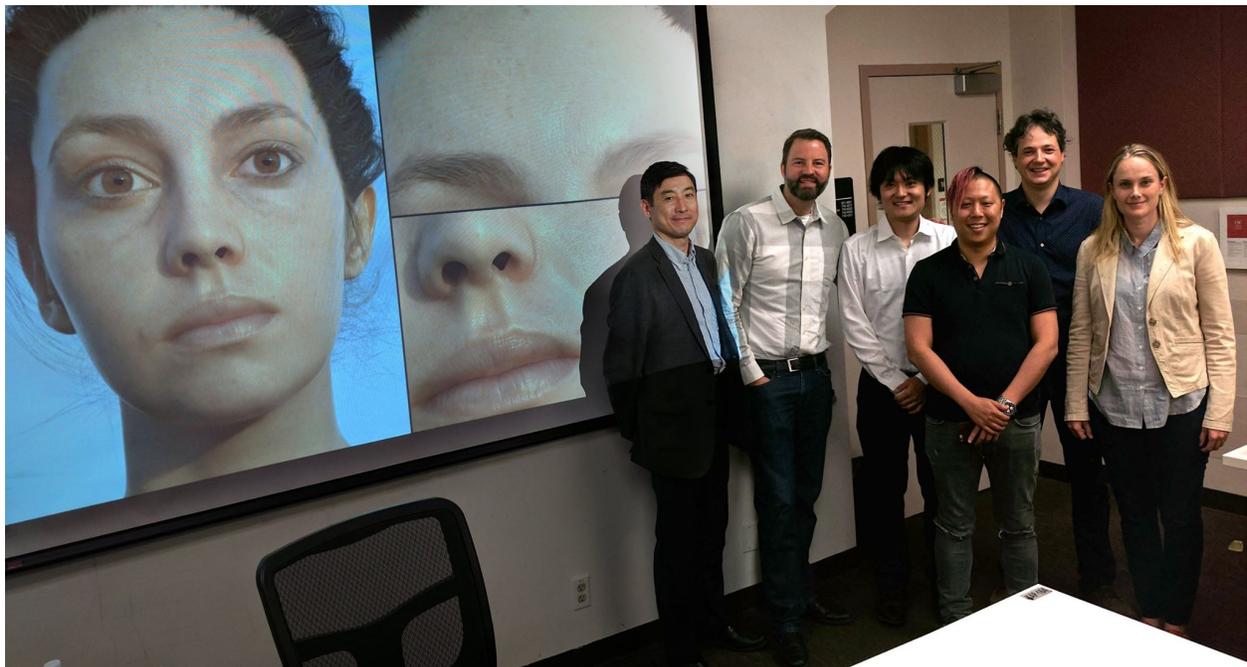


今年の4月に博士課程最終審査（ディフェンス）を無事にクリアし、博士論文の提出を行い今年8月末に晴れて南カリフォルニア大学の博士課程を卒業しました。留学最後のレポートでは、留学生活の総括について書きたいと思います。

【最後の学期】

最後の春学期は、1月にピッツバーグでのインターンシップからLAに戻り、2月には日本で自身の結婚式、博士論文を進め、4月にディフェンスを行い、フランスで学会発表、日本から来た両親と妻とLAで合流して5月に卒業式、そのまま5月半ばに就職とドタバタでした。

最後のディフェンスは一般公開で、審査員の教授5人のほか、友人らもかけつけてくれました。ディフェンスでは主に、これまでにしてきた研究の成果の発表や、それに関する質疑やディスカッションが行われました。審査は2時間ほどで終わりました。



ディフェンス後に審査員の先生らと

USCのキャンパスには車で通うのですが、審査が終わりホッとして車にもどると、駐車違反のチケット（60ドルほど）が車におかれていました。博士がとれたのだから、大した出費ではない、チケットは修了証明書と一緒に飾っておこうなどと、直後は友人とジョークを言っていました。さらにその後、別の場所でうっかり別のチケットをもらい、車はレッカー・拘置され、人生最高の日になるはずが同時に最悪の日にもなりました（チケット3枚、出費は1日で600ドルほどで、車は無事後日返ってきました）。



【就職】

正式な卒業は博士論文の最終版提出後の8月でしたが、ディフェンスが春学期中におわったため、春学期の終わりと同時にOPT（Optional Practical Training）を取得し、5月中旬からは教授のPinscreenというスタートアップと、学生時代から所属していたUSCの研究室に就職しました。スタートアップでは、博士研究に関連した3次元アバターを作る技術で、プロダクトの研究開発を行っています。前回の報告書で書いた通り、就職に先立ち、卒業1年前には、興味があったインダストリーの会社2つでインターンシップを行いました。興味のある行先はいくつかありましたが、スタートアップを自分の興味のある専門分野でやれる機会は一生に一度しかないかもしれないと思ったのと、卒業のタイミングで、挑戦することにしました。

【総括】

幼いころにハリウッド映画にあこがれて以来、アメリカにはずっと行きたいと思っていました。その願いが叶った博士課程の5年間は本当に夢のようでした。毎日明け方までクタクタになるまで働き、寝て目が覚めると自然とやる気とエネルギーに満ちて研究に向かうということの繰り返しでした。研究の過程で、「ブレードランナー2049」、「マイティ・ソー バトルロイヤル」、スピルバーグ監督の「Ready Player One」「BFG」などの映画のプロダクションにも博士研究を通して携わることができ、いくつかの映画のクレジットロールにも名前を載せてもらえました。昨年夏にインターンシップで行ったニュージーランドのWeta Digitalは、ジェームズ・キャメロンやピーター・ジャクソンなどの映画のCGを一手に手掛けたりしている大手のプロダクションで、ずっと前から行きたいと思っていた会社でした。

学生生活は自分の好きなことだけをする事が許される贅沢な時間です。会社に就職したり自分の研究室を持つようになれば、人のために仕事をしたりお金をとったりと色々な責任が出てきますが、学生の間は好きなことの勉強だけして、他に何もしなくても誰にも迷惑もかかりませんし文句も言われません。アメリカの博士課程であれば給料までもらえます。こういったことが5年もできる機会はもしかすると学生の間が人生で最後かもしれません。

5年以上もの長期になると、途中で辛くなるようなこともあると思います。最初の2年ほどは辛抱強く我慢することが多かったように思います。特に、アメリカ人の指導教官との英語での研究のやり取りが対等にできるようになったと感じるまでは数年くらいはかかったように思います。

1つには単に英語の問題ですが、研究室のコアメンバーのほとんどが英語のネイティブだったため、会話の早さに慣れるまで2年くらいかかりました。指導教官とのミーティングでもわからなかったところはあとで同僚に理解した内容があるか確認したり、知識的に理解ができなかったところは週末など時間のある時に勉強などはよくありました。

もう1つは指導教官からの信用を獲得することだったと思います。博士課程ともなれば、大きくとも小さくとも、なんらかの形で世界で一番にならなければいけないと思います。指導教官からは「大学院は指導教官を超えるプロセスだ」とよく言われました。アメリカのトップ大学院の有名教授ともなると、その分野では卓越した研究者ですが、1つの研究を暫くやっていると、いずれは教授を含め誰よりも詳しくなる時が来ます。初めてSIGGRAPHというグラフィックスのトップカンファレンスに論文が通った時のプロジェクトは、投稿まですでに一年近く色々な試行錯誤をして、思いつく限りの方法は全て失敗していました。それなのでもうこの方法しかないという直感が論文投稿の前にはなんとなくありました。しかし、学会の締め切りが近づくにつれ、教授からは全く他のプロジェクトで投稿をしたらどうかという話もされました。1年近くやっていたものを簡単に投げ出してたまるかと思ったのと、ある程度確信があったので、この時は、自分が正しいことを教授に認めさせてやる、と思い躍起になって追い込みをしました。結果、論文は採択になり、投稿した論文の補助ビデオは今日までに100万回以上再生、米内外多くのメディア記事やテレビショーなどで取り上げられました。論文が注目を集めたことは、のちのグーグルのPhD奨学金(北米全体の博士課程から15人)の選考でもかなりプラスになりました。

また、論文が出て以降、映画のプロダクションなどからも連絡をもらうようになり、論文のアルゴリズムをプロダクションで使ってもらえたり、インターンシップの機会などに繋がったりしました。ニュージーランドでは短い時間でしたが「猿の惑星3」やリュック・ベッソン監督の「ヴァレリアン」に研究を通して携わりました。

海外博士課程の間に経たような学業から生活面における修行は、終わった今では、もう二度と経験したくないようにも思う一方、もし100回別の人生をやり直すことになっても、きっとからならず何らかの形で海外留学には挑戦するのではないかと思います。自分にとって留学を通して得られたものは、とても貴重で必要な経験だったと思います。博士を卒業するには30年近く学校に通い続けることにはなりますが、終わってみて、ようやくスタートラインに立てたような気がします。5年前の自分が、卒業後の5年後を思い描いたように、これからも色々なことに挑戦していきたいと思います。

最後に、留学生活を通して、経済的のみならず、奨学生の交流などを通じて、留学を励ましてくださった船井財団のみなさま、奨学生には、感謝の気持ちでいっぱいです。