

2025 年度 助成報告
ICPC2025 開催報告

公益財団法人 情報科学国際交流財団

助成報告

当財団は、情報科学の国際的研究交流を推進することを目的とし、研究者海外派遣助成、外国人研究者交流助成を行い、国際会議参加等に関わる渡航費の助成を行っている。

研究者海外派遣助成は 13 件を行い、以下のとおり報告があった。

研究者海外派遣助成報告

黄 文浩

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科
博士課程 3 年

会 議 名：ACM SenSys 2025 / CPS-IoT Week 2025

開催場所：アメリカ

派遣期間：2025 年 5 月 6 日～9 日

報 告：2025 年 5 月 6 日から 9 日まで、米国カリフォルニア州アーバインで開催された「The 23rd ACM Conference on Embedded Networked Sensor Systems (ACM SenSys 2025)」に出席し、論文「JumpQ: Stochastic Scheduling to Accelerating Object-detection-driven Mobile Sensing on Object-sparse Video Data」の口頭発表を行った。

本研究は、モバイルセンシング環境において、物体検出を活用したセンシング処理の効率化を目的としている。具体的には、対象物がフレーム間にまばらに現れるという状況において、全フレームに対するディープラーニングによる物体検出を行うと、計算資源の無駄遣いとなる問題に着目した。これに対し、我々は JumpQ と名付けた確率的スケジューリング手法を提案し、物体の出現が予測される場面でのみ詳細な検出処理を行い、一定回数の未検出が続いた場合には検出頻度を段階的に減少させる構成を設計した。さらに、再度物体が検出された際には直近のバッファされたフレームを遡って処理することで、重要な情報の取りこぼしを防ぐ工夫も盛り込んでいる。発表当日は、多くの研究者が参加し、セッション後にはさまざまな質問や議論が交わされた。特に、センサーネットワークとモバイルセンシングの両方にまたがる研究という点に対して、多くの関心が寄せられた。質疑応答では、「他の最適化方法と異なることは何でしょうか」、「他のセンサー情報(例:加速度、GPS)を用いて JumpQ の予測精度をさらに向上させることは可能か」といった具体的かつ実用的な観点からの質問が寄せられ、今後の開発と研究に対する有意なコメントをもらった。

また、ゴミ袋カウントに関する応用実験により、提案手法が約 1.92 倍の処理速度向上を実現しながら、センシング精度への影響を最小限に抑えられることを示した点についても高い評価を得た。会期中は他の発表者や研究グループとの情報交換も活発に行い、将来的な共同研究の可能性についてもいくつかの研

究者と議論を行った。

このように、SenSys 2025 への参加は、自身の研究成果を国際的に発信する機会であると同時に、分野の最先端に触れ、多くの有意義なフィードバックと刺激を得られる貴重な経験となった。

Arunruangsirilert Kasidis

早稲田大学大学院基幹理工学研究科
博士課程 2 年

会 議 名：IEEE International Conference on Communications (ICC) / Mobile and Wireless Networks Symposium

開催場所：カナダ

派遣期間：2025 年 6 月 7 日～13 日

報 告：First, I would like to express my sincere gratitude to the Information Science International Exchange Foundation (IISF) for the overseas travel grant. This grant provided me with the valuable opportunity to attend the IEEE International Conference on Communications (ICC 2025) in Montreal, Canada, from June 8 to 12, 2025. As a flagship conference of the IEEE Communication Society, this event was an excellent venue to present my research findings and learn about the latest global trends in telecommunications and mobile networks, which will significantly contribute to my future research toward 6G.

I presented my research, titled “Performance Analysis of 5G FR2 (mmWave) Downlink 256QAM on Commercial 5G Networks,” in the “MWN-01: 6G Planning and Optimization” session held on June 9, 2025. I began the presentation by introducing the implementation of the 64QAM and 256QAM Modulation and Coding Scheme (MCS) tables in 5G New Radio (NR) and discussed the potential performance issues that arise when using the 256QAM table with 5G Frequency Range 2 (mmWave). I then presented extensive field test results

gathered from three different commercial networks across two countries. The core recommendation from my findings is that due to current limitations in 5G implementation, the 256QAM table is not optimal for mobile devices and should be reserved for Fixed Wireless Access (FWA) applications, unless cell density is sufficiently high. Finally, I discussed the recent 1024QAM MCS table introduced in 3GPP Release 17 and presented our simulation results showing how it could impact future mmWave performance.

The Q&A session following my presentation was very active, and I received several insightful questions from fellow researchers. One researcher asked if I had considered indoor scenarios. I explained that while we wished to, the carriers we collaborated with do not deploy the necessary mmWave Active Antenna Units (AAUs) indoors. Another researcher followed up by asking about outdoor-to-indoor performance. I responded that we did test this scenario and found the 64QAM table to be more reliable, as the 256QAM connection would sometimes disconnect completely due to a high Block Error Rate (BLER) that triggers the network to terminate the 5G connection. When asked about body blockage, I explained that while signal reflections mitigate the issue, throughput drops more sharply when using the 256QAM table compared to the 64QAM table. All of these questions and comments provided valuable feedback that will contribute to our future work. After the presentation, other researchers also presented various insightful techniques to improve the performance of the Radio Access Network (RAN) through network planning and configuration optimization.

Overall, it was a great honor to receive this travel grant and attend a top-tier conference like IEEE ICC 2025. The experience not only helped me catch up with the latest research trends in Radio Access Networks (RAN) as the field progresses toward the 6G era but also broadened my understanding of the telecommunications field as a whole.

田名部 勇吾
東北大学大学院情報科学研究科
博士前期課程2年

会議名：2025 IEEE International Conference on Communications (IEEE ICC 2025)

開催場所：モントリオール（カナダ）

派遣期間：2025年6月8日～12日

報告：2025年6月上旬にカナダ・モントリオールで開催された2025 IEEE International

Conference on Communications (IEEE ICC 2025)に参加しました。本会議は、全世界に40万人以上の会員を有する世界最大の専門家組織であるIEEEのうち、情報通信分野に特化したCommunications Society (ComSoc)が主催する国際会議です。IEEE ComSocは本分野における世界最高峰の学術組織であり、IEEE ICCはその旗艦会議として位置付けられています。

私は“Environment-aware Beam Selection for Efficient Codebook Design in IRS-assisted Communications”というタイトルに論文を発表しました。本研究では、Intelligent Reflecting Surface (IRS)を利用した無線通信環境において、ユーザ探査精度を維持しつつ通信確立までの遅延時間を短縮する効率的なコードブック構築手法を提案しました。IRSとは、電波の反射方向を制御可能なデバイスであり、無線通信環境の設計自由度を飛躍的に向上させる次世代の重要技術です。特に、6G時代に求められる高周波数帯を利用した大容量通信の実現に不可欠な技術として、世界中の研究機関から大きな注目を集めています。

私の発表はInteractive sessionと呼ばれる形式で行われました。会場に設置された複数のモニターに各発表者がスライドを同時に投影し、参加者対話しながら発表および質疑応答を行う形式でした。通常の口頭発表と比べて、聴講者とのより密接な議論が可能であり、世界中の研究者と活発な意見交換を行うことができました。今後の研究方針を考える上での貴重な知見も得られ、非常に有意義な経験となりました。

また、本会議の会場では、IRSの関連技術に関する研究発表や展示が多数行われており、本分野が国際的

にも非常に注目されていることを改めて実感しました。

最後に、本会議への参加および海外渡航に対しご支援いただいた情報科学国際交流財団に深く感謝申し上げます。

武次 広夢
豊田工業大学大学院工学研究科
博士後期課程1年

会議名： The IEEE / CVF Computer Vision and Pattern Recognition Conference (CVPR) 2025
開催場所： アメリカ
派遣期間： 2025年6月11日～15日
報告： 私が今回参加したThe IEEE / CVF Computer Vision and Pattern Recognition Conference (CVPR) 2025はコンピュータビジョン、機械学習分野で最難関かつ最大規模の国際会議です。以下の図1の通り、この国際会議は近年の人工知能分野の勢いの高まりを反映し、年々成長を続けています。その中で、採択数の伸びは投稿数の伸びに及ばず、今年の採択率は22%と相当に低いものとなりました。参加者を国別に見ると日本人の比率は1%程度にとどまっている一方で、参加者のちょうど半数が中国人であったことが印象的でした。

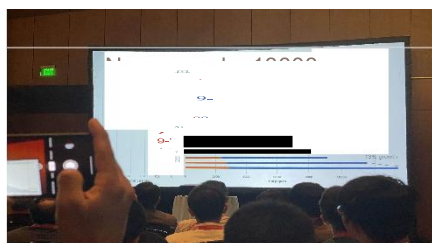


図1. 参加したCVPRの様様

会議は2日間の研究分野別のワークショップから始まり、その後に3日間の本会議が続く構成でした。私は、初日の午後に開催地であるナッシュビルの空港から直接会場入りし、その後最終日まで滞在しました。私の他には、所属研究室からOBがワークショップにて1件発表し、指導教員の浮田先生も我々に同行して参加しました。

論文発表・討議の様様

私の発表は2回で、2日目の「The Second Workshop on 3D Human Understanding

(<https://sites.google.com/view/3d-humans->

cvpr2025)」での招待ポスター発表、そして4日目の本会議でのポスターセッションでの発表でした。

ワークショップでの招待ポスター発表は、本会議に採択された論文を含め、ワークショップのテーマである人の行動認識・理解に関する優れた研究発表を集めたポスターセッションという趣旨でした。図2にワークショップでの発表の様様を、図3に本会議での発表の様様を示します。

ワークショップでの発表には、テーマが明確に絞られていることもあってか、当該分野で有名な研究者や学生に訪れていただき、深い議論を交わすことができました。一方で図3の通り、本会議でのポスターセッションには分野外の研究者も含めて多くの人を訪れました。ここでは、簡潔に自らの研究の魅力を伝えることを意識してプレゼンテーションをしました。発表を聞いてくださった方の中には私の連絡先を聞いてくれる人や、ぜひ共同研究などでコラボレーションしたいと言ってくれる人もおり、研究発表を通じて今後につながる国外でのネットワークを大きく広げることができました。

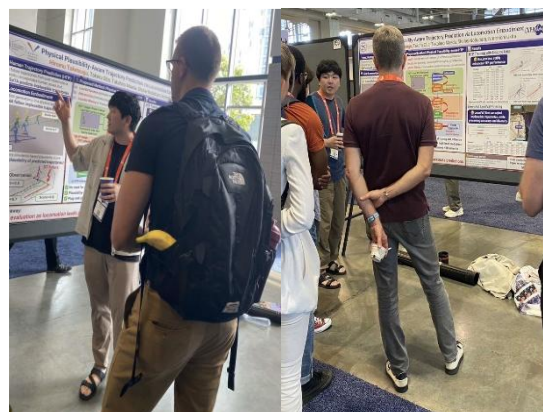


図2. ワークショップでの発表の様様 図3. 本会議での発表の様様

企業展示の様様

今回参加したCVPRには、人工知能技術におけるトップレベルの学生や企業人が集まります。そのため、これらの分野に力を入れているGoogle, Meta, Appleといった企業がブースを出展し、様々な展示やリクルート活動を行っていました。中には、私が興味を持つ自動運転や人の行動認識の分野で著名な企業のブースもあり、技術的な展望や企業での待遇などについてざくばらんに伺うことができました。



図 4. 企業展示の様様。Google, Meta などの大手テック企業が数多く出展している。

交流の様様

会議で設けられたプログラムの他にも、会議に参加した日本人らで集まって交流する「Japan Night」というイベントが開催されるなど、国内研究者との交流の機会も多くありました。ここでは、海外大学や海外企業で研究する日本人、国立研究所の方々、Sony やCiberAgent といった企業の方々など、普段はなかなか交流する機会のない方々と直接交流し、研究の進め方やキャリアプランについて詳しく話を伺うことができました。



図 5. 参加した「Japan Night」の様様。

このように世界トップレベルの研究者や企業人と交流し、自らの見聞を広められたのはひとえに貴財団の制度のおかげであります。あらためて、今回賜ったご支援に心より感謝を申し上げます。

Zhang Chun

早稲田大学大学院基幹理工研究科
博士後期課程 2 年

会 議 名： 2025 IEEE/CVF Computer Vision and Pattern Recognition(IEEE/CVF CVPR 2025)

開催場所： アメリカ合衆国

派遣期間： 2025 年 6 月 10 日～6 月 16 日

報 告： First, I am immensely grateful for this travel grant to support me attending the CVPR conference held in Nashville, Tennessee,

USA this year. CVPR is a top conference for the computer vision community, and I have done my best to learn from the fellow researchers in the experience. This time I am invited to present my paper as a poster on the 15th of June. The most popular topics this year include Autonomous Driving, Large Language Models, Media Generation and Robotics. There are 15 tutorials, and 62 workshops held in the first 2 days. I personally attended 15 of them for all related topics. The 3-day main conference also hosted 6 oral sessions, 6 poster sessions and 3 keynote speeches. Before presenting my paper on the last day, I attended multiple oral sessions and walked through all poster sessions, discussing interesting topics including image compression, video compression, action recognition etc. with the presenters. In my own poster session, there were several attendees who came looking for my research and inquiring about the details. I was able to have fruitful conversations within the whole 2 hours session. Below is the abstract of my paper, and record of the questions and answers I was able to have with people interested in in my research.

Learned Video Compression (LVC) aims to reduce redundancy in sequential data through deep learning approaches. Recent advances have significantly boosted LVC performance by shifting compression operations to the feature domain, often combining Motion Estimation and Motion Compensation modules (MEMC) with CNN-based context extraction. However, reliance on motions and convolution-driven context models limits generalizability and global perception. To address these issues, we propose a Feature-level Attention (FLA) module within a Transformer-based framework that explicitly perceives full-frame, thus bypassing confined motion signatures. FLA accomplishes global perception by converting high-level local patch

embeddings into one-dimensional batch-wise vectors and replacing traditional attention weights to a global context matrix. Additionally, a dense overlapping patcher (DP) is introduced to retain local features before embedding projection. Furthermore, a Transformer-CNN mixed encoder is applied to alleviate the spatial feature bottleneck without increasing latent size. Experiments demonstrate excellent generalizability with universally efficient redundancy reduction in different scenarios. Extensive tests on four video compression datasets show that our method achieves state-of-the-art Rate-Distortion performance compared to existing LVC methods and traditional codecs. A down-scaled version of our model reduced computation overhead by a great margin while maintained strong performance.

Questions from other attendees at the poster session:

Q1: Can you tell me about your framework?

A1: Our work is a fully transformer-based learned video compression framework. The intuition is that popular frameworks, including DCVC, model motion estimation as the main context for compression. However, in scenes with complex motion that is difficult to follow, their performance drops significantly. Our model instead uses a transformer as the primary context extractor, modeling the entire frame explicitly with a novel attention module. This allows it to avoid relying on any predefined subjects.

Q2: How does video compression work in a transformer-based framework?

A2: In recent years, learned video compression has shifted from operating in the pixel domain to working with extracted frame features. This is where the TCM module for frame analysis and synthesis comes in. The extracted features are tokenized by our dense patcher before being fed

into the main transformer entropy model. If you look at the framework from bottom to top, this is the pipeline by which the latent features of the current frame are transmitted: the features are quantized, their probability mass functions (PMFs) are parameterized by the transformer, then they are range coded and transmitted. On the receiver side, they are decoded, unpatched, and reconstructed back to pixels by the TCM synthesizer. If you look at the framework from left to right, you see how the context for the entropy model is generated: our framework uses information from the previous two latent frames to predict the PMFs required to decode the current features.

Q3: Are the traditional codec baselines based on the RGB color space?

A3: Yes. Following common practice in learned video compression, we preprocess the YUV420 test data into RGB frames. All models reported, including both traditional codecs and learning-based methods, are tested on these RGB frames.

Q4: What are your plans for future work?

A4: Currently, many learned video compression frameworks have moved beyond just achieving high rate-distortion performance and now focus on real-world factors such as encoding and decoding speed. Our transformer-based method currently has high computational overhead, which limits its practicality. Therefore, our future work will focus on designing a more light-weight architecture and improving encoding and decoding speed.

齋藤 匡

電気通信大学大学院情報理工学研究科

博士後期課程3年

会 議 名 : The 24th ACM SIGPLAN International Conference on Generative Programming: Concepts & Experiences (GPCE 2025)

開催場所：ベルゲン（ノルウェー）
派遣期間：2025年6月30日～7月4日
報 告：2025年7月3日、私はノルウェー・ベルゲンで開催されたGPCE 2025 で登壇発表を行った。GPCE は、ACM のプログラミング言語に関する分科会・SIGPLAN が主催する国際会議であり、コード生成を含む種々の実用的技術が議論の中心である。今回、採択された42.1% の論文の一つとして発表する機会を与えられたことは、ありがたい出来事だったと改めて感じている。

また今年のGPCE は、同6月30日～7月4日に行われた国際会議・European Conference on Object-Oriented Programming (EC00P 2025) との共催で、招待された私もその議論に加わることができた。この会議も実用的な技術に重きを置くが、プログラミング言語に関する、より幅広い話題を扱っている。我々が今回GPCE で発表した論文 “Integrating Static Optimization and Dynamic Nature in JavaScript” は、現代社会の基盤であるWebを支えるプログラミング言語・JavaScriptでの最適化手法の提案である。既存プログラムを変更せずに高速化を可能とする本手法には、社会的意義があると考ええる。また私にとって、国際会議での発表は今回が初めてだった。しかし複数のインフォーマルな登壇や海外旅行の経験からか、緊張はほぼせずに済んだ。さらに、発表の数日前からEC00Pに参加して聴衆・コミュニティの雰囲気が掴めたことも、落ち着きに繋がったと感じる。

発表はおおむね順調だったが、大きな失敗が一つあった。「今後の課題」としたつもりの表現が曖昧で「達成済みの成果」として伝わり、質疑応答を含めて複数人から指摘を受けたことである。これは私の理解力・英語能力の拙さを示す反省材料として、日本に持ち帰る最大の土産物となった。

くわえて、評価の高い国際会議での発表にもそれぞれ良い点・甘い点があると冷静に検討できたことも、非常に有意義なことだった。これらを英語で質問・議論し、私自身の現在の研究とも連動して考えられたことは、今後の自信に繋がった。

私は、社会人としての9年とも重なる学士学位修得までの17年、大学院入学後の5年、そして3度の

査読却下を経て、今回1件の採択に辿り着いた。振り返れば感慨深い、これは遅れている研究を取り戻すためのきっかけでしかない。自分が泳ぎ始めたばかりであることを忘れず、溺れずに次の論文採択まで臨みたい。

最後に、今回の渡航を支援してくださった情報科学国際交流財団に心から感謝申し上げます。

亀山 直生
九州大学大学院芸術工学府
修士課程2年

会 議 名：IEEE World Haptics Conference 2025
開催場所：水原（韓国）
派遣期間：2025年7月7日～13日
報 告：韓国・水原で開催された IEEE World Haptics Conference 2025 (WHC) に参加し、口頭発表を行った。WHCは触覚技術分野を代表する国際会議の一つであり、基礎研究から応用技術、アルゴリズムまで多岐にわたるテーマを網羅している。今回のWHCには140件のregular paperが投稿され、そのうち56件が採択された（採択率40%）。会期は2025年7月8日から11日までの4日間で、論文発表のほか、ワークショップ、ポスター、デモ展示など多彩なプログラムが実施された。

デモ展示は触覚分野の会議に見られる特色であり、70件に及ぶ体験型展示が並んだ。錯覚を利用して銃で撃ち抜かれたような感覚を与えるシステムや、VR空間で流れる温水に触れているかのような体験を提供する装置など、刺激的なアイデアを実際に体験できる貴重な機会であった。触覚分野には、このような実際に体験してこそ真価が伝わる研究が数多く存在する。会場では、多くの研究者が新技術に触れて感嘆の声を上げ、少年のような表情で純粋に体験を楽しむ姿が見受けられた。その光景は極めて印象的であり、本分野の魅力を改めて実感させられた。

会議3日目には “Evaluating the Performance of a Thermal Contact Sensor in Capturing Thermal Transients for Material Recognition via Heat Transfer” というテーマで口頭発表を行った。本研究では、物体接触時の皮膚温度変化を用いて材質を識別する人間の知覚特性に着目し、その温度変化

を指を用いずに取得する熱センサーの性能評価を行った。質疑応答では、センサー再設計時に考慮すべき熱特性や現行システムの限界について活発な議論の研究が数多く存在する。会場では、多くの研究者が新技術に触れて感嘆の声を上げ、少年のような表情で純粋に体験を楽しむ姿が見受けられた。その光景は極めて印象的であり、本分野の魅力を改めて実感させられた。

会議3日目には

“Evaluating the Performance of a Thermal Contact Sensor in Capturing Thermal Transients for Material Recognition via Heat Transfer” というテーマで口頭発表を行った。本研究では、物体接触時の皮膚温度変化を用いて材質を識別する人間の知覚特性に着目し、その温度変化を指を用いずに取得する熱センサーの性能評価を行った。質疑応答では、センサー再設計時に考慮すべき熱特性や現行システムの限界について活発な議論を行い、今後の改良に向けて有益な示唆を得た。本発表は修士研究の中間成果であり、今後は限られた期間内に一層質の高い修士論文へと完成させねばならない。そのため、世界各国の研究者から得たフィードバックは極めて貴重であり、国際会議に参加する意義を改めて痛感した。また、ワークショップ「Speculating the Future(s) of Mediated Social Touch Technology」ではファシリテーターとして運営を支援した。本ワークショップは多国籍・多分野のメンバーで構成され、「遠く離れた人と触れている感覚、触れられている感覚を伝達できる技術」がどのような未来を創造するかについて、参加者と議論を行った。技術の社会的影響、とりわけ負の側面を事前に想定し、責任ある研究開発を行う重要性を再認識するとともに、英語による協働や多文化環境でのワークスタイルを体験し、将来の活動の幅を広げる貴重な経験となった。

最後に、今回の WHC 2025 参加に際しご支援くださった公益財団法人情報科学国際交流財団に深く感謝申し上げる。

藤田 翔英

電気通信大学大学院情報理工学研究科
修士課程2年

会議名： The Genetic and Evolutionary Computation Conference 2025 (GECCO 2025)

開催場所： マラガ（スペイン）

派遣期間： 2025年7月13日～19日

報告： この度、スペインで開催された GECCO2025 という進化計算や最適化に関する国際会議に参加してきました。現地では、世界各国の研究者と口頭発表やポスター発表を通して議論を交わしました。私は、関数最適化の途中に関数が変化しても最適化を継続する技術についての口頭発表を行いました。質疑では「発表内容で理解出来なかったことの再説明」と「私の手法をよく理解した上での踏み込んだ疑問」について回答しました。前者については発表内容が十分に理解されなかった反省はあるものの、改めて丁寧に説明することでよく理解して頂きました。過去の学会で、質疑中に何を話して良いかわからず固まってしまった経験があったためとても不安だったのですが、しっかりと相手に私の研究を理解してもらうことができたため、以前比べて英語力や説明力の向上を感じました。後者の疑問については上手く回答出来ませんでした。発表内容をよく理解してくれた上での質問だったのでとても嬉しく思いました。具体的には私の手法の不完全な部分を的確に指摘していただき、その指摘に納得したと共に今後の研究で考慮すべきことが見つかったため良い収穫となりました。

学会期間中は自分の得意な分野に拘らず、なるべく多くの発表を聞くようにしました。特に、生成 AI を活用した研究など今後より活発になるであろう分野の発表や、ベストペーパーにノミネートされている発表から学びを得ようと考えました。他の発表者からは技術的な部分だけではなく、プレゼンテーションの質的にも多くの学びがありました。声の抑揚やジェスチャー、スライドの構成などが自分と比べて明らかに優れており、そういった研究者の発表は理解しやすいために自然と興味が持てました。興味を持ってもらえることで沢山の有益な意見を受け取ることができ、発表がより意味のあるものになります。改めて相手に伝わりやすいプレゼンテーションの重要性を理解する機会となりました。また、今回の学会ではこれまでで一番

他の研究者と交流することができました。国内外の様々な方々と、同じ分野を究めてきたという共通点で親しくなれるという学会の素晴らしさを体感しました。これが今回の一番の収穫だったと思っています。

改めてこの度は情報科学国際交流財団様の研究者海外派遣助成によって渡航費、宿泊費を助成していただけたことで、上記のような経験をすることができました。心より感謝申し上げます。今回の経験を糧に、今後も研究活動に励んでまいります。

Yuan Honghui

電気通信大学大学院情報理工学研究科
修士後期課程 3 年

会 議 名： IEEE International Conference on
Multimedia Information Processing and
Retrieval (MIPR) 2025The Institute of

Electrical and Electronics Engineers, Inc.

San Jose, CA, USA

開催場所：SAN Jose (アメリカ)

派遣期間： 2025 年 8 月 6 日～8 日

報 告： このたび、2025 年に開催された国際会議MIPR2025(International Conference on

Multimedia Information Processing and

Retrieval) において、私の研究成果を発表する機

会を得た。本来であれば現地参加を予定していた

が、渡航に必要なビザの発給に時間を要したため、

最終的にはオンラインでの口頭発表という形となっ

た。形式はZoom を用いたリアルタイム配信であ

り、世界各国の研究者が集う中で、自身の研究を国

際的に紹介する貴重な場となった。発表は12 分間

のプレゼンテーションと、3 分間の質疑応答で構成

された。事前に英語でのスライドおよび説明内容を

準備し、発表に臨んだ。発表中は、研究の背景、提

案手法、実験結果、そして今後の展望について整理

して説明した。オンライン発表であったが、音声や

画面共有は安定しており、想定通りの流れで進行で

きた。特に実験結果の部分では、聴講者が画面越し

にも関心を持っている様子が伝わり、研究の意義を

国際的に共有できたことを実感した。質疑応答の場

面では、複数の参加者から積極的な質問が寄せられ

た。具体的には、既存手法との比較、データセットの多様性に関する懸念、今後の応用可能性など、多角的な視点からの指摘やコメントを受けた。自分では気づかなかった研究の応用方向や改良の余地について新たな示唆を得ることができた。質疑応答の3分間は短く感じられたが、研究をさらに発展させる上で大きな刺激となった。また、自分の発表以外にも、会期中に数多くの研究発表を聴講した。他者の発表から学ぶことは多く、今後の研究テーマの選定やアプローチにおいて大きな参考となった。今回のMIPR2025 への参加は、オンラインという制約があるながらも、国際的な舞台で研究成果を発表し、多くの研究者と意見を交わす機会を得ることができた点で非常に有意義であった。将来的には現地参加を果たし、より直接的な学術交流を行うことを目指したい。

白石 洋輝

横浜国立大学大学院理工学府

博士後期課程 3 年

会 議 名： The 34th International Conference on
Artificial Intelligence (IJCAI 2025)

開催場所： モントリオール (カナダ)

派遣期間： 2025 年 8 月 16 日～24 日

報 告： 公益財団法人情報科学国際交流財団の援助を受け、Core rank A*に位置付けられる人工知能分野におけるトップカンファレンス、International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI 2025)に参加した。本会議はカナダ・モントリオール (8/16-22)と中国・広州 (8/29-31)の二箇所で開催され、私はモントリオール会場にて採択論文「X-KAN: Optimizing Local Kolmogorov-Arnold Networks via Evolutionary Rule-Based Machine Learning」に関する研究発表と討議を行った。

本研究は、関数近似という機械学習における根源的な課題を扱うものである。多層パーセプトロン(MLP)や近年登場した Kolmogorov-Arnold Network (KAN)といった既存のニューラルネットワーク手法は、単一のグローバルモデルで問題空間全体を近似しようと試みる。しかしこのアプローチでは、実世界の多くの問題に見られるような、局所的に複雑な構造や不連続

性を持つ関数の近似が非効率になるという本質的な限界があった。この課題を克服するため、本研究では「X-KAN」という新たな手法を提案した。X-KANは、KANの高い表現能力と、進化的ルールベース機械学習フレームワークXCSFが持つ適応的な空間分割能力を初めて融合させたものである。具体的には、IF-THEN形式のルールを用い、IF部で入力空間の局所領域を定義し、THEN部でその領域に特化したKANモデルを構築する。これにより、複雑な関数をより単純な局所関数の集合として捉え、効率的に近似する「分割統治」アプローチを実現した。

発表では、人工データおよび実世界データを用いた実験において、X-KANが単一のKANやMLP、従来のXCSFといった手法を近似精度で大幅に上回ること、特に従来法が苦手としていた不連続な関数に対しても少数のルールで効果的に対応できることを実証し、多くの聴講者から関心を集めた。発表後の質疑応答では、複数の局所モデルを最適化することによる計算コストの増大や、他のアンサンブル学習手法との差異についての質問が寄せられた。前者には各ルールの独立性を活かした並列化の可能性を、後者にはX-KANが空間分割と局所モデルの最適化を同時に自動で行う点に新規性があると回答し、活発な議論に繋がった。さらに、セッション後にはルールベース学習の専門家から、生成されたルールの解釈性を高めるための可視化手法に関する具体的な助言を得るなど、今後の研究に直結する貴重な知見を得ることができた。

本会議への参加は、研究成果を世界に発信するに留まらず、第一線の研究者との討議を通じて多角的なフィードバックを得る絶好の機会となった。今後は、得られた知見を基に計算効率の改善を進めると同時に、本手法を人間が解釈可能な数式を抽出する区分的記号的回帰へと拡張し、モデルの解釈性向上という重要課題に取り組む所存である。このような貴重な機会を賜った公益財団法人情報科学国際交流財団に深く感謝する。

瀬戸口 遼
千葉工業大学大学院情報科学研究科

修士課程2年

会議名： INTERSPEECH 2025
開催場所： ロッテルダム（オランダ）
派遣期間： 2025年8月16日～23日

報告：2025年8月17日から21日の5日間にかけてオランダのロッテルダムにおいて開催された国際会議INTER_SPEECH2025に参加した。本会議は音声言語処理における世界最大規模の国際会議であり、世界中から音声言語処理に関する技術を扱う研究者が集まり、最新の研究成果が発表される。近年、投稿論文数は増加傾向にあり、今年は過去最高を記録したことから、音声言語処理分野への注目度の高まりが伺える。私はポスター発表にて、「Assessment of the synthetic quality and controllability of laughing onset in speech-laugh synthesis」という題目で発表を行った。本研究では笑い出す位置を制御した「話しながら笑う音声(speech-laugh)」の合成を目的とし、機械学習を用いた合成方法および合成音声の評価方法を提案した。提案した合成方法によって合成された話しながら笑う音声は、人の音声と近い人の声らしさや笑い声らしさを表現することができることがわかった。

ポスター発表では2時間の発表を通して、多くの研究者の方々から研究内容に関する貴重な意見や質問を頂戴することができた。合成した音声サンプルは特に高い関心を集め、多くの研究者の方々に研究内容や合成音声の応用可能性に興味を持っていただいた。意見や質問の中には、今後の研究活動に活かすことができる内容が数多く含まれており、自身の研究にとって有意義な時間となった。特に、なぜ提案した合成方法では2つの学習を利用する必要があったのか、提案した合成方法により合成した音声のほかに研究に比べて有利な点はどこかなど、音声合成技術に関する質問が多く、音声合成技術への関心の高さを伺うことができた。また、より高い精度で合成できることが期待できる新たな合成方法のアイデアとしてマルチタスク学習も提示され、今後の研究を進めるうえにあたって非常に有意義な会議であった。会期中は他の研究者の研究発表を聴講し、最新の研究の動向を把握することができた。その中には自身の研究で応用が可能である音声了解度の評価方

法も含まれており、研究に応用することで合成音声の了解度の評価に流用できると考えた。さらに、海外の研究者と意見を交える機会が多く、国内会議では得られなかった意見を得ることができたため、国際会議ならではの経験と知識を得ることができたと実感した。今回の国際会議参加を通じて、学術的な議論から新たな課題や可能性を発見することができた。また、会期中に得ることができた貴重な経験や知識を活かしながら、今後の研究活動をより一層発展させたい。最後に、本会議への参加および発表に対して、助成いただいた公益財団法人情報科学国際交流財団に心より感謝申し上げる。

福永 善理

徳島大学大学院創成科学研究科

博士前期課程 2 年

会 議 名： INTERSPEECH2025

開催場所： ロッテルダム（オランダ）

派遣期間： 2025 年 8 月 16 日～23 日

報 告： この度、2025年8月17日から21日にかけてオランダのロッテルダムで開催されました国際会議 INTERSPEECH 2025 に参加いたしました。

INTERSPEECH は音声言語処理分野における世界最大規模の国際会議であり、今年の会議には2,332件の論文が投稿され、採択率49.87%の1,163件の論文が採択されました。音声認識、音声合成、対話システムといった基盤的な分野に加え、多様な最新研究が発表されておりました。私は、会議2日目の「会話における話者間の相互作用」セッションにて、「自然な音声対話システムのための一般的話し手と聞き手の情報を用いた相槌予測」という題目でオーラル発表を行いました。本研究では、人間同士の日常会話で頻繁に用いられる「うん」や「はい」といった相槌を、システムが適切に予測するための深層学習モデルを提案しています。既存研究が相槌の応答カテゴリや感情カテゴリの予測に主眼を置くのに対し、研究では相槌の具体的な単語を直接予測する点を強みとしています。また、話者情報に関しても、既存研究が話者IDや対話パターンといった特定の話者に依存する手法を用いる一方で、本研究では性別

や年齢といった汎用的な情報を用いることで、未知のユーザーに対しても容易に適用可能である点を強調いたしました。発表は15分間のプレゼンテーションと5分間の質疑応答の計20分間で構成されました。プレゼンテーションについては、1ヶ月以上前から綿密な準備を重ねていたため、滞りなく終えることができました。しかし、質疑応答においては、質問者の発言を聞き取ることに苦勞する場面が多く、自身の英語聴解力の不足を痛感いたしました。本会議では、自身の研究発表に加え、同じセッションで発表された「雑音下における会話機能の予測」や「3人対話における話者交替タイミングの推定」など、最新の研究動向に触れることができました。これらの発表からは、自身の研究に応用可能な新たな技術や知見を得ることができ、大変有意義な機会となりました。今回の参加を通じて、最新の研究成果を吸収する貴重な機会となっただけでなく、自身の英語運用能力、特にリスニング力の課題を明確に認識することができました。この経験、今後の研究活動に対する意欲、および英語学習へのモチベーションを一層高めるものとなりました。本会議への参加にあたり、発表助成という形で多大なるご支援を賜りました公益財団法人情報科学国際交流財団様に、心より感謝申し上げます。この経験を今後の研究と自己成長に活かして参ります。

栗山 凜

電気通信大学大学院情報理工学研究科

博士後期課程 4 年

会 議 名： SC25 The International Conference for High Performance Computing, Networking, Storage and Analysis (SC25)

開催場所： アメリカ

派遣期間： 2025 年 11 月 16 日～22 日

報 告： 11月16日から11月21日にかけてアメリカ合衆国ミズーリ州セントルイスで開催された国際会議 SC25 The International Conference for High Performance Computing, Networking, Storage, and Analysis に参加した。今回はSC25 Papers Program (投稿本数 623本, 採択数 136本, 採択率 22%)に採

択され、現地時間 11 月 20 日

「MicroscopicLevel Mouse Whole CortexSimulation Composed of 9 Million Biophysical Neurons and 26 Billion Synapses on the Supercomputer Fugaku」 という内容で口頭発表を行った。発表では、計算神経科学分野の研究者として、高性能計算（High Performance Computing, HPC）分野の研究者に向けて、計算神経科学における神経回路シミュレーションの概要から本研究の重要性、およびシミュレータのスーパーコンピュータ「富岳」向け最適化と、実際に実施したシミュレーションの成果について発表した。質疑応答ではモデルの有用性・検証可能性や、構造可塑性についての質問を受け、本研究を評価する新たな視点を得られた他、富岳におけるメモリロードについての討議を経てデータ構造や手法開発の重要性を再確認できた。また、発表後も複数名の方から本研究にまつわる質問を受け、今後の共同研究の可能性を議論するなど研究者間の交流を深めるこ

とができた。

企業展示では特に日本の次世代スーパーコンピュータとして計画されている 富岳NEXT についての開発状況や計画について聴講した。富岳NEXT は他国の最新のスーパーコンピュータ環境と同様 GPU システムになることが発表されている。SC25 でのさまざまな研究発表もまた GPU システムを基盤とした技術開発に焦点が当たっており、私が本研究発表の中で直面した CPU 間のノード間通信だけでなく、GPU ノード間通信や、GPU からCPU を介さずに直接データロードする技術など、GPUを基盤としたHPC システムの効率的利用方法や、その上で実装する数値計算技術の研究発表が多くを占めていた。本研究発表や、他発表の聴講、研究者間の交流を通じ、国際会議への参加と研究発表の重要性を改めて実感するとともに、本研究の今後の方針としてGPU 上で動作するシミュレータの開発の重要性や、神経科学分野外のHPC 分野関連研究調査の重要性を再認識する素晴らしい機会となった。

国際大学対抗プログラミングコンテスト アジア地区予選 横浜大会報告

国際大学対抗プログラミングコンテストは、1976年度以来世界的規模で開催されており、当初はACM (Association for Computing Machinery) が主催し、2019年度からはICPC Foundationの運営となり今回で通算50回目となる。同一大学の学生3人が1チームを組み、コンピュータプログラミングの正確さと速さを競うもので、世界中の大学生が自らのコンピュータの知識と技術のレベルの向上を図るとともに国際交流の経験を積むことが目的とされている。世界各地で開かれる8つの地区予選から選ばれた大学がWorld Final（世界大会）で世界一の座を競う非常に大規模で国際的な大会となっている。昨シーズンは103か国の3,400以上の大学・高等教育機関の73,000人が参加した。1998年からアジア地区の1サイトとして日本各地の大学において予選が毎年開催され、プログラミング技能を競うだけでなく、前途有望な学生が、国内の大学のみならず海外の優秀な学生と交流し、意見交換を行う貴重な場となっている。

日本におけるアジア地区予選開催の流れは、まず参加登録した日本国内の全チームによってインターネット上で国内予選を行い、その後大会ルールに則り予選を通過したチームと他のアジアからの参加登録のあったチームが一堂に会し本選を行う。今年度は、全国から92校355チームが参加し、横浜大会本選出場チーム40校56チームを選抜した。海外からは韓国・台湾などから7チームの登録があり、横浜大会本選は計45校63チームで行った。

昨年度よりアジア地区では、各地区サイトの優勝チーム以外の世界大会出場チームを選抜するプレイオフに当たる Asia Pacific Championship が別途開催されており、本大会の上位チームの派遣も行った。

ICPC2025横浜大会は、東京科学大学がホスト校となり、西崎真也実行委員長が中心となり行い、以下にその報告をまとめた。

運営組織

主催： ICPC横浜大会実行委員会，東京科学大学，
(公財)情報科学国際交流財団
後援：文部科学省，経済産業省，総務省，
(国研)科学技術振興機構，
(一社)情報サービス産業協会，(一社)情報処理学会，
(一社)日本ソフトウェア科学会
協賛：エムシーディースリー(株)， ガイオ・テクノロジー
(株)， ジオテクノロジーズ(株)， (株)RKKCS， (株)いい
生活， エンカレッジ・テクノロジー(株)， Engineer
Guild， 東京大学協創プラットフォーム開発(株)，
(株)フィックスターズ， フォルシア(株)， フリー(株)，
(株)Preferred Networks， 丸紅(株)， モノグサ(株)

世界スポンサー：

Global sponsor programming tools: JetBrains
Diamond multi-regional sponsor: Huawei
Titanium multi-regional sponsor: Jane Street

委員：

実行委員長：西崎真也(東京科学大学)
実行副委員長：南出靖彦(東京科学大学)
実行委員：増原英彦・中村誠希(以上東京科学大学)，
笈捷彦(ICPC Board委員長，早稲田大学)，山口利恵
(ICPCセクレタリーズ，東京大学)，アランニヤ・ク
ラウス(筑波大学)，渡部有隆(会津大学)

審判長：楠本充(モノグサ)

審判：石畑清(明治大学)，稲葉一浩(Google)，
鶴川始陽(東京大学)，岡智洋(Google)，角野祐弥
(京都大学)，北川宜稔(九州大学)，久保田光一
(中央大学)，隈部壮(CyberAgent)，佐藤遼太郎
(Preferred Networks)，柴山悦哉(情報・システム
研究機構)，城下慎也(Preferred Networks)，住谷達
哉(エムシーディースリー)，近山隆(東京大学)，平
原秀一(国立情報学研究所)，松崎公紀(高知工科大学)，
松下謙太郎(ゴールドマンサックス証券)，丸茂直貴(東
京大学)，山口文彦(豊田工科大学)

ICPC運営委員会(ICPC Board)：笈捷彦(委員長)，石
畑清，柴山悦哉，高田真吾(慶應義塾大学)，近山
隆，山口利恵

ICPC Secretaries：山口利恵(チェア)，阿部秀彦，
泉祐介，今道貴司，川中真耶，佐藤宏樹，菅原悠，
澄川憲太郎，高橋周平，西田尚平，橋本卓也，
花田裕一郎，松岡禎明，三上和馬，水野尚人，
諸戸雄治，山口洋

国内予選報告

実施日時：2025年7月4日(金) 16:30～19:30

登録締切：2025年6月19日(木)

登録方法：ICPC Global Webサイトにチーム毎に登録。

同じ大学・短期大学・高等専門学校の選手3名(学生)
とコーチ(教員または大学院生)1名で1チームを編成
実施方法：インターネット(Web)を利用し実施。

国内予選ルールに則り所属機関においてチームメ
ンバーが一緒に参加して行う。監督は教員に委任。

問題：全9問(英語・日本語)

プログラミング言語：C, C++, Java, Kotlin, Python3

参加校(括弧内は参加チーム数)：

会津大学(5)，有明工業高等専門学校(1)，大阪
工科大学(7)，大阪公立大学(2)，大阪大学(10)，
大阪電気通信大学(2)，岡山理科大学(2)，お茶
の水女子大学(1)，開志専門職大学(2)，香川大
学(4)，金沢工科大学(1)，関西大学(1)，関西
学院大学(2)，木更津工業高等専門学校(1)，北
九州市立大学(1)，北見工科大学(1)，岐阜大学
(1)，九州工科大学(2)，九州大学(3)，京都産
業大学(9)，京都女子大学(2)，京都大学(9)，
近畿大学(2)，熊本大学(1)，久留米工業高等専
門学校(2)，群馬工業高等専門学校(1)，群馬大
学(1)，慶應義塾大学(11)，工学院大学(2)，高
知工科大学(3)，甲南大学(10)，神戸大学(3)，
公立はこだて未来大学(3)，埼玉大学(8)，滋賀
県立大学(1)，滋賀大学(1)，静岡大学(2)，静
岡理工科大学(4)，芝浦工科大学(1)，上智大学
(1)，湘南工科大学(17)，信州大学(1)，鈴鹿高
等専門学校(1)，専修大学(3)，仙台高等専門学
校(1)，千葉工科大学(1)，千葉大学(3)，
中央大学(4)，筑波大学(6)，津田塾大学
(1)，電気通信大学(7)，東京科学大学(28)，東
京大学(9)，東京通信大学(2)，東京電機大学
(4)，東京都市大学(4)，東京都立大学(3)，東
京農工大学(11)，東京理科大学(4)，東北学院
大学(1)，東北大学(7)，獨協大学(2)，豊田工
業大学(5)，長崎総合科学大学(4)，名古屋工業
大学(7)，名古屋大学(5)，奈良女子大学(7)，
奈良先端科学技術大学院大学(1)，新潟国際情
報大学(7)，日本女子大学(1)，日本大学(8)，
八戸工業高校専門学校(1)，兵庫県立大学(1)，
福井大学(4)，福岡工業大学(3)，北陸先端科学
技術大学院大学(1)，北海道情報大学(1)，北海
道大学(6)，松江工業高等専門学校(1)，三重大
学(1)，明治大学(11)，名城大学(6)，山梨大学
(4)，弓削商船高等専門学校(1)，横浜国立大学

(4), 横浜市立大学(2), 立命館大学(8), 龍谷大学(1), 和歌山大学(2), 早稲田大学(6)
計92校355チーム

結果： 選抜ルールに則り，横浜大会本選進出チームとして40校56チームを選抜した．経過速報及び結果発表についてはWeb上で公開した．上位36チームに実行委員長から賞状を贈り，企業賞は協賛企業11社から提供があり，該当チームに事務局より賞品を送付した．

ICPC横浜大会本選報告

開催日： 2025年12月6日(土)，(7日)

場所： 横浜産貿ホール及び横浜シンポジア（神奈川県横浜市中区山下町2番地）

コンテストについて：

概要，ルール，結果，問題等をWebページに掲載
URL： <https://icpc.jp/2025/>

出場校(チーム数；チーム名)： 以下45校63チーム
(国内予選通過40校56チームと海外から5校7チーム)
会津大学 (2； aizu_3, bonsai)
大阪大学 (3； AC_is_all_we_need, l.5Nachia, The Revenge of shinchan)
大阪公立大学 (1； Randomers)
木更津工業高等専門学校 (1； Aqua)
岐阜大学 (1； GU)
九州工業大学 (1； KitCoder)
九州大学 (1； heap_q)
群馬工業高等専門学校 (1； Mulberry Field)
京都大学 (3； bogosort, DaiMonge, THS)
慶應義塾大学 (2； faluna, Rinshan Solution)
工学院大学 (1； single core)
甲南大学 (1； MushipanBakeries)
神戸大学 (1； AtKober)
公立はこだて未来大学 (1； c..0w0..2)
埼玉大学 (1； Maximum Masters)
静岡大学 (1； homework)
芝浦工業大学 (1； corbeau)
上智大学 (1； Sophia Pythonista)
鈴鹿工業高等専門学校 (1； Static Programing)
千葉大学 (1； type-p)
筑波大学 (； await_inshi, Intercastellar)
電気通信大学 (2； 0l_Practice, UEC25Atsumare)
東京科学大学 (4； ACORN, AMATSUKAZE, o3-kayama, zer0shiki)
東京大学 (3； 2l7, Magical Fish, SSQS)
東京通信大学 (1； neko kick nyaaa-)

東京都立大学 (1； triC)
東京農工大学 (1； KATUNI)
東京理科大学 (1； Syntax Sugar)
東北大学 (2Aobayama_BlueMountain , Aobayama_Marines)
豊田工業大学 (1； RiceCookerFromTenju)
名古屋工業大学 (1； Karasuyama Lab)
名古屋大学 (2； KingNU, NUcomer)
奈良先端科学技術大学院大学 (1； The Revenge of take000)
八戸工業高等専門学校(1； Hachi_Oku_Nohe_Kosen)
北海道大学 (2； Akai_Koibito, y_l)
松江工業高等専門学校 (1； shimizimi)
明治大学 (1； Ascent_zkzkzk)
横浜国立大学 (1； BlueRose)
横浜市立大学 (1； Error is Friend)
早稲田大学 (1； KINTOKI)
Ajou University 亜洲大学校/韓国 (1； HwangGyoseon)
National Cheng Kung University 国立成功大学/台湾 (1； NCKU-Duck-Pancake)
National Taiwan University 国立台湾大学/台湾 (1； LionKingGrandPa)
National University of Singapore シンガポール国立大学/シンガポール (3； delusion, spiryt5nus, Strong Zero)
国立陽明交通大学/台湾 (1； NYCU_Revue_Starlight)

基本ルール：

- ・学生3名＋コーチ1名で1チームを構成する．PCはチームに1台．コーチは本選競技には参加できない．
- ・公用語は英語，プログラミング言語はC, C++, Java, Kotlin, Python3の中から選択．
- ・マシン (PC) はチームに1台用意．
- ・印刷資料の持込み可，電子的なものは不可
- ・設問に対し正しく動くプログラムを作成した数（正解数）の多さを競う．
- ・同数の場合は提出までの所要時間の短さで判定．誤答はペナルティとして時間を加算．

12月6日(大会第1日目)：

時 間	内 容	場 所
13:00～14:00	受 付	横浜産貿 ホール1階
14:00～16:30	開会式 オリエンテーション リハーサル	
16:30～17:10	Tech talk	
17:10～18:20	チーム紹介	

チームごとに名札，参加証，Tシャツ，印刷物，練習問題等を配布し，風船や実況中継の準備を整えた．受付では，学生証等によるID確認を行った．大会期間中は国際大会のため，オリエンテーションや質疑応答，問題文については公式言語の英語で行った．

実行委員長の開会挨拶に続き，Diamond multi-regional sponsorのHuaweiから挨拶があった．その後，Secretariesから実際のシステム使用方法の説明があり，リハーサルを行った．各チームが練習問題（4問）を解き，動作環境のテスト，チームからの質問への対応，風船及びデータプリントアウトのデリバリーについての確認・修正を行った．

リハーサル終了後，Diamond multi-regional sponsorのHuawei，Global sponsor programming toolsのJetBrainsによるTech Talkが行われ，続いてチーム自己紹介があった．

12月7日(大会第2日目)：

時 間	内 容	場 所
8:30～ 9:00	受付	選手： 横浜産貿ホール 1階 コーチ：1階別室
9:00～14:30	コンテスト	
15:00～16:40	問題解説 結果発表・表彰式	横浜産貿 シンポジア (横浜産貿ホール 9 階)
17:00～19:00	懇親会	横浜産貿ホール 1階

前日とは異なり緊張感が漂う中，選手のみがコンテスト会場に入り，コーチは別会場での待機となった．

カウントダウンの後，5時間に及ぶ競技がスタートした．問題は12問あり，選手は他チームの解答状況をPCで確認することができた．コンテストの様子は，正答数の途中経過をインターネットで公開した他，ICPC経験者の有志による中継で配信が行われた．また，会津大学の協力によるミラーコンテスト（AOJ）が時間差で行われ，一般観戦者もインターネットを利用して大会の問題にチャレンジすることができた．

コンテストは無事終了し，休憩後に選手とコーチは横

浜シンポジアに移動し，審判団による審判講評が行われた．続いて結果発表及び表彰式・閉会式が行われた．スポンサーを代表してGlobal SponsorのJetBrains，横浜大会ゴールドスポンサーのガイオテクノロジー・エムシーデースリーからそれぞれご挨拶をいただいた．

その後，アランニャ・クラウド実行委員（筑波大学）が進行役となり結果発表を行った．コンテストの経過公表は終了 60 分前で止めていたので，その時点から経過を展開する形式で，下位から発表していき，スポンサー企業にご提供いただいた企業賞が該当した場合は都度授賞していった．

金メダルは1位 Strong Zero（シンガポール国立大学），銀メダルは2位 Rinshan Solution（慶應義塾大学），銅メダル3位 DaiMonge（京都大学）にそれぞれ贈られた．閉会式として寛捷彦理事長（情報科学国際交流財団）の挨拶があり，選手の健闘を称えとともに参加者全員への労いの言葉があった．

その後，別会場に設けられた懇親会が行われ，スポンサーブース等も利用してすべての参加者が交流を行った．

予定の時間となり，無事 ICPC202 横浜大会の幕を下ろすことができた．

競技結果：

学校 順位	チーム 順位	学校名（チーム名）	正解	time & penalty
1	1	シンガポール国立大学 (Strong Zero)	9	777
2	2	慶應義塾大学(Rinshan Solution)	9	971
3	3	京都大学(DaiMonge)	9	1467
4	4	東京大学(SSQS)	8	895
5*	5	京都大学(bogosort)	8	1105
5	6	大阪大学(The Revenge of shinchan)	8	1128
6*	7	京都大学(THS)	8	1132
6*	8	東京大学(217)	8	1176
6	9	東京科学大学(AMATSUKAZE)	7	1193
7*	10	東京科学大学(o3-kayama)	7	1176
7	11	国立台湾大学(LionKingGrandPa)	6	829
8	12	会津大学(bonsai)	6	850
9*	13	東京科学大学(zer0shiki)	6	851
9*	14	大阪大学(1.5Nachia)	6	876
9	15	国立陽明交通大学 (NYCU_Revue_Starlight)	6	951
10	16	北海道大学(y_l)	6	1000
11	17	電気通信大学(01_Practice)	5	511
12*	18	会津大学(aizu_3)	5	548
12*	19	シンガポール国立大学 (spiry5nus)	5	678
12	20	千葉大学(type-p)	5	707
13*	21	東京大学(Magical Fish)	5	749
13	22	東北大学(Aobayama_Marines)	5	750
14	23	早稲田大学(KINTOKI)	5	750
15	24	名古屋大学(NUcomer)	5	845
16	25	東京通信大学 (neko kick nyaaa-)	5	996
17	26	九州大学(heap_q)	5	1000
18	27	群馬工業高等専門学校 (Mulberry Field)	5	1037

学校 順位	チーム 順位	学校名（チーム名）	正解	time & penalty
19*	28	シンガポール国立大学 (delusion)	5	1226
19*	29	東京科学大学(ACORN)	4	342
19*	30	東北大学 (Aobayama_BlueMountain)	4	343
19*	31	北海道大学(Akai_Koibito)	4	433
19	32	筑波大学(await_inshi)	4	478
20	33	芝浦工業大学(corbeau)	4	508
21	34	東京都立大学(triC)	4	508
22*	35	名古屋大学(KingNU)	4	533
22	36	工学院大学(single core)	4	572
23	37	神戸大学(AtKober)	4	574
24	38	名古屋工業大学(Karasuyama Lab)	4	829
25	39	明治大学(Ascent_zkzkzk)	4	867
26*	40	筑波大学(Intercastellar)	3	187
26	41	静岡大学(homework)	3	246
27	42	横浜国立大学(BlueRose)	3	260
28	43	埼玉大学(Maximum Masters)	3	269
29	44	八戸工業高等専門学校 (Hachi_Oku_Nohe_Kosen)	3	307
30	45	亜細亜大学(HwangGyoseon)	3	329
31*	46	慶應義塾大学(faluna)	3	345
31	47	上智大学(Sophia Pythonista)	3	355
32	48	横浜市立大学 (Error is Friend)	3	360
33	49	奈良先端科学技術大学院大学 (The Revenge of take000)	3	474
34	50	公立はこだて未来大学 (c..0w0..2)	3	476
35	51	大阪公立大学(Randomers)	3	484
36	52	豊田工業大学 (RiceCookerFromTenju)	3	501
37	53	松江工業高等専門学校 (shimizimi)	3	508
38	54	木更津工業高等専門学校(Aqua)	3	522

(*参考順位. 同一校でチーム数が複数ある場合は同校
最上位チームのみが公式大学順位となる。)

注)本報告書の所属等の表記は助成・開催時のもの

Asia Pacific Championship:

ICPCでは世界を大きく8地区に分けており,日本が所属するアジア地区(Asia Pacific)では,各サイトの優勝チームのみが,まず世界大会への出場権を得て,その他は,サイトの参加チーム数,成績,他サイトに参加した場合はその成績,などを計算式に当てはめる形式で選抜していた。

今回2026年3月に台湾で行われ,ICPC2025横浜大会から日本の5校10チームが参加し,ほかにICPC Asiaの別の大会において参加権を獲得した4校6チームの日本チームも参加する。

世界大会:

前季分となる2024-25世界大会が2025年8月31日~9月5日の日程でバクー(アゼルバイジャン)で開催され,2024年度横浜大会から東京大学,京都大学,東京科学大学,徳山工業高等専学校の4チームが参加し,東京大学が2位金メダルを獲得した。