

これが Inno 異能novationだ!

This is INNO-vation!

表紙の人
古坂大魔王
(プログラム推進大使)

「異能(Inno)vation」
プログラムの魅力が
詰まった一冊!

Powered by
週刊アスキー

週刊アスキー
掲載記事を一挙収録!!
国内外のネットワーク拠点・協力協賛企業も紹介!

異能vationに寄せて



2021年10月に発足した第1次岸田内閣にて総務大臣に任命された金子恭之氏。翌11月発足の第2次岸田内閣でも引き続き総務大臣を継続。

今回は異能vationプログラムを実施している総務省の金子恭之大臣からの寄稿を掲載するとともに、発表されたばかりの2021年度破壊的な挑戦部門に選出された挑戦の情報をお届けする。

より多くのイノベーションの種(タネ)が生み出されるような取組を積極的に推進

背景…破壊的イノベーションの必要性

現在、ポストコロナ時代に向けて世界的に様々な変革が起こっています。その中で、岸田内閣は、地方からデジタルの実装を進める「デジタル田園都市国家構想」やデジタルなどの先端科学技術の研究開発への大胆な投資等を行う「科学技術立国」の推進を最重要施策として掲げており、情報通信行政を所管する総務省はこれらの施策を進めるにあたって大きな役割を担っています。そして、これらの施策の実現のカギとなるのがイノベーションです。なかでも、既存の思考の延長線上にない発想や技術が生まれることにより、私たちの社会や経済を劇的に変化させるような破壊的イノベーションに対する期待はますます大きくなっています。

異能vationプログラムの特徴

日本発の破壊的イノベーションが生まれるためには、まずは、既存の常識から見て「変わった」発想の芽が自然に育つ土壌、失敗を恐れず果敢に挑戦できる雰囲気、多様性を受け入れる文化などが必要

になります。

そのため総務省では、奇想天外でアンビシャスな技術課題に失敗を恐れずに挑戦する人(通称「へんな人」)を支援する「異能vation」プログラムを推進しています。異能vationプログラムは、「既知の正解を探す力」よりも「これまでにない課題を発見し未来を拓く力」で「何も無い0のところに、新たな1を創造する」ことへのびのび挑戦できるような環境を整備することにより、日本発の革新的なビジネスモデル・製品・サービスが生まれ、新産業の創出や既存産業の活性化の可能性が世界中に広がることを目指しています。

令和3年(2021年)度の成果

異能vationプログラムの令和3年度の募集においては、応募総数が前年度比で22%増の2万2164件と、初めて2万件を超え、そして6歳から86歳まで、74カ国から幅広い年齢層・地域からの応募がありました。また、異能vationプログラムの趣旨に賛同してご支援いただいた協賛企業は2022団体、異能vationプログラムと連動して地方からの破壊的

イノベーション創出に取り組み異能vationネットワーク拠点は55団体になるなど、日本発の破壊的イノベーションに挑戦する機運が全国的に高まりつつあります。

おわりに

今年で8年目を迎えた異能vationプログラムは、多くの方々との協力を得ながら、日本発の破壊的イノベーションに挑戦しやすい環境の

整備に取り組んできました。総務省としても常に考えながら挑戦を続け、より多くのイノベーションの種(タネ)が生み出されるような取組を積極的に推進してまいります。

最後に、異能vationプログラムを支えていただいているプログラムアドバイザー、スーパーバイザーの皆さま、協力協賛企業、日本や海外のネットワーク拠点をはじめとする関係者の皆さまに、心からの感謝を申し上げます。



声の自在化によるコミュニケーション拡張/ 荒川 陸

近年の深層学習や信号処理分野の発展に伴い、音声の認識や変換といった技術が高い精度で実現されている。例えば、挑戦者は深層学習に基づくリアルタイムの音声変換技術を開発し、自分の声を他者の声に忠実に変換することを可能にした。一方で、コミュニケーションにおいて音声は、特にそのパラ言語・非言語情報を通じて、個人のアイデンティティや感情など様々な情報を伝える重要な要素である。Human-Computer Interactionの観点から、音声処理の技術を人のコミュニケーションに活用し、誰もが自在に自分の心理状態や行動を理想の状況に近づけるための技術開発を行う。

手塚スターシステム・バンクシステムのインターネット的 あるいは集合知的実装/石原 航

日本の漫画・アニメ文化を切り開いた漫画の神様、手塚治虫氏は独自の「手塚スターシステム」を用いて漫画世界を創造していた。このシステムは、漫画の登場人物を映画俳優のように扱い、様々な作品に起用するという手法だ。本プロジェクトは手塚氏の頭の中にあっただろうシステムを、インターネット的あるいは集合知的に実装し、民主化しようという試み。このシステムを通して誰もが物語をマッシュアップできるようにし、さらにはネット的なコラボレーションを加速させることでn次創作カルチャーに寄与したいと考えている。

自然環境と利便性を両立するための飛行技術開発 Avrapter/ 今井 雄仁

Avrapter (アーヴラプター) 利便性と環境を両立するための飛行技術開発。自然環境、安全、住環境を守りながら利便性を確保し、従来以上の効果を得るための飛行技術の研究開発を行っている。モノとしてだけでなく、「自然を尊重する利便性を主軸にする社会の在り方」の提案と、それを現実にするための技術を研究開発して実現する。

心がつながる目と目が合う遠隔コミュニケーションシステム/ 海老澤 嘉伸

これまでの遠隔会議システムやスマートフォンなどの会話システムで、相手と目が合うことはない。心のつながりや正確なコミュニケーションには目と目が合うことは大きな意味を持つ。開発するシステムでは、目の瞳孔の空間位置を正確に計測しながら、頭部が動いても、アバターではなく実際の相手の顔を見やすくリアルに画面に映しながら、互いに目と目を合わせる事が可能な会話システムを構築。遠隔医療などにも役立つと思う。また、多人数での会話においても、話したい相手と目と目を合わせて会話ができるようになる。

魚拓型ビデオカメラ/ 小栗 英世

今のカメラの方法では画像の歪みは避けられない。カメラはレンズという一点、すなわち0次元に2次元の情報を集約し、再度2次元に戻している。一度2次元分ステップダウンした画像はリアルそうに見えても画像情報は歪められてしまっている。「魚拓型ビデオカメラ」は次元のステップダウンを起こさず画像情報を収集することで、歪みのないリアルな2次元画像を得ることができる。

気球に搭載可能な装置回収システムによる新しい上空観測の実現/ 河野 紘基

気象観測や航空機の運行管理、気候変動の調査を行うために簡易な計測器を載せたゴム製気球が世界各国で一日約2600個上空に放たれている。この気球は構造が簡素かつ低コストであるにも関わらず、上空30kmの成層圏に到達することができる優れたツールだ。しかし、この気球が運用され始めて80年が経った現在でも気球は1回ごとの使い捨てであり、大量の観測データ等を含む高価な計測器等を効率的に回収するためのシステムは確立されていない。本テーマでは従来使い捨てであった気球搭載装置を回収可能なシステムにアップデートし、これまで観測が難しかった領域や対象を高効率に観測可能なシステムを構築する。

※石原 航・小山 昭則は2022年1月、生駒 崇光は2月に卒業が認定され、異能β(総務省公認のへんなひと)となりました。

発表 2021年度 破壊的な挑戦 部門挑戦者一覧

様々な環境に適応する変形電動バイクの実用化と、 それを用いたものづくりの民主化の推進/生駒 崇光

個人制作から生まれ、SNS上での集合知から生まれる、様々な環境に変化、適応するICOMAの変形電動バイク「タタメルバイク」の実用化。そのバイクを用いてデジタルファブリーケーションによるカスタマイズを行い、多種多様なカスタマイズを創出する。またそれらはユーザー主体のコミュニティーで訴求を行うことで、ものづくりを民主化を行う。

大気中のCO2濃度を低減させる新規な技術/ 今井 和雄

地球温暖化の原因は大気中のCO2ガス濃度の増加であり、温暖化を防止するにはCO2ガス濃度を低減させる必要がある。大気中からCO2ガスを直接分離する方法が検討されているが、ここでは海水からCO2ガスを分離することにより、大気中の濃度を低減させる技術について提案する。大気と海水はガス濃度に関して平衡状態にあり、一方のガス濃度が増加すれば他方も増加し、減少すれば他方も減少する。このため海水中のCO2ガスを分離し、海水中の濃度を減少させた後、海表層に戻せば大気から海水へのCO2ガス溶解が増加することになり、大気中の濃度を減少させることが可能となる。

AIによるアニメ・リマスタリングの研究開発/ 漆原 大介

AIの推論による映像の高画質化に多大な時間がかかってしまうという課題があるので、アルゴリズムの改善とハードウェア増強および最適化によってトータル25倍の高速化を目指す。

田畑の聴診器～田畑から河川に流れ出る無駄な肥料分を 削減し海や川の生態系を守りたい～ /大熊 康彦

現在でも多くの現場で施肥は「勘」に頼った散布が行われていることが多く、田畑に過剰な肥料が散布され余分な肥料分が河川に流れ出る被害や、逆に肥料がまったく足りず、作物がうまく育たないという問題が発生している。そこで、聴診器を人の体に当てて診察するように、田畑に聴診器(センサー)を当てて必要な施肥を実施し、豊かな恵みにつなげるシステム開発を目指す。

肉眼では見えない微生物に光を当てるだけでリアルタイム 観察を可能にする技術開発/小山 昭則

新型コロナウイルスの拡大により、安全・安心な生活をするため、これまで以上に衛生管理の要求は格段に高まっている。感染症対策の2つの柱である飛沫感染対策は、マスクの着用や空気清浄機などのインフラが急速に進んでいる。また、接触感染対策は、生活のあらゆる場所にアルコール消毒の設置が進んでいる。飲食ではHACCPの拡充が進んでいる。これらの衛生管理において欠けているのが、正しく対策できているかを確認する方法がないことである。本技術開発の挑戦で、肉眼では見えない汚染や微生物に光を当てるだけでリアルタイム観察によるウィズコロナの当たり前になるコトの価値構築を目指す。

スマートフォンを用いた三次元姿勢推定による筋トレ上達支援/ 近藤 佑亮

フリーウェイトトレーニングによる筋肥大効果を最大化するためには、自分に最も合うフォームを探索することが重要。しかし、一人ひとりのトレーニング目的や体格に応じて最適なフォームは異なり、自分と他者のトレーニング動画を見比べても、撮影アングルが完全に一致していなければ、フォーム再現に必要な細かな関節位置の違いを把握できない。今回のプログラムでは、これらの問題を解決するため、3次元骨格推定による体格を考慮した筋トレ比較プラットフォーム「posefit」を開発。posefitでは、自分と体格が似ていてより重量が挙げられる先輩トレーナーを検索して、比較対象にできる。更に、トレーニングを撮影した動画から3次元骨格を抽出。比較対象の3次元骨格と重ね合わせることで、任意の画角から撮影されたトレーニング動画のフォームを詳細かつ自由自在に比較できる。posefitはまったく新しい筋トレ体験をユーザーに提供すると同時に、ビックデータに基づく身体運動学という学問領域を創造する。

GPT-3相当の大規模言語モデルの日本語版学習済みモデル作成/ 坂本 俊之

自然言語処理AIに使用される言語モデルのうち、特に高性能で知られているGPT-3に相当するパラメータ数を持つ、大規模言語モデルの日本語版を作成し、学習済みモデルとして公開する。

日本発!! 眼科診断AIの開発による世界の失明と視覚障害の 根絶への挑戦!!/清水 映輔

日本発のアイデアと発明を用い、世界の社会課題である「失明」を2025年までに半減させる!! 世界の失明人口は2020年に4330万人。この数字は30年後に3倍になると予想され、原因は医療機器不足と眼科医不足だ。私たちは医療機器不足に対して、安価に眼科診療を可能とするスマホアタッチメント型医療機器SmartEyeCameraを発明し、日本・欧州・ケニアで医療機器化に成功。次なるチャレンジとして、眼科医不足を解決する眼科診断AIを開発し、眼科医不足を解決することで世界の失明を半減させようと考えている!

見たい物の構造と動きをそのまま電子顕微鏡観察する方法の開発/ 新谷 正嶺

光学顕微鏡法が動く生物試料を計測可能にすることで生命科学は大きく発展した。しかし光学顕微鏡法は空間分解能が200nmで、生命や材料の機能が創発されるnmの動きをそのまま計測することができない。一方、電子顕微鏡法は空間分解能が0.5nmと空間分解能が優れている。しかし、基本的に試料を真空中にさらし固定した死物試料の静止像しか得られないという難点があった。私は変形性と電子線透過性に優れた薄膜を開発して用いることで、溶液中のナノ結晶やマウス心臓の構造と動きの観察に世界で初めて成功した。本挑戦でこの萌芽的技術を発展させ、観察したい試料をそのままに、mmからnmまでの構造と動きを観察できる「電子顕微鏡ライブイメージング法」を開発する。

「ウザい恋するロボット」の制作/ カ石 武信

「多様性」は世界的コンセンサスとなりつつあり、ジェンダー、文化など異なる立場を越えて「ウザい隣人」と共生していくことが求められている。本提案は、ウザい要素を備えつつも、一緒にいたいという、相反する立場にあるロボットを実装し、これと共存する場面を再現する。様々なウザい要素を調査し、ウザい要素を備えたロボットと共生することにより、自分のウザさを客観視し、「ウザい耐性」の向上を図る。また、自分と同じウザさを付与されたロボットが、別の誰かに対してウザがられるのを観察し、自らのウザさを再発見することにより、他人の気持ちになることを促し、ウザさと愛のあるアンビバレントな現代社会において、互いに共感しあえる世界を目指す。

量子計算シミュレーターとWebUI「Quanterm」の開発/ 土佐 陽生

量子コンピューター上の演算は行列計算によって表現することができるため古典コンピューターでも計算可能な部分までシミュレートすることができる。本プロジェクトでは、量子コンピューターの古典シミュレーションライブラリーの開発とそのWebUIを作成し、誰でも気軽に量子コンピューター上でのアルゴリズムの理論の開発・研究・実験・学習をできるようにする。

Tell Your World, with your Smartphone Camera/近藤 生也

私は初音ミクが好きだ。初音ミクが楽しそうに歌って踊る姿は見る人の人生を明るくする力があり、彼女を生み出した日本のキャラクター文化は世界に誇るものである。私はいつしかそんなキャラクターたちに命、つまりココロを吹き込み、キャラクターが生きて暮らすセカイを創りたいと思うようになった。この夢の実現に向け、本チャレンジではまず「人工知能の学習のための」際限なく豊かな仮想世界の実現」という重要な課題に取り組む。具体的にはモノにあふれたたくさんのヒトも行き交うような人工知能にとって体験豊かな仮想世界を創るために、深層学習技術を使って人海戦術的に現実世界のあらゆるモノをスマホカメラなどで撮った映像だけで仮想世界にコピーしていくことができるようなプラットフォームの構築を目指す。

食品廃棄物を活用した新素材の開発/酒井 雄也

コンビニで廃棄される弁当類を原料として、カトラリーやブロックなどを製造する。手法としてはこれらの廃棄食品を乾燥、粉砕して熱圧縮成形することで、十分な強度を有する素材へと変換する。ゼロワンチャレンジの期間では、一般的なコンクリートや、車道用の舗装ブロックに求められる曲げ強度である5MPaの強度を、様々な廃棄弁当類を用いて達成することを目標とする。まずはそれぞれの食材ごとに最適な製造条件を把握する。単一の食材のみで十分な強度が得られない場合は、ほかの食材との混合、油分の固化、他産業の副産物の添加による補強などのアプローチで改善を試みる。破壊チャレンジでは、この素材を用いて、実際に使用可能な強度や性能を有するブロックやカトラリーを製造する。

手書文字文化2.0 デジタルの時代に人間性を取り戻したい/ 佐藤 博

手書き文字は人格を表現すると言われるほどの人の存在感がある。しかし手書き風といえども、実現したフォントという字母を使う技術では、同じ文字は常に同じに表現されてしまい、人が書いた時は同じ文字を書いても毎回形状が変化するというリアルな現象が再現できていない。そこで、同じ字でもコンピューターが生成することに形状が変化するという、あたかも人が書いたかのような文字デザインを自動生成することで、熱意や疲労感までも読み取れる表現力を具備する研究を行いたい。実際には出現頻度の高い文字に大きな揺らぎを発生させることで、限られた文字数を処理することでも、全体印象を作れるという仮説を持っている。

生物と機械の情報通信インターフェイス/ 庄司 観

本挑戦課題では、細胞と人工物をつなぐノチャネルを開発することで、生物-機械情報通信インターフェイスを構築することを目標としている。生物と機械を融合した様々なバイオハイブリッドシステムが開発され、生物特有の機能を有しているため新たな機械システムとして注目されている。しかし、生物と機械の情報通信システムの違いから、生物と機械の間で綿密な情報通信を行うことは困難だ。そこで私は、生物が有する細胞間情報伝達システムのひとつであるギャップジャンクションに注目し、本情報伝達システムを人工的に構築することで、細胞-機械情報通信を分子レベルで実現する。

誰もがロックスターのように演奏・セッション出来る 「ほうきギター」を世界中に届けたい/高橋 哲人

中学校の教室の片隅でほうきをギターに見立てて掻き鳴らしていたころ、純粋にロックスターになる夢を見ていた。そんな夢を実現する、音と光でロックスターのように演奏・セッションする事ができる「ほうきギター」。誰でも簡単に演奏でき、それでいて演奏者が意のままに弾きこなし感情表現することを可能にする楽器。コロナによって人と人が触れ合うコミュニケーションが難しくなる中、大幅にアップデートさせたほうきギターを多くの人に届けることで、これまでにない音楽体験や新しいノンバーバルなコミュニケーションを生み出す。そこから生まれる音楽によって、より人と人が響き合うことができれば、世界はもっと輝くと信じている。

文字を描画する生物ロボットの開発/佃 優河

筆を付与した昆虫を電気刺激で制御することによって、字を書くことを可能にした。本異能vationではその技術をさらに発展させ、複雑な字の描画や筆圧の再現に挑戦する。さらには一種の昆虫にとらわれず、さまざまな特性を持った生物を用いることでより自由度の高い描画を目指す。バイオメティクスを例にとるように生物の特性を模倣した技術は多く存在しており、我々の生活を豊かにしてきた。しかし、構造を模倣するだけでは汲み取れない特性や魅力が生物には秘められている。自分の活動は、超バイオメティクスとも言える模倣に止まらず実際に生物を利用するものである。生物を実際に用いることによる気づきで、人類の想像力の枠にとらわれない新たな課題を発見解決することを目指す。



アナログ・デジタル表現を融合させた『人の目を離さない表示デバイス』の開発/BBコリー

従来の液晶画面のようなディスプレイ方式は、盤面がフラットであるがゆえ、表示や設置・構造は簡単な反面、装置としての奇抜性に欠け人々の注目を集めるにはインパクトが足りないと思っている。そこで、情報の表示というプロセスに対しアナログ的なアプローチ(物理的な物体の回転角度・速度・立体構造など)を取り入れ、今までにないまったく新しい表示装置の作成に取り組む。新規かつエンターテインメント性の高い意匠・構造を具現化し、従来ディスプレイよりも人々の注目を一挙に集めることを目標と定めている。

身の周りの物を情報メディア化するプラットフォームデバイスの開発/堀 洋祐

現在、私たちは画面のある機器や端末を通じて情報を得ている。本研究では情報と物理世界がシームレスにつながった世界、すなわち情報が画面からではなく、物や人の行動から得る世界の現実を目指す。これを物や人の行動が情報をまとった状態(メディア化した状態)であることからマトウメディアと呼ぶことにする。その実現に向けてマトウメディアのプラットフォームとなるデバイスの開発を目指す。本研究では折り紙が持つ、誰でも簡単に扱うことができ、形状を自由に変えることができる性質に着目した。様々な形をした身の周りの物や身に着ける物に合わせて形状を変えて取り付けることでその物をマトウメディア化する折り紙式デバイスの開発を目指す。

人間に近い歩行動作で生物感を出せるロボットの実現へ! (実験機開発)/前田 洋

従来型のロボットによる腰を落とした歩行では膝関節に大きな負荷が加わり、その姿も美しいとは言えない。今回の挑戦では、実験機を用いてロボットであるからこそできる運動を生成し、その結果として膝関節の負荷を軽減できる人間に近い滑らかな歩行動作を実現する。また、ロボットの外觀デザインからではなく、動作で生物的なものを感じさせることも目指す。さらに、2つの目標の相乗効果としてロボットの低消費電力化を狙う。

ラストワンマイルにおける歩行領域の革新的デバイスの開発/皆川 達也

本プロジェクトでは、交通領域におけるラストワンマイルのシームレスな移動のソリューションとして、靴が人を目的地に連れて行くという歩行領域における革新的デバイスの開発を目指す。古来より、人は「地図情報」を頼りに目的地を目指してきた。しかしながら、快適な目的地までの移動のためには「地図情報」を人が見ることは必要ではなく、むしろ目的地までの経路を意識せず、ただ歩いているだけで目的地に到達することが理想である。本プロジェクトでは、このような歩行移動の理想を提供可能なソリューションの開発により、人がより歩く社会を実現し、歩くことによる健康寿命の延伸に貢献する。

本物の美少女型ロボットとふれあえるメイドロボカフェ プロトタイプの実現/山上 紘世

まるでアニメから抜け出てきたような個性豊かなメイドロボット。そんなロボットたちが働いて、その「かわいさ」によって、人間では実現できない価値を提供するメイドロボカフェを作る。これを目標に、挑戦者は個人開発としてメイドロボット「ましろ」シリーズを作ってきた。本挑戦では、このメイドロボカフェ実現のためにカフェ空間での自律移動、コーヒーハンドリング、かわいい仕草、複数ロボット同士の掛け合いなど、必要な機能を持つメイドロボットと、それらが動きやすい環境を一体で作り、「かわいいメイドロボットたちがコーヒーを淹れて、持ってきて、触れ合える」——そんな体験の実験場となる、メイドロボカフェ プロトタイプの実現を目指す。

表情豊かに接客を行う「ROBOT CAFE」店長ロボットの開発/山田 康太

現在、キッチンカーにて営業している「ROBOT CAFE」では3体の人型ロボットが飲料の準備から提供までの役割を担っており、商品説明、金銭の受け渡し、注文を承るなどの接客業務は人が担当している。これらの接客業務を行うロボットを開発し、人に代わってロボットが店長となりお店を回していただけるような純度の高いロボットカフェの実現を行う。ただ機械的に接客を行うロボットの開発を目指すのではなく、物理的な瞳が動き、眉毛をしかめ、瞬きを行い、口を動かして発話する。このような表情豊かなロボットとして作り上げることで来店いただくたびに新しい発見があり、またこのロボットに会いに行きたいと思っただけのような価値の創造を目指す。

進化におけるミッシングリンクの動物をもう一度地球上に蘇らせる/中村 哲也

動物の進化の過程を解明するうえで、祖先からその子孫が進化した時のまだ見つからない中間状態の動物をミッシングリンクと呼ぶ。約3億8000年前、魚はその体の構造を大きく変更して上陸に成功したが、その進化過程における中間動物の化石に限られていることから、体の各部位がどのように進化したのかを解明するのは非常に困難である。私は現在、驚異的なスピードで向上しているコンピューター解析の能力、増え続けている多くの動物の遺伝子情報、革新的な遺伝子組み換え技術を用いることで、このミッシングリンクを解明する技術の開発を進めている。この技術で、過去の地球上に存在したであろう動物を再度作り出し、謎の多い進化の過程を明らかにしていく。

糸飴を手で自在に造形する3Dプリントペンの開発/平 重行

スイーツの飾りなどに使われる糸飴(シュクレフィレ)は、作り方にコツが必要だったり、熱い砂糖水を使うため注意が必要だ。子どもでも絵を描く感覚で立体物が作成できる3Dプリントペンを参考に、安全に自由な形状が描ける糸飴用3Dプリントペンを開発。知育菓子とテクノロジーを融合する価値はもちろん、大人でも自分の手で立体造形した食品を食べて楽しむ価値感を提供することがこの挑戦の目指すところだ。

他者とのつながりを生む遠隔対人スポーツ/前川 和純

遠隔会議ツールが普及する一方で、身体運動を通じた他者との交流を支える技術はまだ未成熟である。本技術課題では情報技術やロボット技術を用いることで、地理的制約にとらわれずに遠隔で対戦可能なスポーツの開発に取り組む。特に遠隔操作において生じる遅延や情報量の制約を克服するための支援技術の開発と実証を行い、身体性の伴った社会的つながりを生むツールの実現を目指す。

水素で二酸化炭素を効率回収/町田 洋

温室効果ガス二酸化炭素(CO2)をリサイクルする技術(カーボンリサイクル)に注目が集まっているが、実用化にはCO2を排ガスから回収・利用するまでのエネルギーをいかに下げることがポイントとなる。CO2を選択的に回収する吸着材料にH2で再生する技術を融合し、CO2の燃料化を想定した際のCO2回収エネルギーの革新的な低減を達成する。データサイエンスに基づき、材料の選定からプロセスの最適化を実施する。

3Med walker/Methasit Kiatchaipar

いかに高齢者ケアを行っていくかは、高齢化社会の課題の1つである。それを解決するために、ベッドから車椅子へ、車椅子からベッドへと運んでくれるリフトのような革新的な技術がある。しかし、単機能専用のものがほとんどで、複数を組み合わせたものはあまり存在しない。このデバイスは、歩行障害や運動障害のある高齢者を助けるはずだ。脳卒中患者、寝たきりの人の役にも立つだろう。歩行練習にも使えて移動中でも倒れるリスクを防ぐ。サポートキットはベッドから車椅子まで、逆に車椅子からベッドまで移動させる機能を持つ。ほかの機能を含めると、1つのデバイスに3つの機能が組み合わされている。

介護施設で堪能、フレンチフルコース・3Dフードプリンターで実現する食のダイバーシティ/山口 浩平

本挑戦で実現したいことは介護食改革であり、超高齢社会における食のダイバーシティである。食事の意味は単に栄養摂取だけではなく、エンターテインメント、コミュニケーション、アートなど様々だ。そこには驚きや楽しさも必要である。超高齢社会において、食のダイバーシティを妨げているもの、そのひとつは“機能”である。嚥んだり、飲んだりする咀嚼嚥下機能だ。咀嚼嚥下機能は、加齢や疾患など様々な因子で低下する。しかし、咀嚼嚥下機能や認知機能が低下したとしても、美味しいものを食べたくない、食事を楽しみたいくないという方はいないだろう。超高齢社会における食のダイバーシティとは、年齢も性別も宗教も機能も超えて食事を味わい、楽しみ、驚く体験を可能にすることである。本挑戦では歯科医師とフレンチシェフのコラボレーションで当該課題の解決を目指す。

求む、挑戦者!

2021年度 「異能vation」 プログラム 募集開始!!

2021年
6/1
START!!

<https://inno.go.jp/>

Inno 異能vation

いよいよ2021年度「異能vation」プログラムの応募が6月1日からスタート!今回はプログラムの概要や募集部門、応募の流れなどとともに、「異能」な人材の発掘をサポートする「異能vationネットワーク拠点」の活動報告を紹介する。

募集部門

「破壊的な挑戦」部門

日々新しい技術や発想が誕生している世界的に予想のつかないICT分野が対象。破壊的な地球規模の価値創造を生み出すために、大いなる可能性があり、奇想天外でアンビシャスな技術課題への挑戦を支援。社会や産業に大変革をもたらすような課題に対して、失敗を恐れず果敢に挑戦を行うような提案を募集。

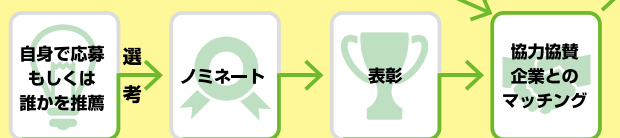
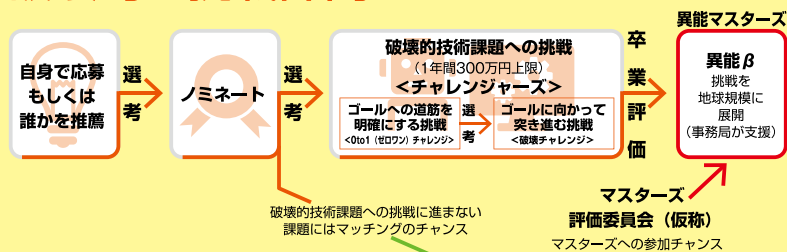
「ジェネレーションアワード」部門

ICT分野における「ちょっとした、けれども誰も思いついたことのないような面白いアイデア」、「自分で一番良い使い方がわからないけれど、こだわりの尖った技術やモノ」、「自らが発見した実現したい何か」を募集し、異能vation協力協賛企業との連携により表彰。

今年度の応募は6月1日からスタート!
「異能vation」プログラムが目指すのは、地球規模で産業構造や社会変革をもたらす「破壊的イノベーション」の実現だ。そのためには、既存の常識から見て「変わった」発想が生まれ、失敗を恐れずに挑戦できる環境を用意する必要がある。本プログラムは、既存の常識にとらわれない独創的な「変わったことを考え、実行する人(通称「へんな人」)が生む」、失敗を恐れない果敢な挑戦を支援するとともに、そうした人々が交流してさらなる独創的な発想が生まれるような環境を提供する。

応募からの流れ

破壊的な挑戦部門



ジェネレーションアワード部門

今すぐ、<https://inno.go.jp/>をチェック!!

今回募集が始まるのは、プログラムの中核をなす「破壊的な挑戦」部門と「ジェネレーションアワード」部門だ。
破壊的な挑戦部門では、ICT分野において破壊的価値を創造する、奇想天外でアンビシャスな技術課題への挑戦を支援。最長4ヵ月・支援額最大100万円に思う存分行錯誤を繰り返すことができる「0to1チャレンジ」を経て、その後ゴールに突き進む「破壊的チャレンジ」の2段階のプロセスを用意しており、支援期間と支援額は最長1

年、最大300万円に至る。
ジェネレーションアワード部門はICT分野のちよつとしたアイデアや尖った技術やものなどを表彰するもの。分野賞として20万円が授与されるほか、協賛企業から独自の特別賞が贈られる場合もある。
両部門とも、応募期間は2021年6月1日12時から約2ヵ月を予定。破壊的な挑戦部門で卒業認定されると「異能マスターズ」に加入でき、「異能β」として認定される。自薦他薦は問わないので、まずはウェブサイトで詳細を確認しよう。

2022年度の公募情報は公式サイトをご確認下さい。

異能を支援する ネットワーク拠点

異能vationプログラムが実施する活動の1つに「異能vationネットワーク拠点」がある。これは各地域の「異能」を支援するもので、企業や地方公共団体、教育機関、個人事業主、塾、コワーキングスペース運営者、プログラミング教室など、普段から異能な人材やアイデアに触れ、応援している方をもつ団体がネットワーク拠点として活動を行い、連携することで多種多様な異能人材の発掘を目指すものだ。現在は海外(米国)の2拠点を含む55カ所の運営協力機関が活動を展開している。

国内のネットワーク拠点分布



2020年度は新型コロナウイルス感染症の影響があり、残念ながらネットワーク拠点の活動が大幅に制限されてしまったものの、オンラインを中心に地道に活動を実施。多くはアイデアコンテストを実施して本プログラムへの応募を促すものだった。また、本プログラムのスポンサーやプログラマーアドバイザー

を迎えて、オンライン説明会を開催するネットワーク拠点を目立った。

ネットワーク拠点は全国に点在しているので、ぜひその扉を叩いてみよう。

異能vation ネットワーク拠点の 2020年活動内容

北海道ネットワーク

(札幌日本大学高等学校・D-SCHOOL 北海道・株式会社HARP)

開催日：2020年8月1日(土)～23日(日)

D-SCHOOL北海道、株式会社HARP、札幌日本大学学園が連携し、北海道の課題を解決するアイデアコンテストを開催。YouTubeでは24時間配信イベントを行い、セミナーやプログラミング特別教室などを行った。

開催日：2021年3月27日(土)

「未来の学びフェスin Sapporo 2021」で行われるイベントの中で、札幌で活動するネットワーク拠点の各代表者が集まり異能の発掘についての講演会を開催した。

学び舎mom株式会社

開催日：2020年7月1日(水)～8月31日(月)

女性や親子を対象にアイデアコンテストを開催。親子参加部門では、子どもの探究サポーター「夢の木Lab.」が応募作品完成までをサポートする取り組みも行った。

開催日：2020年8月20日(木)

異能vation公募の運動説明会としてスーパーバイザーの小川氏にご出演いただき、子どもを見守る親視点から異能vationについてのトークセッションを開催した。

a side-満寿屋-

開催日：2020年7月1日(水)～8月31日(月)

大分が好きな方を対象に、地域を元気にするアイデアやコロナを乗り越えるアイデアを募集。

開催日：2020年8月26日(水)

異能vation公募の運動説明会として牧野氏にご出演いただき、コロナ禍の旅行業界について参加者とトークセッションが行われた。

山形県立米沢東高等学校地歴公民ゼミ

開催日：2020年7月30日(木)～8月27日(木)

山形県置賜地区の学生を対象に、コロナ禍での休学期間中にひらめいたアイデア、地域を元気にするアイデアを集めたコンテストを開催。

あすはな先生

(株式会社クリップオン・リレーションズ)

開催日：2020年8月22日(日)

異能vation公募の運動説明会として、個別塾であるあすはな先生が行うイベントと連動し、異能vationについての説明会を実施。参加者へ応募を促した。

八尾市役所

開催日：2020年8月18日(火)

「ヤオオモイビトツナガルプロジェクト」の参加者を対象に、異能vation公募の運動説明会としてプログラムアドバイザーの三池氏にご出演いただき、アイデアソンワークショップを開催。

Scribble Osaka Lab

開催日：2020年8月17日(月)

異能vation公募の運動説明会としてスーパーバイザーの牧野氏、協賛企業ACEトラベルの西澤氏にご出演いただき、コロナ禍の旅行業界について参加者とトークセッションが行われた。

一般社団法人まちはチームだ

開催日：2020年8月15日(土)～8月29日(土)

Withコロナ対策についてのアイデアコンテストを開催。小倉地域で開催されたイベントなどと連携し、コロナ禍を乗り越えるアイデアを集めた。

異能βの挑戦を ムービーで公開中!

平成26年(2014年)から実施している「異能vationプログラム」では、すでに60名近くの卒業生(異能β)を生み出しており、挑戦者たちの挑戦内容を紹介したムービーやプロフィールなどをウェブサイト「InnoUvators」にて公開している。コンテンツは毎週追加されていくので、ぜひその目で異能なチャレンジを見てほしい。

<https://innovators.com/ja/>

株式会社ガイアックス

開催日：2021年2月13日(土)、2月21日(日)

コロナでダメージを受けている鉄道事業および鉄道事業の周辺事業に学生のアイデアを掛け合わせるビジネスプランコンテストを開催。

一般社団法人Local Innoventures

開催日：2021年1月20日(水)、2月22日(水)

SDGs×地方創生を掲げる拠点として、社会問題が山積する地方の未来を変えるようなアイデア発掘に向けたワークショップを開催。



「異能」を支える 協力協賛企業

「異能(Inno)vation」プログラムの協力協賛企業グループは、本プログラムの趣旨に賛同し、尖ったアイデアを見出す「ジェネレーションアワード部門」への提案を評価する存在だ。多数の協力協賛企業の中から、みらいワークスと日本エンタープライズの2社に、本プログラムについて語ってもらった。

協業の成果を生む みらいワークス

「日本のみらいの為に挑戦する人を増やす」をミッションに、「プロフェッショナル人材が活躍するエコシステムを創造する」をビジョンに掲げ、プロ人材事業を展開するみらいワークス。異能vationは

こうした同社のメッセージにつながる活動である点に加え、同社の主軸サービス「フリーコンサルタント：jip」には起業を目指す人も多く、この点でも異能vationへの参加はチャンスであり、同社のエコシステムの一端としてプログラムへの参加を決断したという。「弊社にとってもビジネスチ

ャンスが生まれており、大変ありがたい」という通り、実際、同社が2018年度にジエネレーションアワードの企業賞として授与した「Skill Shift」地方貢献副業プロジェクトはM&Aによって同社の正式サービスへと統合。また、2020年度の「smeta：フリーランスのための

賃貸与信アプリ」とは業務提携をして、同社の登録フリーランスへサービスを提供しているというように、異能vationとのコラボレーションが具体的な成果へとつながっている。ちなみに、企業賞の選定は「世の中をより良くする素晴らしいアイデアや事業・サービスの活動と親和性があるかどうか」を基準に授与先を決めているとのこと。

最後に同社は「毎年、異能vationプログラムに応募された全部のアイデアに目を通しております。弊社の事業に親和性がなくとも、変な面白いアイデアがたくさんあり、毎年楽しんでいきます。今後も多く、異能なアイデア、そのアイデアを形にしようとしている挑戦者の姿を拜見できることを楽しみにしています」というコメントを残してくれた。

←プロフェッショナルに特化した人材サービスとソリューションサービスを提供するみらいワークス。



←1万4000名以上が登録する「フリーコンサルタントjip」は、フリーランスに向けて業務委託案件のマッチングサービスを提供。

異能ジェネレーションアワード みらいワークス特別賞

2017年度「ラッキーロックアプリ」(藤瀬 守)
新しい働き方、「時間を自由に選択する」フリーランスが活躍する場を提供する弊社として、「時間の感覚はいい加減であり、やろうと思えばできる、自分の好きな時間が増えることで生活が豊かになるかもしれない」という発想で作られたラッキー・クロックが、弊社の考える世界観と通ずるところがあったため。

2018年度 Skill Shift：地方貢献副業プロジェクト(grooves, 当時)
弊社は、「新しい働き方を推進する企業」として、フリーランスのプロ人材のビジネスマッチングサービスおよび転職支援を行っている。案件の多くは企画・立案、調査、分析などの「上流工程」に特化しており、「Skill Shift」の世界観と通じるものがある。弊社主力サービス「FreeConsultant.jp」ご登録者で、地方創生に関心が高い人も多く、転職や移住などがネックになり、断念するケースも少なくない。本件は、そのような志ある人材と地方企業をつなぐ、日本の未来にとって貢献度の高いプロジェクトであると感じた。働き方の選択肢が増えることは、日本の課題である労働力不足においても重要な役割を持つものであり、「副業正社員」という考え方を広め、「新しい働き方」の幅を広げてくれる事を期待している。

2019年度 AI契約書チェックサービス「AI-CON」(GVA TECH)
弊社はプロ人材に「フリーランス」「副業」「転職」「再就職」とさまざまな働き方の選択肢を提供しており、プロ人材が活躍しやすい環境を整える事を使命のひとつと考えている。「独立」「副業」時は、自分で契約手続きをする必要があるが、「AI-CON」は、法律に明るくなくても契約書のリスクについて理解がしやすくなり、プロ人材の活躍を応援するサービスだと感じている。

2020年度 smeta:フリーランスのための賃貸与信アプリ(リース)
弊社は、プロ人材に「フリーランス」「副業」「転職」「再就職」とさまざまな働き方の選択肢を提供し、プロ人材が活躍しやすい環境を整える事を使命のひとつと考えている。以前、同社の主軸サービス「FreeConsultant.jp」でご登録者のフリーランスのプロフェッショナル人材にアンケートを実施した際に、月額報酬100万円以上稼ぐようなフリーランスのプロフェッショナル人材でも、「賃貸契約を締結する際、審査が通りにくい」といった声があった。「smeta(スメタ)」はこの課題を解決できるサービスであり、プロ人材の活躍を応援するサービスだと感じている。



◀「ATIS交通情報」はiOS/Android用のスマホアプリを用意。またウェブサイトからも参照できる。

交流に刺激を受ける
日本エンタープライズ

日本エンタープライズは、個人消費者向けのスマートフォンアプリや、法人向けの各種サービス、とりわけ端末を初期設定するキッティング支援サービス、システム受託開発など、多角的に事業を展開する企業だ。特に現在は、渋滞情報や車両動態システムなどを提供する交通情報サービス「ATIS交通情報」、女性向けの健康サポートアプリ「女

性のリズム手帳」、豊洲市場の高品質な鮮魚を購入できるECサイト「いなせり市場」の3サービスに注力。ATIS交通情報では8月に無料で交通情報のルート検索ができるウェブサイトをオープンし、女性リズム手帳では5Gコンテンツの提供やオンライン診断との連携といった取り組みを進め、いなせり市場では、果ごもり消費での需要増加に伴いサービスを強化している。

同社は、異能vationプログラム2014年度から協力協賛企業に名を連ねているが、その理由を「異能vationプログラムのコンセプトである、既存の常識にとらわれない独創的な『変わったことを考え、実行する人(通称、へんな人)』、『何もないゼロのところから、イチを生む』という失敗を恐

れない果敢な挑戦と、挑戦を続ける社会を支援したいと感じたためです。果敢な挑戦は弊社が常に続けてきていることでもあります」と語る。

そのため、異能vationとのコラボレーションによって具体的な何かを生み出すというよりも、メンタルやネットワークといった部分にプログラム参加への意義を見出しているようだ。「異能vationに参加している方々の独創的な考え方や企画に触れることにより多くの刺激を常に受けております。すでに受賞されている方々と交流したり、継続した取り組みの中で成果が出すことができれば良いかと考えております」

ジェネレーションアワードの企業賞についても、「前回は見近にある物を使い、普通は見落とすしまうようなものを活用する発想の転換が面白く、選定しました」と話す。基本的には、「弊社のコンセプトでもある社会貢献になる企画」、「我々が気付いていない、見落としていた視点・観点」、「独創的でいゆるる尖った考え」に基づいて授与先を選定しているようだ。

異能vationプログラムはもともと自由課題に対して表彰を行っていたが、答えを求める課題を作ることが大事だという理由で、2017年度から「グランドチャレンジ部門」を新設した。これは従来の枠組みにとらわれない手法で、競い、協力し、問題点を洗い出し、解決の糸口を探し出す課題解決型コンテスト。そして、初年度に協力した13社のうちの1社が日本エンタープライズ。「安全な」ながら「スマホ利用」をサポートするア

プリ・ハードを開発するチャレンジ」という挑戦課題で懸賞金100万円を用意したが、残念ながら受賞者はおらず。もっとも、グランドチャレンジは現在に至るまでプライズ賞1名、マイルストーン賞2名しか生み出していない狭き門のため、同社は「少しハードルを上げすぎている感もありますので、もう少し下げ、より簡易で実用的な企画を継続して期待しております」とその考えを述べた。

今後の異能vationに対する期待を伺ったところ、「異能への支援だけでなく、すでに受賞されている方々も含め、交流が盛んにできるようにしたい。また、協賛企業間でのコミュニケーションも同様だと感じております」と述べ、コミュニケーションの重要性をあらためて強調した。

異能ジェネレーションアワード 日本エンタープライズ特別賞

2017年度 通信する乾電池「MaBee」(ノバルス)

乾電池駆動の製品に「MaBee」を装着するだけで、IoT製品にできてしまうというコンセプトが素晴らしい、さらに、スマホアプリを活用することで、スマホで製品をコントロールできる点で、非常に優れており選定させていただきました。今後の更なる進化を期待しております。

2018年度 ビーコン技術を活用した通訳ボランティア発見アプリ(本職英一)

技術的に確立されたビーコンを利用し、ボランティアを必要とする人とボランティアしたい人を簡単に結びつける画期的なアイデアだと思います。課題も多いですが、直近の2020年オリンピック開催に向け、実用化が楽しみな作品でしたので選定を決めさせていただきました。

2020年度 GameControllerizer (Hi Score Boys)

身近なデバイスを使って専用のコントローラーを作るのではなく、汎用コントローラーを作るという観点で採用しました。これだけでは、発想もありそうですが、これからもスマートデバイスはさらに発展していくと思われまので、その可能性も含めて期待をもって選出いたしました。

卒業生 異能βのムービーはこちら!



平成26年(2014年)から実施している「異能vationプログラム」では、すでに70名近くの卒業生(異能β)を生み出しており、挑戦者たちの挑戦内容を紹介したムービーやプロフィール、インタビューなどをウェブサイト「InnoUvators」にて公開している。
<https://innouvators.com/ja/>





2021.12.15 今年もリアルとオンラインのハイブリッド開催 OPEN異能(Inno)vation開催!!



※写真は昨年の模様です。

開催概要

OPEN異能(Inno)vation 2021

日時：2021年12月15日(水) 13:00 ~ 16:00 (予定)
 開催形態：リアルとオンラインのハイブリッド開催
 東京メイン会場：東京ミッドタウン日比谷6F
 BASE Q ホール(東京都千代田区有楽町1-1-2)
 エリア会場：北海道、福岡、大阪、
 香川の異能vationネットワーク拠点
 YouTubeライブ配信：アスキーチャンネル
 (メインステージ、サブチャンネルの2番組を配信)
<https://www.youtube.com/user/wamweb>
 海外向けYouTubeライブ配信：
 InnoUvatorsチャンネル
<https://www.youtube.com/c/InnoUvators>
 オンライン参加方法：
 Zoom、アバターロボットなど
 主催：異能vationプログラム業務実施機関
 協力：協力協賛企業グループ
 (<https://www.inno.go.jp/sponsor/>)

リアルタイム配信を お見逃しなく!

ICT分野において地球規模の価値創造を生み出すために、奇想天外でアンビシャスなICT技術課題に挑戦する人を支援する「異能vationプログラム」。8年目となる今年も、その授賞式「OPEN異能(Inno)vation 2021」が12月15日、東京ミッドタウン日比谷 BASE Qを東京メイン会場として開催される。またエリア会場として北海道・福岡・大阪・香川の異能vationネットワーク拠点を用意するほか、Zoomやアバターロボットを活用したりリモート中継によってタイやインドネシアといった海外ともつながりながら、多次元中継を実施。国内向けはYouTubeの「アスキーチャンネル」(メインステージとサブチャンネルの2番組)、海外向けの英

語配信は同じくYouTubeの「InnoUvatorsチャンネル」でリアルタイム配信を実施する予定なので、ぜひチェックしてほしい。

当日は昼の12時から会場がオープン。展示ブースにて「多様な思いもよらない異能な提案や技術」との交流が始まる。13時には、今年もプログラム推進大使を務める古坂大魔王氏を司会として授賞式がスタートする。スーパバイザープログラムアドバイザーの紹介や、「2021年度破壊的な挑戦部門チャレンジャー」と「2021年度ジェネレーションアワード受賞者」、「異能vationネットワーク拠点」の発表、ネットワーク拠点を中心としたサテライト会場との中継、協力協賛企業・異能β(卒業生)・ネットワーク拠点をはじめ本プログラムに参加している人々との交流といった内容が予定されている。

そもそも「異能vation」プログラムは、既存の常識にとらわれない独創的な「変わったこと」を考え、実行する人(通称「ヘンな人」)が「何も無い0のところから1を生む」失敗を恐れない果敢な挑戦を支援するとともに、そうした人々が交流してさらなる独創的な発想が生まれるような環境を提供するというコンセプトで2014年より運営されている。毎年初夏の頃(本年度は6月1日から8月2日の応募)にプログラムとして公募するのは、主に「破壊的な挑戦部門」と「ジェネレーションアワード部門」の2部門。前者は奇想天外でアンビシャスな技術課題への挑戦を支援し、後者ではちよつとしたアイデアや尖った技術を表彰する。

次のページから、破壊的挑戦「ジェネレーションアワード」の両部門の詳細を説明している。



↑メイン会場となる東京ミッドタウン日比谷6FのBASE Qホール。今年はどうなドラマが展開されるのか?!

最長1年をかけて
技術課題へ挑戦

異能vationプログラムの破壊的な挑戦部門では、ICT分野において破壊的価値を創造する、奇想天外でアンビシャスな技術課題への挑戦を支援する。最長4ヶ月/支援額最大100万円/思う存分試行錯誤を繰り返せる「0to1チャレンジ」(ゴールへの道筋を明確にする挑戦)を経て、その後ゴールに突き進む「破壊的チャレンジ」(ゴールに向かって突き進む挑戦)という2段階のプロセスを用意しており、2段階合計の支援期間と支援額は最長1年、最大300万円に至る。そして、破壊的な挑戦部門の卒業が認められると「異能マスターズ」に加えて、「異能β(卒業生)」として認定。その後も、事務局がその挑戦を世界規模で展開するためにサポートを提供する。



Videos

革新的で変な新技術を動画で紹介



↑「Videos」では、異能βの挑戦をわかりやすいショートムービーにして紹介。毎週新しいコンテンツが追加されており、タグ検索によって興味のある挑戦をすぐに見つけられる。

Profiles

イノベーションを生み出す異能βのプロフィール



↑「Profiles」には異能βのプロフィールが用意されており、卒業時の挑戦の概要も掲載。また、「InnoUvators」内にある本人の各種コンテンツもここにまとめられている。

Interviews

異能なパイオニアにインタビュー



↑「Interviews」では、挑戦の内容だけでなく、なぜ本プログラムに応募したのか、どんな苦労があったのか、今後どう発展させていくのかなど、さまざまな物語を掲載している。

卒業生 異能β

の挑戦を 「InnoUvators」 にてレポート中!

破壊的な挑戦部門の卒業生(異能β)を紹介するメディアサイトが「InnoUvators」だ。コンテンツは動画/プロフィール/インタビューを3つの柱として、基本的に日本語と英語の両言語で用意されている。



CHECK HERE!



<https://innouvators.com/ja/>



◀スパイスとハーブのリーディングカンパニーであるエスピー食品。食品メーカーとして気付かなかった、問題の解決となる工夫などに期待をしているとのことだ。

異能ジェネレーションアワード エスピー食品特別賞

2018年度「ネットレシピ商品化プロジェクト」(井上 英里香)

UGCを活用したマーケティングを部内検討する中で、本プログラムの協力協賛企業として審査に立ち合い、「消費者だって商品化したいメニューがたくさん周りがある。でもどうしていいかわからない」というニーズを本提案から再認識でき、当社に賞は投げられたと受け止め、UGCをベースとした商品化を行う場をともに作っていききたいと考えS&B賞とした。



↑9000件を超える「レッチャ!グランプリ2020」への応募の中から、1年の商品化期間を経て発売された3製品。



◀エスピー食品マーケティング企画室デジタルマーケティングユニットの吉弘浩昭マネージャーが担当した。

が評価される世界。あなたの目に見ることもあるかもしれない。

「食」の提案を求める
エスピー食品

言わずと知れたスパイス&ハーブのリーディングカンパニーであるエスピー食品も、異能vationプログラムの協力協賛企業の1社だ。

「食」に関してお客様とのつながりが大事な要素と考えて

社内では企画を検討していたところ、本プログラムでUGC (User Generated Content : 一般ユーザーが作ったコンテンツ) に関するアイデアであった「ネットレシピ商品化プロジェクト」を見つけ、それを実現するために参加したという。

「我が家の伝統の味、研究を重

ねて完成させた自慢のレシピ、家族が大好きな私の味。これらをたくさんの方に広めて、料理好きな方や食べることが大好きな方々とコミュニケーションの輪を作りたいと思っていました。そこで、お客様の自慢のレシピを募集してコンテンツを開催し、優秀なレシピを当社で商品化に挑戦し

てみよう! という判断に至りました」と当時の意図を語る。

実際エスピー食品は、本プログラムのアイデアをベースに「レッチャ!グランプリ」というオンラインコンテストを開催。大賞を受賞した3つのレシピを2020年、2021年と商品化している。

「お客様の考えたレシピがプロも認めた味わいであったという発見(驚き)、またコンテストで大賞を取ったその本格的なレシピをご家庭でどなたにでも味わっていただけるといことは大きな魅力に違いありません。また、おうち時間を過ごすことが多くなった今、ご家庭で料理をする機会も増えていると思います。多くの方に新しい料理にチャレンジしていただき、食の世界をさらに広げ楽しんでいただけると嬉しく思います」とその

成果を述べている。

エスピー食品は、複雑化・高度化していく食のニーズに対し、以前よりお客様の消費動向や市場構造の変化を踏まえた提案を続けている。時短・簡便調理のニーズに対応した製品を拡充する一方で、手作りや本格調理のニーズに応えるため、スパイスやハーブをはじめとした基礎調味料の提案にも注力。「今後もさまざまな取り組みを通じて、お客様の「食を楽しむ」日々を支えていくとともに、活性化された市場のさらなる拡大に貢献していきます」という。

とはいえ、異能vationプログラムでは、実は、食の提案はなかなか少ないのが現状だという。吉弘氏は「しかしながら身近なだけに普段こういう食べ方がないか? とか、もつと簡単にできないか? 食材を無駄にしない工夫など、本当は感じていることが多いはず。それらが当たり前になっていないませんか? ここには、きっと大発見があるかもしれない」と、日頃から感じています。ぜひとも身近な食にスポットライトを当ててください」と続ける。本プログラム、特にジェネレーションアワード部門は別段特別な技術が必要なわけではなく、とにかく「尖ったアイデアや技術」が評価される世界。あなたの目に見ることもあるかもしれない。



「異能」を支える 協力協賛企業

「異能 (Inno)vation」プログラムの協力協賛企業グループは、本プログラムの趣旨に賛同し、尖ったアイデアや技術を見出す「ジェネレーションアワード部門」への提案を評価する存在だ。今回は、協力協賛企業であるエスピー食品に本プログラムとの取り組みやその意義について語ってもらった。

国内外の“異能”が集結!!

OPEN 異能(Inno)vation 2021 開催レポート

年に一度の異能vationプログラムの総決算「OPEN異能 (Inno)vation 2021」が2021年12月15日に開催された。ステージやブース、オンラインを巻き込んで盛り上がった当日の様様をレポートする。



取材・文 山本貞也 写真 福田栄美子、岡田清孝



↑ステージ進行を務めた古坂大魔王氏(左)と福田正氏(右)。



↑宮下芳明氏の「味わうテレビ」は、食べ物味の擬似的に再現。



↑総務省を代表して、登壇した中西祐介総務副大臣。



↑MRによって発達障害の状態を疑似体験できる宮崎英一氏のシステム。

ステージと展示、 オンラインも活用

ICT分野において地球規模の価値創造を生み出すために、奇想天外でアンビシャスなICT技術課題に挑戦する人を支援する「異能vationプログラム」。その取り組みを発表する場である「OPEN異能(Inno)vation 2021」が昨年12月15日に、東京ミッドタウン日比谷B A S E Qにて開催された。

会場は12時にオープン。B A S E Q内には昨年度を中心過去の挑戦者や受賞者の展示ブースが並んでおり、画像の食べ物の味を再現する宮下芳明氏の「味わうテレビ」や発達障害者の困難を疑似体験する宮崎英一氏のMRシステムをはじめ、挑戦者の成果を実際に体験した来場者から次々に驚きの声が上がった。

そして、13時にはメインステージで授賞式がスタートした。司会を務めるのは、プログラム推進大使に就任して4年目となる古坂大魔王氏。角川アスキー総合研究所代表取締役会長で異能vation事務局長を務める福田正氏も壇上に上がり、式を進めた。

まず、福田事務局長がプログラムの状況を紹介。2021年度の応募総数は前年から4010件増え、2万2164件。応募者の年齢は6歳から86歳までにわたり、異能va

tionの芽が確実に広がりを見せていることを感じさせた。

式の開会にあたり、本プログラムを主催する総務省を代表して中西祐介総務副大臣が登壇。「ポストコロナ時代を見据えて、破壊的なイノベーションをいかに起すかが日本のみならず世界の大きなテーマになっています。この会が、皆さんと破壊的イノベーションの芽を大きく育てられる機会となるように」と期待を語った。

イノベーションの原石を 輝かせるプログラムに

続いて、「破壊的な挑戦部門」に選ばれた35名が発表された。それぞれの技術課題を見ると、「魚拓型ビデオカメラ」、「ウザい恋するロボットの制作」、「文字を描画する生物ロボットの開発」など、奇想天外でアンビシャスであることが伺える挑戦ばかりだ。

この「破壊的な挑戦部門」は、異能な先駆者である10名のスーパバイザーによって挑戦課題が評価される。また異能vationプログラムには業界を牽引する6名の異能のトップランナーがプログラムアドバイザーに就き、概括的なアドバイスをを行っている。

この計16名の中から今回の授賞式には会場、オンライン、ビデオメッセージで13名が参加し、総評を行なった。プログラムアドバイザーの一人、元Facebook CTOでQu

ora創業者兼CEOのアダム・ディアンジェロ氏は「異能vationプログラムには、引き続きクリエイティブな発想を支援して欲しいと思います。なぜなら、さまざまな障害がある中、イノベーションは長期的な視点で、長い期間で育む必要があるからです」とプログラム継続の必要性を訴えた。

この間、自民党政務調査会長代理の新藤義孝衆議院議員が会場を訪れて挨拶。新藤氏は元総務大臣で、異能vationプログラムの生みの親とも言える存在。「世の中には世界を変える天才がたくさんいるが、その天才がチャンスを得られるか、原石が光り輝くかは周りの支えにかかっています。異能vationを通じて世の中の変革が成し遂げられることを心より期待しています」と熱いエールを送った。

変わらない社会の 岩盤に穴を開ける

ここで、スーパバイザーの一人、高須クリニックの高須克弥院長が会場の展示ブースを訪れた。高須氏は、日中にソーラーパネルで蓄電した電気により夜になると花が開く花園園恵氏の「ソーラー花電」などを見学。読み込んだ患者のCTデータを即座に3DCG化できる瀬尾拓史氏の研究では、「(自身が)せつかく勉強した(X線写真の)読影の



↑ビデオメッセージでの参加となったニザーム局長。



↑会場内のブースでは、各地の高校と高校とをオンライン接続。



↑2021年度に新たにネットワーク拠点に加わった4団体も登壇。



↑プログラムアドバイザーとスーパーバイザーによるトークも実施。



↑当日の様子は、YouTubeの「アスキーチャンネル」にて配信中だ。



↑企業特別賞を用意した各企業の担当者。受賞者はオンライン参加。



↑過去の挑戦者や受賞者と直接触れ合えるブースも多くの人で賑わった。



↑医師である立場からも注目のコメントを寄せた高須克弥氏。

各地域に広がる InnoUvationの輪

異能vationプログラムでは、地域の企業、地方公共団体、教育機関、個人事業主、塾、コワーキングスペース運営者などと連携して国内50カ所、海外2カ所にネットワーク拠点を設け、各地の異能の発掘・育成に努めている。今回の「OPEN異能(InnoUvation 2021)」と併

行して、全国6カ所のネットワーク拠点がイベントを開催。東京会場に設けられたブースに各拠点の担当者が来場してオンラインでつないだほか、随時、授章式会場にオンライン中継された。

また、「ご当地非常食」の開発とデータベース化」が受賞となった。これは福島県福田小学校6年生による提案で、災害時の対策のアイデアとして高く評価された。

知識がすべてムダになると舌を巻いた。高須氏がメインステージに戻ってから、来賓が次々に会場を来訪。内閣府特命担当大臣の野田聖子衆議院議員は、「イノベーションに取り組んでいる人は、単に技術や知恵があるのではなく、誰かのために役立つという思いにあふれています。ここでそういう人達に出会えることを嬉しく思います」と、大臣の座を退いたあともプログラムのファンとして応援していることを言明。

元総務副大臣で現在は自民党広報本部長代理を務める柴山昌彦衆議院議員は、「いまは破壊的なイノベーションがますます求められている時代です。多様性と言いつつなかなか社会に風潮として根付かない中、こうした取り組みで固い岩盤に少しずつドリルで穴が開いていることを実感します」と異能vationプログラムの社会的な意義を指摘した。

また、2021年度に新たにネットワーク拠点に加わった4団体が登壇。「多くのイノベーションが生まれる場にしていきたい」と抱負を語った。そして、多彩なプログラムが組み込まれたイベントもいよいよクライマックス。ジェネレーションアワード企業特別賞・分野賞の発表を迎えた。このアワードは、これまで

今回の「OPEN異能(InnoUvation 2021)」と併行して、全国6カ所のネットワーク拠点がイベントを開催。東京会場に設けられたブースに各拠点の担当者が来場してオンラインでつないだほか、随時、授章式会場にオンライン中継された。

ユニークだったのは、高校運動特別イベントだ。ネットワーク拠点となっている札幌日本大学高等学校、山形県立米沢東高等学校、そしてネット高校のN高校、S高校をオンラインで結び、プレゼン大会などが行われた。授章式にも各校の参加者からコメントが届き、若い異能の息吹が育ちつつあることを実感させた。

今回のイベントへは、受賞者はオンラインで参加。海外に駐在中のスパーバイザーもオンラインでコメントを寄せ、ネットワーク拠点からもオンラインで中継が行われた。そして、最後にはプログラムへの応募が多数あるインドネシアから教育文化研究技術省・ニザーム局長のビデオメッセージが届き、オンラインでのつながりを活用したイベントとなった。

異能β(卒業生)の挑戦を「InnoUvators」にて多数公開中! → <https://innouvators.com/ja/>

これが異能vationプログラムだ!



↑異能vationのプログラムに関する詳細は、公式ウェブサイト (<https://www.inno.go.jp/>) で説明している。

異能vationを構成する中心要素

「異能vation」プログラムの業務実施機関である株式会社角川アスキー総合研究所は、メディア事業の一環として「週刊アスキー」誌の発行やウェブ媒体「ASCIIP」の運営なども手掛けており、全社一体となってプログラムをサポートしている。

ここまで転載してきた「週刊アスキー」誌の誌面からもわかるように、そもそも異能vationは「奇想天外でアンビシオスな技術課題に失敗を恐れずに挑戦することを支援する」ことを目的として、2014年度から開始された。8年目となる2021年度は、2万2164件、6歳から86歳の応募者が集まり、これまで多くの卒業生を輩出してきている。そして、その卒業生への支援を続けることで、さらなる高みを目指してもらうとともに、より幅広い層からの挑戦を募るため、さまざまな取り組みを行っている。

異能vationプログラムの中心は、「破壊的な挑戦」と「ジェネレーションアワード」の2部門に分かれる。破壊的な挑戦部門では、ICT分野において破壊的価値を創造する、奇想天外でアンビシオスな技術課題への挑戦を支援。最長4ヵ月、支援額最大100万円で思う存分

試行錯誤を繰り返すことができる「0 to 1チャレンジ」を経て、その後ゴールに突き進む「破壊的チャレンジ」の2段階のプロセスを用意しており、支援期間と支援額は最長1年、最大300万円に至る。また破壊的挑戦部門で卒業認定をされると「異能マスターズ」に加入でき、「異能β」として認定されて、さまざまなサポートを受けられる。

ジェネレーションアワードはICT分野のちよつとしたアイデアや尖った技術やものなどを表彰するもの。分野賞として20万円が授与されるほか、協力協賛企業から独自の賞が贈られることもある。

さらに、ジェネレーションアワードと連動して、協力協賛企業から与えられた課題をクリアする課題解決型コンテスト「異能vationブランドチャレンジ」も実施。現在1866名が挑み、プライズ賞・マイルストーン賞・特別賞を4名が獲得している。こちらも、「従来の枠組みにとらわれない」手法で解決するということがポイントだ。

そして、本プログラムを支える存在として忘れてはならないのが、海外1拠点を含む53カ所存在する「異能ationネットワーク拠点」だ。異能vation事務局とさまざまな形で連携して、独自のイベント開催を中心に「異能の発掘」に貢献している。

異能vation推進大使

異能vationプログラム
の存在を広く世間に周知する
広報活動を担う「異能vation
推進大使」の役割を古坂大
魔王氏が担当している。

古坂氏は1992年にお笑
い芸人「底ぬけAIRLIE
NE」でデビュー。2016
年には、ピコ太郎のプロデュ
ーサーとしての世界的大ブ

古坂大魔王



レイクを機に、メジャーアー
ティストとのコラボ活動や楽
曲を提供など、活躍の場を世
界へ広げている。

現在は報道番組のコメント
ーターやバラエティー番組へ
の出演のほか、省庁の大使を
務めるなど、多方面で活躍し
ている。

スーパーバイザー プログラマアドバイザー

異能vationプログラム
を支える存在として、スーパ
ーバイザーとプログラマアド
バイザーがいる。

ICTをはじめとしてさま
ざまな分野の第一線で活躍す
るスーパーバイザーが、破壊
的な挑戦部門の評価を行う。
スーパーバイザーには、生田
悟志氏、上田学氏、小川エ
リカ氏、川西哲也氏、佐藤
陽一氏、高須克弥氏、高橋
智隆氏、原田博司氏、牧野

友衛氏、まつもと ゆきひろ
氏の10名が名を連ねている。

一方のプログラマアドバイ
ザーは各人が業界を牽引する
異能のトップランナーであ
り、異能vationプログラ
ムをより良いものとするため
に、概括的なアドバイスを担
当。プログラマアドバイザー
は、アダム・ディアンジェロ
氏、伊藤穰一氏、中須賀真
一氏、外村仁氏、三池崇史
氏、スプツニ子！氏の6名。

川西 哲也
早稲田大学工学部建築理工学部
電子物理システム学科教授



小川 エリカ
ギネスワールドレコーズ
ジャパン前代表



上田 学
米國MODE, INC. CEO



生田 悟志
株式会社風スピリッツ
代表取締役社長



高須 克弥
医療法人社団福祉会高須病院
理事長・高須クリニック院長



佐藤 陽一
TikTok Japan
General Manager



まつもと ゆきひろ
一般財団法人Ruby
アソシエーション理事長



牧野 友衛
Activision Blizzard
Japan株式会社代表



原田 博司
京都大学大学院情報学研究所
通信情報システム専攻教授



高橋 智隆
株式会社ロボカレッジ
代表取締役社長



伊藤 穰一
ベンチャーキャピタリスト



アダム・ディアンジェロ
Quora創業者兼CEO
元FacebookCTO



スプツニ子！
アーティスト・東京芸術大学
美術学部デザイン科准教授



三池 崇史
映画監督



外村 仁
Scum Ventures Partner First Compass Group
General Partner (Experience Japan) Ltd.



中須賀 真一
東京大学大学院工学系研究科
航空宇宙工学専攻教授



スーパーバイザー

プログラマアドバイザー

高度なインタラクションを可能にするセマンティックARのための環境識別技術の開発



あるしおうね (2017年度)
現実環境の意味的な情報(セマンティクス)をコンピューターに提供する「セマンティックAR」環境の構築に必要な、現実環境の識別技術の開発と、バーチャルキャラクターとのインタラクションシステムを構築。

物体の弾性力や粘性力を撮影可能な次世代カメラの開発



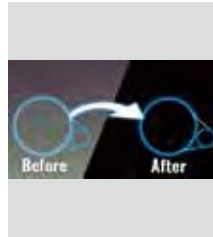
青砥 隆仁 (2015年度)
従来カメラは映像を記録するものであったが、現在は物体の温度や形状、材質なども撮影可能になった。本挑戦では、さらに物体の感触(粘性・弾性)を撮影可能なカメラを開発。医療分野などでの応用を目指す。

「うんこ」と「美少女」で大腸がんの早期発見を目指すアプリ「うんコレ」



石井 洋介 (2019年度)
生活習慣病の早期発見を実現するべく、ゲームを攻略するためには日々の排便記録が必要なゲーム「うんコレ」や、医師に相談しにくい内容をVTuberに相談できるデバイス、触覚体験を通じた啓発など幅広く開発する。

Deep Learningを用いた都市圏での天体写真撮影



生駒 卓也 (2019年度)
東京の夜空で目視できる星の輝きは少ないが、星空の画像を機械学習でデータを処理することで、少ない時間で簡単に「きれいな夜空」を実現できる。また光点を見つけるというモデル自体の転用の可能性も探る。

デジタルシャーマン・プロジェクト:家庭用ロボットへの故人の身体的特徴のインストール



市原 えつこ (2016年度)
科学技術が発展を遂げた現代向けにデザインされた、新しい形の提案。家庭用ロボットに故人の身体的特徴を憑依させるプログラムにより、精度高く人物を再現し、インタラクティブ性の向上を目指す。

自動授粉ロボットにおけるミツバチを模倣したイチゴの授粉制御アルゴリズムの開発



市川 友貴 (2020年度)
ロボットによる完全自動栽培で安定生産・人材不足に貢献することをミッションとし、ミツバチの代わりに授粉を行うロボット(蜜蜂を模倣した専用の授粉アタッチメント)などを開発。

iPS細胞の腫瘍化を回避した骨再生治療への挑戦



江草 宏 (2019年度)
iPS細胞から人工骨を作り出し、これを凍結乾燥することで骨補填材を得る技術に着目。本プロジェクトでは、当該製品をペットや馬の骨欠損治療に応用すべく、その骨誘導能を強化し、その効果を検証していく。

電子楽器ウダーの次世代フラグシップモデル開発



宇田 道信 (2015年度)
「ウダー」は単純なインターフェイスを持ち、パイオリンのような無段階音程とピアノのような和音演奏性を両立させた電子楽器だ。本プロジェクトでは低コスト化と高性能化を図り、新しい「ウダー」の開発と普及を目指す。

挑戦をここに!!

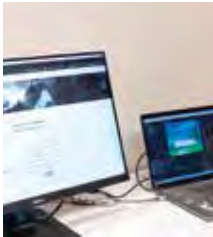
2014, 2020年度

87名の

異能β(卒業生)

「異能vation」プログラムの「破壊的な挑戦部門」に挑み、見事に卒業を果たした「異能β」。2014年度から2020年度まで、異能βは87名存在する。ここでは、全異能βの顔ぶれとその奇想天外でアンビシャスな挑戦を紹介する。

シナリオ生成支援AI「BunCho」の改善とマルチメディア化



大曾根 宏幸 (2020年度)
物語を自動生成するシナリオ生成支援AIである「BunCho」にさらなる改良を加える。またマルチメディア化・コンテンツ化に向けた活動を行い、既存IPとの連携や、BunChoからさまざまなIPを創出することを目指す。

かたくてやわらかい/やわらかくてかたい物質をつくる(構造であらゆる弾性特性をつくるための情報環境)



大嶋 泰介 (2015年度)
剛性の高い物質に構造を加工することで、固さと柔らかさの2つの性質が両立する物質を作れる。本プロジェクトでは、その2つの性質を同時に持つ物質の弾性特性を構造によって設計・製作するためのシステムを構築。

PROCESS WARP 分散処理システムの開発



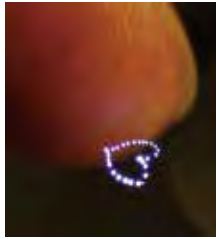
伊藤 祐司 (2015年度)
オンラインシステムのほとんどはクライアント/サーバーシステムだが、特定のサーバーを持たず、既存システムでのクライアントを含む任意のデバイスが持つ処理能力を統合したプログラム実行環境を実現する。

100m走で10秒を切ることができる靴の開発



遠藤 謙 (2016年度)
パラリンピックなどで使用されている疾走用のスポーツ義足をつけたアスリートの躍進はめざましい。100mを9秒台で走る未来を目指し、アスリートの走りを最大限にまで引き上げる靴を開発する。

コンピューショナルフィールドを用いたヒューマンインターフェースの実現



落合 陽一 (2014年度)

3次元的に浮遊する実体のホログラムの形成や、人によって違う音が届くスピーカーとしての利用で、ポテンシャル場の記述範囲を2次元から3次元へと拡張し、生産、エンターテインメントなどさまざまな場所で利用できるようにする。

聴“心”器の開発



小川 晋平 (2017年度)

心音の大きさやタイミング、心拍変動など各種パラメーターを独自のアルゴリズムで解析し「ストレスの数値化」を目指している。本事業では自律神経指標の定量的評価アルゴリズムの研究及び試作開発を行う。

磁気誘導全消化管カプセル内視鏡の開発



大宮 直木 (2018年度)

通常の内視鏡に比べ、カプセル内視鏡はただ飲み込むだけの検査で、苦痛や放射線被曝がない。カプセル内視鏡を体外から磁石で誘導し、1回の検査で食道～肛門までの消化管を効率的に観察できるシステムを開発、検証する。

電子書籍のレビューによる書店向け収益化サービス



金澤 公彦 (2020年度)

読者がレビューを投稿することによって、「増える電子書籍」を創造し、書店が収益を得られる新しい仕組みを実現。これにより、ダイレクトに著者を支援し、読者や出版社、書店に収益をもたらすことを目指す。

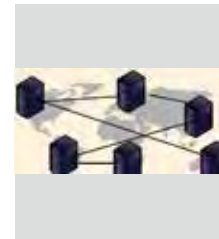
理想を叶えるAIファッションの追求



加藤 奈津実 (2020年度)

ユーザーのニーズと服飾制作を融合させ、ユーザーの身体データを元に、最適化したデザイン生成かつシミュレーションを行い、ユーザーに最適化された服飾製作を行うパッケージ化された服飾製作システムを創出。

生物に着想を得た分散アルゴリズムの構築と実装



堅山 耀太郎 (2015年度)

さまざまな生物の情報処理のモデルから、コストとパフォーマンスのバランスのとれた実用的なキャッシュアルゴリズムを考案・実装して、実際にP2Pシステムやウェブサーバー群などのパフォーマンスを向上させることを目指す。

次世代の異能を育てる。誰でもハードウェアの仕組みを学べるモジュール型玩具の開発



川口 一画 (2015年度)

誰でも簡単にハードウェアの仕組みを学べるモジュール型玩具を開発。子どもを中心にハードウェアへの関心を向上させ、ハードウェア開発の裾野を広げていくことで、次世代の異能な人材を育てるきっかけとする。

あらゆる衣服に生命感を吹き込むプロダクトで新たな表現の場を生み出す



加山 晶大 (2020年度)

衣類に生命感を宿すプロダクトで、人とモノの新たな関係性を世の中に提供。認知工学やアニメーションのセオリー、ロボティクス技術を応用して衣類そのものが生命を持ったように動くプロダクトを開発する。

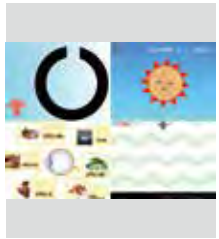
尿失禁感覚再現装置のための尿意提示システムの改善と装置普及に向けた小型化、モジュール化



亀岡 高幸 (2018年度)

体験者に尿失禁感覚を提示する失禁体験装置のさらなる改良と普及に向けた活動を行う。装置の小型化とモジュール化を進め、医療・介護・エンタメ業界などさまざまな領域と連携し具体的な応用事例を創出する。

みんなの目を守るもの



木村 日向 (2020年度)

パソコンと人の顔との距離を認識し、一定の時間が経過するとアラームと光で警告させるシステムを機械学習で開発。ゲームに夢中になって警告を無視してしまう子どもたちへの仕組みやアプリ開発などにも挑戦。

家族みんなで安価に一日で建築する未来住宅 生分解性のインスタントハウス



北川 啓介 (2020年度)

生分解性の素材のみで、形も大きさも機能も自由自在に変更できるインスタントハウスのプロトタイプを実現する。それにより、国外の家がない人への提供を可能にしていきたいことを目指す。

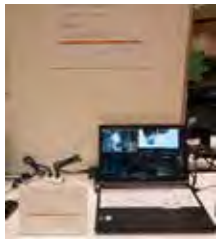
FAB OF/FOR/BY THE GIRLS -3Dプリントに特化した表面加工技術のレシピ化-



神田 沙織 (2015年度)

主に女性ユーザーにとっての参入障壁の原因を「完成（感性）度の欠如」、つまり「仕上げの差異」といった視点から検証し、10種の3Dプリント材料と10種の仕上げ加工を組み合わせて100通りの標本（レシピ）を制作する。

人間が乗り込み操縦する、巨大人型ロボットの実現に向けて、二足歩行技術の研究



坂本 元 (2017年度)

少年時代に憧れたロボットアニメの人型ロボットを実現する。最終目標は身長18mで、人間が乗り込み操縦する巨大ロボットだ。関節を駆動するモーターや二足歩行制御ロジック、転倒防止といった技術課題に取り組む。

ハンガー反射を軸とした運動誘発錯覚現象統合システムの基盤構築によるHapticHMDの実現



今 悠気 (2018年度)

ハンガー反射は、針金ハンガーを頭に被ると意図せず頭が回ってしまう錯覚現象。このハンガー反射を軸としてより手軽に怖くて楽しいVR体験が可能になるHMDシステムを開発する。

シンデレラテクノロジーのための、自撮り画像解析による、女性間視覚コミュニケーションの解明



久保 友香 (2015年度)

フィールドワークとインターネット上のデータ解析の2種類のアプローチから、バーチャル世界とリアル世界をうまく渡ることに成功している、日本の若い女性たちのコミュニケーションを観察、モデル化、分析する。

Stickers coated with 100% natural formulations that extend fruits shelf life by 3-4 times longer



Zhafri Zainudin (2020年度)
新鮮な果物の貯蔵寿命は極めて短いため、生産者や販売業者などは財政的な影響を受けやすいが、スティックフレッシュのステッカーを果物に貼ると周りに保護層を作られるため、長く新鮮に保つことができる。

OTON GLASS—読む能力を拡張するスマートグラス—におけるインターフェースとサービスの研究



島影 圭佑 (2017年度)
「OTON GLASS」は文字を読み上げてくれる眼鏡。次世代型のプロトタイプを制作するために、ハードウェア・ソフトウェアのアップデートに加え、ライフログデータを利用したサービスの開発に取り組む。

カバンに入れて持ち歩けるクルマ WALKCAR



佐藤 国亮 (2020年度)
「WALKCAR (ウォーカー)」は、13型ノートPCサイズで鞆に入る、自転車並みのスピードで走行できるクルマ。現状では日本の公道を走ることができないため、公道を走行可能な仕様の製品を開発する。

「サイエンスを、正しく、楽しく。」でサイエンス、特に医療の世界を良くしたいです。



瀬尾 拓史 (2014年度)
心臓生理の理解や手術シミュレーションなどを、普段あまり出会うことのない「医学」と「CG」とを結びつけ、「正しく」且つ「楽しく」実現。治療成績の向上や医療従事者のトレーニングなどにつなげる。

環境に馴染まれた群ロボットによる新たなヒューマン・ロボット・インターフェースの提案



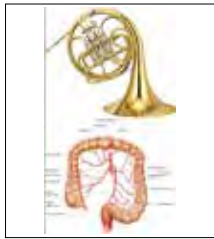
鈴木 遼 (2019年度)
本提案では、ある空間にさまざまなロボットが配置され、用途に応じて展開されるビジョンの1つの形として、環境に馴染まれた群ロボットを使った、新たなコンピュータインターフェースを提案する。

書き時計



鈴木 完吾 (2019年度)
文字を書き、時間を表示する時計「書き時計」を提案。その完動と長期動作を目指し、付随する技術的課題(動力伝達、時計機構、筆記機構、消字機構、脱進機構など)をローテクノロジー「からくり」で解決していく。

Acoustic Fart Wave Generating System



高橋 宣裕 (2017年度)
最先端の要素技術の複合的な制御を可能とすることで、任意のタイミングで多彩なパリエーションのAcoustic Fart Wave (AFW) を生成できる装置を開発し、ロボティクスやエンタテインメント分野における発展に寄与。

声シャワー



たいがーりー (2020年度)
「声」の可能性を求めて今までにない実験を行い、まだ世の中にない新しい価値観を提供。たとえばある声を浴びたときに思考や行動パターンが変わるか、同じ声でも環境や声の主によって反応が変わるかなどを実験。

人を惹きつける 瞳輝インタフェースの開発



瀬島 吉裕 (2018年度)
人は、感動しているとき、恋しているとき、やる気に満ちているとき、抑えきれない感情が瞳に宿り、輝きを放つ。そして、この輝く瞳に人は強く惹かれる。この仕組みを導入して、人を魅了するロボットを開発する。

失われた声を取り戻すデバイス [Syrinx]



竹内 雅樹 (2020年度)
喉頭がんなどで声を失った人々が口パクで話すことのできるウェアラブルデバイス「Syrinx」を開発しているが、まだ人の声に近い振動音に機械音が混ざるため、本プログラムの挑戦でその解決を目指す。

かたちを変える空間の構成技術に関する研究



武井 祥平 (2014年度)
人々の振る舞いや、環境の変化に呼応して、ダイナミックに空間のかたちを変え、空気の流れ、光のまわり方、そこに集う人々の心理といったその空間の特性をコントロールするような建築物を構想し、実現させる。

ノイマン型2進演算を超越した3次元デジタルを用いた7進演算装置の構築



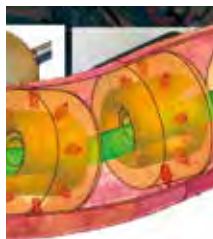
滝沢 彰 (2019年度)
0と1で処理するノイマン型コンピュータを2次元とするなら、もし3次元化して空間デジタルとできるなら、演算装置は格段に進歩する。「コンピュータの世界は2進数である」という常識を打ち破ることが可能だ。

人間と動きを読み合う ヒト型卓球ロボット



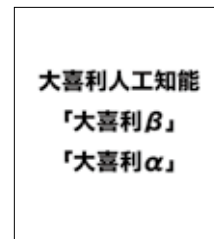
田中 一敏 (2018年度)
人間同士が互いに動きを読み合う対人スポーツ競技を題材として、人間と動きを読み合うヒト型卓球ロボットを開発。機械系と制御系、人間の運動を予測する認識系、人間に運動を予測させる行為系について検討・統合する。

可食ロボティクスの展開-体内管腔状空間での推進を可能とする全周開張式円状断面トラス型ロボット機構の開発



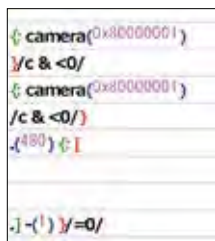
多田 建二郎 (2016年度)
体内管腔構造に全面接触することで、接触圧力を抑える「全周開張」を行う円状構造として、考案した「膨張・収縮式トラス構造」に基づき、推進を可能にする究極のロボット機構の原理の拡張および具現化を行う。

パーソナライズされた笑いをお題(フリ)回答(ボケ)ガヤ(ツッコミ)により生成する大喜利人工知能の開発



竹之内 大輔 (2016年度)
大喜利のお題(フリ)を生成し、回答に沿ったガヤ(ツッコミ)を返答するAI「大喜利α」というプロトタイプをベースに利用者ごとに異なる「笑いのツボ」を押さえた、パーソナライズされた笑いを提供する対話AIを実現。

激安FPGAのメーカは本当にあります! シンプル高性能なメーカマイコンで簡単お手軽並列処理♪



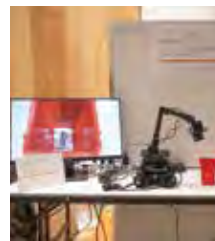
田沼 英樹 (2017年度)
FPGAならではのまったく新しいアーキテクチャーでメーカマイコンを構成し、ソフトウェアだけでお手軽に使いこなせるような環境を構築。HDL記述や論理合成がほぼ不要になるので、開発のハードルが下がる。

耳飾り型コンピュータ



谷口 和弘 (2014年度)
耳は歳をとっても、体に障害があっても最後まで機能が残ると言われており、耳飾り型コンピュータを研究開発している。まだ開発できていない「耳で人間の五感を感じコントロールできる機能」の実装に挑戦。

フルリモート演劇等の映像撮影におけるロボティクス技術の適用可能性の検証と演出手法の体系化



田中 義丸 (2020年度)
リモート環境における映像撮影に関するロボティクス技術の適用可能性の立証と演出手法の体系化を目指し、システムの現場検証を通じて、技術開発、適用可能性の立証、そして演出手法としての体系化を進める。

ヒト型ロボットに眼力(めざから)を与えるための挑戦



藤堂 高行 (2014年度)
「不気味の谷」と呼ばれる違和感の解決を目指してヒト型ロボットにおける視線表現に着目し、眼球・頭部・目蓋など顔面要素・視対象の間に適切なインタラクションを構築することで、不気味の谷を克服する。

ハエトリグモの視覚特性を応用したコンピュータビジョン



土谷 健一 (2015年度)
生物多様性という視点に立ち多種多様な生物の視覚情報処理について理解することで、新しい画像処理アルゴリズムを創造し、問題解決アプローチの足がかりとする。その1つとして、今回はハエトリグモの視覚特性に注目する。

錯覚ボールの実現



土田 修平 (2016年度)
持ち上げ可能で、錯視によって非現実的な動作を表現するという「技」を持つ、直径1m以上の球体LEDディスプレイを開発。多数の移動するディスプレイを利用し、肉眼で非現実的な世界を楽しめるよう試作を行う。

レース鳩を再び伝書鳩に! ~災害多発の今だからこそ~



中島 健 (2018年度)
非常時の通信手段として鳩に注目。今は通信手段としての伝書鳩は姿を消したが、レース鳩として趣味の世界で生き残っている。レース鳩帰還率の減少の原因を探り、鳩を通信手段として復活させることを目標とする。

電気を流す伸縮自在の糸で体の動きを知る



鳥光 慶一 (2017年度)
伸縮性導電糸を実現することに成功しており、基材である糸の電気的特性変化を利用して体の動きを計測することができる衣服の作製に取り組み。着ていることを意識せずに動きを可視化して介護医療分野などに応用する。

視覚ジャックシステム



徳田 貴司 (2014年度)
遠隔地にいる人々と会話や動作などでコミュニケーションを取りながら自在に視点を移動し、その場にいる感覚を得られる。「視覚ジャックシステム」の開発を目指し、新しいコミュニケーションの形を創出する。

遺伝子発現量やエピゲノムデータを画像化し、細胞らしさの識別や検索を可能とするプラットフォームの開発



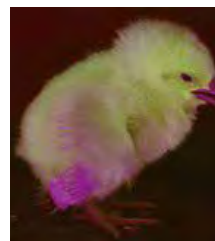
中村 正裕 (2015年度)
生命科学研究データをより親しみやすいものにするため、「遺伝子発現量」やその制御を司る「エピゲノム」を対象として、データをわかりやすく画像化し、検索を可能とするプラットフォームを開発する。

次世代型表情表示 アニマトロニクスシステムの開発



中墓 久和巨 (2016年度)
現在のアニマトロニクスが抱える技術的課題を解決しつつ、造形技術、ロボット工学、感性工学などあらゆる技術の複合体であるアニマトロニクスに新たな価値を持たせ、さらなる発展を目指していく。

ロボットによる初生雛雌雄鑑別



中野 裕介 (2018年度)
鶏卵生産のオートメーション化が進んでいるが、現在ニワトリの雛のオス/メスの鑑別には熟練した人による鑑別が不可欠。そこでロボットによる鑑別を実現して、良質なタンパク源となる卵の生産を拡大する。

手取り足取りロボットの支援による現実に近いピアノ演奏体験



西岡 勇人 (2020年度)
ロボットによる支援を通してあらゆる人にピアノ演奏体験を提供することである。究極的には、あらゆる音楽が苦手な人や身体の不自由を持つ人でもさまざまな楽器演奏を楽しむことができる世界の実現を目指す。

分散型立体音響システムの構築 およびコンテンツ製作



浪川 洪作 (2018年度)
複数のスマートフォンを用いてそれぞれの端末で音の生成を行う立体音響のシステムおよびコンテンツを開発。最終的にスマートフォンの台数を数千~数万と増やし、大規模空間における新たな音響的演出のひとつとして利用する。

うねうねわらわらアニマトロニクス



中安 翌 (2016年度)
映画などで用いられるアニマトロニクス技術とキネティックサーフェースシステムを融合して、CG映像のような表現を実体として実現。多数の構成要素が連動して有機的に美しく動く表現を追求する。

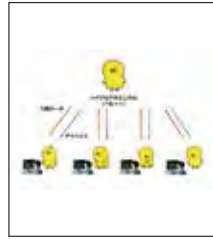
多様性を内包した持続可能なAI社会に向けたAI技術開発のアクセシビリティ改善



蓮尾 高志 (2020年度)

多様性を内包した持続可能なAI社会の実現に貢献するための第一歩として、特に改善を必要とするような、目が見えない/見えづらいといった、視覚的な情報障害のある人々を対象としたAIのアクセシビリティ改善を行う。

ペアプログラミングAIの実現に向けた「レシピの予測機能」の開発



西本 匡志 (2016年度)

知識や経験豊富な開発者のように支援する「ペアプログラミングAI」を実現。ソースコードとそれに対して実現を望む機能を表すキーワードを伝え、不足や誤りをアドバイスする「レシピの予測機能」を開発。

装着型デバイスによる身体認知機能の最大化に基づく人々のエンパワーメント



西田 惇 (2017年度)

筋活動制御に基づく教習者と学習者の運動覚融合などを可能とする装着型デバイスを用いることで、教える能力と学習する能力を最大化し、使用者の主體的な機能回復や獲得を支援する手法を提案する。

臀部清拭代行装置のための操作インターフェースの開発



濱田 健夫 (2017年度)

臀部清拭代行装置は、便器に搭載されたロボットアームにより、直接臀部に手を伸ばすことなく便や水分を拭き取れる。本プロジェクトでは、ユーザーが臀部清拭代行装置を意図通りに操作するためのインターフェースを開発する。

最適構造と基板・センサー・配線を一体成形した無人機の量産手法の確立



羽生田 豪太 (2020年度)

さまざまな用途の無人機の構造の最適化と、その無人機が持つ機能を生み出す基板、センサー、配線などを一体成形し、全体を量産する生産手段を開発。コンビジットによる最適構造に機能を限りなく一体成形する。

一家に一本ほしくなる、ソーラー花電プランツ



花園 園恵 (2020年度)

光さえあれば地球上のどこでも花を咲かせて機能する、ソーラー「花電」。植物が光合成をするように、ソーラーシートの葉っぱで発電し、根っこに蓄電し、暗くなるまで花を咲かせて照明になる「光のプランツ」など。

世界の好きな場所に意識を転送し現地の人と対話できるTele-ghostシステムの開発



福重 真一 (2017年度)

世界中のライブカメラからの情報を用いて、自分の部屋にいながゴースト（視覚と聴覚）だけを世界中の観光地に瞬間移動させ、ゴーストを通じて現地の人々とも対話できる新しいテレグジスタンス技術を開発する。

先天性心臓疾患(Congenital heart disease :CHD)の出生前診断法の開発



福家 信二 (2018年度)

先天性心臓疾患に対し、①正常胎児心臓モデルの完成と学習ソフトウェア開発、②モデルを利用した正常心臓診断ソフトウェア開発により、正常心臓を診断し、「異常疑い」の症例を専門施設に集めて予後改善を図る。

中実な編み物を造形するソリッド編み機の開発



廣瀬 悠一 (2018年度)

編み物で中実な（中身の詰まった）形状を造形することで、たとえば机やイスといった「固いもの」にも応用できるソリッド編み。このソリッド編みを自動化する機械「ソリッド編み機」の開発を行う。

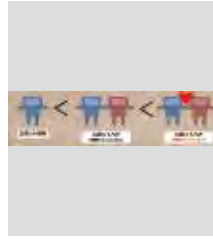
視線方向と時間経過に応じて色変化する立体物造形のためのユニットモジュールの開発



藤木 淳 (2016年度)

鑑賞者の視線方向と時間の経過に応じて、鑑賞者に異なる発光色を提示するユニットモジュール装置を開発。立体物を構成することにより、視線方向と時間経過に応じて表面色に変化する立体物が造形可能となる。

ロボットよ、ワルツを踊れ!



福原 洸 (2019年度)

社交ダンスから他者との協調動作を生み出す制御メカニズムの抽出に取り組む。社交ダンスを体験・習得し、他者との協調メカニズムについて仮説を立てて開発する、2体のロボット・カップルへ仮説の数理モデルを実装する。

PROJECT AFTER LIFE



福原 志保 (2014年度)

生命科学技術の発展がいかに文化や社会へのインパクトを与えているかを思索するため、人の遺伝子情報をほかの生命体の遺伝子情報内に保存することで、生と死、そして死後について考察することを目的とする。

100年後も利用される(利用できる)ビッグデータのアーカイブ技術



古庄 晋二 (2020年度)

すべての革新的技術は社会を変える。社会もそのニーズに合うように技術を変えようとする。この双方を有益な形に変化させる社会工学的技術の詳細をできるだけオープン形で残し、後続の教訓とする。

高信頼性組込OS



古澤 洋将 (2015年度)

ロボットや生体などへの適用が可能な、高信頼性組込OSを開発。超軽量実装と超小型MPUへの適用を意図し、これまでOSの存在しなかった分野へ進出。医療・福祉、農業・畜産、といった分野で事業化を目指す。

YouTubeチャンネル『無駄づくり』にて無駄なものを作り続ける



藤原 麻里菜 (2019年度)

デジタルファブリケーションやオープンソース化されたIoT技術を使用し、「無駄」なプロダクトを制作したものをウェブコンテンツとして展開。この挑戦を続けていくことで、テクノロジーと社会をつなぐ指標を探る。

粉粒体を液状化する「流動床」現象を用いたインターフェースの開発



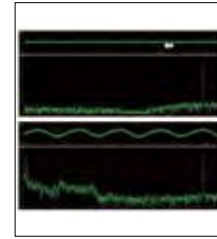
的場 やすし (2017年度)
粉粒体を充填した容器中に流体を噴出することによって、粉粒体を液状化できる。この「流動床」と呼ばれる現象を用いて、これまで誰も見たことのない「固相と液相を自由に制御可能な新しいインターフェース」を開発する。

空間を感じる超人化スーツの実現



松本 光広 (2015年度)
人が、人に及び物体を介した危険を回避するために、人の周りの全方向にあるさまざまな物体と物体までの距離を皮膚における触覚を通して全方向同時に瞬時に認識できる、空間を感じる超人化スーツを実現する。

音の謀略を解明する



坂本 聡孝 (2015年度)
「音がヒトに与える影響を解明する」というこれまでのありふれた研究ではなく、それをさらに洗練、進化させて既存とは異なるアプローチ方法と、先進的な計測方法で影響を測定し、解明することを目的とする。

量子コンピュータと人工知能。量子アニーリングアルゴリズムのディープラーニングへの応用。



湊 雄一郎 (2015年度)
量子コンピュータの制約から導き出された論理回路を元に、実産業の要請と課題解決において的確な解法を提供し、新しい学術分野や機械学習への応用を人工知能と組み合わせることで製造業を効率化する。

量的情報に着目してあらゆる会話を可視化する技術の開発



水本 武志 (2020年度)
量的情報に着目して会話を可視化する技術を開発し学校や研修の場を中心に提供し、1万8000人を分析。この技術を用いて、これまでと異なる場面の会話を可視化。これを通してあらゆる会話の可視化を目指す。

今日からあなたも障害者！ 発達障害者の困難を日常生活で体験するMRシステムの試作



宮崎 英一 (2020年度)
360度カメラを装着して、撮影した360度動画をリアルタイムで「発達障害者が見ているように見える動画処理」を行い、それを体験者が装着したVRゴーグルで視聴するMR（複合現実）システムを実現する。

温暖化対策を身近に — CO₂直接空気回収マシン CARS-α —



村木 風海 (2017年度)
まず始めにCO₂回収技術、次いでCO₂の高付加価値化に挑戦。そして複数の試作機を開発し、ネットワークを介してその効果を数値で分析・シェアすることで、個人が実践する温暖化対策の“見える化”を実現する。

「味覚メディア」の創出



宮下 芳明 (2020年度)
電気で舌上のイオンを動かすと、イオン濃度変化により味が濃くなったり薄くなったりする。これに応用し基本五味の電解質を溶かした5つのゲルを用い、任意の組み合わせを実現する味ディスプレイを開発する。

CGを用いた建物破壊映像におけるリアリティの追求とその制作過程及びモデリングデータの公開



三宅 智之 (2016年度)
日本の伝統文化とも言える「特撮」だが、撮影技術がCGへと変化する中で演算能力的に複雑な破壊シーンが作れなくなっている。この問題を追求し、CGモデルデータと制作プロセスをメイキングやチュートリアルで公開。

気泡インジェクターによる情報発信



山西 陽子 (2017年度)
従来、生体などの柔軟性を有する材料へ情報を埋め込み発信する技術は、その耐久性と侵襲性が問題となり実現が困難と考えられてきた。そこで今回、新しい概念を用いて、生体からの情報発信技術を構築する。

全自動お絵描きプログラム



安田 隆宏 (2014年度)
絵を描くということ、特に漫画、アニメに代表される省略を基本とした二次元画像は単純な記号の集積であるということに着目し、その自動化を目指す。この完成により、誰でも自由に絵が描けるようになる。

ARカメラアプリ《ARama!》:身の回り的人や物を素材にして自由に遊ぶ。



守下 誠 (2020年度)
「身の回り的人や物を使ってAR空間で自由に遊ぶ」という世界観の実現を目指し「AR-UGC (User Generated Content) 生成ツール (ARama!)」を制作。基本機能にさらなる編集機能や共有機能などを追加する。

フルダイブ技術のためのTMS(経頭蓋磁気刺激装置)を用いた非侵襲随意運動抑制装置の開発



渡辺 隆太郎 (2020年度)
フルダイブ技術を開発するにあたって、必要になってくるのは人間の体動を現実世界の体に反映しないようにする技術。磁気刺激を用いて技術課題を改善し、フルダイブ技術の完成に近づくことを目指す。

垂直離着陸型羽ばたき飛翔ロボットの自律飛行制御



渡辺 孝信 (2018年度)
トンボのような飛翔能力を持った超小型のセンサー・ノードをたくさん飛ばして、地球規模の多点環境センシングを行うことが最終的な目標。まずは機械学習を活用した同羽ばたき機の自律飛行に挑戦する。

手指の皮膚感覚に基づく新たな健康チェックスマートフォンシステムの開発



吉村 眞一 (2020年度)
糖尿病や脳卒中の兆候は手・足指先の皮膚感覚鈍麻にいち早く現れる。手・足指の皮膚感覚鈍麻を計測・数値化する機構をスマートフォンに組み込めば健康度チェックに使用し、自己健康管理に貢献できる。

600文字のアイデアが世界を変える!?

ジェネレーション アワード 受賞者一覧

「ジェネレーションアワード」部門は、ICT分野での「ちょっとした、けれども誰も思いついたことのないような面白いアイデア」、「自分でも一番良い使い方がわからないけれど、こだわりの尖った技術」「自らが発見した実現したい課題」などを表彰。ノミネートされた提案は、協力協賛企業と協力して実装や実現を目指す機会を得られる。

2021年度 分野賞

食に関する分野 ● 福島県伊達郡川俣町立福田小学校6年生 (福島県) / 思わず食べたくなりストックできない「ご当地非常食」の開発とデータベース化

新たな視点の分野 ● 竹中 光 (東京都) / 怒りを見える化する「おこ！ノート」

新たに観える分野 ● ライトタッチテクノロジー株式会社 (京都府) / 世界初、採血のいらぬ血糖値センサー

匂いに関する分野 ● 照月 大悟 (東京都) / カイコガ触角を融合したバイオハイブリッドドローンによる匂い源探索



◀ライトタッチテクノロジー株式会社の「世界初、採血のいらぬ血糖値センサー」は、採血なしで血糖値を測定することが可能。たとえば1日に何度も注射をして採血をしなくてはならない糖尿病患者にとって、この技術が福音となることは間違いないだろう。

2021年度 協力協賛企業グループ「企業特別賞」

株式会社コーエーテックモホールディングス賞 ● 山崎 優子 (東京都) / ビッグ時代の悩み！サーバーがなくてもデータのやり取りが可能なSF世界

株式会社ニトリ賞 ● 荻田 明朗 (大阪府) / 防災まくら

i-BuC LLC賞 ● 松下 航大、澁谷 慧、内田 凜音、長沢 ひかる (東京都) / 光を保存できる物質 [Au2B] の利用

株式会社NTTデータ賞 ● 佐野 岳人 (東京都) / 教育のオンライン化を加速させる！ 手書き動画制作 iPad アプリ

欧文印刷株式会社賞 ● 上田 謙一 (東京都) / 視覚障害者が、周囲の自然を感じる風景を描写し音声で伝達する「風景描写音声伝達システム」の構築

株式会社IACEトラベル賞 ● 石川 浩之 (愛知県) / 地域に根差したワクワクする生活を提供する日本エンタープライズ株式会社賞 ● 本間 里見 (熊本県) / VRで体験する災害避難所設置シミュレーター

医療法人社団福祉会高須病院賞 ● 笹井 浩介 (大阪府) / コンピュータ (AI) が医療画像診断の知識・経験や症例を蓄積して提供する「画像診断ナレッジサービス」

素数株式会社賞 ● 眞室 里香 (宮城県) / 従来の香水の5倍の持続時間があるフレグランス「ロドピス」

株式会社アクティブ・ライフ・コミュニケーション賞 ● 関本 幸子 (福島県) / 母親も子どもと一緒に初挑戦！ 清潔便利な「ワイドパンツヘルパー」

株式会社エヌ・ティー・エス賞 ● 小野 利雄 (熊本県) / 地域別「観光マップ」のプラットフォーム。どこでも・どこからでも。スマホが観光マップに。

株式会社Nextwel ● 株式会社Ashirase (栃木県) / 視覚障がい者の移動の自由を支援するシューズイン型のナビゲーションシステム「あしらせ」

株式会社みらいワークス賞 ● 株式会社SWAT Lab (東京都) / SWAT Lab : 世界の才能をチーム化するアルゴリズム

株式会社 S-style 賞 ● TFL AI研究会 (神奈川県) / Nadera : ファッションにおける感性分析を行う人工知能

株式会社アクセストレードセンター賞 ● 筑波大学デジタルネイチャー研究室/xDiversity (茨城県) / See-Through Captions : 透明パネルに話者の言葉をリアルタイム表示するシステム

一般社団法人ナレッジキャピタル賞 ● oVice株式会社 (石川県) / oVice : それぞれの人の距離に応じて聞こえる声の音量が変化するバーチャル空間

株式会社HRK賞 ● 株式会社BMターゲット (京都府) / Barrel Age : 樽熟成ボトル

CIC Japan賞 ● 東京防音株式会社 (埼玉県) / 机に置くだけの防音ブース「ホワイトキューオンOkudake」

株式会社フリースタイル賞 ● 空き家活用株式会社(東京都) / AKIDAS/アキカツマッチング

株式会社エフエム大阪賞 ● 高澤 歩花 (京都府) / 冷蔵庫の中身をラクラク管理システム

株式会社市川環境エンジニアリング賞 ● 三谷 萌 (兵庫県) / 様々な機能が搭載されたゴミ箱のゴミ箱マップ

株式会社市川環境エンジニアリング賞 ● 金森 耀平 (神奈川県) / 一家に一台バイオマス発電機
株式会社アルファクス・フード・システム賞 ● 小沼 優太、吉川 きのみ、竹内 悠太、横山 悠人、田中 美宇、水野 愛心 (神奈川県) / 献立アプリプロジェクトの提案

株式会社クラッセキャピタルグループ賞 ● 多田 理一郎 (山形県) / 3方向に回転できる球状歯車機構

Mediator Co., Ltd.賞 ● 今井 明、志立 藍、金谷 一輝、石山 百花、須田 健人、暁谷 美月 (埼玉県) ● ~ Only ~もう1人の自分と自分だけの旅行を

Digital Economy Promotion Agency賞 ● Vorrachet Udomvisedying (タイ) / 食品・食材賞味期限デジタルシール

Geo-Informatics and Space Technology Development Agency (Public Organization) 賞 ● Tanakorn Panajinaporn (タイ) / 事件・事故のGPS緊急通知システム

Electronic Transactions Development Agency賞 ● MISS PATCHARAWADEE RATTANAWONG, MISS SUPHANIDA BUNTEM, MISS WIMONPORN CHUADOUNGPUI (タイ) / 睡眠不足な人のための仮想睡眠装置

Bangkok Bank Public Company Limited賞 ● Suphanida Leenakae, Dr. Pattaporn Sukkhown (タイ) / 食べ物の中のアレルギー物質を検知する「スマート・スプーン」

Bangkok Bank Public Company Limited賞 ● Pimkwan Chiraprawattrakun (タイ) / 犬用無線リード

Bangkok Bank Public Company Limited賞 ● Arin Suvun (タイ) / 盛り付け用食品の匂い吸い取り装置

Bangkok Bank Public Company Limited賞 ● Waurnbhorn Jitjaturun (タイ) / サプリメントリップスティック

Betagro Public Company Limited賞 ● Nattasit Nukuea (タイ) / オンラインで味がわかる

Cho Thavee Public Company Limited賞 ● Peerawat Vangvichainchot (タイ) / 将来のより良いデジタルマネー・システム

Cho Thavee Public Company Limited賞 ● Chinnarat Boonrod (タイ) / 実感できるVR

Cho Thavee Public Company Limited賞 ● Thanyaporn Mahachantra (タイ) / 海岸のごみ収集車

Lion Corporation (Thailand) Limited賞 ● Naphatrapee Suntornitiran, Chavit Jariyatham, Vaitaya Hattavanichakornkun, Patcharanan Saensomboonsuk (タイ) / Best Before ベスト・ビフォー

Lion Corporation (Thailand) Limited賞 ● Jessadapat Phanmee (タイ) / 携帯式血液中の栄養素計測器

Lion Corporation (Thailand) Limited賞 ●Wanwisa Rattatong (タイ)/口をゆすぐだけで歯垢が消える。

Panyapiwat Institute of Management賞 ●Nadakun Pattanasmit (タイ)/学習の準備が整うように脳波を整える機械

PTT Public Company Limited賞 ●Phatanantr Chatcharhitiphot (タイ)/電気自動車のバッテリー自動充電ロボット

PTT Public Company Limited賞 ●Panchita Patakaravanich, Pattaranid Patakaravanich (タイ)/加湿・断熱剤付ソーラーパネルの透過フィルム

Thai Lotte Company limited賞 ●Viriptol Sirirattanobol (タイ)/匂いと味を作る多目的機械

Thai Oil Public Company Limited賞 ●Pimprapa Chaijak (タイ)/重金属吸着の為のヒヤシンス・パイオ炭浮標

Thai Oil Public Company Limited賞 ●Akkarawit Sittiprakan, Suppajak Nanthinawakhun, Thitiwat Sae-lao (タイ)/心を見る眼鏡

Thai wacoal public company limited賞 ●Orapin Udomtanateera (タイ)/すぐに乾く服

I.C.C. International Public Co., Ltd.賞 ●Jiroge Saeying, Chindaporn Thongkham (タイ)/Shoes on Me

Saha Pathana Inter-Holding (SPI) 賞 ●Paweekorn buasakorn (タイ)/Deep sleep with your perfect pillow

Property Perfect Co., Ltd.賞 ●Chanatda Phimsen (タイ)/サービス充実老人ホーム

WHA TUS Company Limited賞 ●Wasin Silakong, Nathan Kittichaikoonkij, Nattachai Sumreongwong (タイ)/ARAI - Interactive Cooking Assistant

WHA TUS Company Limited賞 ●Thanaphum Sukanjanasiri, Pisit Makpaisit, Keisinee Premrudeelert (タイ)/"Jordsabuy" Smart Parking Solution

WHA TUS Company Limited賞 ●Laksika Wongchuensoonthorn, Nuj Wuttiungsawotai, Pairwa Prapattamongkon, Pakkanun Siripanichkul (タイ)/SAMED (Staff And Miracle Eye Detector)

The Siam Cement Public Company Limited賞 ●Punnama Lorchatnoppakun (タイ)/マジック・ペンキ

B.Grimm Power Public Company Limited賞 ●Peerawat Vangvichaiinchot (その他)/Smart solar cell parabolic

2020年度 分野賞

味に関する分野 ●渡邊心海 (神奈川県)/ENERFISH ~世界初! 味で誤食を防ぐ海洋分解性プラ~

新たな視点の分野 ●大石 杏衣 (福岡県)/見たつもり、確認したつもりをなくす ~視線追尾機能とAIの併用で確実に確認するシステムを作る~

新たに観える分野 ●株式会社グレース イメージング (東京都)/汗中乳酸ウェアラブルセンサを用いた運動負荷可視化の試み「世界初の疲れを見える化する技術」

匂いに関する分野 ●軍場 大輝 (大阪府)/香りの好みを利用したストレスチェックと健康管理法

飛躍的に便利になる分野 ●Craif株式会社 (東京都)/尿検査による「痛みのない高精度ながん早期診断」

新時代 (ニューノーマル) に繋がる分野 ●WOTA株式会社 (東京都)/水道いらすの手洗いスタンド[WOSH]

タイ賞 (Supported by Digital Economy Promotion Agency (depa)) ●Voradon Satuprapaklan (タイ)/温度を測れる箸

▶慶應大学医学部発のスタートアップである株式会社グレース イメージングは、「汗の中の乳酸を測る」技術を社会実装することがコンセプト。心臓リハビリテーションでの計測デバイスとして始まり、新たに筋肉への負荷を見える化できるサービスへ展開中だ。



2020年度 協力協賛企業グループ「企業特別賞」

株式会社ガイアックス賞 ●金谷 智 (東京都)/地方の学校と世界中の外部人材を繋ぐ、学校外部人材プラットフォーム複業先生

株式会社みらいワークス ●リース株式会社 (東京都)/smeta:フリーランスのための賃貸と信アプリ

株式会社IACEトラベル賞 ●Veraporn Watkanad (タイ)/タイ・アジア圏の日本語人材を高齢者向けオンライン介護サービスへ応用するプログラム

i-BuC株式会社賞 ●阿部 竜 (京都府)/太陽光水素製造実現にむけた高効率光触媒系の開発 (人工光合成)

株式会社Agrinos賞 ●株式会社シロップ (東京都)/「PETOKOTO FOODS (パトことフーズ)」人間も食べられるカスタムフレッシュドッグフードブランド

株式会社アクセストレードセンター賞 ●七島 海希 (福岡県)/目に見えない大切な価値あるものをトークンとしたブロックチェーン防災システム「やさしさLink」

株式会社アクティブ・ライフ・コミュニケーション賞 ●小林 竜太 (愛知県)/モビリティで絵を描く「Rundraw」

株式会社市川環境エンジニアリング賞 ●日野 安莉紗 (福岡県)/家庭ごみを燃料にして走る車

WILLER株式会社賞 ●高杉 美優 (岡山県)/ライドシェア×地域のPR×SNS×地域通貨で持続的に地域の経済を活性化させたい!

株式会社HRK賞 ●株式会社ミートエポック (神奈川県)/発酵技術が世界の食を救う「エイジングシート」

株式会社S-style賞 ●梅本 鈴香 (福岡県)/AIコーディネーター

株式会社NTTデータ賞 ●Ako Ryotaro (千葉県)/日本初「アトピー見える化アプリ」アトピー症状を匿名で記録・みんなで共有できる画像SNS「アトピヨ」

株式会社エフエム大阪賞 ●岡部 颯太 (兵庫県)/心を癒してくれる自動販売機

欧文印刷株式会社賞 ●本間英一郎 (東京都)/視覚障害者が危険を察知できるインフラ作り

株式会社コーエーテックモホールディングス賞 ●西野 俊輝、松浦 昭洋 (埼玉県)/Magic Bounce: 物理運動をハックしたプレイフルなアミューズメントシステム

株式会社CGL賞 ●小林 功児 (東京都)/まるで弦楽器が無人で音楽を奏でているかのように振る舞う装置「弦奏」

素数株式会社賞 ●水原 遼 (神奈川県)/安全で心地よい耳かき体験「pLEARsant」

一般社団法人ナレッジキャピタル賞 ●TETSUJIN - AUDIO VISUAL [高橋 哲人、モシ村マイコ] (東京都)/Star☆Jam Street ~清掃楽器音楽夢想~

株式会社Nextwel賞 ●株式会社未来企画 (宮城県)/多世代交流複合施設「アングランチ」保育園、障害者就労施設、レストラン、駄菓子屋のある高齢者福祉施設

日本エンタープライズ株式会社賞 ●Hi Score Boys (愛知県)/Game Controllerizer

株式会社ファクトリージャングルグループ賞 ●西山 沙江子 (東京都)/リモートパーソナルトレーニング

株式会社フリースタイル賞 ●家いちば株式会社 (東京都)/家いちば: 不動産売買WEB掲示板プラットフォーム

Radiotalk株式会社賞 ●N高等学校 [坂本 朱弥音、酒井 幸大朗、渡辺 匠、大江 真凜] (千葉県)/仕事を知るラジオ「わらじ!」

BANGKOK BANK PUBLIC COMPANY LIMITED賞 ●村上 陽一 (東京都)/光エネルギーの未利用波長を利用可能な波長に変換する新しい材料プラットフォームの開拓

BANGKOK BANK PUBLIC COMPANY LIMITED賞 ●Nissara kerdpol (タイ)/雨水除去音波

BANGKOK BANK PUBLIC COMPANY LIMITED賞 ●Tanon Thittipon (タイ)/冷熱カプセル

2019年度 分野賞

何かが新しく見えるようになる ● 吉田 貴寿 (アメリカ) / 物体をタッチしている箇所の3次元座標をリアルタイムに計測する点型デバイスの開発

匂いに関する ● 日本セイフティー株式会社 (東京都) / 『ラップポン』 (自動ラップ式トイレ)

何か・どこかに届くようになる ● 株式会社グラッドキューブ (大阪府) / スパイア【SPAIA】 | スポーツ×AI×データ解析 総合メディア

大きく広がる ● 山田 駿介 (東京都) / 人の神経をまねた人工神経センサとその視覚拡大・補強への応用

時間が変わる ● 株式会社西海クリエイティブカンパニー (長崎県) / LINEに画像を送ると、AIが3秒で文字起こし「文字起こし ぱりぐっどくん」

高く到達する ● ロベル アダム (東京都) / 既存の組織形態におけるコミュニケーションでは解決が難しい地球規模の課題への自然思考的アプローチ

何か・どこか・誰かにつながる ● 株式会社Co-LABO MAKER (宮城県) / 研究設備・技術のシェアリングプラットフォーム「Co-LABO MAKER」

2019年度 協力協賛企業グループ「企業特別賞」

株式会社IACEトラベル賞 ● 株式会社シェアグリ (東京都) / 農業人材のシェアリングにより農家の人手不足を解決日本初！農業に特化したデワークアプリ「シェアグリ」

株式会社アクセスロードセンター賞 ● つじ りゅういち (広島県) / ドローン災害予測システム DSY5

WILLER株式会社賞 ● 井戸 直登、高田 佳実、高階 日奈子、前川 琴美 (福井県) / LoRaWANを用いた新配車サービス～地方高齢者のQOL向上で誰も取り残さない社会を目指す～

株式会社HRK賞 ● hachidori株式会社 (東京都) / アルバイトの課題を解決する、アルバイトテックプラットフォーム「CAST」

株式会社NTTデータ賞 ● 土井 滋貴 (奈良県) / 4Dクレヨン

株式会社エフエム大阪賞 ● 佐藤 慎 (兵庫県) / 細かく小さいロボットから生まれる形が自由自在に変形するロボット

欧文印刷株式会社賞 ● 山田 貴子 (三重県) / 点字ブロックがブロック (邪魔) だなんて言わせない！「音声誘導ICT点字ロード」

株式会社ガイアックス賞 ● 林 志洋 (東京都) / 高齢者の問題は高齢者だけで解決しない。若者とシニアの共創によるアントレプレナーシップ育成プログラム

株式会社コーエーテックモホールディングス賞 ● Olga (東京都) / SOUND FABRIC ORCHESTRA 一音を着る、ファブリックスピーカー

佐藤ゼネテック株式会社賞 ● 池田 優斗 (福岡県) / 119番アプリ

株式会社CGL賞 ● 宮崎 英一 (香川県) / 障害VR体験による障害者理解の一步 一自閉症者の感覚過敏疑似体験を通じて

シャープ株式会社賞 ● 前田 学 (石川県) / 散乱光や反射光を最大限利用する針葉樹型太陽電池による直流電源装置

株式会社ストレッツ屋さん賞 ● 桑田 明 (東京都) / 敬語CHANGER yell【K5クン・ため口さん】

素数株式会社賞 ● 重 浩一郎 (岩手県) / プレインストーミングを進化させる「バーチャル付箋紙」

株式会社ダヴィンチ・プレインズ賞 ● 眞鍋 美祈 (大阪府) / HITORIMO-ZEN- ぜんまいと電気のコラボレーションによる、太陽を感じる香りの窓

株式会社道賞 ● カタコト [松井 瑞貴、渡邊 清峻] (東京都) / SPELL MASTER スペルマスター・「英語学習」を「魔法学習」へ変える魔法陣

株式会社フリースタイル賞 ● 川村 裕介 (広島県) / ほっこりボタン

株式会社Nextwel賞 ● 佐藤 直人、大塚 喜晴、堀口 リオン、松田 瑚光瑠、張玉 (東京都) / 筋電義手普及の問題の解決に向けた、マイクロホンを利用した筋電位によるバーチャル筋電義手とそのアプリケーションの開発

株式会社みらいワークス賞 ● GVA TECH株式会社 (東京都) / AI契約書チェックサービス「AI-CON」

2018年度 分野賞

何かが新しく見えるようになる ● TVISION INSIGHTS株式会社 (東京都) / テレビの視聴率ではなく「視聴質」を計測するサービス

何かが新しく聞こえるようになる ● 中臺 一博 (埼玉県) / ドローンが耳を澄まして要救助者の位置を検出 一災害発生時の迅速な救助につながる技術

触ることに関する ● N高等学校 御茶ノ水キャンパス7班 (東京都) / MR (複合現実) で絶滅動物に触れられる生物園

触ることに関する ● 高岡 尚加 (東京都) / Qoobo: しっぽのついたクッション型セラピーロボット

匂いに関する ● Scentee株式会社 (東京都) / 世界初、AI技術を搭載した次世代ルームディフューザー

味に関する ● 仲村 健太 (東京都) / いつでも、どこでも、いつまでも、誰もが一生、お酒を楽しめるIoTプラットフォームサービス

何か・どこかに届くようになる ● コクヨ株式会社 (大阪府) / 子どもの書く習慣化を助けるIoT文具「しゅくだいやる気ペン(仮)」

大きく広がる ● 坪倉 輝明 (東京都) / 空想ジオラマ

時間が変わる ● 保坂 英之 (東京都) / フィールドプリンタ

高く到達する ● リーマンサット・プロジェクト (東京都) / 宇宙開発に関する専門的な知識や技術がなくとも、宇宙開発を新しい角度から広げていく活動

何か・どこか・誰かにつながる ● 株式会社ゼネテック (東京都) / 緊急地震速報に連動して家族の最新位置情報を配信する防災アプリ「ココダヨ」

2018年度 協力協賛企業グループ「企業特別賞」

株式会社IACEトラベル賞 ● 奥田 将大 (新潟県) / ムスリム旅行者と地域を画像で繋ぐITコンシェルジュサービス

株式会社アクセスロードセンター賞 ● 西田 一博 (北海道) / VRワールドで、健康増進

WILLER株式会社賞 ● 佐藤 修平 (福岡県) / 飛行機の女性専用席

株式会社HRK賞 ● 株式会社ROX (神奈川県) / 来客者数予測AI開発

エスピー食品株式会社賞 ● 井上 英里香 (東京都) / ネットレシビ商品化プロジェクト

株式会社エヌ・ティー・エス賞 ● 溝口 拓也 (神奈川県) / Text Emotion !

株式会社NTTデータ賞 ● メロディ・インターナショナル株式会社 (香川県) / 世界中のお母さんに、安心・安全な出産を！「Melody i」

株式会社エフエム大阪賞 ● 平松 愛絵 (兵庫県) / 少ない時間を有効に！暇つぶしアプリ

欧文印刷株式会社賞 ● 藤井 裕士 (岡山県) / 視覚障害者向け解説放送の字幕化による聴覚障害児者の言語習得の可能性

株式会社カタリナ賞 ● 山田 貴子 (三重県) / IoT☆鼻メガネ

株式会社カラダノート賞 ● 川原 翔太 (鹿児島県) / 心音を利用したメンタルコントロール

ジェネレーションアワード受賞者一覧

株式会社くびれ屋賞 ●株式会社Xenoma (東京都)/e-skin : 通常の服のような着心地でありながらユーザーの動きをトラッキングできるIoT衣服
株式会社CGL賞 ●大宮 則彦 (愛知県)/寄付の見える化(トレーサビリティ)
素数株式会社賞 ●歯っぴー株式会社 (熊本県)/スマート電動歯ブラシ
株式会社タイムワールド賞 ●土屋 隆夫 (神奈川県)/乾電池で動作するエアコン
株式会社ダヴィンチ・ブレインズ賞 ●xorium(大阪府)/お酒の記憶を呼び覚ます酒器「味憶」
医療法人社団福祉会高須病院賞 ●株式会社Jiksak Bioengineering (神奈川県)/ALS (筋萎縮性側索硬化症)をなくすチャレンジ
株式会社タカラトミーアーツ賞 ●東 信伍 (神奈川県)/ブラジルにつながる穴
株式会社ティーガイア賞 ●株式会社MEBUKU(東京都)/Pokke : 多言語音声ガイドアプリ
一般社団法人ナレッジキャピタル賞 ●白井 治彦 (京都府)/ウェアラブル発電センサ織物
日本エンタープライズ株式会社賞 ●本間 英一郎 (東京都)/ビーコン技術を応用した通訳ポータルティア発見アプリ

一般社団法人日本みらい研賞 ●株式会社Spectee (東京都)/Spectee (スペクティ) : SNSリアルタイム速報サービス
株式会社Nextwel賞 ●高原 まどか (京都府)/遠隔教育が身体障がい者の生活の自由度を拡大しQOLを向上させる可能性
HUNDRED DIRECTIONS株式会社賞 ●新光商事株式会社 (東京都)/非接触未来形インターフェイス「Aplay-Info」
株式会社フリースタイル賞 ●株式会社ビビッドガーデン (東京都)/食ベチョク : オーガニック農作物を農家から直接買えるマーケットプレイス
フリー株式会社賞 ●MINT株式会社 (東京都)/mint : 感謝を伝える独自の「ポイント」を発行して、ファンの行動に応じて自動で配れるアプリ
株式会社みらいワークス賞 ●株式会社grooves (東京都)/Skill Shift : 地方貢献副業プロジェクト
メインキャスト株式会社賞 ●株式会社Ridilover (東京都)/ソーシャルイシューを発見する「旅」を提供

2017年度 分野賞

情報通信 ●MAMORIO株式会社 (東京都)/紛失防止タグ「MAMORIO」
情報通信 ●池田 果凜/天国なう
医療 ●末岡 俊也 (東京都)/「俯瞰投射法」を用いて「第三の目」をテクノロジーで実現する「ストレス軽減ツール」の開発
教育 ●後藤 雄歩 (神奈川県)/その土地に固定された園を持たない移動型子ども園。
農業・漁業・林業などの第一次産業と流通 ●ウォーターセル株式会社 (新潟県)/アグリノート
セキュリティ ●株式会社パワーエレクト (愛知県)/IoT見守りコンセント「WiFi-Plug」
センシング・データ ●早稲田大学 岩瀬研究室 (東京都)/断線を自己修復する電気配線
電波とその有効利用 ●廣瀬 丈矩/電波の有効利用、特性の異なる電波、通信技術を組み合わせて社会的な課題を解決する

映像・音声 ●株式会社神田技研 (東京都)/VR戦艦大和
防災 ●本間 英一郎 (東京都)/歩きスマホ対策 障害者接近アラート
流通 ●一般社団法人瀬戸内かもめプロジェクト (香川県)/かもめーず (ドローンを使った物流・医療問題をはじめとした地域課題解決のための活動)
ロボット・AI(人工知能) ●東京電力ホールディングス株式会社・株式会社ゼンリン (東京都)/3次元の地図を作り、ドローンの安全飛行を支援する「ドローンハイウェイ構想」
ロボット・AI(人工知能) ●佐治 由洋 (静岡県)/ドローンを駆使する防災ロボット
IoT (Internet of Things) ●木村 友輔 (茨城県)/トレーニング共有プラットフォーム「シェアトレ」
アプリ ●木口 智裕 (神奈川県)/予定が埋まるカレンダーアプリ
その他 業務実施機関が思い付きもしない分野 ●寺嶋 瑞仁 (新潟県)/雪上で走行可能な小型電動モビリティ〜 Cuboard(キューボード) 〜

2017年度 協力協賛企業グループ「企業特別賞」

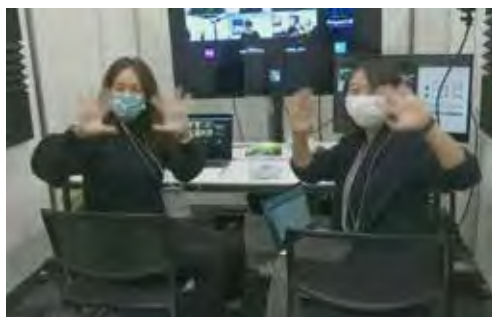
株式会社IACEトラベル賞 ●登嶋 健太 (神奈川県)/お年寄り向け海外旅行VR体験サービス
株式会社アクセストレードセンター賞 ●宮川 純一 (岐阜県)/学校と地域を繋げる避難訓練の新スタイル創出
WILLER株式会社賞 ●株式会社Airporter (東京都)/「Airporter」(宿泊施設と空港間の手荷物)当日配送サービス
株式会社S-style賞 ●和泉 智也 (岩手県)/記憶の記録
株式会社エフエム大阪賞 ●中川 明日菜 (兵庫県)/おすすめのラジオ局案内
欧文印刷株式会社賞 ●株式会社竹尾 (東京都)/丸めると光る! 電子回路入りのペーパー懐中電灯「PAPER TORCH」
株式会社カタリナ賞 ●佐々木 崇 (北海道)/オルタナスクール
キスリー株式会社賞 ●株式会社ソニック (東京都)/FlipCast
ギネスワールドレコーズジャパン株式会社「1町おこしニッポン」[匠ニッポン]プロジェクト賞 ●安藤 進 (愛知県)/東北津波被害地域でロングラン・ソフトボール大会
株式会社k-style Holdings賞 ●下城 伸也 (東京都)/第三世代の新カテゴリ、縦型自由視点動画「SwipeVideo」
株式会社ケースオクログ賞 ●アドトロンテクノロジー株式会社 (東京都)/foop (スマートフォンで水耕栽培を楽しめるIoT水耕栽培インテリア)
株式会社CGL賞 ●諸富 大樹 (千葉県)/人工知能搭載学習最適化システム
シャープ株式会社賞 ●トリプル・ダブリュー・ジャパン株式会社 (東京都)/排泄予知ウェアラブルD Free
株式会社ストレッツ屋さん賞 ●筆脇 誠司 (愛媛県)/VR (バーチャルリアリティ)を用いたキャリア教育、職業教育等の教育環境の形成

株式会社西武ホールディングス賞 ●猪俣 武範 (東京都)/IoTを用いたリアルタイム運動施設シェアリングサービス
財団法人全日本情報学習振興協会賞 ●小林 龍徳 (福岡県)/スマホで簡単採点アプリ
素数株式会社賞 ●山口 彩 (神奈川県)/ガラスの靴で集める女性の足の形
株式会社タカラトミーアーツ賞 ●深山 陽介 (東京都)/毎日どこでもフェスできるサービス「Syrup」
東京メトロポリタンテレビジョン株式会社賞 ●株式会社meleap (東京都)/テクノスポーツHADO
一般社団法人ナレッジキャピタル賞 ●柳澤 琢史(大阪府)/BMI義手を利用した幻肢痛の制御
日本エンタープライズ株式会社賞 ●ノバルス株式会社(東京都)/通信する乾電池「MaBee」
株式会社Nextwel賞 ●株式会社ルートレック・ネットワークス (神奈川県)/次世代養液土耕システム「ゼロアグリ」
ヒューマンアカデミー株式会社賞 ●関 睦人 (千葉県)/人工知能の心メンテナンスロボット
株式会社フォロアス賞 ●株式会社朝日ネット (東京都)/respon (多人数同時参加型オンライン(MMO)アンケートアプリ)
フリー株式会社賞 ●中川 達生 (神奈川県)/化粧の巧拙自動評価システム
株式会社みらいワークス賞 ●巖淵 守 (東京都)/「ラッキーロックアプリ」
MODE, inc.賞 ●加藤 大弥 (神奈川県)/物流における荷物のリアルタイムトラッキングを実現するIoTコンテナとWebサービスの開発
モバイル・インターネットキャピタル株式会社賞 ●李 雄柱 (東京都)/深層学習に基づく人体映像の自動補正システム~自然な人体映像補正技術で人物を引き立たせる~

異能vationネットワーク拠点 高校連動特別イベント

学校法人 角川ドワンゴ学園N高等学校
学校法人札幌日本大学学園 札幌日本大学高等学校
山形県立米沢東高等学校地歴公民ゼミ

2021年12月15日、「OPEN異能vation 2021」と並行して、異能vationネットワーク拠点の高校3校が集まり、つながりを深める交流イベント「異能vationネットワーク拠点高校連動特別イベント」が開催された。学校法人 角川ドワンゴ学園N高等学校からは、実際に異能vationへ応募した企画のプレゼンを披露。また学校法人札幌日本大学学園 札幌日本大学高等学校からは研究構想発表会のプレゼン、山形県立米沢東高等学校地歴公民ゼミからは起業ゼミで学んだことを活かした事業計画についてのプレゼンが行われた。



←「OPEN異能vation 2021」の会場内に設けられたブースからイベントに参加した角川ドワンゴ学園N高等学校の生徒たち。



→こちらも同じく当日、「OPEN異能vation 2021」会場から参加した札幌日本大学高等学校の生徒たち

OPEN異能vation 2021北海道拠点会場

学校法人札幌日本大学学園 札幌日本大学高等学校
株式会社HARP



←札幌日本大学高等学校での特別授業を「OPEN異能vation 2021」と連携して実施。特別授業では株式会社HARPよりロボット起業家である水丸和樹氏（株式会社まずみる）が公演を実施した。

“異能”を支えるローカルベース

異能vation ネットワーク拠点

企業や地方公共団体、教育機関、個人事業主、塾、コワーキングスペース、プログラミング教室など、普段から異能な人材やアイデアに触れ、応援している団体が「異能vationネットワーク拠点」として活動中。現在は海外1拠点を含む53カ所の拠点がある。異能vationプログラムでは、ネットワーク拠点と連携して多種多様な異能人材の発掘を目指している。

「地方における食文化の未来を現像する」 12月15日Xmasマルシェプレイイベント

一般社団法人まちはチームだ
aside-満寿屋- (現、OFFICE&SAKABA フード)

福岡のネットワーク拠点「まちはチームだ」が中心となり、KOKURA Xmasマルシェのプレイイベントとして、小倉駅からデジタル技術を紹介しつつ、街を応援するイベントを開催。「小売り×食のDX」、「ローカルを発信する～プラットフォームとコミュニティ～」、「ローカルフードトーク」の3つのテーマについてディスカッションが展開された。スーパーバイザーの佐藤 陽一氏や牧野 友衛氏も東京からゲスト参加した。



↑2021年12月15日にイベントを開催。小倉駅のJAM広場に特設会場を設置して、食の未来についてのトークセッションがリアル/オンラインで展開された。



←当日の様子はYouTube Liveにアーカイブされているので、誰でもオンラインで閲覧できる。
<https://youtu.be/SKFm8t6TFfc>

SDGs×地方創生情報発信イベント 「異彩共創チャレンジ2021」

一般社団法人Local innoventures



↑2025年の大阪・関西万博、2030年のSDGs達成に対して、地方創生の情報発信力を身に付けるキッカケとしてSNSにて「#異彩共創」を投稿するキックオフイベントを開催した。

起業教育セッション/ 起業家支援セッション

株式会社ガイアックス



↑今後重要視される学校での起業教育や起業家支援など、またワーケーションといった働き方を含め、会場と多様なネットワーク拠点を交えディスカッションを行った。

OPEN異能vation 2021 in東海 ～異能vation×東海チャレンジウーマン プラットフォーム始動! 行動力 創造力 想像力で未来へチャレンジ宣言～

学び舎mom



↑「これから破壊的な挑戦を目指す女性たち」をテーマに、さまざまな人材を招いてディスカッションを実施。

ネットワーク拠点一覧

学校法人札幌日本大学学園 札幌日本大学高等学校(北海道北広島市)	公立大学法人公立小松大学(石川県小松市)
D-SCHOOL北海道(北海道札幌市)	コワーキングスペーステラコワ(愛知県名古屋)
HARPアカデミー(北海道札幌市)	学び舎mom株式会社(愛知県名古屋)
大郷町地方創生推進協議会(宮城県大郷町)	学校法人 滋慶コミュニケーションアート 名古屋スクールオブミュージック&ダンス専門学校(愛知県名古屋)
一般社団法人あきた宇宙コンソーシアム(秋田県能代市)	MUSASHi Innovation Lab CLUE(愛知県豊橋市)
山形県立米沢高等学校地歴公民ゼミ(山形県米沢市)	熊野新道:イノベーションハブ(三重県熊野市)
株式会社Stage Gate(宮城県仙台市)	KYOTO INNOVATOR'S BASE[オムロン株式会社社員を中心とした有志団体] (京都府京都市)
Future Lab(福島県)	あすはな先生(大阪府大阪市)
株式会社M-Work(茨城県水戸市)	ScribbleOsakaLab(大阪府大阪市)
次世代インターネット活用事業研究会(埼玉県深谷市)	八尾市役所(大阪府八尾市)
技研ベース(東京都台東区)	一般社団法人Local innoventures(大阪府大阪市)
株式会社ガイアックス(東京都千代田区)	公立大学法人 神戸市外国語大学(兵庫県神戸市)
NPO法人発達障がい者を支援する会(東京都墨田区)	淡路ラボ(兵庫県淡路市)
エフエム大阪音楽出版(東京都千代田区)	国立大学法人 香川大学(香川県高松市)
株式会社こころみ(東京都渋谷区)	情報通信交流館[e-とぴあ・かがわ](香川県高松市)
SibaZiba(東京都港区)	株式会社香北ふるさとみらい(高知県香美市)
学校法人尚美学園 尚美ミュージックカレッジ専門学校 プロミュージシャン学科 学科長 小宮山博之 研究クラブ(東京都文京区)	学校法人 純真学園(福岡県福岡市)
学校法人 東京富士大学 日野ゼミ(東京都新宿区)	一般社団法人まちはチームだ(福岡県北九州市)
起業家シェアハウス(東京都練馬区/京都府向日市)	OFFICE&SAKABA フッド(大分県別府市)
株式会社コーチング経営(東京都八王子市)	一般財団法人たらぎまちづくり推進機構(熊本県球磨郡)
一般社団法人 首都圏産業活性化協会(東京都八王子市)	一般財団法人こゆ地域づくり推進機構(宮崎県児湯郡)
Gifted Links(ウェブ)	特定非営利活動法人若者・留学生サポートステーション響(鹿児島県鹿児島市)
サンテクノカレッジアート×テクノラボ(山梨県甲斐市)	糸満IoTクラブ(沖縄県糸満市)
浜松磐田信用金庫(静岡県浜松市)	学校法人 角川ドワンゴ学園N高等学校(沖縄県うるま市)
特定非営利活動法人 HUB GUJO(岐阜県郡上市)	TECH!forISHIGAKI(沖縄県石垣市)
たせっこ会(岐阜県中津川市)	B-Bridge International, Inc.(米国カルフォルニア州サンタクララ)
学校法人 金沢高等学校(石川県金沢市)	

異能vationを支える プラットフォームフォーラム

異能vation業務実施機関事務局長
株式会社角川アスキー総合研究所 代表取締役会長 福田正

2014年にスタートした異能vationは、当初から総務省が「へんな人」を募集するということがネットで話題となったり、国のプロジェクトとしては画期的な「失敗を奨励する」方針を打ち出したりとユニークな事業として始まりました。国がそのような新たなチャレンジをしているのだから、企業としても与えられた業務だけをこなして終わらせてはならない。当社は、業務実施機関として公募活動や広報活動、課題に取り組み挑戦者のサポートをししながら、自らもまた「イノベーションが生まれるために必要な環境は何か」「異能な人材がゼロからイチを生み出すために企業や社会ができるサポートは何か」という命題を常に意識し、毎年新たな取組を設定して実施してまいりました。

戦者と企業のマッチングが成り立つてからはじめて企業側の支援が始まるようにしました。この協力協賛企業グループの関わり方を発展させていく過程で、まず、チャレンジを認めよう、そしてどんなアイデアもまず誉めてみようという協力協賛企業グループから「表彰」という概念が生まれ、2017年よりプログラムの中に業務実施機関の独自施策としてジェネレーションアワード部門を設けることになりました。さらに、ここから各企業が独自に課題を設定し、解決のためのチャレンジを募る異能vationブランドチャレンジというコンテストも生まれました。

次に、どうすればもっと異能な人材を見つけられるのか、という難題にも取り組みました。野球やサッカー、相撲のように、全国隅々から人材を見つけるにはどうすれば良いのでしょうか。異能vationが始まって以降、世の中にもイノベーション創出の機運が高まり、異能の種を育てる苗代のような活動をする団体が増えてきていました。そこで異能vationの趣旨に賛同し、

ネットワーク拠点として活動してくれる団体を募りました。そして、それらが相互につながり活動できるようなネットワークを構築していくことを始めたところ、年々増え続け現在では海外1拠点を含む53カ所の運営協力機関が参加しています。

プログラム9年目となる現在、今まで最も諦めが悪くチャレンジを続けてきた異能な人材、それを評価し応援してきたスパーバイザーやプログラムのための提言をしてくれるプログラマーアドバイザー、そして異能vationを応援してくれる協力協賛企業やネットワーク拠点の皆様によつて海外にも広がるイノベーション創出のためのプラットフォームが誕生し、日々進化しながら拡大し大きなうねりとして躍動しています。コロナ禍から脱出し、ニューノーマルな激変する世界に対応するためにも、この動きを止めてはならないと考えます。官民一体となって作った土台を活かしGXにつながる次世代エコシステムが稼働するプラットフォームを、これから益々発展させていかなければなりません。

一般社団法人ナレッジキャピタル
株式会社日刊工業新聞社
株式会社ニトリ
公益社団法人日本青年会議所
一般社団法人日本みらい研
株式会社ネクイノ
株式会社Nextwel
HUNDRED DIRECTIONS株式会社
Beatrobo.Inc
ヒューマンアカデミー株式会社
株式会社 Beautiful Days
株式会社 ファイブシーズン
株式会社ファクトリージャパングループ
株式会社フィリップス・ジャパン
福岡市
株式会社フリースタイル
株式会社Preferred Networks
株式会社毎日放送
松井国際特許事務所
株式会社マックスストーン
株式会社三菱総合研究所
三井不動産株式会社
水戸市(茨城県)
株式会社みらいワークス
株式会社MotionGallery
Mode,Inc.
株式会社ものべみらい

ヤフー株式会社
よつばCOLORS(株式会社ピロテイ)
株式会社LIFULL
株式会社LIMON
Radiotalk株式会社
株式会社ロフトワーク
株式会社ロボ・ガレージ
株式会社ワズクエスト
Bangkok Bank Public Company Limited.
Betagro Public Company Limited
B.Grimm Power Public Company Limited
Cho Thavee Public Company Limited
Colgate
Digital Economy Promotion Agency
Electronic Transactions Development Agency
Energysquare
G-YU Creative
Geo-Informatics and Space
Technology Development Agency (Public Organization)
Hardware Club
i-BuC LLC
I.C.C. International Public Limited Company

Innovation Matrix, Inc.
Japan Products
LINZ
Lion Corporation (Thailand) Limited
Mediator
Mindsall, Inc
NanoScent Ltd.
Panyapiwat Institute of Management
Property Perfect Public Company Limited
PTT Public Company Limited
Regulus
Saha Pathana Inter-Holding Public Company Limited
SAMBA-TV
The Siam Cement Public Company Limited
Silicon Valley Alliances
SWR Technology, Inc.
Thai Lotte Company limited
Thai Oil Public Company Limited
Thai wacoal public company limited
WHA TUS Company Limited
WiTricity

異能vation2021 ジエネレーションアワード 交流会の声

2022年2月9日、2021年度のジエネレーションアワード受賞者、協力協賛企業、ネットワーク拠点などが参加しオンライン交流会が開催された。参加者の声を紹介しよう。

株式会社 みらいワークス



異能vationに参加する楽しみというのは、自分たちだけでは絶対にたどり着けないような人たちと会えることです。賞を贈らせていただいた企業とは毎回何かしらのコラボをさせていただいて、M&Aや業務提携につながっています。ここで出てくるアイデアや技術は企業として実現したくなるものが多数。近年は異能vationがプラットフォーム化して時間を経てもここを通せば新たなコラボが生まれる可能性を感じています。
(代表取締役社長 岡本 祥治)

MEDIATOR CO., LTD.



昨年、タイは2000件程度の応募数でしたが、今年は2000件近い応募が集まり、とても盛り上がりました。日本に比べてタイは経済的な格差が大きく、このような平等なチャンスが与えられるものがないので、異能vationプログラムに対する評価はとても高く、日本に感謝しています。私たちは、これから国内の優秀な大学から山岳民族にまでこの情報が届くようがんばり、国際的なプログラムになることを祈っています。
(代表・ガンタートン・ワンナフス)

学び舎mom 株式会社



私たちはジェンダーギャップの解消を軸に相互サポートのコミュニティ整備を目指して活動していますが、OPEN異能vationのイベントでは多元多次元という仕組みで多くの人が参加できました。当事者同士の声を伝えるためにネットワーク拠点がハブとなって、子育て中のお母さんなどの身近な課題を異能vationの力で解決するという方向に持っていく、おもしろい世界を生み出す機会を作り出したいです。
(代表・矢上 清乃)

学校法人札幌日本大学学園 札幌日本大学高等学校



高校という教育現場では、今までは「正答」を求めて抽象を具体にしていってということばかりをやっていたのですが、今や「正答」はスマホを見ればすぐにたどり着ける時代。それなのに高校では抽象化するような拡散的思考はまったくやっていないしその手法もわからない状況の中、異能vationに参加することで実験しながらやっています。なかなかうまくはいかないが生徒たちから出てくるアイデアの数は増えています。
(SSH企画推進部長・丸木 克明)

日本エンタープライズ 株式会社



異能vationのすごいところは、はじめ「なんじゃそりゃ?」という印象を受けても面白さがちゃんあるところ。今後は異能vationから産業に資するものが出てきてほしいです。そしてきちんと社会の役に立つことで異能vationに応募してチャレンジした人たちもお金を得たり上場できたりすることで社会的に評価されてほしいと思っています。実際に出てきたときはピンと来なくても、3年4年経って社会が評価し始めたものがあるので、その日は近いと期待しています。
(代表取締役社長・植田 勝典)

医療法人社団福祉会 高須病院



異能vationブランドチャレンジに「流れる水に“YES”を書く」という課題を出しています。初めから皆が諦めて相手にされなかったら悲しいと思いましたが、チャレンジしてくれる人がいてくれてうれしいです。今回完成はしていませんが、チャレンジ努力ご祝儀を少し差し上げました。とにかくチャレンジし続けていけば不可能と言われるものが可能になると信じています。もう少しで完成できるのに直前に止めちゃうチャレンジが結構います。チャレンジし続けて突破してほしいです。
(理事長・高須 克弥)

一般社団法人 まちはチームだ



OPEN異能vationのイベントともコラボしつつ、異能vationのスーパーバイザーにもご参加いただき、地元のインフルエンサーとともに北九州の食文化の未来を考えるイベントを実施しました。この模様を小倉駅の中で大型スクリーンを用いて駅に集まる人たちに見てもらえる大きなビジョンを作り発信するチャレンジをしました。この時のご縁から小倉駅の中に5Gの拠点を作る取り組みにも参加でき、これからさまざまな異能vationの取り組みに参加できればと思います。
(事務局長・中川 康文)

ライトタッチ テクノロジー株式会社



ジエネレーションアワードの分野賞で、「新たに見る分野」賞をいただきました。私たちの取り組みでは血糖値以外の血液のさまざまな成分について計測ができることが強み。異能vationに参加している異業種の方たちから、こんなものを測れないか、こういうことができないかという問い合わせをもらって、それを私たちが実現して新しい世の中を作っていければ良いと考えています。「何かこんなことはできないか?」というお問い合わせをお待ちしています。
(代表取締役・山川 考一)

協力協賛企業一覧

一般社団法人デジタルメディア協会

アスパイアビジョン株式会社
アスミック・エース株式会社
株式会社アルケミア
イマジニア株式会社
インテル株式会社
株式会社インフォシティ
株式会社インプレスホールディングス
株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ
エイベックス株式会社
合同会社EXNOA
株式会社NHKエンタープライズ
株式会社NHKグローバルメディアサービス
株式会社NTTドコモ
株式会社NTTぷらら
株式会社オービック ビジネスコンサルタント
株式会社KADOKAWA
株式会社角川アスキー総合研究所
株式会社ギークピクチャーズ
キャピタル・パートナーズ証券株式会社
グループ・クラウド・ジャパン合同会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社
グリー株式会社
KDDI株式会社
株式会社講談社

株式会社コーエーテックモホールディングス
株式会社サミーネットワークス
株式会社スーパーステーション
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社セガ
Zホールディングス株式会社
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ソフトバンク株式会社
大和証券株式会社
株式会社TBSテレビ
株式会社ティーワイエンタテインメント
株式会社ディー・エヌ・エー
株式会社デジタルハーツホールディングス
株式会社電通
株式会社東北新社
トランスコスモス株式会社
Dolby Japan株式会社
日本エンタープライズ株式会社
日本テレビ放送網株式会社
ネクストウェア株式会社
Netflix合同会社
野村證券株式会社
株式会社バンダイナムコホールディングス
株式会社フジテレビジョン
富士通株式会社
株式会社BookLive
株式会社プレミアム・プラットフォーム・ジャパン

株式会社ボイジャー
一般財団法人放送セキュリティセンター
株式会社マーベラス
一般財団法人マルチメディア振興センター
三菱UFJモルガン・スタンレーPB証券
株式会社メディア開発総研
株式会社横浜銀行
株式会社IACETラベル
株式会社アクセストレードセンター
株式会社アクティブ・ライブ・コミュニケーション
株式会社Agrinos
一般社団法人アニメツリズム協会
株式会社アルファクス・フード・システム
株式会社医針盤
株式会社市川環境エンジニアリング
井上康仁建築設計事務所
WILLER株式会社
ウォーターポイント株式会社
エイジリサーチ・アンド・コンサルティング株式会社
株式会社atacLab
株式会社HRK
株式会社S-style
エスピー・食品株式会社
株式会社エヌ・ディー・エス
株式会社NTTデータ
株式会社エネルギーギャップ

株式会社エフエム愛知
株式会社エフエム石川
株式会社エフエム大阪
株式会社大阪音楽出版株式会社
株式会社エム・データ
欧文印刷株式会社
株式会社OSGコーポレーション
株式会社興村組
株式会社ガイアックス
カゴヤ・ジャパン株式会社
株式会社カタリナ
株式会社香北ふるさとみらい
株式会社カラダノート
菊川税務会計事務所
ギネスワールドレコーズジャパン株式会社
〔町おこしニッポン〕プロジェクト
株式会社紀伊國屋書店
QBキャピタル合同会社
京都リサーチパーク株式会社
錦城護謄株式会社
株式会社クラウド
株式会社クラッセキャピタルグループ
株式会社健康支援
一般社団法人コード・フォー・ジャパン
コワーキングスペース テラコワ
サツドラホールディングス株式会社
佐藤ゼネテック株式会社

INNO 異能 vation



異能vation公式ウェブサイトにて
プログラムの詳細を掲載中！
<https://www.inno.go.jp/>



異能β(卒業生)の挑戦を
「InnoUvators」にて配信中！
<https://innouvators.com/ja/>

編集・発行:株式会社角川アスキー総合研究所
発行日:2022年2月25日