

TEPIA先端技術館
2019年度
展示ガイドブック

目次

目次	・・・	1
ご挨拶	・・・	2
出展協力団体名一覧	・・・	3
ガイドマップ／エリア紹介	・・・	4
エントランス	・・・	5
テクノロジーパスウェイ	・・・	6
テクノロジーショーケース 高齡化	・・・	6
人口減少	・・・	8
地域間格差の拡大	・・・	9
未来の暮らし	・・・	9
プログラミング体験エリア	・・・	12
ロボットグランプリ展示エリア	・・・	13
キッズデザイン賞 TEPIA特別賞	・・・	13
テクノロジーラボ（2F）	・・・	14
インフォメーション	・・・	16

ご挨拶

「製作によせて」

「TEPIA先端技術館」は、私たちの社会や経済を支え豊かにする様々な分野の先端技術を集め、次代を担う若者から一般の方々まで、いつでも、それらを間近で見たり、触ったり、動かしたりして、先端技術を楽しく身近なものとして体感できる展示施設です。

TEPIA先端技術館は、先端技術を肌で感じる5つのコーナーで構成されています。

「テクノロジーパスウェイ」では、「AI」「IoT」に注目し、現代社会が直面する社会課題を取り上げ、AI、IoTをはじめとする先端技術が、それらをどのように解決に導いていくかを、ウォークスルーで映像を見ながらイメージしていただけます。

「テクノロジーショーケース」は、「①高齢化」「②人口減少」「③地域間格差の拡大」の3つの社会課題を提示し、それらを解決する技術を紹介するとともに、「ちょっと先の未来”の社会や暮らしの中で活用される技術の体験型展示を集め紹介しています。

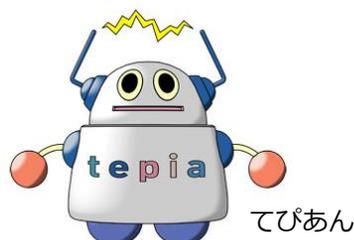
「プログラミング体験エリア」は、初めてプログラミングに触れる小学生から中高生向けに、プログラミングを身近に感じ、興味を持ってもらえるよう、様々なプログラミング体験ができるエリアとなっています。

「ロボットグランプリ展示エリア」では、「TEPIAロボットグランプリ2018」に参加した中高生が独自で開発したロボットを紹介しています。

「テクノロジーラボ」(2F)では、ロボットやVRを紹介している他、シアターではTEPIA所蔵の映像をご覧ください。

先端技術を身近に感じ、体感できるTEPIA先端技術館をどうぞお楽しみください。

主催：TEPIA（一般財団法人 高度技術社会推進協会）

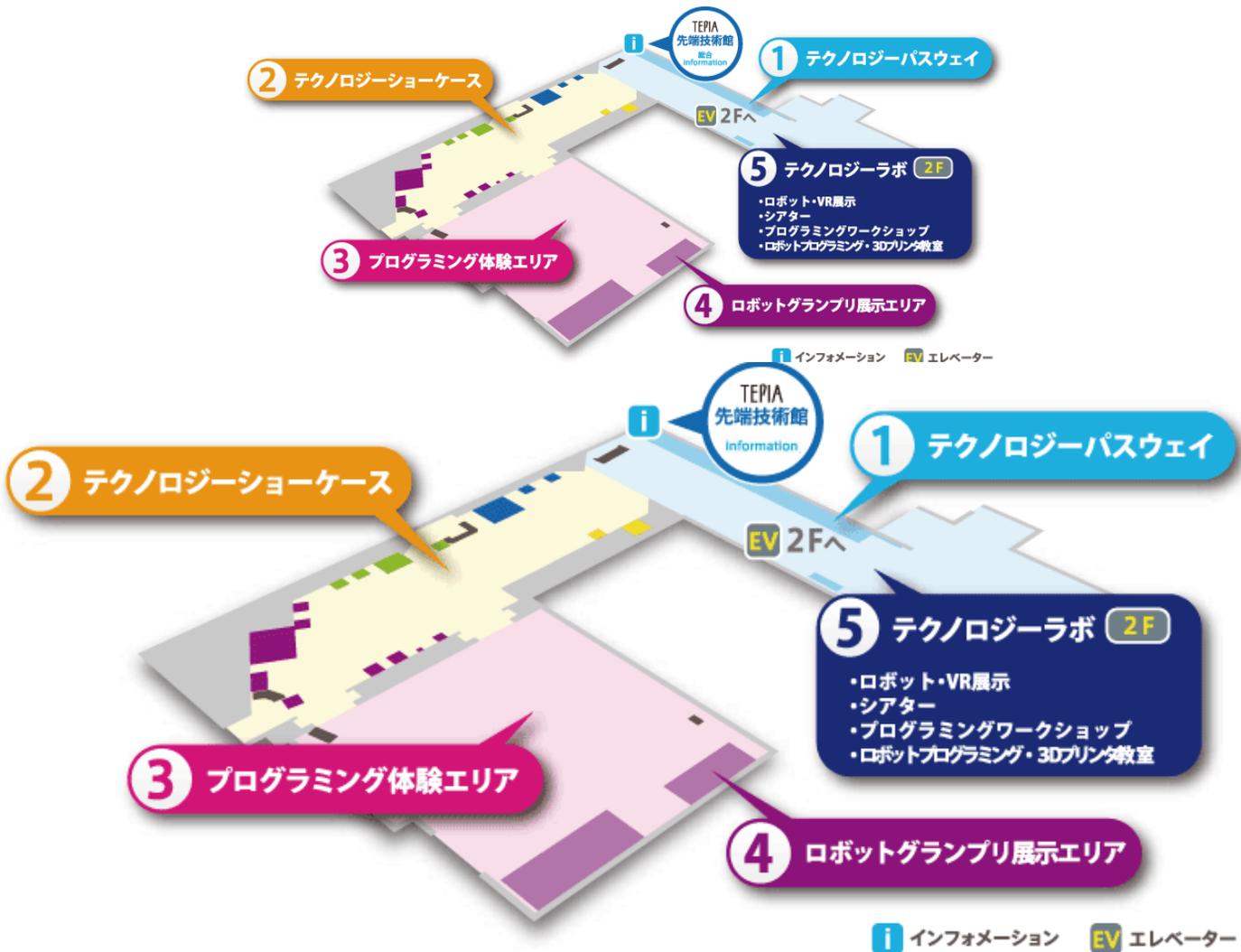


出展協力団体名一覧

株式会社エンファシス
オムロン株式会社
株式会社オリィ研究所
有限会社 海馬
株式会社カレアコーポレーション
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
国立研究開発法人産業技術総合研究所
清水建設株式会社
セイコーホールディングス株式会社
総合警備保障株式会社
株式会社知能システム
株式会社デンソーウェーブ
東京大学大学院 廣瀬 通孝・谷川 智洋研究室
東芝映像ソリューション株式会社
株式会社東和電機製作所
ドリコス株式会社
日本航空株式会社
日本電信電話株式会社
株式会社ハタプロ
ハーツテクノロジー株式会社 (Manga Generator コンソーシアム)
株式会社パリティ・イノベーションズ
富士通株式会社
株式会社プログマインド (Manga Generator コンソーシアム)
三菱電機株式会社
株式会社リョーサン
株式会社a.a.c.
株式会社FRONTEO
Holoeyes株式会社
株式会社MJI
RT.ワークス株式会社
株式会社TBM
株式会社Xenoma
株式会社ZMP

※50音順

ガイドマップ／エリア紹介



地域間格差の拡大

大都市圏へ人口が集中する一方、人口減少が止まらず、存続が危ぶまれる“消滅可能性都市”は、全国の自治体の半数にのぼるといわれています。

後継者不足などにより基幹産業であった農業・漁業が衰退すると、地方社会全体の活力が喪失され、生活サービスの低下を招き、都市と地方の地域間格差はますます拡大してしまいます。

こうした背景から、AIやIoTを活用し農業のスマート化を実現するなど地方を支える産業の活性化が望まれています。

このコーナーでは、都市と地方の地域間格差の解消に役立つ、IoTやロボットなどの先端技術を展示しています。

未来の暮らし

先端技術によって、私たちの暮らしや社会には、どのようなモノやサービスが生まれてくるでしょうか。未来の暮らしのコーナーでは、少し先の未来のまち、家、お店、オフィスなどで実現されるであろう技術を紹介しています。

③ プログラミング体験エリア

難易度別のプログラミング教材を実際に操作して体験する、プログラミング体験エリアです。

④ ロボットグランプリ展示エリア

「TEPIAロボットグランプリ2018」の参加校が開発したロボットを紹介します。2018年度の開発テーマは『中高生がワクワクドキドキする課題解決ロボットを開発せよ！』です。全国から応募された中採択された、中高生チーム11校のロボットを展示しています。

⑤ テクノロジーラボ (2F)

「未来の暮らし」の中の「ロボット・VR」を展示しています。また、事前予約制の「プログラミングワークショップエリア」、TEPIA収蔵の映像が楽しめる「シアター」があります。

エントランス

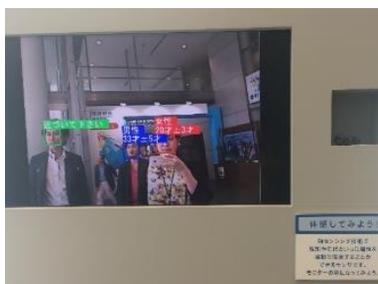
大画面の4Kテレビや年齢・性別を推定する技術、ICカードを利用したパブリックアートなど、TEPIAにお越し頂いたお客様に楽しんで頂けるような技術をエントランスに設置しました。

東芝映像ソリューション株式会社
REGZA 84Z8X



大画面化と精細感のある映像を両立し、地デジをはじめさまざまな映像をこれまで以上に美しく再現したテレビです。

オムロン株式会社
属性推定



カメラに映った人の顔画像を分析し、その人の性別と年齢を推定します。主に顔の輪郭や眉毛・目・鼻・口角の距離などを分析し、これらの特徴から性別と年齢を総合的に推定します。1人の推定に要する時間は約0.04秒で、カメラに映った複数の人を同時に推定することもできます。ショッピングセンターやイベント会場などで来場者層の分析に用いられるなど、マーケティング用データとして活用することができます。

東京大学大学院 廣瀬 通孝・谷川 智洋研究室
Sharelog 3D



「Sharelog 3D」は、交通系ICカードのデータを使って楽しむことができるパブリックアート（美術館などの限られた空間ではなく、公共の空間に設置される芸術作品）として開発されたものです。交通系ICカードには、持ち主が過去に電車でどの駅からどの駅まで移動したかという記録が最大20件残っています。そのデータを専用のカードリーダーで読み取ると、利用した駅の緯度経度データベースと照合して、その人が移動した履歴が光の軌跡となって都市模型を合成した3D地図の上にマッピングされ、目の前に映像アートとして映し出されます。自分の軌跡を、俯瞰して眺める体験を楽しめる、鑑賞者が参加するパブリックアート作品です。

総合警備保障株式会社
自動走行ロボット「Reborg-X」



「人とロボットの融合」をテーマに、コミュニケーション機能を強化した自律走行ロボットです。利用用途や施設環境に応じてカスタマイズすることができます。

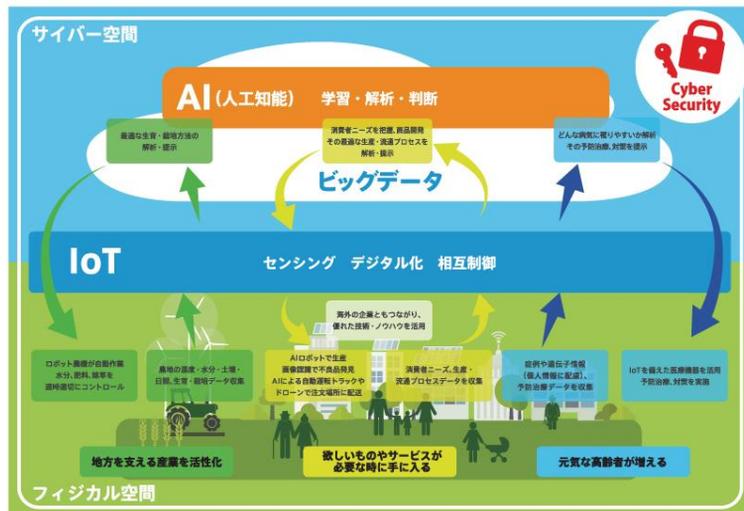
テクノロジーパスウェイ

～「AI」や「IoT」がもたらす未来～

いま、私たちの社会をさまざまな課題が取りまいており、とりわけ大きな課題が、高齢化や人口減少、地域間格差の拡大です。

そんな社会課題の解決の為に、大きな期待を寄せられているのが「AI」や「IoT」です。

AIやIoTを活用し、どのように人手不足を解消するのか、どのように社会の活力を高め、より快適で便利、安心・安全な生活環境を創造するのかをご紹介します。



テクノロジーショーケース

人類をとりまくさまざまな社会課題を、「高齢化」、「人口減少」、「地域間格差の拡大」の3つに分類し、それぞれの課題を解決するための技術をご紹介します。また、ちょっと先の「未来の暮らし」を想像させる技術も紹介します。

高齢化

株式会社カレアコーポレーション / 株式会社リョーサン
非接触型バイタル感知センサ



「非接触型バイタル感知センサ」は、生体反応が検知できるセンサで高齢者を常時検知し、介護スタッフの負担を減らし、介護される側のサービスの質を落とさず、高齢者のライフスタイルやプライバシーを尊重しながら、暮らしの安全・安心に役立てることを目的に開発されました。

さらに、2018年には、心の状況を見える化する為、新しいアルゴリズムを開発しメンタル面を検知できる機能を加えました。昨今の働き方改革の取り組みでは企業で働く各個人の働きやすい環境づくりと健康経営支援を推進しており、ストレスや疲労度、集中力、眠気度を検知することで、健康への意識改革を訴求するメンタルヘルスケアシステムとして活用することができます。更に喜怒哀楽を表現する感情検知の取り組みも開始しました。

ドリコス株式会社
healthServer



「healthServer（ヘルスサーバー）」は、センサーに指を触れるだけで、自分の好きな飲み物に混ぜて飲む粉末サプリメントが出てくる世界初(ドリコス社調べ)のオーダーメイドサプリメントサーバーです。

本体に内蔵された生体センサーから約20秒で脈の情報を読み取り、そこから身体と精神にかかる負荷の度合いをスコアとして算出します。そのスコアを元に必要な栄養素と適切な摂取量を自動計算し、約100～300ミリグラムの粉末サプリメントをコップに提供します。これを好きなお飲み物に溶かし飲むことによって、不足する栄養素をその場で手軽に補うことができます。さらに専用のスマートフォンアプリに直前の食事内容や前後の行動予定などを入力することで、デスクワーク時や疲労時など、より状況に即した精度の高い栄養素の類推と提供が行えます。

株式会社エンファシス
アイスイッチ



「アイスイッチ」は、目の動き（眼球や瞼）を利用したスイッチで、コール機器や環境制御装置や意思伝達装置を介すことで、呼び出し、家電操作、コミュニケーションをすることができます。小型で身体への装着物は不要、また、暗所でも使用可能です。

神経難病であるALS(筋萎縮性側索硬化症)等の進行性筋萎縮症において、目の動き(眼球や瞼)は侵されにくいことが多く、この目の運動機能を活用することにより、四肢が不自由な方々や寝たきりの方等今まで受け身で待っていた方々が、自発的に助けを呼んだり、身の回りにある機器の操作等を自らできる様になります。

現在は、口や手の動きなど、目以外の操作ができる機能も研究が進められています。

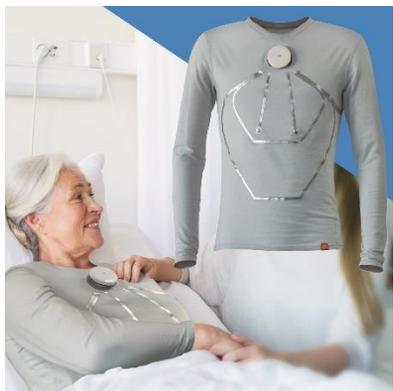
R T.ワークス株式会社
ロボットアシストウォーカーRT.2



「ロボットアシストウォーカーRT.2」は、ハンドルを握って歩くだけで、利用者の歩行速度や路面状況に応じたアシストを行う歩行器です。

このロボットのハンドルには使用者が手をかけているかどうかを感知するためのセンサー、本体には使用者の動きに加えて道の傾斜、状態などの使用環境を感知するためのセンサーが取り付けられています。これらのセンサーで感知した情報をもとに、モーターを動かしてリアルタイムに進む方向へのアシストとブレーキを自動的に切り替えながら、歩行を助けます。上り坂ではパワーアシストで推進力を加え、下り坂ではブレーキを適度に利かせ減速、また手を離れたときには自動的に停止するなど、臨機応変に歩行をサポートします。おしゃべり機能もついており、「急斜面です。注意してください」などと声でもアシスト、終了時には歩行距離、さらには「お疲れ様でした」とサポートしてくれます。

株式会社Xenoma
e-skin



「e-skin」は、軽くて着心地が良く、洗濯も可能な普通の「服」でありながら、センサーを搭載しユーザーの動きや生体情報を取得できるスマートアパレルです。自社開発した「Printed Circuit Fabric」と呼ばれる変形・伸縮可能な布状電子回路基板を使用し、高い引張耐久性を持っています。展示商品「e-skin Developer's Kit」では、服に内蔵された14個の歪センサーとHub（胸部のデバイス）に内蔵された6軸のモーションセンサーから、体の動き、姿勢、呼吸を把握し、健康管理や運動フォームのモニター等に活用することができます。今後は心拍や体温、血圧など、よりバイタルな情報を取得し、予防医療に活用できるようにと研究が続けられています。

人口減少

株式会社デンソーウェーブ
産業用ロボット「VS-060」



「VS-060」は、6軸垂直多関節ロボット4Kg可搬でクラストップレベルの高速性能を実現した産業用ロボットです。標準的な組立・搬送から、曲面をはじめ複雑な形状の製品の表面検査をしたり、磨いたり、ネジを締めたりといった作業を、熟練工のワザに匹敵する高度な技術で行うことができます。

株式会社ZMP
物流支援ロボット「CarriRo」



「CarriRo」は、搬送作業を、女性や年配の方でも楽しく快適に行えることを目指し開発されました。荷物の運搬に用いる台車にロボット技術を適用し、負荷を軽減するアシスト機能や、作業員についてくるカルガモ機能、指定したエリアを自動で移動する自律移動機能を搭載しています。連続稼働時間8時間、最高時速は6kmと、基本的な性能も高く、様々なシーンでの活用が想定されています。これらの機能により、作業員の負荷を軽減する他、運搬量の増加や運搬の自動化による生産性の向上が見込まれます。また、市街地に溶け込むデザインで、新しいワークスタイルを提案すると同時に、新しい労働力を取り込むことで人手不足の解消に貢献します。

地域間格差の拡大

株式会社東和電機製作所
全自動イカ釣機



「全自動イカ釣機」は、漁師の後継者不足が深刻化される中、コンピューター制御でイカ釣り漁の全自動化に成功し、イカ釣り漁業に革新をもたらした製品です。

一艘の漁船に最大64台設置可能なイカ釣機をブリッジ(操船室)から1人でコントロールできる効率のよさに加え、漁師の熟練技術「シャクリ」を数値化し、コンピューター制御することに成功しました。

さらに、天候や潮流の変化による船の揺れをセンサーで捉え、イカ釣機の動きを自動制御することで、海上で起こる様々なトラブルを最小限に抑えることが可能となっています。

株式会社 a . a . c
アクアポニックス



「アクアポニックス」とは、魚の養殖（アクアカルチャー）と水耕栽培（ハイドロポニックス）を同時に行う農法のことです。魚の排せつ物が微生物によって分解されて植物に必要な肥料となり、植物が吸収し浄化することできれいになった水で魚が元気に育ちます。起源は1000年以上前ですが、近年、環境により循環型システムとして再注目されています。この製品は屋内でアクアポニックスを行えるようにしたものです。現在、工場等の屋内で植物を育てる植物工場が注目されていますが、将来は魚と植物が織りなす、自然の安らぎを感じさせてくれる水族館のような生産施設が出現するかもしれません。

未来の暮らし

清水建設株式会社
環境アイランド グリーンフロート



「グリーンフロート」は、清水建設株式会社の総合力を生かして提案する環境未来都市構想です。赤道直下の太平洋上に、直径3,000メートル、高さ1,000メートルの浮島による人工都市を構築しようとする計画です。

持続可能で、緑豊かな自然環境を保つ「植物質な海上の都市」がコンセプト。環境問題に対する革新的な考え方として世界に発信しています。

これを実際に建設することができたら、海洋ならではの自然を活かした快適な環境で自給自足ができるという、未来型のリサイクル社会を実現できることでしょうか。清水建設では実現を目指して技術検証を続けています。

株式会社TBM ライメックスシート



「ライメックスシート」は、石灰石とポリオレフィン（樹脂）を混合した素材から作られた紙の代替品です。通常、紙の製造に必要な水や木をほとんど使わず、地球上のあらゆる場所に豊富に存在している石灰石を主原料にしているため、水不足や森林破壊などの環境問題に貢献することができます。普通の紙のように印刷や筆記が可能で、さらに耐水性や耐久性に優れています。リサイクルも半永久的に可能。紙だけでなくプラスチック製品の代替にも幅広く応用することができます。

Manga Generatorコンソーシアム マンガジェネレーター・カイ



「マンガジェネレーター・カイ」は、誰もが直感的に参加し、楽しめる身体的没入型エンターテインメントシステムです。神奈川工科大学の学生たちがコンテストを通して開発しました。マンガに入り込んで自由に活躍するために、あなたのカラダを撮影し、2次元のマンガの世界に変換して送りこみます。カメラの前でポーズを決めると、機械学習という人工知能の技術を用いて姿勢を認識し、感情をくみ取り、それに合わせて背景を変化させます。また、体験者の身長等に合わせてストーリーを自動で選択してくれます。

日本電信電話株式会社 変幻灯



「変幻灯」は、静止物に動きのパターンだけをモノクロで投影することで、静止物そのものが動いているように見せる技術です。人の脳は対象の色・形・動きを別々に分析し、後から統合することで物が動くようすを知覚します。変幻灯で投影するのは動きの情報のためのため、静止画の色や形は動きませんが、脳にはこれらの情報同士に不整合があっても、それを補正しようとする働きがあります。この現象を利用して、人の目にはまるで対象が動いているかのように錯覚させることができます。

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
テクタイル・ツールキット／からだタップ



「TECHTILE toolkit（テクタイルツールキット）やKarada tap（カラダタップ）」は、リアルタイムに触り心地を伝えることができる技術です。

インターネットが日常化し、ネットと現実空間の境界がなくなりつつある現在、身体を通して自己や外界を認識する感覚である“触覚”が重要視されるようになってきました。映像や音声と共に触覚情報も一緒に伝えることが可能になれば、従来のメディアを超えた新たな体験型のメディアによる“実感”として情報を伝えられるようになります。

セイコーホールディングス株式会社
グランドマスタークロック「Time Server Pro.」



「Time Server Pro.」は、「時刻同期」の要求にこたえるために開発された製品です。私たちが暮らす現代社会では、いろいろなものがインターネットにつながり、たくさんの情報が行き交っています。膨大な情報を正確にやりとりするためには、その情報を扱う電子機器の時計を正確に合わせておく必要があります。それを「時刻同期」と呼びます。人間どうしの待ち合わせであれば、それぞれの腕時計が「分」単位で合っていれば十分ですが、電子機器の間では、「1秒の100万分の1」という精度で時刻を合わせることが必要です。

三菱電機株式会社
しゃべり描きUI



「しゃべり描きUI」は、話した言葉を指でなぞった軌跡に表示できる音声認識表示技術です。聴覚障害や言語の壁を乗り越えるための方法はいくつかありますが、それぞれ様々な課題を抱えています。

例えば、聴覚障がいの方の壁を超える方法として、筆談は、文字を書く負担が大きく、時間もかかってしまいます。言語の壁を乗り越える方法としては、翻訳アプリがありますが、翻訳結果をワープロのように表示するだけなので、文字に頼った表現に限られてしまうことがほとんどです。「しゃべり描きUI」は、「話した言葉を指先に表示」し、「文字とお絵かきを自由に組み合わせることで表現」することで、これらの課題を解決します。

画面を指でなぞりながら話すだけで、話した言葉がなぞった軌跡に文字として表示されるため、誰でも簡単に操作することが出来ます。また、多言語翻訳機能を組み合わせることで、世界中の人たちとのコミュニケーションも可能にします。

株式会社パリティ・イノベーションズ
パリティミラー®



「パリティミラー®」は、空中映像を実現する最新のナノテクノロジーを駆使した特殊な光学素子です。微小マイクロミラーによって構成された2面コーナリフレクタ（2枚の鏡が直角に組み合わさったもの）を多数平面に並べた構造となっており、このミラーで物体の光を反射することで、空中に像を映し出しています。パリティミラー®による空中映像は、専用のコンテンツや特殊な画像処理を必要とせず、現実の物体の様な存在感・臨場感を味わうことができます。また、各種センサーと組み合わせて未来的なIoTインターフェースとしてさまざまな用途にも使うことが可能です。

株式会社ハタプロ
IoTマーケティング支援ロボット「ZUKKU」

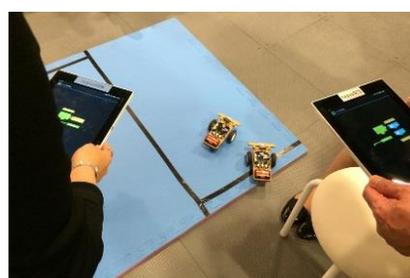
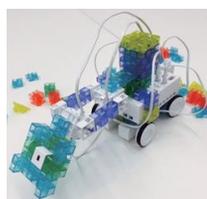


「ZUKKU（ズック）」は、安価で手軽に導入できる手のひらサイズのAIロボットです。IoT・ビッグデータ時代に向けたハードウェアの開発と、人工知能による分析予測のソリューションを提供し、新しい価値を創造することを目指して開発されました。例えば小売店などでは、取得した識別データをマーケティング管理システムに蓄積して可視化し、売り場の需要予測や販促施策立案、付随するデジタルサイネージで広告配信の自動最適化を実現します。他にも、店舗の店番から外出時のコンシェルジュ、あるいはお年寄りの見守りなど、様々な場面において、AIとロボティクスを活かした付加価値を提供することが期待されます。（ロボットはインフォメーションカウンターに設置されています。）

プログラミング体験エリア

2020年からの小学校でのプログラミング教育必修化にさきがけ、小学生から高校生までの幅広い年齢層の子供たちを対象に、プログラミングを身近に感じ、興味を持ってもらうことを目的とした体験エリアです。

様々なプログラミング教材を活用し、プログラミングの多様性を感じるとともに、難易度別に設定された課題に挑戦することで、論理的思考力や課題解決力を身に付けることを目的としています。



ロボットグランプリ展示エリア

「TEPIAチャレンジ助成事業」で中学生、高校生が開発した、オリジナルロボットを展示しています。

「チャレンジ助成事業」は、TEPIAによる、中学生や高校生のロボット開発を応援する事業で、毎年異なるテーマに沿って、全国の応募の中から採択されたチームが、課題設定からロボットの設計、プログラム、制作まですべてオリジナルでロボットの開発に挑戦します。

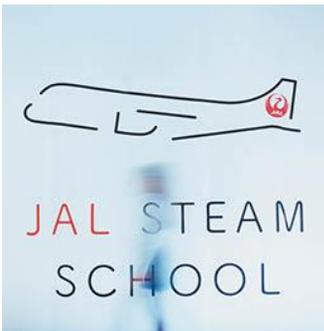


【TEPIAチャレンジ助成事業】採択チームには、開発費、技術サポート、成果発表の場が提供されます。中高生自らが設定した課題をオリジナルアイデアで解決するロボットを制作し、秋のロボットグランプリで開発成果を発表します。

URL <https://www.tepia.jp/tcs/>

第12回キッズデザイン賞 TEPIA特別賞

日本航空株式会社
JAL STEAM SCHOOL



飛行機と空の世界をテーマにしたJALの人気プログラム。翼が飛行性能に与える影響を学べるシミュレーションアプリを展示します。

(7月10日から9月29、10月29日から12月26日まで)

第13回キッズデザイン賞 TEPIA特別賞

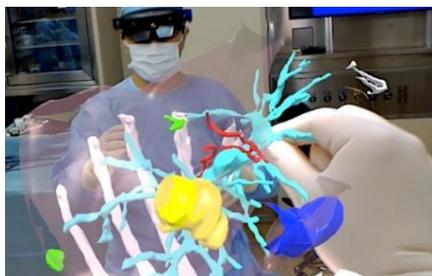
富士通株式会社
Ontenna



「Ontenna(オンテナ)」は、髪の毛や耳たぶ、えり元やそで口などに身に付け、振動と光によって音の特徴を、からだで感じるまったく新しいユーザインタフェースです。ろう者と健聴者が共に楽しむ未来を目指し、ろう者と協働で開発しました。60～90dBの音圧を256段階の振動と光の強さに変換し、音の特徴を伝達します。音をリアルタイムに変更することで、音のリズムやパターン、大きさを知覚することができます。コントローラーを用いることで、複数のOntennaを同時に制御できるようになりました。ろう学校において発話・発音練習や音楽・ダンス教育で活用されるだけでなく、映画やスポーツ、狂言や音楽会といった様々なジャンルにおいて、聴覚障がい者と健聴者が共に楽しむ体験を作り出しています。

テクノロジーラボ（2F）

Holoeyes株式会社
HoloEyes XR



「HoloEyes XR」は患者個別のCTスキャンデータから3D Virtual Realityのアプリケーションを生成するクラウドサービスです。

HoloEyesのVRアプリケーションを使う事により、今まで2Dモニターでは得られなかった手術の際に必要な奥行き感を直感的な操作で感じる事が可能になります。

「HoloEyes XR」のサービスはMixed Realityという透過型のヘッドセットでCTスキャンのデータから生成した3次元のモデルを術野の側に表示する事が可能になり、これは切らないと先が見えないという外科手術の問題を解決する、自分の進む道を予め見通せるカーナビゲーションのような役割を果たします。また、さまざまな症例のデータを集約することで、術前の綿密な手術計画、体感的な手法での教育や症例カンファレンス等にも活用されています。

株式会社オリィ研究所
OriHime



「OriHime」は、遠く離れた場所からでも、自分の分身のように操作できるロボットです。内蔵のWEBカメラやマイク、スピーカーを通じて、離れた場所にいる人の顔を見ながら会話をすることができます。リモートコントロールで首をかしげたり、片手を上げてあいさつをしたりといった動作も可能です。「OriHime」に喜怒哀楽の表情はありませんが、音声や動きでいろいろな感情を表せます。入院や単身赴任等で親しい人となかなか会えなくても、「OriHime」を通じて気軽にコミュニケーションができるようになることを目指しています。

株式会社FRONTEO
人工知能ロボット「Kibiro」



「Kibiro」は、「離れて過ごす、家族をつなぐ」見守り支援ロボットとして、離れている家族とのコミュニケーションを促進し、日々の生活に安心と笑顔をもたらします。

見守り機能を使えば、離れて暮らす高齢のご家族や一人で留守番をするお子さんがKibiroと過ごす様子を、Kibiro本体に内蔵されたカメラを通して、スマートフォンのアプリで映像での確認ができます。また、音声とテキスト等でコミュニケーションをとることもでき、離れていても家族を身近に感じることができます。

株式会社M J I
タピア



「タピア」は、会話に応じて好感度が変化するシステムにより、使うほどに学習・進化し、仲良くなることができるコミュニケーションロボットです。

丸いボディーには、カメラ、スピーカー、マイク、タッチパネルモニターを搭載。会話に必要な音声認識、音声合成、顔認識機能のほか、クラウド上の応答システムで日常会話を楽しめます。会話に回答して感情を目の表情などで表現するシステム、会話に応じて好感度が変化するシステムにより、使うほどに学習・進化し、仲良くなることができます。電話、天気予報、スケジュール管理、ニュース読み上げなどの生活サポートのほか、離れた場所にいる家族とビデオ通話したり、外出先から室内を見守ることもできます。

有限会社 海馬
遠隔操作ロボット“caiba”



「caiba (カイバ)」は、インターネットを介して動作する遠隔操作ロボットです。操縦者はヘッドマウントディスプレイを装着し、コックピットからロボットを操縦します。ロボットとコックピットはインターネットを介し、認証サーバーを経由した後、P2Pで接続します。ロボットは操縦者の頭や腕の動きをトレースし、ジョイスティックの操作により移動でき、内蔵されたカメラ・マイクからは現地の映像や音声操縦者に送られ、会話とジェスチャーによるコミュニケーションがリアルタイムで可能となります。

国立研究開発法人 産業技術総合研究所 / 株式会社知能システム
パロ



「パロ」はメンタルコミットロボットです。動物が飼えない方や、アニマル・セラピーの導入が困難な施設などのために、アニマル・セラピーに替わる「ロボット・セラピー」用ロボットとして開発されました。

犬や猫等の身近な動物よりも、本物と比較されにくく、人から受け入れられやすいという理由から、「アザラシ型」として開発されました。

多くの介護福祉施設や小児病棟などでの研究・検証の結果、パロによるロボット・セラピーはアニマル・セラピーと同様の効果があることが確認されています。

インフォメーション

TEPIA先端技術館

交 通 東京メトロ銀座線 外苑前駅3番出口から徒歩4分

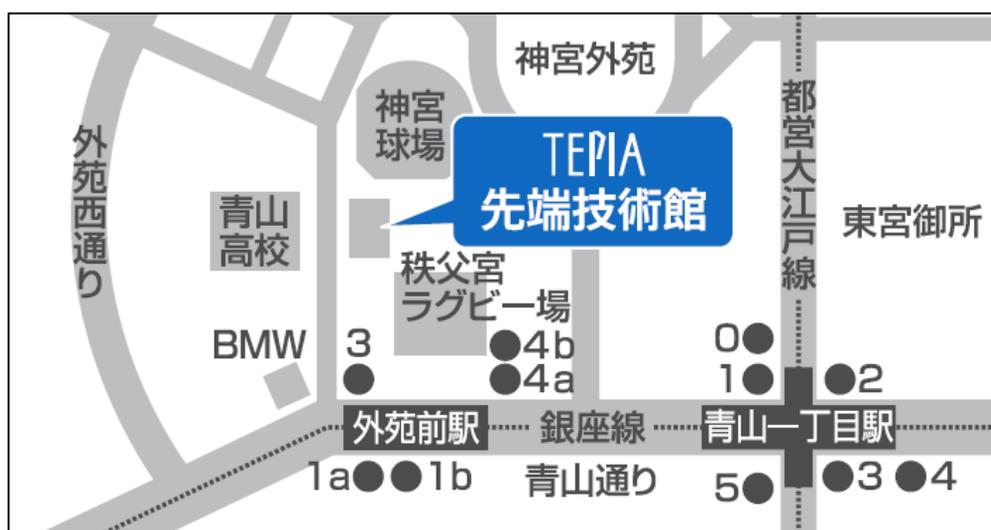
場 所 〒107-0061 東京都港区北青山2-8-44

開館時間 平日/午前10時～午後6時
土日祝/午前10時～午後5時

休館日 毎週月曜日、年末年始、展示入替期間
※月曜日が祝日・振替休日の場合は開館し翌平日休館

お問い合わせ TEPIA先端技術館 展示事務局 jimukyoku@tepia.jp

U R L <https://www.tepia.jp/exhibition>



※ガイドブックおよびホームページに掲載している写真やイラストの無断利用はお断りいたします。展示品やイラストの肖像権はすべて出展者およびTEPIAに帰属します。