

根郷公民館アンケート集計資料

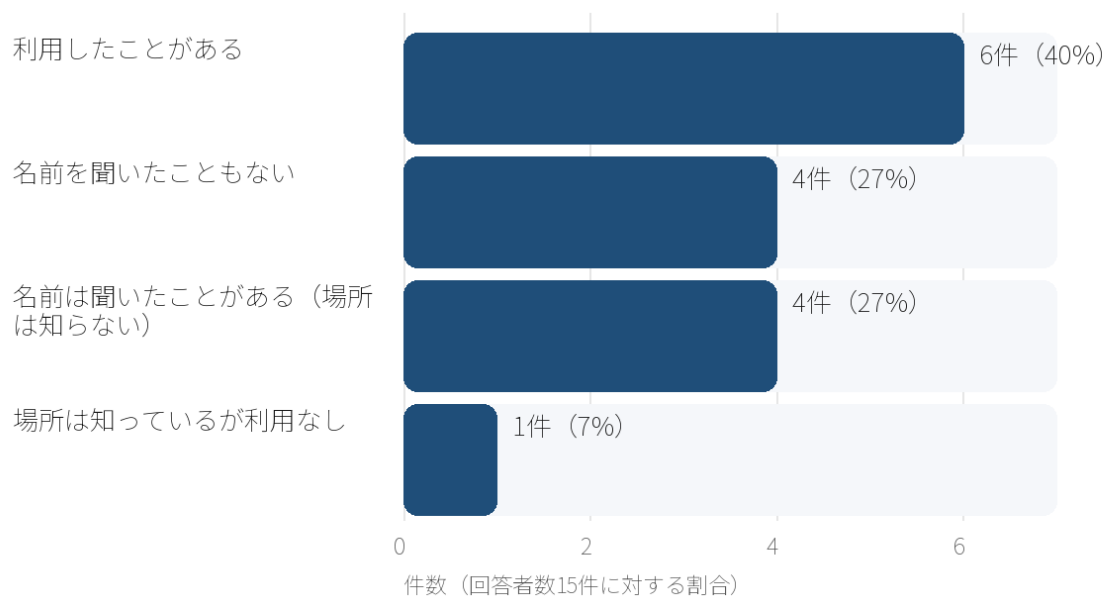
【こども若者いけんぱらすさくら】回答数 15 件／複数回答設問は回答者数に対する割合で算出

要点:「認知向上」「予約・利用のしやすさ」「体験型企画」が若者利用促進の鍵。ネット予約・予約不要の利用枠、料理/ゲーム/動画編集などの企画ニーズが高い。

1. 回答者属性・認知状況

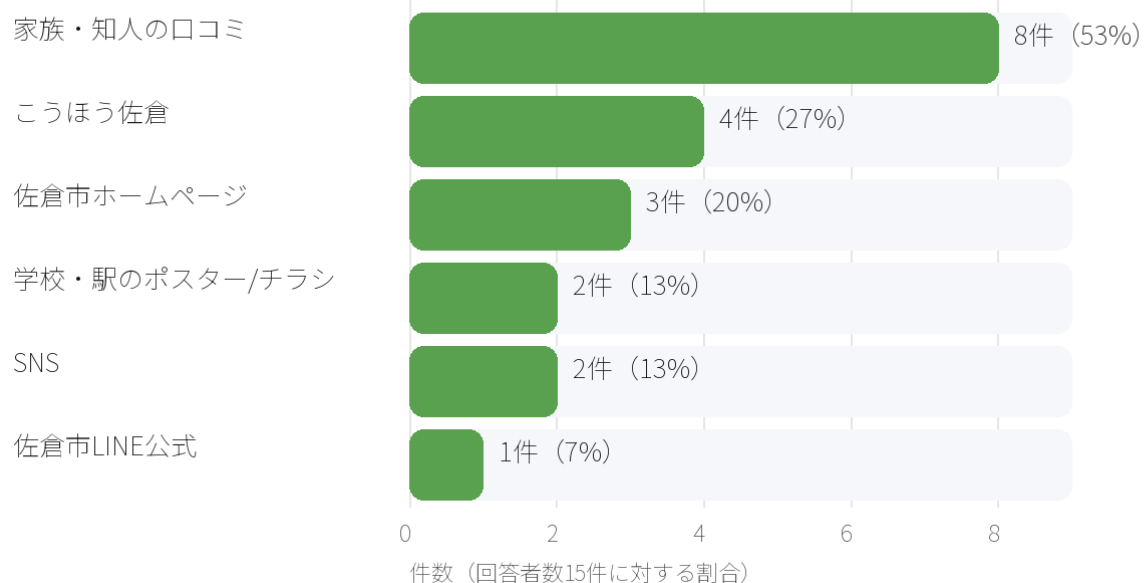
分類	項目	件数	割合
年代	15～19 歳	12	80.0%
年代	20～24 歳	3	20.0%
性別	女性	8	53.3%
性別	男性	7	46.7%
認知	利用したことがある	6	40.0%
認知	名前を知らない・場所を知らない	8	53.3%

根郷公民館の認知状況

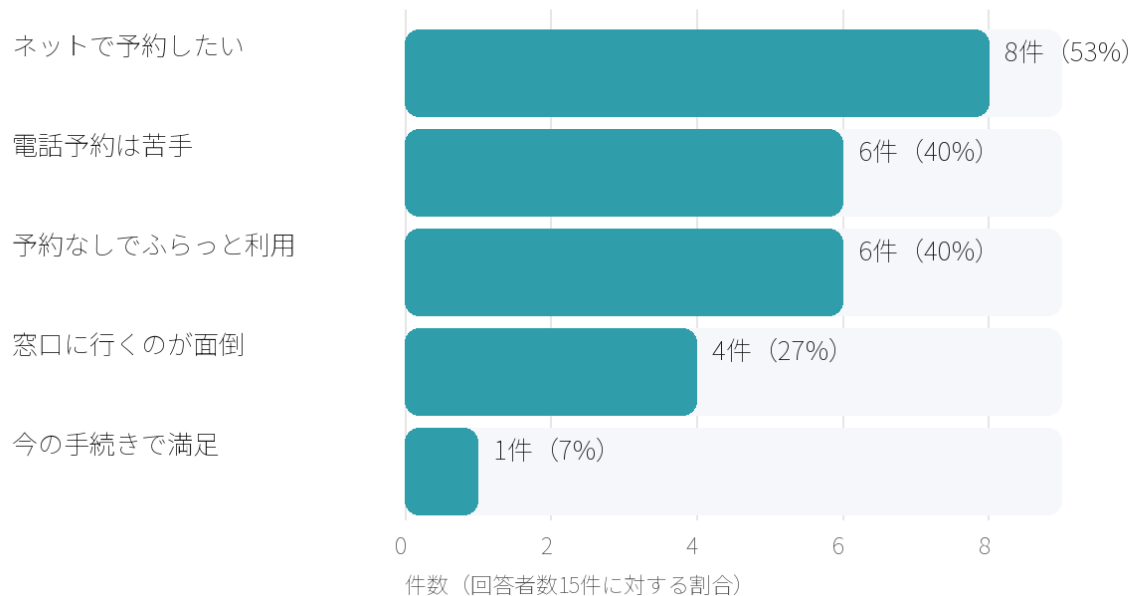


2. 情報発信・利用手続き

情報を知る・知りたい経路



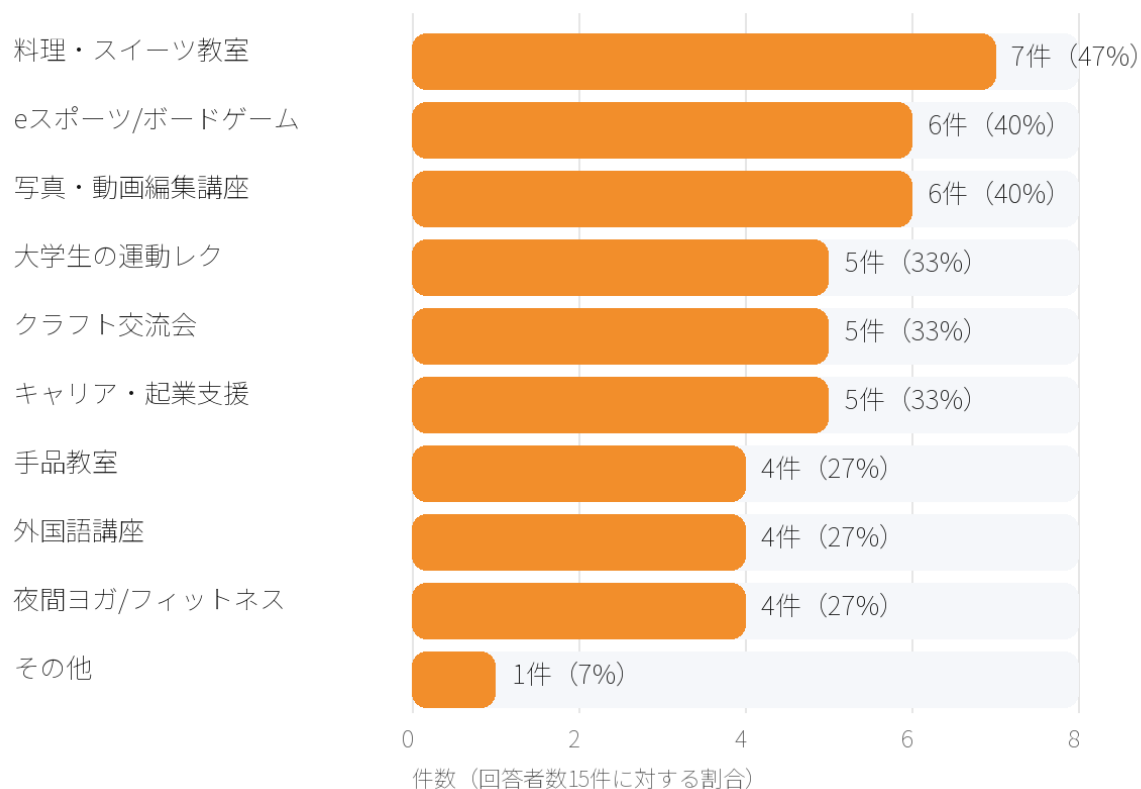
予約・利用手続きへの意向



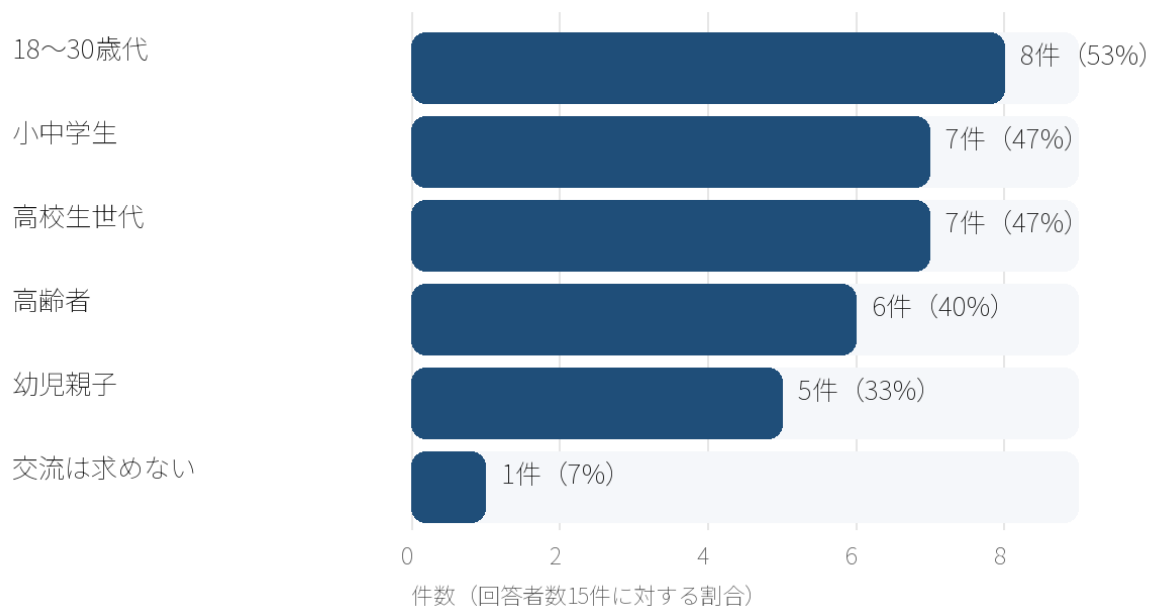
読み取り: 情報経路は「口コミ」が最多。手続き面では「ネット予約」と「予約なしでふらっと利用」のニーズが強く、電話・窓口中心の手続きは若者には負担感が出やすい。

3. 参加したい事業・交流ニーズ

参加してみたい事業・サークル

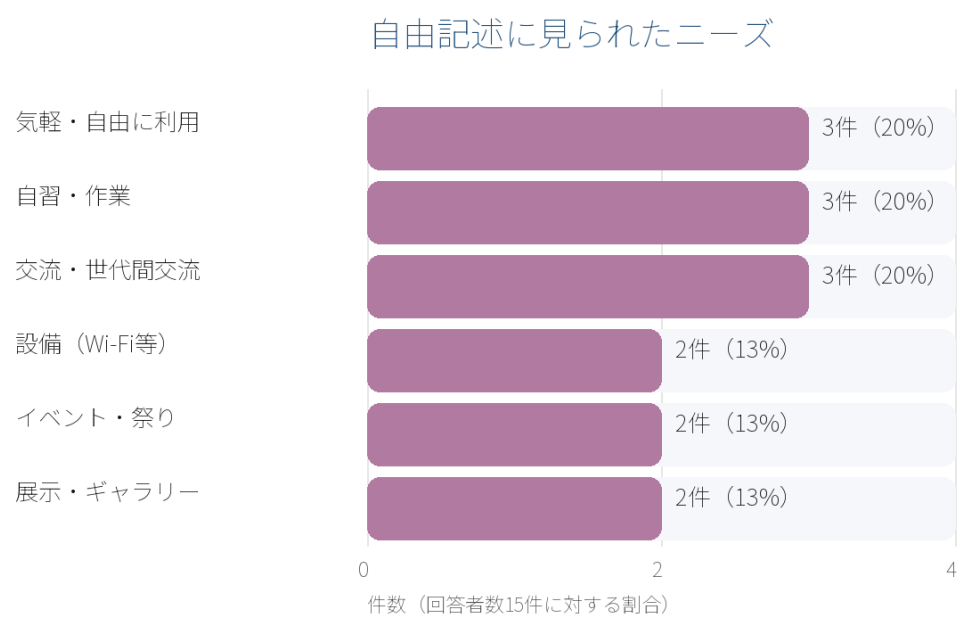


交流してみたい相手



上位の企画案	件数	割合
料理・スイーツ教室	7	46.7%
e スポーツ/ボードゲーム	6	40.0%
写真・動画編集講座	6	40.0%
大学生の運動レク	5	33.3%
クラフト交流会	5	33.3%
キャリア・起業支援	5	33.3%

4. 自由記述から見た利用イメージ



自由記述の主な声：気軽に立ち寄れる場所、静かな自習・作業スペース、Wi-Fi・電源・大きな鏡などの設備、交流や発表ができる場所、ギャラリーのような場。

5. 取組案

方向性	具体案
知ってもらう	学校・駅・SNS・LINE・口コミを組み合わせ、「場所」「使い方」「できること」を短く発信する。
使いやすくする	ネット予約の導線を分かりやすくし、予約不要で立ち寄れる時間帯・スペースを設ける。
来たくなる企画	料理・スイーツ、ボードゲーム、写真・動画編集、クラフト、キャリア相談など体験型企画を試行する。