

あなたのスキルは社会に役立つ

エンジニアだからできる社会貢献

東日本大震災の発生直後に発足したHack For Japanや「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のメンバーを始めとして、日本各地で技術を活用した社会貢献活動が行われています。本連載では、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、「エンジニアだからできる社会貢献」の取り組みをお届けします。

第110回

学生による、学生のためのシビックテックコンテスト CCC U-22

●吉沢 太佑(よしざわ たいゆう) [Twitter](#) Nekoya3_
●八谷 航太(やたが いこうた) [Twitter](#) kota_yata

CCC (Civictech Challenge Cup) とは

新型コロナウイルスによる臨時休校をきっかけに、筆者らをはじめとする学生はプログラミングのスキルを活かしたシビックテックという手段であれば、暮らしている地域や困っている人たちの役に立つことができると知り、Code for Japanのインターンに参加しました。プロジェクトにかかわり開発作業を進める中、イベントを企画する機会を得ました。そこで生まれたのが、今回紹介するCivictech Challenge Cup U-22(以下CCC U-22)です(図1)。同コンテストはサマーインターンに参加する機会を失った地方の学生をおもな対象として、社会課題をテーマにチームでプロトタイプ開発を行い、プロジェクトを発表し合うアワード企画です。今回はその企画・運営について、前半では北海道の高専生である吉沢が、後半は都内の高校に通う八谷がレポートします。

立ち上げのきっかけ

2020年6月、筆者(吉沢)の友人から、「新型コロナウイルスの影響でサマーインターンシップがあまり募集されていない」「都道府県間の移動が制限されていて、行きたいインターンシップに参加できない」という声が上がっていました。

高専生にとって会社や職種、業界に関する理解を深められ、自分がその業界に向いているのかどうか。そして、自分がどんなキャリアビジョンを描き

たいのかを考える機会としてインターンはなるべく参加しておきたいものです。また、インターンに参加できないことで、就職活動をするうえで具体的に検討していくための材料が少なくなってしまうため、不安が残ります。筆者(吉沢)自身もリモートでCode for Japanのインターンに参加しなければそのような機会はなかったことでしょう。しかし、リモートでのインターンは世の中にまだ浸透しておらず、2020年当時はインターンに参加できていない学生が多いのが現状でした。

筆者らは「インターンに行けなくなってしまった学生向けにインターンの代わりにする機会を提供したい」「就職活動で話せる、学生たちにとって良い経験となるようなイベントをしたい」、という思いからCivictech Challenge Cup U-22を企画しました。

このアワードで目指したもの

CCC U-22では、身の回りにあるさまざまな社会課題に挑戦する過程で成長をうながし、開発実績を獲得してもらうことに加えて、学生のときにはあま

◆図1 CCC U-22のロゴ



り経験することがないであろうチーム開発の経験を積んでもらうことを目標としました。

また、学生は普段学内というクローズドなコミュニティでの交流が主ですが、CCC U-22を通じて他校の学生たちや社会人エンジニア、シビックテックやオープンソースのコミュニティなど、学生たちに幅広い人やコミュニティとのつながりも作ってもらいたいと考えていました。

このアワードの特徴

CCC U-22では、新型コロナウイルスによって顕在化してきたさまざまな社会課題に取り組んでもらいました。少子高齢化や地方の過疎化、貧困や環境汚染といった大きな課題もありますが、「災害時に情報を得ることが難しい」といった、特定の領域にフォーカスした課題も存在します。このアワードでは22歳以下で5人以下のチームを組み、これらの社会課題に取り組むのが大きな特徴となっています。個人で参加したあとにほかのチームへ参加したり、チーム未結成の人が集まってチームを結成したり、デザイナーやマネジメントが得意な人が参加したりと、チーム開発ならではのおもしろさがありました。筆者らはチーム開発へのサポートとして、企画の立て方やUXへの工夫などの勉強会や、各チームへのメンタリングなどを行いました。

最終的には25作品の提出がありました。どれもレベルが高く、筆者(吉沢)では考えつかないようなアプローチでの社会課題への取り組みもあり、驚くばかりでした。

学生主体だからこそその苦勞

CCC U-22の運営チームは筆者らを含めた6人の学生インターンを軸に、Code for Japanスタッフの陣内一樹さんと武貞真未さんにアドバイザーとして入ってもらいながら、学生が主体となって企画・運営を行う学生向けコンテストとして進めてきました。「学生主体のコンテスト」というと響きは良いですが、実際は学生ならではの課題に苦しめられる場

面も多々ありました。

まず1つめに経験不足。筆者(八谷)は臨時休校だった2020年春にCode for Japanのインターンとしてかかわるようになり、半年ほどハッカソンイベントの司会を務めたり、イベントの企画自体にかかわったりしていました。しかし、今回のコンテストのような大がかりなイベントの企画・運営をゼロから立ち上げた経験はありませんでした。ほかの5人も同様にコンテストをオーガナイズした経験はなく、学生全員がコンテスト企画・運営デビューという状況でした。つまるところ、コンテスト運営における「常識」が誰もわからないのです。下準備としてどこのアポを取れば良いのか。勉強会などのイベント準備はどれくらい前から始めるべきか。いわば運営スタッフとして知っておかなければいけないことを誰も心得ていない状況でCCC U-22はスタートしたのでした。イベントやコンテスト運営の経験が豊富な陣内さんと武貞さんのサポートのおかげで大きなトラブルなくコンテストを運営できましたが、本当に学生だけでやっていたらどうなっていたかを想像すると恐ろしくて夜も眠れません。

2つめの問題は学校行事とのバッティング。学生インターンは6人もそれぞれ違う地域で暮らし、別々の学校に通っているため、当然テスト期間や学校行事の期間も異なります。筆者(八谷)の場合、最終審査会の1週間後がテスト期間だったため10月はいつにも増して忙しい時期になりました。ほかの学生スタッフも課題の提出期限やテスト期間などで一時的に運営から離れざるを得ない時期もあつたり、少ない人数で運営をしたりすることもしばしばありました。学校との兼ね合いを考えて運営にかかわるといのはすごくハードでしたが、そのときしか経験できない非日常的かつ貴重な体験でした。

学生を招いたイベントの開催

CCC U-22はエントリー、勉強会、チームビルディングはすべてオンラインで行われ、最終審査会もスタッフと審査員以外はオンラインからの参加となり、参加者にとってはすべてオンラインで完結す



るコンテストになりました。完全オンラインのコンテストは前例が少ないため参考になる情報を手に入れることが難しく、良いコンテストにするためには筆者ら運営チームが一から作戦を考える必要がありました。今回のCCC U-22は学生のインターンの代替となることを目的としていたので、離脱を防ぐのが課題でした。参加から作品の応募、最終審査に至るまでのプロセスで成長機会を設けるためです。継続的に参加し続けてもらうために筆者ら運営チームが工夫したこととしては、勉強会やイベントの定期的な開催が挙げられます。細かなイベントを開催しやすいオンラインの特性を活かして、コンテストの流れを「エントリー」「チームビルディング」「テーマ決め」「開発」の4つに分け、それぞれのパートに沿った内容の勉強会、イベントを開催しました。

その一例が、2020年の8月13日(エントリー募集開始から約1ヵ月後)、未エントリーの学生向けに行ったイベントです。本コンテストのパートナー企業であるさくらインターネット株式会社の代表取締役・田中邦裕さんをゲストにお呼びして、学生エンジニアのLTやパネルトークなどを行いました。このイベントには筆者(八谷)の知り合いも登壇者として多数参加しており、筆者(八谷)自身も登壇する機会がありました。運営スタッフとしてだけではなく1人のエンジニアとして、中高生向けのプログラミング教室で習っていたところからどのようにして実践的なシビックテックにかかわっていったのかを

LT^{※1}で発表しました。筆者らが企画したイベントで、同世代のトップレベルの学生エンジニアたちがLTしてくれるのはすごく達成感がありました。なおかつ彼らのLTはものすごくレベルが高かったので、参加者としてもすごく楽しかったです。とくにCCC U-22の運営スタッフでもあり、神戸市の新型コロナウイルス対策サイトの開発に貢献した芦田裕飛さんのデータの可視化に関するLT^{※2}を見たときは、運営スタッフとして一緒に働いているときは違う一面を目にしてとても新鮮でした。

最終審査会

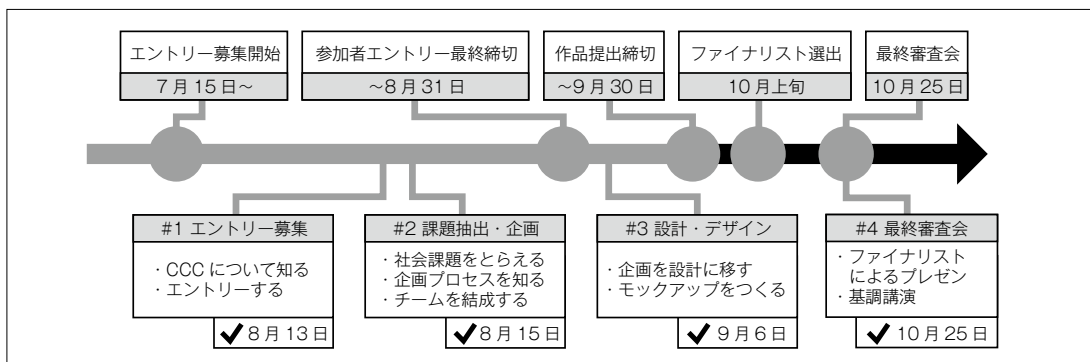
```
while (Japan.recovering)  
  we.hack();  
)
```

先述のほかにも複数回イベントを開催したのち、2020年8月末にエントリーを締め切り、2020年10月上旬にファイナリストを選出しました。そして、同月25日に最終審査会を開催しました(図2)。当日会場に集まった運営メンバーは筆者(八谷)と吉沢さんを含めた5人でした。会場の設営や機材の準備は吉沢さんが中心となって行い、イベントの司会進行は筆者(八谷)と、北海道・新潟・兵庫からオンラインで運営に参加した学生スタッフ3人の内の1人である平尾実唯さんが担当しました。会場の審査員とオンラインの参加者の両方とコミュニケーションをとりながら進行をする必要があったので、リハーサルをやっていたとはいえ、かなり混乱しました。司会進行がもたつく場面もありましたがイベントは

注1 https://youtu.be/h19f_XkyWiw?t=6547

注2 https://youtu.be/h19f_XkyWiw?t=4366

◆ 図2 最終審査会までのイベントスケジュール



盛り上がり、各ファイナリストのプレゼンを1人の学生として楽しむこともできたので有意義な1日でした(図3)。

今回提出された作品はどれもレベルが高く、ファイナリストの選出にはすごく時間がかかりました。最終的にファイナリストに選出されたチームの作品は、とても同世代とは思えないクオリティで、開発期間1ヶ月で作ったとは思えないレベルの高さでした。その中で大賞に選ばれた作品である「Civichat」は、行政のサービスと対象者をつなぐLINE Bot^{注3}で、最終審査会終了後1ヶ月の2020年11月に法人化して株式会社Civichatとしてサービスを運営していくことが決まっています。CCC U-22がきっかけで会社ができるというのはスタッフとしてもすごくうれしく、感慨深い気持ちです。まだまだ道のりは長いですが、Civichatはいずれ行政とユーザーのインターフェースになってくれるはずだと筆者(八谷)は信じています。



CCC U-22は新型コロナウイルスで予定がなく

注3 <https://nln.ed.jp/news/blog/archives/11817.html>

なってしまった学生のためのコンテストですが、スタッフである筆者(八谷)もまたその1人でした。2020年の8月から留学を予定していて、順調に行けば2020年の秋からアメリカでホストファミリーと暮らしているはずでした。しかし新型コロナウイルスの影響で留学自体が中止となって予定が大幅に変わり、学校の授業も半年ほどの間一度もありませんでした。目的を失ったまま2020年が過ぎることへの恐怖心や、失った機会の分だけ有意義な時間を過ごしたいという思いから、このコンテストにスタッフとして参加することを決めました。

運営スタッフとしてコンテストに参加するということは想像よりはるかにハードで忙しく、おかげで去年の夏休みはほとんど遊ぶ暇がありませんでした。ただ、コンテストを終えたときの達成感や運営を通して得た経験値を考えれば、今までのどの夏休みよりはるかに有意義で、参加して良かったなどあらためて思います。

もちろん、このコンテストの反省点は山ほどあります。「初めてだから」で言い訳できるものもあれば、できないものもあるかもしれません。2021年はもっとスムーズな運営を目指して工夫していきたいと考えていますので、2021年からのCivictech Challenge Cup U-22にもご注目ください！ SD

◆ 図3 最終審査会当日の集合写真

