

福井県主催 福井県知事杯ハッカソン 2024 レポート



1 福井県が主催するハッカソンの歴史

福井県（以下、「県」）は、令和3（2021年）年度から内閣府の地方創生交付金を活用し「地域課題解決のためのアイデアソン・ハッカソン事業」に取り組み始めました。その後も継続して毎年本事業を2回ずつ開催しており、本年で4年目になります。

本事業は、県のシビックテックの一手法として位置づけ開催しており、「アイデアソン」を「対話を通じて、地域課題解決のための新たなアイデアを創出するイベント」、「ハッカソン」を「アイデアソンで生まれたアイデアをプログラムなどで開発するイベント」とそれぞれ定義しています。また、共催自治体においてワークショップを開催し、地域課題を解決する新たなアイデアの検討に地域住民を巻き込みながら進めていることが大きな特徴です。

この取り組みは、一般財団法人自治研修協会の「地域社会における連携・協働に関する研究会報告書」に取り上げられたり、総務省が公開している地域社会DXナビの事例紹介・参考事例集に掲載されたりしています。

2 令和6（2024年）年度の特徴 ～啓蒙から実践へ～

県は、本事業を3年間継続して実施し、アイデアソン・ハッカソンを延6回開催した実績により、シビックテック活動は一定程度認知されてきたと判断し、次の段階に進めることにしました。

今回は、シビックテックの醍醐味である「共助」を体験していただく事を目標とし、課題提供自治体と参加者の関わりをより深くするために、課題提供自治体が課題の説明に終わる事なくアイデア検討やプロダクト開発にも参加して、共に課題解決を図ることにより官民連携の色合いを強めることや、完成させたプロダクトを社会実することを目指します。シビックテックの「啓蒙」から「実践」へのステップアップです。

そこで、これまで2日間で行っていた日程をアップデートし、開発期間を約1ヶ月設けて、課題提供自治体も参加者の一員として交流を深めていただくことや、プロダクトを完成させていただけのようにしました。

併せて、初心者への配慮として、事前にITブートキャンプを開催しシビックテック入門やアプリ制作のコツを学べるようにしたり、初心者でも容易にプログラミングができる環境を用意したり、開発を手助けできるエンジニアを開発期間中に配置したりしました。運営では、メンターとファシリテータに、デジタル庁オープンデータ伝道師、総務省地域情報化アドバイザーなどを務めるシビックテックの実践者を配置しました。

また、モチベーションが向上するよう、シビックテック活動や公共政策に造詣が深い方をコメンテーターとして招聘したり、取組み初の知事杯としたり、副賞を賞金にしたりとイベントを盛り上げる仕掛けを施しました。

3 コメンテーター、審査員と評価基準

技術視点評価に対するコメンテーターは、一般社団法人リンクデータ 代表理事、インフォ・ラウンジ株式会社取締役、デジタル庁 オープンデータ伝道師、総務省地域情報化アドバイザーなどを務めておられる下山紗代子氏に就任していただきました。評価の観点は、「まず動作すること。次にどのように動かしたかったか。」です。

公共視点に対するコメンテーターは、(独)情報処理推進機構参与、デジタル庁、総務省地域情報化アドバイザーなどを務めておられる平本健二氏に就任していただきました。評価の観点は、「課題をどのように解決に導くのか。プロダクトの貢献度。」です。

ハッカソンに造詣が深い方にコメンテーターとして来ていただくのは初めての試みです。

審査員は、県のDX推進監が審査委員長となると共に、課題提供頂いた敦賀市と鯖江市に務めていただきました。

評価の項目は次の4点としました。

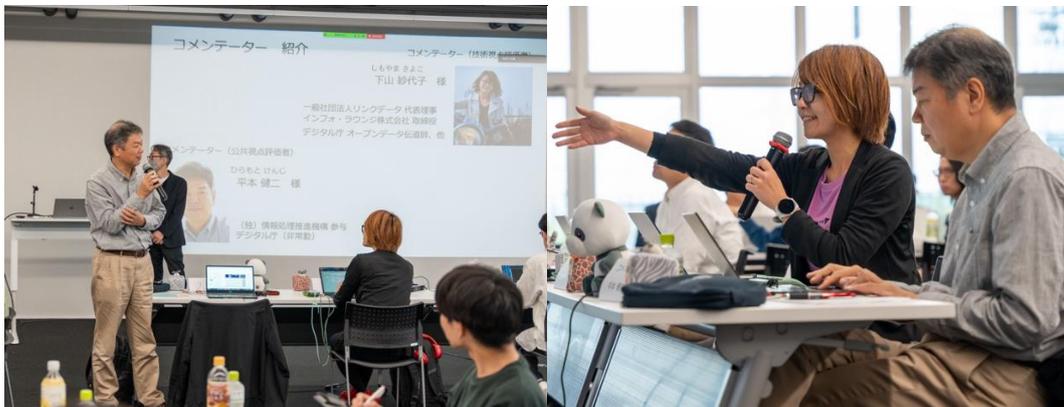
1点目は、課題解決への寄与度「課題着眼・発想(的確性)課題を的確に捉えているか。活用可能性(完成度)即時に実装が可能か。」です。

2点目は、水平展開の可能性「類似課題への活用可能度合い。」です。

3点目は、UIデザイン/ユーザーフレンドリー「レイアウト、配色、アイコン等の画面デザイン。画面遷移、手順、ボタン配置等の操作性。」です。

4点目は、クリエイティビティ「アイデアの斬新性や面白さ。技術の高度さ。」です。

評価の項目は、審査員、コメンテーター各々に採点していただくと共に、評価視点を考慮して重みづけを行いました。



4 日程

日程は、今年の特徴を盛り込むために次のとおりとしました。

自治体による課題プレゼンテーションや自治体との交流を目的とした、Day1を9月28日に開催しました。

地域課題解決成果の発表と審査・表彰を目的とした、Day2を11月2日に開催しました。

Day1とDay2の間、約1ヶ月間を開発期間として設けました。この期間は、運営事務局のエンジニアと課題提供自治体がしっかり伴走しました。

5 参加者とチームング

今回の参加者は27人となり、6チームを作りました。その内1チーム（6人）は都合によりITブートキャンプのみの参加となりました。

6 ITブートキャンプ ～ワクワクと感動の体験～

ハッカソン開始前に初心者対象講座としてITブートキャンプを催しました。

参加者のうち約6割の方がITブートキャンプを体験し、初心者対象ですが経験者と思われる方々の参加もありました。

事務局のエンジニアが、jig.jp 創業者謹製の国内で最も廉価で小さなプログラミング専用のこどもパソコン「IchigoJam」と、簡単に使える開発環境「ES-Jam」を使ってワクワクと感動の体験へ。

約3時間でしたが、コンピューターの仕組みやプログラミングの基礎から始め徐々にレベルアップ。Webプログラミングの習得にとどまらず、AIの手助けを借りたアプリ作りまで体験しました。作ったアプリは発表し参加者全員に試してもらいワクワクと感動の体験は終了。

みなさんプログラミングは簡単で楽しいことを体験できた様子で大変好評でした。



7 Day1

Day1は、地域課題のプレゼンテーション、自治体との交流、そして解決手段のアイデア出しです。最後に、各チームにアイデアを発表していただきました。



8 地域課題 ～現在と未来～

課題は、課題応募に応じていただいた2つの自治体のテーマを設定しました。

市内に推定1200戸ある空き家を活用すべく、空き家情報バンクへの登録を増やしたい敦賀市さんと、市民の声を政策に反映させるプラットフォームを作りたい鯖江市さんです。

敦賀市さんからは、ほとんどの自治体が抱える切実な課題を提供していただき、鯖江市さんからは、すこし先をいく飛び抜けた課題を提供していただきました。両自治体とも多くの時間を費やし作成した資料を提示しての熱いプレゼンを展開していただきました。



9 解決手段のアイデア出し

地域課題説明後すぐに、チームに分かれて約2時間の地域課題に対する解決手段のアイデア出しを開始しました。

作業は、従来からのやり方である付箋をつかったり、白板を使ったり、各々使い慣れた道具を駆使しました。オフラインとオンライン混合参加のチームはMiroを使いコミュニケーションも行いました。

発表では提供自治体から歓喜のコメントがでるくらい独創的な視点からのアイデアが披露されました。Day2までの1ヶ月間の開発期間は、課題提供自治体と運営事務局のエンジニアがしっかりと伴走します。どのような仕掛けを伴ったプロダクトが仕上がってくるのか大変楽しみな発表でした。



Day2 は、地域課題解決成果の発表と審査・表彰です。

発表は、プレゼン 10 分、講評 10 分と時間配分を決めていましたが、全チームが秀逸かつ個性的だったので、コメンテータや審査員からの質問や講評が尽きず 10 分では足りないくらいでした。



11 発表と講評 ～個性と成長～

チーム 1：チーム赤坂



敦賀が繋がるまちオセロ！位置情報付き写真を投稿したものがシロ、空き家情報がクロとしてマップ場に表示される様子がまるでオセロ！？

発表では全員がメガネと被り物を身につけて発表。ハッカソンを誰よりも楽しんでいたチーム！

福井と東京に在住で遠隔住まいでの混成チームとなり、東京都主催オープンデータハッカソンの最優秀賞チームメンバーも在籍するチームでした。

◎コメンテーター・審査員コメント

・平本コメンテーター

すごくハッカソンを楽しんでいるところが良いなと思いました。チーム全体でメガネをしたりして。

空き家の呼び方を変えてまちの家という形にしてアイデアをもっと創出しようという切り替え方がすごく上手いなと思ったし、素晴らしいなと思いました。

それと黒を白に変えるゲーム的にやっていくこと。やはり投稿サイトってゲーム的な要素がないとつまらなくてやってくれないことが結構あって、今までも持続するのはや

はり楽しいサイトなので、ぜひこういう発想でやってもらえると嬉しいです。

最後の人の目でチェックというところは結構大変だと思うので、我々はいつも通報ボタンにしています。そういうような工夫も組み合わせていくと良いと思いました。

最後にLINEとかインスタに展開していくということで非常に展開の仕方も含めて素晴らしい発表だったと思います。

- ・下山コメンテーター

本当に楽しまれている様子が良かったと思います。

ポイントとしてはノーコードツールを使ってできるだけこの展開の可能性を考えられたということです。プロトタイプとして一番早く立ち上げられてイメージが作れるようなもので進めたことです。1ヶ月でこれだけ連携させる仕組みも作られていて、おそらくスプレッドシートを使われているのもタブローパブリックの方に自動で反映できるようにするためだと思います。よく検討されていると思います。

- ・敦賀市

空き家に対する視点が狭くなっているところですが、やはり空き家対策と言いながらまちをどうやって作っていくかということから考えていかなといけないということを改めて思ったところ。本当に敦賀のまちをどうやって作っていくかということ忘れてはいけないことを改めて感じました。

チーム2：コモリーズ



がらがらハウチェッカー？ ~あなたの空き家は何ポイント？~
コンビニが近くにあるか？公園が近くにあるか？など、独自のポイントで空き家进行评估して、自分にぴったりの空き家を探せるサービスを提案。

行政ではしづらい価値の見える化は、オープンデータと官民連携で実現可能！共助の良さを感じさせてくれました。

エンジニアを生業とする方と公務員を生業にする方の混成チームで、Code for FUKUIメンバーで衆議院議員でもあるメンバーが発表する異色チームです。ハッカソンにガチ参加した全国初の国会議員かも？

◎コメンテーター・審査員コメント

- ・平本コメンテーター

行政サービスでは、価値の見える化をしないと評価してもらえないので、価値に着目し数値化するのが良いと思った。個人によって価値観が違うので、人物像を設定して評価が組み合わせられるととっても良いのでは。

市の通知にお知らせを織り込む案で、持続性を考える工夫・アイデアが素晴らしいと思った。

・下山コメンテーター

市が何に一番困っていて、どうすれば担当者が働きやすくなるか、課題の整理を丁寧に行っている。

アンケートを丁寧に読み込んで、ピンポイントで課題解決方法を考えているのが素晴らしいと思った。

・敦賀市

行政が個人資産を評価するのは難しい。ポイントをつけるなんてなかった視点。

どうやっていくか考えると中々できない、反面、ここまでやらないと解決できないということが改めて思え、行政にはなかった発想を聞いて勉強になった。

チーム4：山本工務店



市内さまざまな取り組みを見て「応援ボタン」を押す、シンプルなプラットフォーム。

プロダクト開発の経験なしの状態から初めてプロトタイプ実装まで到達！事務局が用意したエンジニアの支援を受け GitHub から JavaScript まで習得した努力は驚異（脅威）！

今回エンジニアが伴走する体制を作ったことが功を奏した形になったことは嬉しいし、ここまでできるとは想定外の出来事でした。

◎コメンテーター・審査員コメント

・平本コメンテーター

自分はデザイン好きだった。シンプルだしユーザビリティ的にも良いと思いました。

応援ボタンでやるのはすごく良い。書いてもらおうとするとハードルが高くて、いざ書こうとすると書けないことが結構あったりする。

全体的にすごく良くできていて、ChatGPT でプログラムを作ったのは良いと思いまし

た。ぜひ、これからも頑張ってくださいと思います。

・下山コメンテーター

ここまで相当な時間を使って、いろいろ勉強したりされたのだらうなと思いました。画面デザインはすごく見やすいし、画像メインにされたのがすごく良かったと思います。

今回のコンセプトは、特にNPOなど活動される方の活動がよく見えるようにして、応援できるようにするところなので、その機能がとてちゃんと分かるように作っていただいている、すごく良いなと思いました。

デザインセオリーはあっても正解があるわけではないので、自身のコンセプトや、こうしたいと言う思いを大事にさせていただくことが一番だと思います。

すごく良いなと思ったのが、発表の最後ところで何かを作るのは楽しいというコメントで、この子を何かの形で完成させたいと仰っていて、1ヶ月かけて作られた作品に対してちゃんと愛着を持ってこれから発展させていきたいという気持ちを持っていただけることが、技術を使って課題解決するときの大事なポイントかなと思います。この先、もっと色々なテクノロジーやデザインの知識を持った方とチームを組んでやっていける機会が沢山あると思うので、ぜひ今回の体験をもとに進んでください。

これからも本当応援したいなと思っております。今日はいい発表ありがとうございました。

・福井県

皆さん仰って頂いているとおり、すごく画面が素敵だと思っていまして、鯖江というのも最初にすごく分かりますし、その後の操作感もすごく分かりやすいと思いました。

もう一つは、やはり課題の捉え方と進め方のところで、市民団体の方の活動を結構捉えられているところが素敵だなと思っていました。どうしても行政側だと自分たちのことが中心になりがちなところもあると思いますが、そうではなく市民団体の方々も含めて、3者みんながウインウインになるように考えて作られているところが非常に素晴らしいアイデアだと思いました。

先コメントにもありましたが、最後に作るのがすごく楽しくなってきたというところは本当に嬉しいなと思います。非常に良い取り組みだと思いますので改良して実装していただければ有難いと思います。

チーム5：みんなの∞（メガネ）



手を挙げるくらいの手軽さで、様々なまちの課題に意思表示するプラットフォーム「レップンダ」。ナッジの活用、毎日4つの質問に答えるだけの手軽さが素敵！

LINEで友達登録するだけで始められ、回答内容はオープンデータとしてダウンロードもできて良い！先行事例の調査レポートと差別化もスゴイ！

ハッカソン初参加の個人参加者で構成されたチームだったのが驚き。

◎コメンテーター・審査員コメント

・平本コメンテーター

デザインが良く、パワポも綺麗で良かった。

ポイントというかシールを集めるのは、インセンティブが重要なので良いと思った。

提案した結果どうなったかをフィードバックできる仕組みを取り入れると、もう少し盛り上がる気がした。

・下山コメンテーター

プロトタイプだが、プロダクトの価値を説明するのに必要な機能がしっかり網羅されていて、ちゃんと動くようになっているのが素晴らしい。

ハッカソンに手慣れた方々かなと思ったところ、個人参加者のチームとのことで素晴らしいチームワークだと思った。

データをダウンロードできるのみならず、回答データも直ぐに見られてダウンロードまで出来るようになっていて、お互いに意見を見ることが出来るのは、行政にとって透明性が確保でき、鯖江市さんにマッチしていて、この点が素晴らしいと思った。

・鯖江市

手軽で身近に楽しくといったキーワードが重要だと思った。

自分の意見が可視化され、行政に反映させられていく、そういった一つ一つが繋がって市政に参加できるといった仕組みが良いなと思った。

市民活動の見える化の点で良い案だと思った。

チーム5：ねこの夢



書込みされたコメントをベクトル化して次元圧縮、クラスタリングし、ベルヌーイ分布を使ってマッピング。抽出された代表意見を見て客観的な判断を目指す「ことひろ」。

Remix、Go、Python、CloudFlare R2、PostgreSQL、Koyeb、OpenAI によって構成されたシステム。

台湾の vTaiwan を参考に作られているとか。海外まで目を向ける見識の広さは圧巻！企業のエンジニアチームですがデジタル技術に傾倒しすぎていないのもポイント高い。

◎コメンテーター・審査員コメント

・平本コメンテーター

意見をグルーピングして AI で立ち位置を決めるとするのは、初めて見たがメチャクチャ面白いと思った。

これまで賛成派と反対派が議論するという対立軸しかなかった。でも、対立軸があると意見が深まるので、新しい対立軸を作りたいと思っていたら、こういうのができてきたのはすごく面白いし画期的だと思った。

・下山コメンテーター

非常な高度な技術を短期間で実装されていた。

発表もロジカルに提案されていて、根拠をしっかり説明されているのが素晴らしいと思った。この場でどうすれば実用的になるか、議論できるまで作り込まれているのが素晴らしい。

・鯖江市

賛成・反対・どちらでもないといった一目でわかるデータが取れるとのことで、市民の生の声が可視化できる点で良いと思った

◎審査員長 総評

どのチームもすでに実装できる形で作られていて素晴らしいと思った。

課題をきちんと捉え、それに対してどうやったら対処できるかをきちんと考えられていて、どの意見も直ぐにでも使えるものだと思った。

これから福井のまちが良くなっていくと感じました。

12 審査と表彰

審査の協議時間は当初関係者からも長すぎるのではと言われたほど十分な時間をとりましたが、審査が白熱して時間を過ぎても決まらず、表彰式が遅れるハプニングが発生。参加者が揃っているのに始められないのでファシリテータも焦りました。

よく講評の枕詞に粒揃いで決めかねました風の言葉が発せられますが、プロダクトの出来が良いのは無論ですが、解決方法のアイデアが面白すぎて、かつ個性がありすぎて、単に点数だけでは決められない。そのようなカオスな状況でした。

・コメンテーター（技術視点）賞 チーム4：みんなの∞（メガネ）

・講評

みなさん素晴らしい技術をほんと1か月間だけで結集して頂いており、迷ったところですが、一つの観点として技術の活用の仕方、特に技術を使って社会を変えよう、社会課題を解決していこうとするときに重要だと思う視点は、技術は、ハードルを下げっていくものや、人を助けるものであって欲しいと考えている。

その観点で、チームみんなのメガネさんは非常に分かりやすく、みなさんが使っているLineを活用しながらどなたでも簡単に参加できる、市民参加を促せるような仕組みを提案されている。特に、そういうものを使うと、よりオンライン操作が苦手な方のハードルを下げ、より多くの方々にアプローチできる可能性をすごく感じた。技術がハードルを下げっていく側面で、非常に良い提案をいただいたと思う。

もう一つは、実装の技術として、もちろん高度な技術を使っていくことが非常に重要ですが、1月間という短い期間で実装できる機能は厳選されてきます。

その中で、何が必要か厳選されて、その価値をしっかりと伝えられるようなものを短いプレゼンでまとめていただいた。ミニマム・バリュー・プロダクトといったところを非常に心得られているチームだと思いました。

こういったところを含め、テクニカルな点で非常に素晴らしいと思いこの賞を贈りました。

個人参加で偶然組まれたチームだと思うが、この地域にこういった技術者の方々やプレゼンテータの方々など、チームとして機能していて、福井県でシビックテックの活動としても根付いていただけたら心強いと思った。これからの活動に期待します。

・コメンテーター（公共視点）賞 チーム1：チーム赤坂

・講評

やはり視点を切り替えたところがすごく良かった。

2点ポイントがある。

1点目は、視点の切り替えで、空き家というネガティブな側面はどう扱ったら良いか悩んでしまうところを、ポジティブにまず空き家ではなくまちの家と呼びましょうというところから始まって、空き家の周りに良い意見をどんどん集めることによって魅力を引き出していくという形にしたこと。

公共はネガティブな話が多いが、そこをできるだけポジティブに切り替えて考えることによって、新たなアイデアを生み出そうというのは素晴らしいと思うし、まさにハッカソンで出てきて欲しいアイデアだと思っている。そういうところが非常に良かった。

もう一つは、技術的な観点でもあるが、Tableauのような無料のサービスを使って、上手い形で見せるというところが非常に良かった。

やはり見せるということは重要な訳で、可視化するというところをすごく手軽に作り見せることで、みなさんに納得してもらって投資を呼び込むということにも繋がっていくので、そういった工夫という点からも素晴らしいアイデアだと思った。

今後もこのような活動を続けていくことを期待しています。

・最優秀賞 チーム6：ねこの夢

・講評

意見がなかなか集まらないという課題に対し、きちんと自分が投稿したものがどういうものなのか分かるよう可視化するというレポート機能をきちんと実装されていた。

それも生成AIを活用してうまく自動化されていたり、非常に意見が集まるような仕組みがきちんと作られている所が評価に値している。

自分の意見がどこに反映されているのかわからないと意見が集まらないといった課題をきちんと捉え、解決に導いている素晴らしい提案だったと思います。





13 参加者インタビュー

- チーム 1: チーム赤坂

自分たちが楽しいものを作ろう、その過程を楽しもうということを意識してやっていて、楽しんで作ったという点では一番じゃないかと自負しています。楽しかったです。

- チーム 2: コモリーズ

リアルに使っていけるものを行政と一緒に開発できたのが良かったと思う。

こういったイベント自体があることがすごく大事だと思う。

- チーム 4: 山本工務店

副賞貰うつもりでいたのでちょっと残念でしたが、自分は技術者ではない中でこういうハッカソンへの参加やプログラミング技術習得の経験ができたのは有難かった。時間は結構掛かったが価値はあったかなと思っている。これから何か作って行けたらいいなと思っています。

- チーム 5: みんなの∞ (めがね)

個人で参加した人が集まって初めましてから始まったチームだったが、行政のみなさんの熱意があるところを課題発表の時点で聞いて、みなさんの思いやこういったアプローチで解決していきたいとあり、自分の意見を妥協することなく出していただいた方ばかりで、結構何回も喧嘩したり、毎週一回ミーティングはいつも 24 時を超えたり、結構色々あったりした。それがあったからこそ細部まで詰められたと思う。

初めて参加させていただいたが、すごく良い経験をさせていただいた。こうやって福井のシビックテックが育っていくのかなって垣間見た瞬間でした。

- チーム 6: ねこの夢

会社の同僚での参加で、初参加が二人いました。

結構重い用件で、合宿もしながら開発しました。みんなで作れて良かったと思います。これから社会実装を頑張っていきます。



14 主催者挨拶

本当に良いハッカソンだったと思います。

ハッカソンはこれで4年目になりますが、今回初めて1ヶ月間という長期間でやるということで、実装を目指すということで、本当にレベルの高いものを見せていただき、すごく感動しましたし、すごく面白かったです。

令和3年からDX推進の取り組みをやって来ていますが、その中で県民の皆さんにいかに参加してもらうかということで、アイデアボックスとかやってみたりしましたが、行政が考えたものはあまり使われないことがありまして、それに比べ今回はすごいなと、本当に使ってくれそうと思い感動しました。

一番感動したのは一番初めに発表して頂いた鯖江市の職員の方で、全然知らないところからあそこまでやった。自分の作ったものを完成したい。自分の作ったものをこの子と呼ぶ。そこに一番感動しました。

今回、本当に面白かったです。今までも面白かったですが、レベルが格段に違いました。これで自分の役割は終わったと思うくらいでした。



15 実装へのあゆみ

鯖江市は、3つ発表すべてを気に入っていただけた様子で、12月初旬に開催する市民会議でハッカソンの取り組みを報告して、実装を模索していただけることになりました。そして3チームとも勿論その会議に参加します。どのような取り組みになっていくのか大いに注目です。

自治体とシビックテックの共創の未来が見えそうで大変楽しみです。主催者と運営事務局は全力でサポートしていきたいと思います。

16 終わりに ～競争と共創～

取り組みを始めた時は、1ヶ月以上も開発期間を設けるとは難易度を高くしすぎてしまったのではないかと思うこともありましたが、その考えはある意味傲慢な思いだったとも思われるくらい杞憂に過ぎませんでした。参加者の皆さんは有意義な時を過ごされた様子で、文頭の写真から感じ取っていただけるように、皆さん大変楽しんでいる笑顔が印象的です。

シビックテックの原点は、オードリータン氏が3つのF (Fast, Far, Fun) と言っておられます。まさに楽しいことが大切であることが体現できる取り組みだったと思います。

今回、取り組んでみて、改めてシビックテックはエンジニアだけのものではないことや、経験者のみならず初心者でも十分に課題解決できる事を認識させられた取り組みでした。

今回の取り組みでは、共創の世界観を体現するため、自治体とシビックテックとのコミュニケーションを大切にしました。Day1では自治体職員による課題説明や参加チームとの懇談、また、Day2までの開発期間の1ヶ月間は、随時、質問対応や試作品へのテスト等に協力いただきました。

参加者の皆さんと主催者側の皆さんが官民共創の本質「ともに考え、ともにつくる」世界観を体感できたのであれば目的が果たされたと思います。

多様な人が集まり役割分担しながら課題を解決していくなんで世界観はこれからますます楽しい世の中にしてくれそうです。これまでの「地域課題解決のためのアイデアソン・ハッカソン事業」がどのくらい功を奏しているのかは定かではありませんが、福井にそのような土壌ができつつある事を嬉しく思いワクワクしてきます。コメンテーターの下山さんから最後に「鯖江を中心にどんどん人が育っている様子を間近で見ることができて、今回参加できてとても良かったです。」と言われた言葉が今回の取り組みを総括しているように思えます。(了)

