

# わくわく をあなたと

## 想像を超える明日を創造する

当社はITを通じ 安心・快適を提供し、  
社会とともに持続的に成長します。  
確かな技術力と深い知見で、  
想像を超える価値の創造に挑戦します。  
協創を通じて すべての人が充実し、  
わくわくする明るい未来づくりに貢献します。

# SINGULARITY BATTLE QUEST

Presented by 日立ソリューションズ・クリエイト

## シンギュラリティバトルクエスト2024

大会案内／報告書 (2023 年度)



## シンギュラリティバトルクエスト実行委員会

### 【特別協賛】

HITACHI  
Inspire the Next  
© 株式会社 日立ソリューションズ・クリエイト

Adobe

### 【協賛】

Softrobotics Ventures

PE-BANK

### 【競技協力】

woven  
by TOYOTA

HITACHI  
Inspire the Next  
© 株式会社 日立ソリューションズ・クリエイト

MILIZE

### 【教材協力】

広島工業大学 スキルアップNext

AI Challenge

### 【システム協力】

learning BOX

株式会社 フジミック

### 【競技用機材協力】

DAI  
mouse

### 【PR/会場協力】

D2CR

### 【進路支援協力】

Skill Pass

### 【告知協力】

YOUTH  
TIME  
JAPAN  
project

### 【運営協力】

FRONTIER  
INTERNATIONAL

### 【特別協力】

一般財団法人  
三菱みらい育成財団

### 【後援】

デジタル庁  
Digital Agency

文部科学省

総務省  
MIC

名古屋工業大学

### 【大会運営】

未来キッズコンテンツ総合研究所



X



Facebook



Instagram



YouTube

シンギュラリティバトルクエスト公式

お問い合わせ：シンギュラリティバトルクエスト運営事務局  
info@singularitybattlequest.club

シンギュラ バトル

検索

https://singularitybattlequest.club





# 大会概要 Competition summary

## 全国高等学校 AI アスリート選手権大会「シンギュラリティバトルクエスト」とは？

未来を創造する素質者・能力者として、総合的な AI/ICT のスキルを磨き上げた「AI アスリート」となる高校生を発掘・育成し、その頂点を決める競技大会です。AI アスリートとは、Society 5.0 が社会実装された超高度情報化社会において必須となる知識、スキル、チームワークを探究・研鑽する卓越したデジタル人材を称します。主な参加者は、パソコン部、ロボット部、プログラミング部、情報処理部、eスポーツ部など、コンピューターを駆使した活動に興味・関心を持つ「ギーク系高校生」です。

ホモ・デウス世代のペintasロン（近代五種）で、その腕を競います。

## 大会参加メリット 大会のココが魅力！～STEAM、キャリア教育に～



プログラミング未経験でも参加可能！  
AI アスリート認定証の発行も！

大会にエントリーした選手は、AI/ICT 初學者向けの公式オンラインの教材と講座の受講が可能！地区予選を通過するために必要な AI/ICT に関する知識を、いつでもどこでもなんでも、基礎から学ぶことができます。地区予選に参加して、一定の成績を収めた選手には「AI アスリート」として認定証を発行！調査書や AO 入試の強い味方です。



AI/ICT 業界の  
プロエンジニアによる研修

地区予選を勝ち抜いた 47 都道府県の代表選手は、競技開発企業のプロエンジニアによる研修会の受講ができます。研修会では AI やサイバーセキュリティ等、5 つの競技種目の基礎から競技のルールまでを学び、ブロック大会、そして全国大会での勝利を目指します。



全国の同じ高みを  
目指す仲間とつながろう

部活の仲間たちだけでなく、他校の「ライバルチーム」の選手とも「シンギュラ・クラブハウス」(オンライン)でコミュニケーションができる環境があるから、勝ち負けを競うだけではなく、教え合い学び合う関係の構築も可能です。選手同士がチームや地域の垣根を越えて、お互いを高め合うようなライバル同士の「リスペクト」を大切にしています。

## 参加特典・表彰

◆大会入賞で活動資金と貴重な体験を！賞品総額 10 万円

- ・1 位：ゴールドメダル、表彰状、ギーク系部活動支援金 2 万円相当ギフト券
- ・2 位：シルバーメダル、表彰状
- ・3 位：ブロンズメダル、表彰状



◆参加者・全員プレゼント

- ・AI アスリート認定証
- ・オリジナルステッカー

◆企業賞 ～国内最先端 AI / ICT 企業による特別講座～

●日立ソリューションズ・クリエイト賞

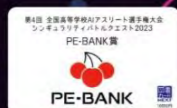
シンギュラの講師から直接「AI 講座」及び「サイバーセキュリティ講座」を受講できる特別インターン体験

●アドビ社提供特別講座

オンラインセミナーの招待（各クエスト優勝チーム全員）  
Adobe Creative Cloud ライセンス 1 年分  
（各クエスト優勝チーム、クリエイター）

●PE-BANK 賞

AI アスリート活動支援、  
図書カード 1 万円分



●スキルパス特別賞

スキルパス \*6 か月分の授業料無償  
\*スキルパスとは理系・情報系・学際系の総合型選抜に特化したオンライン個別指導塾



## 大会の流れ・スケジュール（2023 年度版）

◆参加登録期間：7 月～8 月

- ・大会説明会  
「大会の OBOG 学生と学ぶ、夏の大会参加準備・特別講座～競技解説&コツなどを先輩から学ぼう～」ほか。
- ・大会登録
- ・事前学習「AI 入門講座」
- ・夏休み特別イベント  
「ゼロから学ぶ ChatGPT 超初心者向けオンライン講座」  
「現役「東大生」が教える AI エージェント「ChatGPT」受験対策講座 第一弾」

◆地区予選大会：9 月 2 日（土）、3 日（日）

都道府県代表チームを選出

◆二次選考：9 月～10 月

- 全国 8 ブロックの代表チームを選出
- ・選手向けガイダンス、研修
- ・二次選考

◆決勝大会準備：11 月～12 月

- ・選手向けガイダンス、研修

◆決勝大会：24 年 1 月 20 日（土）、21 日（日）

全国 8 ブロックの代表チームによる決勝戦

< 特別企画 >

- ◆企業賞として各種特別講座を開催：24 年 2 月～3 月
- ◆特別番組放送 / 配信：24 年 3 月～4 月（予定）

今年度の決勝大会は、合田泰吾（フリーアナウンサー）が司会進行として参戦！  
本格的な e スポーツ実況で大会をメチャ盛り上げてくれました！



フリーアナウンサー  
合田 泰吾

## 【23 年度 大会概要】

大会名称：第 4 回 全国高等学校 AI アスリート選手権大会「シンギュラリティバトルクエスト 2023」 Presented by 日立ソリューションズ・クリエイト  
内容：AI/ICT の知識 / 技術 / チームワークを競うオンラインの競技大会  
競技種目：ホモ・デウス世代のペintasロン（近代五種）  
参加対象：日本在住で、18 歳以下の高校生  
参加チーム：各チームのメンバー構成は、選手 1～3 名、クリエイター 1 名、コーチ 1 名。  
（クリエイターは選手もしくはコーチと兼任が可能）  
参加費：無料（開発環境は各自準備）

## 大会開催ブロック（二次選考以降の全国 8 ブロック）

### 北海道・東北ブロック

北海道・青森・岩手・宮城  
秋田・山形・福島

### 関東ブロック

茨城・栃木・群馬・埼玉  
千葉・東京・神奈川

### 中部ブロック

新潟・富山・石川・福井・山梨  
長野・岐阜・静岡・愛知

### ギーク村

全国の個人選手

### 関西ブロック

三重・滋賀・京都・大阪  
兵庫・奈良・和歌山

### 中国・四国ブロック

鳥取・島根・岡山・広島・山口  
徳島・香川・愛媛・高知

### 九州・沖縄ブロック

福岡・佐賀・長崎・熊本・大分  
宮崎・鹿児島・沖縄

### リベンジャーズ

地区予選以降も継続挑戦する  
チャレンジャー枠

## スポンサー・後援

主催：シンギュラリティバトルクエスト実行委員会

特別協賛：株式会社日立ソリューションズ・クリエイト、アドビ株式会社

協賛：株式会社ブリヂストン ソフトロボティクス ベンチャーズ、株式会社 PE-BANK

競技協力：ウーブン・バイ・トヨタ株式会社、株式会社日立ソリューションズ・クリエイト、  
株式会社 MILIZE

教材協力：広島工業大学、スキルアップ AI 株式会社、ソフトバンク株式会社

システム協力：learningBOX 株式会社、株式会社フジミック

競技用機材協力：株式会社マウスコンピューター

PR/会場協力：株式会社 D2C R

進路支援協力：スキルパス

告知協力：YOUTH TIME JAPAN project

運営協力：株式会社フロンティアインターナショナル

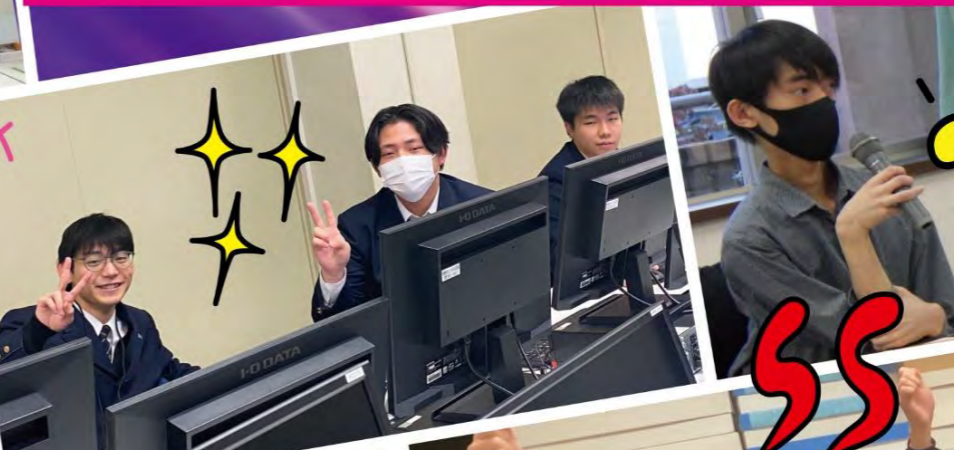
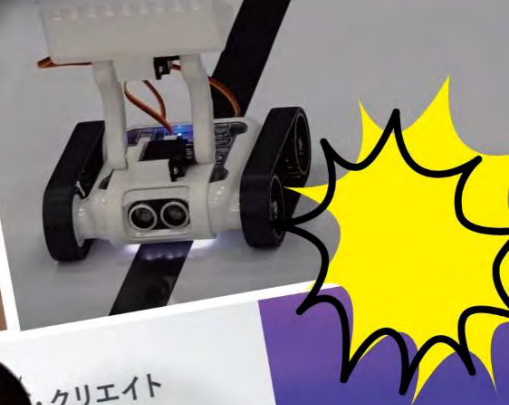
特別協力：一般財団法人 三菱みらい育成財団

後援：デジタル庁、文部科学省、総務省、名古屋工業大学

大会運営：一般社団法人未来キッズコンテンツ総合研究所



# Gallery





# AI/ICT 分野における近代五競技 ホモ・デウス世代のペンタスロン（近代五種）

AI は新しい時代の言語。それを学ぶことで、未来との対話が始まる

## AIクエスト (AI Quest | AQ) ~アーティフィシャル インテリジェンス~

AI Quest



競技名：AI じゃんけん

大量のデータを学習し、分類や予測などのタスクを遂行するAIモデルを構築する。構築したAIモデルの予測精度や速度を競う競技。決勝大会では、きみがトレーニングしたAIで対戦チームとAIじゃんけんに挑戦！

自分のモデルを決めることはもちろん、広い視野で相手のモデルの特徴を見極めることも大切

ホワイトハッカーになるのは自分だけのためじゃない

## サイバークエスト (Cyber Quest | CQ) ~サイバーセキュリティ~

Cyber Quest



競技名：CTF (Capture The Flag)

情報セキュリティに関するクイズ形式の問題を、セキュリティの知識やソフトを駆使して、隠された言葉 (Flag) を見つける CTF 形式の競技

目指せ！ホワイトハッカー！決勝大会の競技時間は9時間！  
チームの集中力や問題を解く順番などにも注目！

データベースの研究者、それがデータサイエンティスト

## データクエスト (Data Quest | DQ) ~データサイエンス~

Data Quest



競技名：EBPM (Evidence Based Policy Making)

情報科学・統計学の知見を用いて、ビックデータから社会的に有用な知見を抽出するためのスキルを競う競技。決勝大会では「少子化問題」をテーマに、Pythonを使って、統計的因果推論、EBPMの手法に則った分析に挑戦！

大学生以上が扱う非常に難しい問題ですが、ChatGPT等の活用で、各チームが固定概念を外したユニークな観点で分析に挑戦！

ロボティクスは、人間の可能性を拡張するアート

## ロボクエスト (Robo Quest | RQ) ~ロボティクスエンジニアリング~

Robo Quest



競技名：ロボットカー迷路探索レース

ロボットを動かすためのプロセスの分析、動作解析やロボット制御のためのプログラム作成など、安全性・正確性、戦略で迷路完走を目指すロボットテクノロジーをテーマにした競技

スピード重視？それともボーナスポイントを通過する？最後に勝つのはどんなモデル！？

ユーザーの心の中を旅する。それがUI/UXデザイナーの役割

## Xクエスト (X Quest | XQ) ~ヒューマンマシンインターフェース~

X Quest



競技名：AI ファンタン (七並べ)

ユーザーインターフェースのデザイン、人とコンピューターのインタラクションに重点を置いたUI/UX、HCIなど、デザイン思考型の競技。決勝大会では、きみがトレーニングしたAIで対戦チームと七並べに挑戦！

ゲームAIのプログラムを研ぎ澄ますか、盤面から戦略を読むか、攻略法はきみ次第！



AI Quest

## 競技概要：AQ

AIは新しい時代の言語。それを学ぶことで、未来との対話が始まる。

AIクエスト (AI Quest | AQ) ~アーティフィシャル インテリジェンス~

大量のデータを学習し、分類や予測などのタスクを遂行するAIモデルを構築する。構築したAIモデルの予測精度や速度を競う競技。

競技名	AI じゃんけん
競技形式	・チーム対抗戦 ・トーナメント方式
ルール	この競技は、1試合7戦勝負で行われます。最初の6戦では、参加者はグー、チョキ、パーの画像を交互に選択します。選択した画像に対するAIモデルの確信度を競い合います。ただし、AIモデルが選んだ画像が選択された画像の手に負けるか、引き分けの場合、追加点は得られません。最終戦、第7戦目では、対戦相手とAIモデルの推論速度を競います。速度が早かった方に得点が加算されます。
事前準備	・プレイヤーとAIモデルの構築によるチーム編成。 ・AIモデルの構築はグー、チョキ、パーの画像を判別するモデルをディープラーニングを活用して作成する。
学習目標	・パソコンを操作するスキル (コマンドプロンプトの操作) を身につける ・プログラミング言語 (Python) の技術の取得 ・PythonのAI向けライブラリであるKeras(TensorFlow)の基本的な使い方の取得 ・ディープラーニングの基本部分の理解 ・畳み込みニューラルネットワーク・転移学習・データ拡張 (Data Augmentation) 技術の取得



### ◆ 競技開発パートナーからのコメント

長船 司 株式会社日立ソリューションズ・クリエイト デジタルトランスフォーメーション第一事業部 ワークスタイルイノベーション本部

AIクエストは初回から「AIじゃんけん」を決勝競技としています。細かなルール変更はあるものの、競技の本質は変えていません。それだけに、回を重ねるごとに選手のレベルが上がっているのを実感しています。「AIじゃんけん」で扱う画像分類というタスクはAI技術の中では基礎的なものですが、それだけに選手の努力が結果に表れやすい競技です。競技である以上は勝敗による明暗はありますが、私は若い頃の努力が無駄になる事は絶対に無いと信じています。選手の皆さんが「無駄じゃなかった」を実感してくれる事があれば、競技開発者として嬉しい限りです。

### ◆ 選手の声

シンギュラリティバトルクエストのAQに参加したことで、AIについての知見が広がりました！  
FAST\_PASS (愛知県立東海神風高等学校)



### ◆ 協力

競技開発：株式会社日立ソリューションズ・クリエイト  
機材協力：株式会社マウスコンピューター  
開発/指導メンバー：株式会社日立ソリューションズ・クリエイト  
・長船 司 ・榎角 政樹





## 競技概要：CQ

ホワイトハッカーになるのは自分だけのためじゃない  
サイバークエスト (Cyber Quest | CQ) ～サイバーセキュリティー～

情報セキュリティに関するクイズ形式の問題を、セキュリティの知識やソフトを駆使して、隠された言葉 (Flag) を見つける CTF 形式の競技

競技名	CTF (Capture The Flag)
競技形式	・チーム対抗戦 ・クイズ形式
ルール	CTF※形式。競技サーバーから出題される情報セキュリティに関する様々な問題を、知識だけではなく専用のソフトウェアを操作してファイルを解析するなど多様な方法で解答し得点を競う。 ※CTF(Capture The Flag): クイズ形式の問題を出題。問題に隠された言葉 (Flag) をセキュリティの知識や専用のソフトウェアを駆使して見つけ出し、獲得した得点を競う競技
出題分野	Reverse、Forensics/Stegano、Network/Web、OSINT、Crypto、Misc、Pwn 等
学習目標	・パソコンを操作するスキル (コマンドプロンプトの操作) ・公開情報 (SNS など) からの検索方法 ・プログラミング解説・競技開発

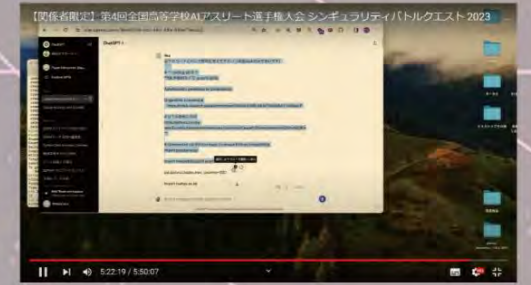


## 競技概要：DQ

データベースの研究者、それがデータサイエンティスト  
データクエスト (Data Quest | DQ) ～データサイエンス～

情報科学・統計学の知見を用いて、ビッグデータから社会的に有用な知見を抽出するためのスキルを競う競技。

競技名	EBPM (Evidence Based Policy Making)
競技形式	・チーム対抗戦 ・プレゼンテーション評価方式
ルール	・統計データを解析することで、テーマ「少子化問題」を解決する施策を考える。 条件：統計的因果推論、EBPMの手法に則って分析を実施、配布したデータ以外にも自らデータ取得を検討 ・パワーポイント (5枚以下) にまとめた資料と python コードを提出 ・決勝大会当日は1~3分でプレゼンを実施
事前準備	大会から配布されたデータや自ら発掘した教師データを活用しながら、少子化問題を解決する施策を実現する AI モデルを構築する。
学習目標	・プログラミング (Python を使用) ・将来予測を身に着ける



### ◆ 競技開発パートナーからのコメント

上野 貴之 株式会社日立ソリューションズ・クリエイト デジタルトランスフォーメーション第一事業部 セキュリティビジネス本部 トータルセキュリティ推進部長

ICT が広く普及し、デジタルサービスを通じて便利な生活が送れるようになってきています。その反面、情報漏洩やサイバー攻撃などのリスクも高まり、サイバー空間は第五の戦場と言われています。便利な生活の半面、サイバー空間には危険性もあり、デジタルサービスを使う・開発する我々にはセキュリティの正しい知識と技術が求められています。CQ で行っている CTF (Capture The Flag) は、実践的な問題解決能力やチームワーク力を身につけることができます。CQ に参加することで、最新の脅威について理解することができますし、自己研鑽にも繋がります。近い将来、世界をもっと豊にする ICT サービスを開発していく可能性がある高校生の皆さんにはこの大会を通じて現実社会で起きているサイバー攻撃とその守り方などを考えて頂き、よりよい社会のために身に付けた知識・技術を使っていただければと思います。

### ◆ 競技開発パートナーからのコメント

小野 宏史 株式会社 MILIZE 機械学習エンジニア

データクエストの EBPM (Evidence-Based Policy Making) は、データサイエンスを活用して社会問題に取り組む競技種目です。この競技では、情報科学と統計学を統合し、ビッグデータから意義ある知見を抽出する技術を競います。今回のテーマは「少子化」という緊急の社会問題で、統計的因果推論や EBPM の手法を用いた分析を通じて、実用的な解決策を探求します。この競技は、Python と先進的な分析手法を活用し、将来の政策立案に役立つスキルを磨く機会を提供します。参加者は、ChatGPT のような生成 AI を用いて、従来の枠にとらわれない創造的なアプローチで問題解決に取り組みます。これにより、データサイエンスの魅力とその有用性を実感するきっかけを提供することを目指します。

### ◆ 選手の声

初めて、量子暗号や AI の問題を解いたのがとても楽しかったです。  
HEXAGON (京都市立嵯峨野高等学校)



### ◆ 協力

競技開発：株式会社日立ソリューションズ・クリエイト  
機材協力：株式会社マウスコンピューター  
開発 / 指導メンバー：株式会社日立ソリューションズ・クリエイト  
・上野 貴之 ・清洲 智規 ・野村 章剛  
・佐橋 幸太郎 ・下山 晃

### ◆ 選手の声

自分の高校が参加していると聞いて、部活の席が隣で話せた仲間と一緒にチャレンジしました。最初は参加したという記録を残すことが目的でしたが、2次予選以降、生成 AI (BingChat) を活用した結果、なんと1位になってしまいました！一人だと心もなかつたので、仲間と共に挑戦して本当に良かったです。  
睡眠欲 (山形県立酒田光陵高等学校)



### ◆ 協力

競技開発：株式会社 MILIZE  
開発 / 指導メンバー：株式会社 MILIZE 小野 宏史





## 競技概要：RQ

ロボティクスは、人間の可能性を拡張するアート  
ロボクエスト (Robo Quest | RQ) ～ロボティクスエンジニアリング～

ロボットを動かすためのプロセスの分析、動作解析やロボット制御のためのプログラム作成など、安全性・正確性、戦略と迷路完走を目指すロボットテクノロジーをテーマにした競技

競技名	ロボットカー迷路探索レース
競技形式	・チーム対抗戦 ・時間ベース迷路完走方式
ルール	ロボットカーが迷路(3つのセクション)をクリアするのにかかった時間に対して、ペナルティとボーナスを加算する。設定されたチャレンジをクリアした場合、ボーナスを獲得できる。
事前準備	提供されたロボットカーと迷路の図と材料を使い、各迷路で異なる探索モードを活用しながら、3つのセクションからなる迷路を全て処理できるコードファイルを1つ作成する。
学習目標	・カラー、ライン、物体検出を含む自動運転用コードの作成



## 競技概要：XQ

ユーザーの心の中を旅する。それがUI/UXデザイナーの役割  
Xクエスト (X Quest | XQ) ～ヒューマンマシンインターフェース～

ユーザーインターフェースのデザイン、人とコンピューターのインタラクションに重点を置いたUI/UX、HCIなど、デザイン思考型の競技。決勝大会では、構築したAIを対戦チームと七並べに挑戦!

競技名	AI ファンタン (七並べ)
競技形式	・チーム対抗戦 ・トーナメント方式
ルール	・ゲームマスターが参加チームにカードを配布し、受け取った手札でAIモデルが七並べを行う。 ・早く手札がなくなった順で順位を決定。
事前準備	・プレイヤー1名とAIモデルでチームを編成。 ・七並べの攻略を考え、ゲームAIのアルゴリズムをデザインする。
学習目標	・pythonの基礎、ゲームAIがどう作成されるかを理解する。 ・ディープラーニングやAI技術を利用して、ユーザーに自然なエクスペリエンスを提供するUI/UXをデザインするクリエイティブスキルを問う。 ・UI/UXのデザイン ・論理的思考



### ◆ 競技開発パートナーからのコメント

篠原 俊太郎 ウーブン・バイ・トヨタ株式会社 エンジニア

数年前の学習指導要領の変更によりプログラミング教育が始まり、基礎を理解してくれている参加者が増えました。そのため多少の手助けで、自分のアイデアをコードで表現することができており十人十色の戦略が素晴らしいです。またコーディングスキルだけではなく、物理を基にした戦略、日程マネジメントといった普段の勉強の成果も発揮されていたと思います。



### ◆ 協力

競技開発：ウーブン・バイ・トヨタ株式会社  
開発/指導メンバー：ウーブン・バイ・トヨタ株式会社  
・Nicholas Tankard ・Matthew Vern ・篠原 俊太郎  
・Mersin Mehmet ・Jilada Eccleston ・Young Bae  
・Josh Gray ・Connor Perrin ・Shorook Saleh  
・山田 勝彦 ・加藤 めぐみ

### ◆ 競技開発パートナーからのコメント

熊谷 壮一郎 株式会社 MILIZE 機械学習エンジニア

Xクエストは、人間とAIの戦略的な対決を楽しめる競技です。七並べの単なるルール適用ではなく、「戦略的パス」という要素が加わり、選手たちが育成したAIが織り成す戦略の奥深さが魅力です。今年も選手それぞれが多様な戦略をスクラッチで実装し、自分のAIを動かせる所まで走りきった所が素晴らしいです。

### ◆ 選手の声

学校の部活動でこの大会を知り、AIを作りたいと思い参加しました。自分と戦えるAIなので、楽しくゲーム感覚で競技に挑めました。これからも、自分が使える・活用できるものを作っていきたいです。  
checers / 愛知総合工科高等学校



### ◆ 協力

競技開発：株式会社 MILIZE  
競技原案：東京工芸大学美術学部ゲーム学科 教授 遠藤 雅伸  
開発/指導メンバー：株式会社 MILIZE 熊谷 壮一郎

### ◆ 選手の声

何度も考えていく中で、シミュレーターを思い通りに動かすことのできるプログラムを組めた時はとても嬉しかったです。改めて映像を見るとまだ衝突しているところも見られたので、対応力が高いプログラムを組めるように今後は取り組んでいきたいです。  
Asakaze (高知県立須崎総合高等学校)





# 2023年度、決勝大会に選出された高校生「AIアスリート」たちを紹介します！

**Data Quest** 山形県立酒田光陵高等学校 **睡眠欲**



1

**DQ**

今野 夢花 / 成澤 葉月

コーチ / 湯澤 一

**AI Quest** 山形県立酒田光陵高等学校 **湯 The world**



1

**AQ**

佐藤 拓真 / 土門 陽貴

コーチ / 湯澤 一

**X Quest** 名城大学附属高等学校 (愛知県) **うごくごんのスーパーウリアッ**



1

**XQ**

南沢 幸忠 選手兼クリエイター

コーチ / 木下 崇

**Data Quest** 名城大学附属高等学校 (愛知県) **完全無欠のメガネセロー**



2

**DQ**

福井 啓之 / 伊藤 陽生 選手兼クリエイター

コーチ / 木下 崇



木下 崇

**Robo Quest** 向上高等学校 (神奈川県) **BASASI**



3

**RQ/XQ**

佐藤 陽太 / 村上 寛樹 選手兼クリエイター

コーチ / 河井 雅彦 選手兼クリエイター / 山本 恵 クリエイター / 内村 直輝

秋田県立横手高等学校 **S.H.Jugend** **RQ**



伊藤 優希 / 木元 ひなた / 細川 秀翔

コーチ / 瀬々 将史 クリエイター / 佐藤 悠翔

**AI Quest** 愛知県立東海樟風高等学校 **FAST\_PASS**



2

**AQ**

高島 湊斗 / 本山 采瀬 / 柳 光留

コーチ兼クリエイター / 長谷川 裕

**Robo Quest** 神奈川県立平塚江南高等学校 **メロンパン**



2

**CQ/RQ**

神沼 玄琉 選手兼クリエイター

コーチ / 垣下 紗織

秋田県立横手高等学校 **Side Hand Technickers** **CQ/RQ**



伊藤 純貴 / 菅野 正太郎 / 栗山 和也

コーチ / 瀬々 将史

山形県立酒田光陵高等学校 **Irregular** **XQ**

加藤 由芽 / 菅原 ちほ

コーチ / 湯澤 一



福島県立いわき総合高等学校 **アソノワソ** **AQ/CQ/RQ**



小齋 野々花 / 佐藤 涼雅 / 芳賀 亮太

コーチ / 古川 達規 クリエイター / 遠藤 蒼空

神奈川県立平塚江南高等学校 **アイアムアトミック** **DQ**



加藤 悠真 / 小林 奏斗

コーチ / 垣下 紗織

**X Quest** 愛知県立愛知総合工科高等学校 **checers** **AQ/XQ**



3

**AQ/XQ**

高橋 優斗

コーチ / 高橋 麗香

**Cyber Quest** 愛知県立東海樟風高等学校 **zeroDay**




3

**CQ**

高島 湊斗 / 巽川 拓哉 / 柳 光留

コーチ兼クリエイター / 長谷川 裕

福島県立いわき総合高等学校 **厚切りオムライス** **CQ**



叶田 悠真 / 鈴木 琉生 / 武田 龍晟

コーチ / 古川 達規 クリエイター / 秋葉 心音

栃木県立足利高等学校 **Unleash** **AQ/CQ/DQ/RQ/XQ**



片山 修斗 / 藤沼 諒也 / 山田 倫大

コーチ / 柳田 一真 クリエイター / 金井 優弥

茨城県立竜ヶ崎第一高等学校 **Team HAKAMADA** **AQ/DQ**



市原 遼翔 / 高山 知幸 / 袴田 江庵

コーチ / 亀田 陽介 クリエイター / 上田 侑


愛知県立東海樟風高等学校 **New Tech** **AQ**



岩本 真弥 / 森 大優 / 巽川 拓哉

選手兼クリエイター / 長谷川 裕

名城大学附属高等学校 (愛知県) **5分間にメカトロ部は暴走したロボットは小松が泣きながら調理して連戦終了** **RQ**



船橋 侍良 選手兼クリエイター

コーチ / 木下 崇

名城大学附属高等学校 (愛知県) **デジタル茶会事件** **CQ**



岩田 柊一 / 嘉悦 啓斗 選手兼クリエイター

コーチ / 木下 崇



# 2023年度、決勝大会に選出された高校生「AIアスリート」たちを紹介します！

**Cyber Quest** 1

京都府立嵯峨野高等学校  
**HEXAGON** CQ

選手兼クリエイター  
**遠藤 祐満**

コーチ / 和久 公則

徳島県立城東高等学校  
**Cyber Quest** 2 **城東高校情報科学部 A** CQ

後藤 唯吹 / 二宮 蒼空 / 森 天伸  
コーチ / 平坂 篤

**Robo Quest** 1 **AQ/CQ/DQ/RQ/XQ**

高知県立須崎総合高等学校  
**Asakaze** 選手兼クリエイター **山崎 温哉**

コーチ / 中村 研志郎

精道三川台高等学校 (長崎県)  
**DQ** **SAMEROBO** 3

當麻 翔梧 / 長友 祐樹  
コーチ兼クリエイター / 宮本 隆

ギーク村 **K** **AI Quest** 3 **AQ/RQ**

笹埜 恵智 選手兼クリエイター  
コーチ / 笹埜 かなえ

**X Quest** 2 **XQ**

ワオ高等学校 (岡山県) **HUKU**

赤塚 星斗 / 櫛田 咲智 / 藤山 立樹  
クリエイター / 玉城 十那  
コーチ / 栗谷 真亮

ワオ高等学校 (岡山県)  
**syoka** CQ

松坂 華那 / 上田 彬禾 / 下澤 藍依  
コーチ / 栗谷 真亮

徳島県立城東高等学校  
**剰余の定理** CQ

藤井 洛陽 / 吉岡 貴悠  
コーチ / 平坂 篤

鹿児島情報高等学校  
**チーム情報D** CQ

白石 彩夏 / 山口 竜ノ輔 / 横山 海人  
コーチ兼クリエイター / 泉 司  
コーチ / 前野 達哉 / 湯田 光恵

東九州龍谷高等学校 (大分県)  
**Monopoly** XQ

丹川 結衣 / 深見 埜乃子 / 松崎 レイ  
コーチ兼クリエイター / 秋本 貴之

東九州龍谷高等学校 (大分県)  
**Worldwide Mom** CQ

市木 晴紀 / 上野 雅大 / 高橋 皇介  
コーチ兼クリエイター / 秋本 貴之

東九州龍谷高等学校 (大分県)  
**スーパーマリコシスターズ** RQ

安部 智享 / 奥平 愛弓 / 藤井 花音  
コーチ兼クリエイター / 秋本 貴之

光泉カトリック高等学校 (滋賀県)  
**ワクワクウノモノワンダーランド** CQ

宇野 陽翔 / 木下 桐雅  
コーチ兼クリエイター / 廣島 伸彦

鳥取県立鳥取西高等学校  
**The sound of hydrogen** XQ

岡村 星吾 / 藤原 理人 / 藤田 悠樹  
選手兼クリエイター  
コーチ / 西尾 敦

鳥取県立鳥取西高等学校  
**運ゲー** AQ

高橋 大樹 / 平山 凌成  
選手兼クリエイター  
コーチ / 西尾 敦

熊本県立八代工業高等学校  
**しよこら** CQ

筑生 秀人 / 米村 龍紀 / 米村 晴輝  
選手兼クリエイター  
コーチ兼クリエイター / 甲斐 鈴菜

精道三川台高等学校 (長崎県)  
**WinXP- 精道** CQ

寺井 優徳 / 坂元 祐月 / 田崎 将慈  
コーチ兼クリエイター / 宮本 隆

宮崎県立宮崎工業高等学校  
**Miya Tech DJ Mk-II** RQ

池崎 大夢 / 松元 悠貴  
コーチ兼クリエイター / 黒木 慎二

宮崎県立宮崎工業高等学校  
**MiyaTechDJ\_ 筆箱からニッパ** CQ/DQ

坂本 喜亮  
コーチ兼クリエイター / 黒木 慎二

宮崎県立宮崎工業高等学校  
**MiyazakiTechDJ\_ 花組** AQ

岩切 航暉 / 大石 拓馬  
コーチ兼クリエイター / 黒木 慎二

京都府立京都すばる高等学校  
**AI明日リード** CQ

神野 エレメンコルスラン / 篠田 敬太 / 園木 優陽  
コーチ / 大槻 寿美

広島県立広島井口高等学校  
**Hiyokko** XQ

成田 史穂 / 三宅 彩乃 / 望月 晴太郎  
クリエイター / 中島 彼方  
コーチ / 藤井 一郎

広島市立広島商業高等学校  
**Team フカマル** CQ

金谷 幸輝 / 藤中 智大 / 丸山 航平  
コーチ兼クリエイター / 高亀 清美

京都府立嵯峨野高等学校  
**HEXAGON** CQ

遠藤 祐満  
選手兼クリエイター  
コーチ / 和久 公則

▶ 公式ホームページでチェックしよう！

「チーム紹介ギャラリー」では、クリエイターが制作したチーム紹介動画をぜひご覧ください！  
クリエイターが選手や学校などを紹介しています！





# 2023年度、大会に挑んだ全国各地の高校生「AIアスリート」たちを紹介します！

## 【北海道】

### ◆英藍 MIDNIGHT (RQ)

学校名：北海道札幌英藍高等学校  
選手名：川上 瑞貴  
コーチ名：武藤 良弘

## 【岩手県】

### ◆おべんとう (AQ/CQ)

学校名：岩手県立盛岡第一高等学校  
選手名：佐々木 璃桜 / 水堀 果南  
コーチ名：加藤 弘祐

### ◆期待値 0 (AQ)

学校名：岩手県立盛岡第一高等学校  
選手名：阿部 桃子 / 芳賀 翔太郎 / 木村 貴一朗  
コーチ名：加藤 弘祐



pacchi

青森県サポートアイドルのpacchi (ぱっち)です  
同じ高校生として、みなさまのご活躍を楽しみにしております。  
1人じゃないよ！頑張ってください！応援しております！



アイくる girls  
がんばっぺ福島！  
福島県代表選手の笑顔と元気を全国に。  
目指せ日本一！！



Re-mito

いま！ネバれるアイドル！レレレのレミト！  
茨城県代表選手 & AI を全力応援！

## 【神奈川県】

### ◆ROKI (DQ)

学校名：神奈川県立平塚江南高等学校  
選手名：嘉指 智士  
コーチ名：垣下 紗織



## ご当地アイドルサポーター MAP

ご当地アイドルグループが、  
高校生 AI アスリートを熱烈応援！  
「応援コメント」と「応援ソング」でパワーをもらおう！

公式ホームページをチェック！▶



## 【山形県】

### ◆ssrobo (RQ)

学校名：山形県立酒田光陵高等学校  
選手名：菅原 捺騎  
コーチ名：湯澤 一

### ◆酒田光陵 2年 (CQ)

学校名：山形県立酒田光陵高等学校  
選手名：佐藤 拓海 / 庄司 隆生  
コーチ名：湯澤 一

## 【茨城県】

### ◆Right Wings (RQ/XQ)

学校名：茨城県立竜ヶ崎第一高等学校  
選手名：早坂 龍之亮 (兼クリエイター)  
佐藤 大樹 / 福田 大和  
コーチ名：亀田 陽介

### ◆どうすーたーこ (CQ)

学校名：茨城県立竜ヶ崎第一高等学校  
選手名：三野 壱晟 / 須藤 宏太 / 香取 星天  
コーチ名：亀田 陽介

## 【群馬県】

### ◆くさタイプ (AQ/RQ)

学校名：群馬県立太田女子高等学校  
選手名：稲葉 くらら  
クリエイター：尾苗 愛子  
コーチ名：佐々木 信一

### ◆bug のルーキー (XQ)

学校名：群馬県立大間々高等学校  
選手名：和田 雄暉  
コーチ名：和田 早苗

## 【埼玉県】

### ◆KBC (AQ)

学校名：さいたま市立大宮北高等学校  
選手名：鮎澤 颯人 (兼クリエイター)

## 【千葉県】

### ◆チーム木更津 (CQ)

学校名：千葉県立木更津高等学校  
選手名：森 衣織 / 大岩 聡生  
コーチ名：神谷 義一

## 【東京都】

### ◆けやきーず (CQ)

学校名：東京都立府中けやきの森学園  
選手名：小川 龍之介  
コーチ名：佐藤 結希乃 (兼クリエイター) / 山下 さつき / 寺田 愛

## 【富山県】

### ◆Risa (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：松田 倫沙  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆victoria (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：須加 乃々葉 / 辰己 紗楽 /  
布谷 優羽ガブリエル  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆ころっけソースひたひたチーム (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：横川 友香 / 小山 愛音 / 中井 愛菜  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆ピチピチ孫娘 (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：山辺 夢乃 / 青木 結 / 長谷 青依  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆ふりていできゅあきゅあ (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：松井 心優 / 水本 リアナ  
窪田 胡桃  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆まるで極上の味わい (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：篠崎 花霞 / 早瀬 明美佳 / 長谷川りえ  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆光ファイバー (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：小川 陽空 / 赤丸 航志 / 榎本 雅嗣  
コーチ名：橋本 知彦

### ◆寝ころびルーム (CQ)

学校名：富山国際大学付属高等学校  
選手名：奥田 凌生 / 中田 富士郎 /  
宮川 篤志  
コーチ名：橋本 知彦

## 【石川県】

### ◆K O 3 (CQ)

学校名：小松大谷高等学校  
選手名：押上 春姫 / 大井 遼馬 / 畠中 駿  
コーチ名：高島 雅道

## 【福井県】

### ◆だんご三兄弟 (CQ)

学校名：敦賀気比高等学校  
選手名：石本 碧蓮 / 中嶋 彩花 / 内方 月菜  
コーチ名：道白 隆志

### ◆バスカル (CQ)

学校名：敦賀気比高等学校  
選手名：山口 蒼馬 / 内藤 晴琉  
コーチ名：道白 隆志

### ◆ふたごちゃん (CQ)

学校名：敦賀気比高等学校  
選手名：清野 心望香 / 清野 星希香  
コーチ名：道白 隆志



## 【長野県】

### ◆松工電子工学部 (AQ/CQ/RQ)

学校名：長野県立松本工業高等学校  
選手名：AQ. 下田 嵩琉 / CQ. 高橋 皇大  
RQ. 加藤 雅陽 / 犬飼 凌武

### ◆ひよこ (AQ)

学校名：長野県穂高商業高等学校  
選手名：山田 暉奈  
コーチ名：浅見 大輔

## 【岐阜県】

### ◆岐阜第一 電子機械部 A (RQ)

学校名：岐阜第一高等学校  
選手名：芦澤 大 (兼クリエイター)  
阪野 高貴 (兼クリエイター)  
コーチ名：近藤 秀敏 (兼クリエイター)

### ◆岐阜第一 パソコン部 A (RQ)

学校名：岐阜第一高等学校  
選手名：藤村 緋祐 (兼クリエイター) / 八浪 政信 (兼クリエイター)  
阪野 高貴 (クリエイター)  
コーチ名：近藤 秀敏 (兼クリエイター)

### ◆一高電子機械部 A (RQ)

学校名：岐阜第一高等学校  
選手名：河田 侑真 (兼クリエイター) / 大熊 優汰 (兼クリエイター)  
船渡 蓮 (兼クリエイター) / 阪野 高貴 (クリエイター)  
コーチ名：近藤 秀敏 (兼クリエイター)

## 【静岡県】

### ◆チーム SYM (AQ)

学校名：城南静岡高等学校  
選手名：山本 伊吹 / 水谷 心 / 杉山 諒  
コーチ名：長田 直城

## 【愛知県】

### ◆Nexus (AQ)

学校名：愛知県立東海樟風高等学校  
選手名：小嶋 悠聖 / 水野 昂牙  
コーチ名：長谷川 裕 (兼クリエイター)

### ◆無名の小さい (RQ)

学校名：名城大学附属高等学校  
選手名：小島 混太  
コーチ名：木下 崇

### ◆リムジン展示無理 (AQ)

学校名：名城大学附属高等学校  
選手名：嘉悦 陸斗 (兼クリエイター)  
杉浦 凜 / 高木 萌生  
コーチ名：木下 崇

## 【三重県】

### ◆intel 信者 (AQ)

学校名：桜丘高等学校  
選手名：吉野 諒 / 谷川 努  
コーチ名：桃谷 伊織 (兼クリエイター)

### ◆病み就寝します (CQ)

学校名：桜丘高等学校  
選手名：松本 愛美俐 / 石黒 遥妃  
コーチ名：桃谷 伊織 (兼クリエイター)

### ◆OKUI195gou (RQ)

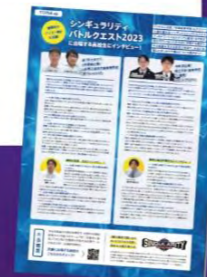
学校名：桜丘高等学校  
選手名：奥井 彩恵 / 田口 雄一郎  
コーチ名：桃谷 伊織 (兼クリエイター)

### ◆広田勇氣ある少年とその仲間たち (RQ)

学校名：桜丘高等学校  
選手名：広田 貴信 / 佐藤 幸世  
コーチ名：桃谷 伊織 (兼クリエイター)

## YOUTH TIME JAPAN project

全国の高校へ配布される  
「Youth Time Japan」に、  
三重や山形の参加チームが  
インタビューで登場！



## 【滋賀県】

### ◆睡眠とゲームは紙一重 (XQ)

学校名：光泉カトリック高等学校  
選手名：北村 峻也  
コーチ名：廣島 伸彦 (兼クリエイター)

## 【京都府】

### ◆RAND (CQ)

学校名：京都府立京都すばる高等学校  
選手名：山野 鯛成 / 森井 拓海 / 土田 治人  
コーチ名：大槻 寿美

### ◆カカオ (CQ)

学校名：京都府立京都すばる高等学校  
選手名：橋田 音喜也 / 荒島 陸 / 田中 煌士 / 高樽 春帆 (クリエイター)  
コーチ名：大槻 寿美

## 【兵庫県】

### ◆cpc (AQ/CQ)

学校名：白陵高等学校  
選手名：伊藤 琉真 (兼クリエイター)  
コーチ名：廣瀬 雅人

## KRDB

兵庫県代表の皆さんを私達  
KRDB( ケーアールディーエイト )が  
代表で応援出来る事が凄く光栄です！  
私達も全力で応援させていただきます！！



## 【和歌山県】

### ◆塩コンブ (AQ/CQ/DQ)

学校名：和歌山県立紀北工業高等学校  
選手名：AQ/CQ. 宅田 一颯 AQ. 丹下 陽平 / 泉 翔晴  
CQ. 田川 大悟 DQ. 森 光 / 柏木 奏良 (兼クリエイター)  
コーチ名：北山 浩司

### ◆manao (DQ)

学校名：和歌山信愛高等学校  
選手名：南方 直子 / 名田平あかり

## 【鳥取県】

### ◆明日やろうは馬鹿野郎 (AQ)

学校名：鳥取県立鳥取西高等学校  
選手名：太田 陽道 (兼クリエイター) /  
井上 息吹  
コーチ名：西尾 敦

### ◆本当だからだ！ (RQ)

学校名：鳥取県立鳥取西高等学校  
選手名：山根 匠生 / 小阪 華子大  
谷口 正史朗 (兼クリエイター)  
コーチ名：西尾 敦

### ◆令和の徳政令 (RQ)

学校名：鳥取県立鳥取西高等学校  
選手名：吾郷 涼斗 (兼クリエイター)  
小谷 祐樹 / 長谷川 翼  
コーチ名：西尾 敦



## 【広島県】

### ◆新天中 (RQ)

学校名：広島市立広島商業高等学校  
選手名：新苗 知也 / 中村 颯太 / 天方 楓  
コーチ名：高亀 清美 (兼クリエイター)



### 福山あいどるくらぶ

福あいがついてると100カ!  
広島県代表選手を全力で応援します!!

## 【山口県】

### ◆AIとX (AQ/XQ)

学校名：山口県立萩商工高等学校  
選手名：長尾 隆義 (兼クリエイター)  
コーチ名：中野 正

### ◆EA1 (AQ)

学校名：山口県立萩商工高等学校  
選手名：齊藤 大翔 (兼クリエイター)  
コーチ名：中野 正

### ◆ロボクエスト覇者 (RQ)

学校名：山口県立萩商工高等学校  
選手名：長尾 隆義 (兼クリエイター) / 齊藤 大翔 (兼クリエイター)  
コーチ名：中野 正

### ◆萩商工 (XQ)

学校名：山口県立萩商工高等学校  
選手名：齊藤 大翔 (兼クリエイター)  
コーチ名：中野 正

## 【福岡県】

### ◆直高ネルねる (AQ/CQ)

学校名：福岡県立直方高等学校  
選手名：坂口 文都 (兼クリエイター) / 黒田 宗吾 / 丸山 壱心  
コーチ名：河内 和美

### ◆直高風サラダ (AQ/CQ)

学校名：福岡県立直方高等学校  
選手名：吉田 乙羽 / 原 陸人 / 高松 優斗  
コーチ名：河内 和美

### ◆Hi!Material! (RQ)

学校名：福岡工業大学附属城東高等学校  
選手名：丸目 実和 / 山本 光亜



### MilkShake

長崎県のギーク系高校生を  
MilkShake (ミルクセーキ) は応援しとるけん!  
目指せ、全国制覇!!

## 【大分県】

### ◆菜 (AQ)

学校名：東九州龍谷高等学校  
選手名：宮永 鈴菜 / 山路 モア / 早川 侑良  
コーチ名：秋本 貴之 (兼クリエイター)

## 【宮崎県】

### ◆takanabesc (CQ)

学校名：宮崎県立高鍋高等学校  
選手名：佐佐木 一太  
コーチ名：原田 智洋 (兼クリエイター)

### ◆MiyaTechDJ@S.F (CQ)

学校名：宮崎県立宮崎工業高等学校  
選手名：坂元 暖依 / 深美 祐気  
コーチ名：黒木 慎二 (兼クリエイター)

### ◆MiyaTechDJ メガネボーイズ (AQ)

学校名：宮崎県立宮崎工業高等学校  
選手名：竹之下 薫 / 吉村 有矢  
コーチ名：黒木 慎二 (兼クリエイター)



## 【鹿児島県】

### ◆チーム情報 A (CQ)

学校名：鹿児島情報高等学校  
選手名：暁 漣音 / 下永田 龍仁 / 淵脇 健将  
コーチ名：泉 司 (兼クリエイター) / 前野 達哉  
湯田 光恵

### ◆チーム情報 B (CQ)

学校名：鹿児島情報高等学校  
選手名：山下 昭人 / 小山 瑠菜 / 川畑 松太郎  
コーチ名：泉 司 (兼クリエイター) / 前野 達哉  
湯田 光恵

### ◆チーム情報 C (CQ)

学校名：鹿児島情報高等学校  
選手名：橋本 悠矢 / 小園 尚達 / 二宮 煌芽  
コーチ名：泉 司 (兼クリエイター) / 前野 達哉  
湯田 光恵



### S☆UTHERN CROSS

キバレ鹿児島代表!  
日本一を目指して私たちS☆UTHERN CROSSも  
全力で応援します。よっしゃ行くぞ! チェスト!!

## 【沖縄県】

### ◆ - (AQ)

学校名：沖縄県立美来工科高等学校  
選手名：呉屋 汰知  
コーチ名：仲程 崇

### ◆lens (AQ/CQ)

学校名：沖縄県立美来工科高等学校  
選手名：伊波 福太郎 (兼クリエイター) / 原田 剛志 / 浦崎天弥 (兼クリエイター)  
コーチ名：仲程 崇

### OBP

沖縄県代表の高校生選手たちを、私たち OBP も応援させていただきます。  
日本一を目指して、ちばりよー!



## 【ギーク村】

### ◆RYOGA\_System (DQ)

学校名：ギーク村  
選手名：戸田 凌雅 (兼クリエイター)

## クリエイターチーム紹介ギャラリー

クリエイターが制作したチーム紹介動画を  
お楽しみいただけます!  
クリエイターが選手や学校などを紹介しています!

公式ホームページでチェック!▶







神奈川県教育委員会教育局指導部高校教育課  
国際・情報教育グループ

グループリーダー兼指導主事 **橋本 雅史様**

みなさんこんにちは。神奈川県教育委員会高校教育課の橋本でございます。第4回全国 AI アスリート選手権大会シンギュラリティバトルクエスト 2023 決勝大会の開催にあたり一言ご挨拶申し上げますが、挨拶に先立ちまして、まず能登半島地震により被害を受けた皆様に対し、お見舞い申し上げますとともに、被災地の1日も早い復旧と皆様の健康を心よりお祈りします。改めて本日の大会に向けて様々な準備をしてくださった関係者の皆様、そして学校で指導いただいた先生方本当にありがとうございます。この大会も第0回大会を皮切りに4回目の開催を迎えました。今年は全国7ブロックと1グループの地区予選を経て決勝に残った延べ70チーム192名のAIアスリートの皆さんに、ペントスロンにぞらえた5つのクエストで競っていただきます。AIアスリートとはソサイエティ5.0と呼ばれる超高度情報化社会において必須となる知識、スキル、チームワークを探求し研鑽する卓越したデジタル人材を指します。頂点を求め自身の頭脳をフル回転させよう存分ライバルと競ってください。今回の競技への挑戦が皆さんをAIアスリートとして大きく成長させてくれることでしょう。さらには本大会での出会いが今後の皆さんの人生にとって良い繋がりとなるよう折っております。本日は頑張ってください。

株式会社 日立ソリューションズ・クリエイト

取締役社長 **南 章一様**

日立ソリューションズ・クリエイトは、日立グループの社会イノベーション事業をAIなどのデジタル技術を活用し支えている会社です。本選手権には、開催当初から競技開発者として参加してきました。今や生成AIを中心に、データ活用を主軸としたAIビジネスに期待や注目が集まっています。そのようなビジネスを牽引する人財の発掘や育成は、今後極めて重要であり、その達成に貢献することを目的とした本選手権の趣旨に賛同し、冠スポンサーとして支援させていただくこととしました。参加される高校生の皆さん、仲間との絆を大切に身につけた知識やスキルをいかに発揮して頂点をめざして頑張ってください。そして参加した皆さんが、日本の産業や文化や社会で今後イノベーションを巻き起こすであろうAIを、最先端で使いこなす人財として成長し続けることを、応援しています。

**HITACHI**  
Inspire the Next

©株式会社 日立ソリューションズ・クリエイト



アドビ株式会社 マーケティング部 / 次世代マーケティング部

シニアマーケティングスペシャリスト **原 亙太様**

こんにちは。アドビ株式会社の原と申します。素晴らしい大会のご挨拶の機会を賜り感謝申し上げますとともに大変栄に思います。ここ数年、AIを取り巻く環境は目覚ましい変化を受け続け、昨年は生成AIの実際のビジネス活用に関するニュースもたくさん耳にしました。クリエイティブツールを提供する弊社にとっても画像生成AIである「アドビ Firefly」を正式にリリースするなど生成AIの活用を加速させています。一方でAIはその存在自体が価値ではなく、それをどのように活用するか進化させていくかが大きなキーポイントになっていくだろうと考えており、多くの専門家やビジネスパーソンがそれらについて日々想像や検討を巡らせています。このような激動かつ先進的なカテゴリーに果敢に挑戦する皆様を心より尊敬申し上げますし、チャレンジしてみようという心ざしその思いや経験はきっと皆さんの今後の成長のドライバーになり、市場に新しい価値を提供する中心となっていくであろうというふうに思います。みなさんの本大会、そして未来のご活躍を心よりお祈り申し上げます。ありがとうございました。



株式会社 PE-BANK ビジネスプロモーション部

広報課 **永井 亜稀代様**

みなさんこんにちは。株式会社 PE-BANK 広報担当の永井と申します。わたしたちは独立してフリーランスとして活躍しているITエンジニアの方々をサポートするエージェント事業というお仕事をしております。現在、ITエンジニアの働き方には企業に所属する会社員や、派遣社員としての働き方以外に、独立して、個人でさまざまな企業と契約して開発を行うフリーランスITエンジニアという働き方があります。私たちPE-BANKは、独立してフリーとして活躍する方々のサポートを中心に、エンジニアの多様な働き方の支援に30年以上前から取り組んでおります。このたびの、シンギュラリティバトルクエスト決勝大会では私たちからPE-BANK賞を授与させていただきます。将来、この大会から世の中を変えるような優秀なITエンジニアの方が誕生し、プロのエンジニアとして一緒に仕事ができる日を楽しみにしています。みなさん、頑張ってください！



## Vol.1 石巻ハッカソン 2023



インター二期生の佐藤汐夏です。出身地は北海道（出生は熊本県）で、日本工学院専門学校 AI システム科の1年生です。ペンギンが大好きで、水族館や動物園によく行きます。

今回、大会パートナーであるPE-BANK様の特命インターン記者として10月7日から3日間、宮城県石巻市で開催された「石巻ハッカソン 2023」の「IT BootCamp 部門」の参加体験で得た、わくわくするような新しい学びと、人との出会いについてレポートします。

**石巻ハッカソンとは**、若者が出会って学び、働ける環境を提供するイベントとして、「出会い・学び・表現」を軸として、2012年から開催。第10回目の今年のテーマは「未来」です。

## たった3日で多種多様なゲームが誕生！

1日目は、寸劇で会場の緊張が和らぎスタート。開会式の終了後はハッカソン部門のチームビルドの時間、アイデアを持っている人が前でその内容を紹介し、興味を持った参加者が集まってチームを形成します。私はIT BootCamp 部門に参加、Jasmine Tea というプログラム言語を使い、3日間でオリジナルゲームの制作を目指しました。



私は、ライフを維持しながら高得点を目指すタイプのゲームを開発しました。プログラムを少しずつ組み立てていく過程で、ゲームが形になっていく楽しさを感じました。「キャラや背景がかわいくて、世界観が分りやすくていいですね！」や、「その動きはどういうプログラミングですか？」など、ほかの参加者と作品を見せたり、お互いアドバイスをしたりして、作品のクオリティを高めていくことができました。みんなで良い作品をつくらうという雰囲気がいなかったと思います。



私は今回が人生初のハッカソン参加で、不安もありましたが、参加者同士の交流や制作の楽しさを感じながら、充実した3日間を過ごすことができました。特に、参加者同士の絆や連帯感を強く感じ、石巻ハッカソンの魅力を実感しました。興味がある方は、ぜひ次回に参加をお勧めします。

次回「石巻ハッカソン 2024」  
24年10月12日～14日予定。

詳しくは、Webで！



今回の取材を通じ、PE-BANK様は日本の深刻なIT人材不足にチャレンジするために「PE-BANK ネットイノベーター支援プロジェクト」というCSRプロジェクトに力を入れていることを知り、私たち未来のエンジニアにとって、とても頼もしい存在だと改めて認識しました。

高田社長、そしてPE-BANKのみなさま、貴重な体験をありがとうございました！



(会場に駆けつけられたPE-BANK代表 高田氏とお揃いのイベントパーカーで記念撮影)

## Vol.2 プロエンジニアパーティ 2023

23年12月、東京都の目黒雅叙園で、PE-BANK様主催のプロエンジニアパーティーに、インターン生の大塚、松坂、佐藤が特別招待で参加。体験レポートをお届けします！

この会は、主にITフリーランスのプロエンジニアに、一年間の勤務に対する感謝を示し、同じ分野のプロフェッショナルたちと交流する目的で開催されました。学生インターンが、プロエンジニアたちの専門知識や経験に触れ、業界最前線の洞察を共有する機会は、彼らにとって非常に貴重な体験となりました。



(写真：左から、大塚、松坂、佐藤、PE-BANK代表 高田氏)

### 大塚 卓柱 (芝浦工業大学)

特に印象に残ったのは、イベント中に行われた「イラスト伝言ゲーム」。技術的な話題から離れ、創造性やユーモアを交えた軽快な交流を楽しむことに重点を置いていました。このゲームを通じて、エンジニア同士のコミュニケーションがいかに多様で楽しいものかを体験することができました。

### 松坂 匠 (電気通信大学)



今回のイベントで得た知見は、大学のキャリア授業で聞く内容とは大きく異なりました。特に興味深かったのは、多くの方がPHPを主軸にして仕事をされているということです。あるエンジニアが「PHPは標準語、Pythonは関西弁」と例えた話は非常に印象的でした。大学でもOBの方々からも話を聞く機会がありますが、フリーランスと大企業や研究室の違いにおける最新の動向の違いについて学ぶことができ、幅広い企業に対応できる言語を学ぶことも重要であることに気づかせてくれました。他にも、多くのエンジニアさんの話を聞いてみると、単にシステム開発だけでなく、他の分野にも興味をもっている方が多くいらっしゃいました。やはり、色々な業界で活躍するには、その業界特有の知識を持つべきだと改めて感じました。

### 佐藤 汐夏 (日本工学院専門学校)

経験豊かなプロエンジニアの方々、失敗を恐れずに様々な挑戦をすることの重要性を強調されました。さらに、フリーランスとしてキャリアを始める前に、まずは企業に勤めて社会を経験することの重要性についても話されました。このアドバイスは、ビジネスの基礎や職場でのコミュニケーションスキル、プロジェクト管理の技術など、フリーランスとして成功するために必要なスキルを磨くための基盤を築くことの重要性を示しています。技術の進化に伴う業界の変化を理解し、それに適する柔軟性が求められることを痛感しました。このパーティーでの体験は、私のキャリア観に大きな影響を与えました。



こちらの記事は、特別版です。

記事全文は、Webで！



重ねて、PE-BANKの高田様、皆様に感謝いたします。貴重な体験の機会をいただき、誠にありがとうございました！

株式会社PE-BANKでは豊かなIT社会の創造のため、ITエンジニアのキャリアアップやスキルアップの支援、コミュニティの活性化、次世代の人材育成のためのCSR活動、「PE-BANK ネットイノベーター支援プロジェクト/PNISP」を推進。その一環として、「シンギュラリティバトルクエスト」を応援しています。





# 全国高等学校 第5回 AIアスリート 選手権大会



大会の特徴

プログラミング未経験でも  
参加できる

全国と同じ高みを目指す  
仲間とつながろう

AI/ICT 業界の  
プロエンジニアによる  
研修

参加者全員プレゼント!

AIアスリート認定証  
&大会ステッカー

受賞特典

賞金総額 10 万円  
国内最先端 AI/ICT 企業  
による特別講座他  
など!

挑戦したい高校生を大募集!  
締切 9月10日(火)正午

競技から参加OK  
チームでも、  
一人でも参加OK

## 全国高等学校AIアスリート選手権大会「シンギュラリティバトルクエスト」とは?

未来を創造する素質者・能力者として、総合的なAI/ICTのスキルを磨き上げた「AIアスリート」となる高校生を発掘・育成し、その頂点を決める競技大会です。第0回からスタートし、今年は6回目を迎える完全オンライン大会を開催予定です。

## 大会日程 (予定) まずはエントリーで最新情報ゲット!

- 1.参加登録期間: 6月~8月
- ・大会説明会
  - ・大会登録
  - ・事前学習講座

- 3.二次選考:10月
- ・選手向けガイダンス、研修
  - ・二次選考

<特別企画>

- ◆企業賞として各種特別講座を開催:25年2月~3月
- ◆特別番組放送 / 配信:25年3月~4月(予定)

- 4.決勝大会準備:11月~1月
- ・選手向けガイダンス、研修

- 2.地区予選大会:9月15日(日)  
※予備日あり14(土)

- 5.決勝大会: 25年1月18日(土)、19日(日) (予定) 完全オンライン

**AO**  
アーティフィシャル  
インテリジェンス

大量のデータを学習し、分類や予測などのタスクを遂行する AI モデルを構築する。構築した AI モデルの予測精度や速度を競う競技

**CO**  
サイバー  
セキュリティ

情報セキュリティに関するクイズ形式の問題を、セキュリティの知識やソフトを駆使して、隠された言葉(Flag)を見つけるCTF形式の競技

**DO**  
データ  
サイエンス

情報科学・統計学の知見を用いて、ビックデータから社会的に有用な知見を抽出するためのスキルを競う競技

**RO**  
ロボティクス  
エンジニアリング

ロボットを動かすためのプロセスの分析、動作解析やロボット制御のためのプログラム作成など、安全性・正確性、戦略で迷路を突破を目指すロボットテクノロジーをテーマにした競技

**XO**  
ヒューマンマシン  
インターフェース

ユーザーインターフェースのデザイン、人とコンピュータのインタラクションに重点を置いた UI/UX、HCI など、デザイン思考型の競技

AI/ICT分野における近代五競技  
ホモ・デウス世代の  
ペンタスロン (近代五種)

最新情報、参加登録は公式ホームページで!  
お問い合わせ: シングularityバトルクエスト運営事務局  
info@singularitybattlequest.club



公式 SNS



大会公式ホームページ: https://singularitybattlequest.club

X Facebook Instagram YouTube

DAIV mouse

AI機能の利用\*1も!

はじめての  
グラフィックス搭載PCに

GEFORCE RTX

### シンプルなホワイトカラー!学校でもプライベートでも使えるキャンパスPCにおすすめ

14型  
1,920×1,080 フルHD

Windows 11 Home 64ビット

インテル® Core™ i7-12650H プロセッサ

GeForce RTX™ 3050 Laptop GPU (6GB)

16GB メモリ (8GB×2 / デュアルチャネル)

500GB M.2 SSD (NVMe Gen4×4)

14型 フルHD ノングレア液晶

「AIじゃんけん」使用モデル!

DAIV R4-I7G50WT-A  
型番: R4I7G50WTABBW101DEC

179,800 円 (税込)  
※送料0円

詳しくはこちら

### CAD・写真・動画編集が可能!軽量約1.32kg\*2・薄さ16.8mm\*3で持ち運びに便利なモバイルノートPC

14型  
2,880×1,800 WQXGA+

Windows 11 Home 64ビット

インテル® Core™ i7-13700H プロセッサ

GeForce RTX™ 3050 Laptop GPU (6GB)

16GB メモリ (8GB×2 / デュアルチャネル)

500GB M.2 SSD (NVMe Gen4×4)

14型 WQXGA+ ノングレア液晶

DAIV Z4-I7G50SR-B  
型番: Z4I7G50SRBCBW102DEC

209,800 円 (税込)  
※送料0円

詳しくはこちら

### 写真現像や動画編集におすすめ!大画面16型液晶のノートPC

16型  
2,560×1,600 WQXGA

Windows 11 Home 64ビット

インテル® Core™ i7-12650H プロセッサ

GeForce RTX™ 3050 Laptop GPU (6GB)

16GB メモリ (8GB×2 / デュアルチャネル)

500GB M.2 SSD (NVMe Gen4×4)

16型 WQXGA ノングレア液晶

DAIV Z6-I7G50SR-A  
型番: Z6I7G50SRABBW101DEC

209,800 円 (税込)  
※送料0円

詳しくはこちら

\*1 すべてのAI機能、サービスの動作を保証するものではありません。\*2 標準構成での本体重量です。付属品およびケーブル類の重量は含まれません。また実際に搭載される部品により重量は増減することがあります。  
\*3 突起物(取っ手/突起/ゴム足)を含まない寸法です。\*各種画像はイメージです。

## マウスのパソコンは国内生産

mouse

検索

マウスコンピューター  
製品に関する  
お問い合わせ

個人のお客様の  
ご購入・相談は

受付時間 9時~20時  
03-6636-4321

法人のお客様の  
ご購入・相談は

受付時間 月~金 9時~12時,13時~18時  
土日祝 9時~20時  
03-6636-4323

標準 3年間無償保証  
※一部対象外の製品がございます。詳しくはHPご確認ください。

返品について 納品日から8日以内に当社所定の申し出を行い、製品外観および性能が出荷前と同等の状態であることを確認した場合のみ返品可能です。ただし、返品には当社規定の返品手数料を申し渡されます。また、製品を渡したく際の送料はお客様のご負担となります。  
お問い合わせ先: https://www.mouse-jp.co.jp/shopping\_guide/payment/ までお問い合わせください。◆お電話によるお問い合わせは、受付時間内に行ってください。◆お問い合わせの際は、お客様のご住所をお知らせください。◆お問い合わせの際は、お問い合わせ先へお問い合わせください。◆お問い合わせの際は、お問い合わせ先へお問い合わせください。◆お問い合わせの際は、お問い合わせ先へお問い合わせください。  
© 2024 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA, NVIDIA LOGO, GeForce RTX は米国およびその他の国における NVIDIA Corporation の商標および/または登録商標です。その他の商標と登録商標は、それぞれ関係する権利者に帰属し、それぞれ関係する権利者によって保護されています。

株式会社マウスコンピューター 〒100-0004 東京都千代田区大手町2-3-2 大手町プレイス イースタワー6階



エンジニアのさらなる成長と

IT人材の創出をめざして

これまでも、これからも



### ネクストイノベーター支援プロジェクト

PE-BANKは『ネクストイノベーター支援プロジェクト』として、ITエンジニアやそのコミュニティを積極的に支援し、エンジニアコミュニティの活性化、スキルアップ、次世代の人材育成等に寄与すべく、さまざまな施策に取り組み、再び日本がIT分野で世界にプレゼンスを発揮できる社会づくりに貢献してまいります。

#### 石巻ハッカソンゴールドスポンサー



2023年10月7日(土)~9日(月・祝)で開催された、教育×ハッカソンの次世代若者教育イベント「石巻ハッカソン2023」にゴールドスポンサーとして協賛。所属するプロエンジニアとシンギュラリティバトルクエストのインターン生を招待しました。

#### JAPAN Tableau User Group プラチナスポンサー



ビジネスインテリジェンスおよび分析ソフトウェア Tableau のユーザーコミュニティ「JAPAN Tableau User Group」に2023年度プラチナスポンサーとして協賛。

一般社団法人 PyConJP Association  
メディアスポンサー

Developers  
CAREER Boost 協賛

Qiita Engineer Festa 2023 協賛

FREELANCE SUMMIT 協賛

PE-BANKは「フリーランスエンジニア」という言葉がまだ一般的ではなかった1989年(平成元年)から、フリーランスエンジニアの社会的地位の向上を使命として、エンジニアの働く環境の改善に取り組んでまいりました。多様な働き方が広がった現在、企業の開発現場における優秀なIT人材活用の選択肢を広げ、社会のDX化推進に貢献するため、プロ基準の導入などフリーランスエンジニアのさらなる品質の向上に取り組んでいます。

各種SNSはコチラから↓↓↓



# PE-BANK

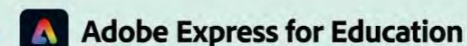
株式会社 PE-BANK  
〒108-0074  
東京都港区高輪 2-15-8 グレイスビル泉岳寺前

公式 HP



## Adobe Expressから始めてみませんか?

小中高校向け | 無料



GIGAスクールモデルの「1人1台」で  
創造性を伸ばす学びに最適です

楽しく・簡単に・  
クオリティ高く

Adobe Expressは魅力的なプレゼンテーションが楽しく、簡単に作れるクリエイティブツール。直感的な操作で、考えを表現することに集中できるので、「情報教育」はもちろん、あらゆる教科のわかりやすく伝える力・豊かな表現力を育む活動におすすめです。小中高校は無料で導入いただけますので、まずはアドビのアプリケーションを試してみたいという場合にもご利用いただけます。



あらゆるデバイスで使えます



#### グラフィック作成に

学校ポスターや自己紹介シート



写真の取り込みや配置も簡単に操作できるので、誰でもクオリティの高い作品の制作が可能です。

#### Webページ制作に

調べ学習やレポート、学校案内



文章や写真、動画を組み合わせてできるWebページ制作。コーディングは不要で、共有・公開も簡単です。

#### 短い動画作成に

課題研究や発表資料用



写真や動画だけでなく、ナレーションや音楽も組み合わせて簡単にストーリー制作ができます。

#### News

東京都教育委員会が  
全都立学校\*を対象に  
Adobe Expressの利用を導入

2022年  
4月~

\*高校・中等教育学校・附属小学校・附属中学校・特別支援学校

都立学校の生徒児童約16万人と教職員約2万人が、アドビのデジタルクリエイティブツールを活用できる環境になりました!

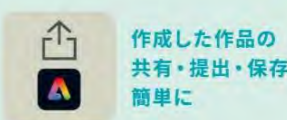
▼詳しくはこちら  
<https://adobe.ly/3QiqM5f>



数千ものテンプレート  
など使いやすい  
素材が豊富に



Google、Microsoft  
と連携して  
同じIDですぐ使える



作成した作品の  
共有・提出・保存も  
簡単に

Adobe Expressの使い方・  
制作事例など詳しくは  
<https://bit.ly/35FtTbb>



小中高校向け Adobe Expressは無料! 今すぐお申し込みいただけます。 <https://adobe.ly/3GWMMwE>



### Creative Cloud/教育機関向け無料\*Adobe Expressの対応一覧

● 無料提供\* ○ 有料ライセンス \*高等教育は有料

	Windows	Mac	Chromebook	iPad	Androidタブレット
Adobe Express for Education	●	●	●	●	●
Adobe Creative Cloud	○※1	○	—	○ iPad版 Photoshop、Premiere Rushなど (その他無料アプリも有)	○ Premiere Rushなど (その他無料アプリも有)※2

※1 デバイスの種類・仕様やOSによって利用できるCreative Cloudの製品が異なります。ご購入前に必ず最新のシステム構成 (<https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html>) をご確認ください。  
※2 利用できるモバイルアプリは、機種によって異なります。詳しくは製品一覧 (<https://www.adobe.com/jp/products/catalog.html#types=mobile>) をご確認ください。

#### □ お問い合わせ・ご相談

まずはお気軽にお問合せください。  
Creative Cloud小中高校向けライセンスプランについて詳しい情報は  
<https://www.adobe.com/go/k12j>



#### □ 導入プランのご提案・お打ち合わせ

アドビ製品をお求めの際は、販売パートナー各社にお問い合わせください。  
貴校・貴教育委員会に最適なライセンスプランやお見積りなどをご提案します。  
Adobe Creative Cloudのご利用目的や環境など詳細をお聞かせください。  
<https://www.adobe.com/go/salespartnerj>



#### アドビ株式会社

〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2 ゲートシティ大崎 イーストタワー  
[www.adobe.com/jp/](http://www.adobe.com/jp/)

このカタログに記載の情報は、2022年9月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe, the Adobe logo, Acrobat, Adobe Animate, Adobe Express, Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Rush, Adobe XD, After Effects, Creative Cloud, the Creative Cloud logo, Dreamweaver, Illustrator, InDesign, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.  
© 2022 Adobe. All rights reserved. ASJST1873 9/22

Creative Cloud小中高校向けに関するお問い合わせは

