

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135回

シビックテック 2022年振り返り！ そして2023年へ

- Code for Nerima 青木 秀仁(あおき ひでひと)
- Code for SENDAI 佐藤 里麻(さとうりま)
- イトナブ石巻 Pen
- Code for Shiogama 小泉 勝志郎(こいずみ かつしろう)

はじめに

東京都練馬区で活動する一般社団法人Code for Nerimaの青木秀仁です。2022年12月22日に東北で活躍するシビックテックのスタープレイヤーのみなさんと一緒に「シビックテック 2022年振り返り！そして2023年へ」というタイトルでYouTube Live配信を行いました^{注1}。

この配信に至った経緯ですが、2021年12月の障害者週間に合わせてPenさんと配信を行いました。そしてPenさんから「2022年も配信をやりませんか？」と提案をいただきましたが、内容を考えるうちにもっと範囲を広げて東北のシビックテッカーのみなさんと一緒に配信をやりたいたいと思いました。そして2021年のCode for Japan Summitで開催ボランティアとして一緒に関わった東北の方たちをゲストに迎えてこの配信を行うこととなりました。

前半はゲストでお迎えした3名の方に活動内容をそれぞれお話しをさせていただき、後半は「2022年に一番印象に残ったこと」「2023年に取り組んでいきたいこと」というテーマで、全員でパネルディスカッションを行いました。

それでは各登壇者に配信内容をダイジェストで紹介してもらいます。

注1) <https://youtube.com/live/Lt-v-quyWGY?feature=share>

Code for SENDAI 佐藤里麻

筆者(佐藤)たちCode for SENDAI (C4SD)は、おもに宮城県仙台市を中心に活動しています。今までは不定期な活動を行っていたのですが、2022年からは定期的に活動したいと思い、4月にポッドキャスト「C4SDシビックテックはじめの一歩」の配信をスタートしました。毎月第1、第2、第3金曜日21時から配信しています。これは「シビックテック井戸端キャスト」というポッドキャストの番組にゲスト出演したことがきっかけです。この収録後すぐ、C4SDのメンバーに「私たちもポッドキャストをやらなにか」と相談したところ、速攻で「やろう！」との返信があり、すぐに配信が実現しました。メンバーの乗りの良さにも感動でした(笑)。

2022年11月には、「仙台の困りごと解決WS#1 - 仙台の災害・防災を一緒に考えよう！」というワークショップをやっとリアルで企画・開催することができました(図1)。仙台市や宮城県にお勤めの方にそれぞれの視点でお話しをさせていただいたり、救急救命士の方に福島県広野町の防災の取り組み事例などを紹介させていただいたりしました。子育て中のママさんからは、子供が登下校中に災害にあったときのために、公衆電話の場所や電話の掛け方などを伝えておくことの大切さなど、それぞれの立場での課題

やアイデアを共有してもらいました。このイベントで、シビックテックはたくさんの人と1つの目標に向かって、それぞれの得意なことを活かしながら、自分のペースで参加できるから楽しいだと実感しました。オンラインも活動エリアに関係なく参加できるので良いのですが、今回はリアルでお会いすることで人の熱意や想いをリアルに感じながらお話しできたことがうれしかったです。

2023年は、ポッドキャストのアクセシビリティを改善することと、防災に関するワークショップの継続、そして自分の住む地域の町内会の課題などをみんなと一緒に考えながら、シビックテックの楽しさを初めての方にもぜひ体験してほしいと考えています。

イトナブ石巻 Pen

Penと申します。宮城県石巻市にある一般社団法人イトナブ石巻で、ソーシャル事業に取り組んでいます。

「またYouTubeの配信をしたい」。この想いを秋に、青木さんをお願いしたことを覚えています。2021年、筆者と青木さんは12月3日に、「国際障害者デーに考えるITエンジニアができること」と題して、YouTubeの生配信を行うことができました。しかしそこで気づかされた点があります。それは、「障害があるかないかに関わりなく、皆が人であり、各々が取り組んでいることをシェアし合うことにより、お互いが高められる」ということです。それで今回は特定の理由ではなく、シビックテッカーという共通のワードを持って生配信に取り組みました。

2022年は、シビックテッカーとして、1年間取り組んだことを発表するということになり、筆者は毎年テーマを持って取り組んでいることをお話ししました。2022年のテーマは「挑む」というテーマを掲げていました。このテーマを

◆図1 C4SD「仙台の困りごと解決ワークショップ」の様子



掲げるときに、すでに大きなチャレンジをすることを心に決めていたからです。それは、筆者が取り組んでいるシビックテックプロジェクトである、「みんなのトイレマッププロジェクト」のクラウドファンディングの挑戦でした。このクラウドファンディングへの挑戦は、当団体の中では何度も協議されたうえで取り組んだプロジェクトでしたが、たくさんのシビックテッカーさんを含めたみなさんの応援があって目標の資金額を集めることができました。あらためてみなさんの温かいご支援に深く感謝します。クラウドファンディングプロジェクトについては、本誌2022年9月号にて清水俊之介さんが記事にしてくださっていました。ぜひご覧ください。

みんなのトイレマッププロジェクトでは、みなさんの応援によって一步一步多目的トイレを可視化するデータの再調査を行うことができました。時にはイトナブのメンバーと一緒に再調査に行く機会を設けています。それが「トイレマップデー」です。このトイレマップデーを行うことで、筆者1人では今まで気づけなかった点に気づくことができます。実際に多目的トイレを調査することによって、他者の目線で物事を考えることができ、大切な点に気づくことができるのです。

トイレマップデーではないのですが、当団体の中で一緒に再調査に出掛け、サポートしてくれるメンバーがいました。彼があるところを調査したときにこんなことを口にししました。「この多目的トイレ、車椅子の人には大変だよね」。も



ちろんこのプロジェクトは、数値化することが目的で、当人がそれを見て選択してもらうための情報を提供しているのですが、こうして誰かの目線で物事を見てもらえていることが筆者はとてもうれしく、こっそり涙しました。

筆者の2022年は、私生活も含めてチャレンジに富んでいた1年だったと思います。そして、応援してくださる方が、日本中にいることを実感することができた1年でした。2023年はみんなのトイレマップの完成を目指して引き続き頑張っています。

Code for Shiogama 小泉勝志郎

Code for Shiogamaとして2022年最大のトピックは「宮城県コロナ対策サイト」を非公式として運営していたのが、宮城県の公式サイトになったことです。

ただ、筆者(小泉)の発表のメインは全然そこではないんです！ 筆者が話した内容は「AI画像錬成とシビックテック」というもの。2022年8月にStable Diffusionが公開されて以降、爆発的な広がりを見せています。筆者も熱中してCode for Shiogamaのキャラクターである「渚の妖精ぎばさちゃん」のイラストをAIで作画して投稿しているんですよ(図2)。

現在、ちょうど良い画像が手持ちにないときネットで画像を検索するということがよく行われています。ライセンス的に許可されていないものが使われることが多くありますが、今後この画像検索がAIによる画像生成に置き換わるのはそう遠くない未来でしょう。

盛り上がっているAI画像錬成^{注2}ですが、AIでは有名人の顔や有名作家の作風を再現できてしまうため、問題視する見方もあります。実際、Stable Diffusionの次期バージョンでは学習用データから作

注2) 思いどおりの作画のために入力する言葉は、長大で意味不明であることから「呪文」と呼ばれます。作画も錬金術にたとえて「錬成」と呼ばれます。

家が自分の作品を削除できるという報道もありました^{注3}。

一方世の中には、自分の作品が出てほしい人たちもいます。筆者のキャラクターであるぎばさちゃんも、むしろAI画像で多くの人に使ってもらいたいと思っています。

Stable Diffusionでは、Code for Shiogamaの地元である宮城県塩竈市の鹽竈神社が意外と良い精度で出てきます。アニメの舞台の地が「聖地」と呼ばれたりしますが、精度が高く出る場所はAI画像でも使いやすいので、もしかしたら聖地のような扱いになるかもしれません。そうなってくると、まさしくシビックテック領域の話になってくるのではないのでしょうか。

自分の作品を学習してもらいたくない作家と逆にAI画像に出したい人、そして、AI画像に出てもらいたい地域の兼ね合い。この落とし所となり得るのがオープンデータだと思います。

画像のオープンデータはただ公開すればよいというものではなく、AI画像の学習のための適切なタグ付けが必要となります。地域の画像となると自治体にもぜひ絡んでもらいたいので、取り組みやすくするためのガイドラインを作成しているところです。2023年はここに本腰を入れていくので、興味のある方はぜひ一緒に！

注3) <https://arstechnica.com/information-technology/2022/12/stability-ai-plans-to-let-artists-opt-out-of-stable-diffusion-3-image-training/>

◆ 図2 渚の妖精ぎばさちゃんのAI画像



Code for Nerima 青木秀仁

筆者(青木)のほうからはCode for Nerimaとして1年行ってきた活動(図3)と、アプリ「UDトーク」の開発者としてのイベントとプライベートで起きたイベントを発表しました。

2022年はCode for Nerimaとしての外向きの活動はあまりできず、毎月の定例会と練馬区からのイベントの字幕サポートなどを行ってきました。

UDトークはドラマ「ファイトソング」や「silent」で採用されたこともあり知名度が一気に広がりました。そしてUDトークのような「伝えるためのアプリ」によって、「話し手が使う」という聴覚障害の「社会モデル」^{注4}の考え方も広がりました。

12月にはApple Store丸の内ですらプログラミング教育についてのセッションに登壇させていただき、プログラミングを通して教えることができるプログラミング以外のこと(考え方とか物の見方とか)が大事なことをもあらためて伝えられました。

今回の配信で話す内容を考えているうちに、筆者のシビックテック活動には「アクセシビリティを広める」というのがあり、筆者のビジネスである「UDトーク」や自主開催のイベントも含めてすべて根っこがつながっていると実感しました。シビックテックが「全員参加」や「誰も取り残さない」をコンセプトに掲げているのであれば、これからの活動にはアクセシビリティ対応は必須になってくると考えています。社会参加が多世代化してきた今、シビックテック活動のメインの1つであるコミュニティ運営においても「参加のしやすさ」という点でア

注4) 障害の社会モデルとは、障害は身体の機能的なことではなくそれを取り巻く社会のほうにあるという考え方。身体の機能的なことでは医学モデルと言います。

クセシビリティから考えるのはより一層重要になってくるでしょう。

2023年も引き続き「シビックテックとアクセシビリティ」をテーマに活動をしていきたいと思います。

最後に

今回こうしてシビックテックの活動を通して知り合ったみなさんからあらためてご自身の活動や今後の展開を聞くことができ、いい機会を持つことができました。「シビックテック」と言うと、どうしてもICTの活用とか社会課題とか難しく考えがちです。しかし筆者(青木)たちに共通していることは、課題に向き合うときに「自分ごとであること」「楽しんでやること」「続けること」という、きわめてシンプルな行動原理なのかなと感じました。2023年もよろしくお願ひします(図4)。SD

◆ 図3 Code for Nerimaのおもな活動内容



◆ 図4 登壇者の集合写真

