

令和 7 年度 大学等と地域が連携して取り組む地域課題解決プロジェクト
(ふるさとミライカレッジ)

若者の視点を取り入れた観光コンテンツ開発プロジェクト

成果報告書

令和 8 年 3 月

京都府京丹波町

目次

1. プロジェクトの概要.....	1
1.1 背景	1
1.2 地域課題	1
1.3 プロジェクト及びフィールドワークの内容	2
1.4 目標とする地域の成果	2
2. プロジェクトの具体的成果.....	4
2.1 プロジェクトの成果サマリ.....	4
2.1.1 ビジョンの共有.....	4
2.1.2 主体形成.....	4
2.1.3 ネットワーク形成	4
2.1.4 学び・改善のプロセス.....	5
2.2 プロジェクトおよびフィールドワークの活動実績	5
2.2.1 観光導線再設計プロジェクト	5
2.2.2 観光動画制作プロジェクト.....	7
2.3 地域の成果と今後の展開.....	9
2.3.1 目標とする地域の成果に対する評価.....	9
2.3.2 今後の展開	10
3. プロジェクトの実施体制	11
3.1 プロジェクト体制の全体像.....	11
3.2 プロジェクト体制内の役割	11
4. スケジュール	12
5. プロジェクトを通じて得られた効果.....	13
5.1 地域における効果.....	13
5.1.1 プロジェクト前後の変化.....	13
5.1.2 得られた示唆.....	13
5.2 自治体における効果	14
5.2.1 プロジェクト前後の変化	14

5.2.2 得られた示唆	15
5.3 大学における効果	15
5.3.1 プロジェクト前後の変化	15
5.3.2 得られた示唆	16
5.4 学生における効果	16
5.4.1 プロジェクト前後の変化	16
5.4.2 得られた示唆	17

1. プロジェクトの概要

1.1 背景

京丹波町は、丹波栗・丹波黒豆・丹波牛などの農林畜産資源に恵まれ、年間 300 万人以上が訪れる道の駅「京丹波 味夢の里」を有している。一方で、利用者の多くは高速道路利用者による短時間の立ち寄りにとどまり、町内観光地への周遊や滞在に十分につながっていないという課題がある。府内唯一の鍾乳洞である質志鍾乳洞や琴滝などの自然資源、農業体験や地域食文化などの潜在的観光資源は存在するものの、町域の広さや資源の分散、プロモーション不足により十分に活用されていない状況にあった。加えて、観光施策は個別コンテンツの発信が中心であり、来訪者の行動変容を設計する視点が十分とは言えなかった。

加えて、町内には大学がなく、若者の多くが進学・就職を機に域外へ流出する状況が続いている。地域の持続性を考える上で、定住人口の増加だけでなく、継続的に関わる関係人口の創出が不可欠であったが、そのための受入体制や関与の導線は十分に整備されていなかった。一方、2023年に京丹波町役場の若手職員や移住者、地域住民が中心となりタウンプロモーション組織「京丹波イノベーションラボ」が発足(2025年に NPO 法人化)し、官民連携によるまちづくりの機運が高まりつつあった。また、2023年に開始した一橋大学との連携を通じて大学生が地域課題に関わる素地も形成されていた。

こうした背景のもと、本プロジェクトでは、道の駅京丹波味夢の里を起点とした観光導線の再設計と、大学生が仮説立案から実装・実証まで担う共創型モデルの構築を通じ、観光構造の転換と関係人口創出の両立を目指し実施した事業である。また、単なる調査や提案にとどまらず、実装と検証を組み込むことで、地域課題解決の再現性と持続性を高めることを目的としたものである。

1.2 地域課題

京丹波町の最大の課題は、豊富な地域資源を有しながら、それらが経済循環や関係人口の拡大に十分に結び付いていない点にある。年間 300 万人以上が訪れる道の駅「京丹波 味夢の里」は、西日本有数の集客拠点であるにもかかわらず、その多くが高速道路利用者の短時間滞在にとどまり、町内観光地への周遊や滞在消費へと波及していない。高速道路と一般道の物理的・心理的分断が存在し、来訪者の行動変容を促す導線設計が十分ではなかったことが大きな構造的課題である。

また、質志鍾乳洞や琴滝、丹波栗や丹波黒豆などの農林畜産資源といった強みを持ちながら、それらが統合的なストーリーや体験価値として提示されておらず、点在する観光資源が“線”や“面”として機能していない現状があった。観光は個別イベントや単発的な発信に依存する傾向があり、季節変動への対応力も弱く、とりわけ冬季は来訪動機が乏しいという課題が顕在化していた。

さらに、人口減少と高齢化の進行により、地域内で産業の担い手を確保することが難しくなっている。町内には大学がなく、若者は進学や就職を機に域外へ流出する構造が続いている。地域課題の解決に向けては、内部資源だけに依存せず、外部人材を巻き込みながら持続可能な体制を構築する必要があるが、その受入モデルや継続的関与の仕組みは十分に整備されていなかった。

このように、観光構造の未成熟、資源の分散、担い手不足という複合的課題を抱える中で、導線再設計と若者共創を同時に進める実装型アプローチが求められていた。

1.3 プロジェクト及びフィールドワークの内容

本プロジェクトは、道の駅「京丹波 味夢の里」を起点とした観光導線の再設計と、大学生が実装・実証まで関与する共創型モデルの構築を目的として実施した。単なる調査や提案にとどまらず、現地フィールドワークから試作、テスト、実証までを一体的に行うことで、観光構造の転換と関係人口創出の両立を図る設計とした。

まず、キックオフとして大学生、本事業のコーディネーターであるNPO 法人京丹波イノベーションラボの共同による町内フィールドワークを実施し、観光地視察、道の駅業務体験、関係者ヒアリングを通じて、味夢の里と町内観光資源との接続構造を分析した。分散する自然資源や食、担い手の活動を横断的に整理し、回遊仮説を構築。その成果をもとに、観光アプリの実機プロトタイプを開発し、スポット検索、モデルコース、地図、スタンプラリー機能を実装した。内部コンテンツは未整備部分を残しつつも、動作する試作段階まで到達した。

並行して、町内観光導線を可視化するドラマ風動画を企画・撮影。YouTube、Instagram、町 HP、道の駅サイネージでの発信を予定している。

さらに、冬季観光需要創出を目的に、地域 NPO と連携した酒蔵ツアーをテストマーケティングとして実施。京丹波町のファンクラブ会員、町民を中心に参加者38名を集客し、冬季限定性が来訪動機となることや、手段として主流ではなかった電車での来訪といった行動変化を確認した。

1.4 目標とする地域の成果

観光資源が点在する京丹波町において、流入拠点である道の駅「京丹波 味夢の里」を起点とした回遊型観光構造を形成するとともに、大学生や関係人口が継続的に地域課題解決に関わる共創型の地域モデルを確立することを目指している。

まず観光面においては、年間 300 万人が訪れる道の駅味夢の里を単なる立ち寄り拠点にとどめず、町内観光地への周遊や滞在へとつなげる導線設計を実装することで、地域内の消費拡大と観光価値の向上を図ることを目標とする。具体的には、観光アプリによる回遊支援、体験型コンテンツの開発、季節ごとの観光需要創出を組み合わせることで、分散する地域資源を「線」や「面」として機能させる観光モデルの構築を目指す。

次に、地域人材の側面では、大学生をはじめとする外部人材が地域課題の解決に関わる仕組みを整備し、単発の交流にとどまらない継続的な関係人口を創出することを目標とする。大学生が調査や提案にとどまらず、実装や実証まで担う経験を通じて地域との関係性を深め、将来的にはインターンや共同プロジェクトなど多様な形で関与が継続する循環を生み出すことを目指す。

さらに、行政・NPO・大学がそれぞれ役割分担する共創型の運用体制を確立することで、自治体単独では担いきれない地域課題解決の推進力を確保することも重要な成果であると考え。行政は全体設計や制度整備といった基盤的役割を担い、NPO は実践的な運営主体として地域活動を推進し、大学は知的資源と若者の力を提供する。この三者が連携することで、地域課題解決を継続的に実装できる仕

組みを形成することを目指す。

以上の取組を通じて、観光導線の再設計と関係人口の創出を両輪として、地域資源を活かした持続可能な地域経営モデルの構築を目標とする。

2. プロジェクトの具体的成果

2.1 プロジェクトの成果サマリ

2.1.1 ビジョンの共有

本プロジェクトでは、味夢の里を起点とした観光導線再設計をテーマに、大学生による町内フィールドワーク、観光アプリ開発、観光動画制作、それに伴う関係者との意見交換を通じて、地域の観光の将来像や課題認識の整理を進めた。

当初は、観光資源は存在するものの、それぞれが点在しており、どのように来訪者を町内へ誘導するかについて関係者間で明確な共通イメージが共有されていなかった。フィールドワーク結果や関係者間での議論を通じて、「味夢の里を起点に食・自然・人をつなぎながら町内を巡る観光導線を構築する」という方向性が整理された。その結果、食・自然・地域の人を一体的に見せる町のストーリーと、滞在・回遊型観光への転換イメージを関係者間で共有することができた。

本取り組みにより、観光資源を点ではなく線としてつなぐ将来像が具体化され、今後の観光施策を検討するための共通基盤を形成することができた。

2.1.2 主体形成

本プロジェクトでは、町内フィールドワークや観光アプリ試作、酒蔵ツアー実証などの活動を通じて、大学生が「調査する側」から「実装を担う側」へと役割を広げることができた。特に、観光導線の整理やアプリ機能の検討、実証イベントの企画補助などを担うことで、自ら考え、判断し、行動する機会が生まれた。

その過程で、学生が地域課題を自分ごととして捉えるようになり、参加した大学生が京丹波町のファンクラブである CLUB 京丹波へ登録し、うち1名がNPO インターンとして地域活動へ関わることとなった。また、地域側でも大学生と協働する経験を通じて外部人材や多様なアクション、アイデアを受け入れる意識が高まり、今後のプロジェクトを支える担い手の芽が生まれつつある。本プロジェクトは、単なる参加体験にとどまらず、地域に関わり続ける主体を育む契機となった。

2.1.3 ネットワーク形成

本プロジェクトでは、一橋大学、京丹波町、NPO 法人京丹波イノベーションラボが協働し、立場や分野を越えた協働関係を構築することができた。当初は接点の少なかった主体同士が、町内フィールドワークや実証イベント、オンラインでの情報共有(Slack 等)を通じて相互理解を深め、地域課題解決に向けた役割分担が明確になった。その結果、観光アプリ試作や酒蔵ツアー実証といった具体的な共同企画が実現し、大学・地域・行政が連携して実装まで進める協働モデルの基盤が整った。また、NPO 法人京丹波イノベーションラボが地域と大学をつなぐ中間的役割を担うことで、プロジェクト終了後も継続的に連携できるネットワークの持続性が高まっている。

2.1.4 学び・改善のプロセス

観光アプリ試作や酒蔵ツアー実証といった試行的取組みを実施する中で、仮説と実践を高速展開するデザイン思考によるアプローチを重視した。

月次定例会議を実施する中で、関係者間で振り返りや意見交換を行い、現地調査結果や参加者の反応をもとに、うまくいった点と改善すべき点を整理した。

例えば、酒蔵ツアーでは酒蔵解放という季節性、希少性や体験価値が来訪動機となり一定の成果が得られた一方、観光資源間の距離の遠さによる送客構造がネックとなり、町内観光導線設計の難しさが課題として浮かび上がった。こうした振り返りを通じて、地域課題を構造的に捉える視点が共有され、観光アプリの機能改善や季節別コンテンツの展開など次のアクションの方向性が整理された。本プロジェクトは単なる実施に留まらず、デザイン思考による課題解決の循環が回り始めた点に意義がある。

2.2 プロジェクトおよびフィールドワークの活動実績

2.2.1 観光導線再設計プロジェクト

(1) プロジェクトおよびフィールドワークの活動内容

1) 目的

年間約 300 万人が訪れる道の駅「京丹波 味夢の里」を起点としながらも、町内観光地への周遊や滞在に十分結び付いていないという地域課題を踏まえ、来訪者の行動変容を促す観光導線の再設計を目的としてアプリ開発を実施した。味夢の里は西日本有数の集客拠点である一方、その多くが高速道路利用者の短時間滞在にとどまり、町内観光地への回遊や地域消費につながりにくい構造となっている。本取組では、町内に点在する自然・食・人といった地域資源を結び付け、回遊型観光への転換可能性を検証するとともに、大学生が地域課題の調査だけでなく、企画・実装・実証まで担うことで、観光政策と若者共創を組み合わせた地域モデルの構築を目指した。

2) 活動方法・内容

大学生と地域コーディネーター合同による町内フィールドワークを実施し、観光地視察、道の駅業務体験、関係者ヒアリングを通じて、味夢の里と町内観光資源の関係性や来訪者動線や来訪者ニーズの現状を調査した。町域が広く観光資源が分散する地域特性を踏まえ、来訪者の回遊を促す導線仮説を整理した。

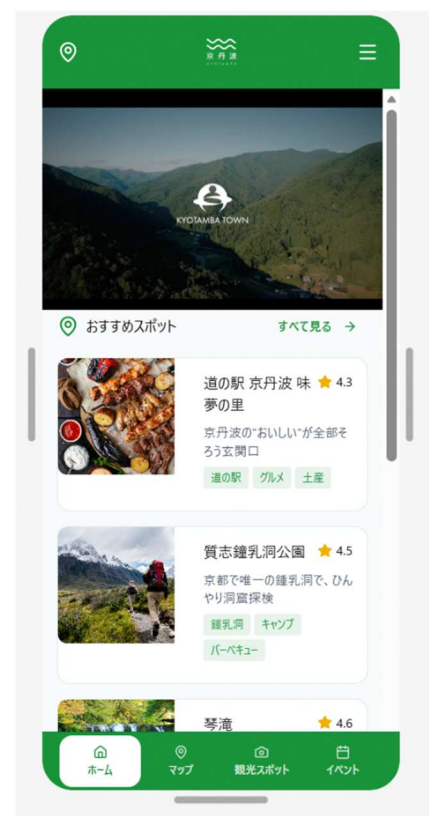
その上で、観光導線を可視化するツールとして観光アプリのプロトタイプ開発に取り組み、コーディネーターによる検証を踏まえて、スポット検索、モデルコース、地図表示、スタンプラリー機能を実装できる設計とした。アプリの企画・設計は大学生が主体となって進め、現地調査で得た情報をもとに観光スポットの整理やモデルコースの検討を行った。また、導線仮説の検証を目的に、冬季観光需要創出のテストマーケティングとして酒蔵ツアーを実施した。

3) 活動の工夫点

本プロジェクトでは、調査や提案にとどまらず、実装と実証までを一体的に進める点を重視した。大学生によるフィールドワークで得た知見をもとに観光アプリ試作を行い、その導線仮説を実証イベントで検証することで、デザイン思考を基にしたプロジェクト設計とした。また、テストマーケティングとして実施した酒蔵ツアーでは、関係人口プラットフォームである CLUB 京丹波の会員を中心に参加者を募ることで、地域外からの来訪者の反応を確認するとともに、関係人口が地域と接触する機会を創出した。

(2) プロジェクトおよびフィールドワークの活動結果

観光アプリについては、観光導線を可視化するデジタルツールとしてプロトタイプを作成し、機能設計および動作検証を行った。試作アプリについてはNPO メンバーによる動作確認を実施。また、冬季観光コンテンツ実証として実施した酒蔵ツアーには 38 名が参加し、酒蔵見学や試飲、地域食材を活用した体験を通じ、参加者アンケートでは満足度の高い評価が得られた。参加者の中には電車で来訪する事例も見られ、冬季限定体験が来訪動機となり得ることが示唆された。



(3) プロジェクトおよびフィールドワークの成果

本プロジェクトを通じて、味夢の里を起点とした観光導線再設計について、構想段階から実証段階まで検討を進めることができた。さらに、大学・行政・地域が協働しながら地域課題の調査、企画、実装、実証までを行う共創型の取組モデルが形成され、今後の観光施策や大学連携事業の基盤となる成果が得られた。

2.2.2 観光動画制作プロジェクト

(1) プロジェクトおよびフィールドワークの活動内容

1) 目的

本プロジェクトは、京丹波町の観光資源を映像コンテンツとして可視化し、町の認知度向上と観光プロモーションの基盤を整備することを目的として実施した。京丹波町には豊富な食資源、質志鍾乳洞や琴滝などの自然資源、農山村の風景や地域の人々の営みなど、多様な魅力が存在している。しかし、首都圏を中心とした都市部においては京丹波町そのものの認知度が十分に高いとは言えず、観光地としての存在が広く認識されているとは言い難い状況があった。また、地域資源は豊富である一方で、それらが一体となった観光体験として外部に発信される機会は限られており、京丹波町を訪れることで得られる魅力や時間の過ごし方が十分に伝わっていないという課題があった。

こうした状況を踏まえ、本取組では地域資源を組み込んだストーリー性のある観光動画を制作し、京丹波町を旅する体験を視覚的にわかりやすく提示することで、町の認知度向上と観光関心の喚起を図ることを目指した。

2) 活動方法・内容

動画制作にあたっては、まず大学生を中心に町内の観光資源や地域の魅力を調査し、京丹波町を訪れる体験をどのようなストーリーとして表現するかを検討した。その結果、親と子(大学生)がそれぞれ京丹波町を旅する中で観光資源や地域の魅力に触れ、その体験を通じて互いの会話が生まれていくという物語構成の動画を企画した。

撮影は大学生が主体となって企画・進行し、NPO 法人京丹波イノベーションラボが撮影サポート、技術的助言、撮影地との調整などのバックオフィス業務を行いながら制作を進めた。撮影は町内の観光資源を巡る形で実施し、京丹波町を訪れることで体験できる魅力や地域の雰囲気映像として表現した。完成した動画は、YouTube や Instagram などの SNS、町ホームページ、道の駅のサイネージ等での発信を想定し、京丹波町の観光プロモーションに活用できるコンテンツとして制作を進めている。

3) 活動の工夫点

本プロジェクトでは、観光資源を単に紹介する PR 動画ではなく、京丹波町を旅する体験そのものを物語として表現することを重視した。親と子(大学生)がそれぞれ京丹波町を旅するストーリー構成とす

ることで、視聴者が大学生の視点に自然と入り込みやすい内容とし、京丹波町を訪れることで得られる体験や時間の価値を映像として伝えることを意識した。

また、大学生が主体となって企画や撮影に関わることで、都会の若者の視点から見た京丹波町の魅力を映像に反映させるとともに、地域側ではNPO 法人京丹波イノベーションラボが調整役として関わることで、大学生と地域が協働して観光コンテンツを制作する体制を構築した。これにより、地域資源を外部の視点から捉え直す機会を生み出すとともに、若年層にも伝わりやすい観光プロモーションの形を模索する取組とした。

(2) プロジェクトおよびフィールドワークの活動結果

親と子がそれぞれ京丹波町を旅するストーリーを軸とした観光動画の撮影を実施し、京丹波町の観光資源を体験として伝える映像コンテンツを進めている。動画制作の過程では、町内の観光資源をどのように組み合わせることで地域の魅力が伝わるのかを整理する機会となり、観光資源の見せ方や発信方法について新たな視点が生まれた。

また、大学生が主体となって企画・撮影に関わることで、地域資源を外部の視点から捉え直す機会となり、地域側にとっても自らの魅力を再認識する契機となった。



(3) プロジェクトおよびフィールドワークの成果

本プロジェクトを通じて、京丹波町の観光資源をストーリー性のある映像として整理し、地域の魅力をわかりやすく伝える観光プロモーションコンテンツの整備を進めることができた。ストーリー調の映像と

いう形で京丹波町を旅するイメージを提示することで、京丹波町という地域の認知向上や観光関心の喚起につながる発信基盤を形成することができた。

また、大学生が主体となって地域と関わりながら観光コンテンツを制作する取組を通じて、大学・NPO・地域が連携する新たな協働モデルを構築することができた。こうした取組は、今後の観光プロモーションや大学連携事業の展開においても活用できる経験となり、地域の魅力発信の新たな可能性を示すものとなった。

2.3 地域の成果と今後の展開

2.3.1 目標とする地域の成果に対する評価

本事業では、大学生と地域が協働して地域資源の再発見と観光コンテンツの創出に取り組むことで、地域の魅力発信の強化と関係人口の拡大を目標として実施した。

その結果、大学生が主体となって地域課題に向き合い、観光アプリ開発や観光動画制作など具体的な成果物を生み出すプロジェクトを実施することができた。これらの取組を通じて、地域資源を外部の視点から見直す機会が生まれ、町内関係者にとっても自らの地域の魅力を再認識する契機となった。また、プロジェクトに参加した大学生が CLUB 京丹波に参加し、そのうち 1 名が NPO 法人京丹波イノベーションラボのインターンとして継続的に地域活動に関わることとなるなど、プロジェクト終了後も地域との関係性が継続する動きが生まれた点は、関係人口創出の観点からも大きな成果である。

さらに、大学・NPO・地域事業者・行政が連携してプロジェクトを進める体制基盤が構築され、大学生の地域活動受入れに関する運営ノウハウや連携の枠組みが蓄積されたことも重要な成果である。

以上のことから、本事業は観光コンテンツの創出にとどまらず、大学生が地域に関わる仕組みづくりと地域内外の主体をつなぐネットワーク形成の面においても一定の成果が確認できた。

目標とする地域の成果(実施計画書)	達成状況・結果評価	
観光コンテンツの組成	○	地域課題に沿ったコンテンツの組成に着手できた
クラウドファンディングによる資金調達	×	事業化まで実装できず本事業期間中は未実施となった
実効的な観光導線の確立	△	プロトタイプまでは進めることができた
大学生の継続的な関与、地域との互恵関係	◎	地域 NPO へのインターンが実現するなど想定以上の関与が実現した
「若者がまちづくりに楽しく関われる町」としてのモデル事例の創出	○	本事業を知った他大学からの協業提案が増加するなど一定のモデルを創出できた

2.3.2 今後の展開

本事業を通じて、大学生が地域に入り込み、地域資源の調査や観光コンテンツの企画・制作などの活動に取り組むことで、地域と大学が協働して地域課題の解決に取り組む連携モデルの有効性が確認された。大学生にとっては、地域をフィールドとした実践的な学びの機会となり、地域にとっては外部の視点から地域資源や地域課題を見つめ直す契機となるなど、双方にとって意義のある取組となった。特に、大学生が主体となってプロジェクトを企画・実行する過程を通じて、地域の魅力を再発見する機会が生まれるとともに、地域の関係者との対話や協働を通じた新たなネットワークが形成された点は大きな成果である。

今後は、このような大学連携の取組を単発の事業として終えるのではなく、京丹波町における継続的な地域づくりの仕組みとして発展させていくことが重要である。まず、大学生が地域課題に取り組むフィールドワーク型のプログラムを継続的に受け入れる体制を確立し、地域を実践的な学びの場として活用する取組を拡充していく。観光、農業、地域産業、地域コミュニティなど、多様なテーマを対象に学生の研究活動や実践活動を受け入れることで、地域課題の整理や新たな地域資源の発掘につなげていくことが期待される。また、地域側においても大学生の受入れに関するノウハウを蓄積し、ヒアリング先の調整やフィールドワークの支援などを担うコーディネート機能を強化することで、大学と地域が円滑に連携できる体制を構築していく。

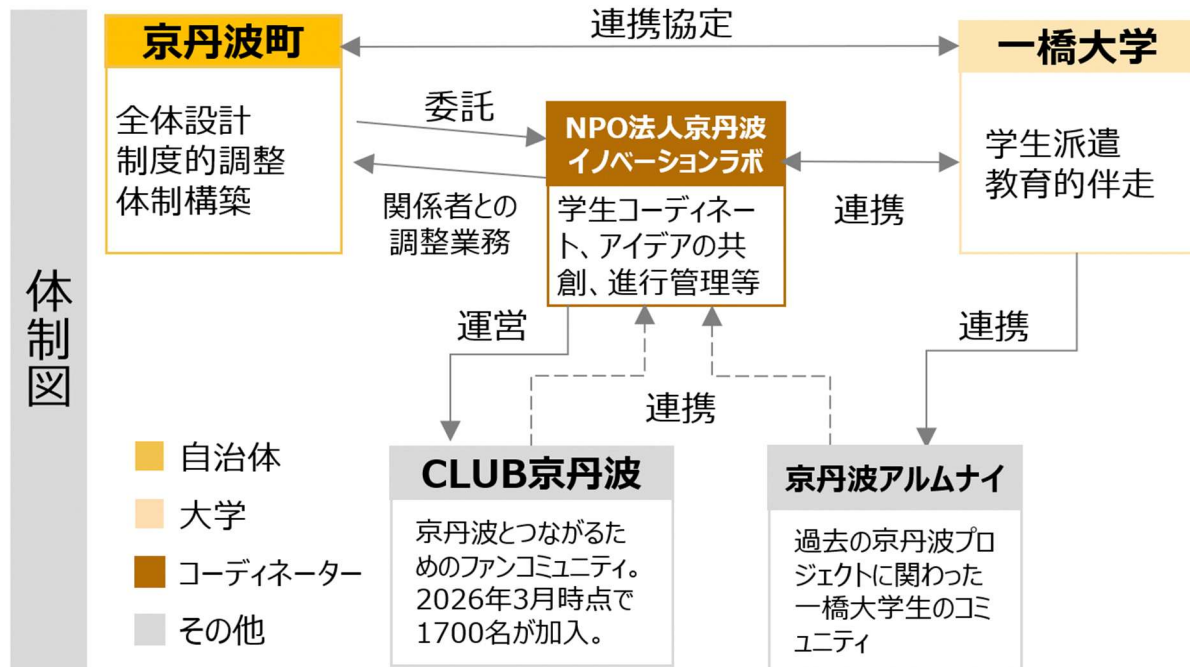
さらに、大学との連携を通じて、地域に継続的に関わる人材の創出につなげていくことも重要である。本事業では、大学生が京丹波町のファンクラブに参加するなど、プロジェクト終了後も地域との関係を継続する動きが生まれている。今後はこうした関係人口の仕組みを活用しながら、大学生が地域活動や地域プロジェクトに継続的に関わる環境を整備していく。例えば、役場や外郭団体、NPO へのインターンシップや NPO が主体的に運営する地域プロジェクトへの参画機会を設けることで、学生が地域との関係を深める機会を増やし、将来的な関係人口や地域の担い手としての関与につなげていくことが考えられる。また、大学生が地域活動の企画や運営に関わることで、地域に新しい発想や視点がもたらされることも期待される。

加えて、大学連携を通じて得られた成果や知見を地域内に共有し、地域の事業者や住民との連携を広げていくことも重要である。大学生が地域資源を調査し、観光コンテンツの企画や発信に取り組むことで、地域資源の新たな価値が見出される可能性がある。こうした取組を地域の観光振興や地域産業の活性化につなげていくことで、大学連携の成果を地域全体の発展に結び付けていくことが求められる。

今後は、大学・地域・NPO・行政がそれぞれの役割を担いながら連携を深め、地域をフィールドとした学びと地域づくりが循環する仕組みを構築していく。大学生が地域課題の解決に主体的に関わる取組を継続的に展開することで、京丹波町に新たな人の流れを生み出し、関係人口の拡大や地域活力の向上につなげていくことを目指していく。また、こうした大学連携の取組を通じて、地域に継続的に関わる人材が育ち、地域の将来を支える新たな担い手が生まれていくことが期待される。

3. プロジェクトの実施体制

3.1 プロジェクト体制の全体像



3.2 プロジェクト体制内の役割

所属/氏名	本プロジェクトにおける役割
自治体	
京丹波町商工観光課	全体設計、制度的調整、必要な行政手続きのサポート
大学高等教育機関	
一橋大学大学院 経営管理研究科 鷲田 祐一教授	学生派遣、教育的伴走、教育プログラムとしての構成
コーディネーター	
特定非営利活動法人京丹波イノベーションラボ	プロジェクトマネジメント、学生コーディネート、アイデアの共創、現地調整
プロジェクト参加学生	
一橋大学 DDP(データデザインプログラム) 10名	現地調査、企画立案、実装及び実証

4. スケジュール

実施時期	活動実績
2025年6月	総務省と委託契約を締結
2025年7月	参加大学生にプロジェクトの概要説明
2025年8月	大学、地域コーディネーターとの委託業務仕様調整
2025年9月	フィールドワークの準備 大学、コーディネーターとの再委託契約
2025年10月	10月18日、19日第1回フィールドワーク 「京丹波町の観光資源のリサーチ、課題の抽出、仮説提案に向けたフィールドワークの実施」
2025年11月	11月7日学生とのオンラインミーティング 11月8日、9日第2回フィールドワーク 「アプリ開発に向けた、観光導線の確認、詳細な観光資源のリサーチ」
2025年12月	観光アプリプロトタイプ確認
2026年1月	1月14～20日第3回フィールドワーク 「テストマーケティングイベント実施に向けた地域側との調整」 「京丹波町のイメージを伝えるための動画作成に向けた撮影」
2026年2月	2月1日テストマーケティングイベント 2月4、5日第4回フィールドワーク 「京丹波町のイメージを伝えるための動画作成に向けた撮影②」
2026年3月	

5. プロジェクトを通じて得られた効果

5.1 地域における効果

5.1.1 プロジェクト前後の変化

本プロジェクトの実施により、地域における観光施策の検討のあり方に変化が生まれた。従来、観光資源の活用や観光導線の議論は、地域内の関係者による構想や意見交換の段階にとどまることが多く、具体的な検証や実証にまで踏み込む機会は必ずしも多くなかった。また、地域資源の活用についても、それぞれの資源を個別に捉える議論になりがちであり、町全体の観光導線としてどのように組み立てるかという視点での検討は十分とは言えない状況があった。

こうした中、本プロジェクトでは外部の大学生が地域に入り込み、地域資源の構造分析から具体的なコンテンツの企画・制作、さらには実証までを一体的に担う形で取組を進めた。町内フィールドワークを通じて観光資源の調査や関係者ヒアリングを行い、その結果を観光アプリの試作や観光動画制作、酒蔵ツアーの実証といった具体的な形に落とし込むことで、観光導線の検討を構想段階から実装・検証段階へと進めることができた。

この取組を通じて、地域内においても観光施策を実証を前提として検討する意識が生まれ始めた。観光導線の議論においても、単なる構想やアイデアの共有にとどまらず、実際にどのような形で地域資源を組み合わせ、来訪者の回遊を生み出すことができるのかを具体的に検証していく視点が共有されるようになった。また、大学生の活動を通じて地域資源を横断的に整理する機会が生まれたことで、地域事業者や関係者側においても町全体の観光導線という視点で資源を捉える意識が高まりつつある。

さらに、大学生が地域関係者と協働してプロジェクトを進める過程を通じて、地域外の人材が地域づくりに関わることの可能性についても理解が広がった。外部の視点から地域資源を整理し、新たな観光コンテンツとして具体化していくプロセスは、地域内の関係者にとっても新しい発想や視点をもたらすものとなった。

このように、本プロジェクトを通じて、観光導線の検討が構想段階から具体的な実証段階へと移行するとともに、実証を前提として観光施策を検討していく地域内の議論の基盤が形成された点は、地域における重要な変化であるといえる。今後は、こうした実証型の取組を積み重ねることで、観光資源の活用や地域づくりの検討をより実践的な形で進めていくことが期待される。

5.1.2 得られた示唆

本プロジェクトを通じて、地域課題は外部の視点を取り入れるとともに、実証を伴う形で進めることにより、議論の具体化と関係者間の合意形成が促進されることが確認された。地域内のみで課題を検討する場合、これまでの経験や前提に基づいた議論になりやすく、方向性が抽象的な段階にとどまることも少なくない。一方、本プロジェクトでは大学生という外部の主体が地域に入り、町内フィールドワークや関係者ヒアリングを通じて観光資源や地域の状況を整理した。地域外の視点から資源や課題を捉えることで、地域側にとってもこれまで意識されてこなかった地域の特徴や可能性が明確になり、地域資源

の価値を改めて見直す契機となった。

さらに、調査や議論だけでなく、観光アプリの試作や観光動画の制作、酒蔵ツアーの実証など、実際
の取組として形にするプロセスを経たことで、観光導線のあり方や地域資源の活用方法を具体的なイ
メージをもって議論することが可能となった。実証を通じて得られた結果を共有することで、関係者間
で課題認識を共有しやすくなり、地域内での議論がより実践的なものへと進展した。

また、大学生が地域資源を横断的に調査・整理したことで、個別の観光資源として認識されていた要
素を、町全体の観光体験としてどのように組み合わせるかという視点が生まれた。地域内では日常的
な風景として捉えられていた資源が、外部の視点によって新たな魅力として評価される場面もあり、地
域資源の見方や発信方法について新たな気づきが得られた。

加えて、大学生の活動を受け入れる過程で、地域側にも大学連携を進めるための経験が蓄積された。
フィールドワークの受入れや関係者調整を通じて、大学と地域が協働してプロジェクトを進めるための
基盤が形成され、大学生の活動が地域づくりの取組と結び付く可能性が確認された。

以上のことから、地域課題に取り組む際には、外部の視点を取り入れることに加え、実証を伴う形で
検討を進めることが議論の具体化と関係者間の合意形成を促進するうえで有効であることが示された。
また、大学などの外部主体と地域をつなぐ体制を整えることで、地域課題の検討をより実践的に進める
ことができるという示唆が得られた。

5.2 自治体における効果

5.2.1 プロジェクト前後の変化

本プロジェクトの実施により、自治体の役割や事業の進め方に変化が生まれた。従来、大学連携事
業や地域施策においては自治体が企画立案から実行、調整までを一体的に担うケースが多く、行政が
中心となって事業を進める体制が一般的であった。そのため、事業の企画・運営・調整など多くの役割
を自治体が担う必要があり、持続性がなく、外部主体との連携を前提とした事業運営の枠組みは十分に
整理されていない状況であった。

本事業では、自治体が全体設計や制度設計を担う一方、NPO 法人京丹波イノベーションラボが地域
側のコーディネート機能を担い、大学が調査・分析やコンテンツ制作などの実装部分を担う分業体制を
構築した。これにより、大学生によるフィールドワークや観光コンテンツの企画・制作といった実践的な
活動が、地域や関係者と連携しながら進められる体制が整備された。

このような分業体制を構築したことで、自治体は事業の細部の運営を直接担うのではなく、事業全体
の方向性を整理し、制度設計や関係者間の枠組みづくりを担う役割に重点を置くことが可能となった。
行政が全体の設計や調整に集中し、実装部分を地域や大学と分担することで、より柔軟で実践的な事
業運営を進めることができる体制へと移行しつつある。

また、NPO が地域側の調整役を担うことで、大学生の活動と地域の取組を円滑に結び付ける仕組み
が形成されたことも大きな変化である。大学と地域の間に立つ主体が存在することで、大学生の活動
が単なる調査や学習にとどまらず、地域の課題解決や地域づくりの取組と結び付く形で進められるよ
うになった。

このように、本プロジェクトを通じて、自治体がすべてを担う従来型の事業運営から、行政・NPO・大学が役割を分担しながら事業を進める協働型の体制が形成された。自治体は全体設計や制度整備に注力し、実装部分を外部主体と連携して進めるという新たな役割分担のモデルが構築された点は、今後の地域施策を進めていくうえでも重要な変化であるといえる。

5.2.2 得られた示唆

本プロジェクトを通じて、外部主体を適切に組み込んだ役割分担型の推進モデルは、事業の持続性と拡張性を高めるうえで有効な手法であることが確認された。従来、地域施策の多くは自治体が企画から実行までを一体的に担う形で進められてきたが、その場合、行政が多くの業務を抱えることになり、事業の柔軟な展開や新たな取組の拡張が難しくなる側面もあった。

本事業では、自治体が全体設計や制度設計を担い、NPO が地域との調整やコーディネート機能を担い、大学が調査・分析やコンテンツ制作などの実装部分を担うという役割分担型の体制を構築した。この体制により、それぞれの主体が強みを生かしながらプロジェクトを進めることが可能となり、行政のみでは実現が難しい実践的な取組を展開することができた。

また、外部主体が実装部分を担うことで、大学生によるフィールドワークや観光コンテンツの制作など、柔軟で実験的な取組を実施しやすくなり、地域資源の新たな活用方法を検証する機会を生み出すことができた。自治体は事業全体の方向性を示しながら制度設計や関係者間の枠組みづくりに集中することができ、行政の役割を全体設計や基盤整備へとシフトさせることが可能となった。

さらに、NPO が地域と大学の間に立つことで、大学生の活動と地域の取組を結び付けるコーディネート機能が確保され、大学連携の取組を円滑に進める体制が整備された。このような中間支援的な役割を担う主体を組み込むことで、大学生の活動が地域課題の解決や地域づくりの取組と接続しやすくなることも確認された。

以上のことから、地域施策を進めるにあたっては、自治体がすべての実務を担うのではなく、外部主体の専門性や機動力を活用しながら役割を分担することが重要であるという示唆が得られた。行政は全体設計や制度整備といった基盤的役割を担い、NPO や大学などの外部主体が実装や実践的活動を担う体制を構築することで、持続的かつ拡張性のある地域施策を展開していくことが可能になると考えられる。

5.3 大学における効果

5.3.1 プロジェクト前後の変化

従来、自治体と大学の連携は、大学生の調査研究やフィールドワークの場として地域がフィールドを提供する形にとどまることが多く、大学側の活動は調査や提案の段階までで完結するケースが一般的であった。そのため、学生の研究成果が地域の具体的な取組や実装にまで結びつく機会は必ずしも多くなかった。

本プロジェクトでは、従来のようなフィールド提供型の連携にとどまらず、大学が企画立案の段階から参画し、フィールドワークによる調査・分析、観光コンテンツの企画、さらには実証・実装までを自治体や

地域と共同で担う形でプロジェクトを進めた。大学生は町内での観光地視察、道の駅での業務体験、生産現場訪問、関係者ヒアリングなどを通じて地域の実態を把握し、その成果を観光アプリの試作や観光動画制作といった具体的な成果物としてまとめることで、調査から実装までを一体的に経験する取組となった。

このようなプロセスを通じて、大学にとっても地域連携の位置付けが変化した。単に地域を研究対象として扱うのではなく、地域と協働しながら課題解決に取り組む実践型の教育・研究の場として地域を活用する取組へと発展した点は大きな変化である。学生にとっては、地域課題を実際の社会課題として捉え、関係者との対話や実証活動を通じて解決策を検討する経験となり、大学の教育活動としても実践的な学びの機会が広がることとなった。

このように、本プロジェクトを通じて、従来はフィールド提供にとどまっていた自治体と大学の連携が、企画立案から実証・実装までを共同で担う協働型の連携へと進展したことは、大学側にとっても大きな変化であり、今後の地域連携の取組を発展させていくうえで重要な基盤となるものである。

5.3.2 得られた示唆

本プロジェクトを通じて、大学が地域と連携して課題解決に取り組む場合、調査や提案にとどまらず、実証や実装までを含めたプロセスとして設計することが、教育的効果および地域連携の実効性を高めるうえで重要であることが示唆された。従来の地域連携では、大学生が地域で調査やヒアリングを行い、その成果を提案としてまとめる形が多く見られたが、提案が地域の具体的な取組に結び付く機会は必ずしも多くなかった。

本プロジェクトでは、フィールドワークによる調査だけでなく、具体的な成果物や取組として形にするプロセスを組み込んだことで、学生は自らの分析や提案が実際の社会の中でどのように機能するかを体験的に学ぶことができた。このような実証を伴う取組は、学生にとって地域課題をより現実的な問題として捉える機会となり、課題解決に向けた思考や実践力を高める教育的効果を持つことが確認された。

また、地域の関係者との対話や調整を通じてプロジェクトを進める経験は、学生にとって社会的な合意形成や実務的なプロジェクト運営を学ぶ機会にもなり、大学教育の中では得にくい実践的な学びにつながるものであった。

大学と地域の連携を進めるうえでは、調査や提案にとどまらず実証を含むプロジェクト型の取組として設計すること、また大学・地域・行政をつなぐコーディネート体制を整備することが、教育効果と地域課題解決の双方を高めるうえで重要である。

5.4 学生における効果

5.4.1 プロジェクト前後の変化

従来、学生が地域に関わる活動は、フィールドワークや調査研究を通じて地域の状況を把握し、課題を分析する立場で関与するケースが多かった。そのため、学生の活動は調査や提案の段階で完結することが多く、地域の取組の実装や実証にまで関与する機会は必ずしも多くなかった。

本プロジェクトでは、学生が観光資源や地域課題を調査・分析するだけでなく、その結果をもとに具体的な取組の企画・実施までを担った。これにより、学生は地域課題を外部から分析する立場にとどまらず、地域の関係者と協働しながら取組を実装・検証する主体としてプロジェクトに関わることとなった。調査から実装、さらには実証までを経験することで、地域課題の解決には多様な関係者との調整や実践的な取組が必要であることを体験的に理解する機会となった。

また、プロジェクトを通じて地域との関係を継続しようとする動きが生まれたことも大きな変化である。地域との関係を継続する京丹波ファンクラブに参加したほか、NPO 法人京丹波イノベーションラボのインターンとして地域活動に関わる学生も生まれた。これにより、学生の地域との関係は短期間のフィールドワークにとどまらず、継続的な関係へと発展する可能性が示された。

このように、本プロジェクトを通じて、学生は地域を研究対象として捉える立場から、地域の関係者とともに課題解決に取り組む当事者としての役割を担うようになった。また、活動終了後も地域との関係を継続しようとする動きが生まれたことは、学生の地域への関与のあり方が一過性の学習から継続的な関係へと広がりつつあることを示す変化であるといえる。

5.4.2 得られた示唆

地域課題は資料や事前調査だけでは十分に理解できず、現場での活動や実証的な取組を通じてこそ、その実態や構造を具体的に把握できることが学生自身の体験として確認された。事前の情報では理解していたつもりであった地域課題も、実際に町内を巡り、地域事業者や住民へのヒアリングを重ね、実証活動を行う中で、課題の背景や関係者の立場、実現に向けた制約などをより具体的に理解することができた。こうした経験により、地域課題は単なる分析対象ではなく、関係者との対話や実践を通じて解像度が高まっていくものであるという認識が共有された。

また、地域に関わる経験は、短期的なフィールドワークとして完結するものではなく、継続的な関係の中で学びが深まることも示唆された。実際に、本プロジェクトに参加した学生の一部は関係人口として地域との関係を継続する形へと移行し、学生としての学びと地域活動が継続的に接続する事例も生まれた。

これらの経験を通じて、地域に関わり続けること自体が学びを深める機会となり、同時に地域にとっても新たな担い手や関係人口の創出につながる可能性があることが示された。学生にとっては、地域との関係を継続することで、社会課題への理解や実践的な経験が積み重なり、学びがより現実社会と結び付いたものとなる。一方で地域にとっても、学生の新しい視点や行動力が地域活動の活性化や新たな取組の契機となり得る。

以上のことから、学生が地域課題に関わる取組は、調査や提案にとどまらず、現場での活動や実証を伴う形で実施すること、さらに関係人口として継続的に関わる仕組みを設けることが、学びの深化と地域への価値創出の双方につながる重要な要素であるという示唆が得られた。

令和 7 年度大学等と地域が連携して取り組む地域課題解決プロジェクト(ふるさとミライカレッジ)
成果報告書
若者の視点を取り入れた観光コンテンツ開発プロジェクト

令和8年3月13 日

京都府京丹波町
