

Title	コンピュータとバーチャルリアリティへの情熱：杉本麻樹専任講師に聞く
Sub Title	
Author	田井中, 麻都佳(Tainaka, Madoka)
Publisher	慶應義塾大学工学部
Publication year	2013
Jtitle	新版 窮理図解 No.13 (2013. 7) ,p.4- 5
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	インタビュー
Genre	Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000013-0004

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.



コンピュータと バーチャルリアリティへの情熱

幼い頃、家にテレビがなかったという杉本さん。その反動か、中学時代からコンピュータの魅力に取りつかれ、大学ではバーチャルリアリティの学生コンテストで活躍。趣味もCGデザインと、コンピュータへの情熱は止まらない。好きを研究に結びつけてきた杉本さんの姿は、学生たちが共感できる存在でもあるのだろう。研究室は若い活気に溢れている。

——長野県飯田市のご出身ということですが、どんな子ども時代だったのでしょうか？

両親は美大の出身で、父と母は東京のインダストリアルデザインの会社に勤めていたのですが、あるとき、田舎で自給自足の生活をしたいと東京から長野へ。のびのびと自然豊かな環境の中で子どもを育てたいという両親の教育方針もあって、小学校の高学年くらいまでテレビのない暮らしをしていました。幼い頃はそれこそ、毎日、野山を駆け回って遊んでいましたね。

テレビがなかった反動か、中学からはコンピュータにとっても興味をもつようになりました。小学校の高学年のときに、従兄弟の家に遊びに行った際、MSXという初心者向けのコンピュータがあって、それに触れたのが私のコンピュータとの最初の出合いです。以来、まだコンピュータも持っていないうちから、コンピュータ雑誌を毎月買っては、熱心に読みふけるようになりました。

実際に自分のパーソナルコンピュータを手に入れたのは、高校に入学してからです。私のコンピュータ熱を見かねた父が、

志望高に合格したお祝いとして買ってくれました。

コンピュータを手に入れてからは、ますます情報学の面白さに魅せられて可逆圧縮の専門書が高校時代の愛読書だったりも。ちなみに、父に買ってもらったコンピュータは今でも大切に持っています。

——研究者になろうと思ったきっかけは？

学部1年のときに、当時、東京大学にいらした館暲先生（現・慶應義塾大学特任教授／東京大学名誉教授）らが主宰していたIVRC（国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト）という大学生向けのコンテストに出場したのがきっかけです。

大学入学と同時に入ったサークルの先輩たちが、前年度にこのコンテストで優勝していたことから興味を持ちました。

大学1年のときに最初に手がけたのは、水槽の中にある操作対象に自己投射した感覚をつくり出すトレイグジスタンス（遠隔臨場感）のシステムでした。初挑戦でしたが、日本バーチャルリアリティ学会奨励賞を受賞しました。翌年以降も多くの仲間や、その後に卒論でお世話になる先生方の助けを借りながら出場し、3年目には、3次元空間として表現したコンピュータの記憶装置のフォルダ構造の中を自由に歩き回れるシステムを制作し、奨励賞と技術賞を獲得しました。

このコンテストを通じて、修士課程修了後にお世話になった前田太郎先生・安藤英由樹先生（現・大阪大学）、博士課程の恩師である稲見昌彦先生（現・慶應義塾大学）など、最先端のヒューマンインタフェース研究者と一緒に研究する機会を得たことで、研究の面白さを実感するようになりました。

——現在はIVRCの運営を手がけていらっしゃるんですね。

大学4年からは運営側に回るようになり、現在は実行委員として運営をサポートしています。

ちなみに現在は私の手を離れていますが、IVRCのWebページをデザインしていたことも。というのも、研究の息抜きというか、趣味でもCGデザインを手がけているのです。学生時代には、数カ月分の生活費を投げ打って、とても高価だった3D CGのソフトウェアを購入したほど。当時はまさに清水の舞台



図3 ひので (Soloar-B)

宇宙航空研究開発機構 (JAXA) が2006年に打ち上げた太陽観測用衛星。可視光・磁場望遠鏡、X線望遠鏡、極端紫外線撮像分光装置など、太陽表面や外層大気(コロナ)の磁場・温度・プラズマを高精度に観測可能な装備を持つ。こちらのCGは杉本さんの制作。



から飛び降りる覚悟でした。最近、教育機関だと無料で使える高機能なソフトウェアが多数出ているので、今の学生さんたちがうらやましいです。

先日、博士課程時代に国立天文台からの依頼で制作した人工衛星「ひので (Solar-B)」のCGモデルがNASAのWebに掲載されているのを見つけました。自分の作ったCGが多くの方の目に触れる機会があるというのはとても嬉しいことです。

最近では、CGデザインの応用として、3次元造形装置「3Dプリンタ」を研究室に導入しています。研究に使用する装置の固定具などもCGモデルとして設計して、その場で作ることができます。趣味のデザインが研究の上でも実際に役立っていて、嬉しい限りです。

もっとも、研究でも趣味でもコンピュータばかりというわけではありません。3～4年前から、富士スピードウェイを軽自動車で行く「エコラン」に研究者仲間のチームと出場しています。自宅には液晶プロジェクタによる130インチ画面のホームシアターがあり、SF映画やアニメをよく見えています。幼い頃にテレビがなかった反動かもしれません(笑)。

—今、研究室には何名の学生さんがいらっしゃるのですか？

学部生が4名、大学院生が6名の計10名です。皆、育ちがよく素直で、とても教え甲斐があります。

ただ、大学の授業は受け身で聞いているだけではほとんど身につかないものです。学生たちには、興味のある分野に関連し



た趣味を持って、何でも「自分の問題」として実践してみたいと思っています。とくに、情報学の分野は、コンピュータと情熱さえあれば、すぐに自分のアイデアを形にすることができます。ぜひ、身近なところから実践することで有意義な学生生活を送ってもらいたいですね。

◎ちょっと一言◎

学生さんから：

●何か相談すると、いつも学生側の目線に立って、親身になって答えてくださる、とてもやさしい先生です。フランクに何でも言い合える雰囲気なので、研究室はいつも和気あいあいとしています。

(取材・構成 田井中麻都佳)

さらに詳しい内容は
<http://www.st.keio.ac.jp/kyurizukai>

興味のある分野に
関連した趣味を持って、
何でも「自分の問題」として
実践してみたい。

杉本麻樹

Maki Sugimoto

長野県飯田高等学校卒業。電気通信大学大学院電気通信学研究科 博士課程修了。東京大学大学院情報学環研究補佐員、NTTコミュニケーション科学基礎研究所客員研究員、日本学術振興会 特別研究員、MIT CSAIL 客員研究員 (Visiting Scholar) などを経て、2008年、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特別研究講師。2011年より慶應義塾大学理工学部情報工学科専任講師。博士 (工学)。

