

## 第 1 回検討会における主なご意見

## ① 国際交流事業を通じて育成すべき青年の人材像

・事業開始時と大きく時代環境の変わっている中において、育成すべき青年の人材像と内閣府が行う国際交流の位置づけについて

- 民間との差別化をし、国の事業だからこそできるというところをクリアに出せたほうがいいのではないか
- 対象を広げつつも、年齢、性別など同じ属性の者でカテゴライズした場を設けるなど、組み合わせると効果が高まるのではないか
- 国としてどのような人材を輩出していきたいのかということも再度議論すべき

・それを踏まえた本事業のプログラムや募集・選考方法について

- ダイバーシティ環境の担保、障害のある方が参加できる枠を設けるなども、民間にはできない国でやる意義になりうるのではないか
- 小中学生、社会人など、ウィズコロナでオンラインが前提になったときに、従来よりも対象を広げられるのではないか
- 募集にあたっては、Youtube を活用した広報を実施すべきではないか。

## ② 新型コロナウイルス感染症等に対応した、より効果的な事業の在り方

・新型コロナウイルス感染症等のリスクを抱える中で、本事業の特長である「密な交流」を維持しつつ、情報通信技術等を活用することにより実現可能な事業の方法について

- ハイブリッド型の一番いい方法を模索していくのがよいのではないか。
- コロナ後を見据えても、オンラインならではのよさも生かして、ハイブリッド型ができるといいのではないか
- オンラインであってもダンス、歌、料理などの、身体的な活動を取り入れることを検討してみてもどうか。
- 日本・海外の参加者が一緒に、国が抱えるリアルな課題に対して実践をするなどの内容も入れ込むと密な関係はおのずとつくられるのではないか
- 渡航前にオンラインでのプランニングに参画するなどのプログラムを取り入れると失敗も含めて経験値が高まるのではないか。
- 文化の交流などいろいろな側面でエンターテイメント性としてもオンラインを活用できるのではないか
- 最初に自分が何者なのかということを深い部分で共有し合えるようなコンテンツを用意するといいい
- 隙間時間であるとか、見えないアクティビティーの部分がかなり重要であるので、どの

ように取り入れていくか。

- オンラインは割り切って対面とは別なのだとすることで、全く新しい形でオンラインを実施し、対面のものはまた別途用意するといったやり方もあるのではないか。
- アバターを使って隣で話しているようなバーチャル空間をつくるなど、もう少し交流型のツールを使っていてもいいのではないか
- ロボットで渡航するような形を活用すると、身体的理由で行けない方も船に乗れるようになるのではないか。

#### ・事業効果を示すための手法について

- EBPMの推進が重要なところになっているため、データに基づく議論を進めるべき
- エンターテイメントであれば、評価の指標は参加者の満足度などでも充分であるが、教育や投資などいろいろな側面があることを考慮した指標を設定すべき。
- 学べて、かつ楽しめて、かつ国の未来に資するような投資にもなるといった三方よしを目指していく。そのための指標を設定していくことも一案ではないか。

### ③ 事業に参加した青年同士のネットワーク強化

#### ・本事業を通じて構築されたネットワークの効果的な活用など、グローバルネットワークを強化するための方策について

- 1,000人、2,000人規模に増やすなど、オンラインを活用して世界中にいるより多くのOB・OGに参加してもらうための、大きな規模での場の設定を検討してはどうか。
- 青年の交流ということなので、今後のビジネスにつながるところで、リンクトインでアルムナイを広げていくというのも一つの方法ではないか。
- 地方公共団体の青年国際交流事業の同窓会組織との連携を図ってはどうか。

#### ・参加青年ネットワークの強化と事業の活性化の好循環を生み出すために考えられる方策について

- OB・OGの見える化を進めることを検討してはどうか。例えば、事業ごとだけでなく、国やテーマで区切ってOB・OGの検索ができるアプリの作成なども検討してはどうか。