

4S ボラハピ

高校生が考える、
新しいボランティアのかたち。

1 ボラハピとは

両国高校1年生「4S」チームが作り出した**高校生ボランティアの人口を増やす活動**。名前の由来は「ボランティアでハッピーに ボランティアをハッピーに」。

2 動機

豪雨災害の際に、災害ボランティアが足りていないというニュースを見ました。実際に、高校生でも災害ボランティア不足に貢献できないかと考えました。そこで、まずは高校生のボランティアを始めるきっかけ作りが必要だと思い、そこに焦点を当てた活動をしようと決めました。

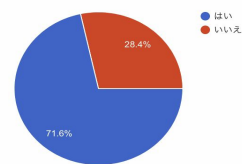
3 事前調査(ボランティアに対する意識調査 両国高校1.2年付属中学校3年387人)

アンケートから、ボランティア人口を増やすためにわかったこと

- ボランティアの情報をもっと流通させる
- 参加までの手間を減らす
- 友達などと参加できる楽しいイメージをつくる
- 時間を明確に定める
- 参加した人への見返りをつくる
- お金がかからない

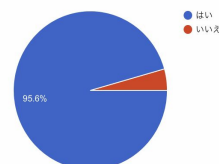
Q2.あなたはボランティア活動に興味がありますか？

387件の回答



Q4.もし機会があればボランティア活動に参加したいですか？

275件の回答



※9、意識調査の結果から割合は、ボランティアに興味を持つ、ボランティア活動に参加したいと考えていることが分かる。

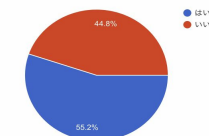
同時に、ボランティア活動について調べたことのある人が少ないことも分かった。つまり、ボランティアに対して意欲はあるが、情報収集までは行っていないという現状を窺い知ることができる。

また、興味がないと答えた総割の人にその理由を答えてもらった結果、多い順に、面倒くさい、時間がない、自分への見返りが無いが挙げた。しかし、彼らのうち、総割は友達と一緒に参加すると答えた。

Q2で「はい」と答えた方のみ答えてください。

Q3.あなたはボランティア活動を調べたことがありますか？

277件の回答



このことから、以下のコンセプトを打ち出すことでボランティア人口を増やすことができると考えた。

「ボランティアでハッピーに ボランティアをハッピーに」

- ボランティアのきっかけを作る

→友達単位での参加

→景品といった参加後のお楽しみ

- ボランティアの参加者も気軽に楽しんでもらう

→ボランティア活動にゲーム性の追加

→短時間の活動時間

4 考えたプロジェクト

まずは身近でできることを考えました。そこで私達の学校がある錦糸町の清掃活動しようと思いましたが、普通の清掃活動では高校生を集めることができないと考え、工夫を加えることにしました。

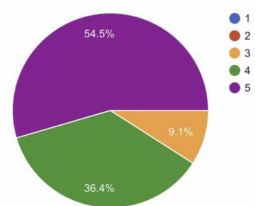
そこで本プロジェクトでは、友達同士でグループを組みゴミの量に応じてポイントを与え、面白いゴミを持ったグループ、インスタ映えする写真を撮った人に賞を与えるなどしました。賞を与えられたチームには、景品を用意することで、ゲーム性、競争性を持たせました。時間は、アンケート結果をもとに、2時間半程度にしました。

5実験の成果

③の通りの活動を毎月1日に錦糸公園一両国高校間で、対象を両国高校生に絞りました。行いました。SNSにおいて募集した結果20名に参加してもらえた。活動後にアンケートを取りました。以下がその結果と考察です。

今日の企画にどのくらい満足しましたか？（5点満点）

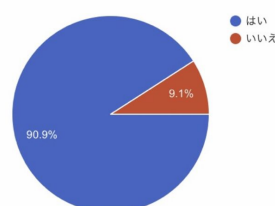
11件の回答



この結果より、4点以上、つまり満足している人が90%以上であることがわかる。高校生のほぼ多くがこの企画で満足することが推測できる。

またこのような企画があったら参加したいですか？

11件の回答



多くの人がリピートしたくなる企画であったと言える。この企画の持続性や、もう一度やりたくなる魅力があるということがわかる。

また、主催者側の反省点は、告知が遅かったことです。それによって、すでに予定が入っている人がいたり、告知しきれなかった人がいました。

しかし、総合的にはこのプロジェクトは成功したと言え、この反省点からプロジェクトのさらなる発展を見込めると考えます。

6.今後の展望

今回の活動をしていくうちに、地域と密接している企業と協力することでボラハピのシステムを確固たるものにできるのではと考え、「ひろえば街が好きになる運動」といった清掃ボランティア活動も行っているITとのコラボレーションをしようと、ITの方と連絡を取るところまでは出来ました。新型コロナウイルス感染拡大の影響でそこで打ち切りになってしまいましたが、活動に生じる景品や清掃道具、運営などの点でお助けをいただけると考えています。また、今回のような高校生のニーズを踏まえることで色々な種類のボランティアに応用することができ、幅広いSDGsに繋がっていくと思います。

ボラハピのプロジェクトモデル

企業の視点

- 企業イメージの向上
- 自社製品・ロゴの普及
- 高校生との提携による既存と異なる地域貢献

既存プロジェクトの道具使用
↓
集客効率の向上

↓
低コスト体質

↓
製品やロゴの認知向上

参加者の視点

- 友達グループ単位での参加
- ゲーム性のある活動
- 参加後のお楽しみ
- 短時間の活動時間

↓
手ぶらで参加
情報収集の時間不要

↓
景品の獲得 + 思い出の共有 + 楽しいボランティア体験

↓
SNSへの投稿

↓
ボランティア人口増加

- 7.メンバー
- 東京都立両国高等学校 年
- 志村侑悟 チームのリーダー。チームと企業や大サポとを繋ぐ架け橋。
- 齋藤双葉 解決策につまずいた時に一石を投じてくれるアイデアメーカー。
- 杉原直和 チームのムードメーカー。話題が複雑になった時に一旦整理してくれる。
- 松永小蘭 世間のニーズや実態を様々な角度から導いてくれる。



ボラハピのプロジェクトモデル

企業の視点

- 企業イメージの向上
- 自社製品・ロゴの普及
- 高校生との提携による既存と異なる地域貢献

参加者の視点

- 友達グループ単位での参加
- ゲーム性のある活動
- 参加後のお楽しみ
- 短時間の活動時間

