

## 第54回インナーゼミナール大会

### 研究計画書

ゼミ名	石田ゼミ	チーム名	ひこまさ
タイトル	エンタメ作品と関西経済		
テーマ群	g) その他		
メンバー	兒玉陽希、平松優杏、増田彩花、佐々木陸玖		
研究計画内容	<p><b>【研究背景】</b> 映画やドラマ、アニメなどのエンタメ作品は、地域経済に多大な影響を及ぼしている。特に関西地域は、日本国内でも独自の文化と強力なエンタメ産業を持ち、その経済への影響は重要な研究テーマとなる。本研究では、エンタメ作品が関西経済に与える影響を分析することで、観光収入や地域振興、消費行動への波及効果を明らかにすることを目的としている。</p> <p><b>【研究内容】</b> <u>データ収集</u>：近年の関西で制作されたエンタメ作品（映画、アニメ、ゲーム等）をリストアップし、その公開日、興行収入、地域イベントの開催データなどを収集する。また、エンタメ作品に関連するメディア露出や口コミデータも収集し、SNS分析なども行う。また実際に現地の方への聞き込みなどのフィールドワークを行う。</p> <p><u>分析方法</u>：データをもとに、経済的影響の分析を行う。具体的には、対象となるエンタメ作品の普及前後の観光客数などの推移を分析し、エンタメ作品のリリースやイベントが関西地域の経済指標にどのような影響を与えたかを評価する。さらに、事例研究を通じて具体的な波及効果を考察する。</p> <p>なお、本研究を計画するにあたって、岡本(2019)他、下記参考文献リストにあげた先行研究を参考にした。</p> <p><b>【期待される効果】</b> エンタメ作品が観光客を誘致する一因となり得ることを証明し、観光業の促進に役立つ知見を提供する。</p> <p><b>【参考文献】</b> 大谷尚之，松本淳，山村高淑(2018)『コンテンツが招く地域の可能性』同文館出版。 岡本健(2018)『アニメ聖地巡礼の観光社会学』法律文化社。 岡本健(2019)『コンテンツツーリズム研究アニメ、マンガ、ゲームと観光、文化、社会』福村出版。 水越康介(2022)『応援消費 社会を動かす力』岩波新書。</p>		