

カテゴリー：

地域・自治体の観光・まちづくり

通り過ぎる町から、 もう少しいたくなる町へ

※航海図の使い方を示すために設定した、架空のケースです。



この記入例から分かること

最初に渡された依頼

町の魅力を、
どう見せるか。

観光客を増やすため、新しい観光ロゴ
とプロモーションサイトをつくりたい。
町の自然、食、歴史が伝わる、若い世
代にも魅力的なデザインにしたい。



立て直した問い

旅人がこの町で過ごす
時間を、どう変えるか。

名所を増やすのではなく、この町の日常に触れ、
「もう少しいたい」と思える時間を、どうつくるか。

役割の変化

ロゴやプロモーションサイトを、町の魅力を並べる広告ではなく、
旅人を町の日常へそっと招き入れる、地域の案内人として位置づける。

その他、 さらに確かめること

- 旅人は、なぜこの町を通過してしまうのか。
- 立ち寄る前に、どのような情報を見ているのか。
- どの程度の滞在時間なら予定に加えやすいのか。
- 住民が旅人に知ってほしい日常は何か。
- 観光客が増えることで、地域にどのような負担が生じるのか。

航海図 | ブリーフ・テンプレート

良いデザインは、良いブリーフから生まれる。ブリーフとは、目的地と現在地、そこへ向かう経路を示す航海図だ。この一枚を、いま取り組んでいる仕事やプロジェクトで埋めてほしい。すべてを埋める必要はない。この航海図は、埋まらない場所を見つけるためのものだ。埋まったところは、すでに慮りが届いている場所。埋まらないところが、これから問いを立て、確かめるべき場所だ。

プロジェクト名	記入者	記入日	更新日
通り過ぎる町から、もう少しいたくなる町へ			

一つの項目につき、一行を目安に。きれいな言葉でなくて構いません。自分たちが本当にそう思える言葉で書いてください。

01 誰のために	有名な観光地へ向かう途中でこの町を通り、立ち寄っても短い休憩だけで、次の目的地へ急いでしよう旅人。	
向き合う相手を、属性ではなく、一人の人間として捉える。どんな一日を送り、何に心が動くか。		
02 何のために	通過するだけだった町を、歩き、話し、味わい、また戻ってきたいと思える場所へ変える。	
この取り組みで、何を变えたいのか。目的を、一つに絞る。		
03 何が問題なのか	名所や特産品の情報はあがるが、この町でどんな時間を過ごせるのかが見えず、旅人が自分の一日を思い描けない。	
その人はいま、何に困り、どこで立ち止まっているのか。組織の都合ではなく、その人の側から書く。		
TNT— Truth / Need / Tension (人を理解する、三つの問い)		
04 Truth (真実)	05 Need (ニーズ)	06 Tension (緊張)
その人の生活や仕事の中にある、変わりにくい事実や感情は何か。 旅の記憶に残るのは、訪れた場所の数よりも、そこで出会った人や、予定になかった小さな時間である。	その人が、まだ満たせていない望みは何か。表面的な要望ではなく、その奥を見る。 名所を効率よく回るだけでなく、その土地に少し入り込み、自分だけの発見を持ち帰りたい。	「本当は〇〇したい。けれど、現実には〇〇だ」を、一文で。 本当は、土地の暮らしや人に触れてみたい。けれど、何をすればよいかわからず、結局は有名な場所だけを巡ってしよう。
07 届けるものが果たす役割	観光情報を並べる案内ではなく、旅人を町の日常へそっと招き入れる、地域の案内人になる。	
商品、サービス、メッセージ、場所、制度、取り組みなど。届けるものは、その人にとって、どんな役割を果たすか。		
08 表現の幅	移動時間、営業日、天候、歩き方を迷わず理解できる実用的な方向から、人の声や風景の余白によって、町の時間を感じさせる方向まで。	
答えを一つに決めず、機能や手ざわりに近い方向から、情緒や気分寄り添う方向まで、表現が動ける幅を示す。		
09 作り手への問い	目的地と目的地のあいだにある時間を、この旅でいちばん記憶に残る時間へ、どう変えるか。	
この人のために、何を变え、何を形にするか。最後に、一つの問いとして渡す。		

補助項目 / 必要に応じて確かめること

成功のしるし 何が起きたら、この取り組みは成功したと言えるか。 短時間の立ち寄りが町歩きや滞在へ変わり、地域の人との接点や再訪が生まれること。	守るべきこと 守るべき条件、変えてはいけないものは何か。 観光客のために地域の日常を演出しすぎない。住民の暮らしや静けさを損なわず、外からの理想像を押しつけないこと。
--	--

空欄は、失敗ではありません。
次に深めるべき場所を教えてください。地図のしるしです。

自己利用・自社の単一プロジェクトでは、許可なく利用できます。複数案件、組織導入、研修、第三者へのサービス提供には、TADへの事前相談と許諾が必要です。

© 2026 Tetsuya Takenomata. All rights reserved. | 企画・提供: TAKENOMATA ART & DESIGN (TAD)