

滑川産業フェス～ジョブクエストなめりかわ～ イベント骨子（簡易版）

1. 基本コンセプト

「展示」から「体験」へ

今回の産業フェスのテーマとして、「滑川の産業を、見るから体験へ」という方向性で開催する。

従来型の企業展示やパネル説明中心ではなく、子どもが触る・作る・乗る・食べる・体験することを通じて、地域産業への興味や理解を深める構成を目指す。

本イベントは単なる展示会ではなく、「地域の仕事と暮らしを体験できる場」として開催する。

2. 段階的發展イメージ

本イベントは、単年度で完結するイベントではなく、将来的には「滑川全体で地域産業を体験できるフェス」へ発展させていくことを視野に入れていく。

第1フェーズ（令和8年度）

小規模開催・体験型フェスの基盤づくり

・初開催である今年度は、会場を体育館周辺に集約し、設営コストや運営負荷を抑えながら、「体験型産業フェス」の軸と型をつくる段階と位置づける。

第2フェーズ（令和9年度）

オープンファクトリーとの連携

・次段階では、主会場に加えて、小規模なオープンファクトリーや工場見学などを組み合わせ、「本物の仕事」に触れられる機会へ発展させることを検討する。

第3フェーズ（令和10年度以降）

「まち全体が産業体験会場になるフェス」への発展可能性も検討する。

・滑川ならではの、海・ものづくり・建設・農業・水産加工・暮らしを支える仕事を、実際の現場と結びつけながら体験できるイベントへ育てていく。

3. ゴールと共通認識

本イベントの目的

本イベントでは、以下の3点を主な目的として開催する。

① 子どもたちへの職業体験機会の提供

地域の仕事を「知る」だけでなく、「体験する」機会を創出する。

② 地元産業のPR

滑川にある産業・技術・仕事・人の魅力を、市民や来場者へ広く伝える。

③ 地元産業の振興

地域産業への誇りや関心を高め、将来的な人材育成や地域経済活性化につなげる。

4. ゴール達成に向けた重要な視点

①「見るイベント」から「参加するイベント」へ

・子どもたちは説明だけでは記憶に残りにくいため、触る・動かす・作る・話すといった体験型要素を重視する。

② 子どもを中心にした導線設計

・子ども向け企画を一部に配置するだけではなく、「子どもが自然に会場を回遊できる導線」を意識した全体設計を行う。

③「人」の魅力を伝える

・会社概要だけではなく、職人・技術者・漁師・農家・現場で働く人の熱量やこだわりが見える構成が、来場者の印象に残りやすい。

④ 滑川らしさを打ち出す

・どこでも開催できるイベントではなく、滑川ならではの地域性を感じられる内容とする。

⑤ 飲食を“にぎわい”の核にする

・飲食は休憩機能だけでなく、滞在時間や回遊性を高める重要な要素である。

特に、カニグルメ・海鮮・屋台などは集客力が高く、イベント全体のにぎわいづくりにもつながることから、飲食エリアは可能な限り体育館会場と近接配置する。

⑥ 会場中央に“熱量”をつくる

・体育館イベントは、配置次第で静かな展示会になりやすいので、中央に、ステージ・実演・体験・人だまりを配置し、会場全体に活気が生まれる構成を企画する。

⑦ 出展ルールを共有する

・各団体が自由に展示を行うだけでは、通常の展示会型イベントになりやすいので、「体験要素を 1 つ入れる」「来場者対応を行う」「子ども対応を意識する」など、一定の共通ルールを設ける。

5. なぜ今、この取り組みが重要なのか

人口減少や地域産業の担い手不足が進む中で、

- ・子どもたちが地域の仕事をすること
- ・地元産業に誇りを持つこと
- ・地域企業と市民がつながること

の重要性は、今後さらに高まっていくと考えられる。

本イベントは単なる集客イベントではなく、「地域の未来につながる入口」として、大きな可能性を持つ取り組みになり得ると考える。