

志望理由書

私は、中学1年生の頃にプログラミングに興味を持ち、インターネットの情報を調べつつ、独学で開発を続けてきました。その中で、2025年度に独立行政法人情報処理推進機構(IPA)が実施する「未踏事業」の修了生によって運営されている、小中高生クリエイタ支援プログラムである未踏ジュニアでスーパークリエイタ認定を受け、また同年度に国立研究開発法人情報通信研究機構(NICT)が運営する、25歳以下を対象とし、1年間を通してものづくりをする若手技術者育成プログラムである SecHack365 に採択され、開発駆動コース仲山ゼミを修了しました。また、今年の6月からは、サイボウズ・ラボ株式会社が運営する若手技術者育成プログラムであるサイボウズ・ラボユースにも採択され、来年の6月までラボユース生として活動します。私の関心は「分散システム・オープン Web」と「デジタルキャラクター技術」という2つの軸で一貫しています。

1 分散システム・オープン Web への関心

数年前、Twitter を誤って凍結された経験から、データが運営企業の一存で失われることに疑問を持ちました。分散型 SNS「Misskey」との出会いをきっかけに ActivityPub や ATProtocol を調べ、学習用にアニメ視聴履歴管理アプリ「AniBlue」を開発しました。次に、Bluesky 上で絵文字リアクションを実現する「Stellar」を開発する中で、ネットワーク横断検索のためにインデックスが1箇所に集中する「中央集権的な点」に違和感を持ちました。この違和感を出発点に「本当に分散的であるとは何か」を問い直し、SecHack365 で分散 Web プロトコル「polka」を策定しました。開発途中で P2P 特有の技術的な壁に直面したこと自体が、この問い直しを深める契機になりました。さらに、現在では多くの Bluesky ユーザーが実際には Bluesky 社のインフラに依存している現状に気づき、依存を最小化する小さな PDS 実装「nijihiro」に取り組んでいます。

2 デジタルキャラクター技術への関心

小学生の頃から VTuber を中心としたデジタルキャラクター文化に親しみ、LLM の登場によってキャラクターとの会話体験が飛躍的に向上したことに強く惹かれました。バーチャルライブの照明効果を自動選択する「music2dmx」、ブラウザだけで完結する 3D コラボソフト「VRMeet」で基礎技術を固めた後、Meta Quest3 と LLM を組み合わせ、AI キャラクターと現実世界で会話できる「MRTalk」を開発し、未踏ジュニアに採択されました。開発を進める中で、単一の体験を作ることよりも「誰もが自分好みの AI キャラクターを作れる基盤」を作りたい

と考えるようになり、AI キャラクター同士が自律的に会話するフレームワーク「aikyo」を開発、未踏ジュニアスーパークリエイターに認定されました。この知見を観光分野に応用した地域振興ソフトウェア「HoloTrip」でテックコンテスト特別賞を受賞し、現在はサイボウズ・ラボユースで2D キャラクターのメッシュ変形ライブラリ「kokoro/rig」を開発しています。

3 私の強み・貴学部志望理由

これらの取り組みを通して、私の強みは「一度立ち止まって問いを立て直す姿勢」と、それを実装として形にする「実行力」であると考えます。

近畿大学情報学部は、問題の本質を捉える分析力や専門知識に加え、柔軟な思考と創造性を備えた技術者の育成を掲げ、1年次の基礎教育から3年次の研究室配属を経て実践的な研究に取り組める体系的なカリキュラムを持っています。独学を中心に応用よりの開発を続けてきた私にとって、体系的な基礎に加え、早期から研究室で専門性を深められる環境は、これまでの問い直しの姿勢をより本質的な研究へとつなげる好機だと考えます。貴学部で、分散的かつ自律的で、多様な存在が参加できるネットワークの実現に向けた研究に取り組みたいです。