

平成30年度 **Inno** 異能**vation** プログラム

概要

- 今年度の採択者・受賞者(最終選考通過者11名・分野賞11件・企業特別賞27件)
- 表彰イベント開催概要(10/24東京ミッドタウン日比谷・600名規模)

平成30年11月

国際戦略局 技術政策課

情報通信審議会答申

イノベーション創出実現に向けた情報通信政策の在り方 (H25.1～H26.6)

- イノベーション創出に向けて、公募研究等のあり方を見直し
- 我が国の社会課題解決に向けた重点課題

新たな情報通信技術戦略の在り方 (H27.1～)

(中間答申)

- 国・NICTが取り組むべき重点研究開発分野・課題
- 研究開発と実証実験(技術実証・社会実装)の一体的推進
- 産学官によるIoT推進体制の構築

(第二次)

- IoT/ビッグデータ/AI時代の人材育成戦略、標準化戦略
- スマートIoT推進戦略(先端的プラットフォーム、ネットワーク構築)
- 次世代AI推進戦略(基本戦略、研究開発課題)

(第三次)

- 次世代AI社会実装戦略(言語処理技術、脳情報通信技術等の取組ロードマップ)
- 次世代AI×ICTデータビリティ戦略(良質なデータの確保戦略、データ連携とAIでの利活用方策、多様なAIサービスを支える基盤の構築)

具体的な取組事例

● 独創的な人を支援する特別枠「異能ベーション」開始

- ICTイノベーション創出プログラム「I-Challenge!」創設
- 「グローバルコミュニケーション計画」等の開始

- NICT中長期計画の策定
 - ・ ソーシャルICT革命の推進を目標に掲げる
 - ・ 社会を見る、繋ぐ、創る等のキーワードにより取組を整理
- 重点研究開発プロジェクト
 - ・ ネットワーク技術関連
(H30～光ネットワーク、H30～衛星通信における量子暗号 等)
 - ・ IoT関連
(H28～IoT共通基盤、H29～IoT/BD/AI情報通信プラットフォーム 等)
 - ・ 人工知能関連
(H29～次世代人工知能、H30～高度対話エージェント 等)
- 産学官連携体制の強化
 - ・ スマートIoT推進フォーラムの設立
 - ・ 研究開発成果の技術実証、社会実証を推進するテストベッドの整備
- 人材育成の取組
 - ・ ユーザ企業等を対象とした各地域でのIoT講習会
 - ・ 若者・スタートアップを対象としたハッカソン

ICT分野において、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る奇想天外でアンビシャスな技術課題への挑戦を支援。閉塞感を打破し、異色多様性を拓くもの

課題への挑戦を支援

破壊的な挑戦 部門

失敗を
恐れずに
挑戦しよう！

ICT（情報通信技術）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。

（支援上限額300万円。最長1年）

対象者：年齢制限はありません。日本国籍を持つ者（居住地問わず）、または終了まで日本国内で技術開発や対応が可能な者。

応募：自薦（個人またはグループ）もしくは、他薦（近くにいる推薦したい人やグループ）。

平成30年度応募受付期間：5月22日～7月20日

広報は推定300万人にリーチ（日本人口の約3%）。11,420件※の応募がありました。

※破壊的な挑戦部門：980件、ジェネレーションアワード部門：10,440件

業務実施機関（(株)角川アスキー総合研究所）

協力協賛企業があなたを表彰

ジェネレーションアワード 部門

企業と組んで
さらに飛躍
しよう！

- ・未来がより良くなる独自のアイデア
 - ・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
- などを表彰。

協力協賛企業各社より分野賞副賞（20万円）および企業特別賞（未定）などを提供。

SNS（Facebook, Instagram, Twitter, YouTubeなど）からの応募も可能！

総務省

プログラム評価委員会：プログラムの評価、審査の適正性評価、スーパーバイザー等委員会の承認

平成30年度における新たな取組

・デジタルネイティブ時代の新しい応募方法に挑戦

- ・動画や画像、音声の応募※を可能に ※応募要件(技術課題名、技術課題を乗り越えて実現したい目標、実現への道筋)を含むこと
- ・SNS(Facebook、Instagram、Line、Twitter及びYouTube)からの応募を可能に

・広報の強化(推定300万人にリーチ。日本人口の約3%)

- ・テレビ放映: 6月4～8日(月～金)めざましテレビ「キラビト! 異能vation特別編」など
- ・異能vation 推進大使の設定: 「古坂大魔王」(ピコ太郎)(無報酬)
- ・雑誌の出版(週間アスキー6月号)
- ・説明会開催: 全国100か所以上

・ムーンショット的な表彰分野の設定

- ・ジェネレーションアワードでは、“「動物の五感」、「時空の4次元」を乗り越えるような課題”を表彰



応募件数



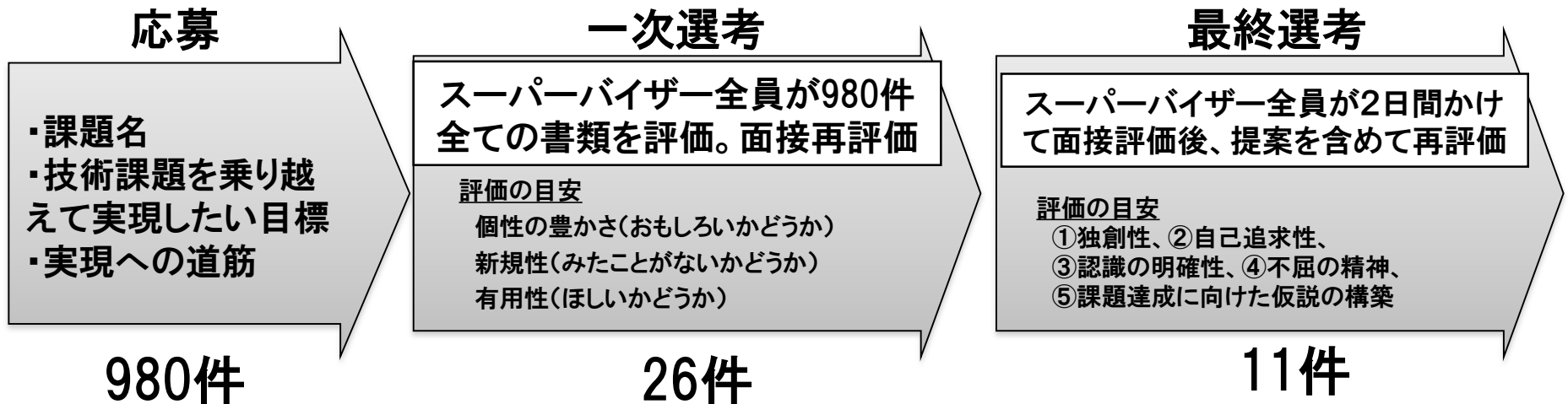
部門	件数	倍率
破壊的な挑戦	980	約100倍
ジェネレーションアワード	10,440	約500-1,000倍

参考: 科研費等の政府系R&D	3~5倍
東京大学の合格倍率	約3.2倍
ハーバード大学の合格倍率	約20倍

目的 : 「Disruptive Change」を起こす可能性を持つ課題・人を発掘し、技術課題への挑戦を支援
対象者 : 世界的に予想のつかないICT分野において、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に挑戦する者。**ゴールへの道筋やビジョンを明確に持ち、価値ある失敗に挑戦することを恐れない者**
評価 : スーパーバイザー※の直感(破壊的イノベーションを起こしそうな技術課題は既存の価値観では評価しえないため)

※過去に破壊的イノベーションを起こし、現在成功している者

プログラムアドバイザー				スーパーバイザー							
											
伊藤 穂一 MITメディアラボ 所長	中須賀 真一 東京大学 教授	外村 仁 Evernote Japan 前会長	三池 崇史 映画監督	上田 学 WEB エンジニア	小川 エリカ ギネスワールドレコーズ ジャパン	川西 哲也 早稲田大学 教授	高須 克弥 高須クリニック 院長	高橋 智隆 ロボ・ガレージ 代表取締役社長	原田 博司 京都大学 教授	牧野 友衛 トリップアドバイザー 代表取締役	まつもと ゆきひろ Ruby Assoc. 理事長



破壊的イノベーションを起こすような「Ambitious Technical Goals」と実現可能性を評価

22歳以下が全体の18%を占める(うち2名が未成年。最低年齢15歳)。
平成29年度は30～40代が中心であり、若い世代にシフト。

氏名(五十音順)	都道府県	技術課題名
大宮 直木	愛知県	磁気誘導全消化管カプセル内視鏡の開発
亀岡 嵩幸	東京都	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
今 悠気	東京都	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
瀬島 吉裕	岡山県	人を惹きつける瞳輝インタフェースの開発
田中 一敏	東京都	人間と動きを読み合うヒト型卓球ロボット
中畠 健	山梨県	レース鳩を再び伝書鳩に！～災害多発の今だからこそ～
中野 裕介	香川県	ロボットによる初生雛雌雄鑑別
浪川 洪作	東京都	分散型立体音響システムの構築およびコンテンツ製作
廣瀬 悠一	東京都	中実な編み物を造形するソリッド編み機の開発
福家 信二	愛知県	先天性心臓疾患(Congenital heart disease :CHD)の出生前診断法の開発
渡邊 孝信	東京都	垂直離着陸型羽ばたき飛翔ロボットの自律飛行制御

賞名	タイトル	受賞者名	都道府県
① 何かが新しく見えるようになる	テレビの視聴率ではなく「視聴質」を計測するサービス	TVISION INSIGHTS 株式会社	東京都
② 何かが新しく聞こえるようになる	ドローンが耳を澄まして要救助者の位置を検出—災害発生時の迅速な救助につながる技術—	中臺 一博	埼玉県
③ 触ることに関する	MR(複合現実)で絶滅動物に触れられる生物園	N高等学校 御茶ノ水キャンパス7班	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	高岡 尚加	東京都
④ 匂いに関する	世界初、AI技術を搭載した次世代ルームディフューザー	Scentee株式会社	東京都
⑤ 味に関する	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	仲村 健太	東京都
⑥ 何か・どこかに届くようになる	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)」	ココヨ株式会社	大阪府
⑦ 大きく広がる	空想ジオラマ	坪倉 輝明	東京都
⑧ 時間が変わる	フィールドプリンタ	保坂 英之	東京都
⑨ 高く到達する	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	リーマンサット・プロジェクト	東京都
⑩ 何か・どこか・誰かとつながる	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」	株式会社ゼネテック	東京都
株式会社IACETラベル	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	奥田 将大	新潟県
株式会社アクセストレードセンター	VRワールドで、健康増進	西田 一博	北海道
WILLER株式会社	飛行機の女性専用席	佐藤 修平	福岡県
株式会社HRK	来客者数予測AI開発	株式会社ROX	神奈川県
エスピー食品株式会社	ネットレシピ商品化プロジェクト	井上 英里香	東京都
株式会社エヌ・ティー・エス	Text Emotion !	溝口 拓也	神奈川県
株式会社NTTデータ	世界中のお母さんに、安心・安全な出産を！“Melody i”	メロディ・インターナショナル株式会社	香川県

賞名	タイトル	受賞者名	都道府県
株式会社エフエム大阪	少ない時間を有効に！暇つぶし アプリ	平松 愛絵	兵庫県
欧文印刷株式会社	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	藤井 裕士	岡山県
株式会社カタリナ	IoT☆鼻メガネ	山田 貴子	三重県
株式会社カラダノート	心音を利用したメンタルコントロール	川原 翔太	鹿児島県
株式会社くびれ屋	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Xenoma	東京都
株式会社CGL	寄付の見える化(トレーサビリティ)	大宮 則彦	愛知県
株式会社タイムワールド	乾電池で作動するエアコン	土屋 隆夫	神奈川県
株式会社ダヴィンチ・ブレインズ	お酒の記憶を呼び覚ます酒器 「味憶」	xorium	大阪府
医療法人社団福祉会高須病院	ALS(筋萎縮性側索硬化症)をなくすチャレンジ	株式会社Jiksak Bioengineering	神奈川県
株式会社タカラトミーアーツ	ブラジルにつながってる穴	東 信伍	神奈川県
株式会社ティーガイア	Pokke:多言語音声ガイドアプリ	株式会社MEBUKU	東京都
一般社団法人ナレッジキャピタル	ウェアラブル発電センサ織物	白井 治彦	京都府
日本エンタープライズ株式会社	ビーコン技術を応用した通訳ボランティア発見アプリ	本間 英一郎	東京都
一般社団法人日本みらい研	Spectee(スペクティ):SNSリアルタイム速報サービス	株式会社Spectee	東京都
株式会社Nextwel	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	高原 まどか	京都府
HUNDRED DIRECTIONS株式会社	非接触未来形インターフェイス「Aplay-Info」	新光商事株式会社	東京都
株式会社フリースタイル	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	株式会社ビビッドガーデン	東京都
フリー株式会社	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	MINT株式会社	東京都
株式会社みらいワークス	Skill Shift:地方貢献副業プロジェクト	株式会社grooves	東京都
メインキャスト株式会社	ソーシャル 이슈を発見する“旅”を提供	株式会社Ridilover	東京都

開催概要

日時:平成30年10月24日(水)14:00-18:30

会場:東京ミッドタウン日比谷

BASE Q 6階 イベントスペース

参加者:約600人(提案者、協力協賛 企業、スーパーバイザー、新旧の政務を含む国会議員 等)

開催内容

- 平成30年度は、164者の協力協賛企業の協力の下、昨年度に引き続き「ジェネレーションアワード部門」の表彰を実施。
- 約10,000件の提案の中から分野賞及び企業賞受賞者を発表するとともに、提案者と企業との交流会を実施。**“人工知能には予想もつかないような、多様な思いもよらない異能な提案”と企業が**出会うことにより、これらが革新的なビジネスモデル・製品・サービスとなり、日本発の破壊的イノベーションにつながることを期待。



石田大臣



佐藤副大臣



國重政務官

ジェネレーションアワード部門

「動物の五感」、「時空の4次元」を乗り越えるような10分野での表彰に加え、企業特別賞を授与

- 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分からないけれど、こだわりの尖った技術
- 自らが発見した実現したい課題

＜分野＞①何か新しく見えるようになる賞 ②何か新しく聞こえるようになる賞 ③触ることに関する賞 ④匂いに関する賞 ⑤味に関する賞 ⑥何か・どこかに届くようになる賞 ⑦大きく広がる賞 ⑧時間が変わる賞 ⑨高く到達する賞⑩何か・どこか・誰かとつながる賞

一般社団法人デジタルメディア協会
株式会社アサツディ・ケイ
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
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
カドカワ株式会社
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
グーグル合同会社
グリー株式会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社
KDDI株式会社
株式会社講談社
株式会社コーエーテ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Gzブレイン
シリコンスタジオ株式会社
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
株式会社セガゲームス
株式会社創通
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TSUTAYA
株式会社TBSテレビ
株式会社ディー・エヌ・エー
合同会社DMM GAMES
株式会社ティーガイア
株式会社ティーワイエンタテインメント
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株式会社
野村證券株式会社
株式会社ハーツユニテッドグループ
株式会社バンダイナムコホールディングス
フィールズ株式会社
富士通株式会社
株式会社フジテレビジョン
株式会社BookLive
フリー株式会社
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
株式会社横浜銀行
株式会社IACEトラベル
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・ライフ・コミュニ
ケーション
株式会社あめとりん
WILLER株式会社
株式会社ウィンメディックス
株式会社ウォールメイト不動産
エイジスリサーチ株式会社
株式会社atacLab
株式会社HRH
株式会社HRK
株式会社S-style
エスビー食品株式会社
株式会社エヌ・ティー・エス
株式会社NTTデータ
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
エフエム大阪音楽出版株式会社
株式会社MJG
株式会社エム・データ
エリアライフ株式会社

大阪マルチメディア放送株式会社
欧文印刷株式会社
株式会社奥村組
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
キスリー株式会社
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)
QBキャピタル合同会社
京都市サーチパーク株式会社
株式会社くびれ屋
株式会社クラウド
クラウドイアン株式会社
株式会社クラッセキャピタルパートナーズ
株式会社k-style Holdings
株式会社ケースオクロック
株式会社ケセラセラ
一般社団法人コード・フォー・ジャパン
株式会社360Channel
シーヴ株式会社
株式会社CGL
塩尻市(長野県)
シャープ株式会社
株式会社ジャパンマルチメディア放送
株式会社シンクライン
株式会社ストレッチ屋さん
株式会社西武ホールディングス
財団法人全日本情報学習振興協会
素数株式会社
公益財団法人孫正義育英財団
株式会社道
株式会社Sタイムワールド
大和ハウス工業株式会社
株式会社ダヴィンチ・ブレインズ
医療法人社団福祉会高須病院
株式会社タカラトミーアーツ
たかやま特許商標事務所
株式会社DMM.com
株式会社デジタルガレージ
東京地下鉄株式会社
株式会社フィリップス・ジャパン
東京マルチメディア放送株式会社

東京メトロポリタンテレビジョン株式会社
トースター株式会社
凸版印刷株式会社
長野県
一般社団法人ナレッジキャピタル
日栄化工株式会社
株式会社日刊工業新聞社
一般社団法人日本みらい研
ネオス株式会社
株式会社Nextwel
HUNDRED DIRECTION株式会社
Beatrobo.Inc
株式会社Bties
ビズソフト株式会社
ヒューマンアカデミー株式会社
株式会社フォーユー
福岡市(福岡県)
株式会社ファイブシーズン
株式会社フリースタイル
富士ゼロックス株式会社
株式会社Preferred Networks
松井国際特許事務所
株式会社マックスストーン
株式会社ミクシィ
三井不動産株式会社
株式会社三菱総合研究所
水戸市(茨城県)
株式会社みらいワークス
メインキャスト株式会社
株式会社MotionGallery
Mode,Inc.
株式会社ものべみらい
モバイル・インターネットキャピタル株
会社
ヤフー株式会社
よつばCOLORS(株式会社ピロティ)
株式会社LIFULL
株式会社LIMON
株式会社リクルートエグゼクティブエ
ージェント
株式会社ロフトワーク
株式会社ロボ・ガレージ

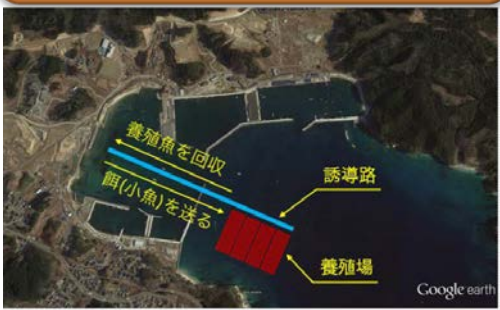
第1次産業のうち、人類が未だ達成できていない「漁業」の完全制御を目指す

太平洋まるごと生簀作戦



太平洋内の自在な場所に「自動運転生簀」を設置。衛星通信による生簀の自動制御等、100億人時代に向けたタンパク源確保と既存概念にない流通圏の開拓を目指す。

H30現在 岩手県沿岸部において「魚制御と ロボット養殖」に挑戦中



総務省事業「I-Challenge!」に採択

世界初

H28 金魚を自由に誘導制御できる水槽

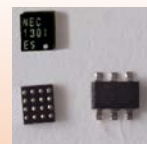
生体群制御付き水槽
『アクトリウム』

金魚時計
12
4

任意の場所へ生体を誘導する事が可能

H27採択 古澤 洋将「高信頼性組込OS」

ロボットや生体等への適用が可能な、高信頼性組込OSを開発。従来の組込OSと異なり、超軽量実装と超小型MPUへの適用を意図し、これまでOS(プラットフォーム)の存在しなかった分野への進出を目指す。



→失敗

異能vationプログラムでの挑戦をきっかけに、魚生体を電氣的に制御する技術(魚を水の中で自由に操り誘導できる)を開発

異能vationプログラム
で特許を取得

H28 地元で起業

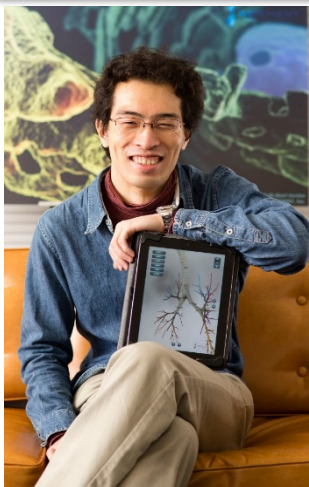


本社 岩手県滝沢市
社員3名 + アルバイト

水産をターゲットにした生体群
制御 及び 船舶ロボット等の開発

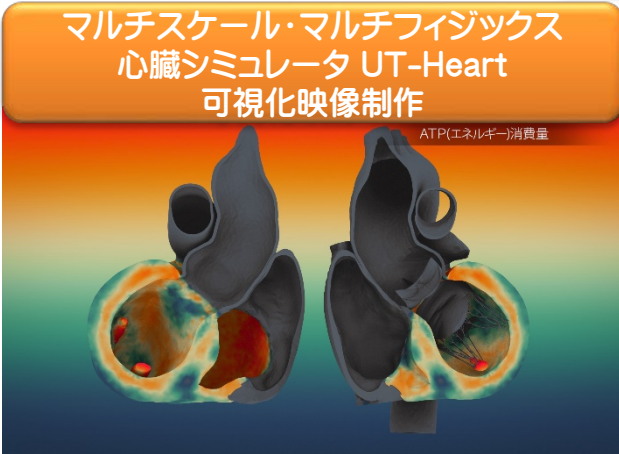
世界で初めての「医療3次元CGクリエイター」として活躍

H26採択者 瀬尾 拓史

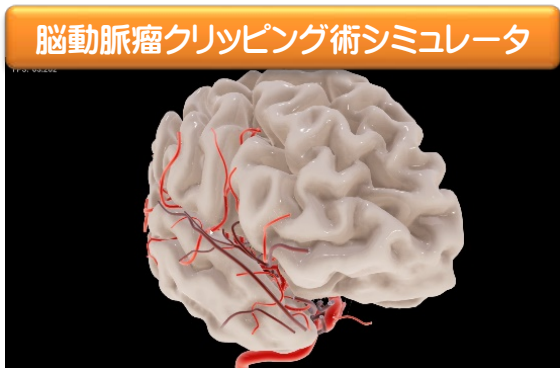


医療の専門的な世界と、エンターテインメントに使われるCGの世界という、全く異なる二つの分野をつなぐ新たなビジネス分野を創造中

1985年東京生まれ。東京大学医学部医学科卒。医師。東京大学医学部附属病院にて初期臨床研修修了。東京大学在学中、デジタルハリウッドへのダブルスクールで3DCGの基礎を習得。



SIGGRAPH2015 Computer Animation Festival BEST VISUALIZATION OR SIMULATION 受賞



本研究開発は国立研究開発法人日本医療研究開発機構(AMED)の[術前と術中をつなぐスマート手術ガイドソフトウェアの開発](JP18he1602001)の支援によって行われています。

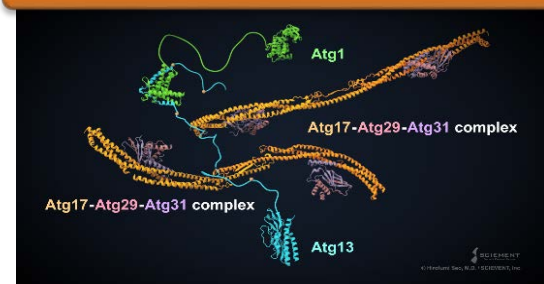
H26採択 『サイエンスを、正しく、楽しく。』でサイエンス、特に医療の世界を良くしたいです。」

心臓生理の理解や手術シミュレーション、医療機器のトレーニングなど医療においてサイエンスCGを活用し、治療成績向上や、医療従事者のトレーニング、患者さんの不安軽減で少しでも世界を良くしたい。

一般的なPCでも動作可能な仮想気管支鏡ソフトウェアを開発

異能vationプログラムの成果について特許を出願

大隅良典教授のノーベル賞レクチャーの3DCG映像制作



大隅教授の研究であるオートファジーの分子メカニズムに関する約90秒のフル3DCG映像を制作。



日本的な文化・習慣・信仰を独自の観点で読み解き、テクノロジーを用いて新しい切り口を示す

H28採択者 市原 えつこ



日本古来の文化



技術

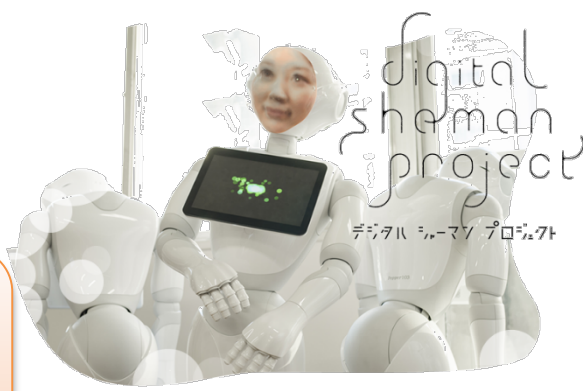


新たな
吊い
文化

「メディアアートの面白さのひとつに、単にテクノロジーの斬新さだけでなく、パラレルワールド的なものや、異質なものの、白昼夢的なものを現実につつけられる力がある。」

1988年愛知県生まれ。早稲田大学文化構想学部 表象・メディア論系 デジタルメディア論ゼミ(草原真知子研究室)を卒業。Yahoo! JAPAN UI/UXデザイナーを経て、2016年からフリーランスのメディアアーティスト。

デジタルシャーマン・プロジェクト



H30 アルスエレクトロニカ Interactive Art+部門 栄誉賞 受賞

ARS ELECTRONICA

「現在という時代に対する斬新な、思索に富んだアイデアやデザイン、刺激的なアクティビティ、哲学的な議論、分析的評価」を表彰。過去の受賞者例：ティム・バーナーズ=リー、坂本龍一等

H28採択 「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」

「デジタルシャーマン・プロジェクト」は、科学技術の発展を遂げた現代向けにデザインされた、新しい吊いの形を提案する。家庭用ロボットに故人の身体的特徴を憑依させるこのプログラムは死後49日間だけ家庭用ロボットに出現し、49日を過ぎると自動消滅する。本事業では音声合成、ライフログや家庭用デバイス等による生活データの統合、身体データの導入により精度高く人物を再現し、インタラクティブにふるまえるように品質を上げていく。一連のシステムの開発により、私たちが大切な誰かの不在に向き合う仕組みづくりをする。



異能vationプログラムで特許を出願

科学技術が発展した現代向けに、新しい吊いのかたちを提案する作品。家庭用ロボットに故人の顔を3Dプリントした仮面をつけ、故人の人格、口癖、しぐさが憑依したかのように身体的特徴を再現するモーションプログラムを開発した。このプログラムは死後49日間だけロボットに出現し、擬似的に生前のようにやりとりできるが、49日目にはロボットが遺族にさよならを告げてプログラムは消滅する。このように、イタコのごとく故人が「憑依」したロボットと遺族が死後49日間を過ごせるように設計。