

# SONY技術展示会 見学ツアー 2022 に参加しました。

文責 (SSH 担当；杉原)

サステナビリティやメタバース実現のための先端技術、AI の応用例、ゲームや音楽、映画などのエンタテインメントで活用されている技術など、ソニーのテクノロジーに関する様々な展示を実施し、体験やエンジニアとの質疑応答などを通じて、技術や理系分野に対する興味関心を一層深めることを目指す。

ソニー実施要項より抜粋 (一部改変)

※理系選択の促進と理系人材の育成の一助※とする。

※ [https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/kyouikumirai/pdf/dailji\\_teigen\\_ver2.pdf](https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/kyouikumirai/pdf/dailji_teigen_ver2.pdf)

(参考；文部科学省「教育未来創造会議」2022.5)

日時；令和4年12月10日(土) 15時～18時

場所；ソニー本社(品川)

内容；ソニーユニバーシティ\*学長\*\*さんとの懇談会 約40分

各展示ブースでの技術紹介・デモ体験と技術者との質疑応答 約90分

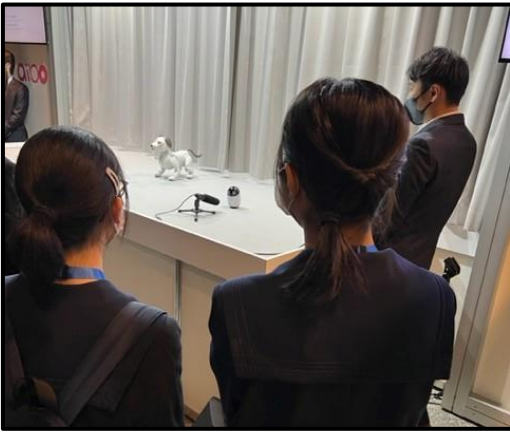
\*社内の次世代経営人材育成プログラム

\*\*前ソニーグループ副社長兼最高技術責任者



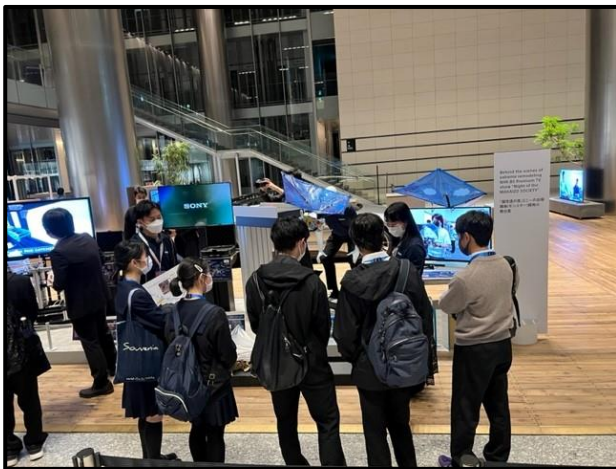
学長さんとの懇談会では、高校～大学～入社～留学～現在に至るまでの半生を当時のご自身の写真を交えながら、非常に気さくに高校生のみなさんに話しかけていただきました。ベータカム時代にハンディカムの新規開発のお話や、デジタルカメラの「α」の開発秘話を聞かせていただきました。また、留学(USとUK)のご経験から得られたことや国籍関係なく多面的な考え方の受容において大切なこと等、学ぶことが多い非常に貴重な時間を経験させていただきました。

※メディア撮影がありました。カメラもヘッドセットも音響機器もすべて「SONY」製でした。使用しているPCも「VAIO」でした。さすがエンターテインメント企業ですね。



(左) aibo[アイボ]と poi-q[ポイック]がクラウド上で情報共有して、会話ができる poi-q が私たちに話かけてくれる様子を見ました。デモンストレーションで、ママと娘の会話で、「今日は結婚記念日だね」という話を poi-q が聞いていて、それを帰宅したパパに「今日は結婚記念日ですね、おめでとう♪」と伝えていました。

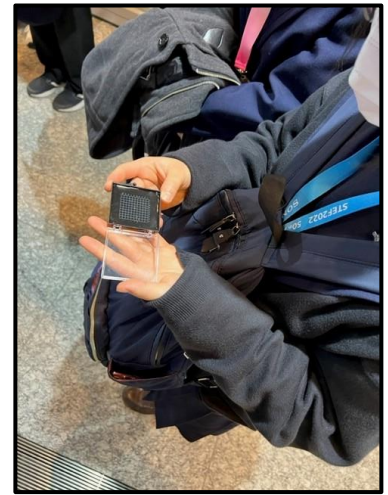
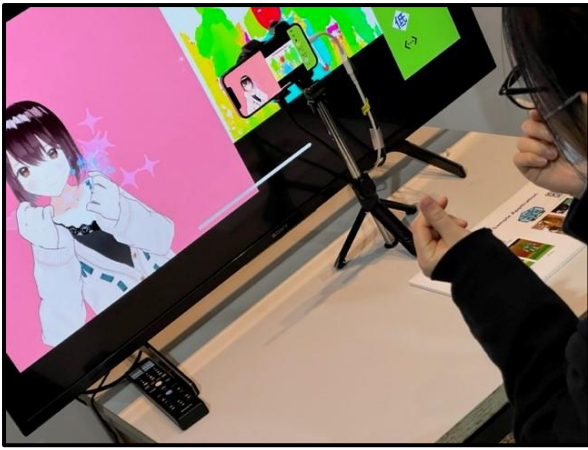
(右) SONY といえば PS ですね。最新の VR における、繊細な 3D 空間の実現と低容量化に向けての取組でした。画面全てを精密にすると本来の視覚ではあまり見えていない（いわゆる第二視野）の情報も大量に計算することになり無駄な電力と容量を使用するため、焦点の範囲をモニタリングして、必要と不要を判断している技術だそうです。



(左) NHK の BS 番組「魔改造の夜」にチャレンジした際の、実際の魔改造した家電を見せていただきました。社内の有志メンバーで構成されたチームで、短期間で様々な知識と技術を詰め込んで、ものづくりをした軌跡を、実際のエンジニアの人たちから聞くことができました。『電気ケトルで綱引き』、『おもちゃのネコちゃん 25 m 走』と、一瞬「？」となる、ワクワクするものでした。

(右と次頁左)

イメージセンサを用いて、スマホに組み込むことで、深度を測定し、気軽に V チューバーになれる技術を紹介していただきました。現在の技術では、印を体に貼ってそれをカメラが認識し、2D に落とし込む、ということでしたが、この技術では、スマホのカメラが人を認識し、それぞれのパーツを理解することができるので、頭を傾けたり、指ハートを作ったりしても、すぐにアニメーションとして反映される技術だそうです。



(中央) SONY の軌跡がわかる壁の展示を見る様子です。『ウォークマン』や『ポータブル CD プレーヤー』の実物が展示されており、引率していた私（杉原）は個人的にとっても懐かしい気持ちになりました。家庭用ハンディカムも展示されており、当時は“小型”といわれていたが、今と比べるとかなり大きく、科学技術の進歩を感じることができました。写真に写っているのは、当時の社員のメモ（企画書のようなもの）のレプリカを生徒が見ている様子です。

(右) 1 mm<sup>3</sup> の大きさの極小の高性能レーダーだそうです。黒い入れ物の真ん中に、透明な立方体があるのですが、ほんとに小さくて、砂粒のようなものでした。

#### 【参加生徒の感想】※一部抜粋（及び編集）

- ・学長さんの話から色々なことを経験するのは非常に大切だと学んだ。勉強との両立はもちろん、できるだけ色々なことを経験したいと思った。また、VR や立体映像など未来の技術だと思っていたものがどんどん実用化されていて、その技術の発展は目まぐるしいものだと感じた。
- ・学長さんのお話を聞いて、何事もまずチャレンジしてみることが大切だとわかりました。そして技術見学では、最新の技術の説明を受けることができ、このような分野を大学で専攻するのも良いなと思いました。
- ・学長さんとの懇談会で、留学などの挑戦から得られたものやその重要性、設計する側や消費者側だけでなく、製造する側の視点に立って考える必要性など、重要な話をたくさん聴くことができ、とても有意義な時間を過ごすことができました。また、技術展覧会の方では、立体的にサッカー観戦のできる最新の液晶や、赤外線を活用した手の形まで判別できる Vtuber、部屋の形をスキャンしてそれにあったプレイスタイルでプレイできる VR ゴーグルなどを実際に体験させていただくことで、SONY の技術力の高さを感じることができました。
- ・SONY での経験をヴェリタスや将来に活かしていこうと思います。今回の体験を通して、最新技術を身近に体験することができてとても貴重な経験となりました。日常生活では完成した状態の技術に触れることが多いですが、今回は現在進行形で開発中の技術に触れることが出来たので、どうやって私たちが普段使っている技術が出来るのかを少しですが知ることが出来てとても学びになりました。また、学長さんはじめ開発者の方々の生の声を聴けたのも良い経験だと思いました。技術開発の中での苦労や目指す先を、実際に行っている人から聞けることもなかなかないですし、その上その場で疑問に思ったことを質問できたので、動画で見たりだとかほかの体験とは違う経験を得られたのでとてもよかったです。また、今回のことをこれからの進路選択にも生かし、今後このような機会があればチャレンジしたいと思いました。