



VALUE POINTER

SCAT研究奨励金を受けて

今回は、平成24年度SCAT研究奨励金採用の梅田 大樹さんをご紹介します。

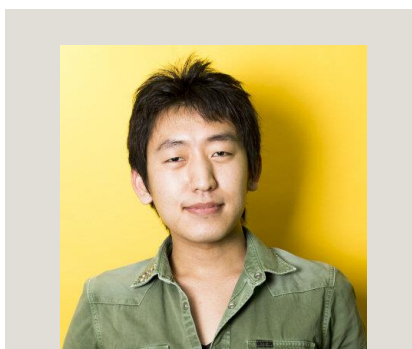
梅田さんは、平成28年3月東京電機大学大学院先端科学技術研究所博士課程を終えて、現在は、チームラボ株式会社にてご活躍されています。

Q. 在学時は何の研究をされていましたか

主にコンピュータグラフィクス（以下CG）とユーザーインターフェースについて研究していました。例えば、2Dのペイントツールと同じ操作感で3D空間を描けるようにするペイントツールを開発しました。平面上に奥行情報を持った絵に描いて、それを人に伝えることは想像以上に困難ですが、開発したツールを使えば、比較的容易に奥行きのある空間を表現することができます。他に、非接触型デバイスを用いた入力に対し、どのようなフィードバックを返すべきかを提案する研究や、当時は普及していなかった4K/8Kディスプレイを用いた美術作品の展示方法について、一般企業と共同研究に取り組みました。いずれもアプリケーションの開発を伴い、実用を見据えて業界関係者の方と意見交換をしながら進めていたのが私の研究活動の特徴です。

Q. 研究奨励金を受けて良かったことなどお聞かせください

通学に片道2時間、タイミングが悪いと2時間30分はかかるので、学費を補えるほどのアルバイトに取り組む余裕はなく、しかし、私自身が高齢出産で出生していることもあり、両親に経済的負担をかけるわけにもいかず、研究奨励金などの支援がなければ進学などとても叶うものではありませんでした。研究奨



梅田 大樹 さん

Daiki UMEDA

チームラボ株式会社
インタラクティブチーム所属

モットー：持たざる者の限界点へ

〈略歴〉

平成25年4月：東京電機大学先端科学技術研究科情報メディア通信工学専攻 入学

平成28年3月：東京電機大学先端科学技術研究科情報メディア通信工学専攻 満期退学

平成28年4月：チームラボ株式会社 インタラクティブチーム所属

励金をご支援いただけて本当に助かりました。

Q. 現在の仕事を志望されたきっかけは

いくつか理由がありますが、技術的あるいは美術的な才能を持ち合わせない私が、アート作品などの制作に挑戦したいのであれば、今このタイミング（新卒）でチームラボを選択するしかないと思いました。CG技術をゲームや映像以外の分野で生かしている企業は、他にそう多くはありませんし、基本的には、上下関係のない職場環境なども自身に合っていると感じました。

Q. 現在の仕事についてお聞かせください

インタラクティブアート作品を制作するチームに所属しています。例えば、お台場で開催された「夢大陸2016」の中にある「DMM.PLANETS Art by teamLab」の内の1作品「Floating in the Falling Universe of Flowers」の制作、エンジニアリング、演出などが、私が最初に担当した仕事でした。この作品は、無数の花が舞う宇宙空間の中を漂うような作品です。半球状の仮設ドームの中に映像がプロジェクションされ、寝ころんでみると、不思議な浮遊感を感じるようになっています。映像だけを用いて浮遊感を与えるために、先に紹介したペイントツールで培った「奥行きを知覚させるためのノウハウ」を生かしました。

Q. 現在の仕事の魅力は何ですか

作品を見に来てくださった方々が様々な感想・反応を返してくれるのが面白くもあり、嬉しくもあります。職場には同じように作品制作にあたる人が沢山いて、常に刺激を受けることができるのも魅力的です。

Q. 現在の仕事で苦勞されていることはありますか

同時に面白いところでもあるのですが、常に新しいものを求められること、絶対的な解のある問題が少ないことは苦しいです。得られた結果が満足するものであるかどうか分からないですし、それが評価されるかどうか分からない。研究活動に似たところがあります。苦しいことと楽しくないことは、イコールではないと重々承知しているのですが、それでなお、苦しいと思うことはあります。また、開発や表現に関する技術、知識、経験などについても苦勞していて、早くから作品の制作に関わっていた方々と比較して、ノウハウが足りていません。これからも勤勉に、挑戦していく他ありません。

Q. 今、興味もっていることや趣味などお聞かせください

音楽演奏に合わせてリアルタイムにCGを合成したり、NPR（非写実的描画）表現を現実の世界に合成してみたりしたいと考えています。現実の世界で人々が多彩に動くことによって表現される空間に興味があります。個人的な趣味は、動画撮影、アコースティックギター、スキムボード、バレーボール、その他運動全般などですが、仕事の延長にあるような小さなアプリケーションの開発や、自動化・効率化のためのシステム開発も趣味の時間に取り組んでいます。ここ数年は何かと自動化と効率化に力を入れているので、昨今話題の機械学習などにも興味があります。

Q. 将来の目標についてお聞かせください

私は決して能力の高い人間ではありません。どうしたらより良くなるのかを1つ1つ具体的に考え、試行し、改善することを延々と繰り返して、少しでも良いモノ、役に立つモノ、面白いモノを作れたらと思います。その過程で得られた知見を基に「普通の人が、できるだけ簡単に、技術に触れ、感じ、使うことができる」ような、デザインやインターフェースを作り上げていくのが目標です。