

〈詫間キャンパス エッセイ〉

最優秀

私と弾幕STG

情報工学科3年 真鍋 悠一郎

私はゲームを作りたくてここに入学しました。たぶんこのような動機の人是非常に多いと思いますが、私がゲームを作りたいと思ったきっかけは、FPSでもマリオでも、はたまた流行りの間のカードゲームでもなく、縦スクロールの2Dシューティングゲーム、それも「弾幕シューティング」と呼ばれるタイプの、画面を埋め尽くす大量の弾を、当たり判定が異常に小さい自機で避ける、といったタイプのシューティングゲームです。そもそもこのご時世、シューティングゲームといえば3Dは当たり前、私もゲームを作るために学んでいるのは3Dレンダリング技術です。なぜ今更、と思いますし実際友人にもよく言われます。しかし、私はどちらかというと、そういったゲームを練習して技術を上げ、ハイスコアをたたき出すことはあまり好きではありません。私が好きなのは、たくさんの弾が描き出す美しい幾何学模様や、始めから終わりまで計算し尽くされた、まるで舞台とでもいふべきたった30分ちょっとのゲーム構成、なぜかほとんどの作品に共通する物悲しく寂しいBGMやストーリーなのです。最近の、特に海外のゲームは、合理性やリアリティを追求し、地形や敵などの自動生成や、レイトレーシングによるリアリティあふれるレンダリング、精緻な物理シミュレーションなどを主軸としたものがほとんどです。実際、私もこれらのゲームは大好きですし、このようリアリティあふれるゲームとそれらの開発者たちをととても尊敬しています。しかし、これらに感じる「楽しさ」と、2D弾幕シューティングに感じる「感動」は違うのです。「楽しさ」は、「今から何をしてやろうか」「こんなことをしたら面白いのではないか」という、まるで童心に帰ったような、純粋な感情ですが、「感動」は、前述した舞台の中の演者になったような、自由のない、秩序がなす美しさへの寂しさのような、そんな複雑な感情なのです。それらはまるで反対の感情であり、私はその「感動」という感情を、あろうことか思春期まっただなかの14歳で知ってしまったのです。私がそれを成長の象徴のように感じ、盲目的に信じるのはある意味必然でした。

このようにして「弾幕シューティングゲームを作りたい」と思った私は、音楽やストーリーは作れたものじゃないし、数学は割と好きだったということでプログラマーを目指します。ただただ夢を追いかけていた私は、1年次に、「弾幕」をただただ発生させ、それをよけ続けるゲームというのを作成しました。

私にとってそれは、不完全で自己満足的でありながらも、素晴らしいゲームでした。私はまるで舞台の演出家にもなったような気分で、とても楽しかったのを覚えています。

結論から言うと、今私は、前述したとおり、3Dゲームを作るための技術を学んでいます。やはり時代の潮流には勝てません。それに、技術としてなら、3Dゲームのほうがよっぽど難解で面白いのです。しかし、そこには「感動」がありません。私がゲームを技術として考え、学ぶのではなく、ゲームが好きだと感じるために求めるものは、そこにはありませんでした。

私はゲームの開発者になりたいと今でも強く思っていますし、勉強もしています。しかし、「ゲームを「作る」ということ」に感じた情熱は燃えています、が、「ゲームが好きだ」という思いに感じた情熱は失われつつあります。これがいわゆる思春期の、特定のものに対する強烈な信奉からの脱却なのだろうかと考えつつも、あのころに感じた、複雑な美意識のような、まるでまだたどり着けないところにあるもののような「感動」という感情を捨てたくはないな、と少し寂しくもなるのです。

〈詫間キャンパス 小説〉

最優秀

生命の記憶

情報工学科2年 曾根 大靖

暗いびつな形の空間に光が差し込み、桜の木が葉をまといつつある頃、私は生まれました。私は卵を出した後、プランクトンなどを食べて生活しています。私や同じくらいの年齢の子たちは人間どもに「ボウフラ」と呼ばれています。

私たちは棒をしならせるように体を動かすと移動できますが、この動きは全身を使わなければならない、疲れやすいです。なので、敵が来た時やご飯を食べるとき以外は動くことはあまりありません。食べて、寝て、を繰り返す生活の中、4回の脱皮を繰り返して、私は「オニボウフラ」と呼ばれるさなぎになりました。

この状態になると、私たちはご飯を食べなくなります。ですが、危ないと感じたらボウフラの時より速く逃げることができます。一度死にかけたことがあります、その時は動かずにいて正解でした。人間の子供がたまたま泳いでいた弟や仲間たちを棒でつついて遊び始めやがったのです。そのせいで何匹か殺されてしまいました。人間マジ許さねえ。

ボウフラからオニボウフラになるまでの期間は約1週間、それから約3日で羽化して、無事「ヒトスジシマカ」になることができました。成虫になることができた仲間や兄弟たちは最初よりかなり少なくなっていました。それから骨格が安定するまで1日ほどじっとしていた後、これまで過ごしてきた場所を出て、初めて外の空気を体中に受けました。目は全然良くなって、世界はぼやけて白黒に見えるけど嬉しかったです。

私たちは普段花の蜜や草の汁を吸っておなかを満たしています。私のお気に入りにはアジサイの蜜で、他の子たちもアジサイが好きの子が多いです。近くにいたオスと交尾をした後、産卵する栄養を補給するために命がけて血を吸いにいきます。メスの蚊は1回の交尾で何回も産卵を行うことができます。

そうと決まればさっそく実行しましょう。この辺りは人間どもがたくさんいるからおいしそうな奴が見つかりやすく助かります。まずは窓から侵入しましょう。くそ、わーわー騒ぎやがってるせえな。何が楽しくてこんなに暴れているんだよ。こいつらおとなしくしろよ。おっ、あそこのおとなしくおしゃべりしている奴らのところに行くか。私に気づかずそっちに集中しているよ。一番こいつがうまそうだな、こいつから血をいただく。普段から仲間たちを殺したりしているんだからおなかいっぱい2ミリグラム吸わせろよ。

よし、首に無事着地。6本の針を使って効率よく終わらせるぜ。まずは痛みを感じなくする役目と血液を固まりにくくする役目を兼ねた唾液を垂らして、血を吸いや

すいように肌に切り込みを入れて、支える。ここまでで5本。そして血を吸うための針を入れる。そこそこうめえが、アジサイの蜜には敵わない。私たちが欲しいのは血の中にあるたんぱく質だから、余分な水分は尻から排出する。ちなみに、血を吸っている最中に体を離れてしまうと唾液を中に残したままになるからお前らは痒くなる。上から叩きにくるなんてもってのほかで、唾液をすべて体の中に吐き出してしまおう。お互いにとって嬉しいのは私たちが最後まで血を吸い終わって、自ら針を抜くのを待つことだ。そうすると、全てとは言わないが出した唾液をほとんど回収してやれる。これが私たちの栄養補給の流儀。

よし、おなかいっぱいまで血を吸うことができた。じゃあ人間、まあまあうまかったぜ。ちゃんと唾液もほとんど回収してやったんだ、感謝しろよ。さて、さっさと逃げるとするか。…あれ？くそっ、血を吸いすぎてふらふらする！体重が約2倍になったせいか。初めてだったのにうまくいって調子に乗りすぎた。もう少し自重すればよかったが、もう仕方がない。気を付けて帰るか。

ここまでが一瞬で目の前を通り過ぎていった。これがいわゆる走馬灯ってやつか。少し説明くさかったが、そんなこと考えている場合じゃねえ！とにりにいた子供が手を伸ばしてきている！つぶされる！くそ、体が思うように動かねえ！やめろ、やめろって言ってんだろ！私に触れ「ばん！」

「えっ、どうしたの？」「蚊が飛んでたー、ほら」「気持ち悪いから見せないでよ！」「ばっちいねえ」

……。

うっ…。ここは…？あれ？私あの子供に殺されたはずじゃ？…うーん、信じがたいですが、生まれ変わったようです。体もボウフラの状態に戻っています。ここは小さな空間ではなく道路の端の排水溝のようです。ですが、困りました。前世の記憶がある分、この体ではどうやって生きていけば良いのか本能的にわかりません。

どうしたんだいキミ、きょろきょろして。急に変わった感じがしましたが、これは何でしょう？キミ、目の前にいるオニボウフラがわかるかい？もしかして、アナタがこの原因ですか？そうだよ、僕はこの感覚は2回目だが、キミは初めてだよ。2回目って、もしかしてアナタも！ああ、ボクも生まれ変わっていて、これが3回目の蚊生だよ。質問があるのですが、なぜこんなことになっているかご存じですか？ごめんね、あまり役には立てそうにないよ。そうですか…。だが、ボクたちには生まれ変わるから、そのちからがある蚊たちと会話を交わすから、そして謎の生命体とも会話するからがあることはわかっているよ。謎の生命体？そう、ボクは3度目が始まる前にソイツと会ったが、何を伝えているのかほとんどわからなかった。一部はわかったということですか？そうだね、詳しくはわからないが、何かを知らせようだった。そうなんです、ということは私にもその機会があるかもしれないですね。キミが何回目とときになるかはわからないが、可能性はあるね。それを聞いて頑張れるような気がしてきました、実は、このまま淡々と生まれ変わっていつ終わらなかつたらと考えてしまって、怖かったんです。ボクも前世はそう考えていて、そこで先輩と話を少し希望が見えたんだ。そうだったんですね、あ、私そろそろ脱皮の時期なのでしてきますね。そうか、ちょうどボクも羽化しそうだ、お互い頑張ろうね。はい、お話ししてくれてありがとうございました。こちらこそありがとうね。

そんな会話や世間話をした後、前世と同じ生き方をし、私も羽化することができました。

私は今回「アカイエカ」ですね。ヒトスジシマカとの違いは、体の色が全体的に茶色になったこと、主な活動時間帯が昼から夜に変わったこと、とても暑い時期には活動しなくなったことです。そしてさっきの方から、私

たちと同じような体と生態をしている、冬も冬眠をせずに活発に活動できる「チカイエカ」という種類の蚊もいることを教えてもらいました。

外の世界は前回とは違い、大きな建物が並んでいて、それより小さい建物がその近くに集まっていて、視界の端には藁に見えるものが屋根を作っています。私はアジサイの蜜が吸いたかったのですが、アジサイが見当たりません。仕方がないので草の汁で我慢しましょう。そろそろ血を吸いやすそうな人間を探しましょう。ちょうどよく地面に座っている集団がいました。すぐそばにおいしそうな奴がいるので血を吸いにいき「おらあ！」あぶねえな！「蚊さっきから何匹も来やがってうぜえな！」「絶対つぶす！」やべえこのままじゃ血を吸うこともなく殺される！お前からは血を吸わないでやるからやめろ！「そっち行つたぞ！」「どこだよ見えねえよ！」こいつらが見失ってくれて助かった。危うく人間どもに殺され「そこか！」やべえ死ぬ！誰か助けろわあなんだこれ！下から押し上げられて普段なら来られないところまで飛ばされてしまった！あそこに窓がある！とりあえずあそこに逃げ込まないと自分を制御できなくて気持ち悪い！よし、なんとか部屋に入れた。おっ、不幸中の幸い、うまさうな人間が寝ている。奴から血を吸おう。羽音で起こさないように慎重に近づいて…。「にゃー」うお！脅かしやがってこのばか猫が！お前には興味はねえ！どいて「にゃーん！」なんだこいつ叩こうとしてきやがる！だがそんな叩き方じゃ私は後ろに逃がされるだけだぞ、残念だったな！「にゃん！」ウっ！くそ、上から叩いて、きやがった。そう、されると、さすがに殺される。ああ…。

……疲……………後……………す…。

ここは…？ああ、3回目ですね。マジあの猫許さねえ。まあとにかくそれは置いておいて、さっきの変な感覚は例の、謎の生命体との会話ですね。会話と呼べるのかわかりませんが、私にもよく意味が分かりませんでした。これからもあの感覚が続けばもしかしたら正体がわかるかもしれませんね。ですが、今はとにかく子孫繁栄を目指しましょう。

私はまたボウフラの状態、そして場所は…前回、前々回よりかなり広めの…池？よくわからないですが、とにかくまずはごはんを食べ…なんだこのでかい！わかつたぞ、こいつメダカだ！やめろ！こっち来んな！くそ、こいつ速すぎだろ！まだ死にたくない！やめろ！やめてくウウウッ！

ブシュー。体全体がすっぽりと取まる大きさのカプセルが開く。

「お疲れさまでした」男性が話しかける。「今日は、蚊の生涯体験3日間コース、先行体験会へのご参加ありがとうございます。バッグや不具合、意識の混同などがあった場合はお教えください」

言葉が出ません。確かに蚊では知りえないような人間の言葉を知っていましたが、そのことを考えるのは後回しです。それ以上に、あまりにも現実味を帯びていた体験で、未だに頭が混乱しています。いままで遊んできたゲームなどとは違い、あまりにも完成度が高すぎました。本当に自分は自分なのか？これは現実なのか？これは本当に、ただの体験だったのか？

「もし混乱なさっているなら、カプセルを使用して頭と心を落ち着かせるプログラムをご用意しておりますが、そちらをご使用になれますか？」

「いえ結構です。ありがとうございました。不具合なども特に気になりませんでした」

「了解いたしました。完成版を近日中に公開予定なので、もしよければ他の動物や昆虫の生涯体験へのご参加お待ちしております」

私は建物を出た。少し混乱はしているが、またあのカ

プセルには入りたくなかったから、すぐに断ってしまった。あのカプセルが、建物が本当に怖い。あの生涯体験はまだ先行体験の状態で、バグや未完成のところがあることを身をもって知った。あのカプセルに入って治療を受けてもまだこの状態が治らなかったら、もう私はま

もに生きていけなくなるだろう。そうなるくらいなら、この状態のまま少しずつ自分を見直して、周りの人に協力してもらって立ち直っていくほうがいい。私があの完成版を体験することは、おそらくないだろう。それくらい、現段階でも想像を絶するほどのものだった。

〈詫間キャンパス 短歌〉

グランプリ 「成人」

父の謝辞 重なるジョッキ 小麦色 言葉にできぬ 七千余日

電子システム工学科 5年 島崎 祐輔

優秀 漆黒の 頭上に広がる 哀願か 見えぬ十五夜 何を問うべき

電子システム工学科 5年 間部 帆乃夏

優秀 金木犀 香り始めて 祭り頃 町全体の 同窓会よ

通信ネットワーク工学科 2年 久保 博貴

〈詫間キャンパス 俳句〉

最優秀 律の風 そっぽをむいた 扇風機

1年3組 田上 諒太

優秀 涼求め 海に飛び込み 泡纏う

通信ネットワーク工学科 3年 横井 春樹

教員・学生による推薦図書

※推薦図書は図書館で貸出できます。

教員〈高松〉

人間の生の無意味さはいかに語られるか

▶ 船木 英哲 (著) (東洋出版)

本書の著者(船木)は紹介者(古庄)と高校以来の友人である。大学院(九州大学)まで、場所は同じくして学習を行ってきたが、著者は哲学、紹介者は言語学・教育学を専攻し、現在に至っている。

著者の船木は、本書の中で、平易な言葉で「人間の生の無意味さ」の議論を語っている。「世界の存在にはいかなる意味もない。その内にある人間の生も同様である。」深く大きい議論であるが、哲学とはそういうものである。

この著作に触れることにより、哲学をさらに深く経験することになると思う。少なくとも私(古庄)はそうしたいと考えている。

一般教育科教員 古庄 清宏

日本への警告：米中朝鮮半島の激変から人とお金の動きを見抜く

▶ ジム・ロジャーズ (著) (講談社)

40年前、「ジャパン・アズ・ナンバーワン」という本が出版され、日本的なシステムの素晴らしさが喧伝されていました。その後やって来たバブル景気はすぐに崩壊し、大手銀行や証券会社の破綻、東日本大震災等々、ビックリするような出来事が続きました。日本はそれらのダメージから立ち直れないまま今日まで来ているような気がします。今回紹介する本は、このままでは日本は今よりもさらに悪くなると言っています。理工系の学科を毎年卒業する中国人の数は日本人の24倍だそうで、技術立国日本というシナリオも難しそうです。みなさんも、この本を読んで、将来について考えてみてはいかがでしょうか。

機械工学科教員 橋本 良夫

AI vs. 教科書が読めない子どもたち

▶ 新井 紀子 (著) (東洋経済新報社)

「AIが神になる？」一なりません。「AIが人類を滅ぼす？」一滅ぼしません。「シンギュラリティが到来する」一到来しません。という突っ込みから始まり、AIはすでにMARCH合格レベルだけ人間が勝つために必要なことは何かを多角的な視点で平易に述べられています。本書は気鋭の数学者である著者が書かれた本で、AIに少しでも関心や興味がある人にお勧めできるものだと思います。

電気情報工学科教員 鎌元 洋一

電気とはなにか

▶ 室岡 義広 (著) (講談社)

電気とはいったいなにか、どのようにして発生させて送られているのか、気になったことはないでしょうか。電気は目に見えないため、理解することが難しいと敬遠されがちです。本書では、上記の内容に加えて電気回路の直流・交流や電磁気学のマクスウェル方程式などが、数式を使わずにわかりやすく図解的に説明されています。最初から読み進めても良いですし、気になる項から読み始めても良いと思います。電気のイメージを掴むためにも、ぜひ本書を手にとって読んでみてください。

機械電子工学科教員 山下 智彦

地震との戦い—なぜ橋は地震に弱かったのか—

▶ 川島 一彦 (著) (鹿島出版会)

世界一安全に造られていると言われていた橋が、なぜ倒壊したのか？兵庫県南部地震を契機として、橋の耐震設計は大幅に見直しされ、耐震対策に対する考え方が大きく変わりました。本書は、過去の教訓から学び、将来の災害に備える複眼的な手法が解説されている一冊で、安全で安心な住民生活を創造するための方法を考えるきっかけになると思います。南海トラフ地震が想定されている今、是非本書を通して、多面的な考え方に触れ、地震に対する備えについて考える機会になればと思います。

建設環境工学科教員 松本 将之

教員〈読問〉



史上最強の哲学入門

▶ 飲茶 (著) (河出書房新社)

現在日本で授与されている博士号の多くは英語で Doctor of Philosophy といいます。Philosophy を和訳すると哲学です。哲学って何？哲学は難しい。哲学なんて役に立たない。このようなイメージから哲学は敬遠されがちです。本書では、西洋哲学史に残る偉人たちの思想を、とても分かり易くかつユーモアを交えながら大変面白く解説しています。まずは「まえがき」だけでも読んでみてください。気付いた時には貴方も哲学者になっているはずです。

一般教育科教員 竹中 和浩

コミュニケーションの数学的理論

▶ C.E. シャノン, W. ウィーヴァー (著) 長谷川 淳, 井上 光洋 (訳) (明治図書出版)

一般的でないかも知れませんが、情報理論の出発点の本を推薦します。

内容は、2つの論文「ウィーヴァー：通信の数学的理論への新たな寄与」と「シャノン：コミュニケーションの数学的理論」からなり、訳者の補足注解が加えられています。情報の定量化をどのように考えて定義したのかだけでも読む価値はあると思います。同じような本として「通信の数学的理論」もあります。

通信ネットワーク工学科教員 福永 哲也

学問のすすめ 現代語訳

▶ 福沢 諭吉 (著) 齋藤 孝 (訳) (筑摩書房)

理系の方がキャリアを積むために読んでほしい、品格と向上心の大切さや自由とわがままの違いなど民主的な考え方を明確にすることができる本です。

技術を社会で活かすためにも、その卵である高専生にお勧めです。できれば福沢諭吉の伝記を読んでから入ると、啓蒙思想や封建制度から自由を得る為に経験してきたことを踏まえた人生観を面白く学ぶことが出来ます。最近ではまんが版も出版されているようなのでそちらでも良いかもです。

電子システム工学科教員 森宗 太郎

つくりながら学ぶ！ PyTorchによる発展ディープラーニング

▶ 小川 雄太郎 (著) (マイナビ出版)

PyTorch は Tensorflow や Keras と同じくディープラーニングのフレームワークである。

本書では、定番の画像認識はもちろん、現実に存在するような画像を作成する GAN、テキストデータの感情分析、人体の各部位の同定などが9つの章に分けられ、丁寧に説明されている。

特に、各手法の概要や処理の流れがカラー画像を使ってまとめられており視覚的にもわかりやすい。

プログラミングが苦手でも、各手法を使えばどんなことができるのか理解でき、ディープラーニングでやりたいことを実現できる手助けをしてくれるだろう。

情報工学科教員 宮崎 貴大

学生〈高松〉

ウロボロスの偽書

▶ 竹本 健治 (著) (講談社)

僕がこの本を推薦した理由は、今作が「アンチミステリー」と呼ばれる、他に類を見ない作品だからだ。実在の作家や小説を数多く登場させている世界観が、漫画「文豪ストレイドッグス」の先駆けとも言われており、作者が小説の中で連載している推理小説と、犯人の自白小説、さらには現実が複雑に交差していく様が、読者の頭を混乱させていく。また、推理小説にはあり得ないメタ的な要素や展開も含まれており、これらの要素からファンの間ではミステリーでないミステリーという意味で「アンチミステリー」と名付けられた。読むと不思議な感覚になる今作をぜひ読んでほしい。

1年3組 (EC) 平山 覚也

初版グリム童話集 1

▶ グリム (著) 吉原 高志, 吉原 素子 (訳) (白水社)

誰もが読んだことのあるグリム童話。この本は私たちがよく知る第7版のお話ではなく、グリム童話集の原点である初版を翻訳したものです。そもそもグリム童話とはグリム兄弟が民衆の語る昔話を聞いて書き留めたものであるため、初版の翻訳であるこの本は兄弟が聞いた昔話に限りなく近い内容となっています。また、荒削りで素朴な文体や少し残酷さの残るストーリーは、第7版とはまた違った魅力を見せてくれます。ぜひ自分が記憶している内容と比較しながら読んでみてください。

建設環境工学科2年 河野 花香