

五感を仮想現実に同期させる技術を開発したい

在学生Interview
好奇心の、現在地。

吉原 秀 さん
Shu YOSHIHARA

◎情報学群3年
脳情報・心理情報学専攻
システム神経科学研究室
（竹田 真己教授）
愛知県立豊橋工科高等学校出身



VRと脳科学に惹かれて選んだ進路

初めてVR（バーチャル・リアリティ）への興味を掻き立てられたのは、中学生の時のことです。『ソードアート・オンライン』というアニメを見たのですが、デバイスを頭に被ってVRの中に意識を転送し、五感すべてを仮想現実に同期させる没入体験世界が描かれていました。視覚だけでなく、剣の重さ、食事の味、痛みの感覚まで感じられる、現実をはるかに超えたVRの可能性に感動しました。

さらに単身赴任をしていた父の存在も影響しました。VRによって、現実のような職場環境を再現し、物理的な距離を越えて働くことで、家族との時間を大切にしたい——そんな夢を描いていたので、目標は明確でした。

高校3年の5月、高知工科大学にVR研究を行う先生たちがいることを知り、授業ではVRやMRIなど最先端機器を扱い、神経科学も学べる点に魅力を感じました。自分の興味に最も近い環境だと思い、総合型選抜で進学を決めました。地元を離れることに迷いはなかったです。

先生方との出会い、国際交流で視野が広がる

1年生の時はプログラミングや数学の難しい課題が頻繁にありました。積極的に勉強し、わからないことは臆せず質問することで先生方との距離が縮まり、一層やる気が出ました。しかし、初めての一人暮らしで生活習慣が崩れ、燃え尽き気味になってしまったかも…。

2年生になり、留学生と日本人学生が暮らす学生寮（国際交流会館）に移ると、博士後期課程の留学生との交流機会が増え、視野が広がりました。また、「早期配属プログラム」で通常より一年早く竹田 真己先生の研究室に入りました。

“竹田研”は、助教が4名もいる恵まれた環境です。そこで、教科書にまだ載っていない最先端の研究について学んだこと、さらに、3年生を対象とした脳情報学の授業を受けたことで神経科学の面白さを再認識し、やる気が再燃しました。

将来は研究者をめざしています

現在はVRの発展につながる脳研究について勉強中です。将来は、AIを用いて脳の情報を解読する研究をしたいと考えています。最終的なゴールは、脳の刺激や解読を行い、VR空間上に意識を転送する技術の開発です。生涯をかけて必ず実現させたいと思っています。



先輩に混じってがんばる日々。研究室には脳の絵が飾られている。

私のモチベーション

自分の興味があることを突き詰めていけることが楽しいです。筋トレにもハマり、週5でトレーニングしています。大学周辺の野菜が美味しくてポトフを作るようになりました。学内の緑、星空の美しさも気持ちを上げてくれます。