

米国にみる 情報科学分野 における 产学連携

MIT
メディアラボ
21世紀
戦略

2001.11
中村
伊知哉

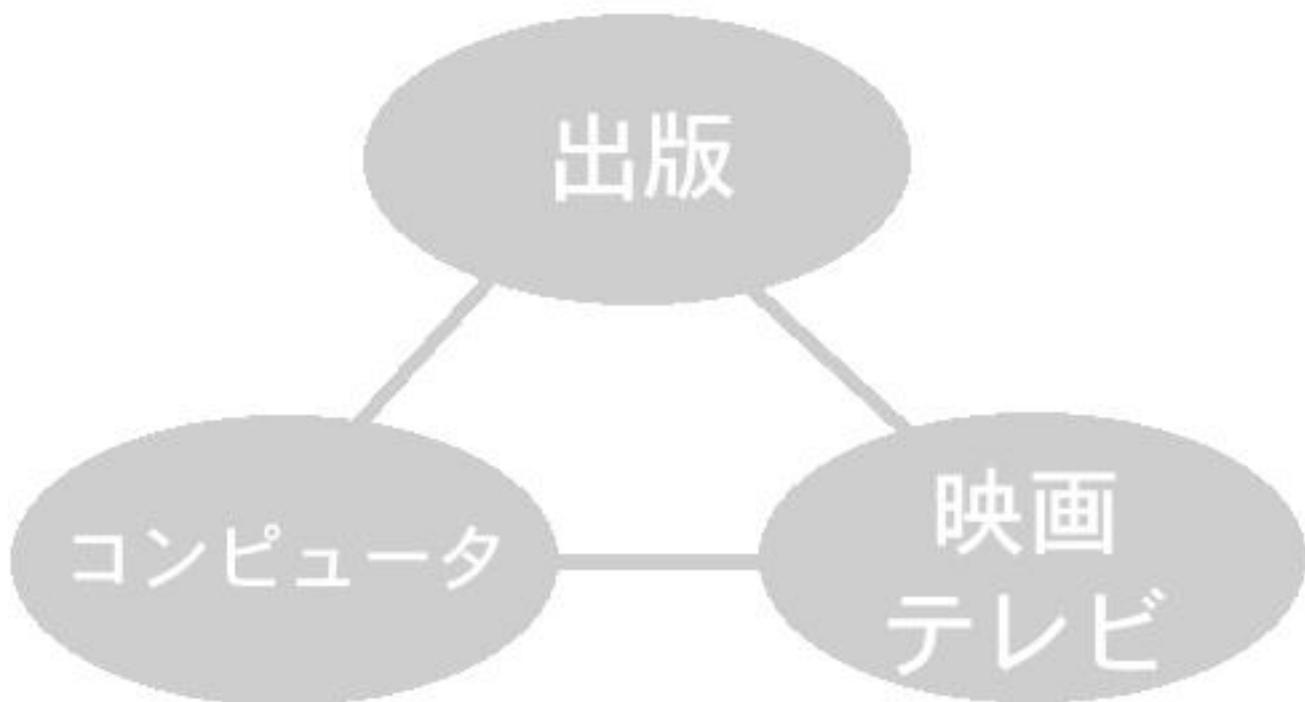


Imagine

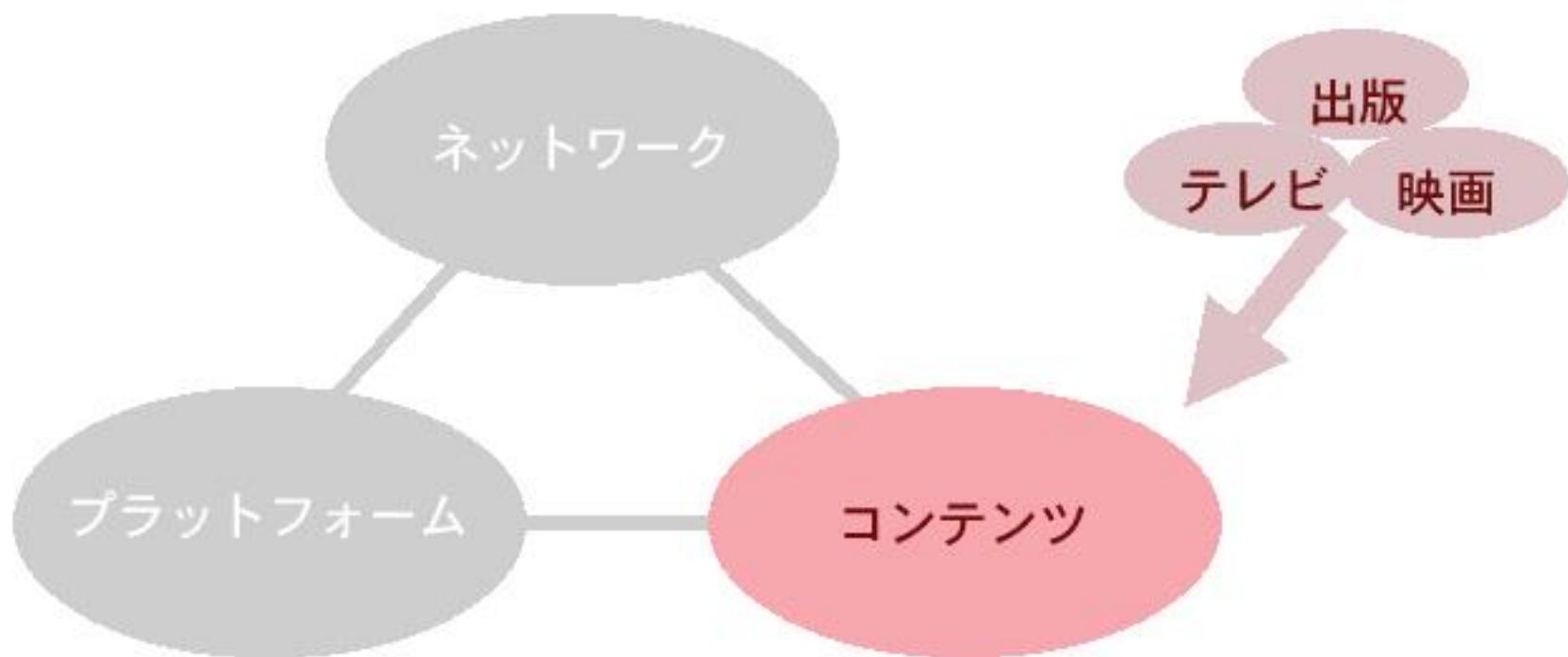
&

Realize

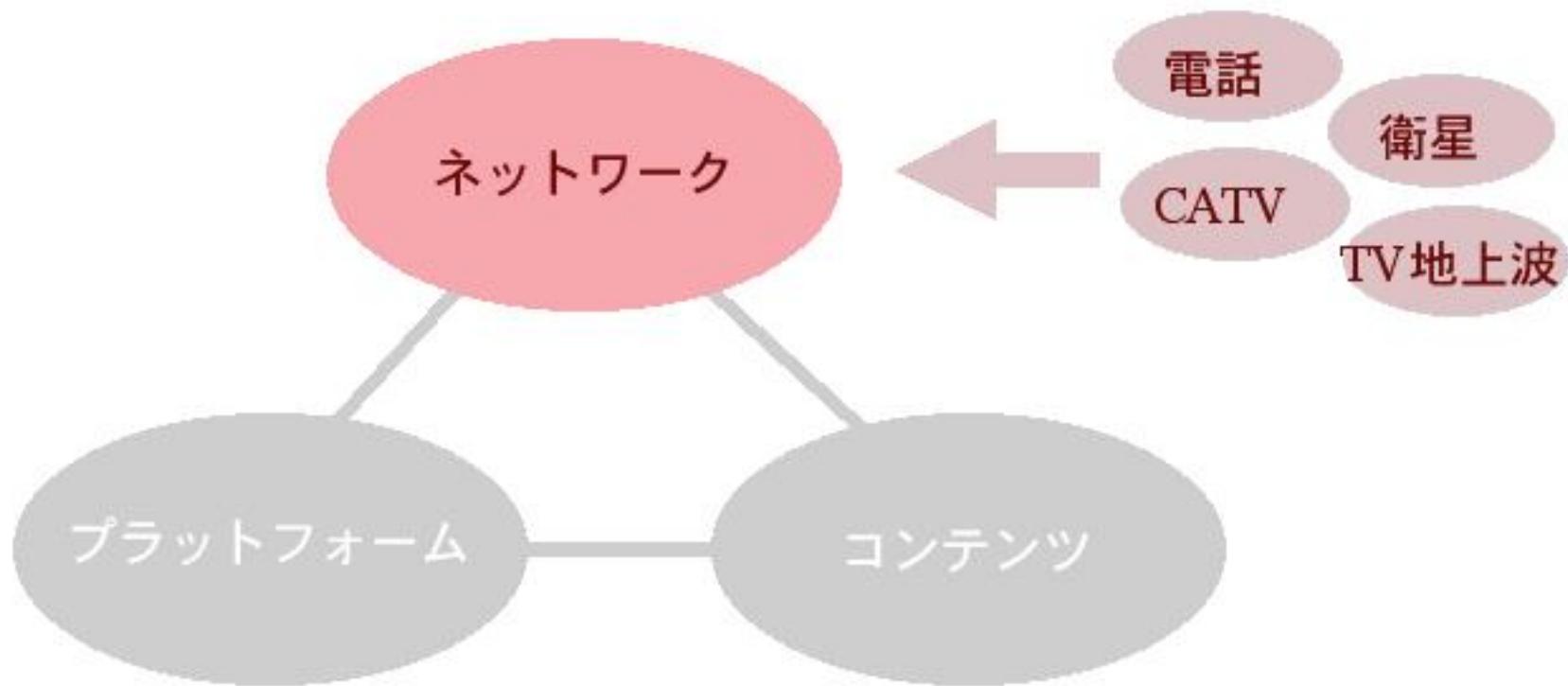
メディアラボは 融合論ではじまった



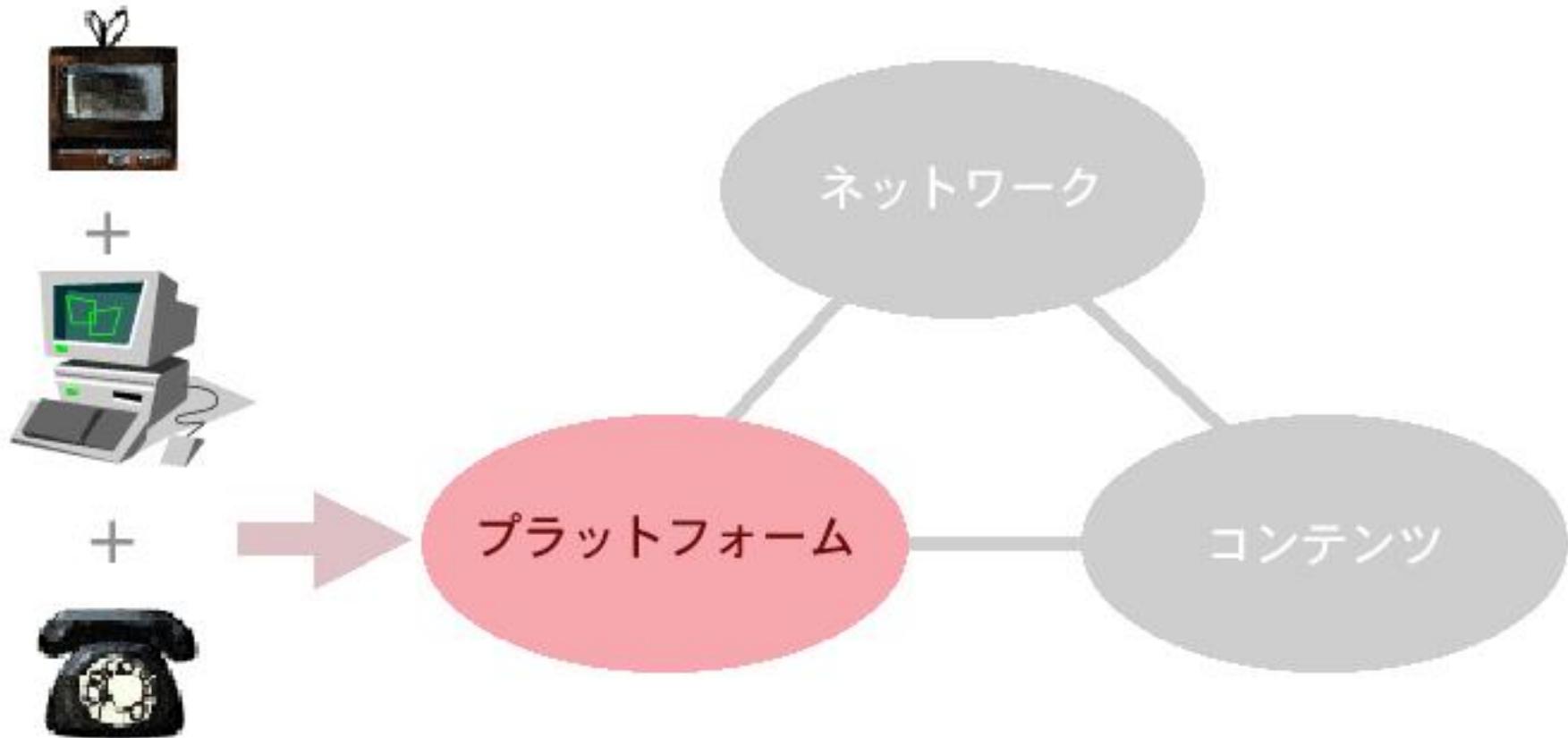
融合は全デジタルに及んだ



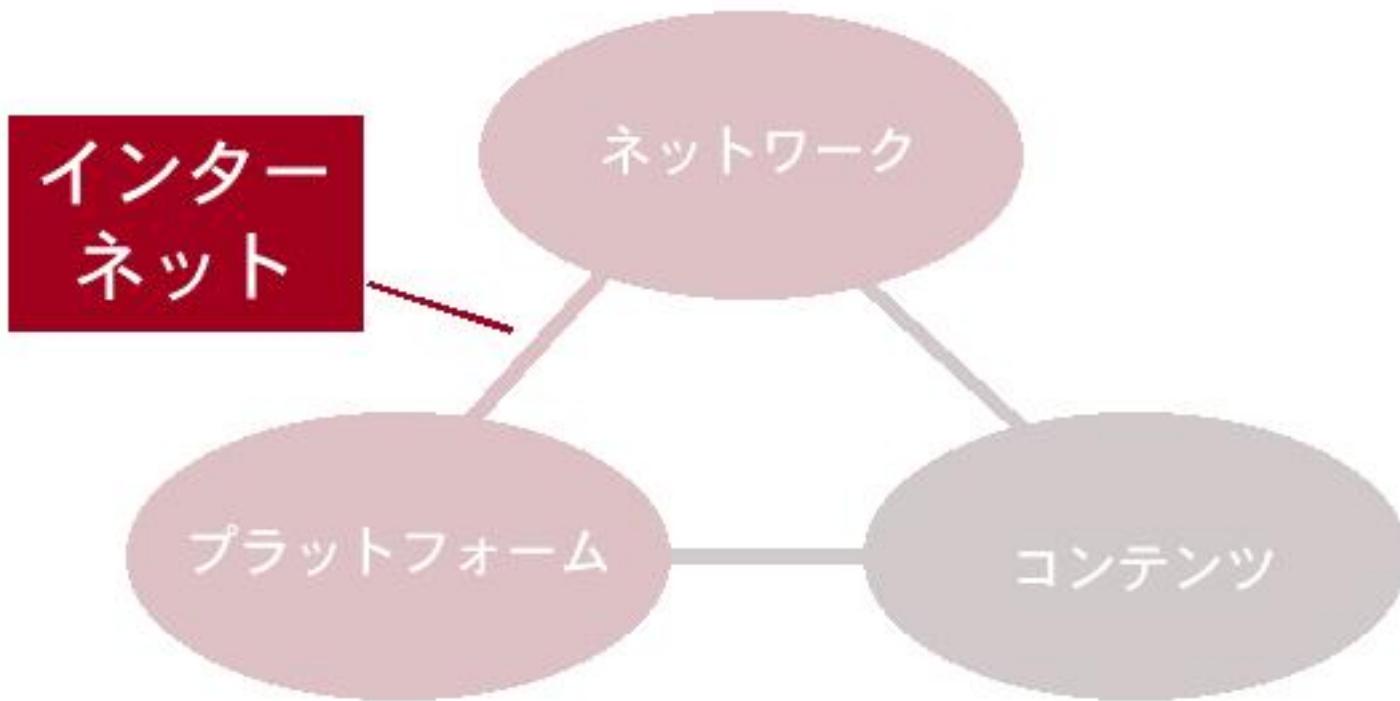
ネットワークも融合



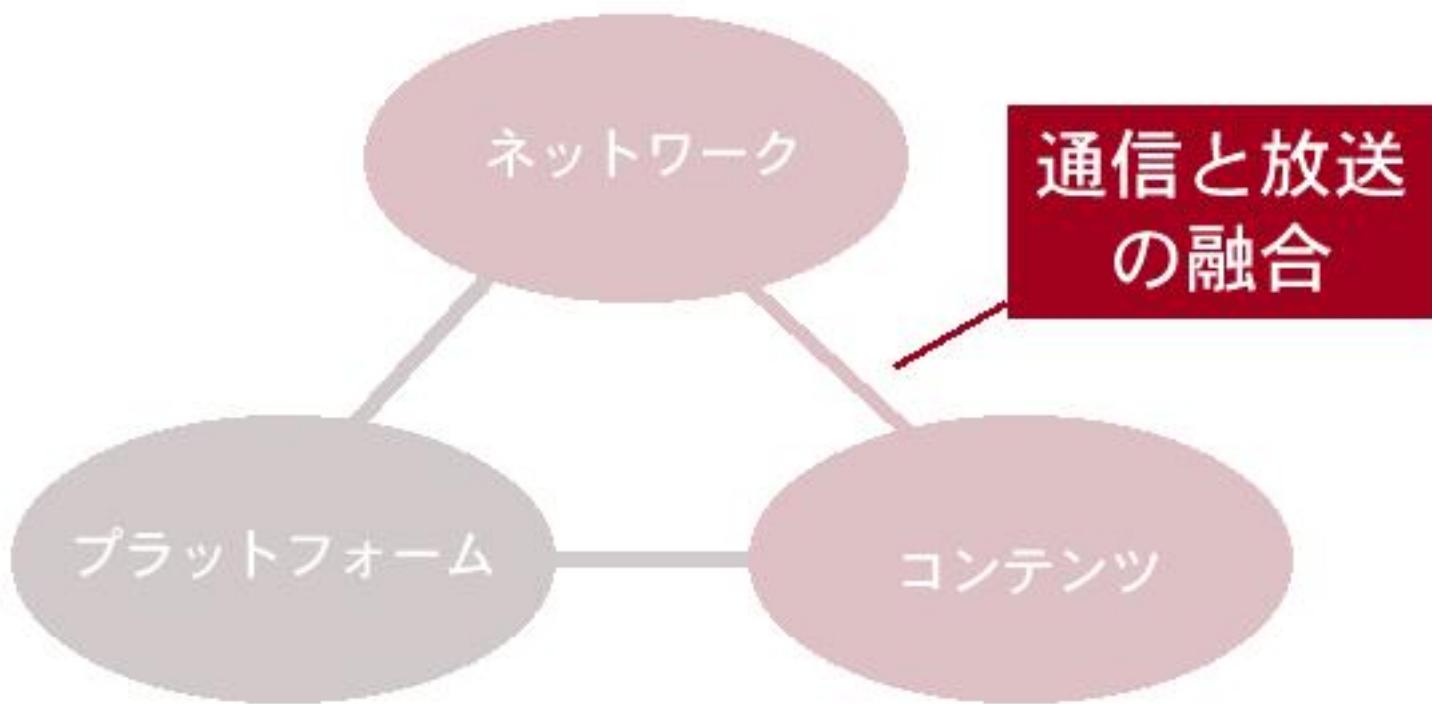
コンピュータはマルチメディアへ



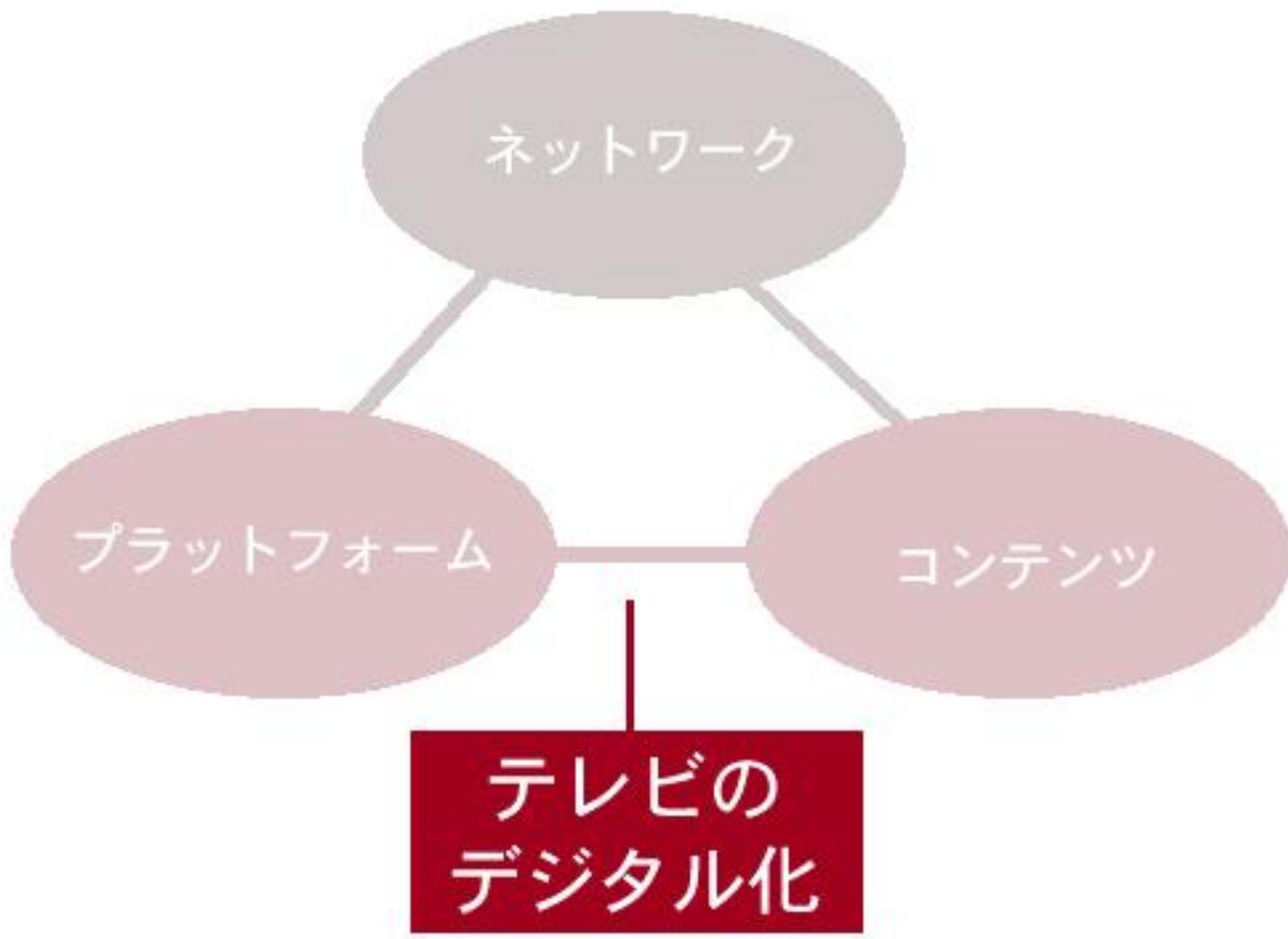
現在は融合の第二段階



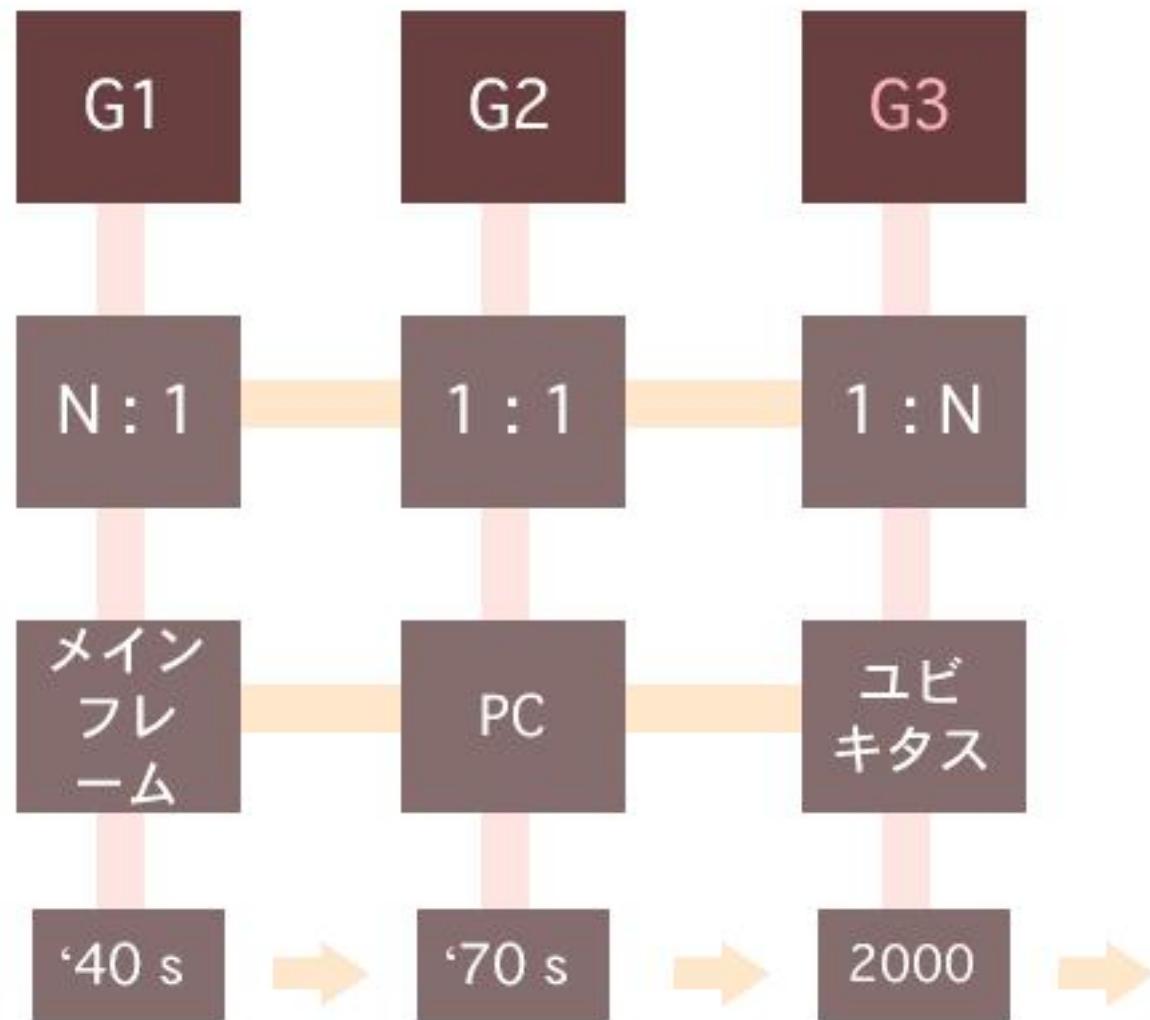
これはしばらく続き



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

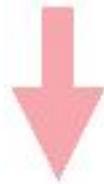


Marc Weise and John Seely Brown Xerox PARC

BITS
MEET
ATOMS



ATOM



BIT

INTERNET

**B
to
C**



**B
to
B**



'90 s

ATOM

UBIQUITOUS



BIT

WEARABLE

TANGIBLE

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ

ビット
を
持て



©2000 NTT Docomo, Inc.

モバイル三兄弟



© 2000 Nintendo



©2000 Sony Marketing 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 MINDSTORMS

©LEGO Company



©2000TOMY



©1995-2000Sony Corp.

肉体 は メディア と 化し

歩くサーバ

MIThril

飲むPC

バーチャルを見る目

borglab
MIT Media Lab

デジタルの
ニオイ



手を
伝わる
データ



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 MOTORS Co., Ltd.

ラジオの
ように



Kitchen



Desk



Furniture



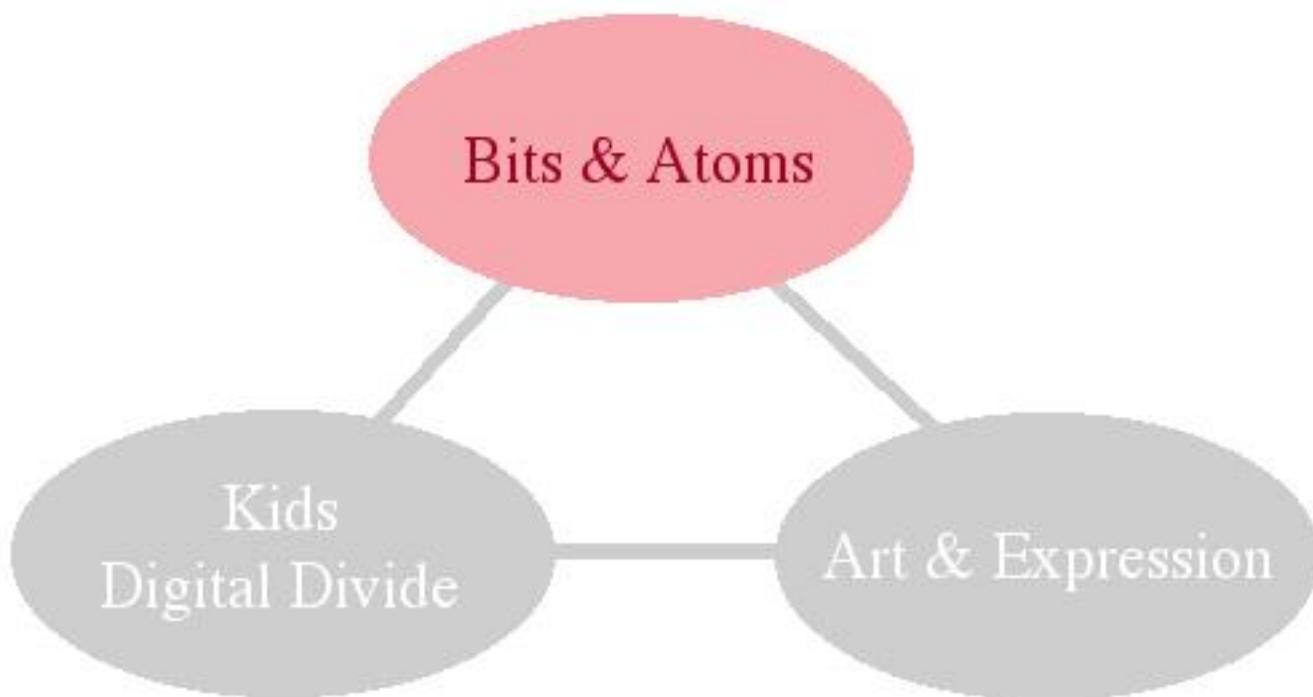
Toy



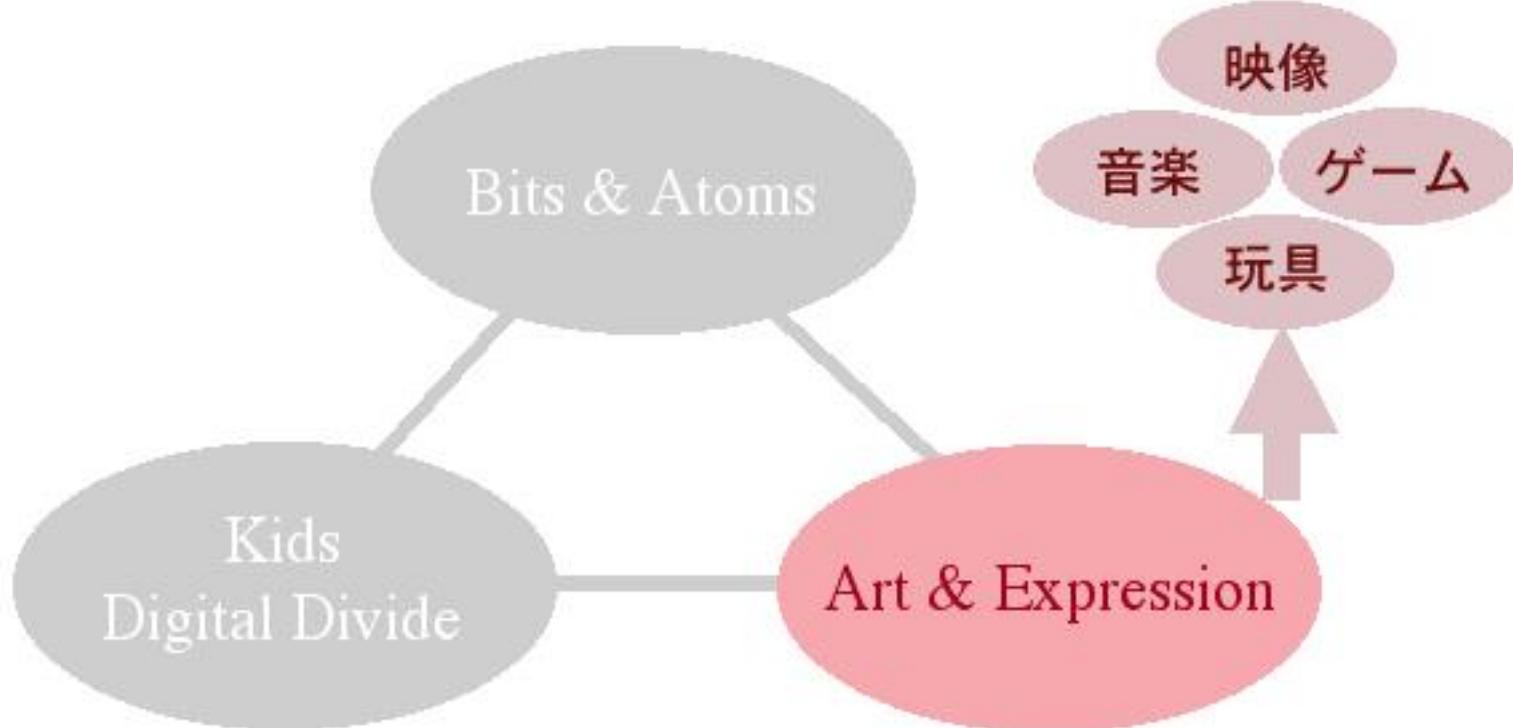
UBIQUITOUS



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、

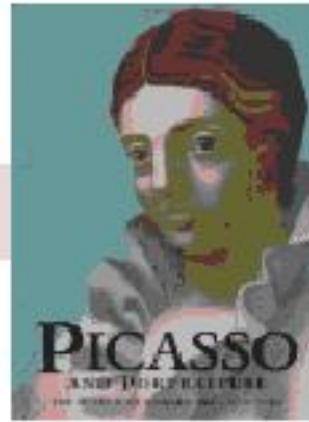




@CD-ROM
Great Conductors.



@AD AGP
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 DatabaseLtd.

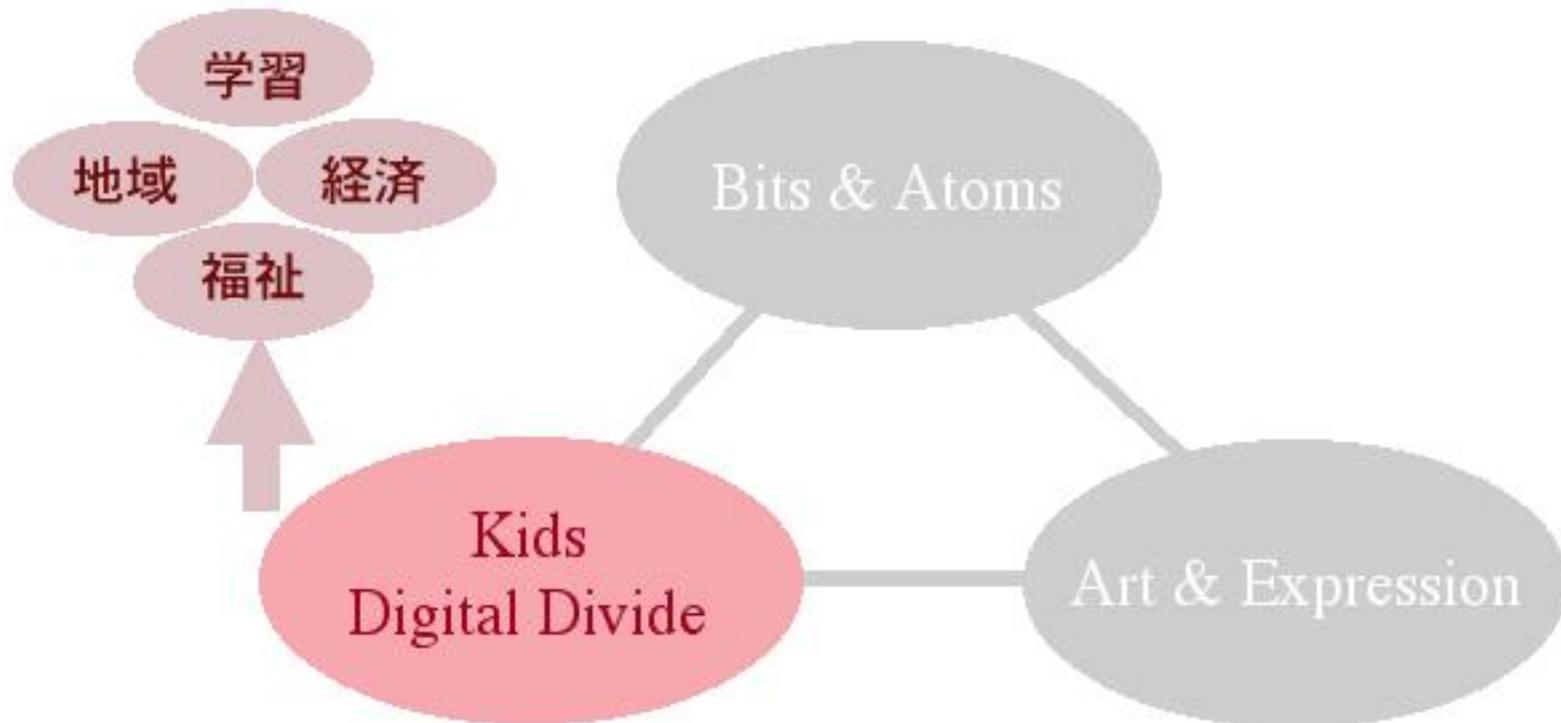


@Yoshiharu
Tsuge



@1996-2000
Amazon.com, Inc

それを誰がどう 使う かも重要



子どもが全ての力ぎを握る

アナログ
の
千年

デジタル
の
千年

文字
言語

映像
ネット
ワーク

OSの
バージョン
アップ

様式
美

新人
が
開拓

現実

バーチャル

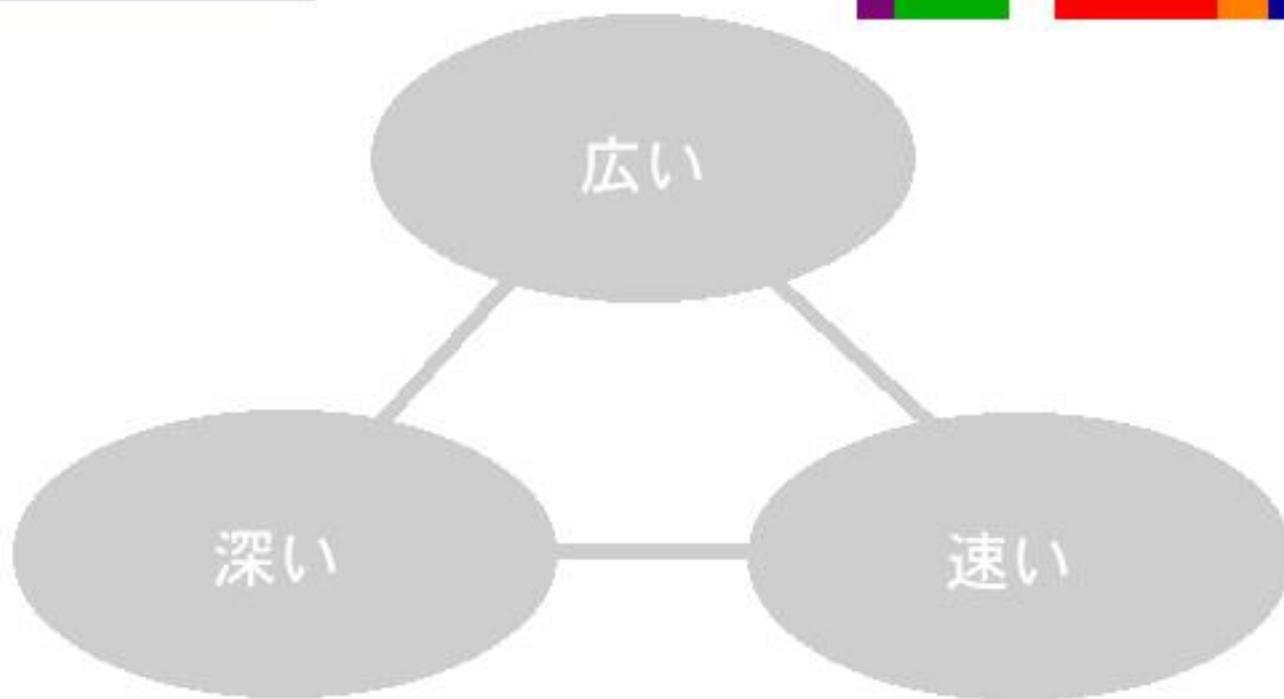
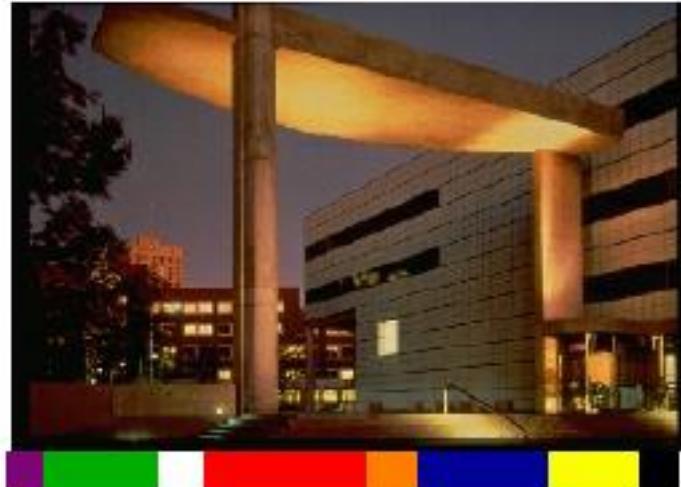
永遠の
フロン
ティア

作法
ルール
道徳

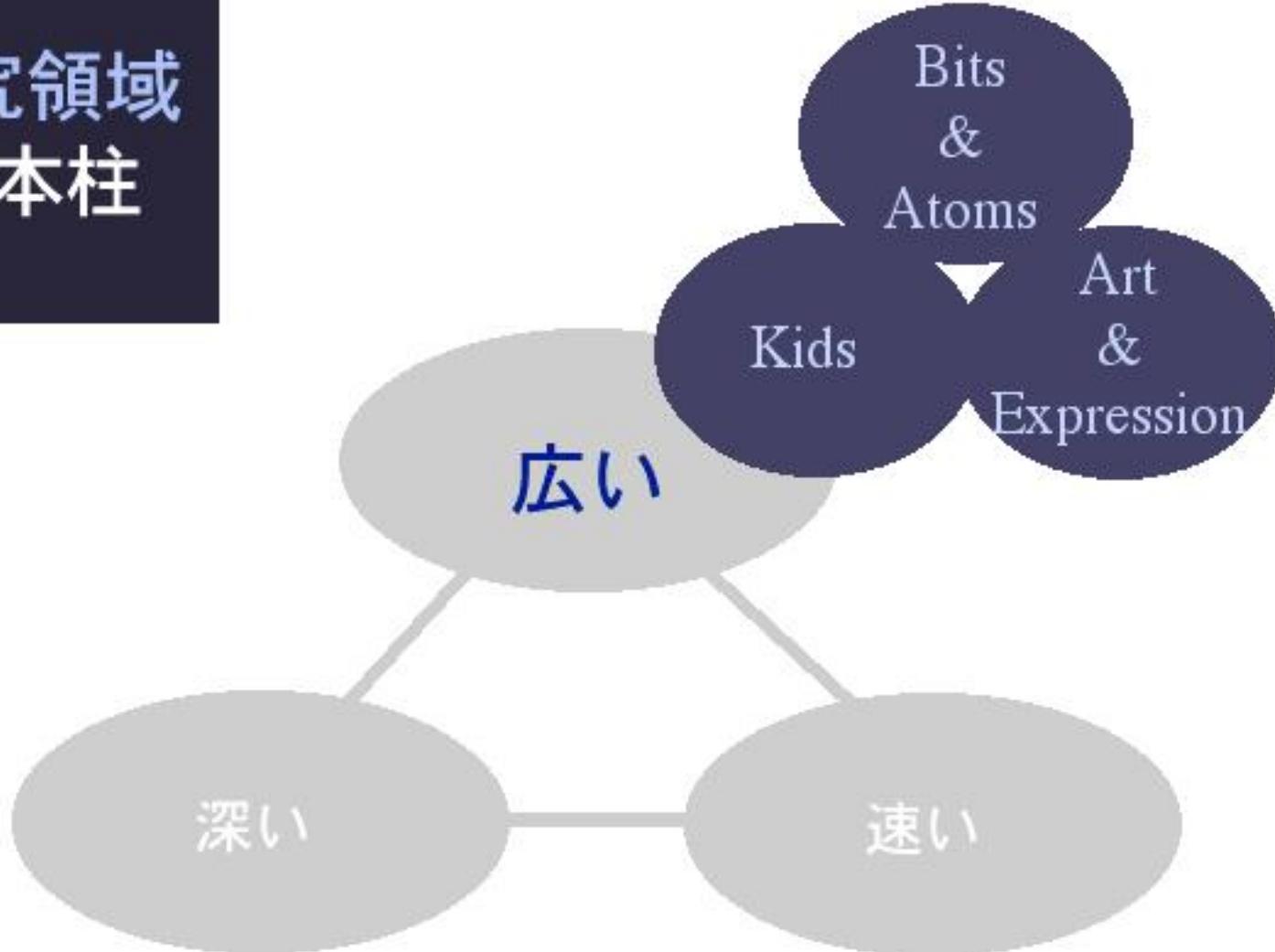
おとなは
千年
失敗



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

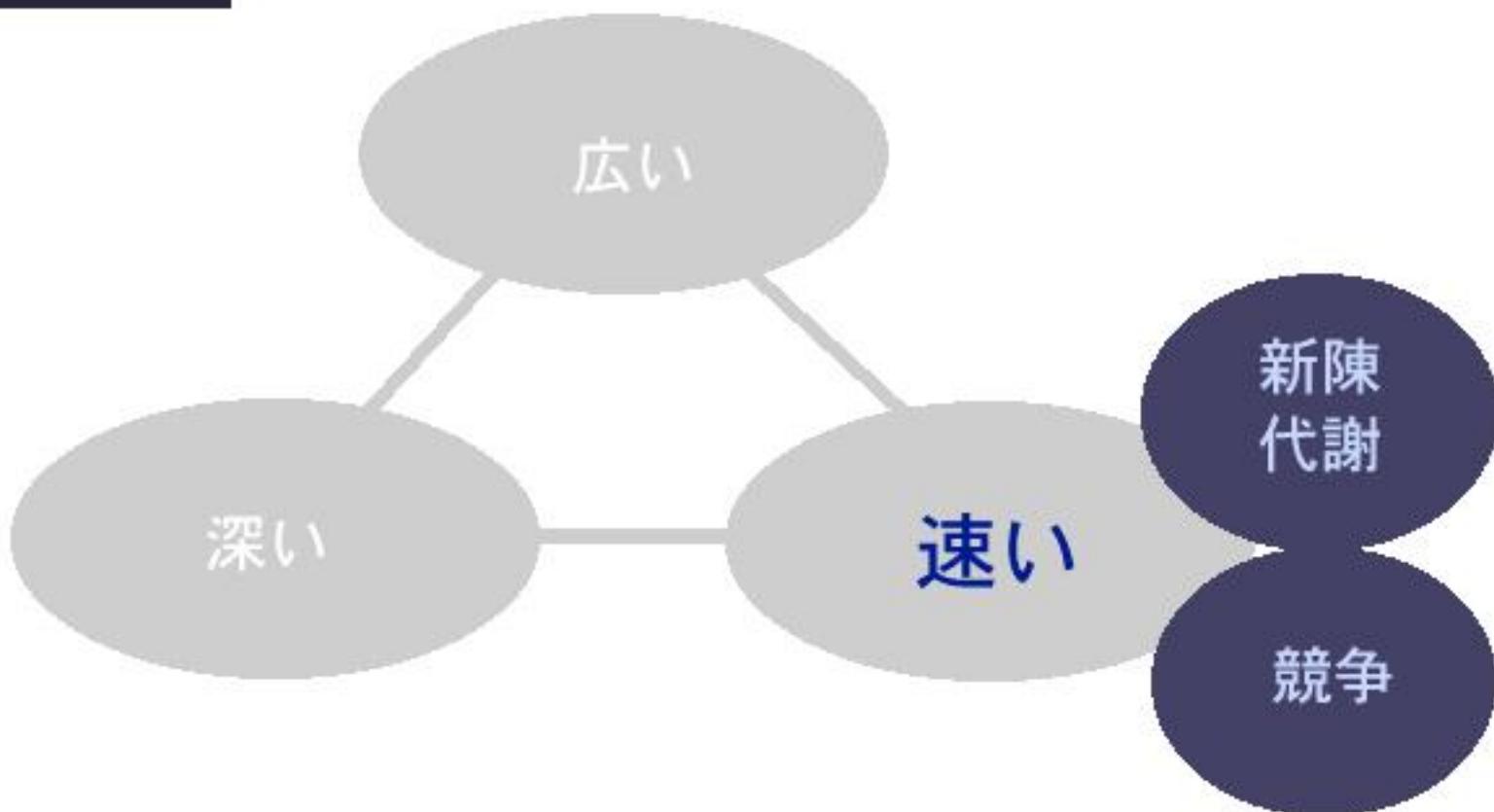
広い

深い

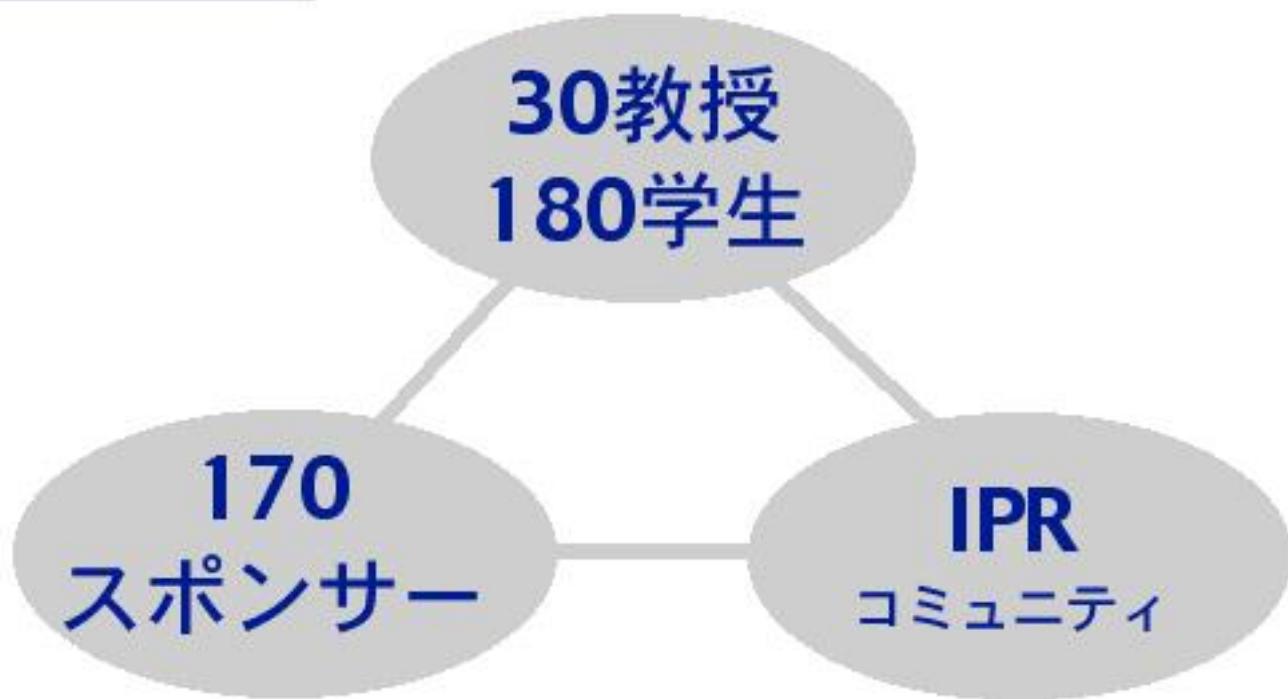
速い

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



Walter Bender 所長



人工知能の父
Minsky 教授



人工知能の父
Minsky 教授

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



情報の感触 情報の気配
"Tangible Bit" 石井教授



E-ink
Jacobson 教授



Agent / eMarket
Maes 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、オモチャ、
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



Microsoft



Lucent Technologies
Bell Labs Innovations



acer

NEC

3M

SEGA

PHILIPS



Harman International



NOOKIA
CONNECTING PEOPLE



TRY GROUP



ASCII



SONY



TOSHIBA



TOPPAN

Levi's



INTERNATIONAL PAPER



sonera



BERTELSMANN
media worldwide



MARS
incorporated



Trimble



CSK
Best Business Partner



TOMY
DreamGiant



Panasonic

COMPAQ



LEARNING LA
DENMARK iD:0

Gillette

United Technologies

american greetings.com

Gillette

United Technologies



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pon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・
途上国の情報化」



- 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
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



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大川センター

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



日本

- ◆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



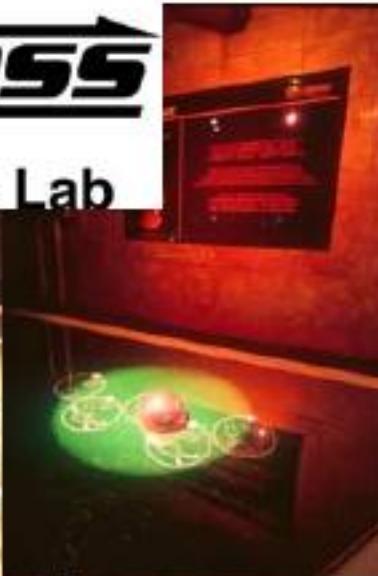
メディアラボ
アジア



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

futurExpress

featuring technologies from The
MIT Media Lab





Children

Art

Museum

Park

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





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



CAMP

つくる

みせる

共有する

MIT
Media
Lab

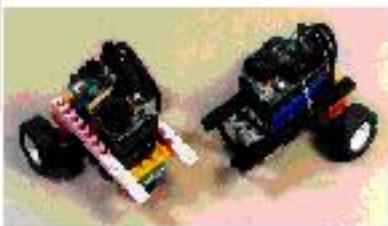




MIT
Media
Lab



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.



MIT
Media
Lab

LEGO



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



National
Geographic
(WashingtonDC)

Critter Cam



National Geographics 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.



Art

Workshops So far

Digital

Crickets

2001年4月～



Analog

ROBOSPORTS
2001年4月～



MIT
Ted Selker
2001年8月

Science
Technology

Crittercam

2001年4月～





Art

Digital

Crickets

2001年4月～

Book

未定



Analog

Toy Symphony
2003年5月

Clay Animation
2002年2月～

ROBOSPORTS
2001年4月～

MIT
Ted Selker
2001年8月

Crittercam
2001年4月～

Workshops
Future

Science
Technology



Clay Animation





Book





CAMP TOY SYMPHONY



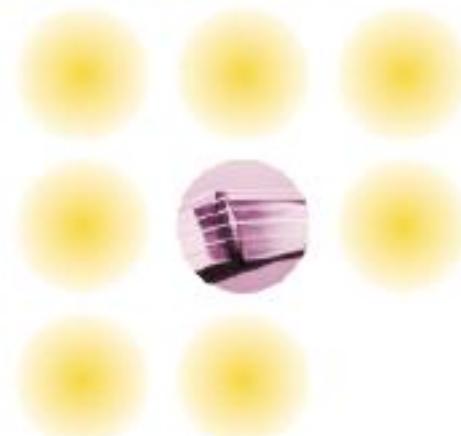
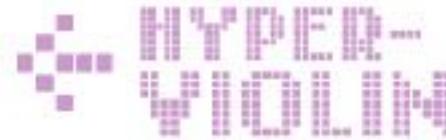


VISION	PROJECT	MUSICTOYS	WORKSHOPS	CONCERTS	TEAM	KID'S PAGE
BEATBUGS	SHAPERS	HYPERSCOPE	HYPERVIOLIN	ONLINE TOYS		TOUR PRESS CONTACT SITEMAP SPONSORS



HYPERVIOLIN

The Hyperviolin is the latest in a series of enhanced expert-performance instruments devised by Machover and the MIT team. Driven by multi-channel audio analysis software and wireless hardware technology embedded in an enhanced violin bow and special sensor shoes, the Hyperviolin performance system gives extra power and finesse to a virtuoso player. Measurements of perceptual timbre qualities as well as musical gestures allow for the control of rich and varied soundscapes, and also allow music to be exchanged and modified between hyperviolinist and kids. World-renown violinist Joshua Bell will play the hyperviolin throughout the Toy Symphony tour, with exceptions when scheduling was not possible.





World Tour

2002

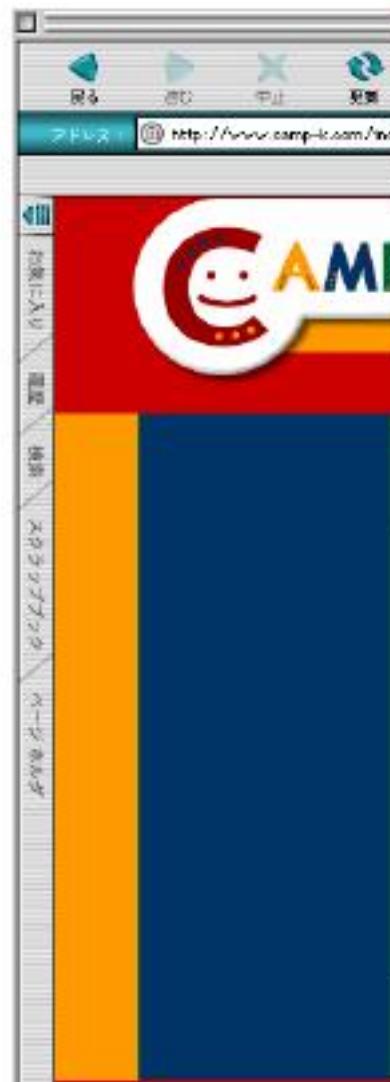
Europe

USA

2003

Japan





CAMPのメインページ

戻る 前へ 次へ 後へ リフレッシュ ホーム 固定入力 プリント メール

アドレス http://www.camp-k.com/

おしゃれこどもが
発表更新日
2001.10.17

CAMPはこどものためのワークショップセンターです。
ここではともだちのくじひんをみたり、いがんをこうがんしたりできます。

MAIN PAGE メインページ

CAMP NEWS ニュース

WHAT'S CAMP CAMPIL トピック

WORKSHOP ワークショップ

MUSEUM ミュージアム

BRIE けいUSA

MEMBER 会員登録ページ

おなかのひん

お問い合わせ

10月13.14日にあいあいもた。ワークショップめようさをついあしました。

★ ワークショップのあん双叶メーさん、さぼうしゃばしゅううちゅう！

→→→ おわらしくはここをクリック！

お問い合わせがございましたら、お問い合わせしたいなあ、サイトマップを見てみよう

はじめてのひとは、サイトマップをみてみよう

すぐにワークショップにもうしこみたいときは

この会員登録や、わからぬことがあるときに

CAMPまでにメールをおくるときに

まいこのページ

サイトマップ

ワークショップ
セミナー

ルーム・ヘルプ

メール登録・削除

SEARCH

このサイトは日本語と英語の二つの言語で、そして日本語と英語の「日本」にしてください。
この中・英語の切り替わりを簡単にするために、このボタンをクリックしてください。

インターネットリーン

Copyright(c)2001 CAMP. All Rights Reserved.

メールはこちら



□ CAMPへようこそ!

戻る 前へ 中止 復元 戻る 入力方法 プリント メール

アドレス: http://www.camp-k.com/index2.htm

お問い合わせ ホーム ブックマーク スクリップブック ページホルダ

CAMP NEWS ~キャンプニュース~

NEWS

NET WORKSHOP

HOME English

ネットワークショップ

Net WorkShop

ネット・ワークショップはインターネット上でみんなでつくっていくコミュニケーションワークショップです。自分の思うこと、考えること、感じることなど何でも書込んでいってください。

もくじ>>>
掲示板>>>

Copyright(c)2001 CAMP. All Rights Reserved.

メールはこち

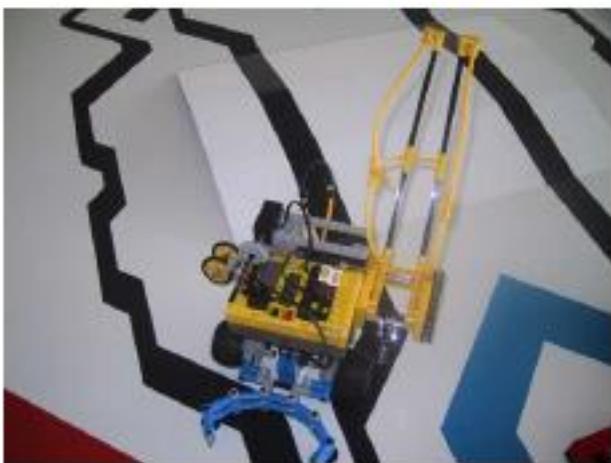


ROBOSPORTS Singapore



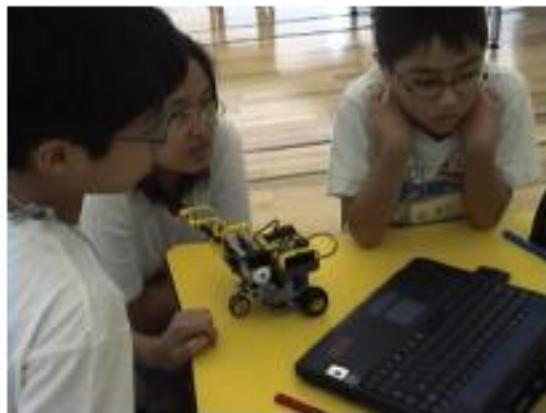


ROBOSPORTS Singapore





ROBOSPORTS Singapore





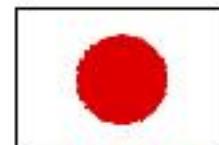
The Ark



Roundhouse



Singapore Science Center



CAMP



Exploratorium
Computer Club House



Media Lab Asia



Cambodian schools



Papalote



Jr. Journal



The Junior Journal

http://journal.jrn.liaison.net/servlet/jsplore

UNIOR JOURNAL

Global Junior Challenge Winner

A bridge connecting two realities
Le pont reliant les réalités

www.jrn.liaison.net

about the Jr.
mission
Review
Special issue
Features
Opinion
Poetry
People
Culture
ACADEMIC Projects
Photo Galleries
Entertainment
Archive
Photo

win the junior award
Edition 34 for October 2001
Letter from the editor
Look at the faces of the next
Leadership
Polaroid contest results
Thoughts on the attacks
The American perspective
A call for peace
Women in conflict
Look at our and their thoughts
South Africa... Is it?
Summer impressions



Media Lab Europe
The European Research Partner
of the MIT Media Lab



Media Lab Asia







Exploratorium
(SF)

exploratorium



CCM
(WashingtonDC)

Capital Children's Museum
800 2nd St NE
Washington, DC 20002
Telephone: (202) 670-4120
[www.capitalchildrensmuseum.org](#)
[online](#)





SSC
(Singapore)



The Ark
(Ireland)



Papalote
(Mexico)

Papalote Museo del Niño





Konan Women's University, Kobe, Japan

甲南女子大学





CAMPERs



米国にみる
情報科学分野
における
产学連携

MIT
メディアラボ
21世紀
戦略