【広報資料】

SPA JAM 2026 温泉でハッカソン

第 6 回大阪予選大会は、「ズブズブ」を開発した「まぐろラーメン」が最優秀賞に決定！

2026 年 11 月 2 日
SPAJAM2026 実行委員会
一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム主催の国内最高峰のアプリクリエイター競技会である SPAJAM2026 第 6 回大阪予選大会が、10 月 31 日(土)から 11 月 1 日(日)にかけて開催されました。第 6 回大阪予選大会では「沼る」というテーマが設定され約 24 時間でアプリを開発するハッカソンを開催した結果、最優秀賞を勝ち取り本選出場を決めたのは「ズブズブ」を開発したチーム「まぐろラーメン」となりました！

第 6 回大阪予選大会 最優秀賞チーム
・チーム名 …まぐろラーメン
・アプリ名 …ズブズブ
・チームメンバー …杉山凜、竹島颯、清優斗、鈴木綾乃、樋之内亜瑚

・アプリの内容 …「ズブズブ」
チーム「まぐろラーメン」では、テーマ「沼る」を「現実から意識が飛び、椅子と一体化するほどの集中」と捉え、没頭しすぎて座りっぱなしになる人を救うアプリ「ズブズブ」を開発した。アプリの利用状況から沼り具合を自動で検知し、それに合わせて画面の中の相棒が深く沈んでいく。沈んだ相棒はスクワットで「救出」でき、スマホの加速度センサーが回数を数えて引き揚げるので、助けているうちに自然と体がリフレッシュされる。
Flutter を活用して Android アプリを構築し、Android のフォアグラウンドサービスによって、アプリを閉じていても画面が消えていても計測を続ける仕組みを実現した。さらに端末の使用状況から登録したアプリの利用時間を取得し、加速度センサーによる静止判定と 1 つの時間軸で合成することで、利用者が操作しなくても、座りっぱなしとスマホの使いすぎを普段通りに過ごすだけで計測できる。処理はすべて端末内で完結している。
審査員からは、テーマに対する課題設定能力が最も高く評価された。「沼る」を悪いものとして扱わず、「沈んだ深さは集中した証拠」と前向きに捉え直したうえで、「立ちましょう」という通知は無視されやすいという課題を見つけ、運動に「救出」という意味を持たせた点が評価され、最優秀賞を受賞した。



最優秀賞チーム「まぐろラーメン」



開発アプリ「ズブズブ」

SPAJAM2026 第 6 回大阪予選大会 優秀賞チーム

・チーム名：FreshHacks
アプリ名：未恋
代表：土屋勇太

・チーム名：noto
アプリ名：noto
代表：Yusuke Nishida

2026 年 11 月 21 日（土）から開催される本選大会は、各予選での最優秀 6 チームと全予選の優秀賞チームから選考された 2〜3 チームが本選に出場します。

SPAJAM2026 第 6 回大阪予選大会 概要

・日程：2026 年 10 月 31 日（土）〜 11 月 1 日（日）
・開催会場：関西大学梅田キャンパス KANDAI Me RISE
・参加チーム数：8 チーム（30 名）
・テーマ：沼る
・審査員：
増井雄一郎氏　Product Founder & Engineer 風呂グラマー
工藤卓也氏　株式会社 LX DESIGN CTO（SPAJAM2019 優勝者）
飯田拓馬氏　クラスメソッド株式会社（SPAJAM2024 優勝者）

・出場チーム（開発アプリ）：

ワオテック	沼った。
ビーバーズ・ハイブ	沼会議撲滅機巧
Hanachiru Games	沼ーる
noto	noto
絶対に	WOLF LIVE
まぐろラーメン	ズブズブ
FreshHacks	未恋
ももやまテック部	Numeet



ハッカソン風景



アイデアソン風景



集合写真

＜SPAJAM とは＞

今年で 13 回目を迎える SPAJAM2026 は「温泉でハッカソン」を合言葉に、本選は温泉地で、予選はリアルとオンラインハッカソンとして開催します。

スキルを向上するための競技、交流とリモート開発を学習して実践する場を提供する国内最高峰のハッカソンです。

スポンサー及びご協力企業様には、リモート開発の実践、クリエイター等とのつながり、企業同士の新たなアライアンス構築等を通してイノベーションを創出する最適な機会をご提供します。

今年も、学生を対象にした、エキスパートクリエイターとチーム開発できるプレミアムハッカソン「スパジャム道場」を開催します。

SPAJAM2026

https://spajam.jp/

＜協賛・協力企業＞

ガンホー・オンライン・エンターテイメント(株)、グーグル合同会社、(一社)シビックテック・ラボ、(株)ディー・エヌ・エー、(株)ドワンゴ、(株)GameWith、(株)エムティーアイ、フリュー(株)、(株)RKKCS、(株)バンダイナムコスタジオ、熊本大学、KMT(株)、大新技研(株)、(株)KIS、KM バイオロジクス(株)、ケータイ Watch、gamebiz、LIGARE、リセマム、4Gamer.net、ファミ通 Apps、平田機工(株)、麻生専門学校グループ、(株)エンバウンド、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン(株)、(株)エーアイ、日本ビジネスシステムズ(株)、関西大学、テレビ熊本、(株)Eiji

▼本リリースの PDF 版はこちら
https://www.mcf.or.jp/temp/spajam/mcf_release_20261102spajam.pdf

※ハッカソンとは
ハッキングとマラソンを掛け合わせた造語。SPAJAM ではスキルを競い合う競技として、テーマに沿ったアプリを決まった時間内で企画、開発、発表して頂きます。

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(略称:MCF)
モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動している業界団体です。会員数はコンテンツプロバイダーを中心に 69 社(2026 年 9 月現在)
https://www.mcf.or.jp/

＜本リリースに関するお問い合わせ先＞
■一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 担当者：岸原
東京都渋谷区恵比寿 4-4-5 第 3 伊藤ビル 603 〒150-0013
Tel：03-5449-6409 Fax：03-6456-2956
E-mail：info@mcf.or.jp URL：https://www.mcf.or.jp/