

コンテンツツーリズム推進のための
コンテンツ関心度と地域資源・自治体施策との関係性

論文番号：M-17
テクノロジーデザイン講座
上西研究室 田中康四郎

コンテンツツーリズムは、映画・アニメ等のコンテンツを契機として生じる来訪行動を、地域振興へ接続する観光政策の枠組みである。国は2005年以降、観光立国推進の重要施策として同政策を展開してきたが、近年は観光需要の回復に伴い、オーバーツーリズムが顕在化し、誘客拡大から地方分散型の誘客へと政策の重点が移行している。しかし当該分野の研究は、特定の地域や作品に限定した事例研究が中心であり、聞き取り調査を基礎とする定性的議論に偏る傾向が指摘できる。そこで本研究は、条件の異なる複数地域を横断的に取り上げ、自治体が有する地域リソース、コンテンツへの関心の度合い、観光客数を指標として定量化し、観光客誘致を成立させるための自治体施策とコンテンツ連携について考察することを目的とした。

調査対象は、一般社団法人アニメツーリズム協会が選定する「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」から、必要データを取得できる26自治体(29作品)を抽出した。地域側の地域リソースとして、交通アクセス(一次・二次交通)、宿泊施設、観光資源、食を調査した。コンテンツへの関心度は、Googleトレンドの検索関心度を指標として用いた。

分析の結果、コンテンツ関心度と観光入込客数の間に相関は見られず、観光客数はコンテンツ人気のみでは説明できないことが示された。そこでクラスタ分析により自治体の類型化を行った結果、(1)交通所要時間は短いが宿泊施設・観光資源が低水準で、放送前から連携や周遊施策に取り組む地域群(クラスタ0)、(2)コンテンツ関心度は高いが一次交通や宿泊基盤が弱く、放送中～放送後に体験化やイベント継続で関係性を維持する地域群(クラスタ1)、(3)観光資源や宿泊施設が高水準で、放送後にモデルコースやスタンプラリーをオンライン発信し周遊を促進する地域群(クラスタ2)の三類型が抽出された。

また、各自治体の施策を整理すると、既存資源を活用した周遊施策と施策の継続運用という共通傾向が確認された。そのうえで本研究結果を踏まえると、アニメ関心度が低く、一次交通や観光資源の魅力が高くない地域では、宿泊施設や食の充実といった施策よりも、地域内の二次交通の利便性向上、すなわち周遊性の整備を優先することが有効である可能性が示唆された。すなわち、外部要因によって来訪需要の規模が制約される状況においては、来訪後の周遊・滞在価値を最大化する設計が、観光成果の確保に向けた現実的な戦略となりうる。

以上より、観光振興には、需要変動を前提に受入環境を整備し、既存資源を再編しつつ継続運用できる施策設計が重要であることが明らかになった。