

首先，我非常榮幸能夠獲得林耀南獎助學金，對於我們家在這段艱難的時期而言無疑是一大助益；也在此感謝捐款人岱宇國際，感謝您的慷慨捐助。

這學期我不僅在家庭方面遇到了些困難，在學業上也碰到了不少挑戰：我選了三門資訊系的課，除了單純探索、學習新知之外也認知到自己的能力以及興趣在哪裡，以利未來的職涯規劃。另外，我這學期也持續與中研院的研究員合作，在我們的第一篇論文有了長足的進展，並計劃在不久後發布。我的研究內容跨足了公衛及社會科學領域，簡單來說是寫程式建立模型來模擬在一個社會結構裡疫情會如何傳播，然後調整參數、將結果視覺化，試著找出影響疫情走向的因子。這個研究的複雜程度我認為不會太高，難就難在要能夠把程式寫得夠有效率以節省模擬跑的時間，畢竟我們做一次完整的結果就是由上萬個模擬所組成，而每個模擬在優化之前是需要跑超過十分鐘的，使得光是等待結果的產出就要等個數週。不過後來我對程式進行了一些優化及調整，把每次模擬的時間縮減為十分之一，使得整體結果能夠更快速地取得，也提升了參數測試的效率。

這個研究我認為最有趣的地方在於模型裡考慮了「賽局」這個因子，也就是將系統裡成員對於疫情發展所決定採取的防護措施納入考量，屬於行為流行病學的一環，也增添了模型的真實性。除此之外，我們也利用不同的社會網路來連結系統內的成員，並且根據成員所採取的防疫措施來決定個成員之間疫情傳染的機率，所以這個系統在疫情傳播會受到各個成員的決策影響，而疾病傳播的程度又會回頭過來影響成員所做的決策，如此循環建構出一個演化賽局的樣態。接下來，我的下一個研究預計在這個研究的基礎之上加入媒體影響或是疫苗這類因子，想要更精細地模擬出成員做決策還會受到哪些因素影響，進一步地去了解人們身邊的資訊會如何影響人的決策並造成疾病的傳播。

修課的部份我則挑戰了幾門對我而言比較吃力的課程，雖然最後成績不太理想但是我認為這些知識對我將來的研究及文獻的理解有一定的幫助，所以還算是一個值得的投資。其中我覺得最有趣也是最花時間的課程非資訊所的「遊戲設計」莫屬了。這門課對我而言最大的收穫並非精進寫程式的能力，而是解決問題的能力，因為在一個遊戲的開發過程中往往不只是程式語法或邏輯的問題，光是要成功地利用遊戲引擎來達成想要的效果就會碰到不少bug，而debug的方式有時也不是這麼顯而易見，而是需經過設計才能夠找到問題根源的，所以遊戲開發的流程絕非一帆風順，是一種需要有匠人精神的藝術創作。回到研究上面，我也看過有人用遊戲引擎來模擬疫情的傳播、將整個過程視覺化，也

使人更能夠理解其中的機制而更容易受到推廣，也許這也是未來我能努力的方向。

最後，我認為這學期我有不少地方是需要改進的，尤其是成績及本科的部份要多花心思顧及，以及諸多事情的輕重緩急要劃分清楚，不能一昧的只做當下感興趣的事，如此將得不償失。在此再次感謝捐款人岱宇國際對我的支持，很榮幸能夠獲得肯定。