

— 告 白 —

KIT
キャンパス
レポート ⑧
文・杉村裕之

eスポーツの魅力伝え 将来はAIに関わる仕事を

限の可能性があります」

加藤さんは、KITの新たな課外プロジェクトとして今年二月、産声を上げた「Kit esportsプロジェクト」でリーダーを務める。大会で上位をめざす「競技」、イベント開催などを支援する「運営」、イベントに参加する「一般」の三部門で活動し、十月は工大祭や石川県のゲーム大会の企画、運営などで忙

加藤 晴史郎 (かとう せいしろう)



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
愛知県立岡崎北高等学校出身

eスポーツと聞くと、部屋にこもって見えない誰かとコンピュタゲームで対戦するオタク的なイメージを抱いていた。しかし、それは勝手な先入観であり、eスポーツの持つ大きな魅力を加藤さんの取材で知った。

「世代や国境を越えてコミュニケーションが生まれやすいし、医療や介護、教育などでも役立つ無

しい毎日を送った。

振り返ると、中学時代からバーチャルリアリティに興味があり、人気Vチューバーの配信動画を見るのが好きだった。KITは自身の好奇心を深掘りできると迷わず選んだ。二年次、AI基礎の授業で、世界や社会を変えていくAIの力に瞠目した。自らも後れをとらないよう、三年次、一般社団法人日本ディープラーニング協会が実施するG検定(AI・ディープラーニングの活用リテラシー習得のための検定試験)にも挑戦し、合格した。ぶれない意志の強さを感じる。

松下裕研究室を志望したのも、AIの知見をより深めたいと考えてだ。現在、卒業研究で取り組むのはウェブを見るユーザーの眼球の動きから、識別困難な文字をAIを使って予測するシステムの考案である。「視線の止まる原因が文字の小ささにあるのか、意味がよく理解できないからなのか、正確に判

定できるようAIの強化学習を使
って実験を繰り返しています」。

この精度が向上していけば、読みづらいとユーザーの感じた文字を自動的に拡大するウェブ閲覧補助装置をつくることができる。

「加藤君は多くの分野に関心を持ち、進取の気質に富んでいます。物事の要点を迅速につかむための情報収集も活発です」と松下教授も感心する。

学生生活は充実している。週二回、授業の運営をサポートする教育補助員もそのひとつ。このアルバイトをきっかけに開発したクイズ形式の数学アプリは、今年度から一年生の教材で使われる。「KITで学ぶ楽しさと喜びを味わっています」。来春、大学院に進学し、将来はAIに関わる仕事をと夢を追う。真つ直ぐに、しなやかに。

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)二四八二二〇〇