

Profile

神奈川県出身。2010年 東京大学大学院工学系研究科博士課程修了、博士(工学)。日本学術振興会特別研究員を経て、15年より現職。16年4月より情報処理推進機構(IPA)未踏事業プロジェクトマネージャー、同年10月よりさがけ研究者。趣味は手芸、ピアノ。専門はコンピューターグラフィックスおよびユーザーインターフェースで、子供を対象としたITのワークショップ講師を務める。3児の母であり、男女共同参画活動にも力を入れている。



自分が好きなものを研究に

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科
専任准教授

五十嵐悠紀

Yuki Igarashi



◎ 研究テーマを一言でいうと?

▲ 初心者向けの手芸設計支援システム

例えば初心者がオリジナルのぬいぐるみを作ろうとしたとき、縫い合わせて立体になる型紙をデザインすることは、専門知識がないと難しい作業です。そこでコンピューターグラフィックス(CG)を使って、描かれたスケッチを基に型紙を生成してくれるシステムを作りました。手足や耳などをスケッチに書き足していくたびに、物理的制約をシステムが計算して型紙を生成していきます。ビーズ作品やステンシルといった他の手芸用支援システムも研究開発しています。これらのシステムを子供たちに実際に使ってもらうワークショップも開催し、そこから得られた知見を基に、改良を重ねています。

今後は、各家庭からネットワークを通じてワークショップに参加できるようにしたり、発展途上国の方々の重要な収入源である工芸品製作を支援したりすることも考えています。



◎ 研究者になったきっかけは?

▲ 小さい頃からの憧れと情報科学との出会い。

子供の頃から算数や理科が好きでした。自動車会社で働いていた父がよく自宅でプログラミングをしている姿を横で見っていました。一方、母は被服学を学んでいて私のワンピースやかばんを作ってくれました。現在の研究は、まさに両親の要素を融合したような内容です。研究者への道を選んだきっかけもCGと手芸を組み合わせたら、まだ誰も研究していないことがたくさんあったからです。

また、大学卒業後には大学院があると父から聞いて、将来は何かを極めたい、博士号を取りたいと思うようになりました。大学は数学科に進もうと考えていたのですが、オープンキャンパスで、大好きな「数学」と「物理」と「コンピューター」が使える情報科学という分野があることを知り、迷わず進学を決めました。

◎ 研究者を目指している女性にアドバイスを。

▲ 自分だからこそできることを大切に。

情報系は身近で面白い分野ですし、技術はどんどん進歩しています。「その技術をこう使えば、もっと面白いことができる」というような発想の転換を大切にしてほしいですね。

日本では女性研究者はまだ少ないです。でも、私の「CGと手芸」というテーマのように、自分だからこそ気付けることもたくさんあると思います。例えば遠隔コミュニケーション支援の研究は昔から多く行われていますが、その中で「遠距離恋愛」をテーマにしている女性研究者もいます。「自分だからこそできること」を大切に、楽しみながら研究に取り組んでいきたいです。

