



2024.11.30  
中部経済学インターゼミ

# コンテンツツアーリズムを 成功させるために必要な条件とは


名古屋大学経済学部 柳原ゼミ (今井俊輔・西垣百桃・山口亜香音・太田智子)

【君の名は】湖（聖地）のモデルは？おおかみこどもの雨と雪との関連は？

# アウトライン

1. 研究内容と背景 ～コンテンツツツーリズムとは何か～
2. コンテンツツツーリズム持続性の課題
3. 持続性要因の調査
4. 今後の調査に向けて/まとめ



A composite image showing a snowy street scene at night. The top half shows a street with traditional Japanese buildings, their roofs covered in snow, and warm lights glowing from the windows. The bottom half shows a wooden bridge over a stream, also covered in snow, with a traditional building in the background. The text is overlaid on a semi-transparent white band across the middle.

# 1. 研究内容と背景

## ～コンテンツツーツーリズムとは何か～



# 1-1. コンテンツツーリズムとは？

- 映画やアニメの世界をより深く体感するために、**作品の舞台となった土地やゆかりのある土地を訪れること**である。
- 訪れたファンを喜ばせるために、自治体などがさまざまな観光施策を打ち、さらに盛り上がりを見せ経済効果が出るなど、**地域振興と結びついている**点も重要である。
- 例:アニメや映画の「聖地巡礼」など



# 1-2. コンテンツツーリズムツーリズムの具体例

## アニメ「ラブライブ！」と沼津市

- ・日本のアニメ「ラブライブ！サンシャイン！！」は静岡県沼津市が舞台
  - ・ファンが沼津市を訪れ、アニメに登場する場所を巡る「聖地巡礼」を行うようになる
- 沼津市が新たな観光地として注目を集め始める
- ・地元商店街や宿泊施設もアニメに関連したサービスや商品を提供
  - ・アニメとコラボしてPR動画の配信



# 1-3. 研究の目的

<現状の課題>

① 少子高齢化に伴う**地方衰退**の問題

② 昨今の円安に伴う**オーバーツーリズム**

⇒ 観光地にキャパシティ以上の観光客が押し寄せてしまう現象

→ コンテンツの舞台となった地域で**コンテンツツーリズム**を活用して観光資源を増やすことで地方衰退とオーバーツーリズム両方の課題を解決したい

# 1-3. 研究の目的

観光資源に乏しい地域においても、コンテンツツーリズムを活用することによって、観光客を誘致することが可能なのではないかと考えた。

→ そのため、コンテンツツーリズムを用いた地域振興の成功要因を明らかにする。

# 1-4. 先行研究①

岩間, 川口, 瀧澤, 橋場, 福富

「コンテンツによる地域振興の研究—アニメツーリズムの成立条件と構造—」(2013) <https://senshu-u.repo.nii.ac.jp>

ケーススタディを通してアニメコンテンツを用いた地域振興の成功要件を見つける



- アニメ作品自体の魅力
- 地域がコンテンツを受容すること
- 継続的活動の必要性



## 1-4. 先行研究②

鈴木

「メディア誘発型観光現象後の地域振興に向けた地元住民たちの取り組み：飢肥を事例として」(2010)

現地調査を通じて、メディア誘発型観光現象が発生した町でどのような取り組みが行われているか検討する

↓

- ・内発型の地域振興は、人作りが重要である
- ・ハード面の整備よりもソフト面の整備(社会関係や組織作り)に取り組む

## 1-4. 先行研究③

天野

「秩父アニメツーリズムの成功と苦悩」(2012)

秩父市において展開された、誘客イベントやPRの効果を検証する

↓

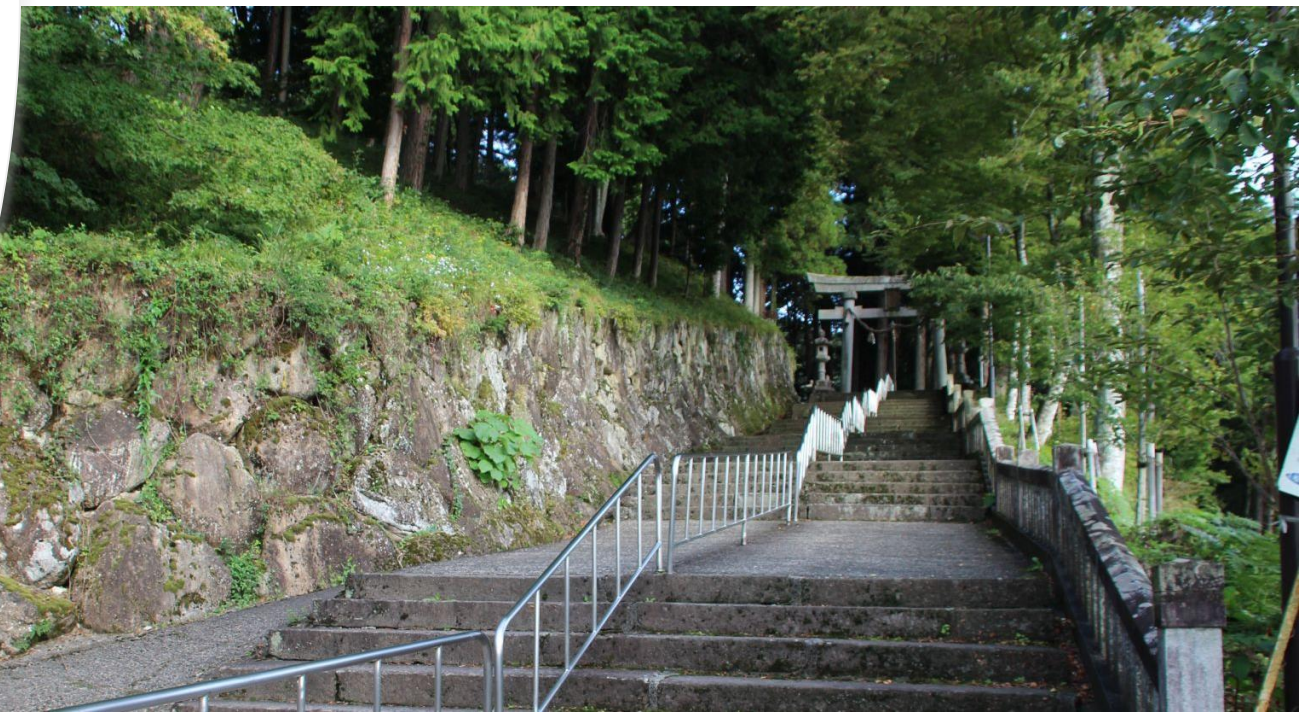
・消費財ともいえるコンテンツを永続的に活用することは困難である

# 研究内容

- 回帰分析を用いて、コンテンツツーリズムが持続的に成功する要因を明らかにする
- 研究対象は愛知県、岐阜県、三重県を由来としているコンテンツとする

※ 本研究はコンテンツツーリズムの持続性の有無を調査しているため、2018年以前に映像化されたコンテンツのみ使用している

劇中の「あの神社」も！『君の名は。』の名場面を完璧に再現してみた。(4) (2018年1月4日) - エキサイトニュース







## 2. コンテンツツツリズム持続性の課題

## 2-1. 持続性の課題

- ① 鈴木・2010によると一般的にメディアが誘発した観光ブームは約4年で終焉すると言われている。
- ② 天野・2012によると消費財ともいえるコンテンツを永続的に活用することは困難である。

## 2-2. 本研究の特徴

- ① 1つの作品によるコンテンツツーリズムの効果を明らかにした研究はあるものの、複数の作品における効果を調査した例は多くない。
- ② 我々が知る限り、回帰分析を用いて複数のコンテンツにおける持続要因を明らかにした研究はない。





### 3. 持続性要因の調査



# 3-1. 回帰分析の目的

## ① 因果関係の理解

- 目的変数と説明変数の関係を考える

## ② 目的変数の予測

- 各説明変数が変化したときの目的変数の変化を予測する

## ③ 影響要因の特定

- 目的変数が増加する要因を特定する

## 3-2. 重回帰分析

- モデル： $y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_z X_z + \varepsilon$
- $y$ ：従属変数（目的変数）
- $X_1, X_2, \dots, X_z$ ：独立変数（説明変数）
- $\beta_0$ ：切片（y軸との交点）
- $\beta_1, \beta_2, \dots, \beta_z$ ：傾き（Xの変化がyに与える影響）
- $\varepsilon$ ：誤差項
- 複数の説明変数を用いることによって、より複雑な関係を表現することが可能



## 3-3. データ

県	市区町村	作品名	ジャンル	映像化年	観光客数増減	観光バス	所要時間
愛知	南知多市	すべてがFになる(日間賀島)	アニメ	2015	-184,000	0	80
三重	熊野市	凧のあすから	アニメ	2013	5,329	0	300
岐阜	飛騨市	君の名は。	映画	2016	108,648	1	163
	高山市	氷菓	映画	2017	101,000	1	200
	白川村	ひぐらしのなく頃に	アニメ	2006	424,000	1	180
	白川町	岐阜にイジュー	ドラマ	2017	-65,079	0	191
	美濃加茂市	のうりん	アニメ	2011	-389,219	0	61
	揖斐川町	えびかわ町の妖怪カフェ	ドラマ	2017	7,425	0	143
	海津市	マチ工場のオンナ	ドラマ	2017	-485,379	0	65
	北方町	君の隣臓をたべたい	映画	2017	-1,600	0	65

- ・ 観光客数増減は映像化年の前年からの4年分で計上
- ・ 観光バスはある場合が1, ない場合が0の2値で表記
- ・ 観光バスはコミュニティバスを含めない
- ・ 所要時間（分）は名古屋駅を出発地点とする

# 3-4. 分析結果

概要

回帰統計	
重相関 R	0.782256138
重決定 R2	0.611924665
補正 R2	0.501045998
標準誤差	183006.8355
観測数	10

$$\text{モデル: } y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

y : 観光客数増減

X<sub>1</sub> : 観光バス

X<sub>2</sub> : 所要時間

係数 : 各説明変数が目的変数に与える影響度

P値 : 各説明変数が目的変数に影響があるかを判断する指標

分散分析表

	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F
回帰	2	3.6967E+11	1.84835E+11	5.518867426	0.036408782
残差	7	2.34441E+11	33491501843		
合計	9	6.04111E+11			

	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-325816.72	127147.38	-2.562512261	0.037414237	-626472.4982	-25160.94186	-626472.4982	-25160.94186
X <sub>1</sub>	303393.912	133302.0899	2.275987663	0.056972285	-11815.44253	618603.2665	-11815.44253	618603.2665
X <sub>2</sub>	1290.822144	825.1975148	1.5642584	0.161734074	-660.459912	3242.1042	-660.459912	3242.1042

# 3-5. 分析の有意性

概要

回帰統計	
重相関 R	0.782256138
重決定 R2	0.611924665
補正 R2	0.501045998
標準誤差	183006.8355
観測数	10

分散分析表

	自由度	変動	分散	観測された分散比
回帰	2	3.6967E+11	1.84835E+11	5.518867426
残差	7	2.34441E+11	33491501843	
合計	9	6.04111E+11		

有意 F  
0.036408782

	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95.0%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-325816.72	127147.38	-2.562512261	0.037414237	-626472.4982	-25160.94186	-626472.4982	-25160.94186
X 値 1	303393.912	133302.0899	2.275987663	0.056972285	-11815.44253	618603.2665	-11815.44253	618603.2665
X 値 2	1290.822144	825.1975148	1.5642584	0.161734074	-660.459912	3242.1042	-660.459912	3242.1042

- Fの値が0.036408782と0.05未満である  
→ この分析は有意であるといえる



# 3-6. 観光バスに関する考察

概要

回帰統計	
重相関 R	0.782256138
重決定 R2	0.611924665
補正 R2	0.501045998
標準誤差	183006.8355
観測数	10

分散分析表

	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F
回帰	2	3.6967E+11	1.84835E+11	5.518867426	0.036408782
残差	7	2.34441E+11	33491501843		
合計	9	6.04111E+11			

	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-325816.72	127147.38	-2.562512261	0.037414237	-626472.4982	-25160.94186	-626472.4982	-25160.94186
X 値 1	303393.912	133302.0899	2.275987663	0.056972285	-11815.44253	618603.2665	-11815.44253	618603.2665
X 値 2	1290.144	825.1975148	1.5642584	0.161734074	-660.459912	3242.1042	-660.459912	3242.1042



- 係数が303393で正の影響がある
  - 観光バスがあることによって観光客数は増加する
  - バスという動員数の多さも要因となっていると考えられる

# 3-7. 所要時間に関する考察

概要

回帰統計	
重相関 R	0.782256138
重決定 R2	0.611924665
補正 R2	0.501045998
標準誤差	183006.8355
観測数	10

分散分析表

	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F
回帰	2	3.6967E+11	1.84835E+11	5.518867426	0.036408782
残差	7	2.34441E+11	33491501843		
合計	9	6.04111E+11			

	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-325816.72	127147.38	-2.562512261	0.037414237	-626472.4982	-25160.94186	-626472.4982	-25160.94186
X 値 1	203302.012	133302.0899	2.275987663	0.056972285	-11815.44253	618603.2665	-11815.44253	618603.2665
X 値 2	1290.822144	825.1975148	1.5642584	0.161734074	-660.459912	3242.1042	-660.459912	3242.1042

- 係数が1290で正の影響がある

→ 名古屋駅からの所要時間が遠いほど観光客は増加する

→ 都市部から離れたところに需要がある



坊っちゃん

夏目漱石

## 4. 今後の調査に向けて/まとめ



# 4-1. まとめ

- コンテンツツーリズムを用いた地域振興の成功要因

- ① 観光バスの存在

- ② 都市部から離れた場所

→ 都市部から離れた地方では観光バスを用いて観光客を集めることでコンテンツツーリズムを活用した地域振興が可能だと考えられる

## 4-2. 調査結果の留意点と今後の調査に向けて

### <主な留意点>

- ① 調査結果が東海三県固有のものである可能性
- ② 観光客がコンテンツ以外の目的で訪れている可能性
- ③ 調査年数が短いため一時的に観光者数が高くなっている可能性

### <追加調査すべき事項>

- ① 調査範囲を全国に広げて日本の全てのコンテンツを調査する
- ② 回帰分析の説明変数を増やして、より相関のある要因を調査する
- ③ 調査年数の幅を広げて、より長期間持続する要因を調査する

# 出典/参考文献

- 南知多町役場[2018]「データブック南知多平成30年度版」[datebook30v1.pdf](#)
- 三重県[2024] 三重県観光統計 市町村及び地域別・月別入込客数（延数）  
[三重県 | 三重の観光：三重県観光統計](#)
- 岐阜県[2024]「岐阜県観光統計」<https://www.pref.gifu.lg.jp/page/13276.html>
- esriジャパン[2020]「重回帰分析による要因・予測分析」<https://business-map.esri.com/example/3945/>
- スタディラボ[2022]「新たな観光地も創り出すコンテンツツーリズムの研究」  
[https://studyu.jp/feature/theme/content\\_tourism](https://studyu.jp/feature/theme/content_tourism)
- 岩間英哲・川口峻・瀧澤勇樹・橋場大剛・福富忠和[2013]「コンテンツによる地域振興の研究」  
<https://senshu-u.repo.nii.ac.jp>
- 佐藤壮太・渡辺隼矢・坂本優紀・川添航・喜馬佳也乃・松井圭介[2018]「リピーターの観光行動からみたアニメツーリズムの持続性～茨城県大洗町ガールズ&パンツァーを事例として～」[TSHG\\_38-13 \(1\).pdf](#)
- 天野宏司[2012]「秩父アニメツーリズムの成功と苦悩」2012年度日本地理学会秋季学術大会発表要旨集
- 鈴木晃志郎[2010]「メディア誘発型観光現象後の地域振興に向けた地元住民たちの取り組み：飢肥を事例として」観光科学研究, 3, 31-39.