



# 予測 AI によるリアルとバーチャルをつなぐ次世代型コンテンツツーリズムの研究：体験の相互作用と行動予測モデルの構築

キーワード コンテンツツーリズム, バーチャル体験, リアル体験, 予測 AI

## 研究内容

COVID-19 後のニューノーマル時代において、デジタルゲーム等のバーチャル体験が高度化・普及する一方、実際に現地を訪れるリアル体験の価値 (raison d'être) が再認識されています。本研究はアニメやゲームの舞台を巡る「コンテンツツーリズム」に着目し、リアルとバーチャルの体験がどのように相互作用し、人々の行動に影響を与えるのか、その複雑なメカニズムを解明します。

具体的には、現地観察調査、開発者インタビュー、参加者への複合的調査により多角的なデータを収集し

ます。これらを予測 AI の手法で解析することで、従来の統計解析では困難であった将来的な行動変化やトレンドを予測するモデルを構築し、新たな体験活動の提供戦略の基盤を築きます。

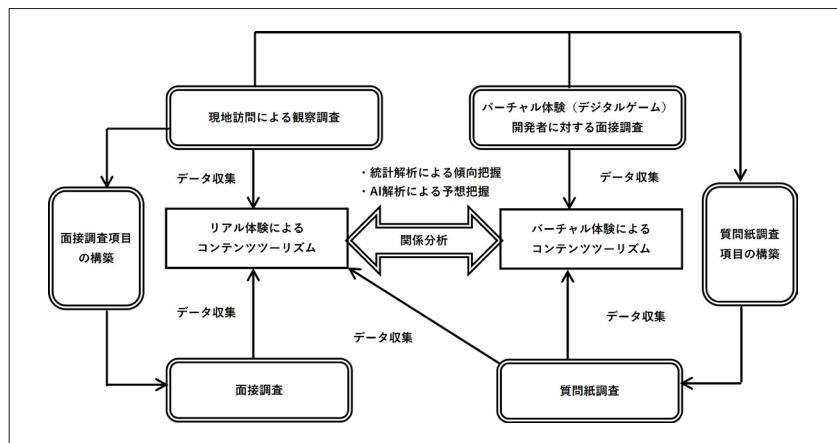


図 本研究作業の枠組

## 関係論文、特許・著作物等の知財情報、連携の実績

- 白木賢信 「青少年の野外教育プログラム運営の評価枠組の検討」、日本生涯教育学会第 44 回大会、ポスター発表、国立教育政策研究所社会教育実践研究センター、2023（令和 5）年 11 月 25 日

## 社会連携・产学連携の可能性

本研究で得られる「バーチャルからリアルへの行動誘発メカニズム」の知見と「予測 AI による行動予測モデル」は、多様な分野で活用が期待されます。ゲーム会社やコンテンツホルダーとの連携では、現地への効果的な誘客を促すコンテンツ設計や新たなサービス開発が可能です。また、観光 DX を推進する自治体や DMO ( Destination Management/Marketing Organization) と連携し、予測モデルを活用したデータに基づく体験活動の提供立案や、持続可能な地域活性化施策に貢献します。