

Title	日常生活のすべてが、研究課題の発見の宝庫：杉浦裕太准教授に聞く
Sub Title	
Author	秦, 千里(Hata, Chisato)
Publisher	慶應義塾大学理工学部
Publication year	2023
Jtitle	新版 窮理図解 No.38 (2023. 10) ,p.4- 5
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	慶應理工のヒューマン・ インタフェース：人間とコンピュータの架け橋 情報工学科 杉浦裕太 (准教授) インタビュー
Genre	Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000038-0004

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.

日常生活のすべてが、 研究課題の発見の宝庫

子供の頃から父親の影響でプラモデルやロボットを作っていたという杉浦さんは、導かれるようにヒューマン・インタフェースの研究の道へ進んだ。日常生活の実体験から課題を発見することで、これまでにない新しい成果が次々と生み出されている。こうしたアイデアが生まれる背景には、コミュニケーションを重視した研究の環境づくりにも秘密がある。

——どのような家庭で育ったのですか？

私は5人兄妹の長男で、母は小学校の教員をしており、父は自営業でいろいろな機械の設計をしていました。父は趣味でも工作をしており、余暇にもリビングで何かしら物を作っていました。床に工具が転がっていたり、家の中に大型の自動工作機械があったり、そんな中で生活していたので、私も工作をすることが当たり前になっていました。小・中学生のときは、プラモデル、ミニ四駆、ラジコンに熱中しましたね。ラジコンは、自分で材料の木を切って、モーターをハンダ付けして組み立てるといって、かなり本格的なもので、車、船、飛行機を作り、陸海空を制覇しました。

高校時代は、二足歩行ロボットを作って、ロボット同士の戦わせる大会に参加していました。ロボットはラジコンより難易度が高いので、勉強会に参加して学んだり、独学で勉強したりして、知識を身に付けました。

——習い事や部活動は何をされていましたか？

中学校では剣道部、高校ではフェンシング部に入っていました。フェンシングはインターハイに出場した経験もあります。北京オリンピックで銀メダルを獲得した太田雄貴さんのチームと団体戦で戦ったのは良き思い出です。



なお、幼少期から10年以上バイオリンを習っていて、大学ではオーケストラのサークルに所属していました。我が家には、小さい男の子が2人います。「そのうち子供たちと一緒に楽器の演奏ができればいいね」と妻と話しており、子供たちに何の楽器を習わせようかと悩んでいます。子育てやオーケストラの経験は、研究にも結び付いています。やはり自分が当事者になると問題意識が高まるので、課題に気づきやすいですね。

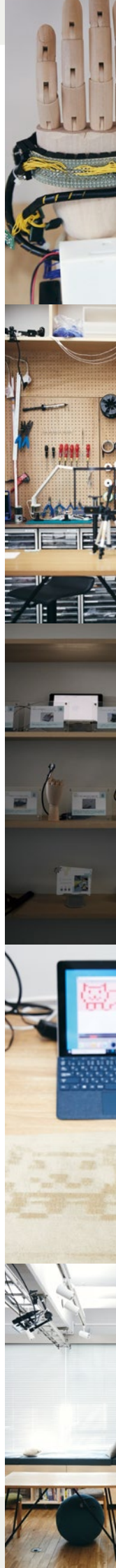
また、大学に入ってからゲームもよくしていました。ゲームはヒューマン・インタフェースの塊なので、どうしたら人が楽しめるか、そのためにはどういう工夫がされているかということを、ゲームを通して学ぶことができます。私の研究室の卒業生には、ゲーム会社に就職している者も多いですよ。研究を通じて課題発見・解決能力がつくので、家電をはじめとするメーカー、コンサルタント業にも就職していきます。

——大学の学部生活はいかがでしたか？

高校卒業後は電気通信大学(電通大)に進学しました。電通大では、学生のベンチャーマインドを育成するために、アイデアを競うコンテストが開催されます。私は学部2年生のときに、趣味で作っていた二足歩行ロボットを使ったアイデアを提案書にまとめてコンテストに応募したところ、最優秀賞をいただくことができました。

そのアイデアは、人間がロボットを操作し、ロボットが得た情報を人間にフィードバックする内容で、操縦者がそれを擬似的に体験しているように感じられるというものでした。

このときロボット関連のWebメディアから取材を受けました。その記事を読んだ稲見昌彦先生(当時・電通大教授、現・東京大学大学院教授)から突然メールが来て、「君が書いた提案は、テレイグジスタンスの概念そのものだ。20年ほど前に私の先生の^{なう すずむ}館 暉教授が世界で初めて提唱した概念である。この分野に興味があるのなら、私の研究室に来てみませんか？」という内容が書かれていました。『テレイグジスタンス』というのは、遠くにあるものをまるで近くにあるかのように感じながらリアルタイムに操作する技術のことです。声を掛けていたことで、私は学部2年生から稲見先生の研究室に入れて





コミュニケーションが
生まれる環境づくりには、
何ものにも代え難い価値がある。

杉浦裕太

Yuta Sugiura

2013年3月、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科博士後期課程修了、博士（メディアデザイン学）。2014年4月より、同大学特任助教。2015年4月より、産業技術総合研究所人間情報研究部門デジタルヒューマン研究グループ特別研究員。2016年4月より、慶應義塾大学理工学部情報工学科助教。2018年4月より専任講師。2020年4月より准教授（現職）。ヒューマンコンピュータインタラクションに関する研究に従事。

いただき、二足歩行ロボットを直感的に操作するヒューマン・インタフェースの研究を始めました。

当時は漠然と「ロボットの研究がしたい」と考えていたのですが、稲見先生の話がうかがうことで、自分が本当にやりたいことは「ヒューマン・インタフェース」なのだと気づくことができました。

——その後、飛び級で慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）に入学されたんですね。

KMDは2008年に、専門分野を超えてグローバルに活躍できるリーダーやイノベーターを育成することを目的に設立されました。稲見先生がKMDの創設メンバーとして着任されるというので、私も1期生として入学したいと思い、電通大を3年で退学して、KMDを受験し飛び級で入学しました。

修士課程では、洗濯物のたたみ方を教えるとその通りに洗濯物をたたんでくれるロボットや、自分好みのレシピを教えるとそのように料理をしてくれるロボットを作りました。博士課程では、対象物を柔らかいものに変えて、クッションをコントローラーとして使えるシステムなどを開発しました。これまで開発してきた成果物は、研究室見学などの際にデモ体験をしていただけのように展示しています。

——研究室の運営や学生指導において、大切にされていることはありますか？

2018年4月に私が主宰する研究室をつくりました。その際、研究室をどのような機能を持った空間にしていくかを深く考えながら、机の配置や実験スペースなどを決めました。人間の動きは“場”によって決まってくるので、同時にコミュニケーションのしやすさを重視して設計しました。研究に関するディスカッションや雑談などはリビングスペースでできるようにしたり、研究や勉強に集中したいときは机のあるスペースに移動で

きるようにしたりするなど、メリハリをつけるように工夫してあります。

また、細かい仕掛けも取り入れています。例えば、コーヒーマーカーでコーヒをいれるとき、1人で飲む場合は実費を負担してもらい、2人以上で飲む場合は無料にしています。こうすることで、コーヒを飲むときには誰かを誘うようになり、そこでコミュニケーションが生まれるわけです。無料の分のコーヒ代は私が負担することになりますが、それには代えられない価値があると思っています。

——慶應義塾大学の良さはどのように感じていますか？

まず、教員の数に対して学生数が少ないのが良い点だと思います。指導する上で学生1人1人に目が届きやすくなり、手厚く指導できる環境になっています。

また、留学生が多い点も良いと思います。英語で行われている授業がたくさんあるので、留学生を受け入れやすいですし、日本人の学生にとっても留学生との交流を通じて、文化の違いを知ることにより、自分の価値観を広げることにもなります。

こうした環境で学生生活を送れることは、将来の大きな財産になると思います。

◎ちょっと一言◎

学生さんから：

●私はコンピュータからの出力（アウトプット）に関する研究をしています。杉浦先生が経験豊富な若い研究者だということは大きな魅力です。新しいものを作るなら、若い研究者のもとで研究してみたいと思っていました。杉浦先生と思う存分ディスカッションができる環境も気に入っています（修士2年生）。

（取材・構成 秦千里）

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