

— 告 白 —

KIT
キャンパス
レポート
文・杉村裕之



井上輝星 (いのうえのぞみ)
金沢工業大学
情報フロンティア学部
メディア情報学科四年
栃木県 作新学院高等学校出身

課外プロジェクトを牽引し 初めて打った人生の句読点

地頭がいいからなのだろう。高校まで、その場しのぎでやり過してきたという。「勉強もするふりをして適当でした」。大学進学も特に目的はなく、親元と関東を離れて暮らしてみたいとの動機からだった。だが、漫然とした生き方に句読点を打ち、自律へと導く岐路がKITで待っていた。

入学早々、先輩の勧めで課外プロジェクトのひとつ、こどもの成長を見守る「おもちゃ」開発プロジェクトに所属した。高校時代、コロナ禍でオンライン授業が増え、息抜きに自宅で熱中したゲームプログラミングが続けられるとの軽い気持ちからだだった。
「入ってすぐに後悔しました。コロナの影響でメンバーが激減し、引き継ぎも何もしないで」。ほぼ

空中分解状態のプロジェクトから抜ける選択肢もあったが、「自分がリーダーとなり面白いことをやってみるのいいかな」と考え直した。そして、小学生が興味を持って遊べる新しいゲームコンテンツづくりにメンバーと取りかかった。

三カ月ほどかけて「計算RPG（ロールプレイングゲーム）」が完成した。プレイヤーが四則演算や時計を使った問題を解きながら、モンスターを攻撃してストーリーを進めていく構成で、二年次の九月、お披露目した。「どんな反応が返ってくるか、正直、不安しかなかった」と振り返るが、会場で上がる子どもたちの歓声に、得も言われぬ達成感が満ち満ちた。

リーダーを三年次まで務めた。計算RPGのアップデートと、児童との交流イベントの折衝役で活躍する一方、産学協同のKITコード教育プログラムにも参加した。テーマは、仮想現実、拡張現実、

複合現実のXR（クロスリアリティ）技術を使い、機械や設備の稼働状況をリアルタイムで管理するメガネ型デバイスの開発で、五カ月間、提携先の企業に通った。

「全く未知の分野でしたが、常にエンドユーザーの使い勝手を意識すること、成果を限られた期間で出すマネジメント力の重要さを学び、本当にためになりました」

仕事は課外プロジェクトの経験を活かし、技術職として教育事業やエンタテインメントに携わりたいとベネッセを選んだ。内定の報告を聞いた両親は、「やっと真面目になった。花が咲いたね」と喜んだ。あるきっかけが意識も行動も変えることを、身をもって示した井上さん。「輝星」と命名し、のぞみと読ませた親の願いが、四年の時を経て成就した。

金沢工業大学

石川県野々市市扇が丘七二
電話番号(〇七六)二四八二〇〇