

## Field Hack:

多様なスキルを持つクリエイティブな人々の地方における在り方を「辺境」における  
短期間の活動を通じて協働創造する試み

Field Hack:

Using Short-term Activities in “the Frontier” to Attempt to Collaboratively Build a Role in Rural Areas for  
Creative People with Diverse Skills

小林 茂

KOBAYASHI Shigeru

**Abstract** 「Field Hack」は、エンジニアリングやデザイン、マネジメントなど多様なスキルや視点、経験を持つ人々が全国から集まり、フィールドワークを通じて見つけた地域の可能性や課題をもとにアイデアをつくり、短期間で集中してプロトタイプとして実装することに挑戦する取り組みである。2016年5月に宮城県牡鹿郡女川町で開催した第1回には33名が7つのチームとして参加、同年11月に岩手県遠野市で開催した第2回には21名が5つのチームとして参加し、それぞれのチームから多様なプロトタイプが生まれた。プロトタイプの一部はイベント期間終了後も現場での実装に向けて継続しており、イベントへの参加をきっかけに地方へに拠点を持つことを実施あるいは検討した参加者もいる。これらのことから、Field Hackは地方におけるクリエイティブな人々の在り方を協働創造するのに有効な手法となる可能性があるため、継続して開催していきたい。

**Keyword** ハッカソン、クリエイティブエコノミー、地域、プロトタイピング

## イントロダクション

2016年5月7日、宮城県牡鹿郡女川町において始まる新たな取り組みのため、関東や東北、東海、北陸、関西など全国から33名の参加者が集合した。女川町は、2011年3月11日に発生した東日本大震災による津波で非常に大きな被害を受けた後に「防災」ではなく「減災」を選択、官民一体となって「千年に一度のまちづくり」を宣言し、東北の中でも震災からの復興がいち早く進む地域として知られるようになっていた<sup>1</sup>。そこに集まったエンジニアやデザイナー、マーケッターなど、多様なスキルや視点、経験を持つ人々は7つのチームに分かれ、海、食、山、教育、町という5つのテーマごとにそれぞれの現場へと向かっていった。現地の人々とともに現場を見て回る中で見つけた可能性や課題を整理して様々なアイ

デアを出し合った参加者は、その後3週間という短期間で集中して開発を続けてプロトタイプへと実装した。5月29日に再び女川町に集まった参加者は、それぞれがチームで開発したプロトタイプを女川町の人々に向けて発表した。これが「Field Hack」の第1回となる「Field Hack ONAGAWA」である。

Field Hack ONAGAWAは、Google の「イノベーション東北」と「Engadget 日本版」、「情報科学芸術大学院大学」という3つの組織が主催した。イノベーション東北は、Google が東日本大震災に対する復興支援プログラムを検討する中で生まれた、多様な地域活性化プロジェクトと様々なスキルでプロジェクトに参加したい人々をつなぐことで支援するマッチングプラットフォームである<sup>2,3</sup>。Engadget 日本版は、最新スマートデバイスなどのガ

1 女川町公式ホームページ <http://www.town.onagawa.miyagi.jp/hukkou/index.html> (2017年2月10日閲覧)

2 イノベーション東北 <https://www.innovationtohoku.com/> (2017年2月10日閲覧)

3 林信行、山路達也『Googleの決断思考: 世界最強チームは危機にどう対応しているのか』ポプラ社 (2016) pp. 238-244

ジェット情報から科学動向までを伝えるテクノロジーブログで、2013年8月以降「Engadget電子工作部」などのものづくりイベントを20回前後開催し、約100作品の手作りガジェットを世に送り出している<sup>4</sup>。情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] はアートやデザイン、エンジニアリング、地域コミュニティなど、多様な専門分野の教員と学生が先端的な研究活動に取り組む、岐阜県大垣市にある日本最小規模の公立大学院大学である<sup>5</sup>。

多様なスキルや視点、経験を持つ人々が短期間で集中して一緒に何かをつくる取り組みは、成果物がソフトウェアのみの場合には「ハッカソン」、ハードウェアの場合には「メイカソン」と呼ばれ、世界的に活発に開催されている。AT&T LabsのRosellらによれば、ハッカソンとは、人々が集まり、新規または既存の技術イネーブラをベースにして特定の問題を解決するための新しいアプリケーションや製品を協力し合ってつくるイベントである<sup>6</sup>。典型的には、5名までの人々が1日から2日間の間にイベントの最後に実働するプロトタイプをつくることを目標にチームで作業する。ハッカソンの開催目的は多様であるが、Rosellらによれば、ハッカソンは組織にとって新しいプロダクトやサービスの検証を行ったり、新しいアイデアをつくるためのポピュラーなアプローチになりつつあり、イノベーションの創出を促進するものとして注目されている。実際に、Rosellらは2013年に企業内において2日間のイベントとして開催され、120名、19チームが参加したハッカソンから2件が特許として出願されたことから、企業内部のハッカソンがイノベーション創出につながると主張した。

Field Hackという取り組みは、開催の形態としてはハッカソンの1つに分類できるものの、実際の現場でのフィールドワークを重視し、イベントで完結するのではなく開催期間後に現地で実装されることを目標としているなど、いくつかの特徴がある。これより、このイベントを開催するに至った経緯と第1回及び第2回の成果、今後の展望について述べる。

## 開催までの経緯

### Engadget電子工作部

Engadget日本版の編集長だった鷹木創は、単に誰かが作った製品を紹介するだけでなく、メディア自らが新たな製品を生み出し、育て、世の中に送り出すことができないかと考えていた<sup>7</sup>。その構想を実行に移すために相談したのがIAMASの教員、小林茂であった。小林は、多様なスキルや視点、経験を持つ人々が共に新しい製品やサービスを短期間でつくる活動の研究に取り組んでいた。鷹木は、この知見を活用し、Engadget日本版というメディアと組み合わせて発展させた形で開催できるのではないかと考えたのである。その最初の挑戦として、2013年8月17日と23日に東京都千代田区で「Engadget電子工作部」を開催した。このイベントでは30数名の参加者で編成した5つのチーム全てが、わずか1週間という短期間でプロトタイプをつくり上げ発表した。この取り組みの可能性を実感した鷹木はその後電子工作部を継続的に開催し、やがてインテル株式会社やヤマハ株式会社、株式会社バンダイナムコエンターテインメント等のスポンサーを得て開催されるところまで発展した。

電子工作部の活動においては、競技としてのハッカソンとは異なり順位付けや表彰、賞金、賞品などを設けていない。これにはいくつか理由がある。まず、短期間で製作されたプロトタイプは原石のようなもので、その段階で実際に世の中に投入された時にどのようなインパクトを持つのかを正確に予想し、評価することは難しい。また、単独の企業組織ではなく、多様な視点や価値観を持った人々が集まった一時的な組織において生まれたものの背景にある価値観もやはり多様で、一つの評価基準で順位付けをすることは難しい。さらに、競技としての開催を重視してしまうとお互いのチームは競合する関係となり、チーム間での協力関係が生まれなくなってしまう。これらの理由により、発表の機会は設けるものの評価はしないという方針を貫き、多くの人々から注目を集め3年間で延べ800名（参加申し込みベース）という規模にまで達していた。

その中からは、当初期待したようにイベントへの参加

<sup>4</sup> Engadget日本版 <http://japanese.engadget.com/>（2017年2月10日閲覧）

<sup>5</sup> 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] <http://www.iamas.ac.jp/>（2017年2月10日閲覧）

<sup>6</sup> Rosell, Bard, Shiven Kumar, and John Shepherd. "Unleashing innovation through internal hackathons." In *Innovations in Technology Conference (InnoTek)*, 2014 IEEE, pp. 1-8. IEEE, 2014.

<sup>7</sup> 大内孝子『ハッカソンの作り方』ピー・エヌ・エヌ新社（2015）pp.123-124

をきっかけとしてハードウェアスタートアップとして起業する人々が現れていた。くわえて、多様なスキルや視点、経験を持つ人々が短期間で集中して取り組むことで新しい何かに取り組むという方法論は、ハードウェア製品の開発だけでなく他の目的に対して待つようなのではないかという可能性が見えてきていた。

## INTERNET for LOCAL DAY

鷹木とともに電子工作部の活動を続けていた小林がイノベーション東北の活動を知ったのは、2015年11月22日に東京都渋谷区で開催されたシンポジウム「INTERNET for LOCAL DAY」の約2ヶ月前、イノベーション東北を率いるGoogleの松岡朝美からイベントのセッションへの登壇の可能性に関する連絡を受けた時である。松岡のチームと打合せを進める中、小林は「Geek in Local ギークが地域で起こすイノベーション」というセッションのキーノートおよびモデレーターを担当することになった。このセッションには、宮城県石巻市において若者を対象にしたソフトウェア開発やウェブデザインを学ぶ拠点「イトナブ」を運営する古山隆幸、福島県会津若松市で地域の課題を市民自らが解決するためのアプリケーション開発を行う「CODE for AIZU」を運営する藤井靖史、デジタルカーモデラーやフリスビープレイヤーとして活躍し徳島県神山町においてデジタルファブリケーションを活用した小学生向けのスクールなどに取り組む寺田天志らが登壇した。このセッションについて、イノベーション東北のウェブサイトでは次のように説明されている<sup>8</sup>。

2040年までに全国市町村の半数が消滅すると言われる中、都市の人材の流動化と地域に関わる人の多様化がより求められています。中でもテクノロジーを使いこなすギークたちが地域をハックすることで、全く新しい地域の未来が見えてくるかもしれません。

このセッションにおいては、テクノロジーを使いこなす人々としてギークを位置付けた。この言葉は多くの参加者にとって初めて耳にする言葉であり、自分たちには縁遠いセッションではないかと考えていた参加者も少な

くなかった。しかしながら、3人の登壇者による事例紹介を聞く中で興味を持ち、終了後には多くの人々がテクノロジーを使いこなすギークたちが地域をハックすることに可能性を感じていた。

## 2つの取り組みを掛け合わせる

多様なスキルや視点、経験を持つ人々が短期間で集中して取り組むことでそれまでにない新しい何かを生み出すことができるという電子工作部での経験と、テクノロジーを使いこなすギークたちが地域をハックすることで新しい可能性を見つけることができるのではないかというイノベーション東北のイベントでの議論に同時に参加していた小林は、この2つを結びつけるというアイデアを思いついた。2015年12月22日に鷹木と松岡、それぞれにこのアイデアを提示すると同時に具体的に新しい取り組みを始められる可能性があるかどうかを検討するミーティングを持ちたいという提案を行い、2016年1月7日に最初のミーティングが開催された。このミーティングでは、電子工作部とイノベーション東北、それぞれの活動に関して紹介した後、小林が提案したアイデアを検討し、どのような地域で、どのような取り組みであれば可能なのかに関してディスカッションし、具体的に開催に向けて進めていくことになった。その後も継続してミーティングを重ねる中で、松岡から開催候補地として女川町が提案され、現地側との打合せを行う中で決定し、イベントの名称を「Field Hack」とすることになった。Field Hackにおいては、電子工作部での試行錯誤で確立してきた方法論をもとにしつつ、現地でのフィールドワークを中核に取り入れて再構成した。

## 設計および準備

Field Hackの目的はエンジニアリングやデザイン、マネジメントなど、多様なスキルや視点、経験を持つ人々が短期間集中して取り組むことで、地域の資源や可能性を活かせる、あるいは地域の課題を解決できる製品やサービスのプロトタイプをつくることである。この目的に向け、Googleのイノベーション東北とEngadget日本版、情報科学芸術大学院大学という3つの組織がそれぞれの持つ知見と資源を提供して設計および準備を進め

8 イノベーション東北「INTERNET for LOCAL DAY」特集ページ [https://www.innovationtohoku.com/special/internet\\_for\\_local\\_day/index.htm](https://www.innovationtohoku.com/special/internet_for_local_day/index.htm) (2017年2月10日閲覧)

た。2013年5月に活動を開始したイノベーション東北は、東北各地を継続的に回る活動を通じて各地の状況を詳細に把握するとともに、多数のマッチング実現によって現地からの信頼を得ていた。Engadget日本版は、新しいテクノロジーに興味のある多数の読者を持つメディアとしての立場を確立するとともに、2013年8月に活動を開始した電子工作部のイベント開催を通じて運営に関するノウハウを蓄積していた。情報科学芸術大学院大学は、電子工作部も含めた多数のイベント開催を通じて得た経験と共に、イベントの中で生まれた知的財産を適切に扱うためのルールに関する研究を行っていた<sup>9</sup>。3者はそれぞれが知見を提供してイベントの設計を共同で進めるとともに、イノベーション東北は開催候補地の選定や現地協力団体との調整、フィールドワークの準備、イベント全体のオペレーションを、Engadget日本版はメディアでの参加者募集とレポートの公開を、情報科学芸術大学院大学は参加規約の調整と当日のファシリテーションをそれぞれ担当した。

Field Hackの中核は、現地で可能性や課題を短時間で学ぶことのできるフィールドワークである。フィールドワークに関して、地域のテーマとフィールドワークを設定する地域側の協力者として「にいさん・ねえさん」という役割を設定した。参加者はそれぞれの地域を初めて訪れる部外者である。部外者であるField Hack参加者が短時間で可能性や課題を学べるようにするには、地域のテーマに沿った現場を熟知しつつ関係者との信頼関係を持ち、フィールドワークを設計及び実施できる人々が必須である。くわえて、フィールドワークを踏まえて出てくるアイデアに対して忌憚のない意見を述べ、開発期間中に質問が生じた場合に気軽に質問でき、イベント期間終了後に継続可能なプロトタイプができた場合には一緒に進められるようにするため、参加者が親しみを持って継続的に関わられるような役割であることを表す呼称で設定したのである。

イベントとして運営するためには現地での協力団体も重要である。にいさん・ねえさんと共に現地側でフィールドワークを設計、実施するだけでなく、会場の手配や開催期間中の参加者に対するサポート、期間終了後に継

続を希望する参加者がいた場合のサポートなどが役割となる。主催者と協力団体の関係性としては、いずれかの組織がクライアントとなりその他の組織や個人が与えられた役割を果たすのではなく、主催者を構成する各組織、現地での協力団体とにいさん・ねえさん、参加者の全てがそれぞれの持つスキルや時間、資金といった資源を先行投資する形式で運営するようにした。これは、Field Hackに参加する全ての人々がフラットな関係で進められるようにするためである。

スケジュールとしては、第1日目にフィールドワークとその振り返りを、翌日となる第2日目にフィールドワークを元にアイデアを出すところまでを行い、オンラインおよびオフラインでコミュニケーションをとりながら連携してアイデアを発展させてプロトタイプをつくり、2週間または3週間後に開催する第3日目に現地に再び集まってプロトタイプの発表会及び体験会を開催する、という日程を設定した。これは、多くの参加者が遠方からとなることを想定し、できるだけ交通費や宿泊費の負担が少なくなるようにするためである。

## 実施

### 第1回：Field Hack ONAGAWA

女川町で2016年5月に開催した第1回には、主催者である3つの組織にくわえて「特定非営利活動法人アスヘノキボウ<sup>10</sup>」が協力団体として、8名が女川にいさん・ねえさんとして開催に協力した。アスヘノキボウは東日本大震災を機に女川町で生まれたNPO法人で、自然災害等による被災事業者の事業再建支援、新規事業者の事業立上げ支援、まちづくり計画作成支援などを事業内容とし、被災地初のトレーラーハウス宿泊村「エルファロ」の企画・立ち上げにも関わっている。女川にいさん・ねえさんとして参加したのは現地で企業やNPOで活動しつつ女川の復興に取り組む人々で、主催者及びアスヘノキボウとの議論を通じて海、食、山、教育、町という5つのテーマを設定し、それぞれ1名から3名が担当した。

参加者の呼びかけはEngadget日本版のウェブサイトとイノベーション東北のウェブサイトです。2016年3月25日から4月11日までの期間に行い、多数の応募者の中か

9 小林茂, 水野祐. 2016. “ハッカソンなど共創の場における知的財産権に関するルールの作成—参加同意書の提案と適用事例から得られた知見—.” デジタルプラクティス 7 (2): pp.128–135.

10 特定非営利活動法人アスヘノキボウ <https://www.asuenokibou.jp/> (2017年2月10日閲覧)



らフィールドワークや会場の都合などで40名弱を選考し、実際に参加申込のあった33名に対してスキルのバランスなどに配慮しながら7つのチームを編成した。参加者が決定してチームを編成した後は以下のように進めていった。まず、4月22日に東京都港区で「キックオフミーティング」を開催した。このミーティングでは、女川町とビデオ会議でつなぎながらプログラムの内容説明とチーム分けに関する発表を行い、チーム毎に海、食、山、教育、町という5つのテーマの中でどこに参加するかを決定した。また、アドバイザーとして参加するGoogle Developer Relationsチームから、プロトタイプ製作で利用できそうなプロダクトを紹介した。次に、5月7日と8日の2日間に第1日目と第2日目を開催した。第1日目は現地で女川にいさん・ねえさんと共に約3時間のフィールドワークに続けてフィールドワークの分析を行い、第2日目はアイデア出しとレビュー、その後の開発期間の計画などを行った。続けて、5月9日から28日までの3週間はプロトタイプ開発期間として各チームごとにオフライン及びオンラインでミーティングを開催しながらプロトタイプを製作した。最後に、5月29日に全ての参加者が再び女川町に集まり、それぞれのチームがプロトタイプを発表した。

例えば、海というテーマに参加した5名からなるチームは、復幸まちづくり女川合同会社の岡明彦の案内で町の全貌を見渡せる高台や港、加工施設といった現場をフィールドワークで訪れた。その際、基幹産業である水産業ではメッセージングツールを使用してバイヤーと取引しているが、個別の対応によりコミュニケーションコストがかかっていることを知り、それを解決するために「Phoya System」をつくった（図1および図2）。Phoya Systemは、魚の形状や色に一番合うように写真を撮影できるよう光の調節がスマートフォン上からでき、同時に重量も計測できる撮影ボックスを中心としたシステムで、撮影した画像はウェブサイトとメッセージングツールに自動でアップされる仕組みになっている。これにより、水産業の担当者がバイヤーからの問い合わせに個別に対応することなく、バイヤーは水揚げされた魚の情報を得ることができる。その他の食、山、教育、町という4つのテーマに取り組んだ6つのチームも同様にそれぞれのプロトタイプを発表した。以上のように、3週間という限られた期間にも関わらず5つのテーマに取り組んだ7つのチーム全てがプロトタイプを発表し、そ



図1 魚を撮影するのに適した照明を備えたPhoya Systemの撮影ブース  
© Google

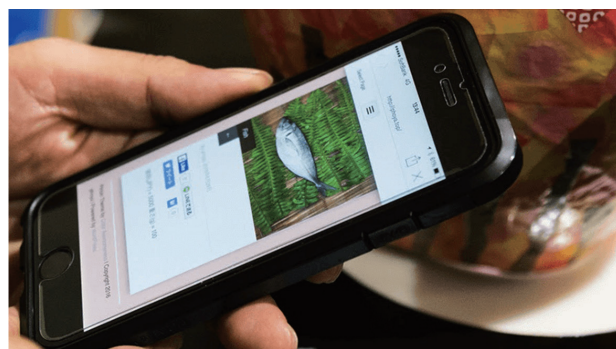


図2 Phoya Systemからメッセージングツールに送信されたメッセージの画面例  
© Google

の一部はイベント終了後も方針転換しながら開発を継続している。

#### 第1回から第2回へ

第1回の終了後に第2回に向けて準備を進めるにあたり、参加者の約7割が回答したアンケートを元に大きく3つの点に関して変更を加えた。第1に、個人でのエントリー制ではなく、チームでのエントリー制に変更した。第1回は個別にエントリーを受け付けた後で応募内容を元に主催者側で選考し、正式に応募があった参加者に対して各チームで必要となるスキルのバランスがとれるように主催者側でチームを編成した。この方法は、参加の際に個人ごとで判断できるため普段一緒に仕事をしていない人々と短期集中で取り組むことに魅力を感じる参加者に対しては適している。実際に、メディアの読者である参加者がハッカソンというイベントを楽しむことがゴールとなる電子工作部においてはこの方式を初回から一貫して採用して参加者の満足度も高く、そこで知合った人々とその後一緒にプロジェクトに取り組むとい

う事例も生まれている<sup>11</sup>。しかしながら、参加者同士の地域が離れており、オンラインでのコミュニケーションに慣れていないメンバーが多かったチームにおいては期間中のコミュニケーションが難しかったという問題があった。また、イベントはあくまで入口であり、期間中によりプロトタイプができた場合に期間終了後も開発が継続され実装されることを期待するField Hackでは、最初からチームでエントリーしてもらうことでスキルや期間中のコミュニケーションが円滑になり、期間終了後に継続するかどうかの判断も迅速に行えることを期待できる。その一方で、エントリーの際にチーム全体での判断が必要になり敷居が高くなることが懸念されたため、募集期間中に説明会を開催して参加希望者の質問に答えられるようにすると同時に、必要なメンバーが揃っていない、あるいはその場でチームを組んで参加したいと考える人々をサポートできるようにした。

第2に、フィールドワークに関しては現地から参加するにいさん・ねえさん以外に「地域コーディネーター」という役割を新たに追加した。地域コーディネーターはにいさん・ねえさんと参加者の間に立ってコミュニケーションを促進する役割を担う。にいさん・ねえさんは通常業務が非常に忙しく参加者からの質問にすぐに答えられない場合もあるし、SNSを積極的に活用していない場合もある。地域コーディネーターが間に入ることでこれらの点が円滑になることを期待した。

第3に、期間中の最終成果物であるプロトタイプを発表した翌日に、その成果物をどのように扱い、継続するか否かも含めて判断する「相談会」を設けた。第1回については、最終成果発表会以降どのように進めるかについて、基本的には参加者側にゆだねつつ、希望する参加者に対して主催者側が現地側とのマッチングを提供する機会を後日設けた。しかしながら、一般的に期間終了後は時間の経過とともに参加者の継続したいという気持ちは減衰し、関係者の日程を調整するだけでも時間がかかってしまう。そこで、参加者の気持ちが最も盛り上がる最終成果発表会を踏まえ、多くの参加者が宿泊していることを想定して翌日に相談の機会を設けることとした。

このほか、期間中にどのような活動があり、どのよう

なコミットが必要になるのかに関して明確に提示することにした。第1回に関しては、初回ということもあり募集時には詳細に提示できていなかった。このため、ハッカソンやメイカソンへの参加経験があるか否かに依存してしまう部分があり、想定していたよりも作業量が多いと感じた参加者も見受けられたためである。これらの変更を行った上で、いくつかの開催候補地の中から岩手県遠野市を最有力候補とし、7月14日から15日にかけて行った現地視察で最終的に決定し、参加者募集に向けての準備を進めていった。

## 第2回：Field Hack TONO

第2回は、イノベーション東北と情報科学芸術大学院大学が主催し、岩手県遠野市で「一般社団法人Next Commons Lab<sup>12</sup>」とEngadget日本版の協力のもと同年11月に開催した。遠野市は、岩手県東南部の内陸に位置する豪雪地帯の盆地で、交通の要所であったことから江戸時代には城下町として栄え、民俗学者である柳田国男がこの地方に伝わる逸話や伝承などを記した説話集『遠野物語』でも知られている。Next Commons Labは、異分野で活躍するクリエイターや起業家、最先端の技術と知見をもった企業と、地域の資源や人材とをつなぎ合わせることで、誰もが「つくる人」として参画するための受け皿として設立された組織である。Next Commons Labが第1回の開催地としたのが遠野市で、多数の応募の中から選考されたメンバーが起業することを目的に9月より集結することになっていたため、この開催にかけ合わせてビールの里、里山、発酵、限界集落、商店街という5つのテーマを設定し、Next Commons Labのメンバーが地域コーディネーターとして参加する体制とした。第2回は次のように進めていった。

まず、8月31日から9月26日をエントリー期間とし、チームでのエントリーを検討していて詳しい内容を聞いてみたい、あるいは新しくチームを組んで取り組みたいという人々を対象にした「説明会・交流会」を9月15日と9月21日に東京都港区で開催した。最終的に参加した5チームのうち、普段からチームとして活動していたチームは1つで、それ以外の4つは説明会・交流会をきっかけに知り合い、お互いの興味が一致した人々で組んだ

11 小林茂『Prototyping Lab 第2版—「作りながら考える」ためのArduino実践レシピ』オライリー・ジャパン（2017）pp. 30-33

12 一般社団法人Next Commons Lab <http://nextcommonslib.jp/>（2017年2月10日閲覧）





図3 米通ポストをつかったチームによる発表の様子 © Google

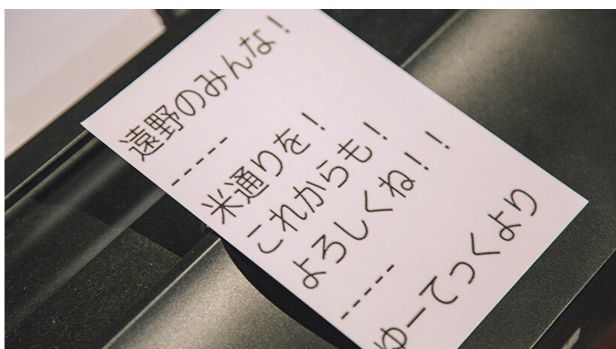


図4 メッセージツールから送信したメッセージをプリントした例 © Google

チームであった。次に、開催前日となる11月4日に遠野市で「キックオフミーティング」を開催した。キックオフミーティングでは遠野にいさんや地域コーディネーターを紹介した後、テーマごとに分かれてお互いの自己紹介や翌日のフィールドワークに向けて準備を行った。全参加者21名中15名は現地で参加し、それ以外の6名はビデオ会議で参加した。続けて、11月5日と11月6日の2日間連続で第1日目と第2日目を開催した。第1日目には、遠野にいさんと地域コーディネーターの同行のもと、現地で約3時間のフィールドワークを行い、その後フィールドワークの分析を行った。第2日目には、フィールドワークの分析をもとに数多くのアイデアをつくり、主催者側のアドバイザーや遠野にいさん、地域コーディネーターからのフィードバックを受けて、プロトタイプ開発期間の計画を立てた。その後、11月7日から11月18日までの約2週間はチーム毎にプロトタイプを開発し、11月

19日に再び遠野市に集まって各チームのプロトタイプを発表した。さらに、その翌日となる11月20日には相談会を開催し、遠野にいさんおよび地域コーディネーターも交えてプロトタイプを振り返りつつ、今後実装していくか否か、実装していく場合にはどのように進めていくのかについて議論した。

21名の参加者は7つのチームを編成して取り組んでいった。例えば、学部の3年生と4年生、合計3名から構成されるチーム「UTech」は第2回に設定したテーマの1つ「限界集落」に取り組んだ。この現場は遠野市の北東に位置する土淵町米通地区で、参加募集当時の人口は21人、平均年齢70歳という限界集落であった。過疎と高齢化という日本の村落が抱える社会課題を集約したようなこの地では、地域の未来をかけた挑戦として、自然エネルギーの活用、限界集落ツーリズム、土地の農産物を使った商品開発などをこれまでにやってきていた。限界集落を担当した遠野にいさん、遠野まごころネット顧問の多田一彦や地域コーディネーターとともに現地を訪れたUTechの3人は、米通地区には政府や大企業の研修なども含めて年間500人の来訪者があり、現地の人情味とバイタリティあふれる人々との交流で心を動かされる来訪者は多いが、デジタル製品を使えない米通の住人との間では継続的なコミュニケーションが取れず、その場の「また来るね」で関係が途絶えてしまうことが多いことを知った。そこで、3名は様々な議論を経て『『また来るね』を『また来たよ』に変えるツール『米通ポスト』』というアイデアをつくり、プロトタイプとして実装した(図3および図4)。米通ポストは、米通の住人は自分たちが書いた手紙を手軽にデジタル化して来訪者のSNSに送れ、来訪者はメッセージツールでメッセージを送信するだけで米通の住人が手軽に手紙として印刷できるというシステムである。このように継続的なコミュニケーションを手軽に実現できるだけでなく、教育用のマイコンボードとして数千円で入手できる「Raspberry Pi」や一般的で安価なウェブカメラとプリンター、ウェブサービスのAPIだけで構成されているのも特長である。米通ポストは、発表会の翌日の相談会で実際に米通地区で実演して好評だったことを受け実際に現地に設置すべく準備を進めている<sup>13</sup>。

13 Google「限界集落で楽しみながら思いを形にする 佐藤駿さん、今泉拓さん、平田悠祐さん」未来への学び [https://miraimanabi.withgoogle.com/local\\_project/interview-detail-30012.html](https://miraimanabi.withgoogle.com/local_project/interview-detail-30012.html) (2017年3月12日閲覧)

## 今後の展望

「Field Hack」は、エンジニアリングやデザイン、マネジメントなど多様なスキルや視点、経験を持つ人々が全国から集まり、フィールドワークを通じて見つけた地域の可能性や課題をもとにアイデアをつくり、短期間で集中してプロトタイプとして実装することに挑戦する取り組みである。企画から実施まで含めて1年間という期間に女川町と遠野市で合計2回開催したことにより、その可能性の片鱗が見えてきた。

まず、公的機関による補助金や助成金などの資金援助を必要とせず、自律分散的にそれぞれの地域において可能性や課題に取り組んでいくための方法論を確立できる可能性がある。第1回は約3週間、第2回は約2週間という短期間でありながら、全てのチームがアイデアをプロトタイプとして実装し、その中の一部は現地での実装に向けて継続されている。こうしたことが可能になっている背景には、インターネットを基盤とした各種ウェブサービスや安価なハードウェアのように「民主化」されたテクノロジーを用いて実装されていることがあげられる。「民主化」とは、特定の企業に囲い込まれておらず誰もが容易にアクセスでき安価で継続的に利用できるという意味である。そうしたウェブサービスやハードウェアの組み合わせで実装されていることにより、プロトタイプの発表を通じて参加者側と現地側、それぞれにとっての価値を見出すことができれば大規模な資金調達を必要とせずに動き出すことができる。こうした事例を増やし、どのように実装すればよいかを含めて公開し、そこから派生した事例が増えていくことにより、公的機関に

よる補助金や助成金などの資金援助を必要とせず、自律分散的にそれぞれの地域において可能性や課題に取り組んでいくための方法論を確立できるかもしれない。

また、地方におけるクリエイティブな人々のあり方を最小限のリスクで試すのに有効な手法となる可能性がある。参加者に対するアンケート結果より、現在は東京に住む地方出身のエンジニアやデザイナーで、今後地方においてどのような働き方が可能であるのかを探ることが動機になっている参加者が全体の中で一定の割合を占めていた。こうした人々にとって、Field Hackは地方におけるクリエイティブな人々のあり方を最小限のリスクで試することができる機会となる。イベントに参加するためには、自分の時間を確保し、交通費や宿泊費といった実費を支払い、期間中はチームとしての活動に責任を持って取り組む必要がある。この段階においても参加した期間と費用が無駄になってしまうというリスクは発生するが、実際に地方に移住して失敗することに比べれば遙かに小さく、個人の可処分所得の範囲で十分に収まるため生活に深刻な影響を与えることもない。その上で、具体的な関わり方を見出すことができた段階で移住などを検討すればよい。実際に、女川町での第1回に参加したことをきっかけに1名がNext Commons Labに応募し、遠野市にも拠点を持って活動を開始している<sup>14</sup>。

これだけをもってField Hackという取り組みを評価するというのは時期尚早であるが、この短い期間においてもこのような兆しが認められることから、第3回以降も継続して開催する中で方法論化や理論化を進めていきたい。

14 Google「プログラマが地域と新しい関わりをもつ実験 堀宏行さん」未来への学び [https://miraimanabi.withgoogle.com/local\\_project/interview-detail-30006.html](https://miraimanabi.withgoogle.com/local_project/interview-detail-30006.html) (2017年3月12日閲覧)