

若者向けコンテストプラットフォーム



オンラインコンテストを活用した  
若者向け関係人口創出・継続施策



# 会社概要

---

株式会社FLASPO



**FLASPO**

社名 株式会社FLASPO

設立 2021年5月

代表者 代表取締役 中村紘也

所在地 〒107-0061 東京都港区北青山3-9-5  
岡本ビル2F

HP <https://flaspo.jp/>

お問い合わせ先 MAIL : [info@flaspo.jp](mailto:info@flaspo.jp)  
TEL : 080-4298-5278

事業概要 「若者×地域」をテーマに、オンラインで簡単に若年層向けコンテストを開催できるWEBサービス『FLASPO』を運営。  
全国の若者と協働で実際に施策として実現する、新たな関係人口創出・継続施策を提供



中村 紘也（なかむら ひろや）

- 神奈川県横浜市出身。慶應義塾大学法学部政治学科卒業
- 2020年-在学中に若者向けアイデアコンテストプラットフォーム「FLASPO」を立ち上げ、学生採用サービスとして展開開始
- 大学卒業後、外資系大手コンサル会社に入社。主に化粧品・保険業界の企業に対して、マーケティング戦略立案およびプロモーション施策の実行支援に従事。
- 2024年-「FLASPO」にて交流・関係人口創出を目的としたサービスを提供開始、地域・自治体と若年層の接点づくりに注力

FLASPOのパートナー企業のリソースも活用し、若者×地方×コンテストを起点に、企画～事業化・プロモーションまでさまざまな若者むけ施策実施をご支援

代表



代表：吉田正樹

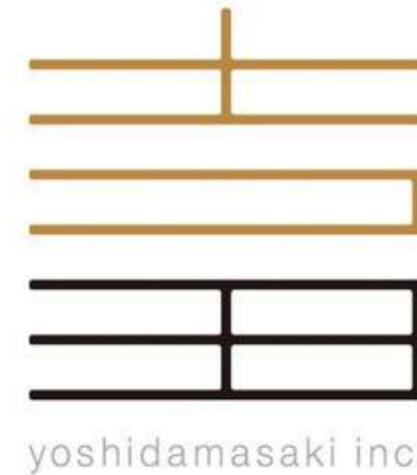
2009年に吉田正樹事務所を設立し代表に就任。また、最大手芸能事務所ワタナベエンターテインメントの会長職、大手人材企業(株)マイナビの社外取締役を務める。

吉田正樹事務所

【概要】

コンテンツ制作を起点に、SNS運用や各種プロモーションまで一気通貫で支援する総合コンテンツ制作・プロデュース業、広告代理店業を営む。

FLASPO パートナー企業



ワタナベエンターテインメント

代表：吉田正樹

2009年に吉田正樹事務所を設立し代表に就任。また、最大手芸能事務所ワタナベエンターテインメントの会長職、大手人材企業(株)マイナビの社外取締役を務める。



# サービス概要

---

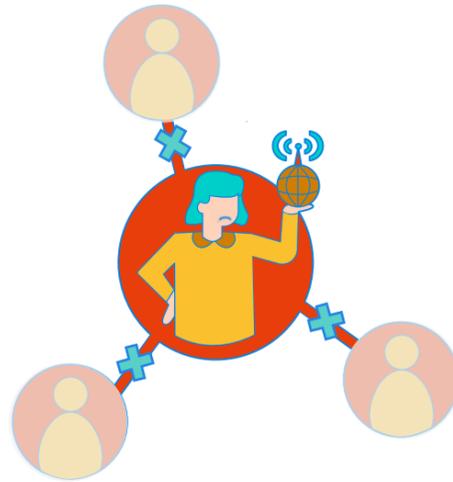
株式会社FLASPO

## 若年層向けに地域PR/交流・関係人口創出施策をしたいが、なかなか継続的に施策を実現できていない

### 背景例

- 若年層で地域に関わる交流・関係人口を増やしていきたいが、
- ・「イベントを企画して**広報しても若者が来ない**」
  - ・「一度イベントや観光で来て**も、その後特に関係がつつかない**」
  - ・「施策をやろうと思っても、企画も広報も運営も**全部やるのは工数的に難しい**」

### 課題



①若者と地域の関わりを増やしたいが、接点が少ない



②若者と継続的な関わりを生む仕組み/施策がわからない



③施策アイデアはあるが、実施する時間・人手が不足し実現できない

FLASPOは“若者と一緒に地域を考えるコンテスト”で解決案をご提案

『FLASPO』は、全国の若者から地域課題の解決アイデアを募集するコンテストを開催できるサービス  
さらに、受賞アイデアを考案者の若者と協働で実現する所まで、一貫したサポートを提供

👛 賞金    🗨️ アイデア    📌 お題



FLASPO サービスページ：<https://flaspo.jp/>

若者のアイデアとつながりを活かし、実現まで伴走することで、地域課題の具体的な解決と、若者と地域の継続的な関係づくりを実現

課題

①若者と地域の関わりを増やしたいが、接点が少ない

②若者と継続的な関わりを生む仕組み/施策がわからない

③施策アイデアはあるが、実施する時間・人手が不足し実現できない

解決アイデア



約1-2万人のまちづくりを専攻/興味のある若者と独自のつながり

FLASPOが持つ若者とのつながりを活用し、オンラインで地域に関心を持ってもらう入口に



1か月で50-150件のアイデアを収集

若者視点で地域資源を再発見し、施策アイデアを収集可能



貴社が必要な工数は10時間以下

FLASPOがアイデア実現まで一貫して支援  
若者と地域の長期的な関係を促進

FLASPOが独自で抱える約15,000人の地域創成/まちづくりへの興味深い若者とのつながり  
を活用し、アイデア収集が可能

## FLASPO独自の若者ネットワーク

- 東・旧帝・早慶大在学・卒業を中心とする、地域創成/まちづくりに興味深い約1000人のFLASPO登録ユーザー
- 学生団体『ガクビズ』と※提携し、15大学20団体(約5000人)との接点構築
  - <主な団体>
    - 地域創成/まちづくり活動団体、まちづくり専攻学生
    - ビジネス/クリエイティブ系コンテスト参加団体 (※イベント共催・FLASPOの学生団体活動への導入等)
- FLASPO運営若者向け就活生SNSアカウント 総フォロワー13000人超



コンテストを通じ、若者が“地域の問い”に向き合い、提案し、実現を目指す過程を通じて、自然な愛着・帰属感を生み、若者と地域の長期的な関係づくりを促進

### 気軽な地域課題・まちづくりの参加手段



- 仕事や移住のような重さはなく、また正解がなく自由な発想で地域と関われるため、「面白そうだからちょっと考えてみる」から始められる
- 地域課題やまちづくりへの気軽な挑戦・出会いのチャンスになる

### 地域へ貢献し愛着を形成可能



- 地域課題に対して、若者が自身で考えた自由な視点・アイデアで挑戦でき、かつそれが価値としてが地域の力になる
- 「貢献」を実感できることで、地域への当事者意識や愛着を自然に形成

### 継続的な関係に繋げやすい



- 地域訪問や住民との交流機会等の継続施策や、収集したアイデアの実現プロジェクト化する等の展開が可能
- コンテストに参加した方と継続した関係へ発展させやすい

若者のアイデアとつながりを活かし、実現まで伴走することで、地域課題の具体的な解決と、若者と地域の継続的な関係づくりを実現

FLASPO  
で  
開催

若者が気軽に参加できる設計



- FLASPO独自の若者ネットワークで、自治体主導では届きづらい層へアプローチ可能
- 質問形式で文章でも回答できるため気軽に参加しやすい

アイデア集めで終わらず、地域との継続接点をつくれる



- 地域に合わせたテーマ設計から進行管理、参加者との調整までサポート
- 地域訪問や住民との交流機会など、コンテスト後も継続した機会を提供

アイデア実現の伴走支援が可能



- パートナー企業との連携で、アイデアを若者向け施策として実現まで一貫した支援を提供
- 補助/助成金の申請～報告書作成等、予算獲得から対応

自主  
開催

- 母数集団がないため、特に若者の集客が大変
- 広報に時間と費用がかかる & 費用対効果が得られるか不明

- 「集めて終わり」で成果が残らない
- 若者とのつながりが一過性で、関係人口創出まで至らない

- アイデアを集めても、誰がどれをどう実現すべきか分からず動けない
- 担当者が忙しく、工数を鑑みて、予算獲得まで進まない

# FLASPO活用方法

---

株式会社FLASPO

3ステップで、人的リソースをかけず簡単に、若年層に向けた交流・関係人口創出施策を実現

## STEP1

若者向けアイデアコンテスト開催



アイデアコンテストサービス『FLASPO』を活用し、若者から直接地域PRアイデアを募集！  
更に、集めたアイデアを広くPR

## STEP2

受賞アイデアの改善



優秀なアイデアを選出し、実現可能な形に改善！さらに、集めたアイデアをより全国の若者に向け発信

## STEP3

受賞アイデアの実現



選出アイデアを、考案者・FLASPOと協働し、実際に施策として実現！

**FLASPOが一貫してサポート！**

若年層の来訪者増加に課題感を持っていた太良町観光協会とコラボし、全国の学生から太良町をPRするアイデアを募集。優勝アイデアの「サイクリング町周遊謎解き企画」を現在施策として開催中

主催

佐賀県太良町観光協会

実施背景

有明海・竹崎カニ等豊かな観光資源がある太良町だが、住民・観光客における大部分の年齢層が高く、若年層への知名度向上・訪問誘致に課題があった。また、若者向けの新たなPR施策を実施したいが、時間と人手がなく、協会内に若者も少ないため中々実施できていなかった

施策内容

STEP 1

アイデアコンテスト



太良町に若者観光客を増やす地域PRアイデアを募集するコンテストを開催。全国の学生がオンラインでアイデアを投稿

STEP 2

(1)太良町訪問 & アイデア改善



優秀なアイデアを考案した5組の学生を選抜し、太良町を1泊2日で訪問。その後、FLASPOサポートの下、アイデアを実現可能な形に改善

(2)太良町長向けオンラインプレゼン大会



改善したアイデアを、太良町長へ向け発表。実際に実現する優勝アイデアを決定

STEP 3

地域PR施策の実現



プレゼン大会で優勝した「太良町サイクリング町周遊謎解き企画」を施策として現在開催中

成果

- **150名以上の新たな関係人口を創出**：STEP1参加者約80名、STEP2の施策実現サポーター約15名,STEP3太良有明シーキング謎解きの参加者約100名 (25.04時点)
- **オンラインで長期的な関係構築**：現地訪問以外は基本的にオンラインで2ヶ月~1年以上の若者関係人口施策を実現
- **施策実現の包括的サポート**：太良町のサイクリングコースの開発 & レンタルサイクル設備を整備 & サービスを開始

## メンター制度・現地フィールドワークを中心に、発表に向けアイデアのブラッシュアップを図る

主な支援の流れ

### 説明会 資料作成ワークショップ

- 受賞者全員へオンラインで今後の流れを説明
- プレゼンに向けた、資料作成・発表に向けた支援・コツ・方法論を学ぶワークショップを開催

### \*1 メンター制度

- 受賞者1組ずつにつくメンターと1on1で、現地フィールドワークに向け、何を視察/検証するか、どうやって資料にするか等の方針を討議

### \*2 現地フィールドワーク

- 1泊2日で太良町内を自由に視察・体験

### レポート・資料作成支援

- FLASPO提供フォーマットに基づき、現地訪問のレポート作成
- および発表に向けた資料を作成を開始

### 発表準備・発表会開催

- 現地で得た視点を踏まえ、メンターと相談しながら自らのアイデアを改善
- 審査員に自治体長や専門家を招いた発表会を開催

主な支援内容

### \*1 メンター制度



- 受賞者1人1人にFLASPO/主催関連メンバー、外部の専門家がつき、主に資料作成を中心に、プレゼン大会に向けたSTEP2のフロー全体を支援する制度
- 主に適宜1on1やチャットでの相談、資料のフィードバック等を実施

### \*2 現地フィールドワーク



- 受賞者全員が実際に太良町を訪問。
- 各自で事前にFLASPOに提出した、名所観光や自分のアイデアに関する場所の視察/検証を実施
- フィールドワーク終了後に、訪問内容や訪問前後でアイデアがどう変わったか、レポートを作成

施策実行にかかる全体設計～施策実施～効果検証まで、一貫して施策の実行をサポート

	①アイデア再整理・スケジュール設計	②予算獲得に向けた資料作成	③施策実行準備	④プロモーション支援	⑤効果検証・レポート
主な支援内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表会で優勝したアイデア実現に向け、主催者・考案者と共に施策目的・方針を討議</li> <li>目標設定・タスク洗い出し・スケジュール設計等、実施に向けた詳細な戦略を策定・合意</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①で合意した施策実施方針で、施策実施予算獲得に向けた資料を作成</li> <li>活用可能な補助金への応募検討</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>施策実施に向けた具体的な業務を遂行</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>施策の周知、および施策集客のため、オンラインを中心とした各種プロモーションを実施</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>施策効果をリアルタイムで確認</li> <li>適宜レポートやデータに応じプロモーションへ反映し効率的な施策運営を図る</li> </ul>
具体的な支援例 (太良町観光協会様)	<ul style="list-style-type: none"> <li>施策方針・論点整理</li> <li>オンライン定例会議の実施(週～隔週)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>オンライン定例会議の実施(隔週～月次)</li> <li>施策資料作成</li> <li>補助金/助成金のリサーチ・応募</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>イベント全体設計</li> <li>イベント用サイト構築</li> <li>イベント運営システム整備</li> <li>レンタルサイクルシステムの構築(自転車購入・予約フロー整備等)</li> </ul> <p>等</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレスリリース出稿</li> <li>リスティング広告運用(Google, Yahoo)</li> <li>SNS広告運用(Instagram)</li> <li>チラシ・ポスター・デジタルサイネージのデザイン制作・配布</li> </ul> <p>等</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>施策アンケートの実施・集計</li> <li>オンライン定例会議の実施(月次～隔月)</li> <li>施策結果の確認、レポート作成</li> <li>結果に応じたプロモーション内容の効率化</li> </ul> <p>等</p>

これから実施予定の3事例をご紹介します。地域と若者をつなぐコンテストを起点に、関係人口の創出と継続的かつ具体的な地域課題の解決施策へつなげていく展開を予定

復興が進む大熊町の今を知ってもらう  
周遊体験企画アイデアコンテスト

2025年7-8頃開催予定



地域と関わる入口を作る  
「推し地域」魅力エッセイコンテスト

2025年6月上旬開催予定



太良町サイクリング型謎解き企画における  
「謎」アイデアを考えてください！

2025年7月開催予定



<p>主体</p>	<p>大熊町役場企画調整課地域振興係</p>	<p>地域とつながるプラットフォーム スマウト</p>	<p>太良町役場・太良町観光協会</p>
<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>若者向けまちづくり参加型の関係人口創出</li> <li>復興が進む大熊町の今を発信するPR施策</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スマウトの若年層ユーザー増加</li> <li>スマウト登録自治体と若者の関係構築・深化を促進</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>サイクルツーリズムによる若者向け来訪促進</li> <li>まちづくり参加×観光で関係人口の裾野拡大</li> </ul>
<p>コンテスト概要</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大熊町を来訪した若者が地域一体を巡りたくなる仕掛けアイデアを募集するコンテストを開催</li> <li>役場職員、町民・町内企業を巻き込みアイデアを審査</li> <li>コンテストと合わせ、町内で来場者500人規模のマルシェイベントを企画・開催。ナベプロ所属タレントを起用したライブ実施やキッチンカー等が出店</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「観光地ランキングには載らないが心に残る地域＝“推し地域”」をテーマとしたエッセイコンテストを実施。参加者は400字以上のエッセイと、地域/場所を表した写真・一言で表現し、地域への愛着を自ら発信</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>昨年の若者コンテストから生まれた観光×謎解き企画「太良有明シーリングミステリー」の拡大にあたり、町の新たな魅力を活かした“謎”を募集するコンテストを開催</li> <li>既存コンテスト参加者との接点を深めつつ、新たな若者層の関与も促す、まちづくり型の観光施策</li> </ul>
<p>展開方針</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>イベントと合わせ、コンテスト選出企画をイベント当日に試行実施、来場者が自然と町内を周遊する仕掛けを考案者と共に実施</li> <li>イベント後は、当日の反応や成果を踏まえ、選出アイデアを町の来訪促進施策として段階的に本格導入していく方針</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品はスマウトHPやSNSで特集・記事化。また、受賞者はスマウトを運営する面白法人カヤックでエッセイ・写真・一言を特集記事・コンテンツ化する1週間の業務機会を提供。</li> <li>また、受賞者の作品は「推し地域」に選ばれた自治体担当者へ共有 &amp; 今後の新たな協働プロジェクトに繋ぐ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>受賞作品は実際の「謎」として採用され、イベント来訪者が現地で体験可能</li> <li>コンテスト応募者全員を「太良町特任アンバサダー」に任命し、お得にレンタルサイクル・イベントに参加可能</li> <li>謎の全体監修はRIDDLER（株）松丸亮吾氏を予定</li> </ul>

若者と双方向のコミュニケーションを通じた記事作成をしたい 課題があったダ・ヴィンチWebとコラボ  
全国の学生向けエッセイコンテストを開催し、優秀エッセイを記事掲載する企画を実施



## ダ・ヴィンチWeb

…株式会社KADOKAWAが運営する、漫画や小説、実用書などあらゆるジャンルの本を紹介している「本のポータルサイト」。書籍の魅力をレビューやインタビューなどで紹介し、読み手の知識欲を満たします。

# 合計104件のエッセイが提出され、実際にダ・ヴィンチWEBの記事コンテンツとして9本のエッセイを掲載

ダ・ヴィンチ Web 読みたい本がここにある



連載 レビュー 人気記事 特集 ニュース インタビュー 要約 人気の本 アニメ ダ・ヴィンチ 今月のダ・ヴィンチ

トップ > レビュー > ダ・ヴィンチWeb「学生エッセイコンテスト」結果発表！1位作品『奪われなかったもの』

## ダ・ヴィンチWeb「学生エッセイコンテスト」結果発表！1位『奪われなかったもの』

文芸・カルチャー

更新日

2022年4月、ダ・ヴィンチWebと、学生のクリエイティブなアイデアを募るプラットフォーム「FLASPO」がコラボレーションし、学生向けエッセイコンテストを開催しました。テーマは『コロナ禍の学生生活』。想像をはるかに上回る多くの応募が寄せられ、しかもそのどれもが力作揃い。で目を通し、入賞作品を決定しました。

今回は、見事1位に輝いたペンネーム秋晴さんの作品をご紹介します。

タイトルは、「奪われなかったもの」です。



ダ・ヴィンチ Web 読みたい本がここにある



無料マンガ 読み物・実用 レビュー ランキング 特集 ニュース インタビュー 雑誌ダ・ヴィンチ

トップ > レビュー > ダ・ヴィンチWeb「学生エッセイコンテスト」結果発表！2位作品『約9kmの帰路』

## ダ・ヴィンチWeb「学生エッセイコンテスト」結果発表！2位作品『約9kmの帰路』

マンガ

公開日：2022/6/29

2022年4月、ダ・ヴィンチWebと、学生のクリエイティブなアイデアを募るプラットフォーム「FLASPO」がコラボレーションし、学生向けエッセイコンテストを開催しました。テーマは『コロナ禍の学生生活』。想像をはるかに上回る多くの応募が寄せられ、しかもそのどれもが力作揃い。編集部全員で目を通し、入賞作品を決定しました。

今回は、見事2位に入賞したペンネームさくれ はらさんの作品をご紹介します。

タイトルは、「約9kmの帰路」です。



人気記事

総合	連載	マンガ	エンタメ
文芸	ビジネス	暮らし	アニメ



スウェーデンには全くないラブホテル。オーサさんが日本でカルチャーショックだったのは... / 北欧女子オーサ、日本で恋をする。



「自分でも信じられないけど... 忘れちゃってたんだ」夫の様子がおかしいと思ったら、思わぬ出来事が！ / 夫がわたしを忘れる日まで⑥



愛が重い飼主と愛されたがりの白猫・ミコさんの日常とは？ / 愛されたがりの白猫ミコさん①



若者の想像と行動で

新しい社会と若者の関係を提案する

企業名：株式会社FLASPO  
お問い合わせ：info@flapo.jp