



将棋 奨励会 関東地区三段昇段  
教育学部 4年 長谷部浩平

# 宇大生は今!

「プロを目指したきっかけは?」  
なるべく強い人と戦いたかったからです。6年生のときに岡山県倉敷市で開催された全国小学生倉敷王将戦の決勝で負けてしまいました。準備は万全でしたが、そのときにプロになりたいと思いました。プロで1番になることを目指して奨励会に入りましたが、奨励会に入会するには試験があって、奨励会の1番下が六級、アマチュアという五段、県大会で優勝するなど6年生では全国トップレベルでないと入会することができな

「将棋との出会いを教えてください。」  
5歳くらいまでは野球が大好きでしたが、冬になると野球があまりできないのでやるのがなくなりました。父に将棋を教わるようになったのです。野球と違って1対1で勝負をつけられるところがおもしろいと思いましたね。幼稚園の卒園前に宇都宮市にある道場に入ったのですが、小学校2年生くらいになると、勝負の相手がいなくなりました。4年生の時に東京へ通い始めて、奨励会の下部組織の研修会に入りました。

「昨日の対戦について教えてください。」  
昨日は10月に、教育学部4年の長谷部浩平さんが、日本将棋連盟のプロ棋士養成機関である奨励会の三段へ昇段した。栃木県出身で戦後初めての快挙だ。現在三段リーグ戦に挑戦中で、30数名中、成績上位2名が四段へ昇段してプロ棋士となる。1局で3キロも体重が減少するような厳しい戦いの最中に取材に応じてくれた。

「宇都宮大学を選んだ理由は?」  
どうしても「栃木県で」との思いがあったからです。高校は栃木高校を選び、大学も地元で勉強したいという思いがありました。将棋を栃木県内の多くの人に知ってもらいたいと思っています。

「憧れている棋士の方は?」  
故人ですが升田幸三さんです。現役のトップ棋士の方々も尊敬していますが、もう一段上がったら彼らとも戦わなければいけなくなるので、憧れとともに複雑な気持ちです。

「今の制度ができてからは栃木県では僕が初めての奨励会三段ですし、栃木県出身のプロ棋士もいません。県初というモチベーションとしてかなり大きいです。しかし何度か挫折しかけて辞めようと思ったことがありました。高校に入ると勉強に割かれる時間が多くなり、将棋もレベルが上がって厳しくなってきたからです。大学2年のころにも悩んだ時期がありました。ここまで来たので将棋一本でやっていくしかないと思いましたが、三段リーグの年齢制限の26歳まで挑戦しようと思っています。」



宇~太がむりやり  
お願いして長谷部さんと将棋  
の対局をしてきたよ!  
宇~太.tvで見てね!

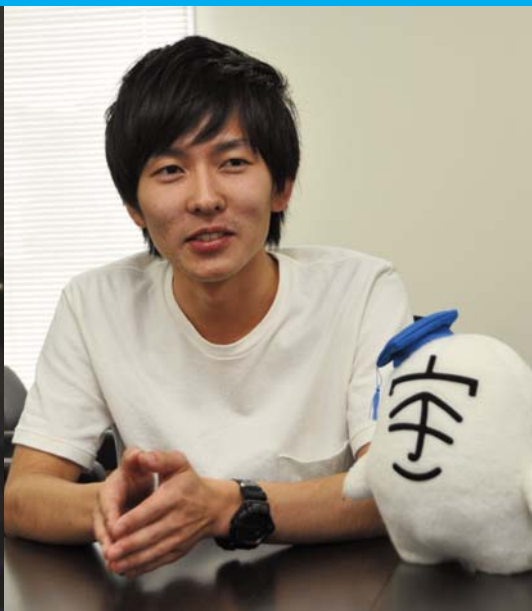


「一歩になるためにしていることはありますか?」  
ひとりの時はプロが指した将棋の棋譜を再現して並べたり、スマホで対局したり、詰め将棋を解いたりしています。終盤には自信があるのですが、一番の課題は精神的なところですね。1対1で戦うのでかなりメンタル面が重要になってきます。三段になってから自分を信じて指すことが特にできていないと思うので、メンタルを鍛えて、これからさらに頑張りたいと思います。

「友人といろいろ話をしたりして気分転換もできています。」  
教育学部で長谷川万由美教授のゼミで社会福祉について学んでいます。宇大に入学した理由のひとつは、将棋で「まちおこし」をしたいと思ったからです。卒論は「まちおこし」について研究しています。



アジアデジタルアートアワード 2015 インタラクティブアート部門  
優秀賞受賞 『Fairy Lights in Femtoseconds』  
工学研究科博士後期課程 熊谷幸汰



「宇都宮大学のオプティクス教育研究センターでは日々様々な光学に関する研究や実験が行われている。中でも今回、数々の賞を受賞した『Fairy Lights in Femtoseconds』は、空中に光を描画するだけでなく、実際に人が触れて触覚を感じることができる(写真下)。今回はその研究に携わっている熊谷幸汰さんにオプティクスセンターを案内してもらい、実際に光を見て、触れてきた。」

「この研究(Fairy Lights)のいきさつは?」  
筑波大学の落合陽一先生、東京大学の星貴之先生らと共にチームで研究をしました。落合先生はコンピュータグラフィックスの映像を実世界でどう描くかという分野の先生で、フェムト秒レーザーを使ってなにかをやりたいということで宇都宮大学に来られました。宇都宮大学のオプティクスセンターは全国でもトップクラスの設備です。チームとしては、落合先生が全体監督およびソフトウェアの部分を担当し、僕たちはハードウェアの部分、オプティクス(光学)や実験の部分を担当しました。Fairy Lightsはその2つを掛け合わせて生まれました。



「どんな研究をされていますか?」  
情報フォトンクス研究室に所属し、学部の3年生の後半から早崎芳夫先生、長谷川智士先生の下で修士、博士と続けて研究をしています。受賞したFairy Lightsも研究の一部であって、元々はレーザーで描画する立体ディスプレイを研究することが僕のモチベーションです。フェムト秒レーザー(\*1)という、光の点滅の間隔がフェムト秒単位の非常に短い時間のオーダーのレーザーを用いて表現しています。

「目指しているものは?」  
今、映像は基本的に2次元映像ですね。3次元映像の技術もありますが、それは左右の目で違う映像を見せているレリーフのような立体感であって、後ろ側に回って見ることはできません。あくまでも画面から飛び出ているように見える映像であり、それは見る角度によって見えなくなる部分や視野の制限があるのです。その制限をなくしてどこから見ても3次元の立体映像として見ることができると、いま僕が研究しているポリウムディスプレイ(\*2)というものです。SF映画などではよく目にしますが、現実にはまだいろいろと試行錯誤がなされている段階です。

先程見てもらったように、蛍光スクリーンであればカラー化、Fairy Lightsのように空気に直接描画すれば映像に触れるなど、スクリーン自体を変えることによってそれぞれ異なる全く新しいことができるようになります。レーザーで絵を描く、それに加えてスクリーンの材料を活かした映像の描画方法を模索しています。

「この研究で苦労したことは?」  
ディスプレイシステム自体に結構苦労していたので、技術の部分にも苦労はありますし、あとは光を直接触るといったアイデアを持ってきたことも1つのプレイクルーでした。ディスプレイなので、見た目がおもしろいということも重要だと思います。しかし、そこに伴う論文を出すうえでの様々な実験もやらなければ学術的に評価されないで、しっかり基礎を固めてプロジェクトを進めなければなりません。それがどのように実証されて、どのような現象が起きているのか。研究として成り立たせるには学術的な部分も必要になってきます。学術性とエンターテインメント性のバランスですね。

「立体ディスプレイにかける思いは?」  
元々、光を使って何かをやりたいと考えていました。立体映像が直接出てきたらおもしろいというシンプルな思いですね。立体ディスプレイは映画ではよく登場するのに実際にはまだありませんよね。特殊なデバイスなしで、実際の空間に立体映像が描画できる。今よりもさらに映像が進化していけばこっちの方向だと思います。僕たちはそのプロトタイプを提示したところですが、今は小さい形ではあるけれど、これから改善していくことができます。将来、それを可能にすることを目標に研究を続けていきたいと思っています。

https://www.youtube.com/watch?v=zZ48v3GhYqI



(\*1) 1フェムト秒は10<sup>-15</sup>秒(1,000兆分の1秒)  
(\*2) 体積型ディスプレイ volumetric display

\*熊谷さんが研究しているポリウムディスプレイの紹介動画です。