

掛川TRPG先進都市化計画にみる 関係人口の形成

大妻高等学校 菅原奏 舛水葵

1 研究背景

人口減少に伴い自治体間の観光客獲得競争が激化する中、地域活性化には来訪者数の増加に加え、関係人口の創出が求められている。こうした中、掛川市ではデジタルコンテンツを活用した若年層の来訪促進に取り組んでいる。

そこで本稿では、掛川市の観光政策「**掛川TRPG先進都市化計画**」を事例に、今後の社会において**コンテンツツーリズム**が新たな関係人口形成にどのように役立つかを考察する。

本政策は、**TRPGの物語性を活用したコンテンツツーリズム**による新たな関係人口の創出を目指した観光施策である。

▼用語説明

・**コンテンツツーリズム**
既存コンテンツの物語性や世界観を観光資源として活用する観光形態。

・**TRPG**
テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略称。参加者同士の対話を通じて物語を進行・体験する。

・**シナリオ**
TRPGにおいて物語の進行に用いられる文章。舞台設定や登場人物、物語の概要などが記載されている。

・**#掛川シ集**
シナリオライターによる現地取材を基に制作された、掛川市を舞台とするTRPGシナリオ集。

・**#日本シ集**
函館市、名古屋市、上天草市、掛川市、羽咋市、中津市、台北市を舞台に制作された。

・**聖地**
アニメや映画、漫画などのコンテンツにゆかりのある場所。主に作品の舞台やロケ地を指す。

▼謝辞

本研究にあたり、ご指導いただいた野口先生ならびに、資料をご提供いただいた掛川市および掛川TRPG先進都市化計画主宰の戸田氏に深く感謝申し上げます。

▼参考文献

掛川TRPG先進都市化計画(2024). 第1回掛川シ集開催報告書 第2回掛川シ集開催報告書

掛川市(2024). 令和6年度版掛川市統計書

国土交通省(2025). 令和7年版観光白書

地方創生・第1回人材・組織の育成及び関係人口に関する検討会(2019) 関係人口に関する参考資料

岡本健(2011) コンテンツツーリズム研究序説

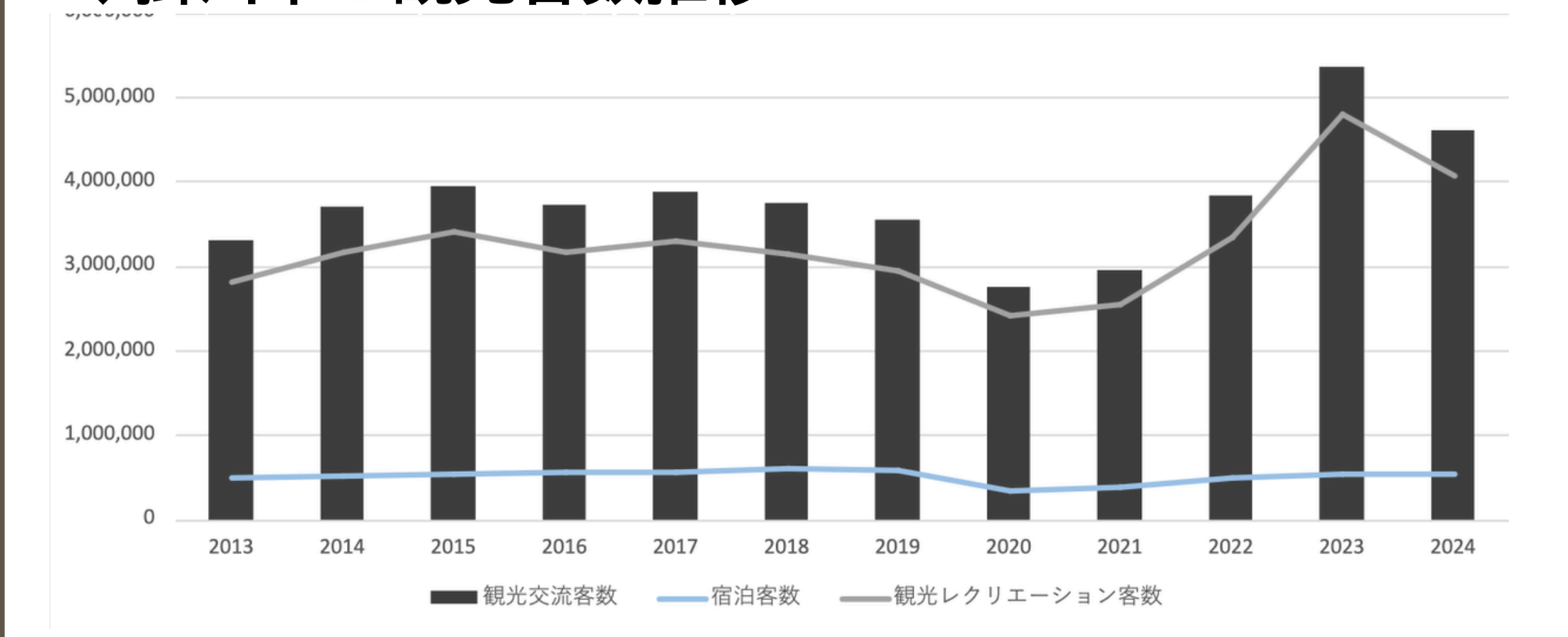
岩崎 達也・大方優子・津村 将章(2018) アニメ聖地巡礼におけるリピート行動分析

掛川TRPG先進都市化計画公式サイト

2 研究・結果

掛川市では観光客の来訪は見られる一方、宿泊率は年間を通して**約14%**にとどまっており、**宿泊者数の向上にはつながっていない**。

◆掛川市 観光客数推移



そこで本稿は、「掛川TRPG先進都市化計画」の一環として実施されたTRPGイベント「掛川シ場」を分析対象とする。

◆掛川シ場 参加者内訳

	来場者数	市外参加者	市内宿泊	20~30代
第1回	503人	52.2%	6.0%	84.7%
第2回	391人	95.4%	27.0%	82.9%
第3回	212人	95.2%	16.1%	79.0%

20~30代の参加者が**8割**
市外参加者率が高水準を維持

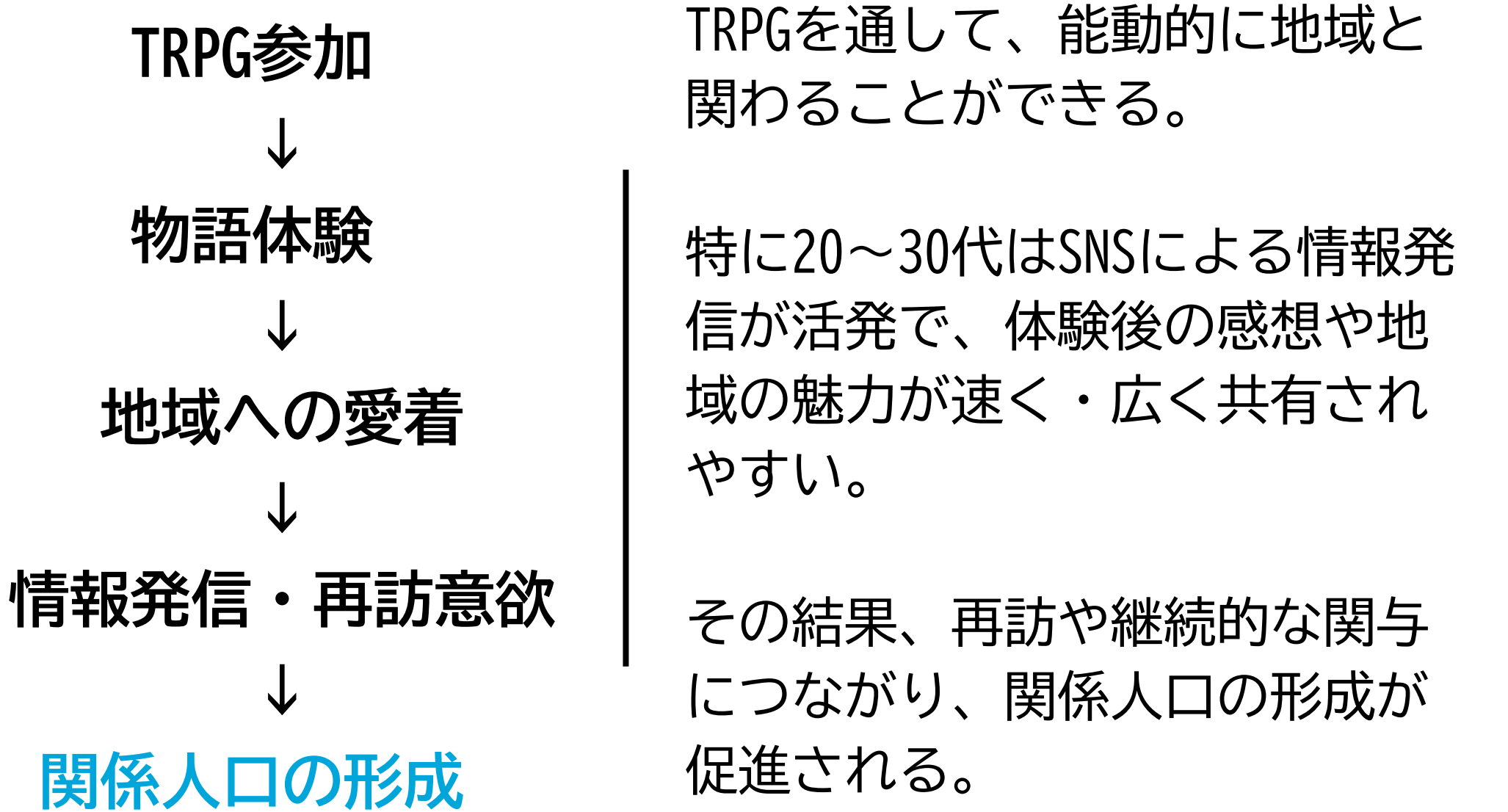
▼特定層との深い関係構築を重視した施策

来場者数が年々低下している反面、市内宿泊率は比較的高く、来訪者の滞在促進には一定の効果を上げている。

▼情報発信意欲の高い層の集客

インターネット上では複数回参加者の存在が確認されるほか、参加者による感想や情報発信も数多く見られる。加えて、過去企画に携わった関係者も、**自発的に企画や地域の魅力を紹介する情報発信**を行っている。

◆関係人口の形成



▼「TRPG×地方創生」の全国モデル化

「#日本シ集」にて、国内外9都市を舞台としたシナリオ制作が行われ、全国的な展開の可能性を示している。

3 課題・展望

TRPGは参加者が物語に直接関わる参加型コンテンツであり、鑑賞型コンテンツと比べて高い没入感や当事者意識を生み出しやすいことから、従来よりも**深いコンテンツツーリズムの実現**が期待される。

これにより、特別なゆかりや歴史を持たない土地を、**後発的に「聖地化」**することができる。さらに、その地域が持つ本来の資源や文化的魅力を活用したイベントを創出することも可能となる。

シナリオ制作を基盤とするには、**TRPGと地域双方への理解を持つ人材**や、**回遊性・物語化のしやすさ**といった**地域特性との適合**も求められることから、他地域へ展開する際の課題も存在する。