

MICE誘致における主催者の要求整理 に向けた実行性検証システムの開発

箕原 海斗

香川大学 大学院 創発科学研究科 / 香川大学 情報化推進統合拠点 DX推進研究センター

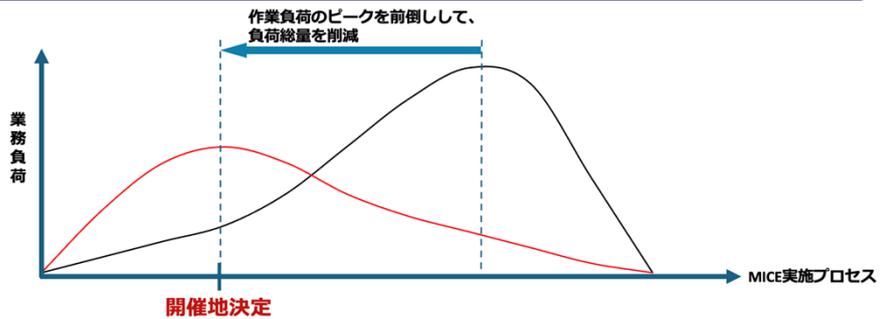
1. はじめに

- ・ MICE (Meeting / Incentive / Convention / Exhibition/Event) は、地域経済や国際的プレゼンスに影響を与える重要産業に位置づけられる
- ・ 円滑なMICE開催には、開催地選定フェーズにおいて主催者の要望を実行性の観点から具体化し、関係者間で共有可能な形にすることが重要であるが、**現状のMICEでは、実行性の検証が不十分なまま開催地が決定するケースが散見される**

開催直前や当日に手戻りや予期せぬ問題が発生しやすく、その対応を担う誘致担当職員・現地スタッフの業務工数が増大

「フロントローディング」を導入

開催地選定時に主催者の要望の実行性を事前に検証することで、潜在的な問題を早期に顕在化・解決し、後続工程における手戻りや突発的な追加要望を最小化



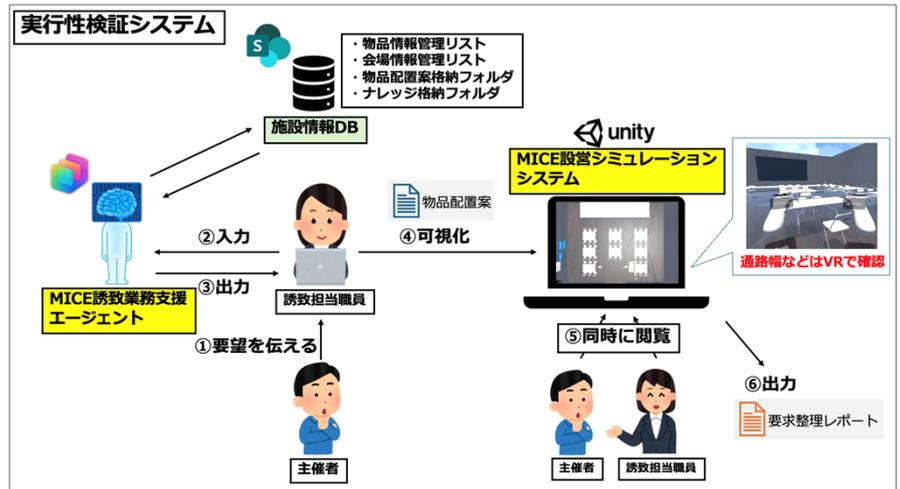
2. 提案システム

MICE誘致業務支援エージェント

- 誘致担当職員の業務支援をおこなうAIエージェント
- 施設情報DB、主催者の要望を参照し、**物品配置案を生成**
- 施設情報を即時提案することも可能

MICE設営シミュレーションシステム

- 会場・物品を実寸で再現した**デジタルツイン環境**
- **俯瞰視点(図面)と一人称視点をシームレスに切り替え可能**
- 物品を自由に配置したり、参加者アバターを配置したりすることが可能



3. システムの実践

「かがわ国際会議場」で開催予定の国際会議をケーススタディとして実証実験を実施

【第1回実証実験】高松観光コンベンション・ビューロー職員3名を対象に実施

- ・ MICE実施プロセス全体の業務工数の低減や開催地検討の機会創出について有用性があることが指摘された
- ・ 国際会議(参加予定者数60名)で使用予定の口の字型配置において、**通路幅とスクリーンとの距離が実行性に関する問題として確認**

【第2回実証実験】当該国際会議の主催者2名、高松観光コンベンション・ビューロー職員1名を対象に実施

- ・ 口の字型による空間的な広がりか、かえって対面の参加者との距離感を生み出し、「参加者同士の交流を深めたい」という**要望を満たせないことを主催者が把握**
- ・ 主催者「前方座席からのスクリーンを見上げる際の身体的負担については薄々懸念していたが、VR環境下での確認により具体的に判断できた」とのコメント
- ・ 関係者間で同一の空間を参照しながら議論をおこない、**実行性を検証することで物品配置が修正された**

本システムが主催者らの意思決定に影響を与えたことを確認した

4. まとめ

- ・ 体験的に開催空間を確認することで、納得感のある意思決定をおこなえる
- ・ 要望の実行性をあらかじめ検証しておくことで、後続過程における突発的な業務工数増大を抑制できる
- ・ シミュレーション要素の拡張(音響などの環境的要素、実会場・物品の3Dデータの取り込み)、AIエージェントの発展
- ・ ステークホルダマネジメントの視点を取り入れた要求整理支援への発展

	初期	第2回実証実験後
要望	・参加者同士の交流を深めたい	・参加者同士の交流を深めたい ・スクリーンを見上げる際の身体的負担を軽減したい
要求	・参加者同士の顔が見えるような座席配置にしたい	・参加者同士の顔が見えやすい座席配置にしたい ・スクリーンを見上げる前方の座席を減らしたい
物品配置		