Hack For Japan

エンジニアだからこそできる復興への一歩

Hack For Japan

第51回 島ソン2015! 離島でのアイデアソン!

●Hack For Japanスタッフ
小泉 勝志郎　KOIZUMI Katsushiro
Twitter @koi_zoom1

この連載の第32回（2014年8月号）でも、Code for Shiogama/Hack For Japanが2014年5月24〜25日に行った「島ソン〜浦戸諸島ハッカソン〜」を紹介しました。今回はその島ソンの第2弾となる「島ソン2015」（2015年10月31日開催）を紹介します。

島ソンとは？

第1回 島ソン

島ソンの舞台は宮城県塩竈（しおがま）市の離島である浦戸諸島。塩竈市の中ではもっとも東日本大震災の爪痕が色濃く残る地域です。昨年の島ソンは宮城県塩竈市出身の筆者が、同じ塩竈で震災被害の大きかった浦戸諸島にITの力でより貢献したい、と以前から思っていたところからスタートした企画でした。

テーマは「島の課題を解決する」。島の住民の方たちや島で仕事をする方たちに集まってもらい、課題を集めてハックをするという内容です。島を歩いて離島での生活や仕事の様子を感じて課題を洗い出し、それに向かっていくハッカソンです。

離島だけあっていろいろ大変なこともありました。まず電波の入りに難がありネットワークにつながらないので、電波ハックとしてステンレスボウルでパラボラアンテナを作りました。そして食事を提供してくれる場所もないので、食材を持ち込んでの食材ハック（調理）も自分たちで行っていたのです。

また、島ソンはハッカソンが抱える問題点について自分なりに対処してみたハッカソンでした。その問題点とは「このプロダクトは本当に役に立てるのだろうか？」「プログラムを組めない人が暇になってしまう」ということ、そして「どんな良いプロダクトでもハッカソンが終わるとそれで終わりになってしまう」ということです。

そこで前回の島ソンではここを解決するために、石巻専修大学の舛井研究室とタッグを組み「学生のみなさんがこのイベントを通じて、自分の名刺代わりとなるコンテンツを作る」という方法を取りました。舛井研究室のみなさんは経営学部なのでプログラム経験のある方はわずかです。しかし、「自分の名刺代わり」にするためにはハッカソンが終わった後も活動を続けなければならない。この流れでハッカソンの後も活動を続けようという試みでした。この試みのおかげで、昨年の島ソンは今も動くプロジェクトを生み出せました。

昨年の成果

島ソンはハッカソンが終わったあともプロジェクトが続き、成果を上げています。

①「アカモク」

「浦戸諸島で採れる海藻アカモクをPRしたい」という要望に対して行動し、「渚の妖精ぎばさちゃん（ギバサはアカモクの別名）」というキャラクターが生まれました。現在もTwitterを中心に活躍中で（アカウントは@gibasachan）、人気もぐんぐん上昇中です。

本連載第41回（2015年5月号）では、まるまるぎばさちゃんの紹介記事も書きました。新しくパッケージ商品も作られます（イラスト1）。

◆イラスト1　ぎばさちゃん商品のパッケージイラスト

②「謎解きゲーム」

「観光資源はあるのに訪れる人が少ない」という課題を受け、リアル脱出ゲームの人気にあやかって謎解きゲームを開催して、若い人に浦戸諸島を知ってもらうきっかけイベントを開催するというプロジェクト。2015年12月に開催され、学生たちが多く参加しました。

③「Island Girls」

浦戸諸島について知らない人が多く、まずは興味を持ってもらうことから始めるために聖地化するというアイデアを提案。浦戸諸島をモチーフにしたIsland Girlsというアドベンチャーゲーム、つまりギャルゲーを作ろうというもの。ほかのハッカソンに舞台を移しながら開発が継続中です。

そして島ソン2015

島ソン2015は2015年10月31日に開催、場所は前回同様、野々島にある合宿施設であるブルーセンターです。前回はCode for Shiogama[注1]とHack for Japanの共同での開催でしたが、今回は復興庁の「新しい東北」先導モデル事業である「塩竈アイランズネットワーク協議会」の「浦戸 サスティナビリティ プロジェクト」の一環として行われました。

昨年の島ソンは泊りがけのハッカソンでしたが、今回は日帰りのアイデアソンです。泊りがけになると先述のように食事の用意も全部自前で行わなければならず、ネットワークの問題は相変わらず解決していないのでプログラミングもハードルが高い。そこで今回はアイデアソンで行うことにし、イベント自体も日帰りとしました。今回も石巻専修大学の舛井研究室とタッグを組んでいます。

また、テーマも「島の課題を解決する」から「島をより楽しむためのしくみを考える」にしました。第1回の島ソンに限らず、ほかのハッカソンでもよく見られる現象に「一発受けネタのほうが盛り上がってしまう」というものがあります。チームを組むときも受けが狙えるほうに人が流れてしまう。受け狙いを避けるように進行するという手段もありますが、参加者に学生も多いため、よりイベントを楽しめるように受け狙いになっても構わないテーマ設定にしました。

島ソン2015の流れ

昨年と違いアイデアソンのみなので流れは変わっています。しかし、一番の肝となる「島あるき」は健在です。そのあとにアイデアワークを行い、チーム分け、そして発表の流れです。今回の参加者は19歳から65歳までと非常に幅広い参加者なので、そこで起きる化学反応にも期待しました。

島あるきへ！

浦戸諸島には桂島（かつらしま）、寒風沢島（さぶさわじま）、会場であるブルーセンターのある野々島（ののしま）、そして朴島（ほおじま）という4つの島で構成されています。今回は前回よりも拡大し、ブルーセンターのある野々島だけではなく、渡船を用いて浦戸諸島の中心地区である桂島、そして浦戸諸島最大の面積を誇る寒風沢島も「島あるき」をして島の様子を見て回りました。

●野々島

会場のある野々島です。野々島はなんと島内に100以上もの洞穴があるという特徴があります。そのほとんどが人為的に掘られたもので、島では「ボラ」と呼ばれています。**写真1**を見てもわかるように、きれいな長方形に掘られていて、天然のものでないことがわかります。ここに漁具や農作業具を入

◆ 写真1　野々島のボラ

注1　Code for Shiogamaは東日本大震災で被災した宮城県塩竈市の地域活性をITの力で行っていこうという団体です。震災復興団体とIT技術者がお互いに意見を出し合うミーティングの開催をしています。Facebookページ：https://www.facebook.com/CodeForShiogama

れたりと物置的な使われ方をしています。

●寒風沢島

寒風沢島は塩竈市で唯一水田のある土地です。天水を利用した伝統の方法で稲作していて、塩竈が全国に誇る酒蔵「浦霞」から「寒風沢」という日本酒も出ています。

●桂島

桂島は浦戸諸島の中で最も人口が多く、設備も整っている島です。塩竈本土との窓口にもなっています。松島の象徴的な島に、島の上に岩がアンバランスに乗っている仁王島(におうじま)があります。実はこの島は桂島の海水浴場のすぐそばにあるんです。震災で閉鎖されていた海水浴場も、現在は夏に開かれるようになりました。仁王島も間近に見られます。しかし一部は震災当時のまま残されていて、いまだに震災の爪痕が深いことがわかります(**写真2**)。

アイデアソン！

島あるきから戻ったあとは島の幸たっぷりのお弁当を食べてアイデアソンへ。

アイデアソンではまず島あるきをしてきて印象に残ったところを箇条書きしてもらい、次にそこをより楽しむにはどうするかを一言で良いので書き込んでもらいます。

このあとがアイデアソンの肝となるスピードストーミングです。スピードストーミングは**写真3**のように対面し、持ち時間3分で対面しあった2人でのブレインストーミングを行います。持ち時間が終わったら片方の列が1人分ずれて、また別の人と2人でブレインストーミング。この手法の良いところは通常のブレストと異なり、しゃべらないで終わってしまう人が出ないことです。人によって見ているところが異なるので、このスピードストーミングでお互いの情報を交換しながらアイデアを膨らませます。

スピードストーミングが数セット終わったら、次は自分なりのアイデアをまとめてもらう「アイデアスケッチ」と呼ばれる工程に進みます。ここで各人最低1つは自分のアイデアをまとめます。このアイデアスケッチをグルーピングし、ここでチーム分けを行います。

チームに別れてからはチーム内でディスカッションし、その内容を模造紙にまとめて発表となります。

そして成果発表へ

今回のチームのテーマと発表内容を紹介します。

①「島の幸の体験ツアー」

コンセプトは「育てる×食べる」(**写真4**)。海苔を作る、牡蠣を育てる、といった島での農作業を通じて島を体験し、最後は自分で育てたものを食べるというツアー。一度の来訪ではなく複数回にわたって来てもらうことを狙ったアイデア。

②「3D Four Islands」

浦戸諸島4島の3Dモデルを作り、Unityを用いた一人称探索ゲームにするというもの(**写真5**)。ゲームを遊ぶことで島を知ってもらおうというアイデア。そこから島のPRへつなげていく。

◆ **写真2　桂島海水浴場の震災跡**

◆ **写真3　スピードストーミング**

③「MOVIX浦戸」

ものすごいネーミングでドキドキしますが、やる内容はまっとうです。島のお母さんたちの料理教室や島の見どころ紹介を動画にし、気になった人向けに情報を提供して実際に足を運んでもらおうというもの。そして、島に来た人たちを対象としたイベントを行い、島に活気を呼ぼうというアイデア（**写真6**）。

④「ボラフェス」

野々島に多数存在している「ほら穴」に着眼。なんと洞穴でライブを行おうというアイデア（**写真7**）。洞穴という環境がライブに適しているのではないかというところから膨らませたとのことです。

以上、4つのアイデアを発表して島ソンは終了となりました。

イベントを終えて

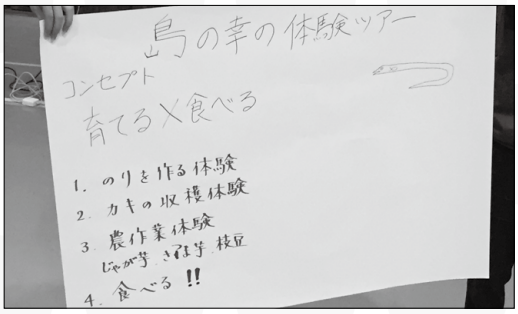
前回は次の言葉で締めていました。「こうやって地方でハッカソンなどイベントを起こしても、イベントが終わったら、それで終わりというケースが多いです。ここでハッカソンをしたことにもっと意味を持たせるためにも、今回ここで出たアイデアや、作ったものを、これからも継続していきましょう」。実際にイベント終了後も継続していくプロジェクトが複数生まれました。

対して今回の島ソンですが、アイデアソンに絞ったのもあるのかもしれませんが、実現可能性が昨年の島ソンに比べてちょっと難しいものが多いかなという印象です。これからの学生の皆さんの継続に期待したいところではありますが、人を巻き込まなければ動かないものが多いので、そう簡単には進まなさそうです。これからの奮起に期待します。

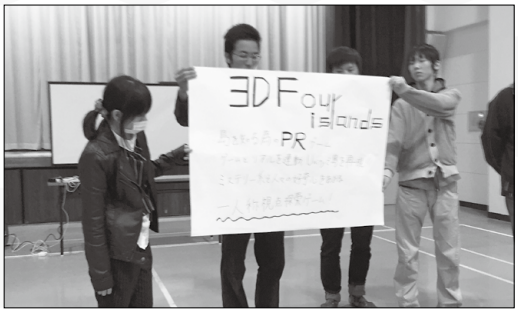
最後に、今回のアイデアソンでも多くの方々に協力をいただきました。島の方や参加いただいた方はもちろんのこと、島の案内をしてくださったe-frontの國吉さんに太田さん、そして塩竈アイランズネットワーク協議会のみなさん。本当にありがとうございました。

Code for Shiogamaでは復興に携わっている方とIT技術者が議論することで生まれる化学反応を起こしたいと思っています。今後も定期的に開催していきますので、よろしくお願いいたします。SD

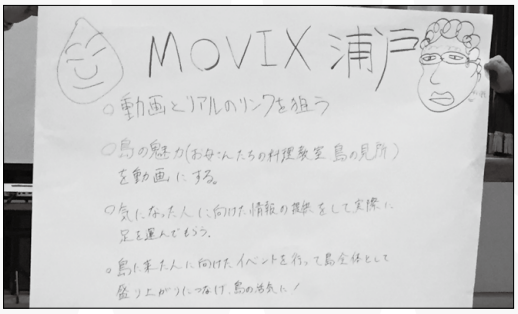
◆写真4　島の幸の体験ツアー



◆写真5　3D Four Islands



◆写真6　MOVIX浦戸



◆写真7　ボラフェス