

Kiis TOPICS



e スポーツ同好会発足 & 活動 START



「eスポーツってなんだろう？」一般社団法人日本eスポーツ協会によると「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。」とあります。DX（デジタルトランスフォーメーション）社会が発展している中、eスポーツもすでに社会のなかに溶け込んでいます。いまの大学生、高校生はスマホ、パソコン、各種ゲーム機等ゲームをやっていない人はほとんどいないでしょう。家族、兄弟、友人などで楽しむ一つの文化に成長しています。それだけ社会にも生活にも溶け込んでいます。



左から
部長：進藤聖真さん
副部長：松田龍征さん
競技部門担当：浜田玲音さん



そんな中、九州情報大学も令和4年11月1日に「eスポーツ同好会」を発足。ゲーム好き、eスポーツに興味のある学生11名が集まってスタートしました。eスポーツとしての競技はあまりにも多く、とりあえずできるところから部員が集まって手探り状態を始めました。いまは、福岡eスポーツ協会のイベントへの参加やeスポーツ施設を見学に行ったり、参加する競技部門をみんなで話し合い、どの大会に参加するかについて検討しています。

「eスポーツはいろんな参加方法がある」
eスポーツ同好会はSTARTしたばかり。ゲームをただやるだけでなく、最近は社会員

員など、多様な面でeスポーツの活躍する場所があるんだとわかりました。いま、eスポーツ同好会は、その目的にあわせて、担当部門を作っています。

1、競技部門チーム FPS（ファーストパーソン・シューティングゲーム）とは、シューティングゲームの分類の一つで、操作するキャラクター本人の視点（First-person）でゲーム中の世界・空間を移動し、武器や素手などを用いて戦うことを特徴とするものです。ほかに、TPS、RTS、ニンテンドーSwitchスポーツなどのように実際身体を動かすものなど、多くの競技ゲームがあります。その中からソフトを中心とした大会に参加予定です（中面へつづく）。



(表面から)

2、社会貢献部門チーム（地域福祉への貢献：シルバー世代の健康維持、障害者スポーツとしての貢献、eスポーツイベントの開催など）

3、技術研究部門チーム（ゲームプログラミングやゲームソフトの研究）
競技部門は、多種多様なゲームを行います。2021年4月、IOC（国際オリンピック委員会）がeスポーツの公式大会開催を発表し、2024年パリオリンピックにeスポーツの採用が決まり、徐々にスポーツとしての認知度が上がっています。現在、FPS、TPS、格闘対戦ゲームなどを中心に部員を募集し、部門内で練習も始めています。

このように大きく3つの部門別に担当を決めて活動を行っています。



eスポーツ同好会顧問：秋吉准教授

「eスポーツ体験会を開催！」

2023年4月22日 太宰府市五条いきいき情報センター1Fの空きスペース活用企画「世代交流スペース」を利用して大学生&高校生対象「一日eスポーツ体験会」を開催しました。

この体験会は世代交流スペースを管理している太宰府市国際交流課と九州情報大学生涯学習・地域情報センターの共催での開催となりました。もともと、太宰府市がこの空きスペースの有効利用を各方面に募集していたのですが、九州情報大学に新しく誕生したeスポーツ同好会とマーケティング実践研究会が共同で企画し、運営方法のアドバイスや機材貸出等の協力をしてくれたNTT西日本様の参加により実現しました。



当日のゲーム競技は、①スピードと精度が試される「パズル型」競技②格闘対戦型ゲーム③音楽シミュレーションゲーム④スポーツバーチャル体験型ゲームの4種類を用意しました。それぞれの競技に地元の大学生や高校生も参加、参加したみなさんの真剣で必死な表情が印象的でした。

特に④のスポーツバーチャル体験型ゲームではゴルフ、テニス、バレーボールなどを実際身体を動かしながら体験するため、実際参加した方でへとへとに疲れて、床に寝転がってしまった人もいました。

イベントの途中には、太宰府市楠田市長も急きょサプライズ参加。スポーツバーチャル体験コーナーで、ゴルフを体験しました。土曜日開催で、参加者は多くはなかったのですが、参加したサークルの学生は「これから、eスポーツの広がりはいろんな形で増えていくと思います。」と今後の発展に期待していました。太宰府市国際交流課の方の話によると、太宰府市も高齢化が進んでいるので、特にシルバー世代の健康維持のためにこのeスポーツ体験を活用したいとのこと。

それには大学生や高校生のサポートが重要で、九州情報大学eスポーツ同好会の活躍がとても大事だと語ってくれました。このように太宰府市でもeスポーツの活用は重要であり、九州情報大学をはじめ、太宰府市内にある大学&高校同士の交流会としてeスポーツを活用していきたいと思っているそうです。今後も定期的に太宰府市国際交流課とNTT西日本様の協力を得て、定期的にeスポーツ体験会を開催する予定です。



4年ぶりに

新入生合宿を行いました。



令和5年4月3日（月）～4日（火）、新型コロナウイルス感染症の流行によって、3年間中止を余儀なくされた恒例の新入生合宿研修を、国立夜須高原青少年自然の家で実施しました。



1日目、不安な面持ちで学校に集合した学生たちは、バス3台に分かれて出発しました。到着後、まずは入所式を行ない、次に麻生隆史学長からのあいさつ、全員での記念撮影、その後、各部屋に分かれて寝具の準備などを行い、炊飯場へ移動。初日のメインイベントである飯盒炊飯の準備にとりかかりました。施設職員の説明を聞き、準備が整うと調理開始。手慣れた手つきで準備をする学生やぎこちなさが目立つ学生など様々でしたが、皆でしっかりと分担しながら無事カレーを作ることができました。夜は体育館でソフトバレーボール大会が催され、各班それぞれ優勝を目指して一致団結して頑張っていました。



2日目は、朝の集いから始まりました。まだ眠い目を擦りながら、高原の爽やかな空気にふれるなかで、残り半日の研修に臨む準備をしました。2日目の研修は座学が中心で、これから始まる大学生活に向けた先生方や学友会からのアドバイスや部活・サークル活動の紹介など、短時間ではありましたが、盛りだくさんの内容となりました。



今年の新入生合宿は、これまでより多少コンパクトな内容でしたが、この2日間を過ごしたことで、学校を出発した時の様子とは違って、親しく話せる友人ができた、コミュニケーションを深めたりすることができ、不安がなくなったようでした。運営面では、学友会をはじめ、相撲部、陸上部の先輩たちが手伝いをしてくれたおかげで、円滑に研修を進めることができました。



この合宿が、今後の新入生の学校生活の大きな糧となることを期待しています。



インターンシップ=就職活動の0次選考



1年生からの取り組みこそが就職内定や進学への近道（体験学生にインタビュー）



「インターンシップ」は「就職活動の0次選考」とも言われていますが、3年次からだと思っていませんか？企業が開催するインターンシップは、実は、1年次からでも参加できるんです。一般的に大学では、入学後の基礎的な学問から、学年が進むにつれて専門的な知識を深めていくのですが、その学部・学科の特徴的な内容の勉強と同時に最近では早い時期より、将来の進路（就職活動や進学など）に向けたキャリア教育やインターンシップを進めていく時代になりました。国内企業の人材不足が社会問題となっている昨今、「インターンシップ」は、「優秀な人材」をいち早く出会いたい企業にとって、絶好の機会となるのです。インターンシップ=就職活動の0次選考、つまり1年次からインターンシップに参加した学生は、すでに

「就職活動の第一歩」を踏み出したということになります。本学には、1年次から専門性を学び経験できる「プレゼミ」があります。そのプレゼミのひとつ「インターンシップスタートアップゼミ」では、インターンとして必要な内容の講義や準備活動、さらには、就活ナビサイトのインターンシップイベントや企業のインターンシップに実際に参加し、社会人力や人間力を磨くための様々な知識を得たり、「就職活動への第一歩」をいち早く体験することができます。インターンシップ活動は、スタートが早ければ早いほど選択肢は広がります。また、インターンシップでの経験はその後の学生生活や就職活動にも大いに役立つことでしょう。それでは、2023年4月に入学し、1年次前期にインターンシップに参加した学生を紹介します。



経営情報学部 経営情報学科1年生の堀田七彩（ほりた ななせ）さんです。

もちろん「インターンシップスタートアップゼミ」（1年生対象）も受講しています。最近1 Dayインターンシップに参加したそうなので、実際どのような経験をしたのかインタビューしました。

Q:今回どのような会社のインターンシップに参加しましたか？

A:Webコンサルタントなどネット事業を中心に事業展開を行っている福岡市に本社のある会社の1 Dayインターンシップに参加しました。

Q:どのような内容だったのか、教えてください。

A:最初は自己紹介、そのあと、会社の説明、仕事内容の説明、社長紹介があったあと、その日のインターンシップの内容に入りました。簡単に説明するとまずSNSを使った顧客獲得に向けたマーケティング戦略を個人で考え、次にグループで討論。社員さんも参加して、グループ内で提案&フィードバックを繰り返し、最後にグループごとの最終案をまとめて発表するものでした。そのあと、社員さんからの講評があり、すべてが終わったら、懇談会という流れでした。



Q:今回のインターンシップに参加しての感想や意見を聞かせてください。

A:初めて参加した企業のインターンシップは、次のStepとなる5 Daysインターンシップの選考会を兼ねたものでした。今回はグループディスカッション形式で与えられた課題解決に取り組みました。日常で当たり前使用するSNSを「収益の資源」として考えることはなかなか難しい課題でした。初めて会う人たちとお互いの意見を出し合うことで、知らなかったことや新たな発見がありました。

このインターンシップを通して、いろいろな人と意見交換をすることの良さを知れたと思います。大学でもグループディスカッションなどの取り組みをもっと入れるべきだとも思いました。

Q:最後になにか一言ありますか。

A:インターンシップへの参加は早くからとりかかれればより学生生活が充実して、さらに就職活動も有利になるので、ぜひ早い参加をおすすめます。

今回参加して問題解決に取り組んだことで知らなかったことを吸収できたり、新たな発見もあったそうで、それは今後の就職活動に生かすことができますね。また、経験したことを大学生活にもフィードバックさせて、次の機会に備えて頑張りましょう。インタビューありがとうございました。

陸上競技部活動報告



陸上競技部に新監督就任

野中 湊人氏（専門種目:400mH
2023年日本選手権出場）

本学職員であり、陸上競技部 OB の野中湊人が2022年度から九州情報大学陸上競技部監督に就任致しました。本学卒業後は、順天堂大学大学院スポーツ健康科学研究科修士課程にてコーチング学を専攻。大学院修了後は、佐賀県を中心に子どもたちへ走り方教室を行う傍ら、本学陸上競技部のコーチとして、学生へ指導していました。

監督からのコメント

走ることの楽しさや、記録を追い求める楽しさなどを学生に伝え、充実した4年間を過ごしてもらいたいと考えています。また、本学職員として、全学生の学生生活や就職活動のサポートをして、本学の合言葉である「未来が求める自分になれる」を体現してもらいたいと考えています。



陸上競技部の結果速報

(西日本学生対校選手権 6/16～6/18)

女子走幅跳 藤原 倫さん(経営情報学科2年生)
5m72cm 第4位

走幅跳は、全6本の跳躍距離で競います。藤原さんは、3本目まで第3位。4本目以降は脚の怪我のため満足いく跳躍ができず、迎えた最終6本目。4位の選手に1cm差で逆転され、惜しくも最終順位は第4位。。悔しい結果とはなりましたが、この悔しさを糧に、部員・スタッフと一緒に練習に励みたいと思います。今後は、9月に開催される学生最大の大会となる日本学生対校選手権大会での入賞・優勝をめざし、部員・スタッフ一同精進していきますので、温かい応援のほど宜しくお願い致します。





ようこそ九州情報大学へ（新任教員インタビュー）

昨年と今年赴任された先生のうち、今回は情報ネットワーク学科に所属している2人の先生をご紹介します



情報ネットワーク学科
講師

宮崎 武

Takeru Miyazaki

□ 専門分野：情報セキュリティ
□ 担当科目：(学部) 情報セキュリティ、
□ ネットワーク解析、情報数学II、
□ 中級プログラミング実習他
□ (大学院) 情報セキュリティ特論、ネット
□ 特論



Q：自己紹介をお願いします。

A：福岡県北九州市で生まれ、大学時代に飯塚（九工大）に住んでいましたが、現在は再び北九州市に住んでおり、毎日、直方、飯塚、冷水トンネルを経由して往復140kmをマイカーで通っています。

前職では、北九州市立大学にて技術職員として勤務しながら研究を続け、北九州市立大学の社会人学生として博士の学位を取得しました。

Q：趣味は？

A：推理小説が好きです。特に「日常の謎」というジャンルが好きです。また、ボードゲームやカードゲームなど非電源ゲームで良く遊んでいました。今でも九工大時代の友人達とオンラインのボードゲームサイトなどで遊んでいます。

Q：いま行っている研究内容をお聞かせください。

A：情報セキュリティ技術の基礎技術の一つである疑似乱数生成器の設計と安全性評価を行っています。様々な関数やアルゴリズムから疑似乱数系列を生成する方法とその乱数性解析、生成された疑似乱数系列から、AIなどによって生成元の疑似乱数生成器を特定する攻撃方法なども研究を進めています。

Q：九州情報大学に来た時の第一印象は？

A：多くの国から集まった留学生や相撲部の巨漢な学生さん、華やかに着飾った人など、バラエティに富んだ様々な学生さんが一つの教室に集まっていて、個人個人が楽しそうに大学生活を送っているのがとても印象的でした。

Q：九州、太宰府の印象をお聞かせください。

A：毎年のように初詣やお参りのために家族を連れて訪れる場所だったので、良く知っていると思っていたのに天満宮付近以外は何も知らなかったというのが良くわかりました。自然も多く、おしゃれなパン屋や菓子店、レストランなどもあり、まだまだ知らない魅力が埋まっているなと思いました。



Q：学生の皆さんへメッセージをお願いします。

A：授業内容や疑問などあれば、遠慮なく研究室に直接またはメールなどで連絡をしてください。研究室には、ミステリー小説、ボードゲームやカードゲームなどもあります。また、サークル、テーブルゲーム同好会やポケモンカード同好会、太宰府食文化研究会などの顧問もしています。

Q：その他にかあればなんでも。

A：よく年齢不詳な顔だと言われますが、自分では良くわかりません(笑)。

情報ネットワーク学科
助教

中島 直樹

Naoki Nakajima

□ 専門分野：神経科学
□ 担当科目：(学部) 基礎数学、コミュ
□ ニケーションと自己発見、情報リテラシー演習I、
□ 情報学入門、統計学入門、機械学習、
□ 統計学、データビジュ、統計プログラミング
□



Q：自己紹介をお願いします。

A：静岡県沼津市出身で、玉川大学から来ました。コーヒーや日本酒が好きで週末はカフェに行ったり、福岡の酒蔵めぐりをしてお酒を飲んだりして福岡ライフを楽しんでいる最中です。

Q：趣味は？

A：ルアー(疑似餌)を使ってスズキを釣るのが趣味です。また、CADと3Dプリンターを使ってルアーやリール(糸を巻くやつ)のパーツを作ったりしています。

Q：いま行っている研究内容をお聞かせください。

A：脳の海馬という場所でのように記憶・情報処理・情報統合が行われているのかを研究しています。神経細胞をプログラミングでPC上に再現してシミュレーションを行っています。また、人工知能を活用した心拍解析を行う研究支援ツールの開発を行っています。

Q：九州情報大学に来た時の第一印象は？

A：周りの方が優しいという印象です。

Q：太宰府の印象をお聞かせください。

A：食べ物が美味しい。ネットで調べてもたくさんお店が出てくるのでどこに行くか毎回悩んでいます。



Q：学生の皆さんへメッセージをお願いします。

A：とにかく挑戦をしてください。私は大学生活において一番やってはいけないことは「なにもしないこと」だと思っています。勉強・研究・部活・趣味・恋愛等どんなことでも良いので挑戦してください。挑戦すると失敗することもあります。失敗から教科書に書いてないことを学ぶことができます。是非、いろいろなことに挑戦していろいろなことを学んでください。

Q：その他にかあればなんでも。

A：おすすめのカフェや酒蔵があったら教えてください。



九州情報大学

公式 Instagram

https://www.instagram.com/kiis_insta_official/



九州情報大学

公式 Twitter

https://twitter.com/kiis_official

