

令和7（2025）年度芸術文化観光学研究プロジェクト報告書

1. プロジェクト名 観光地における宿泊業経営と地域創生型REITの可能性

2. 代表者氏名 高橋 加織

3. 分担者氏名 小畑 克典

余 玖欣

4. プロジェクトの概要

本研究は、観光地における宿泊業経営の持続可能性を高めるための新たな枠組みとして、地域共創型REIT（Real Estate Investment Trust）の可能性を検討することを目的としたものである。従来、REITは都市部の大型開発を中心に活用されてきたが、近年では地方観光地においても、地域資源と資本を結びつける手段として注目されている。本研究では、熊本県阿蘇地域および但馬地域を対象に、宿泊施設の経営実態や外部資本の関与のあり方を比較分析し、制度的課題や事業モデル、地域社会への波及効果について明らかにすることを試みた。これにより、観光地における宿泊施設の新たな経営戦略として、地域と共創する資本のあり方を提示することを目指した。

5. 成果の報告

本プロジェクトでは、当初の計画に基づき、文献調査、フィールドワーク、研究会の実施、学会発表準備および論文執筆に至るまで、一連の研究活動を着実に遂行することができた。まず、文献調査においては、REITおよび宿泊業経営、観光地の持続可能性に関する既存研究を整理し、都市型REITと観光地型REITの差異、および地域共創型モデルの整理を行った。

つぎに、阿蘇地域における宿泊施設を対象としたインタビュー調査を実施し、外部資本の導入状況や経営への影響、地域との関係性について実証的な知見を得た。特に阿蘇地域においては、自然災害を経験しながらも宿泊施設が存続している実態が確認され、外部資本と地域の関係性が単なる資金供給にとどまらず、経営の安定化や再生に一定の役割を果たしている可能性が示唆された。一方、但馬地域では、伝統的な旅館経営と地域コミュニティの結びつきが強く、外部資本の導入に対して慎重な姿勢も見られ、地域ごとの制度的・文化的条件の違いが明らかとなった。

また、研究期間中に計画していた研究会についても継続的に実施し、13回にわたる研究会を開催した。さらに、International Conference on Destinations, Events and Sports 2025、第40回日本観光研究学会に向けた研究発表の準備を進め、研究成果を学術的に整理するとともに、発表後のフィードバックを踏まえた論文執筆に着手した。本研究は、宿泊業における「機能分化（所有・運営・経営の分離）」と地域との関係性を結びつけて分析した点に特徴があり、宿泊業経営と観光地域経営を理論的に架橋する新たな視座を提供するものとなった。

総じて、本プロジェクトは観光地における宿泊業の持続可能性をめぐる課題に対し、外部資本、とりわけ地域共創型REITという新たな枠組みからアプローチすることで、理論的・実証的双方において有意義な成果を得ることができた。今後は、本研究成果を基盤として、九州地域や他地域への展開

を図り、より一般化可能なモデルの構築を目指すとともに、実務への還元も視野に入れた研究のさらなる深化が期待される。

また、多くの外部資金に応募したが、現時点では採択に至っておらず、現在も継続的に挑戦している。今後は、2026年度の芸術文化観光学研究プロジェクトへの申請を含め、17th APacCHRIEの口頭発表、外部資金の獲得に向けて取り組んでいきたい。

令和7（2025）年度芸術文化観光学研究プロジェクト報告書

1. プロジェクト名 ローカル生成AIを用いた文化資源コンテンツ化支援基盤の構築

2. 代表者氏名 藤本 悠

3. 分担者氏名 鎌田 麻衣子

姚 瑤

4. プロジェクトの概要

本プロジェクトではローカル生成AIを用いた文化資源コンテンツの構築を目指した開発研究を行った。このプロジェクトでは、日本最大のコンテンツビジネス総合展「Contents Tokyo 2025」にて業界動向に関する最新の状況を調査したほか、ローカル生成AIによる文化資源コンテンツの構築基盤の開発を行った。特に、「文化財保存活用地域計画」の策定が義務付けられて以降、全国の自治体では文化財の活用方法について模索段階にあり、生成AIを活用した実用的な試みを行うことは重要である。一方、自治体などの公的機関ではインターネット接続やクラウド系AIへのアクセスに制限されているケースも多く、ローカル生成AIの活用は重要な課題である。しかしながら、ローカル生成AIの活用事例については十分な議論ができておらず、実用に向けての課題やベンチマークを行う必要がある。そのため、本研究プロジェクトにおいては、ローカル生成AIを用いた文化資源コンテンツの構築に向けた技術開発を行った。

5. 成果の報告

本研究プロジェクトでは、生成AIを用いた文化資源のコンテンツ化を目指した調査研究を行ってきた。まず、日本最大のコンテンツビジネス総合展「Contents Tokyo 2025」では映像制作やファッション業界における生成AIの活用が目立ち、特に関連する技術として、CM作成などの現場において、生成AIによる絵コンテの作成支援技術などが紹介されていた。しかしながら、ストーリー構築という観点では、生成AIによる脚本の自動構築技術などは見当たらず、現時点では実現できている企業は存在していないことがわかった。また、多く企業が、プロフェッショナル人材の作業を支援することに注力しており、エンドユーザーのためのコンテンツ制作システムに視野を広げている企業は皆無であった。エンドユーザー向けのサービスよりも、プロフェッショナル向けの製品や受託サービスの方が高付加価値をつけやすいという事情もある。こうした技術動向に加えて、著作権対策の問題として、ある企業はコンテンツ作製の際の中間プロンプトをすべて保存し、法的な問題が発生した際に、プロンプト内に意図的な著作権侵害が発生していないことを証明できるようにしているという話を聞くことができた。この点は今後の研究を継続的に行うために重要な観点である。ローカル生成AIの活用については、業界としての関心は高いものの、現時点では特定の製品やサービスを展開している企業は皆無であり、生成AIにおけるローカル生成の活用についての市場は未開拓状態であることがわかった。

基盤構築に向けた開発では、ローカル生成AIのモデルとして、Gemma系、DeepSeek系、Qwen系

を中心に脚本づくりの実験を行った。その結果、自動化の観点からはQwen系のモデルが最適であることがわかった。自然言語で書かれたプロンプトから構造的なデータを出力する能力は決して安定しておらず、一度のプロンプトで脚本を書かせることは極めて難しいことがわかった。RIC事業でのコンテンツ制作の経験やプログラムの改良などによって、全工程を9プロセスに分割し、さらに、エージェント駆動型の独自システムを開発することによって、地域におけるニーズ・シーズ調査から脚本執筆を行うことに成功した。

ローカル生成AIを用いた脚本の自動生成においてはモデルサイズが生成された作品のクォリティに大きく関与することもわかった。実際に、Radeon 7900XTX 24GB 搭載のワークステーション、AIの扱いが得意とされるRyzen AI Max+ 395 搭載のミニPC、AIの扱いがある程度可能なRyzen AI 7 350 搭載のモバイルワークステーションでの比較実験を行ったところ、8B（80億パラメータ）クラスでは全ての端末でコンテンツ制作が可能であることがわかったが、文脈維持や内容の深さが不十分であり、台本に至っては「会話のようなやりとり」が限界であった。70B（700億パラメータ）クラスになると文脈に深みは出るものの、Ryzen AI 7 350 では現実的な実行速度を得ることができなかった。

本年度のプロジェクトでは生成AIを用いた完全なコンテンツ自動生成に向けての基礎的な情報収集および開発プラットフォームを構築することができたものの、実用レベルには達していない。従来のシステム開発の場合にはプログラミングによって厳密に定義できる部分も多いが、生成AIの場合には、自然言語によるプロンプトを挟むために不測の応答が発生したり、モデルごとによって挙動が異なるなど、自動化システムに組み込むことが難しい面がある。その一方で、プロンプトの改善やプロンプトの指示出しのロジックを改良することで、反応速度を向上させたり、応答内容の劇的な改善に期待できる面もある。そうした観点から、今後は完全に自動的に音声ドラマコンテンツが生成できるようなシステムの開発を継続的に続けていきたい。

令和7（2025）年度芸術文化観光学研究プロジェクト報告書

1. プロジェクト名 離島文化の受容と創造：三島村にみる観光と芸術文化の交錯

2. 代表者氏名 崔 光雄

3. 分担者氏名 藤本 悠

井原 麗奈

4. プロジェクトの概要

本研究は、地域における外部文化の受け入れと、その媒介としての芸術文化と観光の役割とあり方を検証することを主な目的とし遂行された。研究対象地としては、鹿児島県の離島である竹島、硫黄島、黒島から構成される三島村を選定した。一般的に離島は、外部との交流が困難であることから、独特な文化が形成・継承され、それが観光資源として機能する。その反面、三島村は外からの文化を積極的に受け入れ、それを観光の資源として活用しており、離島の中では特殊なケースであると言える。そしてその「特殊性」と、受け入れてきた文化の多くが「芸術文化」であることや、「観光」への活用、さらに外部の文化やステークホルダーとそれを受け入れてきた地域住民との関係性という意味では「観光の持続可能性」という側面においても、多様な学術研究の価値がある。しかしながら、これらにフォーカスした学術研究は数少ない上に、三島村を対象とした研究はほぼ皆無に等しいことが現状である。本研究は、上記を踏まえた上で離島観光・人文地理・伝統芸能の専門家が協働し、外部文化の受容が地域づくりにおいて、どのように影響したかについて探った。

5. 成果の報告

三島村では、外からもたらされた文化を排除するのではなく、積極的に受け入れ、自分たちの文化として融合・定着させる柔軟性と適応力がある。これは偶発的な現象ではなく、村の風土や人々の姿勢、そして行政的な方針も影響した結果であると読み取れる。

象徴的な例が、ジャンベの受容と定着である。ジャンベを教えるママディ・ケイタ氏は、ただ演奏技術を教えるだけでなく、その背後にあるスピリットや文化的価値も含めて伝えており、村側も単なる一時的な流行としてではなく、これを「村の太鼓」にすると明言し、正式に取り入れていった。

このプロセスは、すでに村に存在していた伝統芸能——たとえば「メンドン」や「盆踊り的な祭り」との共存によっても支えられている。外部から来た研究者が、「江戸時代に本土から来たような踊りと、近代的な面ドン、そしてアフリカ由来のジャンベが不思議に混ざっている」と述べているように、三島村では異なる文化要素が並存し、それぞれの要素が互いに干渉しすぎることなく共鳴的に存在している。

このような文化の多層性と受容性は、すべての離島に見られる特徴ではない。むしろ、他地域の離島では「外からの文化を排他的に排除する傾向」が強い場所もあり、受け入れに消極的な例も少なくない。対照的に三島村では、「文化が混ざり合い、育っていく」土壤があるとされ、それは村の気質や社会構造と深く関係しているように見える。

また、文化的な選択や取捨に際して、単なる「新しさ」ではなく、「人間性」が重視されている点も注目される。ジャンベを受け入れるきっかけとなったママディ氏について、村の関係者は「人間性があった」「周囲が自然に受け入れていった」と述べており、音楽の技術や形式だけでなく、その人物がどう島に関わるかが重視されたことがわかる。

さらに、村の子どもたちがジャンベを通じて世界とつながる経験を重ねる中で、「世界の人々と一体になれる」という感覚が育っており、これも文化の定着を促進する重要な要素となっている。村の内外を隔てる「壁」が、文化や芸術を通じて取り払われる過程が、三島村では自然に起きている。このように、三島村における文化受容は単なる導入やコピーではなく、「自分たちのもの」として昇華していく力がある。それは地理的な孤立性を逆手に取るような、内発的な文化発展のモデルとも言え、他地域にとっても示唆に富む在り方である。

令和7（2025）年度芸術文化観光学研究プロジェクト報告書

1. プロジェクト名 広域で展開される地域芸術祭の持続可能性に関する比較研究

2. 代表者氏名 荒木 利雄

3. 分担者氏名 大野 はな恵

崔 光雄

4. プロジェクトの概要

地域芸術祭は、地域独自の資源を活用して芸術表現を展開しながら、観光体験や地域マネジメントとも交差しながら、重要な地域経済や地域コミュニティの活性化のための多様なアクターによる実践の場となっている。しかし、持続可能な運営体制の構築や地域社会との協働のあり方には、なお多くの課題が残されている。そこで、本プロジェクトは、こうした現状を踏まえ、芸術、観光、経営の視点を横断的に結びつけながら、地域芸術祭における芸術表現・観光体験・地域マネジメントの交差と持続可能性を検討する萌芽的研究を推進することとした。具体的には、地域芸術祭の中心事例として2025年開催の国際芸術祭BIWAKOビエンナーレ（以下「BIWAKOビエンナーレ」という）を取り上げ、豊岡演劇祭など他地域事例との比較も行い、将来的な応用研究や理論枠組みの形成につながる基盤づくりを目指した。

5. 成果の報告

萌芽的研究であり、現時点ではまだ十分な成果とは言えないものの、現時点で次の知見を得ることができた。

経営学を専門とする荒木は、BIWAKOビエンナーレ地域特有の資源を活用した多様なアクターによる価値共創やアントレプレナーシップの視点から、BIWAKOビエンナーレの視察並びにBIWAKOビエンナーレ実行員会委員へのインタビュー調査、そして徳島県神山町のアートインレジデンスを起点とした地域活性化の取組に係るインタビュー調査を実施した。これら2つの事例では、共通点として、いずれも中心的な役割を果たす人物が、アントレプレナーシップを発揮しながら、地域アクターである地方自治体、地域住民、地域おこし協力隊、海外アーティストなど巻き込み、相互作用しながら新たな価値を創造すると共に、持続可能な事業モデルを構築している点を挙げるができる。しかしながら一方で、中小企業の承継問題と同じように、次世代へのバトンタッチに課題があることも明らかになった。

芸術文化を専門とする大野は、芸術祭におけるアーティストの地域関与が創作に与える影響の解明を目的として、BIWAKOビエンナーレの現地視察およびアーティストへのインタビュー調査を実施した。分析にあたっては、英国や豪州の文化価値評価指標「Culture Counts」を参照し、創り手の視点から内的変容や地域との関係性を質的に捉えることに重点を置いた。調査を通じて、アーティストが地域の文化資源に深く関わることでインスピレーションを得て、その土地ならではのサイトス

ペシフィックな作品を生み出すプロセスが明らかになった。また、主催者が地域とアーティストをつなぐ役割を担うことが、こうした創造的変容を促す上で重要な鍵となっていることも示された。

観光分野を担当する崔は、ステークホルダー理論を用いて、中心事例であるBIWAKOビエンナーレの観光面での持続可能性を模索することを心がけた。その視点から、BIWAKOビエンナーレの視察およびステークホルダーへのヒアリング調査、比較群として地域芸術祭（豊岡演劇祭、瀬戸内国際芸術祭）への視察を遂行した。BIWAKOビエンナーレに関しては、多様なステークホルダーが協同し成立してはいるものの、一部のステークホルダーに一方的に依存するような運営は持続可能性の観点より重大な課題であることが明らかになった。また、観光まちづくりの側面から、先進事例といえる瀬戸内国際芸術祭と比較すると、観光商品の開発および売り方や、地域住民の関わり方や関係性の面では改善の余地があることが明らかになった。