



東大先端研 身体情報学分野 稲見研究室 教員・研究員



Prof. Masahiko Inami
稲見昌彦 教授



Prof. Atsushi Hiyama
檜山敦 特任准教授



Prof. Daisuke Uriu
瓜生大輔 特任講師



Prof. Shigeo Yoshida
吉田成朗 特任講師



Prof. Zenda Kashino
柏野善大 助教



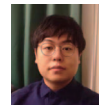
Prof. Sohei Wakisaka
脇坂崇平 特任助教



Prof. Azumi Maekawa
前川和純 特任助教



Dr. Adrien Verhulst
特任研究員



Dr. Hiroto Saito
齊藤寛人 特任研究員



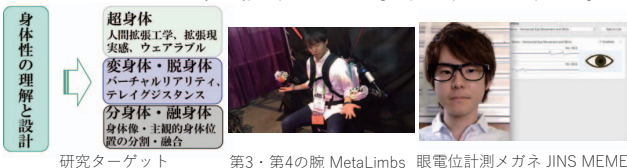
Dr. Atsuko Miyazaki
宮崎敦子 特任研究員



Dr. Alfonso Balandra
特任研究員

東大先端研 身体情報学分野 稲見研究室

バーチャルリアリティ、人間拡張工学、多感覚インタフェース、ウェアラブル技術、ロボット技術、テレグジスタンスなどを援用し身体性をシステムのに理解し、設計することを目標としている。著書「自在化身体論」(NTS出版)
drinami@star.rcast.u-tokyo.ac.jp <http://inamilab.org> <http://superhuman-sports.org>



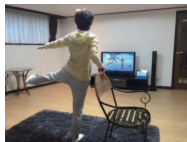
研究ターゲット

第3・第4の腕 MetaLimbs

眼電位計測メガネ JINS MEME



光学迷彩



高齢者虚弱予防VR

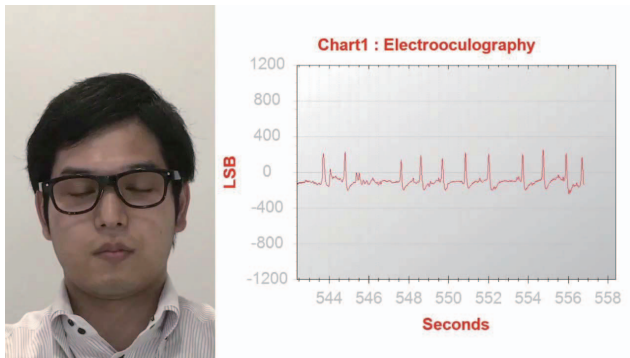


「超人スポーツ」の共創

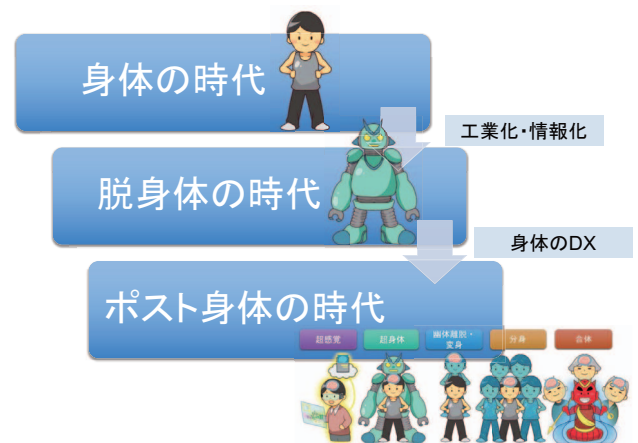


三点式眼電位センサー





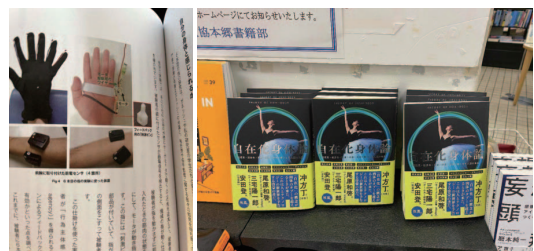
加速度・角速度（六軸）センサー



JST ERATO 稲見自在化身体プロジェクト



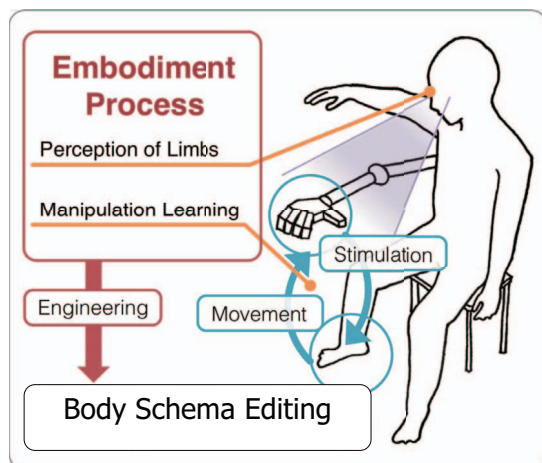
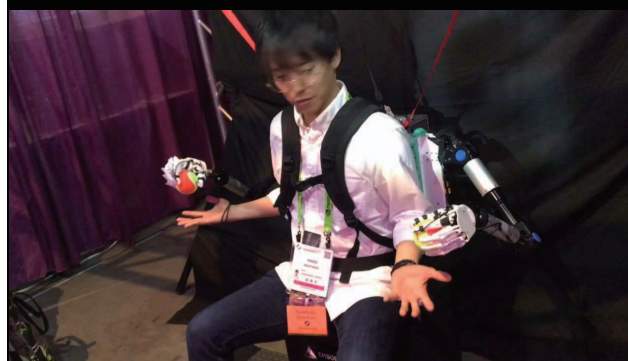
『自在化身体論』
稲見昌彦、北崎充晃、宮脇陽一、Ganesh Gowrishankar
、岩田浩康、杉本麻樹、笠原俊一、瓜生大輔



MetaLimbs “Best in Show Prize” SIGGRAPH Emerging Technologies 2017



MetaLimbs: Multiple Arms Interaction Metamorphism Tomoya Sasaki, MHD Yamen Saraiji, Charith Fernando, Kouta Minamizawa and Masahiko Inami Best in Show Prize, SIGGRAPH2017 Etech



Fusion

MHD Yamen Saraiji and Kouta Minamizawa, Tomoya Sasaki,
Reo Matsumura, and Masahiko Inami
(SIGGRAPH 2018 Emerging Technologies)



MultiSoma: Distributed Embodiment with Synchronized
Behavior and Perception,
Reiji Miura, Shunichi Kasahara, Michiteru Kitazaki, Adrien Verhulst, Masahiko Inami,
and Maki Sugimoto,
Augmented Humans 2021, Best Paper Award

MultiSoma: Distributed Embodiment with Synchronized Behavior and Perception

Reiji Miura¹
Shunichi Kasahara^{2,3}
Michiteru Kitazaki⁴
Adrien Verhulst²
Masahiko Inami²
Maki Sugimoto¹

1. Keio University
2. The University of Tokyo
3. Sony Computer Science Laboratories
4. Toyohashi University of Technology



ポスト身体社会での
新しいスポーツ様式
New Sports Style
in the Post-Physical Society

Physical e-Sports



ポスト身体時代の スポーツクラウド From Sports Crowd to Cloud Sports in the Post-Physical Society

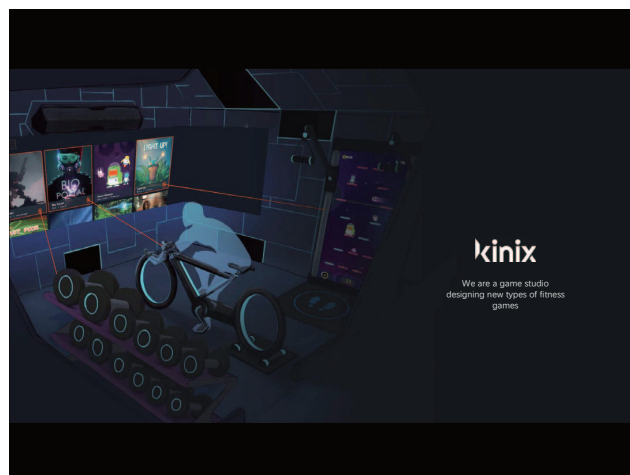


スポーツのDX『超人スポーツ』



技術とともに進化する
「人機一体」のスポーツ
希望する誰もが競技者として楽しめるスポーツ
希望する誰もが観戦者として楽しめるスポーツ

スポーツジムから 『スポーツBOX』へ From Gym to "Sports Karaoke-Box"

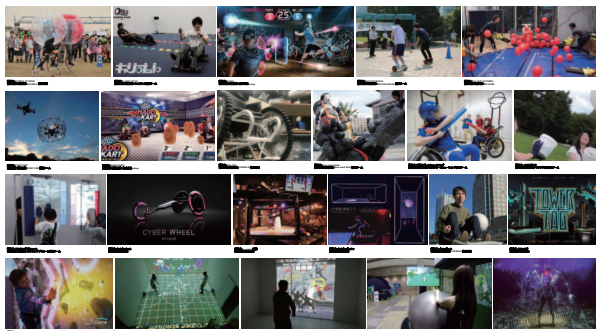


超人スポーツEXPO2019 万博記念公園

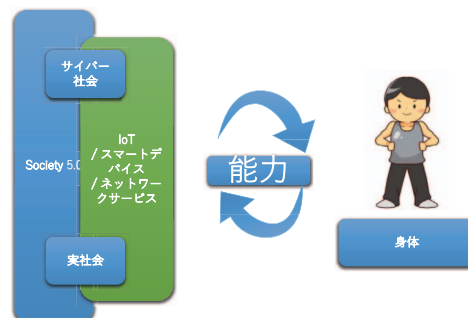


超人スポーツ認定競技（28競技）

※2021年4月現在



能力は人と人、人と環境との
相互作用の中に存在する



『けん玉できた! VR』

川崎仁史
「現実歪曲空間」を用いた高速スキル習得



https://www.youtube.com/watch?v=KO_874I-KWQ

ヒトの身体感覚の直接伝達



太田選手: コーチとの違いから自分の癖を理解する



村上コーチ: 選手の身体の使い方をより深く理解する



2021年
10月10日を
スポーツxデジタルの
日に

<https://webbronza.usaibhi.com/science/articles/2020121200002.html>



Post コロナに向けて

既存の取り組みのデジタル化にとどまらない大学機能のデジタル革新(DX)

大学が先導的取り組みを実験・実践

研究成果の発信・社会連携・卒業生を通し、大学から社会変革を駆動

