

コンテンツツーリズム(アニメ聖地巡礼)の行動分析

地域共創学部
観光学科
教授

大方 優子



研究シーズの紹介

近年、アニメやマンガの舞台となった地域を訪れる「アニメ聖地巡礼」という行動が人気を集めています。本研究では、消費者行動論の視点から、アニメ聖地巡礼行動を行う人々の心理・行動のメカニズムについて分析を行っています。

これらの分析をもとに、成功するアニメ聖地の要因を明らかにしていきます。

【これまでの主なリサーチクエスチョン】

- ・なぜ人々はアニメ聖地巡礼にでかけるのか？
- ・アニメ聖地巡礼者は地域とどのように関わっているのか？
- ・アニメ聖地巡礼者はなぜリピートするのか？
- ・訪れたいアニメ聖地の特徴は？
- ・アニメツーリズムとフィルムツーリズムの違いとは？ など



コンテンツツーリズム

- 熱心なファンが、そのアニメ作品のロケ地またはその作品・作者に関連する土地を見つけ出し、それを「聖地」として位置付け、実際に訪れる（巡礼する）という行為（山村、2009）

アニメ聖地巡礼が展開されている地域の事例 ～これまでのフィールドワークより～

- ・佐賀県唐津市
- ・熊本県人吉市
- ・静岡県沼津市
- ・岐阜県飛騨市
- ・石川県金沢市
- ・岐阜県高山市
- ・広島県呉市など



期待される活用シーン

●【観光に取り組む地域】

アニメ聖地巡礼行動をきっかけに関係人口を構築したい。



旅行者と長期的な関係を構築するための具体的方法について、ヒントを得ることができます。



●【観光に取り組む地域】

コンテンツを活用し、地域資源をアピールしたい。



旅行者が訪れたい地域の特徴を把握することができます。



その他の研究テーマ

- ・旅行先へのリピーターに関する研究
- ・旅行先へのエンゲージメントに関する研究
- ・応援消費・観光に関する研究