TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）の活用による関係人口創出イベント企画運営業務

報告書

令和8年3月

掛川市

1.業務実施報告

(1) TRPG コラボイベントの企画・運営

①イベントの総合プロデュース

イベント全体の企画立案、構成、演出、進行管理及びこれらに関する総合的なプロデュース業務を行った。イベントのテーマ性やメッセージ性を明確にし、参加者の満足度向上に資する魅力的な内容を企画した。

イベント内容は、「架空の都市『七伏市』と掛川市が姉妹都市提携を締結する」というコンセンプトのものであり、イベントでは、七伏市、掛川市の関係者によるトークイベントのほか、掛川市を舞台／モチーフとした短編シナリオを制作し、公開 TRPG セッションを行う。

なお、「七伏市」とは、株式会社アークライト及び株式会社 KADOKAWA が権利を有する『新クトゥルフ神話 TRPG』のシナリオブランドである「七伏市奇譚」に登場する架空の都市である。

本企画は日程：令和7年 11 月～令和 8 年 2 月のいずれかの土日にて、大日本報徳社（静岡県掛川市掛川 1176）にて開催することとし、参加人数の目標は 50 名として設定された。

実際に企画・実施したイベントの開催概要及び当日プログラム概要は次の通りである。

図表 1 イベント開催概要

イベント名称	七伏市×掛川市 姉妹都市提携締結式&トークセッション
日時	令和8年2月 14 日（土）14 時 00 分～16 時 30 分（開場 13 時 30 分）
会場	大日本報徳社 大講堂（静岡県掛川市掛川 1176）
主催	掛川市
協力	株式会社 KADOKAWA、株式会社スタジオ・アーカム
企画・運営	株式会社あらまほし
定員	60 名
参加費	無料
内容	姉妹都市提携締結式、TRPG 体験セッション、トークセッション

図表 2 当日プログラム概要

第１部 14:00～ 14:30	姉妹都市提携締結式 「掛川 TRPG 先進都市化計画」の取組と企画概要の紹介 両市代表者（掛川市長、七伏市長代理）による締結書への署名、スピーチ、記念撮影を行う。
第２部 14:40～ 15:40	体験セッション 新クトゥルフ神話 TRPG「掛川城からの呼び声」 『新クトゥルフ神話 TRPG』の体験セッションをステージ上で実際に上演いたします。TRPG を知らない・未経験の方にもわかりやすく、物語体験

	として観覧を楽しめる内容とした。キーパー（進行役）をスタジオ・アーカムの内山靖二郎氏が務め、プレイヤーは地元の若者が参加。なお、シナリオはイベントのために書き下ろされた「掛川城からの呼び声」である。
第３部 15:50～ 16:30	トークセッション「TRPG とまちづくりはどう響き合うか？」 掛川市　石川紀子副市長、スタジオ・アーカム内山氏、掛川　TRPG　先進都市化計画主宰戸田が登壇し、TRPG と地域の可能性についてディスカッションを行う。

②会場手配・設営・撤去

イベントの実施に適した会場として、掛川市に立地する重要文化財である大日本報徳社大講堂を提案し、確保した。また、当日の会場設営やイベント運営、司会を行うスタッフを手配し、設営、受付、撤去等全般を差配した。

また、マイク、スピーカー等の音響機材の手配や会場 BMG などの音響に関するオペレーションについては、西尾楽器に委託して実施した。

図表 ３　会場設営の様子（撤去時）

③出演者等の手配・管理

トークイベントのゲスト、司会者、その他必要な出演者の選定、出演交渉、契約手続き支援、及び当日のアテンド等（出演者との連絡調整、必要資料の提供等を含む）を行った。

具体的には、『新クトゥルフ神話 TRPG』のルールブックやシナリオの翻訳・執筆をしている株式会社スタジオ・アーカム　坂本雅之氏、内山靖二郎氏（いずれもペンネーム）に登壇

いただき、坂本氏には姉妹都市提携締結式における七伏市長代理として、内山氏には体験セッションのキーパー（進行役）及びトークセッションのパネリストとして登壇いただいた。

また、姉妹都市提携締結式には、掛川市長 久保田崇氏に掛川市の代表として登壇いただくとともに、立会人として掛川観光協会会長 平野正俊氏、株式会社 KADOKAWA ホビー書籍編集部 藤田明子氏に登壇いただいた。これら登壇者の調整については掛川市と受託者とで連携して行った。

その他、来賓として掛川市議会議長、掛川商工会議所会頭、掛川みなみ商工会会長、新クトゥルフ神話 TRPG シナリオ作家の皆様に臨席いただいた。

④各種制作物の作成・印刷

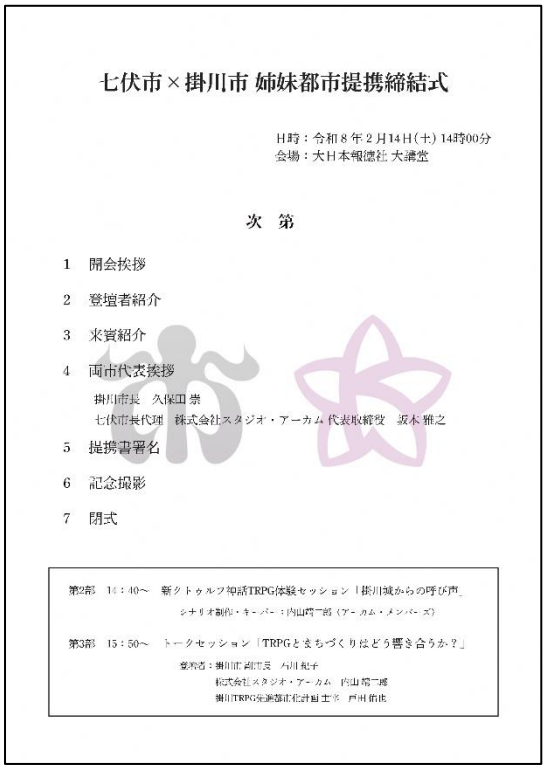
イベントの実施に必要な各種制作物の企画、デザイン、作成、印刷を行った。

具体的には、次第、質問・アンケート用紙、体験セッション資料といった配布資料、第 2 部体験セッション、第 3 部トークセッションで前方スクリーンに投影するスライドを制作した（制作したファイルは別添資料として納品する）。

なお、体験セッションで用いる TRPG シナリオは、内山氏による書き下ろし作品「新クトゥルフ神話 TRPG 掛川城からの呼び声」である。同作品は掛川市 4 地域（和田岡古墳群、小夜の中山、清水邸、潮騒橋）を巡りながら、掛川城の異変を解決するといったあらすじであり、ゲームで遊びながら自然と掛川市のスポットについて知ることができるものとなっている。

また、架空都市である七伏市において、実在する市長は存在しないが、今回の姉妹都市提携締結式をきっかけとして、皐月野鷺氏／スタジオ・アーカムにより七伏市長「琴音大吾」のキャラクター設定が作成された。

図表 4　配布資料①次第 ②質問･アンケート用紙



七伏市×掛川市 姉妹都市提携締結式

日時：令和８年２月14日（土）14時00分
会場：大日本報徳社 大講堂

次　第

1　開会挨拶
2　登壇者紹介
3　来賓紹介
4　両市代表挨拶
　掛川市長　久保田 崇
　七伏市長代理　株式会社スタジオ・アーカム 代表取締役　坂本 雅之
5　提携書署名
6　記念撮影
7　閉式

第2部　14：40～　新クトゥルフ神話TRPG体験セッション「掛川城からの呼び声」
シナリオ制作・キーパー：内山環一郎（アーカム・メンバーズ）

第3部　15：50～　トークセッション「TRPGとまちづくりはどう響き合うか？」
登壇者：掛川市 副市長　乃川 和子
株式会社スタジオ・アーカム　内山 環一郎
掛川TRPG定住部正化計画士 ※　戸出 伯也

ご協力のお願い

七伏市×掛川市
姉妹都市提携締結式
＆トークセッション

ご質問・アイデア

SCAN ME

第3部トークセッションで
取り上げられるかも？

参加者アンケート

SCAN ME

本日の締結式に関する感想や
ご意見をお聞かせください！

図表 5　配布資料:体験セッション資料

新クトゥルフ神話TRPG
体験セッション資料

『クトゥルフ神話TRPG』とは？
参加者（プレイヤー）は物語の登場人物を操って、謎に満ちた恐怖に立ち向かう。仲間と協力して、会話とアイデアで物語を即興で生み出していく「体験」を楽しむゲーム。

今回のゲームは？
邪神クトゥルフが、なんと掛川市で目覚めようとしている！そうなれば、想像を絶する被害をもたらすだろう。
それを阻止することが、プレイヤーたちの目的だ。

邪神クトゥルフとは？
ゲームタイトルにある「クトゥルフ」とは、太平洋の底で眠るとされる太古の邪悪な神。タコの頭とドラゴンの羽を持つ、悪夢のような姿をしている。その信仰は一部の人間、そして他の種族によって、密かに続けられているという……。

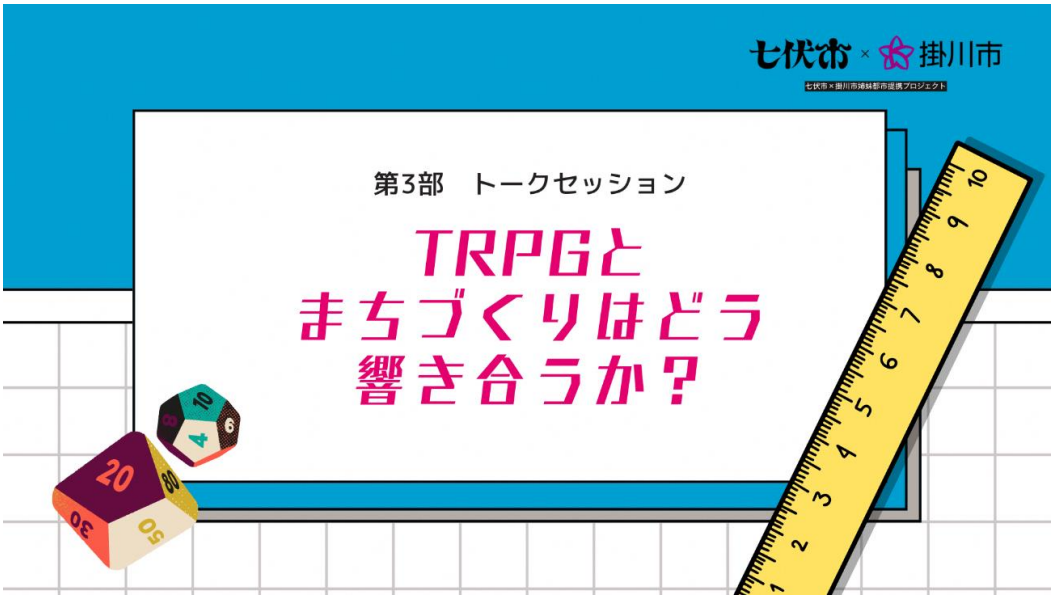
頭脳タイプ
PL：aya
正気度 70
耐久力 5
【能力値】
・筋力／STR 40
・敏捷／DEX 30
・知性／INT 80
・外見／APP 50
【技能値】
・医学 60%
・オカルト 80%

肉体タイプ
PL：ゆき
正気度 50
耐久力 6
【能力値】
・筋力／STR 80
・敏捷／DEX 60
・知性／INT 40
・外見／APP 30
【技能値】
・近接戦闘 80%
・目星 60%

社交タイプ
PL：うの
正気度 60
耐久力 4
【能力値】
・筋力／STR 20
・敏捷／DEX 70
・知性／INT 50
・外見／APP 80
【技能値】
・言いくるめ 80%
・心理学 60%

図表 6　投影スライド：体験セッション（一部抜粋）

図表 7　投影スライド：トークセッション（一部抜粋）



⑤当日の運営・進行管理

受付、会場案内、誘導、控室管理、進行管理、トラブル対応等、イベント当日の円滑な運営全般を行った。

運営・進行管理に際しては、次の通り運営マニュアル、進行台本、会場配置図等を作成した。また、受付札、登壇者・来賓席札等もあわせて作成した。

図表 8　運営資料：運営マニュアル・進行台本

七伏市×掛川市姉妹都市提携締結式&トークセッション
運営マニュアル&関係資料URLリスト

1.会場配置図

https://www.canva.com/design/DAHBA59b9RY/lM3sSFh5EcV54NKr3XQtHQ/edit?utm_content=DAHBA59b9RY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2.タイムテーブル・準備物

七伏市掛川市姉妹都市提携締結式準備資料

3.配布物

次第、体験セッション資料、質問&アンケート
https://www.canva.com/design/DAHA0rq_8HE/Qsfe-qT2uL3y9Va7IpFghA/edit?utm_content=DAHA0rq_8HE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

質問&アイデア(Slido)
https://app.sli.do/event/tyk5sq1Bc2rJGS46CYAZhm

アンケート(Googleフォーム)
https://forms.gle/CfRL4AvpXU2vWHXx8

4.スクリーン投影スライド

第1部　締結式
https://www.canva.com/design/DAHBM-9bqM4/lrEo-hpYCz_WWDhQmo1l6g/edit?utm_content=DAHBM-9bqM4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

第2部　TRPG体験セッション
https://www.canva.com/design/DAHBFtGUu10/dzAwwm9b0GI3Vskdk3YvQ/edit?utm_content=DAHBFtGUu10&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

第3部　トークセッション

2026年1月30日
株式会社あらまほし

七伏市×掛川市　姉妹都市提携締結式&トークセッション
進行台本

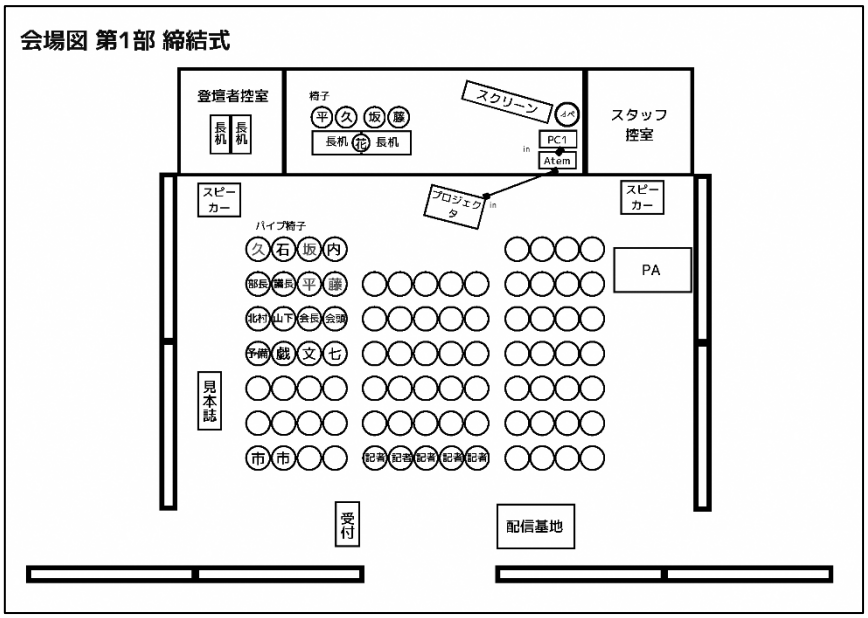
日時：2026年2月14日(土)　14:00～16:30
場所：大日本報徳社　大講堂（控室：翼北学舎及び臨室）

第１部　姉妹都市提携締結式

時間	流　れ	発言者	進行
14:00	開式		司会
14:03	登壇者紹介		司会
14:06	来賓紹介		司会
14:08	掛川市挨拶	久保田市長	司会
14:13	七伏市挨拶	坂本市長代理	司会
14:18	提携書署名		司会
14:27	記念撮影		司会
14:30	閉式		司会

1

図表 9　運営資料：会場配置図(第１部)



⑥オンライン配信

掛川市公式 YouTube チャンネルにおいて、イベントの様子を動画にて配信した。また、円滑に配信を行うため、撮影・配信については株式会社クギヅケに委託し、同社との調整や会場の通信環境の確認等を密に行った。

YouTube の配信 URL は次の通り。

https://www.youtube.com/watch?v=Pb5QqMl9sDg

図表 10　YouTube 配信の様子

（2）イベントのプロモーション及び参加者募集・管理

①告知物の制作・配布

イベントの情報を掲載した画像や SNS 告知物の企画、デザイン、制作及び効果的な掲出を行った。

具体的には、イベントロゴ及びサムネイル制作のほか、プレスリリース原稿、公式サイト告知ページ、公式 X 投稿文等の原案を作成した。

なお、掛川市においては 11 月 20 日にプレスリリース発信、公式 X 投稿を行い、告知したほか、令和 8 年 2 月市長定例記者会見において、本事業を紹介した。

また、掛川市だけではなく、KADOKAWA、スタジオ・アーカムの Web サイトや X においても同時に発信を行うよう依頼し、掛川市外の TRPG プレイヤーにも広く届くよう告知した。この際、掛川市と KADOKAWA の公式サイトの原稿案について、それぞれ閲覧する方の属性（掛川市や TRPG について既知か否か等）を踏まえ、異なる書きぶりの原稿を作成した。

告知した Web サイト及び X の投稿 URL は次の通り。

掛川市

公式サイト
https://www.city.kakegawa.shizuoka.jp/gyosei/docs/941488.html
X 投稿
https://x.com/KakegawaCity/status/1991340730409775468?s=20

KADOKAWA（新クトゥルフ神話 TRPG）

公式サイト
https://product.kadokawa.co.jp/cthulhu/news/entry-1085766.html
X 投稿
https://x.com/cthulhumasters/status/1991342141793308912?s=20

スタジオ・アーカム

X 投稿
https://x.com/studio_arkham/status/1991340730024095821?s=20

図表 11 イベントロゴ及びサムネイル

図表 12 掛川市公式 X･新クトゥルフ神話 TRPG 公式 X の投稿

②参加者募集支援

参加申込フォームの項目、参加者に対する連絡内容等の企画･設計を行った。

（3）イベントの効果測定・報告

①参加者数

イベントの参加者数等は次の通りである。

図表 13 イベント参加者数等

目標	50 名（会場参加者数）
申込者数	60 名（市外 30 名・市内 30 名）
来場者数	一般 41 名（市外 22 名・市内 19 名） 来賓・関係者 15 名
YouTube 視聴回数	3,353 回（令和 8 年 3 月 9 日現在）

令和 7 年 11 月 20 日（木）に市内枠・市外枠各 30 名でイベント一般参加者の募集を実施したところ市外枠は翌日に、市内枠は約 2 週間で申込み定員に達するなど、想定以上に多くの方からの参加意向が見られた。

一方、申込者数 60 名に対し、当日実際に来場したのが 41 名となった。無料であることやインフルエンザ等の流行があったことからある程度致し方ない側面があるが、欠席者が一定の割合で生じることを見込んだ定員設定を検討する必要がある。

また、YouTube 配信については、常時 100～200 名程度がリアルタイムで視聴しており、多くの好意的なコメントが寄せられた。また、イベント開催後も継続してアーカイブ動画が視聴され、視聴回数は 3,353 回となっている（令和 8 年 3 月 9 日現在）。

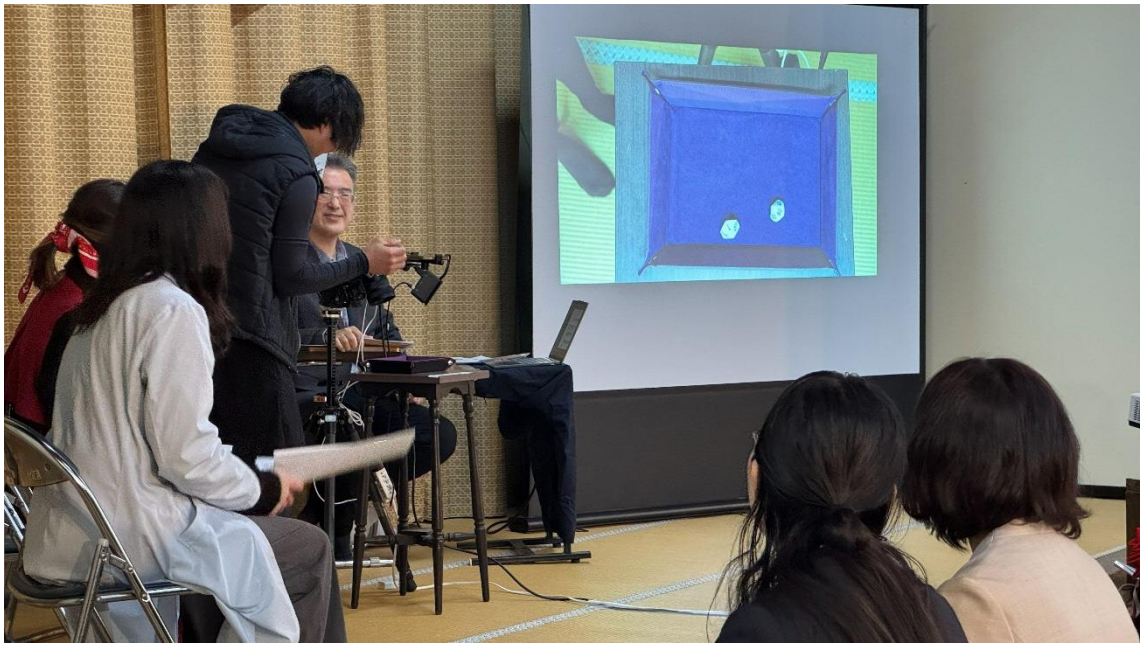
図表 14 YouTube 配信コメントの様子

②開催当日の様子

イベント開催当日の様子は次の通りである。

図表 15 第１部 姉妹都市提携締結式

図表 16　第２部　体験セッション 新クトゥルフ神話 TRPG「掛川城からの呼び声」



図表 17 第３部 トークセッション「TRPG とまちづくりはどう響き合うか？」

③アンケート調査結果

イベント参加者を対象としたアンケート調査（オンライン）を企画・実施し、本事業の満足度、シビックプライド向上への貢献度、今後の期待、参加者の属性等の結果を集計・分析した。

1）アンケート調査概要

アンケート調査の実施概要は次の通り。なお、調査票は巻末の資料編に付した。

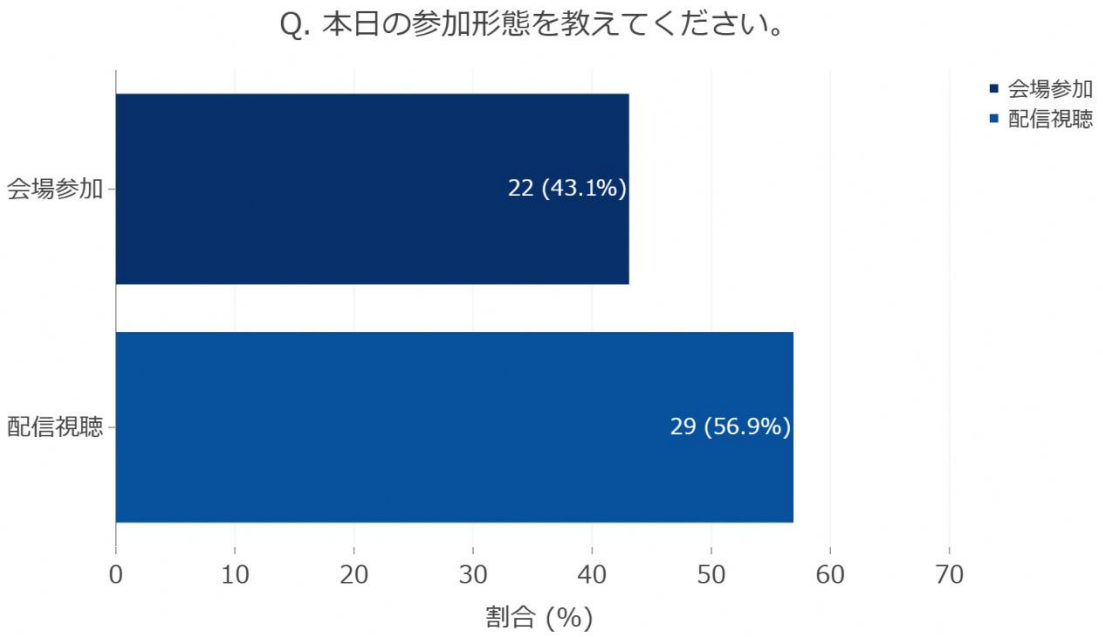
図表 18 アンケート調査実施概要イベント参加者数等

調査名称	七伏市×掛川市姉妹都市提携締結式&トークセッション参加者アンケート
調査期間	2026 年 2 月 14 日～2 月 28 日
調査対象	姉妹都市提携締結式会場参加者・配信視聴者
調査方法	Google フォーム（配布資料及び YouTube 概要欄に回答 URL 記載）
回収状況	回答数 51 件（会場 22 件、配信 29 件） （会場参加者に対する回答割合 53.7%）
調査項目	・ 参加形態【選択】 ・ 年齢【選択】 ・ 性別【選択】 ・ 住まい【選択】 ・ TRPG 経験【選択】 ・ 掛川市との関わり【選択】 ・ 掛川の TRPG に関する取組の認知【選択】 ・ イベント満足度【選択】 ・ 掛川市に対する印象の変化【選択】 ・ （会場参加のみ）イベント前後の掛川市内店舗・スポット立ち寄り【選択】 ・ 掛川市への訪問意向【選択】 ・ 掛川市内で行ってみたい場所・コラボしてほしいもの【自由記述】 ・ 感想・メッセージ【自由記述】

2）参加形態

「配信視聴」が 56.9%（29 件）、「会場参加」が 43.1%（22 件）と、本調査の回答者は配信視聴者の占める割合がやや大きい。

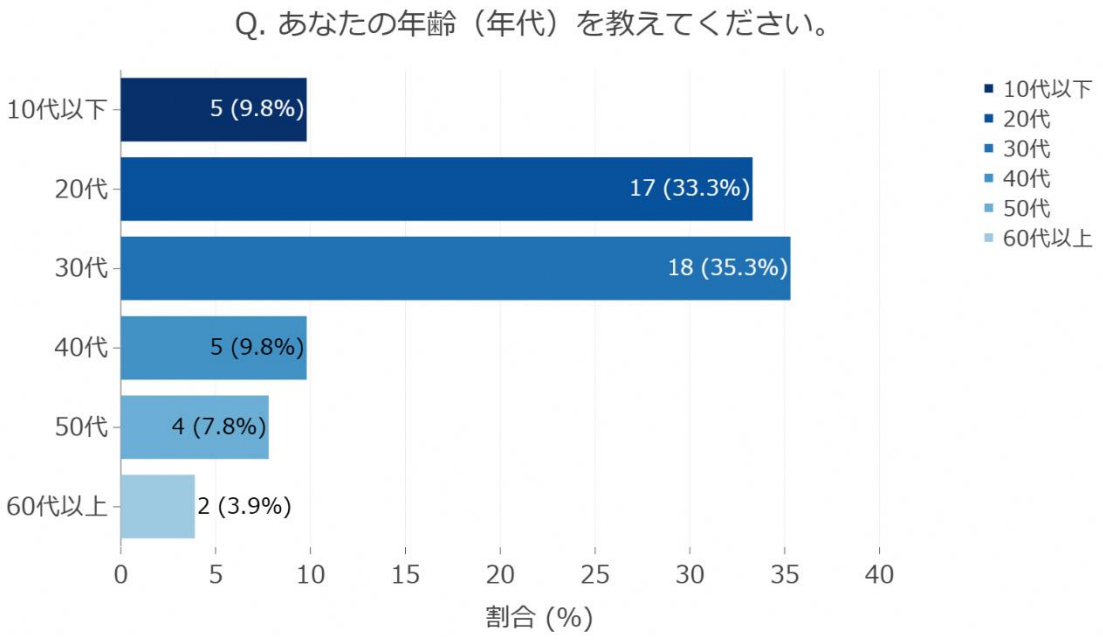
図表 19 参加形態



3)年齢(年代)

最も多かったのは「30 代」で、全体の 35.3%(18 件)を占めている。 次いで多かったのは「20 代」で、33.3%(17 件)となっている。

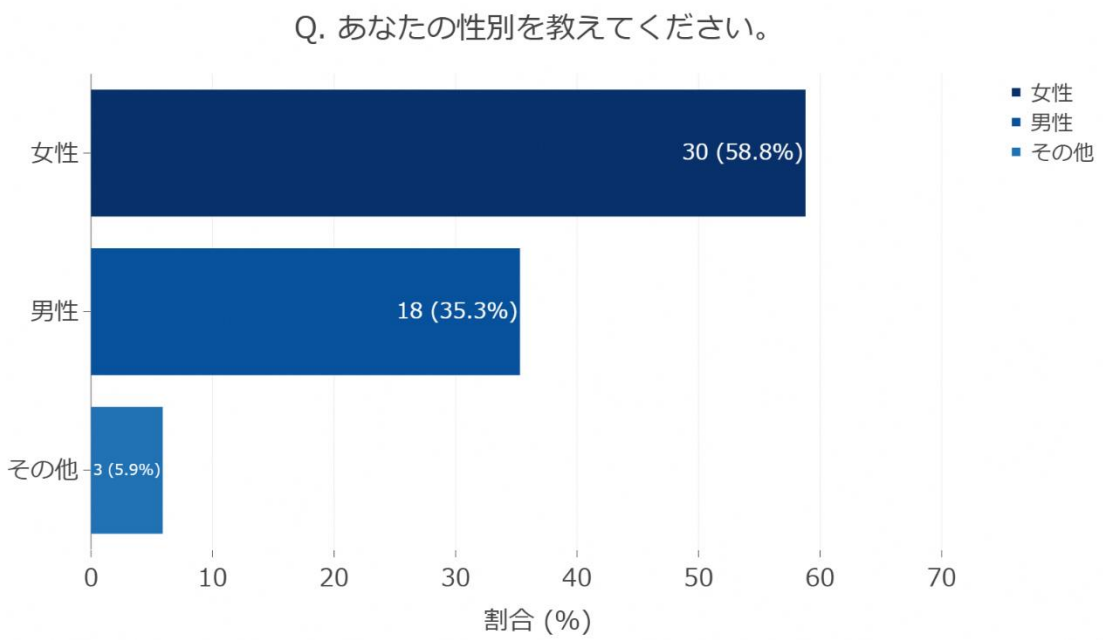
図表 20 年齢(年代)



4)性別

最も多かったのは「女性」で、全体の 58.8%(30 件)を占めている。 次いで多かったのは「男性」で、35.3%(18 件)となっている。

図表 21 性別

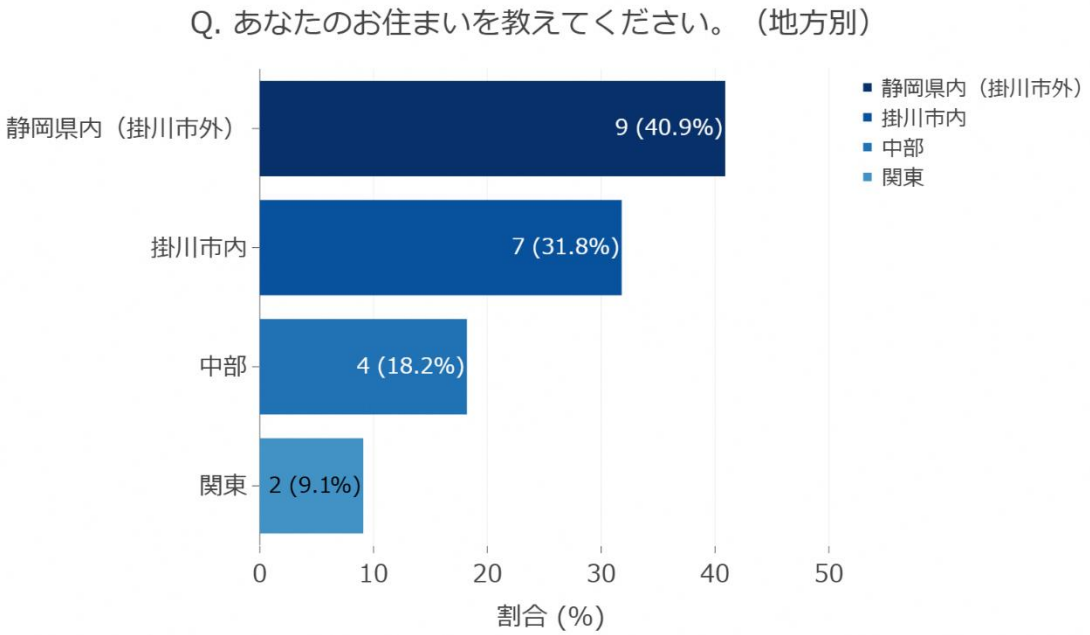


5)居住地

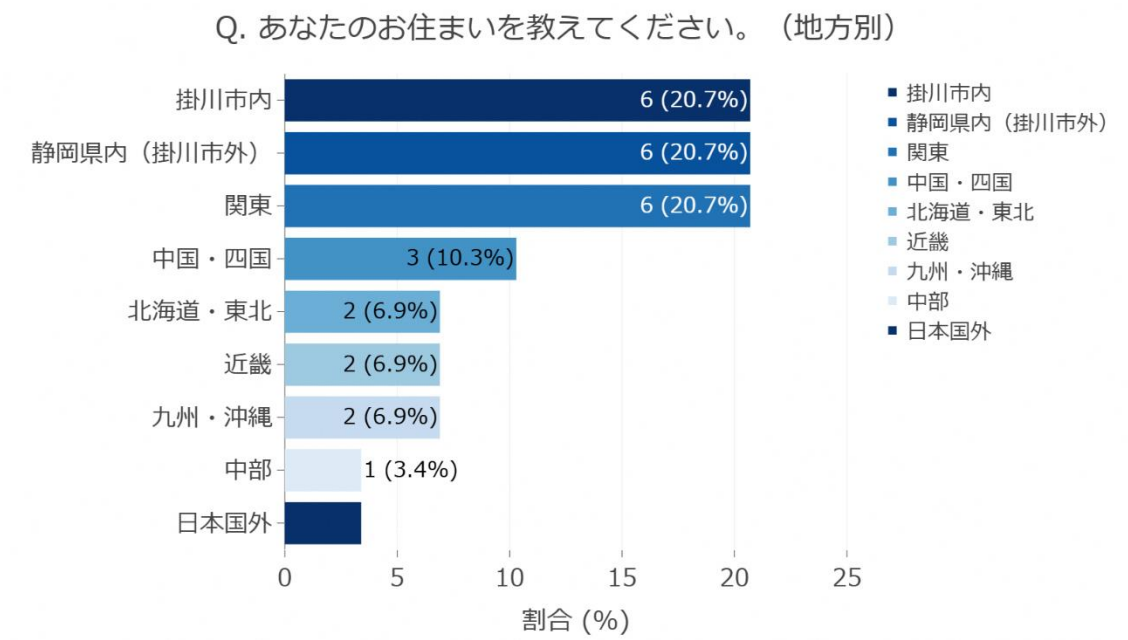
会場参加で最も多かったのは「静岡県内(掛川市外)」で、全体の 40.9%(9 件)を占めている。 次いで多かったのは「掛川市内」で、31.8%(7 件)となっている。

配信視聴では、「掛川市内」「静岡県内(掛川市外)」「関東」が 20.7%(6 件)で同数となっており、また全国各地で視聴者がいたことがわかる。

図表 22 居住地(会場参加)



図表 23 居住地(配信視聴)

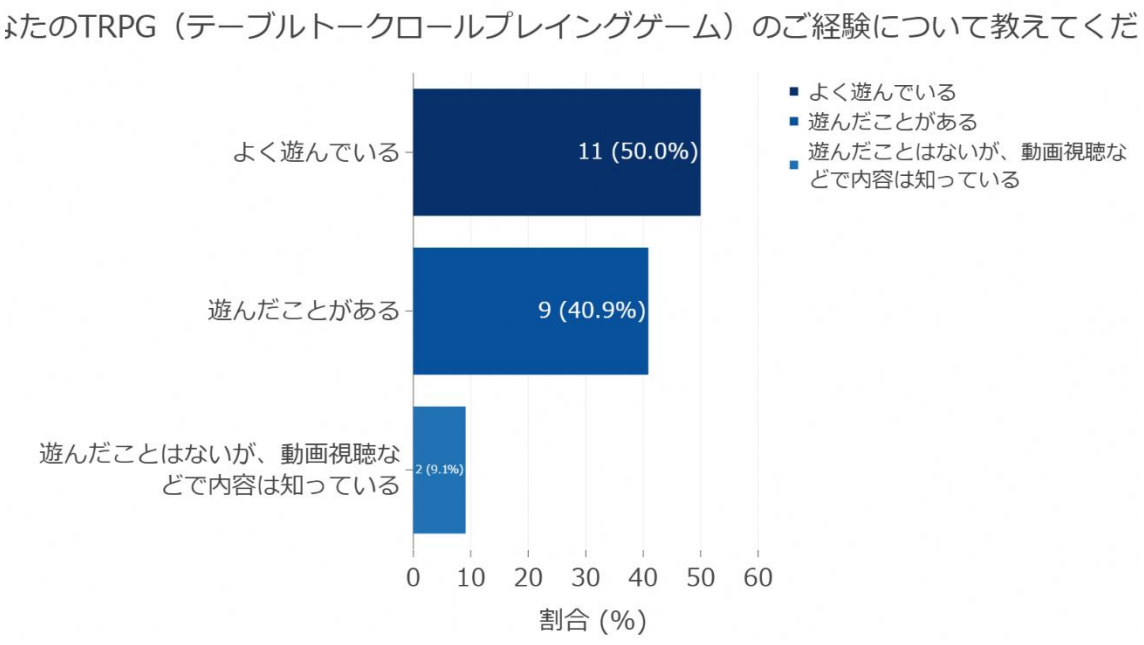


6)TRPG 経験

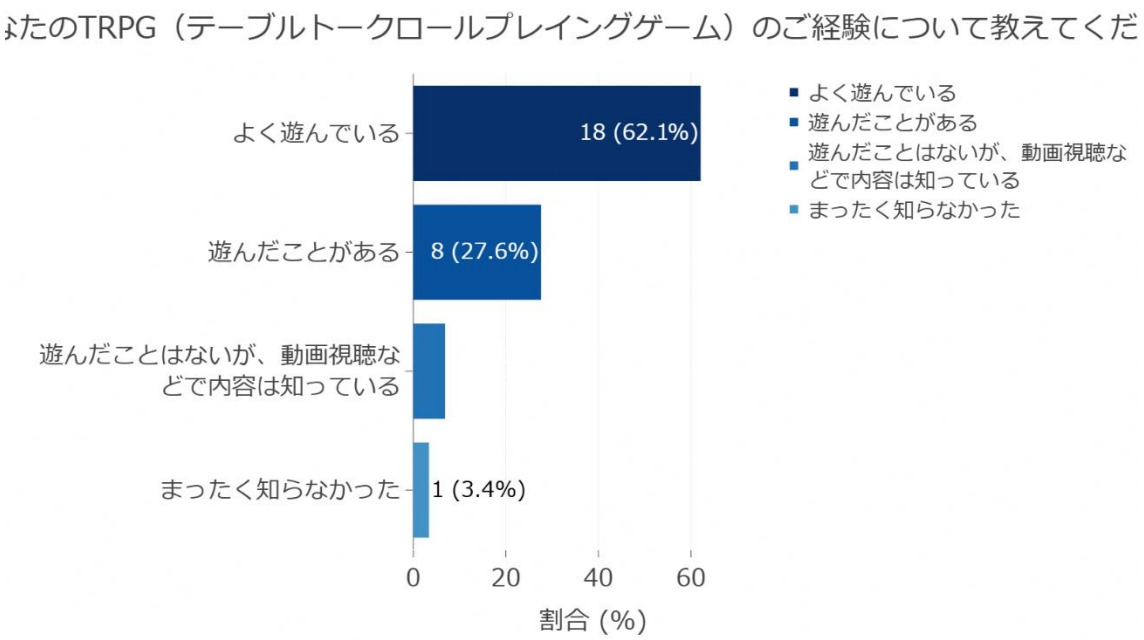
会場参加で最も多かったのは「よく遊んでいる」で、全体の 50.0%(11 件)を占めている。次いで多かったのは「遊んだことがある」で、40.9%(9 件)となっている。

配信視聴では、最も多かったのは「よく遊んでいる」で、全体の 62.1%(18 件)を占めている。次いで多かったのは「遊んだことがある」で、27.6%(8 件)となっている。

図表 24 TRPG 経験(会場参加)



図表 25 TRPG 経験(配信視聴)

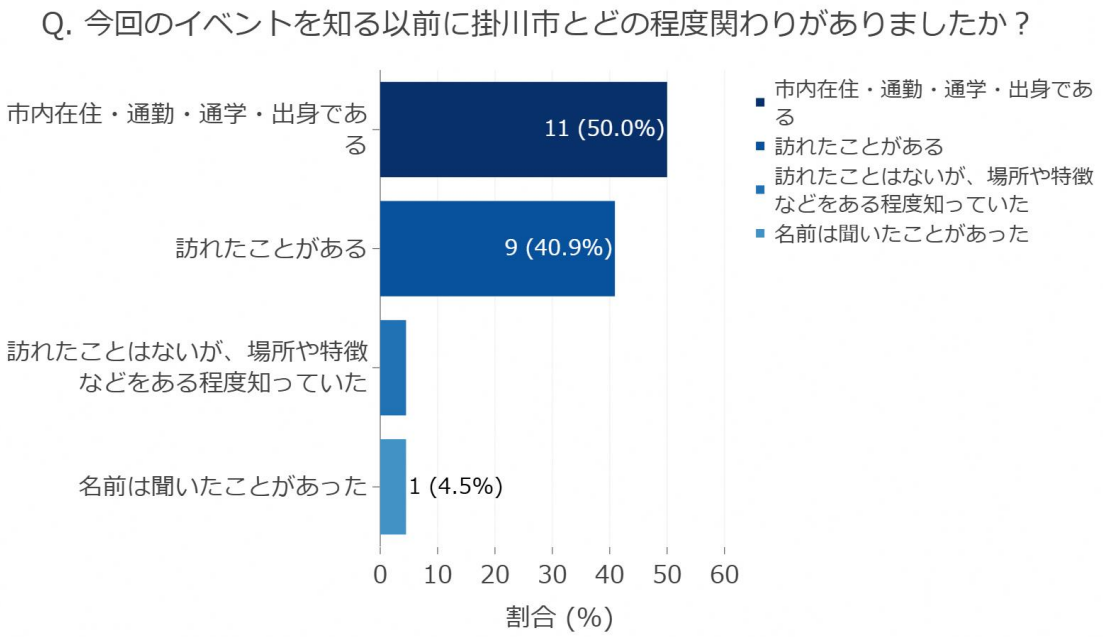


7)掛川市との関わり

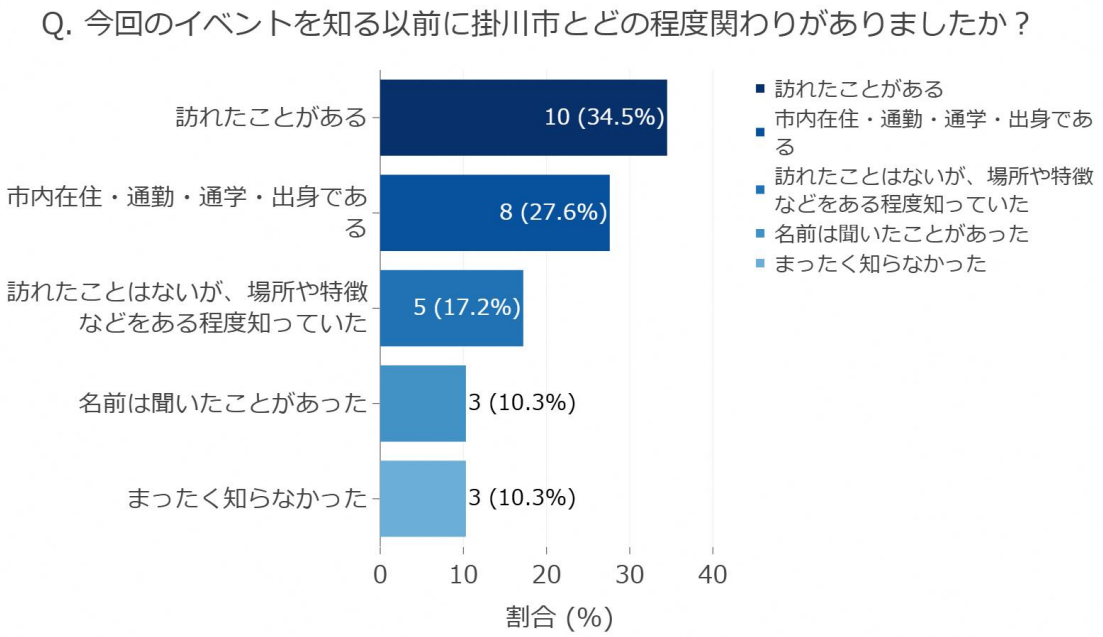
会場参加で最も多かったのは「市内在住・通勤・通学・出身である」で、全体の 50.0%(11 件)を占めている。次いで多かったのは「訪れたことがある」で、40.9%(9 件)となっていまる。

配信視聴では、最も多かったのは「訪れたことがある」で、全体の 34.5%(10 件)を占めている。次いで多かったのは「市内在住・通勤・通学・出身である」で、27.6%(8 件)となってる。

図表 26 掛川市との関わり(会場参加)



図表 27 掛川市との関わり(配信視聴)

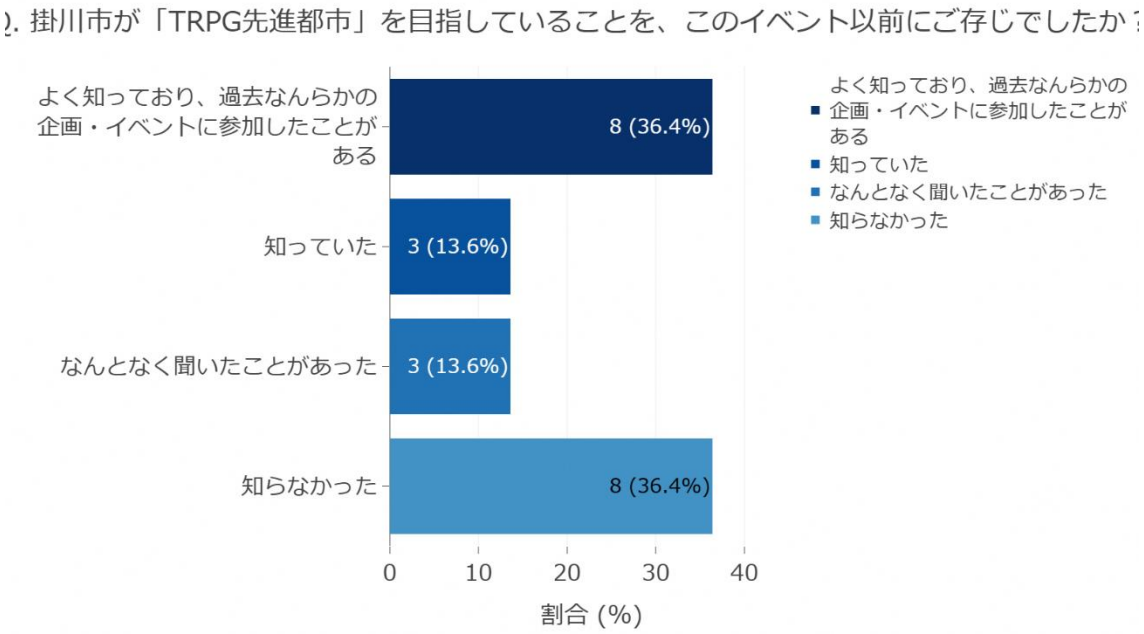


8)掛川市が TRPG 先進都市を目指していることの認知

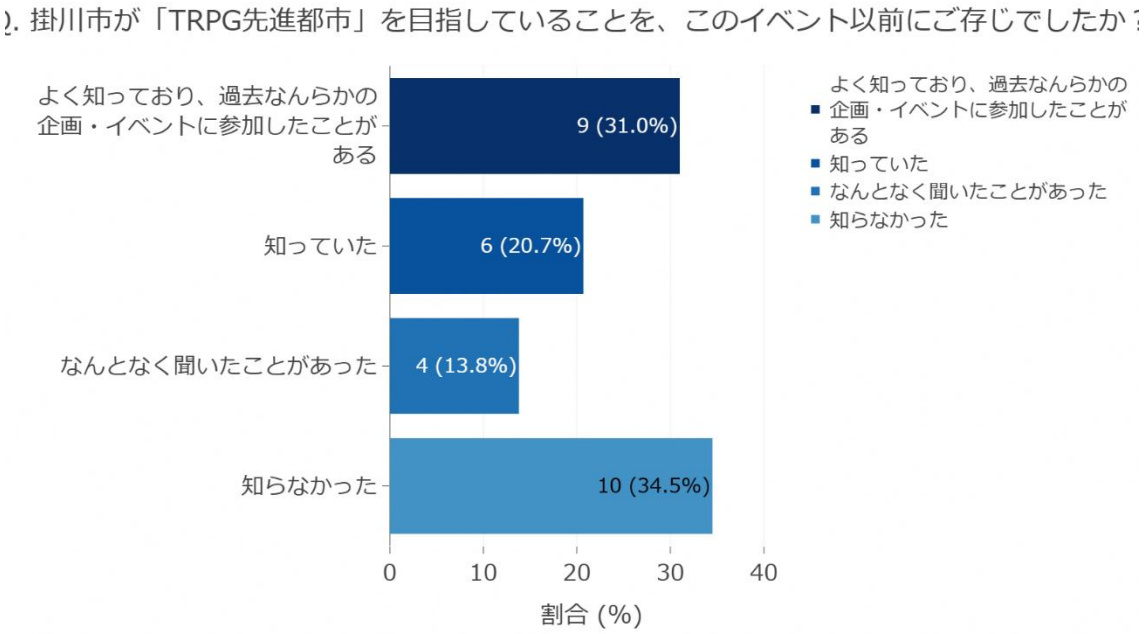
会場参加で「よく知っており、過去なんらかの企画・イベントに参加したことがある」「知っていた」「なんとなく聞いたことがあった」をあわせた認知度は 63.6%(14 件)となっている。

配信視聴では、「よく知っており、過去なんらかの企画・イベントに参加したことがある」「知っていた」「なんとなく聞いたことがあった」をあわせた認知度は 65.5%（19 件）となっている。

図表 28 掛川市が TRPG 先進都市を目指していることの認知（会場参加）



図表 29 掛川市が TRPG 先進都市を目指していることの認知（配信視聴）

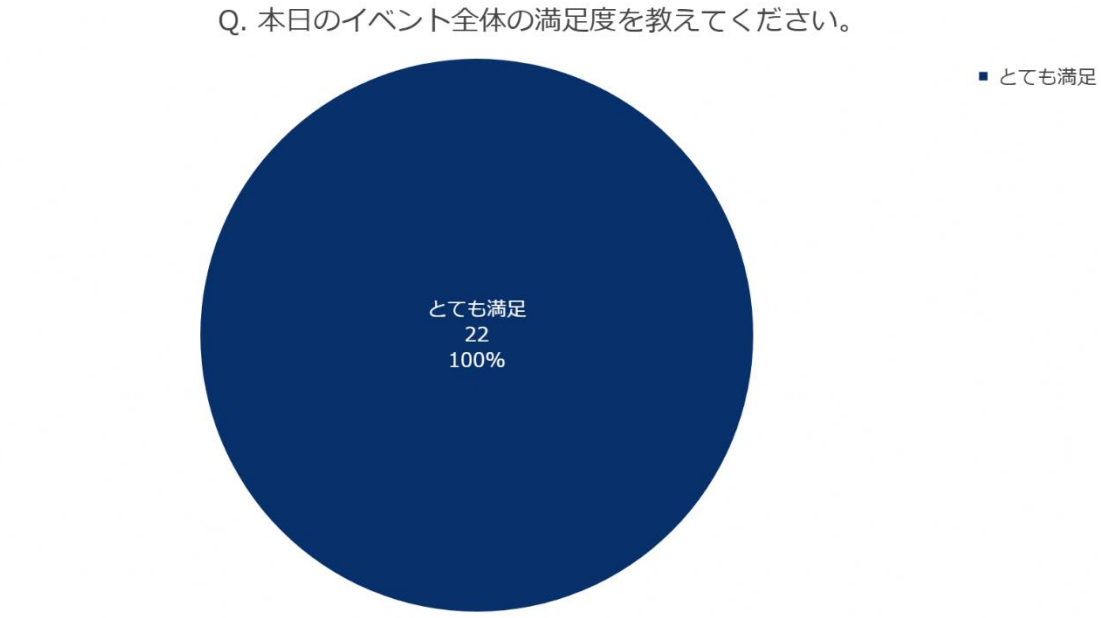


9)イベント全体の満足度

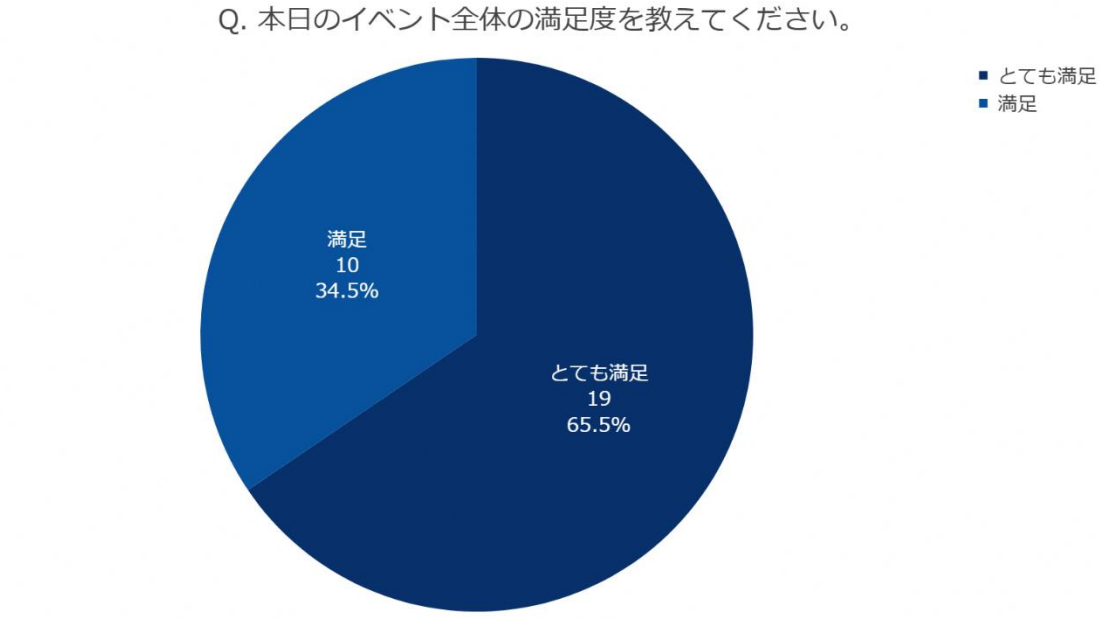
会場参加で最も多かったのは「とても満足」で、全体の 100.0%（22 件）を占めている。

配信視聴では、最も多かったのは「とても満足」で、全体の 65.5%（19 件）を占めている。 次いで多かったのは「満足」で、34.5%（10 件）となっている。

図表 30 イベント全体の満足度（会場参加）



図表 31 イベント全体の満足度（配信視聴）

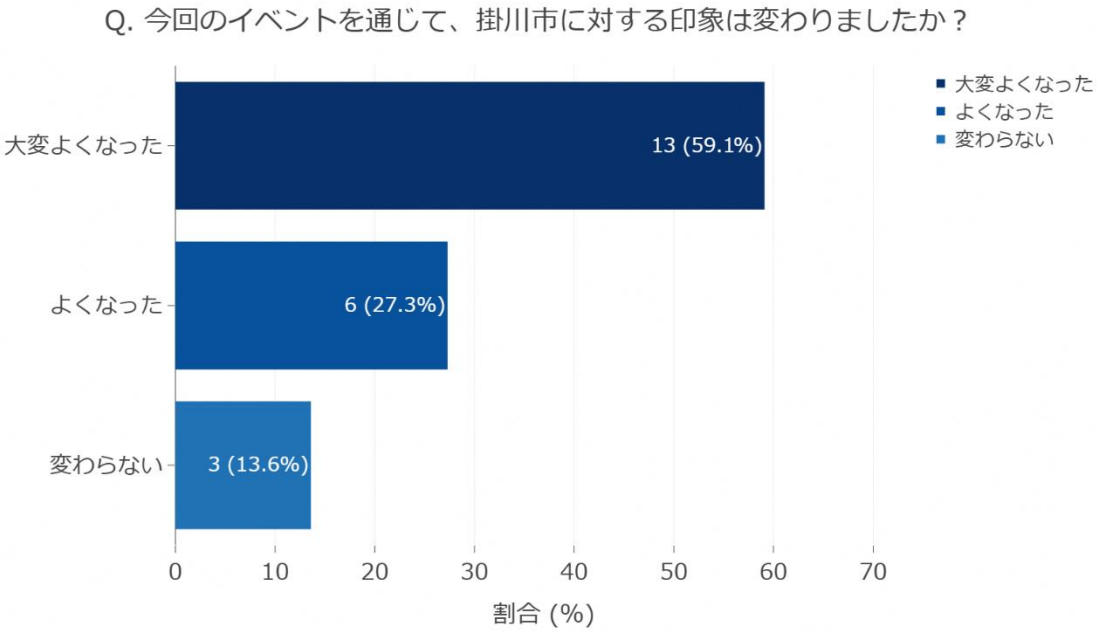


10）イベントを通じた掛川市に対する印象の変化

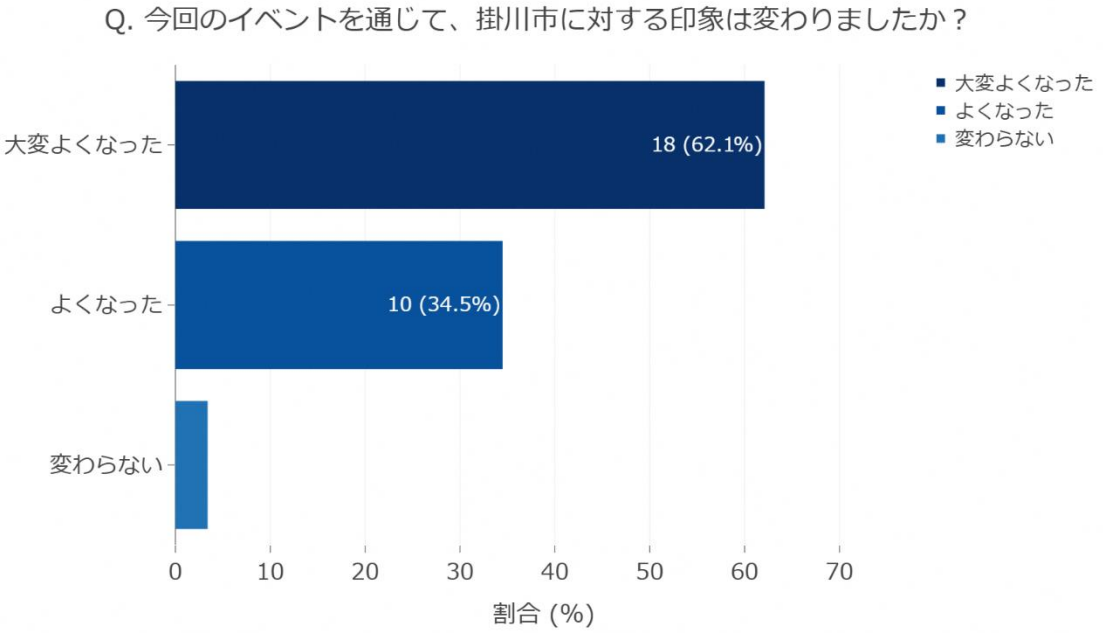
会場参加で最も多かったのは「大変よくなった」で、全体の 59.1%（13 件）を占めている。次いで多かったのは「よくなった」で、27.3%（6 件）となっている。

配信視聴では、最も多かったのは「大変よくなった」で、全体の 62.1%（18 件）を占めている。次いで多かったのは「よくなった」で、34.5%（10 件）となっている。

図表 32 イベントを通じた掛川市に対する印象の変化（会場参加）



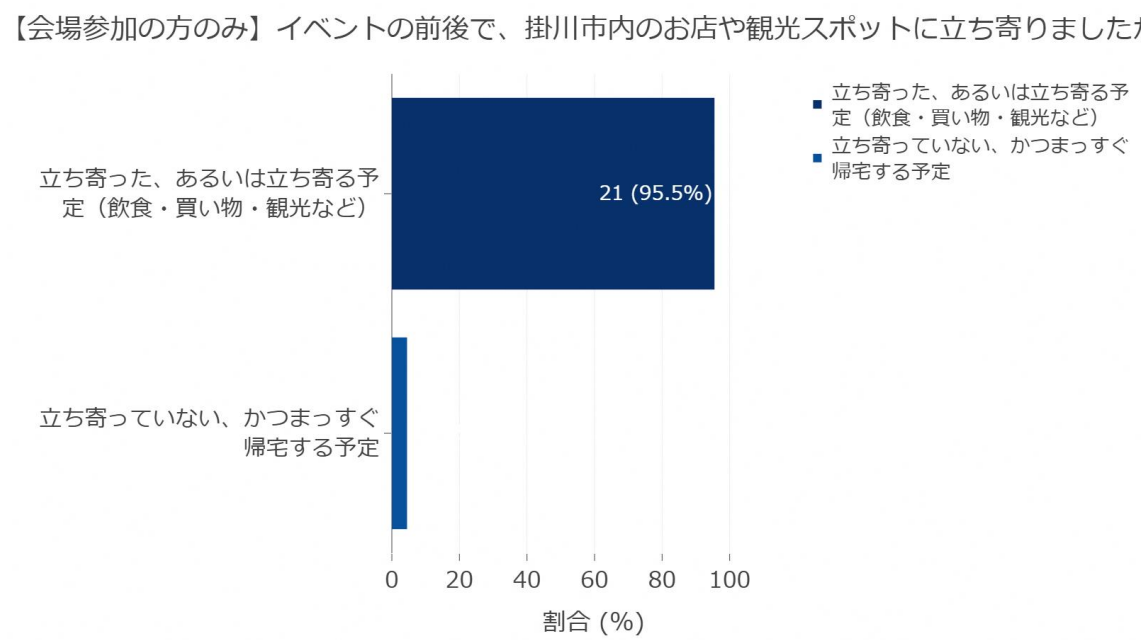
図表 33 イベントを通じた掛川市に対する印象の変化（配信視聴）



11）イベント前後の掛川市内の店舗・スポットの立ち寄り（会場参加のみ）

「立ち寄った、あるいは立ち寄る予定（飲食・買い物・観光など）」で、全体の 95.5%（21 件）とほとんどを占めている。

図表 34 イベント前後の掛川市内の店舗・スポットの立ち寄り（会場参加）



12）掛川市内で行ってみたい場所・TRPG とコラボしてほしい場所・モノ

参加者が TRPG という非日常のエンターテインメントを通して、掛川市のリアルな魅力（特産品、観光地、ローカルスポット）を深く体験することを望んでいる様子が伺える。

主な傾向として、次の 4 つのポイントに整理できる。

■特産品や独自アイテムによる「形に残るコラボ」への強い期待

参加者からは、掛川市の代表的な特産品である「掛川茶」をクトゥルフ柄のラベルにしたり、シナリオや独自ダイスとセットにして販売してほしいという要望が多く寄せられている。

また、地元企業である「たこまん」のお菓子とのコラボや、これらを「ふるさと納税の返礼品」として展開してほしいという、地域経済・地場産業への直接的な貢献に繋がるアイデアが目立つ。架空の都市である「七伏市」の住民登録カード（掛川市コラボ版）など、世界観を手元に残せるアイテムも求められている。

■既存の観光施設・遊休施設を活用した「没入型体験」の希求

「掛川花鳥園」を施設丸ごと使ったウォーキングアクティビティや神話生物の展示、「市役所の食堂」での神話生物混入メニューなど、既存の有名施設に TRPG の世界観をミックスさせたイベントへの期待が高いことが分かる。

さらに、閉校した小学校の校舎や、使用されていない商店街、松ヶ岡の昔ながらの建物などを、和風シナリオのセッション会場やコンベンションに活用するという、TRPG プレイヤーならではの視点による空間利用の提案も示されている。

■シナリオを起点とした「聖地巡礼」による広域への関心拡大

今回のイベントや提供されたシナリオ（「掛川城からの呼び声」「掛川シ集」など）に名所が登場したことで、プレイヤーの関心が駅周辺の定番スポットから大きく広がっている。

かっぽしテラス（茶草場テラス）や夜泣き石に加え、清水邸や潮騒橋がある大東・大須賀エリア、高天神城や横須賀城址公園といった歴史的スポットなど、市内広域の「物語の舞台」を実際に訪れる「聖地巡礼」への意欲が強く見られる。

同時に、車がなくてもこれらの離れた名所へ行けるような交通アクセスのサポート（天浜線コラボなど）も求められている。

■ローカルな文化・ディープなスポットへの興味と地域交流

掛川蓬莱座（大衆演劇）や掛川本陣通り、高久書店、ならここの里、県内でお馴染みのレストラン「さわやか」など、よりディープな地域スポットへの興味も示されている。

本陣通りでの「個性的な方々との出会い」を楽しむ声があるように、単なる観光地巡りを超えて、地域のコミュニティや人との触れ合い、ローカル文化そのものを楽しみたいというニーズが存在する。

全体を通して、参加者は掛川市を単なるイベント会場としてではなく、「自分たちがプレイした物語が存在する特別な街（聖地）」として捉え始めている。

「茶草場農法や農家をバックアップしたい」という声に象徴されるように、TRPG を通じた地域貢献への意識も高く、ゲーム体験（シナリオやセッション）と、リアルな観光・消費活動（グッズ購入や名所巡り）をシームレスに繋ぐような企画が、今後の掛川市において非常に有効で求められている施策であると言える。

図表 35 回答一覧：掛川市内で行ってみたい場所・TRPG とコラボしてほしい場所・モノ

【グッズ・特産品に関する要望】

- 掛川茶をクトゥルフ柄のラベルにしてほしい。掛川製のダイスやルルブとセットのスタータパックが欲しい。ふるさと納税の返礼品などであると嬉しいです。
- TRPG のセッションで使用するアイテム（ダイスやカードなど）の掛川モチーフの限定グッズ
- 神話生物のコラボ茶やたこまんさんのお菓子とコラボした商品が欲しいです！
- 七伏市住民登録カードの、掛川市コラボ版が欲しいです。

【イベント・企画・シナリオに関するアイデア】

- 花鳥園でのイベント
- 掛川花鳥園さんと掛川市×七伏市でコラボとか見てみたいです。
- 神話生物の展示とかどうでしょう。
- TRPG とはまたちょっと違いますが、花鳥園をまるっと使ったウォーキングアクティビティ系のイベントとかも面白そうだなあと思っています（以前の謎解きのような）、まだ行ったことないので行ってみたい！
- 市役所の食堂がおいしいと聞いたことがあるので、食堂メニューに神話生物が混ざるなどのシナリオを見てみたいです。
- 天浜線コラボは是非参加したいです。
- セッションとシナリオの場所を巡るのをセットにした企画とかどうでしょうか。
- 今回「掛川城からの呼び声」のシナリオ内で登場したスポットとのコラボなど

【行ってみたい場所・場所の活用に関する声】

- かっぽしテラスに行ってみたいです。掛川シ集のシナリオ内で訪れたので実際に行ってみたいです。
- 小学校の閉校が続きますが、閉校後の校舎など活用できれば面白いかなと思います。
- 今回のセッションで取り上げられた所や、歴史的に面白そうな所に行ってみたいです。
- シナリオに出てきていた観光名所に実際に行ってみたいなと思った。
- 高久書店さん
- ならここの里、花札（遠州花）

- 茶草場テラスにまだ行けていないので伺いたいです。
- さわやか、市役所、今回行けなかった夜泣き石
- 橋がすごかったので行ってみたいです！
- 高天神城
- 掛川図書館
- 田宮サーキット
- 横須賀城址公園、高天神

【複数の要素が含まれるご意見】

- 松ヶ岡は昔ながらの雰囲気がすごいので、そこで和風シナリオのセッションとか楽しそうだなと思いました あとはせっかくなので七伏市の屋台とか作ってみたらどうでしょうか？ コンベンションの場所については、使用されていない商店街の一部を活用できませんかねぇ。
- 花鳥園が好きで定期的に通っていたのですが、今回紹介された場所が聖地になるようなシナリオの頒布や、舞台の付近で TRPG がプレイできたら楽しそうだなと思いました。 シナリオ付き掛川茶が欲しいです（笑）
- 【コラボしてほしい場所・モノ 1】ANYCOLOR 株式会社【コラボしてほしい場所・モノ 2】株式会社フラッグノーツ/【行ってみたい場所】これっしか処ギャラリー
- 掛川城が駅の近くにあり、報徳社を中心に旧掛川市がメインになってくるので大東町、大須賀の色も増えていって欲しいと思ってます。今回の公開セッションでは清水邸、潮騒橋の登場により大東町、大須賀にもスポットが当たり嬉しかったです。
- 駅の近くの場所しか訪れたことがないため、公開セッションでも出てきたような少し離れた掛川市の名所（古墳や夜泣き石など！）に車が無くても行けたらなぁと思っております！コラボして欲しい場所：個人的には、掛川本陣通りのお店に寄ると毎回個性的で面白い方がたくさんいらっしゃるので嬉しいところです！ また、掛川蓬莱座も友人と訪れた際になかなか見応えがあって知識 0 でも演目が面白かったです！コラボしたら面白そうだなぁと思っております！

【その他のご意見・ご要望】

- 農家やお茶が活気づいたら良いなと思っています 茶草場農法などバックアップして欲しいです。

13）感想・応援メッセージ・今後期待する企画

掛川市が行政として本気で TRPG 文化の振興に取り組んでいる姿勢への強い共感と、今後の「TRPG 先進都市」としてのさらなる飛躍を期待する熱量の高い声が多数寄せられていることが分かる。

主な傾向として、以下の 3 つのポイントに整理できる。

■行政の「本気度」に対する驚きと高い評価

市長や市議をはじめ、行政が主体となって「姉妹都市提携締結式」という厳格なフォーマットをユーモアを交えて実現したことに対し、驚きと称賛の声が上がっている。

「市全体でイベントを後押ししている姿が羨ましい」「自治体の魅力発信として目新しい」といった意見があり、他自治体の職員からもその柔軟な市政運営と職員の企画力を高く評価する声が寄せられている。

■「聖地巡礼」体験の拡充と継続的なイベントへの熱望

単なる観光ではなく「自分たちだけの思い出を辿れる聖地巡礼」として掛川市を楽しめる点に、TRPG を活用した地域振興の大きな魅力が見出されている。

今後の企画として、過去に好評だった「天浜線貸切セッション（電車 TRPG）」の再始動や定番化を望む声が非常に多く見られる。また、現地に行けなくても楽しめる「オンライン体験会」や「有名配信者を起用したセッション配信」、遠方客向けの「ホテルコラボ」など、多角的なイベント展開が求められている。

■世界観に没入できる「概念グッズ」と地域支援（ふるさと納税）

「七伏市の行政文書の発行」など、架空都市の実在性を手元で感じられるアイテムへの要望が挙げられている。さらに、「掛川茶とセッションメダル、関連グッズをふるさと納税の返礼品にしてほしい」という具体的な提案もあり、参加者がゲームの世界観を楽しみながら、掛川市へ直接的な経済支援（寄付）を行いたいという高いモチベーションを持っていることが伺える。

参加者は今回のイベントを単なる一過性のお祭りではなく、「掛川市が TRPG 先進都市となっていくための歴史的な一歩」として受け止めている。

今後は、オフライン・オンラインの双方でプレイヤーが参加できる機会を継続的に提供しつつ、地元の特産品や交通機関と TRPG を掛け合わせた企画（ふるさと納税、電車コラボなど）をさらに推進していくことが、ファンと市民の双方から強く求められていると言える。

図表 36　回答一覧：感想・応援メッセージ・今後期待する企画

【イベントへの感想・称賛】

- 締結式が想像以上にきちんとした形態をとっており、驚きとともにおもしろさを感じました。市長さんのユーモアや理解の示し方が市議の皆さんや各関係者の皆様が参加しておられたからこその面白さだったと思います。市全体でイベントを後押ししておられる姿が、体力と意欲のある市なのだと感じ、他県民として羨ましかったです。 TRPG 体験セッションにおいては、1 時間という尺の中でゲーム紹介・探索者紹介からシナリオクリアまでを網羅し

ておられたことに驚嘆しました。 ダイジェストと銘打っておられましたが、シナリオの内容も掛川市とのコラボだからこそ活きるギミックも、観客の身で大満足の内容でした。 KP も PL もたいへんすばらしかったです。現地で拝見できて良かったです。 トークセッションは TRPG 愛と掛川市愛がかけ合わさってずっと楽しく聞けました。 行動力のある人、巻き込む力のある人、すぐに仲間になってくれる人、知見のある人、全てが揃ったからこそ叶った素敵な計画だと思います。 新しい第 1 歩を踏み込んだ第一人者になってくださりありがとうございました！ また、初めて掛川城を拝見しましたが、シックでクラシカルな様相が美しく、とても感動しました。 このようなイベントを開催していただいたことで得られた経験だと考えます。 開催をありがとうございました！

- 自治体の魅力発信の方法として目新しく、ワクワクするような内容でした！ TRPG での物語体験は特別なものになることが多いと感じます。 掛川を訪れることが単なる「地方都市の観光」からランクアップして、自分たちだけの思い出を辿れる「聖地巡礼」になることは、TRPG よ大きな魅力だと思います。 ぜひ先進都市として成功してほしいです！
- 学生の頃、地元を舞台に「クトゥルフの呼び声」のシナリオを書くために歴史や経済等の勉強をしたことを懐かしく思い出しながら配信を視聴させて頂きました。 掛川の魅力を外へ発信すると同時に、市民もより認識する事ができる素晴らしい企画だと思いました。
- 予想以上に面白かった。この勢いを維持して、他のコラボもやって欲しい。あとポプサミ復活待ってます w
- 今回のトークセッションで今後のイベントの夢が広がりました。 普段オフラインイベントは得意でなく参加はほぼしないんですが、近場で盛り上がる様子を見ていたら参加してみようかなと思えました。これからの活動応援しています。
- 拝見した瞬間、絶対行きたい！と思っておりました。立ち会うことが出来て本当に嬉しいです。今後の七伏市と掛川市のご発展とご活躍をお祈り申し上げます。
- このような場に立ち会えたこと大変嬉しく思います。
- 非常に面白かったです。引き続きお願いします！
- こういうリアル企業や行政と自分のしている遊びがコラボする機会はとても珍しく、それがもう 4 年も続いていることは大いに喜ばしい事です。ぜひ応援したい気持ちがあるので、今後も続けてくださると応援し甲斐があります。
- 掛川を訪れる回数が多くなってきてもまだまだ訪れたいと感じる新しい取り組みをいつもありがとうございます！ 感想お送りするのが遅くなってしまいましたが、リアルタイムで姉妹都市提携の締結式なんて普段見ることも体験することもなかったので貴重な機会楽しませていただきました！ この先の七伏市と掛川市のコラボをわくわくしながら待っております。ありがとうございました！

【今後やってほしい企画・イベントへの要望】

- 電車のやつ定番化してほしいです

- 素敵な時間をありがとうございました。 電車の企画があればぜひ参加したいと思いますし遠方なのでホテルコラボなどもあったら嬉しいです。 これからも応援しております。
- 掛川市主催のオンライン TRPG（CoC）体験会
- リアルでの TRPG イベントを YouTube で TRPG 配信をしている人たちに参加してもらって配信や動画にすると実際に行けなくても参加しているような気持ちになれたり空気感を味わうことができるかなと思った。
- シナリオの聖地巡礼や謎解き
- とても楽しかったです。最後のトークセッションもっと聞きたかった！今回のような見れるセッション配信や、実際にやってみる企画希望です。 何時間単位でやる TRPG はオヤツや飲み物と相性いいと思うので、紹介も兼ねて地元オヤツやお茶を合間に出したりするといいかもです。
- 前回の天浜線貸切セッションに抽選漏れした者です。ぜひまた開催してください。
- 電車 TRPG をよろしくお願いします。
- ディズムさんたちにはシナリオ書いてもらったので、まだら牛さんとかむつーさんにも関わってほしい。 掛川シ集の紙版を BOOTH に追加してほしい。

【グッズ・アイテム等に関する要望】

- 七伏市の行政文書が発行されると嬉しいです。 架空の都市の実在性を感じられるので。
- ふるさと納税で掛川茶とセッションで使ったメダルとクトゥルフ関連グッズを返礼品として出していただけたら全力で買います!w

【応援メッセージ・今後の展開への期待】

- 台湾から応援してます！
- 日頃から TRPG を嗜んでいるので、このような企画で掛川が盛り上がることは同じ静岡県民として喜ばしく思います 掛川シ場が毎年楽しみなので、今後も続けていただけると嬉しいです。
- 掛川でセッションできる機会が増え、また知名度も上がれば、TRPG に興味を持った方がもっと気軽に参加できるようになるかと思います。やはり SNS だと全く知らない方と遊ぶことになるのでハードルが高く感じることもありますし。 掛川出身の者として活動を応援しております！
- とても面白くてまたいつか掛川市に行こうと思いました。これからも頑張ってください。
- 掛川市に住んでいる高校生です。 掛川市 TRPG 先進都市化計画の存在を知り、TRPG を始めました。 素晴らしいイベントをありがとうございます。 掛川市の一市民、一 TRPG プレイヤーとして応援させていただきます！
- 遠州在住の学生です。今回の姉妹都市提携を機に掛川市で TRPG に関するイベントが行われていることを知りました。どれもとても楽しそうなもので、今後行われるものは参加してみたく思います。楽しみにしています。

- 掛川市・あらまほしに倣って、自分も TRPG で観光客誘致をやりたいなと思っています。今回のイベントで学ばせていただくことが多く、やる気に繋がりました。このようなイベントをまた企画して欲しいです。
- 掛川百鬼夜行第 1 夜にて掛川市を初めて知りました！ 行政として動く中で更にやれることを増やすとなると生じる壁も多いかとは思いますが、これからも応援しております。また掛川市に伺いますね！ YouTube 配信ご対応いただきありがとうございました！
- ぜひ掛川市を TRPG の街として推進していってほしいです！
- 今後も頑張ってください。
- 掛川市と TRPG がもっと盛り上がることを応援しています！

【長文のご意見・課題提起など（複数要素を含む）】

- 自治体職員です。若い市民の方が「市役所に相談してみよう」と思えるような市政運営をされていること、また、このような突飛な内容でも職員が企画運営に携われるような業務の割り振りと心の余裕があることがとても素敵だと思いました。 TRPG プレイヤーはどうしても内輪ノリに寄りがちなので、そこをどうフォローしていくかも難しいと思いますが、とても面白い取り組みだと思いますので今後も応援させていただきたいです。
- 【今後やっていってほしいことと応援メッセージ】 私生活で感じるところ、今の若い人達の間では、TRPG は一つの心の拠り所やコミュニケーション機会にもなり、個人 Vtuber の活動も関わってコンテンツの一種として大衆化していってると思える面がある。世代が移っていく 8～10 年の時間にも目を向けて、子供の育成や支援にも力を入れて、地域から都市方面にも波及して来流が増えるように、また、国内各地方にも刺激を与えて文化と活動が深まり賑わっていくように。労力がかかりすぎず、透明性を大事にしていき、活気と安全性ある活動が生まれるように若い人達へとアプローチをとっていってほしい。創作と作品発表及し公開に係る権利、公表権をはじめとした権利の遵守を志すとともに、関わる人たちが一人一人胸を張って楽しめる地域を創ってほしいと思いつつ、静岡県民としても積極的に参加と応援と協力をしていきたく思います。【感想として】今回の配信実行決断はありがとうございました。イチ視聴者として、イベント中のリアルタイムな出目処理とキーパリングおよび RP を楽しく拝聴できました。今回イベント配信映像・別の機会のこういった動画を引用することで初めての方の TRPG への導入説明もしやすくなり、やれることが増えそうです。こういったセッション配信は見ていきます。また機会があればオフラインセッションやオンラインセッションの企画をよろしくお願いします。今企画の実行はお疲れさまでした！ 【2025/02/14 18 時 32 分 追記】配信の方が Victor Entertainment, Inc.著作権の関係で再生ブロックされているようなので見直しや対応よろしくお願いします。（筆者注：解決済み）
- 今回の素晴らしく素敵な式、企画、お疲れ様でした。 実は、掛川百鬼夜行初年頃、「掛川、TRPG の町！」と見かけた SNS の投稿、TRPG を嗜み掛川で育ち生活している者として掛川を何も知らない人からの冷やかしのように感じ悔しく不快でしかありませんでした。

ただそれ以上にあらまほし様の TRPG で掛川を盛り上げて下さる活動を凄い！と思い陰ながら応援しておりました。 今回のトークセッションに出てきたいくつかのイベントにも参加させて頂きどれも素敵な思い出となってます。 七伏市との姉妹都市締結、快挙だと思います。 改めておめでとうございます、そしてお疲れ様です。 これこそが掛川、TRPG の町と胸を張れる第 1 歩だと思っております。今後とも陰ながら応援しています。 近年、TRPG の(特に CoC ですかね)界隈に様々な企業や企画が参入していますね。 人口の多い東京や大阪では CoC 探索者に対応する概念グッズが作れたり(カクテルや香水、ハーバリウム等)、また各地でボドゲカフェ脱出ゲーム、体験型展示 etc 先日ららぽーと磐田の書店にてココフォリアストアとのコラボがあり驚きました！ あらまほしさんは一昨年の百鬼夜行にて VTuber のライブなどの実績ももちろんありますが こういった企業さんなどの出張コラボや店舗が出来るととても嬉しいです。オフラインでのセッションの場があるとやはり強いなと思ってます。 去年の電車貸切企画残念ながら落選しましたが、可能であればまた開催して頂けると大変嬉しく思います。よろしくお願いします。

・ 追加ですみません 少々ひっかかりがあり追加で送信失礼します。 公開セッションのプレイヤーさん、皆さん盛り上げ方がお上手で最後まで楽しく見させて頂いたのですが、1 点だけ。 清水邸シーンの際、清水邸の知識発言、正直大変失礼だと感じました。 地元の PL さんなので、その知識がある事は当たり前とはいいませんが、地元故、より深く調べ知識として身につきやすい環境があるかと思います。 かたや、内山様は県外の方ながら今回の締結式のために全国的な都会と比べるとどうしても知名度の低い我が県のために様々な名所を調べシナリオを作って下さったのだと思います。 正しい知識を出す、間違いを訂正することもまた大切なことですが、今回のように被せるように知識を押し付けひけらかす行為は少なくとも公開セッションの場において不適切だったのではないかと思います。 地元の事を調べ、記憶していることはとても素敵な事です。ただその素晴らしい知識がシナリオ作者、KP の顔に泥を塗るような反射的発言になるのは残念な事だと思いました。 今後も公開セッションで拝見させて頂く機会があるかもしれません。今回 PL 様方は掛川市民代表としてお立ちになって下さった説明を拝見させて頂いております。観客、視聴者の前に立つのであれば、掛川市民の代表としてのセッションをして下さると安心します。 文章が拙い上に偉そうにすみません、掛川が更に発展、愛される市になってくれることを祈ってます。

③プロモーション・パブリシティ効果

1）SNS プロモーション

本事業では、SNS、特に X（旧 Twitter）上でのプロモーションを積極的に実施した。プロジェクト発足・姉妹都市提携締結式開催にかかる第一報（2025 年 11 月）の期待感醸成から、締結式直前・当日（2026 年 2 月 13 日～14 日）の爆発的なバズへと至る、非常に理想的な情報拡散の推移を辿った。

掛川市の Google 検索結果のトップニュースはすべて本事業に関する Web ニュースが占め（2 月 14 日時点）、X 上での本事業関連ポスト（リポスト等含む）の投稿は 159,000 件に上り、X のトレンドにも「掛川市が架空の七伏市と姉妹都市提携を正式締結」（https://x.com/i/trending/2022086672767496465）と表示された。

また、抽出した主要 10 ポストの累計表示数（インプレッション）は約 244 万回に達しており、合計エンゲージメント数（いいね＋リポスト）: 48,790 件（リポスト 14,783 件 ＋ いいね 34,007 件）となっている。これを X の標準的なプロモ広告の配信単価（インプレッション単価 0.5～1 円、エンゲージメント単価 40～80 円）に換算すると、約 150 万円～300 万円相当の広告価値を創出したと推計される。なお、この数値はあくまで「主要 10 ポスト単体」の直接的な効果のみを算出したものであり、実際には一般ユーザーによる関連ポストや、まとめサイトへの転載、口コミによる波及効果が多数発生しているため、実際の PR 効果・拡散価値はこの概算額を大幅に上回る。

では、なぜここまで情報が拡散したか、その構造を分析すると、次の大きく 3 つの要因に分類されると考えられる。

■公式アカウント群による確実なベース構築

バズの土台として、掛川市公式、クトゥルフ神話 TRPG 公式、アーカム・メンバーズの 3 アカウントが足並みを揃えて発信を行った。2025 年 11 月の情報解禁時には、それぞれが 11 万～14 万回の安定した表示数を獲得しており、コアファン層へ「公式が本気で仕掛けている」という信頼感と期待値を早期に植え付けることに成功している。

■市長の投稿による起爆

本プロモーションにおいて起爆剤となったのが、2 月 13 日 10:28 に投稿された久保田市長個人のポストである。単一の投稿で表示数約 98 万回、9,000 リポスト、18,000 いいねという、地方自治体の首長アカウントとしては異例の拡散を記録した。

「初手 SAN チェックのない街でありたい」という、TRPG の文脈を捉えたユーモアのある発信がコアファンの心を強く掴み、大喜利的な引用リポストを多数誘発したことが爆発的な拡散の要因の一つと考えられる。

■大手ゲームメディアによる増幅と権威付け

市長の発信や公式発表を受け、同日夜から翌日にかけて「ファミ通.com」「電ファミニコゲーマー」「AUTOMATON」といった国内トップクラスのゲームメディアが一斉に記事化ポストを投下した。

これら 3 媒体のポストだけでも累計約 81 万回の表示数と約 1 万件のいいねを獲得している。個人アカウントでのバズに留まらず、影響力のあるメディアが「前代未聞の試み」として報じたことで、情報にニュースとしての客観性と権威が備わり、TRPG ファン以外の一般のゲーム・ネットユーザー層へもリーチが拡大した。

公式アカウントによる「信頼性の担保」、市長アカウントによる「ファン心理を突いたバズの起爆」、メディアによる「情報拡散と権威付け」という 3 つの歯車が完璧に噛み合った結果、単なる自治体 PR の枠を超え、SNS 上の大きなトレンドを生み出すエンターテインメントとして拡散されるに至ったものと言える。

図表 37 X における主なポスト表示回数等（一部抜粋・26 年 3 月 9 日現在）

アカウント	投稿日時	リポスト	いいね	表示	URL
掛川市 @KakegawaCity	25/11/20 12:00	430	537	146,200	https://x.com/KakegawaCity/status/1991340730409775468?s=20
掛川市 @KakegawaCity	26/2/12 13:00	133	170	68,500	https://x.com/KakegawaCity/status/2021796403052507228?s=20
【公式】クトゥルフ神話 TRPG @cthulhumasters	25/11/20 12:05	921	1,500	120,600	https://x.com/cthulhumasters/status/1991342141793308912?s=20
【公式】クトゥルフ神話 TRPG @cthulhumasters	26/2/13 12:46	806	2,000	73,200	https://x.com/cthulhumasters/status/1991342141793308912?s=20
アーカム・メンバーズ @studio_arkham	25/11/20 12:00	935	1,500	117,500	https://x.com/studio_arkham/status/1991340730024095821?s=20
掛川市長 久保田たかし（崇） @takashi_kubota	26/2/13 10:28	9,000	18,000	989,400	https://x.com/takashi_kubota/status/2022120550785761546?s=20

アカウント	投稿日時	リポスト	いいね	表示	URL
掛川市長 久保田たかし(崇) @takashi_kubota	26/2/13 10:36	631	1,200	114,900	https://x.com/takashi_kubota/status/2022122676673032427?s=20
ファミ通.com @famitsu	26/2/13 18:47	921	2,500	241,500	https://x.com/famitsu/status/2022246213987467680?s=20
電ファミニコゲーマー @denfaminicogame	26/2/14 0:19	1,300	4,400	352,400	https://x.com/denfaminicogame/status/2022329832567382289?s=20
AUTOMATON @AUTOMATONJapan	26/2/13 22:34	706	2,200	220,900	https://x.com/AUTOMATONJapan/status/2022303471316381737?s=20

図表 38 久保田市長による X の投稿(一部)

図表 39 Xトレンド入りの様子

2)パブリシティ

TV ニュース(NHK 静岡)及び新聞(朝日・読売・毎日・静岡・中日)のほか、Yahoo!ニュースやゲームメディアをはじめとした各種 Web メディアによる報道が多数行われた。

各種報道の記事は次の通り。

図表 40 報道記事一覧

報道日	種別	媒体	記事タイトル	URL
26/2/17	TV	NHK 静岡	「TRPG」の人気を地域活性化へ ゲーム体験会 静岡 掛川	https://news.web.nhk/newsweb/na/nb-3030031213（削除済）
26/2/17	新聞	朝日新聞	「邪神クトゥルフ」静岡・掛川に出現？ ゲームの架空都市と姉妹提携	https://www.asahi.com/articles/ASV2J3DM7V2JUTPB012M.html
26/2/17	新聞	読売新聞	ゲーム架空都市と提携 掛川市「七伏市」とコラボ展開	—
26/2/22	新聞	毎日新聞	リアルなにぎわい創出へ 掛川市 TRPG で地域活性化 架空都市「七伏市」と姉妹都市締結 ／静岡	https://mainichi.jp/articles/20260222/ddl/k22/010/018000c
26/2/17	新聞	中日新聞	ゲーム上の架空都市「七伏市」 掛川市と姉妹都市に	—

報道日	種別	媒体	記事タイトル	URL
26/2/11	新聞	静岡新聞	TRPGで観光促進へ　掛川市と「新クトゥルフ神話」の架空都市が姉妹都市提携	https://news.at-s.com/article/1906818
26/2/15	新聞	静岡新聞	掛川市、架空の「七伏市」と姉妹都市提携　TRPGで観光促進図る　愛好者招き実演会も開催	https://news.at-s.com/article/1909822
25/11/20	Web	KAI-YOU	静岡県掛川市と『新クトゥルフ神話TRPG』発の架空都市が“姉妹都市”に	https://kai-you.net/article/93932
26/2/15	Web	Yahoo!ニュース（静岡朝日テレビ）	静岡・掛川市が「七伏市」と姉妹都市に　アナログロールプレイングゲームのTRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）に出てくる架空の都市	https://news.yahoo.co.jp/articles/334b902d83aeab26deedc1605a50ef5023765d3a
26/2/13	Web	ファミ通.com	『新クトゥルフ神話 TRPG』の架空都市・七伏市と“静岡県・掛川市”が姉妹都市提携を締結。掛川市長「初手SAN チェックのない街でありたい」	https://www.famitsu.com/article/202602/66006
26/2/14	Web	電ファミニコゲーマー	静岡県・掛川市が『新クトゥルフ神話TRPG』の架空都市「七伏市」と“姉妹都市提携”を締結。トークイベントやオリジナルシナリオ「掛川城からの呼び声」体験セッションを予定	https://news.denfaminicogamer.jp/news/2602133x
26/2/13	Web	4Gamer.net	「新クトゥルフ神話 TRPG」，「七伏市奇譚」に登場する架空の都市「七伏市」と静岡県・掛川市が 2 月 14 日に姉妹都市提携を締結。前代未聞の試み	https://www.4gamer.net/games/487/G048727/20260213090/
26/2/13	Web	電撃オンライン	【新クトゥルフ神話 TRPG】架空都市“七伏市”と静岡県・掛川市が姉妹都市提携。2 月 14 日に締結式＆トークセッションを実施	https://dengekionline.com/article/202602/66013

報道日	種別	媒体	記事タイトル	URL
26/2/13	Web	AUTOMATON	静岡県掛川市が“『新クトゥルフ神話TRPG』の架空都市・七伏市”と姉妹都市提携へ。「正気度を疑う史上初の試み」として	https://automaton-media.com/articles/newsjp/20260213-420812/
26/2/13	Web	togetter	探索者よ、掛川へ集え！「七伏市」との姉妹都市提携でトークセッションをライブ配信、行政が仕掛ける“狂気”の観光振興	https://togetter.com/li/2663552

上記の通り、本事業は「現実の自治体と TRPG の架空都市が提携する」という前代未聞の試みとして、情報解禁時から大きな注目を集めた。

結果として、主要ゲームメディアによるネット上の熱狂的なバズと、全国紙・地元テレビ局による「新たな地方創生の形」としての真面目な報道という、二面性を持った極めて良質なパブリシティを獲得することに成功した。

今回のメディア露出を、仮に広告費を支払って掲載（放送）した場合の「広告換算額」として算出すると、掲載サイズや放送秒数を最小限（新聞 1～2 段程度、テレビ 1 分程度）と仮定した保守的な見積もりでも、総額 約 500 万円以上の莫大な広告価値を生み出していると考えられる。

■広告換算額推計（概算）

- Web メディア（約 400 万円～）：ファミ通.com、4Gamer.net など国内トップクラスのゲームメディア 5 媒体以上での単独記事化。および Yahoo!ニュースへの転載
- 新聞媒体（約 100 万円～）：静岡新聞（2 回掲載）、朝日、読売、毎日、中日の各紙静岡県版における記事化
- TV（約 10 万円～）：NHK 静岡でのニュース報道

これらのメディアパブリシティ効果と既述の X プロモーション効果（約 150 万円～300 万円）を勘案すると、全体で 650～800 万円規模の PR 効果を生み出したと言える。

これらの記事や反響から、今回のプロモーションがいかに多角的な効果を生み出したかがわかる。

■「前代未聞のギャップ」による絶大なバイラル効果

お堅いイメージのある「自治体の姉妹都市提携」と、コズミックホラーである「新クトゥルフ神話 TRPG の架空都市」という極端なギャップが、メディアの格好のニュース素材となった。各社がこぞって「正気度を疑う」「前代未聞」という見出しを打ったことで、TRPG ファン以外にも情報が拡散された。

■「TRPG 先進都市」としての独自ブランディング

単なるアニメツーリズム（聖地巡礼）ではなく、TRPG という「プレイヤー自身が物語を作る」能動的なカルチャーと結びついたことで、掛川市に新しい関係人口を創出する土壌ができた。「探索者（プレイヤー）」たちのオフ会の場や、新たなシナリオの舞台として掛川市が選ばれる動機付けに成功した。

■メディア露出の波状効果

2025 年末の第一報で「なんだそれは」と注目を集め、2026 年 2 月の定例記者会見・直前告知で主要ゲームメディアが一斉に記事化、そして 2 月 14 日の LIVE 配信へと、情報を小出しにしながら着実に期待感を促すことができた。

2.事業総括と今後の展望

(1) 事業総括:官民(行政・市民)連携の成功と圧倒的 PR 効果

本事業は、これまで株式会社あらまほしを中心に、掛川市民有志、地域の TRPG プレイヤー愛好家たちが地道に推進してきた取組である「掛川 TRPG 先進都市化計画」を踏まえつつ、市として TRPG による観光交流・関係人口創出を目指して実施された。

架空の都市「七伏市」と現実の掛川市が姉妹都市提携を結ぶという前代未聞の試みは、SNS 上で爆発的な情報拡散を生み、主要ゲームメディアや全国紙、TV ニュースを巻き込むことで、全体で 650～800 万円規模と推計される絶大な PR 効果を創出した。

イベント全体の満足度は会場参加者で 100%(「とても満足」)に達し、掛川市に対する印象も大きく向上するなど、参加者のエンゲージメントを極めて高い水準で引き出すことに成功した。

本事業は、TRPG が自治体の文化的な都市ブランド形成や関係人口創出において、大きな効果を発揮することを実証したと言える。

(2) 官民連携(PPP)の新たなモデル構築に向けて

本事業の最大の成功要因は、民間の熱量と行政の信頼性が高い次元で融合した点にある。今後は、この成功を継続的なまちづくりへと昇華させるため、以下のような官民の役割分担と協働モデルの構築が求められる。

- 民間の役割(企画・コミュニティ運営): 魅力的なシナリオ制作、プレイヤーコミュニティの熱量維持、ニッチで柔軟なイベントの企画・運営を主導する。
- 行政の役割(信頼性付与・環境整備): 「TRPG 先進都市」としての対外的な公式発信、市内公共施設や遊休施設の活用支援、地元企業との橋渡し機能などを担い、民間が活動しやすい土壌を整備する。
- 連携のあり方: 行政が過度にコントロールするのではなく、民間の自律的なクリエイティビティを尊重しつつ、行政の公的な権威をユーモアを持って活用していく姿勢が重要である。

(3) 関係人口の深化と市民プレイヤーの育成

「掛川市＝TRPG の街」という認知を全国に広げた今、次のフェーズでは、この熱量を実際の地域経済の活性化や持続可能なコミュニティ形成に結びつけていく必要がある。

- 掛川市民プレイヤーの育成と土壌づくり: 市外からの集客だけでなく、地元市民がプレイヤーとして TRPG に親しむ環境を整備する。これにより、持続可能な地元コミュニティが形成され、市民自らのまちへの関心と愛着(シビックプライド)を深めることにつながる。

・ 「聖地巡礼」体験の拡充と地域経済への波及： シナリオに登場した名所を巡るアクティビティや、交通機関とコラボしたセッションを推進する。また、掛川茶などの地元特産品とコラボしたグッズを「ふるさと納税の返礼品」として展開し、関係人口の熱量を地域貢献へと変換する。
・ シティプロモーションの継続： TRPG 特有の文脈を活かした独自性のあるシティプロモーションを継続し、訪問者が物語の主人公になれる体験を提供する。

（4）「TRPG×地方創生」の主流化：産学官連携による全国モデルへの昇華

今回の成果を掛川市単独の事例に留めず、国や学術機関を巻き込むことで、エンターテインメントを活用した関係人口創出を「地方創生の新たな全国モデル」として主流化していく視点が重要である。

掛川市がそのフロントランナーとなるため、以下の施策を提案する。

・ 「TRPG×関係人口シンポジウム」の企画・開催：大学の研究者（観光学、社会学、ゲームスタディーズ等）や国の地方創生担当者（内閣府や総務省など）を掛川市に招聘し、本事業の成果を題材とした学術・政策シンポジウムを開催する。アカデミアの視点から「なぜ TRPG が深い関係人口を生むのか」を理論化し、取り組みの社会的信頼性と学術的価値を高める。
・ 大学・研究機関との共同研究と「白書」の発刊：大学と連携し、TRPG イベント参加者のその後の消費行動や、市民のシビックプライド向上に関する追跡調査（共同研究）を実施する。その結果を「アナログゲーム×地域活性化白書」として広く公開し、国や他自治体への政策提言のエビデンスとする。
・ 物語（ナラティブ）駆動型まちづくりネットワークの構築：掛川市が旗振り役となり、新しいカルチャーを活用したまちづくりに関心のある他自治体と広域ネットワークを構築する。
・ 学生の PBL（課題解決型学習）プログラムへの実装：県内外の大学生を対象に、掛川市のリアルな地域課題をテーマとした「シナリオ制作・プレイ」を行う合宿型プログラムを誘致する。若者ならではの視点をまちづくりに取り入れつつ、中長期的な移住・定住の種まきを行う。

（5） 結び：掛川市が切り拓く「物語（ナラティブ）駆動型まちづくり」の未来

本事業は、「架空の都市『七伏市』と掛川市が姉妹都市提携を締結する」というコンセプトのもと、TRPG という新たな切り口で掛川市の魅力を市内外に発信し、関係人口を創出のきっかけをつくることができた。

参加者からも今後の取組に大きな期待が寄せられている通り、本事業は単なる一過性のイベントではなく、持続的な関係人口づくりに向けた通過点である。

TRPG の本質は、参加者（プレイヤー）自身が対話とアイデアを通じて即興で物語を「共創」する点にある。この特性は、これからのまちづくりに通ずる部分がある。

市外からの訪問者は単なる「観光客」ではなく、掛川市という舞台で自分たちだけの物語を紡ぐ「探索者」となり、深い愛着を持つ関係人口へと変化していく。

同時に、掛川市民自身もこの新しいエンターテイメントを通じた地域活性化の取り組みを共有することで、自らのまちの新たな魅力や可能性を発見し、シビックプライド（まちへの関心と愛着）を深めていくことができる。

民間事業者が培ってきた熱量、行政がもつ公的な信頼と実行力、そして今後は大学や国といったアカデミア・公的機関の知見も掛け合わせることで、掛川市発の「TRPG×地方創生」は全国的なうねりとなるポテンシャルを秘めている。

掛川市は、誰もがワクワクしながら関わり、共に物語を描ける「TRPG 先進都市」として、日本全国におけるエンターテインメント・ツーリズムと官民共創のトップランナーとなることへの期待を記し、本報告の結びとする。

TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）の活用による
関係人口創出イベント企画運営業務　報告書

令和８年３月13日　発行

掛川市