

## 研究計画書

ゼミ名	林ゼミⅢ	チーム名	チーム K
タイトル	IT オリンピック 2020		
テーマ群	a)理論・情報 e)産業・企業		
メンバー	今井健太 岡田里香 岡本夏実 越智翔大 河合真弘 澤弘樹 三軒家淳史 真具有都 田部陸季 永井皓介 長田康佑 藤田颯一 藤本真帆 宮本記三子 向江みさと 森田早貴 吉岡千香		
研究計画内容	<p>◇研究するに至った背景</p> <p>2020 年、オリンピックが東京で開催されることが決定した。これを契機に、今後特に“観光業”が日本経済に大きく貢献するのではないかと私たちは考える。観光白書によると、2011 年度の訪日外国人旅行者数は 622 万人。東日本大震災の影響などで大きく減少し、過去最高だった 2010 年の 861 万人を大きく下回った。また、外国人旅行者受け入れ数の世界ランキングで日本は 30 位。アジアのなかでも 8 位と低い位置にいる。(2010 年度) オリンピックでチャンスをもたれば、観光業が栄え、日本の経済は上向くのではないだろうか。一体どうしたら「日本に行きたい!」、「また訪れたい!」と多くの人に思ってもらえるのか。そこで、私たちは日本の観光業に何が 필요한のかを研究することにした。</p> <p>◇研究の内容</p> <p>“観光業”に焦点を当て、日本らしい“おもてなし”を提案する。日本らしいおもてなしとは、デジタル王国と呼ばれてきた日本の強みを生かした①“デジタル面からのおもてなし”と、人として尊重し合う②“アナログ面からのおもてなし”の二点が主だと私たちは考えている。①では、7 年後に実現できそうな IT を使ったおもてなしの紹介を、②では、人間ならではのおもてなしについて考察したことを紹介する。その際、外国人学生に日本の印象に関するアンケートをとり、理解を深め対策等を考える。デジタルとアナログそれぞれの理解を深めると共に、デジタルに重きを置きすぎても、アナログに重きを置きすぎても上手くはいかない；両輪をバランスよく走らせることで、経済にも良い影響を与えられるということを、オリンピックにおける観光業を通して考える。そして、身近なところでもデジタルとアナログの線引きをしていく必要があることに一人ひとりが気づくことが最大の目的である。</p>		