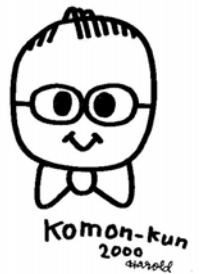


MIT メディアラボ 21世紀 戦略

2001
中村
伊知哉



IT革命は 終わった ？

Nasdaq
40%ダウン

130社
倒産

iVillage
-94.8%

eToys
-99.3%

Amazon
1300人
リストラ

Priceline
-97.2%

ディズニー
ポータル撤退

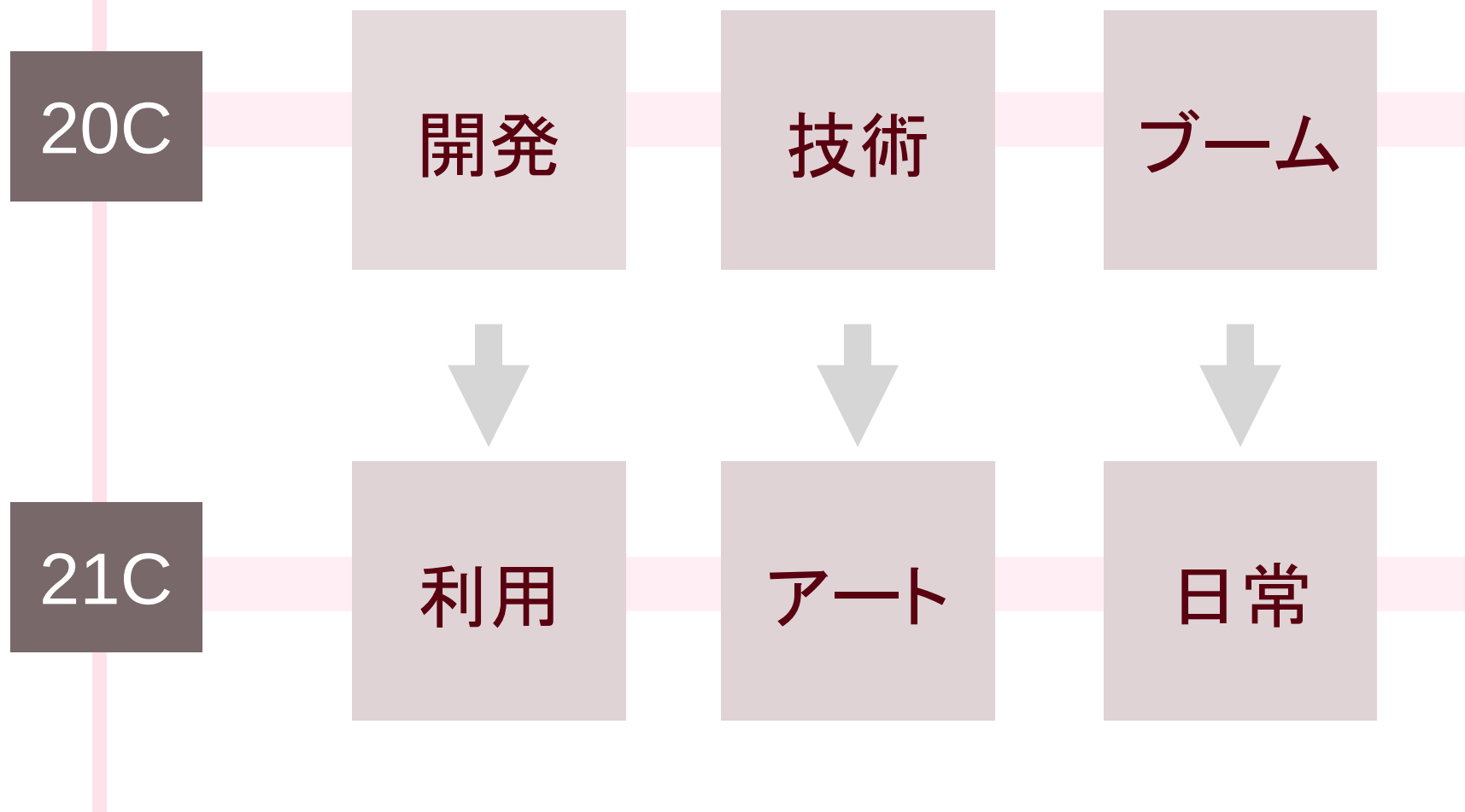
ノースポイント
倒産

ルーセント
社員1/3に

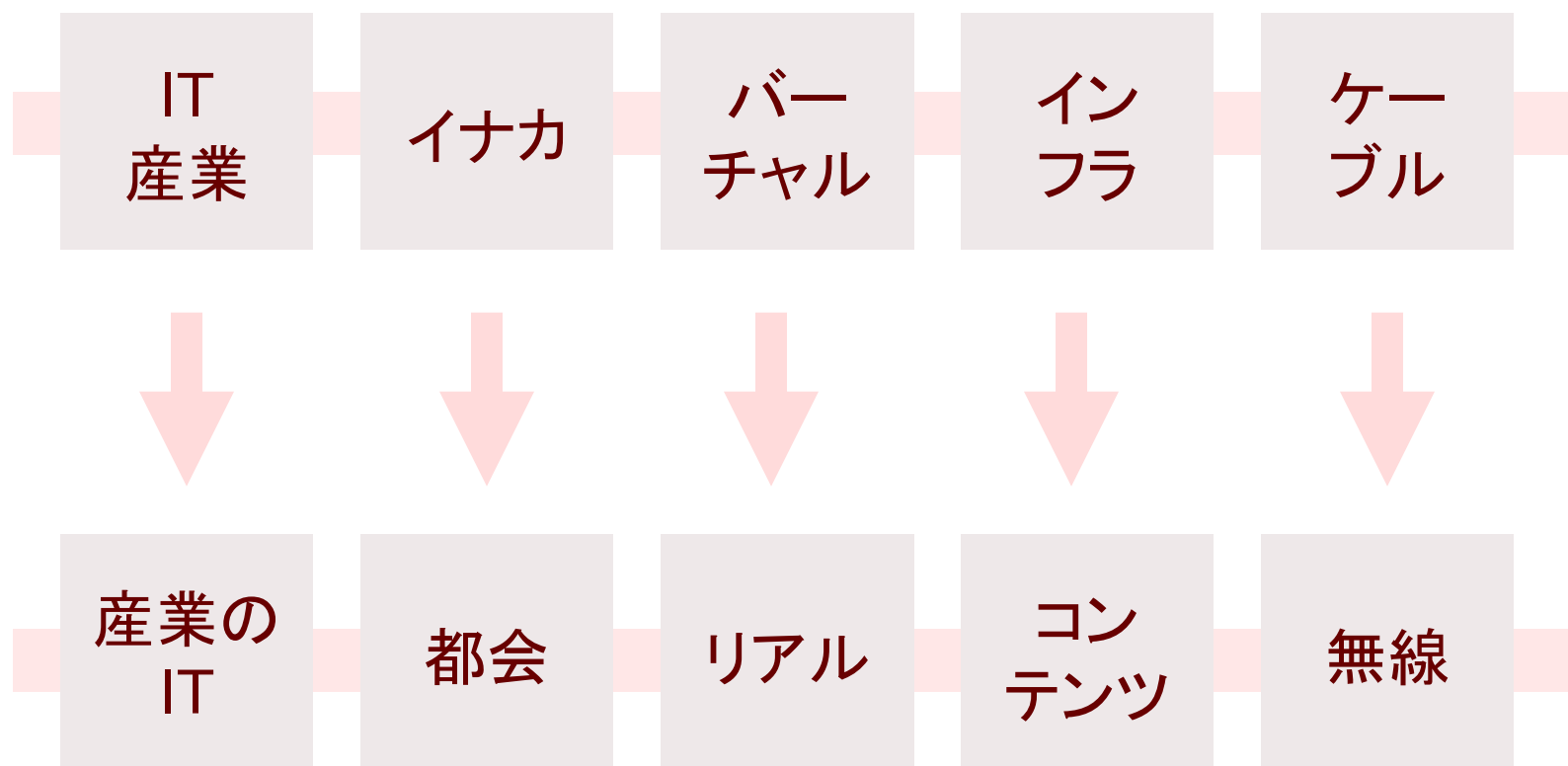
2001 4-6期
マイクロソフト
-97%減益
サンマイクロ
12年ぶり赤字

2001 5-7期
デル
8年ぶり赤字
ヒューレットパッカード
-79%減益

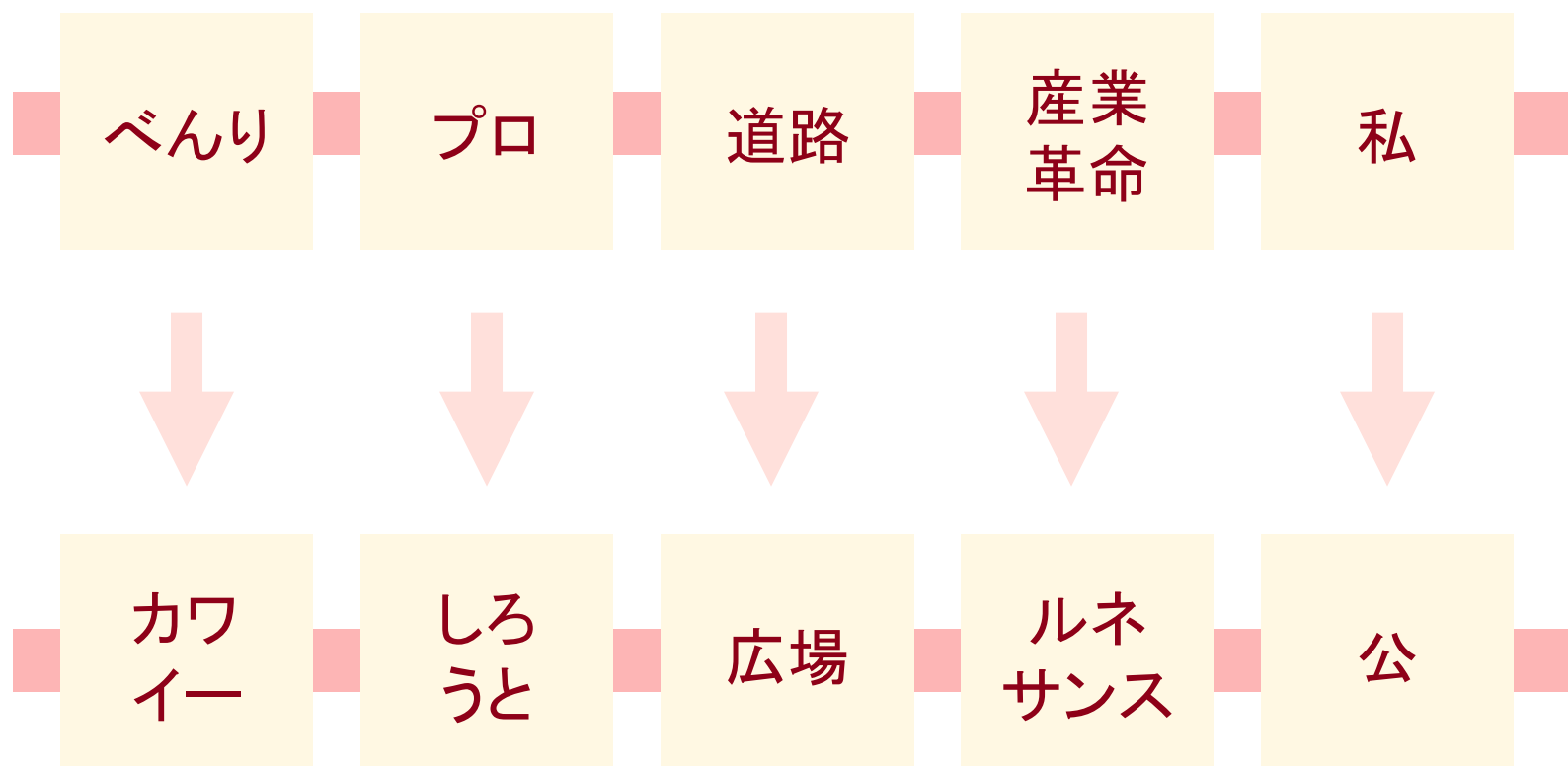
ITの終わりとITの始まりへ



それは、ひょっとすると、産業革命。



それは、ひょっとすると、文化
大革命。



ぼくらは
デジタル
の未来を
どこまで
見通して
いるのか



想像図

聖書

宗教
革命

ドイツ語

近代
国家

文字

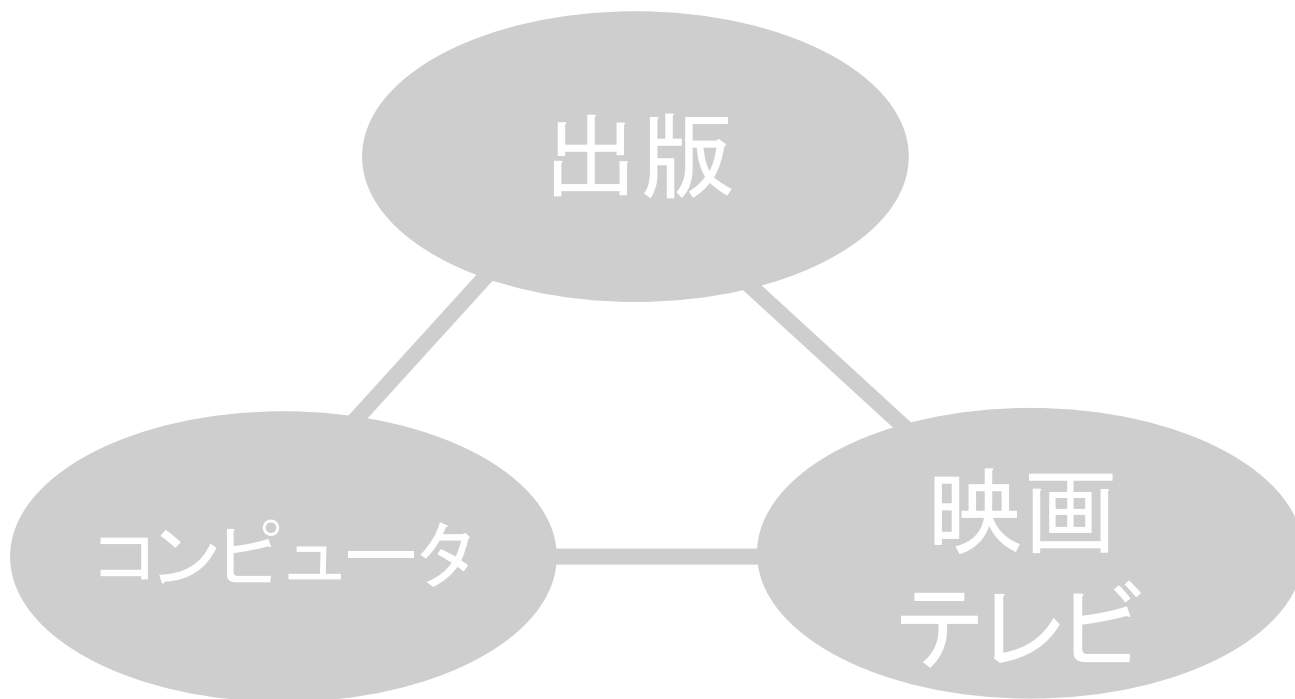
黙読

内面

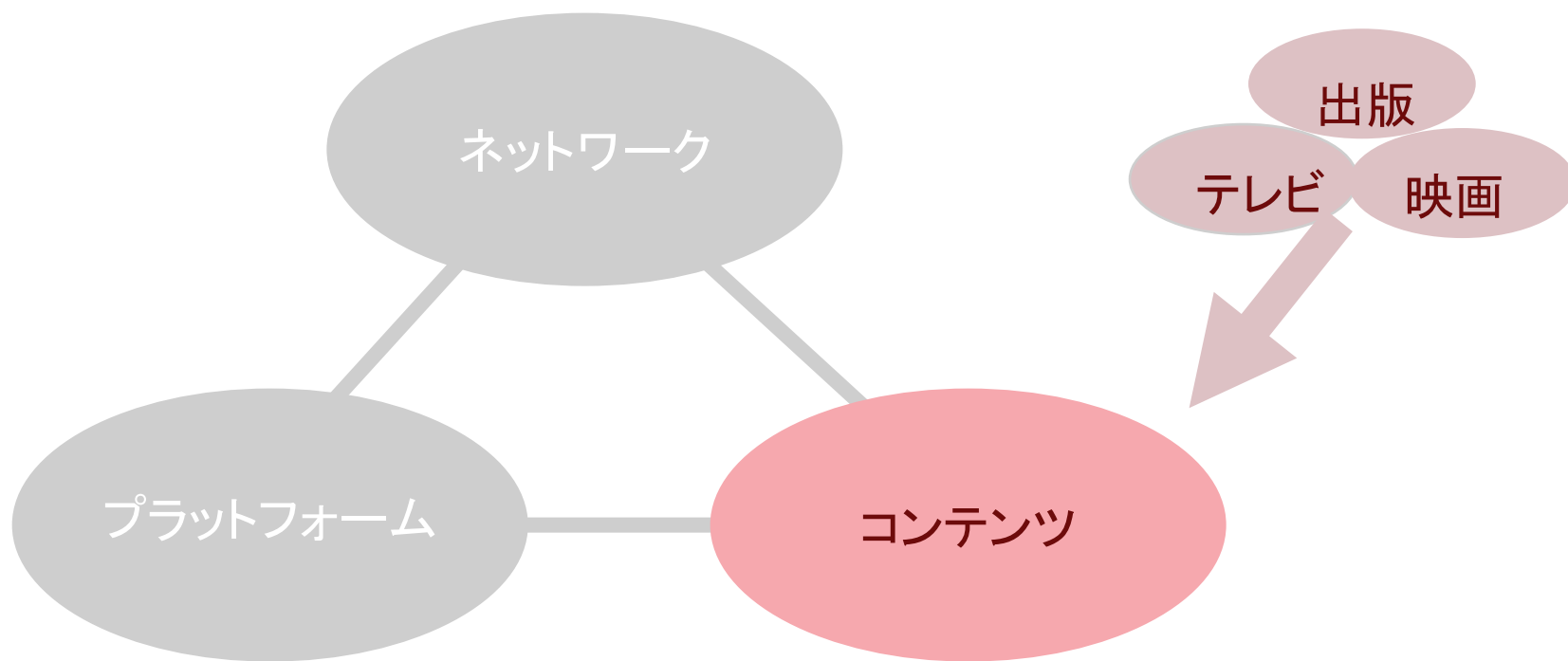
資本
主義

TBS前川英樹さん

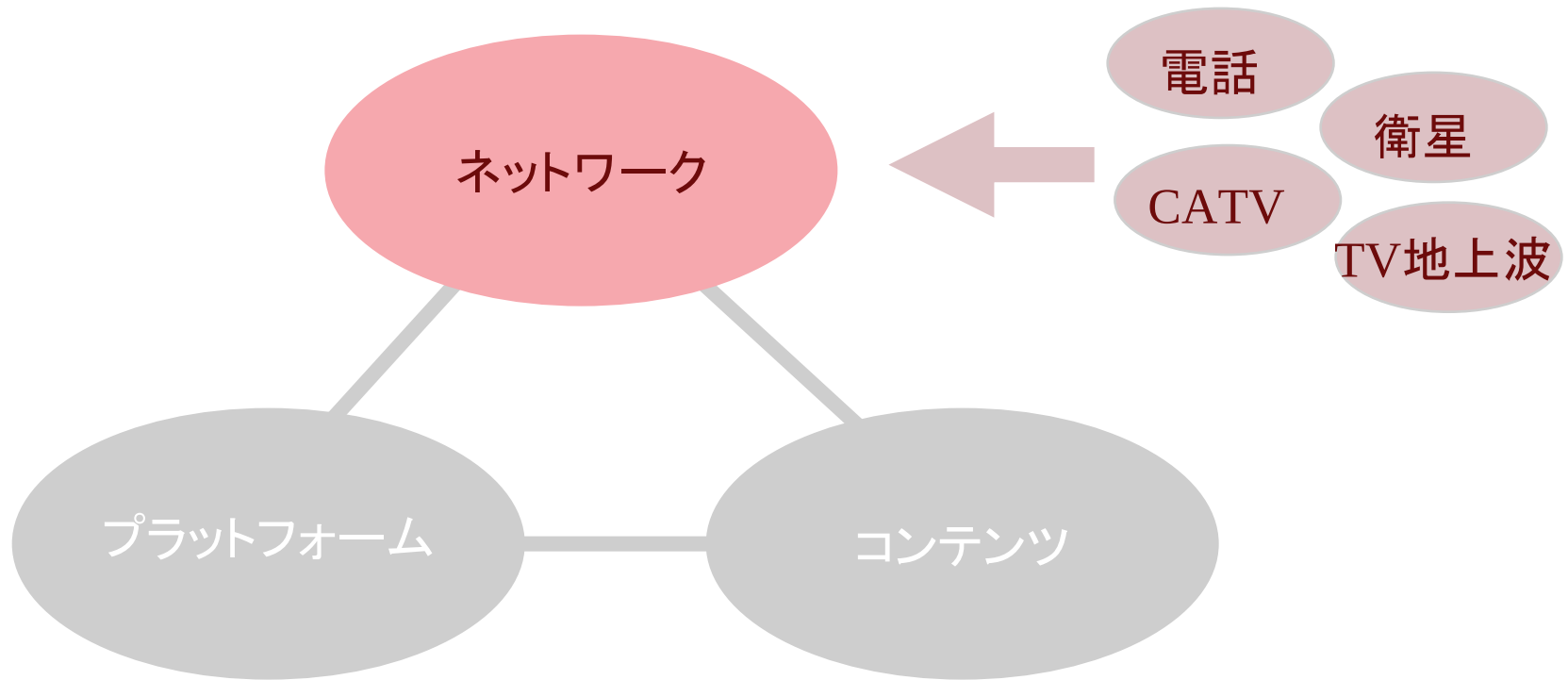
メディアラボは 融合論ではじまった



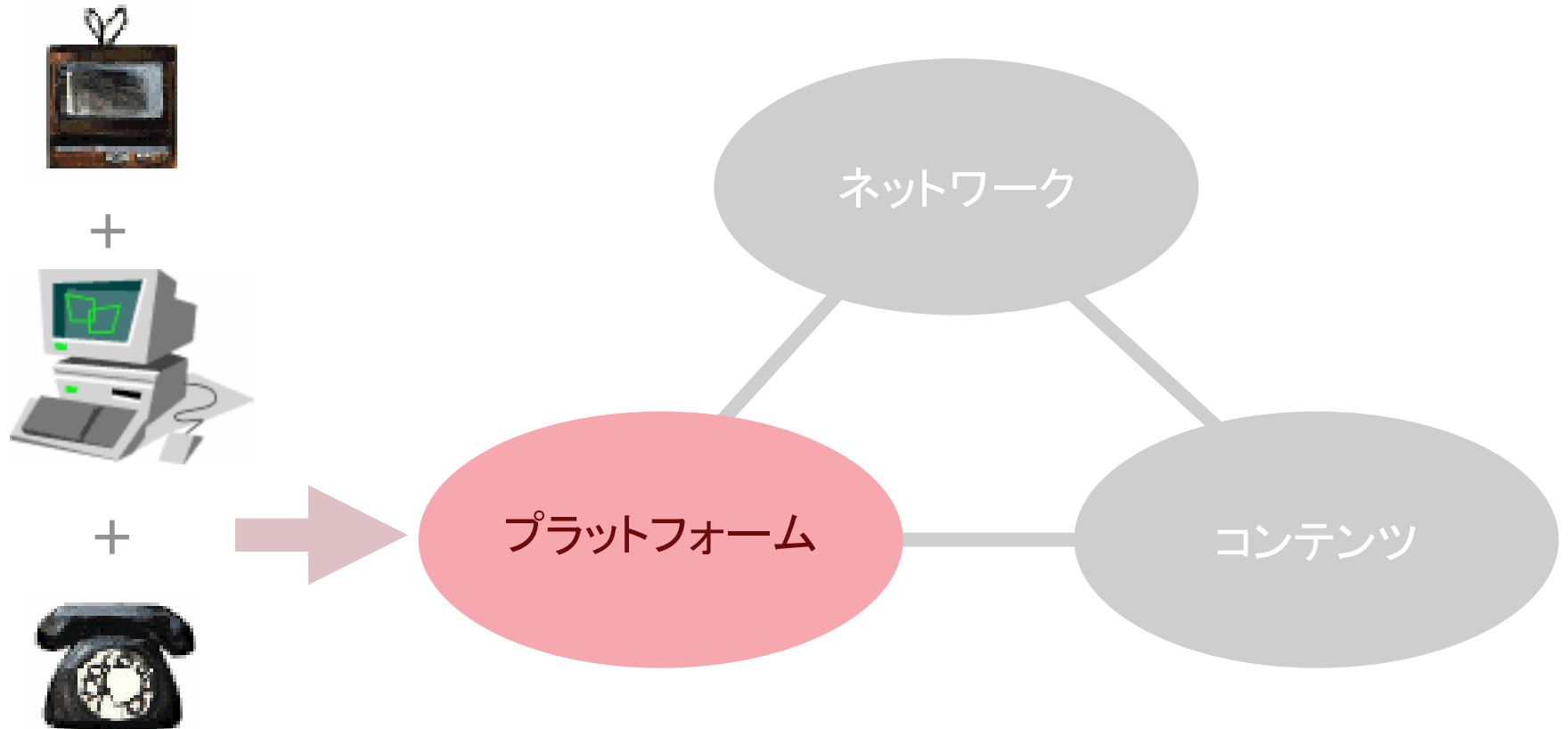
融合は全デジタルに及んだ



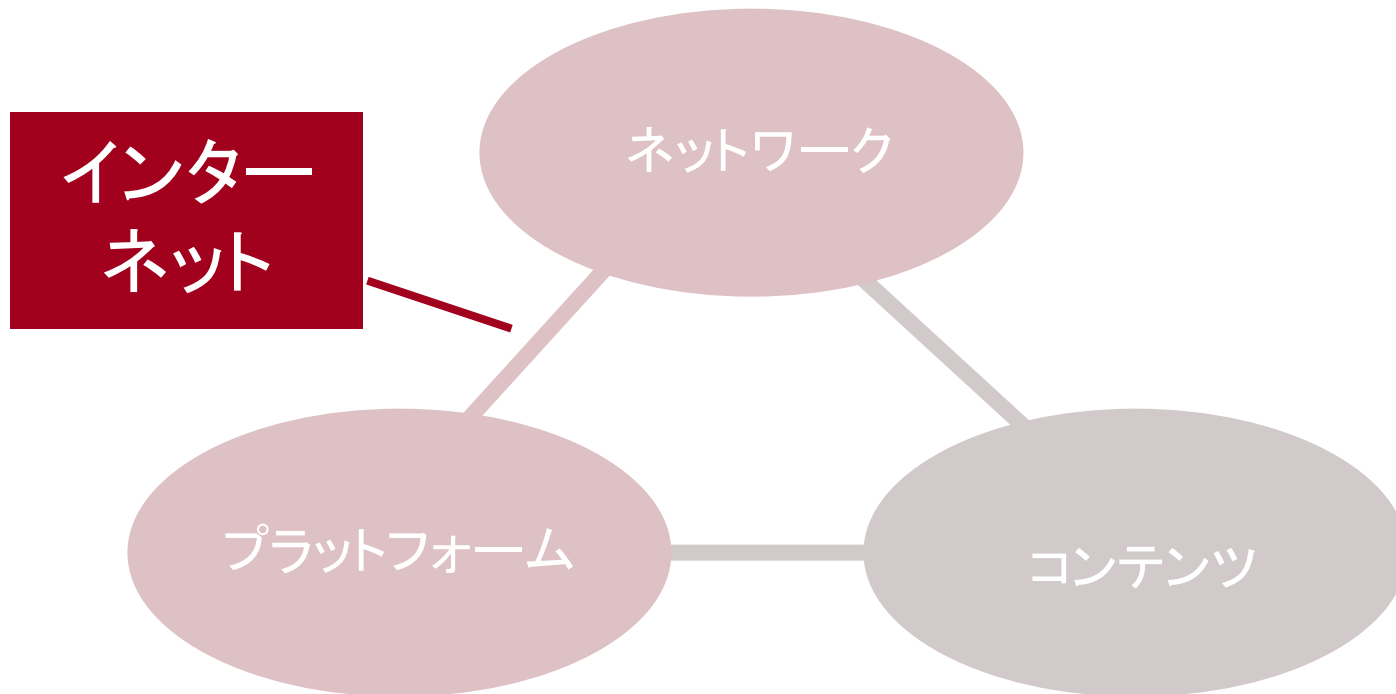
ネットワークも融合



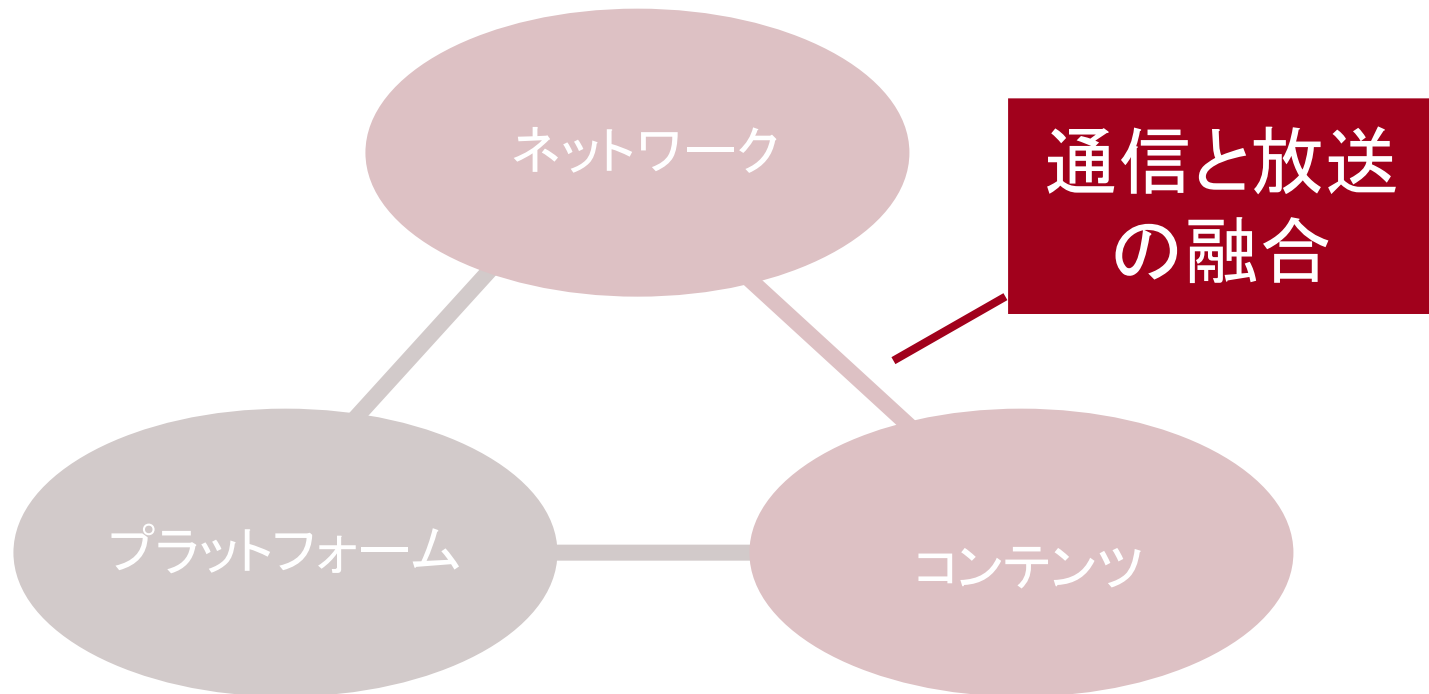
コンピュータはマルチメディアへ



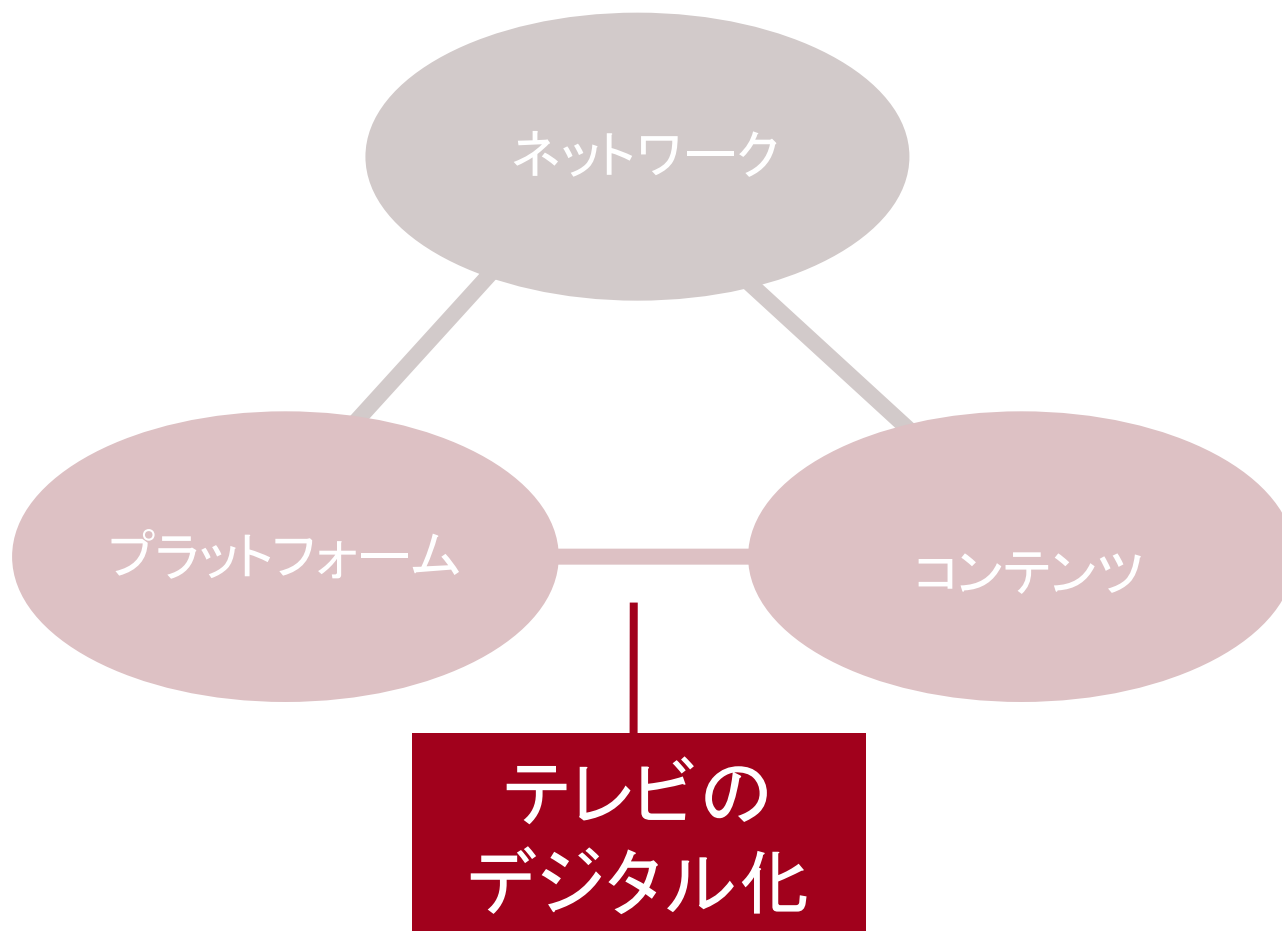
現在は融合の第二段階



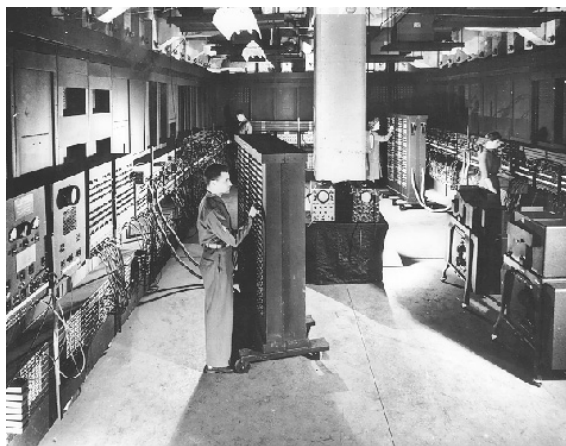
これはしばらく続き



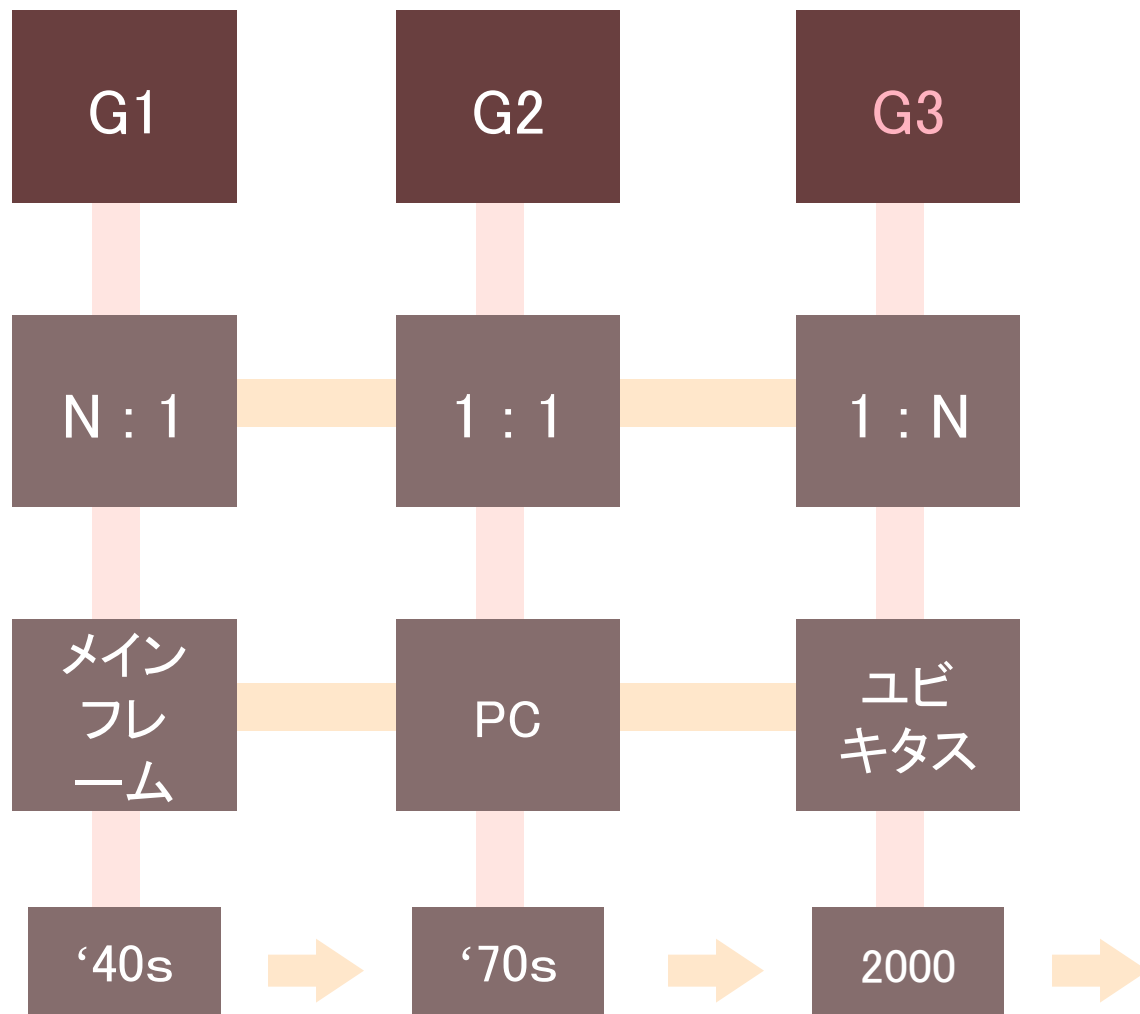
進めるべき課題でもある



コンピュータ は やっと 第三世代 へ



Marc Weise and John Seely Brown Xerox PARC



BITS
MEET
ATOMS



ATOM

INTERNET



BIT

B
to
C



B
to
B



'90s

ATOM

UBIQUITOUS

TANGIBLE



BIT

WEARABLE

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ

ビット
を
持つて



©2000 NTT Docomo, Inc.

モバイル三兄弟



©2000 Nintendo



©2000 SonyMarketing(Japan) Inc.

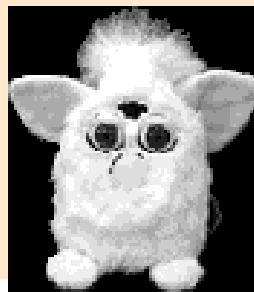
コンピュータ
は
やっと
ともだち
に

デジタル
を
握れ

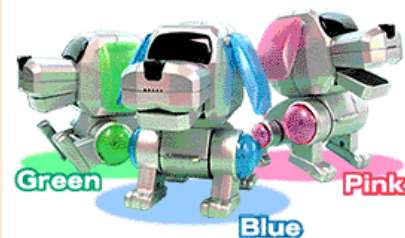
Tangible



©LEGO Company



©2000 TOMY



©1995-2000 SonyCorp

IT三冠王 アメリカの 危機

アメリカ
90年代の
勝ち体験

それは
磐石
なのか

机の上
固定

PC
Internet

ケータイ
テレビ
ロボット

移動

メガ

銅線

光ファイバ
ワイヤレス

ギガ

プロ

ハリウッド

P to P
(大衆の力)

全員

肉体 は メディア と 化し

歩くサーバ

飲むPC

手を
伝える
データ

バーチャルを見る目

デジタルの
ニオイ

筋肉 体温
汗 脈拍

話す
ジャケット

考える
クツ

WEARABLE



メディア は なくなる

モーターの
ように



©1998 MABUCHI MOTOR
Co.Ltd



ラジオの
ように



Kitchen



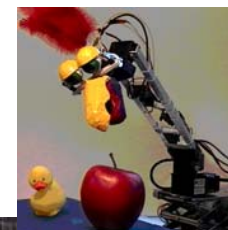
Desk



Furniture



Toy



UBIQUITOUS

Touch
Communication

Table
That
Thinks

PAN

Squisable
Keyboard

Chair
That
Plays

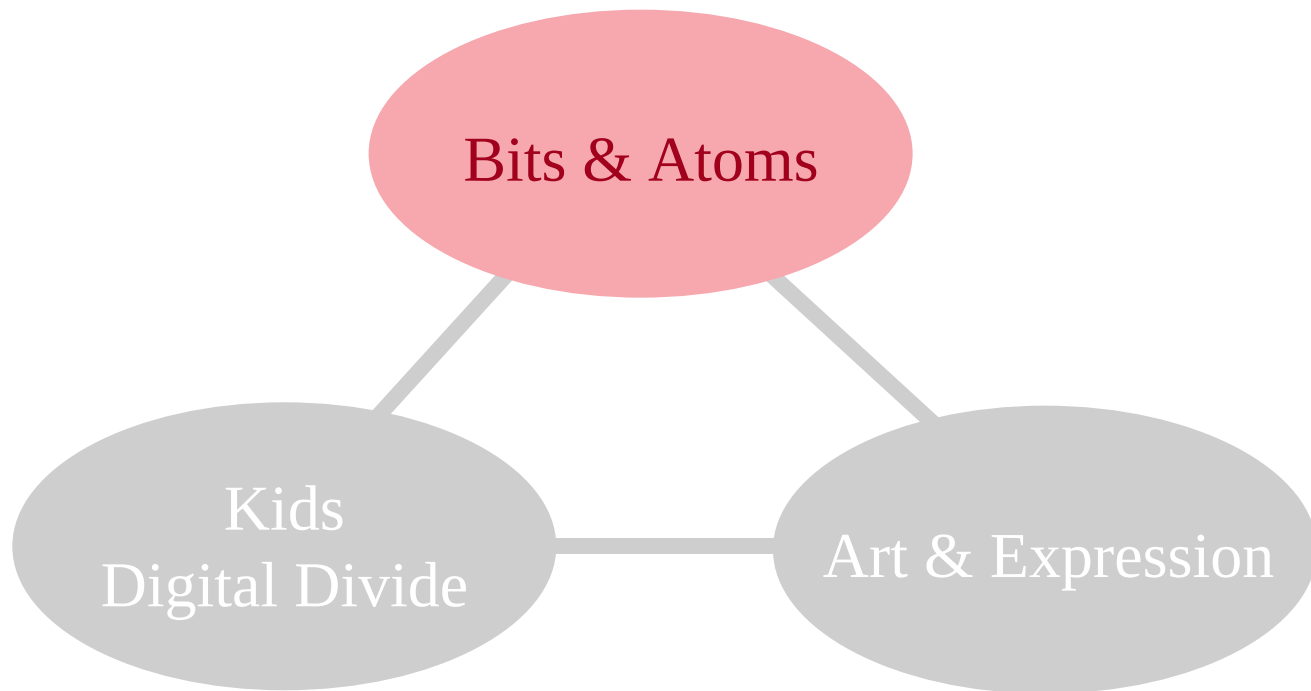
Rings
That
Think

Shoes
That
Think

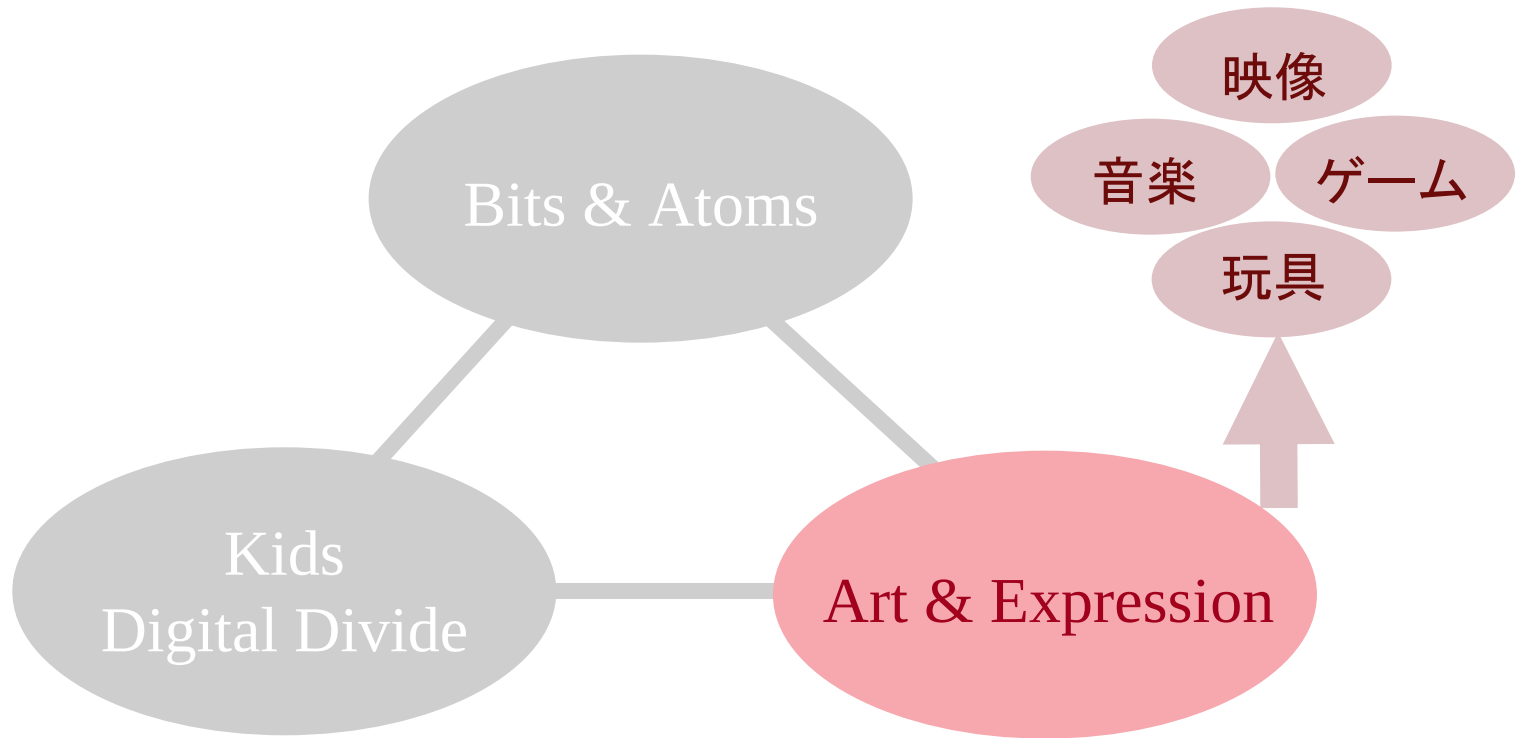
PPC



それは
テクノロジー
の話であって、



それを使った
表現
が重要で、





©CD-ROM
Great Conductors



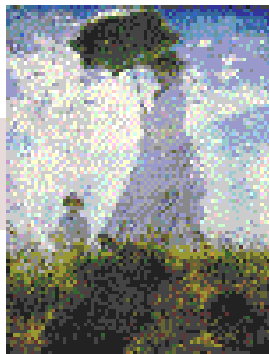
©ADAGP
Paris &
Cosmopress Gent



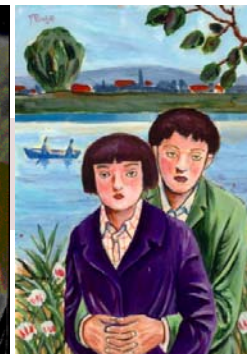
©MOMA

オープン
な
コミュニティ

デジタル
表現は
まだ
爆発前



©1990-2000
The Internet
Movie Database Ltd

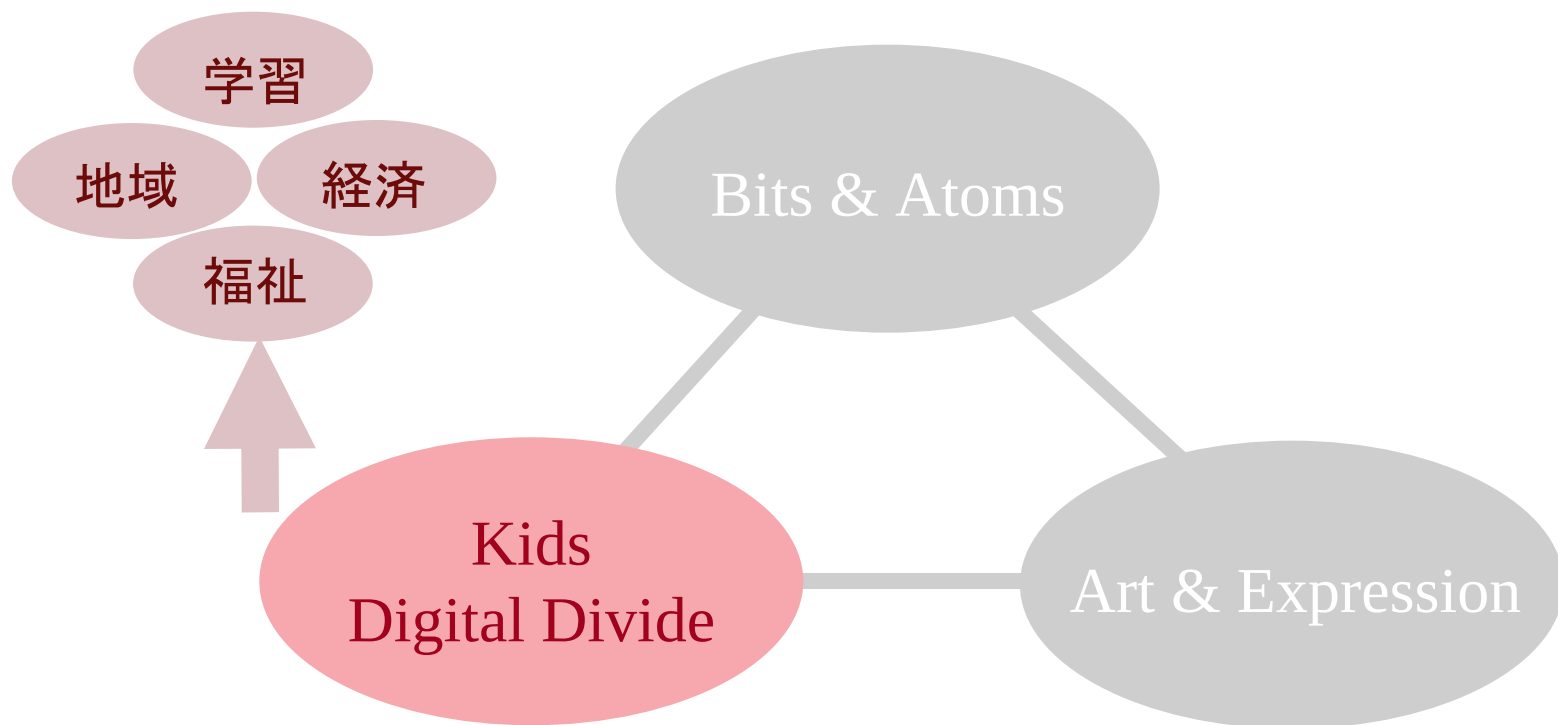


© Yoshiharu
Tsuge

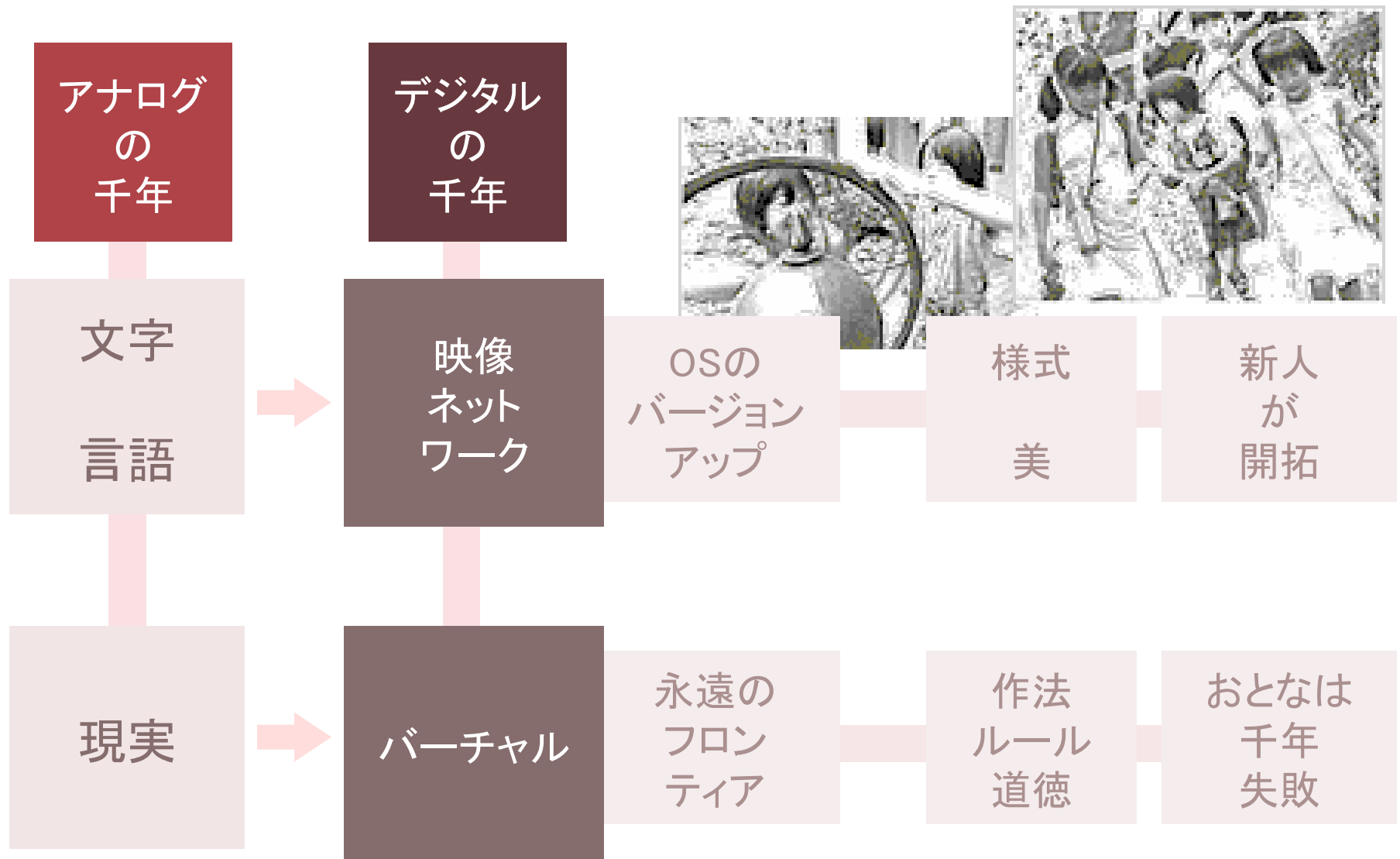


©1996-2000
Amazon.com, Inc

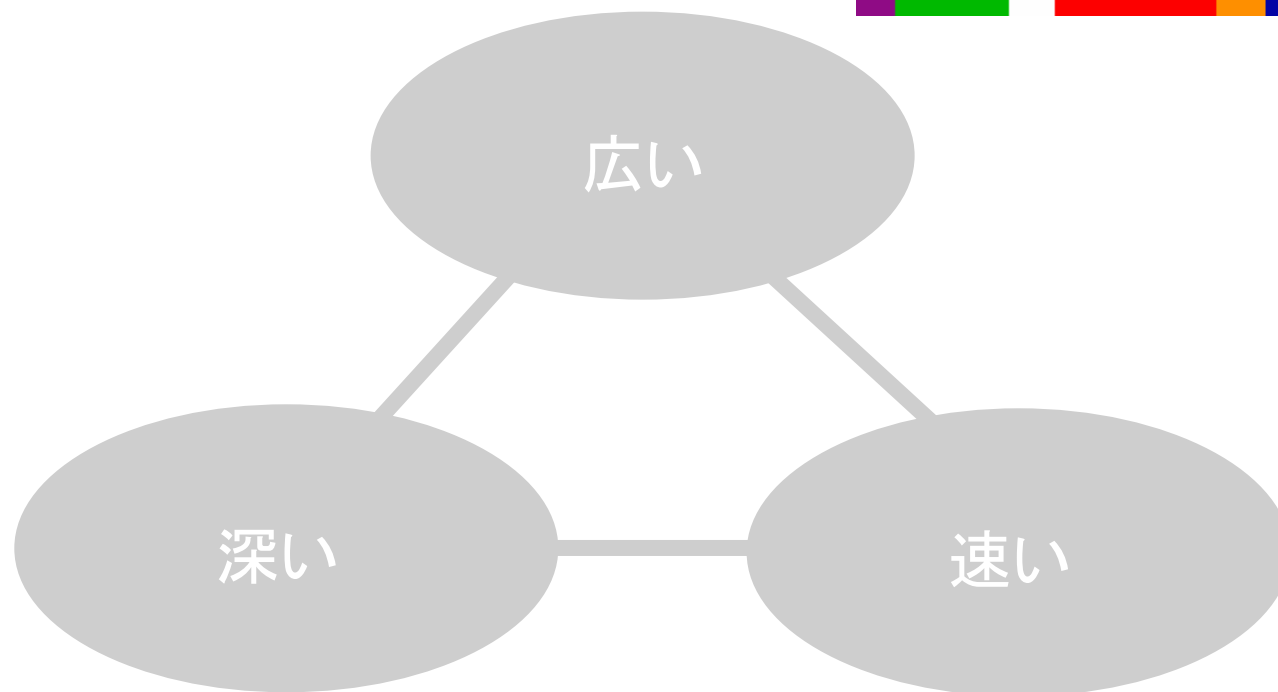
それを誰がどう 使う かも重要



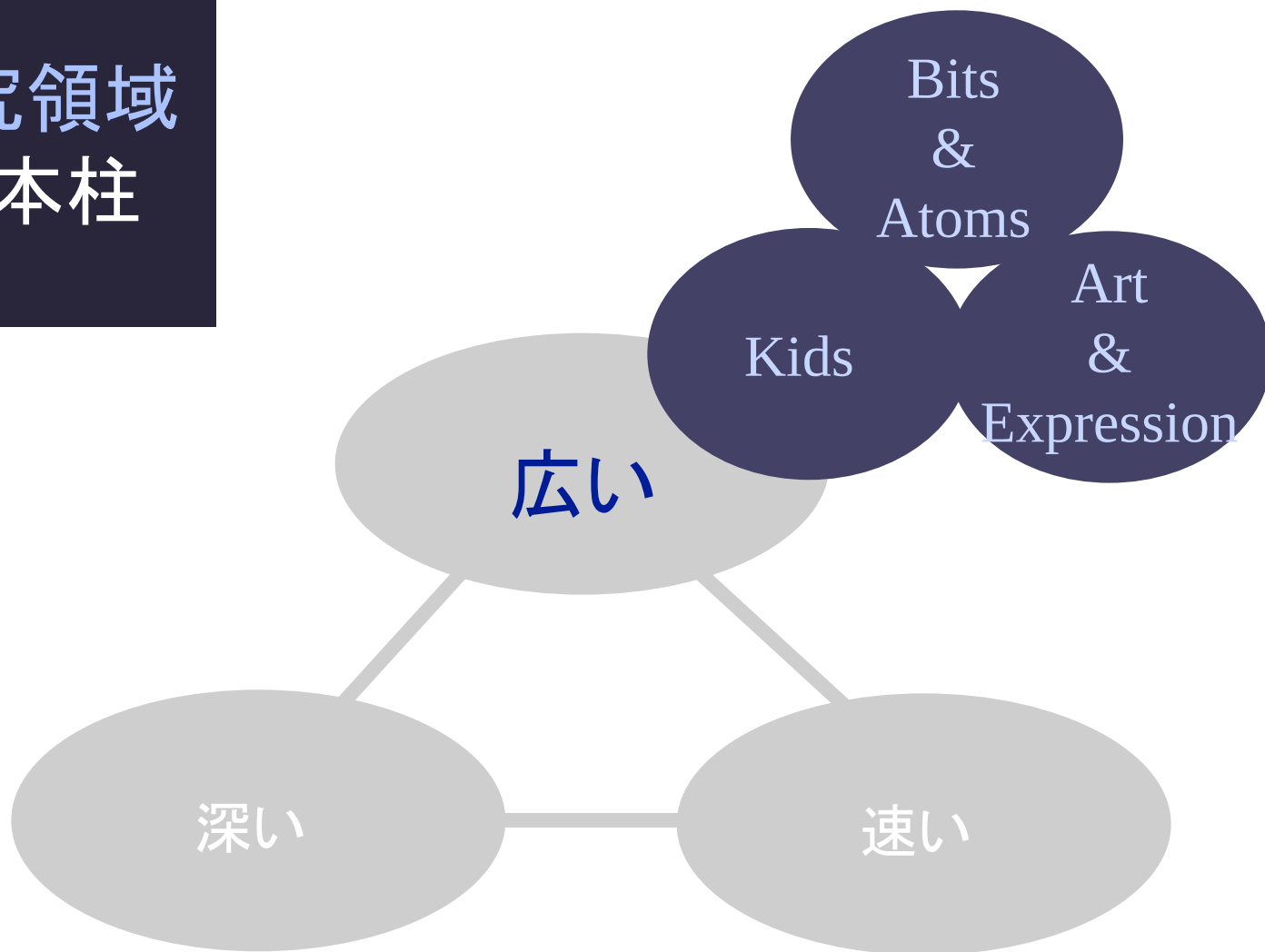
こどもが全てのカギを握る



MIT
Media Lab
3つの
特徴



研究領域 三本柱



企業 との 関係

スポンサー
モデル

170の企業・政府機関・国際機関

IPR
共有

スポンサーによるコミュニティ

広い

深い

速い



定義不能
教義不在

デモか
死か

創造

美

異端

国際性

広い

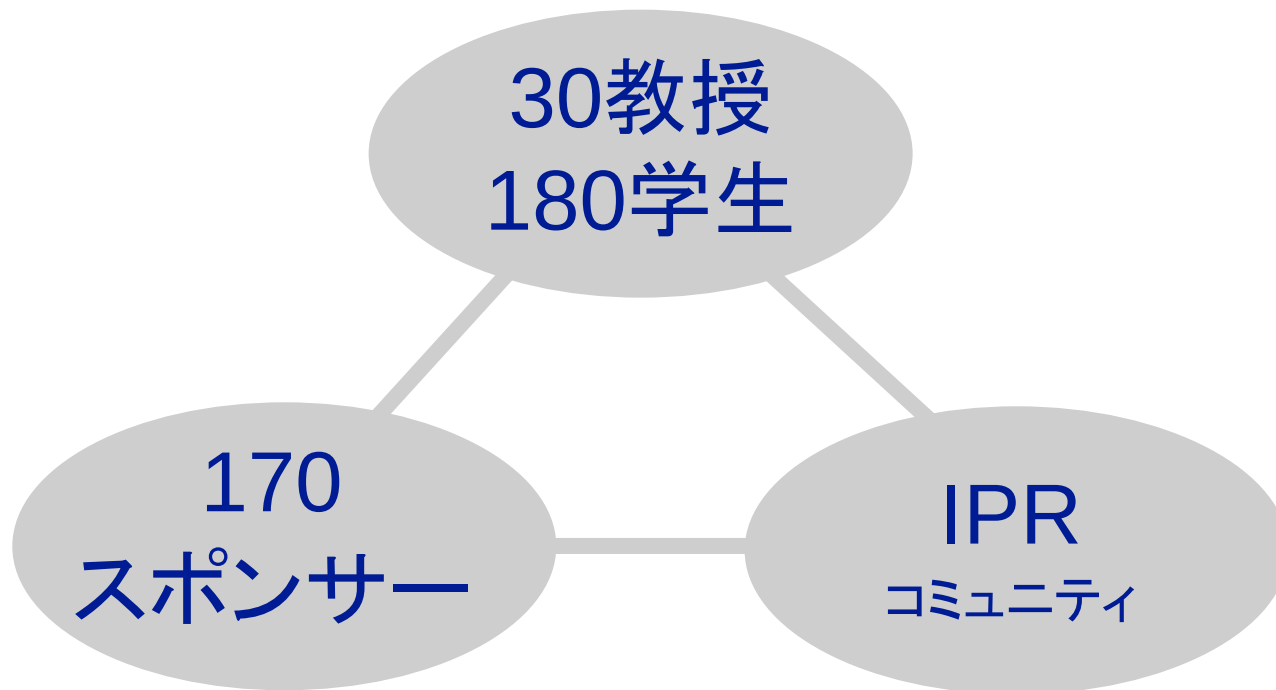
深い

速い

新陳代謝

競争

MIT
Media Lab
ビジネス
モデル



30教授
180学生

◆28グループ構成
修士・博士課程180人

◆その他総勢
約400名規模で研究活動

◆1グループ当たり
年間予算約100万ドル

◆総予算3500万ドル



Nicholas
“Being Digital”
Negroponte
上級所長



人工知能の父
Minsky教授



ホログラフィーの権威
Benton教授



Walter Bender所長



超デザイナー
Maeda副所長



LEGO Mindstormsの父
“Lifelong Kindergarten”
Resnick教授



BitとAtomの結合
“Things that think”
Gershenfeld教授



“Opera
of the Future”
Machover教授



E-ink
Jacobson教授



Agent / eMarket
Maes教授



情報の感触 情報の気配
“Tangible Bit” 石井教授



170
スポンサー

IP
無償利用
プリペイド

- ◆半数がアメリカ
ヨーロッパ、アジアが各25%
- ◆電子機器、コンピュータソフト、放送、出版、
広告、通信、ゲーム、おもちゃ、流通、食品、
化学、金融、自動車、
教育、郵便、政府機関…
- ◆日本企業の例
東芝、CSK-SEGAグループ、
セイコーエプソン、電通、博報堂、トミー、
凸版印刷、新学社
- ◆年会費25万ドル～
- ◆ラボ全体の知的財産を無償利用可能

コンソー シアム コミュニティ

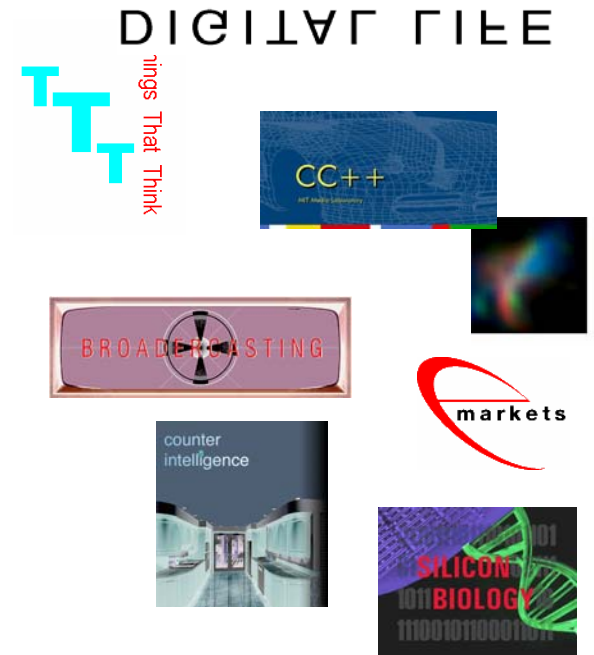
・ 3メインコンソーシアム

- 1) Digital Life (DL)
デジタル技術による新しい生活様式の提案
- 2) News in the Future (NiF)
未来のニュース:情報の収集、伝達、編集、表現手法
- 3) Things That Think (TTT)
洋服や靴などモノのコンピュータ化とネットワーク化

・ 多数のSIG

●個別テーマスポンサーグループ (Special Interest Group)

- 1) Toys of Tomorrow (TOT) 未来の玩具:玩具や遊びとDigital技術
- 2) Broadcasting Digital技術を利用した新しい放送手法の開発
- 3) CC++ 自動車分野へのDigital技術の応用
- 4) Counter Intelligence 台所を中心とした家庭内でのデジタル技術の応用
- 5) Gray Matters 高齢化社会に向けたデジタル技術の研究
- 6) Penny PC 小型、安価なコンピュータ、センサデバイス研究



コンソー シアム 拡張1



テーマ
「子供・高齢者・
途上国の情報

- A 人類が学習したり、創造したり、社会活動したりするための新技術を開拓
- B 子供、高齢者、途上国といった、デジタルの需要が大きいところに力を入れる
- C 産業、健康管理、学習などの手法を高めていく具体パイロット計画を走らせる

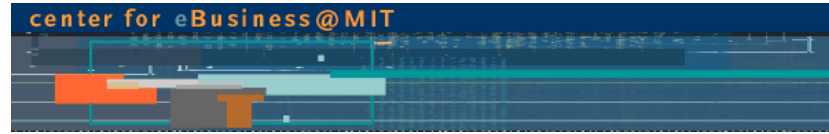
●主要会員

政府、国際機関、非営利法人⇐企業

●共同実施

ハーバード大学（国際開発センター）と共同

コンソー シアム 拡張2



eBusiness Center
+
eMarkets



● 領域
ビジネス + 技術

● 実施
MIT Sloan（ビジネススクール）と連携

MIT
Media Lab
3つの
拡張

- 
- 次世紀を拓くエンジニアリング
ウェアラブルコンピュータ、
バイオ・ナノコンピュータなど

Bits & Atoms



Kids
Digital Divide

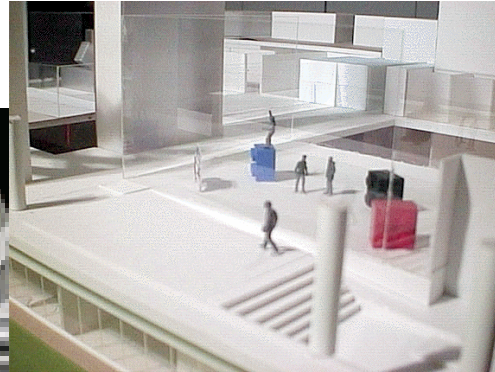
- MIT大川センター



Art & Expression

- 表現と技術の開拓
音楽、デザイン、ダンスなど
- インタラクティブなデジタルアート

MIT Okawa Center



子供
途上国

1995
情報G7
Brussels

1995
JrSummit
Tokyo

1998
JrSummit
Boston

2004
Open

MIT
Media Lab
海外展開

- ◆2000年7月
- ◆アイルランドのダブリン
- ◆アイルランド政府と提携
- ◆教育、アート、電子商取引
- ◆10年で教授20名、院生100名、
大学生100名規模とする予定

メディアラボ
ヨーロッパ

日本

メディアラボ
アジア

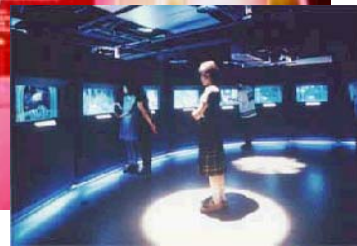
- ◆インド政府と提携
- ◆医療、教育、起業
- ◆Coming soon....

futurExpress

featuring technologies from The MIT Media Lab



JOYPOLIS
東京ジョイポリス



Children

Art

Museum

Park

こども
みらい

ワーク
ショップ

2001
4.8 Open

けい
はん
な

ATR
R&Dセンター
大学

敷地
27000m²

サクラ
350本

CSK
大川情報
通信基金





Children's Art Museum & Park

つくる

みせる

共有する

7歳
～
15歳

アナログ
+
デジタル

テクノロジー
+
アート

リアル
+
バーチャル

MIT
Media
Lab

National
Geographic
(WashingtonDC)

Papalote
(Mexico)

The Ark
(Dublin)

Round
house
(London)

LEGO
INTEL

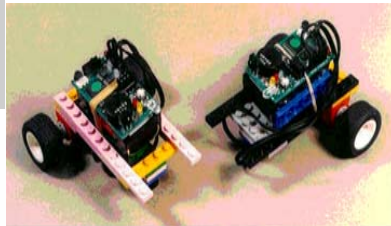
甲南女子
大学

慶応義塾
大学

ロボ
カップ



Cricket



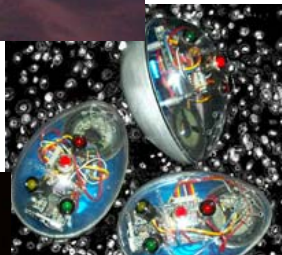
Among a series of collaborative projects, the Cricket workshop of Mitchel Resnick's group is introduced first. Objects and creatures will be created using this mini-computer. Children can communicate and share ideas through this activity.



LEGO-MINDSTORMS
workshop is also
introduced as the first trial
in Japan.



MIT
Media
Lab



ToySymphony
of Tod Machover's group
is planning to start its
world tour next year, and
the workshop for children
will be held here for
Japan tour.
Several other groups at
MediaLab will also hold
workshops.



National
Geographic
(WashingtonDC)

Critter Cam



National Geographic Society in Washington DC introduces CritterCam workshop.

CritterCam is a video camera attached on the back of turtles and penguins.

Through the camera, you can explore the ocean with turtles eyes and penguins ears and experience the world from a view point of a turtle or a penguin.



Clay
Animation

Capital
Museum
(WashingtonDC)

The Ark
(Dublin)

Book
Project



Clay animation workshop will be held with Capital Museum in Washington DC.

Workshop for creating books is also being planned with a children museum called TheArk in Dublin, close to MediaLabEurope.

The idea is to create books at the same time in Dublin and Kyoto based on each cultural background and to connect with internet to exchange ideas each other.

RoboCup



Junior
Journal



Jr.
Summit
21



CAMP will develop more workshops collaborating with children museums in London and Mexico, Japanese institutes and projects such as Robocup.

Of course these activities are interconnected online. The main activity of JrJournal in Japan will be achieved there supported by MediaLab as well.



Children's Art Museum & Park

- 11月イベント
11月10日、CAMP
(11月9日は東京にてスポンサー会議
11月8日に東京大学イベント)
- ニッポン
漫才
マンガ
アニメ
ゲーム
茶
ケータイ
- ジュニアサミット 2004 or 2005 ?