

各務原市移住・定住推進 PT 会議（第3回）議事要旨

1. ターゲット像の立ち上げについて

（田中副市長より）

PT メンバー各々が作成してきたターゲットとなるキャラクター像を確認した。（私が）求めたとおり顔が見える程度まで非常に細部まで細かく設定されてくれており素晴らしい。

この先は、（既に6月議会答弁でも述べたとおり、）今後、具体的なターゲットに対して（各務原市が既に持っている様々な）施策のパッケージ化を行っていくにあたり、（それら既存の施策の）足らざる部分や、より膨らませる部分を考えていく。

また、時の経過とともに、今般考えた施策が、10年後、20年後に刺さり続けるとは限らない。適宜に施策のアップデート、リバイスしていくことも必要である。

今回 PT で作成してもらったキャラクターたちは、日本のどこかに必ずいる。背景を書き込んでいくとキャラクターが生きているかのように生身の人間として立ち上がってくる。今後、類型化の作業をしていく中で、今回の設定はこの先も多いに役に立つので忘れないで欲しい。

また、もう少し先に議論するつもりだが、この PT メンバーには、「移住定住を目指したシティプロモーション」をやってもらうことも期待している。コマーシャルやウェブサイト上でのプロモーションにあたり、今回作成したリアリティの高いキャラクターたちをそのまま使っていくことになるだろう。

このキャラクターを見た人が自己投影することで、これまで移住を考えていなかった人が、「これは自分のことではないか」と考えるきっかけになるかもしれない。SNS の時代なので、口コミでどんどん広がっていく。この PT は我々の「仕事」ではあるのだが、その「仕事」の中に、メンバー全員が、想像力を発揮するために「遊び」を感じてながら進めてもらいたい。

（レジュメの内容を基に）

まずは、今回作成したそれぞれの主人公像を大切にしながら類型化するプロセスをやっていただきたい。

主人公たちが各務原に「来る理由」、このまちで生活していくために「稼げる理由」、そして移住してきた後にこの先も「離れない理由」という3つの整理軸から、各務原市を改めて見直していきたい。また、この3つのうち、今の各務原市において最も弱い部分はどこか、その弱さを補うためには何が必要か、という視点からも考えていく。他に大切なものがあるのであれば、3つ以上に軸を増やしてもらっても構わない。

考えなければならないのは、各務原市の弱点。まち自体の問題なのか、あるいは施策として魅力が薄いのか、理由はさまざまである。弱点が分かれば、どこに起因するものなのかまで突き詰めた。その作業は類型化を行った後に進めていく予定。

6月議会でも答弁したとおり、「施策をパッケージ化する」ことが最終的なゴールとなる。そのためには、「各務原市がどんなまちなのか」というイメージ付けをすることも重要。多分に感覚的な話にはなるが、（人が持つ）直感的なイメージは鮮明に記憶に残り潜在意識はしっかりと覚えている。

例えば、私がイメージする、これまでの各務原市は「空を見上げるまち」という印象。戦闘機が上昇していく爆音や上空を飛んでいる航空機の種類が多いことから、自然と空を見上げる自分がい

た。他方、実際に住んでみて今感じているのは、「水のまち」という印象。通勤で木曽川沿いを車で走っていると、秋から冬へ、そして春から初夏へと同じ景色なのに季節着とに違う木曽川を見ている。

こうした皆が感じる各務原市のエモーショナルなイメージを考えて、ゆくゆくはターゲットの関心を惹くための各務原市ならではのキャッチコピーを考えて欲しい。

また、移住を考える人にとって、引き金になるものは何か。一番の悩みは何なのか、悩みには優先順位がある。仕事、生活、子育てなど、軸足は様々。その人にとって移住の、各務原市に求める価値は何かということを考えて欲しい。今後はキャラクターの類型化を進めるが、せっかく作ったキャラクターの要素は削る必要はない。一旦類型化してボヤけるなら、類型化をやり直せばいい。

(メンバーの意見)

○キャラクターの細かい設定を作っていく中で、移住・定住のきっかけはその人が持っている悩みに密接に関わっていると感じた。

○夫婦が移住する場合、2人が一緒に転職するというのは少しハードルが高い。

○男性か女性かの設定で悩んだ。世帯主など、選択の割合が多いのが男性だと感じたため、男性で設定した。

→女性には女性のやりたいこと、人生感がある。自分のやりたい仕事や夢があるにもかかわらず、結婚や家庭を持ったことによって諦めてしまうのはもったいない。そのような状況に直面した女性に対して、バラエティー豊かに各務原市が提供できるものを準備できればベスト。

○キャラクター作りの感想として、純粹に面白いと感じた。人物像のイメージとして、どんな顔をして、どんな雰囲気なのかというのを AI で作ったりすると、よりイメージや愛着が湧いて楽しかった。

→遊びの中に、実は自分が求めていた人物像が投影されている可能性がある。表には出てこないが意識下には存在している、その裏側を汲み取るというのが、この先も大切なことになると思うので覚えておいて欲しい。

○アクティブな人物像を設定した。新たな意思や目標を機に住んでいる場所を離れてしまうパターンがあると思ったため、結婚、子育て、住宅取得などの要素によって、離さないような方策を考えることが必要だと感じた。

○無個性な高校生を設定した。適度に過ごすということを突き詰めていくと、自然にちょうどよいまちである各務原市に結び付くのではないかと思った。

→一見して無個性に見える一方で、多感な高校生なりモラトリアム、彼・彼女の裏側に潜む様々な悩みがあるはず。一見無味乾燥に見えても、その人の人生を各務原市なら色付けることができるということも伝えていきたい。

○キャラクター設定が就職活動の自己分析のように感じた。言語化するということが想像以上に難しいものであると思った。もう少し解像度は上げられるはず。

○ターゲットを設定するにあたり、広げすぎると刺さらないし、逆に絞りすぎるとニッチすぎて刺さらない。類型化は難しい作業であると感じたが、グループでいい方向に持っていきたいと思う。

○個人でキャラクター設定をすることで、一つの問題に対してもプロセスが異なり、非常に面白

いと感じた。類型化にあたり、政策に当てはめていくときに結果だけを求めると刺さり方も変わってくると思う。困ったときは自分たちが作ったキャラクターに立ち返って考えたい。

○自分自身が各務原市にずっと住んでいるからこそ、当たり前すぎて見えていないポイントがある。日常生活の中でも一歩引いた目線で、何を見ているか、何を感じているかを考えながら過ごしていきたいと思った。

→私がメンバーに求めていたのは、まさにそうした自分という者を、このプロジェクトをきっかけに見つめ直す機会になってもらえたらいいな、ということ。これま（自分自身が）意識していなかったことに目を向けられるようになったことを嬉しく思う。ターゲット層は若い世代になるため、若い感性による発想が重要。

(その他)

想定よりもかなり早いペースでの進捗だと思っている。今後の方向性について悩んでいる場合は、フィードバックを行いたいと思っているので途中経過を教えてほしい。

次回プロジェクト会議（第4回）：7月22日10:00～ 於 本庁3F-1会議室