

# 苗村研究室

問い合わせはお気軽に  
contact@nae-lab.org  
http://nae-lab.org/

## 研究環境

### ■ 2つの研究拠点

- 本郷キャンパス工学部2号館 11階& 9階
- 日本科学未来館 研究棟4階 苗村プロジェクト室

### ■ オープンな研究活動

- ワークショップゼミでの実証実験
- 日本科学未来館常設展, ラジオ局などと連携した公開実験
- テレビ・新聞・雑誌などでの報道多数



Groupwork of Future  
テクノロジーで作る未来のディスカッション  
(駒場全学体験ゼミ)



日本科学未来館  
メディアラボ第12期展示  
現実拡張工房



NHK総合  
爆笑問題のニッポンの教養  
FILE107:「現実ヲ拡張セヨ」

## 研究室の概要

### 理論構築・システム実装から 心理実験・アート表現まで

苗村研究室では、**人間主体の情報技術パラダイム**の開拓を進めてきました。**ソフトウェア**と**ハードウェア**の両者に基礎を置き、**普遍的な理論体系**を構築するとともに、**システムを設計・実装**していきます。さらに、その成果によってもたらされる**人々の新たな「体験」**を、**心理実験**を通じた評価や**アート表現**へと結びつけていきます。論文だけでなく、**一般向けのデモ展示**にも力を入れています。

## 研究室の理念

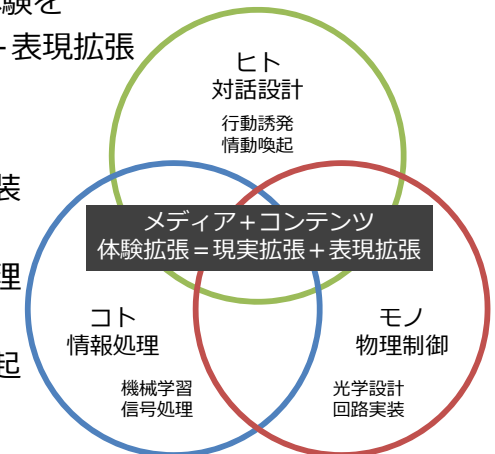
### ■ メディア+コンテンツ

メディア技術だけでなくそこで提示するコンテンツとの有機的な連携で新たな体験を

- 体験拡張 = 現実拡張 + 表現拡張

### ■ モノ×コト×ヒト

- モノ：物理制御
  - 光学設計・回路実装
- コト：情報処理
  - 機械学習・信号処理
- ヒト：対話設計
  - 行動誘発・情動喚起



実用化の事例

東京大学 苗村研究室 様  
株式会社日立製作所 様  
「マンガパース」

超細噴霧3D技術「マンガパース」を「CLIP STUDIO PAINT」に搭載  
東京大学苗村研究室・株式会社日立製作所様の研究成果を活用  
(2013年8月)

情報誌、クロスモーダル技術を活用し、勉強の作業効率や 継続意欲を高めるプロダクト、「WRITE MORE」を開発。

株式会社情報誌 (東京都港区、代表取締役社長：伊藤知一) は、高知康彦(川)、神戸市信が参加するソーシャルデザインプロジェクト Issue+designとの協働により、学習支援プロダクト「WRITE MORE」を開発しましたので、お知らせいたします。

「WRITE MORE」とは、「勉強したくなる机」というコンセプトで開発した学習支援プロダクトです。人がものを置く度にペン先と紙が摩擦して空気を発生させ、これを検知して書き手に伝えることで、人の読意を刺激し、人に子どもたちが文字や絵を描く際の摩擦を減らし作業効率、学習への楽しさを高めることができます。

東京大学苗村研究室 (苗村 健太郎、JST CREST「発想性・指向性制御に基づく多人数員と環境統合技術の構築と実践」研究代表) が開発した筆記管の摩擦フィードバックが筆記作業に与える効果に関する研究を情報誌研究開発の協力のもと、このプロダクトに応用しました。

情報誌では、今後もIssue+designとの協働で、今回のような最先端の科学技術やテクノロジーと広告会社の持つデザインやクリエイティブを組み合わせ、社会課題を解決するためのものづくりに取り組んで行く予定です。

学内表彰実績：専門性の高さ + 裾野の広さ

あらゆる学問分野の中から選ばれる

**東京大学総長賞**

- 2012年 武井祥平君
- 2005年 筧 康明君

体系的な情報学研究の中から選ばれる 学際的な情報学研究の中から選ばれる

**情報理工学系研究科長賞**

- 2014年 谷合竜典君
- 2009年 田口裕一君
- 2006年 田口裕一君

**学際情報学府長賞**

- 2013年 ドミニクチエン君
- 2009年 北村匡彦君
- 2008年 吉野祥之君

電子・情報系の中から選ばれる

**優秀卒業論文賞**

- 2016年 竹木章人君 (工学部長賞)
- 2012年 谷合竜典君 (工学部長賞)
- 2009年 李 鎮河君 (特別賞)
- 2008年 谷田英生君 (特別賞)
- 2006年 金 時煥君
- 2004年 蓑毛雄吾君

志ある人を歓迎します！

- **研究室の自慢であり財産は学生さんです**
  - 成功した先輩たちに続く、**志のある人**を歓迎します
- **総合的分野ならではの試練と楽しみがあります**
  - やるべきことは少なくない：**相応の覚悟**をもって楽しみながら取り組むことが肝要
    - ソフト (プログラミング, 数学) + ハード (光学設計, センサ回路) + 人の営み (デザイン, インタラクション)
    - 理論化 + 実装 + 実践 (デモ展示・ユーザスタディ) + 論文化
  - 個人でできないこともチームで乗り切る：**コミュニケーション能力**と自らの光る**個性**が活きる瞬間
- **自発性・主体性が要求される分野です**
  - 受け身で待っているだけでは何も切り拓けません。