

2026年1月ハイパーカレンダーレポート

🌟 挑戦がつながり、次の一步が生まれる場所 - Oita AI Challenge 2026 を振り返って -

2026年1月、[Oita AI Challenge 2026](#) を開催した。年明けすぐの開催ということもあり、「新しい一年の始まり」を象徴するようなイベントだったと感じている。

学生、社会人、企業などの多様な立場や業種から67件の応募があり、そのうち14チームが本選に進出👥それぞれがAIを活用したアイデアを自分の言葉で語ってくれた。

発表テーマは教育、福祉、観光など幅広かったが、例年に比べて「教育」に関する提案が多かったことが印象的だった。一方で、個人的に強く印象に残っているのは、慶南研究院賞を獲得したエンターテインメント分野の企画だ。

これまでのOita AI Challengeでは、地域課題や業務効率化といったテーマが中心で、「エンタメ」という観点は多くはなかった。だからこそ、その企画が登場した瞬間、少し空気が変わったように感じた。AIを活用して「楽しさ🎵」や「体験価値💎」をどう広げるのか。効率や最適化だけではない、感情や熱量に向き合うAIの可能性に、私は純粋にわくわくした🌟

実は、私自身も日頃からいわゆる「推し活」をしている。その立場だからこそ、エンタメの世界にAIがどう関わるのか、どう共存していくのかには強い関心がある。テクノロジーが創作やファン体験にどう影響するのか。AIは裏方になるのか、共創者になるのか。そんな問いを投げかけてくれる提案だった。

審査の場でも議論は活発だった。新規性、実現性、そして「本当に人の心を動かせるか」。様々な視点から意見が交わされる中で、挑戦的なテーマが評価されたことは、Oita AI Challengeの可能性を広げる象徴的な出来事だったと思う。

今年で5回目の開催となるOita AI Challenge。イベントを終え、改めてこの取り組みの在り方を考えた。これまで続けてきたからこそ、「次はどうあるべきか」という問いはより重い。

しかし同時に、イベントを通して、発表者同士、企業と学生、技術者と地域。立場を越えたつながりが確実に生まれている👏この広がりを一過性で終わらせず、その先に[大分発のビジネス](#)を生み出していきたい。だからこそ、多くの人に挑戦してほしい。完成していなくてもいい。自信がなくてもいい。「やってみたい」という気持ちがあれば、それが十分な理由になる。

Oita AI Challenge は、挑戦を歓迎し、次の一步を後押しする場であり続けたい💡

(文責:坂口萌々子)