

「総合知」で未来をつくる

～ 分野の垣根を超えた、学術・産業・市民の共創による未来社会の創造にむけて
1人の若手研究者の視点から



Kouta MINAMIZAWA | 南澤 孝太

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授

JSTムーンショット型研究開発事業 プロジェクトマネージャー

Ph.D. in Information Science and Technology (東大 情報理工, 2010)

日本学術会議 若手アカデミー 連携会員

超人スポーツ協会 理事・事務局長

トレイグジスタンス株式会社 技術顧問

2025 大阪・関西万博 日本館基本構想策定クリエイター

JSTサイエンスアゴラ 推進委員

ACM SIGGRAPH Asia 2021, Emerging Technologies Chair



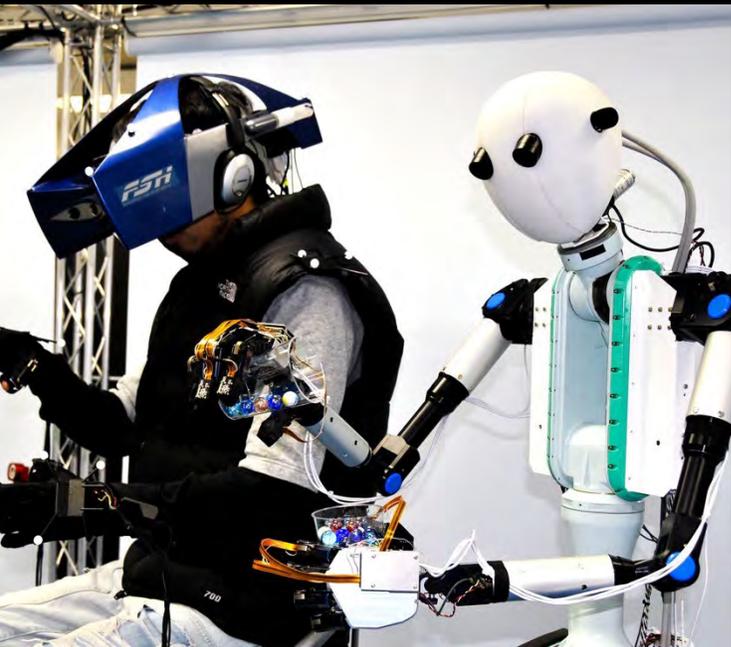
「身体性メディア」
デジタルテクノロジーで人の身体的経験を 共有/拡張/創造する



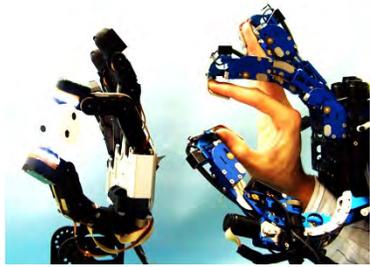
EMBODIED MEDIA



KEIO MEDIA DESIGN



自身の触覚研究における「共創」の過程

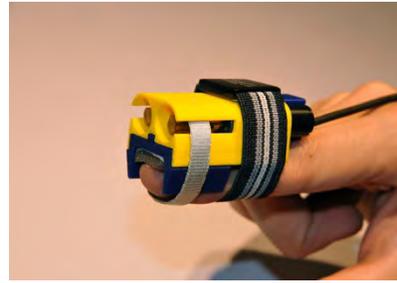


2005 東大修士課程

このままでは
いつまでたっても
誰も使えない



もっとシンプルに



2007 東大博士課程

「体験してもらえらる」
だけでは足りない



みんなが自分で使って
何かを作り出せるもの

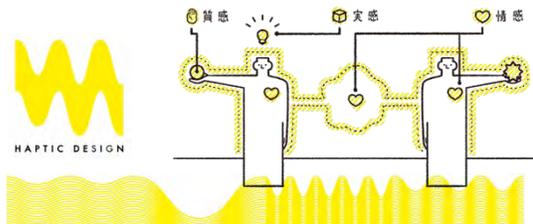


TECHTILE toolkit、2010 KMD 特任助教

子供・学生・社会人・高齢者
エンジニア・デザイナー・プランナー
アーティスト・アスリート
色々な人に使ってもらおう



2011～ TECHTILE ワークショップ
2014～ ショッカソン (触覚ハッカソン)
(KMD 特任講師)



触覚が産業として
発展するためには
人材育成が急務



Haptic Designer
という新たな
「触業」の
コミュニティ



2016～ HAPTIC DESIGN Project



触覚技術の産業化



2015～ 触覚技術の社会実装 (KMD准教授)

参加者の中から
自分の「本業」で
使いたいという
アイデアが生まれる



産学共創で数多くの
コンセプトを具現化

身体性メディアに基づく
新産業の創出を目指して

JST ACCEL H26年度 採択課題 触原色に立脚した身体性メディア技術の 基盤構築と応用展開

触原色原理に基づき「触覚」の伝送技術を実用化し、視覚と同様に情報メディアとして扱えるようにすることで、人の能動的な身体的経験を時間・空間を超えて伝える「身体性メディア」の技術的基盤を構築し、産業展開に向けたコンセプト実証を行うことを目的として、2014年12月より5年間の研究プロジェクトが始動しました。研究開発成果をシームレスに社会実装へと繋げるため、産学の「共創」を重視し、基礎研究・コンテンツデザイン・ビジネスが一体となったコミュニティを構築しました。

JST ACCEL EMBODIED MEDIA PROJECT

2014.12 ~ 2019.11
研究開発チームリーダー/
プロジェクトマネージャー補佐



身体性メディア社会の到来