

産学官連携による地域課題解決のアイデア創出を目指した 「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」の実践

Practice of “Kagawa ICT Ideathon for Solving Regional Problems” through industry-government-academia collaboration

矢部 智暉^{*1}, 浜田 順子^{*2}, 黒木 昭博^{*3}, 金 潤和^{*2}, 川池 拓史^{*4},
米谷 雄介^{*4}, 後藤田 中^{*4}, 國枝 孝之^{*4}, 佛圓 哲朗^{*4}, 八重樫 理人^{*4}

Tomoki YABE^{*1}, Junko HAMADA^{*2}, Akihiro KUROKI^{*3}, Yoonhwa KIM^{*2}, Hirofumi KAWAIKE^{*4}
Yusuke KOMETANI^{*4}, Naka GOTODA^{*4}, Takayuki KUNIEDA^{*4}, Tetsuro BUTSUEN^{*4}, Rihito YAEGASHI^{*4}

^{*1} 香川大学大学院 工学研究科

^{*1}Graduate School of Engineering, Kagawa University

^{*2} 富士通株式会社

^{*2}Fujitsu Limited.

^{*3} 株式会社富士通総研

^{*3}Fujitsu Research Institute

^{*4} 香川大学 創造工学部

^{*4}Faculty of Engineering and Design, Kagawa University

Email: s18g479@stu.kagawa-u.ac.jp

あらまし：香川大学は、2016 年度から産学官連携による地域課題解決のアイデア創出を目指した「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」を実施している。かがわ ICT まちづくりアイデアソンは、香川県内の学生に加えて、地域企業、地方自治体からも参加者を募って実施された。本論文では、香川大学が実施した「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」の取り組みについて述べる。

キーワード：産学官連携、地域課題解決、アイデアソン

1. はじめに

アイデアソン (Ideathon) は、アイデア (Idea) とマラソン (Marathon) をかけ合わせた造語で、特定のテーマについて多様なメンバーが対話を通じてアイデアを出し合いそれをまとめていく形式のイベントであり、新しいサービスやイノベーションを創出する手法として注目されている⁽¹⁾。

香川大学では、香川県内の地域企業や地方自治体と連携し、「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」を開催した。「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」は、2016 年度より継続的に開催され、ICT を用いて地域課題を解決し、魅力あふれるまちにするためのアイデア創出を目的としている。「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」は、司会や当日の運営など、開催に関わるほぼ全てを、香川大学の学生や地域企業の若手が務めている。2016 年度は、「想像もできないかがわを創造しよう」、2017 年度は、「“クセになる” かがわ～リピートされる旅を考えよう～」、2018 年度は「“明日も” 住みたいかがわ」をテーマに開催された。

本論文では、「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」の取り組みについて述べる。

2. かがわ ICT まちづくりアイデアソン

「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」は、『アイデアを考えるワーク』（アイデアカメラ、スピードストーミング、アイデアスケッチ、ハイライト）と『アイデアを形にするワーク』（ダーティープロトタイプング、プレスリリース作成）から構成される。図 1 は、2018 年度の「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」のスケジュールを示している。「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」は、香川県内の学生（高校生以上）、地域企業、地方自治体など立場や年齢の異なる

時間	内容
09:30-10:00	オリエンテーション&アイスブレイク
10:00-11:00	キーノート
11:00-13:10	アイデアを考える
13:10-14:00	お昼休憩
14:00-15:50	アイデアを形にする
15:50-17:00	発表（寸劇形式）
17:00-17:45	結果発表
18:00	終了

図 1 アイデアソンのスケジュール（2018 年度）

る参加者から構成されており、参加者相互のコミュニケーションを促す目的で「オリエンテーション&アイスブレイク」を実施した。「キーノート」は、テーマに対する理解を深め、アイデアを創出する視点やヒントを得ることを目的としたワークで、参加者が新たな気づきを得られるように、テーマ毎に講演者を設定し実施した。『アイデアを考えるワーク』では、複数のワーク（アイデアカメラ、スピードストーミング、アイデアスケッチ、ハイライト）を用いて実施した。「アイデアカメラ」は、課題を発見するための、写真を使った擬似フィールドワークである。「スピードストーミング」は、UC Berkeley で開発された手法で、異なる専門の人同士が連携することで、アイデアを創出することを目的としている²⁾。「スピードストーミング」は、参加者がペアになって議論をおこなう。一般的に、相手のアイデアの良いところに光をあててコメントする「プレイズ・ファースト」のルールを採用する。本アイデアソンでも、「プレイズ・ファースト」のルールを採用した。「アイデアスケッチ」は、「スピードストーミング」で創出されたアイデアを絵で表現するワークである。図2は、「アイデアスケッチ」で用いたワークシートと、実際に参加者が作成した「アイデアスケッチ」を示している。「アイデアスケッチ」で作成するワークシートの数には制限を設けず、できるだけ多くのスケッチを書いてもらうよう参加者に促した。「ハイライト」は、参加者が「面白い」「アイデアが発展しそう」と感じた「アイデアスケッチ」の右上に☆マークを記載するワークで、参加者相互で「アイデアスケッチ」の評価をおこなうことを目的としている。図2の右上に記載された☆マークは、参加者が記載した評価を示しており、17人の参加者が、この「アイデアスケッチ」が評価したことを示している。

『アイデアを形にするワーク』では、ダーティープロトタイプとプレスリリースを作成した。プロトタイプは、簡易的なプロトタイプ（試作品）を作成し、それを用いて有効性の検証をおこなうための手法で、本アイデアソンの「ダーティープロトタイプ」は、アイデアの有効性を会場に用意したアイテムを活用して簡易的なプロトタイプを作成・検証するワークである。「プレスリリース」は、アイ

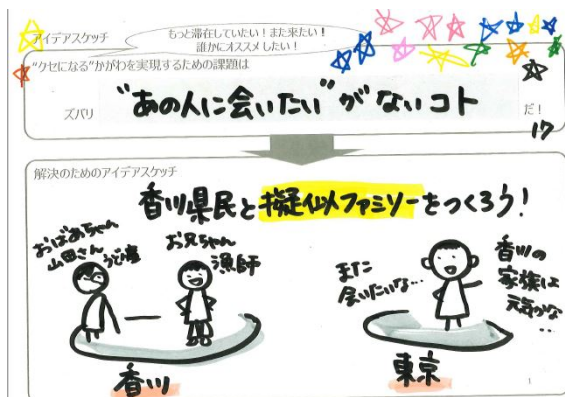


図2 アイデアスケッチのワークシート

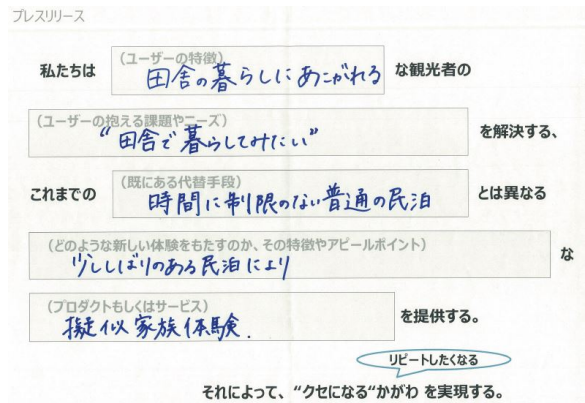


図3 プレスリリースのワークシート



図4 寸劇の様子

デアの概要をユーザの体験を踏まえて検討するワークで、本アイデアソンでは、ワークシートに記載する形式でおこなった。図3は、実際に作成されたプレスリリースを示している。「発表」では、作成したプロトタイプとプレスリリースのワークシートを用いて、寸劇形式でアイデア発表（発表3分、質疑応答1分）をおこなった。図4は、寸劇の様子を示している。

3. おわりに

本論文では、香川大学が実施した「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」の取り組みについて述べた。現在、今年度の「かがわ ICT まちづくりアイデアソン」の開催に向けて、実行委員会を組織し、検討を進めている。

参考文献

- (1) 株式会社富士通総研：“オープンイノベーション/共創の手法として注目されるハッカソン・アイデアソン”，<http://www.fujitsu.com/jp/group/fri/¥¥business/topics/hackathon/trend/> (2017)
- (2) 石井力重：“ブレインストーミングの技術”，<https://www.slideshare.net/ishiirikie/ve-iws5> (2013)