自動運転が中心市街地まで来るには商店街の市道の起伏を是正することが必要なのでは。電線地中化も合わせて検討していくべきとは思ふ。 ○事故があった際に誰の責任となるのか？嬉野の状況をみると道路を整備する方が先決のように思える。 ○これまでにないモビリティの登場によって事故が増えるのが懸念。このため、全面的に導入するというよりも部分的な試行・検証から始めていくことが必要 ○利用する場所や利用者数、利用する人の属性に応じて最適なモビリティを選んでいきたい。数字のデータをもとに判断していきたい ○手ぶら観光の内容は理解するが実際にどれくらいのモビリティがどんなタイムテーブルで運行されれば、顧客満足度が高まるのかと考えると運行回数が多くなりすぎるのではないか？イニシャルコストがかかる懸念。 ○ゾーニング、インセンティブ、5年後のビジネススキームの3つを整理していく必要。データとNWの管理も重要で旅館独自で保有しているバス、タクシーのデータを再整理するだけで効果がある。 ○シニアだけでなく若い世代が楽しくアトラクション的に遊べるようなモビリティの導入もありえるのではないか？

1. なにをやるのか（2022年を青字）

5年後に笑顔の絶えない嬉野観光業界となるよう段階的にやることを決め、実践！

「旅ナカ」主体から、「旅マエ」「旅ナカ」「旅アト」へも対応

「楽しくなる移動支援」「行きたくなる街」

ハードウェア環境の整備

① 嬉野温泉駅的环境

・デジタルサイネージ、音響機器、VRゴーグル、タブレット、通信環境



② 店舗や観光施設の環境

・情報発信用の機材、イベント・キャンペーンの機材

ソフトウェア環境の整備

① デジタルモール・バーチャル嬉野の空間

・のほほん情報局と連携したeコマース、PR環境の第1弾を構築



② コンテンツ・イベントの企画と制作

・第1弾として新幹線開業時のコンテンツ・イベントを構築

③ 情報プラットフォーム（データプラットフォーム）

・広告・PR、営業戦略や顧客分析、集客企画の実践、データベース

パーソナルモビリティの導入

① 拠点施設・道の駅等での活用方策の検討

② 実装計画

③ 試験運用・評価



④ 実装運用後、本格導入・市中へ展開へ

手ぶら観光支援(自動運転)

① 観光移動支援方策の検討

・自動運転車両の活用メニューを検討

② 交通実態調査の実施

・自動運転導入に向け交通現況を把握

③ 車両の選定、導入計画等の検討

④ 試行運用・評価

⑤ 実装運用

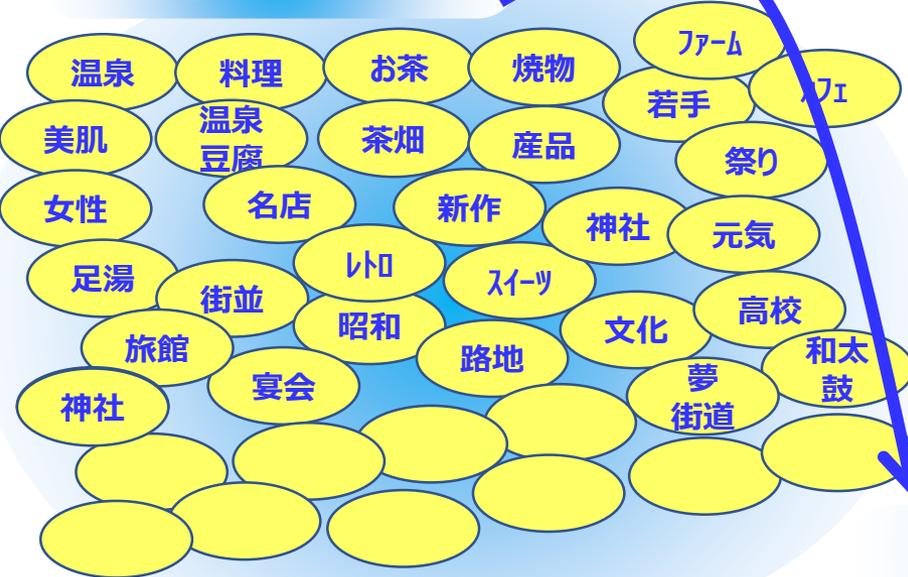


2. PT(プロジェクトチーム)で議論しながら活動

新幹線開業時を目指してやること、5年後に実現したいことを
関係者間で合意しつつ展開しながらPTで具体的に進めていきます

「まちの人が持つ思い」と「ヨソモノの目線で感じる魅力」を融合して、
たくさんの魅力をお客さんに届けられる仕組み・仕掛けを実現！！

嬉野が持つ魅力



知ってもらいたい、伝えたい
コンテンツを皆で議論

今の発信力



足りないこと、やりたいことを出し合い
出来ることを企画

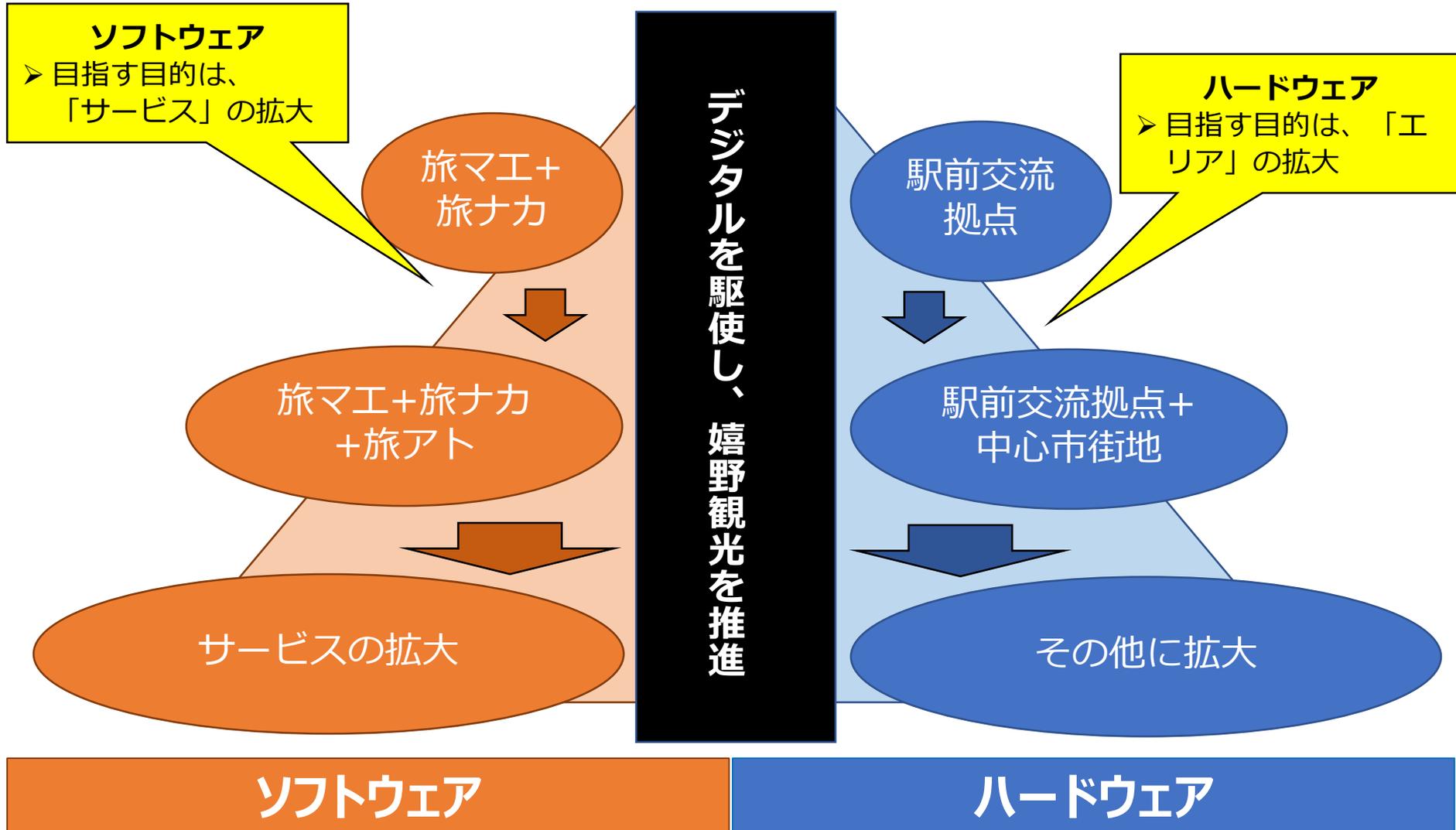
これからの発信力・環境づくり



未来技術を導入する形で想いを具現化！！

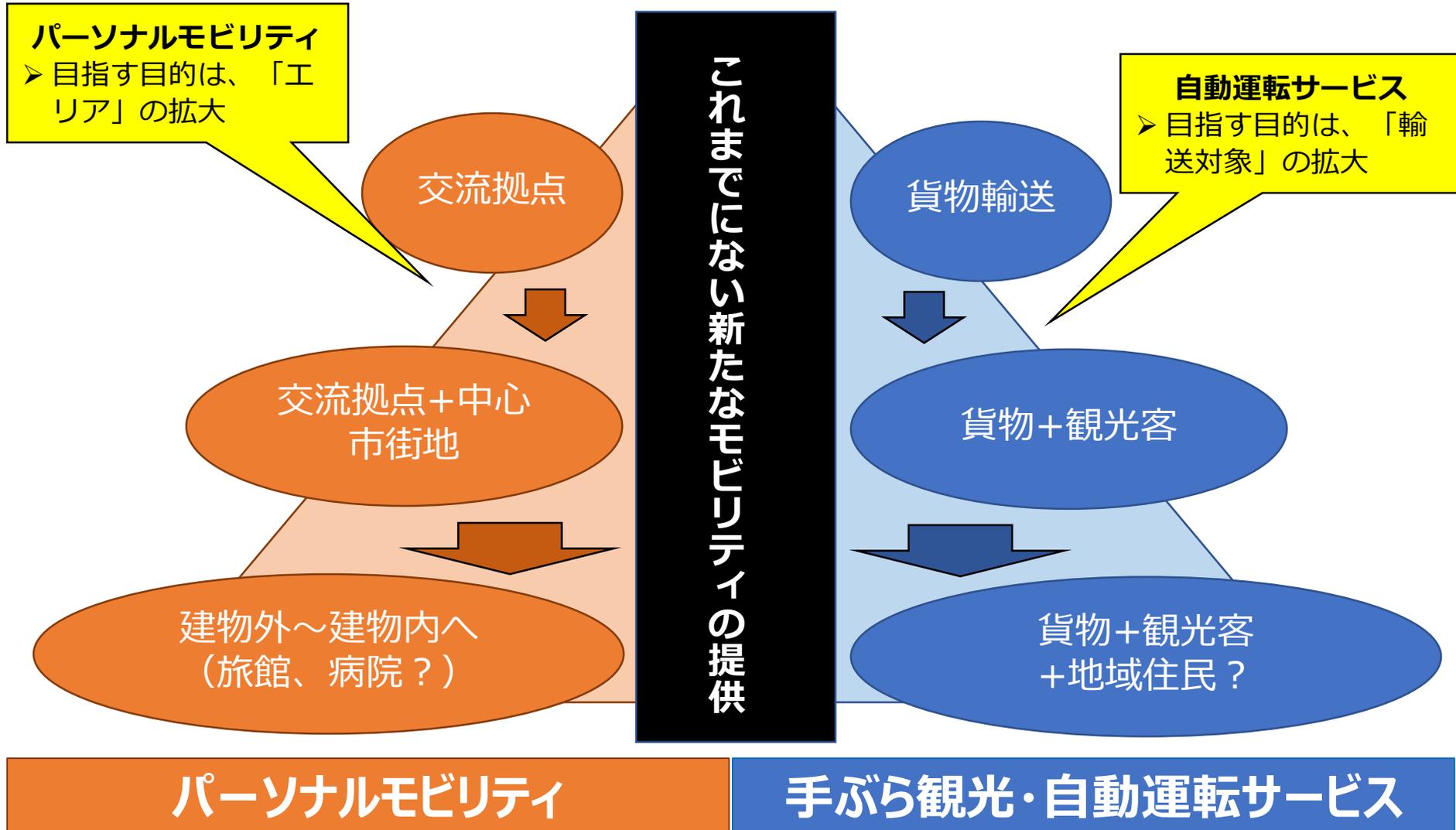
目指す目的を明確にした取組みを展開

PTIがめざすこと



目指す目的を明確にした取組みを展開

PTⅡがめざすこと



**2022年は、新幹線新駅前に未来技術情報設備を、
そして、デジタルモール、バーチャル嬉野の第1弾を構築
（最初は数店舗・数か所を対象にスタート）**

	ソフトウェア	ハードウェア	モビリティ
2022年	観光Web（デジタルモール嬉野）試行 ・デジタルモール嬉野、eコマースサイト等の構築 観光VR（バーチャル嬉野）試行 ・VRゴーグル体験ゾーン 開業時に合せたPRイベント実施・オンラインツア ー	駅前交流拠点に配備する設備と施行 ・大型表示ディスプレイ ・VRゴーグル・ブース ・その他必要な機材 など	パーソナルモビリティの拠点導入 ・数台導入
2023年	観光Web（デジタルモール嬉野）展開 ・コンテンツ・イベントの充実、拡大 ・eコマース、ライブコマースの実践 観光VR（バーチャル嬉野）展開 ・オンライン体験ゾーン ・観光・体験ツアーの展開	設備の拡大・充実（中心市街地） ・交流センター等のスタジオ ・デジタルサイネージなど	パーソナルモビリティの展開
2024年以降	佐賀スポーツ大会も見越した拡張・拡大 ・毎日デジタル物産展 ・バーチャル嬉野とリアル嬉野 ・観光イベント推進 ・デジタルモール嬉野の推進 ・コンテンツの拡大・拡張 ・ツアー等の推進	設備の拡大・充実（その他エリア） ・スタジオ ・デジタルサイネージ ・サービス充実	自動運転の導入

①ソフトウェア環境

- (1) デジタルモール・バーチャルモールの構築（I♥URESHINOサイト）
- (2) 観光情報のデジタルコンテンツ化
- (3) 来訪者と生産者をオンラインで結ぶコミュニケーションツール
- (4) オンライン観光ツアー検討（2022年は開業イベントの実施）

②ハードウェア環境

- (1) 駅前交流拠点

③パーソナルモビリティ

- (1) 位置づけ
- (2) モビリティの選定
- (3) 今後の展開
- (4) パーソナルモビリティ試行時の検証事項

④手ぶら観光を支える自動運転サービス

- (1) 位置づけ
- (2) モビリティの選定
- (3) 今後の展開

PT1

PT2

(1) デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

① PARALLEL SITE ~バーチャル嬉野~の構築

VRゴーグルやPC・スマホから仮想嬉野空間に訪問・体験できる空間を作ります

1. 導入時

嬉野観光スポットのVRコンテンツ化の流れ

① 嬉野観光スポット、行事などを360度撮影



ドローンなどで360度撮影を実施

撮影対象例

- ・施設、風景
- ・温泉、名勝
- ・産業（茶畑など）
- ・行事、イベント ほか

② VRゴーグルに撮影コンテンツを実装



撮影した観光コンテンツ映像をVRゴーグルに実装して、複数人が同時に体験可能



2. 運用時

事業者と生活者のコミュニケーションの流れ

① 嬉野市 観光案内所、道の駅、各店舗などで疑似体験

嬉野市を疑似体験することで、行きたい場所を可視化(顕在化)



② 各事業者・生産者への送客

VR疑似体験により「あと一押し」を受けた生活者が嬉野の様々な観光スポットを来訪 (送客)

クーポン付与によるインセンティブなど



事業者のスポット (店舗など) で生活者をお迎え、サービス提供



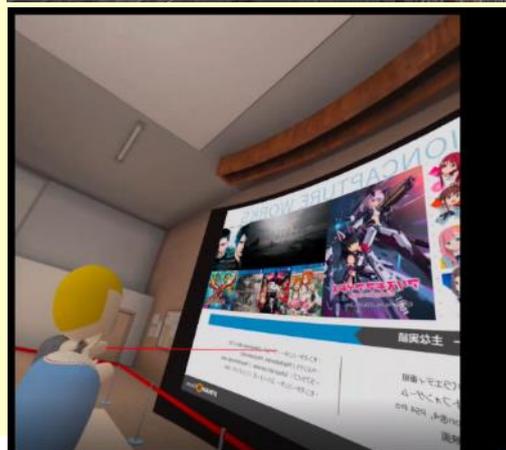
① 駅前、② VRゴーグル、③ オンラインで体験できるコンテンツ・空間をバーチャル・デジタルで作ります

(1) デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

① PARALLEL SITE ~バーチャル嬉野~の構築

VRゴーグルやPC・スマホから仮想嬉野空間に訪問・体験できる空間を作ります



(1) デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

デジタルモール・バーチャルモールの構築 (I♥URESHINOサイト)

②デジタルモールの整備 (Webサイトの充実、ライブコマース、eコマース環境)

地元が誇る嬉野関連商材を題材に、観光誘導・購買・予約・参加を促す環境を作ります



まずは新幹線開業イベント
に合わせ、数店舗、数か所
単位でモールを構築してサ
イトを開業するイメージ



ライブコマース



eコマース

その際に、実際の
オンライン商業環境を
試行します

(2) 観光情報のデジタルコンテンツ化

観光情報のデジタルコンテンツ化

②デジタルモールの整備（うれしの温泉のほほん情報局など、既存コンテンツの連携・活用）
 新幹線開業時にむけて作るコンテンツ、使うコンテンツを分析・評価し、戦略的に発信



魅力もあるコンテンツをもっと見ていただける場に引き出します
 効果を実感し、実感とともに自分たちで発信していけるようにしていきます

●ターゲット・属性・国の日本へのニーズ

順位	シナリオ	中国	韓国
1	日本食を食べること	ショッピング	日本食を食べること
2	自然・景観地観光	自然・景観地観光	温泉入浴
3	テーマパーク	日本食を食べること	自然・景観地観光
4	温泉入浴	テーマパーク	温泉入浴
5	四季の情緒 (02)	温泉入浴	ショッピング
6	ショッピング	温泉地の地味さ	日本の酒を飲むこと (03)
7	スキー・スノーボード	日本の歴史・伝統文化体験	温泉入浴 (01)
8	日本の自然を体験	日本の歴史 (04)	温泉地の地味さ
9	温泉入浴 (01)	温泉入浴 (01)	自然の酒を飲むこと (02)
10	日本の歴史・伝統文化体験	日本のポップカルチャーを楽しむ	自然の酒を飲むこと (02)

初期仮説に基づく短尺動画構成
 (短尺版：90秒～120秒想定)

●自治体・観光協会・地元TV局保有の観光映像

●動画配信

●初期仮説を基にニーズ×映像を構成し短尺動画広告配信

映像運移

離脱率に応じニーズ×映像を組み換え配信する運用型改善を
 高速化し初期離脱を抑え、最終的な維持率向上を図る

●運用成果を基にニーズ×映像を再構成し成果の向上を図る

映像運移

●サイト誘導・TIG⇒CVサイトへ

TIG

予約

専用サイト

- 提供価値
1. 既存観光動画を二次活用することで、新規動画制作に掛かる制作コストを大幅に削減
 2. 動画視聴データからターゲット×動画を組み替えることでプロモーションの最適化を実現（48時間以内に改善が可能）
 3. 視聴後の遷移先サイト内動画に「TIG」を付与し、動画視聴からコンバージョンサイトへシームレスに誘導＆計測が可能

(2) 観光情報のデジタルコンテンツ化

観光情報のデジタルコンテンツ化

②デジタルモールの整備 (うれしの温泉のほほーん情報局など、既存コンテンツの連携・活用)
 新幹線開業時にむけて作るコンテンツ、使うコンテンツを分析・評価し、戦略的に発信

たとえば、情報拡散の方法を選択して、プロモーションを打っていきます (開業時がスタート)



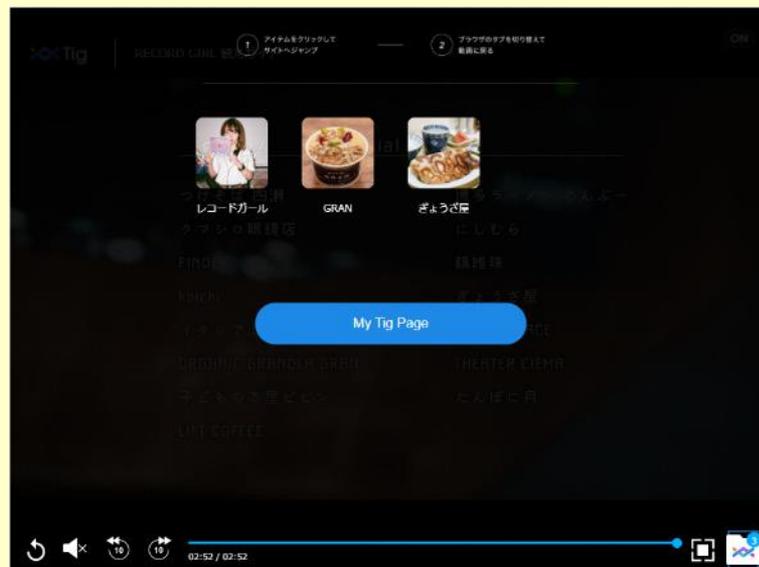
各国の人気コンテンツの調査から、国民性だけでなく、情報接触ルート等を分析した上で、国内外在住の日本通の外国人ライター500人によるオリジナル記事を作成し、外国人目線に立ったコンテンツマーケティングの展開が可能です

(2) 観光情報のデジタルコンテンツ化

観光情報のデジタルコンテンツ化

- ②デジタルモールの整備（うれしの温泉のほほーん情報局など、既存コンテンツの連携・活用）
新幹線開業時にむけて作るコンテンツ、使うコンテンツを分析・評価し、戦略的に発信

TIGマーケティングの活用(参考；検索要らずの次世代型動画技術)などを試行します
<https://www.sagatv.co.jp/sagamaru/article/archives/67>



(3) 来訪者と生産者をオンラインで結ぶ コミュニケーションツール

来訪者と生産者をオンラインで結ぶコミュニケーションツール

③ コミュニケーションツール・環境の構築

- ・地元の従事者が観光客とつながり、収益に繋がるもてなしを提供する環境
- ・LINEを活用して、特売品の案内だったり接客などを行うこともできるようになります



イベント配信ツール



顔出して接客



バーチャル女将



男性・女性・ご当地キャラ

コミュニケーション技術①バーチャル接客、遠隔接客の実施



オンライン接客をタップ

コミュニケーション技術②LINEの活用※

※2024年度以降に取組みを想定

(4) オンライン観光ツアー検討（2022年は開業イベントの実施）

オンライン観光ツアー検討

- ④ オンラインツアー・イベントの企画と実施 = 開業に合わせたイベントの実施
 ・新幹線開業に合わせて、準備したバーチャル嬉野・デジタルモール嬉野をお披露目

- ・バーチャル嬉野、デジタルモール嬉野等構築した環境・サービスを、開業時等のタイミングに合わせてイベントやツアーとして企画、実施し、集客や経済効果を評価します
- ・開業時イベントで実施した観光広報や取組みを分析・評価し、失敗は改善、成功は倍加する方向で2023年以降の戦略展開に繋がります。



イベント前の
告知



メディアやSNS
露出 など



開業時に
デジタルモール嬉野
・バーチャル嬉野を
イベント展開・評価

(1) 駅前交流拠点

嬉野温泉駅の交流拠点に新しいまちの顔が誕生



こんなものを整備します



こんなものを整備します



嬉野の第一印象を形作る場所
嬉野の巡り方の参考になる場所



お客様が発見・体験ができる設備を整備



5 ②ハードウェア環境

(1) 駅前交流拠点

ソフトウェア環境を展開するために必要な機材・設備を配備

嬉野交流センターや拠点施設に、情報発信のスタジオ・機材を作りたい

もっと簡単に、世界に情報発信ができる環境を作りたい

地元の従事者が扱える環境を整えたい

こんなものも
整備したい



嬉野温泉駅前でプレ実証をスタート（新幹線開業時）

- ・デジタルモール、バーチャルモール嬉野の第1弾を、新幹線開業に合わせて嬉野温泉駅前で展開（武器を作り、イベントとして仕掛け、評価する）

効果と改善点の調査

アクセス性：アクセス数は？
利用意向：満足度？訪問意向？
⇒アンケート、データ分析

運用・管理方法の検討

教 育：どのように教えるか？
運用管理：誰が担っていくか？
⇒地域団体、市民団体

改善・技術的改良

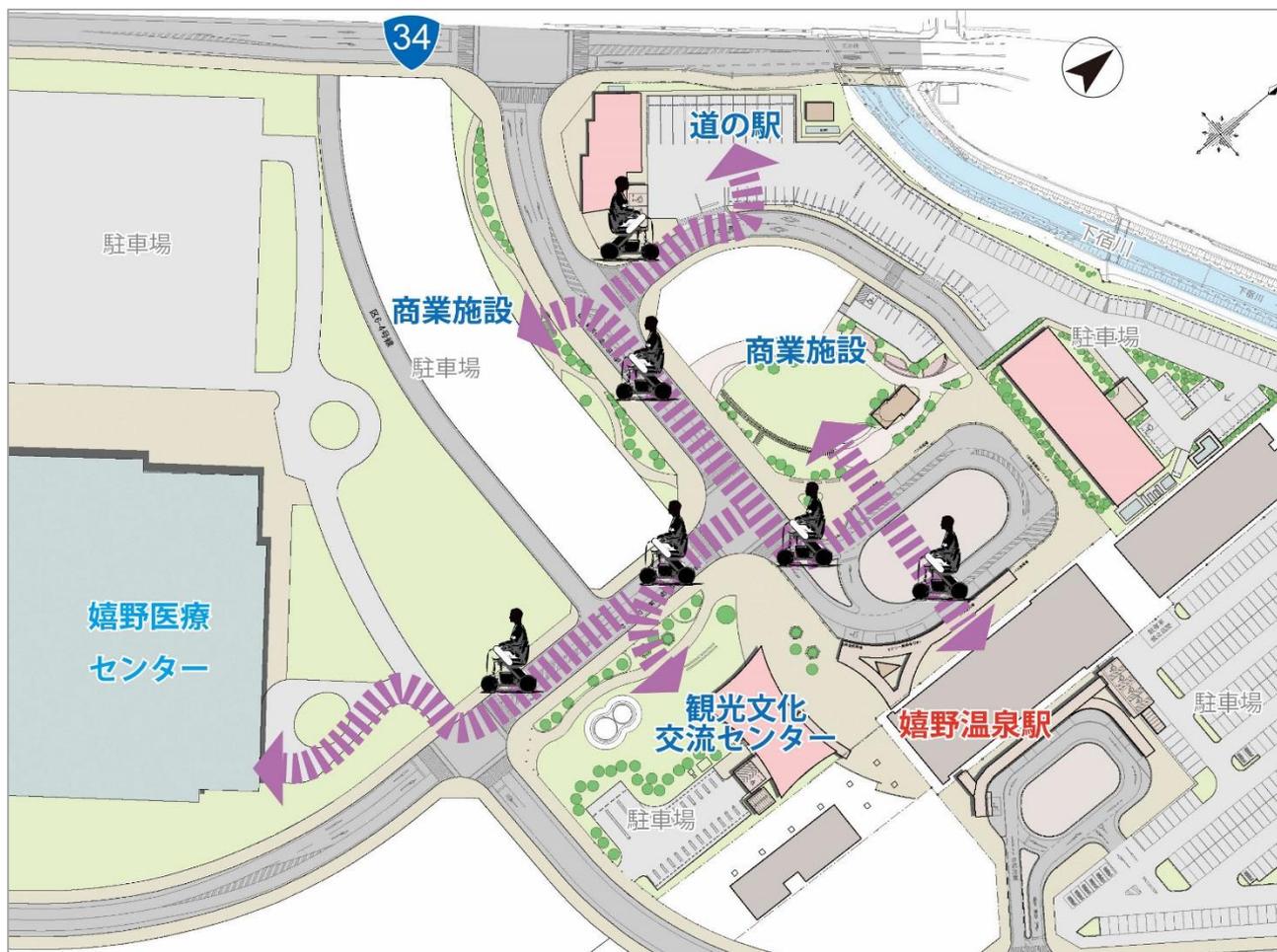
運用・管理体制構築

魅力発信の環境づくりの本格実装・対象範囲の拡大

- ・本格実装
- ・コンテンツの拡大・拡張、対象範囲の拡大

(1) 位置づけ

拠点内（嬉野温泉駅周辺）の移動支援



▲パーソナルモビリティの施策イメージ

(2) モビリティの選定

嬉野市のまちづくりに見合ったパーソナルモビリティを選定

嬉野市 ひとにやさしいまちづくり プラン

- ・「**日本一のバリアフリーのまち、うれしの**」を目指して私たちは、**市民や観光客の方が、高齢者、障がい者、外国人などの区分なく、安全で安心な社会生活や観光を楽しむことができる「ひとにやさしいまちづくり」**に取り組めます。
- ・目に見える物のバリア、目に見えない心のバリアをなくし、互いに尊敬の念を持ち、支えあえる「**日本一のバリアフリーのまち、うれしの**」を目指します。

嬉野市HPより

SAGA2024国スポ・全障スポ

- ・2024年に国民スポーツ大会、全国障がい者スポーツ大会が佐賀県で開催。
- ・嬉野市開催予定競技
レスリング なぎなた 軟式野球 武術太極拳
スポーツチャンバラ ボッチャ
電動車椅子サッカー

嬉野市HPより



(2) モビリティの選定

他の未来技術社会実装事業における取組事例

茨城県つくば市

- ・バス停までも行けない高齢者等の移動に制約のある方が、好きな時に不自由なく出かけるような社会を目指して実証実験



自動運転機能付きセニアカーET4D

愛知県豊田市

- ・歩行者と共存しながら回遊性を高めるツールとして普及促進を目指し実証実験を実施



区画整理事業区域内での
パーソナルモビリティのデモ走行

(2) モビリティの選定

**バリアフリー観光の推進に向け、
車いすタイプのパーソナルモビリティの試行導入を予定**



車いすタイプのパーソナルモビリティの例

資料：WHILL（ウィル）株式会社HPより

嬉野市における進め方

バリアフリー観光都市を目指して

- ・ 車いすタイプのパーソナルモビリティを数台
試行的に導入



未来技術の実装を目指して

- ・ 試行を通じて問題点、改良点を整理
- ・ 本格実装に向けて運用方法を検討



本格導入にチャレンジ

- ・ 嬉野市においてパーソナルモビリティの本
格導入に向けて検討

(3) 今後の展開

パーソナルモビリティの試行（新幹線開業時）

- ・数台を試行導入して拠点内（駅周辺）での利用を展開

問題点・改善点の調査

- 安全性：歩行者と交錯は？
- 利便性：段差？横断歩道？
- ⇒ 利用者アンケートで調査

運用・管理の方法検討

- 運用：受付・貸し出しの方法
費用は？
- 管理：維持・管理の方法

改善・技術的改良

運用・管理体制構築

パーソナルモビリティの本格実装・対象範囲検討

- ・本格的実装
- ・対象範囲を検討（中心市街地？、主要観光地？、旅館？）

(4) パーソナルモビリティ 試行時の検証事項

第1弾（2022年新幹線開業時）

既存パーソナルモビリティ技術における技術的課題①

- ・屋外において障害物（建物・街路樹のそば）等でGPSの不具合が生じる場合あり
- ・屋内において自己位置を把握できなくなったときのサポートする技術の不足



<検証事項①>

- ・GPSや自己位置把握を補完する技術の検討
（例：道路への埋め込みセンサ・道路付属物センサ）

2023年以降

既存パーソナルモビリティ技術における技術的課題②

- ・複数人乗りの需要があることが把握できているが実証が不足

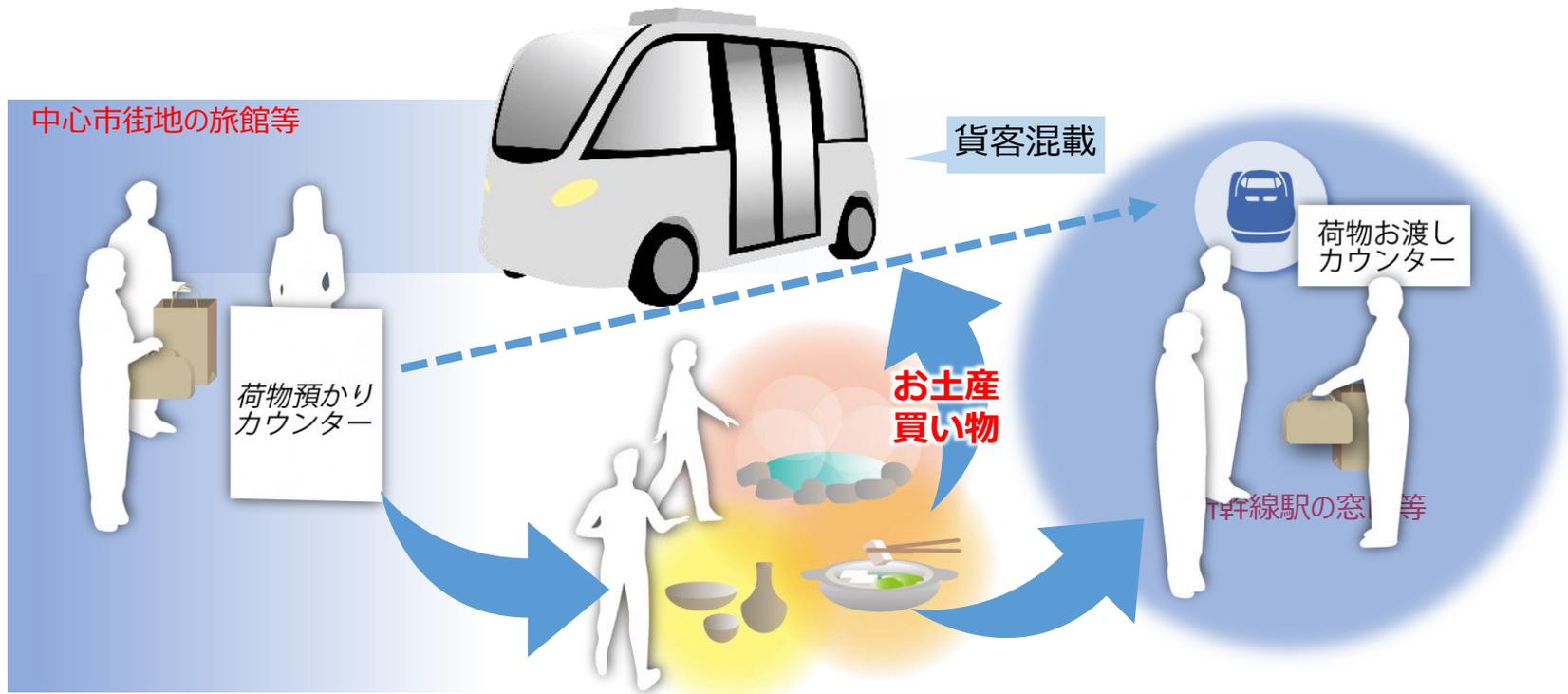


<検証事項②>

- ・複数人乗りのモビリティサービスの需要把握・導入可能性の検討

(1) 位置づけ

手荷物の無い気軽な周遊と魅力的な移動方法を提供



▲自動運転サービスによる手ぶら観光のイメージ

他の未来技術社会実装事業における取組

愛知県

- ・ 運転手不足に対応する輸送手段の確保や高齢者の移動支援のために活用するため実証実験



常滑市における自動運転の実証実験

埼玉県川口市

- ・ 「魅力あるまち」「住み続けたいまち」の実現に向け、バス運行の効率化やきめ細やかな移動ニーズへ対応するため実証実験



車内での説明

資料：「未来技術社会実装事業平成30年度選定事業取りまとめ報告書（R3.3）」より

九州の事例：福岡県みやま市で自動運転サービス本格導入

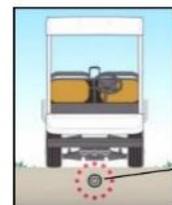
- ・ 高齢化が進行する中山間地域における生活の足の確保等のため、「道の駅」等を拠点とした自動運転サービスの実証実験を実施
- ・ R3.7.12より本格導入

■自動運転車両

<使用車両>



<自動運転の仕組み>



電磁誘導線

電磁誘導線を敷設
車両を誘導

- 開発：ヤマハ発動機株式会社
- 定員：最大6人（乗客は4名）
- 速度：12km/h程度（自動走行時）
- 運転手：地元のタクシー会社に対応

走行中は乗車するがハンドル等は操作せず運行を監視

資料：国土交通省九州地方整備局記者発表（R3.7.12）より

(3) 今後の展開

運行課題・ニーズの調査・運用方法検討（新幹線開業時）

- ・運行、手ぶら観光システム導入の課題把握
- ・新幹線開業後の交通流動の変化を踏まえた車両タイプの選定

手ぶら観光・自動運転サービスの試行

- ・試行導入して手ぶら観光の試行を実施

改善・技術的改良

- ・運行上の課題把握・改善
⇒ 利用者アンケート等で把握

運用・管理体制構築

- ・運営者、運営方法、役割分担
- ・車両の維持管理体制

手ぶら観光・自動運転サービスの本格実装・対象範囲検討

- ・本格的実装
- ・対象範囲を検討（中心市街地？、バスセンター？、）

新幹線開業時に体験試乗を検討中

乗ってみなければ判らない、見てみないと分からないに配慮、
新幹線開業時のオープニングセレモニーを兼ね、体験試乗会を検討中



6. スケジュール

新幹線駅開業

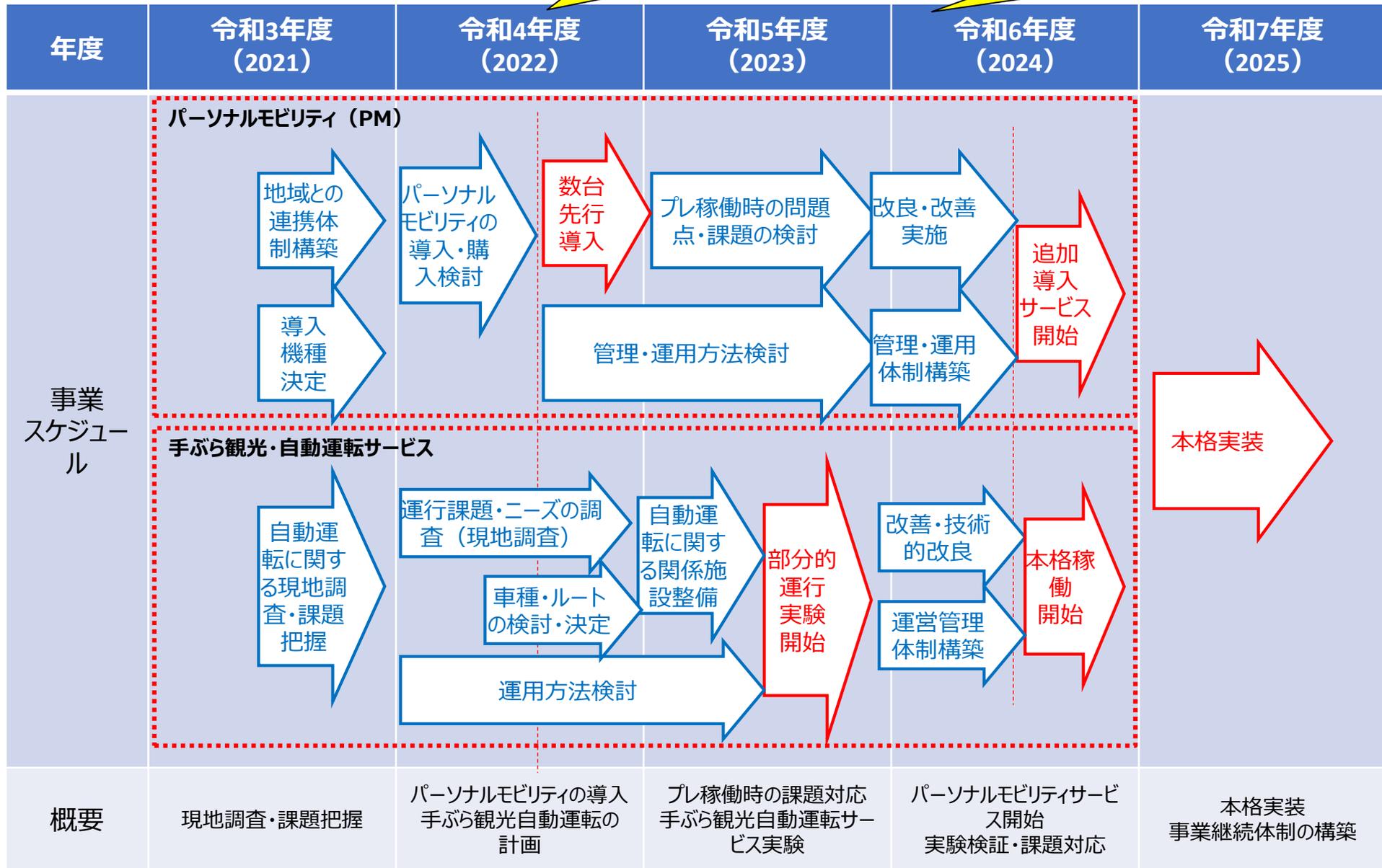
国民スポーツ大会
全国障がい者スポーツ大会

年度	令和3年度 (2021)	令和4年度 (2022)	令和5年度 (2023)	令和6年度 (2024)	令和7年度 (2025)
事業 スケジュール	①デジタルモール・バーチャルモールの構築 地域との連携体制構築 → 地域による運営体制検討 デジタルモール・バーチャルモールのシステムプレ稼働			地域による運営体制構築 地域による運営体制開始 本格実装	本格実装 事業継続体制の構築
	②観光情報のデジタルコンテンツ化 デジタルコンテンツ基礎情報収集 → デジタルコンテンツ整備・構築 → プレ稼働コンテンツ作成				
	③来訪者と生産者をオンラインで結ぶコミュニケーションツール コミュニケーションツール検討 → コミュニケーションツール整備 → コミュニケーションツールのプレ実施・段階的に拡大				
	④オンライン観光ツアー・VR技術を活用した体験ツアー 開業時イベント検討 → 開業時イベント企画 → 開業に合わせたデジタル・バーチャルモール展開ツアーイベントの実施 VRツアーの準備 → VRツアープレ実施				
概要	プレ実施に向けた情報収集実施内容の検討	プレ稼働に向けた整備プレ稼働実証実験開始	実証実験内容充実地域による運営体制検討	地域による運営体制構築本格実装開始	本格実装事業継続体制の構築

6. スケジュール

新幹線駅開業

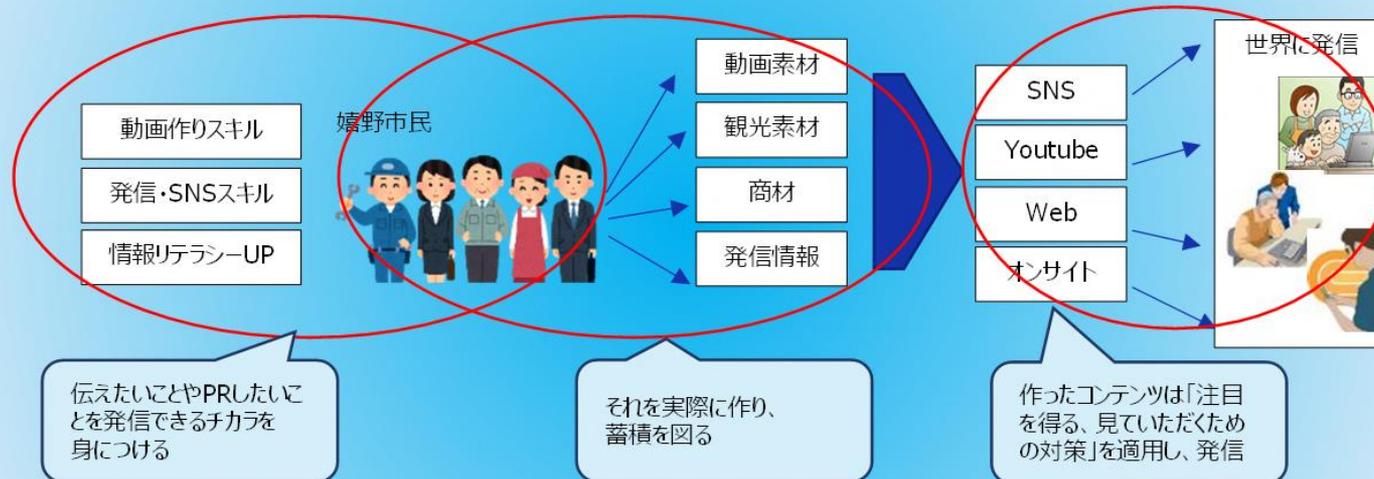
国民スポーツ大会
全国障がい者スポーツ大会



取組の成果は自立運用できるようになることが前提 (事業期間中はプロがサポート、武器を市民のものにする)

■“観光のまち嬉野”が飛躍するための観光客誘致の対策を構築しチャレンジ・実践

- ①「魅力をコンテンツ化できる」嬉野市民づくり 【市民がデジタルを駆使できるようにする】
- ②「嬉野市民がつくる」デジタルコンテンツづくり 【市民がデジタルによる利益獲得・成功を実感できるようにする】



時代に合わせた「おもてなしスキル」の向上と「観光誘客」により、地域を活性化！

9

嬉野で今回の「未来技術実装」が事業化されてもよい。
若者が運営するデジタルまちづくり会社の成立、など・・・