

事前評価報告書

事業名: ニラサキサラニ ～実践型若者プレイヤーズ育成プロジェクト～

実行団体: 特定非営利活動法人河原部社

報告者: 特定非営利活動法人河原部社

資金分配団体: 認定特定非営利活動法人富士山クラブ

実施時期: 2021年4月～2024年4月

対象地域: 山梨県

直接的対象グループ:

間接的対象グループ:

概要

事業概要

若者プレイヤーになりうる人を集めたコミュニティと拠点を立ち上げ、これからの韮崎をさらに良くしていくために必要なプロジェクトの立案をし、実践していくことを通して若者プレイヤーを育む事業です。

1年目はコミュニティの立ち上げと拠点づくり、地域調査、プロジェクト立案、資金調達。2年目は立案したプロジェクトの実施とさまざまなステークホルダーとの協働企画。3年目でプロジェクトの自走化を行い、「若者の働く場」づくりを実際に若者自身が実践することで、「地域の若者プレイヤーを育てていく」3カ年事業です。4年目以降は自走化したプロジェクトの運営を通して持続的に若者プレイヤーがここから生まれていく循環を目指します。また、若者ならではの発想で地域の特産品開発を行ったり、若者プレイヤーズコミュニティが地域と関係人口層を繋ぐハブとなることで、総体的に地域の活力を底上げしていく役割を担っていく事業です。

中長期アウトカム

3年の間に若者プレイヤーのコミュニティを作り、さまざまなプロジェクトが生まれるなかで、さらに地域に若者プレイヤーが増え、地域全体に希望感が増し、人が人を呼ぶ好循環がなされている状態。またそれらの活動を内外に発信することで、関係人口層が地域内に増えている状態。

短期アウトカム

若者プレイヤーから構成されるコミュニティが生まれている状態

若者プレイヤーズコミュニティからプロジェクトが生まれ、自走化が行われている状態

地域内に若者プレイヤーが増えている状態

地域内の多世代にわたって取り組みがアップデートされ、相対的に地域の活力が底上げされている状態

事業の背景

(1) 社会課題

現在多くの地方地域が抱える重大な課題の一つが「若者の流出」だと思っています。韮崎でもそれは例外でなく、特にこれからの韮崎を担っていくような若者プレイヤーの不足を筆頭に、若者が働きたいと思えるような職場不足、それらによる地域の活力の低下が課題としてあげられています。

韮崎市では5年前より「comeback支援プロジェクト」を立ち上げ、中学生の段階から地域や社会課題に対する意識の醸成や、中学生の自由な活動に対する伴走支援を通し、中学生の地元及び自分自身に対する満足度の充実に取り組んで来ました。当団体はこのプロジェクトに対する企画立案から始まり、県内初の中学生拠点施設の開設や、地域の情報を伝えるローカルメディアの開発及び運営、新しい韮崎ならではのキャリア教育の開発を一貫して受託し、行ってきた経緯があります。5年目を数える現在では市内の中学生約3000名の内の60%に当たる約1800名（登録者）と直接関わることが出来ており、初年度に関わったかつての高校生は、大学を卒業し社会に出るタイミングを迎えました。そんな彼らの声を聞くと、地元で「暮らしたい」「働きたい」「自分の子どもも地元で育てたい」という意識を持っている次世代が増えてきている手ごたえがあります。しかし、いざ地元に戻ってこようとしてもなかなか若者が働きたいと思えるような職場や、行きたい店、遊ぶところなど日々を楽しめるようなものがないと感じている若者が多く、実際のUターンまでにはまだまだハードルがあるのが現状でもあります。実際には、韮崎には約1700の事業所があり求人もあるのですが、そのほとんどが工場系の職場となっており、特に若い女性が希望するような職場は都会に比べ圧倒的に少ないです。また、それならば自分で仕事をつくりたく動く若者がいたら理想的ですが、この5年間で若者で新たに事業を始めたのは5人程度と、こちらも徐々に増えてきてはいるのですが、若者プレイヤーはいまだ十分とは言えず、人が人を呼ぶ流れや、人の好循環など、目に見えて地域の活力が上がってきているとは思えないのが現状です。ただポツポツと生まれてきてはいるので、次の5年次第で今後の未来が大きく変わる予感がしています。

(2) 課題に対する行政等による既存の取り組み状況

【行政】

海外の姉妹都市との青少年交流や青少年キャンプのようなありきたりな社会教育事業はありますが、特に若者プレイヤーを育成していくような主旨の活動は行政にも民間にも見受けられません。その他に韮崎市の若者定住就職奨励金、起業支援補助金、地域まちづくり活動補助金はありますが、この制度があるから若者プレイヤーが増えるというほどのものではないという印象です。

【申請団体】

これまでの5年間で、中学生の地域や自分自身に対する意識の醸成をメインに活動をしてきており、課題に対する取り組みについては、初期に関わったかつての高校生が実社会に出るタイミングであり、まさにこれから始めていきたいと思っています。

評価実施体制

内部/外部	評価担当分野	役職等
内部	評価報告の進行管理・関係者ヒアリング	プロジェクトマネージャー
	評価報告書の作成・関係者ヒアリング・データ収集	プロジェクトリーダー
外部	韮崎駅前歩行調査	研究職(道路交通分野)

評価実施概要

評価実施概要

評価項目① 蕪崎における、若者流出にかかわる現状の課題を正しく分析し、認識できているか。

実施時期：2021年5月～6月

実施方法：住民基本台帳人口移動報告、蕪崎市まちひとしごと創生総合戦略人口ビジョンをもとにした調査、河原部社での取り組み状況の分析

評価項目② 特定された事業対象の妥当性

実施時期：2021年6月18日・6月29日・7月15日

実施方法：事業対象者・教育関係者へのヒアリング

評価項目③ 事業設計の妥当性

実施時期：2021年7月7日・7月15日

実施方法：飲食店経営者へのヒアリング

自己評価の総括

事前評価を実施した結果、設定した課題については概ね妥当であると結論が出た。一方で若者プレイヤーを増やす方法として飲食店の立ち上げを計画していたが、「なにをやるか」という段階から一緒に計画を立てていくことで、より実践的にゼロからイチの立ち上げを経験できると判断し、事業計画を変更していくこととした。

ヒアリング主体の事前評価であったが、河原部社が持つ人とのネットワークを使って、ヒアリング対象者の選定をスムーズかつ適切に行うことができた。調査結果については、本プロジェクトがこれまでの河原部社の取り組みの延長線上に位置するものであることから、概ね想定範囲内ではあったが、事前評価の実施を通してこれまで肌感覚でしか感じることでできなかった若者をとりまく社会課題に対する裏付けが取れたので、非常にいい機会だったように思う。ヒアリング回数が多ければより精度の高い調査結果を得られたように思うが、時間の制約などもあり難しい部分があった。今後適宜ヒアリングを行なっていくことでカバーしつつ、事業計画にも反映できたいと考えている。

評価結果の要約

評価要素	評価項目	考察（妥当性）	考察（まとめ）
課題の分析	①特定された課題の妥当性	高い	<p>【評価小項目】</p> <p>韮崎における、若者流出にかかわる現状の課題を正しく分析し、認識できているか。</p> <p>【調査結果】</p> <p>①住民基本台帳人口移動報告 総務省統計局の平成30年・令和元年住民基本台帳人口移動報告を調査した。それによると、韮崎市から他市町村区への転出数（年齢5歳階級別）が最も多かったのは、20～24歳だった。また、20～34歳の転出者だけで全体の半数以上を占めていることも分かった。 転入超過数も調べたところ、こちらも20～24歳、30～34歳、25～29歳の順に大幅なマイナス（＝転出超過）となっていた。40代以下は、10～14歳をのぞく全ての年代で転出超過となっており、特に20～24歳の転出超過数は30～34歳の2倍だった。</p> <p>②第2期韮崎市まちひとしごと創生総合戦略人口ビジョン 韮崎市では令和2年度～令和6年度までの5年間で計画期間とする「第2期韮崎市まちひとしごと創生総合戦略人口」を策定している。その中で総合戦略の基本的な考え方として、「少子高齢化により人口減少が急速に進行している中、東京圏への一極集中の傾向は継続し、若年層を中心として地方から東京圏に人口が流出していること等により、地方における人口、特に生産年齢人口（15歳～65歳未満）が減少して」いるとし、若者の人口流出に言及している。さらに市は転出抑制について具体的な数値目標を設定し、行政としても人口流出を抑えるべくさまざまな施策を打ち出していることが分かった。</p> <p>③河原部社 Comeback支援事業 河原部社として韮崎市から委託を受け、若者の支援に携わってきた結果、現在地域に若者プレイヤーが10名に増えたもののまだ少ないと考えている。行政の人口対策担当や韮崎市長、まちづくり審議委員と話す中でもこれからの地域を担っていくような若者のプレイヤーの存在が必要という話が常々出ており、今回の事業を通して若者プレイヤーが増える必要性をより強く感じている。</p> <p>【考察および結論】</p> <p>調査の結果、20代～30代の若者の人口流出が顕著であることが統計からも明らかになり、行政としてもすでに対策を始めていることから、若者流出が社会課題であるという共通認識があることが判明した。よって「韮崎における、若者流出にかかわる現状の課題を正しく分析し、認識できているか。」という課題の妥当性は高いと評価した。</p>
	②特定された事業対象の妥当性	概ね高い	<p>【評価小項目】</p> <p>対象者を15歳～29歳の若者とすることが妥当か。</p> <p>【調査結果】（ヒアリング対象者：①楢沢紅葉さん・大川春哉さん ②渡邊さくらさん ③久保田光貴さん ④兼清慎一先生） 対象者となる若者にヒアリングを行なった結果、学校で学ぶことはあくまでも就職を前提にしたスキルが中心で、実践的に学べる場や自らゼロからイチを生み出せるような経験ができる場がないことが分かった。何かやってみたいがやり方がわからないと考える学生や若者も少なくなく、本プロジェクトに参加してみたいと思うかと思ねたところ、概ね好意的な回答だったため、事業対象者の潜在的なニーズがあると判断した。 大学教授へのヒアリングでは、山梨県内の大学が連携し、地域人材の育成のための実践的なプログラムを大学生・社会人対象に提供していることが判明した。このことから大学生・社会人にもニーズがあることが分かった。また、上記プログラムと本プロジェクトは親和性が高く、何らかの形でコラボすることもできるのではないかと評価をいただいた。</p> <p>【考察および結論】</p> <p>ヒアリングによる上記の調査結果は、15歳～29歳の若者が実践できる機会が少ない一方で、ニーズがあることを裏付けていると判断した。よって「対象者を15歳～29歳の若者とすることが妥当か。」という特定された事業対象の妥当性に対し、概ね高いと評価した。さらに若者の定義を行うなかで、「韮崎に積極的に関わりたい、まちづくりをしたいと考えている若者」を若者プレイヤーと定義付けた。</p>
事業設計の分析	③事業設計の妥当性	概ね高い	<p>【調査小項目】</p> <p>店舗開発を実践の場にするのが、若者プレイヤーを育成する方法として適切かどうか。</p> <p>【調査結果】（ヒアリング対象者：①渡邊さくらさん ②久保田光貴さん ③株式会社丸政代表取締役 名取政義さん） 飲食店の立ち上げ・運営の経験がある若者にヒアリングを行なった結果、飲食店の立ち上げでビジネスに必要なことは一通り経験できる、学校では経験できない自分たちでゼロから作る大変さを経験できた等の回答があった。以上から、店舗開発を実践の場にするだけで、若者プレイヤーとしての経験を積めることができると判断した。 一方で若者はなにかやりたい、ゼロからイチを生み出したいという時、必ずしもビジョンを具体的に思い描いていないのではないかと指摘もあった。</p> <p>【考察および結論】</p> <p>ヒアリング結果より、「店舗開発を実践の場にするのが、若者プレイヤーを育成する方法として適切かどうか。」という事業設計の妥当性については概ね高いと判断した。ただし上記指摘を踏まえ、当初は韮崎駅前での飲食店の立ち上げを計画していたが、「なにをどこでやるか」という段階からプロジェクトに参加してもらおう方向で事業設計の詳細を詰めていくこととした。</p>
	④事業計画の妥当性		

事業計画の確認

重要性（評価の5原則）

本事業はゼロからイチを生み出すプロジェクトの実践的な取り組みを通して、地域のまちづくりを担っていくような若者プレイヤーを育てていくことを目的としており、そのため、実践的な取り組みが若者プレイヤーの育成の手段として適切か、かつそれが適切であった場合、実践的な経験を積む場としてどのようなプロジェクトを立ち上げていくべきか、を検証することが特に重要であると関係者間で合意された。

今後の事業にむけて

事業実施における留意点

事前評価を踏まえて当初の事業計画より実施するプロジェクトの数及び関わる人が増えることとなったので、そのマネジメントをしっかりとやっていきたい。
若者プレイヤーズコミュニティを作ることが本事業のコアとなるため、既存の若者プレイヤーへの積極的な声かけ、広報等に力をいれていきたい。

添付資料