

令和 2 年（2020）年度事業報告書(11 期目)  
 令和 2(2020)年 4 月 1 日から令和 3(2021)年 3 月 31 日まで  
 特定非営利活動法人とちぎユースサポーターズネットワーク

ミッションとビジョン

ミッション：若者の力を活かして地域の活性化／課題解決を加速する

ビジョン：それぞれの強みや違いを活かし、繋がり合い、主体的に未来を創る行動にあふれた社会

中期計画(2020~2022)基本方針：アフターコロナ社会に適応するチームの在り方(社会に果たす役割、意義、事業、ビジョン、プロセス)の見直しと再構築を行い、上記の取り組むべき課題に対してアクションの実現と加速をする。

1 事業の成果

(1)提供者数

	11 期 R2 年度.2020.04-2021.03		10 期 R1 年度.2019.04-2020.03		累計(2010～)
	2020 年度	対前年比	2019 年度	対前年比	
提供者数(人)	4,024	-1,547	5,571	+ 535	32,643
協力者数(人)	426	0	426	+ 184	3,507
活動時間(時間)	13,230	-6,747	19,977.5	+ 7,106.5	121,171

⇒「外出の制限」や「三蜜の回避」など新型コロナウイルスの影響により、対面前提のプログラム実施の中止の他、交流会等の人との関係性を育む機会を実施できなかった。オンライン等でのプログラム実施に転換したが、提供者数、活動時間共には減少した。協力者は、前年並みとなり、コロナ禍においても多くの方のお力添えを頂くことができた。

(2)情報アクセス数

	11 期 R2 年度 2020.04-2021.03		10 期 R1 年度.2019.04-2020.03		累計(2010～)
	2020 年度	対前年比	2019 年度	対前年比	
H P P V	17,526	—	ログが取れず。		—
S O Z O P V	13,698	—			—
あしかも PV(2020.11～)	10,983	—	2020.11 開始		
合計 P V	31,224	—	—	—	—
F B いいね！(人)	2353	+19	2,334	+ 114	2,334
Twitter フォロワー数(人)	1420	+181	1,239	+ 206	1,239
LINE 公式 有効登録者数	334	+96	238	+94	
Instagram フォロワー数(人)	329	+329	2021.1 開始		
メディア掲載件数(件)	37	+16	21	+6	224

⇒これまでの若者に向けて当会が関わるプログラム募集サイト SOZO を発展させ地域と若者をつないでいくプラットフォーム機能を目指し、新たに「若者と栃木のヒト・コト・モノ・シゴトをつないでいく“あしかもメディア”」と「Instagram」を開設した。認知の向上は課題としながらも、毎月 PV は伸びている。さらに 掲載依頼(提供記事)やこちら側から栃木の魅力的なヒト・コト・モノ・シゴトを取材など、認知と質を高めていく動きと体制が必要である。

Facebook の当会ページの新規いいね！者は、例年 100 名を超えていたが、今期は、19 名と過去最少となった(開設 2011 年度:69 名、2012 年度：237 名(対前年↑)、2013 年度：356 名(↑)、2014 年度 399 名(↑)、2015 年度 377 名(↓)、2016 年度 346 名(↓)、2017 年度 313 名(↓)、2018 年度 123 名(↓)、2019 年年度 114 名(↓)。) 発信内容の検討も必要であると同時に、Facebook 利用者の高齢化も起きて

おり、一部のアクティブな大学生は利用しているものの、若者をターゲットにしていく情報発信媒体として見直しが必要であると考え。逆に Instagram は、開設 3 か月で 329 名が登録するなど、増加のスピードがはやい。またメディアの掲載について、コロナ禍における大学生へのアンケートや支援プログラムなど、当会の課題解決力に注目頂いた記事が多く掲載された。

(3)決算概要 ※詳細は活動計算書をご覧ください。

	11 期 R2 年度.2020.04-2021.03		10 期 R1 年度.2019.04-2020.04	
	2020 年度	対前年比	2019 年度	対前年比
収入計	39,622,401	+12,505,503	27,116,898	551,650
支出計	35,733,263	+9,906,769	25,826,494	78,896
当期経常増減額	3,889,138	+2,597,734	1,291,404	473,754
過年度損益修正損	0		0	-865,800
(法人税等)	415,400	+209,800	205,600	-417,300
当期正味財産増減額	3,473,738	+2,387,434	1,086,304	1,757,354
前期繰越正味財産額	3,312,303	+1,085,304	2,226,999	
次期繰越正味財産額	6,786,041	+3,472,738	3,313,303	1,086,304

## 2. 事業の実施に関する事項

### (1)特定非営利活動に係る事業

事業の種類 (定款)	事業群	事業内容	事実施日時	実施場所	従事者の 人数	受益対象者の範囲及び人数	事業費の 支出金額 (千円)
社会 事業 を行う 人材 育成 事業	実践型 インター ンシップ 事業	①「GENBA CHALLENGE」：コロナ対応事業の開発と運営、あしかもメディアの開設運営等を実施(ユース) ②「自治会活性化支援事業」：自治会の機能・意義の再確認し、地域内課題解決に大学生と連携しながら実施(自治会公式 LINE の開設、暮らしの困り事対応、アパート住民アンケートと会報の配布。 ③「那須烏山市民話アニメーション支援事業」マンガ専攻の文星芸大、メディアアーツの学生が那須烏山市の民話アニメーションを 16 話制作。 ④「ワークライフバランスインターン」：大学生に向けて仕事と子育ての両立した働き方を企業・家庭へのオンラインインタビューを通じて実施。その他学生と経営者の交流会等を実施。	通年	栃木県内	2 名	プログラム提供回数 47 回 大学生、20 代社会人、地元 中小企業、自治会等 延 530 名/7078 時間	6,263
	地域担 い手 定着 事業	首都圏若手人材 U I J ターン事業 「はじまりのローカルコンパス」 「Jimoto TOCHIGI」：首都圏の若者をつなげるツアーや情報発信を通じたコミュニティ形成を実施した。	8 月～3 月	首都圏 栃木県内各地	1 名	プログラム提供回数 10 回 首都圏在住 U I J ターン希 望の若手社会人、県内地域 活性化プロジェクト各団体 延 124 人/時間 272.5 時間	6,499
		下野市関係人口：(地元人材による地域づくりコーディネートの創設支援や人材育成の他、「いしばし縁側」など公共空間の新たな活用の実証実験の実施。	9 月～3 月	下野市	2 名	県内若者 80 名/680 時間	
		とちぎ地域づくり担い手育成事業： 学生×地域づくり実践事例発表会、 学生地域づくり現場 1 日体験、地域 づくりチャレンジ 2days、スキルア ップ講座等の実施	7 月～3 月	栃木県庁	3 名	プログラム提供者数 17 回 地域づくりに関心のある若 者、社会人 延 174 人/597 時間	3,401

	若者人材育成	宇大未来塾「とちぎ志士プログラム」：社会を多角的に捉え、自身の目指すもの、地域リーダーとしての素養を育む研修を実施	9月～2月	宇都宮大学	2名	県内若者 延 249 人/498 時間	7,534
		コロナ対策支援事業：大学生へのコロナの影響アンケート、オンラインでのキャリア形成講座の実施	4月～1月	aret	4名	プログラム提供回数 4 回 県内の若者 延べ 898 名/943 時間	
ソーシャルプロジェクト支援		グリーンツーリズムネットワーク機能化:会の意義の見直し、会員のニーズの把握、会員の整理、研修・交流機会の実施	7月～3月	栃木県内	2名	プログラム提供回数 3 回 延べ 35 名/52.5 時間	1,057
ネットワーク/コミュニティ形成事業	起業・創業ネットワーク事業	創業プロデューサー事業：課題解決型創業支援補助金採択者への伴走支援と地域で起業家を支える仕組みづくりを実施。	4月～2月	栃木県内	2名	プログラム提供回数 51 回 延 148 名/248 時間	3,760
行政、企業、NPO、組織形態を越えた総合的若者サポートネットワークの構築事業		若者の社会をよくするスタートアッププログラム「iDEA→NEXT」：社会をよくするアイデアを持った伴走支援を行い、アイデアの社会実装と継続実施を育む。課題解決型思考と計画・プレゼンテーションの研修、個別・全体メンタリング、活動支援金の提供、ファイナルプレゼンテーション、を実施。	4月～9月	事務所	6名	プログラム提供回数 16 回 社会をするアイデアを持った 39 歳以下の若者 延 63 名/222 時間	486
挑戦する若者を支える奨学金事業		なし	なし	なし	なし	なし	なし
社会事業に関する相談/アドバイス事業		なし	なし	なし	なし	なし	なし
調査研究事業		大学生のコロナ影響アンケート調査	4月～6月	オンライ	3名	県内大学生 853 名	なし
情報発信事業	講演(宇都宮女子高校、大田原高校、宇都宮北高校、宇都宮大学、文星芸術大学、帝京大学、立命館大学、栃木県庁、茂木町産業雇用創造協議会、等)		通年	栃木県内	2名	プログラム提供回数 37 回 県内社会人、大学生 延 1,803 人/3,171 時間	5386
	情報発信 <WEB> A HP B SOZO C あしかも <SNS> D Facebook E Twitter F LINE 公式 G Instagram		通年	当会事務所	4名	<WEB> A 17,526pv B 13,698pv C 10,983pv(11月～3月) <SNS> D 2353 フォロワー(19 増) E 1420 フォロワー(206 増) F 334 フォロワー(96 増) G 329 フォロワー(―)	
	取材・新聞掲載等		通年	当会事務所	5名	掲載研修 37 件	
	視察 ・北村まち・ひと・しごと創生担当(地方創生担当)大臣		通年	当会事務所	1名	1 件	
	外部委員等 ・宇都宮空き家会議 副会長(岩井)栃木県とちぎブランド力向上会議委員(岩井) ・栃木県デジタル戦略策定外部有識者会議委員(岩井) ・とちぎ協働アドバイザー(岩井)		通年	市役所等	2名	なし	

	・宇都宮市民活動醸成金審査(門間) ・宇都宮市起業支援相談(岩井) ・宇都宮大学地域デザイン教育連携専門委員会委員(岩井)					
計				6 名	受益対象者の範囲及び人数 39 歳以下の若者を対象 延 4,024 人/13,230 時間	34,386

## (2)その他の事業

事業名	事業内容	実施日時	実施場所	従事者の人数	受益対象者の範囲及び人数	支出額(千円)
物販販売事業	なし	なし	なし	なし	なし	なし
出版事業	なし	なし	なし	なし	なし	なし
施設管理業務事業	なし	なし	なし	なし	なし	なし

## 3. 2020~2022 年度基本方針(2020.6 総会承認)について

### (1)基本方針(2020~2022)

アフターコロナ社会に適応するチームの在り方(社会に果たす役割、意義、事業、ビジョン、プロセス)の見直しと再構築を行い、上記の取り組むべき課題に対してアクションの実現と加速をする。

### (2)取り組むべき課題(2020~2022)

- ① 新型コロナウイルスの影響による「新たな社会像」や「次世代を担う若者・学生の価値観」の変化に即した、ユースミッションの実現に向けた事業やスキームの見直し・再構築する。特に、若者・学生が描き求める「未来の社会の姿」を丁寧に捉え、その若者の求めを中心に据えた事業スキームを変容していく。
- ② 地域間の人材還流の仕組みとネットワーク、実用性の整備
- ③ 若者の生活の安定と社会活動参画しやすい環境の整備
- ④ 「地域組織」の機能・組織の変革・介入の不足、「地域組織」と若者のコーディネート不足、エリアマネジメント力ある人材育成・支援
- ⑤ 上記を実行していくための組織体制課題として、社内人材育成強化、ガバナンス・組織基盤の再構築

### (3)現在取り巻く外部環境の認識について

- ① 新型コロナウイルスと 5G によるパラダイムシフトへの適応
- ② 「地域プログラム」を創りだす人材が各地に広がりつつあり参加者・担い手の掘り起こしが必要。
- ③ 若者の経済的生活基盤の弱体化
- ④ 「地域疲労」の進行

### (4)組織内の内部環境の認識について

- ① 事務局スタッフの若年化が進み、若者・学生により近い心理的距離間と価値観・感覚で業務を推進できる。
- ② 若者の参画や支援を行う外部組織(クライアント)や協力機関からの期待と連携については、継続して維持・発展しており、「若者×地域」支援者は広がっている。

(5)重点事業(2020~2022)と 2020 年度評価

重点事業(2020~2022)	2020 年度評価
①コロナ禍の影響を踏まえ、これからの若者が求める社会像や機会、価値観を丁寧に紡ぎ、広く社会に発信しながら、中期計画の策定を行う。またそれらの未来像に即した、必要な人物像の設定と育む力の要素設定し必要な新たな支援プログラム開発を行う。また声を聞くだけでなく若者同士がこれからの未来や社会を議論していく場づくりを積極的に行っていく。	(2020 年度評価)学生のコロナ禍のアンケートの実施では、学生に孤立、経済的困窮、将来(就職)不安が明らかになった一方、学生のインタビュー事業では、大事にしている価値観や将来のイメージなどを等身大の声を紡ぐことができた。スタッフの若返りとインターン生の合流により、学生との距離感を近づけることができた。直接的に若者の声を把握できる独自性は創出できたものの、これらの声から育むべき人材像へ展開し、必要な支援策を考えていくことには着手できなかった。また若者たち同士、多世代が関わり合う機会については、焚火ダイアログや YOUTHTIME などを実施した。新しい出会いもあったが、コロナの影響か、aret まで来てもらうことがハードルなのか、参加人数は少なかった。
②社会環境に適したコース事業(「地域×若者コーディネート」に加えて「情報プラットフォーム」、「地域拠点運営とエリアマネジメント」の実行と連動)の再構築	▶(2020 年度評価) 情報プラットフォーム機能としての「若者と栃木の魅力的なヒト・コト・モノ・シゴトをつないでいく地域メディア」をコンセプトとした「あしかもメディア」の開設を行った(11 月)。また地域拠点と位置付けるコワーキングスペース aret の運営から周辺自治会と大学等の連携事業を展開したほか、空き家を活用し、南宇都宮で学生と地域がつながるシェアハウス「YOUTH HOUSE」を開設した(3 月)。こうした新たな機能により、aret が当会また地域と関わる学生・若者の入り口や相互に高め合う機能を有し、WEB メディアで一步踏み出す手前の学生へもリーチし、YOUTHHOUSE で生活基盤のサポートや地域住民と関わり合う現場ができ、ミニマムの仕組みを連動させ、動きだすことができた。
③各地の「地域プログラム」への参加者のコーディネートと「地域コーディネーター」との連携検討(連携効果予測、連携の具体的方法)	▶(2020 年度評価)下野市の公民連携事業やグリーンツーリズム実施団体のネットワーク型組織の再構築など、県内の地域づくりのコーディネーターの育成やネットワーク化を図る事業に取り組んだ。宇都宮市に限らず、各地域のコーディネーターや仕掛け人の顔が見えたが、連絡の具体策や調整については、次年度以降の展開としたい。イメージとしては、「あしかも。」の認知拡大とアクセス数の増加ができれば、各地域コーディネーターのしかけを若者に届けることができ、宇都宮市に集中しがちな学生・若者を他地域につなげていくことが考えられる。
④若者の社会参加しやすい仕組み・仕掛けの検討	▶(2020 年度評価) プログラムの開発・実施だけでは届かなかった若者たちの参画へは、参加の手前に自分のペースと時間でインプットができる WEB メディア「あしかも。」を通じた地域理解を促す仕組みを作った。また社会貢献意欲の前に、安心した暮らしを確保するニーズもわかり、シェアハウス事業もスタートした。こちらの学生への願望での事業ではなく、彼らの求めていることかつ社会的環境が足りていないことをゼロベースで考え、彼らが人と関わることの面白さや安心、自己成長が感じられるように、新たな参画するしかけを創出していく。
⑤地域拠点を基軸にしたエリアマネジメント、コーディネートの実施	▶(2020 年度評価)地域拠点 aret の運営においては、コロナの影響もあり、緊急事態宣言や 3 密の回避などもあり、積極的に新規の利用を呼び掛けることができなかった。Wi-Fi 環境や撮影配信機材のおかげもあり、オンラインでのプログラムへの切り替え、対面だけでなくコミュニケーションやプログラム展開を行った。特に、iDEA→NEXT のファイナルプレゼンテーション等をオンラインで対応する

	<p>など、地域拠点の活用のされ方が対面想定からオンライン対応できるように対応することができた。また自治会に若者が参画していく自治会活性化事業や起業家の事業発表やメンタリングなど、aret から新たな関りが生まれる仕掛けも実施した。</p>
<p>⑥ 社内の若手スタッフの人材育成、ガバナンスと組織基盤の再構築</p>	<p>▶(2020 年度評価)20 代のスタッフと 5 名の長期インターン生が合流し、平均年齢 26 歳となり、組織の若返りが起きた。これまでは当会の継続に伴い、スタッフが 30 代、40 代が中心となっており、若者たちとの感覚差や距離感などが掴めないという見えづらい組織的リスクがあった。新スタッフ等の合流また aret の開設により、大学生等の若者と関わる機会が増え、ニーズや想いに起点を置いて事業の捉え方ができるようになった。一方で、クライアントからの要望等に期待値以上に応えていける業務を執行する力を社内で育む必要性が高まった。社内においては、執行理事が必ずスタッフの事業のサポートに入る体制を図り、OJT での育成他、社員研修や社内コミュニケーションを図る機会などを実施した。その他、コロナ対応も踏まえ、リモートワークが可能な体制整備を行った。</p> <p>課題としては、業務の執行や若者との関わり、事務局の強化を意識したが、理事会の開催や会員・寄付者とのコミュニケーション機会が少なくなってしまった。</p>
<p>⇒全体として、事業推進の重点を業務委託の執行から、これからの若者・社会を中心に据えたビジョンの打ち出し、議論、具現化の実践を行っていく。</p>	