

ぬいぐるみ作成CGで支援

「子どもがマウスでコンピューターに絵を描くと、ぬいぐるみになった3次元モデルが出現。自動生成した型紙を印刷して切って縫えば自分だけのぬいぐるみができる」。
 大学院修士時代、こんなシステムを研究した。専門はコンピューターグラフィックス（CG）やユーザーインターフェースだ。ぬいぐるみデザインシステムをきっかけに、カバールやぬいぐるみ、ピーズなど専門家が行っていた手芸作品の設計をCGで支援し、初心者でも設計ができる研

凛としていきる

理系女性の挑戦

IT活用した働き方挑戦



開発システムでデザインしたぬいぐるみとカバールン

究をしてきた。

大学での研究成果は研究論文や特許として専門家向けに発表されることが多い。だが、私は子ども向けワークショップを開き、子どもたちが最先端の科学技術に触れられる啓発活動をしてきた。

きっかけは情報処理推進機構（IPA）の

未踏ソフトウェア創造

事業に採択されていた頃、「本当に子どもに使ってもらえるシステムにしたいのなら、子どもに使ってもらおう実験をしないといけない」と、プロジェクトマネジャーに助言されたことだった。

当時、開発途中のシステムを実験できそうな施設が思い当たらず、日本科学未来館

の毛利館長に手紙を書いた。今思えばこれがすべての始まりだった。実証実験の場として未来館の一部をお貸し頂き、来場者に試してもらおうことになった。自らがデザインしたぬいぐるみを制作する子どもたちの目ほどもキラキラしていた。創造性を育むお手伝いが少しでもできたいと思い、うれしかった。

現在は小2、幼稚園年中組、1歳と、3人の子どもを育てながら大学教員として研究・教育に毎日奮闘している。IT系の研究者として、自らが実験台となりITを活用したライフステージに対応できる新しい働き方、研究への関わり方にも挑戦している。

遠隔操作ロボットを使って学会に参加したことがある。子連れでの出張や学会参加にも随分慣れてきたが、長男が手を離れつつあることに少し寂しい気持ちもある。

これまでは自分が仕事と家庭を両立することに精いっぱいだったが、私が得た両立のノウハウを少しでも後進のために生かせればという意識も芽生えてきた。一度きりの人生、与えられた環境と支え

てくれる周りの人に感謝をしつつ、思う存分楽しみたい。

企画協力・日本女性技術者フォーラム（JWEF）

（火曜日に掲載）

▽ 明治大学総合数理学部専任講師

五十嵐 悠紀



〈プロフィール〉10年東大院工学系研究科博士修了。日本学術振興会特別研究員PD、RPDを経て15年から現職。IPA未踏事業プロジェクトマネジャー。博士（工学）。