

# 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?
- 訪れたくなる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)

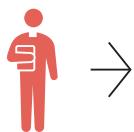
### アニメ聖地巡礼が展開されている地域の事例 ~これまでのフィールドワークより~

- 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

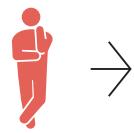
- 【観光に取り組む地域】  
アニメ聖地巡礼行動をきっかけに関係人口を構築したい。



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。



旅行者が訪れたくなる地域の特徴を把握することができます。



## 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