

目的／ゴール

共創におけるコミュニケーションやコーディネーションに果たす身体性や主体性の構造と機能について調査研究するとともに、主客非分離的技術に関するシステム論や、それらを活用したインタフェースの設計原理などについて調査研究する。

背景／問題設定

現在の閉塞的な社会状況を克服するためには、共創による互いの身心を介した実践的かつ持続的な場づくり(コミュニティの創出的設計)を行う必要がある。この場づくり技術の核心は現場における互いの間の信頼性や創造性、さらには多様な関係性の創出にある。したがって、これに成功すれば、深刻な社会問題(生活と経済の乖離、学校崩壊、環境破壊、医療ミス、高齢者介助、農食問題など)を解決できる可能性がある。

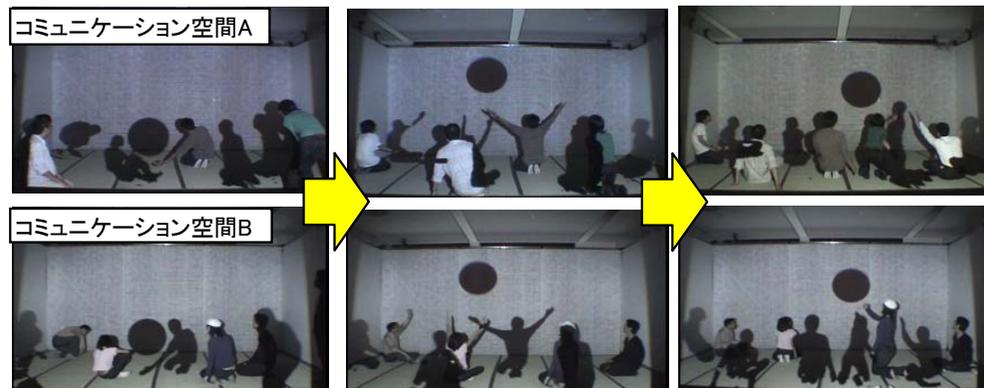
戦略／方法／注目技術領域

- 共創におけるコミュニケーションやコーディネーションに果たす身体性や主体性の構造と機能
- 主客非分離的技術に関するシステム論や、それらを活用したインタフェースの設計原理
- 「今、共にここ」といった共存在感や倫理感の創出を射程に入れた新技術
- 空間的に離れた複数の人々の間で共創の場が生成されるための二領域的なネットワーク技術

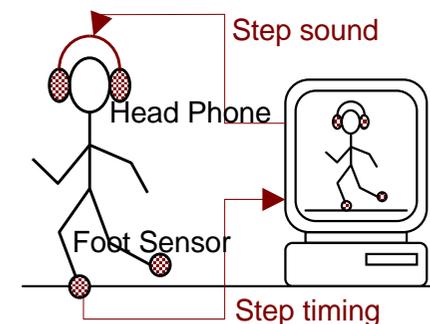
活動計画／予定成果

運営委員会: 4回／年
研究会: 4回／年
共創システムシンポジウム: 1回／年
オーガナイズドセッション: システムインテグレーション部門講演会

主査: 橋本周司(早大)(shuji@waseda.jp)
副主査: 三輪敬之(早大), 三宅美博(東工大)
幹事: 中内靖(筑波大)



仮想ボールと人物の影による共創的「場」のインタラクション



Walk-Mate: 共創的「間」のインタラクション