

ルーズツアーに参加。午前10時30分、長崎港を出発し、約40〜50分の船旅が始まりました。

◆上陸のハードルと学び

軍艦島への上陸は、天候や海象条件に大きく左右されます。具体的には、風速が5mを超える場合、波の高さが0.5mを超える場合、視程が500m未満の場合、あるいは船長が安全に下船できないと判断した場合は上陸が許可されません。実際、出航しても島に近づいてから上陸中止となることもあり、年間で上陸できる日はおよそ100日程度にとどまります。

私たちの訪問日は、幸運にも条件を満たし、上陸の許可が下りました。ただし、上陸後にもいくつかの制約が設けられています。例えば、安全確保のために建造物からは常に約80m以上の距離を保って見学する必要があります。日傘や雨傘の使用も一切禁止されています。これは、万が一の事故やけがに備えて緊急対応が難しい環境であることから、見学者の安全を最優先とした措置です。

島内はすべてがコンクリートに覆われており、影となる場所がほとんどないため、日差しの強い夏季は特に厳しい見学環境となります。それでも、倒壊の進む建物の姿や、そこに残された生活の痕跡を目の当たりにすることで、教科書では得られない深い実感と学びを得ることができました。

◆観光に求められる「心配り」

クルーズ中は、専属ガイドの方が軍艦島の歴史、かつての住民の暮らし、島の役割などを写真や実例を交えて丁寧に説明してください、移動中も学びの時間が続きました。また、「明治日本の産業革命遺産」に含

まれる三菱造船所をはじめとした周辺施設についても解説があり、産業遺産としてのつながりを俯瞰することができた点は非常に有意義でした。

さらに印象的だったのは、ツアー運営者のサービスのきめ細やかさです。島内で日傘の使用ができない代替として麦わら帽子を貸し出すほか、見学後には冷たいおしぼりを全員に配布するなど、乗船客のニーズを先回りした心配りが随所に見られました。特に暑さに疲れた体に冷えたおしぼりはありがたく、思わず「また利用したい」と感じさせるおもてなしの力を目の当たりにしました。

◆軍艦島が教えてくれたこと

私たちゼミ生のほとんどが、今回が初めての軍艦島訪問でした。実際に訪れてみて初めて感じる空気や景色、そして静けさの中にある廃墟の存在感。それは、文字や映像だけでは到底伝わらない「現地のリアル」でした。

建物の崩壊は今なお進行しており、見学できる範囲や状態は時間とともに変化しています。今日見た風景は、明日にはもう見られないかもしれない。軍艦島は、まさに「時間とともに消えゆく記憶」を私たちに見せてくれる場でもあります。その儚さが、よりいっそう歴史の重みと尊さを感じさせてくれました。

また、今回の体験を通じて、観光地における安全基準の重要性、文化財を守るためのルールの意味、そしてそれらを理解しようとする訪問者の意識の必要性を強く感じました。単に「見る」だけでなく、「守る」「伝える」立場になったとき、観光の意義は大きく変わります。今後、観光を企画する立場として、自分自身がどのような責任を持つべきか、改めて考えるきっかけ

となりました。

◆最後に

今回の軍艦島訪問は、私たちにとって単なる見学ではなく、歴史・観光・教育・サービスといった多面的な学びを含んだ実践の場でした。そして、島内を歩いたあの時間が、将来、観光を担う私たちの「原点」となっていくような、そんな確かな感触を得ることができました。

今後も島川ゼミナールでは、現場での体験を大切にしながら、「観光」を学問としてだけでなく、人々の心を動かす文化として探究していきます。



最も軍艦らしく見える場所からの軍艦島（端島）と島川ゼミメンバーと島川先生・島田先生

ウェルカーゼミナール  
学外実習

(秋葉原・米沢嘉博記念図書館)

国際日本学部 国際文化交流学科3年

糸谷 蓮華・多宮 壮太郎・柳井 歩乃佳

◆アキバについて

私は、秋葉原といえば「アニメ文化の街」というイメージを持っていましたが、実習で先生の話聞き、

もともとはアニメと関係のない場所だったということを知り驚きました。

特に印象に残っているのは、1990年代ごろから空き店舗が増えて家賃が安くなり、それをきっかけにアニメショップや同人誌を扱うお店が少しずつ増えていったという話です。たまたま空き地だったからこそ、新しい文化が入りやすかったという流れにとっても納得しました。

また、秋葉原は江戸時代には火除け地として整備され、戦後には電気街として発展し、その後パソコンの街へと変化していったそうです。そういった歴史の流れの中で、ゲームやアニメといったサブカルチャーが自然と根づいていったのだと感じました。

今では「オタクの聖地」と呼ばれる秋葉原ですが、それは偶然ではなく、長い歴史と時代の変化が積み重なって生まれたものだと知り、秋葉原という街が前よりももっと興味深く感じられるようになりました。

（糸倉）



秋葉原駅

#### ◆メイドカフェについて

秋葉原には何度か訪れたことがあったのですがメイドカフェは初めてでした。秋葉原には電子機器やアニメのイメージがあったので、「萌え」という文化があるのを再認識しました。初めてなので緊張していましたが、自分の想像していたようなお客さん全員がス

テージの前で謎の棒を振り回して踊っていることや、コアなファンが多いのではないかとすることは全くなくて安心できました。

そして、ステージ上で踊る音楽も一曲目は「かわいいだけじゃだめですか？」だったのですごく親しみやすくなっていました。二曲目はめいどりーみんの音楽で、頭に残るような曲でした。特定のメイドさんに会いに行くだけではなく、友達と楽しむために来ていたり、メイドさんがステージでダンスを踊ってくれた時にみんなで手拍子をするなど、お客さんを含めて楽しめるようになっていたのだなと思いました。

メイドカフェは初めて行くとなると緊張すると思いますが、エレベーターでボタンを押しちゃえば入るしかなないのでおすすめで笑。

そしてついでに秋葉原神社にも寄りましたが、まずすごく小さかったことに驚きました。「これが神社なんだ」と思いましたが、調べてみたら神社は別にあるそうです。

（多芭）



メイドカフェ

#### ◆明治大学

##### 米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館について

明治大学 米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館は、「コミックマーケット」の創立者の一人であり、マンガ評論家として知られる米沢嘉博氏が収集した

1950年〜2000年代の資料14万冊を所蔵しています。日本最大級のマンガ専門図書館であり、マンガ単行本、アニメ誌、マンガ雑誌、同人誌、情報誌など、そのジャンルは多岐にわたります。

1階の展示室では、マンガや雑誌の付録、グッズなどが展示されており、入場無料で自由に楽しむことができます。2階の閲覧室では、会員登録をすることで資料を閲覧できます。マンガや雑誌はどれも第1号から揃っており、作品やジャンルの変遷をたどることができます。

実際に訪れてみて、まず所蔵されている資料の多さに圧倒されました。また、自分の研究に関わるテーマに関連した、これまで見たことのない資料も見つかり、新たな発見につながりました。膨大な資料の中から、自分の興味や関心に合うものを見つけられるのも大きな魅力です。さらに、昔のマンガや雑誌だけでなく、最新のものや海外作品も揃っているため、幅広い世代や関心を持つ人々が楽しめる図書館だと感じました。

これほど多様で貴重な資料に直接触れられる場所はほとんどなく、マンガ文化を深く理解するうえで非常に貴重な場だと実感しました。

（柳井）



明治大学

米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館