ISSN 2186-5647

5-20

テーマパークを活用した地域活性化の研究

日大生産工(マネジメント工学部)　○高橋　朋大

1.　まえがき

現在、地域経済の活性化を目指して全国各地で観光復興が展開されている。観光まちづくり組織が中心となり、より多くの観光客が訪れるよう、観光遡源の磨き上げや PR の工夫、観光戦略の強化に着手しているところである。

本研究では、埼玉県にある既存のテーマパークに VR 施設を設立し地域経済の活性化について研究していく。観光庁「旅行・観光消費動向調査」からは国内旅行の観光が 2016 年から増えてきている。しかし、その多くは大阪、東京、福岡の主要都市に固まっていることが多く地方は現在も少ないことが課題である。今回は、VR 施設を埼玉県飯能市にあるテーマパークにて新規アトラクションを設立し地域経済の活性化を分析し、検証することでその妥当性を本研究の目的である。

2.　先行研究

先行研究として以下の項目を前提とする

① VRに関する研究
② テーマパークに関する研究
③ 地域活性化に関する研究

上記①では「(株式会社) セガ　立体映像システム Uro（ユーロ)」製品紹介　第 1 回横管型基幹科学技術研究団体連合　武田　博直
「セガ、大型アトラクションの V 技術」武田博直　日本バーチャルリアリティー学会誌第 7 巻 4 号 2002 年 12 月　にて表すことができる。

上記②では「テーマパークの経済分析」にて社会とマネジメント椙山女学園大学現代マネジメント工学部紀要５（２）２００８．３ 角本伸晃にて表すことができる。

上記③では「地域マネジメント学の理論と展開」生産管理：日本生産管理学会論文誌５２：２０１９．４大橋和正にて表すことができる。

3.　現状分析

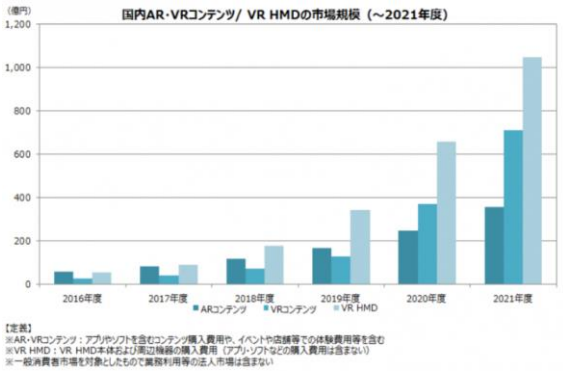
3-1VRの世界の状況

図 1：世界市場 AR/VR 関連市場主要ユースケース別構成比

(2017 年)

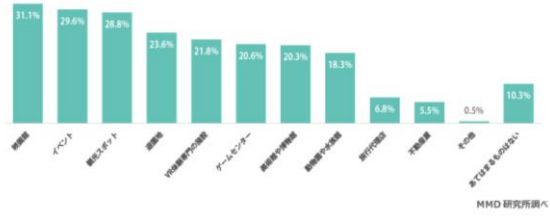
3-2VR の国内の市場規模

図２：国内 AR・VR コンテンツ/VR　HMD の市場規模



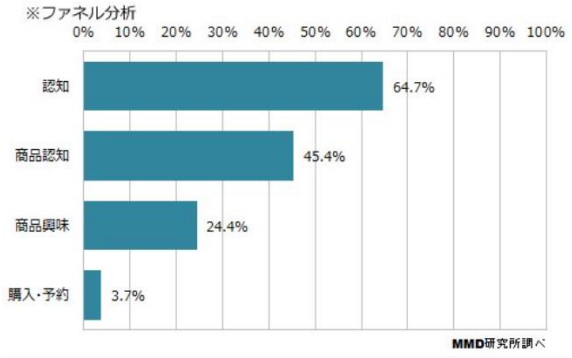
3-3エンターテインメント業界へのVR現状調査

図3：自宅以外でVRをどこで体験したいか



3-4VRの認知度

A Study on Regional Revitalization Using Theme Park
Tomohiro TAKAHASHI and Hisao YAMAMOTO



3-5主要目的別の旅行者人数

日帰り	全体	観光	帰省
埼玉県	7,651	5,880	1,353
千葉県	19,536	16,106	1,904
長崎県	2,756	1,913	456

4. 検証

テーマパーク内の新規アトラクションの建設及び運営費の算出し、その値を基に経済効果分析を行っていく。本研究では、ケーススタディ方式を用いて検証し、産業連関分析を用いた経済効果分析を行い、更に統計分析によって検証を深める。産業連関分析とは、作成対象年次における我が国の経済構造を総体的に明らかにするとともに、経済波及効果分析や各種経済指標の基準改定を行うための基礎資料を提供すること目的に作成しており、一定期間(通常1年間)において、財・サービスが各産業部門間でどのように生産され、販売されたかについて、行列(マトリックス)の形で一覧表にまとめたものです。

図4：産業連関表の構造

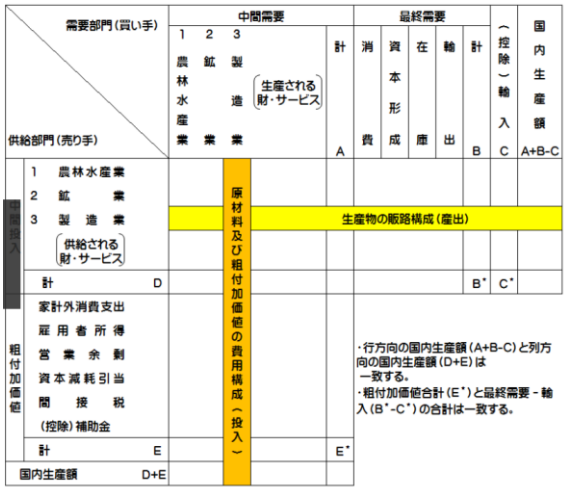


図４のように産業連関表では、タテ方向の計数の並びを「列」といいます。各列では、その部門の財・サービスの生産に当たって用いられた原材料、燃料、労働力などへの支払いへの内訳(費用構成)が表示されており、産業連関表では、これを「投入」(input)といいます。

一方、ヨコ方向の計数の並びを「行」といいます。各行では、その部門で生産された財・サービスの販売先の内訳(販路構成)が示されており、産業連関表では、これを「産出」といいます。

このため、産業連関表は、「投入産出表(Input-Output Tables、称してI-O表)とも呼ばれています。

また今回の検証では、産業連関分析ハンドブックを基に検証を行っていく。

5. おわりに

本研究における検証は、更に検証し実践することで精度を上げていきたいと考える。本研究についてご指導を賜りました山本壽夫先生に心より感謝を申し上げます。

6. 参考文献

1) 武田　博直　日本バーチャルリアリティー学会誌第７巻４号2002年12月　「(株式会社) セガ　立体映像システムUro (ユーロ)」p1
と第1回横管型基幹科学技術研究団体連合「セガ、大型アトラクションのV技術」pp1-2
2) 社会とマネジメント椙山女学園大学現代マネジメント工学部紀要５(２)２００８．３　角本伸晃「テーマパークの経済分析 pp12-17
3) 生産管理：日本生産管理学会論文誌５２：２０１９．４大橋和正「地域マネジメント学の理論と展開」pp130-131
4) 総務省ホームページ「産業連関表とは」(最終閲覧日 2019-10-17)
5) MMD 研究所「VR のイメージ上位は「映画やアニメ、自宅でゲームが楽しめそう、酔いそう」61.7%が VR は自宅で楽しみたい」(2016)参照 2019-10-16
6) moguraVR News　「世界 AR/VR 市場予測(2021 年)IDC が発表」(2016)参照 2019-10-16
7) 穴戸　駿太郎監修　環太平洋産業連関分析学会　編集　産業連関分析ハンドブック pp228-233
8) 国土交通省観光庁「旅行・観光消費動向調査」(2018)参照 2019-10-16
9) 総務省ホームページ「産業関連関表の仕組み」(2016)参照 2019-10-16