

# 優秀賞作品

国際情報学部国際情報学科3年

藤山 勇愛美(フジヤマ ユメミ)さん

## 消えた“いま“を未来につなぐ

2020年3月、COVID-19と呼ばれる新型コロナウイルスによる世界的パンデミックが起こった。大学1年生だった私は、その頃ちょうど他大学の大学院教授の研究に携わり日本の未来を新たに築く新規プロジェクトに参加し、研究費申請のための最終審査の日を待っていた。そのプロジェクトは牡蠣等の養殖産業に海洋深層水を用いることで、低コストで安定して運営する方法を新たに提唱するもので、私はその理論を英語の論文として文章に起こし、説明用の動画を作成する役割を担っていた。

初めて声をかけられたのは2019年の6月頃、父の知人であった有名大学の大学院教授が、私に興味を持ってくれたことがきっかけだった。大学1年生で英語を得意とし、情報系の学部に通っているということで、考案中の養殖業の活性化に関する話をしてくれた。「ぜひその英語力とIT技術力を活かして、予算審査のプレゼン資料を作成してほしい」と熱弁され、二つ返事で引き受けた。自分の英語力には自信があったため、先生の書いた日本語の論文を英語に翻訳した。また、IT技術については全くの音痴であったが、3Dでのデモンストレーションと5分程度の動画は審査通過には必須であった。1週間という短期間で用意する必要があり、5分規模の動画を、動画素材から作成した経験など皆無だったため、「自分に作れるのだろうか」という恐怖は相当なものであった。だが、何冊もの本を読み、様々な初心者向け動画を視聴して、Blenderという無料3DCG制作ソフトとUnityというゲーム制作アプリケーションを用いて、洋上のイメージ映像を制作した。動画制作も学び、Blenderで作った映像と併せて3分程度の動画を作り上げた。初めてのことであったが、先生は大層喜び褒めてくださり、先生の意見を取り入れさらに動画の構成や3D映像シーンを追加し、5分の研究概要説明動画を完成させたのが、2020年の1月のことであった。書類審査はすでに通っており、動画説明を要件とする2次審査の直前での完成だった。努力の甲斐あり、動画が少々わかりづらいとは言われたが、2次審査も無事に通過。字幕や英語のナレーション音声、動画の構成を再構築し、今度はデジタルイラストを用いたアニメーションも追加した。万全の準備をし、最終審査を待つばかりであった頃、コロナ禍が始まった。審査日程は無期限延期となり、予算はコロナ禍に関連する研究を優先する風潮もあり、ようやく再開された審査に通ることはなかった。大学の研究では予算がおりなければどれだけ影響力のある教授であっても、研究を進めることはできない。企業からの資金援助も、国家からの研究予算申請の審査を通過していなければ受けることは難しく、いつ終わるかもわからないコロナ禍の波を受け、プロジェクトは頓挫してしまった。

大学1年生の頃から懸命に取り組んでいた研究が日の目を見ることなく終わってしまい、虚無感に襲われた。自分がいいと信じていたものが、コロナという目に見えない一過性のもことによって、阻まれた。明日がどうなるかもわからないときに日本の未来の話をしてもらいたいと考えだと思われ

るだけということは理解できたが、仮説を検証することもできず閉幕を迎えたことがなんとも悔しくてたまらなかった。

未来を奪うコロナ禍、そして現状を嘆くばかりで何も変えられない自分自身に対して発奮し、どうにかこの現状をチャンスに変えたいと考えるようになった。コロナ禍でよかったと、そう思えるような何かができないだろうかと真剣に考えるようになった。そこでたどり着いたのが、「学生活動を未来につなげる」という目標であった。当時、学生は対面活動が禁止され、留学も行けず、学習は全てオンラインという個人の自主性任せというような状態であったが、それでも突発的なパンデミックに対して柔軟な対応を取った学校や国に対して感謝こそすれ、さらなる待遇の改善を要求するなどできなかった。私自身も、大学祭実行委員会に所属し、企画制作部門の責任者を担当していたからこそ、誰もわからない中で指針を示さねばならない責任に共感できる点があった。だからこそ、学生や委員会の立場を活用して、周囲の学生が未来に希望を抱けるように、サークル活動を再開できる、その時まで継続できるように、今を楽しみながら未来につなげることが必要だと感じた。

大学2年生の前期から、少しずつその信念に沿って行動を開始した。プレゼン資料制作で培ったBlenderとUnityを扱う技術を活かし、5月には3DCGモデリング講座を学部生向けに数回実施した。また、動画制作講座も実施した。学生の新たなことに挑戦する気概や、Stay Home期間に始める新たな趣味になればと始めた。また、来年度入学する学生たちの未来につながることを願い、大学祭でノベルゲームの制作を実施した。学部の学びである情報と法律の要素を含む、「プログラムの著作権侵害」をテーマとした民事訴訟体験ゲームだ。新たなプログラミング知識をインプットする必要があったが、時間を惜しまず取り組んだ。ゲームとしてのクオリティも追及したが、特に重要視したのは法律の楽しさを感じてもらうことだった。社会秩序を維持し、弱者救済を本質とする複雑な法律を、わかりやすく伝えるためにはまずは制作者である自分自身が理解していなければならない。そのため行政書士という資格試験の学習教本を購入し、民事法について詳しく勉強した。これらの努力の甲斐あり、2020年度の大学祭はオンラインで開催することができた。Blenderを教えた1年生の一人は自分でアニメーションを作り、ゲーム制作サークルを立ち上げた。また、オンラインの効果を客観的に評価するべく、サイバーワールド研究会にて、オンライン大学祭の成果について論文を発表した。コロナ禍ながらも自他共栄の精神のもと、自己犠牲で委員会活動に尽力をしたメンバーたちの成果も内外に公表することができ、そして数値としてデータを得られたことで、オンライン開催の効果について未来に引き継ぐことができた。自分の目標を、行動して現実にしていくことに達成感を感じつつも、残りの学生生活も慢心せずに行動していこうと感じた。

大学3年生では、大学祭実行委員会を残し、大学祭を学部の文化として残せるよう委員会の委員長に就任した。引き続き2年次の活動はしつつ、新入生向けに資格試験の存在や便利なアプリ、クラウドファイルの使い方等、大学1年生で知りたかった情報を詰め込んだ80頁を超えるスライドを作成しイベントを開催した。その他にも、書類テンプレートの作成や経理精算システムの考案等、未来につながり後輩たちの財産になることを願い、活動をつづけた。

コロナ禍の2年間で振り返り、今思うことはこの時期が自分の可能性を思わぬ方向に広げてくれたという感謝である。仮にコロナ禍がなければ、1年生次の研究が審査を通り、予算が下りてプロジェクトを進めていただろうし、大学を移籍していた可能性もある。自分の英語力を活かし先生から推薦状をもらい、海外の大学院に行く将来も真剣に検討していた時期もあった。そんな未来であれば、忙殺され大学祭にも学部の活動にも携わることはなかっただろう。自分の学修の機会を失いはしたが、知識を教え引き継ぐための活動を通して得られた経験や、培われた精神は今の自分を語るに欠かせない宝となった。

コロナ後の世界は、これまで以上にグローバル化が進んでいくはずだ。オンラインが進み、国境の意識が薄れ世界で一致団結することがより重要視されつつある。また貿易の観点でもコロナ需要というように主にアメリカを始めとしてコロナでの巣ごもりを理由に大量消費が増加し、経済の活性化が見られる。一時期は、経済の完全な回復には10年かかるという話もあったが不景気で生活にあえぐ心配は少なくともする必要はないと予測される。好景気になれば個人の活躍の機会はますます増加していくはずだ。大学4年生となる今年、2019年度に新設された学部の1期生として常に先駆者として先頭を歩き続け、最高学年としての責任も背負うようになる。この2年間、周囲の発展を意識してきたからこそ、今度は周囲への支援もしつつ自分自身の発展もさせていきたいと思う。養殖の研究は時流に遅れてしまったため再開することはできないが、留学や後回しにしていた資格試験への挑戦といった、自分の未来へとつなげるやり残したことを終わらせていきたい。自分が成長することで、Blenderを教えた頃のように他者の成長の支援につなげていければと思う。また、最近では経済的な自立をし社会貢献を果たすため、個人事業を始めている。今はまだ小さいが、ゆくゆくは起業して、学部の後輩たちの指針になる生き方を示せればと思う。社会に出るまでの最後の1年間、未来へとつながる生き方を続けていきたい。そして、社会に出たのちはより、コロナ禍に巻き込まれたという同じ立場でありながら、学生支援に尽力し続けてくれた中央大学のように、後進の可能性を広げられるように自らの人生に伴う責任を自覚し先駆者精神をもって新たなことへの挑戦を継続しながら周囲の人生を支えていきたい。

以上