

2026年6月8日

有楽製菓株式会社

**【開催レポート】 AI 審査員賞を含む各賞を発表
ブラックサンダー初主催のハッカソン「ブラッカソン」！
エンジニアがブラックサンダーを食べたくなる遊び心あふれる発明が集結**

ブラックサンダー食べ放題の会場で「ブラックサンダー駆動開発」を体感。「ブラックサンダーの封を切って自動で渡す装置」「公開ブラックサンダー認証」など参加者の遊び心と個性溢れる発明が集結！

有楽製菓株式会社（本社：東京都小平市、代表取締役社長：河合辰信）は、チョコレート菓子「ブラックサンダー」が主催するエンジニア向けハッカソン（※1）イベント「ブラッカソン」（※2）を、2026年6月6日（土）、7日（日）の2日間、東京・秋葉原にて開催いたしました。



本イベントには、318名・106チームと想定を大きく上回る応募をいただきました。その中から選考を経て選ばれた69名・20チームが当日に参加。ソフトウェアやハードウェア、XRなど多様な領域のエンジニアを中心に、デザイナーやマーケターが加わったチームも見られ、「エンジニアがブラックサンダーを食べたくなるアイデア」をテーマに、2日間にわたって熱量の高い開発が繰り広げられました。

当日は、参加者がブラックサンダーを食べながら進める新たな開発スタイル「ブラックサンダー駆動開発（BTDD - Black Thunder Driven Development）」を体感いただきました。他にも、会場では開発を楽しくサポートする演出も用意され、参加者へのアンケート調査ではイベント満足度は98.4%を記録。さらに95.2%が「ブラックサンダーとエンジニアの相性は良い」と答え、全体の85.7%が「ブラックサンダー駆動開発を今後も自分の開発に取り入れていきたい」と回答するなど、エンジニアコミュニティから圧倒的な熱量で迎えられる結果となりました。

本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL:042-341-1811 / FAX:042-345-0601 / Mail:pr.mk@yurakuseika.co.jp



※1)ハッカソンとは、ハック(hack)とマラソン (marathon) を組み合わせた言葉で、エンジニアなどの参加者がチームで短期間に開発を行い、成果物を発表・審査するイベントです。

※2)ブラックソンとは、ブラックサンダーとハッカソンを組み合わせたイベント名称です。

ブラックソン公式サイト：<https://yurakuseika.co.jp/blackathon>

●「ブラックサンダー駆動開発 (BTDD)」を体感する 2 日間

「ブラックソン」は、ブラックサンダーの新しい楽しみ方として「パソコン作業のおとも」という食シーンを提案することを目的に生まれた、ブラックサンダー初主催のエンジニア向けハッカソンイベントです。

ブラックサンダーのザクザク食感や食べごたえ、片手で食べやすいサイズ感は、作業の合間の気分転換やエネルギーチャージに適しており、デスクワークとの相性も抜群です。そこで、長時間パソコンに向き合うエンジニアに着目し、開発の合間にブラックサンダーを食べてひと息入れながら進める「ブラックサンダー駆動開発 (BTDD - Black Thunder Driven Development)」の開発方式を体感できるハッカソンを開催しました。



本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL: 042-341-1811 / FAX: 042-345-0601 / Mail: pr.mk@yurakuseika.co.jp

●会場には“開発を楽しくする”コンテンツも登場

会場には、参加者が開発の合間に楽しめるブラックサンダーらしい仕掛けを用意しました。なかでも注目を集めたのが「ブラックサンダー駆動開発」の開発方式を体感できるブラックサンダー食べ放題コーナーです。参加者へのアンケートによると、2日間で消費されたブラックサンダーは合計 891 本ののぼり、1 人あたり平均約 14 本のブラックサンダーを食べた計算となりました。なお、個人での最高記録は 40 本でした。

開発に集中する参加者たちは、「キーボードを叩きながら手が汚れずに糖分補給できるのが最高」と口に運んだり、お腹が空いたタイミングで「片手で手軽に食べられて、ゴリゴリとした食感が良い目覚ましになる」とリフレッシュに活用するなど、自然と「パソコン作業のおとも」として取り入れられていました。



また、壁一面に貼られたブラックサンダー型のカードを剥がすと、開発をサポートするグッズが当たる「ブラックサンダーの壁」も設置。ブラックサンダー保冷剤やブラックサンダークッションのほか、4K モニターなどの貸し出しも行い、各チームの開発を後押ししました。実際にホワイトボードのおたすけグッズが当たった参加者は、お題に対するアイデアを真剣に議論するためのツールとして活用していました。

さらに、参加者全員にはイベントオリジナルのブラックサンダー T シャツ、オリジナルステッカーセット、ブラックサンダー1 箱をプレゼント。当日は早速 T シャツを着用し、“黒い”服で開発に臨む姿が多く見られました。



●優勝および各部門賞を発表——個性豊かな開発成果が集結

2 日間の開発時間を経て、最終発表では全 20 チームが成果物をプレゼンテーションし、技術力に加え、ブラックサンダーらしい遊び心が光る作品が多数登場しました。それぞれのチームが、限られた時間の中で実装したプロダクトやアイデアを披露し、会場からは驚きや笑い、拍手が起こりました。審査では、優勝チームのほか複数の部門賞が選出されました。本イベントでは、技術力、アイデア、完成度、遊び心などを総合的に評価し、ブラックサンダーを象徴する作品として最も高い支持を集めたチームが優勝作品に選ばれました。

本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL: 042-341-1811 / FAX: 042-345-0601 / Mail: pr.mk@yurakuseika.co.jp

優勝

作品名：ブラックサンダー駆動開発装置（BTDD 装置）～AI と人間がブラックサンダーのために働く、真の駆動開発～

チーム：ビーバース・ハイブ



【作品概要】

エンジニアのトークン使用量をブラックサンダーで報酬化する開発支援デバイス「BTDD 装置」。使用量を可視化し、一定量に達すると自動でブラックサンダーを提供。開封・搬送・補充までを自動化し、手を汚さず食べられる体験を実現しました。

【技術的特徴】

トークン使用量は Claude Code や Codex と連携して検知し、5 時間・1 週間単位で制限を可視化。包装のカット機構やロボットアームによる搬送・補充など、FA 領域の知見を活かした構造設計も特徴です。

【コンセプト】

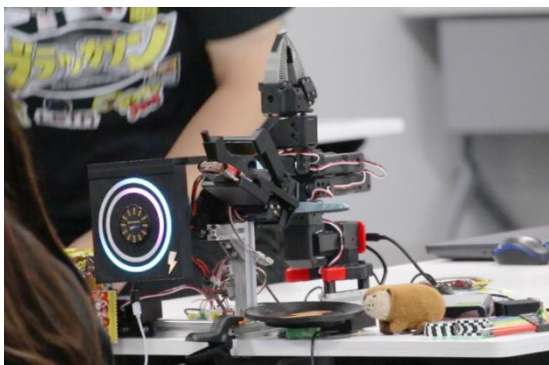
この装置が生むのは、ブラックサンダーを起点とした独自の好循環。トークン使用をきっかけに生産性が高まり、食べることでさらにモチベーションが上がる—そんな体験設計がなされています。「人間が AI を使う」という関係性にブラックサンダーを介在させることで、人と AI、そしてお菓子の関係性をユーモラスに再定義した点も本作の魅力です。

【受賞理由】

エンジニアが作業中にブラックサンダーを食べたくなる仕組みとして、最も強い完成度を誇っていました。トークン消費を可視化し、減少に連動してブラックサンダーが提供される体験設計に加え、開封まで自動化し手を汚さず食べられる点も秀逸。高価な機材に頼らない創意工夫、堅牢な作り込み、画面や LED 演出まで含め、「ヤバい仕組みを見たい」と思わせる、エンジニアの興味関心を強く引きつける作品でした。

【受賞者コメント】

優勝できて本当に嬉しいです！特に包装のカット機構の部分などは精度出しが難しく試行錯誤の連続でしたが、粘り強く調整を重ねたことが結果に繋がったと思います。アイデアと作り込みを評価いただき、最高の気分です！



本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL: 042-341-1811 / FAX: 042-345-0601 / Mail: pr.mk@yurakuseika.co.jp

部門賞

優勝に加え、各観点で優れた作品に対し、部門賞を授与しました。

■ワクザク！アイデア賞

(ユニークな発想と遊び心を評価)

作品名：ブラックサンダー

チーム：kb

(選者：有楽製菓株式会社 代表取締役社長 河合 辰信)



【作品概要】

ブラックサンダーの表面を3Dスキャンし、その凹凸形状をもとにゲームとして遊べる体験へ変換した作品。一本ごとに異なる形状をそのままステージとして活用し、リアルな特徴をゲーム性へと接続しています。

【受賞理由】

ブラックサンダーの断面ではなく、表面の唯一無二性にフォーカスした着眼点が秀逸でした。一見くだらないテーマを、ゲームとして遊べる体験に落とし込んだことで、作品全体に愛おしさが生まれていました。プレゼンの小ポケも効いており、くだらなさの完成度では群を抜いた作品でした。

【受賞者コメント】

一本一本ブラックサンダーと向き合い、食べ放題に励まされながら技術が無駄に全力投入して作り切りました。発表で語りきれないこだわりも含めアイデア賞と、社長とおそろいの素敵なマフラーまでいただけて最高です！

■溢れるパッション賞

(情熱やこだわり、その人ならではの視点を評価)

作品名：今日の彼女の機嫌はブラックサンダー～彼女の感情はロールバックできない～

チーム：ワタシがブラックサンダーショットタル_42

(選者：デイリーポータルZ 編集長 林 雄司)



【作品概要】

「怒るとブラックサンダーを大量購入してしまうエンジニアの彼女」との恋愛を描く、CLI形式の短編ギャルゲー。選択肢によって好感度や信頼度の変動し、複数のエンディングへ分岐します。物語の中では、有楽製菓のオンラ

本件に関するお問い合わせ先

有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL:042-341-1811/FAX:042-345-0601/Mail:pr.mk@yurakuseika.co.jp

インショップと連動し、ブラックサンダーが自動購入される仕組みも実装。ゲーム内の体験を現実へと接続するユニークな設計が特徴です。

【受賞理由】

プレゼンの導入から非常にユニークで、「バレンタインに良い思い出ありますか？」という問いかけの直後、突然かわいいカノジョが画面に登場する展開に強いインパクトがありました。さらに、有楽製菓の公式サイトからブラックサンダーが自動で 100 個購入される仕組みまで実装されており、公式としては選出しづらいからこそ、あえて評価したくなる作品でした。

【受賞者の声】

年齢・経歴・スキルがバラバラなチームですが、私たちのパッションを形にした作品でこのような素敵な賞をいただき光栄です！これからも BTDD でワクワクする面白いものを作っていきます！

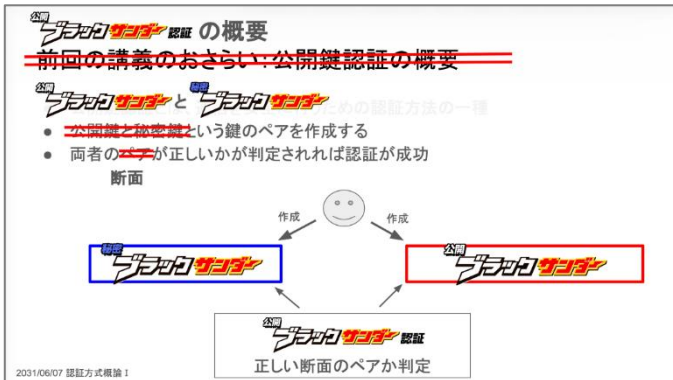
■イケてるハック賞

(技術的なおもしろさとプロダクトとしての魅力を評価)

作品名：公開ブラックサンダー認証

チーム：お菓子大好き！

(選者：株式会社翔泳社 CodeZine 編集部 編集長 近藤佑子)



【作品概要】

「公開ブラックサンダー認証」は、公開鍵認証の仕組みを拡張し、ブラックサンダーの断面が一つひとつ異なることを利用した物理認証システムです。ブラックサンダーを割り、断面写真を「公開ブラックサンダー（公開鍵）」、実物を「秘密ブラックサンダー（秘密鍵）」として扱います。認証時には実物の断面を Web カメラで撮影し、登録済みの断面写真と照合することで認証を行います。秘密ブラックサンダーは冷蔵庫で保管され、万一漏洩した場合にはエンジニアが食べることで無効化される仕組みです。

【受賞理由】

エンジニア視点で技術的におもしろく、ブラックサンダーの「断面」に着目したユニークな作品でした。公開鍵認証とブラックサンダーを組み合わせる発想にクスッとする魅力があり、ひとくちかじると認証に失敗するデモも非常にスムーズ。技術的完成度と堅牢性が高く、実際にブラックサンダーを食べざるを得ない設計になっている点も高く評価されました。

【受賞者コメント】

ブラックサンダーの特性をうまくハックした作品ができました。開発中は動作テストのたびにブラックサンダーを食べることになったので、とっても堪能しました！楽しいイベントをありがとうございました！

■技術の無駄遣い賞

(無駄とも思える技術活用に宿る創造性と遊び心を評価)

作品名：サンキューサンダー

本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL: 042-341-1811 / FAX: 042-345-0601 / Mail: pr.mk@yurakuseika.co.jp

チーム：高専モンスター

(選者：面白法人カヤック バズ発明家 ゆうもや)



【作品概要】

「サンキューサンダー」は、レビュー依頼や PR といったコミュニケーションをきっかけに、ブラックサンダーを物理的に届けることで“感謝を伝える”仕組みです。Slack で対象者をメンションすると Bot が検知し、サーボ駆動の投石機がブラックサンダーを発射。対象者の PC には 3 秒間のカウントダウンと通知が表示され、依頼の発生を直感的に把握できます。

投石機は射出角や初速をサーボモーターで制御し、狙った位置へ届けるよう設計されています。バックエンドは Flask で構築され、操作・モニタリング用アプリは Kotlin Compose で実装。レビュー依頼のたびに物理的なアクションが発生することで、開発フロー上のコミュニケーションが印象的な体験として共有される仕組みとなっています。

【受賞理由】

“技術の無駄遣い”に振り切った潔さが魅力の作品でした。高級な機材に頼らず、既存の椅子や 2L の水、ブラックサンダー、サーボモーターだけを使い、創意工夫で成立させている点が秀逸。ソフトウェアだけでなく、投石機のような物理的な仕組みで課題を解決しているところにも独自性があり、非常に高専らしい発想と実装力が光っていました。

【受賞者コメント】

ブラックサンダーを遠くに飛ばすという技術の無駄遣いな挑戦に対して 2 日間、本気で取り組めたことが楽しかったです！素晴らしいイベントを開催してくださり、ありがとうございました！

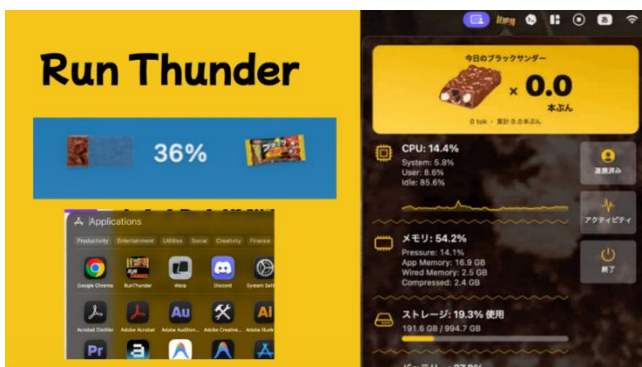
■ AI 審査員賞

各チームの作品概要をもとに、有楽製菓社内 AI がエンジニアへの波及性およびブラックサンダーの推定年間追加消費本数を算出し、受賞作品を選出しました。審査結果は会場でリアルタイムにプロジェクターへ投影され、参加者がその場で見守る、ライブ感のある発表となりました。

作品名：ブラックサンダーEverywhere

チーム：Acompany

(選者：有楽製菓 社内 AI)



本件に関するお問い合わせ先
有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL:042-341-1811 / FAX:042-345-0601 / Mail:pr.mk@yurakuseika.co.jp

【作品概要】

「ブラックサンダーEverywhere」は、開発に関わるあらゆる工程やツール上にブラックサンダー体験を組み込み、日常の開発行為を“ザクザク”した体験へと変換する作品です。

ターミナル上ではミニゲームの実装や AI 使用量を“ブラックサンダー何個分”として可視化し、VSCode/JetBrains 向け拡張では、保存やコミットのたびに効果音や演出が発生。さらに、メニューバーアプリや Chrome 拡張

「ThunderCaptcha」などを通じて、開発環境全体にブラックサンダーの体験を展開しています。「No Thunder, No Merge!!」という発想のもと、開発フローの各所に遊び心を組み込みました。

2日間で計7つのプロダクトを開発し、ターミナル、エディタ、ブラウザなど複数のインターフェースを横断して実装。エンジニアのあらゆる接点にブラックサンダーを浸透させる構成となっています。

【受賞理由】

エンジニアのブラックサンダー推定年間追加消費本数：約 240 万本/年

ターミナル、VS Code、JetBrains、Chrome、メニューバー—あらゆる開発接点を“ザクザク化”し、ブラックサンダーをエンジニア文化そのものへ侵食させた点を高く評価しました。単発ネタではなく、「毎日の開発で自然に思い出す」導線が非常に強い作品です。SNS 映え、コミュニティ拡散、ネタ性、実装密度のすべてが高水準で、イナズマ級の波及力を持っていました。

【受賞者コメント】

お題に対してまっすぐ応える作品だったためどんな反応が得られるか心配でしたが、様々なツールをとにかく触ってやっと完成したこともあり受賞できて嬉しいです、ありがとうございます！

● 審査員も遊び心のある発明を評価

審査員には、有楽製菓株式会社 代表取締役社長 河合辰信をはじめ、デイリーポータルZ 編集長の林雄司氏、株式会社翔泳社 CodeZine 編集長の近藤佑子氏、面白法人カヤックのバズ発明家・ゆうもや氏、有楽製菓社内 AI が参加しました。

ブラックサンダーらしい遊び心と高い技術力を兼ね備えた作品の数々に、審査員たちも興奮冷めやらぬ様子でした。審査員からは、「正直どのアイデアも当初の想像を超えていたクオリティだった」、「ふざけた発表をまじめに堂々とやっている、本気のプレゼンが多くあって印象深かった」、「AI によって作品やプレゼンのクオリティが上がっており、今後ハッカソンの可能性がさらに広がっていくと感じさせるイベントだった」、「3D プリンターが開始後すぐに動き出したり、ヒューマノイドが登場したり、本気でくだらないものを作っている人たちがたくさんいて、良い意味で意味不明だった」といったコメントが寄せられました。



● 「ブラッカソン」実施概要

「ブラッカソン」は、ブラックサンダー駆動開発 (BTDD) を体感しながら、お題に沿ってチームで開発に取り組むエンジニア向けハッカソンです。技術力に加え、発想力や遊び心も評価します。

開催日程	2026年6月6日(土)～6月7日(日)
会場	UDX 秋葉原 (東京)

本件に関するお問い合わせ先

有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL:042-341-1811/FAX:042-345-0601/Mail:pr.mk@yurakuseika.co.jp

ドレスコード	ブラック（会場で黒いTシャツをお配りします）
参加費	無料
イベント詳細ページ	ブラックソン公式サイト https://yurakuseika.co.jp/blackathon
参加特典	・ イベントオリジナルSWAG（オリジナルTシャツ、オリジナルステッカーセット） ・ ブラックサンダー1箱（20本入り）
優勝賞品	賞金 39万3939円、ブラックサンダー約1年分（320本） その他、部門賞もごぞいます。

商品情報、会社概要

■商品概要

ブラックサンダーは1994年に誕生したチョコレートバーです。食感の異なる2種のココアクッキーとプレーンビスケットが生み出す「圧倒的ザクザク感！」が特長のロングセラー商品です。



■会社概要

社名：有楽製菓株式会社（YURAKU CONFECTIONERY CO.,LTD.）

本社所在地：東京都小平市小川町 1-94

代表者：河合 辰信

創業：1955年3月

URL：<https://www.yurakuseika.co.jp/>

事業内容：「夢のある安くておいしいお菓子を創造する企業」を目指し、安心安全な菓子作りによって世界中の人々の生き活きとしたライフスタイルに貢献いたします。基幹ブランドである「ブラックサンダー」は、1994年に誕生したロングセラーブランドです。

【ブラックサンダーの情報はこちらから！】

X (旧 Twitter) https://x.com/Black_Thunder_

Instagram https://www.instagram.com/black_thunder_0906/

ブラックサンダー黒い秘密基地（コミュニティサイト） <https://blackthunder.yurakuseika.co.jp/>

本件に関するお問い合わせ先

有楽製菓株式会社 広報担当 北島

TEL:042-341-1811 / FAX:042-345-0601 / Mail:pr.mk@yurakuseika.co.jp