

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156回

私たちが「石巻」に来る理由～第11回石巻ハッカソンから

●一般社団法人イトナブ石巻

一般社団法人イトナブ石巻が毎年開催している「石巻ハッカソン」を、2024年も10月12日から3日間にわたり開催しました。第11回となる今回は200名以上の参加者にお集まりいただきました(写真1)。

2024年の石巻ハッカソンは「かわいい」というテーマが設けられたため、生成AIを活用したチームが多く、たくさんの「かわいい」が生まれたハッカソンになりました。

第11回ともなると、イベント自体がパターン化してきています。そのため本稿では、イベントのレポートではなく、「なぜ宮城県石巻市という地方において、11回も続けてハッカソンが開催できているのか」について解き明かしていきたいと思います。具体的には、実際に参加された4名の方にインタビューし、石巻ハッカソンの良さについて語っていただくことにしました。ぜひインタビューをお楽しみください。

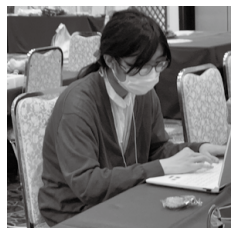
◆写真1 第11回石巻ハッカソン集合写真



■質問内容

- Q1: お名前を教えてください。
- Q2: 石巻ハッカソンに来たきっかけを教えてください。
- Q3: なぜいつも石巻ハッカソンに来てくださるのですか？
- Q4: 石巻ハッカソンの魅力ってどこですか？
- Q5: 今回のチームで作った作品を紹介してください。

三雲竜馬さん



- A1: 三雲竜馬です。横須賀から来ました。普段は教育系の大学に通いつつ、趣味でプログラミングをしています。好きな言語はType Script、得意な言語はJavaScriptです。
- A2: イトナブの社員さんにお誘いいただいたのがきっかけです。イトナブさんには長い間お世話になっていて、5年くらい前からプログラミング講習会に参加しています！

無料のプログラミング教育というのは当時としては非常に革新的で、プログラミングに対する印象ががらりと変わったのを今も覚えています。5年も経てば技術も身につくもので、今では講師として、メンバーのみなさんのプログラミング学習を支援しています。

A3: いつも、と言っても実は今回が2回目です。

イトナブの社員さんたちとリモートでお話する機会が多くあったので、1回目に行った理由は社員さんたちに会いに行くのが半分、自分の実力を試すのが半分といった感じでした！

でも参加してみたら、ハッカソン自体もめちゃ楽しかったです。みんなで1つのものを作り上げるうえで、協力して、何度も話し合っていて、足りない部分を補っていくのがとても楽しかったです。そのため、今回も参加しました。

A4: ゆるい雰囲気と、挑戦が否定されない環境です！

ほかのハッカソンにあるような賞金や順位が、石巻ハッカソンにはありません。競い合うのではなく高め合うためのゆるーい雰囲気が、石巻ハッカソンの新しいことに取り組みやすい環境が、石巻ハッカソンの大きな魅力だと思います。

とくに今回はうちのメンバーさんたちがかなり活発にアイデアを出してくれたので、非常によい経験になったかな、と思います。

A5: 今回は「可愛塾」というチームにお邪魔して、『メイド イン ワリオ』ライクなゲームを作りました。

Web技術をベースにして開発しつつUnityのゲームを組み込んだあまり見ない(というよりはやるメリットがあまりないのですが)スタイルの作品で、これは各々ができることをやるという、チームの方針を色濃く反映したものです！

最終日にはお面をかぶって仁王立ちしたり、さすまた刺叉を持って会場内を闊歩したりと、お遊び要素もあってめちゃ楽しかったです！

曾根田悠介さん



A1: 曾根田悠介と言います。イトナブではジョグと呼ばれています。

A2: 大学4年生のときに参加した石巻ハッカソンをきっかけに、開催されている年はずっと参加しています。当時は2017年になるので、今から考えるともう7年前くらいになります。当時はまだ右も左もわからない状態でプログラミングも全然できませんでしたが、イトナブ代表の古山隆幸さんからの「とりあえずおいでよ！」という一言で参加したのを覚えています。

A3: それはもう楽しいから！ その一言に尽きるなど。明確な勝敗があるハッカソンでは評価されることに集中し過ぎてそもそものもののづくりの楽しさを見失ってしまうときもあるのですが、石巻ハッカソンはものづくりの楽しさを再認識させてくれるんですね。自分にとっての原点のようなハッカソンです！

自分の中で石巻ハッカソンは1年に1回ある恒例の楽しいイベントとなっています！

A4: イトナブも公言していますが、石巻ハッカソンってエンジニアやクリエイターにとって文化祭のような存在なんですよ。初めましての人が集まって、チームで何かを作って展示して、エンジニアもデザイナーも学生さんいろんなバックグラウンドを持った人が集まることなんてそうないと思うんです。コンテスト形式のハッカソンだと発表のほうに力が入りがちになってしまうのですが、実際に作ったものに触れる時間も長いので、「これすごいですね！」「どう実装したんですか？」「こ



れ大変ですね！」みたいなコミュニケーションが生まれるのも石巻ハッカソンの魅力だなと思います！

A5：今回はオタ芸のできる音ゲーを作りました。身体の動きと声の大きさをリズムよくコールをするとポイントがたまるようなゲームです。

いつもはチームをその場で編成して作品を作ることが多いのですが、今回は1人ですべて作り切りました。会社の後輩と一緒に参加したことから、それぞれ1つの作品を作り切ろうというもくろみもありましたが、自分にとってもある種のチャレンジ的な要素もありました。

いろいろな方に遊んでもらいましたが、とくに中学生くらいの若い子に何度も遊んでもらえたのはとても印象的でした。自分の作ったものでこんなに楽しんでもらえるんだ・感動してもらえるんだと思えたのはとても自信になりました！ただ、1人で作ると関われる人も減ってしまうのと、展示から離れられなくなってしまうのもあってオススメしませんでした。

初参加のときに^{すこうで}凄腕エンジニアの方に刺激をたくさんもらったので、まだまだそのレベルの域には達していませんが、何か刺激を与えられるようなエンジニアになりたいという思いを秘めながら石巻ハッカソンには参加しています。

豊田陽介さん

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



A1：豊田陽介です。プライベートでの活動で、技術コミュニティ・モノづくり等に関わる活動を行っています。

A2：技術コミュニティのイベントで知り合った方（イトナブにも縁が深い及川卓也さん）が、2013年にSNSで「石巻で開催されるハッカソンに参加してみませんか」という呼びかけの投稿をされていたのを見たのがきっかけです。人生初のハッカソンにチャレンジしてみようと思い申し込みました。

開催場所が、学生時代に6年住んでいた宮城県というのも、自分が興味をひかれた点の1つでした。

A3：このあとの「石巻ハッカソンの魅力」の回答とも一部重複しますが、イベントやそこに集まる方々、そこで作られる作品がとても魅力的だと感じるためです。ハッカソンに参加してそれを強く実感すると、また次も参加したくなります。

A4：「学生から社会人まで幅広い年齢層の方が集い、チームを組んで開発をし、若者と大人が互いに触発し合う」という点です。また、同じチームにならなくてもイベントの中で交流もできるので、そういった中で普段とは異なる多様な方との交流ができるのも魅力です。イベント全体の雰囲気も楽しくて、とても魅力的だと感じています。

A5：今回のテーマ「かわいい」をもとに、チームメンバーが考えた「魔法の世界のお姫様・魔法使いが登場する、物語の世界を体験できる作品」をコンセプトに作ったものです。PC・タブレット・ガジェット・手作り工作を組み合わせて作っています。

悪い魔法使いの魔法でお姫様が封印される物語のアニメーションを見られたり、展示を見に来た方が魔法のアイテムでその封印を解く体験ができたりします。

主に合計6台ほどのPC・タブレット上のブラウザを使った構成で、そこで使った技術として、たとえば異なるデバイス同士を連動させる通信にWebSocket、ブラウザとガジェットの連動のためのWeb Serial API、音の処理用のWeb Audio APIなどがあります。

また、背景・お姫様・魔法のエフェクトなどの表示用素材は、画像生成AIで作ったり、AIを活用した音声合成を利用したりしました。ほかにも、手で触れると光り出す魔法陣や、疑似ホログラムで映像が見えるディスプレイなど、さまざまな要素を盛り込みました。

高橋憲一さん



A1：高橋憲一です。大学で教員をしています。

A2：ITで震災復興のお手伝いができないかと考えてHack For Japanという活動をしていたところ、2012年の第1回石巻ハッカソンのIT Bootcamp部門の講師を探していたイトナブ代表の古山さんとつながったのがきっかけです。その後は2回ほど仕事の都合で参加できなかった年もありましたが継続して参加しています。

A3：第1回で熱心に吸収してくれる高校生たちと出会い、古山さんの思いに共感し、ここの若者たちを継続してサポートしていきたいと強く感じたためです。私自身も若者たちから刺激をもらい、自分でもチャレンジングなテーマを持ち込んで開発を楽しんでいるということもあります。現在は初期の回で出会ったメンバーも成長し、久しぶりの再会で語り合う同窓会のような感じもあります。この2年ほどは仕事が変わったこともあってなかなか石巻に来ることができていないため、石巻ハッカソンは可能な限り参加するようにしています。

A4：若い人たちから社会で活躍している大人まで幅広い年齢層、さまざまな地域からの参加者と交流できることが魅力です。最終日には

開発したものをプレゼンするのではなく、みんなで体験し合うということもほかにはあまりない良い点だと思います。そして夜はみんなで石巻の美味しいものを食べながら語り合えるのも楽しみの1つです。

A5：「かわいい」のテーマに沿って、ARグラス(XREAL Air 2 Ultra)をかけるとかわいいキャラクターが目の前に出現してジャンケンができるというインタラクティブコンテンツです。ジャンケンで勝ったら優しくてかわいい言葉、負けたらツツツしたかわいい言葉をキャラクターがしゃべってくれるようになっています。UnityにARグラスのSDK(NRSDK)を組み合わせて制作しました。プレイヤーの手をARグラスでハンドトラッキングして認識して勝敗を判定します。そしてその勝負の結果によって毎回異なるセリフをChatGPTのAPIを利用して「かわいい言葉」になるようなプロンプトを与えて生成し、音声合成はVoiceVoxでずんだもんの声を使って実現しています。

インタビューを終えて

今回は、11回も続けられた石巻ハッカソンについて、レポートの代わりにご参加いただいた方の声をまとめました。これまで本誌に掲載した石巻ハッカソンのレポート記事には、筆者が強調したい点をいくつか含んできました。しかし、参加された方にこうして石巻ハッカソンの良さを挙げていただいたほうが、よりインパクトがあったのではないのでしょうか。

2025年も、12回目の石巻ハッカソンが10月11日から3日間の開催を予定しています^{注1)}。ぜひ多くの方にお越しいただけるよう、準備してお待ちしています。当団体が、これまでずっと大切にしてきたイベントを、これからも引き続き行っていけるように取り組んでいきたいです。**SD**

注1) 石巻ハッカソン2025
<https://techplay.jp/event/960974>