



# AKITAメソッドの確立

法人×次世代の共創を通じた地元定着モデルの実証と確立

⇒ **みらい共創**



# 創業者 代表取締役CEO

## 小嶋 慧史/keishi kojima



### 略歴

東京大学大学院教育学研究科総合教育科学専攻在籍

慶應義塾大学SFC 総合政策学部 / ゼミナールSBC実践 主宰

立教大学経済学部経済政策学科卒業

2022年度秋学期

6歳の頃に「仕組みをつくる面白さ」に魅了され、経営者を志す。

高校時代には人間関係の悩みから不登校を経験するも、ある大学教授との出会いを機に進学を決意。

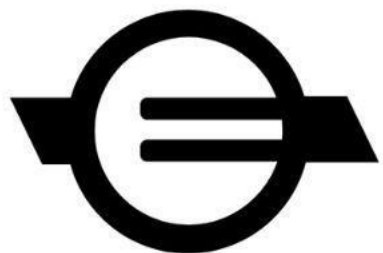
大学1年時、初めて事業を起こすも半年でクローズ。その後、芸能活動に従事し、表現力と対人スキルを磨く。

大学3年時に1人の高校1年生と出会い、次世代と社会をつなぐ「共創」の可能性に着目。次世代とともに法人・行政・社会課題の解決に取り組む2社目を創業。常識の箱から出ようという意味で「Unpacked（現：みらい共創）」と命名

以来、企業や行政の課題を“次世代目線”で深掘りし、解決策を立案・実行。共創の中で交わされる日常的な言葉の中から本質的なニーズを見出し、事業開発につなげる手法を確立。

現在の人材業界の歪さに疑問を持ち、職務経歴ではなく人間性で環境とマッチできる理論を構築し、ミスマッチのない社会を作ることが現在の目標

アジェンダ



第1部

弊社概要

第2部

実証結果



使命（ミッション）

未来共創

存在意義（パーパス）

 共創でミスマッチをなくす

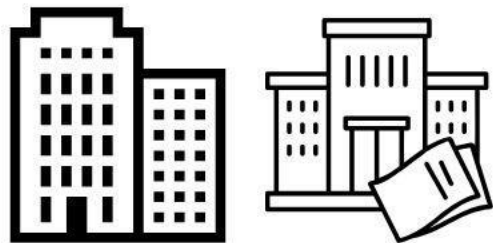
今と未来のミスマッチの解消

中長期的に構築する仕組み（ビジョン）

ミスマッチしない共創の仕組み



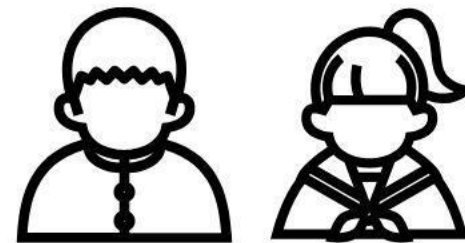
## ⇒ 現状の課題感



マーケティングデータがアンケート依存

リサーチを委託しても、その解答が建前・誘導的・表層的

10代～20代向け施策を仮説で行なってしまう



本当に欲しいサービスやものが出てこない

商品購買は口コミ日より

実際に会社の人に会う機会がない

マーケットインで商品・サービス開発ができていないので、次世代のほしいもの・ことになっていない

# 🔄 みらい共創の提供する仕組み

会議室にはいない次世代（10代～20代前半）の「生の声」を重視した次世代向け事業を営む法人・行政向け課題解決支援を実施しております。

インサイトヒアリング

CorpTouch.



事業企画立案

みらい会議



仮説検証  
事業伴走

みらい事業部



プロモーション  
大規模発信

CNO  
リーグ



人材紹介

CNO 最高みらい責任者



# 具体的な事例

期間：1年



1万部売れば御の字と言われる次世代向け出版物の共創



1週間で1.5万部で重版、1年で8万部のヒットセラーを創出

企画共創

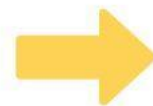
本を選定

UGC創出・促進  
メディアタイアップ

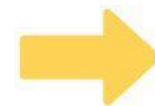
U18編集部組閣



コンテスト企画



出版



発信



大賞受賞作は U18編集部が選ぶ「U18審査賞」、コミカライズに向けた「noicomi賞」を新設!



NIKKEI



# 具体的な事例



次世代に刺さる米菓の企画・開発において「みらい会議」で企画立案

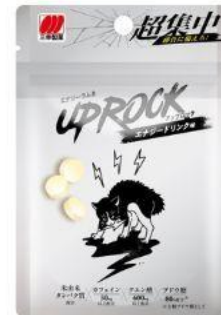
↓ 継続の意思決定

全面的にCNOリーグ（石川・大阪・東京）などとタイアップ

学校で食べたいお菓子とは？  
合計5つの施策を立案

全国の次世代からの意見・企画抽出・PR  
学校サンプリングなどを実行  
別途小嶋との顧問契約

みらい会議



# 具体的な事例

期間：2年



人材採用施策に次世代目線を足すことで、採用強化  
↓  
インターン施策のパッケージ納品＋内定者輩出

企画共創

人材選定

企画共創

みらい事業部設立



インターン企画



人材採用



イベント企画



# 具体的な事例



期間：1.5年

六本木地域での土地開発について、次世代が訪れたい六本木をデザインすることを目的にプロジェクト化



実際に次世代発案のアイデアが形になり、賑わいに寄与



NEXT六本木クロススクールフェスティバル (6フェス)  
高校生が創る新たな六本木を体感する3日間

～未来を描く、六本木の新しい風。若い力が集結するアートと文化の融合祭～

<p><b>フードフェス</b></p> <p>人気飲食店による特別メニューの供や、多国籍フードが楽しめるードブースが躍進。Tokyo Tacos heChaCha、アフリカンホームツチ、モーセスさんのケバブなど、さまざまな店舗が参加予定です。</p>	<p><b>ステージパフォーマンス</b></p> <p>高校生たちが考えたランダムダンス、SAKURADOLL、ROYAL NOVICE、VORTEXなどのパフォーマンスを披露。ダンスとアートが融合した特別の時間を過ごせます。</p>	<p><b>アート</b></p> <p>会場外観は若手アーティストによる仮想的アートが、内観にはアーティストの指導を受けた麻布小学校、六本木中学校、広葉学園の生徒による作品展示されます。</p>
--	--	--

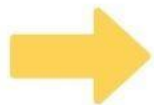
## 具体的な事例

期間：1年

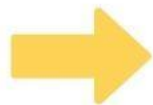


高大接続を目的にしたゼミナールを1年間開講  
↓  
高校生もゼミ生として10名ほど受け入れ

共同研究契約



高校生選抜



ゼミ開講



成果発表



株式会社Unpacked 慶應義塾大学SFCにて特設科目「SBC実践 卒業生マイゼミ」を開講

Unpacked-inc  
2021年9月16日 17:00分



高校生を対象にキャリア教育支援事業を運営する株式会社Unpacked (本社：東京都港区、代表取締役社長：三橋隆弘、以下：Unpacked)は、慶應義塾大学SFC(商学総合キャンパス)(神奈川県横浜市中区)において、10月より「SBC実践 卒業生マイゼミ」を開講いたします。2021年度秋季学期開講生7期 (14コマ：2単位)。





# 弊社が選ばれる理由

## 国内最高頻度の共創・最大規模のネットワーク

年間プログラム実施数

過去10代~20代参加者総数

# 100+

# 72000+

## 世代だけでなく、業種・地域のイノベーションの創発

イベント開催拠点

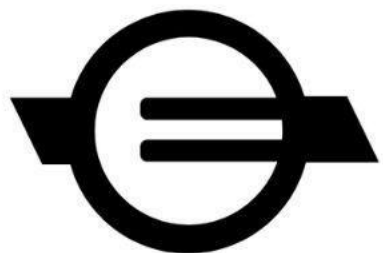
取引実績

# 全国11拠点

# 276社+



アジェンダ



第1部

弊社概要

第2部

実証事業



# AKITAメソッドの確立

法人×次世代の共創を通じた地元定着モデルの実証と確立

Unpacked



# 本プロジェクトの要点

Goal

**2030年までに高齢化率日本1からの脱却**

WHY

秋田県内への次世代定着率・Iターン率を向上させ、高齢化率を下げるため  
同じ悩みを抱える自治体へ手法として展開し、秋田をロールモデルにするため

WHAT

秋田県内で次世代共創（教育）を展開し、現地人材の採用・雇用希望率を上げる

HOW

中高大生と企業が出会えて、その後も協働できる仕組み（AKITAメソッド）を展開

# 🚪 本プロジェクトのイメージ

中高大生のうちから企業・行政と協働できる仕組みの実装



早期の人材確保



Uターン



OR

定住



若者定着施策「AKITAメソッド」として確立

# 🚦 ロードマップ



審査会

効果測定  
報告

希望企業・人材向けに事業共創を実施

前年度の反省を踏まえ、施策の改善

採用斡旋施策及びUターン・Iターン施策を実行

CorpTouch.

コープタッチ×3回

イベント施策も引き続き実行

秋田拠点実装

過去参加者コミュニティの運営  
定点調査

2030年 高齢化率1位からの脱却

# ロードマップ

2025年

2026年

2027年

2028年～

## 実証部分

審査会

効果測定  
報告

CorpTouch.

コープタッチ×3回

秋田拠点実装

採用斡旋施策及びUターン・Iターン施策を実行

希望企業・人材向けに事業共創を実施

前年度の反省を踏まえ、施策の改善

イベント施策も引き続き実行

過去参加者コミュニティの運営  
定点調査

2030年

高齢化率1位からの脱却

# ⇒ 実証テーマ

## 秋田県内の中高大生と法人・行政との共創は可能か

CorpTouch.

出会いを作る



イベントコンテンツ後のアンケート調査

50%以上の法人・個人が  
共創を希望



共創が可能と判断し、2026年度の計画である秋田拠点立ち上げを実行

# 過去事例：秋田CorpタッチVOL.1

イベント名称：第25回 秋田CorpTouch

開催日程：2025年5月24日（土）

開催場所：秋田市文化創造館

主催：株式会社Unpacked

後援：秋田市

参加対象：高校生・大学生・企業関係者

参加法人（五十音順）：

株式会社秋田住宅流通センター

株式会社秋田ケーブルテレビ

秋田ノーザンハピネッツ株式会社

秋田印刷製本株式会社

■ 参加者満足度（アンケートより）

生徒・学生平均満足度：9.3 / 10

企業関係者平均満足度：7.4 / 10

■ 参加者の声（一部抜粋）

● 生徒・学生のコメント

「企業様と協働しながら、地域の特性を活かした具体的かつ革新的な案を創出することができた」

「県内企業の抱える問題について、様々な人と意見交換ができて楽しかった」

「世代を超えて意見を交わせたことが新鮮で、勉強になった」

「企業の方の視点や考えを直接聞いて、刺激になった」

「普段とは違う視点から物事を考える機会になり、楽しく学べた」

● 企業関係者のコメント

「学生からの視点に新たな気づきを得ることができた」

「ユニークな発想に触れ、今後の事業に活かしたいと感じた」

「自社の活動を広く知ってもらおうきっかけになった」

「アイデアの出し方や伝え方に学びがあった」



第25回 秋田CorpTouch

参加者6000人の結婚式

Ryuta, Atsuki, Yuika, Ava, Chihiro

2025.5.24

Produced By Unpacked



# 秋田コープタッチVOL.2

イベント名称：秋田CorpTouch vol.2

開催日程：2025年12月26日（金）

開催場所：秋田市文化創造館

主催：株式会社みらい共創

後援：秋田市・秋田市教育委員会

参加対象：中学生・高校生・大学生・企業、行政関係者

県内生徒約6000人へ配布



マリマリへ掲載



# 実証準備：秋田コープタッチVOL.2

参加法人

秋田ノーザンハピネッツ

地域みらいブレインリンク

秋田銀行

秋田県庁

いただいたテーマ

県民球団である秋田ノーザンハピネッツがつくるべき新産業

秋田でビジネス創造施設を作る場合のアイデアが欲しい

秋田に若者を呼び戻す就職支援

若い世代が「住みたい・残りたい・帰りたい」と思える秋田にするには？

# ⇒ 実証結果：秋田コープタッチVOL.2

アイスブレイク

ワーク

発表

交流



# 実証結果：秋田コープタッチVOL.2

数値結果	満足度	共創希望率
	1、参加法人：9.2 2、参加生徒：9.1	1、参加法人：100% 2、参加生徒：100%

地域拠点  
地域みらいブレインリンク様が契約、4月より秋田LISHへ入居  
参加者の次世代から1名採用＋1名採用候制生として育成中



実証目標は達成

# 🔄 今後の計画



審査会

効果測定  
報告

CorpTouch.

希望企業・人材向けに事業共創を実施

前年度の反省を踏まえ、施策の改善

コープタッチ×3回

秋田拠点実装

採用斡旋施策及びUターン・Iターン施策を実行

希望企業・人材向けに事業共創を実施

イベント施策も引き続き実行

過去参加者コミュニティの運営  
定点調査

2030年 高齢化率1位からの脱却

# 🔄 今後の計画：秋田CNOリーグの開催



- 名称 CNOリーグ
- テーマ その地域で一番共感される共創活動を決める
- コンセプト 次世代共創NO.1決定戦
- 参加企業 6社程度
- 参加条件 若者との事業を現在行っている企業
- 参加予定数 100程度
- 配信形式 対面+オンライン配信+媒体配信+SNS発信

本戦：次世代が発表・審査

表彰：地域NO.1  
共創プランを決定

法人と若者のプロジェクトを  
自薦他薦で募集



弊社推薦企業以外は、  
書類・映像において一次審査



# 🔄 今後の計画：秋田CNOリーグの開催

以下の4ステップを各地域で実行していくパッケージモデル  
今年中に1回秋田で実行できるように準備をしてまいります。

フェーズ1  
(1日)

**CorpTouch.**



学校との授業タイアップ  
次世代インサイトの抽出

フェーズ2  
(1ヶ月～2ヶ月)  
約半年で実行

**みらい会議**



企画立案

フェーズ3  
(1～2ヶ月)

**みらい事業部**



仮説検証



フェーズ4  
(1日)

**CNO  
リーグ**



発表・表彰



# AKITAメソッドの確立

法人×次世代の共創を通じた地元定着モデルの実証と確立

⇒ **みらい共創**

