

あなたのスキルは社会に役立つ

2011年3月11日の東日本大震災発生の直後にHack For Japanは発足しました。今後発生しうる災害に対して過去の経験を活かすためにも、エンジニアがつながり続けるためのコミュニティとして継続しています。防災や減災、被災地の活性化や人材育成など、「エンジニアができる社会貢献」をテーマにした記事をお届けします。

第73回

Code for Japan Summit 2017レポート

● Hack For Japan スタッフ 小泉 勝志郎 (こいずみ かつしろう) [Twitter @koi_zoom1](#)

はじめに

```
while (Japan.recovering)
  we.hack();
```

Code for Japan。地域の課題をITなどの技術で解決するための団体です。地域の課題解決にむけたコミュニティ作りの支援や、自治体にIT技術者を「職員」として派遣することを行っています。2013年10月に設立されて早4年。Code for Japanの毎年一度のお祭り「Code for Japan Summit」が、2017年は9月23、24日に開催されました^{注1}。初の地方での開催です。今回はその模様をお知らせします。

Code for Japan Summit 2017

今回のテーマは「BORDERLESS」。それでは、イベントの模様を見ていきましょう。



しあわせの村

Code for Japan Summit 2017 (以下CJS2017)は神戸「しあわせの村」で開催されました。しあわせの村は神戸市の中心部、三ノ宮からバスで40分ほどかかる場所(写真1)。周囲を自然に囲まれたこの場所に、なんと700人以上の方がいらっしゃいました。ここには宿泊施設もあり、朝から晩までシビクテック漬けの2日間を過ごせました。



グラフィックレコーディング

Code for Japan Summitでは例年の伝統として、

注1 <https://summit2017.code4japan.org/>

各セッションの模様をイラスト入りのグラフィックレコーディングで記録します。まさしく絵で語る議事録。これを見るだけでセッションの熱気が伝わってきますね！ なんとこれが全セッションで行われているのです。すべて紹介したいのですが、ここでは筆者が行ったシニアプログラミングのセッションのものを(写真2)。



基調講演

「Code for ○○」は日本のみならず世界中にあります。今回のCJS2017ではCode for Pakistanのファウンダーであり、CEOのSheba Najmiさんから

▼写真1 しあわせの村



▼写真2 グラフィックレコーディング



人間中心設計(HCD)を適用したCivic-tech理論で、行政と市民をつなぐヒントについてお話いただきました。基調講演の様子は次のURLから見るができます。

●基調講演動画URL

<https://www.youtube.com/watch?v=0LxRfBthI3k>

シニアプログラミングからの 一億総プログラマー計画

こちらは筆者が担当したセッションです。講演内容は本誌2017年9月号の本連載でも紹介した、筆者が主宰するシニアプログラミングネットワークについて。Apple CEOティム・クック氏に最高齢アプリ開発者として紹介された若宮正子さんと、若宮さんにプログラミングを教えた筆者の2人によるセッションを行いました。「高齢者がプログラミング」というのは今回のサミットのテーマにふさわしい「BORDERLESS」な内容だと思います。

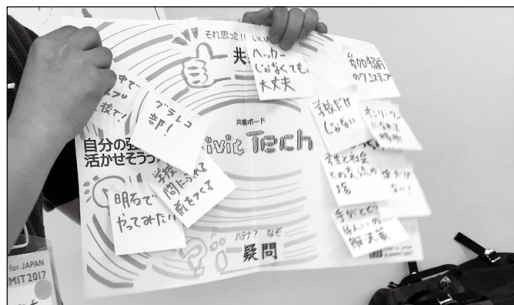
●セッション動画URL

<https://www.youtube.com/watch?v=qkxYt0kxyog>

学生と一緒にネクストアクションを 考えよう

お昼時間に弁当を食べながら行われたセッション

▼写真3 学生セッションの様子



▼写真4 Code for Youth



ン！ 各テーブル1人は学生が入るように座り、これから何をやっていくかをテーブルでのディスカッションから作り上げていくもの(写真3)。学生が自分のスキルが活かせるかななどを大人たちと一緒に作り上げていく様子は非常に熱があるものでした。そして、このセッションを運営した学生たちが新しくCode for Youthを立ち上げました！(写真4)これからの活躍に期待ですね。

地域情報化の未来を語る！

こちらは先ほども紹介した若宮正子さんをはじめ「BORDERLESS」を体現している方々でのパネルディスカッションです。国際大学GLOCOM 庄司昌彦さん、インフォミアム株式会社 和崎宏さんほか全5名で意見が交換されました(写真5、6)。

昔は地域掲示板による行政と住民との対話があり、それが現在のシビックテックの原点ではないかというところから、新しい技術が出てきた中で私たちは何ができるのかを考えていきたいというもの。

庄司さんからは「未来を語るうえでの大きなトレンドとして人口減少社会があり、2100年には日本の人口は6000万程度と現在の半分ほどになるという

▼写真5 地域情報化の未来を語る庄司さん、和崎さん



▼写真6 地域情報化の未来を語る牧さん、若宮さん、西谷さん



予測もある。そして社会の年齢構成が変わる。そこで今後は女性高齢者の活躍が1つのキーワードである」という話がありました。

そのキーワードになる女性高齢者代表の若宮さんは現在人生100年時代構想会議の委員となり、安部首相とも毎月会議をしています。その中で提言した内容についても触れていました。その内容は「シニアに再教育が必要。リケジョならぬリケロウを提言」「ハイシニア向けのデジタル駆け込み寺が重要」と最高齢にして最先端なもの！

また、「地域SNSが以前流行ったことがあったが、それはBORDERLESSにはつながらなかった」「いろんな人がそろったときに話題をそろえるのは難しい。そういったときに『助け合い』、地域のクラウドソーシング的なことを切り口にすれば、みんながBORDERLESSにつながるかもしれない」という話からは、地域の情報化の歴史が垣間見えました。こういった発言を受けて、最後に和崎さんが言った「集めるんじゃなくて、『集まる』場が必要。それが、いろんな地域で発生し、お互いに影響を与えるようなこと」が印象に残るセッションでした。



アンカンファレンス

全セッション終了後はアンカンファレンスへ。アンカンファレンスは「オープンデータカードゲーム」「次のサミットについて」「スタッフがする準備の話」の3つのネタで行われました。ここでは筆者が参加したオープンデータカードゲームについて紹介します。

●オープンデータカードゲーム

オープンデータカードゲームはCode for Nanto（以下Nanto）の松本八治さんが作成。チームごとに配られたソリューションカードに書かれている民間データカード、行政データカード、アクションカード、テクノロジーカードを集めてソリューションを達成していくというゲームです。たとえば、路線バスの最適化システムの場合は、公共交通と交通施設のデータ、民間企業との協業アクション、データ分析のテクノロジーが必要となり、これを集めていくことになります。また、集めるために他チームとコミュ

ニケーションがあるのも特徴です。

実際にプレイすると、ソリューションカードに書かれている内容が実際のオープンデータ事業のものに即しているため、これを見るだけでも初心者には勉強になります。必要なカードを集めるための交渉も、あちらを立てればこちらが立たずとなるなど、なかなか難しく、戦略性が要求されます。

●開発者インタビュー

オープンデータカードゲームを作成した松本さんに話を聞きました。

——オープンデータカードゲームはどんな目的で作ったのですか？

オープンデータの活用という代表的なイベントはハッカソンですが、参加ハードルが高いんですね。

そこで、以前にプレイした東京大学 大澤幸生教授が開発した「イノベーションゲーム^{注2}」をヒントに、よりオペレーションを簡略化し、アイデア出しができない人でも「ソリューションカードに書かれているカードを集める」という形で遊べるようにしました。同じ富山にあるビジネスゲームを制作している会社にも話を聞きにいたりして作っています。

——オープンデータカードゲームを作成したきっかけを教えてください

Code for シビックハックナイトを体験してNantoでもやっていたんですが、毎回自分だけしかアイデアを出さなかったりしてうまく続きませんでした。そこで、知識がなくても誰でも参加できるものが作りたいというのがきっかけですね。「カードゲームしにおいてよ」と気軽に言えるので。

——ゲームをやった人にどういうことを感じてほしいですか？

オープンデータの活用にはこういうことがあるというのを体感してもらうことです。ソリュー

注2 <http://www.panda.sys.t.u-tokyo.ac.jp/ohsawa/InnovationGame.html>

ションカードではオープンデータソリューションをデータ、アクション、テクノロジーに因数分解して見せています。実際に自分の課題を解決するにも、この因数分解をすることが大事です。

また、交渉によってカードを交換するなど、コミュニケーションゲームであることを意識しました。UNOなどのカードゲームはルール上公平性がありますが現実とはそうではありません。そこが交渉しだいでどうかなるところもあるわけです。オープンデータもそうで、行動しないと何も生まれないので、そういう行動が起きるようにしています。また、今回のカードゲーム作成には、オープンデータ事例の失敗談も元になっているんです。

現在、台湾のほうから中国語版と英語版を出さないかという話も来ているそうです。今後に期待ですね！

Code for Japan Summitの裏側

Code for Japan Summitは回数を重ねてすでに4回目。そして、今回は初の地方開催。そこで、初の地方開催について重責を担った実行委員長の西谷友彬さんの話をうかがいました(写真7)。



実行委員長インタビュー

——今回初の地方開催となった経緯を教えてください

昨年のサミットは横浜市金沢区での開催でしたが、Code for Kobeからは約10名が参加していま

た。この中で次回の候補地は神戸が良いのではという噂が流れ、メンバーもまんざらでもない様子に。世話係で協議の結果、サミットの公募に立候補することになりました。他候補もいなかったため、めでたく当選し今回の開催にいたってます。

——今回のテーマ「BORDERLESS」について

Kobeの定例会の中で、メンバーで意見を出し合って話して決めました。誰かがトップダウンで落としたわけではないんです。

——サミットを開催し終えての感想はどうですか？

開催前には集客や財政面での不安がありました。蓋を開けてみればサミット市場過去最高の集客で、財政面も問題ありませんでした。参加者からはこれまでのサミットで一番良かったとの声までいただいています。Kobeのメンバーもサミット以降新たな取り組みを複数始めていて、さらなる活性化につながっています。Kobeは法人格がない任意団体のコミュニティのため、活動の大きさはメンバーの自発性に委ねられ、責任能力に弱さもありますが、今回のサミットではむしろコミュニティならではの強さを見せられたのではないのでしょうか。この勢いがCode for Japanを通じてほかの地方のCode forにも波及してほしいですね。

——貴重なお話ありがとうございました！

最後に

```
while (Japan.recovering)
  we.hack();
```

初の地方開催で、なおかつ中心部から離れたところでの開催というところに、実は筆者も不安を感じていました。しかし、蓋を開けてみれば大盛況なうえに、どのセッションもすばらしい内容！ Kobeのみなさんが思いを込めたBORDERLESSが響いてくるサミットになっていました。これからのKobeの活躍、そして来年のサミットにも期待して、この原稿を終えたいと思います。SD

▼写真7 実行委員長の西谷さん(左)と代表理事の関さん(右)

