

## ありがとうございました。

B4の皆さん、お疲れ様でした。M2の皆さん、お世話になりました。思い返せば、私は先輩にも後輩にもお世話になりっぱなしでした。先輩たちは研究室の垣根なく、研究、授業、就活の相談に乗ってくれるなど、院に上がっててんやわんやだった私を助けてくれました。先輩の助けがなければ私はとくに身体か心を壊してこの学校から去っていたと思っています。後輩たちの一生懸命研究に臨む姿は、研究に身が入らない時に私の背中を押してくれました。というかB3～B4の時ロクに就職活動を経験しなかった私にとって、就職組の皆さんは就活生としては先輩にあたるので、そういう意味でも普通にお世話になりました。コロナウイルス感染症の問題もあって、なかなか一緒に食事へ行ったり、プライベートで遊びに行ったりができなかった事が非常に残念でなりません。毎年恒例の送別の飲み会も今年はおそらく開催できないと思いますが、せめてこの文章で感謝の意を表すことができれば幸いです。本当に、本当にありがとうございました。

執筆: 築地 貫太



修了・卒業式当日の写真(1)

## 4月の予定

全体ゼミは、基本的に  
AV室で14時40分開始になります。

ゼミの予定は  
急遽変更になることもあるので、  
各自確認をお願いします。

9日(金) 発表者未定<AV室>  
16日(金) 発表者未定<AV室>  
23日(金) 発表者未定<AV室>  
30日(金) 発表者未定<AV室>

全体ゼミ詳細は[コチラ](#)



# 研究室へのメッセージ ～修了・卒業生より～

修了・卒業おめでとうございます。今年度、佐賀大学を離れる皆さんに、研究室に残る方々へのメッセージを書いていただきました。新B4、M1、M2も先輩方からのメッセージを見て頑張ってください！

## 研究を振り返ってみて

何書こうかと思ってスマホを漁って見たら院の研究初期の写真が出てきました。2年あればこれがしっかりした骨組みのテーブルになって美術館の壁に投影することになります。CPSラボの皆さんの協力のお陰で自分の興味のある分野で卒業することができました。ありがとうございます。

吉田麗央(福田研究室)



## ひとに伝えることで見えてくる

私にとって福田研究室でやってよかったことは、学会発表やオープンキャンパスなどアウトプットする場を多数いただいたことです。研究室の活動はプログラミング等の机作業が多いですが、こういったアウトプットの場で説明するうちに、初めての人に伝わるようにかみ砕いて話すので自分の研究を客観的に見る機会が増えました。

坂口大介(福田研究室)

## 感謝！

あれ程散らかっていたのにどんどんもぬけの殻になっていくM2の机を見て少し寂しさも感じました(写真)。

研究・仕事はこなせるけど、遊んでばかりでうるさい人の多い代だったとは思いますが、この環境だったからこそ無事明るく卒業できると思います。研究室の皆さんには感謝ばかりです。

ありがとうございました！

窪園隆介(福田研究室)



## 大学生生活ボーンと過ごすのはもったいない！

何事にも全力で思いっきり取り組んでください。自分自身に壁を作らないでください。何か行動を起こすことで、色々な視点を持つことができると思います。変化を恐れては、自分の成長に期待を持てません。楽しめる時間は限られています。皆さんが実りある学生生活を送れるよう、祈っています。

山下晃史(奥村研究室)

## 自由にさせてもらいました

自分の趣味だったぶよぶよを研究テーマにさせてもらえたり、たくさん研究室に泊まって研究をしてメンバーと交流したりと、とにかく自由にさせてもらえたと思っています。ありがとうございました。(ご迷惑おかけしました。)自由な時間が多い中でやるべき事はしっかり自律してやる力がつきました。

添島克駿(山口研究室)



## 新しいことに臆さずやってみよう

研究を行う上で最新の技術を用いなければならないことがあると思います。その際、できないとすぐに諦めるのではなく、まずやってみてください。もし失敗したとしても、新しい知見を得ることができると思います。ちなみに私も現在、テーブルの補修という新しいことに挑戦しています(しっかりミスりました笑)。

深見政徳(福田研究室)



## 長いようで一瞬だった研究室生活

つらい事などもありましたが、良い出会いに恵まれて、楽しい3年間でした。夜中に必死で研究したり、みんなでカードゲームしたり、何気ない日々も思い返せば良い思い出です。CPS研は、アットホームな雰囲気が良いところだと思っています。学年や研究室に関わらず和気藹々と、皆さんでCPS研を盛り上げていってください。

村上玲奈(福田研究室)

## ゼミの皆様へ

一年間大変お世話になりました。一年間の卒業研究を通して得たことを社会でも役立てたいと思います。来年度も学生生活や就職活動に対してのコロナ禍の影響がまだまだ残るかと思いますが、その分チャンスも多いと思います。頑張ってください！

坂上満哉(山口研究室)



引用:<https://www.tamiya.com/japan/products/18640/index.html>より



## 楽しく過ごせる研究室に！

この研究室に配属されてから約1年間、ちゃんと研究出来るのかという不安や上手く出来なくて悩んだこともありましたが、その時にはいつも先輩方に助けてもらい、とても感謝しています！新B4の人達も不安があると思うので、たくさん研究室に行って先輩達とたくさん話をして、楽しく研究室で過ごして欲しいなと思います！

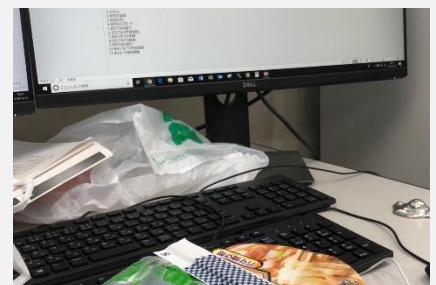
村上綾(山口研究室)

引用:月刊マガラボ2020 12月号より

## 喉元過ぎても熱さを忘れるな

思い返せば3年間、いつもメ切前にバタバタとしていた気がします。研究室で夜を明かした回数は数知れず、本当に計画性というもの大切さを思い知った学生生活でした。そんな私でもなんとか困難を乗り越え、楽しく過ごすことができたのはひとえにお世話になった皆様方のおかげです。本当にありがとうございました。

鮎川拓也(山口研究室)





## みなさまへ

今まで大変お世話になりました。研究が一旦の終着点につけたのも皆様のご協力のおかげです。本当にありがとうございました。  
やってよかったこととしては、行った作業や考えなどを日記に書き記していた事です。研究成果をまとめる段階で自分がやってきたことが振り返りやすかったです。

黒川史織(奥村研究室)

## 雰囲気の良い研究室

今年は新型コロナウイルスの影響もあり、研究室にいる時間は少なかったです。いつ行っても先輩方が明るく接してくださり、レクリエーションを通して研究室の仲間と交流の機会があったり、人とコミュニケーションを取ることが苦手な自分にとっては馴染みやすくてとてもいい研究室でした。

綾部龍(山口研究室)



引用:月刊マガラボ2020 11月号より



## 楽しい研究生生活を！！

研究室に行くといつも誰かしらいて、学年関係なく色々な人と話すことが出来て、そんなとても楽しく貴重な時間をありがとうございました。卒業したら皆さんに会えなくなると思うと寂しいですが、この研究室に入れて本当に良かったです。新B4の皆さんも、研究室の人達と沢山交流をして楽しい研究生生活になればいいなと思います！

田中翔子(山口研究室)



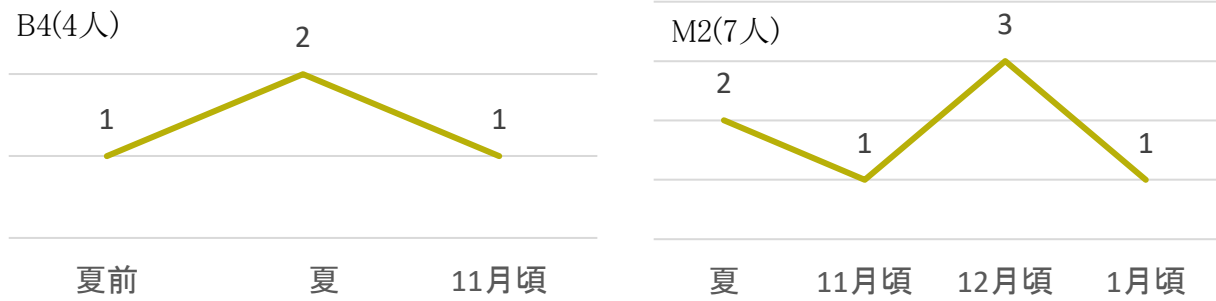
修了・卒業式当日の写真(2)

# 就職活動アンケート Part 1

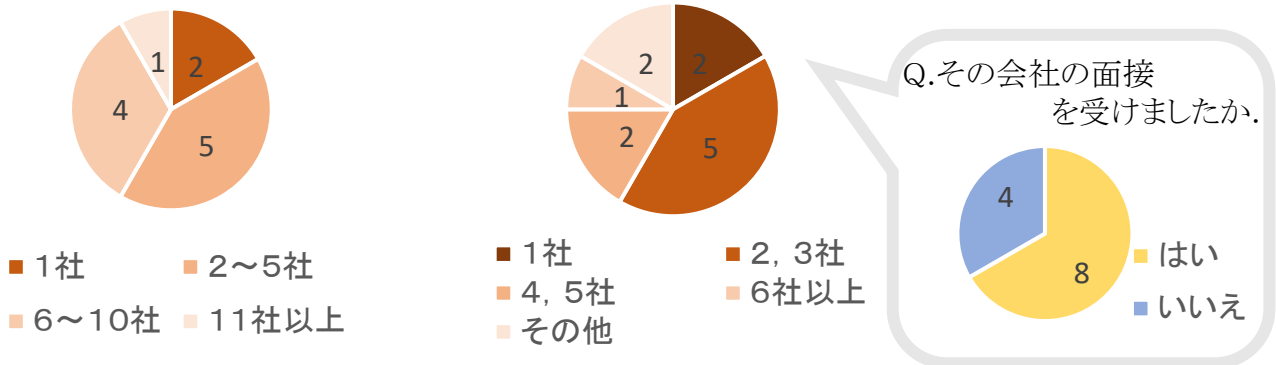
回答者数:12名(15人中)

4月から社会に出られる方々に就職活動について、気になることをアンケートを実施して聞きました!

Q.いつ頃から就活を始めましたか。



Q.どのくらいの会社を受けましたか。 Q.何社のインターンに参加しましたか。



Q.就職活動を通してやってよかったなと思ったことは何ですか。

第一志望の企業を受ける前に他企業の選考を受けたこと。

面接の練習にもなる上に、最も行きたい企業の選考を受ける前にある程度内定を貰えていたら気持ちに余裕が出る。

本命では無い会社でも面接を受けてみて面接に慣れること。

学会発表などに多く参加する事でも似たような効果があるかもしれない。

自己分析、軸を決めること、色々な人に相談すること。

インターンシップを受けた会社から早期選考の案内がきて、結果的に早めに内定をもらったので、インターンシップに参加していて良かったと思った。

多くの人(企業, 先輩など)の話を聞くこと。

どんな企業があるのかを知るきっかけになった。

・Evernoteの活用(面接後すぐに振り返りを行う。面接の流れ, 質問事項をまとめる。うまく答えられなかった質問はすぐに対策を行う。【悪いところはそのままにしない! 次の面接に必ず生きる])  
・企業の人, 先生に添削をお願いしたこと(他の就活生と同じような内容は避けた。差別化大事。)

インターンシップ(参加者のみに先行選考案内が来たため)

よくある質問についてテンプレートを作っておくこと。

自分が今後やりたいこと, やりたくないことを整理することができました。

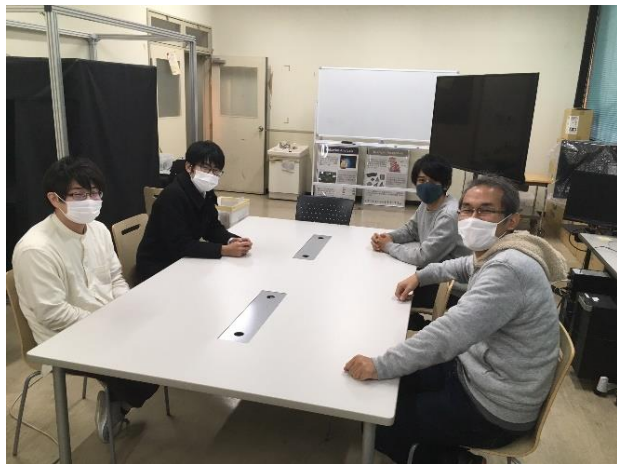
zoomなどのwebミーティングのやり方などが身につくこと。

インターンに参加したら特典で選考がすごく有利になったこと。学校推薦を利用したこと。

自分の長所を考える機会になったこと。

Part2は次号に載せる予定です。アンケートにご協力いただきありがとうございました。

## 対談「ぷよぷよAIへの取り組み(その2)」



教員の山口です。こんにちは。「研究への取り組み」をテーマに山口研学生と対談してみました。今回はぷよぷよAIの研究をしていますM2の添島さんから(以下敬称略)との対談とそれに対する山口のコメントで、前回の続きです。

### 【対談】

**山口:**修了までにまだありますが、研究を振り返ってどうでしたでしょうか？

**添島:**研究の背景で苦労した(強いぷよぷよAIを作ってそれが社会の何の役に立つのかうまく答えられず苦労した)。

**山口:**どうでしょうね。最強のぷよぷよAIを作るだけではだめですかね？**添島:**築地さん(2016年度入学)世代はみんなその質問に苦労していた。**山口:**強いストリートファイターAIを作ってそれでどうするの？という質問。経済効果は高いと思うけどねえ。**鮎川:**将棋の電腦戦とかで対局のAI評価値が表示されるようになって、将棋が詳しくない人でも今どっちが優勢か分かるようになった。あれはゲームAIの利点だと思う。**添島:**あーなるほど。それもっと早く教えて欲しかった(笑)。**古賀:**AI評価値が急に劣勢になってミスしたのが良く分かって実況が盛りあがる。**山口:**藤井聡太棋士の「AI越え」がトレンド入りしたしね。徳丸さん・古賀さん(2017年度入学)世代はあまりゲームAIしなかったね。**徳丸:**研究背景が難しいというのを聞いて。**古賀:**就活の時に研究テーマを聞かれて答えづらかったと聞いた。**添島:**自分は逆に就職活動に利用できた。ぷよぷよって幹部世代にささるのでよく盛り上がる。**山口:**結局は研究愛ですかねえ。

### 【山口からのコメント】

家庭用ゲームに代表されるゲームコンテンツ市場は年々躍進を続けており、2019年の世界市場規模は15兆6898億円(日本の市場規模は1兆7330億円)。より強い・より人間らしいゲームAIの開発はゲームコンテンツ市場をさらに躍進させる重要な研究テーマであると思います。今後、ゲームAIはさらに進歩し、ゲームAIを用いた新しいゲームジャンルが作成されていくと思います(例えば、味気ないRPGの村人全員にゲームAIを実装して生活感をだしてみたり、ストリートファイターのゲームAIで1000人のキャラクターを動かしてドラゴン退治したり、など)。ぜひ新しいゲームジャンルの創造に向けて一緒に頑張りましょう。

執筆:山口 暢彦

## 編集後記

こんにちは、広報係の高柳です。今年度最終号として広報誌を締め括りたいと思い、4月号の代わりに本号を発行しました。

また、本号から背景写真を春仕様に変更しています。江藤さん、写真のご提供ありがとうございます。次号もお楽しみに！

### お問い合わせはコチラまで

山口(17233058@edu.cc.saga-u.ac.jp)

高柳(17233025@edu.cc.saga-u.ac.jp)



背景写真 撮影:江藤 博文