

---

# まちへの関係人口を促すための 参加のデザインに関する研究

中庄司 幹子、河崎 太平、大司 奈緒、水谷 光佑、村上 泰介、  
浅井 由剛、早川 克美

(京都芸術大学大学院 芸術研究科 学際デザイン研究領域)

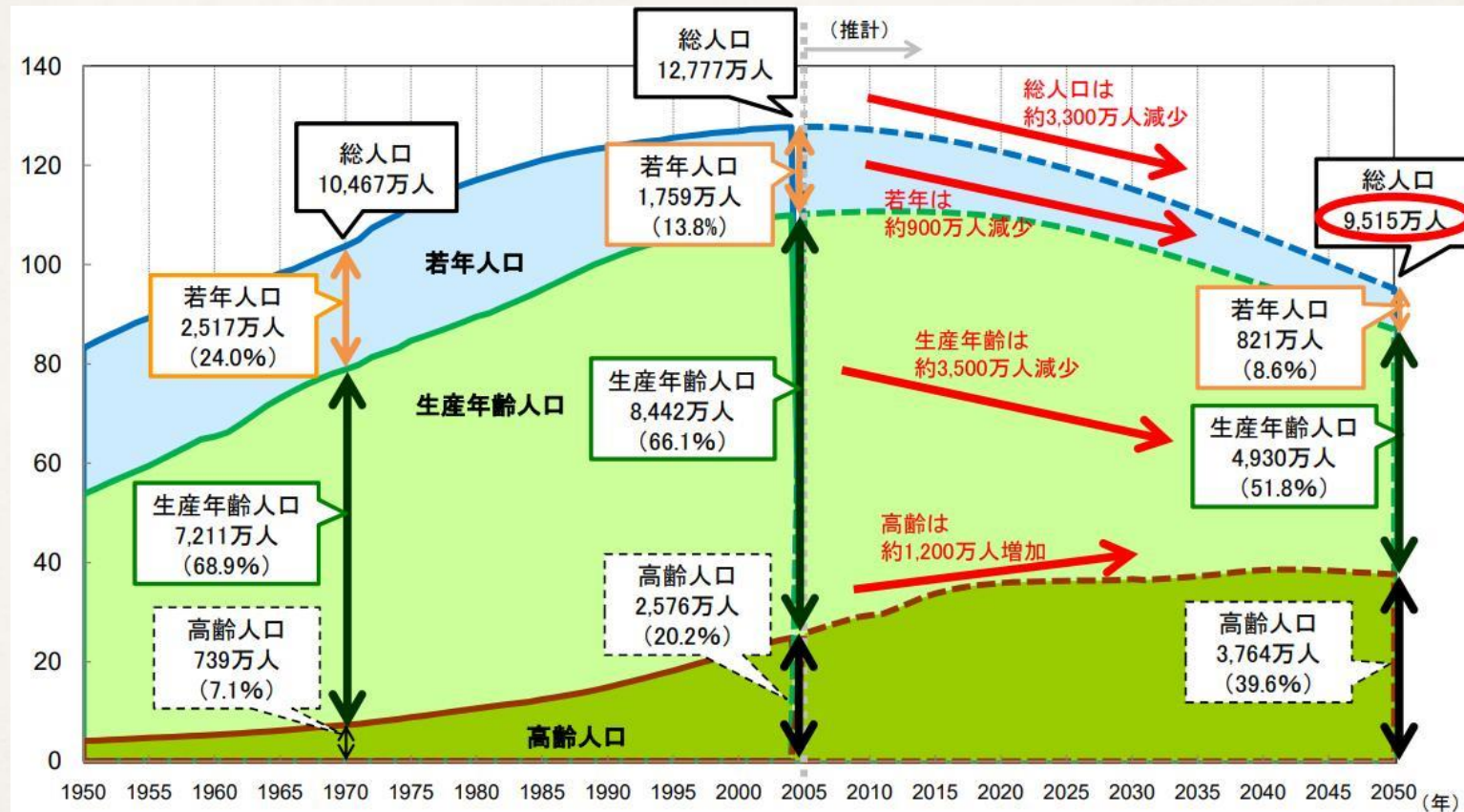
# アジェンダ

---

1. 研究背景
2. 関係人口の課題
3. 「まちRPG」作成
4. 福岡県古賀市における実証実験
5. 今後の展望

# 1. 研究背景

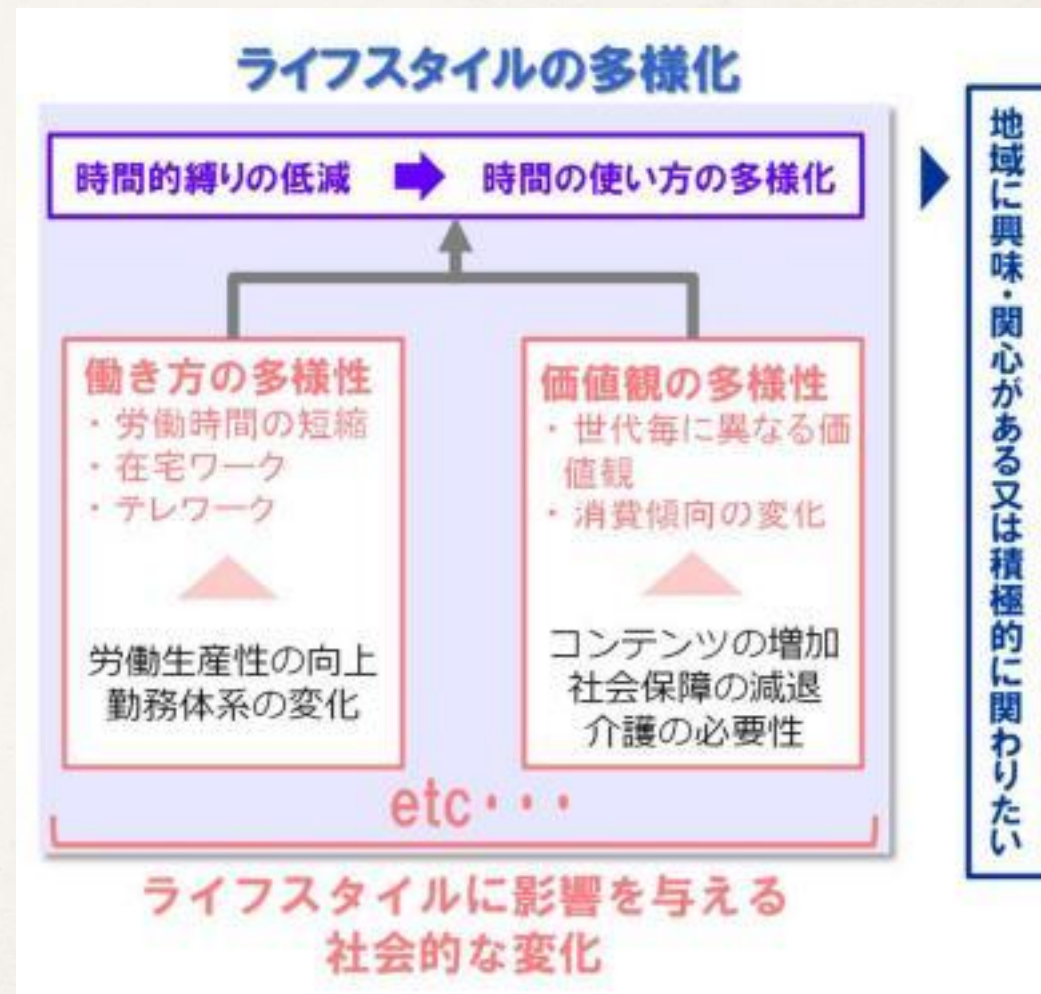
# 日本における人口減少、少子・高齢化



- 日本では、2005年をピークに人口減少が続いており、少子化・高齢化のトレンドも将来にわたって継続すると推測されている。
- 地方自治体においても人口減少や少子・高齢化等に起因したまちづくりの担い手不足や活力の低下の問題に直面している。

# 一般市民の生活態様の多様化

一般市民は人生100年時代の到来やマルチステージ型人生の選択、コロナ禍におけるテレワークの進展などにより生活様式や意識が多様化しており、職場や家庭以外の他の自治体に居心地の良い居場所を求める動きが顕在化してきている。

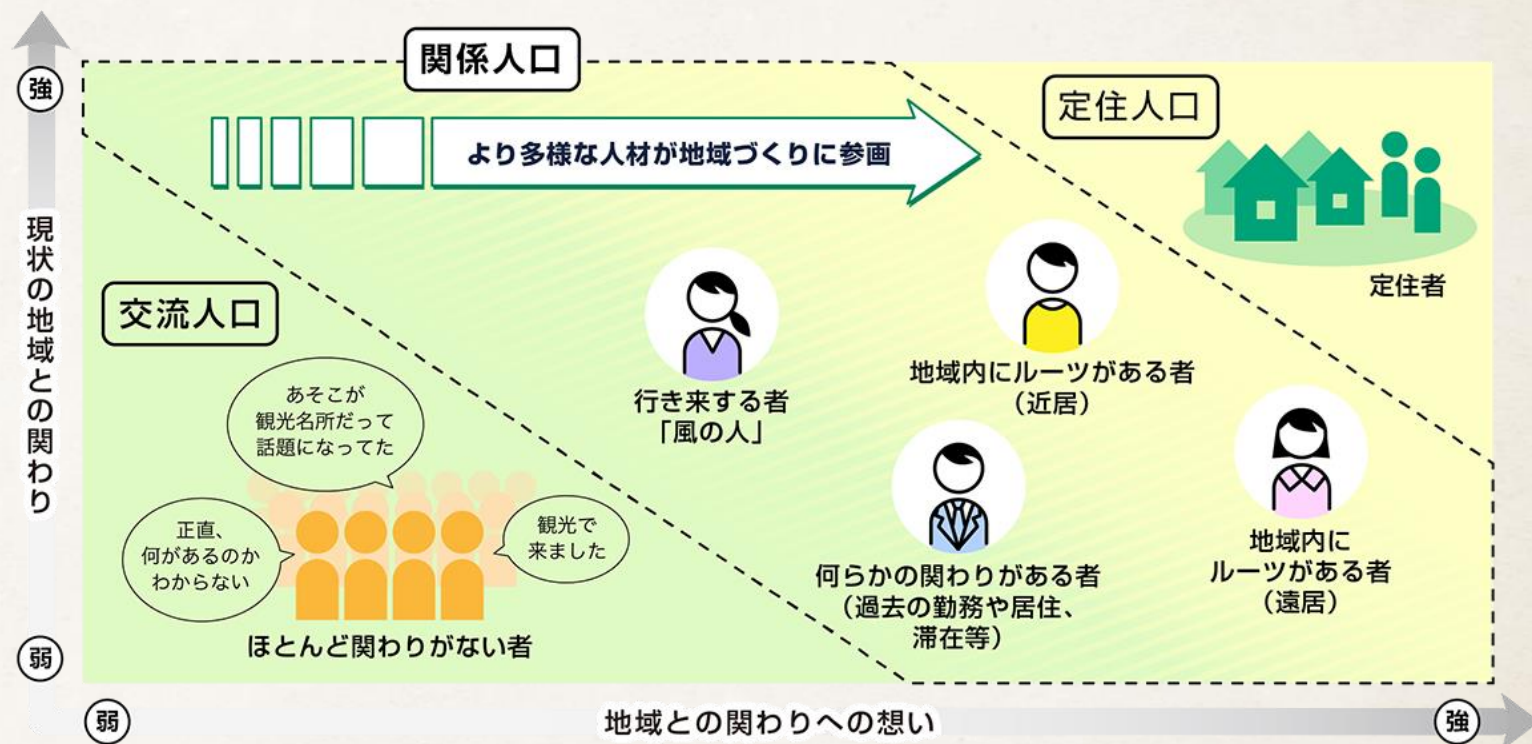


ライフスタイルの多様化と関係人口に関する懇談会  
「最終とりまとめ ～関係人口の拡大・深化と地域づくり～」国土交通省、2021年。  
<https://www.mlit.go.jp/kokudoseisaku/content/001396629.pdf> (2022年12月27日閲覧)

# 関係人口という概念の誕生

「関係人口」とは、移住や観光でもなく、単なる帰省でもない、日常生活圏や通勤圏以外の特定の地域と継続的かつ多様な形で関わり、地域の課題の解決に資する人などと定義されている。（国土交通省）

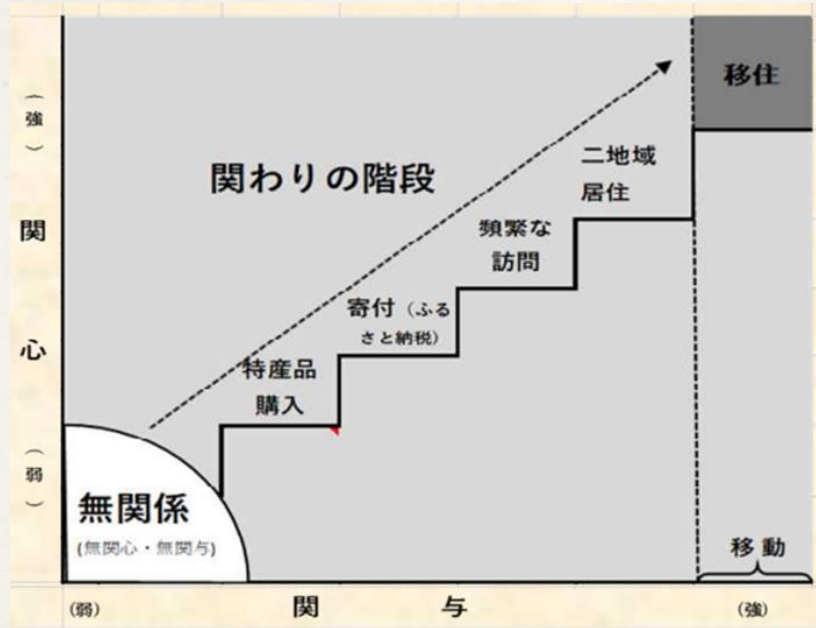
関係人口の認知は比較的近年の2016年頃からであり、関係人口獲得を目的とした自治体の独自施策は、2023年現在ではあまり顕著ではない。





## 2. 関係人口の課題

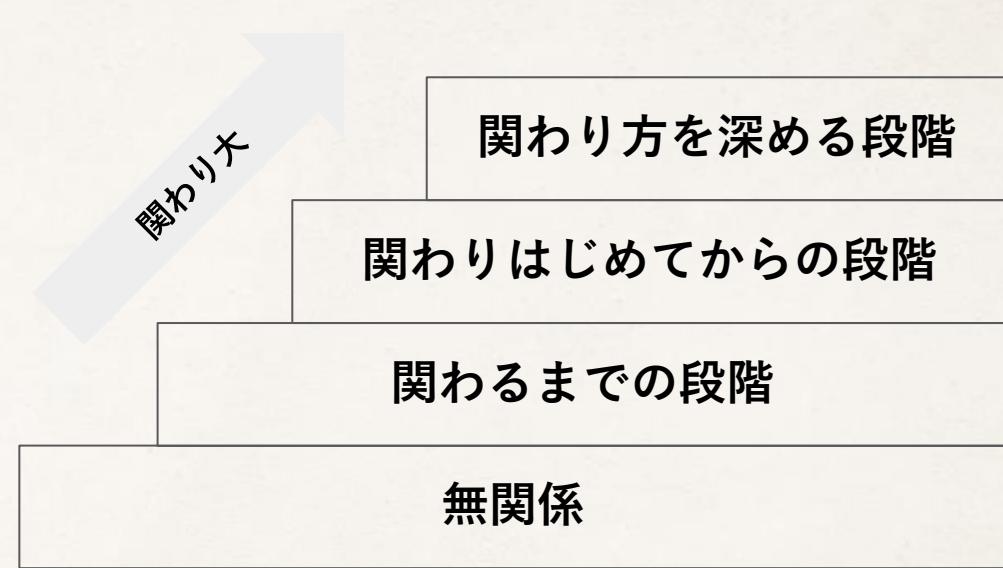
# まちとの関わりのプロセス



## 関わりの段階の参考例

(出典) 小田切 徳美、「関係人口論」とその展開 - 「住み続ける国土」へのインプリケーション-」第6回住み続けられる国土専門委員会 配付資料 資料4、2017年  
[https://www.mlit.go.jp/policy/shingikai/kokudo03\\_sg\\_000089.htm](https://www.mlit.go.jp/policy/shingikai/kokudo03_sg_000089.htm)

関係人口における先行研究（小田切、2017）では、地域に対して無関係の段階から地域に「移住」するまでの過程における当該者の地域への関わりを段階的に模式し、ふるさと納税などの非訪問系の関わりや頻繁な訪問、二拠点居住などの段階を示している。



## 著者らによる段階のイメージ

移住を前提とせず関係の深まりのみに  
フォーカスした段階があるのではないかと仮定



# 行動の初期段階への着目

時間軸

- ・観光・生活の多様化などのきっかけがある。
- ・テレビや雑誌、ふるさと納税などでまちを知るきっかけを得る。
- ・居住地以外のまちに興味・関心をもつ。
- ・関わってみてもいいかなと思う。

- ・何かしてみようとする。（モチベーションは湧いている）  
→この時点を初期段階と考える（※約4割）

- ・自分が必要とする正確な情報が少ないことに気付く
- ・自分がどんな情報を欲しているかもよく分からないことに気付く
- ・心理的障壁に気付く
- ・物理的障壁（時間・距離）・物理的制限（許可が得られない）に気付く

# 関係人口の課題 まとめ

先行研究等および独自に行ったアンケート、インタビューを分析したところ、時間的制約や負担感、また関わろうとするまちの具体的情報不足等、人がまちに関わる初期段階（図表1における「関わるまでの段階」～「関わりはじめてからの段階」）において、具体的行動に移ることができないことが、関係人口となるにあたっての課題であることがわかった。

まちへの参加には「人との出会い」の要素がいずれも含まれている

価値観が共感できる人と出会い  
継続的なまちへの訪問やつながりを育むきっかけが必要

価値観が共感できる人(友達や仲間)と継続的なつながりを育む機会があれば  
人がまちに「関わってみよう」「何かしてみよう」とする気持ちをアシストできるのでは？

### 3. 「まちRPG」作成

## ロールプレイングゲーム (RPG)

「主体がある役割を演じることによる課題解決法」

### <ロールプレイングゲームの効果>

- ・ ソーシャルスキルの形成
- ・ 自己効力感の向上
- ・ 自己理解や他者理解の促進
- ・ モチベーションの向上
- ・ 主体性の向上
- ・ 役割を演じることで新たな自己を見出す

関係人口になる初期段階のプロセスにRPG（ロールプレイングゲーム）の要素を取り入れることで、人との出会いを自然と生み出し、まちへの関わりに対する障壁を乗り越えやすくする。

# RPGを用いる効果

## 関係人口になりづらい理由

関わりたい気持ちとは別に**時間的制約や負担感**などの初期の障壁がある

「自分にとっての**メリット**が感じられない」「**同居の家族や同行者の理解**を得るのが難しい」ことが挙げられている

関わろうとするまちの**具体的情報不足**が原因で確信が得られないため、次の行動に移るためのさまざまな障壁を乗り越えられない状況である

人付き合いに不安、**地域とのかかわり方がわからない**、誰とどう話してよいかわからない

## RPGを用いることによる効果

RPGシナリオを活用することで**時短・負担感の軽減**

ソーシャルスキルの形成、自己効力感の向上、自己理解や他者理解の**促進**といった自己成長

RPGシナリオを活用することで**ゲーミフィケーションによる楽しさ**を提供

RPGシナリオを活用することで**自然とまちの情報**が得られる

RPGシナリオを活用することで**自然とキーマン**に出会う



まちの「関わる人を増やしたい」と  
ひとの「関わりたい」をつなぐ

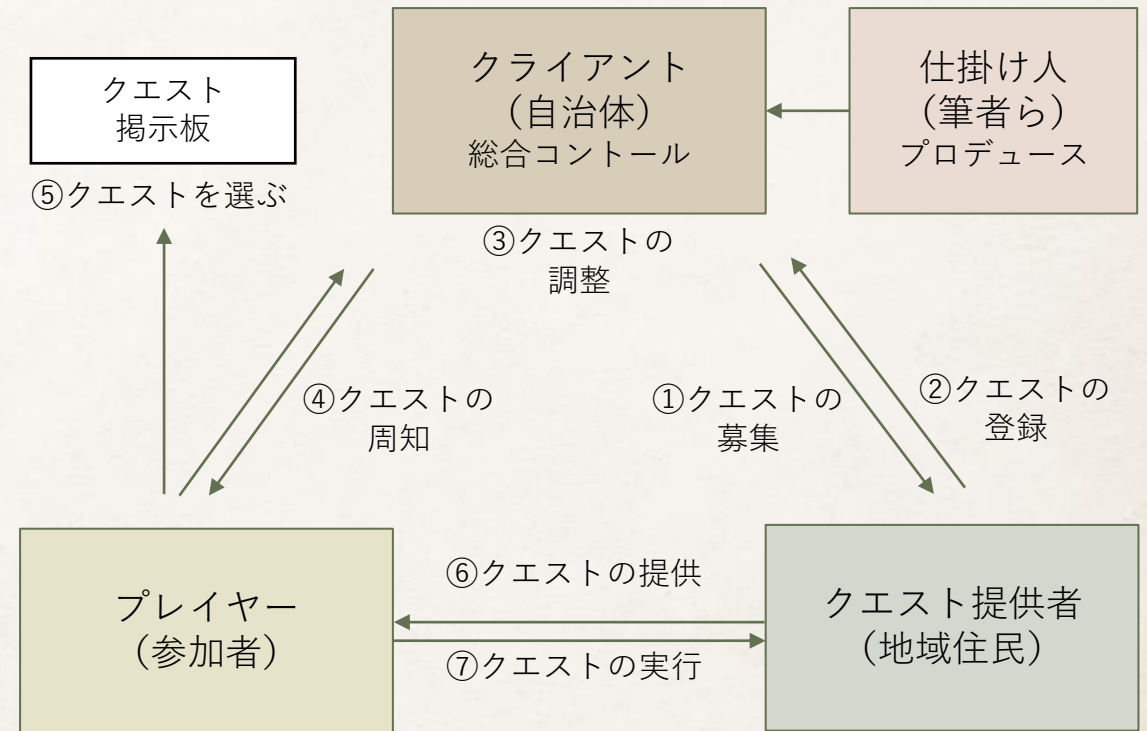
# まちRPGとは

「まちRPG」とは、プレイヤーが設定されたクエストをライトに楽しみながらまちに関わり、知らず知らずのうちに「関係人口」となっていくことを目的とした試み



プレイヤー（参加者）が実行する体験をクエストと呼び、プレイヤー（参加者）、クライアント（自治体）、仕掛け人（筆者ら）、クエスト提供者（地域住民）の四者が関わり、設定されたクエストを攻略することにより進行

## まちRPGの構成要素



プレイヤー＝参加者      仕掛け人＝筆者ら  
クライアント＝自治体      クエスト提供者＝地域住民

# まちRPG「プレイヤー（参加者）」側から見たイメージ図

まちに興味がある  
「ひと」

まちと関わる  
きっかけとなる  
「クエスト」を実施

まちを自然と知り、  
まちの人と自然に  
交流する

まちを身近に思う  
再訪したいと思う

何か地域に貢献したい

人と繋がりたい

複・副業をしたい

移住検討や、新たな居場所  
が欲しい

## 【クエスト例】

- ✓ ○○商店で、まちのおすすめスポットを聞く
- ✓ ○○海岸へ行って、浜清掃に参加する
- ✓ お土産を買う時に、店の人におすすめを聞く
- ✓ お土産を購入して、SNSにアップする 等

## 【交流例】


- ✓ まちの人と話すきっかけを設定することで、愛着をもつ
- ✓ お土産について深く知り、まちを深く理解する
- ✓ 現地でしかわからない、「ガイドブックにはない」おもしろさを知る 等

## 【再訪きっかけ例】

- ✓ 今回行けなかった場所に、再度訪問する
- ✓ 「次来た時に会いたい人」と出会う 等

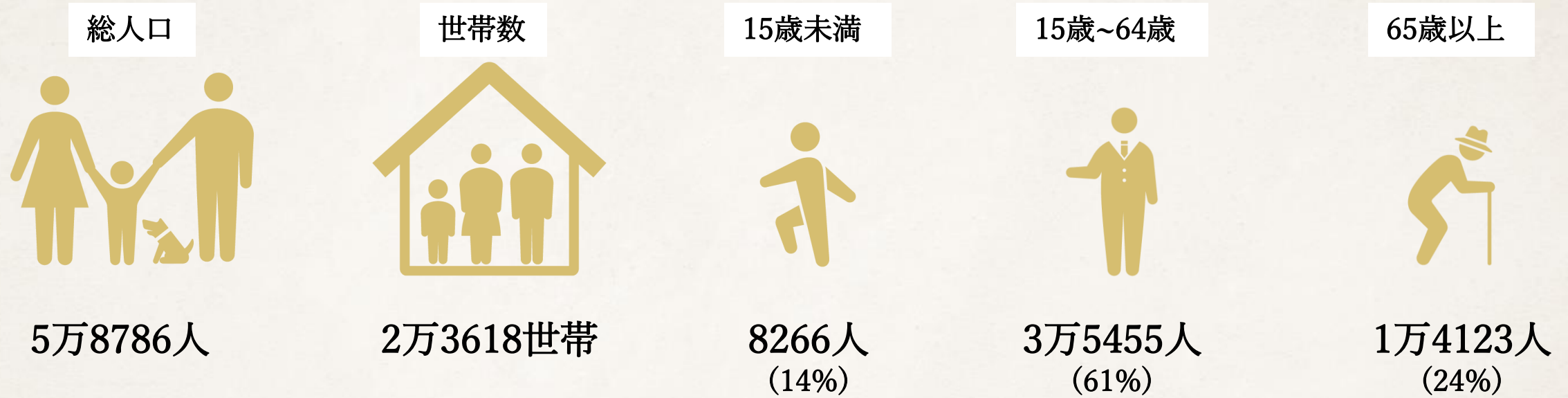






## 4. 福岡県古賀市における実証試験

# 福岡県古賀市概要：福岡市のベッドタウン



## 人口概況

福岡市から北東約15km、宗像市から南西約15kmの場所に位置する。

福岡都市圏の10%通勤圏に属し、福岡市のベッドタウンとして順調に人口を伸ばしてきたが、

現在その伸びが鈍化しつつある。

# まちRPG 実証試験概要

研究チーム内に、古賀市役所勤務の者が在籍。  
地域の方と連携をとりながら2回の実証試験を実施。

## 【1回目】 まちRPG β1版

### 行動促進による変化を検証

対象：30-40代男女6名

期間：2日間

方法：まちRPG β1版を実施。  
各クエストについて効果検証を行い、β2版に向けた改善点をまとめた。

## 【2回目】 まちRPG β2版

### 心理状態の変化を検証

対象：関西在住の  
30代男女4名※β1とは別

期間：2日間

方法：まちRPG β2版を体験してもらい、実施前後にアンケートおよびインタビューを行った。

# まちRPG β1版 古賀クエスト一例

クエストを攻略する体験によって、時間的な制約や負担感・まちの情報不足・キーマンとの出会いのきっかけを生む

クエストは概要と場所とレベル・募集人数・所要時間・エリアで構成

クエスト名	地元キーマンから地域おこしの実情を聞く②	レベル	★★★★★
概要	地域おこし協力隊黒木さん、有吉さんとディスカッション	募集人数	5人
日時	2022年11月3日 13:00～	所要時間	1時間
場所	リーパスプラザこが	エリア	まちエリア

クエスト名	薬王寺でテレワークせよ	レベル	★★
概要	古賀市の温泉街にある「快生館」でテレワークをする。また、近くの水辺公園を散策し、お気に入りポイントの写真を撮影し、古賀市公式ホームページにアップする。	募集人数	2人
日時	2022年11月4日 14:00～	所要時間	2時間
場所	古賀市薬王寺95	エリア	やまエリア

クエスト名	花鶴ヶ浜クリーン作戦	レベル	★
概要	古賀市の海岸のごみ拾いをする。また、近くの水辺公園を散策し、夕日風景時計の写真を撮影し、古賀市公式ホームページにアップする。	募集人数	2人
日時	2022年11月4日 14:00～	所要時間	2時間
場所	古賀市花鶴ヶ浜	エリア	うみエリア

## クエスト制作フレーム



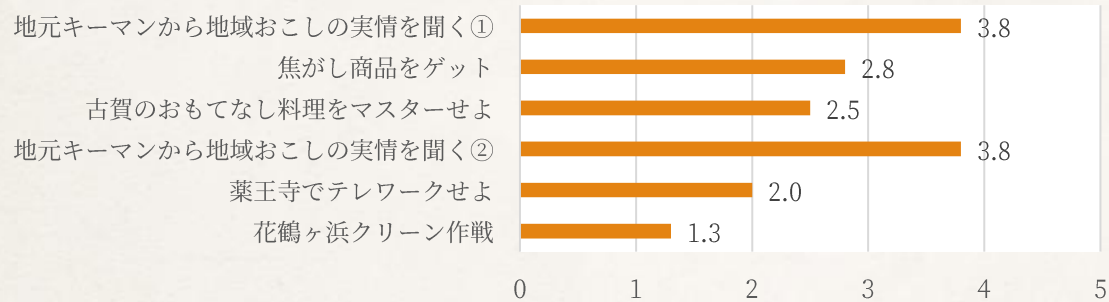
クエスト提供者は、クライアントや仕掛け人と相談しながら上記の要素を整理、調整し、クエストを制作していく

# まちRPG β1版 結果

対象：30-40代男女6名

方法：6つのクエストを設定した古賀RPG β1版を実施し、各クエストについて効果検証を行った。また、クエスト内において古賀市長及び地域支援協力隊の方にインタビューを行い、古賀RPG β2版に向けた改善点をまとめた。

## まちの情報の得られやすさ



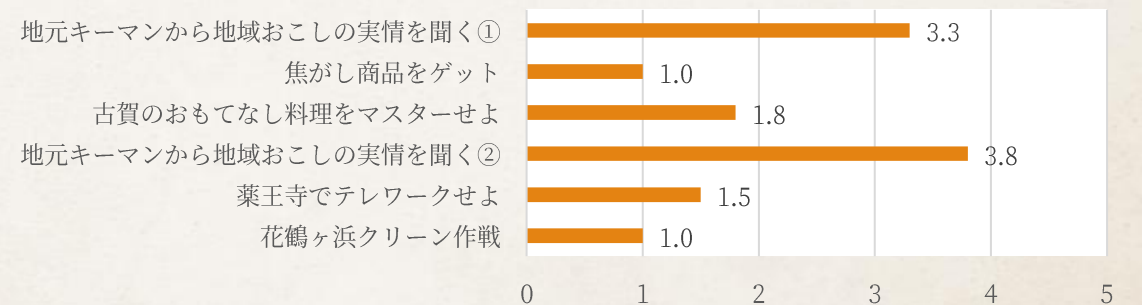
## 同行者の心理的ハードルの下げやすさ



## 時間・負担感の軽減



## キーマンとの出会やすさ



# まちRPG β1版 結果のまとめと考察

## 【1回目】 まちRPG β1版

### 行動促進による変化を検証

対象：30-40代男女6名

期間：2日間

方法：まちRPG β1版を実施。  
各クエストについて効果検証を行い、β2版に向けた改善点をまとめた。

### 結果

- 同行者の心理的ハードルの下げやすさはいずれのクエストにおいてもある程度得られた
- 他の点はクエストごとにばらつきが大きかった

### 考察

- 単独のクエストのみでは期待する効果の全てを実現できないと考えられた
- β2版では、複数のクエストを組み合わせた1つのモデルコースを提示し、また、クエスト内の登場人物について、十分な説明と理解が得られる形を設定することとした

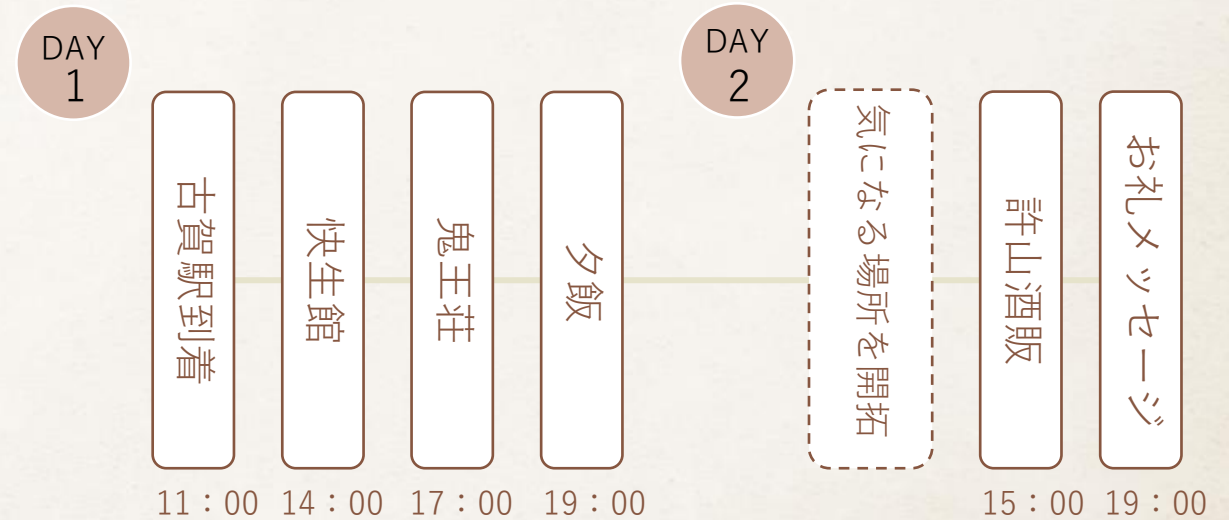
# まちRPG β2版：構成

β1版の検証結果と考察に基づき、クエストの改良、クエストバッジとガイドを加え、状態目標を設定単発のクエストではなく、クエストを組み合わせたモデルコースへ

## まちRPG構成図



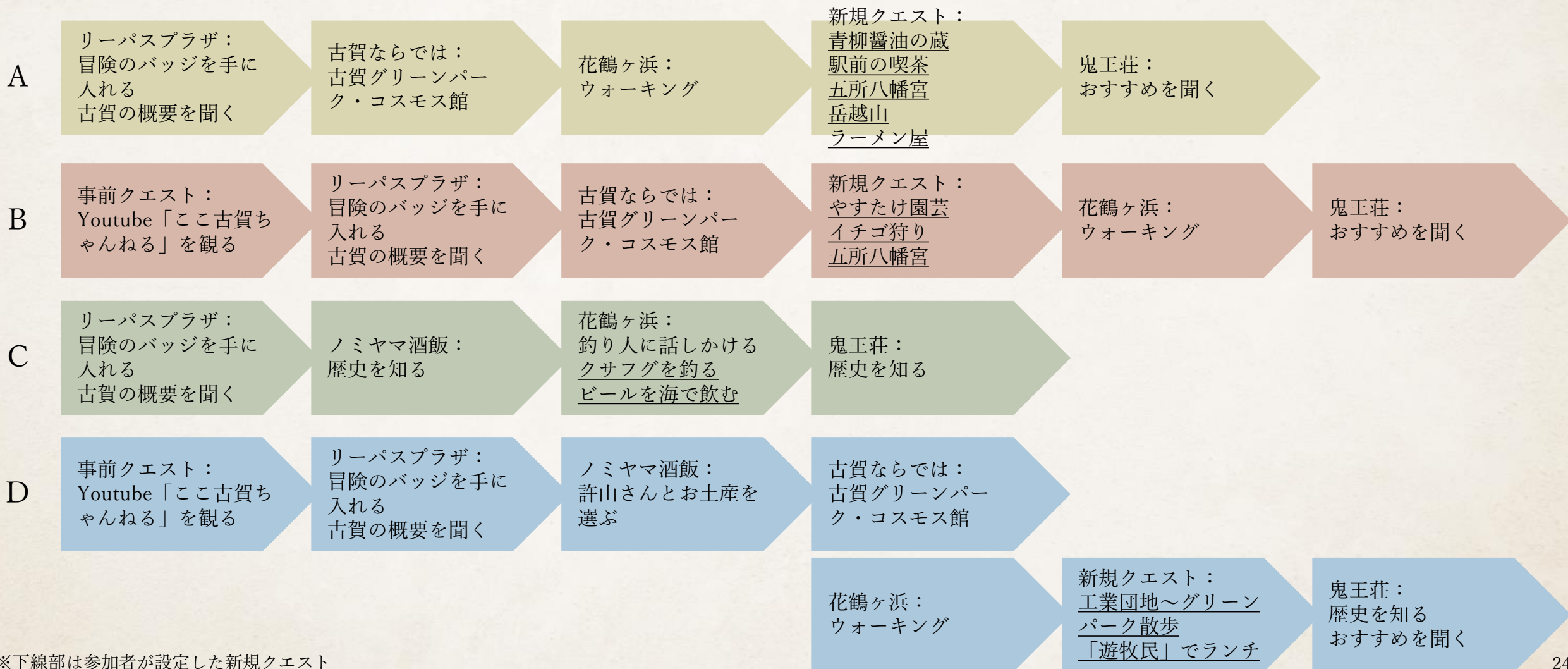
## モデルコース (例)



# 古賀RPG β2版: クエストを組み合わせたモデルコース例

対象：関西在住の30代男女4名

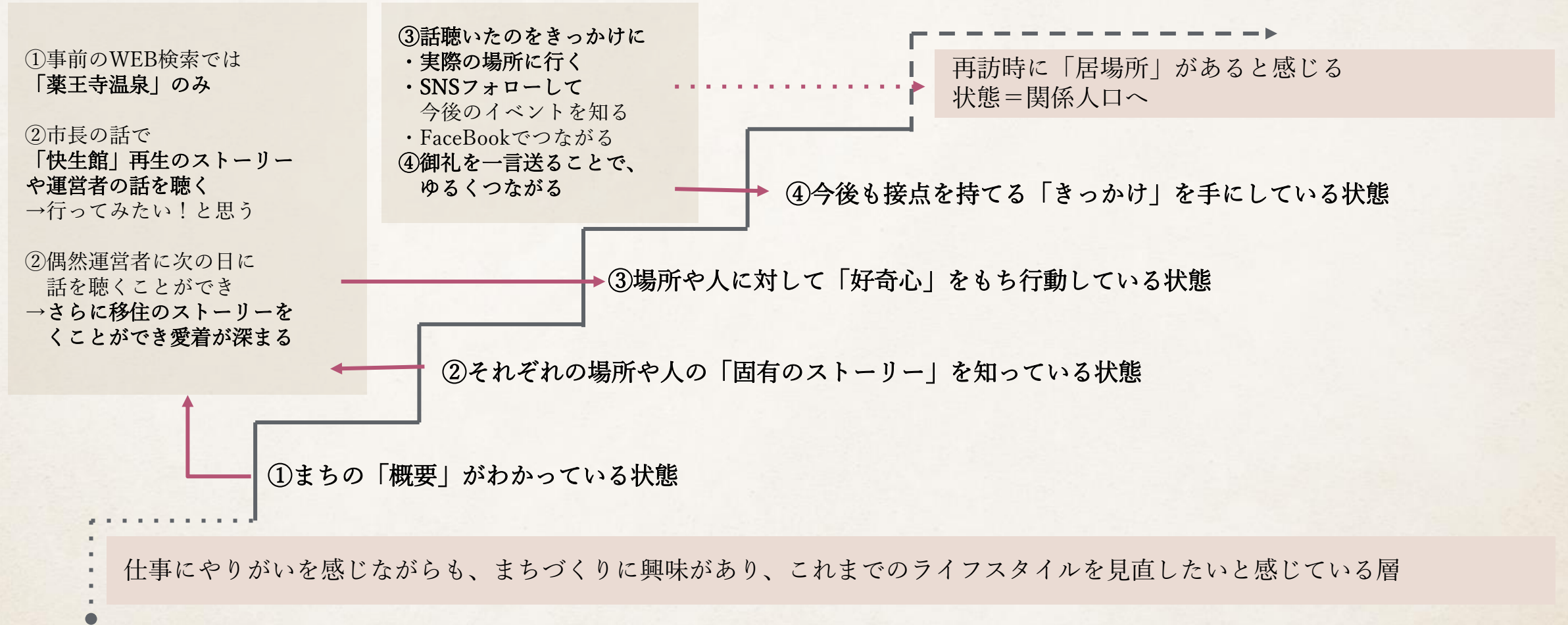
方法：古賀市現地にて古賀RPG β2版を体験してもらい、実施前後にGoogle Formsを用いたアンケートおよびインタビューを行った。





# まちRPG β2版 検証項目「状態目標」

古賀市におけるβ1版での自分達の体験の共通項を整理し、活動・出来事・感じたことを「状態目標」として設定



# 古賀RPG β2版 結果①

## 古賀RPG実施前後のプレイヤーの心理状態①

	実施前				実施後			
	A	B	C	D	A	B	C	D
特に何の印象もない								
古賀市の概要を知り、自分なりのイメージを持っている								
古賀市の人や場所の「固有のストーリー」に共感している								
古賀市の人や場所に対して好奇心をもち「行動（探求）」している								
古賀市と今後も接点を持てる「きっかけ」を手に入れている								
古賀市に次も来たくなっている								

対象：関西在住の30代男女4名

方法：古賀市現地にてRPG β2版を体験してもらい、実施前後にGoogle Formsを用いたアンケートおよびインタビューを行った。

古賀RPGに参加することにより、関係人口への参加の段階が高まった

# 古賀RPG β2版 結果②

## 古賀RPG実施前後のプレイヤーの心理状態②

	実施前				実施後			
	A	B	C	D	A	B	C	D
自分の視点で「古賀市独自の価値や良さ」を言語化できている								
自分の知識や見識を用いて古賀市を「よりよくするアイデア」が湧いている								
「よりよくするアイデア」を古賀市の人に伝える「意思」を持っている								

対象：関西在住の30代男女4名

方法：古賀市現地にて古賀RPG β2版を体験してもらい、実施前後にGoogle Formsを用いたアンケートおよびインタビューを行った。

古賀RPGに参加することにより、関係人口への参加の段階が高まった

# 古賀RPG β2版 結果③

古賀RPG実施者が古賀で今後行ってみたい関係人口関連活動\*  
(関係人口類型別)

	古賀で今後行ってみたい活動			
	A	B	C	D
非訪問系				
訪問系 趣味・消費型				
訪問系 参加・交流型				
訪問系 就労型 (テレワーク)				
訪問系 就労型 (現地就労)				
訪問系 直接寄与型				

\*関係人口関連活動は以下を想定

非訪問系：ふるさと納税、クラウドファンディング、地場産品等購入、特定の地域の仕事の請け負い、情報発信、オンライン活用

趣味・消費型：地域での飲食や趣味活動等の実施 (他の活動をしていない)

参加・交流型：地域の人との交流やイベント、体験プログラム等に参加

就労型 (テレワーク)：本業として普段行っている業務や仕事 (テレワークなど)、訪問地域外の業務や仕事 (テレワーク/副業など)

就労型 (現地就労)：地元の企業・事業所での労働 (地域における副業)、農林漁業への就業、農林漁業者へのサポート (援農等)

直接寄与型：産業の創出、商店街の空き店舗有効活用の活動、朝市・マルシェへの出店活動、ボランティア、地域資源・まちなみの保全活動、まちおこし・むらおこしにつながるようなプロジェクトの企画・運営、又は協力・支援等

対象：関西在住の30代男女4名

方法：古賀市現地にて古賀RPG β2版を体験してもらい、実施前後にGoogle Formsを用いたアンケートおよびインタビューを行った。

参考：古賀RPG実施者がこれまで行ったことがある  
関係人口関連活動 (関係人口類型別)

	参考：古賀以外の場所でこれまで行ったことがある活動			
	A	B	C	D
非訪問系				
訪問系 趣味・消費型				
訪問系 参加・交流型				
訪問系 就労型 (テレワーク)				
訪問系 就労型 (現地就労)				
訪問系 直接寄与型				

古賀RPGに参加することにより、関係人口関連活動への関心が高まった

# まちRPG β2版 結果のまとめと考察

## 【2回目】 まちRPG β2版

### 心理状態の変化を検証

対象：関西在住の  
30代男女4名※β1とは別

期間：2日間

方法：まちRPG β2版を体験して  
もらい、実施前後にアンケート  
およびインタビューを行った。

結果1：各自でモデルコースおよびクエストを選択、そして新規クエストの作成が行われた。

結果2：実施前後のプレイヤー（参加者）の段階的な心理状態について、実施後全員が実施前より先の段階に進んだ。また「古賀市に次も来たくなくなっている」という直接寄与型の関係人口候補として4名中1名（25%）が該当した。

結果3：関係人口関連活動別の実施意向について、非訪問系、テレワークや直接寄与型の活動の実施意向が認められた。

#### 考察

- ・ 事前に設定したプレイヤーの心理状態において、全体的に関係人口への参加の段階が高まったことから、参加のデザインとして一定の効果があった
- ・ 古賀で今後行ってみたい関係人口関連活動（関係人口類型別）として、非訪問系・訪問系ともにある程度実施意思が示されたことも、有用性を支持する結果と考えられた
- ・ 一方で、古賀市への再訪意思ありと回答したのは1名（25%）であったことは、本RPGに改善の余地があることを示す
- ・ 古賀市の再訪意思の先の段階であると設定していた「自分の視点で『古賀市独自の価値や良さ』を言語化できている」といった項目の達成率は高く（100%）、再訪意思の結果と乖離が見られたことから、再訪意思にはまちからの働きかけなど他の要素が必要である可能性が考えられる

## 5. 今後の展望

# まちRPG まちRPG構成図

プレイヤーが設定されたクエストをライトに楽しみながらまちに関わり、知らず知らずのうちに「関係人口」となるデザイン







# 今後の展望

---

- ゲーム性の拡充、地域参画の仕組みの構築と検証  
モデルコースやクエストのバリエーション増  
まちの人とのコミュニケーション増
- 効果の持続性の目標設定および検証  
導入部分の工夫、クリアへの報酬要素をすることで持続性を図る  
長期効果の目標設定と検証
- 実施規模を拡大した効果検証  
移動手段の考慮  
適正なまちの選定  
再現性の検証  
協力者の意識変化（シビックプライド）の検証

# まちへの関係人口を促すための参加のデザインに関する研究

## まとめ

- 本研究では、「まちへの関係人口を促すための参加のデザイン」として「まちRPG」を作成した。
- 福岡県古賀市においてまちRPGプロトタイプを実施した結果、プレイヤー（参加者）の関係人口への参加の段階が高まり、**まちRPGが関係人口の増加に寄与できる可能性が示唆された。**
- 関係人口の増加により、地方自治体には人口シェアによる地域づくりの担い手不足の解消というメリットをもたらすことが期待される。将来的にまちRPGによって関係人口を増加し、新しいまちづくりに取り組みたい全国の地方自治体にとって、**有効なプラットフォームとなることを目指している。**