

# KEIO MEDIA DESIGN®

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN





## —— 破壊的創造性で夢の未来を形作る

メディアデザイン研究科(KMD)は、イノベーションを自ら生み出し、社会に向けて価値を創出する能力を持つ「メディア・イノベータ」の育成をミッションとしています。メディア・イノベータは分野や国境の枠を超えてグローバルに活動し、創造社会を先導していきます。

### 加速する創造社会

現在、グローバルな社会が感染症、地域紛争、環境問題など複雑な課題に多数直面し、これまでの常識や価値観、社会システムが通用しなくなりつつあります。また、デジタルトランスフォーメーションにより、社会の構造や機能が大きく変化し始めました。このような不確実性と速い変化の時代においては、先端的なデジタル技術によって加速化するデジタルトランスフォーメーションを軸としながら、持続可能な望ましい社会の再構築が急務です。そのためには、これまでの常識や慣習にとらわれず、望ましい未来を描くフューチャーズ・リテラシー（未来創造力）が必要です。従来からの問題解決型ではなく、新しい価値を社会に提案するイノベーションによって市場と社会を創り出すための実践的な活動を行い、未来を描き先導できる次世代グローバルリーダーの育成を続けていきます。

KMDでは、フューチャーズ・リテラシーを獲得するためにドリームドリブン・デザインと名付けたメソッドを用いて未来を描いています。破壊的イノベーションを起こすために様々な手法を用いて未来を実現する独創的なアイデアを発想し、プロトタイプを何度もつくる作業（MAKE）を行います。それに止まらず、プロトタイプを社会に届ける研究と実践（DEPLOY）を行います。また実際に社会にイノベーションを提供した後、その成果の社会的インパクト（IMPACT）の研究と実践も行っています。この一連のプロセスを支えているのが破壊的創造力（クリエイティビティ）であり、それは様々な視点から物事を捉えて新しいアイデアや表現、プロセスをゼロから生み出し、ユニークな社会的価値を創り出す力です。

### 社会的インパクトの追求

KMDでは、メディア・イノベータを育成するため、理論と実践のバランスを保ちながら、ゼロ（アイデア）からイノベーションを創造し、それが市場に提供されて社会的インパクトを生み出すまでの、一連の展開を実践していきます。これを「リアルプロジェクト」と呼び、KMDの活動の中心となっています。

学術的な貢献を超え、新しい製品やサービスなどのビジネス展開や標準化、制度改正の提言など、グローバルな創造社会へのインパクトを目標としています。国際社会の一員として先端的な活動を行うため、英語と日本語を公用語とし、オンライン空間と物理空間の融合をめざした環境整備を行っています。

リアルプロジェクトでは地域間のコラボレーション手法やグローバルに通用する共通性の把握、地域性に適応するための順応力などのトランスナショナル・マインドを養うとともに、イノベーションの創出を目指します。様々な専門性や文化価値で構成されるダイバーシティのあるチームを組織し、その力を最大限発揮するための21世紀型リーダーシップの経験を積む実践的な学びの場としても位置づけられています。

### 国際人としてのグローバルリーダー

グローバル化する社会では、地域の特有な文化や経済価値を理解し、地域間の文化価値の差を尊重でき、さらには専門分野の枠を超えてコラボレーションできる人材を国際人と呼びます。国際人には共通言語としての英語力、知性、マナーなどに加え、地域性を理解する力が求められます。また、地球視点に立ち、持続可能な未来社会を実現するための活動に貢献することも重要なリーダーの資質です。そのため、国内外にKMDの拠点および提携拠点を設置し、国際的なパートナーとのコラボレーション・プロジェクトを実施しています。また、共通言語としてプロジェクト遂行に必要な英語力を獲得するための科目も設置しています。

### 未来社会のための3つのリテラシー

望ましい未来社会を構築するためには、革新的な技術によるデジタルトランスフォーメーション、新しい社会構造と価値を変革するソサエタルトランスフォーメーション、一人一人の価値観と行動変容によるヒューマントランスフォーメーションが求められています。人、動植物を含む自然、ロボットなどのマシンが共存する持続可能な社会の姿を描くことが急務です。この社会変革を先導するためには、未来を描くためのフューチャーズ・リテラシー、現在の社会構造、価値観、常識にとらわれないイノベーション・リテラシー、オンライン空間と物理空間を融合させて活動をするためのメディア・リテラシーの3つのリテラシーが必須です。KMDでは、実践をとおして3つのリテラシーとマインドセットを獲得していきます。

## —— Shaping the dream futures through disruptive creativity

The mission of the Keio University Graduate School of Media Design (KMD) is to develop “media innovators” who are capable of innovating on their own initiative to create social value. Media innovators will go beyond the confines of specific disciplines and national borders to perform on the global stage and play a leading role in shaping a creative society.

### The accelerating creative society

Global society is currently facing numerous complex challenges including pandemic, regional conflicts, and environmental issues. We can no longer rely on existing ways of thinking, values, and established social systems. Furthermore, society has begun to shift dramatically in its structure and function due to digital transformation. In this era of uncertainty and rapid change, a desirable but sustainable society urgently needs to be built centered on digital transformation accelerated through cutting-edge digital technologies. Achieving this requires a “futures literacy” (future-orientated creativity) that envisions a desirable image of what is to come that is unbound by conventional wisdom and customs. We will continue to nurture the next generation of global leaders who can envision and lead the future by engaging in real-world activities to create markets and society through innovation that proposes new values, rather than relying on traditional problem-solving.

At KMD, in order to achieve what we dub “futures literacy,” a method named Dream Driven Design is employed to sketch out the future. In order to bring about disruptive innovation, we utilize a wide range of techniques to iteratively develop and prototype original ideas, a process we refer to as “MAKE”. However, this is just the first step. We also conduct research and then deliver our prototypes to society in the stage we call “DEPLOY.” After deployment, we conduct more research on the actual implementation and social “IMPACT” of outcomes. The entire process is supported by disruptive creativity, which views objects and phenomena from a wide range of perspectives, develops new ideas, expressions, and processes from zero, and produces unique social value.

### Seeking social impact

To train media innovators, KMD enacts the sequential process of innovating from zero (ideas), bringing these innovations to market, and creating social impact while balancing theory with practice. We call this a “Real Project,” and these constitute the core of KMD’s activities.

Beyond contributions to academia, our objective is to impact the global creative society by developing new products, services and businesses, formulating new standards, and recommending changes to systems and institutions. For members of KMD to conduct activities at the forefront of their fields as global citizens, KMD uses both English and Japanese as its official languages, and is developing a learning environment aimed at integrating the virtual and physical realms.

In the Real Project, our aims are to foster innovation and to train transnational minds to understand how to facilitate collaboration among regions, identify relevant global commonalities, and adapt ideas and products to local characteristics. Our team brings together a diverse range of specialties and cultural values so that students have

the opportunity to learn and gain practical experience in 21st century-style leadership that will allow them to maximize their potential.

### Global leaders who are interculturally competent

In our globalized society, we use the term interculturally competent to refer to a person who understands the unique cultural and economic values of a region, respects the differences among regions, and is able to go beyond the framework of his or her own discipline to collaborate. Persons with intercultural competence must also have the ability to comprehend regionality in addition to intelligence, manners, and competency in English as a lingua franca. Another important credential for leaders is to contribute to activities aimed at realizing a future society that is sustainable from a global perspective. For this reason, KMD has established a number of bases that it operates on its own or in partnership with institutions in Japan and overseas and collaborates on numerous projects with its international partners. Additionally, we offer courses specifically for students to acquire the proficiency in the lingua franca of English that is required to execute projects.

### Three literacies for the sake of future society

To create our desirable society in the future, we must aim to achieve digital transformation as created by innovative technologies, societal transformation which can be inspired by new social structures and values, and human transformation by changing how individual people act and what they value. It is imperative to envisage a sustainable society in which nature—including animals, plants, and human beings—and robots or other types of machines can co-exist. Leading this type of social metamorphosis will require three essential skills or “literacies”: future literacy, the ability to visualize and illustrate one’s ideas about the future; innovation literacy, the ability to think outside the box and separate oneself from contemporary systems, mindsets, and common practice; and media literacy, the ability to blend the online world with the physical reality and work in these hybrid spaces. At KMD, students are given practical experiences so that they can build their skills in these three literacies and accompanying mindset.

慶應義塾大学大学院  
メディアデザイン研究科  
委員長 稲蔭正彦  
Masa Inakage  
Dean and Professor  
Graduate School of Media Design





# メディアデザイン研究科の特徴

KMDはグローバルに活躍できるクリエイティブリーダーである「メディア・イノベータ」を育成するとともに、創造社会を牽引するための様々な活動を行っています。国際社会の一員として先端的な活動を行うため、英語と日本語を公用語とし、ネットワークインフラを最大限に活かした環境整備を行っています。さらに国際社会の舞台でMAKE、DEPLOY、IMPACTを実践するために、以下の3つを柱にカリキュラムからプロジェクトまでを統合的に実施しています。

## 1 イノベーション・パイプライン Innovation Pipeline

KMDでは、イノベーションを創出するためにMAKE、DEPLOY、IMPACTを一連の流れとして捉え、「イノベーション・パイプライン」と呼ばれる教育モデルを実践しています。MAKEでは、アイデア創出と提案、エスノグラフィー、プロトタイピングなどを繰り返すBuild to Think (創りながら考え、アイデアを進化させる方法)を行い、この一連のプロセスを実践するための設備や環境を整備しています。DEPLOYでは、プロトタイプを社会に出していくことを目指し、ビジネス創出のためのアクセラレータやプレゼンテーションを学びます。IMPACTは、創造社会を担うための価値創造を目標に、新しい分野の開拓と既存の分野をdisrupt (大きく変革する) する戦略を学びます。

KMD views innovation as an integrated process that we describe as "MAKE, DEPLOY and IMPACT," and uses an educational model called the "innovation pipeline." "MAKE" refers to an iterative "Build to Think" process of developing and proposing ideas, and then verifying them through ethnography and prototyping. This process encourages students to think about and evolve their ideas as they build. The equipment and environment at KMD allow students to gain practical experience in the "MAKE" phase. In "DEPLOY", students work to deliver prototypes to society. In this phase, students learn how to accelerate new ventures, and how to promote and present their ideas more effectively. In the "IMPACT" phase, we learn about strategies for developing new fields and disrupting existing fields for the purpose of bringing value to the creative society.



ワークショップを主体とした「イノベーション・パイプライン」の授業。  
"Innovation Pipeline," a series of workshop style classes.

## 2 ダイバーシティ(多様性) Diversity

グローバル社会では、経済や文化の地域性とともに、個々の専門性や価値観を理解し尊重しあうことが重要となります。KMDは、多様性を重視した「KMDコミュニティ」の形成に尽力しています。全学生の約50%が世界の様々な地域から来日しており、多様な文化と社会価値を肌で感じることができるダイバーシティ(多様性)がKMDにはあります。入学する学生たちはそれぞれの分野で多様な学びを実践してきており、その多くがすでに社会経験を積んできているなど、異なる専門性が共存しています。さらに、年齢層の幅が広いこともKMDコミュニティの特徴です。これらの多様性に日常的に接することで、互いを理解し尊重しあうことができるのです。

In the global community, it is crucial that we understand the nature of local economies and cultures and are able to respect each other's expertise and values. KMD's diverse community provides the basis for acquiring this expertise. About 50% of KMD students come to Japan from other countries, and they bring their own cultural and social values. There is a broad range of academic backgrounds, with many bringing experience in business, and age group diversity, which is a distinct advantage. KMD highly values diversity in its many forms and the synergy that it creates. Our students encounter diversity in a variety of ways on a daily basis, and they understand, respect, and value each other.



世界中から幅広いバックグラウンドを持つ人材が集結。  
Diverse collection of talents from all over the world.

# Graduate School of Media Design Features

KMD trains students to become "media innovators," our term for the globally-oriented creative leaders who drive activities in the creative society. Accordingly, we use English and Japanese as our official languages and work in an environment designed to maximize our state-of-the-art network infrastructure. The curriculum and its integrated projects focus on the three pillars defined below to give students the experience they need to "MAKE, DEPLOY, and IMPACT" in an international context.

## 3 ラディカル・コラボレーション Radical Collaboration

イノベーションを創出するためには、一人の力を超えて様々な知識や経験を組み合わせたチームでの活動が不可欠です。KMDでは、異なるバックグラウンドを有する人々の偶然の出会い(セレンディピティ)を創出するための環境を構築しています。セレンディピティから生まれる斬新な発想が、イノベーションの原点となるのです。KMD内に止まらず外部、特にグローバルな連携を実施するため、高品位ビデオ会議システムを導入しているほか、日吉キャンパスをヘッドクォーターとして、大阪とシンガポールにサテライト拠点を設置。さらに、CEMSプログラム、GIDプログラム、EBAプログラムなど、海外の大学院と提携し、カリキュラムを協同で実施しています。

Innovation occurs when a team is able to combine its members' different areas of expertise, experience, and perspectives. The environment at KMD facilitates the serendipity that comes from chance encounters with people from different backgrounds. Serendipity breeds new ideas that serve as the starting points for innovation. What starts out as serendipity turns into synergy; this is how breakthroughs occur. At KMD, our students of different academic and cultural backgrounds collaborate with other students, faculty members, and outside organizations, including those in our satellite locations in Osaka and Singapore, via our high-definition video conferencing system. Beyond KMD, the CEMS Program, GID Program, and EBA Program offer students shared curricula with other globally-ranked graduate schools.



テレビ会議システムを介した遠隔コラボレーション。  
Remote collaboration via video-conferencing system.



# KMD IS CHANGING

## from April 2026

### DESIGN BY ACTION

変化は、ひとりの小さな行動から生まれる。  
何気ない疑問や違和感、自分の中に芽生えた使命感、夢を思い描く想像力、  
動機はなんだったか。  
ひとりが起こした小さな行動が、世界で大きなうねりとなるとき、  
人々はそれを「未来」と呼ぶようになる。

私たちは、人の生活、身体、社会の制度、地球環境や情報環境など、  
多様な枠組みをメディアと捉える。  
人類が蓄積した「知」と新たな発想を組み合わせ、  
既存の枠組みを書き換え、新たな世界観をデザインする。

いまは荒唐無稽に思えることも、未来の常識かもしれない。  
その可能性を信じ、一人ひとりが未来への責任を果たす。  
それが、私たちが考えるメディアデザインだ。

KMDは、共に未来を紡ぐ新たな仲間を求めている。

At KMD, we design by action.

This means seizing the initiative, as the future unfolds.  
It means embracing the unknown, turning perils into prospects.  
We believe that even the smallest spark can ignite a revolution  
that paves the way for a brighter tomorrow.

Empowered by knowledge, we actively transform media,  
merging the boundaries between physical bodies, communities and ecosystem.

KMD's approach to media design – where creativity meets innovation  
to redefine the human experience and forge new connections.

Join the movement and be part of KMD.

2026年、4つの大きな変化を機にKMDは新たなステージへ踏み出します。  
In 2026, spurred by four major changes, KMD will step onto a new stage.

### CHANGES

## 01

#### New research domains

2026年度より、KMDは新たな教員を迎え、未来に向けた新規の研究領域を開拓します。  
Commencing in the 2026 academic year, our institution is excited to onboard multiple new faculty members to pioneer innovative research areas and contribute to shaping the future.

## 02

#### No border / Trans-Cultural Experience

これまで以上に、多様な学生との協働を促すため、4月入学と9月入学における使用言語を英語に一本化し、日本人も留学生も入学時期を問わずに入学できるようになります。  
To foster increased collaboration among a wider variety of students, the institution have chosen to streamline the admissions process by using English language for both April and September intakes.

## 03

#### All English Curriculum

4月入学・9月入学ともに英語による入試を実施します。授業は英語での開講を原則とし、CEFRにおけるB2レベルの英語運用能力を求めます。  
(ただし、研究活動及び学位論文執筆は日本語での実施も可能です)  
Entrance examinations and classes for both the April and September intakes will be conducted in English. The B2 level on the CEFR will be required.

## 04

#### New joint research program

KMDが有する複数の研究領域を横断した産学共創を推進する新たな共同研究プログラムを設立します。  
We will establish a new joint research program that promotes industry-academia co-creation across multiple research fields within KMD.





Keio Media Design

# DESIGN BY ACTION

ともに未来を紡ぐ、仲間を求めて。

Seeking fellows to weave a future together

新任教員と専任教員5名が、これからKMDで挑戦したいことについて語ります。

Five new and existing faculty members discuss what challenges they would like to embark on at KMD in the future.

## — どうしてKMDへ？

**南澤** 皆さんの専門分野と、ご自身の新しい活躍の場としてKMDを選んだ理由を教えてください。

**標葉** 私の専門は科学社会学です。災害や経済危機などの影響を受けやすい社会状態、いわゆる「社会的脆弱性」を減らすことが研究テーマです。特に科学技術がはからずもたらしてしまう「社会的脆弱性」はいかにして防ぎうるかを研究しています。時代の流れで社会の構造が変わると、格差や摩擦が生じることがあるのですが、そうした問題を最小化することで、より多くの人々が幸せになる社会を目指しています。でもそれは、研究室にこもって考えているだけでは実現しません。イノベーションが生まれる現場に身を置いて、リアルな課題を見つける必要があります。私がKMDに来たのは、異なる研究領域を横断しながら社会と関わることができる場所を探していたからです。

**大喜多** 私は、ロボットやバーチャルリアリティ空間などを活用した教育心理や学習科学の研究をしています。どうすれば一人ひとりの学びを最大限に引き出せるのかについて日々考えているのですが、いつまでも「好奇心を持ちつづける」ことがとても重要だと気づきました。大人になると「答え」を重視しすぎて、質問をしなくなる傾向がある

のですが、質問をしつづけないと好奇心は消えてしまうんです。だから、失敗を恐れずにやりたいことに挑戦できる環境で好奇心を育むということがとても重要です。そんな場所を探していて、KMDにたどり着きました。

**永山** 私の専門は、量子インターネットです。量子技術の実用化に向けた研究を続けるなかで感じることは、技術開発は確実に前進している一方で、それが社会にどう結びつき、どう活用されるべきなのかという議論がまだ足りていないということ。技術はただつくればいいというものではなく、役に立たなければ本当の価値にはならないんです。だからこそ異分野の人と対話しながら、技術と社会の接点を見つける場が必要だと思います。そして、KMDはそれが実践できる場所だと感じました。

**武田** 私は、エネルギー問題の解決策として、フュージョンエネルギーの実用化に力を注いでいます。この世界はエネルギー問題を含むさまざまな課題を抱えていますが、そうした現状は、大学に籍を置いて知識を深めて論文を書き、学会で発表することで打破出来るのだとずっと信じていました。もちろん、それは間違いではありませんが、今は、研究と実践を両立することによって社会変革を目指したいという考え

## Why choose KMD?

**Minamizawa:** Could everyone please tell us about your area of expertise and why you chose KMD as a base to conduct your activities and new initiatives?

**Shineha:** I specialize in the science and technology studies (STS). My research focuses on reducing 'social vulnerability,' which refers to a social condition that makes people more susceptible to adverse effects such as natural disasters and economic crises. As social structures change with the times, social disparities and friction can arise, but we aim to minimize such problems and create a society where more people can pursue happiness, particularly focusing on impacts of science and technology. But we cannot hope to achieve this by simply contemplating and mulling over it in laboratories. We need to put ourselves in a place of innovation and confront real challenges. I came to KMD because I had been searching for a place where I could engage with society while cutting across different research fields in my work.

**Okita:** I am conducting research in educational technology and the learning sciences using innovative technologies (robotics, virtual spaces) as a threshold to learning, instruction, and assessment. I am constantly thinking about how to maximize each person's learning potential and I have come to realize the importance of maintaining curiosity. As adults, we tend to place too much emphasis on "answers" and stop asking questions. If we cease asking questions, so too will our spirit of inquiry, interest, and motivation. It is important to nurture curiosity in an environment where people can embark on challenges freely without fear of failure. I was looking for such a place, and my search brought me here to KMD.

**Nagayama:** My area of expertise is in the quantum internet. As I continue my research into the practical application of quantum technology, I feel that while technological development is steadily advancing, there is still a lack of discussion on how it should be connected to society and how it should be utilized. Technology is not something that we create for the sake of it; it has to be useful to be of real value. That is why we need a place where we can identify the intersection between technology and society through dialogue with professionals from different fields. And I felt that KMD is a place where we can achieve this.

**Takeda:** I have pursued the commercialization of fusion energy as a trump card to the global energy crisis. Our world is facing many complex challenges, including clean energy supply, and I had always believed that such a conundrum could be overcome through pursuing academic activities, e.g. writing papers, and presenting our findings at academic conferences. Of course, there is nothing wrong with that approach, but I have had a change of heart and now seek more direct social change by combining both research and practice. The impetus for this change was the launch of my own startup several years ago (\*). I actually felt that if you speak your dreams and act, like-minded fellows will gather around you and the society will likewise respond to your efforts. I was looking for an environment where I could do this to the best of my ability, and thus arrived here at KMD.

\* Prof. Takeda co-founded Kyoto Fusioneering in 2019, with 500 million USD raised and 150+ employees as of March 2025.

## Realizing the Dreams of Each and Every One of Us

**Minamizawa:** Since you are all professionals active at the forefront of your respective fields of expertise, what challenges do you hope to take on as KMD faculty members in the future?

**Nagayama:** I would like to work with students, faculties and companies to explore ways we can implement quantum information technology in society through specific projects. Because this is a field that is still in the midst of social implementation, we hope to realize a better society through trial and error while incorporating knowledge from other disciplines.



南澤孝太 Kouta Minamizawa

2010年よりKMDに参画、2019年より現職。

教授/専門分野: ハプティクス、VR、人間拡張、身体情報学、システム情報学

Joined KMD in 2010

Professor / Area of expertise: Haptics, Virtual Reality, Human Augmentation, Embodied Informatics, Information Physics

**Takeda:** First of all, as a basic premise, we must be careful not to bind the wings of young talent and restrain them from taking on challenges. While critical thinking is essential for academic development, it also tends to become an excuse for not trying new things or taking on new challenges. Startups, on the other hand, espouse a positive and proactive attitude of first giving it a shot, and young talent are given opportunities to play an active role there. More to the point, the startup culture is one that rightfully recognizes and appreciates this value of trying first. At KMD, I hope to create an environment where students can expand their own potential while connecting with society.

**Shineha:** My mission is to make knowledge 'public property.' By doing so, I aim to contribute back to society through our innovation in a better way. I believe there are three key factors that would make this 'publicization' of knowledge possible: it must be accessible to everyone; it must be widely circulated; and it must be evidence-based. I think KMD provides a suitable environment to realize this, and I look forward to taking on this challenge.

**Okita:** I have actually grown to realize that the education industry continues to be conservative and surprisingly rigorous to foster any change. Educators need to continue to learn, inquire, and explore to be able to engage learners in transformative experiences. Learning is hardly a one-way street; and more like an adventure in the wild. Exposure to the latest technology, art, and hands-on projects alone may not foster curiosity, but I believe providing an environment at KMD that has cross-cutting partnerships between academia, non-profits, industry, and government are invaluable to expose one to different concepts, provide opportunities to learn, apply, and develop working artifacts that have potential for societal scale and impact. This in turn can help develop the mentality to continue to stretch one's imaginations, seek answers to questions that go beyond what is required, feed and nurture curiosity, and explore issues further.





標葉隆馬 Ryuma Shineha

2025年4月着任。  
准教授／専門分野：科学技術社会論、科学技術政策

Professor (appointed as of 2025) / Area of expertise: Science and Technology Studies, Policy of Science and Technology

に変わりました。きっかけは、数年前にスタートアップを立ち上げたこと。夢を語ってそれに向かって努力すれば、仲間が集まってきて、社会も呼応してくれることを実感したからなんです。それが全力でできる環境を探していたところ、この場所にたどり着きました。

#### 一人ひとりの夢の実現に向けて

南澤 それぞれの専門分野の最前線で活躍している皆さんですが、これからKMDの教員として、どのようなことに挑みたいと考えていますか？

永山 学生や企業、KMDの同僚となる方々と一緒に、具体的なプロジェクトをとおして量子情報技術を社会に実装する方法を模索していきたいです。実用化途上の分野だからこそ、異分野の知見も取り入れながら試行錯誤することによって、より良い社会の実現を目指したいと考えています。

武田 まず大前提として、若い挑戦者の翼を縛らないように気をつけなければ、と心に誓っています。学問の発展には不可欠な批判的思考(クリティカル・シンキング)ですが、何かに挑戦するときには、できない言い訳にもなってしまふ。一方でスタートアップは、まずやってみようという前向きな姿勢が基本にあるし、若い人たちには活躍の場が与えられている。もっと言えば、その価値を正当に評価する文化があるんです。大学でも、学生たちが社会とつながりながら、自らの可能性を広げていけるような環境を整えられればと思います。

標葉 私は、知識を“みんなのもの”として公共化すること。それによって、イノベーションがより良いかたちで社会に還元されることを

目指しています。こうした公共化を実現させるポイントは、みんながアクセスできること、広く周知されていること、そして、エビデンスに基づいたものであるという3つだと考えています。KMDはその実現に適した環境だと思うので、挑戦していきたいです。

大喜多 アカデミックとインダストリーな世界に身を置いてきた私を感じるのは、教育の現場が今も保守的で、変化を起こすのが難しいということ。教える側も学ぶ喜びを実感し探究し続ける事で、生徒と共に変革を起こせるような学びに変わっていくと思うんです。先生自身の好奇心が蘇れば、それは生徒にも伝わるはず。学びは一方通行ではなく、互いののぞむ実力を発揮できるように自由にさせ、世界という野生に帰すことを念頭に最新の技術や芸術、実践的なプロジェクトに触れることで、そうした学びの循環をこの場所で生み出し、かつそれが一時的なものではなく、日常に根付くような仕組みをつくれたらと夢見ています。

#### 独自の価値観を育む

南澤 2026年、KMDの体制は大きく変わります。これまで日本語と英語の両方で行っていた授業や入試を英語に一本化することになるのですが、この変化をどう捉えていますか？

武田 これまでも、日本人と留学生が入り混じった環境だったと思いますが、言語が一本化されることによってさらにオープンな学びの場になると思います。そもそも、国境や人種、言語といったボーダー(境界)という考えは、今の時代にはそぐわなくなりつつありますね。

永山 ただ、ボーダーというものは、異なるもの同士を隔てる障壁である一方で、互いを理解する上での起点にもなると思います。ボーダーを取り払って垣根をなくし、すべてを同じにするのではなく、違いを受け入れながら共存する方法を模索していくことが大切ではないでしょうか。境界があるからこそそれぞれの文化や考え方が磨かれ、独自の価値観が育まれてきた側面もありますから。

大喜多 KMDが既存の枠にとらわれない新たな学び方やコミュニケーション方法を挑戦できるような実証実験の場になればとても素敵ですね。逆に言えば言語に捉われず科学技術、芸術、音楽、スポーツなどを通して多種多様なコミュニケーション方法を模索できる楽しい挑戦の場だと思います。最近の学びの現場を見ていて残念に思うのは、good enough mentality (そこそこ良ければ十分) という考えが広がっているということ。その背景には、効率を求めすぎる現代社会に理由があると思いますが、学生のうちからそんなふう考えるのはほんとうにもったいない。自分の知的欲求の赴くまま、貪欲に探究してほしいなと思います。

#### 失敗しようよ！

南澤 これまでやってきたことがないけれど、KMDで新しく始めようと思っていることはありますか。

標葉 正直言うと、最近なんだか面白くないと感じることが増えているんですよ。やる前から結果が見えてしまつて、挑戦することへのワクワク感が薄れているというか。成功する道筋がある程度わかってきただけに、それに沿って進めばいいと思うようになってしまつています。

永山 大規模な研究やプロジェクトでは、たくさんのリソースが割かれ

#### Fostering Unique Values

Minamizawa: In 2026, KMD will be undergoing major structural changes. Classes and entrance exams were conducted in both Japanese and English in the past but will be consolidated in English to accelerate the formation of an international culture. How do you see this change?

Takeda: I think the environment here at KMD has always based on international values brought by international students. By adopting a unified system-wide official language, we can make it an even more open learning environment. In the first place, the very notion of borders, that of nation, race and language and between people is increasingly out of sync with reality in this day and age.

Nagayama: While borders serve as barriers that separate different things, I think they are also a starting point for mutual understanding. I feel that it is important that we get rid of borders and tear down barriers, not to make everything homogenous, but to search for ways to coexist while accepting that differences exist. In some aspects, it is precisely because boundaries exist that each culture and way of thinking has been refined and unique value systems have been nurtured.

Okita: It would be wonderful if KMD could be a place where people can explore new ways of learning and communication, and challenge existing frameworks. KMD can be a place to implement a wide variety of communication methods. Not just language, but communicating through science, technology, art, music, sports, etc. Modern society demands too much efficiency, where students are increasingly adopting a "good enough" mentality in which they no longer stretch their imaginations, seek answers to questions that go beyond what is needed to trigger and nurture their curiosity and exploration. I hope that students will try multiple approaches to communicating, collaborating, and sharing their intellectual interests.



大喜多 優 サンドラ Sandra Yu Okita

2026年着任予定。  
教授／専門分野：学習科学、教育工学、認知科学

Professor (to be appointed as of 2026) / Area of expertise: Learning Sciences, Education Technology, Cognitive Science







永山翔太 Shota Nagayama

2025年4月着任。  
准教授／専門分野：量子インターネット

Associate Professor (appointed as of 2025) / Area of expertise: The Quantum Internet

ていることもあって確実な成果が求められますから、成功することが最優先になりがちですね。そういう意味では、大人になってから“失敗”というものをあまりしなくなるし、ゴールまでの道のりがすでに見えていることは仕方のないのかもしれませんが。私も、若いときは何度も失敗して、それでもどんどん新しいことに挑戦していたのに、その気持ちを忘れかけていました。

大喜多 教育の現場でも、失敗を恐れる空気は強いです。でも本来、学びとは、失敗をヒントに少しずつ前に進むことだと思います。もっと先にならないとわからないかもしれませんがそれは「実りある失敗」になるかもしれない。だから、失敗を理由に自分の力をすぐに見限ったりせず、もっと長い目で自身の成長を見守ってほしいですね。

武田 そう考えると、KMDでは、私たち教員も学生と一緒に失敗して学ぶプロセスを大切にしつつ、まずはやってみようという文化を醸成できたらいいですね。ちなみに、私はここで誰よりもたくさん失敗してやろうと思っています(笑)。

**ともに未来を紡ぐ仲間へ**

南澤 KMDへ、ついに足を踏み入れた皆さんですが、これから出会う学生に何を伝えたいですか？

大喜多 これまでの経験や自身の肩書きを気にせず、着の身着のまま飛び込んでほしいと思います。これまで皆さんがやってきたことは強みであると同時に、これをやるべきだ、と自分を縛る鎖にもなりますから。正解を得ることが学びの本質ではなく、問いを生み出して好奇心を持ちつづけることこそが、深い学びにつながるはずで。ですから、問題解決ばかりに注力せず、問題そのものを見つける楽しさをぜひ知ってほしいですね。

標葉 私から伝えたいのは、知識を得て満足しないでほしいということ。現在の日本の知識生産が弱い理由のひとつは、ルールをつくる側になれていからだと思います。自分たちでルールを定め、そこに価値を埋め込まなければ、結局は誰かが決めた枠組みの中で戦うしかない。せっかく優れた技術や知識があっても、それを活かすためのルールをつくってこなかったこれまでのツケを今払っているんだと私は思います。だから、知識を得るだけでなく、それを知恵に変えていく人を目指してほしい。

武田 自分の理想を声高に宣言できるような人が来てくれたらとても嬉しいですね。私はSF少年だったのですが、科学を学ぶうちに「これは夢物語じゃなくて、実現できるんだ」と感じるようになりました。この世の中は不合理なルールや矛盾に満ちていますが、そういったものすべて理解をした上で、それでも自分の理想を掲げることができる人とぜひ一緒に学びたい。そして、その理想をただの夢で終わらせず、現実にするための行動を起こす勇気を持ってほしい。

永山 アクティブに活動することが何より重要です。また、KMDは、皆に使われることで発展していくコミュニティだと僕は思っています。なので、学生の皆さんにも思い切り使い倒す気持ちで来てほしい。未知のものに飛び込んで、自分がどこまでいけるのか試してみたいかがでしょう。KMDにはいろんな分野の人がいるからこそ、思いもよらない刺激を受けるはずで。そこから、自分にしかできないことが見つかるかもしれません。ぜひ、その可能性を探しに来てください。



武田秀太郎 Shutaro Takeda

2025年4月着任。  
准教授／専門分野：環境・エネルギー、サステナビリティ、アントレプレナーシップ、核融合

Associate Professor (appointed as of 2025) / Area of expertise: Sustainability, Entrepreneurship, Energy and the Environment, Fusion Energy



**Don't Shy Away from Failure!**

**Minamizawa:** Is there anything new that you would like to start at KMD?

**Shineha:** To be honest, I have been feeling somewhat uninterested in many initiatives lately. Because I can anticipate the results before I even embark on an initiative, I become disinterested and my excitement about taking on the challenge wanes. I have become accustomed to thinking that precisely because I have some idea of the path to success, I should just proceed accordingly.

**Nagayama:** In large-scale research and projects, success tends to be the top priority because a great deal of resources has been allocated and there is pressure to produce definite results. In this sense, it is probably inevitable that we, as adults, shy away from failure and making mistakes, and we already envision the path towards our end goal. In my younger days, I experienced failure on many occasions but despite that I picked myself up and continued to embark on new challenges. Sadly, I have almost forgotten what that feels like nowadays.

**Okita:** Even in the education field, there is a strong sense of fear towards failure. Learning is more about turning failures into meaningful learning experiences. Besides, we won't really know if such mistakes can be considered "failures" until we progress much further down the road. Therefore, I hope that people keep an open mind about their potential failure as an opportunity.

**Takeda:** Considering that, I think it would be great if we, as faculty members of KMD, could foster a culture of "giving it a shot first" while valuing the process of learning through making mistakes together with our students. By the way, I'm probably going to make more mistakes than anyone else here! (laughs)

**To Our Friends with Whom We Will Weave a Future Together**

**Minamizawa:** Now that you have officially become a part of KMD, what message would you like to pass on to your future students?

**Okita:** While student's past accomplishments are undoubtedly a source

of one's strength and makes the KMD student cohort unique, being overly concerned about their prior experiences or titles earned, can also be a chain that binds them to established practices, and hesitance toward new methods and challenges. Therefore, while students continue to explore their initial interests, I hope students will continue to entertain new ideas when focusing on creative problem solving and problem finding, and respect their peer's interests and approaches.

**Shineha:** What I want to tell students is that you should not be satisfied with just gaining knowledge. I think one of the reasons why the production of knowledge in Japan is weak today is because we have not been able to get involved in rule-making. If we do not establish our own rules and embed values in them, we will eventually have no choice but to struggle within frameworks that other parties have set. I believe that even though we possess excellent technology and advanced knowledge, we are now paying the price for not having created rules to fully utilize them. That's why I want students to not just gain knowledge, but to also be able to transform knowledge into wisdom.

**Takeda:** I would be delighted to have students who are able to loudly proclaim their ambitions. I was very into science fiction as a youth, but as I learned more about science, I realized that many things are not mere fantasies or pipe dreams, and that they could actually be realized. This world is full of inequity and contradictions, but I would love to learn with people who understand these complexities and are still able to uphold their own ideals. And so I hope students will have the courage to take action to make their ideals a reality, and not just leave them as dreams.

**Nagayama:** Most importantly, we should take actions positively. Meanwhile, I believe KMD is a community that develops by being actively used. That is why I want students to come here with the intention of using KMD to the fullest and getting the most out of their time here. Why not dive into the unknown and see how far you can go? Because there are people from diverse fields at KMD, you will be inspired and motivated in ways you never thought possible. As a result, you may discover unique talents and things that only you are capable of. I welcome students to explore those possibilities here at KMD.



# KMD発イノベーションの源泉「リアルプロジェクト」 Real Projects: The Source of KMD-led Innovations

2008年の設立以来、KMDの活動の核であり、カリキュラムの軸であるリアルプロジェクト。すべての修士課程の学生が履修する授業科目ですが、各専任教員が指揮を取り、先端技術や社会の動向を見据えながらイノベーションを創造する活動が主体です。

学生たちは、それぞれが取り組んだリアルプロジェクトの成果を修士論文にまとめます。KMDでは実践・プラクティスと、学術的・理論的探求を別のものとは考えていません。リアルプロジェクトは社会的インパクトを生み出す実践の場であるだけでなく、最先端の研究が生まれる場でもあります。

現在行われているリアルプロジェクトの多くが産学官連携、つまりKMDの外部とのコラボレーションに基づいた活動です。とりわけ企業と協力して進めるプロジェクトでは、単なるスポンサーシップに止まらず、それぞれの企業が直面する、あるいは未来を見据えた課題に対して正面から向き合います。企画立案、調査に始まり、プロトタイピングを繰り返しながら、具体的な成果を追求していきます。

前半では現在活動中のプロジェクトを、後半では最近の成果や実例を、担当教員と提携企業の方々の声を交えながら紹介します。

Since its founding in 2008, KMD has placed Real Projects at the core of its activities and curriculum. All Master's Program students participate under the direction of full-time faculty to create innovations that tap into cutting-edge technologies and social trends.

Students use the results of their Real Projects to write their Master's theses. KMD does not consider actual practice to be different from academic and theoretical exploration. Real Projects are not only a field to gain practice in the creation of social impact, they are also a frontline of creative research.

Most of our current Real Projects are collaborations between KMD and outside institutions in industry and government. Projects done in collaboration with companies, in particular, are not merely sponsorships, but opportunities to tackle the challenges that the companies face or anticipate they will face in the future. We begin by formulating plans and conducting studies, producing prototypes iteratively until we arrive at a final, concrete result.

This section introduces the ongoing Real Projects and our recent results or activities with comments from both faculties and collaborating companies.



量子インターネットによる近未来情報基盤パラダイムの実現を目指し、量子コンピュータ・量子インターネットで変革された社会の姿をデザインします。AI社会の後に来る、量子技術が当たり前となった社会における生活、現在の量子技術と近未来の社会システムとの融合、そこに至るテクノロジーの研究開発に取り組みます。

We aim to realize a near-future information infrastructure paradigm enabled by the quantum internet, and envision a society transformed by quantum computers and quantum internet. Our research focuses on designing lifestyles in a society where quantum technologies have become commonplace, beyond the AI era. Furthermore, we work on integrating current quantum technologies with societal systems, as well as on technological research and development.

※2025年度新設 / Launched in 2025



昨今の複雑な経済環境下で、コミュニケーションが果たす役割について、どのようなものが考えられるでしょうか。Concordia Projectでは、メディアが人々や行動、社会、文化にどのような変化を与え、それがどのように変容していくのかを探究します。産官学での連携を通じて、コミュニケーションの観点から世界のつながりとその関係について学んでいきます。

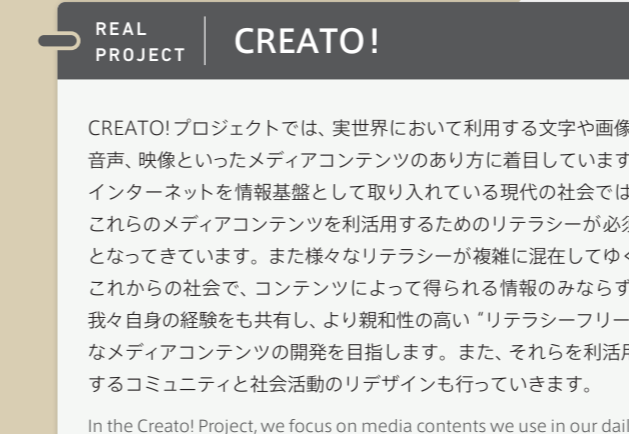
Today's human expression can be fluid, ranging from the language to exhibitions with diverse media technologies. The etymology of the term 'Communication' is to share and essentially, we argued, to be interrelated and understood. Inspired by its Latin origin and ancient Roman, the project Concordia aims to explore how today's world interconnects and relates through communication.



先進的な科学技術領域の中に入り込みながら、倫理的・法的・社会的課題 (ELSI) を含む多様なインパクトの洞察を行います。研究開発現場との指針・規範・政策の共創により、より良いイノベーションが「呼吸」のように当たり前のものになる科学技術ガバナンスをデザインします。

This project aims to provide insight on the various impacts, including ethical, legal and social implications (ELSI), as we advance into cutting-edge scientific and technological fields. We will 'design' governance in science and technology through co-creation of guidelines, norms, and policies with R&D centers so that innovation becomes as natural as breathing.

※2025年度新設 / Launched in 2025



CREATO! プロジェクトでは、実世界において利用する文字や画像、音声、映像といったメディアコンテンツのあり方に着目しています。インターネットを情報基盤として取り入れている現代の社会では、これらのメディアコンテンツを活用するためのリテラシーが必須となってきています。また様々なリテラシーが複雑に混在してゆくこれからの社会で、コンテンツによって得られる情報のみならず、我々自身の経験をも共有し、より親和性の高い「リテラシーフリー」なメディアコンテンツの開発を目指します。また、それらを活用するコミュニティと社会活動のリデザインも行っています。

<https://uhyo.jp>



未来を可視化し、持続可能な地球を描く — Invisible Future は、invisibleな未来を visible にするサステナビリティ・ラボです。FUSION: 学際融合による未来構想、VISION: データサイエンスによるサステナビリティ分析、ACTION: 起業による3つの新たな価値創出で、持続可能な地球を紡ぐ活動を実践します。

This project visualizes the future and envisions a sustainable planet. Invisible Future is a sustainability laboratory that renders the invisible future visible. We will implement activities that lead to a sustainable planet via FUSION, having a future vision through interdisciplinary integration; VISION, conducting sustainability analysis through data science; and ACTION, creating new value through entrepreneurship.

※2025年度新設 / Launched in 2025



Future Craftsでは、職人的な視点を元に、素材との対話によって生まれる発見・知見からデータを物理世界に実体化し、研究や表現に繋げていきます。スマートなマテリアルを自ら考案して、新しいものづくりの手法やインターフェースの考案、メディアアートなどの表現領域、社会実装を目指します。

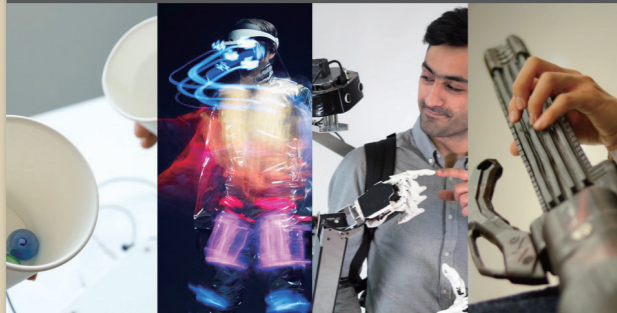
Future Crafts Project visualizes and materializes the digital data into physical space using the dialogue with materials based on craftsman's eye, and we create new expression and research. We develop novel manufacturing methods, interfaces, media arts using original developed smart material.

<https://futurecrafts.kmd.keio.ac.jp>



REAL PROJECTS

REAL PROJECT Embodied Media



「身体性メディア」プロジェクトは、人々が自身の身体を通して得る様々な経験を、記録・共有・拡張・創造する未来のメディアテクノロジーを創ります。見る、聞く、触れる。人と人、人とモノとのインタラクションにおける身体性を理解し操ることで、楽しさ、驚き、心地よさにつながる新たな身体的経験を生み出します。

The Embodied Media Project aims to create future media technology that records, shares, enhances, and even creates the kind of experiences that we have through our bodies. Seeing, Hearing, and Touching; by studying and designing embodied informatics in human interaction, we create embodied experiences that entertain, enchant, and empower us.

<https://www.embodiedmedia.org>

REAL PROJECT PLAY



持続可能な社会を実現するためには、イマジネーション（想像力）をとおして夢の未来を描く長期的視点が必要です。PLAYプロジェクトでは、ドリームドリブン・デザインを用いて欲しい未来を描きます。遊び心、ストーリー、イマジネーションをデザインの中心に置き、さまざまな未来像をアートフルにデザインします。

Imagination is a required skill to envision long-term perspective of our sustainable dream futures. PLAY Project depicts our desirable futures using Dream-Driven Design method. Project aims to artfully design various future scenarios by putting playfulness, stories and imagination at the core.

※2026年3月終了予定 / Expected closeout in March 2026

REAL PROJECT Policy Project

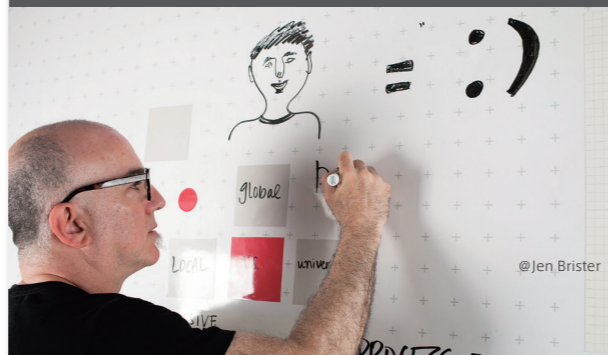


新たな情報社会を築く産官学連携プロジェクト。デザイン、テクノロジー、マネジメントの力を発揮してポリシーをつくります。技術開発、ビジネス構築、コンテンツ制作、政策立案などを約1000企業と連携して行います。未就学からリカレント教育まで、新しい学びの環境をつくる「Incubation」、ポップカルチャーとテクノロジーを融合して新しい社会をつくる「Pop Tech」、クリエイティビティとテクノロジーで社会課題を解決する「Public」の3本柱で活動を進めています。

Policy project aims to build a new information society based on collaboration between industry, government and academia. Project members cooperate with about 1000 companies on technology development, business building, content production, and policy making. The three pillars of our activities are "Incubation" to create a new learning environment from preschool to recurrent education, "Pop Tech" to create a new society by integrating pop culture and technology, and "Public" to solve social issues through creativity and technology.

<https://polipro.org>

REAL PROJECT SAMCARA: design to evolve.



SAMCARA では、techno-progressivism (技術の進歩主義) を基盤とした研究に取り組んでいます。テクノロジーの可能性、デザイン思考やプロダクトデザイン、言語機能をもつデザインの可能性を広げる研究を行います。本プロジェクトでは、社会、政治、文化の違いを超えた「コミュニケーションの方法」を研究・発見・調査しています。さまざまなコラボレーションや革新的な制作メソッドを用いて、継ぎ目のない円形デザインをさらに統合するような新しい「デザインプロセス」を創ることを目指しています。

With roots in techno-progressivism, SAMCARA explores the potential of technology, design-thinking, product design, and design as linguistics to advance communities. Our mandate is to research, discover, explore ways to communicate that transcend social, political, and cultural borders. Through collaboration and innovative production methods, our project also aims to create the design processes that seamlessly integrate circular design principles for a better and more sustainable culture.

<https://samcara.org>

REAL PROJECT ITOMA

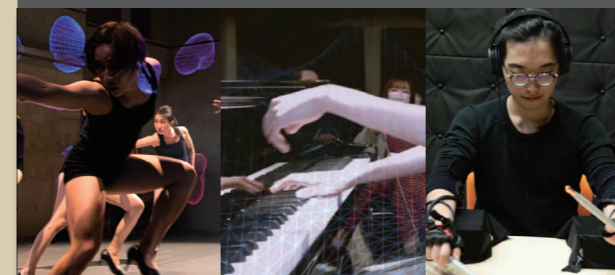


閑プロジェクトでは、余白・余剰・余暇・欲望など、生活必需品とは限らず生産性向上に直結しなさそうな存在である「贅沢」に該当する生活のあり方を模索します。手法としては、既存の生活を民族誌調査し、再結合が適切に行えるべく資源統合を行い、人々に価値を提供できるサービスの形を構築し、それが活きるエコシステム・制度を包括するサービスデザインを実施します。

ITOMA project looks into all sorts of leisure (surplus, desire, blank margin, luxury etc) that may not be mandatory for a minimum standard of living. Not the simple and frugal that directly links with productivity improvement, but a way of living that copes well with blank margin times. Methodologies the project undertakes will be on ethnography like the anthropologists do, new combinations of resources like the economist Schumpeter states, designing service through the service-dominant-logic perspective like the marketing domain does, and create ecosystems and institutions that will lead to a service design. Some subproject examples are: mobility service design for a shopping mall, and cultural and artistic experiences for the social isolated.

<https://www.itoma.life>

REAL PROJECT Geist



Geist (発音:ガイスト) とはドイツ語で「こころ」「精神」または「幽霊」の意。ギルバート・ライルが心身二元論を揶揄して使った言葉です。Geist の目的は、テクノロジーを用いて人間と社会についての理解を深めること。知識や知恵というのはただ何かの役に立つだけではなく、そこには世界を理解する喜びがあります。新しい概念や仕組みが理解できたときに感じる、子どものような驚きと好奇心をセンス・オブ・ワンダーと呼んでいます。Geist が志すのは、テクノロジーを使って人間の潜在能力を高めること、いわば「センス・オブ・ワンダーを増幅する」ことです。

Geist (pronunciation: [ˈɡaɪst]) means mind, spirit, or ghost in German. It loosely refers to "Ghost in the Machine" (Gilbert Ryle) showing the absurdity of the mind-body dualism. In Geist we use technology to understand ourselves and our world better. Knowledge and wisdom are not merely functional, there's enjoyment in understanding the world. The child-like awe and excitement you feel when you understand a new concept, or how something works, is what we call the "sense of wonder". Our passion is increasing the human potential using technology – or to "Amplify the Sense of Wonder".

<https://geist.pro>

REAL PROJECT Network Media



Network Media プロジェクトでは Internet of Things に代表されるように、全てのものをインターネットに繋げること、それによって得られるビッグデータの新たな利用方法を考えています。インターネットを安心して利用できるようにするため、セキュリティとプライバシーにも配慮した、安全で頑強なインターネット基盤構築に関する研究開発も行っています。

The Network Media Project investigates ways to connect everything to the Internet, often referred to as the Internet of Things (IoT), and to propose new ways to utilize big data from such information sources. The Project also conducts research on fortifying the Internet's infrastructure to increase users' security and privacy.

REAL PROJECT Creative Industry

地方活性と次世代の産業創出をテーマに、少子高齢化が進む日本の地方で伝統工芸、農林水産、起業家支援のプロジェクトをハンズオンで行っています。直近はオープンイノベーションを前提に都市と地方の企業や団体、自治体と結び、デジタル活用 (DX) と環境対応 (GX) の実装を通じた地域課題の解決を目指しています。

Creative Industry is engaged in hands-on projects which focus on revitalizing rural areas and creating the next generation of industry. Projects conducted include those in the domains of traditional crafts; agriculture, forestry, and fishing; and support for entrepreneurship in rural areas of Japan, where the birthrate is declining and the population is aging. Most recently, Creative Industry has been working to address local challenges through the implementation of digital utilization (DX) and green transformation (GX) by connecting urban and local companies, organizations, and municipalities, premised on open innovation.





# アートを通じたコミュニティと創造性の育成

## Hotel BnA × ペンてる × KMD 「ノンフォーマル教育」

歴史と伝統が息づく街、東京・日本橋。近年、アートの発信地としても国内外から注目を集めるこの街を舞台に、アートと科学を融合させた Concordia Project が誕生しました。文具・画材メーカーのペンてる、アートホテルを展開する Hotel BnA、そして KMD の陳 敦雅 准教授が連携し、次世代の学びと地域の活性化を目指しています。

三者が協働して実施した初の試みは、2024年8月、5～10歳の子どもたちを対象に行われました。ペンてるの水溶性ペンを使い、毛細管現象やインクの色素分解を体験するワークショップです。参加者は「サインペン」で紙に線を描き、その紙を水に浸すことによってインクの色



素が分解されるプロセスを体験。インクから生まれた美しいグラデーションの紙を用いて、花細工を工作しました。「難解な科学理論を、芸術活動や日常生活とおしていか簡単に伝えることができるかを提案する学生の取り組み」と陳准教授が考えるように、身近な道具がアートに昇華される様子は、子どもたちはもちろん大人にとっても新鮮な学びと感動をもたらし、大きな成功を収めました。

このプロジェクトの背景には、ペンてると Hotel BnA が約2年半にわたって築いてきたコラボレーションの実績があります。ペンてるは高品質な画材と知見を、Hotel BnA はクリエイティブなスペースを提供することによってアート活動の基盤を構築。Hotel BnA の山口陽子さんは、「単なる宿泊業者ではなく、地域のクリエイティブとインバウンドゲストをつなぐ存在でありたい。そうすることで、ローカルだからこそ生み出せる魅力があることを証明したいんです」と言います。Concordia Project では、ここに科学のエッセンスを加えることによって、新しい価値を提供しました。

それぞれの立場と強みを最大限に生かしたこのプロジェクトにおいて、陳准教授が力を注いでいるのは「ノンフォーマル教育」のアプローチです。学校や教科書にとらわれないこの教育方法は、学校教育とインフォーマル教育（日常の経験などに基づく学習）の中間に位置づけられ、生涯学習の重要な柱として注目されています。「学びを身近で楽しいものに変える力があるこのノンフォーマル教育は、すでに見知っているものに対して新たな発見ができる」と話し、ペンてるでインキの開発を長年手がけてきた大坪 綾さんもこの考えに賛同します。「私たちの生活は、実はたくさんの面白い科学現象であふれています。けれど、現代の生活ではそれに触れる機会は多くない。Concordia Project では、アートを楽しみながら科学の面白さも体験できる素晴らしい試みだと思っています」。

チームの次なる目標は、この活動を継続していくこと。それぞれの能力や経験を最大限に発揮しながら、互いに影響を与えあって目標達成に向けて結束を強めています。

# Fostering Community and Creativity through Art

## “Non-Formal Education” collaboration between Hotel BnA, Pentel, and KMD

In the Nihonbashi District, a district of Tokyo where history and tradition thrive and a neighborhood which has garnered international recognition as an artistic hub, the Concordia Project has emerged as a fusion of the arts and sciences. The Concordia Project is a collaboration that brings together Pentel (a stationery and art supply manufacturer), Hotel BnA (an art hotel operator), Associate Professor Dunya Donna Chen from Keio's Graduate School of Media Design (KMD) to promote innovative learning and community enrichment.

For their initial trial runs, the three entities held a workshop in August 2024 targeting children ages five to ten. The workshop explored “capillary action” and ink pigment separation using Pentel's water-based markers. Participants drew lines on paper using markers and then immersed the paper in water, observing the different pigments which made up the ink. They then used the papers, which the ink had permeated to create beautiful gradients, to make flower crafts. The workshop was a remarkable success, showcasing how even everyday tools could be elevated into art, or, as Associate Professor Chen put it, “It is an effort on student proposing how the difficult scientific theory can be easily communicated thru art activities and daily things.” The truth of this statement resonated with both children and adults alike at the workshop.

This project builds on a collaboration between Pentel and Hotel BnA that has lasted roughly two-and-a-half years. Pentel contributed high-quality art supplies and expertise, while Hotel BnA provided creative spaces, establishing a foundation for artistic activities. “We aspire to be more than just a hotelier,” Hotel BnA representative Yoko Yamaguchi says, “we also want to connect local creatives with guests coming in from outside of the area, proving that there is a unique magic that can only emerge from local connections.” By adding a scientific dimension to this partnership, the Concordia Project provides something completely new.

In this project, where each partner maximizes their unique strengths and positions, Associate Professor Chen focuses on the “non-formal education” approach. This educational approach, unburdened by traditional schools and textbooks, has emerged as a crucial pillar of lifelong learning. It occupies the middle ground between formal education and informal learning, which is based more on learning through everyday experiences. Aya Otsubo, who has spent years developing inks at Pentel, agrees with Chen's assertion that “non-formal education has the power to make learning accessible and enjoyable, enabling new discoveries even in familiar things.” She adds, “Our daily lives are filled with fascinating scientific

phenomena, though modern living often limits our exposure to them. The Concordia Project offers a wonderful opportunity to experience the excitement of science while also enjoying art.”

Looking ahead, the team's goal is to sustain their momentum in this project. They will continue to consolidate their strengths while playing off of each other, maximize their respective capabilities and experiences, and make progress towards their objectives.



# 人々のエシカルな行動を通じて持続可能な地域をつくる

## 佐賀県 × KDDI × KMD 「エシカルアクション」

岸 博幸研究室と通信事業のKDDIが連携した実証プロジェクト「エシカルアクション」は、消費活動における行動変容を促すことによって、持続可能な地域づくりと住民のウェルビーイングの実現を目指す試みです。本プロジェクトをけん引するKMD研究員の大江貴志さんは、「このプロジェクトは、机上の理論ではなく、実際に住民の皆さんや企業にご協力いただきながら進めているもの。その結果をもとにこの地に根ざしたモデルを模索し、社会実装を目指しているんです」と説明します。

実証実験では、地元のプロサッカークラブ「サガン鳥栖」との連携がファンの中で話題を呼びました。試合観戦の際に公共交通機関を利用することで、地域で使用できるポイントが付与されるなどの仕組みを導入したのです。また、地元の音楽やアートを楽しむ「佐賀さいこうフェ

ス」では、出店者と協力し、地元産の食材を使用した商品や環境に優しい商品を揃える取り組みを進めました。サッカーファンは、応援を通じて社会や環境に配慮した行動を選択し、フェスの来場者は、買い物を楽しみながら地域の魅力を再発見することによって、無理なくエシカルな行動を取ることにつなげたのです。

こうしたプロジェクトに参加した人々の行動データを分析して明確になったのは、エシカルな行動が経済的・社会的価値を生むということ。それ以上に興味深いのは、エシカルな行動は人それぞれ違うという事実でした。KDDIの長井栄子さんは、「環境保全を重視する人もいれば、人とのつながりを大切にすることも、これからは社会実装するにあたって重要なポイントだと感じています」と話し、ひとりひとり

に適した行動提案を行うための仕組みづくりを模索しています。

こうして持続可能な未来に向けて確実に歩みを進めるなかで、見えてきた課題もあります。それは、「エシカル」という言葉の意味がわかりづらいこと。「言葉の認知度は上がりつつあるものの、その意味については住民の理解が十分とは言えない」と話すのは、佐賀県庁の尾鷲一成さん。誰もが理解できるように言葉の再解釈を試みた結果、チームが出した答えは、「みんなが身近でできる“良いこと”を積み重ねる」ということでした。大江研究員はこう説明します。「ひとりひとりの小さな心がけが身の回りのヒトやコトに良い作用を及ぼし、地域や社会のこととして大きく作用する。それはやがて地球環境を良くすることにも確実に繋がっていくはず」。

# Creating Sustainable Communities through Ethics

## “Ethical Action” collaboration between Saga Prefecture, KDDI, and KMD

“Ethical Action” is a project run as a collaboration between the Hiroyuki Kishi Laboratory at the Graduate School of Media Design (KMD) and KDDI, a Japanese telecommunications operator. Its aim is to increase regional sustainability and community wellbeing by encouraging changes in consumer behavior. Takashi Oe, a KMD project researcher working on this initiative, explained, “This project is not about theoretical deskwork, but about working together directly with community members and local businesses. We want to use our findings to develop a model that is rooted in the local culture and implemented in real ways.”

One of the project's “proof-of-concept” experiments made a bit of a buzz when the researchers partnered with the local professional soccer club, Sagan Tosu. They introduced a reward system whereby fans who used public transportation when attending the games could earn points that they could then use at different businesses throughout the community. Likewise, researchers worked with vendors at the Saga Saiko Fes, a festival celebrating local music and art, to promote sales of environmentally friendly products or food items using locally sourced ingredients. Soccer fans were quick to channel their enthusiasm into actions that supported the community, and festival-goers were able to rediscover hidden gems from the region through local crafts and confections while perusing the booths, representing ethical actions that were encouraged naturally without outside pressure or stress.

One of the main takeaways from this study that became clear by analyzing the data generated by these experiments is that ethical actions create economic

and social value. Even more compelling, however, was that “ethical actions” differed from person to person. Eiko Nagai, a representative from KDDI, said, “For every person that focuses on environmental considerations, there's another who is most concerned with the social connections formed with other people. This diversity of thought was our greatest discovery, and I feel like it will be a vital point in our journey forward as we implement future ideas.” She, along with others, are working on new action plans that would accommodate different demographics on an individual level.

In the process of trying to create a more sustainable future, however, the project researchers also discerned a potential problem, namely, that many people do not know what the term “ethical” actually entails. “While it's fair to say that awareness of the term is increasing, most members of the community don't have a full grasp of its meaning,” said Kazunari Owashi, an official from the Saga prefectural government. In the research team's attempt to rephrase the word into a simple concept that would resonate with more people, they settled on, “trying to do the ‘right’ thing whenever they can through their daily lives.” Project Researcher Oe gave his perspective. “The small ways that every individual shows kindness, attention, and care have a positive effect on the people and things around them, which, in turn, can have a huge impact on the local community or even society at large. We believe that this sort of approach will ultimately go a long way toward improving and conserving the global environment.”



佐賀県 山口知事(中央)とプロジェクトメンバー。 Governor Yamaguchi of Saga Prefecture and Project Members



サガン・ドリームス 小柳社長(左)と岸教授。 President Koyanagi of Sagan Dreams and Professor Kishi



PROJECT TOPIC  
03

## 未来を開く鍵、ニューロダイバーシティ

### 伊藤穰一×KMD「みんなの脳世界」展

REAL PROJECT | Policy Project

2023年9月、東京の竹芝で、近い未来のテクノロジーを体験する大規模イベント「ちょっと先のおもしろい未来」が開催され、約3万人が来場しました。3回目の開催となる同イベントにおいて大きな盛り上がりを見せた展示のひとつが、参加体験型の「みんなの脳世界～ニューロダイバーシティ展 2023～」です。この「みんなの脳世界」展は、石戸奈々子教授による「ニューロダイバーシティプロジェクト」の第1弾として企画されたもの。すべての人は神経や脳の違いによる多様性があるとする「ニューロダイバーシティ」という考え方のもと、展示をとおして、誰もが力を発揮できる社会創造を目指すための取り組みです。

千葉工業大学 学長の伊藤穰一さんも、本展における中心メンバーのひとり。これまで主にアメリカで、ニューロダイバーシティの普及や社会への理解促進に向けて大きな力を発揮して

きました。「ほんの少し前まで発達障害は治療すべき障害であり、訓練によって『健常者』に近づけようとしていました。これからは、誰もがありのままに幸せに暮らせる社会を目指さないといけない。広義には認知症なども含むニューロダイバーシティとは、もれなくすべての人に関係のあることなんです」と話します。本展では、産官学のさまざまな組織や研究者が参加してブースを出展。多様な社会の実現に向けて具体的なテクノロジーのソリューションを公開しました。その中軸となったのは、個人の力の拡張と環境の再設計です。身体的能力面で苦しんでいる当事者向けには、能力の補完や拡張が可能な最新テクノロジーを展示。一方で、わたしたちを取り巻く環境の再設計については、視覚障害者には信号の緑と赤の区別がつきにくいことを例に挙げつつ、「もしも信号が緑と赤じゃなかったら？」と疑問を投げかけます。

石戸教授は、「それぞれの人が自分らしく力を発揮できるようにするために、環境側の調整で解決できることはとても多い。これまでの当たり前を見直すことが重要で、『多様性こそイノベーションの源泉である』と私は考えています」と話します。本展の成果として、一般来場者が最先端の研究に触れる機会を提供できたことはもちろんのこと、各ブースの出展者である研究者同士の横断的な交流によって新たな化学反応への期待感が高まったと語る石戸教授。大きな手応えを感じたことで、来年はさらに規模と領域を拡大して実施したいと意気込みます。「すべての人が社会創造の主体的参画者だと知ってもらうことがスタート地点。本展は、未来への具体的なアクションを促すための社会運動なんです」。

## The Key to the Future: Neurodiversity

### Joichi Ito Collaboration with KMD "Everyone's Mindscapes" exhibit

In September 2023, about 30,000 people gathered in Takeshiba, Tokyo, for "Change Tomorrow," a large-scale event which allowed attendees to experience futuristic technology. This was the third iteration of this event, with attendees enjoying a variety of exhibits, one of which incorporated audience participation called "Everyone's Mindscapes: Neurodiversity Exhibition 2023." This "Everyone's Mindscapes" exhibit marks the first step in the Neurodiversity Project led by Professor Nanako Ishido. "Neurodiversity" refers to the understanding that all people are diverse due to neurological differences. The exhibit, which was based on this concept, aimed to create a society in which anyone can express their skills and abilities.

One of the core members of the exhibition is the president of the Chiba Institute of Technology, Joichi Ito. He has been instrumental in promoting a better public understanding and acceptance of neurodiversity, primarily through his work in the United States. In his words, "Up until recently, developmental disorders were treated as something that needed to be cured, and people were drilled to become more 'normal.' Looking forward, we must try to make a society in which everyone is able to live happily as their authentic selves. Neurodiversity, a concept which, in its broadest sense, even includes dementia, is relevant to every single person out there."

Throughout the exhibit, there were a variety of booths with research experts representing organizations from industry, government, and academia. They presented

practical and technological solutions to ways that we can make progress towards a more diverse society. The core ideas running throughout these solutions were to empower individuals and to redesign their environments. For those who suffer from physical disabilities or maladies, the scientists displayed the latest in technology that can complement or expand upon their abilities. Meanwhile, to address the issue of redesigning the environment that surrounds us all, attendees were given the example of how some people with visual impairments have trouble distinguishing between when a traffic light is red or green. They were then asked, "what if the lights were not red and green?" Professor Ishido said, "There are so many ways that we can adjust things on the environmental side to solve issues, allowing more people to demonstrate their potential. We need to rethink what we have considered 'obvious.' I believe that diversity is the wellspring of innovation."

Professor Ishido said that as a result of hosting this exhibit, not only were general attendees given the opportunity to interact with cutting-edge research and technology, but the staff who worked at each of the booths were able to get to know each other as well, which may serve as a catalyst for future cross-disciplinary breakthroughs. With such a positive response to this year's event, she is already hoping to expand the scale and scope of their exhibit for next year. "Our starting point is to help people understand that everyone plays an active role in shaping our society. This exhibition is a social movement. It is meant to encourage concrete actions towards a better future."



PROJECT TOPIC  
04

## 先端デジタル技術で挑む格差解消と地域活性化

### 養父市×KMD「養父モデル」

兵庫県内で最も人口が少ない市、養父市。人口減少を抑制するためにまちづくりの総合計画を策定し、さまざまな取り組みを意欲的に実行してきました。KMDとの連携協定締結もそのひとつ。KMDが保有する最新のデジタル技術をはじめ、先端教育や学術研究などを活用し、デジタル導入の実証実験を行っています。

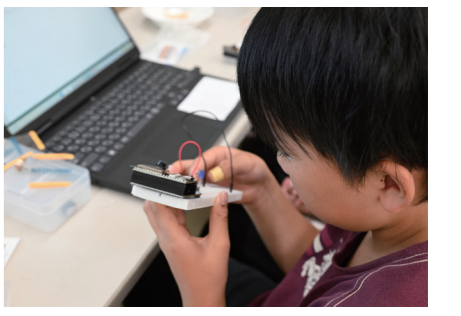
杉浦一徳教授が養父市で実践するプロジェクト名は「WAFU」。その第1弾として、月に1～2回開催されている「親子ワークショップ」では、市内在住の小中学生とその保護者を対象にインターネット技術とコンピュータサイエンスを指導しています。親子で電子回路などのパーツからコンピューターやIoT機器を組み上げたり、専用ソフトウェアを利用したVTuber（バーチャルYouTuber）体験などのプログラムを展開してきました。これらのワークショップは、経験を共有しあうことで経験値の差を埋める「経験値共有手法」に基づいて実施。杉浦教授は、「先端デジタル技術を学ぶ環境は都心と地方では大きな格差があり、過疎化の原因にもなっています。私の専門領域であるネッ

トワーク活用の真の価値は、都心や地方といった概念を越えた環境を築くことだと考えています。本ワークショップをとおして実現を目指したい」と想いを募らせています。

また、子どもと連れ立ってやって来る親世代、祖父母世代に、先端デジタル技術に触れる機会を提供したいという思惑も。実際に参加した子どもはもちろんのこと保護者の満足度が非常に高く、杉浦教授や養父市は手応えを感じています。今後は、さまざまな理由で学校に通えない子どもなどにも対象を拡げていく予定です。

次のステップとして、養父市役所の渡邊 幸さんは、「地元の企業を巻き込みながらワークショップを拡大させて、まちおこしとしても機能させたいと考えています。養父市は“世界でいちばんビジネスしやすい環境”を目指す、国の経済特区『国家戦略特区』に指定されていますから、WAFUをきっかけにデジタル技術を活用した起業しやすい環境づくりを整えていきたい」と意気込みます。また、杉浦教授は本プロジェクトのゴールを「一連のプロジェクトを実証例として「養父モデル」を確立し、

世界的に広めていくこと」と決めました。そのために、都市と地方、子と親や祖父母、学校に通う子と通えない子などの格差を埋めるべく、ワークショップという「経験を共有する場」を通じた取り組みを続けているのです。



## Using Cutting-Edge Digital Technology to Eliminate Disparities and Revitalize Local Communities

### Yabu City Collaboration with KMD "The Yabu Model"

Yabu City has the smallest population of any municipality of its kind in Hyogo Prefecture. To curb population decline, the city has enacted a variety of ambitious initiatives as a part of its comprehensive community development plan. One such initiative is its collaboration with the Keio Graduate School of Media Design (KMD). This collaboration is an experiment designed to demonstrate how to introduce and implement digital infrastructures by utilizing the latest technology that KMD has in its possession as well as cutting-edge educational resources and academic research.

The initiative that Professor Kazunori Sugiura is working on in Yabu City is called the "WAFU" project. The first thing the project focused on was creating a "Parent-Child Workshop" that meets either once or twice a month where elementary and junior high students who live in Yabu City and their guardians can learn together about internet technology and computer science. For these workshops, the organizers designed programs for parents and children where they could get hands-on experience learning about how computers and internet devices are assembled using electronic circuits and other parts. Other workshops allowed participants to use specialized

software to make VTuber (virtual YouTuber) content. These workshops are conducted using an educational approach called the "Shared XP Method" that is based on sharing experiences in order to fill in the gaps in different people's levels of understanding. According to Professor Sugiura, "There are huge environmental disparities in learning about advanced technology when comparing major cities with rural areas. These discrepancies can even contribute to depopulation. I think that the true value of my specialty in networking is constructing environments that overcome our traditional understandings of 'city' and 'countryside.' That's what we're trying to bring about through these workshops."

The project also hopes to reach the parents and grandparents who accompany their children to these workshops so that they are also given the opportunity to interact with the latest in modern technology. Professor Sugiura and Yabu City officials have felt a positive response to their efforts. Not only have the children enjoyed participating in the workshops, but the adults who accompany them have also been incredibly satisfied with the programming. In the future, the organizers hope to expand the project

to children who are unable to attend school due to personal circumstances or other reasons.

Tsukasa Watanabe, an official from Yabu City Hall, said that for the next step in the project, "We are planning to expand the workshops by involving local businesses so that it can also serve as a form of community revitalization. Our goal for Yabu City is to make it into the 'world's most business-friendly environment.' We've already been designated as one of Japan's economic 'National Strategic Special Zones' and we plan to use WAFU to facilitate entrepreneurship that incorporates digital technology."

Likewise, Professor Sugiura's set goal is "to establish a series of projects to be case studies for the 'Yabu Model' and disseminate this information to the rest of the world."

To achieve these long-term objectives and bridge as many gaps as possible, whether between city and countryside, children, parents, and grandparents, or children who attend school and those who cannot, the workshops will continue as "places of shared experiences."



# 障害当事者と共にアバターを通じた新しい働き方をつくる

オリィ研究所×KMD「身体的共創を生み出すサイバネティック・アバター技術と社会基盤の開発」

KMDと株式会社オリィ研究所は、内閣府と科学技術振興機構によるムーンショット型研究開発事業の一環として「身体的共創を生み出すサイバネティック・アバター技術と社会基盤の開発」に取り組んでいます。南澤孝太教授はプロジェクトの狙いについて「アバターという新しい身体を通して、ひとつは新しい暮らしや働き方を実証すること。もうひとつは人の経験や感覚をデジタル空間で流通させ、新しいインフラの可能性を探ること」と説明します。



オリィ研究所では、代表の吉藤健太郎さん自身が過去に引きこもりを経験し「当事者たちと一緒に自分らしい生き方をつくっていききたい」と考え、2010年にアバターロボットOriHimeを開発。以来、障害や病気などで外出困難となった人々が就労し、社会参加する機会を提供してきました。2020年には日本橋に分身ロボットカフェ DAWN ver. βの常設店舗をオープン。「パイロット」と呼ばれるメンバーが全国各地からOriHimeを遠隔操作しながら接客し、連日多くのファンやリピーターでにぎわっています。

これまでに、分身ロボットカフェを舞台に2つの公開実験を実施しました。「複数アバター分身実験」では、1人のパイロットが複数のOriHimeを乗り換えながら、客の出迎えから見送りまで接客全体を担当。その結果、より

高いホスピタリティが実現し、パイロット自身の達成感にも繋がりました。また「共創アバター融合実験」では、2人のパイロットと一緒にロボットアームを操作してケーキをデコレーションしました。助け合うことで難しい作業をこなし、個性が重なることでより創造的な成果を生み出せることがわかりました。

このような取り組みを通じて、生まれながらの身体的制約を超えた豊かな経験を得られる社会の実現を目指しています。南澤教授は「アバターを用いた分身もその人と同一だと言えるのか。人間の定義は、従来の肉体に紐付いたものから変化していきだろう」と話します。そのときに必要な社会制度とは何か、国際社会でどのように価値を共有していくか。新しい未来の実装に向けて、今後も多角的に取り組んでいきます。

## Discovering New Ways for Disabled People to Work Through Avatars

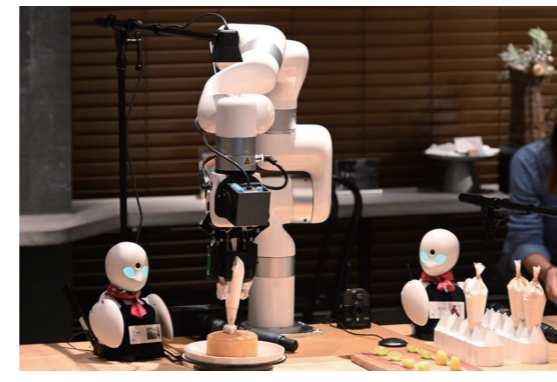
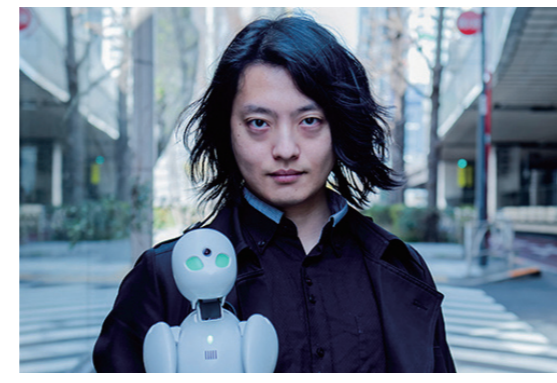
Ory Laboratory Inc. × KMD "Cybernetic Avatar Technology and Social System Design for Harmonious Co-experience and Collective Ability"

KMD and Ory Laboratory Inc. are currently working on "Cybernetic Avatar Technology and Social System Design for Harmonious Co-experience and Collective Ability," a research project conducted as part of the Moonshot R&D Program promoted by the Cabinet Office and the Japan Science and Technology Agency (JST). Professor Kouta Minamizawa describes the ultimate goals of the project as, "First, to enable new ways of living and working using the novel physicality embodied in avatar technology. Second, to explore the possibility of creating infrastructures that can share human experiences and sensations in a digital environment."

In 2010, the Ory Laboratory created the OriHime avatar robot based on CEO Kentaro Yoshifuji's own personal experiences with hikikomori, acute social withdrawal. His thought process when making OriHime was, "To create a way of living that was true to the experiences I and others had during that time." Since the company's inception, it has worked to provide opportunities for those who have difficulty leaving their homes due to disabilities or illness, enabling them to work and participate in social spaces. In 2020, they opened Avatar Robot Cafe DAWN ver. β in Nihonbashi. This cafe has "pilots" who work remotely throughout Japan operating the OriHime robots that serve customers. This approach has helped it thrive with a consistent and large fanbase of regular customers.

To date, two public experiments have been conducted through the Avatar Robot Cafe DAWN ver. β. The first was the "Parallel Avatar Experiment" in which a single pilot switched between various OriHime bots to provide complete service to guests from the moment they walked in until they waved goodbye at the door. It was an incredible success, both increasing the general hospitality displayed towards customers and giving pilots a heightened sense of accomplishment for their work. The second was the "Collaborative Avatar Experiment" in which two pilots cooperated in using the arms of a single robot to decorate a cake. The task revealed that by having the pilots help each other in difficult situations, the two individuals were able to produce more creative results through collaboration.

Through these initiatives, the project aims to create a society in which cybernetic avatars can transcend the physical limitations of one's birth and provide a society filled with rich experiences. When discussing his research Professor Minamizawa said, "Is an avatar used as an alter-ego the same as the original person? It's possible that in the future, our understanding of a 'human' may change to become detached from our physical bodies." What type of social systems will become necessary at that time? How can people share their values in an international context? This project will continue to seek to confront these questions using multidimensional methods to bring about a brighter future.



# 自然と経済のコラボレーションで新しい社会をつくる

沖縄県国頭村×KMD道の駅「やんばるパイナップルの丘 安波」

沖縄本島の最北端に位置する国頭村。世界自然遺産に登録された豊かな自然や絶景を誇る一方、少子高齢化が進み、かつて盛だったパイナップル生産も後継者不足などの課題を抱えています。こうしたなか、2022年11月にKMDは国頭村と国頭村商工会とともに産学官連携を結び、新設された道の駅「やんばるパイナップルの丘 安波」を拠点に産業の6次化に向けた取り組みをスタートさせました。この道の駅の指定管理者であるオークツ株式会社の代表を務めるKMD研究員の大江貴志は「農業などの1次産業に流通やサービスを掛け合わせることで地域を活性化したい。リアルな課題を抱える現場でプロジェクトを進めることで、机上ではなく地に足のついた検証をしていく」と語ります。

連携のポイントは、道の駅に研究開発拠点の要素を組み込んだこと。ほかにはない機能として、高速ネット環境を備え二拠点ワークも可能なコ

ワーキングスペースに力を入れました。研究拠点を併設して外から企業や団体を招くことで、基盤となる資金を得ながら地域との交流を生み出し、持続可能な活性に繋げるという狙いがあります。併設のキャンプ場や海と陸を一望できるプランコは、沖縄の原風景を五感で体感しながら、自然と社会や経済との共存についても思いを馳せることができ、来場者にも好評です。

6次産業化に向けて、国頭村の産品活用を目的とした食工房や木工房を備え、開発したお菓子や商品を施設内のカフェやショップで販売することが可能です。これにより、地域に適切な利益が残る価格設定や来場者のニーズを直接確認することができます。国頭村村長の知花 靖は「かつての盛り上がりを取り返していくための拠点となるよう、KMDと一緒にさまざまな社会実験をしながら交流人口を増やし、多くの人に興味をもってもらいたい」と期待を寄せます。

プロジェクトでは今後、人々の働き方や働く場所が多様化するなかで、まだ若者の多い都市部ではなく、人口減少の進む日本の未来を象徴している課題の多い地方にこそイノベーションの可能性があると考えています。KMDにとって国頭村はそれを実証し、社会の未来を構築していくためのリアルなパートナーなのです。



## Creating a new society through collaboration between nature and the economy

Kunigami Village, Okinawa Prefecture × KMD "Yambaru Pineapple hills Aha Roadside Station"

Kunigami Village sits on the northernmost tip of Okinawa's main island. It boasts rich natural scenery that has been registered as a World Heritage Site. However, the town continues to be impacted by its low birthrate and rapid aging, and its once flourishing pineapple production is now facing a shortage of people to carry on the work. Against this backdrop, in November 2022, KMD formed a collaborative project with Kunigami Village and the Kunigami Chamber of Commerce spanning academia, industry, and government to start a new initiative aimed towards the sixth industrialization of production through the newly created the "Yambaru Pineapple hills Aha" roadside station as its base. The designated administrator of the roadside station, OKTS inc. CEO and KMD researcher Takashi Oe explains, "I wish to reinvigorate the local community by interweaving primary industries such as agriculture with retail and service industries. By working on-site for this project, we're able to troubleshoot real-world problems. We don't want to see what works on paper, we want to test things through hands-on experiences."

One key element in this collaboration is making the roadside station a base for R&D. Unlike other places, they have invested in creating a coworking space with the possibility to be a second work site with its high speed internet. One aim is that, by establishing the site as a base for research and inviting outside companies and organizations to work there, the project can generate funds to build up its foundation while fostering interactions with the locals, leading to community revitalization and a sustainable lifestyle.

Whether at the roadside station's attached camping site or from the swing affording people a sweeping view of the land and sea, the station has been well-received by visitors as they can fully immerse themselves in Okinawa's immaculate scenery, inspiring them to reflect on the intersections between nature, civilization, and local economies. To achieve sixth sector industrialization, the project will include a food workshop and woodworking studio in order to make use of products from Kunigami Village. The sweets and merchandise developed in the workshop can be sold in the facility's cafe and store. This will allow them to directly see whether the pricing will ensure an appropriate return to the community, as well as allow them to see the needs of visitors. Mayor Yasushi Chibana expressed his hopes for the project, saying "Together with KMD, we will be able to conduct public outreach and research while increasing the number of people who interact with each other. We hope that this initiative will appeal to many people and that it becomes a hub for regaining our region's former prosperity."

For this project, moving forward, as people's working style and workplaces diversify, it is believed that the possibility for innovation is high, but not in the Tokyo metropolitan area where the younger generation still concentrate. Rather, the potential will be in precisely the rural communities that are facing challenges, where Japan's future is symbolized by its declining population. For KMD, Kunigami will demonstrate this possibility, and the village will be a real-world counterpart in building towards society's future.





PROJECT TOPIC 07

# 新素材で拡張する、ファッションの未来

## ZOZO × KMD「ファッションに特化したIoTノード開発」



リアルプロジェクト Future Crafts では、素材の特性に着目して新しいインタフェースやものづくりの方法を研究しています。山岡潤一プロジェクトディレクター／専任講師が、衣食住に関わる実践的な研究として目をつけたのがファッションテクノロジーです。「生活のあらゆる場面にコンピュータが入り込んでいるのにファッションは未だ限定的。一般の人やファッションデザイナーがもっと手軽に、機能をもつ服をつくれる未来を考えたいのです」と語ります。

共創パートナーは、AIや3D、新素材などの領域からファッションの世界を変えることを掲げるZOZO NEXT。Eコマースで培った多様なブランドとのつながりを活かし、デザインの視点からファッションテクノロジーの研究を進めています。プロジェクトでは、同社が開発する付け外し可能なセンサーと導電性の樹脂や糸を組み合わせて、生地の上に直接回路を印刷したり、3Dプリントしたセンサーを衣服に埋め込むワークショップを開催しました。

参加したKMD生たちは、アイデアを出し合いながら、着座の姿勢を検知して猫背の状態を教えてくれる服、体温をモニタリングする服、生地の感触を遠隔で伝える服のプロトタイプを制作しました。またコンピュータミシンで導電性スパンコールを生地に縫い付けて配線するためのソフトウェアなど、スマートウェアのものづくりに必要なシステムも開発されました。

「アイテムの制約に縛られず、自分たちの欲しい機能をその場でつくれるという世界観を目指していたので、大きな手応えがあった。ブランドパートナーにもこの世界観に興味をもってもらいたい。今回のようにプロトタイプをつくりながら広げていくと、いろんな動きが加速していくのではと期待しています」とZOZO NEXTの田島康太郎氏・中丸啓氏のふたり。

今後は、例えばロボット開発者など、ファッションとは異なる文脈のプレーヤーを巻き込んでいく可能性もありそう。Future Craftsではこれからも新しいファッションの未来を考えていきます。



## Expanding the Future of Fashion with New Materials

### ZOZO × KMD "Development of Fashion-specialized IoT Nodes"

At the KMD Real Projects "Future Crafts," researchers study new interfaces and methods of invention with a keen eye for what makes various materials special. Junichi Yamaoka, Project Director and Senior Assistant Professor, has zeroed in on "fashion technology" as a part of his practical research on the necessities of life (food, clothing, housing, etc.). "While computers have infiltrated nearly every aspect of our lives, their implementation in fashion remains limited. I want to envision a future where ordinary people and fashion designers can create functional clothing more easily," he says.

Their co-creation partner is ZOZO NEXT, a company which aims to change the world of fashion using AI, 3D tech, and novel materials. Utilizing connections that they have cultivated with diverse brands through e-commerce; they are conducting research on fashion technology from a design perspective. This project included workshops that used a combination of the company's removable sensors, conductive resin, and thread to print circuits directly on fabric and embed 3D printed sensors into clothing.

Participating KMD students exchanged ideas and

created prototypes of clothing that detects the wearer's posture when sitting or whether they are hunched over, clothing that monitors body temperature, and clothing that can convey the texture of a fabric remotely. They also developed systems necessary for manufacturing smart wear, such as software for sewing and wiring conductive sequins onto fabric with computerized sewing machines.

"The vision we were going for would let the user create items with whatever functions they want on the spot, regardless of the constraints of the item itself. This generated a really positive response from others. We also hope our vision will be embraced by our brand partners. If we continue to expand and produce prototypes like what we were able to accomplish in this project, I expect our various pursuits will only accelerate in the future." —Kotaro Tajima and Satoshi Nakamaru, ZOZO NEXT.

Perhaps in the future, individuals with backgrounds outside of fashion such as robot designers will even become involved. Future Crafts will continue to forge the new fashions of tomorrow.

PROJECT TOPIC 08

# 地域と共創するサービスデザインで、豊かな生活を実現

## 大和ハウス工業 × KMD「大型商業施設の新しいモビリティサービス」

リアルプロジェクト 関(いとま)では、現代社会や文化におけるさまざまな経済活動の現状をフィールドワークし、豊かな生活を実現するためのサービスデザインに取り組んでいます。佐藤謙プロジェクトディレクター／専任講師の指揮の下、調査、分析、設計、試作のプロセスを繰り返しながら、より現場で求められるサービスの設計を目指しています。

2021年秋、愛知県春日井市に開業した複合商業施設「iias (イーアス) 春日井」において、KMDは大和ハウス工業と、新たなモビリティサービスの運用開始に向けた共同研究を実施しました。同社の村田順氏はプロジェクト参画の理由について「少子高齢化やポストコロナの模索といった課題があるなかで、ショッピングモールにおける人やモノの移動について考える機会にしたいと考えた」と話します。KMDでモビリティサービスを研究する井原慶子特

任教授 (Future株式会社CEO) も加わり、春日井市民や商工関係者とともに、地域活性化や脱炭素、街のDX化といった観点から電動バイクとクラウドシステムの開発を監修。施設の開業前には、商品のデリバリーやモビリティシェアに焦点をあてサービスの実証実験を行いました。

実験にあたり、KMD生たちは春日井でフィールドワークを実施。商品デリバリーに同行してサービスの流れを体験したり、生活者の声を拾い上げました。「我々は“弟子入り”と呼んでいますが、信頼を構築することを含めて、現場の人たちが見ている世界を細やかに体得することが大事」と佐藤プロジェクトディレクター。どのような改善が必要かを検討し、作っておしまいでなく持続可能なサービスデザインに落とし込むところまで担います。

特に地方では、先進的なデジタルシステムを受け入れてもらうのは容易ではなく、時間をかけ

て市民の意識を変えていく必要があります。村田氏は引き続き、「複眼的な視点をもつKMD生と一緒に、最終的にはMaaS (Mobility as a Service) を通じた暮らしやすいまちづくりにつながるような取り組みにしていきたい」と展望を語ります。研究室を飛び出して、目の前にいる人をいかに幸せにできるか。このリアルプロジェクトのポリシーに基づき、作って育て続けることでいかに地域に貢献し続けられるかを問うサービスデザインの活動を続けていきます。

## Enriched lifestyles realized through community-aligned service design

### Daiwa House Industry Co., Ltd. × KMD "New Mobility Services for Shopping Mall in Community"

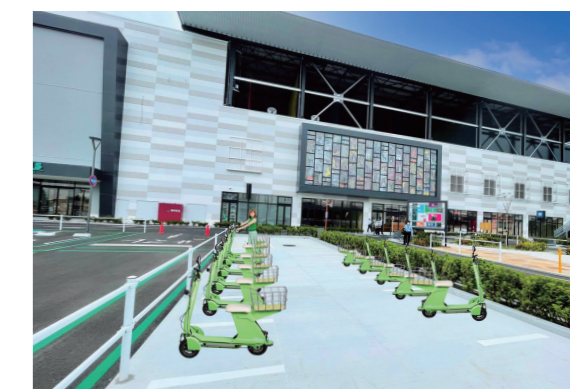
In Real Project ITOMA ("leisure"), KMD students conduct fieldwork on the current state of diverse economic activities in modern society and culture, and engage with service design to realize enriched lifestyles. Under Project Director/Senior Assistant Professor Chihiro Sato, ITOMA aims to design services that are more aligned in the field through the iterative processes of ethnography, analysis, design, and prototyping.

KMD conducted a joint research project with Daiwa House Industry Co., Ltd. towards the operational launch of new mobility service at "iias Kasugai," a shopping mall which opened in Kasugai City, Aichi Prefecture in 2021 autumn. Jun Murata from Daiwa explains the rationale behind the design of this project: "Reflecting the aging society and challenges for post-COVID era, we wanted to provide an opportunity to contemplate the flow of people and commodities in shopping malls." Project Professor Keiko Ihara (CEO, Future Inc.), the mobility expert at KMD supervised the development of electric vehicles and cloud-based systems from the perspectives of regional revitalization, decarbonization, and the digital transformation of localities, alongside the residents of Kasugai City and those from commerce and industry. In advance of the mall's opening, KMD students conducted a service demonstration experiment which focused on food delivery and mobility sharing.

During the experimental phase, students conducted fieldwork in Kasugai City, by accompanying product

deliveries to interactively experience the service processes, and gather feedback of citizens. "While we refer to this as 'apprenticeship,' what matters most is intimately acquainting ourselves within the field in depth, including building trust," says Project Director Sato. ITOMA takes on responsibility for the entire process, from investigating what improvements are needed and incorporating them into sustainable service design rather than just creating them.

Particularly in rural areas, it is not easy to get people to accept advanced digital systems, and thus imperative to dedicate time to changing the mindsets of local citizens. Mr. Murata continues: "I would like to work with KMD students, who have multifaceted perspectives, to engage in initiatives that will ultimately feed into the planning of livable cities through MaaS (Mobility as a Service)." How can we go beyond the laboratory environment and contribute to the happiness of those in our immediate sphere? ITOMA will continue to contribute to community-aligned service design on the long run based on the policies of this Real Project.





## ダンサーと観客の心理が同期する

Mademoiselle Cinema × KMD「Boiling Mind」

2020年3月、ダンスカンパニーMademoiselle CinemaとKMDによる実験的なダンスパフォーマンスが行われました。約120名の観客にセンサーを取り付けて心拍数と発汗データを取得。それを映像に変換し、舞台上に投影します。赤い映像は緊張状態、青はリラックスしていることを示します。当初は無表情だった観客の心理があらわになり、それに反応するように音楽や照明、ダンスも変化していきます。演出と振付を担当した伊藤直子



観客の心拍数と発汗データが映像に変換され、舞台上に投影される。  
Audiences' heart rates and perspiration data are converted to a visual format and projected on the stage.

Attuning the hearts  
and minds of dancers and audiences

Mademoiselle Cinema × KMD “Boiling Mind”

In March 2020, an experimental dance performance was conducted by the dance company Mademoiselle Cinema and KMD. This involved sensors being attached to around 120 audience members to acquire data on heart rates and perspiration, with this data converted to a visual format and projected on the stage. Red images indicate states of tension, with blue showing relaxation. The psychological states of the audience, which were initially static, are revealed, and the music, lighting, and dance movements are adjusted in response to this. Naoko Ito, who was in charge of the stage direction and choreography for the performance, says that “This was an unprecedented experiment in which the dancers performed in response to information acquired by monitoring the hearts of the audience rather than those of the dancers.”

This project was led by Moe Sugawa, who was a KMD student at the time. “I am also a dancer, and my research concerned the use of technology to visualize what happens inside the body. I devised this performance in consultation with Professor Kouta Minamizawa as part of my Master’s thesis.”

There are various other examples of the fusion of technology and dance. Professor Minamizawa explains that, “Rather than direct communion of the senses between dancers and audience members, their mutual emotions are perceived in an altered form, with a relationship created as this information is fed back to the other party. That this cycle is shared in the space of the theater is the important concept.”

さんは「ダンサーではなく観客の心測る、そしてそれを見ながらダンサーが踊るのは今までにない試みでした」と言います。

プロジェクトを率いたのは当時KMD生だった須川 萌さんです。「ダンサーでもある私は、身体の内側で起きていることをテクノロジーで可視化する研究をしていました。南澤孝太教授に修士論文について相談するなかで、このパフォーマンスを立案しました」。テクノロジーとダンスを融合した事例はほかにも様々あります。南澤教授は「ダンサーと観客が感覚をダイレクトに共有するのではなく、別のかたちでお互いの空気感をとらえ、それを相手に返しながらかつて関係性が生まれる。その循環が劇場という空間で共有されることが大切なコンセプトです」と説明します。

須川さんは、自らも参加したダンス班と、テクノロジーを担う研究班の間に立ち、両者のアイデアをひとつのパフォーマンスにまとめる橋渡しを行いました。研究班では、カイ・

クンツェ教授が技術面を監修。シーンによって抽出するデータを変え、生成される映像にストーリー性を持たせました。「ダンサーと観客が同期するという発想は、自分が研究者として探求したいことと同じだったので参加しました」。ほかにも多数のKMD生たちが映像、照明、音楽などで協力しました。

そして本番。「観客、ダンサー、研究班が即興的なセッションをつくり上げる。その“共犯関係”がひじょうにうまくいきました」とは、舞台袖から見守っていた伊藤さんの感想。須川さんも「ダンサーにとっては観客に対する信頼が深まり、ダンスの考え方も変わった。これからは身体表現とテクノロジーの融合を追求していきたい」と手応えをつかんだようです。

これがきっかけでEmbodied Media内にはテクノロジーで表現領域の拡張に取り組むチームが生まれ、建築や音楽などの分野からも意欲的な学生たちが集まっています。



## エコシステムをエッセンスとした空間

コクヨ × KMD「未来の教室」

設立以来、旧来の研究室にありがちな縦割りを廃して、教員や学生が刺激を与えあう文化や環境づくりに取り組んできたKMD。10年以上が経ち、「教室」という教育空間そのものも刷新することになりました。「人間の思考や行動パターンを変えるため、教室らしくない空間をつくりたかった」という稲蔭正彦教授が声をかけたのがコクヨです。「私たちは文房具と家具という、人間の身体を取りまく環境をすべて扱っています。そこでは働き方や学びのスタイルが重要だと考えているので、未来の教室をつくるという話にとっても共感しました」（コクヨ TCM本部 石崎隆宏氏）。

コクヨ ワークスタイルイノベーション部の齋藤敦子氏によると、企業のオフィス空間は教育機関に先んじて、この10年で大きな変化を遂げたといいます。IT系やベンチャーだけではなく、今やあらゆる企業が「行きたくなる、楽しくなる空間」を目指しています。そうした先端事例を共有しながら、2030年の教室が何を育むかをディスカッション。ICTによって遠隔で学べる時代に、リアルに集まって学ぶ意味から考えなおしたのです。その結果、これからの教室にとって大切なのは、教員も学生も創造

性を思い切り発揮しながらコラボレーションし、イノベーションを起こせる環境であることであると考えました。そのためにはリラックスすることや、身体を動かすことの効果にも着目しました。そんな空間のコンセプトは「バイオフィリア」。同じ色や形が存在しない自然界のエコシステムをエッセンスとして取り入れることで、各自が思い思いの場所に立ったり座ったりし、フラットな関係性で議論できる環境を考えました。

コクヨ ファニチャー事業本部の徳山 洋氏による緑豊かなスケッチを目の当たりにしたメンバーは思わず「これだね」。教室は正面が固定でなく、どこからでも出入りできます。壁は全面ホワイトボードになり、2面使ってプロジェクションすることも。ランドスケープをイメージしたカーペットに置かれる家具は、教員や学生の立ち位置、座面の高さを自在に変えられる可動式に。表面は木の表情やラフな手触りを残しました。本格的な運用は始まったばかりですが、教員と学生が円座で議論するなど自然に空間を使いこなしている様子。今後もテクノロジーやメディアを取り込むなど、柔軟にアップデートを重ねていきます。



ランドスケープをイメージしたカーペットと、教員や学生の立ち位置、座面の高さを自在に変えられる可動式の家具。  
Carpets designed with the image of a landscape and movable furnishings that can be moved to allow free modifications of the standing positions of teachers and students and the heights of seating.

A space imbued  
with the essence of an ecosystem

KOKUYO × KMD “Classroom of the Future”

Since its establishment, KMD has done away with the typical divisions of traditional laboratories, and worked to create a culture and environment which will inspire faculty and students alike. Now, KMD is re-inventing the very concept of the educational space of the classroom.

“We wanted to create a space unlike what we conceive as a classroom. A space that changes human thought and behavior patterns,” says Professor Masa Inakage. It is with this desire in mind that Prof. Inakage approached the world-renown stationery company KOKUYO. “We are concerned with all aspects of the environments in which human bodies interact with, such as the stationery and furnishings,” recalls Takahiro Ishizaki at the KOKUYO TCM Head Office. “We believe that working and learning styles are important in these contexts, so this talk of creating the classrooms of the future really resonated with us.”

According to Atsuko Saito of the KOKUYO Workstyle Innovation Department, in the last 10 years corporate office spaces have gotten the jump on educational

institutions. She says that the aim to create spaces where you “wish to spend time and have fun” is not confined to IT or venture companies, but is now embraced by all kinds of businesses.

A discussion on what the classroom of 2030 will bring, while sharing innovative case studies of such endeavors.

In this era where remote learning is a reality, we have reassessed the significance of congregating in one place to learn. We have concluded that what is important for the classrooms of the future is an environment in which both educators and students can collaborate and innovate. To that end, our focus turned to the effects of relaxation and physical movement. The concept of such spaces is “biophilia,” the innate human tendency to seek connections with nature and other forms of life. In natural ecosystems the same colors and shapes do not repeat themselves, so by incorporating this concept we conceived of an environment that doesn’t dictate where people stand or sit which facilitates discussions of a non-hierarchical nature.

Seeing the luscious sketches of Mr. Hiroshi Tokuyama from the KOKUYO Furniture Business Head Office was a true eureka moment. There is no pre-defined front of the classroom, and you can enter and exit from any side. The entire wall is a whiteboard, and you can use two sides for projection. The furnishings are placed on carpeting which evokes landscapes, and these can easily be moved to allow infinite combinations of standing and seating positions. Even the heights of seating can be adjusted. Care has been taken to ensure that surfaces retain the natural appearance and textures of wood.

Early returns are getting positive feedback from both faculties and students, as they acclimate to using the space. However, we are far from finished – we will continue to listen to feedback and make improvements to the space, including finding new ways of incorporating digital and media technology.



## “意識のバリア”を“憧れ”に変えるイノベーション

ピープルデザイン研究所×KMD「超福祉展」

REAL PROJECT Superhuman Sports

REAL PROJECT Embodied Media

障害者をはじめとするマイノリティや福祉そのものに対する「心のバリア」を取り除こうと、2014年から毎年渋谷で開催されている「超福祉展」。正式名称は「2020年、渋谷。超福祉の日常を体験しよう展」。NPO法人ピープルデザイン研究所が中心となり、誰もが「カッコいい」と憧れるようなテクノロジーやデザインの展示、ボーダーレスなワークショップやシンポジウムなど、多様な文化を内包するエネルギーな街を舞台に繰り広げられています。同研究所の理事、松岡一久さんとディレクターの田中真宏さんは、「ダイバーシティやインクルージョンをさらに超え、“かわいそう”が



MusiArm ©Kaito Hatakeyama (KMD Embodied Media)

“カッコいい”に変わる“超福祉な日常”を、渋谷発で発信していきたい」と語ります。ファッションやアート、テクノロジーの要素を前面に押し出すことで若い世代が集まり、2019年には75,000人も来場者で賑わう一大イベントへと成長。大企業も積極的に出展し、期間中は渋谷区内11会場でイベントが開催され、賛同業者が100を超えるようになりました。

KMDもリアルプロジェクト「Superhuman Sports」「Embodied Media」が超福祉展の立ち上げ時から大きく関わっています。南澤孝太教授は「どちらのリアルプロジェクトも『誰もが楽しめる社会をつくる』というインクルーシブデザインに取り組むなかで、超福祉というコンセプトはとても刺激的。ここで得たアイデアをもとに、KMDでも新たなプロジェクトを進める機会になっている」と言います。例えば義肢の研究から生まれた「MusiArm」は楽器の機能をもった義手。欠損を障害ではなく余白ととらえ、楽器として自由にカスタマイズすることができます。

また「スライドリフト」はドリフト走行ができる電動アシスト車椅子です。介護現場で活用するだけでなく、これを新たな身体ととらえたパフォーマンス芸術が創出されるなど、すべての人が自信を持って思うままに自己表現するきっかけとなっています。

2020年は超福祉展が最終回を迎える節目の年。またKMDもパラリンピック開会式の前日に、英国British Councilと共同で、福祉とイノベーションの国際会議「Disability Innovation Summit Tokyo 2020」を渋谷で開催する予定であり、渋谷はますます福祉のプラットフォームとして発信力を高めていきます。「超福祉展は人と人をつなぎ、イノベーションのハブとなっている。回を重ねるごとに、次々と新しいプロジェクトやテクノロジーが生まれてきている。この勢いをさらに広げていきたい」と松岡さん田中さんのふたり。5年前には明確に存在した意識のボーダーラインが溶け合う日もそう遠くはなさそうです。

## Innovations to transform “mental barriers” into “admiration”

People Design Institute and KMD “Super Welfare Expo”



NPO法人ピープルデザイン研究所  
理事 松岡一久氏  
Matsuoka Kazuhisa, Trustee  
NPO People Design Institute



NPO法人ピープルデザイン研究所  
ディレクター 田中真宏氏  
Masahiro Tanaka, Director  
NPO People Design Institute

The “Super Welfare Expo” has been held each year since 2014 to encourage the banishment of “mental barriers” toward minority groups, including persons with disabilities, as well as people’s essential conception of welfare itself. The official title of this year’s event was: “2020 Shibuya Exposition — Experiencing the Everyday of Super Welfare.” The NPO People Design Institute plays a central role in unveiling workshops and symposiums open to all along with exhibits of cool technologies and designs which inspire admiring responses in all those who encounter them in the setting of an energetic city that embraces cultural diversity. Institute Trustee Kazuhisa Matsuoka and Director Masahiro Tanaka explain, “Going even beyond current notions of diversity and inclusion, we wish to broadcast from Shibuya on super welfare in daily life, which can transform what was previously considered an object of sympathy into something that is regarded as being cool.” The expo attracts younger generations by strongly promoting elements of art, fashion, and technology, and by 2019, it had grown into a major event visited by 75,000 people. Large corporations also actively exhibit at the expo, and there are now over 100 corporate sponsors at events across 11 venues in Shibuya ward.

The KMD Real Projects “Superhuman Sports” and “Embodied Media” have played a major part in the Super Welfare Expo since its launch. Professor Kota Minamizawa says, “Both Real Projects grapple with inclusive design to ‘create a society that anyone can enjoy,’ and the concept of super welfare is especially exciting. The expo has become an opportunity for

those at KMD to promote new projects based on the ideas they are exposed to at the event.” For example, the “MusiArm” born from research on prosthetic limbs is a prosthetic hand that has the function of a musical instrument. By perceiving disabilities not as obstacles but as blank pages to be filled, something like a prosthetic hand can be freely customized as an instrument. Additionally, “Sli-de-lift” is a power-assist wheelchair that makes drift locomotion possible. Not only will this be used at sites of care provision but through the creation of, for example, performance arts in which this wheelchair is conceived of as a new body, it is giving everyone the opportunity to confidently express themselves based on how they actually feel.

2020 is also a decisive year for the Super Welfare Expo as it will be held for the last time. Additionally, KMD is planning to co-host with the British Council the “Disability Innovation Summit Tokyo 2020,” an international conference on welfare and innovation, in Shibuya on the day before the opening ceremony of the Paralympic Games, and this will further enhance the city’s role as a platform to circulate the latest information on welfare. Matsuoka and Tanaka both add, “The Super Welfare Expo has established itself as a hub both for innovation and connecting people. With each hosting of the event, new projects and technologies have emerged one after the other. We hope to maintain this momentum to further expand going forward.” It seems the day when the mental barriers that clearly existed five years ago will finally dissolve is not far off.

## バイオデザインで社会課題に挑む

東京ガス×KMD「RAIKI」

REAL PROJECT SAMCARA

2019年6月、ウォルドマン・マッシュ教授率いるリアルプロジェクトSAMCARAの学生たちが米国ニューヨークで開催されたバイオデザインの国際コンテスト「バイオデザイン・チャレンジ2019」のファイナリストとしてプレゼンテーションを行いました。

「RAIKI」は、植物の葉が風に揺れて、葉同士がこすれることで電気を発生するという摩擦帯電の現象に着目し、電力にアクセスできない僻地や未来の都市などでの活用を構想するプロジェクトです。学生たちは生物学と工学を組み合わせ合わせた合成生物学の考え方を取り入れ、風を受けやすい葉の形状を調べ、より多くの電気を生み出せる新しい葉をデザインしました。

このプロジェクトに協力したのは東京ガス。デジタルイノベーション戦略部の田口裕人氏は、「私たちの部署は主にデジタル技術を使って、新たなエネルギーサービスや、お客さまの暮らしをより豊かにするサービス開発に取り組んでいます。今回は技術からではなくデザインから考えることに意味があると考えて参加しました」と説明します。具体的には、同社の基盤技術研究所内でガス熱の流れ方や燃焼

反応を研究しているチームが協力し、学生がデザインした形状で流体のシミュレーションを行い、風が吹いたときの動きのデータを作成しました。その結果から、複数の候補の中からより効率的に風を受ける形状を選定しました。

SAMCARAの学生は社会や環境の問題に関心のある人たちです。「植物を使って電気を生み出す未来を実現したい」という発想から生まれたバイオデザインは、今回は残念ながら受賞を逃しましたが、会場に大きなインパクトを与えました。田口氏は、「小さな電力をまかなうというエネルギー供給のひとつの選択肢を提案することができた。東京ガスにとっては、技術的な実現性よりも、考え方を学んだことが収穫でした」と話します。

欧米では大きな注目を集めるバイオデザインですが、「日本で扱う大学はまだほとんどない」とウォルドマン教授。「AIによっていろいろな職業がなくなると言われていますが、僕は次世代のデザイナーはバイオや材料工学に取り組む必要があると思っています」。SAMCARAでは今後もバイオデザインのプロジェクトを推進していきます。



RAIKIのプロトタイプ。日本の樹種を参考に、軍配のような葉や風が抜けやすくより多くの動きを生み出すように穴が空いている葉などをデザインした。  
Prototypes for RAIKI. With reference to Japanese tree species, a leaf like a “gunbai” (gourd-shaped fan) and a leaf with holes to allow the wind to pass through easily and generate more movement were designed by the students, among other forms.

## Taking on Social Challenges with Biodesign

Tokyo Gas × KMD “RAIKI”

In June 2019, students of the Real Project SAMCARA, led by Professor Matthew Waldman, gave presentations as finalists at the international biodesign contest, “Biodesign Challenge 2019,” held in New York, U.S.A.

The “RAIKI” project focuses on the phenomenon of triboelectric charging; specifically, the electricity that is generated as the leaves of plants rub together when shaken by the wind, for use in cities and remote areas with no access to other forms of clean energy generation. Applying perspectives from synthetic biology that combines biology with engineering, the students studied the forms of leaves that more easily catch the wind, going on to design new leaves capable of generating greater amounts of electricity.

This project was assisted by Tokyo Gas. Mr. Hiroto Taguchi of the company’s Digital Innovation Strategy Department explains, “Our department is engaged with the development of services that enrich the lives of our customers and new energy services that primarily use digital technologies. Our current participation was motivated by the conviction that there was real merit in approaches from a design rather than technology perspective.” Specifically, a team researching the flow patterns of gas heat and combustion reactions at the Tokyo Gas Fundamental Technology Research Institute cooperated in the

project, creating data on the movement of leaves when blown by the wind through conducting fluid simulations using the forms designed by the students. From these results, the forms that most efficiently capture the wind were selected from among the multiple candidates.

The students of SAMCARA are all invested in social and environmental problems. Although this biodesign conceived on the ideal of “realizing a future in which electricity can be generated using plants” unfortunately missed out on a prize, it did leave a big impression on many of those present at the summit. Mr. Taguchi says, “We were able to propose an option for energy supply that allows for low electric capacities. For Tokyo Gas, the reward from collaborating was what we learned in terms of approach rather than the technological feasibility of the project itself.”

Biodesign is attracting a lot of attention in Europe and the U.S.A. Professor Waldman remarks, “As it stands, very few Japanese universities are engaged in this area.” He continues, “As it is said that various occupations will be lost with the spread of AI, I believe the next generation of designers will need to work on biotechnology and material sciences.” At SAMCARA, biodesign projects will be an ongoing priority.



# Faculty Profiles

「メディア・イノベータ」を育成するべく、  
多様な活動を続ける教員とその研究内容をご紹介します。

Introducing KMD faculty members involved in a wide range of research and activities to prepare students to become "media innovators"

★ 研究科委員長  
Dean

DP 後期博士課程学生 主指導教員として新入生受入可  
Available to supervise newly enrolled doctoral students as a main supervisor

MP 修士課程学生 主指導教員として新入生受入可  
Available to supervise newly enrolled master's students as a main supervisor



稲蔭正彦 Masa Inakage



研究科委員長・教授、メディアデザイン研究科付属メディアデザイン研究所所長、Keio-NUSCUTEセンター共同所長、Keio STAR 所長／専門分野：エンタテイメントデザイン、メディアアート、デジタルシネマ、CG、ストーリー、未来学

オベルリン大学卒業。カリフォルニア芸術工芸大学大学院芸術修士課程修了。2008年より現職。国内外企業の社外取締役、顧問を歴任。ドリームドリブンデザインを用いて、ワクワクドキドキするプレイフルな未来社会を創るプロジェクトを実施。

Dean and Professor, Director of Keio Media Design Research Institute at Keio University Graduate School of Media Design, Co-Director of Keio-NUS CUTE Center, Director of Keio STAR / Areas of expertise: Entertainment Design, Media Art, Digital Cinema, Computer Graphics, Story, Foresight

BA from Oberlin College, Masters of Fine Arts (MFA) from California College of Arts and Crafts (now California College of the Arts), and PhD from Keio University. He has served as Board of Director and advisor to numerous Japanese and international companies. Inakage supervises experience design projects that illustrate playful dream future society based on Dream Driven Design method.



石戸奈々子 Nanako Ishido



教授／専門分野：Incubation, Pop Tech, Public

東京大学工学部卒業後、MITメディアラボ客員研究員を経て、CANVAS、デジタルえほん、超教育協会等を設立、代表に就任。総務省情報通信審議会委員など省庁の委員やNHK中央放送番組審議会委員を歴任。デジタルサイネージコンソーシアム理事等を兼任。政策・メディア博士。著書には「子どもの創造カスイッチ!」、「賢い子はスマホで何をしているのか」をはじめ、監修としても「マンガでなるほど! 親子で学ぶ プログラミング教育」など多数。

Professor / Areas of expertise: Incubation, Pop Tech, Public

Graduated from the Faculty of Engineering, the University of Tokyo and conducted research as a visiting scholar at the MIT Media Lab. She later founded and became the president of CANVAS, Digital Ehon and Learning of Tomorrow. She successively serves as a member of many ministry committees including the Information and Communications Council of Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC), a member of NHK Central Broadcast Programs Council etc. Concurrently, she is the director of Digital Signage Consortium. Ph.D. in Media and Governance.



ウォルドマン・マッシュ Matthew Waldman



教授／専門分野：ブランド戦略、製品・サーキュラー・バイオ各デザイン

ブランドNOOKAの創設者。NOOKAはライフスタイルを提案するブランドで、インターフェースデザインに革命をもたらし、個性的な時計を生み出した。双方向デジタルやUXデザインの先駆者として認められ、1997年、New York Zoomを設立。2002年、物語主導のデザインに焦点を当てた双方向デザインスタジオをReutersに設立。KMDでは材料科学やバイオデザインを使ったサーキュラーデザインにフォーカスする。

Professor / Areas of expertise: branding, product design, circular design, bio-design

Matthew Waldman is best known as the founder of NOOKA—the lifestyle design brand brought the revolution of interface design to physical products and created unique timepieces. Before NOOKA, Matthew gained recognition as a pioneer in digital interactive and UX design, founding New York Zoom in 1997, building an award winning global team at Reuters in 2002, and with his interactive design studios creates narrative driven design for brands. At KMD, Professor Waldman turns his focus to circular design with a focus on expanding the designer toolkit towards material science and bio-design.



大喜多優 Sandra Yu Okita



教授／専門分野：学習科学、教育学、認知科学

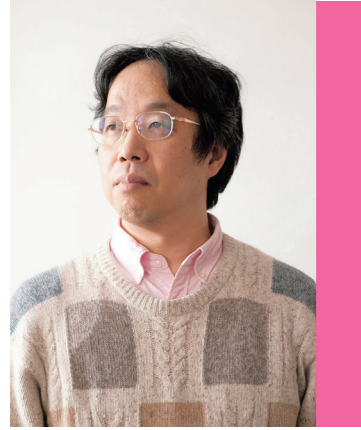
スタンフォード大学教育学大学院博士課程修了、博士(学習科学)。コロンビア大学教育学大学院准教授。ロボットやXR環境を用いた協調学習、人間と技術の共創や関係構築をデザイン。先端技術を用いた思考プロセスの可視化や自己投影をとおして子供の知的好奇心や探究心、問う力を育てる研究開発を推進。2022年よりオープン・バイ・トヨタ株式会社オープンシティの教育プロジェクトでものづくり、インベンター育成などに取り組んでいる。

Professor / Areas of Expertise: Learning Sciences, Educational Technology, Cognitive Science

Stanford University (Ph.D. Learning sciences). Associate Professor of Technology & Education at Teachers College, Columbia University. Uses innovative technologies (robotics, games, XR environments) as a threshold to learning, instruction and assessment. Designs collaborative and co-creative relationships between human and technology. Uses technology to self-project and visualize one's thought process to foster children's intellectual curiosity, exploration, and questioning ability. From 2022, engaged in education projects at Woven City in monozukuri and inventor training.

※2026年4月着任予定 / Expected to join April 2026





**加藤 朗** Akira Kato



教授／専門分野: 計算機ネットワーク等

1982年東京高専電子工学科卒業後、東京工業大学工学部電気電子工学科に編入、1990年同情報工学専攻博士課程満期退学。1989年から慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス、1993年から東京大学のキャンパスネットワークの開発運用に携わり、2008年より現職。WIDE Projectの当初からのメンバとして、WIDEインターネットやIXの開発・運用、さらにM-Root DNSサーバの開発展開およびその運用にも従事。博士(政策・メディア)。

Professor / Areas of Expertise: Computer Networks and Internet Technologies

After graduated from Tokyo Technical College, he joined Department of Electric and Electric Engineering of Tokyo Institute of Technology, and left its graduate school doctor program without degree in 1990. He worked on development and operation of campus networks of Keio University Shonan Fujisawa Campus from 1990 and the University of Tokyo from 1993 respectively. As a epoch member of WIDE Project, he worked on development of WIDE Internet and an Internet Exchange. He is working on development and operation of M-Root DNS servers from 1997. Ph.D.



**佐藤千尋** Chihiro Sato



准教授／専門分野: サービスデザイン、購買行動、公共空間デザイン、経済地理学、ベイジアンネットワーク

慶應義塾大学経済学部卒業後、メディアデザイン研究科修士課程一期生として入学し、博士(メディアデザイン学)取得。米ニューヨーク大学サマープログラム(パフォーマンスアート)修了。英キングスカレッジロンドン訪問講師(デジタル人類学)を経て現職。市場や劇場そして広場などの経済・文化・社会活動が集う場における情報空間と実空間を融合させたサービスデザインに励む。

Associate Professor / Areas of expertise: Service Design, Retailing, Commercial Space Design, Economic Geography, Bayesian Networks

After graduated Keio University Department of Economics, she enrolled as the first batch of masters at KMD and earned Ph.D. in Media Design. Completed the New York University Summer Program in Performing Arts and was a Visiting Lecturer in Digital Humanities at King's College London. Her works on service design integrate informational space and physical space in places where economic, cultural, and social activities take place, such as markets, theatres, and squares.



**岸 博幸** Hiroyuki Kishi



教授／専門分野: 経営戦略、経済政策、地方活性化

一橋大学経済学部卒業、コロンビア大学ビジネススクール卒業。1986年通商産業省入省。小泉政権で大臣秘書官／補佐官として郵政民営化などの構造改革を推進。2021年に菅政権内閣官房参与。KMDでは「クリエイティブ・インダストリー」プロジェクトを担当し、福井県で伝統文化の漆の現代化・産業化、沖縄県で農業・漁業の6次産業化など、地域経済でのイノベーション創出の実践、音楽の新たなビジネスモデルの創出に取り組んでいる。

Professor / Area of expertise: Business Strategy, Economic Policy, Revitalization of Local Economy

Graduated from Hitotsubashi University and Columbia Business School. Joined Ministry of Economy and Trade in 1986, and promoted structural change such as privatization of Japan Post when engaged as senior advisor to minister. Served as senior advisor to the Cabinet in 2021. In KMD engaged in "creative industry" project, aiming to create innovation in local economy, which includes modernization and industrialization of traditional culture "urushi" in Fukui and redefinition of agriculture and fishery industry in Okinawa.



**標葉隆馬** Ryuma Shineha



准教授／専門分野: 科学技術社会論、科学技術政策

京都大学大学院生命科学研究所博士課程修了、博士(生命科学)。総合研究大学院大学助教、成城大学准教授、大阪大学准教授を経て、現職。先端科学技術をめぐる倫理的・法的・社会的課題(ELSI)の分析、メディア分析、コミュニケーションデザイン、政策分析などを組み合わせながら、「責任ある研究・イノベーション(RRI)」の視点を踏まえた科学技術ガバナンスに関する研究を進行中。主著に『責任ある科学技術ガバナンス概論』(ナカニシヤ出版 2020)。

Associate Professor / Areas of expertise: Science and Technology Studies (STS), Science Policy Studies

After receiving his Ph.D from Kyoto University, he worked at SOKENDAI, Seijo University, and Osaka University His main research theme is "responsible governance of science and technology" with the concept of "responsible research and innovation (RRI)." He conducts an analysis of ethical, legal, and social implications (ELSI) concerning advanced science and technology with multiple analytical approaches in social science, such as media analysis, social surveys, scanning, public dialogue, observation, and policy analysis.



**キム・エリー** Jungeun Elly Kim

助教／専門分野: 国際ビジネス、経営戦略論、起業家活動、スタートアップ戦略

シドニー大学で国際関係学を学び、学士号を取得。ソウル大学国際大学院修士課程と博士課程を修了(国際学博士)。専門は国際ビジネス。保健産業振興院、租税財政研究院などの韓国政府研究機関で経済・産業政策に関する研究を行う。韓国の中央大学及び高麗大学のエグゼクティブプログラムで日本型経営やオンラインマーケティング戦略について学ぶ。GDM Consulting, Biotech Holdingsの役員を経て現職。

Assistant Professor / Areas of expertise: International Business, Strategic Management, Entrepreneurship and Startup Strategy

Having graduated with B.A. from University of Sydney in Australia, she received Master's and Ph.D. from Graduate School of International Studies at Seoul National University, specializing in International Business. She has dedicated her academic and professional career to Korean government research institutions (KIPF, KHIDI) and corporate sector (GDM Consulting, Biotech Holdings). Her experiences in Japanese Advanced Management Program at Chungang University and Executive Program for Online Marketing at Korea University have solidified expertise in executive management.



**杉浦一徳** Kazunori Sugiura



教授／専門分野: オペレーティングシステム、インターネット技術、メディアエクスペリエンス、コンテンツ・リテラシー、オタク文化

1994年慶應義塾大学環境情報学部卒業。2003年同研究科博士課程修了。博士(政策・メディア)。2008年准教授を経て現職。インターネットで活用されるデジタルメディアコンテンツ管理と表現手法、オペレーティングシステム、ネットワーク技術を専門として扱う。オタク活動・研究も行っている。講義はコスプレ・着ぐるみで行う。

Professor / Areas of expertise: Operating Systems, Internet Technology, Media Experience, Contents Literacy, Otaku Culture

Received a PhD in Media and Governance from Keio University Graduate School of Media and Governance. Previously, Researcher at Communications Research Laboratory, and Associate Professor at KMD. Works on digital content application and innovation, including digital media content management, collaboration, and core technologies such as Operating System, and Internet technology. Heavily involved in "Otaku" innovative and creative content, including anime, cosplay (costume play), kigurumi, manga, and games. Delivers lecture course in cosplay and kigurumi.



**クンツェ・カイ** Kai Kunze



教授／専門分野: ヒューマンコンピュータインタラクション

Wearable Computing Community Co-chair, Augmented Humans 運営委員。2011~2013年大阪府立大学助教。MIT メディアラボ、米パロアルト研究所、仏Sunlabs Europe 研究訪問。現在の研究対象はウェアラブルセンシングを用いた自己理解促進、認知コーディング、舞台芸術での感情フィードバックループ、インクルーシブデザインなど。

Professor / Areas of expertise: Human Computer Interaction

Co-chair of the International Wearable Computing Academic Community, also a Steering Committee Member of the International Augmented Humans Conference. Held an Assistant Professorship under Prof. Koichi Kise at Osaka Prefecture University (2011~2013). Work experience includes visits at MIT (US), at the Palo Alto Research Center (US) and, Sunlabs Europe (France). Current research interests include using wearable sensing to understand ourselves better, coding human cognition, affective feedback loops in performance arts, accessibility toolkits, and inclusive design.

<https://kaiunze.de>



**砂原秀樹** Hideki Sunahara

教授／専門分野: インターネット、サイバーセキュリティ、ビッグデータ、センサーネットワーク

1988年慶應義塾大学大学院理工学研究科後期博士課程所定単位取得退学。工学博士。1984年から日本におけるインターネットの構築とその研究に従事。インターネット上に分散した人間の行動、ネットワークセンサ、自動車、物が生成する情報から知識を構成することに興味を持つ。さらにインターネットを基盤とした安心・安全な社会を構築するためのセキュリティ、プライバシーの研究にも従事。

Professor / Areas of expertise: the Internet, Cyber Security, Big Data, Sensor Networks

Earned a PhD in Computer Science from Keio University (1989). He has been involved in the development of the Internet and its research in Japan since 1984. He is interested in constructing knowledge from information generated by human behavior, network sensors, automobiles, and objects distributed on the Internet. He is also engaged in research on security and privacy to develop a safe and secure society based on the Internet.





**武田秀太郎** Shutarō Takeda



准教授／専門分野: 環境・エネルギー、サステナビリティ、アントレプレナーシップ、核融合

京都大学博士課程修了、博士(エネルギー科学)。ハーバード大学修士課程修了、修士(サステナビリティ学)。国連職員、青年海外協力隊を経て、最年少で京都大学特定准教授に就任。2019年「地上の太陽」実現を目指す京都フュージョニアリング株式会社を創業。グローバル企業へ成長させForbes日本のディープテック1位ほか受賞多数。人類のエネルギー利用を根底から覆す大変革(パラダイム・シフト)を目指し、政府委員として政策立案に関わる。2023年パチカン公認の騎士号に叙任。

Associate Professor / Areas of Expertise: Sustainability, Energy and the Environment, Entrepreneurship.

Obtained a Ph.D. in fusion energy from Kyoto University and a Master's in sustainability from Harvard University. After serving as a UN officer, he was appointed Associate Professor (Program-Specific) at Kyoto University, becoming the youngest at the time. In 2019, he founded Kyoto Fusioning to realize the "Sun on Earth." The startup has grown into a global enterprise, earning numerous accolades, including Forbes Japan's No.1 in Deep Tech. As a member of the Government panel, he contributes to fusion energy policy, striving for a paradigm shift in humanity's energy use. He is also a Knight and a member of the Vatican-recognized Order of Malta.



**南澤孝太** Kouta Minamizawa



教授／専門分野: ハプティクス、VR、人間拡張、身体情報学、システム情報学

2010年東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了、博士(情報理工学)。KMD Embodied Media Projectを主宰し、身体的経験を伝送・拡張・創造する身体性メディアの研究開発と社会実装、触覚デザインの普及展開、超人スポーツやスポーツ共創の活動を推進。JSTムーンショット型研究開発事業Cybernetic being Projectプロジェクトマネージャー。

Professor / Areas of expertise: Haptics, Virtual Reality, Human Augmentation, Embodied Informatics and Information Physics

After receiving his Ph.D. in Information Science and Technology from the University of Tokyo in 2010, he joined KMD and directs KMD Embodied Media Project, where conducts research and social deployment of embodied media that transfer, enhance, and create human experiences with digital technologies. He also promotes activities on haptic design, superhuman sports and sports co-creation, and serves as a project manager of Cybernetic being project under the Moonshot R&D program.

<https://www.embodiedmedia.org/>  
<https://cybernetic-being.org>



**陳 敦雅** Dunya Donna Chen



准教授／専門分野: グローバルブランド管理、統合型マーケティング コミュニケーション、デジタル・マーケティング

多国籍ブランドでの勤務の後、統合型マーケティングコミュニケーション、ブランド管理を通じて、専門的なノウハウを開発。ビジネスの目的に合ったキャンペーンを企画・構成する。香港專業輔導協會の公認カウンセラーとして、経営の知識とグローバル企業での経験をもとに、社会的利益を創造し前進するための展望を探る。

Associate Professor / Areas of Expertise: Global brand management, Integrated Marketing Communication, Digital Media Communications, Consumer Insights, Product Management, and Counselling.

Over 15 years of global brand experience, Donna established expertise via product creation, integrated marketing communication, trade brand management. Conceptualize and compose campaigns that well meet business aims. She is also a certified counselor of The Hong Kong Professional Counseling Association supporting those in need. Sharing her knowledge and global corporation practices, lead and inspire students to joint forces and explore prospects to create and advance for societal good.



**山岡潤一** Junichi Yamaoka



准教授／専門分野: ヒューマンコンピュータインタラクション、デジタルファブリケーション、メディアアート

2015年、慶應義塾大学博士課程修了。マサチューセッツ工科大学 訪問研究員、東京大学大学院情報学環 特任助教を経て、メディアデザイン研究科 専任講師。マテリアル特性に着目した、インタラクティブメディアに関する研究を行う。またメディアアート作品の制作や知育玩具の開発も行う。WIRED CREATIVE HACK AWARD 2014グランプリ。

Associate Professor / Areas of expertise: Human Computer Interaction, Digital Fabrication, Media Art

He received his Ph.D. from the Department of Media and Governance, Keio University in 2015. He was a visiting researcher at the Massachusetts Institute of Technology, a project assistant researcher at the University of Tokyo and joined KMD. Research activities include Interactive Media, Digital Fabrication, Media Art, STEM education. He accepted international conferences such as UIST, CHI, got prizes such as the WIRED CREATIVE HACK AWARD 2014 Grand Prix.



**永山翔太** Shota Nagayama



准教授／専門分野: 量子インターネット

2017年慶應義塾大学博士課程修了、博士(政策・メディア)。2018年4月より株式会社メルカリ シニアリサーチャーを務める。2022年6月より、慶應義塾大学政策・メディア研究科特任准教授を兼務。2025年4月より現職。量子インターネットタスクフォース代表、WIDEプロジェクトボードメンバー、JSTムーンショット型研究開発事業 目標6下「スケラブルで強靱な統合的量子通信システム」PM、情報処理学会量子ソフトウェア研究会幹事としても活動中。

Associate Professor / Areas of Expertise: Quantum Internet

Ph.D. in Media and Governance from Keio University. Nagayama joined mercari R4D as a Senior Researcher in 2018. Since 2022, he concurrently served as a Project Associate Professor at Graduate School of Media and Governance, Keio University. He joined KMD in April 2025. He also serves as the Director of Quantum Internet Task Force, a Board Member of WIDE Project, a Project Manager for Nagayama PJ under JST Moonshot Goal 6 R&D program.



**吉田貴寿** Takatoshi Yoshida

特任助教／専門分野: 空間体験デザイン、身体情報学、ヒューマンコンピュータインタラクション

2019年MIT MediaLab 修士課程 Program of Media Arts and Sciences修了。帰国後、日本科学未来館事業部で展示空間の体験デザインに従事。2023年 東京大学大学院 情報理工学系研究科博士課程修了。Ph.D.(情報理工学)。現在、KMD Embodied Media Projectにて、知能化された生活空間における体験デザインに取り組む。孫正義育英財団アラムナイ、IPA 未踏アドバンスト事業採択。

Project Assistant Professor / Areas of expertise: Space Design, Information Somatics, Interaction Design

He completed a Ph.D. in Information Science and Technology at the Graduate School at The University of Tokyo, in 2023, after earning a Master's degree from the MIT Media Lab's Program of Media Arts and Sciences in 2019. Post-graduation, he contributed to the design of interactive exhibition spaces at the Miraikan - The National Museum of Emerging Science and Innovation. Currently working with the KMD Embodied Media Project, focusing on experience design within intelligent living environments. He is also an alumni member of the Masayoshi Son Foundation, and selected for the IPA Mitou Advanced Program.



**バルバレスキ・ジュリア** Giulia Barbareschi

特任講師／専門分野: アクセシビリティ、社会開発、インクルーシブ・デザイン

理学療法や医療機器、支援技術のデザインに従事。学術機関や民間ベンチャー、NGO、DPO、国連機関と協力し、プロジェクトを推進している。研究テーマは、世界各地の障害者や社会から疎外された人々を支援するための新技術および既存技術の設計、開発、評価。現在は、JSTムーンショット・プロジェクトとRe-Mind KAKENHIプロジェクトの一環として、インクルーシブ・テクノロジーと社会システムデザインの開発に取り組んでいる。

Project Senior Assistant Professor / Areas of expertise: Accessibility, Social Development, Inclusive Design

Background in Physiotherapy, Medical Device and Assistive Technology Design. Throughout her career, she has collaborated with academic institutions, private ventures, NGOs, DPOs and UN agencies. Her research interests centre on the design, development and evaluation of new and existing technologies to empower people with disabilities and other marginalised communities living in different parts of the world. Her current research is part of the JST Moonshot Project and Re-Mind KAKENHI project focusing on developing more inclusive technology and social system design.



**脇坂崇平** Sohei Wakisaka

特任助教／専門分野: VR/SR、認知心理学、身体情報学

神戸大学大学院自然科学研究科博士課程修了。理研BSIでは、現実と仮想が不可分な状況を実現する代替現実システムを開発。東京大学RCASTでは身体スキル共有および身体拡張手法の研究に従事。通底する研究テーマは、異なる階層に属する現象の混合により生じる創発(意図的/強制的運動、自発/刺激由来神経活動など)。2022年度よりJST Moonshot Cybernetic being Project PM補佐。

Project Assistant Professor / Areas of expertise: VR/SR, Cognitive Psychology, Embodied Informatics

After earned his PhD from Kobe University Graduate School, with his colleagues in RIKEN BSI, he developed the substitutional reality system, in which the border between physical and virtual reality is ambiguous. At RCAST, the University of Tokyo, he engaged in the development of skill knowledge sharing and human augmentation techniques. The underlying theme is the properties emerged by mixing phenomena from different levels (intentional/forced motion, spontaneous/stimulus-driven neural activities, etc.). Joined JST Moonshot Cybernetic being Project since 2022.





### ハッキングスタジオ

ディスカッションやブレインストーミングを行うかたわらで、電子回路設計からハンダ付け、木材の切り出し、金属加工までが行える、アイデアをいち早く形にするためのスタジオ。複数の3Dプリンターとレーザーカッターを備え、Tinkering (ものをつくりながら発想する方法) やラビッドプロトタイピングといった要請に応えるなど、ものづくりの要となる場所です。

### Hacking Studio

The Hacking Studio is an integrated "Build to Think" space for discussions and brainstorming sessions. It is also a rapid prototyping environment with soldering stations, printed circuit board milling, lumber cutting, and metalworking equipment. Students use 3D printers and laser cutters to do "Tinkering" and rapid prototyping, which accelerates the design process.



### プロジェクトルーム

修士課程から後期博士課程まで、KMDの学生たちが集いコラボレーションする大部屋。プロジェクトや授業に応じて柔軟な使い方ができます。デスクはフリーアドレスで、キャビネットやホワイトボードなどが随所に配され、ディスカッションが自然に発生します。少人数で集中したい場合には、予約制のディスカッションルームもあります。

### Project Room

Both Master's and Doctoral students come together to collaborate in the large Project Room, which is designed to allow flexibility in use by a particular project or class. Smaller discussion rooms are also available for break-out sessions.



### ネットワークスタジオ

高速ネットワークや実験用のサーバー、3Dや超高精細の動画編集環境などを揃え、先端技術の実験や開発ができるスタジオです。

### Network Studio

Broad experimentation and development using cutting-edge technology, such as high-speed networks and server and 3D and super-high definition video editing takes place in the Network Studio.

## Facilities

創造性を発揮し、実践につなげていくために、メディアデザイン研究科では様々な施設を用意しています。  
KMD facilities are designed to fuel students' creativity and to inspire them to put it into practice.



### Media Studio

In the professionally equipped multi-purpose Media Studio, students engage in a wide range of creative activities from producing musical performances to directing and filming videos. A mixing booth is available to students in certain courses that can be used for recording and mixing music, chroma key video editing, and motion data recording using motion capture, among other uses.

### メディアスタジオ

音楽演奏から映像撮影までプロフェッショナルなメディア制作を支援する多目的スタジオ。特別講習を受けた学生だけが利用できる専門機材を揃えたミキシングブースも備え、音楽のレコーディングやミキシング、ブルー画面を用いた映像撮影、モーションキャプチャーによるモーションデータの記録など、様々な目的に利用できます。

### 教室

KMDには2つの教室があります。公聴会などに使われる階段教室と、壁面にホワイトボードが配されワークショップなどにも使いやすく、机が移動できるタイプの大型教室です。それぞれに4台のプロジェクターと4方向に投影スクリーン、遠隔ミーティング用にフロント側/オーディエンス側の2台のビデオ会議システムを備えています。

### Classrooms

There are two large classrooms at KMD; a small theater-style lecture hall and a large multipurpose room. The large room, furnished with movable tables and white boards, is designed for workshop and participatory classes. Each is equipped with four projectors and screens as well as two video conference systems for remote meetings and collaborations.

### eラーニング

KMDでは全ての授業をビデオに収録しアーカイブ教材として保管しています。これにより遠隔地に居ながらにしての学習や自宅での復習のために、インターネットを利用して授業内容を事後に視聴することが可能です。

### e-learning

At KMD, we make recordings of all classes and saves these in our teaching materials archive. This allows you to watch what was taught in class when the videos become available online after the class is given, making it possible for students to take courses from remote locations or review classes from home.







**プレナリーミーティング**

学期ごとに行われる成果発表会。各プロジェクトがどのような取り組みをし、成果を出したのかをプレゼンテーションする機会です。KMDにおいて知的議論と共有の場として重要な役割を果たしています。発表は日本語あるいは英語で行われますが、日本語のわからない学生のために英語による同時通訳が提供されます。

**Plenary Meetings**

Students present their project process and results in plenary meetings held each semester. These meetings provide an opportunity for the students to formally present their work, a valuable experience in itself. Plenary meetings play an important role at KMD for intellectual discussion and sharing. Presentations are made in English or Japanese. Simultaneous translation is provided to students who cannot understand Japanese.



**最終発表会 (修士課程)**

修了時要件となる論文の最終発表会。「仮説を含んだリアルプロジェクトの報告書」をKMDでは論文として認めているため、リアルプロジェクトを通じて得たノウハウをプレゼンテーションで詳細に報告することも重要となります。

**Final Presentation**

Students make Final Presentations as part of their Master's program requirements. Because KMD accepts reports on Real Projects, including hypotheses as theses, it is also important for students to provide detailed reports on the know-how they obtained through participation in KMD Real Projects.



**クラッシュコース**

入学したばかりの修士1年生と博士1年生にとって参加必修の合宿型ワークショップ。ものづくりからディスカッションにいたるまで、既存概念を壊し、新しい世界を見るための通過儀礼でもあります。

**Crash Course**

Crash Course is an introductory intensive camp for all new intake students that is offered in the Spring and Fall Semesters. Considered to be a highlight of the KMD experience, Crash Course helps new students to discard their preconceived notions and begin to see the new world they will help to create.



**Events**

メディアデザイン研究科では、年間を通して、ユニークなイベントを開催しています。KMD hosts numerous events throughout the year.

**KMDフォーラム**

各年度に1回、リアルプロジェクトの研究成果を、対外的に発表する場として設けられるイベント。シンポジウム、ワークショップ、インタラクティブデモなどのプログラムを提供します。

**KMD Forum**

The KMD Forum is an annual public event that disseminates the latest results from KMD Real Projects in various formats such as symposia, workshops, and interactive demonstrations.





# Network

メディアデザイン研究科では国内外に広がる多様なネットワークを構築しています。  
KMD has developed domestic and worldwide network of diverse partners.

## マルチ拠点グローバルネットワーク 日吉から世界へ

### Multi-Satellites Global Network: From Hiyoshi to the World

ボーダーレスな国際社会では、様々な場所がネットワークで連携し、クラウド環境での活動が加速していきます。KMDでは、慶應義塾大学日吉キャンパスを拠点として、国内外のサテライトおよび他機関との連携を形成。グローバルネットワークで協働できるダイナミックな研究・教育体制を構築しています。拠点間では、日常的に高精細映像によるオンライン・コラボレーション・システムを活用。様々な地域の人たちとのコラボレーションを通して、最先端の研究・教育活動を展開し、国際社会の一員として世界に向けて発信しています。

The borderless international community is connected, regardless of location, via a network. This is accelerating the pace of activities conducted in the "cloud". Headquartered on Keio University's Hiyoshi Campus, KMD conducts dynamic research and education in a collaborative, global network bringing together numerous satellite facilities and partner institutions across Japan and around the world. The various locations communicate with each other daily using a high-definition online video conference system. Collaboration with people located in different parts of the world ensures that research and educational activities remain on the cutting edge, and that KMD communicates its ideas to the world as a member of the international community.



#### 日吉キャンパス協生館

東急東横線「日吉」駅から徒歩1分の日吉キャンパス協生館が、KMDにおける研究・教育機能の集積拠点（ヘッドクォーター）となります。協生館内には、プロジェクトを遂行する上で必要な最先端設備が充実しており、学生はこうした環境の中でリアルプロジェクトに取り組んでいます。1F、2Fにはコンビニやカフェ、パブ、さらにはメディカルクリニック、薬局、ウェルネスクラブ、保育支援施設、記念ホール、多目的教室などがあります。

#### Hiyoshi Campus Collaboration Complex

KMD is located in the Collaboration Complex on Keio University's Hiyoshi Campus, a one-minute walk from Hiyoshi Station on the Tokyu Toyoko Line. The building serves as the headquarters for the research and educational activities conducted by KMD and its students. It contains the advanced technology and equipment required for students to complete their course work and participate in Real Projects. The building also has a cafe, pub, convenience store, medical clinic, pharmacy, fitness club, childcare facility, hall, and several multi-purpose rooms.



#### 慶應大阪シティキャンパス

慶應大阪シティキャンパス内には、KMD専用の研究スペースを設置。KMDにおける関西エリアの研究活動拠点となっています。

#### Keio Osaka City Campus

Keio Osaka City Campus is KMD's base of operations in the Kansai Area. KMD has its own laboratory for research on the City Campus.



#### Keio-NUS CUTE センター(シンガポール)

慶應義塾大学は、KMDを中心に、シンガポール国立大学 (National University of Singapore: NUS) と合同で、Keio-NUS CUTEセンターをシンガポールに設立しました。同センターはシンガポール政府のインタラクティブ・デジタル・メディア研究開発プログラムオフィスからの招聘を受けて設立されたもので、NUSとの戦略的パートナーシップを通じて次世代メディアとコミュニケーションに関する先進的な研究を推進しています。

#### Keio-NUS CUTE Center (Singapore)

Keio University established the Keio-NUS CUTE Center in Singapore in collaboration with KMD and the National University of Singapore (NUS). Formed at the invitation of the government of Singapore's Interactive and Digital Media R&D Programme Office, the Center conducts advanced research in next-generation media and communications in a strategic partnership with NUS.



#### Cyber Living Lab(日本科学未来館)

日本科学未来館の研究棟に、バーチャルリアリティやロボティクスの技術を活用して未来の生活空間における新たなメディア体験を創出する「Cyber Living Lab」という先進的な研究拠点を構え、未来館を訪れる企業関係者や一般来館者との共創による研究活動を推進しています。

#### Cyber Living Lab (National Museum of Emerging Science and Innovation)

The research wing of the National Museum of Emerging Science and Innovation is home to the advanced project, the Cyber Living Lab that applies virtual reality and robotics technologies to the creation of new media experiences for the living spaces of the future. It is conducted in collaboration with visitors to the museum from companies and from the general public.



#### CiP & Cybernetic being Lab (東京ポートシティ竹芝)

東京ポートシティ竹芝は、2020年にオープンした、コンテンツとテクノロジーが集積する国際ビジネス拠点で、文化と技術を融合した「ポップ&テック」の国家戦略特区として認定されており、KMDはこの拠点で行政・企業・NPO・市民などさまざまなステークホルダーとの連携を推進し、新しいビジネスや社会を創っています。この中に設置されたCybernetic being Labでは、ムーンショット研究開発プロジェクトの一環として、アバターロボットやメタバースなどの次世代のデジタル技術を研究開発し、より多様でインクルーシブな未来社会の実現に向けて、新たな働き方・学び方・遊び方を開拓しています。

Tokyo Port City Takeshiba, which opened in 2020, is an international business hub for content and technology, and has been designated as a National Strategic Special Zone for future "Pop & Tech". KMD promotes collaboration with various stakeholders, including governments, companies, NPOs, and citizens, to create new businesses and society. The Cybernetic being Lab, established as part of the Moonshot R&D Project, researches and develops next-generation digital technologies, such as avatar robots and the Metaverse, to create new ways to work, learn, and play toward the realization of a more diverse and inclusive society of the future.



## COLLABORATIVE PROGRAM

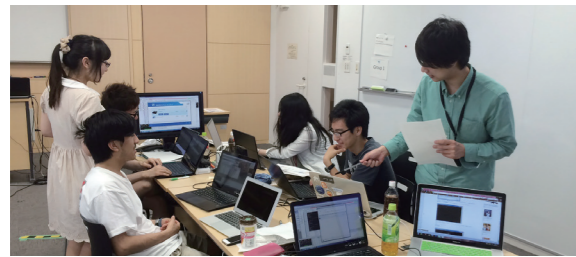
### セキュリティ人材育成コース (SecCap)

文部科学省「情報技術人材育成のための実践教育ネットワーク形成事業 (enPIT)」に採択されていた「分野・地域を超えた実践的情報教育協働ネットワーク」プログラムのセキュリティ分野で実施されている教育コース。情報セキュリティ大学院大学をはじめとする国内20以上の大学の学生と連携し、技術、法律、経営、政策、倫理について学び、インシデント対応のスキルを習得します。今やさまざまなシーンでインターネットが活用されており、セキュリティをどうやって維持するかは大きな課題です。KMDにおいてもリアルプロジェクトを遂行する上で重要な知識とスキルを身に付けることができます。

### Security Personnel Training Course (SecCap)

This course provides training in the security field as part of the "Education Network for Practical Information Technologies (enPIT)" program had been granted by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology for the "Project for Establishing a Nationwide Practical Education Network for IT Human Resources Development." Students collaborate with counterparts at more than twenty Japanese universities, including the Institute of Information Security, to study technology, law, management, policy, and ethics as they master incident response skills. Maintaining security has become one of the pressing issues today as the role of the internet continues to expand. Students at KMD are able to master crucial knowledge and skills in the Real Projects.

<https://www.seccap.jp/>  
<https://www.enpit.jp/>



## COLLABORATIVE PROGRAM

### サービスデザインコース

経済産業省「産学連携サービス経営人材育成事業」に採択されていた、高収益市場での高品質なサービスを設計し実行できる人材育成を目指すコースです。多様な業種の企業と連携しながら、成熟社会で人々が生きがいを感じるサービスを設計し、技術活用と戦略立案の両方を実践で学びます。具体的には6つの能力：デザイン思考・サービスエンジン設計・イノベーションマーケティング・ウェルビーイング観・情報基盤設計・管理会計を習得します。

### Service Design Course

This course aims to nurture people who can design and implement high-quality service in high-profit markets. It was adopted from "Service Management Talent Development Program through Business-Academia Collaboration" grant of the Ministry of Economy, Trade and Industry. Students design service providing people a sense of well-being in a mature society by learning both firsthand technology utilization and strategic planning. Specifically, students acquire the following six skills; design thinking, service design engineering, innovation marketing, well-being philosophy, information infrastructure design, and management accounting.



## INTERNATIONAL PROGRAM

### CEMS MIMプログラム (ダブルディグリー・プログラム)

CEMS—the Global Alliance in Management Education はヨーロッパを中心とする世界トップレベルのビジネススクールと多国籍企業の連合体で、慶應義塾大学は2010年12月にCEMS加盟校となりました。

CEMS MIM (CEMS Master's in International Management) プログラムは、他のCEMS加盟校への留学やCEMS提携企業 (Corporate Partner) とのプロジェクトを通して、国際的に活躍できる人材育成を目指しています。KMDの学生がこのプログラムに参加して所定の要件を満たした場合、慶應義塾大学の学位、修士 (メディアデザイン学) に加えて、CEMSの学位、国際経営学修士 (Master of Science in International Management/MIM) を取得することができます。

国際的に高い評価を受けているCEMS MIM生は、CEMS提携企業に限らず、国際的な企業から大きな信頼を得ており、数多くのCEMS MIM修了者が出身国以外の企業で活躍しています。CEMS MIM生には、カリキュラムの一部である「インターナショナル・インターンシップ」や「ビジネスプロジェクト」、年に1度開催されるキャリアフォーラムなどを通じてCEMS提携企業を中心とした様々な企業と接点を持つ機会があります。

### CEMS MIM Program (Double Degree Program)

CEMS, the Global Alliance in Management Education, is a strategic alliance of leading global business schools and universities, and multinational corporate partners centered in Europe. Keio University became a CEMS partner school in December 2010.

Through study abroad at other CEMS partner schools and projects implemented in cooperation with CEMS Corporate Partners (CPs), the CEMS MIM (CEMS Master's in International Management) program seeks to foster individuals capable of acting on the global stage. KMD students who participate in this program and fulfill certain requirements can earn both a degree from Keio University (Master of Media Design) and a CEMS degree (Master of Science in International Management (MIM)).

Highly acclaimed internationally, CEMS graduates are greatly sought after, not only by CPs, but also by other international corporations as evidenced by the numerous CEMS alumni active in corporations outside of their home countries. Through international internships and the Business Projects that form part of the curriculum, as well as the annual CEMS Career Forum, CEMS students have the opportunity to meet with a variety of corporations, and CPs in particular.

<https://www.ic.keio.ac.jp/en/study/cemsmim/overview.html>



## INTERNATIONAL PROGRAM

### EBAプログラム

慶應義塾大学はアジア太平洋地域の大学・高等教育機関と共にEBA (Evidence Based Approach) プロジェクトを行っており、データを活用してエビデンスに基づいた問題解決のできる人材育成に取り組んでいます。EBAが提供する実践を重視したプログラムを通して、域内の共通課題について、現場からのデータ収集、確かな根拠に基づいた現状把握と分析、社会に訴えるストーリーテリング、実際に社会にアプローチする手法などを学びます。特にフィールドワークプログラムでは、実際にフィールドを訪れ、各国の学生同士が10日間寝食を共にしながら、本物の問題に出会い、共に協力し、問題解決を経験します。

### EBA Program

Keio University has started EBA (Evidence Based Approach) Project together with universities in Asia Pacific, which studies ways to foster participants on the use of data for evidence-based problem solving. EBA offers a practice-oriented program that examines issues that the region have in common, collects data from the field and uses reliable evidence to monitor and analyze the current situation. In the process, participants master storytelling skills that enable them to communicate their ideas to society at large. During the fieldwork program, students travel to Asia Pacific countries and spend ten days together in the field encountering problems firsthand and gaining experience in collaborating to find solutions.

<https://eba.soi.asia/>



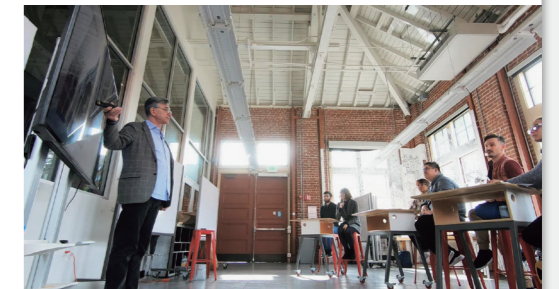
## INTERNATIONAL PROGRAM

### KMD-スタンフォード大学ラーニングデザインテクノロジープログラム「ジョイントプロジェクト型グローバルラーニング」

KMDとスタンフォード大学教育学研究科 Learning, Design and Technology プログラムの修士課程の学生を対象として、スタンフォード大学に2週間、KMDに2週間滞在して共同プロジェクトに取り組む短期滞在型プログラムです。それぞれの研究科の特徴ある教育メソッドに触れるとともに、シリコンバレーと東京に滞在することで、異なる文化やライフスタイル、ビジネススタイルを体験。国際感覚とイノベーションマインドを養うための第一歩となることを目的としています。

### KMD-Stanford Learning, Design and Technology Program "Joint Project Based Global Learning"

This program offers Master's students at KMD and Master's students in the Learning, Design and Technology Program of the Graduate School of Education at Stanford University the opportunity to engage in a short-term collaborative project that involves two weeks at Stanford University and two weeks at KMD. During the program, they encounter the distinctive educational methods of each of the graduate schools and experience the cultures, lifestyles, and business styles of Silicon Valley and Tokyo, as the first step toward developing international sensibilities and an orientation towards innovation.



## その他

上記以外にも、奈良先端科学技術大学院大学、KAIST (韓国)、国立陽明交通大学 (台湾)、アールト大学 (フィンランド)、IE ビジネススクール (スペイン) など、国内外の教育機関と連携して研究・教育活動を展開しています。

## Other Connections

KMD has partnerships and collaborative ties with a number of other domestic and international educational institutions, including Nara Institute of Science and Technology, KAIST (Korea), National Yang Ming Chiao Tung University (Taiwan), Aalto University (Finland) and IE Business School (Spain).





# Student Voices

## —皆さんの経歴と、KMDへ入学を決めたきっかけを教えてください。

**ファン** 私はアメリカの大学で市場イノベーションデザインを学び、卒業後は、中国でプログラムマネジメントなどの仕事に携わっていました。日本に来ることを決めてからは、SGUプログラムの対象大学を調べ、魅力的なプロジェクトや研究をしていたKMDに決めました。

**ヘバク** ノルウェーの学校でインテリアとイラストレーションを勉強した後、ドイツの大学でコミュニケーションデザインを専攻しました。大学院に進みたいという思いとアジアの都市への興味から、英語で修士号が取得できるアジアの大学を探していたところ、辿り着きました。



**前田** 高専で情報工学を専攻していました。研究活動を通じて専門性を深めるなかで、技術の追求だけでなく、それを社会実装する方法に関心を抱きました。そして、自身の知識を生かしながら、社会実装に取り組める環境を持つKMDを選択しました。

**ゼーディ** パキスタンの大学でプロダクトデザインを学び、その道で教職に就きました。その経験が、教えることの面白さを私に教えてくれたんです。テクノロジーと創造性が有機的に結びつくKMDでなら、子どもの学習支援のための研究に没頭できると思いました。

**山口** 美術大学でUXデザインについて学び、子どもから高齢者まで楽しめるオリジナルスポーツの開発をしていました。ものづくりの視点から突き詰めてきたこの研究を、今度はテクノロジーや社会学の視点からアプローチしてみたいと思って、ここへの入学を決めました。

**岩田** 情報系の大学でメディアデザインを勉強していたのですが、面白いことをするためにはもう少し時間が必要だと感じて大学院へ進学を決めました。情報の研究は継続しつつ、法律やマネジメント、イノベーションなども学べる環境に身を置きたいと考えて選びました。

**プロフィール** アイルランドでマルチメディアを学び、ベルギーでデジタルコミュニケーションとビデオジャーナリズムの仕事に従事しました。

KMDで学ぶ日々をどのように過ごしている？  
将来の夢は？  
5名の学生たちが本音で語ります。

メディア技術を通じて人と人をつなげることに興味があって、KMDの修士号を取得し、今は博士課程でその研究に磨きをかけています。

**梅原** 大学で数理学と計算機科学を専攻していました。研究内容は、スマホの位置情報データを使ったデータ解析や情報処理についてです。あるゲームの世界観に憧れて、将来的にXRの仕事に就きたいと思うようになり、VRの研究ができる環境が整っていたここを選びました。

## —入学したとき、KMDで具体的にどんなことに挑戦したいと考えていましたか？

**ヘバク** 振り返ると、何をしたいのか自分でもはっきりとわかっていなかったように思います。けれど、プロジェクトに対して日々最善を尽くすと決めて実践するうちに、それを明確化させていきました。

**ゼーディ** 私は子どもの学習に役立つインタラクティブデザインを考えたいと思っていました。ここにはまさにそのリソースがあり、自分を支えてくれる人がいる。アイデアを形にする理想的な環境です。

**岩田** 虫眼鏡型のデジタルデバイスの研究をしようと思っていたのですが、計画を進めるうちに方向転換しました。今は、企業と協業して、英語学習用アプリケーションの開発と実装に注力しています。

**プロフィール** 異文化間のコミュニケーションを促進する方法を探りたいと考えていました。新しいメディア技術を使うことによって、人々が互いを理解して協力しあえる世界を目指すことのできる可能性を模索中です。



## —現在取り組んでいる研究について教えてください。

**ファン** 新潟県の出雲崎町で、土地の魅力を伝えるためのサービスデザインをとおして地域おこしに携わっています。出雲崎町に旅行したとき、その自然と文化の融合に魅了されたことがきっかけでした。

**前田** HCI分野におけるShape-Changing Interfacesに関する研究に取り組んでいます。具体的には、形状記憶ポリマーを磁力によって

How do you spend your time at KMD?  
What are your dreams for the future?  
An honest conversation with five students.

## Tell us a little bit of your background and what made you all decide to enroll at KMD?

**Nono:** I studied market innovation design at an American university. After graduation, I worked in program management and such in China. After deciding to come to Japan, I looked up universities under the Top Global University Program (SGU Program) and decided on KMD because of its fascinating projects and research.



**March:** I studied interior design and illustration in Norway before going on to major in communication design at university in Germany. My desire to pursue graduate studies and my interest in Asian cities led me to search for a university in Asia where I could earn a master's degree by studying in English.

**Futa:** I majored in computer science at technical college. As I developed my expertise through my research activities, I became interested not only in the pursuit of technology but also in the way it is implemented in society. That is why I chose KMD, as it provides an environment which allows me to work towards social implementation by leveraging my own knowledge.

**Arooj:** I studied product design at a university in Pakistan and began my teaching career thereafter. That experience taught me how interesting teaching can be. I felt that at KMD, where technology and creativity are organically intertwined, I would be able to devote myself entirely to research on learning support for children.

**Yuka:** I studied UX design at an arts university and was involved in developing original sports that can be enjoyed by everyone from children to the elderly. I decided to enroll at KMD because I wanted to approach this research with technology and sociology in mind this time, whereas I had examined it from the perspective of monozukuri in the past.

**Yūki:** I studied media design at a university specializing in the information field, but I decided to go on to graduate school because I felt that more time is needed to delve into more interesting content. I chose KMD because I wanted to place myself in an environment

where I could continue my research in information, but also learn about law, management, and innovation.

**Jack:** I studied multimedia in Ireland and worked in digital communications and video journalism in Belgium. I was interested in connecting people through media technology, and earned my master's degree from KMD. I am currently further refining that research in my doctoral program.

**Rodan:** I majored in mathematical science and computer science at university. My research is about data analysis and information processing using location data from smartphones. I was fascinated by the setting of a certain video game and decided that I wanted to work in XR in the future, so I chose KMD because of its environment that enables research in VR.

## When you enrolled in KMD, what in particular did you wish to challenge yourself with at our school?

**March:** Looking back, I don't think I knew exactly what I wanted to do. I decided to give my all to my projects every day, and as I put what I learned into practice, my goals became clearer to me.

**Arooj:** I wanted to design an interactive learning experience that would genuinely support children's education. Here, I have access to the resources and supportive individuals who help bring these ideas to life. It's the ideal environment for transforming concepts into impactful learning tools.

**Yūki:** I was going to conduct research on a magnifying glass-type digital device, but in the process I pivoted in a different direction. Right now, I am focusing on working with companies to develop and implement an application for English learning.

**Jack:** I wanted to explore ways to facilitate cross-cultural communication. I am currently investigating the possibilities of utilizing new media technology to create a world where people can understand and cooperate with each other.

## What kind of research are you guys currently working on?

**Nono:** I am involved in regional revitalization efforts in Izumozaki Town, Niigata Prefecture, through service design to convey the attractiveness of the region. My research was inspired by a trip to Izumozaki Town during which I became fascinated by its blend of nature and culture.

**Futa:** I am currently engaged in research on "Shape-Changing Interfaces" in the field of HCI. Specifically, we are developing a versatile prototyping method that does not require pattern design by deforming shape memory polymers with magnetic force.

## Profile



ファン・シキ (中国) 修士2年  
参加プロジェクト: Itoma  
Shiqi "Nono" Fan (China)  
Second-year master's student  
Real project: Itoma



ヘバク・マーチ・ヘルネス (ノルウェー)  
修士2年  
参加プロジェクト: Concordia  
March Hernes Hebaek (Norway)  
Second-year master's student  
Real project: Concordia



前田楓太 (日本) 博士3年  
参加プロジェクト: Future Crafts  
Futa Maeda (Japan)  
Third-year master's student  
Real project: Future Crafts



ゼーディ・アールージ (パキスタン)  
博士3年  
参加プロジェクト: Future Crafts  
Arooj Zaidi (Pakistan)  
Third-year doctoral student  
Real project: Future Crafts



変形させることで、パターン設計を必要としない汎用性の高いプロトタイプング手法の開発を進めています。

山口 千葉県流山市で、シビックプライドの醸成について研究しています。都市開発が進んだこの場所に昔から住んでいる人々への聞き取り調査を行い、次世代のためにできることを模索しているところです。

岩田 小学校1~6年生を対象とした生成系AIの開発を手がけています。このアプリは教員の負担を減らしつつ、質の良い学びを子どもたちに提供するものです。実際の教育現場ですでに導入が進んでいます。

#### 一学業からプライベートまで、毎日をどのように過ごしていますか？

ファン ゼミには週に3回オンラインで参加していて、学校に来るのは週1日くらいです。週に4日程度は販売の仕事をしているので学業との両立はたいへんですが、充実した時間を過ごしています。

前田 週3回ほど、ハッキングスタジオでスタジオアシスタントとして働いています。勤務中は工房管理の仕事と並行して研究活動に取り組んでいます。それ以外にも、共同研究先で研究することも多々あります。

梅原 私の場合、日中はほとんど毎日、竹芝にあるKMDの研究拠点やインターン先で研究に動んでいます。夜は、家で趣味の時間です。ゲーム制作や競技プログラミングの練習に時間を費やしています。

#### 一学校生活で印象に残っていることはどんなことですか？

へバク なんといっても「三田祭(学園祭)」です。ダンスサークルのパフォーマンスが最高でした。ヨーロッパでは、学園祭やサークルといった文化に触れることがなかったので、とても刺激的な体験でした。

ゼーディ プロジェクトの成果を一般公開する「KMDフォーラム」ですね。さまざまなプロジェクトのプロトタイプに触れたり、企業の人々とのつながりが持るととても素晴らしい機会です。



プロフィール 共同研究で参加したダンスパフォーマンスが印象深いです。ダンサーと観客の心拍数を計測し、その値を光や映像として投影することで、両者が一体となって舞台をつくりあげるという試みでした。

梅原 私はリアルプロジェクトの規模感に驚きました。ひとつのプロジェクトに対して70人前後が関わるんです。学生や先生だけでなく著名な企業や行政の人も参加するので、やりがいは大きいです。

#### 一卒業後はどんなことに挑戦したいですか？

ゼーディ 研究者として学会論文を書いたり、誰かの研究をサポートする立場に就きたいと考えています。私にとって重要なのは、みんなで学びあい、共に成長できるコミュニティに貢献することなんです。

山口 私は新聞社のDX部門で働きます。ここで学んだ、課題を定義して調査分析をするという課題解決力が活かせると考えています。若い世代にもっと新聞を読んでもらえる施策を模索していきたいですね。

梅原 夢は最高のエンジニアになること。ゲームエンジニアとして内定をもらっているので、その目標に向かって突き進んでいます。テクノロジーの便利さの先にある、楽しさや面白さを追求したいです。



#### 一あなたにとって、KMDとはどんな場所ですか？

ファン とても自由なところ。新しい挑戦をしたり、専門知識を持つ人に質問できる機会がたくさんあります。それに、多くのリソースや人脈があるので、幅広いネットワークを構築できる場所だと思います。

へバク さまざまな企業と連携していて、ビジネスに関わるチャンスがたくさんある環境だと感じます。自分がそれに参加するのはもちろん、ほかの人の立ち振る舞いを見るだけでも多くのことを学べます。

前田 多種多様なバックグラウンドを持つ人々の集う場であると感じています。全体の約70%が留学生であるため、異なる価値観を尊重しあう文化が根付いていると日々実感しています。

山口 生徒を型にはめようとせず、各々が研究したいことを尊重してくれるところ。それだけでなく、さまざまな角度からフィードバックを得ることができて、手厚いサポートを受けられる環境です。

岩田 さまざまなバックグラウンドを持つ面白い人々が集まって強烈な化学反応を起こしています。一方でそれは、自主的に動かなければ何も成し得ないサバイバルな場所でも感じます。

プロフィール 自分の興味を自由に広げることができて、自主的にプロジェクトを始められるところです。今まで見てきたなかで、最もクリエイティブな人たちが集まっている環境だと感じています。

Yuka: I am researching ways to foster civic pride in Nagareyama City, Chiba Prefecture. This place has been transformed by urban development, and we are in the process of interviewing residents who have lived in the area for a long time to explore ways to benefit future generations.

Yūki: I am involved in the development of a generative AI application geared towards elementary school students from the first to sixth grade. This application provides school children with quality learning while reducing the burden on teaching staff. It is already being introduced in actual educational institutions.

#### How do you usually spend your time in both your schoolwork and personal life?

Nono: I participate in online lectures three times a week and come to campus about one day a week. I work in retail industry for about four days a week, which makes it challenging to balance with my academic studies, but I am having a fulfilling time.

Futa: I work as a studio assistant at "Hacking Studio" about three times a week. My work involves workshop management, but I also engage in research concurrently. Apart from that, my time is spent on research with my joint research partners.



Rodan: In my case, I work almost every day on my research at KMD's research center in Takeshiba and at the company where I am doing my internship. In the evening, I pursue my hobbies at home. I spend a great deal of time on game creation and practicing for competitive programming.

#### What are some of the most memorable moments in your school life?

March: Definitely the Mita Festival (school festival). The performance by the dance club was incredible. In Europe, I had never been exposed to the culture of school festivals and student groups, so it was a very exciting experience for me.

Arooj: For me, it's the KMD Forum where project outcomes are made public. It is a great opportunity to learn more about the prototypes of various projects and to network with people from different companies.

Jack: The dance performance I participated in as part of my joint research left a deep impression on me. We endeavored to measure the heart rates of the dancers and the audience, and project the values as light and images to create a stage performance in which the dancers and the audience are united as one.

Rodan: I was surprised at the scale of the Real Projects. About 70 people are involved in a single project. These projects not only involve students and faculty, but also prominent business leaders and government officials, so the sense of satisfaction in participating in something of this scale is very great.

#### What challenges do you wish to embark on after graduation?

Arooj: I would like to secure a position as a researcher to write conference papers and support the research of other parties. For me, it is important to contribute to a community where we can all learn and grow together.

Yuka: I will work in the DX department of a newspaper company. I believe I can leverage the problem-solving skills I acquired here, which involve defining issues and conducting analysis. I would like to come up with measures to encourage more newspaper reading among the younger generation.

Rodan: I aspire to become an outstanding engineer. I received a tentative job offer as a game engineer so I am pushing on toward that goal. Beyond the convenience that technology provides, I wish to pursue the fun and interesting aspects of it as well.

#### What kind of place is KMD to you?

Nono: It is a place with a lot of freedom. There are many opportunities to take on new challenges and consult with experts possessing specialized knowledge. It is also a great place to do networking due to the many resources and contacts available.

March: I feel that it is an environment with abundant opportunities to get involved in businesses and collaborate with various companies. You can learn a lot not only by your own participation, but also by simply observing the actions of others.

Futa: I feel that it is a place where people from diverse backgrounds congregate. Since about 70% of the student body are international students, I feel that a culture of mutual respect for diverse values has taken root here.

Yuka: Students are not pigeonholed or forced into a particular mold here. Instead, each student's choice of what they want to research is respected. Moreover, it is an environment that provides feedback from many different angles and where you can receive generous support.

Yūki: Interesting characters from diverse backgrounds come together here to create an intense "chemical reaction." On the other hand, I feel that it is a place that puts immense pressure on the individual, and where you cannot accomplish anything unless you take the initiative.

Jack: It is a place where you can freely expand your interests and initiate your own projects independently. I feel like this environment gathers the most creative group of people I have ever seen.



山口祐香(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Network Media  
Yuka Yamaguchi (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Network Media



岩田悠輝(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Polipro  
Yūki Iwata (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Polipro



プロフィール・ジャック(アイルランド)  
博士1年  
参加プロジェクト: Embodied Media  
Jack Brophy (Ireland)  
First-year doctoral student  
Real project: Embodied Media



梅原路旦(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Embodied Media  
Rodan Umehara (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Embodied Media





Keio Media Design



# Student Life







# Alumni Stories



黎 美琪 (マカオ)  
Mei Kei Lai (MACAO)

2010年9月入学、2016年8月博士学位取得  
Enrolled in September 2010; Completed doctoral degree in August 2016

## 未来を嗅ぎ分けよう

Let's Sniff the Future

KMDのコアバリューは、リアルプロジェクトに参加することです。フィールドワークで人々と直接対話し、直面している問題や現場で本当に必要とされていることを知ることで、これまで自分がいたコンフォートゾーンから引き離されます。私は、リアルプロジェクトでの実践を通じて、問題の本質に向き合えるようになり、より良い未来を嗅ぎ分けられるようになりました。またKMDでは、自分とは異なるバックグラウンドを持つさまざまな人々と協働する方法を学ぶことができました。

現在、マカオ理工科大学芸術デザイン学部の学部長代理を務める准教授として、匂いを媒体としたインタラクティブな体験を創造する研究に取り組んでいます。KMDでの経験は、現在の活動すべての基礎になっています。

The first step of innovating the future is to know how to face the Reality at the Present. What I gain from KMD is more than just a doctoral degree. Experiencing Real Projects in the Real World is the core value of KMD. It takes the researchers out of the comfort zone, which means that you will face all the ups and downs during the journey. However, it's the most valuable experience of it. By entering the Real World, doing the field-work, talking to the real people, it forces you to face the Reality and know what the Real World really need. The multicultural learning environment lets you know how to work with people from different disciplines across different cultural backgrounds. All these KMD experience equips me how to sniff the future, not by dreaming the unreality, but by knowing how to face the reality under all circumstances.

Currently I am an Associate Professor, serving as the Acting Dean of Faculty of Arts and Design in Macao Polytechnic University and working on the research about using smell as a medium to create interactive user experience. KMD experiences have given me a very solid foundation for all these.



高田 将吾 (日本)  
Shogo Takada (JAPAN)

2016年4月入学、2018年3月修士課程修了  
Enrolled in April 2016; Completed master's degree in March 2018

## KMDで見つけたライフワーク

My Lifework Discovered at KMD

高専で工学を専攻した後、大学でデザインを学びました。異なるふたつのバックグラウンドを組み合わせ社会へインパクトを与えたいという想いからKMDに入学しました。

KMDでは、岸先生と奥出先生の指導のもと、新潟県の限界集落の住民と協力しながら地域産品のブランディングを行い、都市部での販売を通じて地域の魅力を伝えるプロジェクトに取り組みました。都市部の消費者がその価値に共感し、商品を購入してくれることで、地域の方々が地域の魅力を再発見したり、そこに暮らしていることに誇りをもってくれる姿を見ることができたのは、何物にも代えがたい経験です。

卒業後は、インフラ企業の研究所へ就職し、KMDで培ったサービスデザインのスキルを生かしながら「関与を促すまちづくり (インフラ) のデザイン」に取り組んでいます。KMDでの学びから続く「デザインとテクノロジーを通じて地域へ良いインパクトを与える方法」を追求することは、私のライフワークです。

After specializing in engineering at a technical college, I studied design at university. With a desire to combine these skills to create a social impact, I enrolled in KMD.

At KMD, under the guidance of Professor Kishi and Professor Okuide, I worked on a project to brand local products in cooperation with residents of a depopulated village in Niigata Prefecture and convey the charm of the region through sales in urban areas. Witnessing urban consumers resonate with the value and seeing local residents rediscover their pride was an invaluable experience for me.

After graduation, I joined a research institute of an infrastructure company, where I apply the service design skills I developed at KMD to work on "designing infrastructure that fosters community involvement." Pursuing ways to bring positive impact to regions through design and technology, as I learned at KMD, has become my lifework.

## 修了生が語るKMD、そして未来

KMDの修了生の皆さんに在籍時の研究内容とさまざまな思い出、そして現在の仕事について語っていただきました。KMD alumni share their student years, what they studied, and what they are doing today.



尹 仁完 (大韓民国)  
In Wan Yoon (Korea)

2009年4月入学、2011年3月修士課程修了  
2017年4月入学、2021年3月後期博士課程修了  
Enrolled in April 2009; Completed master's degree in March 2011  
Enrolled in April 2017; Completed doctoral degree in March 2021

## KMDからコスタック上場まで

From KMD to the KOSDAQ

私は、韓国でウェブトゥーンや映画、ドラマなどを制作する会社「YLAB」の代表をしています。YLABはKMDの修士課程の研究をもとに設立した会社です。「YLAB」で展開してきたビジネスモデルを理論立て、KMDで博士号も取得しました。博士課程で承認された私のビジネスモデルは韓国証券市場でも認められ、2023年7月にYLABはコスタックに上場しました。この成功を掴み取ることができたのは、KMDのリアルプロジェクトと教授の指導のお陰です。生徒の夢を現実にして、さらに社会に貢献できるように導いてくれるのはKMDだけだと思います。

I am the head of YLAB, a company in Korea that produces webtoons, movies, and dramas. After completing my Real Project and master's program at KMD, I used the resulting product to launch my business. After spending many years reestablishing business deliverables, I went on to a doctoral degree at KMD as well. While still at KMD I kept refining YLAB, and it picked up traction and was officially listed on KOSDAQ in July 2023. Currently, YLAB's major shareholders are large Korean and Japanese corporations. I owe all these achievements to KMD's Real Project and the guidance of my professors. I believe that KMD's unique strength is that process of turning an individual's dream into a real-world product that can contribute to society.



ロテロ カタリナ (アメリカ)  
Catalina Lotero (United States of America)

2018年9月入学、2020年9月修士課程修了  
Enrolled in September 2018; Completed master's degree in September 2020

## 期待を超える未来をデザインする

Designing Futures Beyond Expectations

もっとプロフェッショナルになりたい、未知の領域を開拓したいという欲求に駆られ、KMDに入学しました。在学中にバイオデザインやブランディングについて研究していましたが、なかでもSAMCARAで学んだスペキュラティブデザインは、私の考え方を変え、今でも大胆なアイデアを練り上げるための後押しをしてくれています。

現在、ボストン・コンサルティング・グループで、スペキュラティブデザインを応用した企業のブランド戦略やデザイン戦略を練る仕事をしています。あるプロジェクトで開発したスペキュラティブデザインの提案をTEDで講演もしました。現在も、KMDでの学びを活かし、チームに新たな視点を提供しています。

KMDはユニークで、世界のどの修士課程とも異なります。これから入学を考えている人へのアドバイスは「プロセスを信頼し、思いがけない旅に出ること」です。

Driven by a desire to become a better professional and to explore unknown territories, I joined Keio's Media Design program. My time at the SAMCARA lab introduced me to speculative design, which became a defining influence on my professional life. This approach empowered me to design for the future I want, rather than merely for others' expectations. I also explored bio-design and branding, but speculative design was transformative, shaping my mindset and pushing me to develop bold ideas.

Currently, I work at Boston Consulting Group, applying speculative design to brand and design strategies for some of the world's largest companies. One of these projects led me to deliver a TED talk on a speculative design proposal I developed as a researcher at KMD. I continue to leverage my learnings at KMD in industries like automotive, aviation, and energy, offering fresh perspectives to global teams.

KMD is unique and unlike any other master's program in the world. My advice to future students is to trust the process and embrace the unexpected journey.





浅田 風太 (日本)  
 Futa Asada (JAPAN)  
 2019年4月入学、2021年3月修士課程修了  
 Enrolled in April 2019; Completed master's degree in March 2021

**メディアイノベーターを目指して**  
 Striving to Become a Media Innovator

現在「ハウディ」というスタートアップ企業を経営しています。ハウディは「人と地球にやさしい社会を実現する」をミッションに、IoTやAI技術を活用したソリューションを提供する会社です。最近では、建物におけるエネルギーの無駄遣いを防止するシステムや障害のある方でも安心して通行できるスマート自動ドアを開発しました。KMD修了後にハウディを立ち上げ、現在は第4期目を迎えています。

KMDでは、メディアイノベーターになるために必要な考え方や手法を包括的に学ぶことができました。特に南澤先生率いるEmbodied Mediaでは、欠損障害の当事者の楽器演奏を可能にする義手楽器MusiArmプロジェクトへの参加を通じて、最先端の技術やそれらを社会実装する方法について学びました。起業という道に挑戦して、KMDで学んできたことの大切さを日々痛感しています。

I am the CEO of Haudi, Inc., a startup providing IoT and AI-based solutions. Recently, we developed a system to reduce energy waste in buildings and a smart automatic door that is safer for people with disabilities. I founded Haudi right after graduating from KMD, and we are now in our fourth year as a company.

At KMD, I gained crucial skills for becoming a media innovator. Through the Embodied Media Project led by Professor Minamizawa, I worked on the MusiArm project, in which we developed a prosthetic arm allowing people with limb differences to play musical instruments. This experience with cutting-edge technology has been invaluable as I continue my journey as an entrepreneur.



作田 耀子 (日本)  
 Yoko Sakuta (JAPAN)  
 2013年4月入学、2015年3月修士課程修了  
 Enrolled in April 2013; Completed master's degree in March 2015

**想像・創造する**  
 Conception to Creation

現在、業界初のオタク専門パーソナルジムの代表として活動しています。物心ついたときからアニメや漫画、ゲームなどが好きな生粋のオタクだったのでKMD入学当初から「オタクを幸せにするサービスを発明して起業したい」という想いがありました。

KMDでは、修士課程と博士課程ともに「ITを用いたサブカルイベントでの情報共有」を題材に研究に従事していました。在学中に企業提案や合同研究、実証実験をさせていただいた経験は、かけがえなく貴重な学びになりました。

「机上の空論ではなく、自分の足を動かし、一次情報から課題を定義し、世の中に必要なものを生み出す」というKMDで培われた思考力を生かして、今後は「世界中のオタクを健康にする」をミッションに、推し活×フィットネス業界の活性化に寄与していきます。

I own and operate the first personal gym tailored to an otaku (geek) user base. For as long as I can remember I've been an otaku myself, obsessed with anime, manga, and video games. When I enrolled in KMD I made it my mission to harness this background and come up with services that catered to otaku.

During my master's and doctoral programs, my research centered on using IT to facilitate the exchange of information at events for niche communities. At the time, I was blessed with the opportunity to actually pitch my ideas to companies, and conduct proof-of-concept demonstrations in joint research, which was an invaluable learning experience.

I feel that studying at KMD has enhanced my ability to think as a "media innovator," able to identify issues based on first-hand information, and create solutions we actually need, rather than simply operating on a theoretical level. It is my hope that my business model, which fuses idol "stan" and fitness cultures, can help the otaku of the world live fuller, healthier lives.

**在学生の内訳**

(2024年12月2日現在)

**新卒・社会人、および外国籍学生の比率**

	修士課程		後期博士課程		全体	
	(人)	(%)	(人)	(%)	(人)	(%)
日本人学生新卒	61	29%	12	18%	73	26%
日本人学生社会人	12	6%	14	21%	26	9%
外国籍学生新卒	132	63%	40	60%	172	62%
外国籍学生社会人	4	2%	1	1%	5	2%
合計	<b>209</b>		<b>67</b>		<b>276</b>	

\* 外国籍学生の定義: 外国籍を持つ者。  
 \* 社会人の定義: 入試時に、大学院修士課程を修了したあるいは大学学部を卒業した者で、既に企業・官庁・研究教育機関等で3年以上の業績・経験を積み、問題意識を明確に持った者。

**年齢分布**

(人)

	~24歳	25-29歳	30-34歳	35-39歳	40-44歳	45-49歳	50歳~	合計
修士課程	84	100	14	5	3	1	2	<b>209</b>
後期博士課程	1	21	24	3	7	4	7	<b>67</b>

**男女比率**

(人) (%)

	男	女	合計	男	女
修士課程	84	125	<b>209</b>	40%	60%
後期博士課程	35	32	<b>67</b>	52%	48%

**Students at KMD**

(As of December 2, 2024)

**Variety of Students**

	Master's		Doctoral		Total	
	Number of students	Ratio	Number of students	Ratio	Number of students	Ratio
Japanese fresh graduates from undergraduate	61	29%	12	18%	73	26%
Japanese students with working experience	12	6%	14	21%	26	9%
Foreign national fresh graduates from undergraduate	132	63%	40	60%	172	62%
Foreign national students with working experience	4	2%	1	1%	5	2%
Total	<b>209</b>		<b>67</b>		<b>276</b>	

\* Foreign national students means students with foreign national.  
 \* Working experience means someone who has more than 3 years of working experience prior to entering KMD.

**Age Distribution**

(Number of students)

Age	-24	25-29	30-34	35-39	40-44	45-49	50-	Total
Master's	84	100	14	5	3	1	2	<b>209</b>
Doctoral	1	21	24	3	7	4	7	<b>67</b>

**Ratio of Male to Female**

	Number of students			Ratio	
	Male	Female	Total	Male	Female
Master's	84	125	<b>209</b>	40%	60%
Doctoral	35	32	<b>67</b>	52%	48%

**外国籍学生の国籍**

国名	人数
アイルランド	1
イスラエル	1
インド	4
インドネシア	6
エストニア	1
オーストラリア	1
オーストリア	1
カナダ	1
ギリシャ	1
キルギス共和国	2(1)
コロンビア	2
サウジアラビア	1
スペイン	1
タイ	3
チュニジア	1(1)
ドイツ	1
トルコ	2
ネパール	1
ノルウェー	2
パキスタン	1
ブラジル	3
フランス	2
ポーランド	1
ポルトガル	1
マラウイ	1
ミャンマー	1
モンゴル	1
英国	1
大韓民国	4
中国	112
中国(香港)	2
中国(台湾)	10(1)
米国	6
北マケドニア	1
計34カ国	<b>180 (3)</b>

\* ( ) は非正規生

**National Origins**

Country	Number of students
Ireland	1
Israel	1
India	4
Indonesia	6
Estonia	1
Australia	1
Austria	1
Canada	1
Greece	1
Kyrgyzstan	2(1)
Colombia	2
Saudi Arabia	1
Spain	1
Thailand	3
Tunisia	1(1)
Germany	1
Turkey	2
Nepal	1
Norway	2
Pakistan	1
Brazil	3
France	2
Poland	1
Portugal	1
Malawi	1
Myanmar	1
Mongolia	1
United Kingdom	1
Republic of Korea	4
China	112
Hong Kong	2
Taiwan	10(1)
United States of America	6
North Macedonia	1
Total of 34 countries	<b>180 (3)</b>

\* ( ) is non-regular students



# KMDのカリキュラム

KMDでは実践的な活動を通して創造社会に寄与すると同時に、学術的な貢献を追求しながらクリエイティブなリーダーを育成しています。

KMDに入学した全ての学生は、入学後クラッシュコースと呼ばれる合宿に参加して、これまでの先入観を取り除くと同時に、「KMDカルチャー」を共有しはじめます。また実践的かつ広範囲にわたる講義を通して、KMD独自の教育手法によるメディア・イノベータとしての基礎力を身につけていきます。さらに、本研究科で最も大切なことはリアルプロジェクトへの参加です。リアルプロジェクトは産官学共同プロジェクトであり、個々人の能力を超えたコラボレーションによる活動が中心となります。学生はリアルプロジェクトへの深いコミットメントを通して、メディア・イノベータの能力を獲得していきます。

入学直後に集中的に行われる必修科目の授業は、4月入学の場合は日本語、9月入学の場合は英語で実施されます。したがって、入学生はそれぞれ日本語、英語による授業を受講する語学力が必要になりますので、入学時期を選択する際にはご注意ください。

## クラッシュコース Crash Course



ワークショップを主体とした短期集中オリエンテーション。  
Intensive orientation based on small workshops.

## イノベーションパイプライン 1A、1B、1C、2 Innovation Pipeline 1A, 1B, 1C, 2



多様な講義からKMDに必要なリテラシーを修得する。また、ワークショップを通じた実践的なスキル習得を行うとともに、チームコラボレーションを通じたイノベーション・プロトタイプ制作に取り組む。  
Learning "survival" literacies at KMD from lectures. Mastering practical skills in workshops and creating innovative prototype throughout team collaboration.

# Curriculum of KMD

KMD fosters creative leaders who both contribute to the creative society and academic field through practical activities.

All new students at KMD participate in the "Crash Course", a program at which students work to eliminate preconceived ideas and begin to absorb the culture of KMD. Practical, wide-ranging lectures provide students with the basic skills they need as media innovators. This training utilizes KMD's original educational approach. The key emphasis at KMD is on "Real Projects". They involve participants from industry, government, and academia who collaborate to achieve results beyond the capacity of any one individual. Through their deep commitment to these Real Projects, students improve their skills and capabilities as media innovators.

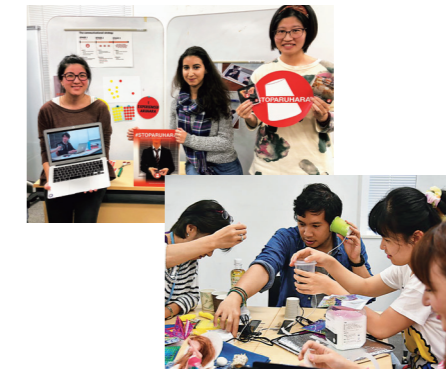
For Master's students enrolling in KMD in April, the required subjects are offered in Japanese. For Master's students enrolling in September, the required subjects are offered in English. As all students are expected to fully participate in discussions and projects, each student's language abilities must be carefully assessed to ensure placement in the most appropriate semester of enrollment.

## メディアデザイン研究 1、2、3 Media Design Research 1, 2, 3



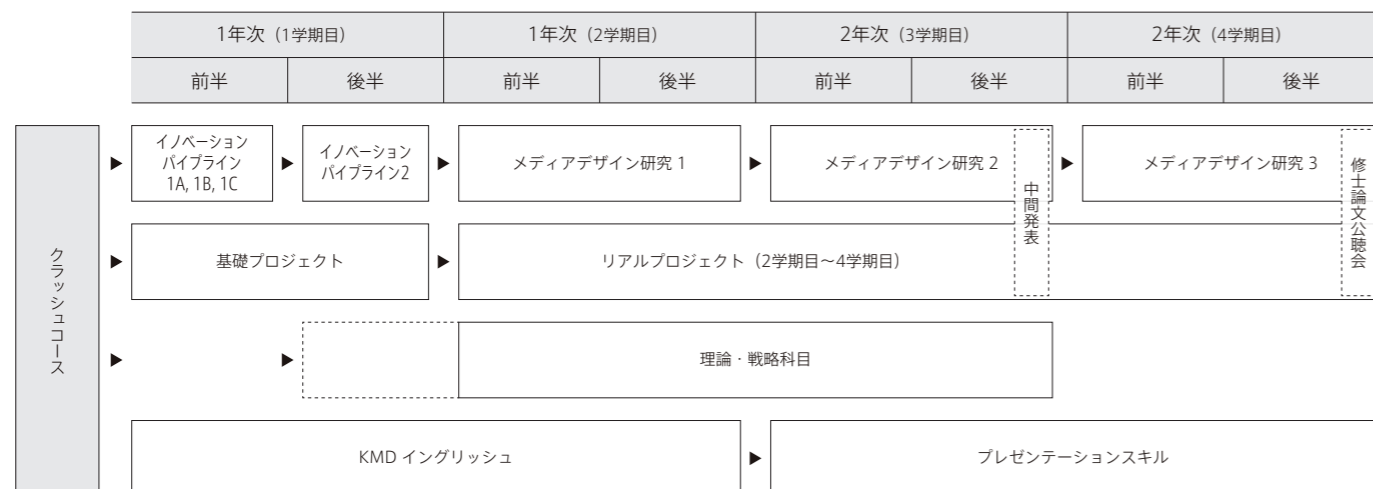
リアルプロジェクトの活動内容を学術論文にまとめる。  
Students receive thesis guidance for Master's thesis.

## 理論・戦略科目 Theory/ Strategy Subjects

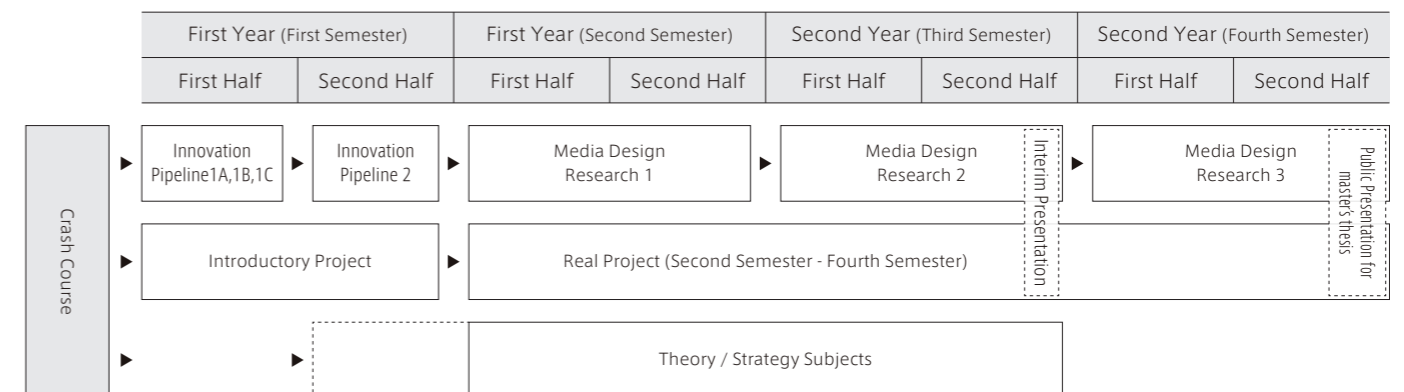


講義、ディスカッション、ワークショップで構成される科目が用意されている。  
A variety of courses combined lecture, discussion, and workshops.

### 修士課程の履修モデル



### Completion Model of Master's Program





## 修士課程 Master's Program

KMDでは、イノベーション創出のための幅広い基礎知識およびスキルを MAKE、DEPLOY、IMPACT という一連の流れとして捉え、イノベーション・パイプライン (以下、パイプライン) と呼ばれる教育モデルを構築しています。パイプライン 1 では、デザイン、経済、ポリシー、IT の各分野における基礎的スキルを徹底的に学習します。IT 基礎では全学生がプログラミングやサーバ構築、電子工作なども経験します。パイプライン 2 では デザイン思考やプレゼンテーション、プロトタイプング、映像制作、ビジネスモデル作成などに関するハンズ・オンワークショップを行う傍ら、少人数のチームを組み、事業性やビジネスモデルを考慮したイノベーション・プロトタイプ の創造に取り組みます。理論・戦略科目では、先端的な研究に関する科目を選択科目として履修します。

KMD の特徴は、複数の教員から指導を受けながらリアルプロジェクトに参画する点であり、コラボレーションを行いながら社会的なインパクトを目指して試行錯誤を繰り返します。さらにこうしたリアルプロジェクトの活動内容を学術的な貢献として修士論文にまとめるため、リアルプロジェクトと並行してメディアデザイン研究 1、2、3 を履修し、学術論文の指導を受けます。

At KMD, we view the acquisition of the broad range of basic skills and knowledge required for promoting innovation as a continuous process, which we describe as to "MAKE," to "DEPLOY," and to have an "IMPACT." Based on this, we have developed an educational model called the "Innovation Pipeline" (hereafter "Pipeline"). In "Pipeline 1," students learn in detail essential skills for the fields of design, economics, policy, and IT. All students gain experience in basic IT including programming and server construction, as well as working with electronics. Besides holding hands-on workshops on business modeling, video production, prototyping, presentations, and "design thinking," students in "Pipeline 2" form small teams engaged in creating innovation and prototypes that consider commercial feasibility and business models. Students register for courses relating to leading research in theory/strategy subjects as optional courses.

KMD is characterized by its students' participation in the "Real Projects" under the supervision of numerous faculty members, whereby, through collaborative efforts and repeated trial and error, they aim to make a social impact. Additionally, to facilitate an academic contribution by summarizing the content of their activities in these Real Projects into a master's thesis, students also register for the parallel "Media Design Research 1, 2, 3" to receive thesis guidance.

### 修士課程科目一覧

修士課程	科目名
共通基礎科目 (必修科目)	イノベーションパイプライン1A (2)
	イノベーションパイプライン1B (2)
	イノベーションパイプライン1C (2)
	イノベーションパイプライン2 (4)
デザイン 系列科目	ドリームドリブンデザインとイノベーション (1)
	都市におけるマーケットデザイン (1)
	身体性インタラクション (1)
	トランスメディア・クリエイティブ概論 (1)
	サーキュラーデザイン (1)
	マテリアルインタラクション (1)
	オタク文化 (1)
	サービスデザイン概論 (1)
	サービスデザイン特論1 (1)
	ビジュアル・シンセシス (1)
	GID理論戦略1、2 (2)
	インテンシブプロジェクト (2)
	インクルーシブデザイン (2)
	テクノロジー 系列科目
ネットワークと運用 (1)	
デジタルメディア・イノベーション (1)	
コンピューショナル・サービス・アーキテクチャ (1)	
情報セキュリティ技術特論1、2 (1)	
パーセプションウェアコンピューティング (1)	
エンパセティックコンピューティング (1)	
マネジメント 系列科目	グローバル社会 (1)
	ソーシャルクリエイション (1)
	グローバルビジネス戦略とレスポンス・リーダーシップ (2)
	ビジネスとサステナビリティ (1)
	ブランドコミュニケーションの未来 (1)
	オタク文化のコンテンツ創造力と効率的な経済的効果の波及 (1)
	ベンチャー基礎 (1)
	ベンチャーローンチ (1)
	*大和証券チャーターシップ講座
	CEMS理論戦略1、2 (2)
CEMS理論戦略3、4 (1)	
ポリシー 系列科目	グローバルフューチャーのためのポリシー (1)
	知的財産戦略 (1)
	公共政策の現代的課題 (1)
プロジェクト科目	(必修科目) 基礎プロジェクト (2)
	リアルプロジェクト (2)
	GID国際プロジェクト1 (2)
	GID国際プロジェクト2 (2)
	CEMSビジネスプロジェクト (4)
	CEMSリサーチプロジェクト (1)
特別研究科目 (必修科目)	メディアデザイン研究1 (2)
	メディアデザイン研究2 (2)
	メディアデザイン研究3 (2)
自由科目	KMDイングリッシュ1、2 (1)
	プレゼンテーションスキル1、2、3、4 (1)
	サービスデザインプロジェクトA、B、C (1)
	コンセプトを実現する管理会計 (1)
	イノベーションを支援するマーケティング戦略 (1)
	異文化コミュニケーション入門 (1)
	グローバルミーティング (1)
	メディアデザインスキルA、B、C、D (1)
メディアデザインスキル(集中)A、B、C、D (1)	

・括弧内の数字は単位数です。  
・学位取得には最低30単位が必要です(ただし、自由科目は含まない)。

### Subjects in Master's Program

Master's Program	Name of Subjects	
Introductory subjects (Requisite)	INNOVATION PIPELINE 1A (2)	
	INNOVATION PIPELINE 1B (2)	
	INNOVATION PIPELINE 1C (2)	
	INNOVATION PIPELINE 2 (4)	
Design Track	DREAM-DRIVEN DESIGN AND INNOVATION (1)	
	MARKET DESIGN FOR WELL BEING CITY (1)	
	EMBODIED INTERACTIONS (1)	
	CREATIVE CONCEPTION FOR TRANSMEDIA (1)	
	CIRCULAR DESIGN INSPIRED BY NATURE (1)	
	MATERIAL INTERACTION (1)	
	OTAKU CULTURE (1)	
	METHODOLOGIES FOR SERVICE DESIGN (1)	
	ADVANCED SERVICE DESIGN 1 (1)	
	VISUAL SYNTHESIS (1)	
	GID THEORY/STRATEGY 1, 2 (2)	
	INTENSIVE PROJECT (2)	
	INCLUSIVE DESIGN (2)	
	Theory/Strategy subjects (Elective)	COMPUTING SYSTEM ARCHITECTURE (1)
NETWORK OPERATION (1)		
DIGITAL MEDIA INNOVATION (1)		
COMPUTATIONAL SERVICE ARCHITECTURE (1)		
INFORMATION SECURITY TECHNOLOGY 1, 2 (1)		
PERCEPTION AWARE COMPUTING (1)		
EMPATHETIC COMPUTING IN VIRTUAL SPACES (1)		
Management Track		GLOBAL SOCIETY (1)
	SOCIAL CREATION (1)	
	GLOBAL BUSINESS STRATEGY AND RESPONSIBLE LEADERSHIP (2)	
	BUSINESS AND SUSTAINABILITY (1)	
	REIMAGINING BRAND COMMUNICATION (1)	
	CONTENTS CREATIVITY AND ECONOMICAL IMPACT OF OTAKU CULTURE (1)	
	VENTURE FUNDAMENTALS (1)	
	VENTURE LAUNCH(1)	
	* Daiwa Securities Chairship courses	
	CEMS THEORY/STRATEGY 1, 2 (2)	
CEMS THEORY/STRATEGY 3, 4 (1)		
Policy Track	POLICY FOR GLOBAL FUTURE (1)	
	INTELLECTUAL PROPERTY TACTICS (1)	
	MODERN ISSUES OF PUBLIC POLICY (1)	
Project subjects	(Requisite) INTRODUCTORY PROJECT (2)	
	(Elective)	REAL PROJECT (2)
		GID INTERNATIONAL PROJECT 1 (2)
		GID INTERNATIONAL PROJECT 2 (2)
		CEMS BUSINESS PROJECT (4)
		CEMS RESEARCH PROJECT (1)
Independent Research for Master in Media Design (Requisite)	MEDIA DESIGN RESEARCH 1 (2)	
	MEDIA DESIGN RESEARCH 2 (2)	
	MEDIA DESIGN RESEARCH 3 (2)	
Optional subjects	KMD ENGLISH 1, 2 (1)	
	PRESENTATION SKILLS 1, 2, 3, 4 (1)	
	SERVICE DESIGN PROJECT A, B, C (1)	
	CONCEPT DESIGN AND MANAGEMENT CONTROL (1)	
	MARKETING STRATEGY FOR INNOVATION (1)	
	INTRODUCTION TO INTERCULTURAL COMMUNICATION (1)	
	GLOBAL MEETINGS & DISCUSSIONS (1)	
	MEDIA DESIGN SKILLS A, B, C, D (1)	
	MEDIA DESIGN SKILLS (INTENSIVE) A, B, C, D (1)	

・Numbers in parentheses indicate the number of credits awarded.  
・Students must earn a minimum of 30 credits for completion. (Not including credits for Optional subjects.)

## 後期博士課程 Doctoral Program

後期博士課程は、高度な専門性を有し、グローバルに活躍するメディア・イノベータの育成を目指します。イノベーションを実現するためのグローバルな視点を持つリーダーとして、ビジネス、国際機関、研究所、あるいは教育機関などで活躍できる、多様性に富んだ人材となることを期待します。後期博士課程に出願される方は、出願前に研究指導を希望する教員とコンタクトを取り、研究指導の承認が得られていることが前提となります。詳細はKMDのウェブサイトを参照ください。  
<https://www.kmd.keio.ac.jp/ja/academics>

### 後期博士課程の学位取得までの流れ

Step 1	指導教員の決定
Step 2	「博士論文プロポーザル」の執筆と中間発表*1
Step 3	研究指導コミッティの発足と予備口頭試問の実施
Step 4	研究指導コミッティによる研究レビューと論文執筆
Step 5	研究進捗発表の実施
Step 6	論文審査委員会の発足
Step 7	予備審査の実施と博士論文(最終審査用)提出
Step 8	公聴会と最終審査
Step 9	博士論文(承認版)提出と学位の承認

\*1 博士論文プロポーザルとは、博士論文の青写真として具体的に研究を実施する内容を記述する計画書です。博士論文プロポーザルおよび口頭試問に合格すると、博士候補となります。

The Doctoral Program seeks to train highly specialized media innovators capable of acting on the global stage. It is our vision that KMD Doctoral students become a highly diverse group of leaders that possess the global perspective necessary to bring about innovation in business, international organizations, research institutes, and educational organizations. Those who wish to apply for the Doctoral Program must contact a KMD faculty member in order to obtain approval for research supervision and guidance prior to submitting an application. See the KMD website for details.

<https://www.kmd.keio.ac.jp/academics>

### Process of Obtaining the Doctoral Degree

Step 1	Selecting advisors
Step 2	Writing a "Doctoral Dissertation Proposal" and midterm presentation *1
Step 3	Doctoral dissertation proposal defense
Step 4	Research review and writing dissertation
Step 5	Research progress presentation
Step 6	Forming a Doctoral Dissertation Review Committee
Step 7	Preliminary assessment and submitting the doctoral dissertation (for Final Assessment)
Step 8	Public doctoral dissertation defense and Final Assessment
Step 9	Submitting the doctoral dissertation (approved) and approval of the degree

\*1 The doctoral dissertation proposal is a plan describing the specific subject matter to be researched that also serves as a blueprint for the doctoral dissertation. Individuals successfully passing the doctoral dissertation proposal and oral examination phases become Doctoral candidates.



## 2025年度実施 入試スケジュール

入学時期		I期	II期	III期
		2025年9月入学・2026年4月入学	2026年4月入学・2026年9月入学	2026年4月入学・2026年9月入学
出願	出願期間	2025年4月30日(水)～5月8日(木)	2025年8月27日(水)～9月4日(木)	2025年12月3日(水)～12月11日(木)
選考	1次選考合格発表	2025年6月10日(火)午後1時	2025年10月7日(火)午後1時	2026年1月20日(火)午後1時
	2次選考	2025年6月21日(土)・6月22日(日)	2025年10月18日(土)・10月19日(日)	2026年1月31日(土)・2月1日(日)
	2次選考合格発表	2025年6月24日(火)午後1時	2025年10月21日(火)午後1時	2026年2月3日(火)午後1時

## 入学時に必要な費用

(単位:円)

種別	4月入学者		9月入学者	
	修士課程	後期博士課程	修士課程	後期博士課程
在籍基本料 (分納の場合)	60,000 (30,000)	60,000 (30,000)	30,000	30,000
授業料 (分納の場合)	1,920,000 (960,000)	1,140,000 (570,000)	960,000	570,000
学生健康保険互助組合費 (分納の場合)	2,600 (1,350)	2,600 (1,350)	1,350	1,350
合計 (分納の場合)	1,982,600 (991,350)	1,202,600 (601,350)	991,350	601,350

1. 学生健康保険互助組合加入費を除いた学費は、春学期・秋学期に分けて納入することができます。
2. 9月入学者の必要な費用には、入学年度の秋学期分の費用のみを表示してあります。春学期学費は4月末日までに納入するものとします。
3. 4月入学者が入学時に春学期分のみを納入した場合、秋学期学費は10月末日までに納入するものとします。
4. 学費は変更されることがあります。
5. 学生健康保険互助組合費には加入費100円を含みます。加入費は初年度のみ徴収しますが、本大学院修了者が引き続き本研究科に入学する場合には不要です(専門職学位課程修了者は除く)。
6. 義塾が委託されて徴収する学生健康保険互助組合費については、在学中も年度により必要に応じて改定されることがあります。
7. 上記費用に加え、入学直後に行われるクラッシュコース合宿の費用(実費)がかかる場合があります。クラッシュコース合宿の実施に関する詳細については別途通知します。
8. 多くの授業は各自のノートパソコンの使用を前提にしていますので、入学時までに準備してください。

## 奨学制度

研究の意欲を持ち、経済的な理由により修学が困難で、かつ成績・人物ともに優秀な学生を対象に、次のような奨学制度を設けています。いずれも募集は入学後になります。詳細はウェブサイトをご参照ください。

### 日本人学生対象

<https://www.kmd.keio.ac.jp/ja/admissions#article-no-2>

### 留学生対象

[https://www.ic.keio.ac.jp/intl\\_student/scholarship/intl\\_student.html](https://www.ic.keio.ac.jp/intl_student/scholarship/intl_student.html)

## 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉4-1-1

Tel: 045-564-2517

E-mail: [kmd@info.keio.ac.jp](mailto:kmd@info.keio.ac.jp)

[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)

## Admission Schedule for Academic Year 2025

Date of Enrollment	Application Period-I	Application Period-II	Application Period-III
	September 2025 or April 2026	April 2026 or September 2026	April 2026 or September 2026
Application period	April 30 (Wed) – May 8 (Thu), 2025	August 27 (Wed) – September 4 (Thu), 2025	December 3 (Wed) – December 11 (Thu), 2025
Announcement of Results of First Screening	1:00 pm on June 10 (Tue), 2025	1:00 pm on October 7 (Tue), 2025	1:00 pm on January 20 (Tue), 2026
Second Screening	June 21 (Sat) and 22 (Sun), 2025	October 18 (Sat) and 19 (Sun), 2025	January 31 (Sat) and February 1 (Sun), 2026
Announcement of Results of Second Screening	1:00 pm on June 24 (Tue), 2025	1:00 pm on October 21 (Tue), 2025	1:00 pm on February 3 (Tue), 2026

## Tuitions and Fees

(Unit: Japanese Yen)

Category	Students admitted in April		Students admitted in September	
	Master's Program	Doctoral Program	Master's Program	Doctoral Program
Basic Affiliation Fee (installment)	60,000 (30,000)	60,000 (30,000)	30,000	30,000
Tuition Fee (installment)	1,920,000 (960,000)	1,140,000 (570,000)	960,000	570,000
Student Health Insurance Fee (installment)	2,600 (1,350)	2,600 (1,350)	1,350	1,350
Total (installment)	1,982,600 (991,350)	1,202,600 (601,350)	991,350	601,350

1. Academic fees and expenses excluding the registration fee for the Keio Student Health Care Mutual Aid Association (Gakuseikenpo) can be paid in two installments in the Spring and Fall Semesters (payment amounts given in parentheses).
2. The fees required by students admitted in September in the above table only show the fees for the Fall Semester of the year of admission. The academic fees and expenses for the Spring Semester are to be paid by the last day of April.
3. If students admitted in April only pay the installment for the Spring Semester, the fees for the Fall Semester are to be paid by the last day of October.
4. Tuition fees are subject to change.
5. The Student Health Care Mutual Aid Fee includes a registration fee of 100 yen. The registration fee is only collected in the first year. Students who have completed a graduate degree program at Keio University and will continue on to KMD in the same year are not required to pay the registration fee (excluding students who have completed a Professional Degree Program).
6. The Student Health Care Mutual Aid Fee that the university is entrusted to collect may be revised as required each academic year during student enrollment.
7. In addition to the above fees, students may be charged for the cost of the Crash Course (actual cost) that is held shortly after admission. The detailed information regarding the Crash Course will be provided separately.
8. Students are advised to purchase a laptop PC by the time of enrollment as it will be required in most classes.

## Scholarships

Various scholarships are offered to students who have excellent academic records and need financial aids. Detailed information on scholarships for international students are indicated below.

[https://www.ic.keio.ac.jp/en/life/scholarship/intl\\_student.html](https://www.ic.keio.ac.jp/en/life/scholarship/intl_student.html)

## KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN

4-1-1 Hiyoshi, Kohoku-ku, Yokohama, Kanagawa 223-8526 JAPAN

Tel: +81 (0)45-564-2517

E-mail: [kmd@info.keio.ac.jp](mailto:kmd@info.keio.ac.jp)

[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)



KEIO MEDIA DESIGN.





# KEIO MEDIA DESIGN.

## 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉 4-1-1

Tel: 045-564-2517

E-mail: kmd@info.keio.ac.jp

## KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN

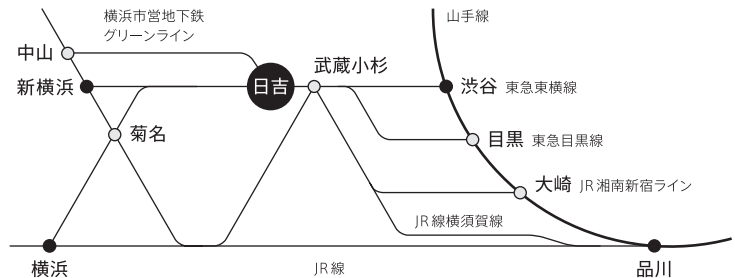
4-1-1 Hiyoshi, Kohoku-ku, Yokohama, Kanagawa 223-8526 JAPAN

Tel: +81 (0)45-564-2517

E-mail: kmd@info.keio.ac.jp

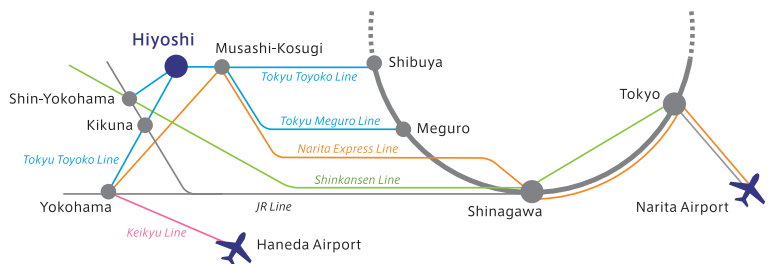


[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)



### 交通アクセス：「日吉」駅直結(東急東横線、東急目黒線、東急新横浜線、横浜市営地下鉄グリーンライン)

- 渋谷～日吉：急行18分(通勤特急16分)、横浜～日吉：急行12分(通勤特急10分)、新横浜～日吉：急行6分
- 東急東横線の特急は日吉駅には停まりません。



### Access: A one-minute walk from Hiyoshi Station

(Tokyu Toyoko Line, Tokyu Meguro Line, Tokyu Shin-Yokohama Line, or Yokohama Municipal Subway Green Line)

- 18 minutes by express train from Shibuya Station to Hiyoshi Station.  
(16 minutes by commuter limited express)
- 12 minutes by express train from Yokohama Station to Hiyoshi Station.  
(10 minutes by commuter limited express)
- 6 minutes by express train from Shin-Yokohama Station to Hiyoshi Station.
- Limited express trains on the Tokyu Toyoko Line do not stop at Hiyoshi Station.