

学生が創るHALLOWEEN EVENT

シニアe-sports & グルメ & ファッション & メディアフェス(仮)

2025.4.27

HIROSHIMA CAFE RESTAURANT SUPPORT PROJECT COMMITTEE

主催：ひろしまCRSP委員会

共催：

後援：

広島県、広島市、広島市社会福祉協議会、広島県E-SPORTS振興会

協力：

広島県老人クラブ連合会、大州学区社会福祉協議会

- 00** イベントが広島に学生にもたらす効果
- 01** イベント概要
- 02** イベントの内容
- 03** メインアクティビティ詳細
- 04** レジェンドバトル (E-SPORTS)
- 05** 学 生 キ ッ チ ン
- 06** 広島HALLOWEEN RUNWAY
- 07** メディアクリエーションSHOWCASE
- 08** 会場と設備
- 09** マーケティングと広報
- 10** スポンサーシップ

00 イベントが広島の学生にもたらす効果 ～地域定着と人材確保の視点から～

「広島でできること」の発見

将来的に地元での就職や起業を視野に入れるきっかけ

学生がeスポーツ、ファッション、グルメ、メディア制作といった多様な分野で活躍できる場があることを知ることで、「広島でも自分の好きなことができる」という実感を得られます
広島市内という都市部でありながら、地域密着型のイベント運営を経験することで、「広島は暮らしやすく、働きやすい都市」であることを体感し、**将来的に地元での就職や起業を視野に入れるきっかけ**になります。

企業とのネットワーキングの場

企業との接点を増やし、地元でのキャリア形成を促進

イベントでは**企画・運営・広報・当日の進行管理まで、学生が主体的に関わる**ことで、プロジェクトマネジメントやチームワークのスキルを養います。仕事に直結する貴重な経験となり、企業側にとっても「地元で即戦力となる若者を発掘する機会」となります。イベントの協賛企業や参加企業と学生が直接交流する場を設けることで企業とのネットワーキングの場となりえます。

シニア世代との交流を通じた地域理解

「地域とのつながり」を体験し、地元への愛着を育む

本イベントは**シニアと協力して取り組むプログラムを形成**しており、世代間交流を通じて「地域社会に自分が貢献できること」を実感できます。これらの経験を通じて学生は地域とのつながりを深め、将来のキャリアや暮らしを広島で築くきっかけを得ることが期待できます

◆ 地域課題 × 協賛企業メリット

企業がこの学生主導のイベント企画に協賛するメリットは、単なる「広告枠提供」や「認知向上」だけでなく、広島県の地域課題への解決貢献＝企業価値の向上に直結するという点です。

以下に、広島県の地域課題と協賛企業のメリットを対応させて整理します。

①【若者の県外流出・地元離れ】

《課題》

- ・若年層が「やりがいのある仕事がない」「魅力を感じない」と県外へ

《協賛メリット》

- ・学生が自ら取材・発信する場に関わることで、企業の”若者接点”づくりが可能
- ・採用ブランディング・インターンへの導線確保

→ **「学生とのリアルな接点」「地元で働く魅力の共創」による将来人材確保**

②【地域資源の魅力が十分に伝わっていない】

《課題》

- ・魅力はあるのにPR不足。外からの見せ方が画一的

《協賛メリット》

- ・自社が持つ商品・サービス・店舗を、地元学生の感性で“体験型コンテンツ化”して発信
- ・メディア的価値が高く、SNS・動画などで拡散される

→ **観光客・Z世代への新たなタッチポイント創出**

③【地域経済の分散化と観光の多様化】

《課題》

- ・観光地が一極集中。地元商店街や小規模店舗は恩恵を受けにくい

《協賛メリット》

- ・ローカルに根ざした「体験コンテンツ」の共創で、持続可能な観光の担い手として貢献
- ・PRを通じて来店・購買・ファン獲得のチャンス拡大

→ **「この企業のおかげで楽しい体験ができた」と記憶に残る関係性を形成**

④【CSR・地域貢献活動の充実】

《課題》

- ・広島県も「地域の実情を踏まえた共創型プロジェクト」を推奨

《協賛メリット》

- ・学生育成、観光振興、地域課題解決に同時に貢献できる「見えるCSR」として評価されやすい
- ・広島県・市・教育機関などとの信頼構築の足がかりに

→ **企業価値・地域信頼性・行政評価の向上**

⑤【SNS・メディア拡散・広報効果】

《課題》

- ・地元企業の情報発信力が弱く、話題になりにくい

《協賛メリット》

- ・学生×広報のストーリー性が高く、SNS映え・メディア性が高い
- ・地元インフルエンサーも巻き込む仕組みで“現場感”のある発信が可能

→ **「広告」ではなく「共演」「共感」型の露出ができる**

01 イベント概要

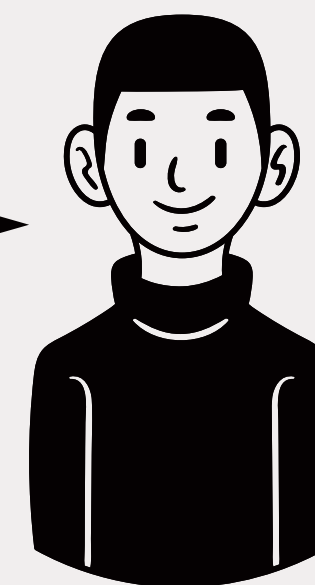
eスポーツ、グルメ、ファッション、メディア制作の4つの要素を融合し、**学生が主体**となって広島
の食文化やメディア、社会活動、職場体験などで学びながら運営するハロウィンイベントを実施し、世
代間交流を深め、地域の活性化を図ります

目標 広島最大級の Halloween Event

「学生が創るHalloween Event」は広島
の学生たちにとって「地元とのつながりを深
め、将来を考えるきっかけ」となる重要な機
会です

企業との接点を増やし、多様な分野での経験
を通じて「広島でもやりたいことができる」
ことを実感する

本イベントを通じて、学生が「広島で働き、
暮らす」未来を思い描くきっかけとなること
を目指します。



02 イベントの内容

 開催日 2025年10月31日(金)・11月1日(土)・11月2日(日)

 場所 未定

 テーマ 世代を超えた新たな交流イベント

 競技等

- ハロウィンシニアeスポーツ対抗戦
- ふるさとの味 食の夢工房
- ハロウィンファッションショー
- メディア制作発表会

イベント使用場所

eスポーツ対抗戦

学生キッチン

広島Halloween
RUNWAY

メディアクリエイション
SHOWCASE

03 メインアクティビティ詳細

メインアクティビティやアトラクションの説明です。

1

**ハロウィンシニア
eスポーツ対抗戦**

10月31日～

各参加学校が地元のシニアと学生の混合チームを編成し、e-sportsのカジュアルタイトルを用いたトーナメント形式で競い合う企画

2

**学生キッチンin
スパイラルガーデン**

10月31日～

学生がチームを組み、飲食店と創作料理を考案。
当日、店舗で販売
学生も店舗での当日販売をサポート

3

**ハロウィン
ファッションショー**

10月31日

学校ごとの発表形式で行う、仮装パフォーマンスイベント。それぞれのテーマに沿った仮装を披露し、ファッション・演出・クリエイティブ性を競います

4

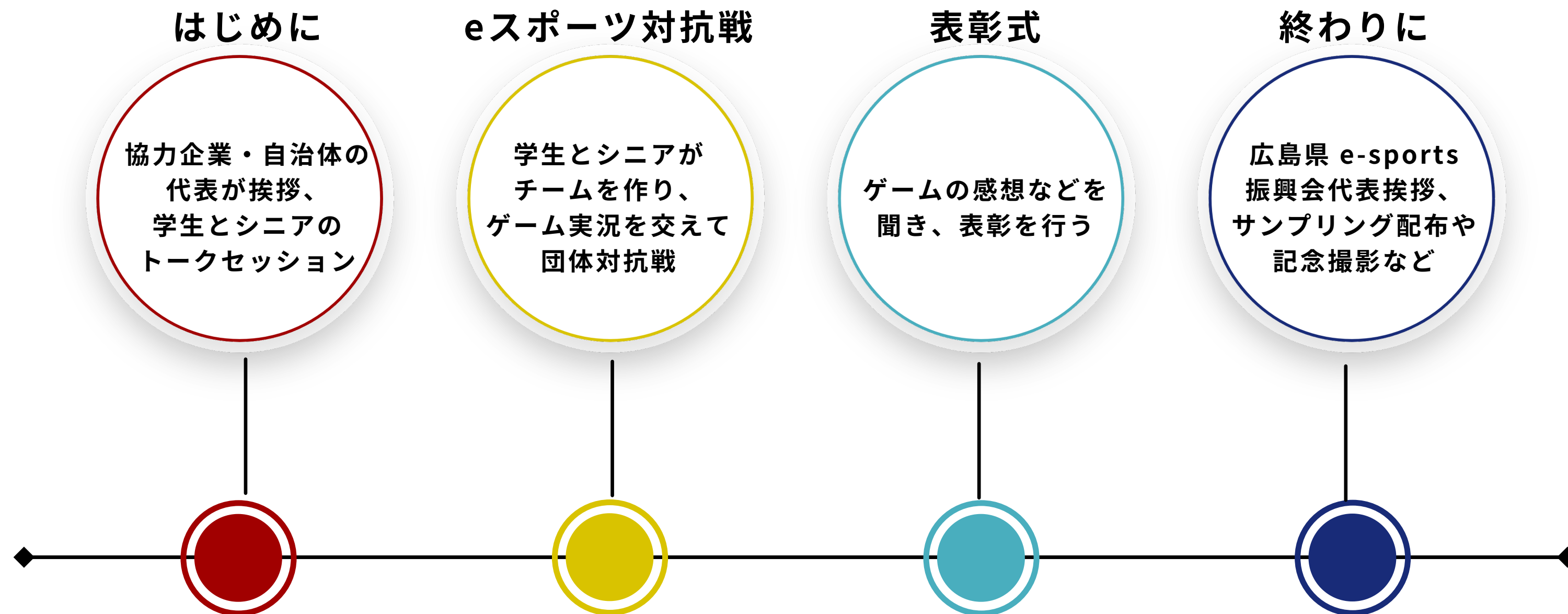
**メディアクリエイション
SHOWCASE**

11月1日

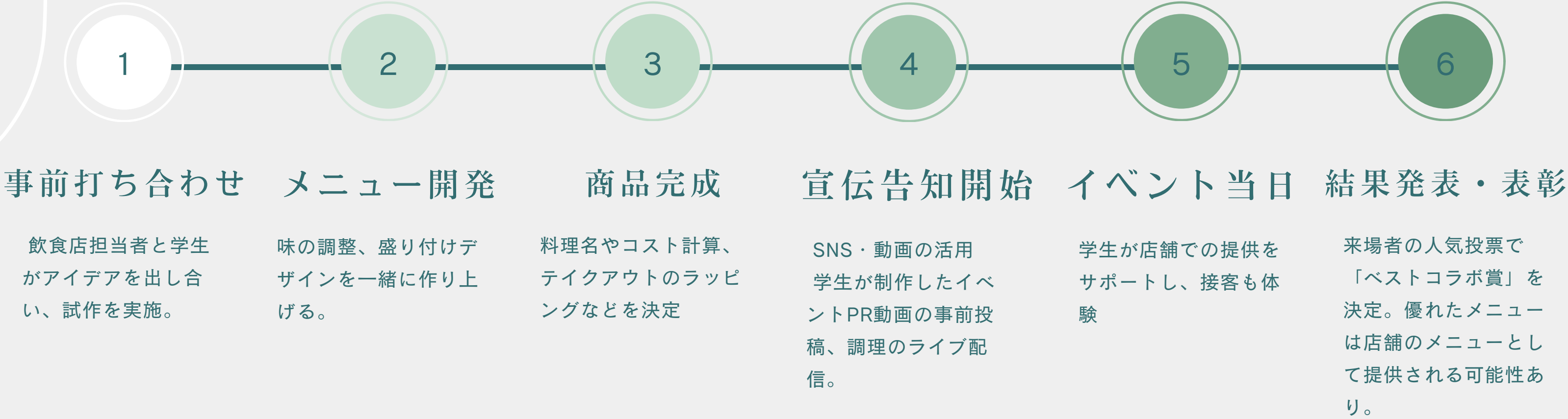
ハロウィンのテーマに沿ったオリジナル作品（短編映像、ミュージックビデオなど）を制作し、完成した作品をイベント当日に発表します

04 シニアe-sports対抗戦 ハロウィン・レジェンドバトル

「ハロウィン・レジェンドバトル」は、**各参加学校がシニアと学生の混合チームを編成**し、e-sportsのカジュアルタイトルを用いたトーナメント形式で競い合う企画です。各校のチームは、シニアの豊富な経験と学生の最新デジタルスキルを融合し、協力と交流を深めながら、学校対抗の熱い戦いを繰り広げます。



飲食店と学生による**コラボメニュー開発**（スケジュール例）



内容詳細

- 学生が3～5人のチームを組み、飲食店とコラボし創作料理を考案。
- 当日、**店舗で販売**しプロのシェフやスポンサーが審査。
- 学生も店舗での当日販売をサポート
- 来場者も審査に参加し、投票で「来場者賞」を決定。
- 広島テナントやシェフによる事前の料理指導セッションを開催。
- 地元食材を使用したもの、広島を意識したアイデアは評価↑
- 表彰：「グランプリ」「地元愛賞」「ビジュアル賞」などを設定。

ワークショップ（**学生が調理したものを販売**）

- 学生主体運営：事前に参加学生がメニューやテーマを企画（例：「広島レモンのデザート作り」）
- ワークショップ内容例：シェアキッチンで調理
- パン作り：広島産の小麦を使用した手ごねパン教室。
- スイーツ：レモンケーキやカープをテーマにしたお菓子作り。
- 伝統食：広島風お好み焼きの作り方講座。
- 対象：親子連れや学生同士が参加できる形に調整。

「広島Halloween RUNWAY」は、**学校ごとの発表形式で行う、学生主体の仮装パフォーマンスイベント**です。各学校のチームがそれぞれのテーマに沿ったハロウィン仮装を披露し、ファッション・演出・クリエイティブ性を競います。創造性あふれる衣装やパフォーマンスを通じて、世代を超えた交流と地域活性化を目指します。

各学校の発表詳細

1. テーマ設定:

- ・各学校が独自のハロウィンテーマを設定（例：伝統的 和風アレンジなど）
- ・それぞれのテーマに沿った衣装、メイク、アクセサリ、演出の企画を事前に立案

2. 準備プロセス:

- ・**学生とシニアがチーム**となり、衣装デザインやパフォーマンスのアイデアを共同で練る
- ・制作過程やコンセプトを、事前にSNSなどで公開しイベント前から期待感を醸成

3. 発表方法:

- ・ランウェイを歩く形式で、各学校の代表ペアがウォーキングと簡単なパフォーマンスを披露
- ・テーマに合わせた音楽と映像演出を導入し、視覚的にも楽しめる工夫を施す

4. 審査基準:

- ・創造性、独自性、完成度、パフォーマンス、表現力など
- ・観客投票: リアルタイムのSNS連動投票による評価も実施

5. 表彰:

- ・各学校内で「ベストペア賞」や「クリエイティブ賞」を選出
- ・全体で優秀な発表をした学校やペアには、協賛企業からの記念品や表彰状を授与

連動企画

（SNSライブ配信＆ハッシュタグ）

発表中は「#ハロウィンRUNWAY」のハッシュタグでライブ配信を行い、オンライン観客からもリアルタイム投票を募集（メディア制作連動）

UZUMAKI studioで撮影した映像を編集し、各学校の独自スタイルを強調したダイジェスト動画を後日公開。各学校のプロジェクトの裏側や準備風景も合わせて発信

学生とシニアが共同でガイドブック、動画や音楽の制作に挑戦する企画です。「広島」をテーマにデジタルブック、短編映像、ミュージックビデオなどを制作し、完成した作品をイベント当日に発表します

制作プロセス

1. 事前準備・ワークショップ

- ・撮影・編集基礎講座: プロスタッフが、スマートフォンやカメラを使った基本的な撮影技術、簡単な編集方法（Adobe Premiere Proなどの基本操作）を指導。

2. 制作セッション

- ・撮影セッション: 協賛企業や周辺のロケーションを活用して、各グループが企画したものを取材撮影。プロのアドバイスを受けながら進める。
- ・音声・音楽録音: 各グループが自作のBGMやナレーション、効果音を収録。シニアの経験と学生ならではの感性を融合し作り上げる。

3. 編集作業と最終仕上げ

- ・編集サポート: 撮影素材や録音した音声をもとに、各グループが短編映像やPVを編集。プロのスタッフやメンターが編集作業のサポートを実施。
- ・リハーサル: 完成作品の最終チェックとリハーサルを行い、発表会に向けた調整を実施。

※ガイドブックは別紙掲載

当日の流れ

1. オープニング

- ・イベント全体の趣旨説明と、メディア制作プロジェクトの概要を紹介。

2. 作品上映＆解説セッション

- ・各グループの作品を順次上映
- ・上映後、各グループから制作背景やこだわりポイント、撮影や編集の苦労話をプレゼンテーション形式で紹介。

3. 質疑応答＆フィードバック

- ・来場者からのフィードバックや質問に、各グループが答えるインタラクティブなセッション。

10 スケジュール

イベント開催までのスケジュールは以下の通りです。

	6月	7月	8月	9月	10月
各イベント企画完了	主催者やスポンサーへの提出				
ガイドブック取材撮影・メディア クリエーションロケ		高校生、専門学校生はなるべく夏休みを活用			
コラボメニュー打ち合わせ開始 ガイドブック原稿作成		イベントの広報活動開始			
ガイドブック校了入稿				原稿最終チェック	
最終準備とイベント当日					イベント当日の運営確認

ひろしまCRSP委員会 HIROSHIMA CAFE RESTAURANT SUPPORT PROJECT COMMITTEE

担当 河原 真治

〒730-0825 広島市中区光南5丁目1-61

☎ 090-4806-2367

✉ k-plus@snow.ocn.ne.jp

HIROSHIMA CAFE RESTAURANT SUPPORT PROJECT COMMITTEE