

TADAIMA QUEST

次に、自治体が向き合うテーマは
「関係」です。

来訪者を”通過点”で終わらせないための、
関係人口施策の考え方

人は来ているのに、来訪の先につながりが残らない。

この“もどかしさ”が、すべての出発点でした。



来訪(観光・帰省等)

地域を訪れ、
食事や観光、買い物を楽しむ



帰宅・日常

日常に戻り、
記憶が少しずつ薄れる



接点消失

連絡する手段も、
きっかけも残っていない

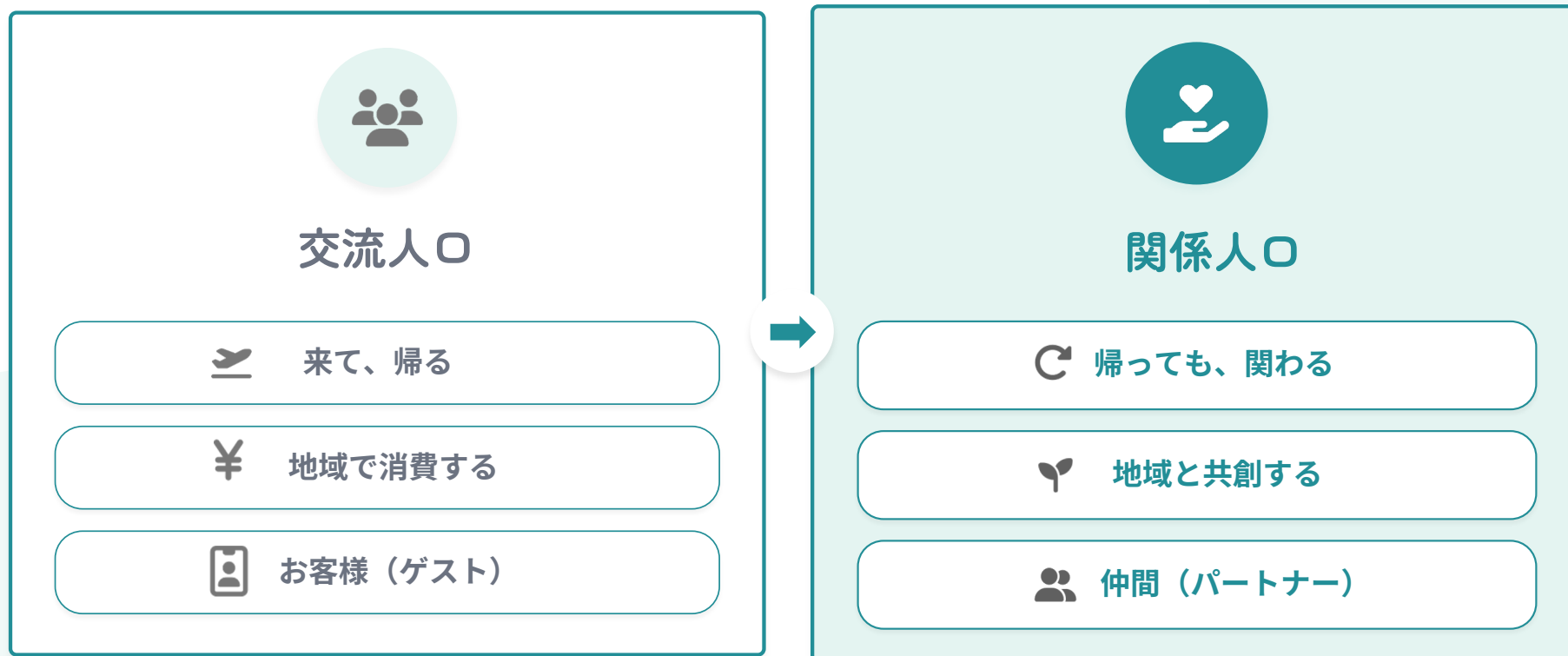


データが残らず、次に繋がらない

来訪者の「興味」「関心」「行動」が見えないため、関係を育てられない構造になっています。

関係人口とは、「来て終わり」でもなく「離れて終わり」でもなく、
「帰ってからも関わり続ける人」

「来て終わり」にしないための、考え方の転換。



一度訪れた地域を「ただの旅先」から「新しい居場所」へと変えていく。

制度の前に、「関係が育つ土壌」が必要です

登録制度は、関係があっこそ機能します。

TADAIMA QUESTの領域

STEP 01



関係の土壌をつくる

地域への愛着や、関わりたいという気持ち（内発的動機）を育てるフェーズ

ここが基盤

- ✓ 心理的居場所の形成
- ✓ 小さなアクションの積み重ね



STEP 02



制度へつなぐ

育った関係性を、目に見える形や継続的な仕組みへと変換するフェーズ

よくある施策

- ・ふるさと住民登録
- ・UIターン施策
- ・ファンクラブ制度



STEP 03



定着・共創する

地域の一員として、主体的に活動したり、経済的な循環を生むフェーズ

目指す未来

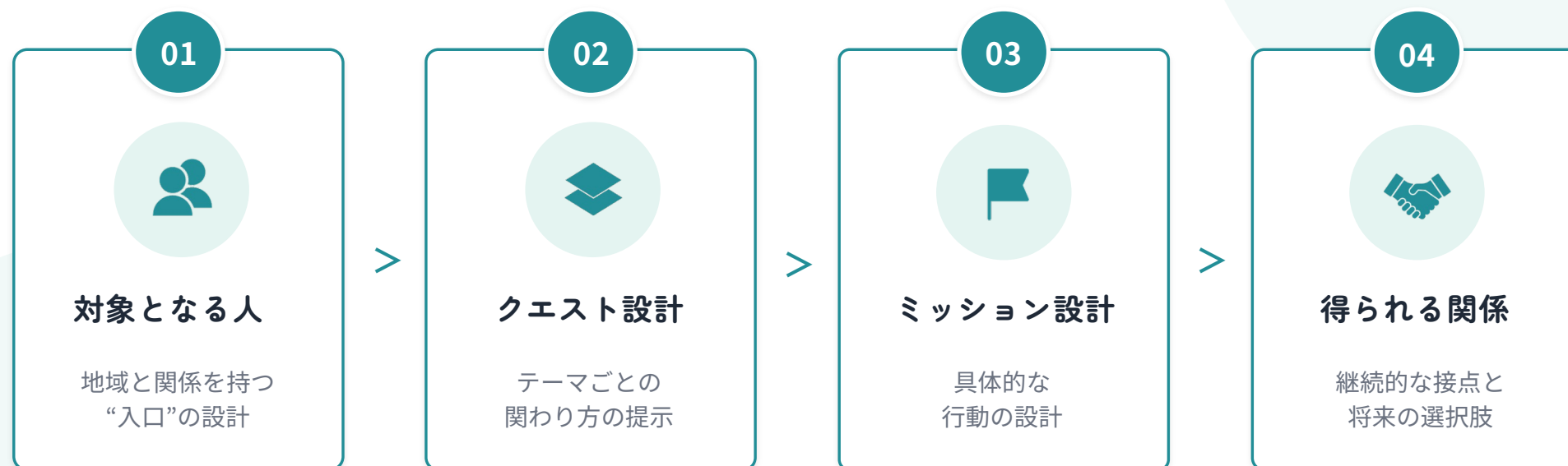
- ・二拠点居住 / 移住
- ・地域課題の解決
- ・事業創出

多くの自治体がSTEP 02から始めようとしていますが、TADAIMA QUESTは、それらにつながる「関係の基盤」を確実に育てます。

関係人口施策は、「誰に」「どんな関わり」を設計するかで決まります

ここからは、実際の運用イメージを具体的にご紹介します。

— 設計フロー —



関係人口は、「観光客」ではありません

対象とするのは、一度来た人だけではありません。地域と接点を持った人を、段階的に関係人口へ育てていきます。



来訪の有無に関係なく、接点があれば関係人口化の対象になります

クエストとは「テーマ別の関わり方の提案」です

ユーザーの興味関心に応じて、地域との関わりかたを”クエスト”として提示します。



対象者



クエスト



ミッション



スポット



得られる関係

例1：美食関心層 食材のルーツを巡るクエスト



ミッション（行動）

- ・道の駅で旬野菜を購入する
- ・豆腐店で製造者の話を聞く
- ・郷土料理を食べて感想を投稿



スポット（場所）

道の駅〇〇 〇〇豆腐店 郷土料理店△△



食文化の理解 → 再訪・応援消費

例2：移住検討者 地域の暮らし体験クエスト



ミッション（行動）

- ・移住オンラインセミナーに参加
- ・地域事業者インタビューを読む
- ・空き家情報を見る



スポット（場所）

市役所 地域事業者 オンライン



生活イメージの具体化 → お試し移住

クエスト：複数のミッションをテーマで束ねたもの **ミッション**：ユーザーが実行する行動 **スポット**：行動が行われる場所・接点

ミッションは「イベント参加」ではなく「関係づくりの行動」です

人は、関わった実感があるほど地域への愛着が生まれます。小さな行動の積み重ねによって関係を育てます。



一度の来訪で終わらせず、行動の履歴が「関係」として蓄積されます。

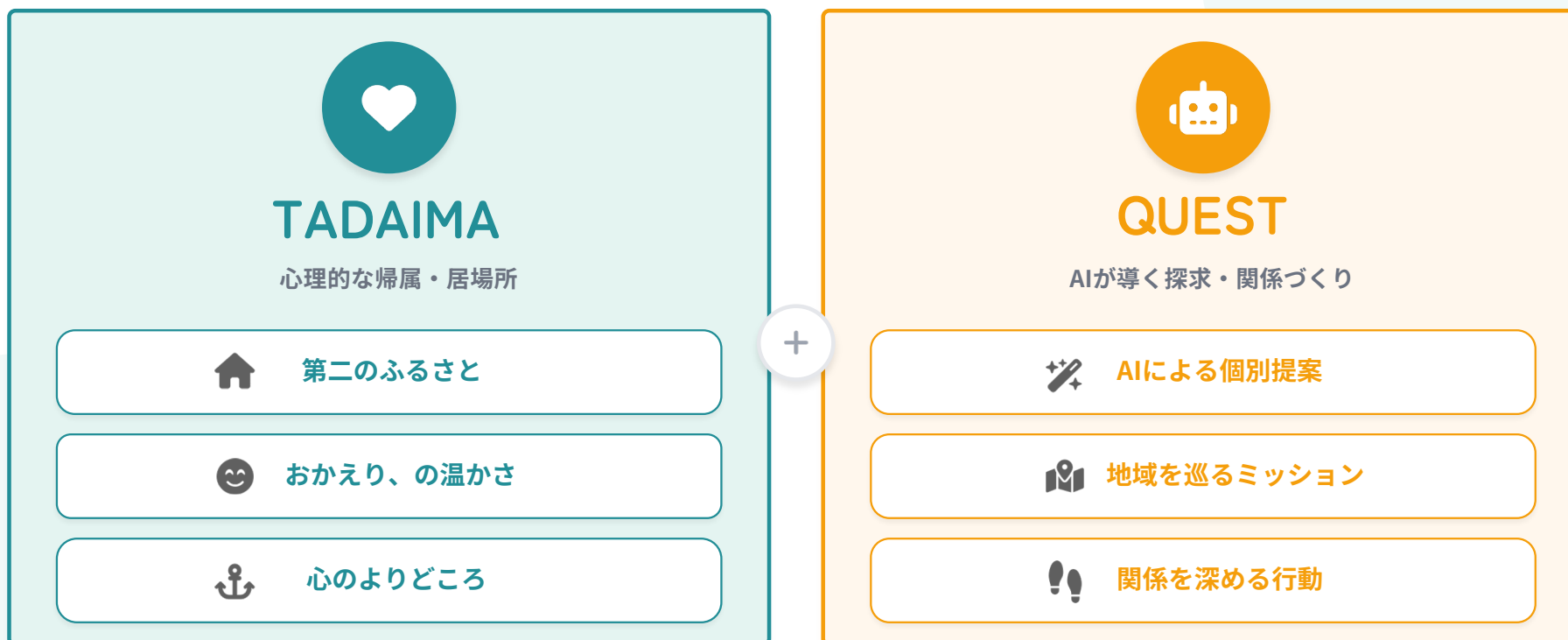
ここまでが 「関係づくりの設計」です

TADAIMA QUESTは、
この設計を無理なく運用できる
仕組みを提供します。

次のページから、具体的な機能と運用についてご説明します

「いつか、ただいまと言える場所に」
「もう一度、ただいまと言っていい場所に」

TADAIMA QUESTは、関係人口を育てるプラットフォームです。



単なる観光ツールではありません。一人ひとりに合わせた体験を通じて、関係をデザインする仕組みです。

だから、「ミッション型」という形を選びました

人は「関わった実感」を持ったとき、関係を持ち続けます。



Uターン出身者は「最初から関係人口」です

関係が“戻った先”に、選択肢として現れます。



県外在住の
出身者



LINEで
再接続



無理のない
関与・ミッション



Uターン
関係継続

01 県外在住のまま「再接続」

- ✓ 帰省していなくてもLINEでつながる
- ✓ 地元の“いま”や変化を自然に届ける
- ✓ 心理的ハードルを下げて接触開始

02 「帰らなくていい」関わり方

- ✓ オンラインで参加できるミッション
- ✓ 地元ニュースを読む、店を応援する
- ✓ 移住・帰省を前提としない気軽さ

03 関係の深まりを「可視化」

- ✓ 参加・関与履歴をスコアとして蓄積
- ✓ 「どれだけ関わっているか」が見える
- ✓ 自治体はUターン“予備軍”を把握

04 「戻る」が選択肢になる

- ✓ いきなり移住を求めないアプローチ
- ✓ 関係が育った結果として選ばれる
- ✓ 帰省、二拠点、副業など多様な形へ

TADAIMA QUESTは、「帰るかどうか」を決める前に、「関わられる状態」を取り戻すための仕組みです。

LINE × AIで、関係は“続く”

続けてもらえる設計が、最初から組み込まれています。



LINE完結 ハードルゼロ

新たなアプリDLは不要。日常で使っているLINEだから、ブロックされにくく、自然に関係が続きます。



AIパーソナライズ One to One

興味や行動履歴をAIが解析。
一人ひとりに合った「あなただけのミッション」を提案します。



運用負荷ゼロ 自動化

自治体職員の手を煩わせることなく、
システムが自動で関係人口のデータを蓄積・育成します。

集めるのは、スタンプではありません。
積み重ねるのは、関係です。

体験が「点」で終わらず、「物語」として残る仕組み。



01 関与度を「可視化」する

見えなかった「地域への愛着」や「貢献」を、スコアやレベルとして表現。「どれだけ地域と関わったか」が一目でわかります。

02 物語として「蓄積」する

従来のスタンプラリーとは違い、「誰と会ったか」「何をしたか」がログとして残る。思い出が、自分だけのストーリーになります。




これまでの観光アプリは「情報」を提供していましたが、TADAIMA QUESTは「関係の実感」を提供します。

関係は、見えなければ育てられません

関係人口は“数える”ことができます。

TADAIMA QUEST Analytics

自治体管理者 

総関係人口数

450 人

↑ +12.5% 先月比

クエスト達成数

89 件

↑ +8.2% 先月比

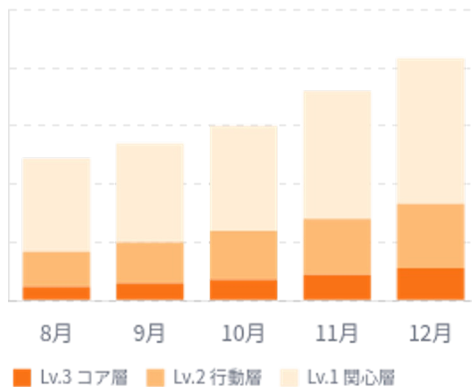
地域貢献スコア

89.4 pt

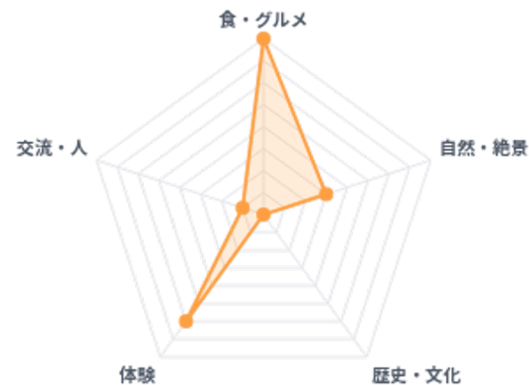
↑ +15.4% 先月比

関与レベル別推移

月次



興味関心タグ



可視化の価値

来訪後の行動、継続的な関与、応援・参加履歴をデータとして蓄積。勘や経験ではなく、エビデンスに基づく施策運営へ。



行動データの蓄積

「誰が」「どこに」「いつ」行ったかを把握



関与度のスコアリング

ライト層からコア層まで、関係性を定量化

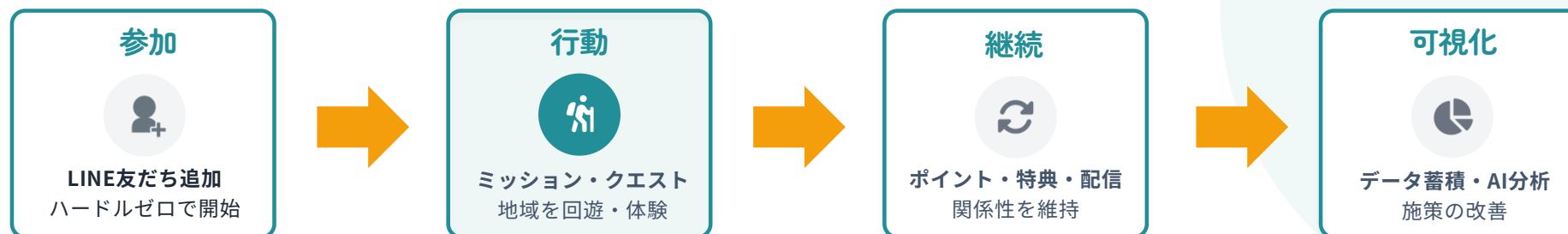







ネクストアクションの最適化

データに基づいて、次のクエストを設計

関係人口を“つくる・育てる・続ける”ための主要機能一覧

TADAIMA QUESTは、参加 → 行動 → 継続 → 可視化 をLINE上で一気通貫に実現する関係人口創出システムです。



機能カテゴリ	できること・目的	主な機能要素
 ミッション／クエスト	現地への来訪やオンラインでの関わりを促し、地域内での回遊と能動的な参加を設計します。	チェックイン / 回遊ラリー
 ポイント／ステージ	行動量や応援の熱量を数値化し、関係の深さを可視化。ランクアップによる継続モチベーションを生みます。	スコア管理 / ランク制度 / 称号
 特典管理	ポイント交換や抽選、クーポン付与を通じて、参加動機付けと満足度を向上させます。	デジタルクーポン / 抽選機能 / 現地交換
 配信・自動化	ユーザーの属性や行動に合わせた情報を届け、忘れられない関係を自動で継続させます。	セグメント配信 / ステップ配信 / 自動応答
 分析・AI	勘に頼らない効果測定と改善を、AIがサポート。運用者の負担を大幅に省力化します。	ダッシュボード / AIレコメンド / レポート

「参加して終わらせない」ためのコア機能

🚩 ミッション機能

行ってほしい場所や、
関わってほしい活動を
「ミッション」として設定。

機能名	仕様・詳細
 スポット表示	地図とリストでミッション場所を表示。現地への誘導はもちろん、オンライン参加も設定可能。
 チェックイン	5つの達成判定方法に対応。QR、GPS、AI画像判定、トークン、アンケート
 再達成設定	「1日1回」「月1回」など、リピート参加の頻度を制御可能。習慣化を促します。
 クエスト	複数のミッションを束ねてコース化。テーマを持たせた周遊ラリーを簡単に作成。

POINT

- ✓ 現地だけでなく、ふるさと納税や、オンラインセミナー参加、動画視聴など「オンライン接点」もミッション化可能。
- ✓ 一過性のイベントで終わらせず、日常的な接点を作り続けられる設計。

★ ポイント機能

行動量や応援の熱量を可視化し、
継続的な関わりを評価する仕組み。

機能名	仕様・詳細
 ポイント管理	ミッションの難易度に応じて付与ポイントを設定。貯まったポイントは特典交換や応募に利用。
 ステージ（ランク）	累計獲得ポイント等でランクアップ。「見習い」→「案内人」など、関与度に応じた称号を付与。

POINT




- ✓ 「誰が」「どれだけ」関わっているかが見えるため、デジタル住民の定義に活用可能。

少人数でも回る、運用・配信・分析機能

特典・ユーザー管理



参加動機を維持し、職員の負担を減らす管理機能。

機能名	仕様・詳細
 特典交換	貯めたポイントで特典と交換、または抽選に応募。デジタルギフトも対応。
 クーポン直接付与	ミッション達成時などに、その場で使えるクーポンを即時付与。
 マイページ	ユーザー自身がランクや履歴を確認。自己解決を促します。



POINT

- ✓ 職員の個別対応や問い合わせ対応を大幅に削減。
- ✓ 利用者の満足度を高く維持。

配信・自動化



最適なタイミングで情報を届け、関係性を継続させる。

機能	仕様・詳細
 セグメント配信	年代・居住地・達成状況など、属性や行動に合わせて配信先を制御。
 ステップ配信	友だち追加や特定行動を起点に、あらかじめ設定したメッセージを自動配信。




POINT

- ✓ 「全員に一斉配信」から脱却し、関係構築を効率化。
- ✓ 運用負担を増やさず継続的な接点を創出。

分析・AI活用



データに基づく改善を、AIサポートで省力化。

機能名	仕様・詳細
 ダッシュボード	参加人数、ミッション達成率、属性分布などをリアルタイムで可視化。
 AIレコメンド	ユーザーの興味関心を解析し、次のおすすめミッションを自動提案。
 AIレポート	蓄積データを基に、傾向分析・課題発見・改善案をAIが自動生成。

POINT


- ✓ 報告書作成や効果説明の工数を大幅に削減。
- ✓ 勘ではなく、データに基づいた次の施策へ。

今後の開発予定 | 拡張ロードマップ

※記載の内容は順次開発・提供を予定している機能です




地域経済・ 産業連携の強化



開発予定	概要	導入側のメリット
地域OTA連携	地域体験予約・観光商品とミッション/ポイントを連動	 観光施策と関係人口施策を分断せずに運用可能
「giftee®」「えらべるPay®」連携	API連携によるギフトが提供するデジタルギフトの配布	 ギフト発送・管理の工数削減、即時性の高いインセンティブ設計

運用・改善を支える 管理機能の拡張



開発予定	概要	導入側のメリット
リッチメニュー自動変更	ステージ・期間・属性に応じて表示を自動切替	 手動更新不要、常に最適な導線を維持
リッチメニューアクセス測定	ボタンごとのタップ数・遷移状況を可視化	 「どの導線が機能しているか」を把握可能
LINE公式アカウントの基本運用機能を内包	基本的な配信・ステップ配信等の基本機能標準搭載	 他の外部ツール不要で運用を一本化。管理・契約の手間を削減

関係人口の 「参加の仕方」を広げる



開発予定	概要	導入側のメリット
ミッション立候補機能	地元住民・事業者がミッション案を投稿	 行政主導だけでなく“共創型施策”へ発展

TADAIMA QUESTだけで、日常的なLINE運用まで完結

現在の運用体制やツール環境に合わせて、最適な導入形態を柔軟に選べます。

アカウント構成が選べる



- ✓ **既存アカウント活用**
今の友だち資産をそのまま活かす

- OR -

- ✓ **新規アカウント開設**
関係人口施策専用として切り分ける

他ツールとの共存・移行



- ✓ **併用利用**
導入済みの拡張ツールと共存可能

- OR -

- ✓ **段階的リプレイス**
契約更新に合わせて徐々に一本化

運用機能もオールインワン



- ✓ **日常運用もこれ1つ**
配信・自動応答など基本機能を内包

- ✓ **管理画面の集約**
複数ツールを行き来する手間ゼロ

※現在の運用状況に応じて柔軟に設計可能



現在の運用体制や職員負荷を大きく変えることなく、無理のない形で関係人口施策へ移行・拡張していくことができます。

TADAIMA QUEST

「関係人口」を、 仕組みで育てませんか？

一過性で終わらない、関係人口施策へ。

250地域以上の支援実績から生まれたプラットフォーム。

MARUKUは、仕組みと運用の両面で伴走します。

 [ご相談・デモ依頼はこちら](#)