

観光資源としてのコンテンツツーリズムの可能性についての アクションリサーチ型研究 —旧軍港都市における取り組みに関する比較研究—（報告書）

研究年度 令和2年度
 研究期間 令和元年度 ～ 令和3年度
 研究代表者名 板垣 太郎
 共同研究者名 石田 聖

1. 概要

本研究は、観光資源としてのコンテンツツーリズムの可能性について、長崎県佐世保市を含む旧軍港都市（旧海軍鎮守府を擁する自治体）に関する比較研究を行う。本研究を通じて、①今後、長崎県佐世保市をはじめ旧軍港都市のコンテンツツーリズムを軸とした観光振興の方策、②地域の利害関係者（ステークホルダー）及び権利者（コンテンツホルダー）間の望ましい協力体制、③旧軍港史跡の持続可能な保全・活用策の提示を目指すものである。なお本研究は、佐世保市内の地元企業経営者から構成される佐世保地方創生プロジェクトチーム（以下、PT）佐世保商工会議所、佐世保市役所との産官学連携によるアクションリサーチ型研究¹を採用している。

近年、アニメ、マンガ作品等における舞台探訪やキャラクター関連商品を扱う観光が注目を集めている。これらはコンテンツ作品を活用とした観光形態として、「コンテンツツーリズム」と呼ばれている。「コンテンツツーリズム」とは、「地域に関わるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、マンガ、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を意図したツーリズム」とされ、その「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」と定義されている（国土交通省、経済産業省、文化庁 2005, p.49）。本報告書も基本的にこの定義に沿ってコンテンツツーリズムの語を用いたい²。

¹ 本報告書における「アクションリサーチ」の定義は、草郷（2007）に従い、「組織あるいはコミュニティの当事者（実践者）自身によって提起された問題を扱い、その問題に対して、研究者が当事者ととともに協働で問題解決の方法を具体的に検討し、解決策を実施し、その検証をおこない、実践活動内容の修正をおこなうという一連のプロセスを継続的にこなう調査研究活動」と定義する。なお、ここでの当事者（実践者）とは、佐世保地方創生プロジェクトチームを指す。

² 山村（2019）は、さらに踏み込んだ考察を行っており、「コンテンツ」を人間活動が生んだ情報または情報の組み合わせ、「物語」や「作品」、そして、これらを構成する諸要素（物語性、キャラクター、ロケーション、サウンドトラックなど）としている。山村によれば、フィクション、ノンフィクションを問わず、最近注目を集めやすいアニメ、マンガ作品のみならず、神

コンテンツツーリズムが「（アニメ）聖地巡礼」など各地で注目が高まる中で、本研究は日本遺産に認定された旧海軍鎮守府を擁する自治体を事例に取り上げ、市行政、民間セクター（佐世保商工会議所、佐世保地方創生プロジェクトチーム）との連携のもとで、今後の観光資源としてのコンテンツツーリズムの可能性を明らかにし、地域貢献へとつなげていくことを目的としている。

今日、日本のアニメ等コンテンツ産業は、世界から人気を集めるコンテンツに成長している。長崎県内が舞台となったマンガ作品を例に挙げても、『坂道のアポロン』（佐世保市）、『色づく世界の明日から』（長崎市）、『アンゴルモア 元寇合戦記』（対馬市、松浦市）、『ばらかもん』（五島市）などがあり、県内でもアニメ、マンガ等の「聖地」を活かした観光振興は益々注目が集まり、海外ファンも多いことからインバウンド市場の強化にも寄与する可能性がある。旧海軍鎮守府の設置された佐世保市、広島県呉市においても、人気オンラインゲーム『艦隊これくしょん』（以下『艦これ』）と縁のある艦艇や旧海軍史跡を活用した地域イベント、コラボレーション商品（コラボ商品）が大きな人気を博した。2019年9月に開催された「佐世保鎮守府開庁130周年「艦これ」佐世保鎮守府巡り」（以下「鎮守府巡り」）では、3日間で約2.5万人の観光客を集め、8割以上が県外からの来客であった（石田、板垣、坂口 2020）。

佐世保市では、『艦これ』の地域イベントを通じて「聖地巡礼」の聖地とした観光客が増加し注目を高めた。「鎮守府巡り」に対する対応の中心は、市内の民間事業者の有志から構成される佐世保地方創生PTが重要な役割を果たした。行政としては、鎮守府関連遺産の活用、ニュースレター等を中心に広報活動を行う動きが見られた³。

一方で、これまで調査を進めていく中で、コンテンツ側と地域との連携において、知的財産等に関する明確なコンプライアンス体制の未確立、オーバーツーリズムによる旧海軍歴史遺産への負荷の懸念、コンスタントに地域での取組みを担う組織的基盤の未整備が課題として浮き彫りとなった。もちろん、商業的な成功は重要であるものの、単なる観光施策の一つとしてコンテンツを取り扱うだけでは、ともすれば一過性で終わる可能性があり、結果的に地域活性化の機会を逃してしまう。そのためには商業的成功のみならず、既存の地域資源の再活性化や新たな地域価値の創造を念頭に置いた持続可能な観光振興の基盤形成が必要である。

話、伝承、史実、文芸や演劇もコンテンツであるとしている。こうしたコンテンツは場所や地域と結びつくことで、何気ない場所を「特別な場所」にする力を持つことから、「コンテンツツーリズム」を、こうしたコンテンツによって意味が与えられた場所を実際に訪れ、当該コンテンツを身体的に実感・経験しようとする行為」としている。

³ ただし、一般市民向けには地域イベントの運営サイドの広報戦略の関係もあって、事前の説明がなく、特に初回 2018 年の「鎮守府巡り」では、地元住民のコンテンツに対する認知度は不十分であったことに留意しておきたい。

近年、若者や国際的にも注目を集めている我が国のコンテンツツーリズムは、コンテンツの認知度・人気の向上に寄与するだけではなく、聖地巡礼観光等を通じて地域社会にもたらす文化的、経済的な効果も大きいことが注目されている。しかし、コンテンツツーリズム振興の初期段階における産官学連携体制の整備に対する研究蓄積は少ない。地域のサポートなしに、地域における持続可能な観光産業を発展させることは困難である（Andereck & Vogt, 2000）。アニメやマンガ等のコンテンツ関連イベントに着手し、多くの作品ファンが来訪する長崎県佐世保市においてコンテンツツーリズムの効果を検証することは、コンテンツツーリズムを通じた地域活性化と観光まちづくりの有効性を提唱することができる。

筆者らは、実際に2020年2月に、広島県呉市にて現地調査を行い、呉鎮守府イベントのサポートに従事した青年会議所関係者へのヒアリング調査を行った。その後、2020年12月に、呉関係者を佐世保に招聘し、日本遺産「鎮守府（近代化の躍動を体感できるまち）」の構成資産である針尾無線塔（旧佐世保無線電信所）、市民文化ホール（旧凱旋記念館）、佐世保海自史料館（セイルタワー）の現地視察を行い、その後、長崎県立大学佐世保校において、教員、学生、佐世保地方創生PT関係者とコンテンツツーリズムに関する研究会・意見交換会を実施した。なお、本年度は新型コロナウイルス感染拡大の影響に伴い、当初予定していた旧軍港都市（呉市、舞鶴市、横須賀市）への出張・現地調査が著しく制約されたため、本年度の報告書は、主に佐世保市内でのコンテンツツーリズム関連のオンライン勉強会や現地調査活動、ならびに2020年12月初旬に実施した呉市からゲストを招いてのコンテンツツーリズム研究会（長崎県立大学佐世保校にて実施。以下「研究会」と表記）に基づいてまとめた。

【写真1】2021年12月に実施した佐世保市内での鎮守府関連遺産を構成する針尾無線塔の視察（左）と長崎県立大学でのコンテンツツーリズム研究会の様子（右）



出所) 筆者撮影 (2021年12月13日)

2. 佐世保市・呉市の取り組み状況の比較—研究会・意見交換を通じて

本稿で焦点を当てる長崎県佐世保市、広島県呉市はともに、海軍鎮守府が設置された旧軍港都市である。鎮守府とは、海軍が各地においた地方機関であり、艦船出動の準備や兵備品の共有補充を行い、軍港と海軍区を守るとともに、海軍艦船の後方支援を行った一大拠点として重要な役割を担っていた（荒川編 2015）。

呉市は1886年（明治19年）に鎮守府が置かれ、戦艦「扶桑」「長門」「大和」などを建造した当時日本海軍最大の工場であった。現在は海上自衛隊呉地方総監部に各司令部が設置され、護衛艦や輸送艦、アレイからすこじまでは潜水艦を間近で見ることができる。今日でも市内の観光地として、呉市海自歴史科学館（大和ミュージアム）、海上自衛隊呉史料館（てつのくじら館）、旧鎮守府関連施設として、近隣の江田島の第一技術学校（元海軍兵学校）などが観光地として集客につながっている。また、呉市が舞台となった映画化されたマンガ作品『この世界の片隅に』、先述したオンラインゲーム『艦これ』の聖地巡礼地としてファンや旅行者の間では人気を集めている。

呉市では、2018年に発生した西日本豪雨災害で市内が大きな被害を受けたことから、復興の機運を高める事業の延長として呉市に縁のあるコンテンツを活用した事業が模索されていたという経緯がある⁴。ただし、佐世保市側のコンテンツツーリズム推進のアプローチとは異なる。例えば、コンテンツツーリズム関連活動として、『艦これ』をテーマとする『「艦これ」鎮守府巡り』（以下「鎮守府巡り」）という地域イベントの開催は、佐世保市、呉市の両方に共通するところであるが、後述するように運営体制には違いが見られる。

3. 地域イベントの運営体制

佐世保市の場合、「鎮守府巡り」開催にあたっては、地元民間企業経営者の有志を中心に構成される地方創生PTを中心とした地域側の積極的なサポートがあった。他方で、呉市では、当初、『艦これ』の地域イベントをやってみたいというリーダー的人材の確保に苦慮した部分もあったようである⁵。たとえば、コンテンツツーリズム関連の地域イベント運営サポートの場合、ホストとなることが多い地域団体側（商工会議所、青年会議所など）も（内部での人材育成の観点もあるが）構成員の役職が1～2年と短期間で入れ替わったりするため、地域側での受け入れ態勢構築のスケジュールと地域イベントを主催する権利者側との調整のペースが合わなかったケースもあったことが研究会で報告された。また、リーダー人材や担い手の獲得に関しては、佐世保市

⁴ 呉青年会議所での聞き取り調査に基づく（2020年2月27日実施）

⁵ 呉青年会議所での聞き取り調査に基づく（2020年2月27日実施）

内でも当初は『艦これ』というコンテンツに対する商工業者の間での理解がなかなか得られなかったという部分もあったが、PTメンバーを中心に徐々に理解・賛同を得ていった経緯がある。佐世保市では、2018年初回の「鎮守府巡り」時点では、コンテンツに対する認知度もあまり高くなかったが、短期間での県外観光客増加やイベント終了後の反響、リピーターの獲得もあって、2019年の2回目では、コラボ店舗数、協賛企業の数が大幅に増加した（石田，板垣，坂口 2020）。

地域団体との協力・イベント運営に関して、佐世保市と呉市に共通する点として、一般的な地域と比較して外からの観光客への対応が柔軟であり、両自治体共にイベント慣れしているという特徴がある。佐世保市では、アメリカンフェスティバル、シーサイドフェスティバル、よさこい佐世保祭り、一方の呉市でも、呉みなと祭り、呉サマーフェスタ、海上花火大会など両自治体ともに港湾都市としての資源を活かしたイベント開催・運営において一定の経験値があり、コンテンツツーリズムの「聖地」として注目される以前から、地域住民や地域団体のホスピタリティが重要な役割を果たしている。佐世保市、呉市ともに来訪者に対するホスピタリティやイベント対応の高さはその素養として重要な役割を果たしたと考えられる。

また、呉市では、コンテンツツーリズムの「聖地」として注目されるようになったのは今回が初めてではなく、佐世保市より先行していたと考えられる。「鎮守府巡り」以前にも、呉市は2005年に制作された映画『男たちの大和／YAMATO』、2016年に公開されたアニメ映画『この世界の片隅に』の舞台にもなった。これらは作品の影響で、観光地としてロケ地観光も注目された経験がある。この他にも呉市で建造された戦艦大和が登場する作品は多く、呉市の場合、コンテンツツーリズムの対応において、佐世保より先駆けて一定の蓄積があったとも考えられる⁶。

コンテンツツーリズムには、自治体や商工会議所、青年会議所、観光協会、権利者など多くの団体がかかわっているケースが多い。取り組みが活発に行われている地域では、複数の関係団体間での連携が取れており、役割分担も明確化されている。例えば、「秩父ツーリズム協会」では、地元の公共交通機関、青年会議所と連携し、コンテンツツーリズムの成果に関する分析は駿河台大学と連携するといった具合にマルチステークホルダー型での協働、役割分担がなされているという特徴がある（天野 2015）。

⁶ 研究会の中でも、佐世保市に関しては、まだ佐世保市の旧鎮守府としての歴史等について地域内でのさらなる認知度アップも必要であり、呉市の大和のような認知度の高さには至っていないのではないという指摘もあった。他方、道元（2017）による呉工業高等専門学校の調査によれば、呉市では大和ミュージアム以外の観光地へのアクセス情報が不足している点が指摘され、大和ミュージアム以外を観光客が観光目的とするためには、観光地のインターネット情報整備等の課題が挙げられている。

4. 権利関係の問題と地域の対応

太田（2020）の研究では、コンテンツツーリズムに着手する際の課題として、地域（自治体）側の著作権・肖像権等の関係でPRに制約があると指摘しているが、研究会の中でも権利関係の取り扱いにかかわる地域側のリテラシー向上が課題となっている点は、呉市・佐世保市ともに共通する課題であることも確認できた。地域側がキャラクターグッズやイベントに係る場合、権利者との間でそれらに関する契約を締結する必要がある。権利者とのコンテンツの使用等についての交渉は、地域側が取り組みを行う上では大きな課題となる。

今年度の調査活動におけるインタビュー、研究会の中でも、①直接権利者側と交渉する、②仲介者を介して交渉する（例：フィルムコミッション等を含む）、③権利者側からの打診、といったパターンが確認できた。ただし、ただ単に権利関係を守っていれば良いというだけではなく、その前提として、コンテンツ作品に対する敬意はもちろんだが、地域側と権利者とのコミュニケーションのチャンネルを築き信頼関係を構築することも重要である。

佐世保市の場合、とりわけ「鎮守府巡り」イベント期間中を中心に地域団体やボランティアの積極的な取り組みがなされた。対照的に、呉市では『艦これ』の権利者側（C2機関）の運営サイドがイベントを主導したため、行政や地域団体側のかかわりは佐世保と比較した場合少なかったようである。呉市の場合、権利者主導であったこともあり「鎮守府巡り」イベント直後にポスターや看板等がすぐに撤収されたが、佐世保市では、市内中心部の一部施設やコラボ店舗等で『艦これ』に登場するキャラクターが描かれたスタンドポップやイラストがしばらくの間残され、市街地と作品の一体感を演出するのに一役買っていた⁷。

佐世保市では、「鎮守府巡り」終了後も一定期間、地方創生PTを中心とする地域団体による積極的な活用が見られた。しかしながら、一部コラボ店舗やそれ以外の店舗等におけるキャラクター画像の無断使用、イベント関連グッズの不十分な管理といったトラブルが生じた場面もあり、こうした点は権利者側と地域側との信頼関係を損なうおそれのあるケースであったといえる。権利者の許諾を受けた上で地域側でのコンテンツ関連グッズの活用が見られたが、イベント終了後の展開（コラボ）が長くなるほど、コンテンツの権利関係についてホストとなる地域の関係団体等がしっかり周知徹底を行っておかなければ、リスクが拡散するおそれがある。佐世保市では権利関係をめぐるトラブルが発生した後、2020年3月に、商工会議所主催の「コンプライアンス

⁷ 佐世保市内の四ヶ町アーケード商店街に描かれたキャラクター絵は2019年3月末、コラボ店舗や施設で展示されたスタンドポップは2020年12月末で撤収された。

研修会」も実施された⁸。

これは地域の意識改革の観点からも重要であるが、作品の舞台として選ばれ注目された際に、地域住民側も勉強する機会として捉えることもできる。少なくとも、佐世保市では、「鎮守府めぐり」の地域イベント時及び終了後にも、権利者の許可なく無断でキャラクターの絵を使用したり、作成しようとして注意を受けた例が複数確認されている⁹。こうした機会に、地域の事業者、地域住民がコンテンツ及びそれらに付随する権利関係やコミュニケーションのあり方を学習する機会が持続性にとっても必要な活動である。コンテンツツーリズムを通じた観光振興において、地域側の受入体制を考える場合、地域やコンテンツの内容、権利者との関係性等によって受け入れ側の組織や体制も変わってくる。

前述したように、地域側はコンテンツを観光振興に活用したくても、コンテンツをとりまく権利関係というハードルがあり、自由に取り組みを行うことができるわけではない。そのような中で、それぞれの地域団体は工夫をしながら権利者とコミュニケーション・交渉を図っていく必要がある。地域側がコンテンツツーリズムに着手する際には、作品に特有の知識や法的知識への対応が必要となる。とくに、知的財産関係の法律に詳しい専門家が少ない地域では、この問題は大きな阻害要因となりうる。そうした中では、フィルムコミッションや観光コンベンション協会等との連携の強化、NPOなどの中間支援団体を含め、団体や個人、資源などの地域財産をコンテンツ権利者側や他協力団体と有機的に結び付け地域の活性化や情報発信といった持続的な協働体制の構築を模索していく必要があるだろう¹⁰。

5. 今後の展開について

研究会後の意見交換では、「無理してでもコンテンツの聖地化を図る必要はないのではないか」という意見も出された。余裕がある地域がコンテンツツーリズムを展開していく、とくに自治体や地域側が「〇〇の聖地」と銘打って発信しなくても、自ずと来る人たち（ファン）は一定数存在するため、そうした観光客に向けて、コンテンツ関連に限定せずに地域の魅力を知ってもらい、売り込んでいく姿勢が大切なのではないかという指摘がなされた。以下、研究会参加者の一人からの発言である。

⁸ 詳細については、石田、板垣、坂口（2020）を参照。2019年に開催された二回目の「鎮守府巡り」の際には、イベントスタッフとしてかかわった大学生ボランティア向けにも準備段階より、権利関係やSNS等で情報発信する際の留意点に関する勉強会も実施された。

⁹ 佐世保地方創生PTメンバーへの聞き取り調査に基づく（2021年3月20日）

¹⁰ 地方都市の場合、観光イベントやまちづくり活動のサポートを行うNPO等の中間支援的な役割を担う団体も少ない。こうした点は、佐世保・呉両市に共通する現状であることが確認された。

「コンテンツの成長の一つという点で“ファンの方々が育てる”というのは結構大きいと思っています。いつ終わってもおかしくないコンテンツがある中で、それが長く続くのはファンが支えているということもあると思います。また、定期的な地域イベントが人気を継続させる一つの要素だということがあって、呉でも佐世保でもコンテンツを通じた地域活性化に共通すると思っています」

こうした発言はアニメ、映画、ドラマなど様々なコンテンツが地域の魅力を高める可能性を持つことを示唆している。しかしながら、コンテンツにはブームの賞味期限や寿命があり、いかなる作品の勢いもいずれは衰退する。この類の観光振興は一過性に終わることが多く、継続性をどのように確保していくかは大きな課題であろう。多くの先行研究で、『ガールズ&パンツァー』の舞台として知られる茨城県大洗町の聖地化の取り組みが成功事例として挙げられるが、大洗町でも商工会、行政、ボランティアなど多様なアクターが関与しており、関連する活動を構築していることが指摘されている。また、町を訪れる作品ファンをうまく取り込み商工会だけでは成しえない活動を実現させている。作品の力だけでは一過性のブームに終わるだけとなるため、大洗町のように、継続的かつ定期的にリピーターを獲得するために一定の工夫が求められる。コンテンツツーリズムについては、継続的にイベントが持続性を損なわないために重要であるという指摘もある（岡本 2018）。

山村（2019）は、コンテンツツーリズムに相当する「アニメツーリズム」¹¹という用語を用いて、その振興には「地域・製作者（権利者）・ファン（旅行者）」の三者が不可欠であると指摘している。コンテンツツーリズムは、当該地域そのものの新たな魅力創出とその情報発信にある。その上で重要な点として、コンテンツツーリズムを介した地域アイデンティティやシビックプライド¹²の醸成は重要な要素といえる。地域住民が誇れるものができ、それが地域内外で評価されることで観光客が増加し、地域経済の活性化などの新しい循環につながる。しかしながら、そもそもコンテンツ自体に魅力が無ければ、どんなに地域側がアピールしても期待される成果は上げられない。実際に、全国各地でアニメ・マンガの聖地巡礼などコンテンツツーリズムにかかわる多くの取り組みが存在するのに対して、決定的な成功または優良事例と評価される自

¹¹ 山村（2019）によれば、「アニメやマンガ等が地域にコンテンツを付与し、こうした作品と地域がコンテンツを共有することによって生み出される観光」と定義されている。

¹² 本稿で詳細な議論は割愛するが、「郷土愛」など単に愛着を示す言葉とは異なり、市民として「この都市（街）をより良い場所にするために自分自身が関わっている」「自分がこの都市の未来をつくっている」という当事者意識を伴う自負心のことを意味する。

治体は前述した大洗町のように、少数しか報告されていないという現状もある。コンテンツツーリズムの振興にとって、当該コンテンツが運よく注目を集めた際に、コンテンツの魅力以外に、地域側がコンテンツを受容し、理解し、共有し、地域の魅力発信に寄与する資源として活用するプロセスや取り組みを地域内で定着させる仕組みが重要となる。地域側にもファンや作品について十分な理解が求められる。

本年度実施した旧軍港都市地域の資源や縁のある作品を活用したコンテンツツーリズムについても、上述した権利関係への対応に加え、呉市・佐世保市ともに旧海軍鎮守府としてのユニークな歴史や港湾都市として地理的特性を有する地域である。旧鎮守府遺産は戦争関連の史跡としても認識されているため、その認識や利活用にはデリケートな面もあり、一定の配慮が求められる。そのための情報発信は、他地域への発信だけではなく、当該地域内部への情報発信やコミュニケーションが重要であること再認識しなければならない。地域側も安易なコンテンツツーリズムの推進ではなく、企図する主体自身も権利者、作品ファン（観光客）、地域住民の視点に立った継続的な学習や努力が必要となるであろう。

余談になるが、本年度の活動成果の地域内部への発信手法として、長崎県立大学の4年生4名（経済学部地域政策学科1名、地域創造学部公共政策学科2名、実践経済学科1名）による卒業論文に向けた調査研究及び研究発表、経営学部経営学科3年生3名による佐世保市街におけるコンテンツツーリズム関連イベント協力店舗向けの調査活動が実施された。これら学生の地域調査活動に加え、12月に開催したコンテンツツーリズム研究会でのゲスト講師による話題提供や意見交換会をまとめたものを「コンテンツツーリズム報告集」として現在作成中である。コンテンツツーリズムは、大学生を含む10～20代の若者層の関心が高い傾向にある。2020年度は、長崎県立大学においても学生らが卒業論文研究等でアニメ聖地巡礼などコンテンツツーリズムに係る研究が増加傾向にあることを把握できた。コンテンツツーリズムに関心の高い大学生に働きかけを行い、現地調査やオンラインでのやりとりを含む勉強会等に積極的に参画させ、学部学科横断的な連携が広がったことで、学生・教職員間の部局間連携にもつながったことから、教育の質的向上にも寄与する可能性が確認できた。

しかしながら、前述したように、2020年度は新型コロナウイルスの感染拡大に伴い当初予定していた現地調査が実施できなかった面も多かった。その一方、コロナ禍では新しい観光減少として「オンライン・ツーリズム」も注目を集めている。このオンライン・ツーリズムとは、旅行者がインターネットを經由して観光を体験する一連の消費行動である（山田・岡本 2021, p.22）。佐世保市でもコロナ禍における地方創生の

一環として、長崎国際大学の協力のもとで、東映アニメーションが手掛けた実験映像『URVAN』¹³などが地域の新たな魅力発信の手段が展開されている。また、『艦これ』を運営するC2機関が「頑張る佐世保」と題し、佐世保市に拠点を置く西肥自動車株式会社と連携した形で、Twitter動画上での佐世保市のプロモーション、また呉市の方でも呉海軍グルメ研究会によるオンラインツアー¹⁴といった新たな取り組みも確認できる。コロナ禍におけるオンラインツアーなども展開される中、観光とメディアが交錯する拡張現実によるアプローチとして、今後さらに検討が求められる課題となることが予想される。After/withコロナといわれる中で、新たにどのような展開を見せるのか期待を込めて注視していきたい。

謝辞

本報告書は、令和2年度長崎県立大学学長裁量研究教育事業（共同）の成果の一部をまとめたものである。報告書の作成にあたっては、コロナ禍にありながら、調査活動や研究会及び意見交換会に協力いただいた呉青年会議所の内富竜也様、佐世保地方創生プロジェクトチームの皆さま、長崎県立大学学生スタッフの皆様にはこの場を借りて感謝の意を申し上げます。

参考文献

- 天野宏司(2015)「アニメ・ツーリズムの導入と課題」駿河台大学論集 第51号: pp.107-121
- 荒川章二, 河西英通, 板根嘉弘, 坂本悠一, 原田敬一[編](2016) 『地域社会と軍隊8 基礎知識編-日本の軍隊を知る』吉川弘文館: pp. 83-103
- 石田聖, 板垣太郎, 坂口慶(2020) 「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—」長崎県立大学論集(経営学部・地域創造学部) 54(3): pp.1-23
- 太田秀也(2020) 「コンテンツを活かした観光振興・地域振興の実態—全市区町村に対するアンケート調査による自治体の取組みの分析—」, 『麗澤大学紀要』103巻: pp.31-39
- 岡本健(2017) 『コンテンツツーリズム研究』福村出版: pp.76-114
- 草郷孝好(2007) 「アクション・リサーチ」小泉潤二・志水宏吉(編)『実践的研究

¹³ ながさき旅ネット(最終閲覧日 2021年3月25日)

<https://www.nagasaki-tabinet.com/houjin/report/urvan>

¹⁴ 呉海軍グルメ研究会により2021年2月7日にZoomを介して開催された。例えば、中継場所も『『この世界の片隅に』のすずさん家』など、コンテンツ作品縁の場所を案内するといった趣向も見られた。

のすすめ：人間科学のリアリティ』有斐閣：pp.254-255

国土交通省，経済産業省，文化庁(2005)「映像等コンテンツの政策・活用による地域振興のあり方に関する調査」

https://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h16seika/12eizou/12_3.pdf

コンテンツツーリズム学会（2014）『コンテンツツーリズム入門』古今書院

道元真悟（2017）「呉市を訪れる観光客の意識分析～観光資源としての屋台の価値～」呉工業高等専門学校研究報告：pp.13-22

シビックプライド研究会（2015）『シビックプライド2【国内編】都市と市民のかかわりをデザインする』宣伝会議

山村高淑（2019）『アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法』PARUBOOKS

山田義裕，岡本亮輔（2021）『いま私たちをつなぐもの—各超現実時代の観光とメディア』弘文堂：第2章

NPO法人広島アニメーションシティ[編]（2016）「広島アニメーションだより Vol.9」
広島市市民文化局スポーツ部文化振興課

Andereck, K. L. & Vogt, C. A. (2000) The Relationship between Residents' Attitudes toward Tourism and Tourism Development Options. *Journal of Travel Research* 39(8): pp.27-36