



**遊びごころを共有するための
コミュニケーションデザイン**

井村理絵、玉木愛実、吉田圭介

「つまる」コンセプト

つまる想いを、あの人に。

想いと遊びどころがつまる手みやげとともに

「はじめまして」も「久しぶり」のあの人にも

直接会いに行こう。

会うためのきっかけをつめました。

つまる想いを、あの人に。

2023年度の研究目的

(研究テーマ：2022年度に引き続き)

遊びごころを共有するためのコミュニケーションデザイン



手みやげ：「つまる」ブランド



2023年度の研究ゴール

「つまる」ブランド 社会実装の実現

実施した社会実装

【対象】
中山間地域にある県立高校で、
地域活動を主として行う部活動に所属する高校生

部活動について

同部活動の活動内容は、年間を通しての農業体験や、竹林整備、イベント等の企画・運営、また地元行事への参加、手伝い等がある。活動を通して、多くの地域住民との出会いや、経験、学びを得ることができ、自分の進路ややりたいことに向き合い、深く考えることができる、同高校で人気の部活動となっている。



実施した社会実装

【対象】

中山間地域にある県立高校で、
地域活動を主として行う部活動に所属する高校生

同部活動が抱える課題

[高校生]

地域でさまざまな活動を行いたい、大人と話したい



地域の大人へ対して、人見知りしてしまう。
どうやって大人とコミュニケーションを取ったらいいかわからない



この課題を『つまる（ブランド）』で解決

解決までのシナリオ

【今まで・・・】

地域の住人に、町のことや仕事のことなど色々話しを聞きたい！



高校生

話すきっかけがない・・・。
恥ずかしい・・・。



地域の大人

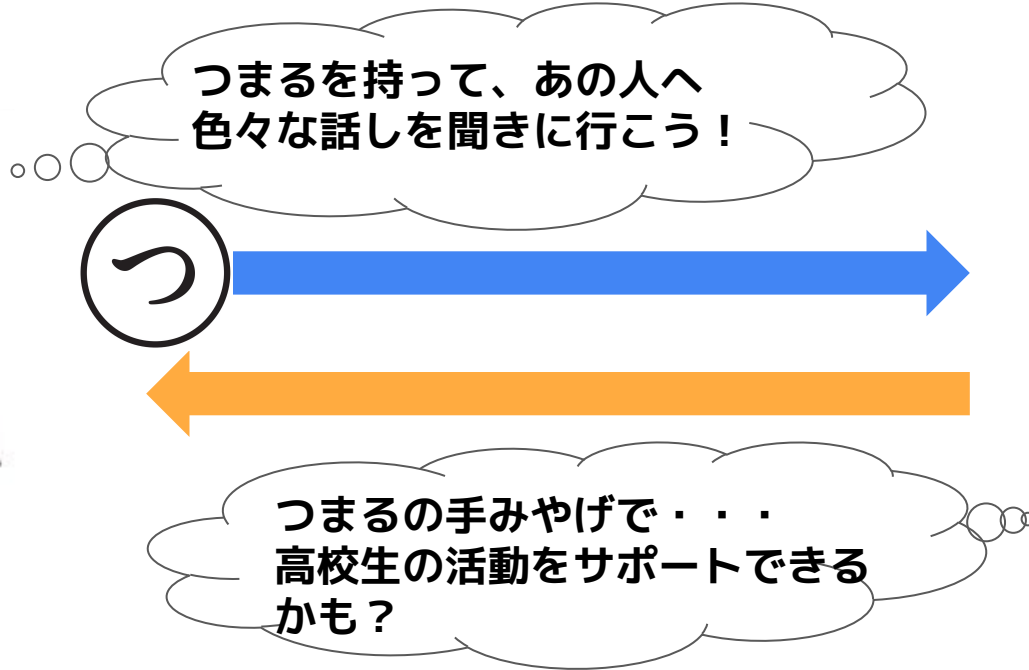
高校生のために協力したい
町のために何かしたい

解決までのシナリオ

【つまるが果たす役割】



高校生



地域の大人

**部活動での社会実装
報告**

実施概要

同部活動に所属する生徒を対象とし、
地元の大人達との関係性構築を目的に、
高校生が手みやげ「つまる」を持って、初対面の大人へ会いに行くことで
遊びごころを伝え、人間関係を築けるかを検証。

■対象 : 高校生10名（男子4名、女子6名）

■実施日 : 2023年7月15日（土）

■手みやげ : 高校生が収穫、加工した「梅シロップ」

事前調査 (アンケート調査)

- ・実施日 : 2023年7月7日～7月14日
- ・対象者 : 高校生9名 (今回のプロジェクト参加者)
- ・回答者 : 高校生9名 (回答率100%)
- ・調査方法 : WEBアンケート (googleフォーム活用)

事前調査結果（サマリー）

- ・ 地元の大人と関わることは、重要だと全員が考えている。
その理由は、地域とのつながりを増やすことは自分にとって重要だから。
- ・ 地元の大人へ聞きたい内容は、将来の進路（就職）が最も多く、続いて地元の歴史。
- ・ 対象者の7割が将来、地元のために役立ちたいと考えている。
- ・ 6割が地域の大人へ積極的に会いに行きたいと考えているが、行動できていない。
またそう思わない理由として、「恥ずかしい」「緊張してしまう」などが挙げられた。
(残り4割は、積極的に会いに行きたいかの質問に対して、どちらでもないと回答)

プロトタイプ（実施）

- ・ 実施日 : 2023年7月15日
- ・ 実施方法 : 対象者（高校生）が手みやげを持って、
地元の大人へ会いに行く。

使用した手みやげについて

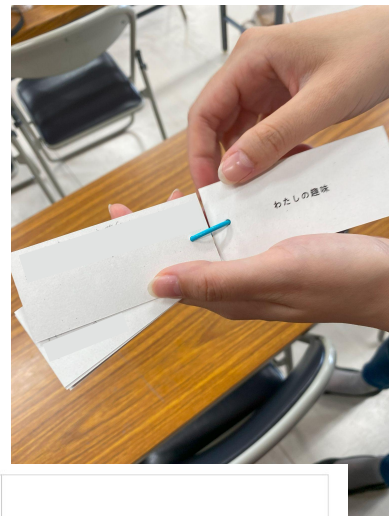
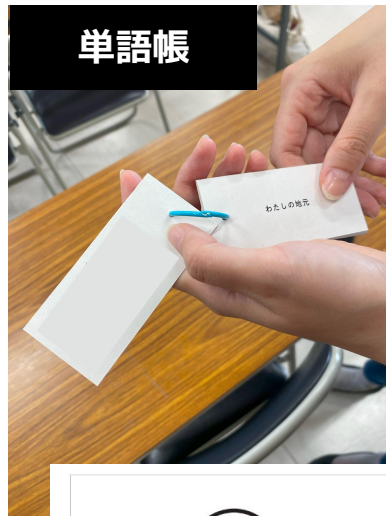
梅シロップ



袋



単語帳



<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> わたしの地元は
<input type="radio"/> 街でわたしをみかけたら・・・	<input type="radio"/> わたしの好きなたべもの

訪問先

[プロトタイプ検証内容]

「つ〇」手土産を持って、地域の大人に会いに行く

飲食店3店舗、駄菓子屋、観光協会へ訪問した。

- ①農家レストラン
- ②カフェ&ヘアサロン
- ③観光協会
- ④イタリアンレストラン

⑤駄菓子屋

事後調査 (アンケート&ヒアリング調査)

アンケート

- ・実施日 : 2023年7月15日~7月16日
- ・対象者 : 高校生10名
- ・回答者 : 高校生10名
- ・調査方法 : WEBアンケート
(googleフォーム活用)

ヒアリング

- ・実施日 : 2023年9月20日
- ・対象者 : 高校生5名&
訪問先(大人)2名
- ・調査方法 : WEBによるヒアリング調査

事後アンケート調査結果（サマリー）

- ・参加者全員が今回の実験に参加して良かったと回答。
その理由は、「繋がりができた」「相手が喜んでくれた」「盛り上がった」など。
- ・各参加者は、期間中平均2名の大人へ会いに行った。
（全員が初対面であった）
- ・9割の参加者が「つまる」があったことで会話がひろがったと回答。
その理由として、「相手が手みやげについて質問をしてくれた」が最も多かった。
- ・参加者の8割がこの活動（つまる）を友人へすすめたいと回答。
また今回の活動を通じて8割が今後も積極的に地域の大人へ会いに行きたいと回答。

事後ヒアリング調査結果（サマリー）

■高校生

- ・身近な信頼できる大人に誘われて、今回体験してみた。やってみたら楽しかった。
- ・楽しかったが、また「つまる」をやりたいとは思わない。
- ・会いに行った大人が、唐突につまるを持ってきた私たちに動揺しているのを見て、戸惑ってしまった。
- ・ただ手みやげを渡すだけというのはためらう。会いに行く明確な目的が必要。

■地域の大人（訪問先）

- ・嬉しかった、良い取り組みだと思うが、何がしたいのかももう少し具体的にしたほうがよい。
- ・その後、どうしたら良いか分からなかった。
- ・何かできることがあればいつでも相談してほしい。

今後にむけて
(2024年度にむけて)

まとめ

今回、「つまる」は機能をしたが、
高校生と大人の会話を十分に広げることやその後の関係性継続などにおいて、
期待以上の効果を果たせなかった一面（結果）もある。



それは渡す側（高校生）ではなく、
つまるを受け取った大人が「つまる行為」へ対して
十分な遊びごころを持って対応することができなかったからだと推察。



遊びごころをもった、地域の高校生と関わる大人が必要がある
(それが、より良好な関係性（コミュニケーション）継続へと発展すると推測)



次回はこれを解決するためのアクション（実験）を展開予定