HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	旅行者の観光資源に対する認識の変化に関する研究 : 豊郷小学校旧校舎群における来訪者の認識変化について
Author(s)	岡本, 健; 釜石, 直裕; 松尾, 友貴
Citation	日本観光研究学会第24回全国大会. 平成21年11月22日.　東京都.
Issue Date	2009-11-22
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/39931
Type	conference presentation
File Information	okamoto_JITRc2009.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

旅行者の観光資源に対する認識の変化に関する研究

―豊郷小学校旧校舎群における来訪者の認識変化について―

第24回日本観光研究学会全国大会
（2009. 11. 22　於：立教大学新座キャンパス）

北海道大学大学院　国際広報メディア観光学院
観光創造専攻　博士後期課程
岡本　健　　E-mail: okamotot@cats.hokudai.ac.jp

立教大学　観光学部　　釜石直裕
立教大学　観光学部　　松尾友貴

① 近年、映画やアニメ、キャラクターなどを用いて地域振興を図ろうとする動きが全国で見られる。

② そういった地域振興には課題が**2点**指摘できる。

③ 1点目は、**コンテンツの人気によって入れ込み客数が増減すること。**

④ 2点目は、**コンテンツによって地域の見方が固定されてしまうこと。**

⑤課題はあるが、**一時的にでも来訪者を増やすことができる。**

⑥ これまでその地域に**興味の無かった人が興味を持つきっかけになる。**

⑦来訪時に**新たな興味を喚起することが必要**

⑧ それでは、ある一つの興味を持って訪れる旅客が、現地で別の価値観を知った際に、それに対する興味が生気するのは、どれぐらいの割合なのだろうか。

研究の目的

一つの目的を持ち、地域を訪れた旅客が、新たな価値観を知った際、その新たな価値観に興味を持つのは、どの程度の割合なのかを明らかにする。

アニメ聖地におけるアンケート調査

・「けいおん！」 滋賀県犬上郡豊郷町
豊郷小学校旧校舎群

アニメ聖地とは、

アニメの背景に描かれた場所を聖地とし、
実際に訪れる行為である。

→アニメ聖地巡礼の詳細については、
スライド最後の関連文献を参照

豊郷町の豊郷小学校旧校舎群は、アニメ「けいおん！」の聖地とされている。

アニメ聖地巡礼者の動機は、アニメの背景となった場所を見たい、というものが中心である。

アニメ聖地は、全国にあり、様々な作品に聖地がある。こういった行動が開始されたのは、1990年代前半ごろとされている。

「けいおん！」は、2009年4月3日～2009年6月25日までTBS系で放映されたアニメであり、比較的新しい。

→そのため、来訪前の観光資源に対する認識が比較的一定であると考えられる。

手続き

2009年8月11日～9月27日にかけて、
質問紙調査を行った。
（2009年9月21日はイベントであったため分析からは除外）。

・回収数： 369枚
・1日当たりの平均回収枚数： 7.9枚
・標準偏差： 5.7
・1日の回収枚数の最小値は： 0
最大値は： 23

「けいおん！」聖地巡礼者の特定
・「『けいおん！』の聖地巡礼（舞台探訪）のため」
・「〇〇（キャラクター名）に会いに」
・「俺の嫁が通う高校だから」 といった内容の記述
→ 312が該当

他の「けいおん！」聖地への来訪意思

回答	人数（%）
行っていないがこれから行く予定	138 (44.2)
行っていないし行く予定もない	43 (13.8)
すでに行った	122 (39.1)
記述なし	9 (2.9)
合計	312 (100.0)

来訪意思がある者とすでに行った者を足すと83.3%となる。
→同一の価値観に関しては、8割以上が更なる関心を示している。

豊郷小学校の建築家がヴォーリズであることを知っているかどうか（ヴォーリズ認知）

回答	人数（%）
知っている	154 (49.4)
知らなかった	138 (44.2)
記述なし	20 (6.4)
合計	312 (100.0)

「知っている」が154人（49.4%）、「知らなかった」が138人（44.2%）

「他のヴォーリズ建築の知識の有無」と「行く意思」のクロス表

	行く意思有り（行った）	行く意思無し
既知	42 (13.5)	41 (13.1)
未知	101 (32.4)	106 (34.0)

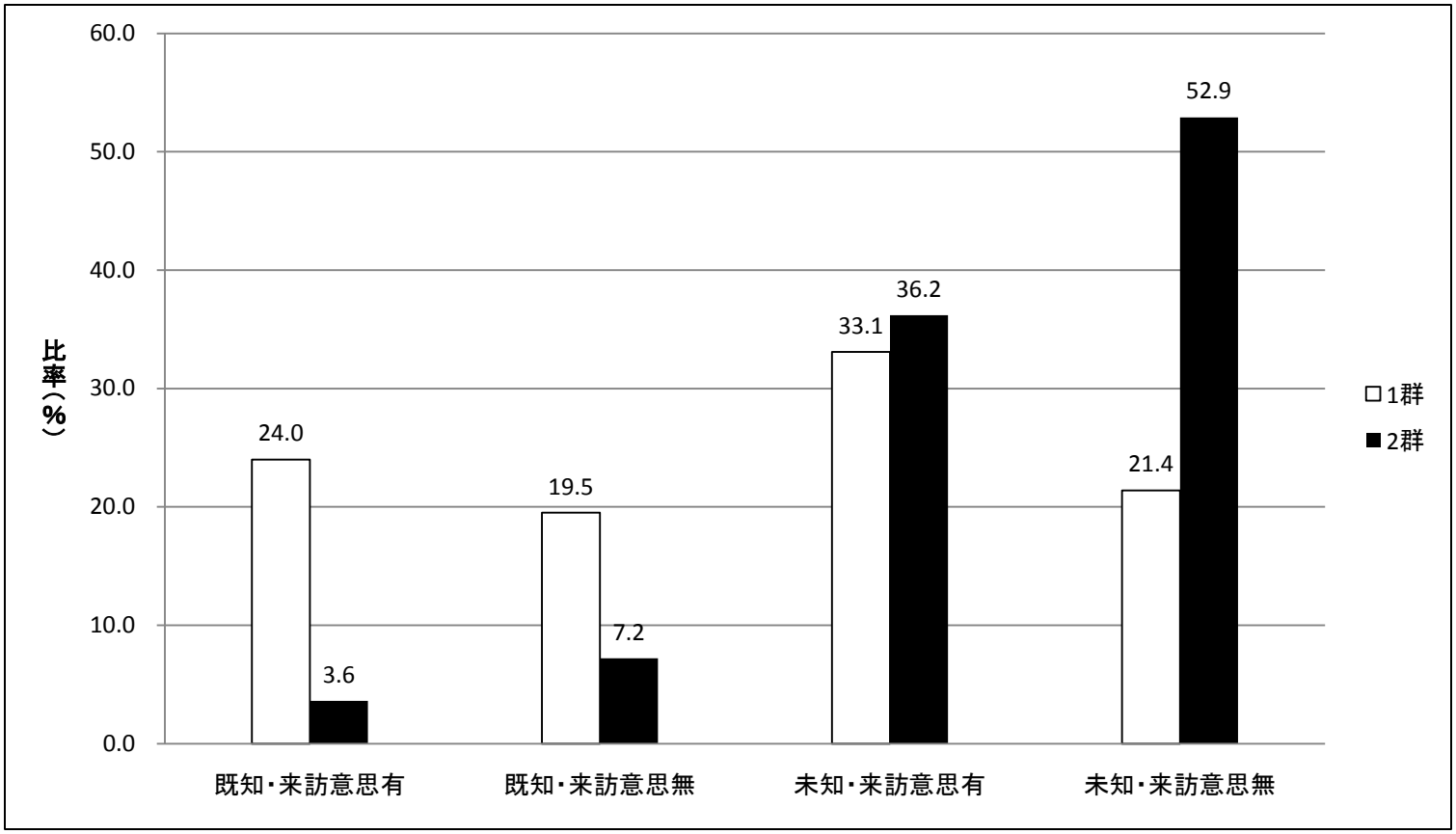
知識の有無と、行く意思については相関があるとは言い難い

ヴォーリズ認知で群わけした、ヴォーリズ建築の知識の有無と来訪意思の関係

	1群	2群
既知・来訪意思有	37 (24.0)	5 (3.6)
既知・来訪意思無	30 (19.5)	10 (7.2)
未知・来訪意思有	51 (33.1)	50 (36.2)
未知・来訪意思無	33 (21.4)	73 (52.9)
記述なし	3 (1.9)	0 (0.0)
合計	154 (100.0)	138 (100.0)

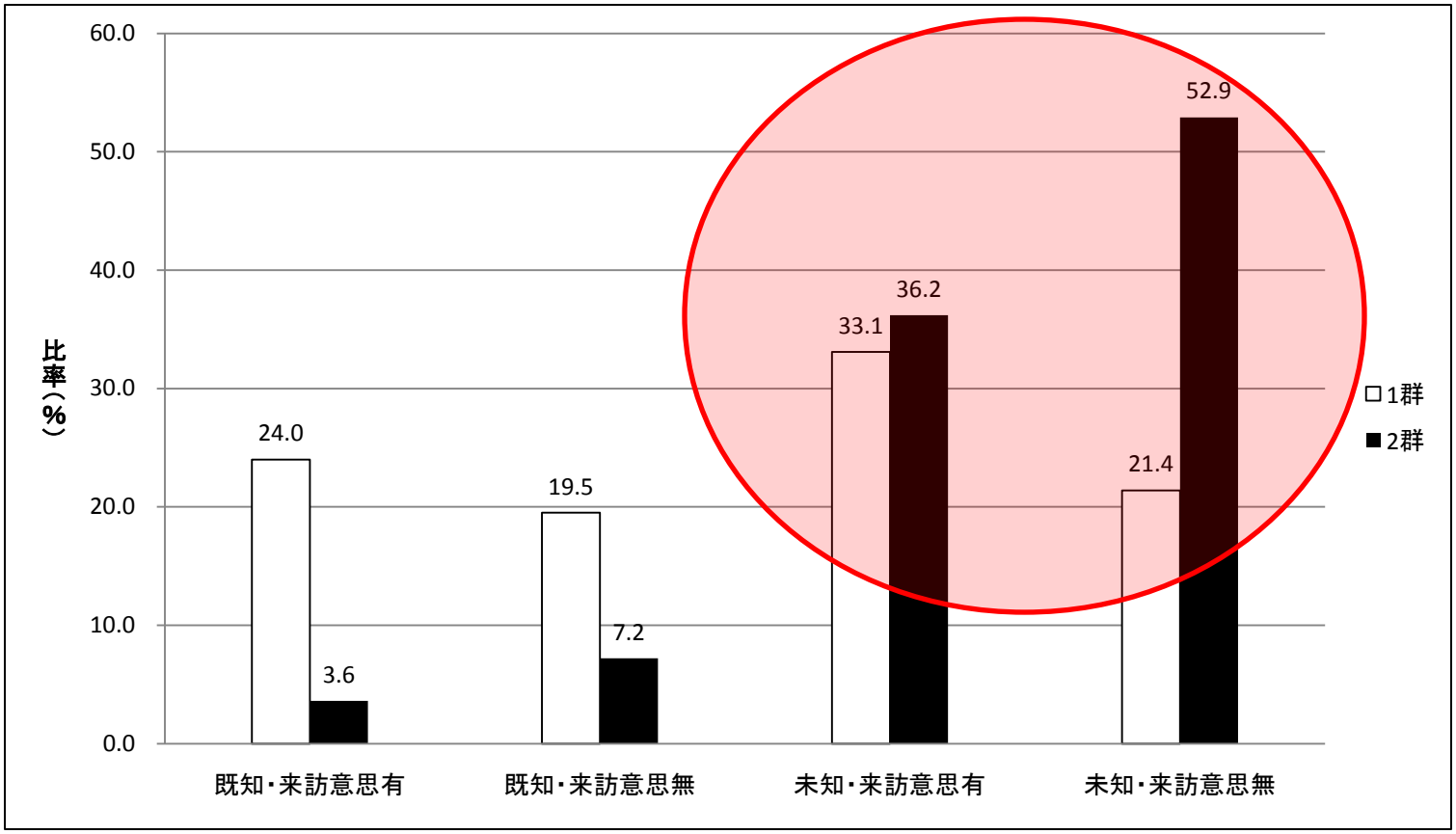
1群は、ヴォーリズ建築であることを知っていた群
2群は、ヴォーリズ建築であることを知らなかった群

ヴォーリズ認知で群わけした、ヴォーリズ建築の知識の有無と来訪意思の関係（グラフ化）



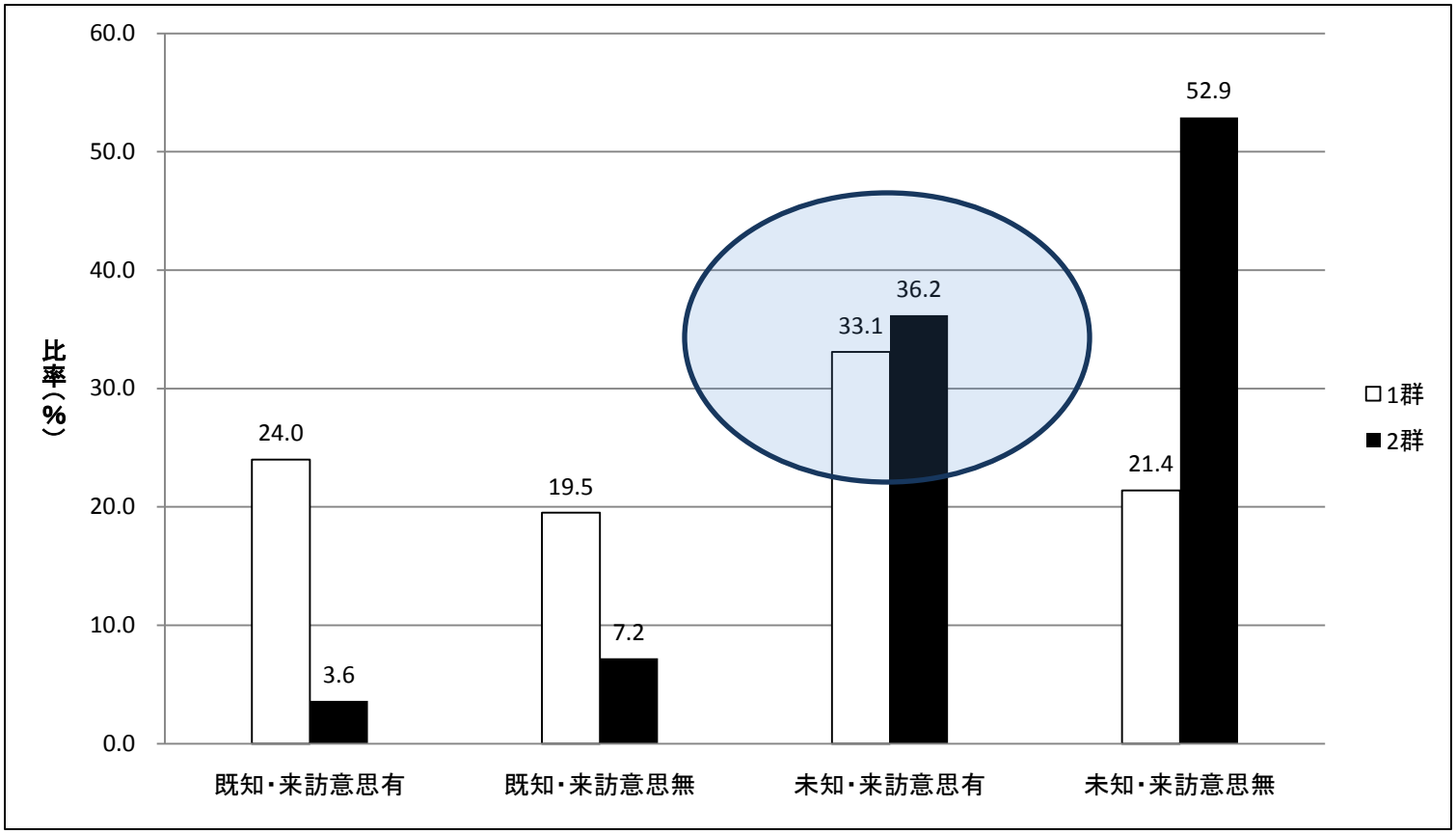
1群では、来訪意思があるものが88人(57.1%)である。
2群では、来訪意思があるものが55人(39.8%)である。

ヴォーリズ認知で群わけした、ヴォーリズ建築の知識の有無と来訪意思の関係（グラフ化）



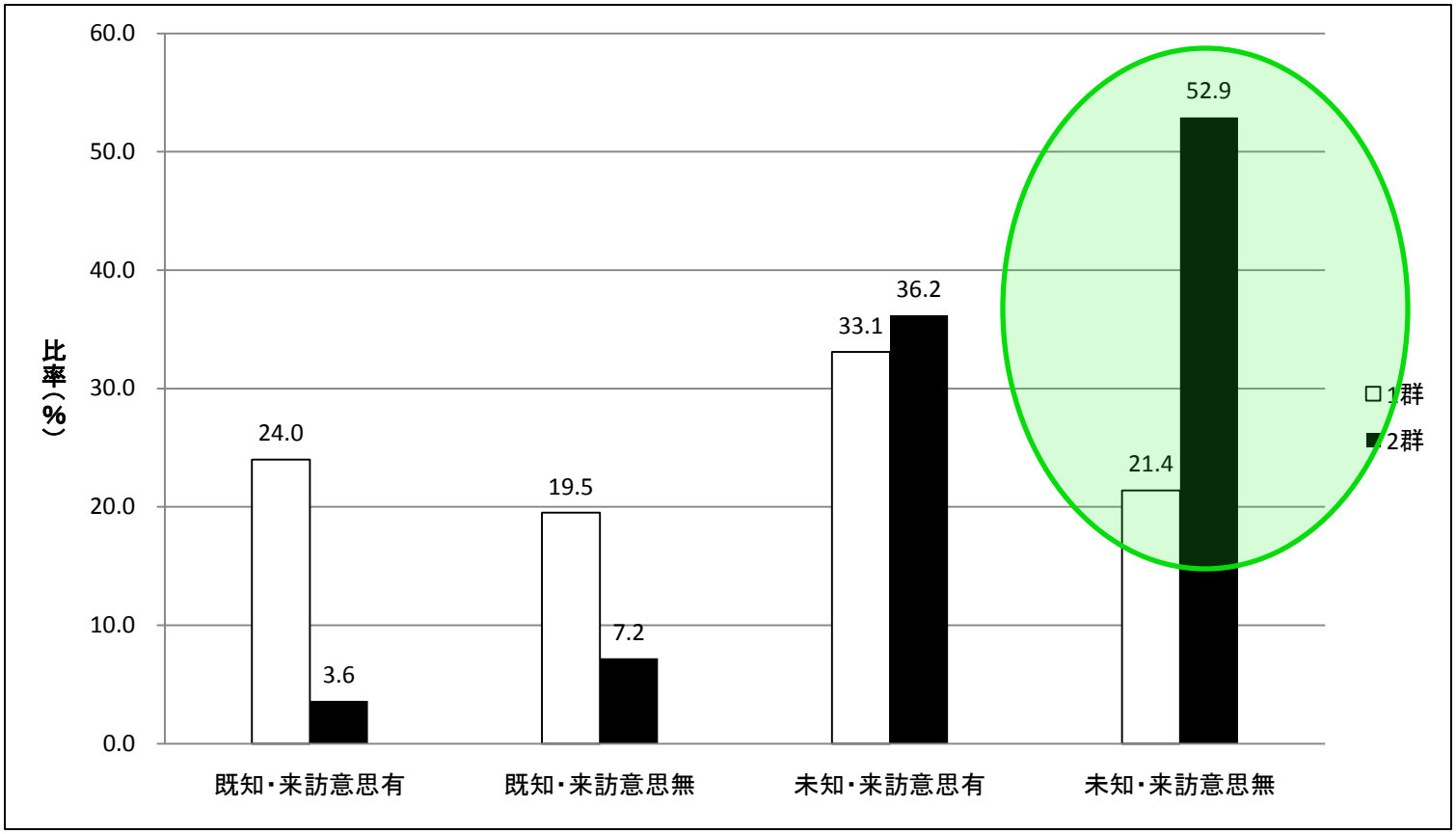
ヴォーリズ建築の知識が無い（未知）ところに注目する。

ヴォーリズ認知で群わけした、ヴォーリズ建築の知識の有無と来訪意思の関係（グラフ化）



他のヴォーリズ建築を知らなかったが、行きたいと答えている
「未知・来訪意思有」が1群・2群合わせると312人中101人にのぼる。

ヴォーリズ認知で群わけした、ヴォーリズ建築の知識の有無と来訪意思の関係（グラフ化）



「未知・来訪意思無」では、1群、2群の間で他に比べて大きな差がある。
ヴォーリズ認知の無い2群では、52.9%が来訪意思を示していない。

① 312人中、101人が来訪地で知った、
新たな価値観に関する地域に対して興味を示した。
つまり、**全体の32.4%**が
新たな価値観に興味を示したことになる。

② とはいえ、**未知・来訪意思無**という群の人数が、**73人**と最も多い。これは、事前の知識が無いと興味を抱きにくい可能性を示していると言えよう。

「今後の課題」

①統計的検定を含めた、更なる分析の必要性

本稿では、記述統計を主に用い、全体的な傾向を中心に手続きが明確になるように記述した。

今後、統計的検定など、更なる分析を行う必要がある。

②「けいおん！」聖地巡礼者以外の来訪者についての分析の必要性

本稿では、「けいおん！」聖地巡礼者について分析を行うことを目的としたため、除外したが、「けいおん！」聖地巡礼者以外の来訪者が「けいおん！」聖地について興味を示すかどうかも分析をする必要がある。

アニメ聖地巡礼研究関連文献①

- メディアコンテンツとツーリズム : 鷲宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性 (CATS叢書 : 観光学高等研究センター紀要 ; 第1号) **http://hdl.handle.net/2115/38119（HUSCAP）**

- 岡本健、2009、**「アニメ聖地巡礼の誕生と展開」**、『CATS叢書 メディアコンテンツとツーリズム』、1号

- 岡本健、2009、**「「らき☆すた」に見るアニメ聖地巡礼による交流型まちづくりー埼玉県鷲宮町」**、『観光の地域ブランディング』、学芸出版社

- 岡本健、2009、**「らき☆すた聖地「鷲宮」巡礼と情報化社会」**、『観光の空間』、ナカニシヤ出版

- 岡本健、2009、**「来訪者の回遊行動を誘発する要因とその効果に関する研究 ～埼玉県北葛飾郡鷲宮町における「飲食店スタンプラリー」を事例として」**、『日本建築学会二〇〇九年度大会（東北）学術講演梗概集F-1 都市計画 建築社会システム』、pp.219-220.

アニメ聖地巡礼研究関連文献②

- 岡本健、2009「**情報化が旅行者行動に与える影響に関する研究：アニメ聖地巡礼行動の事例分析から**」、『2009年日本社会情報学会（JSIS & JASI）合同研究大会 研究発表論文集』pp.364-367

- 岡本健、2009「**アニメを動機とした旅行行動の実態に関する研究～アニメ聖地巡礼研究および調査の整理を通して～**」、『観光・余暇関係諸学会共同大会学術論文集』 pp.43-50

- 岡本健、2009「**観光旅行者のホスピタリティ認知計測に関する研究～アニメ聖地巡礼ノートの分析から～**」、『日本ホスピタリティ・マネジメント学会第18回全国大会研究発表要旨集』pp.22-23

- 岡本健、2008「**アニメ聖地における巡礼者の動向把握方法の検討：聖地巡礼ノート分析の有効性と課題について**」、『観光創造研究』、2号

・岡本健、2009、「**観光情報革命時代のツーリズム（その4）～「旅行情報化世代」～**」、『北海道大学文化資源マネジメント論集』、6号

アニメ聖地巡礼研究関連文献③

- 山村高淑、2009「観光情報革命が変える日本のまちづくり：インターネット時代の若者の旅文化と新たなコミュニティの可能性」、『季刊まちづくり』、22号

- 山村高淑、2009「観光情報革命と文化創出型観光の可能性―アニメ聖地巡礼に見る次世代ツーリズムの萌芽」、『地域開発』、533号

- 山村高淑、2009「観光革命と21世紀：アニメ聖地巡礼型まちづくりに見るツーリズムの現代的意義と可能性」、『CATS叢書』、1号

- 山村高淑、2008「アニメ聖地の成立とその展開に関する研究～アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察～」、『北海道大学国際広報メディア・観光学ジャーナル』、7号

その他、「鷲ペディア☆washipedia」で関連文献を整理してあります。
【URL】http://www.cats.hokudai.ac.jp/~deko/washipedia.html

ほとんどの論考が北海道大学学術成果コレクション（HUSCAP）
http://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/index.jsp からダウンロードしてご覧いただけます。

ご清聴ありがとうございました。

豊郷町・豊郷小学校旧校舎群