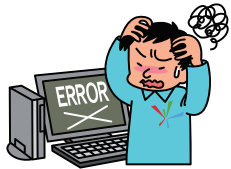
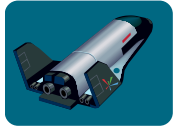


めげてもめげないコンピュータ ～故障しても正しく動くコンピュータシステムの設計～

広島市立大学 情報科学部 情報工学科 コンピュータデザイン研究室
<http://www.cd.info.hiroshima-cu.ac.jp/>



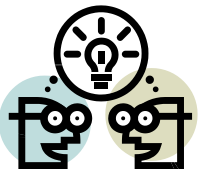
コンピュータはスマホやゲーム機などの身の回りのものはもちろんのこと、車や飛行機、医療機器などの人の命に関わる場所、さらには宇宙や危険な場所などの人が行きにくいところでも使われています。



これらのコンピュータが「めげる（壊れる）」とどうなるでしょう？ え？ ちゃんと作っているはずだから大丈夫だって？ いえいえ、いくらちゃんと作っても壊れることはありますし、たまたま計算間違いすることもあります。そうすると人の命が失われたり、たくさんのお金を使った仕事が無駄になったりしてしまいます。

私たちの研究室では「めげて（壊れて）」も「めげない（あきらめずに動作する）」コンピュータを研究しています。↓で研究の例をいくつか紹介します。

研究のモットー「やりすぎない・空気を読んで・ちょうどよく」



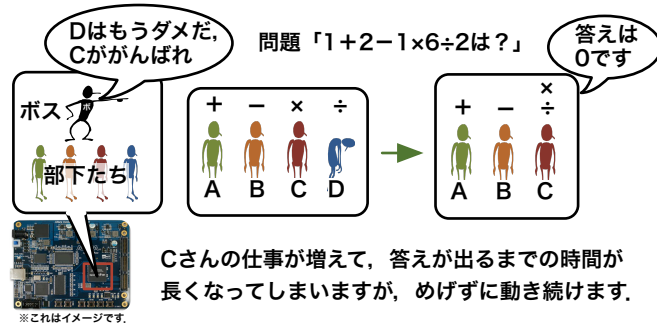
みなさんは「正しい」答えを出したいとき、どうしますか？ 何度も同じ問題を解いたり（検算）、いろんな人と答え合わせをしたりしますね。めげないコンピュータのしくみも同じです。でもそれをしすぎると時間も人手もかかりますし、かえって間違いやすくなることもあります。このバランスをちゃんと考えて（空気を読んで）、やりすぎず、ちょうどよくコンピュータを作る工夫が「研究」になります。

壊れたところを自分で賢く直すコンピュータ ～適応型漸次縮退システム～

どこがどう壊れたのかを自分で判断して、上手に修復して動き続けるコンピュータです。壊れ方によっては壊れたところを切り離して長生きします。

工夫のポイントは？

確かに壊れたところを切り離して長生きするのはいいけど、いつもそうしてしまうのは「やりすぎ」では？



上の例ではD君がダウンしていますが、「D君はたまたま計算間違いしただけ」とわかったときは、引き続きD君にもがんばってもらうしくみを考えます。

サイコロをふって画像処理？ ～ストカスティック回路による画像処理～

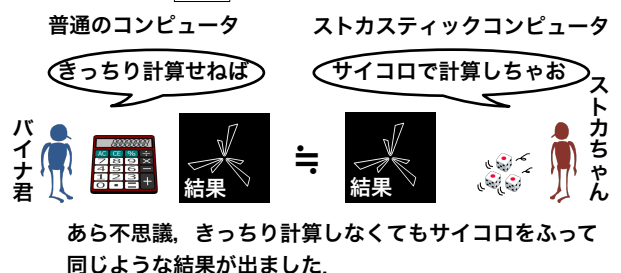
乱数で計算するコンピュータです。結果の画像は多少「いいかげん」ですが、人が気づかなければ大丈夫。普通のコンピュータよりも少ない部品で作れます。

工夫のポイントは？

人にとって「良い加減」のコンピュータを作るには、「きっちり」しすぎるのも考えもの。うまく「サボれる」ところはどこだろう？



問題「この画像のエッジ（輪郭）を見つけてください。」



「良い加減」の「いいかげんさ」を考えて、サイコロの個数（部品の多さ）やふる回数（計算時間）が「ちょうどよい」コンピュータを目指します。

もっと知りたい方はぜひ研究室へ！ 研究のデモやポスタをたくさん用意してお待ちしています。