

スポーツ×地域活性化 アイデアソン 開催報告

1. アイデアソンの概要

高校生及び大学生、若手社会人といった若者が地域活性化方策を検討し、実現可能な事業アイデアへと結びつける足掛かりとすることを目的として実施しました。

日時	平成 30 年 10 月 20 日 (土) 午前 9 時 30 分から午後 6 時まで
場所	名城大学 ナゴヤドーム前キャンパス西館 社会連携ゾーン SHAKE
参加者	30 名 (学生 : 14 名、社会人 : 16 名、欠席者を除く) 各チーム 5 名で 6 つのチームを編成
討議テーマ	テーマ①「アジア特有の競技 (カバディ等) の普及」 テーマ②「スポーツボランティアの発掘・育成」
テーマの課題提供者	日本カバディ協会愛知県支部 支部長 寺岡 卓朗 氏 JSVN スポーツボランティア・コーディネーター 榊原 考佐 氏
審査員	日本 IBM 株式会社 コグニティブエクスペリエンスプロデューサー 岡田 明 氏 株式会社トライアスリート 代表取締役 竹内 鉄平 氏 なごや若者会議 代表 伊富貴 直也 氏
協力	若手サミット (社会人グループ)、名城大学社会連携センター

2. タイムテーブル

午前中は、テーマに関する現状と課題について、実際に現場に携わる方々からお話をお聞きした上で、関心のあるテーマが共通するメンバーでチームを組成しました。

午後は、ターゲットとなる人物を具体的に想定したペルソナを設定し、その人物が抱えている課題とその解決策を検討しました。

時刻	内容	詳細
9:30~	開始・説明	テーブルに自由に着席し、アイデアソンの目的等を説明
9:55~	テーマの概要説明	テーマ①：寺岡氏、テーマ②：榊原氏から説明
10:20~	ワイガヤ	テーブルに分かれて、寺岡氏、榊原氏に直接質問タイム
10:55~	テーマ決め	各個人が関心のあるテーマを選定、チーム人数の調整
11:15~	問いの設計	チームごとに分かれて自己紹介後、テーマに対する「問い」を設定
11:55~	ランチタイム	チームごとに昼食
12:50~	Design Thinking ワークショップ	アイデアのアウトプットの技法について説明
13:05~		チームごとにターゲットの人物像 (ペルソナ) を検討
13:30~		ペルソナが抱える課題や思いを考え、共感マップを作成
13:50~		課題を解決するためのシナリオマップを作成
14:45~		アイデア出しとアイデアとして収束させる作業を実施
15:10~		アイデアの解決ストーリーを検討
16:00~	発表会	チームごとに発表練習ののち、発表会 (各チーム 5 分 + 質疑応答)
17:00~	結果発表・閉会	審査結果を発表し、審査員がコメント

3. 各チームのアイデア

様々なペルソナを設定し、それぞれが抱える課題に対する解決の方策についてアイデアを出し合い、独自性の高い提案が示されました。課題へのアプローチは多様ですが、「IT 技術の活用」や「承認欲求の充足」、「SNS 映え」といったキーワードは、多くのチームに共通して見られました。

	チーム名	ペルソナ	アイデアの概要
チーム①	愛と勇気とカバディ	19歳 男子大学生	<ul style="list-style-type: none"> カバディプレイヤーを疑似体験できるアプリを開発 体験会の開催を SNS やアプリ広告を通じて PR 若者の利用が多い媒体を活用しカバディへの関心を惹く
	カバディやってみよう！	35歳 女性(主婦)	<ul style="list-style-type: none"> カルディコーヒーとコラボしたカバディイベントで PR イベントをきっかけとして、カバディ体験会へ誘導 子どもの習い事としてのきっかけとなる場をつくる
	カバディを止めるな	20歳 男子大学生	<ul style="list-style-type: none"> モーションキャプチャを活用したカバディ体験会を開催 有名人をアンバサダーとするなど、広告宣伝を重視 SNS 映えを重視し、カバディのイメージを向上させる
チーム②	【優勝】 #スポボラ女子	40歳 女性	<ul style="list-style-type: none"> スポーツボランティアアワードのアプリを開発 ボランティアの参加状況によって表彰 ボランティア同士が評価をしあい、参加意欲を高める
	Change My Mind	21歳 女子大学生	<ul style="list-style-type: none"> ボランティアへの参加でポイントがたまるアプリを開発 音声認識技術を活用し、「ありがとう」もポイント化 ポイント化により、承認欲求を満たす
	フレッシュマン	16歳 男子高校生	<ul style="list-style-type: none"> 画像認識技術を活用し、ボランティアの様子を発信 学校通信の SNS ページにボランティアの画像を掲載 「ボランティアしている自分」を友人に知ってもらう

4. 参加者の感想（参加者アンケートより）

チームで課題を解決するというミッションや、さまざまな人との交流という経験は、参加者に大きなインパクトを与えたようです。また、課題の見つけ方や議論の方法、解決策の示し方についてのノウハウは、ビジネスの実務でも活用できるとの意見もみられました。

また、カバディやスポーツボランティア、そしてアジア競技大会に対する関心も高まり、今後も何らかの形で携わっていきたいという声が多く聞かれました。

アイデアソンの感想	<ul style="list-style-type: none"> はじめての経験だったが、さまざまな年齢層の方々と色々な話ができて、また機会があれば参加したいと思った。 チームメンバーの方が非常に素晴らしく、新しい世界に出会ったような感覚です。 たくさんの人と考えを言い合うとおもしろいアイデアが生まれた。 ボランティアに対しての考え方が変わった。 今まで思いもよらなかったアイデアを知ることができ、ボランティア、カバディだけでなく、アイデアソンの楽しさを知れた。 トピック（カバディやボランティア）が誰でも参加できる内容で、アイデア
-----------	---

	<p>が出しやすかった。ファシリテートもよい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アジア大会の開催に関心を持つことができました。そして、このアイデアが実現していくのにかかわっていきたいと思いました。
今後取り組んでみたいテーマ例	<ul style="list-style-type: none"> ・マイナースポーツとメジャースポーツの交流 ・ボランティア人員集めの方法
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・自分がアジア大会の案を考えてみるということで関わったので、関心を持つことができました。 ・愛知のスポーツの取り組みに関わるアイデアソンに参加したい。

5. 当日の様子

午前中はやや硬い雰囲気でしたが、午後になりグループワークが進んでいくと、年齢などの垣根を超えて活発な議論が交わされるようになり、和気あいあいとしつつも、熱気ある雰囲気のアジアソンとなりました。

テーマの概要説明



ワイガヤ



問いの設計



Design Thinking ワークショップ



発表会



発表会（審査員講評）

優勝チーム（#スポボラ女子）

参加者全員で記念撮影

