

# 美しい浜アイデアソン

## イベント概要

ICTを活用した美しい浜の維持を目的とした、「海洋ゴミ収集の省力化」、「収集したごみの処理、再資源化」、「ごみ問題の周知」をテーマにICTテクノロジーを活用した新たなサービスや課題を解決を目指しアイデアソン開催

## 開催日時

令和3年7月24日（海の日） 10時～16時

## 開催場所

オンライン開催 & 美浜町役場

## 参加人数

24名



## タイムテーブル

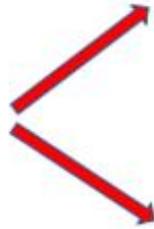
- 10:00～10:30 開催の挨拶、オリエンテーション、アイスブレイク
- 10:30～11:10 美浜町の海岸における海洋ごみ問題について
- 11:10～12:10 ゴミ処理の作業流れと課題を整理する
- 12:10～13:00 昼休憩(50分)
- 13:00～14:00 テクノロジーによる課題解決方法(アイデア)を検討
- 14:00～15:00 発表準備(Googleスライドに発表内容を記載)
- 15:00～15:30 アイデア発表(1チーム辺り発表6分)
- 15:40～15:55 審査結果発表、コメント
- 15:55～16:00 閉会の挨拶

# 成果発表

## Aチーム：「若狭湾ビーチアート」プロジェクト



①みんなでゴミを回収



アート部門



②アート好きな人は『ゴミアート』に挑戦！

スポーツ部門



③運動好きな人は『GPSアート』に挑戦！

## Bチーム：G-スポーツ推進協議会



### 着目した課題

- ・ボランティアに依存しているが人手不足
- ・ゴミの処理費用のコストが高く持続性に欠けると考えられる（ビジネス化の必要）

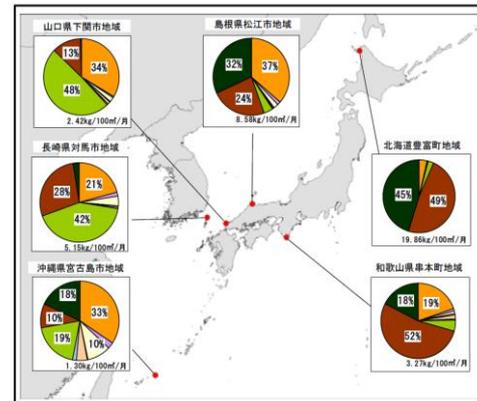
### サービス概要

ゴミを分別するとポイントがたまり、そのポイントを企業との商品と交換することや観光地での優遇を受けることができる

- ・ゴミ拾いをトレジャーハンティングというスポーツ化することにより人手不足を解消する
- ・漂着ごみのデータをリアルタイムに収集し、データベース化して現状把握を行う

### G-sportsの提供価値

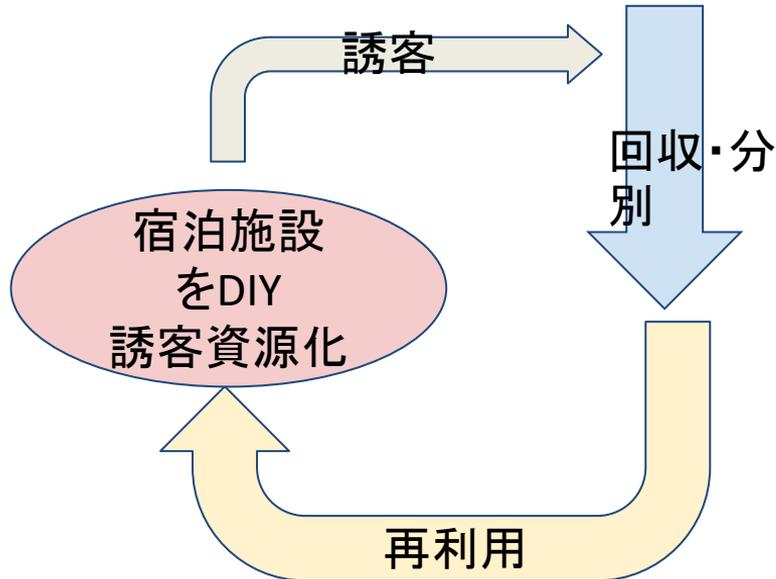
- ・作業者にとってゴミ分別は手間だったのが楽しみになる。参加者の頑張りを可視化。
- ・漂流ゴミの位置や量の共有化。データの共通利用
- ・観光業界や企業との連携による経済活性化。関係人口増加への寄与。
- ・他自治体との連携したゴミ対策が可能となる



## Cチーム：持続可能な循環する仕組みを作る



漂着し続ける海ごみ



継続してゴミの分別回収をしてもらえるような企画を実施



- ・集めたゴミやゴミを拾った場所に応じてポイントがもらえる
- ・参加賞の発行



奉仕作業だったゴミ拾いや分別の作業にゲーム的な楽しみを付与する！

地元企業との共同でゴミを加工する施設



集めて分別してもらったペットボトルを加工して家を作る



作った家を活用して経済を回し、合わせて外部に情報発信をする

## Dチーム：SDGs～ゴミ拾いのeSports化～

ドローンを使ったUFOキャッチャーゲーム

- ・ アプリを使用した遠隔ドローン操作をベースとしたゲームイベントの開催方法として、現地参加 or アプリによる県外からの遠隔操作が考えられる。イベントの様子を動画中継し、情報を発信する。

(e-sportsに似た視点)

※ドローン・・・飛行型、ラジコン型、水中型

ゴミの数量をポイントとして競争型とするゲームなど



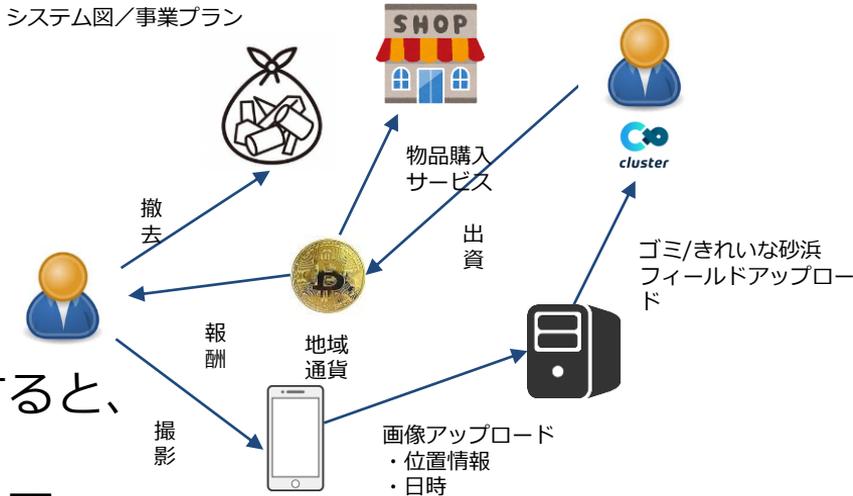
## Eチーム：水晶浜美観サポーターズ

### サービス・活用のイメージ



水晶浜のゴミの写真を撮影してアップロードすると、clusterの水晶浜にゴミが再現される  
現実世界で水晶浜のゴミを掃除することによってclusterの水晶浜がきれいになっていく

システム図/事業プラン



優勝

チームB G-sports

美浜町長賞

チームA 『若狭湾ビーチアート』プロジェクト