

## 2023年度PMからのメッセージ

氏名・所属: 稲見 昌彦 (東京大学 先端科学技術研究センター 教授)



### 略歴:

1999年 東京大学 大学院工学系研究科 博士課程修了、博士(工学)  
東京大学 国際・産学共同研究センター リサーチ・アソシエイト

2001年 東京大学 大学院情報理工学系研究科 助手

2003年 電気通信大学 電気通信学部 講師

2005年 電気通信大学 電気通信学部 助教授  
マサチューセッツ工科大学 コンピュータ科学・人工知能研究所 客員科学者(兼任)

2006年 電気通信大学 電気通信学部 教授

2008年 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授

2014年 超人スポーツ協会 共同代表(兼任)

2015年 東京大学 大学院情報理工学系研究科 教授  
慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 客員教授(兼任)

2016年 東京大学 先端科学技術研究センター 教授

2017年 科学技術振興機構 ERATO 稲見自在化身体プロジェクト 研究総括(兼任)

2018年 IPA未踏IT人材発掘・育成事業 PM(兼任)  
東京大学バーチャルリアリティ教育研究センター 応用展開部門長(兼任)

2020年 東京大学 総長補佐(兼任)  
日本学術会議 連携会員(兼任)

2021年 日本工学アカデミー 会員(兼任)  
日本バーチャルリアリティ学会 理事(兼任)

2022年 東京大学 総長特任補佐(兼任)  
情報処理学会 理事(兼任)

### 専門分野:

- ・人間拡張工学
- ・バーチャルリアリティ
- ・拡張現実感
- ・ウェアラブル技術
- ・エンタテインメント工学
- ・ロボット工学

### メッセージ:

人間拡張工学やバーチャルリアリティの進展により、遠くない将来に「能力」をだれもが容易に獲得・伝達可能な世の中が到来することでしょう。そのような社会で重要となる「メタな能力」とは何でしょうか？私は「誰もが身につけたいと思える魅力的な能力をデザインできる能力」と考えます。少しわかりやすく言うと「ゲーマー」というより「ゲームクリエイター」としての能力です。

とはいえゲーム企画を募集するわけではありません。まずは「自分と特定の誰かが楽しくなる」「作りたくて居ても立ってもいられない」ような、ユーザとクリエイターの顔の見える提案を期待します。

また、食、スポーツ、ファッション、観光、農林水産業やここに例示されていない情報技術にとって未踏な領域へのチャレンジも歓迎します。

採択後、その提案を社会と未来につなぐための作戦を共に考えましょう。

**審査基準(下記基準のうち2つ以上含むこと):**

1. 自分と特定の誰かが楽しくなるような提案
2. 居ても立ってもいられないほど実現したい提案
3. 原理検証用の簡単なプロトタイプを試作している方
4. 情報技術の適用領域が広がるような提案
5. PMと議論の上、いつか世界と未来に繋がることを目指したい方