

平成 30 年 6 月 27 日現在

機関番号：32414

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2013～2017

課題番号：25501013

研究課題名(和文) 観光まちづくり活動におけるファシリテーター型リーダーの育成に関する実証研究

研究課題名(英文) Empirical Study on the Fostering of Facilitative Leadership in Tourism Town Planning Activities

研究代表者

大西 律子 (ONISHI, Ritsuko)

目白大学・社会学部・教授

研究者番号：50337630

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,900,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、観光まちづくりリーダーの量的・質的拡充を最終目標に、地域で導入可能な「リーダー育成プログラム」の開発を目指している。具体的には、観光まちづくりリーダーに必要不可欠な、「ファシリテーション能力」(関係主体間の意見調整を権威により図るのではなく、主体の多様性を尊重し、異なる意見をオープンに引き出し、コンセンサスを築き、創造的な問題解決を促す力量)に着目し、1)当該能力の育成に主眼をおくプログラムを、「観光・まちづくり教育や他領域の知見」「国内で実績のある観光まちづくりリーダーの実践知」を活用して開発し、2)その試験的運用によって妥当性を検証し、プログラムのプロトタイプ化を目的としている。

研究成果の概要(英文)：This study aims to develop a “Leadership Fostering Program” which can be introduced by regions, so as to enhance tourism town planning leaders not only quantitatively but also qualitatively. Specifically, it focuses on “the facilitation skills” (i.e. an ability to adjust opinions of relevant actors not by power, but by respecting the diversity of actors, listening to various opinions without prejudice, and trying to draw out honest opinions to encourage consensus building and creative problem solving), and attempts to 1) develop a program focusing on the fostering of the said skills based on what we have learned from tourism town planning studies and the other fields and by utilizing the practical wisdom of experienced and successful tourism town planning leaders in Japan, and 2) verify the validity of the program through its experimental operation, and develop a prototype of the program.

研究分野：地域計画・まちづくり、観光まちづくり、まちづくり学習

キーワード：観光まちづくり まちづくり学習 リーダー育成 市民参加 ファシリテーション ワークショップ
アクションリサーチ 映像アーカイブ

1. 研究開始当初の背景

近年、我が国の多くの市町村では、少子高齢化や産業空洞化等の影響により、人口減少が加速しており、地域再生の有用な一手段として、観光まちづくり(住民が主体的な役割を發揮しながら魅力的な地域創造を図り、その結果当該地域へ域外者が訪れる循環の構築)を視野に入れた地域マネジメントへの関心が高まっている。こうした動向は、国が、「観光立国」を主要な政策課題に据えている現状とも相俟って、いわゆる既存の「観光地ではない地域」や、これまで「観光に重点を置いてこなかった地域」においても顕著となっている。これらの地域が他地域との差別化を図りながら創造的かつ持続的に観光まちづくりを展開していくためには、「中心的担い手」(特に、観光まちづくりに付随する協働活動 合意形成・問題解決等 を支援・促進する役割を担う「ファシリテーター型リーダー」)の育成が緊要な課題である。国も、「観光地域づくり人材育成ガイドライン」の策定(平成24年)等を通じて、観光地づくりの中心的担い手に求める知識・スキルの特定化を図り、その中で、リーダーシップ、協働、合意形成、コミュニケーション等の、いわゆる「ファシリテーション機能に集約されるスキル」に注目し、その重要性を唱えている。しかしながら、同ガイドラインでは、当該スキルについては抽象的な枠組みレベルの提示に留まっており、その育成に関する具体的手法(プログラム等)の検討には至っていない。他方、観光まちづくりの中心的担い手を切実に求めている地域では、個々に経験的あるいは他地域での取り組みを手掛かりに単発的かつ脈絡なく人材育成を担っているケースが殆どで、理論的裏付けに伴う効果的な人材育成の仕組みや仕掛けの検討までには手が及んでいない。こうした背景には、現場の財政・人的基盤の制約があるのに加え、観光まちづくりを効果的に推進するリーダーの能力・資質に着目した学術的論究や、それらの育成を支援するプログラム開発に資する実証研究の遅れがあると考えられる。

2. 研究の目的

上記を背景に、本研究は、観光まちづくりの現場で実効性をもって合意形成や問題解決等を中心的に担うリーダーを、「ファシリテーション能力」(関係主体間の意見調整を権威により図るのではなく、主体の多様性を尊重し、異なる意見をオープンに引き出し、コンセンサスを築き、創造的な問題解決を促す力量)に焦点を当てて育成するプログラム開発を目指している。具体的には、1)内外の観光まちづくり及び隣接領域でのファシリテーション能力の有用性や当該能力育成に関する知見と、国内の観光まちづくりリーダーが経験的に蓄積している協働活動に関わる実践知を整理・検討した上で、2)観光まちづくりリーダーに求められるファシ

リテーション能力の育成に適したプログラム(Facilitative Leadership Fostering Program:以下、「FLFP」と呼ぶ)を、実証実験を交えて開発し、プロトタイプを提案することを目的とする。

なお、本研究は、申請者らがこれまでに公的資金を得て継続してきた「まちづくりの担い手育成の体系化」に関する実証研究から得た知見(「まちづくりの担い手育成には段階に応じたプログラム提供が重要」、「プログラムの効果的運用には学習環境や効果測定システムの整備が不可欠」等)に基づき着想されており、従来の研究成果を、さらに発展的に継続させていく狙いもある(図1)。

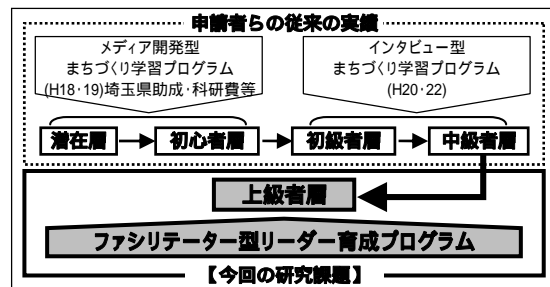


図1 申請者らの従来の研究実績と今回の研究課題

3. 研究の方法

本研究は4段階から構成している。各段階の研究課題と方法は次の通りである。

ステップ1では、内外の観光まちづくり及び隣接領域の既存文献から、1)ファシリテーション能力の有用性や当該能力の育成に関する理論・知見、2)それに則ったプログラムの実践例(カリキュラム、テキスト、学習課題、指導環境、効果等)を収集・整理する 方法：文献研究。

ステップ2では、1)国内の観光まちづくりリーダーを対象に、「実際に体験した協働活動」や「リーダーとしての実践知を得るまでの熟達過程」等に着眼したオーラルヒストリー方式のインタビュー調査を行い、2)採取した質的データの分析から、リーダー共通にみられる、協働活動(合意形成、問題解決等)上の課題、協働活動実践知の熟達過程とその契機(経験・学習等)の抽出・体系化を試み、3)FLFPのパイロット版を、枠組み、学習課題、テキスト、指導体制、効果測定システムを内包する形で開発する。同時に、FLFPに関心を寄せている観光まちづくりを標榜する地域を選定し、実証実験の準備を進める 方法：オーラルヒストリー方式のインタビュー調査、研究チームでの検討。

ステップ3では、1)観光まちづくりにおけるFLFP(パイロット版)の試験的運用を行い、全工程を参与観察する、2)上記で得た質的データを、主に学習効果の観点から分析し、パイロット版の改訂を図る、3)再び、FLFP(改訂版)の試験的運用を行い、全工程を上記1)同様、参与観察する、4)上記で得た質的データを、上記2)の観点に加え、運用の観点からも詳細に分析し、プロトタイ

FLFPに資する論点を抽出する 方法： FLFP (パイロット版・改訂版)の全工程に関する音声・ビデオリサーチ、 学習者に対する質問紙及びヒアリング調査、 全工程で入手した多様な質的データ(表1)の分析・検討。

ステップ4では、2回にわたる実証実験結果を踏まえ、FLFPのプロトタイプ化を図るとともに、運用時に活用する映像やテキストを制作し、パッケージとして提案する 方法： FLFPの運用想定主体<行政・NPO等>からの意見聴取、ステップ3までの総括的検討、メディア(テキスト・映像)制作。

表1 FLFPの実証実験で入手したデータリスト

講座運用記録	講座設計プロセスの音声データ 講座運用プロセスの音声データ(第1~5回) 講座運用プロセスの映像データ(第1~5回)
学習者作業課題	講座中作業課題(第1~3回) 講座終了後持ち帰り課題(第1~5回) ファシリテーション実習準備課題(第3回)
学習者成果品	ファシリテーション実習課題(第4回) 講座終了後のエッセイ課題
アンケートデータ	事前アンケート 振り返りアンケート(感想・要望)(第1~5回)
スタッフ作成データ	講座準備打ち合わせ音声データ(全10回) 講座終了後打ち合わせ音声データ(全5回) 学習者個々のカルテ(観察メモ、講評メモ)

4. 研究成果

本研究の主な研究成果は次の4点である。

(1)成果 : FLFP 開発のための知見整理

最初に、FLFPの開発に資する知見を得る目的で既存文献のレビューを行った。

「観光×教育(学習)」をタイトルに含む論文は1950年代から存在しているが、2000年代に至るまでは、社会教育及び学校教育的視点からの論考が殆どである。その後、市民の観光まちづくりへの参画が求められるようになって以降も、研究対象は専ら地域や学校教育における観光まちづくり学習の実践報告が中心で、学習プログラム自体の体系化に向けた基礎研究は僅かに拙稿があるのみで、殆どなされていない。総じて、観光まちづくりの担い手に求められる能力・資質に着目した学術的論考や、その育成に資する実証研究は蓄積に乏しいといえる。加えて、ファシリテーション能力の育成に関する研究は、古くは1970年代に、特殊教育やリハビリテーション分野で見られるようになる。その後は、保健医療、保育、教育等の分野において、グループワーク・体験・協働・プロジェクトの概念を導入した学習プロセスや、現場の課題解決プロセスにおいて、当該能力の有用性への関心が高まったこととも相俟って、研究対象化されていき、現在に至っている。ビジネス分野では、2003年頃からプロジェクトマネジメント等の実務面での論考によって当該能力への注目が集まり、経営、情報等の分野においても扱われるようになる。また、まちづくり分野では、近年の市民参加型活動の増加に伴い研究対象化されるようになるが、僅かしかなく、概ねファシリテーションの機能と役割の重要性に着目した実践研究が中心で、当該能力の育成プログラムの体系化や開発等を学術的に扱った実

証研究は殆どなされていない。

上記のレビューを通じて、FLFPの開発に活用可能な知見(大西らにより提案された「学習者の段階を捉える枠組み:図3(次頁)」、「観光まちづくり学習の設計枠組み:図2」)、堀らにより提示された「ファシリテーション能力やその基本となる対話を捉える枠組み:図3¹及び図4²」)が見出された。

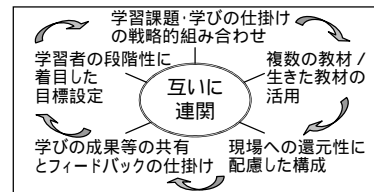


図2 観光まちづくり学習設計枠組み

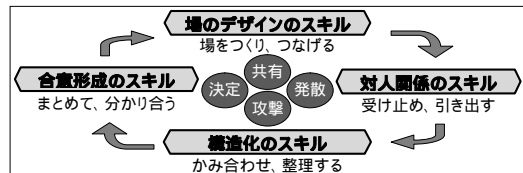


図3 FLFPで援用可能なファシリテーション能力の枠組み

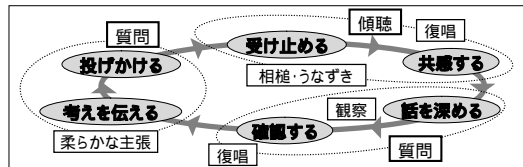


図4 FLFPで援用可能な対話の枠組み

(2)成果 : FLFP 開発のための観光まちづくりリーダーの協働上の課題抽出と体系化

次に、国内で実績のある観光まちづくりリーダーに対するオーラルヒストリー方式によるインタビュー調査を行い(北海道、岩手、栃木、埼玉、山口を拠点とする10名)、その分析結果から、協働活動上の課題、協働活動の実践知の熟達過程とその契機(経験・学習等)の抽出・体系化を試み、その過程で、FLFPの開発に資する有用な論点(表2)が見出された。

表2 インタビュー調査から抽出された有用な論点(一部抜粋)

コミュニケーション	●スタッフや外部関係者とのディスコミュニケーション(改善のための「傾聴」が課題) ●立場・役割を超えた組織外コミュニケーション(復唱等で「共感ポイント」を見極めることが課題)
組織マネジメント・役割分担	●スタッフ・後進の育成(質問・観察等を通じて、スタッフの目標設定を誘導・支援することが課題) ●スタッフ・後進の潜在能力の見極め・発掘(質問・観察を通じて潜在能力を発掘し、役割分担化することが課題)
団体への働きかけ、意見調整・合意形成	●関係団体との連絡調整・交渉(柔らかい主張と質問等により、活動の趣旨や思いを伝える難しさ) ●複数団体による連携事業における合意形成(観察・復唱等により他団体との意見の隔たりの調整が課題) ●行政や各種団体との「ミッション・目標/相互の役割」等の合意(柔らかい主張と質問等による調整が課題)
プロジェクトの立ち上げや継続	●関係者間での新しい取り組みへの抵抗感の払しょく、理解の共有(ファシリテーショングラフィック、枠組み等の導入が課題) ●プロジェクト進捗過程における、関係者間での「考え・思い」「スタンス・意欲」の共有(「まとめて分かち合う」、「コンフリクトマネジメント」、「フィードバック」等の難しさ)

(3)成果 : FLFPの基本枠組みの検討・設定

上記の(1)(2)を援用して設計したFLFPのパイロット版と、その結果を踏まえて調整した改訂版の実証実験(H27年9月~翌1月:NPO法人セカンドリーグ埼玉等の協力を得てリーダー候補10名で運用、H28年2月~3月:戸田市・地域力発掘サポートネットの協力を得て、リーダー候補15名で運用)の参与観察結果を総合的に考察・検討した上で導出された「FLFPの基本枠組み」(5点)

は次の通りである。

学習者の段階性・目標：【学習者の段階】は、表3の中級・上級層に相当する「観光まちづくりのリーダー及び候補者」とする。【学習目標】は、当該層の共通課題である「ファシリテーション能力（具体的には図3(既出)の「場のデザイン・対人関係・構造化・合意形成」の4つ力の基礎となる、図4(既出)の「受け止める 共感する 話を深める 確認する 考えを伝える 投げかける」から構成されるファシリテーションサイクルを駆使する力：以下、「FL対話力」と呼ぶ)を観光まちづくりの協働活動に資する形で養成することに設定する。

表3 まちづくり学習者の段階を捉える枠組み

段階	初心者	初級者	中級者		上級者
	1	2	3	4	5
習得内容	おぼろげにまちを知る受身	視点を持って、まちを確実に知るリテラシー獲得	まちを体系的に知り、問題発見できる企画・提案技術獲得		まちづくりプロデューサー-テーマ別の知識充実
まち知識	おぼろげにまちを知る受身	視点を持って、まちを確実に知るリテラシー獲得	まちを体系的に知り、問題発見できる企画・提案技術獲得		まちづくりプロデューサー-テーマ別の知識充実
まち意識	気づくレベル	興味・関心レベル	愛着・批判レベル	提言レベル	テーマに沿った活動を指導力・説得力・調整力を持って実践・展開
まち行動	一歩外へ出る	指示されながら動く	見様真似で主体的に動く	指導・説得・調整できる	

学習課題・学びの仕掛け：【学習課題】は、観光まちづくりの現場で活用し得る、1)ファシリテーションの基礎知識の習得、2)FL対話力養成ケーススタディ(以下、「CS」と呼ぶ)、3)FL対話力養成実習、から構成する。【学びの仕掛け】は、上記3点とも、「複数・協働型」の学習装置(ワークショップ:以下「WS」と呼ぶ)を中核に据える。加えて、振り返りシートや個別課題等の「単独・自律型」の学びの仕掛けも導入し、両者の融合による相乗効果を図る。

複数の教材/生きた教材の活用：【テキスト】は、の学習課題に沿って、1)ファシリテーションの基礎知識解説編、2)FL対話力養成CSの論点解説編、3)FL対話力養成実習の手順解説編、から構成する。【映像教材】は、FL対話力の実践的習得を支援する観点から2種用意する(1)FL対話力に優れた観光まちづくりリーダーによる協働活動の映像:CS用、2)FL対話力養成実習過程の学習者の様子を撮影した映像:講師助言用・WS用)【ロールモデル】は、学習環境下に観光まちづくりリーダーを招聘し、学習者のFL対話力養成実習の「対話対象」として機能させる。また、そこで「モデルから語られる協働の実践知」は教材としても活用する(図5)。

現場への還元性に配慮した構成:FL対話力養成実習では、学習者が、自身が関わっている観光まちづくり活動の協働上の課題を題材にロールモデルと対話を進めるプロセスにおいて、課題解決に向けた知見や具体的方策を見出し、それを現場へ還元・応用できるよう、「学び」と「現場」の接続に配慮する。

学びの成果の共有とフィードバックの仕掛け:FLFPでは、学習者が相互に「現場の課題」や「学びの成果」を共有し、フィードバック(成果や課題への解説・助言)を受けら

れる仕掛けを導入する。具体的には、WSプロセスにおける学習者と講師・ロールモデル等との対話・反応等を撮影し、当該映像を次回の学習時に再生し(本人の許可を得た範囲)、映像により学習者個々のCSを行うことで、1)自らのFL対話力の課題や改善点を客観視する段階と、2)講師陣からの助言やWSでの気づきを受容・咀嚼する段階、の2段階を踏ませる構成とする。

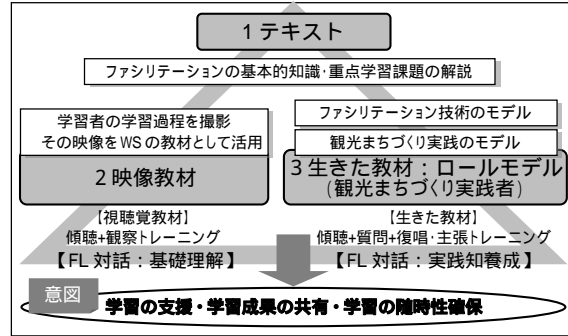


図5 FLFPにおける教材の立体的組み合わせ

(4)成果:FLFPのプロトタイプ的设计・提案 前述したFLFPの基本的枠組み(5点)と2回の実証実験結果を総合的に考察した結果を踏まえて設計されたFLFPのプロトタイプは次の通りである。

FLFPの基本フローと学習要素の構成

FLFPの基本フローと学習要素の構成は表4の通りである。全体は5回のステップ(講座)から設計され、各回ともイントロダクション、協働型学習(WS)、自律型学習(個人ワーク)、総括から構成される。

表4 FLFPの構成とフローのプロトタイプ

	イントロダクション	ワークショップ(WS)	個人ワーク・総括
第1回 [240s] ↓ [50s]	1.スタッフ紹介 2.記録の説明 3.テキストの確認 4.講座の目的・概要 5.本日のメニュー	1.自己紹介WS 2.映像を使ったCS(観光まちづくり事業編1) 3.スライドを使ったCS(観光まちづくり市民編2) [170s(休憩10s含む)]	1.個人ワーク(次回WSへの質問作成) 2.本日の総括 3.次回予告 4.アンケート [20s]
第2回 [240s] ↓ [10s]	1.テキストの確認 2.本日のメニュー	1.映像を用いた前回講座の振り返り 2.映像を使ったCS(観光まちづくり事業編2) 3.スライドを使ったCS(観光まちづくり市民編2) [180s(休憩20s含む)]	1.個人ワーク 2.本日の総括 3.次回予告 4.課題説明 5.アンケート [50s]
第3回 [240s] ↓ [10s]	1.テキストの確認 2.本日のメニュー	1.FDサイクル実習準備(振り返りWS) 2.FDサイクル実習準備(観光まちづくり事業編) 3.FDサイクル実習準備(次回FDサイクル実習準備シート作成) [210s(休憩20s含む)]	1.学習者の感想 2.課題説明 3.アンケート [20s]
第4回 [240s] ↓ [25s]	1.テキストの確認 2.本日のメニュー 3.ゲスト紹介 4.学習者自己紹介	1.FDサイクル実習(観光まちづくりリーダー<ロールモデル>との対話) 2.FDサイクル実習(観光まちづくりリーダー<ロールモデル>との対話) [205s(休憩20s含む)]	1.次回予告 2.課題説明 3.アンケート [10s]
第5回 [240s]	1.テキストの確認 2.本日のメニュー 3.ゲスト紹介 [10s]	1.振り返りWS(前回WSの映像使用) 2.論点WS(前回WSの映像使用) [180s(休憩20s含む)]	1.学習者の感想 2.総括コメント 3.アンケート 4.連絡事項 [50s]

[x x s]は時間(分)、WSは「ワークショップ」、CSは「ケーススタディ」の略

最初の3回は、ファシリテーションの基礎知識・技術に対する理解を高め、習得するためのWS、観光まちづくりリーダーのFL対話力に関するCSから構成し、ロールモデルとのFL対話養成実習へ臨むための準備(題材設定・心構え等)を進める段階と位置づけ

る。第4回は、観光まちづくりリーダー（ロールモデル）を講座内へ招聘し、学習者とモデルとの対話を軸とする実習を通じて、FL対話力を実践的に養成する段階である。最終回では、上記の実習過程で学習者の許可を得て撮影しておいた映像を用いて、学習者のFL対話力の特徴や課題を見出しながら、改善点の実践的理解を促すとともに、講座全体の振り返りを通じて、観光まちづくりの現場でのファシリテーション能力の駆使・活用イメージを総合的に形成する段階である。

FLFPの重要段階における運用手引き

実証実験の結果から、FLFPの学習効果を高める鍵は、第4回目と第5回目であることが明らかになっている。4回目では、図6の通り、講師側は、学習者がモデルとのFL対話をより実践的に展開できるよう環境設定に配慮する（地域で実際に実施されるWSの環境を再現するのが原則）。加えて、予め学習者には対話の題材を、「自らが体験した観光まちづくりの協働事例（課題・悩み等）」に限定して設定するよう指導し、それらをモデルとの対話実習で十分に活用できる程度にまで咀嚼しておくよう周到な準備を誘導する。また、5回目では、講師側は事前に4回目の実習時に撮影した映像から、「学習者個々のファシリテーション（FL対話）上の課題・特徴」が表出されているシーンを論点別に抽出し、映像教材としてパッケージ化しておく必要がある（図7）。そして講師側は、それらを用いて個々の学習者に、ファシリテーション（FL対話）上の特徴・課題をありのままに理解させた上で、改善に向けた方策を、WSによって気づき・見出させ、納得・受容させるステップを段階的に踏ませるよう誘導する。以上が、FLFPの学習効果を最大化するための運用上の留意事項（一部抜粋）である。



図6 FLFPの実験体制・装置

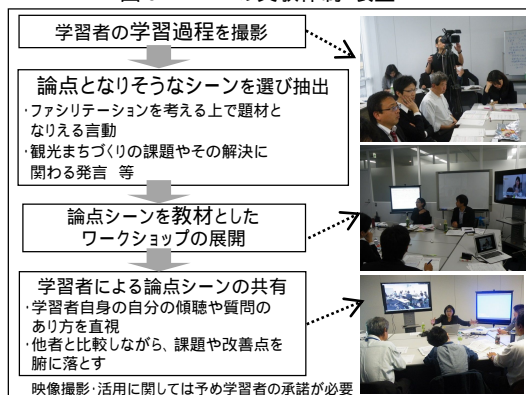


図7 FLFPにおける「映像教材」の制作・活用手順

FLFPで期待される学習効果

FLFPで期待される「学習効果」や「映像教材による振り返り効果」は、表5の通りである。実際の学習者からは、「FLFP」と「観光まちづくりの現場」との間に接続性（実践性・即効性）が十分に担保されている点において評価が高い。また、実習時の論点映像によって、本来であれば実体が見えにくい学習者の「ファシリテーション能力（FL対話力）」を視覚的に捉えられ、自らの当該能力のレベル（特徴や課題）を冷静に受容しながら、意欲的に次の段階へ進むことができる。自身のファシリテーション能力（FL対話力）を、実際の観光まちづくり活動にどのように還元・応用すべきかの具体的なイメージを形成し易い、等の評価も得ている。

表5 FLFPの学習効果(学習者からの評価を一部抜粋)

「自らのFL対話力への新しい気づき」を得る効果
<ul style="list-style-type: none"> ●深く聞く(傾聴する)姿勢を保つことの意義を実感 ●対話齟齬の実態を理解/傾聴・観察・復唱・質問の重要性確認 ●観光まちづくりの現場課題を題材とするため、即時応用が可能 ●全体を通じて、段階的にFL対話力が養成されたことを実感 ●実践型、実習型ゆえに学習と現場の接続感を実感
映像教材による振り返りの意義・効果
<ul style="list-style-type: none"> ●学習者が自らのFL対話力を実感し、改善を目指し易い ●FL対話の6段階の重要性を実感し、現場での応用イメージが広がる ●学習者全員の「ファシリテーション力」を視覚で共有しながら、相互のモチベーションアップを実感 ●講座の各段階を視覚的に振り返ることで、成果を冷静に確認でき、学習への継続意欲が高められる

また、FLFPでは、学習者が、ファシリテーション能力を段階的に高められると同時に、その実感を都度得られる効果が確認されている。図8は、学習者が、FLFPの5段階を経ながら、ファシリテーション能力をどのように変容させ、実感していくかをイメージ化したものである。

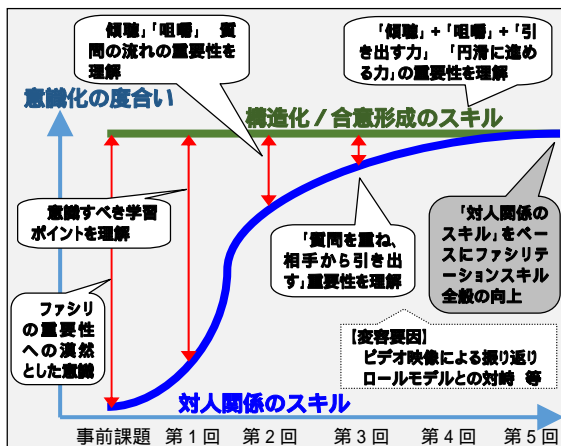


図8 FLFPにおける学習者の変容曲線イメージ

<まとめと今後の課題>

以上の通り、本研究では、観光まちづくりリーダーの量的・質的拡充を最終目標として、FLFP（ファシリテーション能力に着眼したリーダー育成プログラム）の開発を行い、その枠組み及びプロトタイプを提案を行った。

今後は、FLFPの周知と運用機会の促進が課題となるが、FLFPによって、観光まちづくりの中心的担い手のファシリテーション能力がより適切かつ実践性をもって養成され、当該能力を有した、いわゆるファシリテーター

型リーダーが各地の観光まちづくり活動のスムーズな牽引に寄与していくことを期待するものである。

<引用・参考文献>

- 1) フラン・リース、黒田由貴子他訳、ファシリテーター型リーダーの時代、プレジデント社、2002.2) 中野民夫他、ファシリテーション 実践から学ぶスキルとこころ - 岩波書店、2009.3) 堀公俊、問題解決ファシリテーター、東洋経済新報社、2011.等
- 大西律子らは、2004年の「女性のためのまちづくり学習プログラムの開発とその手法に関する実証的研究」(埼玉県男女共同参画推進センター共同研究)を契機に、観光・まちづくり学習の研究を重ねている
- 1) 保柳 睦美(1951)「社会科教育における観光の取り上げ方」、観光、35、pp.4-9、2) 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、No.8(2)、pp.1-8等
- 大西律子、富澤浩樹(2007)「観光まちづくり学習の基本設計に関する考察」、日本観光研究学会全国大会学術論文集、22号、pp.365-366 / 富澤浩樹、大西律子(2007)「観光まちづくりボランティア学習プログラムの試験的運用：活動に必要な基礎力養成を目指した学習スキームの導入と実践を中心として」、日本観光研究学会全国大会学術論文集、30、pp.13-16
- CINiiを用いて調査をした。「ファシリテーション and 養成(10件)」、「ファシリテーション and 教育(282件)」、「ファシリテーション and 学習(68件)」
- 1) 堀公俊、ファシリテーション入門、日本経済新聞社、p.52、2004.2) 堀公俊、今すぐできるファシリテーション、PHP ビジネス新書、p.102、2006.3) (株)日本能率協会マネージメントセンター(2003)「日本におけるファシリテーションの可能性を探る」、人材教育、No.15(10)、pp.86-89等
- CINiiを用いて調査をした。「ファシリテーション and 観光(1件)」、「ファシリテーション and まちづくり(13件)」
- 原口佐知子・上山肇(2015)「地域まちづくりに関する市民ファシリテーターの役割に関する研究：静岡県牧之原市でのファシリテーション導入の経緯と現状」、日本建築学会関東支部研究報告集、No.85(11)、pp.397-400等

5. 主な発表論文等

[雑誌論文](計7件)

- 1) 富澤浩樹、津々見崇、大西律子、イベント型観光まちづくりにおける担い手の参加意識に関する定性情報の収集と活用の試み—人形のまち岩槻まちかど雛めぐりを対象として、第29回日本観光研究学会全国大会学術論文集、pp.427-428、2014
- 2) 富澤浩樹、大西律子、津々見崇、生涯学習サポーター養成講座におけるまちづくり学習スキームの試験的導入に関する基礎研究—実際の地域活動への接続を意識した学習プログラムの設計・運用を対象に—、地域活性学会研究大会論文集F-1号、pp.1-4、2014
- 3) 富澤浩樹、大西律子、観光まちづくりボランティア学習プログラムの試験的運用—活動に必要な基礎力養成を目指した学習スキームの導入と実践を中心として—、第30回日本観光研究学会全国大会学術論文集、2015
- 4) 大西律子、富澤浩樹、津々見崇、官学協働による「まちづくり学習プログラム」の設計・運用に関する基礎研究 埼玉県戸田市におけるまちづくり活動への接続を視野に入れた学習プログラムの展開を中心に、地域活性研究、6号、pp.279-288、2015、査読有
- 5) 大西律子、富澤浩樹、観光まちづくりリーダーの養成を目的とした学習装置に関する基礎研究 協働活動の促進に有用なファシリテーション能力の養成に着目して、地域活性学会第8回研究大会論文集 pp.160-163、2016
- 6) 富澤浩樹、大西律子、観光・まちづくりの活動主体に有用な地域コミュニケーションアーカイブを活用した初心者向け「学びの仕掛け」の設計・実践を対象として、地域活

性学会第8回研究大会論文集、pp.251-253、2016

7) 富澤浩樹、大西律子、高久聡司、まちづくりの活動主体に有用なワークショップの運用に関する研究—ロールモデル映像教材導入の試み—、人工知能学会第1回市民共創知研究会研究報告、pp.1-6、2016

[学会発表](計8件)

- 1) 富澤浩樹、持続可能な観光まちづくりのための情報共有システムの検討—さいたま市岩槻区での取り組みから—、観光情報学会第10回いわて観光情報学研究会、2014
 - 2) 富澤浩樹、震災学習アーカイビングと復興ツーリズムに関する一考察、観光情報学会第18回いわて観光情報学研究会、2018 他
- * 雑誌論文の雑誌論文の1)~3)、5)~7)も学会にて発表済み

[図書](計5件)

- 1) 大西律子、富澤浩樹、観光まちづくり活動におけるファシリテーター型リーダー養成講座実録集：コミュニケーション・メソッド編
- 2) 大西律子、富澤浩樹、観光まちづくり活動におけるファシリテーター型リーダー養成講座実録集：ファシリテーター編
- 3) 大西律子、高久聡司、富澤浩樹、観光まちづくりリーダー研修テキスト：若者巻き込み手法編
- 4) 大西律子、高久聡司、富澤浩樹、観光まちづくりリーダー研修テキスト：スポーツ交流型まちづくり編
- 5) 大西律子、高久聡司、富澤浩樹、観光まちづくりリーダー研修テキスト：企画にチャレンジ編

[その他](計3点)

- 1) 観光まちづくりファシリテーター型リーダー養成講座「映像学習教材：ロールモデルとの対話に学ぶ」、2014-2015
 - 2) 観光まちづくりファシリテーター型リーダー養成講座「映像学習教材：思い(アイデア)を実現する段取りを考える一歩」、2016-2017
 - 3) 観光まちづくりファシリテーター型リーダー養成講座「広報用映像」、2016-2017
- (上記3点は、富澤浩樹制作、大西律子監修)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

大西 律子 (ONISHI Rituko)

目白大学・社会学部・教授

研究者番号：50337630

(2) 研究分担者

富澤 浩樹 (TOMIZAWA Hiroki)

岩手県立大学・ソフトウェア情報学部・講師

研究者番号：60348315

津々見 崇 (TSUTSUMI Takashi)

東京工業大学環境・社会理工学院・助教

研究者番号：40323828