

第4回 移住・定住 PT レジюме

ー ターゲット仮説の暫定確定と「各務原市とは何か」への橋渡し ー

1 今回の成果に対する評価

メンバーが作成した個別のキャラクターを、年齢、性別、家族構成等の表面的な属性ではなく、人生の転機、現在抱える課題、各務原市に求める価値及び実現したい人生によって4類型に整理したことは、政策上のターゲットを構造化する段階へ確実に一步進んだ成果。

単なるマーケティング上のペルソナ整理ではなく、今後の世界観づくりと施策パッケージの設計を支える質の高い土台。

なお、現段階では4類型を「最終確定」とするのではなく、今後の検討を進めるための暫定的な「仮説」として置き、今後の議論と検証を通じて更新していくものとする。

今回は、4類型の内容そのものを細部まで確定するのではなく、今後の検討に用いる共通の仮説として共有することが到達点。

(1) 属性ではなく「人生の動き」による分類

- 共働き・子育て生活再設計型
- 若手転職・生活再構築型
- 地元回帰・関係性再接続型
- 若年定着・初回定住型

例えば、同じ20代後半の男性であっても、結婚や出産を契機に生活を組み替えたい人と、都市部での働き方に疲れ、自分の時間を取り戻したい人とでは、移住の動機も必要な施策も異なる。

今回の整理は、その人が人生のどの局面に立っているかに着目しており、この先の施策パッケージに直接接続できる考え方。

(2) 「欲しい行政サービス」ではなく「欲しい人生」まで踏み込んでいること

- ・ 18時頃に帰宅し、家事や育児ができる生活
- ・ 日曜日に子どもと公園でのんびり遊ぶ生活
- ・ 仕事ではなく、自分や家族が人生の主役となる暮らし
- ・ 実家との適度な距離を保ちながら自立する生活
- ・ 社会人を始める場所として、各務原市に住むことが少し得になる生活

これは単なる制度検討ではなく、各務原市に住むことで、どのような時間の使い方、家族関係及び自己実現が可能になるのかを考えたもの。

今後「各務原市とは何か」という世界観を考える際の最も重要な素材。

(3) メンバー自身が生み出した言葉

- ・ 「職・住・遊の接続」
- ・ 「実家には戻らないが、実家につながりやすい距離」
- ・ 「仕事は人生のための手段」
- ・ 「まだ相談するほど悩んではないが、道しるべがあれば耳を傾ける」

これらは、生活者の心理を実感をもって捉えた言葉。今後、行政的な表現に整える場合にも、若手メンバー自身が生み出した言葉の温度を失わないよう留意。

2 ターゲット仮説の整理

別添「移住・定住ターゲット（仮説・第1版）」を、本PTにおける現時点の共通認識として暫定的に整理する。

類型	人物像	中心となる価値・課題
共働き・子育て生活再設計型	結婚、出産、子どもの成長、住宅取得等を契機に、住まい、働き方及び子育て環境を見直す世帯	家族が無理なく回る生活、子どもとの時間、保育・教育、住まい、仕事の両立
若手転職・生活再構築型	都市部の長時間通勤、残業、狭い住環境等から、仕事中心の生活を自分らしい人生へ組み替えたい若手社会人	強固な産業、職住近接、余暇、趣味、自分の時間、広い住まい
地元回帰・関係性再接続型	都市生活を経験した後、実家には戻らず、自立を保ちながら家族・友人・地元との距離を縮めたい層	地元との適度な距離、仕事、住まい、車のある生活、固定費の軽減、将来の家族形成
若年定着・初回定住型	進学、就職又は初めての一人暮らしを迎え、これから生活の拠点を選ぶ学生・若手社会人	働きやすさ、経済的自立、若者の居場所、将来への道しるべ、各務原での良い原体験

【整理上の留意点】

4 類型は人を箱に固定するものではなく、どのような人生課題に、どの政策パターンが効くかを見るための仮説である。一人の人物が複数の類型にまたがることを排除しない。

今後、4 分類をむやみに増やすのではなく、必要に応じて各類型の中に代表的なサブタイプを設定。各欄は「人物像」「移住定住の主な引き金」「解決したい課題」「各務原市に期待する価値」「実現したい人生」の5つのカテゴリで整理する。

3 4 類型に共通して求められているもの

更新されたターゲット整理から、4 類型に共通する人生価値として、現時点では次の事項が抽出できる。各類型に共通して求められているのは、単なる安さや利便性ではなく、次のような人生価値である。

- ・ 都会ほど過密ではなく、田舎ほど不便ではない暮らし
- ・ 仕事を失わずに、家族や自分の時間を取り戻せる環境
- ・ 親や地域とつながりながら、自立を維持できる距離感
- ・ 仕事、住まい、子育て及び遊びが生活圏内で結び付く日常
- ・ 車と公共交通を使い分けられる生活の自由度
- ・ 人生の節目に応じて、暮らしを組み直すことのできる余白
- ・ 将来への漠然とした不安を、具体的な生活像へ変えられる安心
- ・ 固定費を抑え、趣味、家族、教育及び将来への投資に振り向けられる暮らし

ここで重要なのは、これらを単なる「便利」「安い」「住みやすい」という一般論で終わせず、各務原市に住むことによって得られる「固有の人生価値」へと言語化すること。

4 次のステージー「各務原市とは何か」

次の議論では、4 類型に共通する「人生の願い」を抽出し、その共通項を「かかみがはらというまちの世界観」へと昇華させる。

【議論の中心となる問い】

- ・ この4 類型の中で、各務原市が最も強く応えられるのはどの類型か。
- ・ 同じ条件を備える周辺自治体がある中で、なぜ各務原市なのか。
- ・ 4 類型に共通している「欲しい人生」は何か。
- ・ 各務原市に住むことで、その人の時間、家族、仕事及び将来はどう変わるのか。
- ・ 各務原市が今のままでは応えられない部分は何か。
- ・ 各務原市に既にある資源を、どのような物語として結び直せるか。

【上位概念の仮説例】

「仕事も、家族も、自分の時間も、諦めずに組み直せるまち」

「人生の次の段階に、ちょうどよく根を張れるまち」

「都市の便利さと、暮らしの余白が共存するまち」

「地元とつながりながら、自分の人生を始め直せるまち」

これらは結論ではなく、議論を始めるための仮説である。先にキャッチコピーを決めるのではなく、ターゲットの人生の願いと各務原市の固有資源との接点から、世界観を導き出す。

5 施策パッケージに取りかかる順番

本格的な施策パッケージの検討は、「各務原市とは何か」という世界観の骨格を整理した後に行う。ただし、世界観を考える過程で浮かんだ具体策は、採否や予算を詰めず、「施策の種」として記録しておく。

段階	検討内容	位置付け
第1段階	4 類型の暫定確定、ターゲット仮説の整理	今回
第2段階	ターゲットから見た各務原市の魅力・不足・移住障壁の分析	次回以降
第3段階	4 類型に共通して提供できる人生価値と「各務原市とは何か」の言語化	世界観の形成 (時間をかけて)
第4段階	住まい、仕事、子育て、教育、交通、コミュニティ等を束ねたターゲット別施策パッケージの設計	世界観を施策へ翻訳
第5段階	既存施策、追加施策、民間連携、制度改正及び予算措置への分類	実現可能性の確認

【施策の種として記録する際の視点】

- ・ 誰の、どの悩みを解決する施策か。
- ・ 各務原市のどの固有価値を強める施策か。
- ・ 行政だけで行うのか、企業、地域、大学等との連携が必要か。
- ・ 既存施策の組合せで対応できるのか、新規施策が必要か。

6 4 類型の政策上の役割と時間軸に関する仮説

4 類型を同時に同じ強さで主対象とすると、再び総花的になる可能性があるため、政策目的と時間軸に応じた仮説を考える。

○ 短中期に移住実績へ結び付きやすい層

共働き・子育て生活再設計型
地元回帰・関係性再接続型

○ 本市の産業基盤と強く結び付く層

若手転職・生活再構築型

○ 成果に時間を要するが、将来の定住予備軍として重要な層

若年定着・初回定住型

この優先度は固定ではなく、各務原市との適合性、移住の実現可能性、政策効果及び将来性を検証しながら更新する。

7 今回のPTで共有したいこと

メンバーが、無から生み出したキャラクターと、その後の類型化は、今後の政策形成を支える重要な成果です。今回の4類型は「正解」ではなく、次の議論を進めるための共通言語になります。

次に必要なのは魅力を増やすことではなく、各類型の「目」から各務原市を見直し、何が刺さり、何が足りず、なぜ選ばれないのかを見極めることです。世界観を考える際には、時間をかけて、抽象論だけにせず、具体的な暮らしの場面と施策の種を往復しながら考えていきます。

そして、若手メンバーが見つけた人生価値を、制度、予算、各部局の責任及び民間連携へ翻訳することは、事務局と管理職の役割ですので、引き続き忌憚なく自由に意見を出して議論してください。

施策を足す前に、まず主人公の視点で各務原市を見直します。その上で、各務原市が誰に、どのような人生価値を届けるまちなのかを、メンバー皆で言葉にしていってください。

また、この先迷いが生じたり、壁を感じたりしたら、4類型ではなく、最初にメンバーがそれぞれ考えた一人ひとりのキャラクター（主人公）に立ち戻って、「彼ならどう考えただろう」「彼女ならどちらを優先するだろう」と、そのキャラクターに寄り添って考えてみてください。このアプローチは、類型化によって人物像が抽象化しすぎることを防ぎ、議論が行政側の都合や一般論に流れた際に、生活者の視点へ立ち戻るためのものです。

類型化は議論を整理するための「道具」に過ぎません。実際に移住を決めるのは一人ひとりの人間です。議論が抽象的になった時には、最初に皆さんが生み出した主人公に立ち戻り、「その人の一日」や「迷い」を思い浮かべてみてください。