

プロジェクトタイトル	Web3×地域課題解決プロジェクト ～ウェルビーイングの新たなかたちの探求～
プロジェクト代表者	藤原 健祐

1. プロジェクトの目的・概要

Web3は本邦が進める「分散型のデジタル社会の実現」に有用であり、近年では国内の地域活性化への活用が進みつつある。Web3が普及すれば、例えばこれまでは無価値だったものにトークンによる価値づけを行うことで、市民が地域課題に参加する為のインセンティブ設計が可能になる等、今あるサービスが大きく変わる可能性がある。一方で、Web3活用においては技術的な参入ハードルが高いことが課題として挙げられる。

本プロジェクトでは、当該分野に専門的な知見を持つ連携者を招聘し、ハンズオン形式で参加者（市民）が学ぶことができる講義・ワークショップを開催する。北海道や小樽市における「ウェルビーイング」という身近なテーマを設定することで、技術的に先進的な分野においても参加者の当事者性を促し、地域課題解決のアイデア創出および社会実装を目指す。講義・ワークショップについては、講義内容は国内外のケーススタディを中心とし、既に先行している Web3 コミュニティと連携したワークショップも行い、理論と実践の両輪でアプローチする。これらを全 3 回の講義・ワークショップ（各 2 時間）として開催する。

2. 具体的な取組内容

申込者は 14 名であった（年齢の中央値 22 歳、大学生 8 名（小樽商大、北見工大、他）、社会人 6 名）。以下の通り講義・ワークショップを実施した。

■1 回目：2024 年 9 月 5 日（木）18:15-20:15 実施

＜講義＞Web3 が創出する新たな社会・経済的価値 ～ブロックチェーンゲームと NFT プロジェクトを例に～

＜ワークショップ＞Web3 に参加するためのウォレット作成、NFT の取得、Discord デジタルコミュニティへの参加体験

■2 回目：2024 年 10 月 10 日（木）18:15-20:15 実施

＜講義＞国内外における Web3 プロジェクトのケーススタディ ～公共と連携した地方創生から、大企業・VC から資金調達を達成したスタートアップまで～

＜ワークショップ＞Web3 の特徴である①非中央集権化、②透明性、③自己管理、④自律性/トークノミクスを全て活用した仮想「ウェルビーイング」プロジェクトの考案

■3 回目：2024 年 11 月 14 日（木）18:15-20:15 実施

＜講義＞本邦における Web3 に関連する法規制の理解 ～暗号資産、DAO、トークン発行、NFT 発行～

＜ワークショップ＞受講者が考案した仮想「ウェルビーイング」プロジェクトのうち、実際に国内の法規制に倣う範囲内で NFT または疑似トークンを試験的に発行

3. プロジェクトの成果及び地域への還元

受講者からは下記 2 つの地域課題解決のアイデアが提案された。

①「若者の移住×ウェルビーイング」

NFT 履歴書やトークン報酬を活用し、ワーケーションや二拠点生活を促進する。移住者が地域で活動しやすい透明性の高い仕組みを構築し、魅力的な地域づくりを目指す。

②「小樽の観光活性化×ウェルビーイング」

坂を登ることで得点が溜まり、スタンプラリーや投稿ポイントで特典を得られる仕組みを導入する。坂を観光資源として活用し、訪問者や住民が坂を好きになることを目指す。



※この画像は小樽の坂の上から撮影してくれた人へのお礼トークンの例である。ストアで 10%割引の特典を付ける、などの機能を含めることも可能である。受講者のアイデアを基に、プロジェクト連携機関の EC ショップでトークン報酬を試験導入した。対象書籍の割引が適用され、技術的実装の有効性が確認された。

全 3 回の講義・ワークショップ終了後にアンケート調査を実施し、5 名から回答を得た。総合的な評価について、「とても良い（とてもためになった）」「良い（ためになった）」「普通」「やや悪い（やや物足りない）」「悪い（物足りない）」の 5 段階で尋ねたところ、「とても良い（とてもためになった）」が 2 名、「良い（ためになった）」が 3 名と総じてポジティブな結果が得られた。一方、全体の理解度を「とても理解できた」「理解できた」「どちらともいえない」「あまり理解できなかった」「理解できなかった」の 5 段階で尋ねたところ、「理解できた」が 4 名、「あまり理解できなかった」が 1 名であったことから、講義・ワークショップの難易度がやや高かった可能性が示唆された。

難易度がやや高いとの意見もあったが、受講者からは地域ウェルビーイングに資する興味深いアイデアが提案された。今後の展望として、今回の成果を基にした追加のフィールドワークや、小樽市の企業・行政との連携を強化し、実際の社会実装に向けた具体的なアクションを検討していく。具体的には、自身が担当する基礎ゼミナールならびに社会連携実践 IB, IIB の受講者に対し、今回の講義・ワークショップの一部（難易度を下げた内容）を実施予定である。また、次年度のアントレプレナーシップ専攻における特殊講義 II「地域ヘルスケアマネジメント」にて、本プロジェクトの連携者をゲストスピーカーとして招聘予定である。受講者は Web3 技術の理解を深めることで、地域課題を解決するより発展的なアイデア創出が期待される。



GLOCAL PROJECT 連続講義・ワークショップ

Web3×地域課題解決プロジェクト ～ウェルビーイングの新たなかたちの探求～

近年、国内の地域活性化へのWeb3活用が進みつつあります。たとえば、これまで無価値だと思われていたものにトークンによる価値づけを行うことで、市民の地域課題に対する参加を動機づけることができるなど、Web3が普及することで今あるサービスが大きく変わる可能性があります。

本プロジェクトでは、「Web3×地域課題解決」の分野で研究や実践に取り組んでいる講師と、ハンズオン形式で学ぶことができる講義・ワークショップを開催します。「北海道や小樽市におけるウェルビーイング」という身近なテーマを設定して、地域課題解決のアイデア創出と社会実装をめざします。

開催日時
[全3回]

第1回 9月 5日(木) | 18:15-20:15 |

第2回 10月10日(木) | 18:15-20:15 |

第3回 11月14日(木) | 18:15-20:15 |

会場:全3回オンライン開催
定員:16名

※お申込みが定員を超えた場合、全3回に出席できる方を優先します。

お申込みフォーム

<https://forms.gle/C7wrKdKACvftmpBV7>



主催:小樽商科大学ビジネススクール 准教授 藤原健祐/協力:株式会社日本総合研究所、社会福祉法人わたぼうしの会、北海道済生会

お問い合わせ 小樽商科大学ビジネススクール 准教授 藤原 健祐 k-fujiwara@res.otaru-uc.ac.jp

プログラム内容

多様な背景を有する参加者が、講義・ワークショップを通じてWeb3活用に挑戦します。ウェルビーイングを含む地域課題解決への新たなアプローチや方法論の開発へとつながり、北海道や小樽市をフィールドとした多数のユースケースを創出することをめざします。

第1回

講義

Web3が創出する新たな社会・経済的価値
～ブロックチェーンゲームとNFTプロジェクトを例に～

ワークショップ

Web3に参加するためのウォレット作成、NFTの取得、Discordデジタルコミュニティへの参加体験

第2回

講義

国内外におけるWeb3プロジェクトのケーススタディ
～公共と連携した地方創生から、大企業・VCから資金調達を達成したスタートアップまで～

ワークショップ

Web3の特徴である①非中央集権化、②透明性、③自己管理、④自律性/トークノミクスを全て活用した仮想「ウェルビーイング」プロジェクトの考案

第3回

講義

国内におけるWeb3に関連する法規制の理解
～暗号資産、DAO、トークン発行、NFT発行～

ワークショップ

受講者が考案した仮想「ウェルビーイング」プロジェクトのうち、実際に国内の法規制に倣う範囲内でNFTまたは疑似トークンを試験的に発行

※アイデアの取り扱いについて

新たなアプローチや方法論については、研究報告や市民向け公開講座、Discord等のインターネットでの情報発信の場を通じて広く共有します。

講師



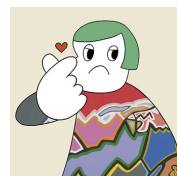
藤原 健祐

小樽商科大学
ビジネススクール
准教授



水嶋 輝元

株式会社日本総合研究所
創発戦略センター
インキュベーションプロデューサー



小林 大祐

社会福祉法人わたぼうしの会
Good Job! センター香芝
Good Job! Digital Factory
Co-Founder