

# アイデアソン：情報インフラ整備で農村はどう変わるのか？

## Idea-thon: Let's Picture the Future of Agricultural Villages Together

○杉野弘明<sup>1</sup>・溝口勝<sup>1</sup>

SUGINO Hiroaki, MIZOGUCHI Masaru

### 1. はじめに

2020年5月現在、新型コロナウイルス(COVID-19)の感染拡大を防ぐ(遅らせる)ために、「社会距離(ソーシャル・ディスタンス)」の確保が求められている。また、リモートワークを行い他人と近距離で出会うことのない生活を送っている人も少なくない。こうした生活が成立している背景には、メーリングシステムやクラウド、オンライン会議システム等の情報インフラの発展が大きく貢献している。そして、この度のコロナ禍において、例えば印鑑が求められる書類等、既存のシステムでは他人との接触が必要とされていたものについては、その実行インフラの見直しが行われ始めている。

距離を繋ぐためには、インフラの整備と適切なデザインが必要である。離れた町同士を繋ぐためには交通インフラが必要となるし、離れた取水源と農地を繋ぐためには疏水整備が必要となる。また上記物理的なインフラと同様に、現代農業には情報の流れを作るインフラ整備も必要不可欠となってきた。ビッグデータやICTといったキーワードが出現した2010年以降、情報工学分野が発展すると共に、農業分野においても気象や土壌の各種データがインターネットを通じてウェブ上に集約されていく動きが見え、利用可能な情報やデータは年々増えていっている。

しかし一方で、その蓄積された情報の利活用はユーザーが位置する農山村部において必要とされるものでありながら、情報インフラの裾はそこに至るまで整備されていない。未だこの情報インフラの農山村部における“ラストマイル問題”は解消されていないのが現実である。また、データの流れは目に見えない以上、情報インフラは他の物理的インフラと比べると実体の認識が難しい。だからこそ、情報インフラが整備された先の未来

の農村がどう変わり、インフラをどう活かしていくのかについて先んじた議論を行い、情報の取得からそれらがユーザーの手元に届くところまでの、工学的なデザインが必要である。

ここで言うデザインとは、見た目の形状を装飾し綺麗にするという行為だけを指すわけではなく、この言葉の原義にある「目的をもって具体的に立案・設計すること」<sup>1)</sup>を指す。ベルガンティ(2012)<sup>2)</sup>では、デザインを行うに際して重要な過程の一つとして、ワークショップによるアイデアの生成が挙げられている。本講演では、先行する講演内容(農業農村の情報ネットワーク環境整備に関する現状と課題、および事例紹介)を受けた上で、聴衆参加型のワークショップとしてのアイデアソンを試みる。

### 2. アイデアソンとその意義

1990年代以降IT業界や工学分野を中心に、商品やサービス等、設定されたテーマについて参加者で集中的にアイデアを出し合うことにより、新たな発想を創出するワークショップの1つとして、アイデアソンが盛んになり始めた。アイデアソンでは、異なる分野や多様な専門領域の参加者が混ざり合うことが期待されており、対話を通じた刺激を生み出すことで、これまで得られなかった着想や、不確実性の高い将来に対する具体的な計画が得られる等の利点が存在する。

あえて多様な専門家が集まり、集団として議論することにはいくつかの意味が存在する。イノベーションに関する科学的分析を専門とするキース・ソーヤによると、同じ問題を異なる背景を持つメンバーが検討することにより、チーム内に葛藤状況が生み出され、それが今までにないアイデアを出すことを可能にする<sup>3)</sup>。また、本セッションにおける議論の中核は、情報インフラが整備

<sup>1</sup> 東京大学大学院農学生命科学研究科 Graduate School of Agricultural and Life Science, The University of Tokyo, キーワード：農業土木カリキュラム, IT, インターネット, 教育改善・FD

されることで農村がどう変わっていくのかについてであり、様々なパターンの未来を予想する必要がある。未来のいろいろな可能性、つまり「ほぼ確実に起こる未来」から「もっともらしい未来」そして「理論上起こり得るかもしれない未来」までのスペクトラム<sup>4)</sup>を広く視野に入れるには、人間一人の頭では限界が生じる。多くの多様な専門を持つ他人の目を借りることで、個人的なアイデアを普遍的なデザインにまで落とし込むことが可能となるはずである。

### 3. アイディアソンの進め方

今回のアイデアソンは、先掲のベルガンティ(2012)に習い、1)着想、2)共有、3)繋ぐ、4)選択、5)具現化という5つの要素によって構成される。時間が限られているため、「1)着想」については参加者の事前準備に期待する。また、先行する講演を「2)共有」とさせて頂く。本アイデアソンにおいては「3)繋ぐ」が主なフォーカスとなる。この際、参加者には2種類の「繋ぐ」を考えることが求められる：①講演で紹介される課題や事例紹介と自身の専門分野や専門知識・技術はどのように繋がるのか、そして②情報インフラ整備が行われた農村の未来と現在の農村とのギャップをどのように繋げれば良いのか。各人の専門性から生まれ出たアイデアは、異なる分野の専門知識と繋がり、現実的に考えることができる可能性は大いにあるし、その時点にてまた新しい農村の未来が見えることもあるかもしれない。

もし、自身のアイデアと他の異なる分野の知識をうまく掛け合わせることができない場合や、描かれた未来にうまく繋がらないと感じた場合には、以下の考え方を試して頂きたい。

- a. 豊富な情報を有した講演から、農業農村の情報ネットワーク環境整備に関する課題や現場が抱える課題を細かい要素に分ける。
- b. 自分の専門性や興味関心事項をさらに細かい要素に分ける。
- c. a.および b. において因数分解された要素をその近接性によって(似ているものや関連性の高いものを近くに)2次元に配置する。

- d. c. において得られた図やアイデアを他の参加者の方と共有し、空いている隙間を埋めてもらう。
- e. 参加者同士がそれぞれ持ち寄った専門性や課題の要素を組み合わせることで、新しいアイデアを創出する。

### 4. アイディアソンの後に

アイデアソンを行うにあたって、できるだけ多くのアイデアをとめどなく出し切ることが重要とされる。自身と他の参加者からそれぞれ絞り出されたアイデアが繋ぎ合わせることで、未来の農村を担う斬新な思考が生まれ、考えられる未来の幅が広がるような、本質的な議論が生まれることを期待する。また時間制限のため本アイデアソンでは割愛するベンガルディのデザインのためのワークショップにおける「4)選択」と「5)具現化」については、それぞれがアイデアソンで得られたアイデアとヒントを基に行うべき宿題になる。宿題をするなら早い方が良い。是非、企画セッションや学会終了後の懇親会をその機会として活用して頂きたい。

本企画セッションを通して、農業農村工学が有する能動的かつ問題解決的姿勢と多様な参加者の方々により出されるアイデアによって、情報インフラが整備された未来の農村の姿を照らすアイデアが多数示されることを期待する。

### 参考文献

- 1) 各務太郎: デザイン思考の先を行くもの, Cross Media Publishing (2108).
- 2) ベルガンティ, R.(佐藤典司・岩谷昌樹・八重樫文監訳, 立命館大学経営学部 DML 訳): デザイン・ドリブン・イノベーション, 同友館(2012).
- 3) ソーヤー, K. (金子宣子訳): 凡才の集団は孤高の天才に勝るー「グループジーニアス」が生み出すものすごいアイデア, ダイアモンド社 (2009).
- 4) A. Dunne & F. Raby : Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, The MIT Press(2013).

<sup>1</sup> 東京大学大学院農学生命科学研究科 Graduate School of Agricultural and Life Science, The University of Tokyo, キーワード: 農業土木カリキュラム, IT, インターネット, 教育改善・FD