



## 全国の若者からアプリ・IoTデバイスのアイデアを募る 「米百俵デジタルコンテスト2021」受賞作品を決定

小学生が選ぶグランプリは、もっと話を聞いて欲しい！を叶えるロボットに

ながおか・若者・しごと機構（新潟県・長岡市）は、2021年9月1日より全国の若者を対象に開催した「米百俵デジタルコンテスト2021」（略称：米100DC）の受賞者ならびに受賞作品を決定しました。

初開催となった昨年度に引き続き、子どもの遊び、学び、暮らしを豊かにするデジタルプロダクト（アプリ・IoTデバイス）のアイデアを募集しました。全国から83作品の応募があり、1次、2次審査を経て、長岡市内小学生の投票によるグランプリと、審査員による特別賞を決定し、2022年3月1日のオンライン表彰式にて発表しました。

グランプリは、誰かに話を聞いてもらいたいという思いを叶えてくれるトークロボットのアイデア「Ohanashi」（おはなし）を提案した、栗川 詩加さん(崇城大学)、岩永 菫さん(同)、木村 真琴さん(同)が受賞。投票した小学生からは「心のもやもやを話すことで、自分の感情の天気が晴れになるから」（4年生）「コロナ禍の中、話がありすぎない人もいるからいいと思った」（4年生）「自分の気持ちを他人に話せないときでもOhanashiなら自分の気持ちをわかってくれると思うし、辛いときもポジティブに物事を考えることができるから」（5年生）と、幅広い支持を集めました。

オンライン表彰式には、5作品の制作者と審査員が参加し行われました。グランプリ受賞者には新潟県産杉にロゴを刻印したトロフィーと副賞、記念品として「米百俵」にちなみ長岡産のお米が贈呈されました。

以下に、受賞した5作品をお知らせします。  
なお、米100DC特設サイトでは、全受賞作品の応募動画、講評など詳細を公開しています。ぜひご覧ください。



オンライン表彰式の様子

▶米100DC特設サイト <https://kome100dc.jp>

### ■審査結果

・グランプリ	「Ohanashi」	栗川 詩加(崇城大学)／岩永 菫(同)／木村 真琴(同)
・表現賞 ・技術賞	「けずログ」	友田 七海(東京理科大学)
・持続可能性賞	「おみカジ」	佐藤 峻哉(トライデントコンピュータ専門学校)／ 児玉 龍哉(同)／鈴木 文也(同)
・長岡造形大学賞	「はかーる君」	中倉 拓哉(長岡工業高等専門学校)／ 清水 日菜子(同)／藤本 清太郎(同)
・長岡市長賞	「かんかん図漢」	Masako Okumura(女子美術大学)／于瑤(同)

#### ※賞について

グランプリ：小学生が自分で使ってみたいと思う

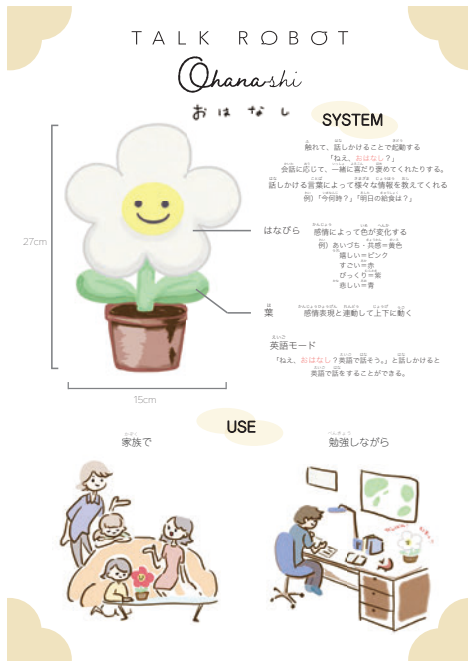
▶長岡市内の3小学校で「デザイン思考」特別授業を実施。小学生が受賞候補作の評価と投票を行い、グランプリを決定。

（長岡市立阪之上小学校4年生、長岡市立上組小学校5年生、新潟大学附属長岡小学校4～6年生 計298人）

表現賞：表現力が優れている 技術賞：技術的に優れている 持続可能性賞：長く愛されるサービスになりうる

長岡造形大学賞：高校生以下の応募者の作品で内容が優れている 長岡市長賞：地域の課題を解決しうる

## ■グランプリ作品介绍



作品名：Ohanashi

作者：栗川 詩加(崇城大学)／岩永 菫(同)／木村 真琴(同)

「Ohanashi(おはなし)」は、誰かに話を聞いてもらいたいという思いを叶えてくれるトークロボットです。話しかけた内容によって、花の色や表情が変わります。「Ohanashi」との会話に“花を咲かせる”ことで、コミュニケーション力も育てます。

### <審査講評>

過去10年間、人間の負の感情は怒り・心配・悲しみと全て増加しているといわれる。これは日本だけでなくグローバルに起きていることだ。「Ohanashi」は、そのような負の感情を一度吐き出し、ニュートラルにとらえるきっかけを与えるプロダクトだと感じる。AIを活用したサービスは多く、BERTやGPT-3に代表されるような話の内容を理解して文を作成する自然言語処理に関する研究も盛んだ。また、話し方から感情を読み取ることも同様に行われている。しかし、「Ohanashi」を評価した小学生の意見を読むと、感情を分析してアクションを起こして欲しいのではなく、ただ話を聞いてうんうんと相槌をうってくれる、やさしい話し相手を求めているようだ。子どもたちの「話を聞いてもらいたい」という強いニーズをとらえ、かわいらしいプロダクトに昇華させたアイデアが光った作品だ。

### <受賞者コメント>

制作にあたり、米100DCのWEBで公開されていた小学生アンケート「ひみつ道具のアイデア」を参考に、多くの子が抱える課題を解決するものをつくりたいと取り組みました。子どもにとって親しみやすいビジュアル、わかりやすい表現を心がけたので、小学生投票で評価されたことがとても嬉しいです！制作中は、チームとして3人の得意分野をどう生かして完成させるか、チーム活動の勉強にもなりました。大学では、デザインの視点から、地域課題を解決する表現を学んでいます。今回の経験を、来年度の卒業制作にも役立てたいです。



## ■全体講評

### 審査員：佐藤ねじ (アートディレクター/プランナー)

審査では、どこか一部分で突き抜けているアイデアに魅力を感じた。サービスとしての必要性は大事だが、作者のつくりたいという気持ち、エネルギーも重視したい。ニッチでもいいから、自分の立場だからこそ発見できる課題やアイデアを大切にしてほしい。小利口になりすぎず、失敗を恐れず、アイデアをどんどんかたちにしていくことが重要だと思う。小学生によるグランプリ投票では、子どもたちのとても新鮮なインサイト(潜在的なニーズ)を得た気がした。大人の視点とは違うアプローチで評価され、グランプリが選ばれるのは、米100DCの大きな特長だ。子どもによる子どものための作品を選ぶコンテストとして、驚きと面白さを感じる体験になった。



### 審査員：矢野昌平(長岡工業高等専門学校 電気電子システム工学科 研究推進 教授)

どの応募作品からも、ものをつくりたいという気持ちを感じられて面白かった。何をつくるかを考える際に、自分の感じる課題だけでなく、家族、友達など周りの人が困っていることから課題を探すことにも挑戦してほしい。自分の持っている技術で、周りの人の課題が解決できるかもしれない。グランプリ作品は、カウンセラーのようなロボットだと感じた。投票した小学生は4~6年生で多感な時期にあたり、複雑で不安定な気持ちのフォローが求められた結果だろう。自分自身、子どもの話を聞いてあげなければと再認識させられたし、低学年だとどういった反応になるのかにも興味を湧いた。技術的には、AIアシスタントを搭載するスピーカーやSiriなどと似ているが、子どもたちは応答(音楽の再生、疑問の検索等)を期待するより、「話を聞いてほしい」という課題の解決を求めている。AIの技術を使った新しいサービスの可能性を感じられる作品だった。



### 審査員：平野未来(株式会社シナモン 代表取締役社長CEO)

グランプリ作品は、機械に話しかけると想像できず実現性が低いのではないかと考えていたが、小学生の評価を読むと、むしろ機械に話しかけることをポジティブにとらえているコメントさえあった。時代と共に感覚が変わっているのであり、プロダクトをつくる時は自分の感覚を信じすぎない方が良いということに改めて気づかされた。今は昔に比べて圧倒的に簡単にプロトタイプをつくることができる。たくさん挑戦する中で見えてくる世界が必ずあるので、失敗をおそれずに前に進んでほしい。自分自身を振り返っても、プログラミングを覚えたばかりの10代の頃には、荒削りなものをつくってはリリースしていた。成功するサービスを作り出せる確率は低く、難しいが、ものをつくりたいという気持ちを大事に！若い人には、どんどんチャレンジして欲しい。



## 特別審査員：公立大学法人 長岡造形大学

ターゲットや利用シーン、機能をピンポイントに絞った作品が多い印象で、たくさんの楽しい提案を見ることができた。絞った分とても尖った提案になったように思う。応募から1次審査を通過すると、ブラッシュアップ期間が設けられるのが米100DCのおもしろい仕組みで、これにより2次審査の段階で大きく変化する作品がある。これは勢いで制作ではなく冷却期間を経て、アドバイスを受け改めて作品について考えることで、本当に必要な人や機能や効果などについて考えることができた結果ではないだろうか。プレゼン動画は1次審査で90秒、2次審査で2分以内という厳しい制限があり、本当に難しいと思うが、使い方や機能の説明が中心にならず、その提案で得られる魅力的な体験や、作品によってどんなシナワセな未来がもたらされるのかということが伝えられると、より魅力的な提案にできると思う。



## 特別審査員：磯田 達伸（長岡市長）

本コンテストに、全国から多数の応募があったことはうれしく思う。また、応募したみなさんが、アイデアを考え抜き、かたちにしてくださったことで、未来を担う長岡の子どもたちにワクワクする気持ちや夢、希望を与えてくださったことに感謝したい。

「おもしろい」「新しい」ことへのチャレンジが新しい価値を創造する。長岡市は、長岡で暮らしながら首都圏の企業にリモートワークで勤めることができる「NAGAOKAワーカー」をはじめ、多様な働き方を後押しする制度や、起業・創業の補助金制度など、若者がやりたいことにチャレンジできる環境を整えている。このコンテストをご縁に、長岡に興味を持ち、「長岡で何かやってみよう」と思っていたきたい。



## ■コンテスト概要

ながおか・若者・しごと機構が、「長岡版イノベーション」を推進し、人材育成と未来への投資を行う「新しい米百俵」の実現に取り組む長岡市と共催で、2020年度から開催するコンテスト。長引くコロナ禍でも、ユニークな発想を持つ若者がチャレンジできる環境、先端技術を取り入れた現代の学びの場を提供することで、若い才能を発掘し、支援することを目指す。2021年度は、新たな試みとして、市内の3小学校で「デザイン思考」を使った特別授業を実施。2回の授業（※）を通して「デザイン思考」を体験した小学生298人が、グランプリを決定するオンライン投票に参加した。

※7月にインタビューを通して小学生が欲しい「ひみつ道具のアイデア」を考える「共感」の授業、1月に「Yes And話法」を使って受賞候補作について意見を出し合う「評価」の授業を行った。

主催：ながおか・若者・しごと機構 共催：長岡市

### <募集内容>

子どもの遊び、学び、暮らしを豊かにするデジタルプロダクト（アプリまたはIoTデバイス）のアイデア

※応募者の参考となるよう、ユーザーである子どもたちが欲しい「ひみつ道具のアイデア」を長岡市内の小学生から公募し、集まった356件のアイデアと、「デザイン思考」特別授業に参加した小学生のアイデア340件をWEBで公開。

### <応募者>

創造性を持ち、デジタル領域に関心のある若者

（平成9(1997)年4月2日～平成21(2009)年4月1日生まれの個人またはグループ）

### <コンテストの経過>

- ・7月 長岡市内の3小学校で、第1回「デザイン思考」特別授業を実施  
（長岡市立阪之上小学校4年生、長岡市立上組小学校5年生、新潟大学附属長岡小学校4～6年生 計約300人）
- ・9月1日～11月1日 作品募集(全国から83作品の応募)
- ・11月 審査員の1次審査により受賞候補作を選定
- ・12月6日～1月5日 審査員の講評等により、制作者が作品をブラッシュアップ
- ・1月～2月 第2回「デザイン思考」特別授業を行い、小学生による受賞候補作の評価と投票でグランプリを決定  
審査員・特別審査員の2次審査により特別賞を決定

## ■ながおか・若者・しごと機構について

新潟県「長岡市まち・ひと・しごと創生総合戦略」の推進役として、長岡市内の4大学1高専15専門学校、金融、産業、行政の29機関で設立された組織です。「若者のアイデアを実現」「若者同士の交流創出」「若者が学ぶ・働く魅力創出」を主な役割としています。

<https://n-wakamonokikou.net/>

問い合わせ：米百俵デジタルコンテスト事務局（ながおか・若者・しごと機構） 新潟県長岡市大手通2-2-6 ながおか市民センター1階  
TEL: 0258-86-6008 [contact@kome100dc.jp](mailto:contact@kome100dc.jp)