

B Lab

<https://blaboratory.org>

おもしろい未来を みんなで作るラボ

AI/IoT等の技術が代表するSociety5.0の入り口に立ち、新しいものを生み出す機関が欲しい。そんな矢先に人類を襲ったコロナにより、withコロナ/afterコロナの新しい世界をつくるのが命題となっています。

これまでは、国、大学もしくは企業の研究所が、個別に対応してきました。しかし、高度なアカデミズムに立脚した専門性の高い研究機関とは別のアプローチが必要なのではないでしょうか。

ユーザーふくめ全ての人がつながり新しい社会を構築するような研究所。ソーシャルで、オープンで、参加型で、様々な知見や多くの人の得意技を融合させて、新しい技術、サービス、コンテンツ、ビジネス、社会を生んでいくプラットフォーム・増殖炉をつくりたい。

テクノロジー開発、社会課題解決、新サービス創出などスコープは広いですが、共通項はデジタルテクノロジーで、社会実装で、みんなで作るといこと。ソーシャルで、オープンで、参加型な新しい研究所 B Labをの活動を拡げていきます。



Vision

100

大学・研究所

100

フィールド

100万

プレイヤー

● おもしろい未来の創造

論文を書くだけではなくおもしろい未来をつくり、社会実装することを重視します。課題、アイデア、技術、おカネ、スキル、人とのマッチングの場でもあります。日常生活での工夫・発明や今までにない新たなビジネスの創出など、小さな創造から大きな創造まで、おもしろい未来をみんなで共創します。

● 世界中の大学・研究所のコミュニティ

世界100の研究所と連携し、組織の枠を超えたコミュニティを創出します。

● 世界各地がフィールド

バーチャル・リアル問わず世界各地にラボを設置します。

● 誰でも研究員 100万人研究員計画

おばちゃんも子どももみんな研究員。Lifelong Seekerになり、第2の研究員名刺を持ちます。

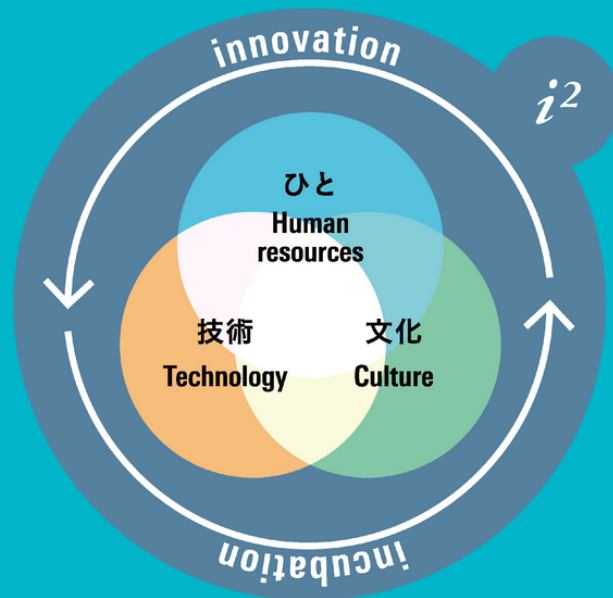
Focus

ITやAIなどの「技術」、
ポップカルチャーなどの「文化」
そして「ひと」。

3つの軸がイノベーションを起こし、
3つの軸をインキュベートし、
さらなるイノベーションを誘発する。

イノベーション×インキュベーション=i²。
技術、文化、ひと。みんなでつくり、そだてる。

B Labはそのための場、コミュニティ、ネットワークです。



ひろがるB Lab 拠点

(2024.3現在)

長崎

#デジタルシティズンシップ

青ヶ島

#DAO #島おこし

種子島

#ESG #カーボンニュートラル

広島

#IoT #水産業

海陽町

#子どもx社会の繋がり

沖縄

#探究学習

宮城

#防災 #地域再生

代々木カフェ

#共創イノベーション

千葉

#起業家支援・教育

Ghana

#アート #サステナブル #メディア

Hong Kong

#音楽 #STEAM #テクノロジー

Glasgow

#ラーニングデザイン #マンガ

Singapore

#SNGと日本の架け橋

Adelaide

#クリエイティブ #メイカー

Dhaka

#社会課題解決 #テクノロジー

Metaverse

#女性活躍



プロジェクト

PROJECTS

超多様



Metaverse

超SDGs



種子島

Ghana

Dhaka

宮城

超教育



長崎

沖縄

超大学



iUEX
IU エグゼクティブスクール

Glasgow

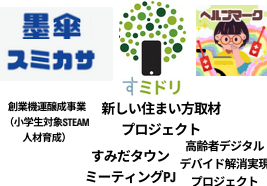
超技術



広島

超漁業

超地方



海陽町

青ヶ島

超都市

iU MX

超表現



HongKong

Adelaide

超メディア

Sumida
Media
Labo.

放送人の証言

超人スポーツ



超esports



海陽町e場所
プロジェクト

超DX

京丹後市BPR活動

超起業



代々木カフェ

千葉

Singapore

超産学連携

地図情報を活用した
家紋アプリの開発

NAME

ニューロダイバーシティプロジェクト



ABOUT

「ひとりひとりが「ちから」を発揮できる社会を構築」
個人の脳機能や身体を技術で補完・拡張し、D&Iの視点で物理的空間や社会的制度・慣習などの環境を再設計することで、生きづらさが解消され、ひとりひとりが自分らしく「ちから」を発揮できる社会の構築を目指します。ニューロダイバーシティの普及は、全ての人の新たな創造性を引き出し、社会全体の発展に繋げることができます。

PARTNER

- ・浅田 一憲 (株式会社ハウディ 取締役会長/ViXion株式会社 取締役会長)
- ・安藤 良一 (超人スポーツプロジェクトディレクター/AXERAL株式会社 代表取締役社長/ IU 超客員教授)
- ・石戸 奈々子 (B Lab 所長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授)
- ・伊藤 慎一 (千葉工業大学 学長/ニューロダイバーシティ株式会社 代表取締役)
- ・福見 昌彦 (東京大学 総長特任補佐、先端科学技術研究センター 身体情報学分野 教授)
- ・大胸 佳音 (明治学院大学経済学部 准教授/ 科研費 学術革新領域研究(B)「デジタル身体経済学の創成」)
- ・井庭 崇 (慶應義塾大学総合政策学部 教授/ 政策・メディア研究科 研究科委員)
- ・牛場 潤一 (慶應義塾大学理工学部 教授/LIFESCAPES株式会社 代表取締役社長)
- ・大武 美保子 (国立研究開発法人理化学研究所 認知行動支援技術チーム チームリーダー/ムーンショット型研究開発事業目標3 プロジェクトマネージャー)
- ・加藤 路瑛 (株式会社クリスタルロード 感覚過敏研究所 代表取締役社長)
- ・金井 良太 (株式会社アラヤ CEO)
- ・北澤 茂 (国立研究開発法人情報通信研究機構 未来ICT研究所脳情報通信融合研究センター 研究センター長)
- ・熊谷 誠慈 (京都大学 人と社会の未来研究院 准教授/ムーンショット型研究開発事業目標9 プログラムディレクター)
- ・熊谷 晋一郎 (東京大学 先端科学技術研究センター 当事者研究分野 准教授)
- ・山海 嘉之 (筑波大学 システム情報系 教授/CYBERDYNE株式会社 代表取締役社長・CEO/内閣府第3期SPI「人協型ロボティクス」プログラムディレクター)
- ・田中 由浩 (名古屋工業大学大学院ハプティクス研究室 教授/福盛科学研究機構 フェロー)
- ・長井 志江 (東京大学 ニューロインテリジェンス国際研究機構 特任教授)
- ・鳴海 拓志 (東京大学 大学院情報理工学系研究科 准教授)
- ・細川 啓介 (プロジェクトエリアル NHH プロデューサー)
- ・細田 千尋 (東北大学 大学院情報科学研究所 人間社会情報科学専攻 准教授/東北大学 加齢医学研究所 脳科学部門 准教授/ムーンショット型研究開発事業目標9 プロジェクトマネージャー)
- ・本多 達也 (富士通株式会社 コンバージングテクノロジ 研究所 ソーシャルテクノロジー 社会実装推進室 Antennaプロジェクトリーダー)
- ・松本 理寿輝 (ニューロダイバーシティ株式会社 代表取締役)
- ・南澤 孝太 (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授/ムーンショット型研究開発事業目標1 プロジェクトマネージャー)
- ・宮崎 智之 (横浜市立大学 研究・産学連携推進センター 教授/Minds1020Lab ~COI-NEXT「若者の解消し高いウェルビーングを実現するメタケアシティ共創拠点」~プロジェクトリーダー)
- ・柳原 一也 (MTRL by Loftwork クリエイティブディレクター)
- ・吉藤 健太郎 (株式会社オリエント研究 共同創業者 代表取締役所長 COV)
- ・和田 有史 (立命館大学 認知デザイン研究室 教授)
- ・渡邊 淳司 (NTT コミュニケーション科学基礎研究所 上席特別研究員)

ACTIVITIES

ニューロダイバーシティを普及させるため ①理解促進 ②技術開発 ③環境整備の活動を推進します。2023年度は、活動の第一弾として、展示「みんなの脳世界~ニューロダイバーシティ展2023~」を開催しました。「多様な世界」「多彩な五感」「個の拡張」「環境の整備」「社会の創造」の5つの展示エリアに分け、33のコンテンツを展示しました。2日間で延べ10,497人が来場。また、あわせてシンポジウムやワークショップも開催しました。2024年からは企業向け研修も開始します。



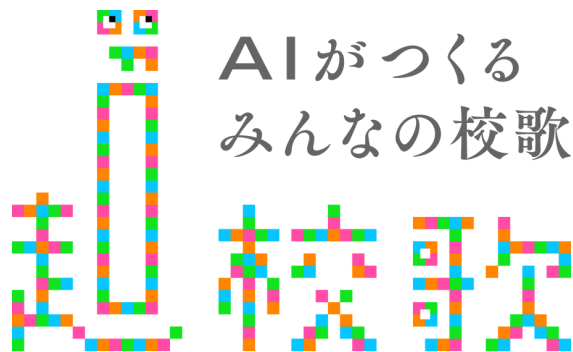
URL



<https://neuro-diversity.world/>

NAME

超校歌 ～A Iがつくるみんなの校歌～



PARTNER

理化学研究所 革新知能統合研究センター

URL

<https://blaboratory.org/chokouka>



ABOUT

令和の時代に、私たちが聴きたい・歌いたい校歌とは。本プロジェクトでは、AI技術を用いて、価値観が多様化する時代に相応しい、進化する校歌のあり方を検討します。AIが校歌を作詞作曲するプログラムを構築し、全国の学校が自校の校歌を再評価・編曲する創作体験の機会を提供します。作曲するプログラムを構築し、全国の学校が自校の校歌を再評価・編曲する創作体験の機会を提供します。

ACTIVITIES

2023年度には、三重県桑名市と連携して新設校「多度学園」の校歌をAIと共創することが決まりました。この取り組みに伴い、理研AIPと三重県桑名市と連携協定調印式を実施。こどもたちから募集した言葉をもとに、AI作詞プログラムを使いながら、桑名市のみなさまと作詞を行いました。また、AIが生み出したコンテンツの著作権に関する情報の取りまとめも行っています。



NAME

超人スポーツ



URL

<https://superhuman-sports.org>



ABOUT

人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学に基づき、人の身体能力を超える力を身につけ「人を超える」、あるいは年齢や障害などの身体差により生じる「人と人のバリアを超える」。技術を用いて、積極的に身体を拡張させて行う「人機一体」の新たなスポーツを創造します。

ACTIVITIES

より多くの人々とともに、それぞれ誰もが一緒に遊べるようにするために、現在は技術開発と社会実装手法の開発の二輪を主として回しています。例えば四肢の多様性の包摂などを目的とした技術開発はKMDと行っており、開発された成果物を用いた多様な人々を包摂する障害の生じない環境の構築に関する社会実装はiUで行っています。

2023年度からは、iU/B Labを主体として全国各地でイベントを開催し普及啓発活動を加速すると共に、より多くの人に持続的な機会を提供するために、開発した媒体の運用の一般化、品質の向上を目的としたマニュアル制作しています。



NAME

超SDGsラボ



PARTNER

京都超SDGsコンソーシアム、
ソフトバンクロボティクス(株)

URL

<https://blaboratory.org/chosdgsrab/>



ABOUT

持続可能な地域コミュニティや暮らしの実現に向けて、テクノロジーを活用して社会課題に取り組み、社会実装しようとする個人及び組織のアクションを社会全体で応援していくプロジェクトです。産官学が連携した人と人をつなぐネットワークとセットで、ツールだけでない生きた学びや実装の場を提供し、社会の抱える様々な課題をクリエイティブに解決するイノベーターを、社会全体で推進していくことを目指します。

ACTIVITIES

千葉大学 倉阪 秀史教授の「未来カルテ」を用いて、2050年の自分が住んでいる自治体の姿を想像し、未来をよくするために必要な政策を考える子ども向け未来ワークショップを小学校などで実施したり、中学生・高校生向けワークショップ「ChatGPT x ロボット 中高生アイデアワークショップ」を行いました。
また、「STREAMチャレンジ」や「ChatGPT×ロボットアイデアコンテスト」も開催しています。



NAME

超未来学



超未来学
BEYOND FICTIONS

ABOUT

国内外のSF小説、SFマンガ、SFアニメ、SF映画に描かれてきた未来のビジョンを、暮らし、医療、家族、国家といったカテゴリーに分類し、マッピングします。

これらのカテゴリーにおけるSFの予測をデータベース化することで、未来研究のための基盤として活用します。また、過去のSF作品が提示した未来像と現代の科学技術の進歩を照らし合わせ、予測と現実の進歩を比較することで、新たな洞察を提供し、未来の展望を具体的に描き出します。

NAME

Sumida Media Labo.

Sumida Media Labo.

PARTNER

BSよしもと株式会社

ABOUT

新たな教育研究拠点として、「すみだメディアラボ（Sumida Media Lab）」を2022年3月開設。教育研究、産学連携、社会・地域貢献等の拠点として活用予定。運営については、iUの連携企業である吉本興業グループのBSよしもと株式会社が参画。共同で施設活用および運営管理を行っています。今後、メディア教育の拠点として魅力あるコンテンツの制作・配信を進めるとともに、墨田区と連携し、一層の地域活性化にも努める予定です。

ACTIVITIES

● 墨田区、JCOMと連携した番組制作

2023年1月、ウィークリーすみだ新春スペシャル対談の番組が放映されました。山本亨 墨田区長、iU 中村学長のスペシャル対談に加え、墨田区住みます芸人でもあるくまだまさし氏も出演しました。

● iU生向けに映像制作実践講座の実施

キャプテン★ザコ(よしもとタレント)氏による映像制作実践講座を開講。映像制作の現場を体験することで、情報の効率良い伝達方法や、台本制作、映像制作スキルを上げ、更にはメディアへの発信も視野に入れ、参加者の育成を行いました。本講座を受講した学生を中心に、今後のコンテンツ制作に繋がっていきます。



NAME

京丹後市BPR活動

京丹後市BPR活動

PARTNER

京丹後市

URL

<https://blaboratory.org/project/kyotangoshi/j/>



ABOUT

京丹後市の市民サービスの向上及び行政におけるデジタル化を推進するため、DX戦略策定プロジェクトを継続活動中。

ACTIVITIES

京丹後市でのDX構想策定を受け、京丹後市役所の業務の効率化と市民サービスの向上を目指し、BPR（業務改善）活動を実施した。課題解決の観点から、事実の積み上げにより京丹後市役所の業務診断を実施し、市を取り巻く状況を踏まえ、プロジェクトメンバーとなった職員による議論を経て、DX実現のための戦略指針を策定しました。



NAME

B CREATOR LAB



ABOUT

「クリエイターになるための教育」や「クリエイターがより良いクリエイターになるための教育」を行います。仕事や仕事外でも、自身の感性や考えを形にすることは、人とコミュニケーションをする上で有効です。本プロジェクトは、もっと多くの人が、自分らしさや自分の想いを表現できるようになる教育基盤の構築を目指します。

ACTIVITIES

中高生向けの映像文法を学ぶカリキュラムの開発をしています。映像文法とは、人に意図を明確に伝えるための映像の規則のことです。2023年度はワークショップを長崎県長崎市で5回行いました。また、B Lab 長崎で行っているシニア層向けの映画作り講座にもカリキュラムを提供しています。

PARTNER

B Lab 長崎

URL

<https://blaboratory.org/project/bcreatorlab/>



NAME

超漁業

PARTNER

B Lab 広島

ABOUT

水産業をより効率的に無駄なく運営できるようにするために、IoT、ICT、AI、ロボットなどの新たな技術を現場へ導入・普及させ、次世代の水産業を目指します。

ACTIVITIES

B Lab広島と連携をし、ムール貝の新しい養殖方法の確立と経営手法のデジタル化を行いました。

具体的には、生産手法の更新と経営のデジタル化を目指して、カゴを使用した新規養殖システムと海洋センサーやカメラセンサーの情報を元に生産・販売予測を行うデータ主導型管理システムの導入を行いました。本プロジェクトの結果、システムの導入をしたことで、自社流通を試みる動きや海外への市場展開を目指すきっかけに繋がりました。



NAME

iU Z investment

The logo for iU Z investment features two interlocking white circles on the left, followed by the text "iU Z investment" in a white serif font. The "Z" is notably larger and colored red.

PARTNER

主催：合同会社iUZ investment

URL

<https://iuz.jp/>



ABOUT

30歳未満の起業家を原則対象とし、ハンズオンで出資・支援するファンド。ファンド利益の極大化を目指しつつも、従前まで我が国において、リスクが高いために蔑ろにされてきたシードステージやアーリーステージに属するスタートアップへ積極的に投資し、リスクを軽減するために、資金だけでなく、U-30の起業家が、その年齢では持つことが難しい人脈やノウハウなども提供し、スタートアップとともに未来を作り上げていきます。

ACTIVITIES

2022年11月のファンド設立後、客員教員や電子学園関係をはじめとして70以上の個人・団体からLPとしてご参画いただいています。2024年1月末時点でファンドのコンセプト通りシード・アーリー期の企業に14社5000万円超の出資を完了。現在、LPおよび出資を希望される企業を募集中、同時に起業家育成もおこなっておりZ世代を中心に事業化できるまでに引き上げるプロジェクト「iUアクセラ」を実施。エンジェル投資家やシードVC向けに修了ピッチ（写真）を行いました。



NAME

ともだちロボット



ABOUT

本プロジェクトは、ロボットが友だちとして人間の生活に溶け込む可能性を探求し、そのアイデアを国内外に広めることを目的としています。このプロジェクトは、ロボットと人間の関係性に新たな視点を提供し、技術的な革新だけでなく、社会的、文化的な側面から、テクノロジーと人間が融合する未来を模索します。

1. ロボットと人間の新たな関係の構築と普及

日本におけるロボットと人間との共生の歴史を整理・分析し、日本のロボット文化を世界に広めます。また、異なる文化背景を持つ国々に対して、ロボットと人間との関係性を再考させる機会を提供します。

2. ロボットを通じたウェルビーイングの実現

ロボットと人間の感情的なニーズとの間の架け橋を作り、人間の精神的な健康に寄与します。具体的には、現代社会における孤独や疎外感に対処するための一つの解決策として、ロボットの活用と普及に取り組みます。これにより、人間関係における新たな形を探り、人々の生活に新しい次元の豊かさをもたらすことを期待しています。

NAME

360度映像を活用した XRコンテンツ作成に関する 研究

PARTNER

TIS株式会社

URL

https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000227_000061260.html



ABOUT

「360度映像を活用したXRコンテンツを作成する上で、360度映像の基本的な設定がどのようにコンテンツに影響を及ぼすか」を実験的に評価し、知見の蓄積を試みることで、TIS株式会社の観光メタバースアプリ「BURALIT」(<https://buralit.com>)の研究開発に貢献することを目的とする受託研究です。

ACTIVITIES

360度映像（静止画・動画）を活用したXRコンテンツの作成において、より魅力的なコンテンツを得るためには、素材となる360度映像の取得方法や各種セッティングおよびコンテンツ内での活用方法が重要となります。本研究においては、360度映像の基本的な設定がどのようにコンテンツに影響を及ぼすかを実験的に評価し、知見の蓄積を試みることを目的として、以下の内容を実施します。

- 基本検討（基本方針、実験環境、評価の軸などの立案）
- 実験環境の検討および構築
- 実験の実施（コンテンツ試作、評価）
- 実験結果からの考察



観光メタバースアプリ「BURALIT」

NAME

iU EX

iU エグゼクティブスクール

PARTNER

株式会社アドタグ、NoCodeJapan株式会社

URL

<https://iuex.net/>



ABOUT

iU EXは、エグゼクティブから真のイノベーション人材を輩出する事を目指し、2021年3月に開講しました。日本のビジネスマネジメントを対象とし、デジタル技術を活用した企業変革（DX）を遂行するためのスキル・マインド習得プログラムをご提供。講師陣は一流の専門家・実務家のみ。組織の中核としてDXを推進するエグゼクティブの人材育成を目指します。

ACTIVITIES

これまでに、下記の講座を開催しました。

- ・iUエグゼクティブスクール 特別講座「ウイスキーとファイナンス」
- ・戦略的DXマネジメント講座（オンライン）
- ・デザイン思考講座（オンライン）
- ・ノーコード開発がもたらすDX改革など



NAME

墨傘 スミカサ



PARTNER

UDCすみだ、墨田区

URL

<https://udcsumida.jp/2022/04/28/sumikasa/>



ABOUT

「ただの傘から、デジタルデバイス・データ通信の機器へ」傘が、ただの雨をしのぐ道具としてだけでなく、人々をつなぎ、地域をつなぐ、デジタルとアナログを融合するデバイス「シェア傘」として新たな価値を創造します。

ACTIVITIES

鉄道の忘れ物傘の多くが廃棄されている現状に着目し、地域循環型の傘のシェアリングサービス「スミカサ」の社会実装を令和3年度に実施しました。区内に本社を構える東武鉄道株式会社の全面協力により、忘れ物傘の提供を受け、また、すみだ北斎美術館の協力により、美術所蔵の「北斎漫画」初編より「蛙」の浮世絵を傘に転写するなど、地域一体となり事業を進めています。

また、デジタル活用計画として、アプリとAIでコミュニティの活性化、IoT利用でスマートに運用、さらには今後は傘だけでなく身の回りのアナログデバイスから情報を入力することで人流分析や健康状態チェックなどにも貢献する活動も推進しています。



NAME

セキュスタ



セキュスタ

PARTNER

シヤチハタ株式会社, DSInnovation株式会社,
慶應義塾大学, 岡崎女子大学

URL

<https://note.com/secusta/>



ABOUT

インターネットやSNSなどの道具の発展で新たな危険が生まれている中、単なる危険性の周知や制限、禁止ではなく、健全な利用ができるよう大人も子どもも理解を深めていくことが大切です。そのために楽しく道具の使い方を学べる教材を開発しています。また、健全な利用ができるよう大人も理解を深めていくことが大切です。それをご支援する情報配信をしていきます。

ACTIVITIES

警察等のサイバー犯罪に関する啓蒙活動で使用しました。
また持続的に教材のシナリオを最新の内容に更新できるよう、教材のシナリオ作成手順の整理を行いました。

今後シナリオの作成や講師の育成など教える側の各遊に向けた持続的なエコサイクルについて検討予定です。

NAME

住民参加型公園管理 プロジェクト



PARTNER

UDCすみだ、墨田区

URL

<https://www.chiiki-smarttokyo.metro.tokyo.lg.jp/area/sumida-bunka-kyojima-oshiage/>



ABOUT

墨田区内の公園を住民と墨田区と一緒に共同管理すると共に、新しい公園の利用形態を創るプロジェクトです。樹木などの植栽管理では認識AIを活用して、住民が撮影した写真等から樹木の種類の識別や病害虫を自動的に検出する方法を開発しています。また、行動認識AIを用いて、公園の利用実態を解明する方法も研究しており、こうした結果から、効率的な公園管理方法や新しい公園を創るための方法を検討しています。

ACTIVITIES

樹木識別では、葉などの特徴的な部位を学習させる際、形状や色味が天候(日光,風雨)により大きく変化し認識が難しい課題として知られていますが、教師データの作成方法を工夫することにより、こうした課題を克服することができました。

また、こうした研究成果を墨田区民の皆様幅広く知って頂くための講演会やみどり体験ツアーなども実施しています。



NAME

Virtual Lab



ABOUT

客員教員がオンラインを中心にご自身の専門分野に関する学びを提供する研究室です。研究室では、学生に向けた情報発信や講義の提供を通じた双方向のコミュニケーションを実施します。通常の大学では学べない新たな教育を提供することで、学生の社会人基礎力や専門知識・スキルの向上に加え、イノベーションの創出を目指しています。

ACTIVITIES

2023年度は以下の研究室を開講しました。

1. 「成功しているスタートアップがなぜ戦略的にデザイン経営を取り入れているのか？」
2. 「売れる」インフルエンサーマーケティングとメニュー作り
3. 令和テレビ論
4. トップマーケターから学ぶ、実戦マーケティング力養成講座
5. 個人のユニークネスをビジネスにする起業ノウハウを学ぶ
6. 社会や文化をゲーム化するための仕組みやデザイン、メタバースなどへの発展
7. 地方創生とイノベーション
8. iU生による教育補完計画
9. CBTS代表野口のIT経営者育成塾
10. 生涯役立つお金の管理！(Excel実践+ケーススタディ)
11. サステナブル先進国イギリスから学ぶSGDs
12. 「DX時代におけるイノベーションとデジタルリスク
13. のぶめいWeb3.0研究室

NAME

XRを用いた海の サステナブルサイクル に関する 教育コンテンツの開発

PARTNER

岡部株式会社

URL

https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000232_000061260.html



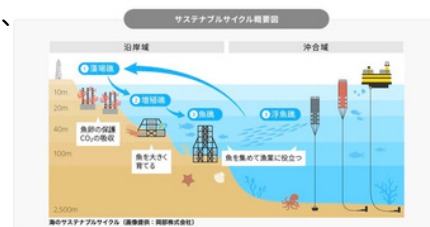
ABOUT

岡部株式会社が推進する海洋資源を次世代につなげる「海のサステナブルサイクル」を、XRなど新しい技術を用いて体験型の学習コンテンツとして作成し、開発した学習コンテンツが学習時にどのような影響を及ぼすか学習データを解析し、主体的な学びを支援する仕組みを検討していく受託研究です。

ACTIVITIES

ウェルビーイングの実現に向けてすべての世代で主体的に学ぶための実践が広がりつつあり、個人の興味や関心、個人の学びの成果に応じた教育コンテンツの提供が求められています。本受託研究では、現実には容易に行くことのできない海の中の体験を可能とする学習コンテンツを開発し、学習データを解析することなど通じて新しい学び方の開発を目指して以下を実施します。

- ・教育コンテンツ開発の基本方針、評価の軸などの立案
- ・教育コンテンツの開発
- ・教育コンテンツ提供環境の構築
- ・実験の実施
(教育コンテンツ試作・評価)
- ・実験結果からの考察



NAME

地図情報を活用した 家紋アプリの開発

PARTNER

森本勇也（日本家紋研究会副会長）

ABOUT

日本固有の文化である「家紋」。家紋が持つ由来や魅力を伝えるアプリケーションを家紋研究家の森本勇矢さんと連携して構築します。
森本勇矢さんコメント「継承する特性を持ち、千年の歴史がある「家紋」とは、「家の紋」であり「お守り」でもあります。紋のモチーフによって起源は更に遡り、時代によって、氏族や家で意味や由来は違います。本プロジェクトで研究が進むことも期待しています。

ACTIVITIES

家紋とは、個人や家族を識別するために用いられる日本の紋章です。構造的な類似性に基づいて分類が行われてきましたが、本プロジェクトでは家紋とその家紋の由来の土地に着目しアプリケーションを開発します。

開発するアプリケーションには、ユーザ参加型の仕組みを取り入れ、家紋や、歴史に興味がある方々のコミュニケーションプラットフォームの構築を目指して以下を行います。

- アプリケーション開発の基本方針の立案
- アプリケーション開発
- アプリケーション提供環境の構築
- 開発したアプリケーションの評価

NAME

放送人の証言
アーカイブプロジェクト

放送人の証言

PARTNER

一般社団法人放送人の会

URL

<https://www.youtube.com/@BroadcasutingCreatorsTestimony/community>



ABOUT

日本の放送メディア・文化に携わり、日本の放送・映像文化の確立に多大なる功績を残してきた先人たちの生の声を後世に残し、これからのメディア文化の礎とすべく、アーカイブ化事業を立ち上げ、公開手法・検証等の共同研究を行います。

ACTIVITIES

具体的には、下記の研究を行っています。

- ・大山勝美氏、澤田隆治氏をはじめとする総勢200名強の放送・映像界に多大なる功績を残した方々のインタビュー映像をデジタルで編集・蓄積する
- ・第一弾として大山勝美氏、澤田隆治氏を含む約30名のインタビュー映像を編集し、電子書籍で公開する
- ・併せて書き起こした文字ファイルを電子書籍で公開する
- ・編集及び公開工程を通じ、その後の公開・利用法を含め、メディア文化に資するための課題を検証・研究する



NAME

iU MX

PARTNER

LUUP, Plugo, 墨田区、墨田墨田区観光協会、その他

URL

<https://blaboratory.org/project/iu-mx/>



ABOUT

iU MX (Mobility Transformation; モビリティ・トランスフォーメーション) は、iU、墨田区、その他の連携企業とともに、次世代の交通・移動のインフラやサービスを実験、実装し、その上でビジネスを創出、それによって住み良い社会の実現を目指します。このモデルはグローバルで展開するとともに、(iUの教育に関わる活動の) 温室効果ガス排出ゼロを、2030年までに目指します。

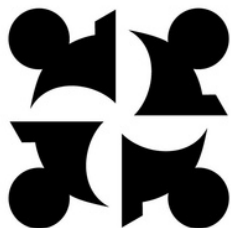
ACTIVITIES

活動の一環としてiUキャンパスにLuupポート設置。また、安全教室も各所で開催しました。今後、ポート数の増加、データ分析、新プロダクト&サービスの検討などを随時進めて行きます。



NAME

人的資本起業ラボ



組織と個人、双方の成長が
創造を加速する

人的資本起業

HUMAN CAPITAL

ABOUT

「人的資本経営」という主題で様々なトライされている働き方・企業・キャリアや生き方への新しい考え方をもとに、起業の新しいあり方の実現を研究し、大きな変化を実現することを目的に活動しています。

ACTIVITIES

一般や学内から参加者を募るイベントや、iU関係や内外の有識者にヒアリングをし、ナレッジの体系を構築する活動をしています。2023年12月にワークショップを行い「仲間が自然と集まる会社を作る」というテーマのもと複数の問いを立て参加者同士で活発に議論し、終盤には事例に基づいた「人的資本経営」についての理解を得るような場づくりをし、人的資本経営への理解を図りました。



URL

<https://blaboratory.org/project/jsk/>



NAME

超起業学校スタートアッププログラム



ABOUT

超起業学校スタートアッププログラムでは、アントレプレナーシップ教育に取り組む、全国の教育機関が活用できる共通カリキュラムの提供を目的とし、プレシード期を対象とした起業の基礎からビジネスアイデアの発表までを含めた一貫プログラムを全国の学校に無料提供します。

ACTIVITIES

20以上の教育機関から約200名の参加学生にプログラムを提供し、全国の学生同士で3社の起業、ピッチイベントに参加した4社の事業化に向けた活動につなげることができました。また一期の開催を通じて、20以上の企業、50以上のメンターが関わるプログラムのエコシステムを構築することができました。

PARTNER

主催：一般社団法人 超教育協会

URL

https://lot.or.jp/iessp_notice/



NAME

超大学



PARTNER

主催：一般社団法人超教育協会

URL

<https://blaboratory.org/project/%E8%B6%85%E5%A4%A7%E5%AD%A6wg/>



ABOUT

大学の枠組みを超えて教員が集い、産業界と密に連携しながら、AI、IoT、ビッグデータ、セキュリティ、デザイン思考、イノベーションマネジメントなど、次世代の経営に必須な、実践的に役に立つ学びの場を提供します。

ACTIVITIES

【超大学第1期】

AI、IoT、ビッグデータ、セキュリティ、デザイン思考、イノベーションマネジメントなど、次世代の経営に必須な知識を、日本を代表する講師陣が伝授する「超大学」第一期を開講しました。

【超大学第2期】

デジタル人材の底上げを担う教育プラットフォームの構築やサーティフィケート発行および学歴・学習履歴の利活用を検討。企業・組織におけるデジタル人財像の定義や役割分担、またDX推進における各デジタル職種の役割や求められるスキルについて議論したものを取り纏め、デジタル人財に関する政策を検討している経済産業省に中間報告書として提出しました。

NAME

C3F



PARTNER

アイエックス・ナレッジ株式会社、Dfinity JP、SUNDRED株式会社、一般社団法人NoCoders Japan協会、合同会社GadgeTanker、株式会社プレスマン、Futuristコミュニティ、Robloxで世界を創ろう！コミュニティ、バーチャル街づくり連合

URL

<https://www.c3f-iu-university.com/>



ABOUT

「Creating Cultures, Connecting Futures」の頭文字をとった「C3F」は『カルチャー(文化)を創造し、未来へ接続する』ことをコンセプトに、暗号技術を用いた次世代分散クラウド技術「Dfinity / Internet Computer (インターネット・コンピューター)」の産学リサーチ&エバンジェライズ(日本での技術者/開発者コミュニティ形成)を行っています。

ACTIVITIES

これまでに、

「ICP Meetup Japan (<https://c3f.connpass.com/event/287759/>)」をはじめ、技術者/開発者ドリブンのカンファレンス、ミートアップ、イベント等を通じて、産学ステークホルダーでのコミュニティ形成を行ってきました(学生だけでなく企業・財団・技術開発者等を含む)。Dfinity Foundationと連携し、日本での開発者・ステークホルダー形成に貢献しています。

また、クラウドSIベンダーと連携して、市場の開発者とともにPoC開発や技術ドキュメントの作成(Web/技術書,etc)等、約2年間に渡り先端技術の普及等を推進してきました。本格的にこの技術を活用したユースケースの創出段階に向けての環境形成をこれまでにきています。

(活動履歴: <https://www.c3f-iu-university.com/news>)

その他詳細はHPをご参照お願いいたします。

(HP: <https://www.c3f-iu-university.com/>)

NAME

海陽町e場所プロジェクト

海陽町e場所 プロジェクト

PARTNER

主催：海陽町e場所プロジェクト
共催：B Lab・超人スポーツ・ふらっと・
海陽町・海陽町教育委員会

URL

<https://blaboratory.org/project/ebashopj/>



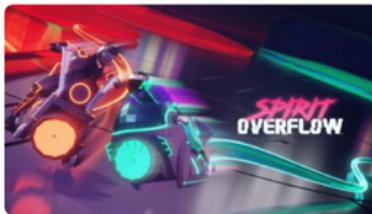
ABOUT

eスポーツを活用した地域活性化と地域を超えた交流を促進するプロジェクト。具体的には、地域の人々が集まり、eスポーツを通じて交流を深められる居場所を海陽町に設置します。そこを拠点として、eスポーツの魅力を広め、地域のコミュニケーションと結束を強化し、地域コミュニティの活性化を図ることを目指します。

ACTIVITIES

e場所では、定期的集まるオンライン/オフラインの居場所を設計するとともに、eスポーツ大会やICTリテラシーを育むワークショップ等も開催することで、新時代のスポーツとしてのeスポーツの普及と、学生たちのICTスキルの向上にも貢献していきます。

活動の第一弾として、2024年2月28日に、阿波海南文化村 いきいき館にてesports体験会とスペシャルトークイベントを開催しました。



NAME

創業機運醸成事業 (小学生対象STEAM 人材育成)

PARTNER

墨田区

URL

<https://www.i-u.ac.jp/news/23561/>



ABOUT

墨田区内の小学生が、iU及び区内企業等との連携による様々な体験学習をすることで、主体性や創造性を身につけるとともに、働くことの意義等を学ぶことで変化し続ける社会状況に柔軟に対応できる人材（STEAM人材）の育成につなげ、将来をけん引する小学生らの創業機運を醸成します。

ACTIVITIES

2023年度は「放課後スタートアップゼミ」として、墨田区在住の小学生約10名が、区のお店や会社の抱える悩み事（課題）を発見し、解決することに挑戦するプログラムに参加しました。放課後スタートアップゼミは、iU生が創業したアップレイス株式会社の協力のもと運営を行いました。



NAME

高齢者デジタル デバインド解消実現 プロジェクト

PARTNER

墨田区高齢者福祉課

URL

<https://www.city.sumida.lg.jp/citypromotion/cpaward/koremocpdejitارشuz.html>



ABOUT

高齢者を対象としたスマホ講習会を開講するなど、高齢者のデジタルデバインド解消に貢献します。

ACTIVITIES

墨田区とiU生の連携プロジェクト、高齢者デジタルデバインド解消プロジェクト。習慣化アプリ「みんチャレ」やiU生によるスマホ講習会を通して、スマートフォンの使い方を学び、日常的に便利にスマートフォンの利用できるようサポートしました。講習会では、iU生が教材を作成し講師として高齢者の方々と交流を図りました。



NAME

ヘルプマークプロジェクト



PARTNER

墨田区障害者福祉課、
墨田区行政経営担当、UDCすみだ

URL

https://www.youtube.com/watch?si=zBbV8_AQI0ZIRrc0&v=8VBNbapHcYk&feature=youtu.be



ABOUT

iUの学生が墨田区障害者福祉課、行政経営担当、UDCすみだの方々とともにワークショップを設計し、UDCすみだ超文化祭（福祉をテーマにした大学による研究成果の発表、子ども・大人を対象にした福祉啓発イベント）を企画します。

ACTIVITIES

2023年12月3日開催「UDCすみだ超文化祭」にて、子ども向けワークショップ「まちの中にあるゆきちゃんの『困った』を解決しよう！」を5回実施しました。ワークショップではiUの学生が作成した動画を見て、その解決方法をみんなで楽しみながら考えました。



NAME

すみだタウン ミーティングPJ

PARTNER

墨田区地域活動推進課まなび担当

URL

https://www.city.sumida.lg.jp/kuseijoho/sumida_kihon/governance/townmeeting.html



ABOUT

平成27年度より、区長と区民（参加者）との「直接対話の場」として「すみだタウンミーティング」を開催し、区への親しみの醸成や区政参加の機会の提供を行っています。「世代間交流」も目的の一つとするタウンミーティングを実施するにあたり、iU生に企画立案から当日の運営までを担っています。

ACTIVITIES

2023年8月3日(木)に「すみだタウンミーティング」を開催。墨田区長にお越しいただき、約40名の区民や学生とともに「子どもの居場所」について話し合いました。企画・運営を行ったiU生や当日参加したiU生も積極的にプレゼンテーションを行い大活躍しました。



NAME

新しい住まい方取材 プロジェクト

PARTNER

墨田区住宅課

ABOUT

若者(学生)に様々な住まいの事例を見学してもらう住まいの探検プロジェクト。人と人の出会いやつながりを重視した住むだけじゃない暮らし方など、新しい居住形態や住まい方を月1回程度取材し、区HPなどで発信していきます。

ACTIVITIES

2023年12月3日(日)に三鷹台にあるシェアハウス「アンモナイツ」を現地視察したり、2024年1月12日(金)に浅草橋にあるシェアハウス「Little Japan」を現地視察しました。

それぞれのシェアハウスを運営している方に学生が直接取材を行いました。学生1人1人が取材した内容をレポートにまとめて、今後の新しい住まい方について展開していけるよう墨田区役所と連携して引き続き取り組んでいきます。



NAME

Meta Square



**Meta
Square**
メタ・スクエア

PARTNER

株式会社プレスマン

ABOUT

iU/KMDの学生と客員で立ち上げたRobloxを活用した産学として新産業(メタバース等)創出に向けて、次世代(z世代, α世代)が成長市場で活躍するための導線を構築することを目的としたプロジェクト。Robloxの事業(<https://nocodo.net/roblox>)と連携。

ACTIVITIES

ちよもろーを通じた竹芝ソーシャル空間共創(iU/KMD学生を含むステークホルダーでのメタバース空間共創)を2023年に実施。その拡大を提案中。また、世界構想大学の短期留学プロジェクト(2024年夏～始動予定)のアウトプットとしてソーシャルメタバースの活用連携(マラヤ ウェールズ国際大学(IUMW) - iU(情報経営イノベーション専門職大学)も提案中。よりアクティブ(能動的)な学生の体験が追い風となる参加型メディア(Roblox)の活用として、学生がステークホルダーとの連携を加速したり、ジョブ獲得の拡張に繋がる機会・ポテンシャルを拡大しています。



NAME

超esports学校



超eスポーツ学校
Interacademic Esports Education

PARTNER

主催：一般社団法人超教育協会、
一般社団法人日本eスポーツ連合

URL

<https://lot.or.jp/projectgroup/2091/>



ABOUT

eスポーツの教育への導入に関心を持つ大学、専門学校、高等専門学校、高等学校、中学校、小学校によるコミュニティとしてのワーキンググループを形成し、下記のような活動を行っていきます。

- ・共同カリキュラムの作成・提供、修了認定
- ・eスポーツの教育的効果に関するリサーチの実施、エビデンスの取得
- ・クラブ活動の活性化に向けた活動

ACTIVITIES

◎「超eスポーツ学校」による無料で学べるeスポーツ講座を開講！

超eスポーツ学校では、本eスポーツ講座カリキュラムを通じて、eスポーツの授業への採用や部活動を促進し、eスポーツが持つ教育的価値の探索を進めていきます。活動の第一弾として、日本の教育環境に適応させた、本カリキュラムの「概要/導入」を含む網羅的な11回のシリーズを無料で公開いたしました。

NAME

起業メンタルヘルス研究所



URL

<https://blaboratory.org/project/imhe/>



ABOUT

起業を目指す全ての者、起業をした全ての者に対し、一連の起業活動における不安や停滞、恐れや怒りを取り除き、起業家の健全な発展を支援します。起業家のメンタルの支援のための研究、実践等を公的機関、学術機関、医療機関等と連携しながら実施し、その知見を次世代に残すことを目指します。

当研究所の目的

1. 起業家のメンタルヘルス全般に関する研究
2. 一連の起業活動における阻害要因等の研究
3. 臨床心理学分野との連携によるメンタルの回復の研究
4. 起業家が持つ心的特徴に関する研究
5. 上記の研究を元にした心的回復に関するサービスの提供

研究テーマ例

1. 起業意欲を阻害する心的要因とは何か？またその解除方法とは？
2. 起業前での事業アイディアに関する青い鳥症候群の原因と対策
3. 「資金繰り」への恐怖とは何か？その払拭可能性について
4. 幼少教育における起業家的メンタルの構築と現状での阻害要因
5. 起業家間におけるパワハラ・モラハラについて

NAME

妄想学

PARTNER

一般社団法人妄想からアイデアを共創する協会、株式会社要

URL

<https://www.i-u.ac.jp/news/19116/>



ABOUT

「妄想学」の研究とビジネス科目としての授業化を通じた、オープンイノベーションの手法開発に取り組む共同研究です。共同研究プロジェクトは3カ年で計画で ①妄想学のカリキュラム化 ②大学での授業実施と企業向け講座での実施を通じて、ケーススタディの蓄積 ③妄想起点のビジネス創発とオープンイノベーション創出のためのコミュニティ形成を行います。

妄想学とは、妄想を起点にイノベーションを社内外で起こす手法であり、主に次の5つの分野にまたがり、構築されます。

- ・アイデア発想法
- ・コミュニケーション法
- ・コラボレーション法
- ・妄想を取り入れるマネジメント法
- ・妄想起点のコミュニティ形成手法

妄想を活用したビジネスづくりのために、これらの手法を一元的に学べるようにすることで、妄想起点のビジネス作りや、それへの転換を行うことを目指します。



B Lab
拠点

ひろがるB Lab 拠点

(2024.3現在)

長崎

#デジタルシティズンシップ

青ヶ島

#DAO #島おこし

種子島

#ESG #カーボンニュートラル

広島

#IoT #水産業

海陽町

#子どもx社会の繋がり

沖縄

#探究学習

宮城

#防災 #地域再生

代々木カフェ

#共創イノベーション

千葉

#起業家支援・教育

Ghana

#アート #サステナブル #メディア

Hong Kong

#音楽 #STEAM #テクノロジー

Glasgow

#ラーニングデザイン #マンガ

Singapore

#SNGと日本の架け橋

Adelaide

#クリエイティブ #メイカー

Dhaka

#社会課題解決 #テクノロジー

Metaverse

#女性活躍



NAME

B Lab 長崎



ORGANIZER

中村星太

慶應義塾大学院メディアデザイン研究科 /
株式会社 東北新社

ABOUT

B Lab長崎は、長崎市教育委員会協力のもとに公民館や地域センターを活用して、全世代に向けたデジタルシチズンシップ教育に取り組んでいます。学校で使われなくなったタブレット端末を利活用した新しい生涯学習支援のモデルを構築し、長崎市を皮切りに、全市民のDX人材の育成に取り組みます。

◎活動

B Lab 長崎は、長崎市三和公民館と連携・協働し、ICTの環境整備と生涯学習活動に取り組んでいます。学校で使われなくなったタブレット端末を公民館に導入し、端末の管理や端末を活用した講座の企画、館内利用サービスなどを行なっています。現在は高齢者がICTを「学び」「使い、楽しみ」「生かす」ための生涯学習活動を重点的に取り組んでいます。



また、講座の様子を映像で記録し、YouTubeでのオンライン講座として活用するなどオンラインコミュニティの基盤も確立させているところです。これらの功績により、三和公民館は第76回優良公民館として文部科学省より表彰いただきました。



NAME

B Lab 広島



ORGANIZER

川崎まりあ

慶應義塾大学院メディアデザイン研究科

ABOUT

B Lab広島では、水産業をより効率的に無駄なく運営できるようにするために、地元水産事業者と協働しながらデータドリブン型の経営手法の構築を目指しています。加えて、B Lab広島では「超漁業」プロジェクトと連携し、漁業や農業などの一次産業従事者へ向けたSTEAM教育を展開します。

◎活動

ムール貝の漁獲量が減少していることをきっかけとして、地元水産事業者と協働して地域水産事業者活性化プロジェクトが2022年より始動しました。本プロジェクトでは、生産手法の更新と経営のデジタル化を目指して、カゴを使用した新規養殖システムと海洋センサーやカメラセンサーの情報を元に生産・販売予測を行うデータ主導型管理システムの導入を行いました。



今後の展望として、さらに実施エリアを広げていくと同時に、プランクトン分布の海洋データを組み込むことで、さらにシステムの精度を上げていき、長期的、段階的に養殖場の最適化を目指していく方針です。



NAME

B Lab 種子島



ORGANIZER

乗浜 誠司

株式会社ナレッジコンサルタント 代表取締役
種子島自然電力株式会社 代表取締役
一般社団法人ESG投資基盤整備機構 理事
東京大学未来ビジョン研究センター 客員研究員 他

ABOUT

西之表市市役所協力のもと、種子島全体の「ビヨンド・ゼロカーボンを目指す”Co-JUNKAN”プラットフォーム研究拠点」としてスタートします。地域システムを持続可能な形に変革すべく、地域再生を積極的に行います。全島民参画型「プラチナ社会」を形成し、特にSDGsの先にある「ESG」を実現します。

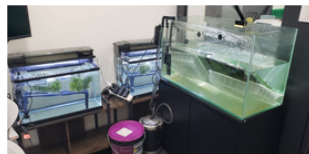
◎活動

◆サトウキビを活用したバイオ燃料

B Lab種子島の取り組みの一つとして、サトウキビから生産されるバイオ燃料（バイオエタノール）に注目しています。現在、廃糖蜜は産業廃棄物として処理されていますが、再生可能な航空燃料（SAF）に変換する可能性を探っています。日本政府も2030年から、日本の空港で航空機に給油する燃料の1割を持続可能な航空燃料（SAF）とする方針を打ち出しており、種子島がその一翼を担えるのではないかと考えています。

◆二酸化炭素を活用した海ブドウ栽培

2つの目の取り組みは、CO2を活用した海ブドウ栽培です。この取り組みによって、海中・海面付近にある生態系によって吸収・貯留される「ブルーカーボン」の創出を実現します。さらに、国の制度である「Jクレジット」を活用しながら、地域の特産品である海藻の生産を促進し、地域経済の振興を目指します。



具体的な実験や実地実装に向けて、京丹後市の水産試験場から寄贈してもらった海ブドウを使用し、検証を行っています。



NAME

B Lab Ghana



ORGANIZER

■ B Lab Ghana アドバイザー

長坂 真護 (MAGO CREATION株式会社 代表取締役
美術家, MAGO MOTORS JAPAN株式会社 代表取締役,
MAGO MOTORS Ltd. CEO)

■ B Lab Ghana オーガナイザー

石藤 創 (MAGO CREATION株式会社 アート事業/
NFT事業/ミリーちゃんプロジェクト担当)
Godfred Nabow (MAGO MOTORS Ltd. Director)
卜部美緒 (株式会社MediAlpha CSO、iU学生)

ABOUT

B Lab Ghanaはガーナ・スラム街の産業廃棄物でアートを制作しその収益で社会問題に取り組む美術家・長坂真護氏と提携し長坂氏が掲げる「2030年迄にガーナ10,000人の雇用創出」に向けたサポートを行います。アート仲介、SDGsキャラクター「ミリーちゃん」事業立案等、アート×サステナビリティ×テクノロジーを結集し社会課題への解決に貢献していきます。第1弾として2023年11月よりiUに長坂真護氏作品展示を行っています。

◎活動

2023年11月8日、iU 情報経営イノベーション専門職大学に「i Museum」がオープンしました。i MuseumはiU在学中の3名によって設立された株式会社MediAlphaがプロデュース、第一弾として、現代美術家であり社会活動家・長坂真護さんの代表作を含む10点が常設展示されています。i Museumは、「教育×アートで未来を築く、どこにもないミュージアムをつくる」という独自のコンセプトのもと、学びの場とアートが交わる新しい空間を目指し、大学の開かれたエントランスホールで最初の1歩を踏み出しました。



NAME

B Lab 宮城



ORGANIZER

新城 隼

iU客員教員
株式会社ソーシャルイマジン 代表取締役
おのくんプロジェクト 共同代表
世界防災フォーラムおのくんアンバサダー

ABOUT

B Lab宮城では、東日本大震災12年の復興支援で得てきた経験や知恵を活かし2025年の世界防災フォーラムで「防災をエンタメにするプロジェクト」を中心に、防災を大人から子供まで楽しめるお祭りにします。避難訓練をゲーム化し、帽子のファッションショーも披露予定です。

◎活動

条件がそろわなくても経験がなくてもヒト、モノ、コトを持ち寄り映画を作るようなやり方で震災後の復興支援で培ってきたノウハウを世に出します。「100万部を目指す商業出版プロジェクト」「防災をエンタメにする」「海外版SNS動画配信」の3つを軸に「銀座でハットとスタイリング」「超一流ブランディング」「日本の食革命」「能登半島ボランティアレポリスト運動」などを横展開します。

活動の一つとして、帽子をかぶって防災訓練！『防災×帽祭』イベントをリガーレ仙台ホーム戦、ベガルタ仙台ホーム、実業団フットサル復興イベントなどで開催しました。また、2025年3月の「世界防災フォーラム2025 / World Bosai Forum 2025」内での開催も決定しています！



NAME

B Lab Yoyogi Cafe



ORGANIZER

浜崎正己
株式会社 Link & Innovation

ABOUT

「DICT CUBE TOKYO」を拠点とし、多様なプレイヤーがボーダーレスに様々な分野の組織や個人と繋がれるような共創イノベーションのためのリアルなPaaS (Platform as a Service)を構築します。

今後、産官学を横断可能にする人的資源の流動化を活性化させるためのイベント等を開催します。B Labは日本全国に拠点を設け、大学、企業、自治体とともに、国や世代などありとあらゆる枠を超え、小さな創造から大きな創造までおもしろい未来をみんなで作ります。

◎活動

起業したIU生とオーガナイザー山本氏のYoutube対談を実施しました。



NAME

B Lab Adelaide



ORGANIZER

Adrian David Cheok

ABOUT

Makerspace Adelaideを拠点に、メーカー、ハッカー、クリエイティブなグループや個人が集まり、製作、創造、教育、学習、共同作業を行う活気あるプラットフォームを構築します。2022年度には、E-テキスタイルワークショップコースを開催！研究員にはツールや機材、またメイカーコミュニティへのアクセスを提供し、イノベーションと発明の可能性を探ります。また、ワークショップ、講演、イベントを開催し、日本の研究者や学生がオーストラリアのメーカー、発明家、起業家と肩を並べて多くのコラボレーションを行い、日本とオーストラリアの新しいビジネスチャンス呼び起こします。

◎活動

活動の第一弾として、アデレードで対面のE-テキスタイルワークショップシリーズを開催しました。本ワークショップでは、電子回路やプログラミングを学び、玩具や衣装にLED等をなどのウェアラブル技術を取り入れる方法を学びます。



NAME

B Lab 青ヶ島



ORGANIZER

佐々木 加絵

青ヶ島ちゃんねる運営者

ABOUT

B Labは、伊豆諸島最南端に位置する東京都青ヶ島に「B Lab青ヶ島」を設置します。青ヶ島は人口170人と日本一人口の少ない村として有名ですが、二重火山や地熱蒸気、満天の星空など魅力に溢れた島です。また、「DAOヶ島」の愛称でも知られており、DAO(分散型自立組織)を使ったイノベーション拠点としても注目されています。B Lab青ヶ島はコワーキングスペース「NYAYA」を拠点とし、DAOヶ島プロジェクトを推進するJPYC株式会社などと連携し、青ヶ島でイノベーション促進や新しい価値の創造など、未来の可能性を広げる場として様々な挑戦に取り組んでまいります。

- 東京都 青ヶ島について

「青酎」など、この島ならではの特産品が人気です。また、JPYC代表の岡部氏が地方創生の一環としてDAOを使った島おこしに注目しており、さまざまなスタートアップにとっての実証実験の場となることが期待されています。JPYCでは青ヶ島でブルーエコノミーといわれる海の経済圏の実業を行いつつ、金融機関設立を目指す新規事業などを推進中です。



NAME

B Lab 沖縄



ORGANIZER

室龍哉

少人数制予備校 チーム THE SEED 代表
沖縄探究ラボ 代表
沖縄県スケート連盟 理事長

ABOUT

探究活動の輪を拡げるB Lab沖縄は、問いを立てて検証する力・思考力・判断力・表現力を育むことを目的に、多様な方々との対話や主体的で協働的な探究活動の場を構築します。年齢・国籍・人種などにかかわらず多様な人々との対話の機会を積極的に提供することで探究活動の幅を広げ、未来を担う若年層に向けて持続的な刺激を提供します。

B Lab沖縄を起点に探究的な学びや繋がりが輪のように広がり、児童や生徒、学生の興味や関心を深化させ、変革をもたらす人材を育て、社会に貢献することを目指します。



NAME

B Lab 海陽町



ORGANIZER

高畑 拓弥
一般社団法人ミライの学校

ABOUT

徳島県最南端に位置した海陽町に「B Lab 海陽町」。海陽町にある施設を活用し、地域交流拠点づくりに取り組みます。

拠点の一つである町の中心にある築150年の古民家は、郡内唯一の県立高校と、地元小中学校にも隣接しているため、地域の子どもたちが集い、地域・社会・世界と繋がる機会の創出を計画しております。地域の子どもたちの心のアンカーポイントの創出と、地域の大人達の「懐かしい未来」への窓口となる場所づくりに努めます。



NAME

B Lab 千葉



ORGANIZER

浜崎正己
株式会社メディアインキュベート代表取締役

ABOUT

千葉県で活躍する企業や個人の交流プラットフォームやマッチングの機会を提供、学生や子どもたちを対象とした起業家教育の実施、また起業家支援やクリエイター支援を実施します。

アイデアソンや、クリエイター・起業家などの挑戦者を応援するカンファレンスも企画中。地域課題に先陣を切って取り組み、横展開していけるような事例を生み出していきます。



NAME

B Lab Hong Kong



ORGANIZER

Anthony Chau

Co-Founder and CEO of Chord Hero

ABOUT

B Lab香港では、香港Chord Heroを拠点に世代を問わず誰でも簡単に楽器を演奏できる環境を構築するとともに、テクノロジーを活用しながら新たな音楽の表現方法や楽しみ方を追究します。

楽器の演奏だけでなく、オリジナルの楽器を製作し、それらをメタバース上で共有できる空間を構築します。また、これらをNFTにして販売し、その利益を慈善活動への支援に充てるなど、リアルなSTEAM教育からWeb3上でのデジタルアートの展示・販売までを組み合わせた環境を提供いたします。

同時に、楽器を活用してポジティブなメンタルウェルビーイングを促進する活動も展開いたします。専門家との協力を通じて、精神的なサポートが必要な時に音楽を介して何ができるかを探究いたします。B Lab香港は、新しい技術を積極的に活用し、「楽しさ」と「創造性」を音楽教育に取り入れ、全ての人に音楽体験の場を提供し、音楽家になる機会を提供いたします。



NAME

B Lab Dhaka



ORGANIZER

Sharif Uddin Ahmed Rana

Adjunct Professor, IUEE University,
Mentor, MIT React

Founder President , the World Talent Economy
Forum (WTEF)

ABOUT

Bangladeshでは、貧困、教育、医療、交通問題など、様々な社会課題が存在しています。しかし、かつては解決不可能と思われていた多くの課題は、現代のテクノロジーによって解決できるようになってきました。

B Lab Dhakaでは、 Bangladeshをはじめ、世界が抱える様々な社会課題をテクノロジーを通して解決することに注力します。さらに、ワークショップ、シンポジウム、イベントなどを開催し、日本の研究者や学生が Bangladeshのメーカー、発明家、起業家とコラボレーションし、日本と Bangladeshの新しいビジネスチャンス呼び起こすことを目指します。

B Lab Bangladeshは、アイデアを実現するチャンスと可能性を広げるコミュニティや場を構築します。



NAME

B Lab Singapore



ORGANIZER

伊藤隆彦
株式会社CO&CO

ABOUT

シンガポールのコワーキングスペースOne&Co等を拠点とし、シンガポールに進出する研究員や企業の交流プラットフォームやマッチングの機会を提供します。また、iUがMOUを結んでいるシンガポールの大学との連携を視野に、学生のスタートアップ支援の一環として日系企業と連携したアイデアソンやこども向けプロジェクトなどを計画中。



NAME

B Lab Glasgow



ORGANIZER

Denis Fischbacher-Smith

Professor of Risk and Resilience at the University of Glasgow

ABOUT

B Lab は、イギリスにB Lab Glasgowを設置します。大学の教育手法を革新するために、学問横断的なラーニングデザインに焦点を当て、異なる学問領域を横断した研究を進めます。

様々なコミュニケーション手段や学習ツールを総合的に活用し、学生たちの学習体験を向上させる新しい取り組みを展開します。活動の第一弾として、ビジネスと経営、心理学、医学の3つの分野で「漫画」を用いた学びを推進します。

B Lab Glasgowは、デニス・フィッシュバッハ＝スミス教授（グラスゴー大学教授）を中心に、英国やヨーロッパの他の大学からも変革的な学習デザインに興味を持つ同僚が参加しています。



NAME

B Lab Metaverse



ORGANIZER

R3i Ventures

ABOUT

B Labは、シンガポール発で世界最大規模を誇る女性起業家向けピッチコンテスト「She Loves Tech Japan」や女性とテクノロジーのためのアクセラレーションプラットフォームを運営しているグローバルアドバイザリーファーム、R3i Venturesのコミュニティパートナーとして参画し、次世代を担うリーダーや女性の活躍を促進する活動を後押しします。

また、R3iが運営するoViceのバーチャル空間R3i Metaverse内にB Labのメタバース拠点「B Lab Metaverse」を設置し、イベント開催や研究員同士の交流を活性化させ、新しい価値を生み出すイノベーターをみんなで応援するエコシステムを構築します。

