

Vol.22

テクノロジーと法の未来へ

FACULTY OF
GLOBAL INFORMATICS

国際社会が抱える問題を「情報の仕組み」と「情報の法学」の視点で
分析・解明し、解決策を論理的に構築する、ITL独自の学びに迫ります。

KOKUBO
RIN

ポルトガルで出会った研究の未来

国際情報学部国際情報学科4年／
国立大阪教育大学附属高等学校池田校舎（大阪府）出身

小久保 凜

はじめに

私は飯尾ゼミに所属し、人々の個人情報に対する意識の分析とリテラシー教育をテーマに研究を行っています。具体的には、オンライン対戦型カードゲームを開発し、そのシステムを用いて実験を行っているほか、ゲームにChatGPTのAPIを組み込むことでコンピュータ対戦を実現し、対戦結果の効率的な収集とテキスト分析に取り組んでいます。

2023年7月には、ポルトガルで開催された国際学会で自身の研究について発表を行いました。2年次後期から始めた研究活動の軌跡と、国際学会での体験について振り返りたいと思います。

ゼミの研究とインターンシップ

私が飯尾ゼミに興味を持ったきっかけは、1年次の飯尾先生の授業、「プログラミングのための数学」でした。初めて触れる大学数学は奥深く、高校数学とはまた違ったアプローチで、大学生になつたという実感を得ることができました。そこから自然と飯尾ゼミを志望するようになり、2年次後期からゼミ活動がス

タートしました。飯尾先生は学生のやりたいことを全力で支えてくださる先生です。興味が広範で多岐にわたる私でも、ぶれることなく研究に集中できているのは飯尾先生のおかげです。

研究は3人で取り組んでおり、私は主にゲームシステムの開発を担当しています。いざゲームを作ろうと思っても、ゼミ配属当時の私は簡単なC、C++を書いたことがあるだけで、とても複雑なゲームのシステムを開発できる状況ではありませんでした。実践的な開発について学びたいと思い、2年次の12月から、システム開発をメインの事業とするベンチャー企業のインターンに参加しました。そこで開発の基礎を学び、実装、デザイン、お客様との打ち合わせなど、上流から下流まで幅広い業務の経験を積みました。また、3年次の9月からは、大手電気通信事業会社で電子決済システム開発の長期インターンに取り組みました。大規模サービスの実装、アジャイル開発、通信企業に求められる社会的責任など、非常に貴重な学びを得ることができました。何より、自分が書いたコードが世界にリリースされる瞬間に立ち会えたのは

かけがえない経験で、私の人生に大きな影響を与えました。このような企業での実践的な開発経験が、研究での開発を進めるうえで大きな財産になりました。

奨学金の受給と国際学会での発表

研究では、開発やシステム運営のコストも大きな問題でした。ゲームを成立させるために必要なデータ通信、外部APIにかかる費用、サーバを動かすのにかかる費用など、さまざまな費用を賄う必要があるため、「ITL先端的プロジェクト奨学金」に応募しました。審査の結果、学部長賞を受賞することができ、研究に関わる費用を支援していただくことができました。奨学金を受賞したことで研究に対してより一層の責任を感じ、自分の研究を世界に発信したいという思いが強くなりました。

2023年7月、ポルトガルで開催された国際学会、EILD2023において、研究の成果と今後の展望について発表を行いました。初めての国際学会、不安と楽しみな気持ちを抱えながらポルトガルのポルトに降り立ちました。3日間の学会のうち、私の発表は最終日でした。初日



1



2



3

1 研究発表 2 ポルトガルで飯尾先生と 3 学会での交流の様子

と2日目は、とにかくたくさんの方の出会いを作りたいたいと思い、食事の時間やソーシャルイベントなどで、世界中から集まっている研究者の方と積極的に話をしました。私は英語が堪能なわけではありませんが、上手に話すことよりも伝えることが大事だと思い、研究についてや日本の気候や文化のこと、時には歴史や政治についてなど、幅広い会話を交わしました。国際学会に参加したことで、世界の歴史や地理、宗教、政治などについて学ぶことがいかに重要であるかを実感しました。

最終日の発表の際には、目まで交流していた人たちが私の発表を聞きに来てくれました。ポルトガルに来るまでは、英語を完璧に話さないといけないというプレッシャーが強かったのですが、学会に参加したことで、自分の言葉で話したいという思いを持つようになり、原稿は用意せず、聞いてくれる人に伝えることを意識して発表を行いました。結果、多くの人が研究に興味を持ってくださり、たくさん質問を受けました。発表後に「素晴らしい発表だった」「このゲームはどこでプレイできるのか」とわざわざ声をかけに来てくださる方もいて、研究に自信を持つことができました。今後は開発したゲームをより良いものにつつ、世界中の人にプレイしてもらえようようにするため、ローカライズしてい

く予定です。

最後に

卒業後は、民間企業に就職することを決めています。しかし、卒業後も研究を絶やしたくないと思っています。ITLの大学院は社会人を受け入れているため、

卒業後も大学院進学という選択肢を持ち続け、自分の好きなことに真つすぐ取り組んでいきたいです。

最後になりましたが、研究を支えてくださった飯尾先生や共同研究のメンバー、飯尾ゼミ生に大きな感謝を伝えたいです。