

今から 25 年前、PC 同士はつながることができませんでした。今では当たり前のようにつながっていますが・・・。

そこで登場した概念がブローカレス (P2P) です。

<https://p2p-scb.net/article/News%20Release%20010427.pdf>

P2P ではハードウェアである PC をピアの中に隠ぺいし、インタフェース (IF) のみを外部に公開します。これを仮想化といいます。

次に、ピア同士のつながり方 (トポロジー) を規定します。これを体系化といいます。最後に、インタフェースの公開方法を規定します。これを可視化といいます。これらのプロセスを通すことによって PC は初めてつながるようになったのです。

PC と同じように、地域資源もつながりません。無理やりつなげても、持続性、再現性、汎用性、信頼性の高いつながりは構築できません。そこであるとき閃きました。P2P と同じように、地域資源をピアの内部に隠ぺいし、IF を公開するといった一連のプロセスを通せば、地域資源同士がつながるのではないかと・・・。しかし、PC よりも複雑な地域資源をつなげることは簡単ではありませんでした。そこで、仮想化の方法などの仕組みを拡張しました。つまり、P2P の理論拡張を行ったのです。これが SCB (地域コミュニティブランド) です。

<https://youtu.be/4dsB27lj2K4>

少し長くなりましたが、実証実験の取り組みの一つを紹介します。

①実証実験に参加されている 21 団体の方にインタビュー取材をさせていただき、SCB 理論に基づいて、みなさまの地域資源をピアに変換します。つまりインタフェース設計等を行います。これは、私や崇城大学の学生、FM 桐生の小保方さんが行います。SCB 理論を学ばれた方は自身の力でピア設計ができますが、大部分の方はそうではありませんので、インタビュー内容に基づいてこちらで作業を行います。こちらでインタビュー様式を作成し、それに基づいてインタビューした内容をピアに変換します。これが AI への指示書(テンプレート)となります。

②次に、ピア情報 (指示書) を GPT などの AI に学習させます。つまり、ピア情報が AI への学習データ・アノテーションとなります。

③AI による課題解決の結果、新たな価値観の提案の結果を評価し、フィードバックします。

④インタビュー結果は、FM 桐生のラジオ番組として放送します。

なお、ひとでによるインタビューによって取得する地域資源情報ばかりでなく、xR、IoT、ブロックチェーンなどの ICT 技術による取得も並行して行います。