

② 産学官連携による若者と地域のミスマッチ解消と関係人口創出



客員准教授
寺尾 隆

講演資料



チーム鯖江 2025年度活動報告

福井大学大学院 竹本研究室

タナソン ナッタクン

安倍 誠明 森 泰

河野 颯人 田井 史也

指導教員

寺尾 隆

竹本 拓治

共同研究

公益社団法人 鯖江青年会議所

2026年 1月20日

課題

鯖江市では、地域活性化に向けた取り組みが行われている一方で、**若者の市外流出が続いていることが課題**となっている。



鯖江青年会議所が企画した「まち創生ソリューションコンテスト2025 in 鯖江」
による伴走支援のもと、行政・企業と連携しながらプロジェクトを進めた。



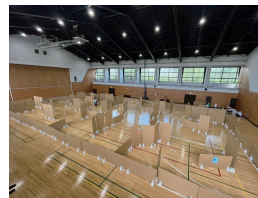
調査・分析・企画

高校生へのアンケートを行い、分析結果をもとにして、高校生自らが発案できるワークショップを実施した。

それらの、アイデアをもとに鯖江市を舞台とした地域クイズ×サバイバルゲームを「鯖ゲー！」高校生と企画し実施を行った。

鯖ゲー！とは

「サバイバルゲームの戦略性×脱出ゲームの物語性」の要素を融合し、
クイズやミッションを通して鯖江市の**魅力や地域資源**を学ぶ体験型イベント。
遊びながら学び、高校生が地域と主体的に関わるきっかけをつくる。



現状

鯖江市概略

鯖江市について

福井県嶺北地方に位置する、「めがね」「繊維」「漆器」を三大地場産業とする「ものづくりのまち」である都市。



各産業が高い専門技術と国内トップクラスのシェアを誇り、地域経済を牽引している。近年は伝統産業に加え、IT産業の振興にも注力し、新たな価値創造を目指している。



高校生
3,584人

総人口：68,091人（令和7.6.1現在）



高校
1校

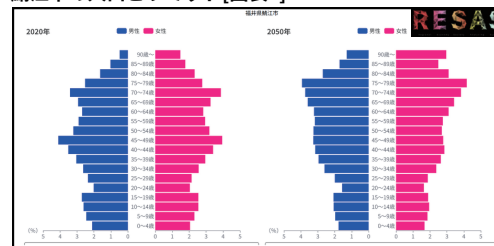


高専
1校



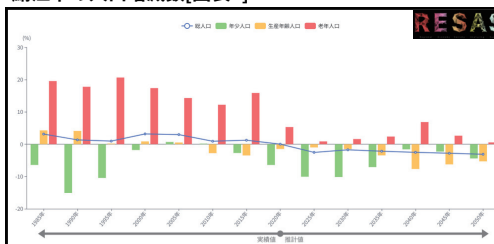
大学
0校

鯖江市の人口ピラミッド[図表1]



【出典】RESAS人口マップ人口増減分析(総務省「国勢調査」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口」)

鯖江市の人口増減数[図表2]



【出典】RESAS人口マップ人口増減分析(総務省「国勢調査」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口」)

[図表2]より年少人口（緑）と生産年齢人口（黄色）の減少が顕著である。
若者流出は深刻であり、特に高校卒業後の18-22歳で加速している。

将来的に地域を支える人材不足が懸念される

現状

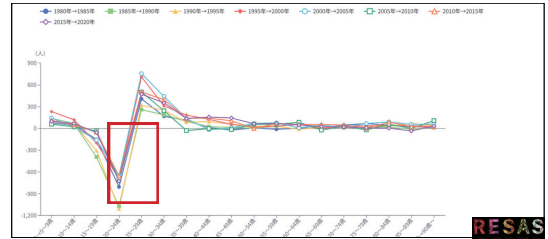
データから見る鯖江市について



若者はいつ・どこへ転出するのか

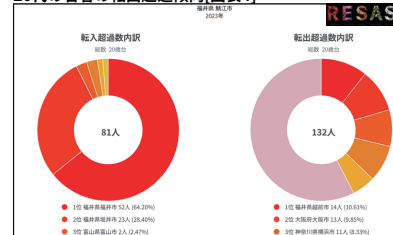
- **進学**を機に**県外**への流出が多いことがわかる [図表3]
- 県内への転出だけでなく、**都市部**への傾向が強まっている [図表4]

年齢階級別純移動数[図表3]



【出典】RESAS人口マップ社会増減分析(総務省「国勢調査」、厚生労働省「都道府県別生命表」に基づきデジタル田園都市国家構想実現会議事務局作成)

20代の若者の転出超過傾向[図表4]



【出典】RESAS人口マップ社会増減分析(総務省「住民基本台帳人口移動報告」)

高校生までの間で地域との関係を作り
若者と地域の**関係人口**を増やす取り組みが必要である

現状

ヒアリング 現場の声



RESASデータの分析結果からヒアリング調査を実施

5月14日 鯖江市役所 生涯学習課

若者の地域離れと参加の少なさが深刻

高校卒業後、地元を離れ戻らない傾向
若年層が減少すると地域活動の循環が断たれる懸念あり
若年層から継続的に地域コミュニティに参加して欲しい



地域コミュニティの拠点である公民館でのヒアリング

6月27日 北中山公民館

アクセス面や立地の課題

郊外の公民館では高校生の参加が困難（移動・人口構造）



7月7日 鯖江公民館

公民館の利用状況とギャップ

高齢者は利用しているが、高校生の参加はほとんどない
高校生向けイベントが少なく、ニーズ把握もできていない
公民館側も「高校生が何を求めているのか知りたい」と感じている



鯖江市公民館・学校設置マップ



市役所、公民館ともに若年層が地域コミュニティに参加していない現状に課題を感じている。
一方で、何をすれば良いのかわからないなどの声があり施策を行っていない現状がある。

現状

若者と地域コミュニティの現状調査



【アンケートの実施】

課題認識を踏まえ、若者向けの新たな地域コミュニティを創出するために高校生のニーズや地域への想いを把握するアンケートを実施。

アンケート実施場所



福井県立鯖江高等学校



福井工業高等専門学校

対象：鯖江市の高校生475人
実施日：6月9日～6月20日

【アンケート目的】

高校生のニーズと地元への想いから
まちづくりの可能性を明らかにする

「学校での満足度」、「家庭での満足度」、「休日の満足度」
3つのカテゴリーをそれぞれ5段階で評価する。

【アンケート項目】（主要項目を一部抜粋）

【学校での満足度】

- ・学校生活に満足している。
- ・友達と一緒に学ぶことで、やる気が出る。
- ・鯖江市の企業や地域について学ぶことに興味がある。
- ・学校の勉強以外でも学びたいことがある。

【休日の満足度】

- ・休日の過ごし方に満足している
- ・休日には、学校や趣味に取り組める場所や機会があると感じる。
- ・休日に友人や家族と過ごす時間が、気分転換ややる気につながっている。
- ・鯖江市や自分の住む地域で開催されるイベントや活動に興味がある。
- ・休日に新しい体験（フィールドワーク、ボランティア活動など）を通して学びたいと思っている。

【家庭での満足度】

- ・家庭での生活に満足している。
- ・家族との会話が気持ちの安定につながっていると感じる。
- ・鯖江市や自分の住む地域の課題について家族と話ことがある。
- ・学校以外でも家庭で学びたいと思うことがある。

現状

データ分析④ アンケート分析結果

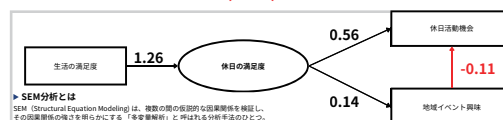


SEM分析結果

①「休日体験学習意欲」→(0.54)→「地域イベントへの興味」



②「地域イベントへの興味」→(-0.11)→「休日の活動機会」



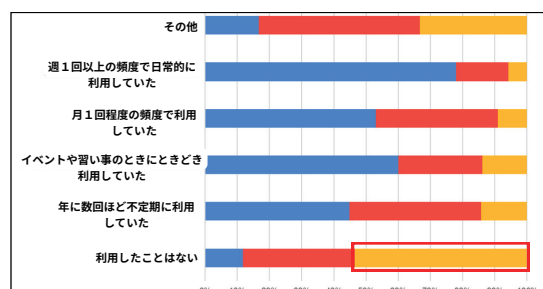
SEM分析とは
SEM (Structural Equation Modeling) は、複数の間の仮定した因果関係を検証し、その因果関係の強さを明らかにする「多変量解析」と呼ばれる分析手法のひとつ。

①休日を充実させたいという意欲が、地域イベントへの関心につながっていることがわかる。

若者は地域と関わる意欲を持っている

②イベントへの関心があっても、実際の参加機会には結びついていない。
「関心はあるが、行動に移す場がない」ことが課題

アンケート結果：公民館を利用した頻度



「学校での満足度」、「家庭での満足度」、「休日の満足度」3つのカテゴリーをそれぞれ5段階で評価。
実施日：6月9日～6月20日 N=475

高校生の多くが公民館を「利用したことがない」と回答。
若者が地域施設にアクセスできていない現状が明らか

若者の地域への関心はある。しかし、彼らの心を掴む「魅力的な活動機会」が大いに不足している。

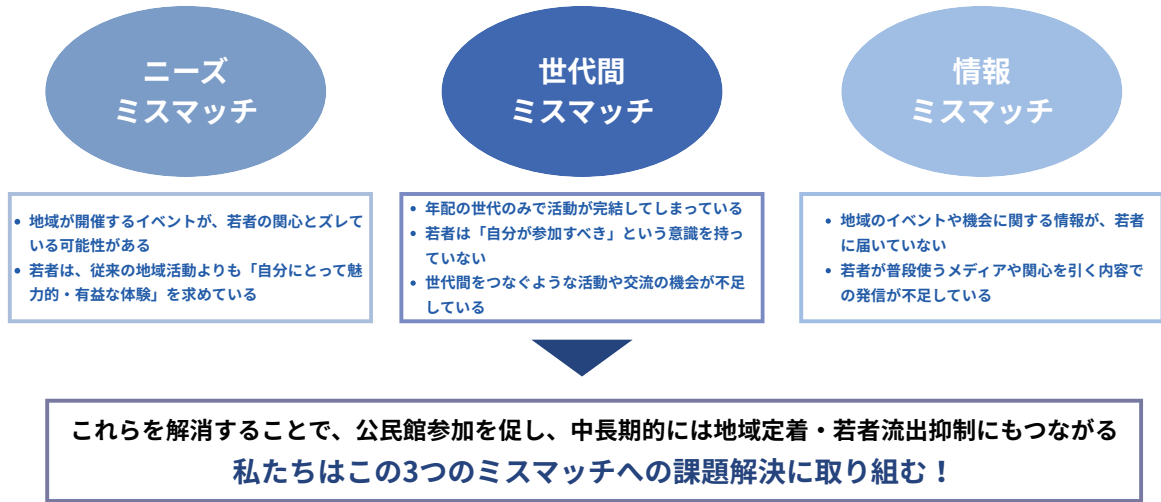
課題特定

深刻な「3つのミスマッチ」



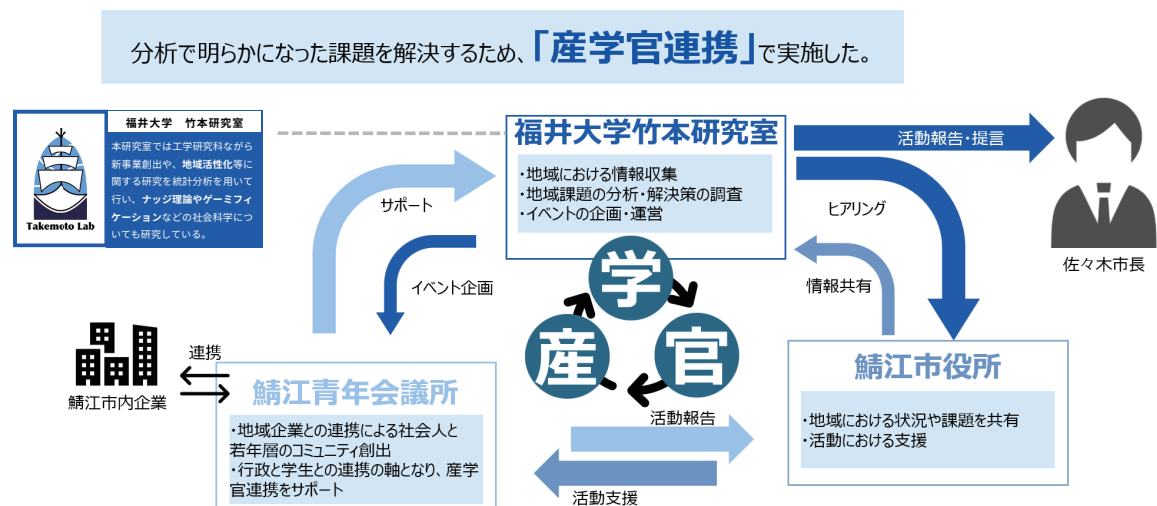
高校生へのアンケートからわかる

若者の地域コミュニティの希薄を生む要因は、「ニーズ」「世代間」「情報」の3つのミスマッチにある



推進体制

課題解決のための体制



産学官連携実施により大学コミュニティだけでは実現できなかった
幅広い層とのコミュニティが拡大し、活動への促進に繋がった。



ニーズのミスマッチを解消するために、高校生を対象にワークショップを実施

福井工業高等専門学校（7月17日）でのワークショップでは、**高校生が自分たちの興味や好きなこと**を出発点にグループ内外のアイデアを組み合わせるイベントを企画

自由な発想から地域を面白くする多様なアイデアが生まれた

ニーズ
ミスマッチ
の解消

出てきたアイデア（一部抜粋）

- ・AI体験会
- ・スタンプラリーパン屋めぐり
- ・パン作りコンテスト
- ・俺のメシ（料理コンテスト）
- ～なつかしの味を再現～
- ・Splatoon × 水遊び
- ・鯖江高専生向け「今日好き」
- ・まち脱出ゲーム、TRPG
- ・ナイトプール



高校生の声

- 「地域のイベント、興味はあるけど、行くものがない…」
- 「友達とワイワイできるなら行きたい！新しい体験がしたい！」
- 「面白いイベントの情報って、だいたいインスタが友達からだよな」

地域イベントに対する潜在的な関心、新しい体験や友人との交流への強い欲求、SNSを通じた情報収集傾向などが見えてきた



ピュー・コンセプト・エバリュエーション

参加者の声や好みをもとに、複数のアイデアを評価軸に沿って比較・検討するフレームワーク。基準となるアイデアをStandardのSと表記し、各項目について基準と比較した結果優れているものを(+)、劣っているものを(-)、同程度のものを(S)と表現する。

今回は高校生の興味やニーズに最もマッチする企画を選定するために行った。

評価要素	今日好き	Splatoon × 水遊び	パンや スタンプラリー	俺のメシ	脱出ゲーム
学習意欲の向上	S	S	+	+	S
交流があるか	S	S	-	-	-
属人化しないか	S	+	-	S	S
拡張性	S	-	S	+	+
地域の独自性	S	-	-	-	+
地域連携	S	-	+	S	S

ポイント

Splatoon × 水遊びの強み

インクを撃ち合い、陣取りをするSplatoonを模したアクションシューティングゲームを行う上で自然なコミュニケーション（交流）が生まれる。共通の目標に向かって協力することで、新たな友人関係の構築、**交流機会の創出**が期待できる。

脱出ゲームの強み

謎解きや物語性を通じて、**戦略性の高い体験**（拡張性）を提供できるとともに、地域データを活用したマップやミッションにより鯖江ならではの物語を盛り込み、**地域の独自性・地域連携**を自然に学べる点が魅力である。

解決策

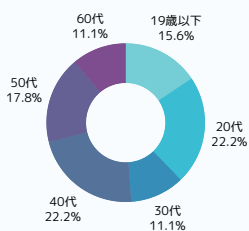
戦略型ゲーム「鯖ゲー！」



- 全世代が楽しめる
 - 世代間を“つなぐ”力がある
- 上記のような特徴を持ち、利用者層ミスマッチを解消できるものの1つに「サバイバルゲーム」がある。サバイバルゲームは戦略性も高く、拡張性の担保も可能である。

利用者層
ミスマッチ
の解消

世代別プレイヤー割合



【出典】「ミソロジー（トイガン、サバイバルゲーム）市場の実態と展望」→矢野経済研究所（2017年3月31日付記事）における報告

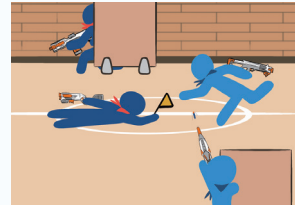


交流



戦略性

サバイバルゲームに地域要素と戦略性を追加した新たな地域連携の形として「鯖ゲー！」を提案する！



「鯖ゲー！」とは

「サバゲーの戦略性」と「脱出ゲームの物語性」を融合させ、鯖江の地域資源を学びのフィールドに変えるゲーム。

コンセプト

地域関連クイズを活用し、遊びながら地域への理解と関心を深める。

- 戦略要素には地域クイズを取り入れ、鯖江の「今」と「未来」を自分ごととして体験できる。
- ゲームの企画から運営まで高校生と協働で取り組み、「参加」「学び」「運営」を融合させた新しい地域連携の形を提案する。

イベント実施

情報ミスマッチへの解決策



「鯖ゲー！」 ～地域クイズ×サバイバルゲーム～

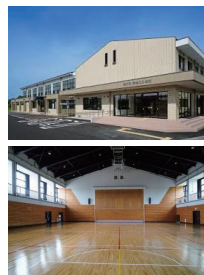
イベント概要

ナーフを使用したサバイバルゲームを実施

日時：2025年9月13日（土）

12時～17時

場所：鯖江市新横江公民館



Instagramでの発信

< sabage_sabae_official >



【鯖ゲー公式】鯖江×サバゲーで地域を攻略

【福井大学主催】
＼地域住民の交流拠点を創出／
▶サバゲーで地域を盛り上げる！
▶ナーフ使用で安全に配慮／初心者歓迎... 続きを読む
forms.gle/hGPXciMdUvU2UDvcA

情報
ミスマッチ
の解消

TVへの告知出演



おじゃまっテレワイド&ニュース
福井放送（9月4日）

駅でのチラシ配布



福井駅・田原町駅・鯖江駅にて250枚配布

他にも

- 地元高校へ案内を発信
- 青年会議所の方々から地元企業への発信
- 若者の居場所「こみかるユースふくい」への発信

効果測定①

参加者アンケート内容



イベント当日の様子🔫



試合



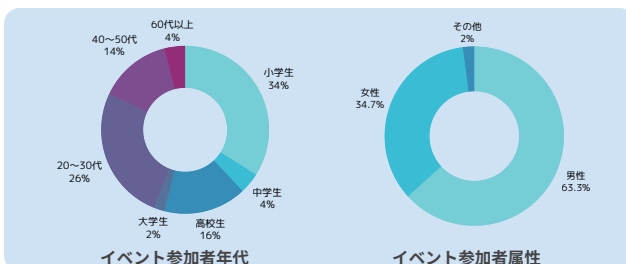
鯖ゲー！



フィールド内

2025年9月13日

合計イベント来場者数：67人



イベント参加者にアンケートを行なった

鯖ゲー！について（リッカート5段階評価）

- 本イベントは参加して満足するものでしたか
- 本イベントの内容は期待していたものでしたか
- チームで協力して目標を達成することに、楽しさや達成感を感じましたか
- 本イベントへの参加を通じて、鯖江市に対する愛着や親しみが深まりましたか
- 本イベントや、今後開催される同様のイベントを、友人や家族にも勧めたいと思いますか
- イベント参加前と比べて公民館を身近に感じるようになりましたか
- 今回のような、地域の方々と交流できるイベントにまた参加したいと思いますか
- 今後、プライベートや他の活動で公民館を利用してみたいと思いますか
- もし次回以降イベントが開催される場合、企画や運営に関わってみたいと思いますか

効果測定②

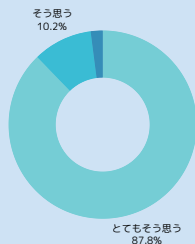
3つのミスマッチの解消



イベント終了後のアンケートから見える本イベントの効果

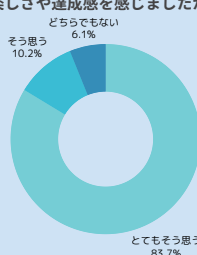
①【ニーズのミスマッチ】

本イベントは参加して満足するものでしたか？



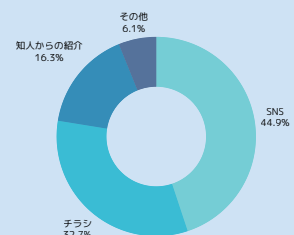
②【世代のミスマッチ】

チームで協力して目標を達成することに、楽しさや達成感を感じましたか？



③【情報のミスマッチ】

本イベントを知った媒体は何ですか？



- ① 満足度の高からニーズに応えたイベントであるとわかった
- ② 様々な年代、初対面のチーム構成でイベントを実施したが協力して勝利を掴むことがに楽しさや達成感を感じるとわかった
- ③ SNSでのイベントの告知の効果を示す

若者の地域コミュニティの希薄を生む要因は、「ニーズ」「世代間」「情報」の3つのミスマッチ
これらを「鯖ゲー！」は解消できる潜在的なコンテンツであることがわかった

【「イベント期待度」と「イベント参加者の達成感」】



1: そう思わない 4: ややそう思う
2: あまりそう思わない 5: そう思う
3: どちらでもない

相関分析 $r=0.54$ $p=0.047$

「イベントの内容は期待していたものでしたか？」(横軸)

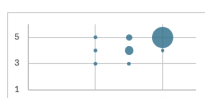
「チームで協力して目標を達成することに、楽しさや達成感を感じましたか？」(縦軸)

「チーム内での協働」がイベントの満足度向上に影響していると示唆されている

【参加者の意見】

- 初めての人と楽しめた
- 知らない人と交流できてよかった
- 家族で参加できてよかった
- 鯖江市以外でも開催してほしい

【「再参加意向」と「他者への推奨意向」の強い結びつき】



1: そう思わない 4: ややそう思う
2: あまりそう思わない 5: そう思う
3: どちらでもない

相関分析 $r=0.68$ $p=0.005$

「地域の方々と交流できるイベントにまた参加したいと思いますか？」(横軸)

「本イベントや、今後開催される同様のイベントを、友人や家族にも勧めたいと思いますか？」(縦軸)

継続的に開催することで、知人を巻き込んでいき参加者の増加を見込むことができる

本イベントの価値は、参加者同士が交流し、協力し合えるプログラム設計にある。
今後、この強みをさらに活かし、満足度の高いイベントを継続的に開催していくことで、
リピーターと新規参加者の増加という、持続的な成長サイクルを生み出すことが期待できる。

本活動の後押し

鯖江市長表敬訪問



実施日：10月3日14:00~15:00

鯖江市長表敬訪問

これまで半年間にわたり実施してきた地域共創型プロジェクト「鯖ゲー！」の成果報告と、今後の地域展開に向けた市との連携可能性を探ることを目的として実施。

市長のコメント

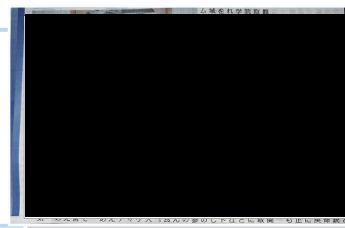
- このイベントには大きな可能性を感じる。今後、ぜひ鯖江市内で展開して欲しい。私たちも一緒に盛り上げたい。
- 「デジタルが普及した今だからこそ、逆にこうしたアナログなイベントが刺さる感じる。

➡ 行政からの公的評価を得たことは、地域への信頼性向上につながる重要な成果となった

社会的波及と意義

県民福井に掲載！

メディア掲載を通じて、「鯖ゲー！」の活動内容が地域の方々に周知され、理解を広げる機会となった。また、今後の関係者との連携や市内外への展開に向けた情報発信の土台づくりにつながった。



コンテスト

まち創生ソリューションコンテスト2025 in 鯖江



福井大学・竹本研究室の「チーム鯖江」として、地域課題をテーマに、学生の視点から実現可能な解決策を提案発表を行った。

◎審査員からのコメント

- ・若者世代のみならず、小学生から広い世代に働きかけ実施できたのは素晴らしい
- ・ミスマッチの解消に対し、様々なアプローチができていてよかった
- ・鯖ゲーの構築、高校生への調査など根拠をもちつつ、若者のニーズを捉えようとしていて良かった



2025年10月5日まち創生ソリューションコンテスト2025 in 鯖江

「鯖ゲー！」第2回を実施！

日時：2026年1月18日（日）

12時～16時

場所：鯖江市総合体育館 第2競技場

対象：全年齢



アウトカム

「鯖ゲー！」の定期開催に向けて

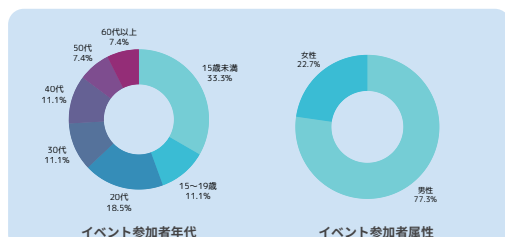


1月18日 地域クイズ×サバイバルゲーム「鯖ゲー！」第2回開催

イベント当日の様子



合計イベント来場者数：45人



今後の「鯖ゲー！」実施

福井の地域活動団体に「鯖ゲー！」の運営を移管
こしの都ネットワーク、福井新聞にてイベントの様子を
取り上げていただいた。

「鯖ゲー！」の定期開催は参加者同士の交流を促し、
更なる参加者の増加による**持続的な成長サイクル**を生み
出すことが望める。

今後の運営に関しては福井県内の地域活動団体に移管して
鯖江市を中心に活動を広げていく。

若者と地域の関係人口増加を狙う

現状

- 若者の市外流出が続いていることが課題となっている
- 若者と地域の関係人口を増やす取り組みが必要
- 若者と地域コミュニティの間には「ニーズ」、「世代間」、「情報」の3つのミスマッチが存在していた



施策

3つのミスマッチを解消

- アンケートと分析によって若者のニーズを把握し「鯖ゲー！」を提案
- どの年代でも遊べるルール設計とチーム戦という形式によって世代間の交流機会を創出
- SNSを使った情報発信の有効性を提示



ありたき未来

「鯖ゲー！」を通じて若者の地域コミュニティの希薄を生む原因で
あったミスマッチを解消することで若者が地域コミュニティへ継続して
参加する仕組みを作り、若者と地域の関係人口を増やしていく！

