

デジタルノマドにとって魅力のある都市の地域資源の活用と再編成 —神戸市王子公園商店街エリアを対象に— (概要)

研究責任者 立教大学 経営学部
教授 松下 慶太

1. はじめに

1.1 研究の背景

デジタルノマドとは、ノートパソコンやスマートフォンを携え、リモートワークを軸としつつ国内外の都市・地域を移動しながら中長期に滞在するワークスタイル・ライフスタイルの実践者を指す。2020 年の COVID-19 パンデミック以降、リモートワークの普及を背景にその数は急増し、2030 年までに 6000 万人を超えるとも言われる (WYSE Travel Confederation, 2024)。デジタルノマドはミレニアル世代・Z 世代を中心とし、フリーランス、起業家、リモート勤務が可能な正社員など多様な就業形態をとり、その滞在先も観光地から地方都市、小さな町まで広範に及ぶ。

近年、各国はその経済的インパクトに着目し、エストニア、バルバドス、ポルトガル、台湾、タイなどがデジタルノマドビザを発行するなど、誘致活動が盛んになっている。デジタルノマドは観光収入のみならず、地域への中長期的な経済貢献、スタートアップ・エコシステムへの寄与だけでなく、地域住民への新たな視点や交流機会の提供といった社会的な価値を生み出すと期待される。一方、ジェントリフィケーションや地域住民との摩擦、デジタルノマド・コミュニティ自体の閉鎖性、地域文化の同質化といった

負の側面も指摘されており、受け入れ側にとって望ましい誘致のあり方を探ることは都市の再生にとって重要な課題となる。

1.2 日本における誘致の動向

日本でも観光庁を中心に、これまでのワーケーション事業と連動したデジタルノマド誘致が進められている。2024 年 3 月にはデジタルノマドビザ（特定活動）が新設され、最長 6 か月間の滞在が可能となった。観光庁は 2024 年度からデジタルノマド誘客モデル実証事業を実施し、石川県金沢市・加賀市・珠洲市、長野県白馬村、和歌山県、香川県琴平町、沖縄県名護市など複数地域で取り組みを進めている。2025 年度にはイベントが中心になりがちなコア期間集中型だけではなく、より長期滞在の整備を目指した通年滞在型の 2 軸でモデル形成を深化させる方針が示された（表 1）。

表 1 観光庁による 2025 年度デジタルノマド誘客モデル実証事業

地域	事業の特徴
石川県金沢市・加賀市・珠洲市	欧州・東アジア連携の北陸圏形成
長野県白馬村	持続可能な未来型マウンテンリゾート

和歌山県	家族向け 3 か月複数拠点 滞在プラン
香川県琴平町	タイ・チェンマイ連携の 国際共創
沖縄県名護市・北 部やんばる	未来共創型リゾート

もっとも、これらの事業は観光資源や自然環境を活かしたリゾート型・アウトドア型・離島型に偏る傾向があり、日本の都市構造に深く根づいた商店街・市場・住宅地のネットワークといった日常的な生活景観を有するエリアでデジタルノマドをいかに迎え入れるかは、なお十分に検討されていない。観光資源化されていない日常的な地域資源にこそ着目し、それを再発見・再編成することでデジタルノマドにとって魅力的な都市空間にしていくことは、日本における都市開発のひとつのアプローチとして有効であると考ええる。

1.3 本研究の目的

以上を踏まえて、本研究はデジタルノマドにとって魅力のある「まち」とは何かを実証的に明らかにし、地域資源の活用と再編成を通じた都市再生のあり方を提案することを目的とする。具体的なフィールドは神戸市王子公園駅周辺の水道筋商店街エリアである。当該地域は神戸の中心地である三宮から電車で約 10 分の利便性を持ち、王子動物園の再開発に伴う関西学院大学新キャンパスの設立も予定されている。また神戸大学も近く、大学に隣接したエリアとしての一面も持つ。商店街・市場の重層的なネットワークと住宅地が共存しており、デジタ

ルノマド誘致の新たな可能性を持つ一方で、その方向性は依然として模索段階にある。

本研究は、この事例研究を通じて、従来の観光資源に依存しない都市部の商業地区がデジタルノマドの長期滞在の場となるための条件を探り、地域住民・滞在者・行政・大学が共に育てる持続可能なまちづくりモデルを提示することを目指す。

2. 先行研究と本研究のアプローチ

2.1 デジタルノマド研究のレビュー

デジタルノマド研究は、とりわけ 2020 年以降活発化している。Shawkat ら (2021) はデジタルノマド研究を体系的にレビューし、ワークスタイル・ライフスタイル、メディア・テクノロジー、観光経済・政策の 3 つの主要領域で研究が進展していることを示した。

Choudhury (2022) はデジタルノマドが地域経済への中長期的貢献やスタートアップ生態系への寄与を行うことを指摘し、デジタルノマド誘致の経済的合理性を主張した。他方、Jiwasiddi ら (2024) はタイのチェンマイの事例研究から、デジタルノマドの集積が地元住民との間にジェントリフィケーションや家賃高騰を引き起こす可能性を示した。Thompson (2019) はデジタルノマドが新自由主義的な労働観に基づく特権的な実践者であり、彼らが生み出すコミュニティが排他的になりやすいことを指摘した。従来の研究はデジタルノマド側の視点に偏る傾向にあったが、近年は受け入れ地域側の視点から分析する研究が増えつつあり、地域住民やまちづくりとの接続のあり方が重要なテーマとなりつつある。

2.2 場所への愛着 (Place Attachment)

こうした問題を解決・緩和するためにはデジタルノマド、住民双方が場所への愛着 (Place Attachment) を育むことが重要である。場所への愛着は、特定の物理的環境に対して人々が抱く感情的な絆を意味する概念であり、観光・移住・地域定着の議論において中核的な役割を果たしている。Williams & Roggenbuck (1989) は場所への愛着を「場所アイデンティティ (場所と自己の結びつき)」と「場所依存性 (機能的な結びつき)」の側面に分けて整理した。また、Kyle ら (2004) は社会的な絆や文化的経験が場所への愛着の形成に重要な役割を果たすことを実証している。

本研究はとりわけ場所アイデンティティの形成過程に焦点を当てる。観光客が単に名所を「見る」のではなく、地域に能動的に関わり、細部に注目し、自らの視点から再構成する実践を通じて、観光客は受動的な消費者から能動的な発見者・表現者へと変容する。本研究はこうした能動的関与をデジタルノマドにも応用できると考え、それを意図的に設計するメディア実践 (後述する GSS と SF プロトタイピング) をデザインする。

2.3 Superimposed Realities Design

このメディア実践にはデジタル (オンライン) とアナログ (オフライン)、バーチャルとリアルを二項対立としてではなく、相互に重ね合わせる (Superimpose) ことで新たな価値を生み出す関係として捉える「Superimposed Realities Design (多重現実デザイン)」の枠組みを用いる。

近年のメディア論や都市社会学の領域に

おいては、物理的な都市空間に対してデジタルイメージや移動者の記憶が重層する現象 (superimposed realities) についての批判的な議論が蓄積されつつある。例えば、Burdman (2022) はマドリードを舞台にした都市研究プロジェクト『The Net Blvd』において、現代のデジタルネットワークや SNS が物理空間を再定義・構造化していると指摘する。Burdman によれば、かつてのアーカイブ文化が保存・永続を目的とした「記憶」に基づいていたのに対し、現代のデジタル文化はリアルタイムの可変的なプロセス (シミュレーションや表象) に基づいており、物理空間の表層にオンライン上の無数のコンテキストが重ね合わされることで、多層的な現実が構築されている。

こうした空間の重層性は、記号的なデジタルイメージだけでなく、移動者の「内面的な記憶」のオーバーラップによっても生じる。Zavarei (2025) は、ロンドンのブルータリズム建築のコンクリート表面に、自身の故郷であるテヘランの戦火の記憶が交錯する現象を描いている。Zavarei の論考は、物理的な都市の表面が単なる構造物ではなく、個人の記憶や異郷のイメージが投影される「メディア・スクリーン」として機能し、同一の空間に複数の重ね合わされた現実 (superimposed realities) が共存しうること示している。

本研究で用いる「Superimposed Realities Design」は、これら先行研究の知見を参照しつつ、デジタルとアナログの相互作用を、都市再生における主体的な関係人口創出のための「設計原理」として導入することを目指す。これは言い換えればバーチャル・シティのようにオンラインによる

代替ではなくオンラインがもたらす効果や価値をオフラインで探求する立場である。具体的には、Burdman (2022) が指摘したデジタルネットワークによる空間の再定義と、Zavarei (2025) が示した場所への記憶の重ね書きという 2 つの側面を、後述するメディア実践へとパッケージングし、意図的に「場所への愛着 (Place Attachment)」をデザインする枠組みを提供する。

メディア実践は Attachment Place (愛着を持つ場所) と Attachment Activity (愛着を持つ活動) の 2 要素を相互作用としてデザインする。場所と活動を往復することで、デジタルノマドが滞在する・働く場所を機能だけではなく「愛着のある場所」として捉える可能性を探る。このことは都市の建て替えによる再開発、再生ではない視点をもたらす。

3. 「デジタルノマド」の聖地としてのチェンマイ

3.1 チェンマイの観光都市化とデジタルノマドの集積

デジタルノマドはどのような都市を魅力的と捉えているのか。本研究では「デジタルノマドの聖地」として知られるタイのチェンマイを事例として見ていきたい。

タイ北部最大の都市チェンマイ (人口約 120 万人) は、古都としての歴史的魅力と豊かな自然環境を背景に、東南アジアを代表する観光都市の一つとして発展してきた。タイ全体の観光業は GDP の約 20 パーセント (2019 年時点) を占めており、チェンマイはその中でも国内外の観光客を惹きつけてきた中心都市の一つである。

チェンマイは 1296 年に建立されたランナー王国の旧都として知られ、旧市街には数多くの仏教寺院が現存する。気候は熱帯



図 1 チェンマイ市街図

モンスーン気候に属しつつも、北部山岳地帯に近接するため標高がやや高く、年間を通じて比較的過ごしやすいたことが長期滞在者を惹きつける一因となっている。また、タイのバンコクと比較すると物価が安く、英語の通じる場面も多いことから、欧米のデジタルノマドにとって滞在しやすい都市となっている。そのため 2000 年代以降は欧米の退職世代によるロングステイ先として、2010 年代以降は「デジタルノマドの聖地」と呼ばれるようになり、フリーランスや IT 起業家の長期滞在地として知られるようになった。

とりわけ 2013 年以降、ナイトバザール地区周辺やチェンマイ大学近郊にコワーキングスペースが急増し、デジタルノマドのコミュニティ形成と地域経済への一定の貢献がみられた。「Punspace」「Hub53」など代表的なコワーキングスペースはアジアのデジタルノマド・ランドマークとして国際的に認知されるに至った。

チェンマイの観光都市化は中心部に位置する旧市街の歴史遺産地区から郊外へと拡大し、特にチェンマイ大学に近接するニマンヘミン (Nimmanhaemin) 地区が新興商業地区として急速に発展した。もともと学生街として発展してきた歴史を持つニマンヘミン地区には、現在ではカフェ、レストラン、ブティック、コワーキングスペースが高密度に集積し、国内外から多くのデジタルノマドを惹きつけている。

3.2 サンパコイ地区の再生事例： Alt_Pin River と Anusarn Building

ニマンヘミン地区に象徴される観光集積型の発展とは対照的に、チェンマイの旧市

街地に隣接するサンパコイ (Sanpakoi) 地区では、地域固有の歴史的資源と民間のクリエイティブな取り組みが融合した持続可能な再生モデルが見られる。本節では、この地区を代表する 2 つの事例——Alt_Pin River と Anusarn Building——を取り上げ、本研究が扱うデジタルノマド誘致における都市の再編集に向けての示唆を整理する (図 1)。

Alt_Pin River は、旧市街の観光エリアから Pin 川を挟んだサンパコイ地区に位置するコリビング (Coliving) 兼コワーキングスペースである。「Live, Work, Connect」を掲げるその空間設計は、単なる作業場ではなく、デジタルノマドと地域住民が交わる生活拠点を志向している。川沿いの立地と緑豊かなオープンスペースが愛着形成の「場所的基盤」となる一方、定期的なコミュニティイベントや異業種交流の機会が「活動的基盤」を構成している。

Alt_Pin River のほど近くにある Anusarn Building は、同地区に立地する 1934 年建設のコロニアル様式の建造物である。かつて地域の貿易拠点として機能していたこの歴史的建築物は、現在は Adaptive Reuse (適応的再利用) によって現代のクリエイティブ・コミュニティの拠点として再生されている。内部にはビストロ、バー、コワーキング的機能を持つ空間が混在し、デジタルノマドと地元の若者が集う。歴史的な建築意匠 (アナログな記憶) を維持しながら現代的用途へと転換するこのアプローチは、「過去の記憶を現代のニーズに合わせて再編集する」戦略として位置づけられる。過去の痕跡が現代の文脈の中で新たな意味を持つことはデジタルノマドに

として「発見の喜び」をもたらし、その場所を愛着の持てる場所として認識させる。

3.3 メーカー運河——ボトムアップ型の地域再生

チェンマイの旧市街南西部に位置するメーカー（Mae Kha）運河の再生プロジェクトは、トップダウン型の都市開発ではなく市民主導のボトムアップ型まちづくりの事例として知られている。かつて運河沿いに形成されていた低所得層の居住区を「排除」するのではなく、「現住を維持したまま環境をアップグレードする」という方針のもと、現在は運河沿いにカフェ、レストラン、ショップが立ち並び、地域の日常生活とデジタルノマドの滞在とが共存する空間が生まれている。

この再生を主導したのは、地元の若手建築家集団「JaiBaan Studio」などの市民セクターが中心となった「Imagine Maekha」キャンペーンである。専門家、住民、行政、大学が対話するプラットフォームを意図的に設計することで、計画段階から多様なステークホルダーが参加できる合意形成の場が生まれた。チェンマイのメーカー運河再生は、既存の生活景観を資源として位置づけ、住民の日常性と外来者の新鮮な視点を共存させる設計手法として捉えることができる。この「共に育てる」アプローチは、日本の都市・地域でのデジタルノマド迎え入れにおいても示唆的である。

3.4 神戸への示唆

デジタルノマドと都市空間を考える上で、チェンマイの事例は、民間主導の自然発生的な集積、カフェやコワーキング空間が「働く場」と「コミュニティの場」を兼ねる特性、

長期滞在者が地域の日常生活インフラを利用しつつ関係人口的な存在になっていく様子などの点において、参照すべき事例と言える。

重要なのは、行政の直接介入によるトップダウン型の誘致ではなく、地域資源の再発見と再編成によって住民とそこに外部からのデジタルノマドという滞在者が共に育てる「場」の生成である。加えて、観光関連産業への過度な依存は外的衝撃に脆弱であるため、地域の日常的な生活景観や住民との関係性を含めた多層的な滞在環境を整備することも重要である。

4. 神戸市水道筋商店街でのメディア実践

4.1 対象地域の概要

本研究のフィールドは神戸市灘区に位置する水道筋商店街エリアである。水道筋一丁目商店街、水道筋六丁目商店街、エルナード水道筋、畑原市場、灘中央筋商店街、東畑原市場、畑原東商店街など複数の商店街・市場が連なる重層的なネットワークを形成しており、地域住民の生活に根差した多様な小規模店舗とレトロで親しみやすい街並みの特徴である。

「水道筋」という地名は、明治時代に阪神地域の上水道として敷設された「水道」沿いに発展した商業地に由来する。すなわち、生活インフラの整備とともに自然発生的に形成された商店街であり、計画的に整備された観光商店街とは異なる、生活密着型の商業集積として歴史的に発展してきた。戦災の影響を比較的受けにくかったエリアでもあり、戦前から戦後にかけての下町的な街

並みの一部が今なお残存する。

この地域は阪急神戸線・王子公園駅および阪神本線・西灘駅、JR 灘駅から徒歩圏内にあり、神戸市中央区の三宮駅へは電車で約 10 分という利便性を有する。住宅地に隣接する形で日用品・食品・外食・サービスが集積しており、地域住民の日常生活に深く根ざしている。一方で、観光地としての知名度は決して高くなく、インバウンド観光客の主要動線からは外れているため、「非日常」ではなく、いわゆる「異日常」を体験できる都市空間となっている。2023 年から進む王子動物園の再整備事業は関西学院大学の新キャンパス設立計画なども含み、当該エリアは大きな変化を迎えている。

2020 年の COVID-19 パンデミック前後から関西エリアでは特に京都、大阪を中心にインバウンドが急増している。一方で、京阪神のうち神戸はインバウンドについては他の 2 都市の後塵を拝している。しかし神戸は歴史的に多くの海外の人が「観光」ではなく「定住している」都市である。観光に加えて留学生も多い京都やビジネスも多い大阪と比較して「定住している」ことで形成された都市空間が広がる。神戸市内ではワーキングスペースや短中期滞在向け施設の整備も徐々に進んでおり、そういった意味でデジタルノマド誘致のポテンシャルは低くはない。一方、地域住民との関係構築や開発の方向性は依然として模索段階にある。

なお神戸市は、阪神淡路大震災（1995 年）以降の復興過程を経つつも、2010 年代以降は人口減少傾向にある。神戸 2025 ビジョンによれば、2010 年国勢調査時点で全国 5 位の政令指定都市であった神戸市は、現在は人口減少の局面に入っており、若年層の市

外流出が顕著である。デジタルノマド誘致は、こうした人口減少局面において、短期的な観光振興のみならず、関係人口形成・U ターン促進・新規移住促進を含む複合的な人口戦略としても位置づけることができる。

4.2 Google Street Sketchers の導入

本研究の中核を成すのが、Google Street Sketchers（以下 GSS、中文名「Google 街景之友」）と呼ばれるコミュニティの実践である。GSS は台湾のスケッチ愛好家が COVID-19 パンデミック下の 2020 年に開設した Facebook グループを起点としており、2025 年 5 月時点で約 9 万人の参加者を擁する。COVID-19 パンデミックで物理的な移動が制約されたことが活動の起点であったが、移動制約が緩和された現在も、台湾を中心に日本・東南アジア・欧州・南米へとコミュニティは広がり続けている。

活動のルールはきわめてシンプルである。Google ストリートビュー（以下 GSV）の画像を見ながらスケッチを描き、参照した GSV の URL とともに作品をシェアする。スケッチのスタイルは水彩、デッサン、デジタルなど自由であり、世界中のあらゆる場所が描画の対象となる。GSS はバーチャルな「どこでもドア」のように空間を超え、過去の GSV 画像を遡る形で時間も超え、URL 共有によって場所を共有するという、いわば「リアルとバーチャル、時間と空間を超えて、存在する」風景であり、三次元的な価値を持つ。

GSS の活動の意義は単なるバーチャル観光に留まらない。GSS はアナログな身体性を伴った表現行為である。オンラインでのデジタル画像を見ながらアナログな絵を描

く、そしてその場所に実際に訪問するという行為はデジタルとアナログ、オンラインとオフラインを架橋、重畳する経験となっている。実際に場所に行ってそこでスケッチするのではなく、「先に描いて、その後で訪問する」スタイルはデジタルノマドがどこに滞在するのか、あるいは逆に滞在する場所を決めるために先に愛着を持たせることに直結する。

4.3 SF プロトタイピングの導入

本研究におけるもうひとつのメディア実践がSF（サイエンス・フィクション）プロトタイピングである。これはSFの物語を方法論的に制作することで、テクノロジーに加えて法制度・都市政策・社会規範が変容する未来を複数シナリオとして可視化し、ステークホルダー間の対話と批判的検討を促す実践である（Johnson, 2011; Candy & Dunagan, 2017; Kirby, 2010）。「まだ存在しない現実」を物語として具体化することで、想像力の共有と政策的想像力の拡張を図るものであり、近年、企業の事業構想や地域づくりの場面でも活用されている。

方法論的には、SF プロトタイピングは「社会的事実・制度の把握」→「SF 物語・シナリオの制作」→「法・政策・倫理的含意の抽出」→「対話・ソーシャルデザインへの接続」という4段階のプロセスとして実装される。この実践の理論的根拠として、Dunne & Raby (2013) は技術決定論を避け、社会・制度の変容を主体的に問い直す「社会構築的实践」としての意義を論じる。Kirby (2010) は Diegetic Prototype（物語内に埋め込まれた「試作品」）が政策・制度の想像を先行させる機能を指摘する。また

Candy & Dunagan (2017) は Experiential Futures（未来を「体験」として具体化すること）がステークホルダーの対話を生成する手法として有効であることを示している。

本研究においてはテクノロジーの要素を主軸に置くのではなく、デジタルノマドのインパクトをより重視した。そういった意味でサイエンス・フィクションというよりもソーシャル・フィクションとでもいうべき方法であったとも言える。

具体的には「2045年の水道筋商店街」という未来の舞台を設定し、AI やロボット、AR などのテクノロジーの要素も入れつつ、デジタルノマドが滞在する商店街で起こりうるであろう物語を創作した。あえて未来を描くことで、現在の商店街が持つ固有の価値—人と人との距離感、アナログな手触り、生活との近接性—を逆説的に顕在化させることを意図した。

またSF プロトタイピングを場所への意味づけを多層化するメディア装置として機能させ、住民・学生・デジタルノマド・行政が対等な立場で対話するためのプラットフォームの可能性を探った。

5. メディア実践ワークショップ

5.1 ワークショップの全体設計

本研究のワークショップは、(著者前任校である) 関西大学の集中講義「サービスラーニング(グローバル社会と観光)」と連携して実施した。事前学習(7月19日)、現地フィールドワークおよびワークショップ(8月1日・2日・4日)という計4日間の構成で、履修者21名(8月1日は欠席者を除き18名)が参加した。本ワークショップの対

象はデジタルノマド本人ではなく主に関西大学の学生であるが、これは本研究における「Superimposed Realities Design」の初期モデルを検証するためのパイロット・スタディとして位置づけられる。実証対象となった学生らは、対象地域である王子公園・水道筋商店街エリアに対して日常的な血縁・地縁を持たない「外部者」であり、その意味において、特定の場所に縛られないデジタルノマドの空間認知プロセスをシミュレートする対象として一定の妥当性を有していると考えられる。

ファシリテーションはゼミの学生によって行われた。ゼミの学生は事前に日本における GSS キーパーソンである松原徳和氏から、活動の詳細や理念、および具体的な実践方法を学ぶ講義を実施した。

事前準備としては、7月2日に筆者を含む運営、ファシリテーターによる現地視察を行い、フィールドの状況・動線・拠点候補を把握した。7月19日の事前学習では履修者に商店街マップを配布し、複数の班に分けて各班に GSS の対象となる商店街内のエリアを割り当てた。これにより限られた時間内で多様なスポットを対象としたスケッチが行えるよう設計した。

5.2 メディア実践 1: GSS ワークショップ

GSS ワークショップの中核は「先に描いて、その後で訪問する」ことの実践であり、中国語では「先畫再去」と呼ばれる。

「先畫再去」は大きく 3 つのステップに分けることができる。第 1 段階「GSV 観察と事前スケッチ」は、参加者が自宅・大学から GSV 上で水道筋商店街を散策し、関心を

持った風景をハガキサイズの用紙にスケッチの下書きを行うものである。事前学習では、本格的な GSV スケッチに入る前にチームメンバー同士の似顔絵を描き合うアイスブレイクを実施し、絵を描くことの心理的ハードルを下げた。

第 2 段階「現地での彩色」では、商店街内のカフェ「cafe SOWELU」を拠点に、GSV を参照しながら下書きに彩色を施す。重要な点は、現地の実景ではなく敢えて GSV 画像を参照しながら色付けを行うよう指示したことである。これは、参加者が物理的な場所からいったん距離を取り、バーチャルな環境下で街の風景をどのように再構成するかを意識化することを意図した(図 2)。

第 3 段階「現地検証」では、彩色を完了した者から順次、各自の描いたスケッチを携えて水道筋商店街を自由に街歩きする。自身が GSV を見て描いた場所を実際に訪ねることで、バーチャルなイメージとリアルな風景とのギャップや一致を検証する。おおよその場所は知っているものの、Google マップを見ながらそこへの最短経路で訪問するのではなく、おおよそのエリアで歩きながら見つかるかを体験する。

この「能動的な街歩き」と「描画対象との対面」を通じて、感動体験(心の揺さぶり)が喚起され、場所への愛着が形成されていくと想定された。

この 3 段階のプロセスは、参加者を従来の受動的な観光客から「能動的な表現者・発見者」へと転換する。GSV による事前観察は、参加者を物理的・心理的制約から解放し、看板のタイポグラフィ、店先の商品の色彩、建物の細部といった日常的に見過ごさ

れがちな要素への集中的な知覚を可能にする。スケッチによる「分解と再構築」は、風景を自らの視点から意味づけ直す能動的行為となる。最後の現地訪問は、バーチャルとリアルギャップ・一致、必然と偶然の発見を体感する身体的経験の時間となる。

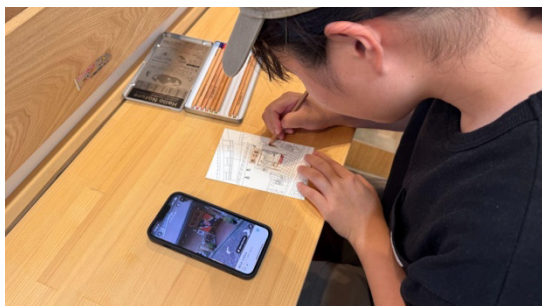


図2 スケッチの彩色をする参加者

5.3 メディア実践2:SFプロトタイピング

本研究の第2のメディア実践として、「場所の記憶」の再編集をテーマとしたSFプロトタイピングとZINE制作に取り組んだ。

参加者たちは「2045年の水道筋商店街」を舞台にしたSFプロトタイピングに取り

組んだ。AIやロボットが普及した未来において、世界を渡り歩くデジタルノマドの若者が水道筋の店主との交流を通じてアナログなコミュニケーションの価値を再発見する、といった物語が構想された。物語内で描かれたのは、技術が高度化した後もなお人と人との対面的な交流を求める人々の姿であり、商店街の「人情」「手触りある生活」が逆説的に顕在化された。

未来を舞台とする逆説的なアプローチが現在の商店街の本質的価値を顕在化させ、住民・学生・ノマド・行政が対等な立場で対話するメディアとしても機能した。SFプロトタイピングは、現状の問題を解決する手段というより、共有可能な未来像を生成することで現在の選択を多様化する装置として位置づけられる。

5.4 メディア実践3:ZINE制作

メディア実践1,2を統合してZINEを制作した。SFプロトタイピングによるショー

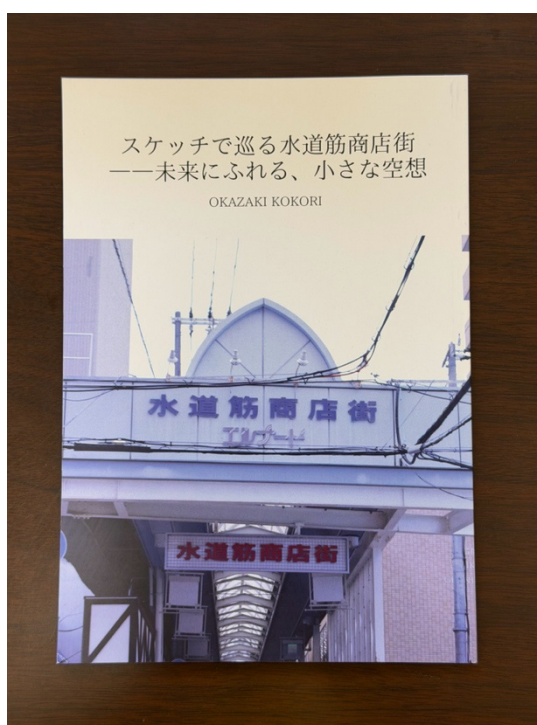
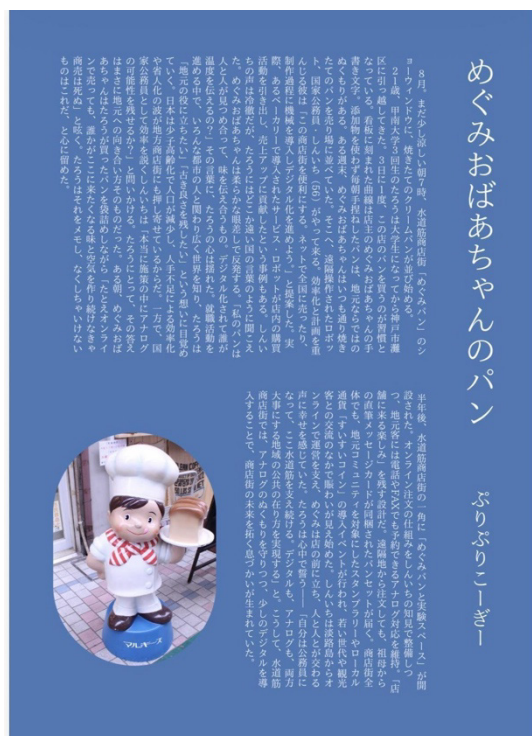


図3 制作したZINE

ト小説に GSS ワークショップで生成されたスケッチも組み込んで ZINE（自主制作冊子）として編纂した（図 3）。見開きごとにスケッチと物語を対応させることで、視覚情報とテキスト情報が相互に補完し合うレイアウトを実現した。読者がページをめくことで水道筋商店街の空気を追体験できる構成となっている。3 日間のワークショップの最終日に製本し、「展示会」という形で行政の担当者、地域の住民、コワーキングスペースの利用者が見られるようにした。

この ZINE 制作実践の特徴は、ワークショップの成果を持続的に流通・保存しうるメディアとして物質化した点にある。授業内のプレゼンテーション発表で完結させるのではなく、デジタルデータとしての散逸を避け、独立した出版物として再構成することを意図した。デジタルツールで観察した風景の記録に色鉛筆という選択がなされたのも特徴的であり、色鉛筆特有の「筆圧による濃淡」「色の重なり」が、水道筋商店街のレトロで有機的な雰囲気表現に適していると判断された。均一な線描が可能なデジタル描画とは異なり、色鉛筆は紙との摩擦を感じながら色を塗り重ねていく身体的な作業を伴う。この工程を経ることで、モニター上の無機質な画像データが、制作者の身体感覚を通した有機的な「記述」へと変換され、場所への理解が深化する結果となった。

手に取った人からは「行ってみたい」「知らなかった場所」との反応が多く、ZINE が他者を商店街に呼び込む「招待状」として機能することが観察された。同時に、一部のワークショップ参加者がこの ZINE を取り上げた店の人に配布しに行った。取り上げた

店の人は自分たちの店や場所が「作品」として取り上げられていることで自分たちの場所への愛着がより高まったという声も聞くことができた。このようにスケッチ、SF プロトタイピングを含む ZINE は取材や観察、制作物の個人的な頒布といった行動を起こすという意味において外部の人と地域の人とを取り結ぶいわば自作自演のメディアとなっている。

ZINE 制作は、デジタル画像のフローでは伝わりにくい商店街の「空気感」や「物語性」を物質メディアとして保存・流通させる可能性を示した点で意義深い。デジタル時代において、あえて物質的なメディアを選び取る実践は、デジタルとアナログの

両者を活かす *Superimposed Realities Design* の一つの具現化であると位置づけられる。

6. 結果

6.1 愛着形成の量的検証

参加者 21 名のうち、ワークショップ全日程に参加した 18 名を対象に「街への愛着」意識への影響についてアンケート調査を実施した。

調査対象者の出身地は近畿圏が約 85.7 パーセント（18 名）を占め、兵庫県（8 名）と大阪府（7 名）が中心であった。

実践を通じて表現活動が街への愛着に与えた影響について、「強く影響を与えました」が 1 名、「ある程度影響を与えました」が 8 名、「どちらとも言えない」が 8 名、「あまり影響を与えなかった」が 1 名、「全く影響を与えませんでした」と回答した者は 0 名となった。

また自由記述のテキストマイニングからは「嬉しい」「描く」「見つける」「楽しい」「訪れる」「場所」などの主体的・感情的な語が高頻度で抽出された。具体的記述としては「実際に自分が描いた場所を見つけた時はとても嬉しかった」「自分の描いた絵と場所が一致する事で愛着が湧いた」「スケッチしてから実際に店舗を訪れると普段は見えないお店の細部まで気づくことができ、面白かった」などが寄せられた。これは、GSSが対象に対する感情的な価値や新たな行動への意欲を伴う認知構造の変化をもたらしたことを示唆する。

本研究で行った実践は、観光資源に乏しいとされる地域においても、観光客の能動的な準備行為（GSV 観察・スケッチ）や滞在中の行動（SF プロトタイピング）は観光体験の質を向上させ、地域への愛着を効果的に形成しうることが示唆される。これは「観光資源は与えられるものではなく、主体的に発見・創造されるもの」という新たな観光観への転換を示唆している。デジタルノマド誘致の文脈では、この知見は、神戸の商店街のような既存の観光資源化されていない日常的なエリアでも、適切な体験設計次第で十分にデジタルノマドの興味と愛着を惹きつけうることを示すものといえる。

7. 考察

7.1 Attachment Place と Attachment Activity の相互作用

本研究の3つの実践（GSS、SF プロトタイピング、ZINE）はいずれも Attachment Place と Attachment Activity の相互作用を促す装置として機能した。GSS による観

察、スケッチによる表現、現地訪問による検証、SF による未来構想、ZINE による物質化、という多層的な行為は、水道筋という具体的な場所への意味づけを多重化し、参加者にとって「ただの場所」を「自分の関心が向き、実践を行った特別な場所」へと変容させる。

重要なのは、これらの行為が継続性を持つ点である。スケッチを描きシェアすること、未来の物語を構想すること、ZINE を編むことは一度きりの体験ではなく、繰り返し参照・更新されうるメディア実践である。デジタルノマドの場合、この継続性は移動の中でも維持されうる。GSV 経由でいつでも水道筋を再訪でき、SF 的物語は移動の中でも更新可能で、ZINE は旅の中でも持ち歩くことができるからである。空間的な移動を本質とするデジタルノマドにとって、こうした「移動可能な愛着のメディア」は固有の意義を持つ。

また、本研究の実践は伊藤・紫牟田（2008）が論じる「シビックプライド」とも接続する。シビックプライドは自分たちがこの都市を構成している自負と責任意識であり、その形成は都市の魅力的な物語の発信と双方向的なコミュニケーションによって支えられる。本研究の GSS、SF プロトタイピング、ZINE 制作は、双方向的なコミュニケーションを生み出すメディア実践であり、シビックプライドの形成にも寄与しうる。

7.2 庭仕事を通じた創造的居住

デジタルノマドにとって魅力的な都市になるために宇野（2024）の『庭の話』を参照した「庭仕事を通じた創造的居住（Creative Inhabitation by Gardening the

Place)」の概念を補助線として考察したい。宇野は「庭」を次の3つの性質を持つ場として定義する。第1に、それは人間が（人間以外の）「事物」とコミュニケーションを取る場所である。SNSのように「他者からの評価・承認」と向き合うのではなく、植物、石、風、道具、あるいは制作の対象といった「人間以外のもの（事物）」と向き合う空間である。第2に、人間が関与できるが、完全に支配（コントロール）はできない場所である。自分の意志（デザイン）を反映させつつも、自然の遷移や偶然性といった「自分以外の力」を受け入れるプロセスが必要となる。第3に、「制作」を通じた自己充足の場所である。社会的な役割（何者かであること）から解放され、孤独であっても世界と繋がっている実感を得られる。

この概念を本研究の文脈に接合すると、地域資源との関係性・対象とした制作（GSS、SFプロトタイピング、ZINE制作など）を通じて生まれる地域・場所への愛着が、デジタルノマドの長期滞在、新たな地域の魅力発見、地域コミュニティとの交流を生み出すことが示唆される。庭を育てるように、自らの関与と場所の固有性を通じて初めて生

まれるこのいわば「手仕事」による愛着は、インフラや利便性のための大型開発では代替し得ない、魅力の源泉となると考えられる。

また、本研究の実践を観光の文脈で整理すると、コンテンツツーリズム・メタ観光と比較する形で再帰的愛着形成を置くことができる（表2）。コンテンツツーリズムにおいては第三者（クリエイター）が物語の主体であり、旅行者は「聖地巡礼」という追体験・消費の形で既存の意味を確認する。メタ観光においては多様な主体の集合知が機能し、観光者はレイヤーの重層的享受を通じて選択・探索を行う。これに対し、本研究が志向する再帰的愛着形成においては、自分自身が物語の主体となり、生成・構築（Authoring）を通じて意味を開拓し自己を定着させる。GSSやSFプロトタイピングはこの「再帰的愛着形成」を促すメディア実践として位置づけられる。

今回の分析から得られた「表現活動が場所への愛着（Place Attachment）を駆動する」という知見は、今後デジタルノマド本人を対象としたアプローチを展開する上で重要な示唆を与える。特に、言語的・文化的な

表2 再帰的愛着形成の可能性

概念	物語の主体	行為の性質	場所との関係
コンテンツツーリズム	第三者（クリエイター）	追体験・消費	聖地巡礼 （既存の意味の確認）
メタ観光	多様な主体の集合知	選択・探索	レイヤーの重層的享受
再帰的愛着形成	自分自身	生成・構築 （Authoring）	意味の開拓・自己定着

障壁が存在する外国人デジタルノマドにとって、視覚的・記号的な空間の再構成 (GSS) や、言葉を超えたナラティブの構築 (SF プロトタイピング・ZINE の制作) は、地域の日常に深く参入するためのコンテキスト・ブリッジとして機能する可能性が高い。つまり、単に「観光客」として空間を消費するのではなく、メディア実践を通じて空間に自らのコンテキストを重ね書き (Superimpose) するプロセスそのものが、デジタルノマド自身の居住感や愛着形成に寄与すると類推される。

7.3 デジタルノマド誘致と地域への愛着

各国でデジタルノマド誘客が盛んになり始めているなかでデジタルノマドにとって魅力ある都市は、単に高速インターネットやコワーキングスペースが整っているだけでは不十分になっている。それらは「インフラ」であり、ノマド・シティの必要条件であるが十分条件ではない。

長期滞在の動機となる「アクティビティ」、地域住民や他のノマドとの「コミュニティ」、そして場所そのものへの「愛着」が伴って初めて、デジタルノマド・シティとしての魅力が成立する。これらは地域において社会活動への貢献や生産活動を通して実現される。

本研究はこの「愛着」の側面を実証的に設計する方法を示した。GSS、SF プロトタイピング、ZINE 制作は、デジタルノマドが滞在前から滞在中、そして滞在后まで、場所と関わり続けるためのメディア装置となる。それは観光と移住の中間的な滞在をなだらかにつなぐグラデーションの形成にも寄与しうる。デジタルノマドは最初は観光客と

して水道筋を発見するかもしれないが、それがリピーターとなり、関係人口となり、そのなかで U ターン者・移住者となることも期待される。

7.4 デジタルノマドと関係人口の接続

デジタルノマドはひとつの新しい関係人口とも位置づけられる。日本における関係人口は、総務省の定義によれば「移住した『定住人口』でもなく、観光に来た『交流人口』でもない、地域や地域の人々と多様に関わる人々」を指す。ただし、従来の関係人口論は地方部・農山村部での議論が中心であり、日本国内での都市部と地方との関係性の中で論じられてきたこと、また都市部の商店街での関係人口創出は十分に検討されてこなかった。

デジタルノマドは海外からの流入であること、デジタル技術に通じ、関連したスキルを持つなど新たな関係人口の典型例として位置づけうる存在である。本研究は、商店街という都市の生活景観を活用したデジタルノマド誘致が、新たな都市型関係人口戦略となる可能性を示唆する。商店街の店主・住民とデジタルノマドが、コーヒーを共有し、スケッチを共有し、未来の物語を共有することで、観光・移住の中間的な関係性が育まれる。このような関係人口の累積は、地域経済の中長期的な活性化と、人口減少に直面する都市の持続可能性に貢献するものと期待される。

8. 都市再生への提言

8.1 メディア実践からの示唆

GSS を単なる愛好家のスケッチ活動とし

て位置づけるのではなく、デジタルノマド誘致の戦略的ツールとして展開することが第1の提言である。来訪前に GSV 上で水道筋を歩き、スケッチを描いて関心を耕し、来訪時に「自分が描いた場所」を訪ねるという体験設計は、観光客を能動的な発見者へと変える。商店街・行政・大学・GSS コミュニティの連携によって、定期的な GSS ワークショップを王子公園エリアおよびその周辺へと拡大することが期待される。とりわけ、GSS コミュニティの活発な台湾・東アジア圏との連携を強化することで、神戸への国際的な来訪者の流れを創出することが可能となろう。神戸空港の国際線の展開などはその後押しとなる。

ZINE は、デジタル画像では伝わらない商店街の空気感を物質メディアとして保存・流通させる「招待状」として機能する。台湾や東アジアのデジタルノマド、あるいは関西エリアの移動者に向けて、商店街の ZINE を継続的に制作・配布することは、来訪意欲の喚起と関係人口化の緩やかな入口となる。市民ワークショップとして ZINE 制作を制度化することも検討できる。地域住民・移住者・滞在者・学生が共同で ZINE を編む過程は、それ自体が新たなコミュニティ形成の場となりうる。

「2045 年の水道筋」を住民・デジタルノマド・行政・学生が共に構想する SF プロトタイピング・ワークショップを定期開催することは、対話のプラットフォームとして機能しうる。デジタルノマドの存在を未来構想の中に組み込むことで、住民との摩擦を減らし、共に「変容すべきでないもの」「新たに生み出すべきもの」を確認する場となりうる。再開発計画と連動させること

で、行政計画の中に市民の想像力と滞在者の視点を組み込む新たな参加型まちづくり手法となりうる。

8.2 関係人口との接続

デジタルノマドを、関係人口戦略の中に積極的に位置づけることが第2の提言である。コワーキング、宿泊、食、モビリティを含む生活インフラを整備しつつ、上述のメディア実践によって場所への愛着を継続的に育てる仕組みを構築することで、ノマドは観光客と住民の間を緩やかに行き来する関係人口となる。

重要なのは、デジタルノマド誘致を観光振興の延長としてではなく、都市の人口・経済・文化の長期的な持続可能性を支える複合的な戦略の一部として位置づけることである。とりわけ神戸において京都・大阪のような観光ではなく、海外の人が長く住み続けてきた歴史や土壌といった強みを活用することが重要であろう。神戸出身者の U ターン戦略と組み合わせれば、神戸への人口還流を中長期的に駆動する仕組みも展望できる。

9. 結論と今後の展望

本研究は、デジタルノマドにとって魅力のある都市の地域資源の活用と再編成について、神戸市水道筋商店街エリアを事例に、GSS と SF プロトタイピングを軸とする実証的なアプローチを提示した。これらの実践は *Superimposed Realities Design* の枠組みの中で、*Attachment Place* と *Attachment Activity* の相互作用を促す装置として機能し、参加者を受動的な観光客から能動的な発見者・表現者へと変容させ

た。チェンマイの先行事例との比較によって、観光依存型の集積ではなく、地域資源と日常生活景観を活かした持続可能な滞在モデルの可能性が示された。

本研究の限界として、実証実験が国内の大学生を中心に行われたため、実際のデジタルノマドの多様なライフスタイルやニーズ、コミュニティ形成プロセスを完全には反映しきれていない点が挙げられる。したがって、今後の重要な課題および展望は、本研究で構築した「Superimposed Realities Design」の枠組みを実際のデジタルノマド本人へ適用し、その有効性を多角的に検証することである。具体的には、外国人デジタルノマドとローカルな関係人口（商店街の店主や大学生など）が協働して GSS や SF プロトタイピングを行う「国際共同実践型ワークショップ」の設計が挙げられる。これにより、ノマド本人が都市の地域資源をどのように再解釈し、自身の記憶やアイデンティティと重ね合わせるのか（Superimpose）を、質的・量的なデータ（滞在期間の延長やリピート率、Place Attachment 尺度など）を用いて精緻に測定・検証していく必要がある。加えて、本研究で示した GSS ワークショップ、SF プロトタイピングの行政計画への組込み、ZINE 制作の市民プログラム化など提言を実装する際の具体的な制度設計が実践的課題となる。本研究で得られた知見が、神戸市のみならず日本各地の都市再生・デジタルノマド誘致に関する政策と実践に資することを期待する。

謝 辞

本研究の実施にあたり、GSS について松原徳和氏には多大なるご協力をいただいた。神戸水道筋商店街の皆様、cafe SOWELU の皆様、サービスラーニング履修者の皆様、また本研究の実践にあたってファシリテーション、サポートを頂いた関西大学社会学部の岡崎心里氏・小林みう氏・山本琉加氏に深く感謝申し上げる。また、貴重なフィールドワーク機会と研究助成を賜った一般財団法人民間都市開発推進機構に厚く御礼申し上げます。

参考文献

- Burdman, D. B. (2022). The Net Blvd. In G. Barton (Ed.), *Design Studio Vol. 5: Experimental Realism: (Design) Fictions and Futures* (pp. 81–94). RIBA Publishing / Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003297338-11>
- Candy, S., & Dunagan, J. (2017). Designing an experiential scenario: The people who vanished. *Futures*, 86, 136–153. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2016.05.006>
- Choudhury, P. (2022). How "digital nomad" visas can boost local economies. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2022/05/how-digital-nomad-visas-can-boost-local-economies>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.
- 伊藤香織・紫牟田伸子（編著）. (2008). シビ

- ックプライド：都市のコミュニケーションをデザインする. 宣伝会議.
- Jiwasiddi, A., Schlagwein, D., Cahalane, M., Cecez-Kecmanovic, D., Leong, C., & Ractham, P. (2024). Digital nomadism as a new part of the visitor economy: The case of the “digital nomad capital” Chiang Mai, Thailand. *Information Systems Journal*, 34(5), 1493–1535. <https://doi.org/10.1111/isj.12496>
- Johnson, B. D. (2011). *Science fiction prototyping: Designing the future with science fiction*. Morgan & Claypool. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-01796-4>
- Kirby, D. (2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*, 40(1), 41–70. <https://doi.org/10.1177/0306312709338325>
- 観光庁. (2025). 令和7年度デジタルノマド誘客モデル実証事業 (採択結果公表資料). https://www.mlit.go.jp/kankocho/kobo05_00052.html
- 神戸市. (2020). 神戸 2025 ビジョン. <https://www.city.kobe.lg.jp/a47946/shise/kekaku/masterplan/jikikihonkeikaku00/kobe2025vision.html>
- Kyle, G., Graefe, A., Manning, R., & Bacon, J. (2004). Effects of place attachment on users' perceptions of social and environmental conditions in a natural setting. *Journal of Environmental Psychology*, 24(2), 213–225. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2003.12.006>
- 松下慶太. (2024). Social problem-solving workation through collaboration between local regions and urban companies: The case of Kamaishi in Japan. *Frontiers in Sustainable Tourism*. <https://doi.org/10.3389/frsut.2024.1337097>
- 岡本健. (2019). コンテンツツーリズム研究. 福村出版.
- Pine, B. J., II, & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press. (邦訳：岡本慶一・小高尚子 (訳) . (2005) . 『[新訳] 経験経済：脱コモディティ化のマーケティング戦略』 . ダイヤモンド社.)
- Shawkat, S., Zaidi Abd Rozan, M., Bt Salim, N., & Muhammad Faisal Shehzad, H. (2021). Digital nomads: A systematic literature review. In *Proceedings of the 7th International Conference on Research and Innovation in Information Systems (ICRIIS)* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICRIIS53035.2021.9617008>
- 総務省. (n.d.). 関係人口・ふるさと住民. https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/jichi_gyousei/c-gyousei/kankeijinkou.html
- Thompson, B. Y. (2019). The digital

nomad lifestyle: (Remote) work/leisure balance, privilege, and constructed community. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 2(1–2), 27–42.

<https://doi.org/10.1007/s41978-018-00030-y>

宇野常寛. (2024). *庭の話*. 河出書房新社.

Williams, D. R., & Roggenbuck, J. W. (1989, October). *Measuring place attachment: Some preliminary results* [Conference paper]. NRPA Symposium on Leisure Research, San Antonio, TX.

WYSE Travel Confederation. (2024). *Digital nomad statistics and future trends*. <https://www.wysetc.org/>

Zavarei, S. (2025). Concrete memories: On exile and the city. *Think Pieces Review*. <https://thinkpieces-review.co.uk/2025/10/16/concrete-memories/>