

造船・船用

2020年9月2日

**I o S - O P 組織、業界初の「アイデアソン」
データ・A I の活用で業界課題解決、ビジネス創出へ**

グループワークの様子

社会課題の解決や新たなビジネス創出に向けたアイデアを競い合う、海事業界初のアイデアソン「海事DATA/AIアイデアソン」が1日に開幕した。シップデータセンター（ShipDC）が推進する船舶データ基盤 I o S オープンプラットフォーム（I o S - O P）の発展に結び付けることを目指しており、I o S - O P の会員組織「I o S - O P コンソーシアム」が主催する。

「I o S - O P 3.0 を考える」をテーマに、2日間の日程で海運業界の未来を担う若手・中堅者が、有識者らと交えてデータやA I（人工知能）を活用し、世界をどのように変えていくのか、そのために何をすべきかを真剣に議論する。

東京会場をメインに、大阪会場などとオンラインでつないで実施した。日本郵船の「NYK デジタルアカデミー」の石澤直孝学長が講師を担当。会員組織「I o S - O P コンソーシアム」参加企業の中堅社員が参加し、グループワークで積極的に意見交換した。

初日はグループワークに先立ち、講師の石澤氏が講演。アイデアソン実施に向けたヒントとして、海事・物流は多種多様な産業に関わるため、計り知れない多様性と広がりを持つこと、全世界の経済の10%超と巨大な市場規模を有すること、国際貿易の経済規模はGDPを上回る成長率を見せていることなどを紹介。現在は、伝統的な物流ビジネスが終焉を迎え、新たなアイデア・実行力を持つ人が生き延びる時代だと指摘したほか、顧客ニーズに応える知恵

と行動力次第では、新規参入者でも結果を出すことが可能などと説明した。

これまで当たり前だった状況を大きく一変させるような「ゲームチェンジャー」についても言及した。例えば、オゾン層保護や脱炭素化に向けた世界的な取り組みなど、世界を変えるような動きは「ゲームチェンジャーが大胆に世界を変える発想を持つことが第一歩となった」などと説明。新たな発想の創出に向け、参加者に「普段の生活から離れて、ゲームチェンジャーの発想に立って大胆なアイデアを考えてほしい」などと呼び掛けた。引き続き、「10年後のデータビジネス」をテーマに、グループワークを行った。

2日目は、グループワークの後、各チームがそれぞれのビジネスアイデアを発表。コンソーシアム会員らが審査員となり、価値提供、市場創造の観点から審査・講評を行う。

テーマとなっている「I o S - O P 3.0」は、I o S - O Pの進展を5年スパンで区切ったうち、2025年～30年を定義したもの。同イベントを通じて、「I o S - O P 3.0」の期間でのI o S - O Pの高度プラットフォーム化への進化に結び付けることを目指している。



講師の石澤直孝氏



オンライン形式で中継会場とつなぎ、実施した

海事プレスに掲載の記事・写真等の無断転載を禁じます。すべての内容は日本の著作権法並びに国際条約により保護されています。

© Kaiji Press Co., Ltd. All rights reserved.

No reproduction or republication without written permission.