

若者の世界を拡げる「きっかけづくり」と日常に応える「場づくり」

愛媛県 宇和島市教育委員会 生涯学習課 中央公民館 担当係長 西尾 祥之

1 背景

宇和島市（人口 66,813人（R7.2.1現在））

- ・多くの高校性が卒業後に市外に転出
- ・居場所や活動場所が少ない
- ・多様なキャリアに触れる機会が多くはない



→地域への関心が希薄、魅力が十分伝わっていない

「宇和島には何もない」（高校生）

2 ねらい

ホリバタ事業（R2～）

社会教育による若者育成事業



「持続可能な地域社会の創り手」
（宇和島に残ろう・戻ろう・関わろうとする人）を育てる

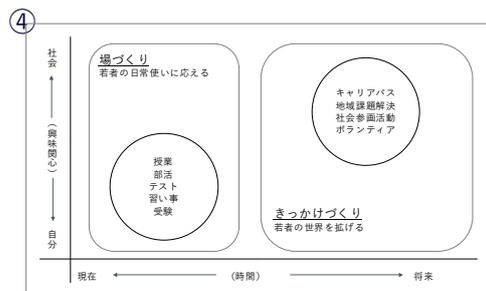
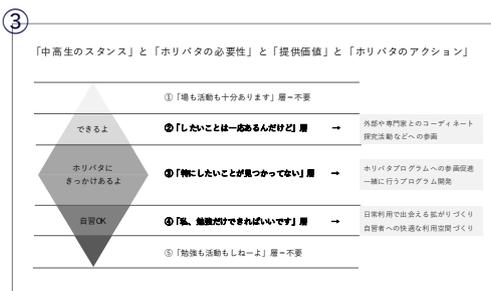
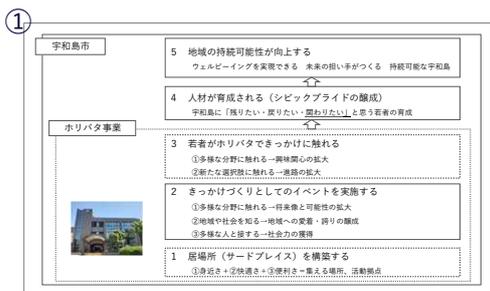
若者の居場所や活動場所の創造
多様なキャリアに触れる機会の構築などに取り組む
「若者の育ちに関わりたい」

3 方法 “ホリバタのある生活”をデザイン

（1）事業全体の理論化・言語化 ～自由度が高い社会教育だからこそ、ロジックで担保～

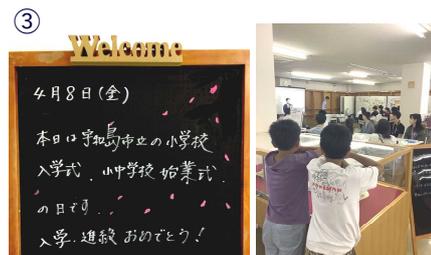
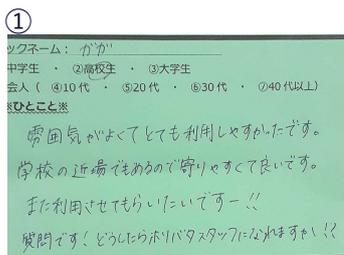
- ①市全体における役割分担を意識 ～ホリバタができること ホリバタにしかできないこと～
- ②コンセプトデザインと価値観の統一 ～好みはそれぞれ違うから～
- ③ターゲットと提供価値を意識 ～「みんな来て」は「誰も来なくていい」～
- ④ハレとケ 二軸の事業展開 ～きっかけづくりと場づくり～

② **世界を拡げる**
Horibata



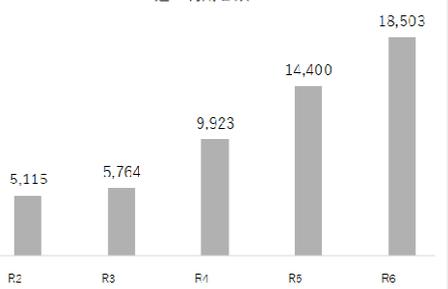
（2）きっかけづくり やりたいことがある人には応援を 見つかっていない人にはきっかけを つまらない人には刺激を

（3）場づくり ①ひとことカードの双方向性、②レイアウト変更での非停滞感・日常への寄り添い、③ゆるさを持つ



4 結果

延べ利用者数



夜分遅くすみません。株式会社directrainというCG映像制作会社に就職が決まりました！（どちらかというとアニメ寄りの会社です。）来年度から神戸にオフィスを立ち上げるので、そこの採用となりました。あの時、山内さんがホリバタで公演をされていた事をきっかけにCGの業界に入ったので、そういったチャンスの機会を頂けてくださった事に本当に感謝しています！
まだスタートラインに立った段階なので、この業界で活躍しているようにもっと勉強していきます！



5 考察 ホリバタ事業の可能性＝青少年の可能性

モノやカネがなくても工夫次第で場のデザインは可能
その価値（使い方など）は利用者自身が見出してくれる

（1）飛び立つ場所が可能性を拡げる

- ・「まちへの期待が高まりました」
- ・「私たちにもできることあるんだ」

（2）帰ってくる場所が循環を生む

- ・高校生でホリバタを利用し
- ・大学生でプロジェクトで戻る
- ・大学生が自分の専攻や学びを
中高校生に還元する

