

日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査

- 要約編 目次 -

序 章 . 調査の目的と背景 -----	要 1
序 - 1 . 調査の目的と手法 -----	要 1
序 - 2 . アニメ・マンガに関する国の取り組み状況 -----	要 2
序 - 3 . アニメ・マンガと旅行・観光の連携メリット -----	要 2
第 1 章 . 日本のアニメ・マンガを取り巻く状況 -----	要 3
1 - 1 . 日本のアニメ・マンガ文化発展の経緯 -----	要 3
1 - 2 . 日本のアニメ・マンガに関する市場の概況 -----	要 4
1 - 3 . 国内のアニメ・マンガ関連市場 -----	要 5
1 - 4 . 日本のアニメ・マンガのファン層がつくったオリジナル文化 -----	要 6
1 - 5 . 海外での日本のアニメ・マンガの普及状況 -----	要 6
第 2 章 . アニメ・マンガの観光活用の概況 -----	要 8
2 - 1 . アニメ・マンガを活用した集客施設等の概況 -----	要 8
2 - 2 . アニメ・マンガとの関連性が強い地域の概況 -----	要 8
2 - 3 . その他のアニメ・マンガを活用した取り組みの概況 -----	要 9
2 - 4 . アニメ・マンガに関する研究教育機関の概況 -----	要 10
2 - 5 . アニメ・マンガに関する情報発信の概況 -----	要 10
2 - 6 . アニメ・マンガを目的とした訪日ツアーの概況 -----	要 10
第 3 章 . アニメ・マンガを目的とした旅行ニーズの把握 -----	要 11
3 - 1 . アニメ・マンガを目的とした訪日旅行の可能性 -----	要 11
3 - 2 . アニメ・マンガを目的とした国内旅行の可能性 -----	要 16
第 4 章 . アニメ・マンガを観光に活用する上での課題と可能性 -----	要 17
4 - 1 . 利用者側から見た課題と可能性 -----	要 17
4 - 2 . 受け入れ側から見た課題と可能性 -----	要 18
4 - 3 . アニメ・マンガを活用した地域活性化に向けた課題と可能性 -----	要 20
第 5 章 . アニメ・マンガを観光に活用するための基本施策 -----	要 21
5 - 1 . アニメ・マンガに関連する観光魅力の創出 -----	要 21
5 - 2 . アニメ・マンガを活かした楽しみ方の提案 -----	要 22
5 - 3 . アニメ・マンガ関連の情報発信強化 -----	要 22
5 - 4 . 受け入れ体制の充実と推進体制の構築 -----	要 22
5 - 5 . 今後の取り組みに向けたシナリオ -----	要 23