

外国人旅行者が日本を旅行する 先々で、今欲しているおもてなしが 実現できます！

SNSウェアラブルシステム(いつでもどこでもおもてなしビジネスモデル特許)
特開2015-219536(2015年12月7日)[特願2014-100038(2014年5月13日)]

SNSウェアラブルシステム
PCT出願PCT/JP2015/002332(2015年5月19日)
(欧州、アメリカ、中国、カナダ、オーストラリア、シンガポール、
インドネシア、ベトナム、マレーシア)

ジャパンモード株式会社

外国人観光客の日本旅行の印象

日本は観光業に関してはまだまだ発展途上といわれています。しかし、世界の都市について旅行者による総合的な満足度を調べた調査では、パリやニューヨーク、ローマといった世界的有名な観光都市を抑え、東京が第1位になったのです。

日本を訪れた外国人観光客にまた来たいかどうかを聞いた調査では、約9割の人が「必ず来たい」や「来たい」と答えてくれているという事実も。多くの外国人観光客が日本旅行に良い印象を持っていくれていることが明らかになっていますが、逆に不満に思っていることもあるのです。

外国人観光客の不満とは

村山慶輔著『[訪日外国人観光ビジネス入門講座](#)』の中で、「観光客の不満と解決すべき課題」が指摘されています。

例えば、日本人から外国人観光客に向けたコミュニケーションの不十分さ。日本では思ったことをはっきり言わなかったり、目を合わせないで話すことがごく自然にあります。しかし海外の国々では、目と目を合わせ感情をはっきり表現してコミュニケーションを取ることを好むところが多くあるのです。

海外旅行に行って、現地の人々のフレンドリーさや人なつこさに驚いた経験がある人も多いのではないのでしょうか？特に欧米諸国では、見ず知らずの人でも挨拶やちょっとした世間話をするのはごく普通のコミュニケーションの一つです。積極的に人とコミュニケーションを取る文化を持つ人たちにとっては、日本に旅行にやってきた際、日本人の対応に戸惑うことも多いのだそうです。

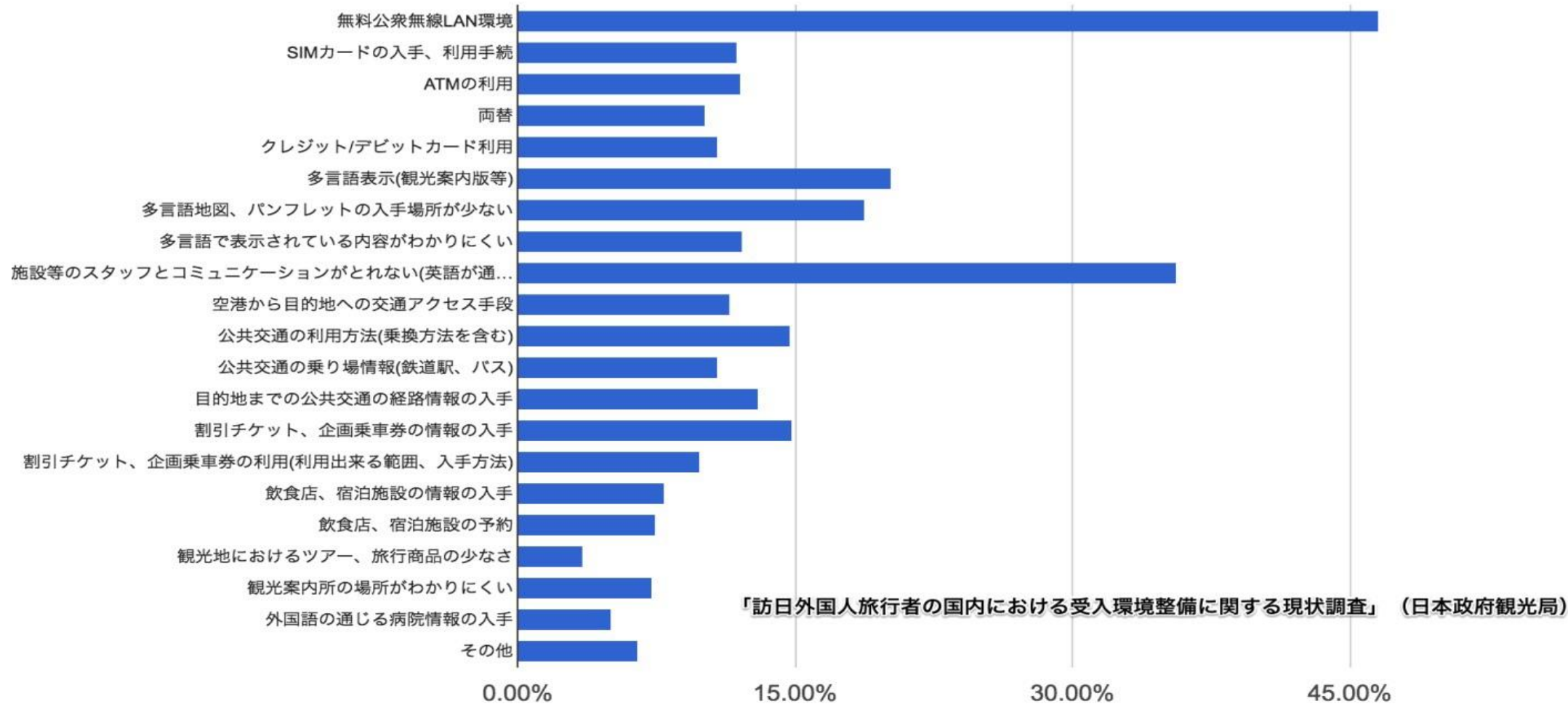
**目を合わせてくれない
話しかけると逃げてしまう
無視されている気がした**

これらは、外国人観光客が日本旅行の際感じた不満の代表的事例です。また、言葉が通じなくて困った、日本文化がわからず困った、という意見もあります。

言葉がわからなくても、目を見て笑顔でコミュニケーションを取るだけで、遠い国からやってきた観光客たちの気持ちを和らげることができます。必要最低限のものについてはメモや看板で多言語表記をし、対人対応のときは笑顔で接することを心がける。これだけでも相手の満足度を高めるのに非常に有効です。

外国人観光客が旅行中に困ったこと

旅行中困ったこと



「訪日外国人旅行者の国内における受入環境整備に関する現状調査」 (日本政府観光局)

特開2015-219536号の概要

米国、シンガポール、欧州、中国、インドネシア、カナダ、オーストラリア、マレーシア、ベトナムの全世界に特許出願済み

外国人旅行者が様々なウェアブル端末を装着して、日本の街に出れば、あらかじめ、おもてなし会員としてアプリをダウンロードしていた日本人が、いつでもどこでも様々なおもてなしの意思を表示してるのを、英語、中国語、アラビア語等でウェアブル端末に表示されます。

外国人旅行者は、あらかじめ おもてなしアプリをダウンロードして 日本を旅行します。

旅行する先々で、同じアプリをダウンロードした日本人が「どんなおもてなしができるか」をアプリに表示しています。

この、同じアプリをダウンロードしている日本人の中から、外国人旅行者が今欲しているおもてなしサービスを表示している日本人をチョイスし、施設案内や道案内や美味しいラーメン屋さんなどに案内するなど、外国人旅行者が【今欲しているおもてなし】が、即時に 相手認証で実現できます。

上記が 特許成立した特開[2015-219536号](#)の概要となります。

さらに日本人のアプリDLおもてなし会員は、会場案内や、美味しいラーメン屋等を案内することで、外国人旅行者より、お礼のポイントがギフトされます。

このように 街で出会った外国人旅行者と日本人がいつでもどこでもおもてなし行為を行うことによりポイントがギフトされるビジネスモデルが 全て出願特許でカバーされています。

特開2015-219536号の概要

米国、シンガポール、欧州、中国、インドネシア、カナダ、オーストラリア、マレーシア、ベトナムの全世界に特許出願済み

ポイントギフトと、日本人のおもてなし意識の融合。それが **特開2015-219536号** いつでもどこでもおもてなしビジネスモデル特許の内容であり、この実施こそが【おもてなししたいけど、話しかけるのが恥ずかしい】との日本人特有の羞恥心の壁をハイテクが越えさせ、日本人全員で東京オリンピックに向かっておもてなしを、アピールできる意思疎通のツールとなり得ると思います。

「見て発見し即時コンタクトで共に集い行動する」といった未来のいつでもどこでもおもてなしのあり方を、細大漏らさず特許として全世界に出願しています。

次項は、2014年5月、日本ユニシス社が、メガネ型端末が、東京オリンピックのおもてなしツールとして活用されるのでは！との発表文です。本出願特許の市場性も、まさに、次項文を具現化したシステムとなります。

日本ユニシス 2014年5月22日 ウェラブル五輪文

めまぐるしく変化するICTを理解していただくためのポイントを紹介する「なるほど！ ICT」。今回は2020年に開催が決まった東京オリンピック・パラリンピックをICTの側面から考察してみます。

「ウェアラブル五輪になる」と予測される東京五輪空港に降り立った瞬間からウェアラブル機器を使って海外のお客様をおもてなし。

すでに検討が進んでいるものとしては、選手の体調管理や競技そのものへの応用があります。例えば、選手に心拍数などの身体データが取得できるリストバンド型ウェアラブル機器を装着させることでチーム関係者が選手一人ひとりの体調を管理できるようになり、選手の健康や安全を守ることが可能になります。

また、走り幅跳びや三段跳びなどの選手が履くスパイクにセンサを埋め込めば、跳躍距離が正確に測定できるようになります。加えてパラリンピックでは、選手の能力向上を支援する新しいウェアラブル・ツールも考えられています。

さらに今後、本格的な検討が進むと考えられているのが、招致委員会のプレゼンテーションで世界中から脚光を浴びた「おもてなし」を、ウェアラブル・コンピューティングを用いて支援しようという動きです。

例えば、海外から観戦に訪れた人たちが日本の空港に降り立ってメガネ型のウェアラブル機器をかけると、ディスプレイや音声機能を使って宿泊先まで案内してくれる、あるいは食べたい料理を話しかければ関連情報を瞬時に集めて要望にあったお店を予約してくれる、さらには大会のオフィシャルカーに乗り込んでウェアラブル機器に登録されたチケット情報を読ませれば自動運転で競技場まで連れて行ってくれる。

そんな夢物語のようなことが、今ICTとウェアラブル・コンピューティングの進化で実現しようとしているのです。

インバウンド海外旅行者をコンビニポイント会員に!

ポケモンgoの爆発的な流行により、AR やスマートグラス等が全世界で開発発売されるようになりました。日本では、NTTドコモも東京オリンピックまでにおもてなしができるスマートグラスを発売すると明言しています。

前項までのような背景と上記のARやスマートグラスにより実現可能となった「おもてなし奉仕への感謝の気持ちをポイントでお返しできる、ビジネスモデル特許に基づいた新たなシステムのご提案」です。

コンセプトとして、電子マネーやクレジットカードでの決済ではなく、おもてなし奉仕へのお礼の気持ちをコンビニのポイントで返す、感謝の気持ちを示すお返しとなります。

もちろん おもてなし奉仕は、ボランティア的無償奉仕ですからポイントでのお返しを固辞することもおもてなしする側は可能とします。

ただ、年々増え続ける外国人旅行者の日本側のおもてなし奉仕では、全て無償でおもてなし奉仕する日本人の数は圧倒的に不足してきます。

2020年の東京オリンピックで4000万人を超える旅行者は現在の体制では全く対応できないと考えられます。

インバウンド海外旅行者をコンビニポイント会員に!

このシステムは、すでに欧米でサービスや奉仕に対して定着しているチップや寄付などの制度化ではなく、おもてなし奉仕に対する”お礼の気持ちとしてポイントでお返しする”モバイルペイメントシステムとなります。

あらかじめ外国人旅行者が、コンビニのポイント会員となり買物でポイントを貯め、そのポイントでおもてなしサービスの対価をお返しできるもので、セキュリティ上アプリ開発は電子マネーやクレジットカードよりはるかに軽くなります。(ポイントギフトで誰でもOK)

またコンビニ会員どうしのポイントのやりとりですので、海外でのモバイルペイメントの規制も受けません。

コンビニとしては、これまで会員でなかった外国人旅行者が来店し新規会員の獲得になり、お返しに使うためにはポイントを貯めることも必要で、ポイントを貯める為に外国人旅行者の買物も促進されます。

このシステムはアジア全般でも活用、普及できます。

開発するアプリケーション

ポケモンGOの爆発的ヒットから全世界で様々な会社がメガネ型端末やメガネ型 ディバイスを出してきます。このすべてのメガネ型端末・ディバイスに対応するため、アンドロイドでおもてなし奉仕への ポイントでお返しするアプリケーションの開発が必要です。

アプリケーションの開発は2段階で行います。

第一弾のアプリケーションは、ポケモンGO等位置ゲームに対応したチャットアプリの開発となります。

第二弾としてチャットアプリをおもてなし奉仕にポイントギフトでお返しするアプリにバージョンアップします。

※第二弾のケースは、メガネ型端末を装着している外国人旅行者と、スマホを保持している日本人のおもてなし要員が、同一のおもてなしサービス奉仕へのお返しのアプリをダウンロードし稼働させている条件下で、特開2015-219536に基づいて様々なおもてなし奉仕の実施を行えるようになります。

その様々なおもてなし奉仕の全てに、ポイントギフトで、お返しできる機能付き同一アプリケーションとなります。

世界初おもてなしポイントギフトアプリと ポイント会員の非常に高いセキュリティ

◎ おもてなしポイントギフトアプリは日本発の、世界初アプリとなります

おもてなしポイントギフトは、これまでショッピング、宿泊や食事等の”対価のある物”に対して決済していたものとは異なり、無形のサービスやおもてなし行為等に感謝のポイントギフトを付けてポイント譲渡できるアプリとなります。

おもてなしポイントギフトアプリを起動するにはあらかじめポイント会員になる必要があります。これは、おもてなしする側も、される側も同様です。(顔写真を入れるのも同様です)

◎ ポイントギフトアプリをインストールし、本人情報をいれ、かつアプリに顔写真を入力するので非常に高いセキュリティが構築できます

ポイント会員入会后、個人別に各シリアルナンバーが送られてきますので、そのシリアルナンバーを、ダウンロードしたおもてなしポイントギフトアプリに入力し、かつ本人顔写真を入れる必要があります。

このことによりポケモンGOから始まった、各社が開発してくるメガネ型端末やメガネ型デバイスで、登録している”おもてなしする者、される者”の顔認証が出来ますので、混雑した会場等ではGPSでおおよその相手位置確認後、カメラで顔認識が可能です。

【対価の無い“おもてなしやサービスを”ポイントギフトでの決済】ができる世界唯一のモバイルペイメントサービスの魅力

◎ このポイントギフトアプリはAI(人工知能)と連動させることで安心なサービス決済を享受できます

新しく始まる各種おもてなしサービスの対価を、AIに連動して決めることができます。全世界共通で人工知能が決定した対価であれば、悪質な過剰請求、ぼったくりなどが発生することはありません。人工知能で対価を決定することにより、全世界で安心しておもてなしサービス決済を享受することができます。

◎他の大手決済会社では類似のアプリを出すことはできないこととなります

特開2015-219536で日本、PCT出願PCT/JP2015/002332で全世界に出願しておりますので、本出願特許が査定され特許となれば、他の大手決済会社では類似のアプリを出すことはできないこととなります。また、海賊アプリが出た場合、ユーザーが故意にそのアプリをダウンロードして使用することは決済の性質上あり得ないと思います。

◎ワンストップの販売とポイント会員の登録促進、も可能です

国内でのポケモンgo等位置ゲームにも必要なメガネ型デバイスはドコモ等各社が出してきますが、値ごろ感のあるデバイスを同時に扱うことで「ワンストップの販売とポイント会員の登録促進」も可能です。