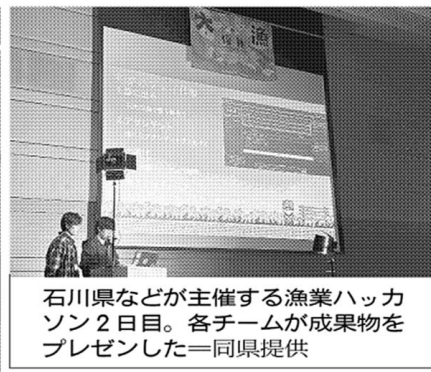


金沢工業大学（石川県野々市市）の学生チームが、漁業経営を体験できるゲームを開発した。石川県や金沢市が主催するハッカソン（事業アイデアを競う技術交流会）に参加し、水揚げ量など実データを活用しながら水産業を若者世代に広める内容だ。県は学生に学ぶ場を提供し、地域課題の解決につなげる取り組みを後押しする。

漁業ゲーム、若者キヤッチ

金沢工大、石川県の「ハッカソン」参加



石川県などが主催する漁業ハッカソン2日目。各チームが成果物をプレゼンした＝同県提供



「突発的な風が来た」、「飲食店から大量のカニの発注があった」と。金沢工大の学生チーム「寒いせ石川」が開発したゲームでは、プレイヤーが漁業会社の経営者となり、水産業の現場で起こりうる様々な出来事に対応しながら魚を集める。プレイヤーはフィールドとなる「海域」と魚の捕り方である「漁法」を選択。ミニゲームを通じ捕まえた魚は金額に換算され、1カ月で1ターン、1〜12月までの合計12ターンで資金を得ながら様々な設備などを増やしていく。季節や漁法に応じて得られる魚の種類や漁獲ゲームにはカニやカレイなど多くの魚介類が登場し、取った魚は金額に換算される。

実データ活用 水産業学び課題解決



高の期待値も変わる。漁に出ると経費がかかるため釣果によっては赤字にもなる。必要に応じて融資も受けられるなど、本物の漁業経営さながらの仕様だ。ゲームでは漁船のエンジンの不調などトラブルも発生し、放っておけば大きな損害となる。リスクを取り漁を続け、高い漁獲量を目指すか、安全に港へ引き返す

かなど、プレイヤーのセンスも問われる。ゲームは金沢工大のデータサイエンティスト育成プロジェクト「Data Dreamers」に所属する情報理工学部の学生4人が、石川県などが主催する漁業をテーマとするハッカソンへの参加を通じ開発した。内容は県の水揚げ量や地元市場のオープンデータに即し、七尾湾など実際の漁場も登場する。ハッカソンを通じ地域課題の解決にも寄与する。日程の1日目は関係者へのヒアリングを通じ、地元水産業が抱える問題を洗い出した。その中で「観光客などの若者は金沢に来るが、魚の種類や漁の技法などの知識が伝わっていない」との声があがった。

こうした現状を受け「寒いせ石川」では、ゲームのターゲットを18〜25歳に設定し、若者に刺さる内容とした。「遊びながらいつの間にか漁業の知識を覚えているという状態が理想」（開発に携わった後藤聖翔さん）

漁業経営体験ゲームを開発した「寒いせ石川」のメンバー

と、人工知能（AI）を活用しながら約2カ月かけチームで協力し開発に励んだ。必要な機能を考えAIに投げかける要件定義などに、これまで取得した資格や大学での学びが生きたという。2日目には成果物をスライドにまとめたプレゼンテーションのほか、プロトタイプを参加者に体験してもらった。時間は設けられなかったが、県では様々な地域課題の解決などを目的としたハッカソンを2025年から始めている。今回の漁業ハッカソンには北陸内外から20チーム以上が

参加。明文化されていない漁師の勘や経験を蓄積し共有するAIなど、テクノロジーを駆使した多様なアイデアが生まれた。過去には市街地への出沒増加が社会問題となっている、クマとの共生をテーマにしたハッカソンも開いた。県デジタル推進監の担当者は「ハッカソンを単発のイベントで終わらせず、優れたアイデアは社会実装につなげていきたい」としている。

「寒いせ石川」のメンバーである北澤琉海さんは「完成像の擦り合わせ

など、ゲーム開発を通じてチームプレイの大切さを学んだ」と振り返る。「今後も様々なアプリ開発を進めたい」とも語り、ハッカソンで得た学びを生かす。地元の課題を分析し、他者と協力しながらプロジェクトに取り組む経験は、学生自身の将来にも役立つそうだ。（坂田耀）

許諾番号 003008 日本経済新聞社が記事利用を許諾しています。