

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発足したHack For Japanと「市民が主体となって自分たちの街の課題を技術で解決するコミュニティ作り支援」を掲げるCode for Japanのメンバーから、防災や減災、地域の活性化や課題解決、そして人材育成など、「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95回

第8回 石巻ハッカソン

● Hack For Japan

高橋 憲一(たかはしけんいち) / 清水 俊之介(しみずしゅんのすけ)

毎年夏に宮城県石巻市で開催されている石巻ハッカソンが、今年も8月16日から18日の3日間に渡って開催されました。主催しているのは、2011年3月の東日本大震災で大きな被害を受けた宮城県石巻市の地で、ITを新しい産業として盛り上げていくために設立されたイトナブ石巻^{※1}です。アプリケーション開発を通して若者がITに興味を持つことや、自分の夢を持つきっかけになってほしいという想いのもとで2012年より毎年開催されています。

石巻市がある宮城県内はもちろん、東京、奈良の生駒市、山口の周南市など多岐にわたる地域から人が集まり、100名を超える方が参加する場となりました。石巻ハッカソンには3つの参加部門があり、通常のハッカソンを行うハッカソン部門に加えて、IT Bootcamp部門とイトナブ団(小学生向け)部門という、初心者向けの参加カテゴリがあるのが特徴です。

第8回の特徴

8回目を迎えることもあって運営する側も経験を積んできており、参加してくれるみなさんに気持ちよく開発に集中してもらえるにはどうすればよいか、数ヵ月前から企画・検討されてきました。今回の新たな試みとしてはテーマを設定しないこと、そして賞と審査員を設けないこと、発表会をブース形式で行うということが挙げられます。これまでは海、青春、ひみつどうぐ、などさまざまなテーマが

毎回設定されていたのですが、チームで開発を楽しんでほしいというハッカソンの原点回帰を掲げ、コンテスト色を減らすのが狙いです。さらに、そうしてできた作品を多くの人に実際に触ってもらえるようにしようということで、最後の成果発表ではハッカソン部門の各チームだけでなくIT Bootcamp部門、イトナブ団のブースが設けられ、そこで質問したりしながら実際に動くものを触ってもらうための工夫がされていました(写真1)。ただ、どんなチームがどんなものを作っていたか、全体を把握することも必要なため、発表会の冒頭では各チーム持ち時間1分のFast Forward形式^{※2}の発表もありました。

恒例のお昼のカレー

石巻ハッカソン2日目のお昼にはカレーが振る舞われるのが恒例になっており、「開発はできないけどカレーを作るお手伝いをします」という方々で構

注2 持ち時間30秒から1分程度で次から次へと順番に行うショートプレゼン。SIGGRAPHなどのカンファレンスでも、採択論文の概要を発表する際にこの形式で行われます。

▼ 写真1 発表会でのブースの様子



注1 <http://itnav.jp/>

第8回 石巻ハッカソン

成されたカレー部のみなさんが作ってくれます。毎回地元の食材を具にしたものが出るのですが、今年はホヤやイカを使ったシーフードカレーでした。ホヤが苦手な方やアレルギーのある方のためにポークカレーの用意もありました。

IT Bootcamp部門

筆者(高橋)はIT Bootcamp部門にサポート講師として参加しました。アプリ開発は初めて、もしくはまだ始めたばかりというような初心者の方向けの部門で、講師のサポートを受けつつ、3日間で簡単なゲームを作ります。

今回はUnityのPlayground^{注3}を使用して進めました。これはUnityが初心者向けに用意したゲーム開発フレームワークで、コードを書かずに2Dのゲームを開発できるようになっています。今回のメイン講師を務めるイトナブの武山将己さんと企画を検討した際に、「コードをまったく書かないのはBootcampとしてどうなのだろう」とも考えたのですが、実際に試してみるとコードは書かないとはいえコンポーネントを組み合わせるオブジェクトの挙動を構築していく手順はUnityそのものであり、Unityに慣れ親しむところから始められるという利点があることがわかりました。初心者がUnityを使う際には「Unityの使い方」と「C#でコードを書く」という2つの壁が立ちはだかるものですが、Playgroundではその壁を1つ取り除けます。Unityのしくみや考え方に慣れてさらに先に進みたくなった段階で、Playgroundからステップアップして自分でコードを書き、より複雑なものに取り組むことができます。

今回は大学生、高校生とその部活の顧問の先生という構成で5名の参加があり、1日目はUnity Playgroundでどんなことができるかのチュートリアル、2日目と3日目では自分のオリジナルゲームの開発に取り組んでももらいました。

みんなが3日間集中して頑張ってくれて、オリジナルの要素を考える段階になって手が止

注3 <https://connect.unity.com/p/how-to-get-started-unity-playground-japanese>

まったらどうしよう……という筆者(高橋)の心配をよそに、それぞれ自由な発想で、内容がかぶらずに各自個性あふれるゲームができあがっていくのはとてもすばらしかったです。Playgroundの中にはさまざまなサンプルゲーム、キャラクターや背景などの画像が含まれており、それらを活用して開発できますが、ほかの画像をインポートして使用することもできます。いらすとや^{注4}からカップの絵を入手して、カップの頭の皿からきゅうりのミサイルが発射されるような作品を作った人もいました。ほかにもダンジョンを巡って鍵を拾うと次の部屋への扉を開けられるようなものや、上下するブロックを飛び移ってアイテムを集めるようなものがありました(写真2)。

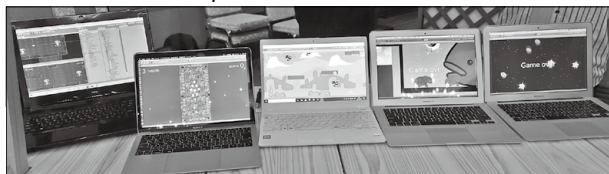
ハッカソン部門

東北の4コミュニティと
Project Euphonia

今回、筆者(清水)は4年ぶりの参加となりましたが、そのきっかけは今年5月に開催された「I/O 報告会 in 仙台」にあります。このイベントはGDG Ishinomaki、GCPUG Sendai、GDG/GCPUG Fukushimaの4つの東北にある開発者コミュニティによって共催されました。GDG Ishinomakiはもともとイトナブにいた津田恭平さんと谷口泰大さんが主催しているコミュニティで、GDG/GCPUG Fukushimaはもともと仙台でGCPUGを主催していた中園良慶さん、OSM Fukushimaでも活動する清水万里子さんと筆者(清水)の3人で主催しています。とくに津田さんと中園さんとはHack For Japanの小泉勝志郎さん主催の「島ソラ」で出会っており、そこでのつながりから新しく生み出された想いが1つの

注4 <https://www.irasutoya.com/>

▼写真2 IT Bootcamp参加者が開発したゲーム



形となってI/O 報告会の共催に至ったと思うとても感慨深く、そして少し誇らしい気持ちでした。

このI/O 報告会に参加していたイトナブのPenこと菅原洋介さんとの新たな出会いがありました。Penさんは過去の石巻ハッカソンのIT Bootcamp部門に参加したことをきっかけにイトナブでエンジニアとして活動することになった方です。この出会いが今回の石巻ハッカソン参加の原動力です。

今年のGoogle I/Oで「Project Euphonia」^{注5}という、ALS^{注6}患者や脳卒中の後遺症などで発話が困難な方のための音声認識をサポートするプロジェクトが発表されました。そしてPenさん自身、手足の運動と発話に障がいを持つ当事者の1人でもあります。Penさんと筆者(清水)はI/O 報告会の中でこのプロジェクトに共感し、ともに課題にチャレンジしようという約束をしました。

そして話は石巻ハッカソンへ戻りますが、ここでその約束はさっそく実現されることになります。

▶ エンジニアとして、当事者として

私達のチームが取り組んだ課題は「ヘルプマーク^{注7}を持っていても、何を手伝ってほしいか伝えることが難しい」というPenさんの声から始まります。初めに断っておくと、結果的に作ったものは「&HAND^{注8}」という、すでに実証実験段階にあるサービスと同じようなものになってしまいました。介助をしてほしい人が持つLINE Beaconに近づいたユーザーのもとへ、助けてほしい内容をLINE上で通知したり、コミュニケーションをとって何に困っているのかを伝えたりするものです。

ハッカソンが終わるまで&HANDのことを知らず、すでにあるものと同じものを作ってしまったわけですが、今回大切なのは当事者であるPenさんが自らの体験をもとに発案したものを、自ら手を動かして作ったということにあると思っています。

そして、そんな私達の想いに共感してくれたのがイトナブの大内徹哉(ブラウン)さんと、山口県からはるばる駆けつけてくれた大島商船の岡村一矢さん(写真3)。2人ともPenさんの言葉に熱心に耳を傾け、普段は使わない慣れない技術にも果敢にチャレンジしていました。LINE Beaconに反応してLINE上で助けてほしい内容とプロフィールを通知するしくみや、介助する内容などを登録するツールがハッカソンの中で完成し、動くものとして披露できたのはとても誇らしいことだと思います。

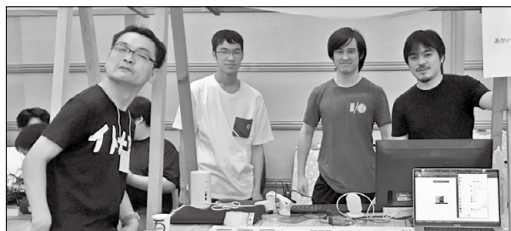
▶ 賞のないハッカソン

なかでも印象に残ったのは、Penさんの「ヘルプマークだって持たずに済むなら持ちたくない」という言葉でした。ハッカソンに参加すると「賞を取るために技術を活かして機能を盛り込みたい」という気持ちがどうしても出てきます。

今回の石巻ハッカソンでは、チームごとのプレゼンを審査して最優秀賞を決定するというルールを廃止し、発表会場に設置されたブースで各チームの成果を参加者に直接披露する、という形式が採用されました。参加者には1人1つずつのコインが配られ、それを良いと思ったチームに渡していくというルールです。賞を目指すだけのハッカソンではなく、「参加者それぞれが大切にする目的に向かってチャレンジしてほしい」というイトナブのメンバーたちの想いからこのような形式に変更されました。

前述の言葉は、開発内容を決める話し合いの際に「ARでどこにヘルプマークを持っている人がいるかカメラでわかるようにする」という案が出たときのものでした。技術の話をしていると機能にフォーカスしてしまいがちです。しかしただでさえ困っていて、

▼ 写真3 チーム「あかバッチ」の面々(右端から順番に筆者(清水)、大内徹哉さん、岡村一矢さん、Penさん)



注5 <https://www.blog.google/outreach-initiatives/accessibility/impaired-speech-recognition/>

注6 運動神経の異常により、筋肉の運動障害や呼吸困難などを引き起こす症状。国から指定難病として認定されています。

注7 外見からは障がいや難病などのわからない人が、援助や配慮を必要としていることを周囲に知らせるためのマーク。

注8 <https://www.andhand-project.com/>

第8回 石巻ハッカソン

助けてもらうことも申し訳ないように感じている人が、カメラを向けられたらきっといい気分はしないでしょう。そんな初歩的なことを忘れていた筆者(清水)に、当事者としての想いを教えてくれたPenさん。そして大切なのは賞じゃないというメッセージをイトナブのみなさんが発信してくれたことは、東日本大震災で被害に遭われた方々を支援したいという初心を再確認するには十分過ぎる経験でした。



イトナブ団(小さなエンジニアたち)

最終日の発表会場で最もコインを集めたのは、なんと参加者の中で最年少の「イトナブ団」のみなさん。イトナブ団とは、イトナブが毎月行っている小学生向けのプログラミングワークショップである「月刊イトナブ塾」の参加者の中から、さらに自分の作りたいものに挑戦したり、理解を深めたりしたいメンバーが行っている活動です。

ハッカソンでは自らの活動の一環として、それぞれのチームがどんなものを作っているかをヒアリングして学んでいました。まだ小さな子どもたちが開発会場の中で話を聞いて回る様子は、少し疲れの見てきたチームにとって癒やしのような存在になっていました(写真4)。

会場を回っていたイトナブ団の芦原蒼環さんに今興味があることを聞いたところ「スライムが好き」とのこと。某ゲームの序盤でたくさん出会う青いあいつのことかなと思っていると、「洗濯のり(PVA:ポリビニルアルコール)とホウ砂と水で作るやつ」のこ

▼写真4 AIカーを操作する安達健真さんと芦原蒼環さん



とだと教えてくれました。そんな蒼環さんが今回イトナブ団の活動の中で作ったのはScratch上で動く「スライムメーカー」。水をボールに入れて色を選ぶと、いろいろなスライムが作れるというものです。

筆者(清水)は久しぶりの参加だったのですが、今回同じチームで開発してくれたメンバーやイトナブ団のメンバーと出会うことができました。前回筆者が参加した4年前にはいなかった世代や地域のエンジニアたちを見ていると、「石巻から1,000人のエンジニアを」という強いメッセージを発信してきたイトナブの活動が、さらに枠を広げて大きく進化していることを強く感じました(写真5)。

このように、若い人もベテランも多様な人が混じり合って楽しく開発できるという機会はなかなかないのではないのでしょうか。石巻ハッカソンは来年も8月に開催が予定されていますので、ぜひ参加してみませんか? **SD**

▼写真5 参加者全員での記念撮影

