

COI-T「感性に基づく個別化循環型社会の創造」シンポジウム

創造的生活者シンポジウム

Innovation for Creating a Better Life

2014.7.11[FRI] 13:30 → 17:30



デジタル技術でモノをつくり・共有し・ユーザーの力でよりよいものに～注目の研究者が一同に会する『創造的生活者シンポジウム』
7月11日(金)開催迫る!(当日参加可能)

創造的生活者ムーブメントの源流を明らかにする講演と、最先端の研究発表・展示デモを通して、ものづくり社会の未来を「見て」「聴いて」「体験できる」シンポジウム。創発的な講演・最先端の展示デモ・インターネット配信の詳細を公開します。

COI-T「感性に基づく個別化循環型社会の創造」プロジェクトは、2014年7月11日に明治大学駿河台キャンパス・アカデミーコモン3階アカデミーホールにて『創造的生活者シンポジウム』を開催します。

本プロジェクトは、人と社会における感性価値の指標化や、3Dプリンタなどに代表されるデジタルファブリケーション技術とを連携させた研究を推進し、これまで大量生産・大量消費社会において受動的消費者であった個人を、心から満足できるものを自ら提案し作って使う「創造的生活者」へと変革させていくことを、産学連携で目指す大型プロジェクトです。

シンポジウムでは、キーパーソンによる講演や若手研究者によるライトニング・トークの他、デジタルファブリケーションなどのシステム・研究成果のデモ展示を行います。

【日時・会場】 開催日時：7月11日 13:30～17:30
会場：明治大学駿河台キャンパス・アカデミーコモン
1F/展示スペース & 3F アカデミーホール / シンポジウム(東京都千代田区神田駿河台 1-1)
アクセス：http://www.meiji.ac.jp/koho/campus_guide/suruga/access.html
参加費：無料
定員：700名
お申し込み：インターネットで無料チケットをお申込みください。
<http://souzoutekiseikatusha.peatix.com/> 当日の参加も可能です。



COI-T「感性に基づく個別化循環型社会の創造」シンポジウム

デジタルファブリケーション × ユーザーイノベーション × オープンソースカルチャー。四人のキーパーソンから創造的生活者ムーブメントの源流を紐解き、未来を読み解くご講演をいただきます。

【講演】

インターネット前提時代のデジタルファブリケーション

村井 純

研究リーダー 慶應義塾大学環境情報学部長・教授



【Profile】工学博士（慶應義塾大学・1987年取得）

1984年日本の大学間ネットワークJUNETを設立。1988年インターネットに関する研究プロジェクトWIDEプロジェクトを設立、現在はファウンダー。内閣官房IT総合戦略本部員他、内閣他各省庁委員会の主査や委員等を多数務め、国際学会等でも活動。

【招待講演】

ユーザーイノベーション：消費者から始まるモノづくりの未来

小川 進 氏

神戸大学大学院経営学研究科教授



40年前から研究が蓄積されているイノベーションの民主化について紹介する。産業財だけでなく消費財、どの製品分野でも無視できない数のユーザーがイノベーションを行っていることが科学的な調査で明らかにされてすでに3年が経過している。それら研究の広がりについても紹介する。

【Profile】1998年米MITよりPh.D. 2003年より現職。受賞歴等 2001年 組織学会高宮賞、商業学会奨励賞 2002年 テレコム社会科学賞 2012年 東洋経済新報社高橋亀吉賞、吉田秀雄財団、吉田秀雄賞（準賞） 2014年 EMAC-IJRM 2013 Best Paper Award Finalists

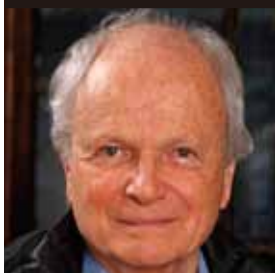
【招待講演】

ビデオ講演

USERS AS INNOVATORS

エリック・フォン・ヒッペル 氏

マサチューセッツ工科大学教授



この講演のテーマは、馴染みのある今までの世界からのイノベーション、つまり企業が製品を製造し、ユーザは好むと好まざるとにかかわらずその中から選ぶという世界から、ユーザが自分でイノベーションを起こし、自分に合わせて精密にカスタマイズされた製品とサービスを作り、自分自身の心からのニーズを満たすことができる世界への変化です。

【Profile】マサチューセッツ工科大学(MIT)スローン経営大学院イノベーション・マネジメントの教授。主な著書に「民主化するイノベーションの時代」(2005ファーストプレス)がある。

【講演】

オープンソースカルチャーとものづくり

瀧田 佐登子

Mozilla Japan 代表理事



ソフトウェアの世界から始まったオープンなモノづくりのスタイルは、ハードウェアやデザイン、ファブリケーションの世界にも確実に広がりつつあります。こうした流れは、今後、世の中にどんな影響を与えるのか？オープンソースソフトウェアの成功例をヒントに、モノづくりの過程におけるアイデアやプロセスの共有、それに携わる人々の想いや歴史をどう汲み取っていくのかについての提言を行います。

【Profile】国内IT企業でUNIX・インターネット事業に携わった後米Netscapeの開発現場でブラウザの国際化・日本語化に従事。その後、2004年にMozilla Japanを設立し、2006年代表理事に就任。Mozillaの製品や技術、オープンソースの普及啓蒙活動を行う傍ら、慶應義塾大学大学院や中央大学大学院理工学部で講師を務める。

【ケーススタディ・ライトニングトーク】

研究と研究をつなげて生み出す、ものづくりイノベーション。

ダイナミックな「共創」の世界が見えてくる、リレー式ライトニングトーク！

「軽い形」ってどんな形？～「形の感性指標化」の研究から生み出された世界初の「3Dモデルの感性フィッター」を使うと、「デザインをもっと軽く」といった感覚的な言葉の強弱を操作するだけで、ほしいものの形ができあがってきます。たとえば「化粧品のケース」「和菓子」など。「ほしいもの」ができるまでの過程も、ものづくりデータのバージョン管理システムで共有されます。そのデータ・システムを使って3Dプリントサービス店舗での出力サービス化を実際に検証。「観光客が創造的生活者になる世界」「患者が創造的生活者になる世界」「化粧するひとが創造的生活者になる世界」のケーススタディから、創造的生活者が次々と生まれるファブ地球社会の未来までを、それぞれの研究成果の発表をリレーして読み解いていく、触発的なライトニング・トークです。

◎登壇者・概要(登壇順)

【ケーススタディ ライトニングトーク】

受動的消費者から 創造的生活者へ

原島 博

明治大学客員教授 東京大学名誉教授



いまの産業社会において、人はもっぱら産業製品の「消費者」あるいは生産のための「人材」として位置づけられています。これは人の本来の姿なのでしょうか。もともと人は「創造的生活者」だったのではないのでしょうか。これからの社会そして産業は、そのような「創造的生活者」を支えるものであることが望まれます。

【Profile】人のコミュニケーションの基礎をリアルとバーチャルの両側面から工学的に探ることを専門として、その立場から情報理論、映像情報メディア、バーチャルリアリティ、人の顔などに興味を持つ。科学と文化の融合にも関心がある。

【ケーススタディ ライトニングトーク】

3Dモデルの感性フィッターと ケーススタディ

宮下 芳明

明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 准教授



モノがもたらす感性を、ユーザの感性に合わせる「3Dモデルの感性フィッター」を、世界初公開いたします。感性価値指標化の研究成果に基づき、「デザインをもっと軽く」といったユーザの漠然としたニーズに対して、スライダー操作だけで形状変化が可能です。また、COI-Tで展開されるケーススタディを通じて明らかになった「創造的生活者による世界」を概観します。

【Profile】北陸先端科学技術大学院大学にて博士号(知識科学)取得、優秀修了者賞。2007年より明治大学理工学部に着任。中野キャンパスに展開される総合数理学部 先端メディアサイエンス学科の設置に関わり、2013年より移籍。3DCGから味覚メディアまで多岐にわたるコンテンツを対象とし、人間の表現能力を拡張する研究を通じて「表現の民主化」に取り組んでいる。http://miyashita.com/ Twitter: https://twitter.com/HomeiMiyashita

【ケーススタディ ライトニングトーク】

みんなで個別をつくる ～リハビリ現場での実践～

筧 康明

慶應義塾大学 環境情報学部 准教授 博士(学際情報学)



大量生産を前提とした従来に比べ、パーソナルファブリケーションの流れにより、個別のニーズに対応したものづくりが、そして自分で自分が必要なものをつくることも可能になると考えられています。今回は、身体的に障がいを抱える人々、医療従事者、福祉施設関係者をデザインの過程に巻き込んで、リハビリテーションから個人の暮らしや仕事をくわつていくためのツール開発や実践について紹介します。

【Profile】インタラクティブメディア研究者。人間の五感や物理素材の特性とデジタル情報を掛け合わせ、身体、道具、コミュニケーションを拡張するインタラクティブメディアを開発する。工学・アート・デザインの分野をまたがって活動を展開し、平成26年度科学技術分野の文部科学大臣表彰若手科学者賞や2012年グッドデザイン賞BEST100などを受賞。http://www.xlab.sfc.keio.ac.jp/

【ケーススタディ】 ライトニングトーク

感性価値のメトリックを作る

長田 典子

関西学院大学 理工学部 人間システム工学科 教授



高級感や安定感などモノの形や質感から受ける印象と、好みや満足感といった感性価値との関係性を測るもの差し(メトリック)を作る。メトリックをベースに感性価値を高めるデジタルものづくりができれば、みんなが「作ってみよう!」「作って良かった!」と思える創造的生活者の社会が実現できる。

【Profile】京大文学部卒業後、大手電機メーカー研究員を経て現職。楽しさや快適性など感性や芸術を科学し、製品デザインに役立つ“物差し”を作る感性価値創造の研究に従事。化粧品や電気器具のデザイン、音楽アプリやTVアニメ制作など社会実装にも多数関わる。2013年文部科学大臣表彰科学技術賞、2014年日本音楽知覚認知学会論文賞受賞。

【ケーススタディ】 ライトニングトーク

対話型進化計算が導く 自分の理想のデザイン

荒川 薫

明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 教授



私達は、こんな感じのものが欲しいと漠然に思うことが多いが、それを具体的にデザインするのは難しい。そこで、対話型進化計算を使って、漠然とした人の感性をデザインに具現化する技術を提案する。ここでは、化粧品や帽子のデザインを例に挙げ、比較的簡単な操作で、利用者の好みのデザインが作り出されることを示す。

【Profile】東京大学工学部電子工学科卒業。同大学院博士課程修了。工学博士。1989年明治大学理工学部着任。2013年より同大総合数理学部先端メディアサイエンス学科教授。この間、1984年フルブライト奨学生としてカリフォルニア工大留学、1994年UCSB客員研究員。知的信号処理、画像・音響処理等の研究に従事。特に人を中心としたコンピュータ技術の開発を行う。電子情報通信学会フェロー。

【ケーススタディ】 ライトニングトーク

地方対応の和風メイカース革命!

古川 英光

山形大学大学院理工学研究科 機械システム工学分野 教授



ゲル材料やソフト材料に特化した3Dプリンターの技術を駆使して、地産食材・木材などからの高付加価値な「和風ものづくり」に挑戦しています。市民参加型の「米沢いただきます研究会」や「やまがたメイカースネットワーク(YMN)」を立ち上げ、地方発のメイカースムーブメントを仕掛けています。

【Profile】学生時代から一貫してゲルの研究に従事。2009年山形大学工学部にソフト&ウェットマター工学研究室(SWEI: <https://www.facebook.com/swelbook>)を立ち上げ、ゲルロボティクス研究や3Dゲルプリンター開発に着手。最近の3Dプリンターブームで一躍注目を集める。2013年に山形大学ライフ・3Dプリンタ創成センター(LPIC: <https://www.facebook.com/lpicbook>)を発足、センター長、教授。Twitter: <https://twitter.com/gelmitsu>

【ケーススタディ】 ライトニングトーク

共創の場における知的財産権を適切に 扱うためのルール提案としての参加同意書

小林 茂

情報科学芸術大学院大学 教授



共創の場としてハッカソンやメイカソンが活発に開催されています。しかし、そこで生まれる知的財産の扱いが不明瞭、一方的に主催者側に有利という場合もまだ多いのが実情です。参加者が安心して参加し、お互いに刺激し合いながら知的財産を創出できるようなルールの提案として作成した、参加同意書とその成果を紹介します。

【Profile】コンピュータの中とセンサやアクチュエータを介して現実の世界をつなぐオープンソースのツールキット「Gainer」「Funnel」「Arduino Fio」を開発。最近は共創によるネットワークングとイノベーション創出のためハッカソン/メイカソンを多数開催しつつ、その中での適切な知的財産権の扱いを探究中。

【ケーススタディ】
ライトニングトーク

情報と行動を結ぶ プラットフォーム

渡邊 恵太

明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 専任講師



ググるが易く、行うは難し。ウェブによりあらゆる情報を見つかるようになった。しかし、その知識を利用するためには人々が内容を理解し、行動しなければならない。そこで我々は情報を行動へ直接的に結ぶ取り組みを行っている。今回はその1つであるモノづくり、組み立て支援プラットフォーム **fabnavi** を紹介する。

【Profile】博士（政策・メディア）1981年生まれ。JST ERATO 五十嵐デザインインタフェースプロジェクト研究員を経て、2013年より明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科専任講師。専門はインタラクションデザイン。主に知覚や身体性を活かしたメディアデザインやWebと日常を融合するインタラクション手法の研究に従事。

web: <http://persistent.org> Twitter: <https://twitter.com/gelmitsu100kw>

【ケーススタディ】
ライトニングトーク

共創プラットフォームの 社会実装に向けた調査研究

江渡 浩一郎

独立行政法人産業技術総合研究所 主任研究員



共創プラットフォームを社会に位置付ける社会実装について、主に制度設計の面から調査研究を進めた。ファブラボなどのものづくり拠点、アンカンファレンスなどの創造性の連鎖を発揮させる手法を調査し、またニコニコ学会βの運営という形で実践としての取り組みを行った。本発表では概要および事例について紹介する。

【Profile】独立行政法人産業技術総合研究所主任研究員／ニコニコ学会β実行委員長／メディアアーティスト。東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了。博士（情報理工学）。ニコニコ学会βは、グッドデザイン賞、アルス・エレクトロニカ賞を受賞。主な著書に『パターン、Wiki、XP』、『進化するアカデミア』。

【ケーススタディ】
ライトニングトーク

ファブ地球社会の未来

田中 浩也

慶應義塾大学環境情報学部 准教授



ファブ地球社会では、インターネットの力を借りて、地球のどこでも、誰でもがものづくりができるようになる。そして、その先には、「3Dプリンタでつくったものがネットにつながる」未来がやってくる。モノとインターネットがさらに融合する未来の社会について語る。

【Profile】京都大学総合人間学部卒業、東京大学大学院工学系研究科博士後期課程修了。博士（工学）。東京大学生産技術研究所助手などをへて、2005年慶應義塾大学環境情報学部専任講師、08年同准教授。2010年米マサチューセッツ工科大学（MIT）建築学科客員研究員。経済産業省未踏ソフトウェア開発支援事業・天オプログラマースーパークリエイター賞（2003）、グッドデザイン賞新領域部門など受賞多数。著書に『生きるためのメディアー知覚・環境・社会の改編に向けて』（共著、春秋社）など。新しいものづくりの世界的ネットワークであるファブラボの日本における発起人であり、2011年には鎌倉市に拠点「ファブラボ鎌倉」を開設した。

COI-T「感性に基づく個別化循環型社会の創造」シンポジウム

[プログラム]

司会

運営リーダー 明治大学総合数理学部教授

荒川 薫

13:30	開会の辞 主催者挨拶 明治大学副学長（研究担当）山本昌弘
13:40	来賓挨拶 文部科学省 科学技術・学術政策局 産業連携・地域支援課 地域支援企画官 神田忠雄氏
13:50	ビジョナリーリーダー挨拶 COISTREAM ビジョン3 ビジョナリーリーダー（株）日立製作所 顧問 住川雅晴氏
14:00	講演「インターネット前提時代のデジタルファブ리케이션」 研究リーダー 慶應義塾大学環境情報学部長・教授 村井純
14:40	プロジェクト概要説明 プロジェクトリーダー （株）ロングフェロー代表取締役社長 松原健二
15:00	ケーススタディ・ライトニングトーク 原島博（明治大学）・宮下芳明（明治大学）・笈康明（慶應義塾大学）・長田典子（関西学院大学）・ 荒川薫（明治大学）・古川英光（山形大学）・小林茂（情報科学芸術大学院大学）・渡邊恵太（明治大学）・ 江渡浩一郎（産業技術総合研究所）・田中浩也（慶應義塾大学）
15:40	休憩（デモ展示）
16:10	招待講演「ユーザーイノベーション：消費者から始まるモノづくりの未来」 ・神戸大学大学院経営学研究科教授 小川進氏 ・マサチューセッツ工科大学教授 エリック・フォン・ヒッペル氏（ビデオ講演）
16:50	講演「オープンソースカルチャーとものづくり」 Mozilla Japan 代表理事 瀧田佐登子
17:10	クロージングトーク 松原健二、村井純、原島博、瀧田佐登子
17:30	閉会の辞

[展示デモンストレーション]

デジタルものづくりの可能性がを知ることのできる最先端の研究が集結！
他では見られないユニークな展示です。

8大学・機関から20の研究成果の展示を行います。モノから食品まで作り上げる様々な3Dプリンターのバリエーション、モノのデザインを支援し共有する様々なシステムなどを一同に揃えました。



関西学院大学	3次元オブジェクト 感性指標化
金沢美術工芸大学	3次元オブジェクト 制作課題
中京大学	顔表情認識 視線検出
慶應義塾大学	リハビリセンターでの製作物
慶應義塾大学	分散 FAB システム (FABOS)
慶應義塾大学	FABTABLE
慶應義塾大学	キッチン 3D プリンタ
慶應義塾大学	創造的生活者支援のための AutoIDPrinter と個別認識技術
慶應義塾大学	1m20cm のロング 3D プリンタの応用とその可能性
慶應義塾大学	流体 CAD
慶應義塾大学	GitFAB+FABSCRIPT
明治大学	ファンデーションケースデザインツール
明治大学	帽子デザインと折紙式 3D プリンタ
明治大学	Fabnavi+SyncPresenter
明治大学	3D モデルの感性フィッター
明治大学	日本初 3D プリンター屋 オープンからの変遷とこれから
産業技術総合研究所	ニコニコ学会βなどの共創プラットフォーム実例について展示
情報科学芸術大学院大学	共創における法制度整備
山形大学	食品 3D プリンタ お菓子作り
山形大学	有機 3D+ プリンタシステム

[インターネットライブ配信～ニコニコ生放送・Ustream]

シンポジウムの様子は、Ustream とプロジェクトの連携機関であるニコニコ学会βの協力によるニコニコ生放送にてインターネットライブ配信を行います。シンポジウム終了後もアーカイブ映像をご覧いただけます。

ニコニコ生放送（ニコニコ学会β）：<http://live.nicovideo.jp/watch/lv185292532>

Ustream（創造的生活者シンポジウム）：<http://www.ustream.tv/channel/> 創造的生活者シンポジウム

配信チャンネルの情報は、シンポジウム HP でもご案内します。

<http://www.fms.meiji.ac.jp/create/>

[プロジェクト]

【 プロジェクト概要 】

「感性に基づく個別化循環型社会の創造」は、文部科学省および科学技術振興機構「革新的イノベーション創出プログラム(COI STREAM)」のCOI-T(トライアル)として採択された研究プロジェクトです。

<研究開発体制>

中核機関：明治大学（感性に基づく個別化循環型社会創造拠点）

サテライト機関：慶應義塾大学（デジタルファブ리케이션国際研究拠点）

サテライト機関：関西学院大学（感性価値創造研究拠点）

サテライト機関：山形大学（有機3D+プリンターシステム拠点）

【 拠点概要 】

- 拠点名：感性に基づく個別化循環型社会創造拠点
- 実施場所：明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科
〒164-8525 東京都中野区中野 4-21-1 明治大学中野キャンパス 12階 1209号室
- プロジェクトリーダー：(株) ロングフェロー代表取締役社長 松原健二
- 研究リーダー：慶應義塾大学 環境情報学部 学部長・教授 村井純
- 運営リーダー：明治大学 総合数理学部 教授 荒川薫
- URL：<http://www.fms.meiji.ac.jp/create/>

【本シンポジウムに関するお問い合わせ先】
明治大学生田研究知財事務室（COI-T 担当）
Tel：044-934-7718
E-Mail：coi@mics.meiji.ac.jp