

コンテンツツーリズム活動を通じた学生への 教育効果に関する考察

—佐世保市におけるコンテンツツーリズム分科会を通じた学生の学び—

石 田 聖¹
板 垣 太 郎²
坂 口 慶³

Abstract

This paper examines the educational effects of students' learning through content tourism activities based on interviews of students who actually supported content tourism related events, focusing on regional revitalization efforts that were carried out jointly by the university and the local community. It is found that the continuity of collaboration between the university and the local community through content tourism activities has certain educational effect on students such as understanding of hospitality for visitors, communication and trust building with the content right holders, event preparation and its management, and negotiation skills with stakeholders. University-community partnerships through content tourism may lead to greater outcomes for both parties if they can continue and work well. However, in order to continue sustainable partnerships, further educational benefits can be expected by involving students while establishing relationships with content rights holders and organizational capacity.

Key Words: Contents Tourism, Educational Effects, Students' Learning, Contents Tourism Subcommittee, Sasebo City

キーワード：コンテンツツーリズム、教育効果、学生の学び、コンテンツツーリズム分科会、佐世保市

¹ 長崎県立大学地域創造学部公共政策学科 講師

² 長崎県立大学経営学部経営学科 講師

³ 長崎県立大学経済学部地域政策学科卒業生（平成30年度）。佐世保市内の建設会社勤務。

1. はじめに

今日、日本をはじめ観光産業はかつてないほどに多様化している。2018年（平成30年度）のインバウンド（訪日観光客）も過去最高の3,119万人に達した（観光庁2019）。一方で、地方に目を向けてみると、多くの自治体が少子高齢化で経済規模が縮小しつつあり、観光などの交流人口を増やすことで、その穴埋めを目指す施策が展開されている。第二次安倍政権以降の地方創生と相まって、その土地ならではの固有の観光資源、地域資源を展開する試みが展開され、そこでは地域の観光資源を創出しようと指向する動きがある。体験型観光、世界遺産、産業遺産、歴史旅などをキーワードにさまざまな観光施策が全国各地で展開されているが、近年、アニメ・漫画・小説・ゲームなどのコンテンツ作品と縁のある場所や観光地を舞台とする地域活性化の手段として「コンテンツツーリズム」が注目されている。観光庁「訪日外国人消費動向調査」（2019年）によれば、「映画・アニメ縁の地を訪問」した旅行者は4.6%。130万人以上の訪日外国人が映画やアニメの聖地巡礼に向かったことになる。また、旅行者が「次回したいこと」として、9.2%が「映画・アニメ縁の地を訪問」が挙げられている。

コンテンツツーリズムへの注目が集まって久しく、大学生の間でもアニメ、マンガ等のコンテンツを活用した地域活性化の取り組みに対する関心も高まっていると思われる。小池ら（2017）が東京都市圏の若者のアニメ観光に関して実施したwebアンケート調査においても、20歳代で個人年収は少ないが、比較的自由な時間を使える大学生をはじめとする未婚者が多い結果となったことが報告されている。観光庁が平成21年に開始した今後の観光分野における人材育成、教育内容の充実、産学連携の強化を目指す「観光教育に関する学長・学部長等と観光庁との懇談会」（平成21～25年度）の中でも、将来の観光産業における人材確保・育成を効果的に実現するために、大学、観光関係団体、関係省庁間の情報共有及び問題意識の共有、関係者間の連携強化も示されている（大島 2016）。

コンテンツツーリズムには、大学生や高校生をはじめ若者の関心や注目が高いもののコンテンツツーリズムに内包される教育効果にフォーカスした研究は少ない。そこで本稿では、地域におけるコンテンツツーリズムを通じた大学生の学び、教育効果を考察する。事例として、長崎県佐世保市における佐世保地方創生プロジェクトチーム（以下、地方創生PT）の活動の一環であるコンテンツツーリズム分科会（以下、分科会）での取り組みを取り上げる。ケーススタディとして、地方創生PTの「コンテンツツーリズム分科会」について紹介するとともに、コンテンツツーリ

ズム関連の活動にかかわった大学生への聞き取り調査により、そこでの大学生の学び、教育的意義について考察する。観光（tourism）を通じた学びは、社会、経済への関心を高め、探求する姿勢を促す効果があると考えられる。本稿を通じて、コンテンツツーリズムを通じた学びが、一定の教育効果を創出し、それを明らかにすることで、今後のツーリズム活動を通じた教育効果への理解を促す機会としたい。

2. コンテンツツーリズムの定義

コンテンツツーリズムの先駆けとしては、映画のロケ地をめぐる「フィルムツーリズム」「シネマツーリズム」がよく知られているが、現在では、「アニメ聖地巡礼⁴」など、媒体となる作品の舞台を巡る観光形態が「コンテンツツーリズム」と呼ばれている。具体的には、「映画、テレビ、小説、漫画、アニメなど様々な媒体の作品の舞台を巡る旅行」を意味する（筒 2013）。2005年に国土交通省総合政策局、経済産業省商務情報政策局、文化庁文化庁が発表した「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査」の中で、「コンテンツツーリズムの根幹は、地域に「コンテンツを通して醸成された地域固有の雰囲気・イメージ」としての「物語性」「テーマ性」を付加し、その物語性を観光資源として活用すること」と定義されており、「物語性」を地域の（観光）資源として考える視点が強調されている。コンテンツツーリズムでは、作品に舞台（またはモデル）として登場する場所や作品と縁のある土地（原作者の出身地、作品に登場する名前等と名称が一致している土地など）に興味を抱いたファンが実際に現地を訪れる観光形態である。また近年では、観光誘致にととどまらず、地域活性化策と関連している点が特徴である。

岡本（2013）は、現代社会の集団と個人のあり方が変化している中で、アニメ聖地巡礼などのコンテンツツーリズムを用いて人と人や人と地域とのつながりについて観光学の視点から考察しており、社会を構成する単位が集団から個人へと変化している現代、個人主義志向が強くなり、交友関係もインターネット上の付き合いが増えるなど人間関係が大きく変化していること。そして、こうした変化した人間関係の中で個人同士の交流の場がコンテンツを通じた観光につながっている、と指摘している。とりわけ、アニメ聖地巡礼においては、個人の発信能力の高さが注目されており、聖地となる場所へ早期に訪れ、インターネットやSNS等で発信することで新たな観光客を呼ぶことができる。個人の発信力が強くなった今、新しい「観

⁴ 本稿では、アニメ聖地巡礼については「アニメーション作品のロケ地、または舞台モデルを訪問する旅行形態」として定義する。

光のまなざし」を作ってくれるものであるとしている。

アニメ、マンガ、映画、ゲームなどコンテンツの種類・ジャンルは異なっているが、旅行者には「特定の場所を回遊する」という共通点、そして「世界観を疑似体験する」という目的で地域を訪問する（岩間他 2013）。代表的なものとしては、アニメ聖地巡礼ブームの嚆矢となったアニメ『らき☆すた』（2007年放送）が注目を集めて以降、いわゆる聖地巡礼を引き起こすアニメが登場した。その後も、『ガールズ&パンツァー』（2012年）の舞台となった茨城県大洗町事例が有名である。大洗町では、2011年に発災した東日本大震災の時に町が被災し、福島第一原発事故による風評被害もあって観光客数が減少していた。そのような中で、地元商店街、地域住民、聖地巡礼ファン、コンテンツ権利者が協働し、さまざまな取り組みが試みられ、観光振興が図られている（石坂他 2016）。最近では、週刊少年ジャンプ（集英社）で連載されていたマンガ作品で、アニメーション化ともに大ヒットとなった『鬼滅の刃』の登場人物の名前に縁のある場所などが人気の観光地ともなっている⁵。

このようにコンテンツによって動機づけられた旅行者が地域に関与することで生み出される新しいまちづくり、そして地域資源の発掘とも関連づけられてコンテンツツーリズムが全国各地で定着しつつある。

3. ツーリズムが持つ教育効果

大島（2016）は、「観光の教育力」という言葉を用いて、観光という現象に内包されるあらゆる教育場面で、当事者が学ぶ機会を獲得した時に発揮される教育的意義を論じている。第一に、観光という現象自体が、旅行業、宿泊業、飲食業、土産品産業等、裾野の広いさまざまな産業を包括するとともにその総合力で成立する経済活動の総体であり、観光開発や観光振興を巡る人間活動は地域の自然環境や経済、生活、文化にさまざまな影響を与えるためである。その点で、観光（ツーリズム）は単に遊び、レジャーという目的だけではなく、経済効果、教育効果、健康効果、環境影響など人や社会に影響を与えるさまざまな可能性を有している（大島 2016）。

大学教育の文脈では、大学の学部学科において教育旅行（educational tourism）の一環としてスタディツアーに関する研究なども行われている。近年、大学でも学内での講義中心のスタイルではなく、学生間・学生教員間、時には学生・地域住民間の双方向型の教育としてアクティブラーニングやPBL（Project-based Learning

⁵ たとえば、同マンガ作品の主人公である「竈門」の名前を冠した宝満宮竈門神社（福岡県太宰府市）は、そのファン達から発祥の地・聖地などと呼ばれ、注目を集めている。

または Problem-based Learning) の実践が広く展開されるようになっている。また、Ilban (2016) は、ツーリズムが学生にもたらす効果として、「企業との連携」、「学生に与えられる機会」、「観光業が学生に求める資質の獲得」を挙げており、とりわけ、ツーリズム関連活動が学生らの「研究意欲」や「継続的な活動」にプラスに働く重要な要因として「感情的コミットメントのレベル」を指摘している。

増山 (2012) は、学生によるブライダル業界研究の事例を通じて、学生が社会調査法の習得、地域との協働活動を通じた「社会性」、「チームワーク」、「リーダーシップ」、「コミュニケーション力」、「企画・実践力」を養うことができ、高い満足度を得られたと分析している。海老澤 (2014) は、長崎県佐世保市に隣接する川棚町における中学生・高校生による旅行プランコンテスト⁶の調査票分析の結果から、学生らに観光地を多角的な視点から評価する力や会議運営力（発言力、整理力等）を学生が習得できたとしている。また、朝倉・廻 (2015) は、川越市の若者誘致事業における2年間のPBL事業の事例を通じて、①観光地に対する学生の理解の深化、②所定講義時間外学習時間の延伸、③事業企画力・実行力の養成、④（学生自身による）自己の強み・弱みの認識に対する成果があったことを報告している。さらに、朝倉らの研究では、大学外関係者にもメリットがあったことが認められている。たとえば、観光地としての川越市の課題解決に向けた大学と地域の連携体制の構築、若年層誘客ノウハウの獲得などである。その他、観光系のイベントやプロジェクトへの参加を通じた大学生への教育効果としては、参加学生の「社会人基礎力」が養成され、向上されたと指摘している（朝倉・廻 2015）。

大島 (2016) は、観光と教育の関係を「in」「about」「for」という3つの観点から分類を試みており、①観光の中の教育（education in tourism）、②観光についての教育（education about tourism）、③観光のための教育（education for tourism）の枠組みに分類している。①は「in」という言葉が指すとおり、場所や位置を示す教育場面である。狭義には、宿泊、飲食、セールス部門等での各部門に従事するための専門的なスキルを身に着ける必要から、実践的な観光産業の職務に従事するために求められる技術や知識の習得を目的とする、いわゆる観光サービスといった職業的スキルになる。広義には、「観光現場における教育」であるとされ、それは長期的かつ即戦力として観光産業に従事する人材の育成を目指し、とくに高等教育機関における観光教育を示すことが多い（大島 2016）。本稿で事例として取り上げる佐世保市の事例では、職業スキルの獲得やサービス技術の向上などビジネスのため

⁶ 長崎国際大学国際観光学科 HP: <https://www1.niu.ac.jp/topics/course/2011/4767.html> (Accessed 2020/11/16)

の実践的教育ではなく、より一般的な意味での「観光現場における教育」として捉えている。

国連世界観光機関（UNWTO）によれば、2030年は世界の5人に一人が国際観光客になるという予測もあり、観光（ツーリズム）市場が世界規模でさらなる拡大を見せると予測されている。しかしながら、ツーリズムは観光産業関係者だけではなく、地域住民はじめ多くの人々や社会にとって望ましい姿を求めるべきであり、それを見極めるリテラシーも重要になってくると思われる。大学における観光教育のカリキュラムは実践的教育が多く、現実の変化に常に対応していくことが要請される。今日、観光行動はグローバルな現象であるために、その教育カリキュラム等の構成には、観光産業の同行ばかりではなく、それらに影響を及ぼす政治的・経済的な状況までも視野に入れておく必要がある（安村 1997）。人々の観光行動の変化とともに、観光産業も急速な成長を遂げてきたという点もあり、これらの状況に対応して、いつでも柔軟に変更される必要がある。

コンテンツツーリズムにおいても、いわゆる作品のファンによる「聖地巡礼」で大勢観光客が訪れるような地域にとっては、その影響を無視することができず、観光が地域にもたらす影響を正しく理解し、適切に管理し改善していくような地域住民に主体的な取り組みが求められる。多くの人がある地域に観光で訪問することによって、地域経済の活性化、新しい交流の誕生などのメリットがある。しかしながら、近年観光の普及と同時に、環境汚染、観光資源である自然や文化の破壊、観光客のモラルの低下など、とくに近年では、観光地のキャパシティを超えるほどの観光客が訪問し、観光資源を過剰に利用する、いわゆる「オーバーツーリズム」の問題も指摘されている（高坂 2020）。

こうした観光に伴う課題に対応するためには、観光の持つ経済効果・教育効果・文化的効果・健康効果など人や社会に与えるさまざまな可能性があること、そして両刃の剣である観光の功罪を理解しながら、地域資源の適切な保全と利活用を行うことのできる人材を育成する学習機会の創出が必要である。無論、こうした人材育成は一朝一夕にできるものではなく、地道な積み重ねが求められるが、持続可能な観光を築くためにも不可欠である。

4. 「佐世保鎮守府巡り」コンテンツツーリズム分科会の取り組み

4-1. 佐世保市の概要

佐世保市は1889年（明治22年）、旧海軍により佐世保鎮守府が設置され、戦前は

軍港として栄え、1902年（明治35年）に市制となり、発展してきた。第二次世界大戦後は「佐世保重工業（現SKK）」を中心に造船工業にシフトしたまちづくりも進められてきた。現在、市の人口は約24万4千人（2020年11月1日時点）で、県庁所在地長崎市に次ぐ県内第二の都市である。県北地区の中核都市として、造船、水産、商業のほか西海国立公園の九十九島をはじめハウステンボス等の観光資源も有している。また、米海軍、海・陸自衛隊の基地の町でもある。

佐世保市は、2016年（平成28年）に横須賀市、呉市、舞鶴市とともに「鎮守府～日本近代化の躍動を体感できるまち～」として日本遺産に認定された。それに伴い、佐世保市でも鎮守府や戦争遺産関連の本格的な観光化が進められるようになった。それ以前は、戦争関連遺産を負の遺産とみなす印象が大きく、積極的な観光化を推進していない状況であったが、日本遺産認定をきっかけに、市内でも旧海軍鎮守府関連の遺産を観光化する機運が高まりつつある。また、佐世保市は2015年（平成27年）9月に、国の地方創生の流れを受けて「まち・ひと・しごと創生総合戦略」を策定した。同総合戦略の内容として、市では5つの柱となるプロジェクトを掲げ、その着実な実施を図るために、17の具体的なプロジェクトを掲げた。とりわけ、民間と行政との連携が重視され、民間主導の事業が立ち上がることが望ましいという立場から、市と佐世保地域の主要な民間事業者で構成する「佐世保地域経済活性化推進協議会」との協議の上、平成27年に佐世保地方創成プロジェクトチーム（以下、PTと表記）が組織された。同協議会はPTに対して、佐世保市において民間主導で取り組むべき地方創生事業の提案、およびその実現に向けた取り組みを推進することを要請し、総合戦略に掲げられた17の具体的なプロジェクトから4つを検討することを求めた。

この4つの中の一つに「異文化交流の活発化（日常化）による佐世保らしさの再認識、アピール」をコンセプトとした「アメリカタウン（まちづくり）プロジェクト⁷」というものがある。その具体的な取組策として、「軍港（艦船）をモチーフのサブカルチャーを活かしたイベントグッズ開発」を提案した。これは先進地の事例を参考に、人気オンラインゲームでアニメ化もされた「艦隊これくしょん－艦これ－」（以下、「艦これ」）キャラクターを活用したイベントグッズ開発等を行うというもので、まさに佐世保市で行う聖地巡礼事業となる案件となった⁸。地方創生PT

⁷ 趣旨としては、佐世保らしさの一つ「アメリカ」を感じられるエリアを作り、主に国内観光客への認知度を高めることを目指している。具体的には、「米軍放物資・アメリカ産グッズを販売する物販店」や佐世保米軍基地にあるレストランと同等な外観・サービス内容を有するレストラン建設に向けたリノベーション、観光まちづくり、若者の活躍という視点での新規創業などを関連させて展開されている。

⁸ 「佐世保鎮守府」は、「艦これ」ゲーム内でのサーバー名ともなっている。

は、アニメ・ゲームコンテンツである「艦これ」等を活用した地域活性化について、版權元等との具体的な協議に入ることとし、情報収集・対外交渉の窓口として、PTの一部メンバーを中心とする個別の検討チーム「コンテンツツーリズム分科会⁹」（以下、分科会）を組織した。その窓口を利用していくため、平成29年6月に株式会社KADOKAWAを事務局とする一般社団法人アニメツーリズム協会に入会し、平成29年8月26日に佐世保市が「艦これ」で「聖地88カ所」の一つに認定された¹⁰。

4-2. 佐世保市におけるコンテンツツーリズムによる地域活性化

佐世保市では、佐世保海軍鎮守府設置130周年記念を迎え、コンテンツツーリズムを活用した観光振興に向け、佐世保地方創生PTが活動の一環として、「艦これ」運営サイドと連携した「佐世保鎮守府巡り」（2018年3月、2019年9月、以下「鎮守府巡り」）を開催した¹¹。「艦これ」は、艦船を擬人化した女性キャラクターが登場するオンラインゲームで、佐世保市での関連イベントの参加者は、初回の2018年が2日間で約9,500人、二回目の2019年は4日間で約25,000人となった。艦船が港に並び、防空壕などを生かした戸尾商店街がある佐世保は、ファンに「聖地」と呼ばれている¹²。

実際に、筆者らが2019年度に調査を実施した佐世保鎮守府開庁130周年記念事業の一環である「鎮守府巡り」の調査結果を見ると、観光客は男性が多く、また年齢層は20～40代が中心であった（石田・板垣・坂口 2019）。地域的にも大都市ではない佐世保市におけるコンテンツツーリズムでは、一見すると地域活性化効果が弱い面があるかもしれない。しかしながら、「艦これ」のように、ひとたび人気コンテンツとの連携が実現し、関連イベント等が開催されれば、地域においてその動員力は非常に大きい。加えて、地域の名がインターネット・SNS等を通じて全国に知られることやリピーターの増加による交流人口の増加は、地域活性化の重要な要因になる。

佐世保市におけるコンテンツツーリズムは、長崎県立大学佐世保校の教員と学生が地域に入り、地元の若手経営者、商工会議所関係者と共にコンテンツツーリズムイベントの企画・運営・補助に取り組む連携を行ってきた¹³。また、行政としては

⁹ 現場では、「艦これ」に関連するイベント、トピックを扱うことも多かったことから「艦これ分科会」という名称で呼ばれることもあった。

¹⁰ 「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」（2020年版）<https://animetourism88.com/ja/88AnimeSpot> (Accessed 2020/11/27)

¹¹ 「艦これ」というコンテンツが企業と連携したイベントは数多く存在してきたが、地域団体と連携してのオフィシャルイベントの開催は、「艦これ」では、佐世保市が全国初となった。

¹² 西日本新聞オンライン（2019年7月22日）

佐世保市役所観光課からの情報提供や助言も受け、準備が進められた。

2019年のコンテンツツーリズム関連のイベント「佐世保「艦これ」鎮守府巡り」の第二弾では、前述したように約2万5千人のファンが佐世保を訪れている¹⁴。地方創生PTは主催団体として、地元の若手経営者を中心に組織されており、運営会社への協力を呼び掛けてイベント誘致に至った。2018年3月の初回「鎮守府巡り」イベントの際には、地元に向けた告知が十分になされなかったこともあり、突然の大勢の来客に戸惑う商店主や市民も多かった。2019年9月のイベント開催の際には、混乱した前回の反省から、来訪者を分散させるためにイベント関連の飲食店のメニューや関連商品を提供する店舗を拡大させ、スタンプラリー会場も4か所から10か所へと増やした経緯がある。

実際に、佐世保鎮守府巡り以降も過去の来訪者がリピーターとして訪問する例が数多く確認され、常連となっている店ができ、彼らが独自の楽しみ方を見つけているケースもある。佐世保においても少子高齢化の影響で人口減少が急速に進んでいるため、市外県外から若年世代が来訪することで、地域の観光地や文化遺産等が市外の人々から注目されることで、地域に対する誇りを得られる可能性はある。

5. 学生のかかわりと学び

5-1. 分科会との連携

ここからは、佐世保市におけるコンテンツツーリズムを推進している地方創生PTのコンテンツツーリズム分科会と大学との連携を通じた学生の学びについて紹介したい。長崎県立大学佐世保校の学生（地域創造学部および経営学部）らも「佐世保鎮守府巡り2019」のイベントに学生スタッフとして参加した¹⁵。これまで長崎県立大学では、一部の観光PRやまちづくり活動に大学生がかかわった経験はあるものの、コンテンツツーリズムを主軸とする連携は初の試みであった。分科会の活動は、佐世保市内の若手経営者、商工会議所、若年層（大学生）が連携して観光客のおもてなし、交流人口増加による中心市街地のにぎわいの創出、地域の担い手育成など、若年層である大学生ならではの視点によるブレインストーミング、ワーク

¹³ イベント当日には、地元の高中生や長崎国際大学の学生ボランティア含む延べ約300名のボランティアも参加した。

¹⁴ 佐世保市役所(観光商工部)・公益財団法人佐世保観光コンベンション協会「佐世保市観光統計」(令和元年度)においては、「第二次「艦これ」鎮守府巡り」という表記も見られる。

¹⁵ 学生募集に当たっては、2019年4月に、地元経済団体からなる佐世保地域活性化推進協議会を通じ、地元大学である長崎県立大学と連携した形でのコンテンツツーリズムの発展に向けた、消費者・観光客の意見や要望等の把握、調査協力やイベント支援の要請があった。それを受ける形で、アニメなどコンテンツ作品の聖地巡礼や観光イベントに関心の高い学生、調査研究を行っている学生らを中心に募集を募った。

ショップ等を通じて、おもてなしの新たな提案を試みてきた。ここでは実際に参加した大学生に対して個別およびフォーカスグループ形式でのインタビューを実施した結果、得られた知見を考察する。以下では、学生の取り組みについて詳述する¹⁶。

以下、2019年度に実施したコンテンツツーリズム分科会における検討スケジュールの概要と実際に学生が従事した活動について説明する（【表1】参照）。

5-2. ガイダンス、顔合わせと自己紹介

初回は地方創生 PT メンバー代表によるガイダンスとメンバー顔合わせ、自己紹介を行った。そもそも長崎県立大学では、観光学(ツーリズム)を専門とする学部・学科は存在しない。そして、学生の多くは「アニメ聖地巡礼」は大まかに認識していても「コンテンツツーリズム」という言葉を知らなかったり、断片的な知識はなかったこと。また、県外出身の学生は、旧海軍鎮守府としての佐世保市の歴史、それらと関連する近代化遺産（例：市民文化ホール、針尾送信所など）を知らないこともあったため、初回は、「鎮守府巡り」イベントの趣旨、地方創生 PT の位置づけ、旧海軍鎮守府の遺産、「艦これ」等のコンテンツを通じたコンテンツツーリズムの説明を行い、日本遺産などの佐世保市の地域資源についても共通認識を作ってもらうことから始まった。ここでは PT メンバーや大学教員らの説明を通じて、参加学生に佐世保の歴史遺産とコンテンツとの関連性に興味・関心を持ってもらうことが主な目的となった。

また、参画する学生に対して分科会からも細心の注意が払われたのは、「コンテンツホルダーとの権利関係」である。具体的には、著作権絵の使用のあり方、地域イベントの前に一般公開されている著作権元の公式情報に対する守秘義務の徹底、許可無き SNS 等での拡散の禁止である。コンテンツツーリズムの場合、多くは既成のメディアコンテンツや関連商品を活用したものであるため、イベント等の企画の実施に、コンテンツの作者、製作会社などのコンテンツ権利者（コンテンツホルダー、以下「権利者」と表記）に対して利用やマネジメントの許諾が必須となる。これらを学生向けにもガイダンスを行っておくことで、プロジェクトに対する責任感を醸成するためである。

¹⁶ なお、本稿の目的はコンテンツツーリズムの活動を通じた教育効果の考察であるため、実際に学生が調査補助を行ったアンケート調査の結果、ワークショップ等でのブレインストーミングの提案内容など具体的なアウトプットには触れていない。

【表1】コンテンツツーリズム分科会における学生の活動（2019年5月～2020年3月）

日付	場所	概要
2019年5月16日	大学	分科会での初顔合わせ、ガイダンス／活動の趣旨説明
2019年6月12日	大学	分科会ミーティング、佐世保観光パンフレット、他地域・自治体におけるコンテンツツーリズム資料・記事等の紹介
2019年6月26日	大学	分科会ミーティング、他地域・自治体におけるコンテンツツーリズム資料等の紹介・レビュー
2019年7月10日	大学	分科会ミーティング、佐世保市の旧海軍鎮守府にかかわる文献資料等の紹介
2019年7月24日	大学	分科会ワークショップ（観光客向けに佐世保の「食」に関するアイデア提案）、今後のスケジュール確認
2019年8月7日	大学	分科会ワークショップ（アンケート項目の検討、地域内でのイベント周知方法について）、その他 Twitter など SNS での情報収集、台風発生時の対応等についての検討
2019年8月20日	大学	分科会ワークショップ(アンケート項目の最終確認、アンケート実施場所の検討)
2019年9月12日	大学	分科会ミーティング（「鎮守府巡り」イベント前のスケジュールの最終確認、スタンプラリー、アンケート調査員の配置確認）
2019年9月13日 ～9月16日	佐世保市街地	イベント前日の準備（13日） イベント期間中での来訪者アンケート調査、ボランティア作業など（14～16日）
2019年9月末	大学	アンケート集計、解析作業
2019年10月25日	市内ホテル	地方創生 PT 全体会合での学生による活動成果報告
2020年2月13日	大学	今年度事業の振り返り、次年度に向けた調査項目の検討 ¹⁷
2020年3月13日	商工会議所	アンケート調査結果報告会／コンプライアンス研修会の開催補助

出所) 地方創生 PT コンテンツツーリズム分科会資料及び議事録を基に作成

5-3. 他自治体の先進事例の調査

2019年度の分科会初期の頃は、アニメ聖地巡礼やこれらを活用した観光、地域活性化は興味がある学生が多かったものの、実際に、アニメ聖地巡礼経験の有無は学

¹⁷ 2019年9月には、「艦これ」ファンをはじめとするコンテンツツーリズムイベント来訪者向けアンケートを行い、当初2020年2月～3月にかけては、地元飲食店向けのアンケートおよびインタビュー調査を行う予定であったが、その後の新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、今年度飲食店店舗等での対面での調査は断念する形となった。

生間で差があったこと。また、佐世保市全体でもコンテンツツーリズムの推進は日が浅く、手探りながらも取り組みを進めてきたところもあり、分科会では、地方創生PTメンバーと大学生が他の自治体におけるアニメ聖地巡礼のパンフレット、旅行ガイドブックや雑誌などのレビューを通じて、具体的なイメージを持ってもらう活動を複数回にわたって行って来た。たとえば、茨城県大洗町『ガールズ&パンツァー』、静岡県沼津市『ラブライブ！サンシャイン！！』、佐賀県『ゾンビランドサガ』、長野県『ゆるキャン△』などのパンフレット、聖地巡礼の先行事例が掲載された新聞記事、雑誌、シンポジウム資料なども参考にされた。また、海外事例として、台湾高雄市の地下鉄である高雄捷運^{たかおしゅうん}を運営する高雄捷運会社の公式キャラクターである「高捷少女（たかめしょうじょ）」のメディアミックス展開なども分科会でコンテンツを地域展開する上での参考事例となった。ここでは、最近のアニメやマンガ作品に接する機会が多く、実際に聖地巡礼観光を体験した学生からも情報やアイデアを出してもらい、各地域のコンテンツツーリズムのPR手法や佐世保で展開するにあたって参考になりそうな事例を抽出する作業を行った。

5-4. コンテンツツーリズムイベント時におけるおもてなしのアイデア提案

分科会では、長崎県立大学の有志学生（地域創造学部、経営学部）を中心に、コンテンツツーリズムに限定せず、「佐世保市の魅力発見」「旅行者へのおもてなし」「若者が訪れたい佐世保」といった、広くまちづくりでの視点も含め、おもてなしアイデアの提案に向けて地方創生PTメンバーと学生との間でワークショップ型の会議が重ねられた。たとえば、2019年7月24日分科会でのワークショップでは、主に佐世保の「食」をテーマとして、旅行者に佐世保市の魅力を知ってもらえる飲食について、学生の視点からアイデアを出してもらった。既にコンテンツ作品と連携（コラボ）が進められていた佐世保バーガーやレモンステーキといったご当地グルメだけではなく、県外の人にまだ認知されていない飲食などについても提案がなされた¹⁸。

地方創生PTメンバーと連携した分科会内のワークショップでは、学生たちが社会人（地域の方、若手経営者等）と一緒に議論する機会を得られたことは貴重な体験となった。単にイベント自体の成功だけではなく、佐世保の魅力を外から来た人々にどのようにアピールするか、リピーターになってもらうためにはどうすればよい

¹⁸ 実際の「鎮守府巡り」イベント期間中は、市街地中心部の島瀬公園にて、護衛艦カレー（蜂の家あさゆきカレー）、アジフライ、軍艦シュークリーム、佐世保玉屋のサンドイッチ、日本酒（潜龍酒造の水の光彩）などが販売された。

【写真】 PTメンバーと学生での分科会とワークショップの様子（於長崎県立大学佐世保校）



地方創生 PT との定期的な会議（検討会）



学生メンバーによるワークショップ

出所）筆者撮影（左は2019年5月16日、右は7月24日に撮影）

のかなど、学生たちにとって視野を広げる機会にもつながっていった。

5-5. アンケート調査項目の検討および調査の実施

長崎県立大学は、2019年4月～9月末にかけて、佐世保市中心部を主な対象にワークショップとフィールド調査（アンケート調査）を実施した。分科会には長崎県立大学地域創造学部および経営学部から、コアメンバーの学生6名（学部1～4回生）が参加した。主な参加者は、アニメ・漫画・ゲームなどコンテンツへの興味関心を有する学生、また、それらを卒業論文のテーマとして取り扱っている学生らで構成された。

調査項目の検討にあたっては、5-4と同じくワークショップ形式によって、イベント参加者の交通手段、訪問先、飲食、宿泊、再訪率など観光行動の把握を通じて、旅行者のニーズを明らかにすることを目的としたものである¹⁹。アンケート実施にあたっては、市内10か所のスタンプラリー地点を中心に学生を配置し、来訪者に対して紙ベースで対面式でのアンケート調査を実施した。学生の中には、初めて屋外でのアンケート調査を経験する学生もいたことから、学内の地域調査や実習など、既にフィールドワーク経験がある学生が街頭アンケート調査の方法などを教え合う光景も見られた²⁰。とくに、地方都市では、人気コンテンツ関連商品を求めて、首都圏で開催されるコミックマーケットのようにファンが長蛇の列を作る光景や状況に慣れていない店舗や地域住民も多い。実際に、2018年3月に開催された初回の

¹⁹ イベントに参加した来訪者アンケートの詳細については、石田、板垣、坂口（2019）を参照。

²⁰ 実際に、分科会では旅行者長蛇の列を想定したアンケート調査の模擬実践、一人当たりの回答者にかかる時間なども念頭に置きながらアンケート実施に向けた準備を進めていった。

「鎮守府巡り」では、地域側も予想以上の長蛇の列を十分に整理できず、一部商店街店舗の出入りを妨げる場面もあった。そこで前回の反省を踏まえ、2018年3月に開催された第一回の「鎮守府巡り」を経験したPTメンバーや学生らが、列整理をしながら待ち時間にアンケート調査の実施を行ったり、（主に県外からの旅行者から）佐世保に対する印象を伺ったりするなど、旅行者の気分を害さない限りにおいて効率的なアンケート調査や情報収集を行うような方針を参加学生とPTメンバー間ですり合わせを行っていった。

最終的には、長崎県立大学からは約20名の学生がコンテンツツーリズムイベントにスタッフとして参加した。コアメンバーの学生には事前に大学内で、活動の趣旨について教員サイドから説明を行い、「鎮守府巡り」のイベント当日参加した学生には調査実施前に説明を行った²¹。2019年イベント前日の9月13日には、対応できる学生を中心に数人の学生が市民文化ホール（旧凱旋記念館）等の下見を行い、準備作業にあたるとともに、当日の会場設営のサポートに従事した。2020年9月14～16日に開催された「鎮守府巡り」イベント本番では、スタンプラリーのチェックポイントを基点にアンケートを実施し、3日間で1,035件の回答を得ることができた。

5-6. コンプライアンス研修会

2019年度末の成果報告会では、来訪者アンケート調査結果の報告に加えて、地域とコンテンツ権利者（コンテンツホルダー）との関係構築のあり方について、「コンプライアンス研修会」も実施した。対象者は主に、イベントでコンテンツ権利者と連携した飲食店や地元商店街の関係者などである。ここでも資料の収集、文書の確認などに学生らがかかわっている。なお、「コンプライアンス研修会」（2020年3月13日）では、それらの学生も出席のうえ、無権利者によるコンテンツの不正利用として想定されるいくつかの事例を題材に、著作権法や不正競争防止法、商標法等との関係においてどのような問題が生じうるか、そして、そのような問題を発生させないためにはいかなる配慮が必要なのかについて講演が行われた。とくに後者の内容については、法令を遵守することが、地域と権利者との関係にいかなる影響をもたらすのかについても触れられた。

コンテンツそのものやイベント情報等の慎重な取り扱いなどの重要性については、学生らは同研修会以前にも学ぶ機会を得ているが（本稿5-2参照）、ここでは新た

²¹ 実際に、イベント当日（2019年9月14～16日）は、佐世保市内を訪問する旅行者のニーズや声を聴くことを重視するため、アンケート調査活動と合わせて、気になった点はメモなど気づきを残してもらい、調査終了後に振りかえりを行った。

に、法令を遵守すること、また、そのための体制を構築することが地域とコンテンツホルダーとの信頼関係構築につながることを、そしてそれこそが、イベントの継続的な開催などを可能にするということ、法的な視点から学ぶことができたと思われる。

佐世保市のような地方都市においては、大学生らもアニメ制作会社や人気マンガを出版している大手出版社のオフィスもなく、日常的にコンテンツのクリエイター関係者、権利者主体の関連イベントと接点を持つことは大都市圏と比べ極端に少ない。たとえば、アニメ制作会社の本社所在地は東京に8割以上が立地する一極集中の状態であり（日本政策投資銀行 2017）、そのような状況においては、地方大学の学生が上述のような法的問題に関する知識を得る（意識する）機会もわずかなものとなる。それゆえ、コンテンツツーリズム関連のイベントは、地域と権利者との法的関係とその意義を学ぶ機会を提供するものであるとともに、コンテンツをとりまく権利を理解し、コンテンツ権利者・旅行者（ファン）の信頼関係構築の重要性²²をも学べる貴重な機会を提供するものであるといえるだろう。

6. 分科会に参加した学生からの評価

分科会の活動に参加した学生に、今後のコンテンツツーリズムにおける大学と地域との連携のあり方の参考とするため、イベント終了後の振り返りをおこなって、2020年1～3月にかけてスタッフとして参加した学生の意見を対面での単独インタビュー及びフォーカスグループインタビュー（FGI）調査を通じて実施した²³。インタビューの場所は、大学の研究室または会議室を用いた。

学生へのヒアリングを通じてまず観察されたのは、活動を続けていく中で、ツーリズムイベントの運営に必要なノウハウが蓄積され、地域との連携の内容がより効果的かつ洗練されたものになっていったという実感が学生自身にもあったようである。当初は、手探りでスタートした大学側とPTの連携も、回を追うごとにスムーズに運営できるようになっていき、最初は発言も少なくおとなしかった学生も主体的に発言したり、議事録を作成したり、KJ法を用いてワークショップで積極的に

²² コンテンツ製作者・地域社会・旅行者（ファン）の三者間での信頼関係構築の重要性をコンテンツツーリズムの受入側である地域側から提言している例として、新潟県の一般社団法人新潟県青年会議所カルチャー発信委員会（2019）「アニメ聖地化実現に向けた提言書—新潟をアニメ聖地化するために～ゼロから始める聖地創生」がある。同提言書では、地域側（秩父アニメツーリズム実行委員会）の運営体制で最も重視すべき点として「ファンと作品の世界観を大切にすること」と述べられている。

²³ FGIの手法は、個別の単独インタビューと比較して、参加者同士でのグループダイナミクスが生じるため、参加者同士のグループダイナミクスが生じ、意見をより引き出すことができ、話し手のプレッシャーが軽減され発言しやすいなどのメリットが指摘されている。

リーダーシップを発揮してく場面も見られた。参加した学生は実際にイベント企画の運営にかかわること、主体的におもてなしに向けた工夫を提案していくことになった。これらは、地域側と連携を継続していく中で、些細なことであっても一つひとつの蓄積がイベントの準備、プロジェクトを運営していく上で大きな力となっていたと言える。実際に、分科会に参加した学生の振り返りにおいて、「分科会でのコンテンツツーリズム活動の中でもっとも学んだことは何か？」について意見を募ったものを抜粋すると以下のようなものが挙げられた。

- ・「コンテンツツーリズムのイベントが、どのような考えのもとで企画・運営されているのか、その大変さ、苦勞が良く分かった」
- ・「PTメンバーの方々も日頃通常の仕事をしながら、聖地巡礼イベントを企画、運営をされているということを知り、社会人の大変さを身をもって知ることができたとともに、地元企業の地域貢献の重要性を学んだ」
- ・「実際に、佐世保に足を運んでくれた方々がどのような感想を持ってくれたのか、ということの間近で見て感じることができた」
- ・「イベントでは、全国各地から大勢の人が訪れていたのも、佐世保の印象をあらゆる角度から知ることができた。アニメやマンガというコンテンツは、佐世保の地域が気付いていない魅力的な産業につながる可能性があるのではないか」
- ・「普段何気なく接している風景や地域の歴史を、地域の魅力を高める資源として捉えなおす機会となった」
- ・「佐世保の鎮守府の歴史や文化遺産、地域に縁のあるコンテンツの活用について、地元の人々の認知度や理解度の向上も不可欠だと思った」
- ・「作品ファンとしての知識と大学で得た知識を合わせて実際に活用して活動でき、自分の自信にもつながった」
- ・「スタッフという視点からコンテンツツーリズムにかかわり、直接コンテンツのファンの意見に触れるという貴重な経験ができた」

振り返りの中で、コンテンツツーリズムイベントを展開する際に、準備の大変さを学んだだけでなく、佐世保という街の魅力の再発見につながったという声は多く、先述した「物語性」を重視するコンテンツツーリズムを発展させていくためには、旧鎮守府関連の文化遺産など佐世保の持つ歴史への認知度を高め、地域の側がもっと理解する必要があると指摘した学生もいた。他方、イベントの様子を見ていく中で、今後改善すべきだと思われる点も多く指摘された。たとえば、振り返りの

中では以下のような意見も確認された。

- ・「物販などを行っていた島瀬公園にある自販機の周辺に、ゴミ箱に入り切らなかったペットボトルや空き缶が大量に並べられているのを確認した。イベント参加者などで、人の往来が普段より大幅に増加し、加えて9月の暑い時期だったこともあり、許容量を超えるゴミが出てしまったと考えられる」
- ・「イベント内で行われたスタンプラリーでも気になったこととして、スタンプラリーのポイントはほとんどが屋外であり、佐世保港周辺など高温で日差しの強い地点もあった。スタンプラリーを回る参加者にも、各ポイントを担当したスタッフにも、厳しい環境であったのではないかと考えられる。加えて、ポイント間の距離も離れており、時間や体力の消費も大きかったのではないかと考えられる」
- ・「自治体側で作品のノベルティを自由に作成できないなど、権利者への許可や管理の存在が想像していたよりも大きな印象を受けた」
- ・「キャラクターの一つひとつをみても非常に多くの権利が付随しているということ。この権利が付随しているという感覚に、(コンテンツツーリズムに)着手したばかりの人は疎いということ。権利関係について学ぶ機会やガイドライン等を設けて、遵守させるということが必要だと感じた」
- ・「情報の共有については、権利者側で決定した段階で地域に共有されることも多く、地域側の意見が挟みにくい部分があったのではないかと感じた」
- ・「関係者間の信頼関係を築いていく上で、これまではユーザー（消費者）として深く考えることはなかったが、コンテンツツーリズムにおける地域でのコラボにおいては、コンテンツ権利者との権利関係への注意が重要になってくることがわかった」

大勢の旅行者が来たことによるゴミ問題への対処、旅行者やスタッフへの負担への配慮などイベント運営の改善点での指摘も見られたが、とりわけ、参加学生の多くがコンテンツ権利者（コンテンツホルダー）との関係構築の重要性について言及したのが特徴的であった。

上記は数少ない例ではあるものの、これまで「旅行者（消費者）」としてアニメ聖地巡礼などのコンテンツツーリズムにかかわることの多かった学生たちが、分科会およびコンテンツツーリズム関連イベントでの取り組みを、「もてなす側（サービス提供者）」の視点から、地域の魅力（または課題）の発見、自己肯定感の向上にもつながっていると考えられる。

また、佐世保でのコンテンツツーリズム関連イベントへの参加・協力を機に、たとえば県外出身学生らは、自身の出身自治体で行われているアニメ聖地巡礼等のコンテンツツーリズム活動に目を向け、研究にも着手する例もみられるようになった。一部の学生は継続的に佐世保市をフィールドとした研究を行って、卒業論文を執筆したいという意欲を有している。総じて、分科会に参加した学生がやりがいを感じてイベントや成果報告や上記のコンプライアンス研修会にもかかわったことで、I-Iban (2016) が指摘する「研究意欲」にもプラスに働いていることから、学生自身の研究活動との関連性は引き続き注視していきたい。

7. 学内や地域における協力体制の向上

長崎県立大学と地方創生 PT コンテンツツーリズム分科会との連携の継続によって、学内や地域での認知度向上にもつながっている。大学内でも地域振興の一つの資源であるとの認識が高まり、学生広報スタッフと地元新聞とが連携した情報発信²⁴、佐世保市広報物²⁵への掲載にもつながった。これらの活動にもコンテンツツーリズムイベントに参加した学生スタッフのアイデアや意見が活かされている。取り組みが一定の成果を上げ、大学内部や地域でも連携の重要性の理解が進みつつある。2020年度の大半は新型コロナウイルス感染拡大の影響もあり、地域内での活動が制限されているものの、今後のこうした協力体制の向上がさらに活動の質を高め、より大きな成果にもつながっていくことが期待される。発展の方向性として考えられるものとして、かかわっている学生の広がりである。単に参加者が増えるだけでなく、当初の目的や予想とは異なる形での新たな連携の動きもある。たとえば、学生スタッフと地方創生 PT のコンテンツツーリズムでの活動に関心を持った環境政策を学んでいる学生が、佐世保市内のコンテンツツーリズムイベントに伴う旅行者のゴミ処理の問題など、新しい視点、専門分野からかかわり始めている。この点は、当初は想定していなかった点である。

このように学生が参画していた分科会での取り組みに、他学部学科の学生も関心を持ち、かかわりを持つようになったり、PT との連携が他の学部学科へ広がりを見せつつあり、大学内でも参加者が拡大を見せているケースもある。同じ学内の中だけではなく、学生や教職員のネットワークを通じて、連携が拡大している面もあ

²⁴ 長崎新聞社 NR「鎮守府巡り、調査重ねて論文に」(2020年4月23日)

²⁵ 石田聖(2020)「『艦これ』と佐世保」, 佐世保市文化振興課[編]『文化のチカラ』第14号(2020年秋号): pp. 5-6.

る。また、大学が所在する佐世保市内だけではなく、他の地域との連携も視野に入れることで、連携の地理的な範囲が拡大しているのも一つの効果である。これは大学内で完結するものとは限らないといえるだろう。

8. 引継ぎの課題

本稿では、コンテンツツーリズム及び関連イベントを主とした大学生かかわりを観察や聞き取りを通じて、学生自身の学びについて考察した。大学と地域が協力しながら、観光・まちづくり関連のアイデアを提案し、イベントなどの機会に実践していく連携は学生教育にとって一定の教育効果があるといえる。地域における実学として、学生の社会人基礎力を育成する有効な手段であり、大学内での研究教育活動にとってもプラスの影響がみられ、多面的な効果が得られつつある。そのうえで、大学および大学生が地域の魅力（地域資源）発掘の主体となり、若者目線で地域の資源活用や観光おもてなしのアイデア提案や実際にその主体となるためには、行政や企業など、さまざまな地域アクターからのサポートを得ながら事業を進めていくことが重要である。とりわけ、大学内の座学での講義など伝統的な教育手法だけでは得難い現場での課題解決力、チームワーク、主体性・積極性といった、いわゆる「社会人基礎力」を効果的に育成できる可能性がある（小林 2009）。

ここまで見てきたように、大学生が一定期間コンテンツツーリズム関連の活動にかかわったことで、情報やノウハウを蓄積し、イベントの準備・企画・補助、その結果大学内や地域での認知度を高めることで、取り組みの質的向上を図ることが期待される。今回、学生や関係者へのヒアリングを進める中で、持続可能なコンテンツツーリズムを継続していく上で、重要と感じられたのは、大学と地域のそれぞれで連携を支えている人材の継続性の構築である。とくに、分科会に参画した学生メンバーもいつまでも学生というわけではない。学生が主体になっているケースである場合でも、各学生がノウハウを蓄積させたとしても（学士課程で卒業する場合）数年しかかわることはできず、4年生の場合卒業するためメンバーの入れ替えが生じる。その場合に、先輩から後輩への「引き継ぎ」は課題となる。コンテンツツーリズム推進に限らず、大学と地域が連携した地域振興、地方創生における学生活動の「引き継ぎ」の問題は、しばしば直面する課題として指摘されてきた（内閣府経済社会総合研究所 2016；深沼 2010）。

長崎県立大学佐世保校の場合でも、学生の約半数が県外出身者である。就職や進学等をきっかけに、大学の所在地に全員が残るわけではない。また、仕事や勉強で

忙しくなり、現実的には後輩のために時間を割くことは困難となるケースが多い。こうした状況も鑑みると、大学生と地域が連携したコンテンツツーリズム活動を継続させていくには、必要に応じて教員のサポートを含めた引継ぎ体制の構築を行うことも重要になるであろう²⁶。加えて、学生がより深く地域とかがわっていくためには、地元関係者や団体と学生が連携できる取り組みが必要となる。今回、大学生が連携した佐世保地方創生 PT も地元有志による任意のチームであり、地域側の受け入れ体制、組織体制の確立も必要であろう。

9. 結びにかえて

本稿ではコンテンツツーリズムを通じた学生の学び、教育効果を考察した。佐世保市内の商工会議所関係者など地域側と連携したコンテンツツーリズム分科会での活動であるが、今後の課題としていくつかの点を示しておきたい。

ここまで、コンテンツツーリズムを通じた PBL 教育、観光活性化は、学生教育に一定の効果があることを論じてきたが、この活動が継続的に行われ、参加者や興味・関心を持つ学生も増えている一方で、長崎県立大学において具体的にカリキュラムへの落とし込みなどは行っていないものの、コンテンツツーリズムを通じた大学と地域との連携は、地域に貢献するという大学の役割、使命の他に、こうした連携を通じて学生が成長する側面があるという点は大きい。たとえば、実際にアニメ聖地巡礼の対象地を訪問することで、学生は地域の実情を学ぶことができる。また、観光客を「もてなす側」として学生が参画するためには、さまざまな人間関係の構築やコミュニケーション力が求められる。さらに、それらの体験や成果をプレゼンテーションや卒業論文などを通じて「言語化」することでさらなる能力向上に寄与する可能性がある。実際に、集客や広報 PR に向けたブレインストーミング、イベント関係者とのやりとりなど、これらの計画・交渉・調整・準備・運営、活動成果報告やコンプライアンス研修会といった一連のプロセスは、コンテンツツーリズム活動を支えた学生にとって大きな学びとなったといえるだろう。

我が国における大学の学士課程教育における「教育課程編成・実施の方針について」の中で、「教育方法の改善」において大学に期待される取り組みとして「学生の主体的・能動的な学びを引き出す教授法を重視し、たとえば、学生参加型授業、

²⁶ 幸い2018年度に「佐世保鎮守府巡り」に参加・協力した卒業生数名が佐世保市内で就職しており、大学卒業後にも定期的に顔を出し、大学生と分科会の勉強会に参加してくれているため、引継ぎの面での現役大学生へのアドバイスやサポートは継続されている。

協調・協同学習、課題解決・探求学などを取り入れる。大学の実情に応じ、社会奉仕体験活動、フィールドワーク、インターンシップ、海外体験学習や短期留学等の体験活動を効果的に実施する」としている。我が国では、とくに2006年の観光立国基本法を受けて観光関連の大学や学部・学科の設置が増えてきたが、その多くはホテルの経営管理やホスピタリティ・マネジメント等のビジネスに直結する分野や、地域研究や文化研究の一環として観光にアプローチしてきた人文・社会科学系分野を中心にカリキュラムが編成されてきた（中島・井口 2012）。しかしながら、長崎県立大学は、個々の研究者レベルでは観光を扱っている教員はいるものの、大学自体には観光専門の学部学科はない。加えて、本稿で取り上げた分科会活動は大学のカリキュラム化された中での実施ではなく、基本的には有志学生を中心としたボランティアベースの活動であるため、コンテンツツーリズムを大学教育の中でいかに実践し、定着させていくのかという課題がある。その点で、大学内で、具体的なカリキュラム開発に至ることはできておらず、この点は反省点である。今後の課題として、コンテンツツーリズムを通じた具体的な教育カリキュラムの開発も視野に考えていきたい。

地域の人々が主体となって観光を、持続可能な形で推進していくためには、既存の社会科学系における専門教育に加え、地域社会における観光資源の意義、とりわけその公共性に対する深い理解が必要となる（中野・井口 2012）。コンテンツツーリズムを通じた地域活性化は、さまざまなアクターがかかわる包括的な取り組みであり、地域における観光に関する潜在的な資源や諸課題を発見すると同時に、一方で、その課題解決を実際に担っていく自治体職員、民間事業者のみならず、地域住民の理解を高めることは課題である。また、コンテンツに関する法的問題などに対する理解を深め、問題に実際に対応することができる体制を構築することも、以上の取り組みを持続可能なものとするためには不可欠であろう。

本稿で紹介したコンテンツツーリズム分科会の活動には、長崎県立大学地域創造学部および経営学部の教員と学生がかかわったものであるが、地域と大学の関係性について考えることは、今後の観光振興を担う新しい主体として大学を位置付ける地域ガバナンスの捉えなおしにつながる。加えて、大学を拠点とした知の創造、人材育成を考えるうえで、大学の役割や貢献は重要である。アニメ聖地巡礼などのコンテンツツーリズムは一見、教育とは無縁のように思えるかもしれないが、学生が多面的・多角的に考え、実社会と接点を持つ機会が増えるという点で新しい学びにつながる可能性を秘めているといえる。

謝辞

本稿を執筆するにあたり、佐世保地方創生 PT メンバーの皆様、佐世保商工会議所、佐世保市役所文化振興課、そして長崎県立大学佐世保校（地域創造学部、経営学部）の学生諸君らにはインタビューで協力をいただいた。ここに感謝の意を申し上げます。

参考文献

- 伊藤昭浩（2014）「コンテンツ開発型 PBL 教育をもちいた地域活性化—愛知県名古屋市の地域活性化活動を事例に一」名古屋学院大学論集社会科学篇 第51巻第1号：pp. 69-80.
- 朝倉はるみ、廻洋子（2015）「観光教育における PBL の試行と課題—川越市若者誘致事業を事例として」国際経営・文化研究 Vol. 20（1）：pp. 77-91.
- 石坂愛、卯田卓矢、益田理広、甲斐宗一郎、周宇放、関拓也、菅野緑、根本拓真、松井圭介（2016）「茨城県大洗町における「ガールズ&パンツァー」がもたらす社会的・経済的变化：曲がり松商店街と大貫商店街を事例に」地域研究年報 38：pp. 61-69.
- 石田聖、板垣太郎、坂口慶（2019）「コンテンツツーリズムイベントの観光客のニーズに関する調査—佐世保鎮守府開庁130周年「艦これ」佐世保鎮守府巡りを事例に一」長崎県立大学論集（経営学部・地域創造学部）第53巻第2・3号：pp. 15-40.
- 岩間英哲、川口峻、瀧澤勇樹、橋場大剛、福富忠和（2013）「コンテンツによる地域振興の研究—アニメツーリズムの成立条件と構造—」専修ネットワーク&インフォメーション No. 21：pp. 18-26.
- 海老澤昭郎（2014）「観光系学生による観光構想計画と教育効果」観光ホスピタリティ教育 7：pp. 21-27. 大島順子（2016）「観光の教育力の構造化に向けて」観光科学第8号（平成28年12月）：pp. 73-86.
- 大谷尚之、松本淳、山本高淑（2018）『コンテンツが拓く地域の可能性—コンテンツ製作者・地域社会・ファンの三方良しをかなえるアニメ聖地巡礼—』同文館出版
- 岡本健（2020）「コンテンツツーリズムとインバウンド—現実空間・情報空間・虚構空間の移動を考える」国際交通安全学会誌第45巻1号：pp. 51-57.
- 片山明久（2013）「アニメ聖地における巡礼者と地域の関係性に関する研究—富山県南砺市城端を事例として」Tourism Studies Review Vol. 1-2（2013）：pp. 203-226.
- 観光庁（2019）「令和元年度 観光白書」（令和元年）
- 小池拓矢、杉本興運、太田慧、池田真利子、飯塚遼、磯野巧（2017）「東京大都市圏における若者のアニメに関連した観光・レジャーの特性」地理空間10巻1号：pp. 125-139.
- 公益財団法人佐世保観光コンベンション協会（2019）「佐世保鎮守府 日本遺産ガイド」https://www.sasebo99.com/pdf/nihonisan/sasebo_chinjufu_guide.pdf
- 小林奈穂美（2009）「観光産業に対応した人材と教育に関する基礎的研究」駿河台大学論集第39号：pp. 197-226.
- 高坂晶子（2020）『オーバーツーリズム：観光に消費されないまちの作り方』学芸出版社
- 高山忠雄、安梅勅江（1998）「グループインタビュー法の理論と実際—質的研究による情報把握の方法」川島書店
- 筒井隆志（2013）「コンテンツツーリズムの新たな方向性—地域活性化の手法として」『経済の

- プリズム』110：pp. 10-24.
- 内閣府経済社会総合研究所（2016）「大学等の知と人材を活用した持続可能な地方の創生に関する研究会報告書」研究会報告書等 No. 74（平成28年3月）
- 中島智，井口貢（2012）「大学の観光教育におけるPBLの位置づけと活用：「共歓」という視座の可能性」同志社大学学習支援・教育開発センター年報（4）：pp. 21-32.
- 西日本新聞（長崎・佐世保版）「艦これ」経済効果に期待 佐世保で13-16日イベント来場2万人見込み」（2020年9月10日）
- 日本政策投資銀行地域企画部（2017）「コンテンツと地域活性化～日本アニメ100年、聖地巡礼を中心に」日本政策投資銀行
- 深沼光（2010）「大学と地域の連携 - 継続の効果と課題 -」日本政策金融公庫論集 第7号（2010年5月）：pp. 21-47.
- 増淵敏之（2009）「コンテンツツーリズムとその現状」法政大学地域研究センター地域イノベーション1：pp. 33-40.
- 泰松範行（2017）「大学教育における教育旅行の役割と可能性スタディツアーにおける参加意欲についての検討」東洋学園大学紀要（25）：pp. 135-143.
- 安村克己（1997）「観光教育と観光研究の連携—観光教育の社会科学系コース試案—」観光研究 Vol. 8（2）：pp. 1-8.
- 山口泰文（2020）「大学におけるPBLの実践と地域課題解決への貢献」産学官連携 Vol. 16（2）：pp. 1-10.
- Ilban, M. O. (2016) The Impact of Tourism Education Problems on the Students' Affective Commitment. *European Journal of Social Sciences* 46 (4): pp. 390-403.
- UNWTO (2004) Sustainable Development of Tourism Conceptual Definition.
<http://www.world-tourism.org/sustainable/concepts.html> 2016/10/1 (Accessed 2020/11/20)