

感触制御技術を活用した 社会課題の解決手段の検討分科会

大学発先端技術実装プロジェクト

新宿感触動物園 Haptic Zoo

慶應義塾大学発スタートアップ

モーションリブ株式会社

慶應義塾大学で生まれた 感触制御技術「リアルハプティクス®」 独創的な制御技術で未来を創ります

Company profile

| | | | |
|------|--|-------|--|
| 会社名 | モーションリブ株式会社 | | |
| 設立 | 2016年4月1日 | | |
| 所在地 | 神奈川県川崎市幸区新川崎7-1 | | |
| 資本金 | 165,000,000円 | | |
| 従業員 | 16名 | | |
| 事業内容 | リアルハプティクスに関する下記事業 -ソリューション事業 -デバイス事業 -ライセンス事業 | | |
| 役員 | 代表取締役CEO | 溝口 貴弘 | |
| | 取締役CTO | 飯田 亘 | |
| | 取締役COO | 緒方 仁是 | |
| | 監査役 | 高橋 俊行 | |
| | 監査役 | 木下 秀一 | |

History

| | |
|---------|--|
| 2016/4 | 慶應義塾大学発ベンチャーとして 合同会社運動設計研究所設立 |
| 2017/2 | 小笠原科学技術振興財団「インキュベンチャー助成」採択 |
| 2017/4 | モーションリブ株式会社に社名・法人格変更 |
| 2017/8 | 市村清新技術財団「第99回新技術開発助成」採択 |
| 2017/8 | 慶應イノベーション・イニシアティブを引受先として 第三者割当増資により資金調達を実施 |
| 2018/8 | 科学技術振興機構主催大学発ベンチャー表彰 「アーリーエッジ賞」受賞 |
| 2019/5 | 慶應イノベーション・イニシアティブ、DBJキャピタルを 引受先として第三者割当増資により1.8億円の資金 調達を実施 |
| 2021/12 | MIT Technology Review主催 Innovators Under 35 Japanに 代表取締役溝口が選出 |

当社の技術 リアルハプティクス

世界最先端の感触制御技術



※この埋め込み動画は記事内をご参照ください

**位置と力を統合制御する特許アルゴリズムで
物体の感触や人の力加減のデータ化、制御、再現を実現**

感触を様々な用途で簡単に活用することが可能に

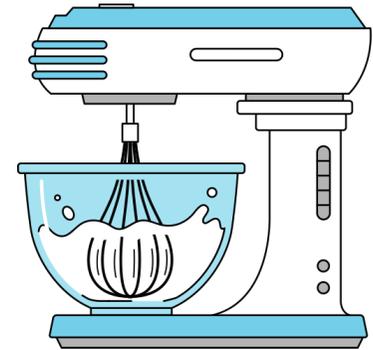
1.遠隔コミュニケーション



3.リアルな感触のメタバースBook



5.混ぜ加減がわかるミキサー



2.熟練技能者の力加減の再現



4.肌触りのわかるECサイト

5G等先端技術サービスプロジェクト
大学発先端技術実装プロジェクト

新宿感觸動物園

新宿中央公園を舞台に 仮想の動物と触れ合える「感触動物園」を出現



当社の感触制御技術「リアルハプティクス®」と「5G」「AR技術」を組み合わせることで、[ARの世界でリアルに触る](#)という身体性を伴ったかつてないエデュテインメントを提供
東京都の推進する「スマート東京」の概念のもと、東京=最先端というブランドイメージに寄与いたします

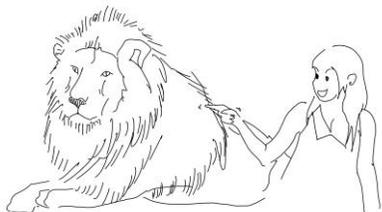


※この埋め込み動画は記事内をご参照ください

※動画内の装置はあくまでイメージモックアップであり、実際開発する装置とは異なります。

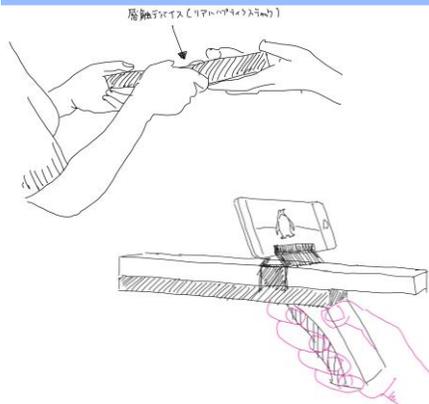
当社による
感触ARコンテンツ制作

本物の動物から感触を採取
してコンテンツを制作



お客様が体験する「新宿感触動物園」

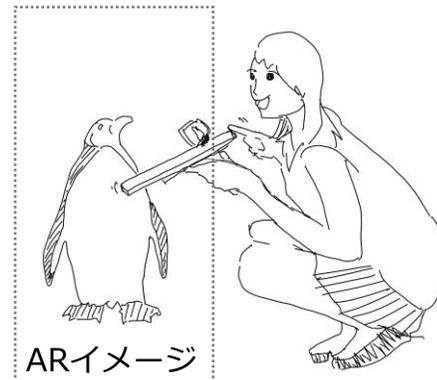
①感触デバイスを借りる



②公園を散策し生き物を探す



③生き物に、触れる



2023年2月中旬に「新宿感触動物園」を開催予定

人々にかつてないエデュテインメントを提供し
西新宿エリアの新たな独自の魅力を創出、観光需要も喚起します

開発・実証

- 感触を基点に日本にある動物園の魅力を西新宿から伝達するコンテンツ開発

認知

- 感触動物園の認知拡大
- 期間限定サービス

定着・拡散

- 常設サービス化を目指します
- 動物園に限らないモチーフや、アミューズメント施設、医療機関や教育機関との連携を目指します
- 旅行会社などと連携した観光需要の喚起を目指します

2022

2023

2024
以降

分科会について

「感触制御技術を活用した社会課題の解決手段の検討分科会」

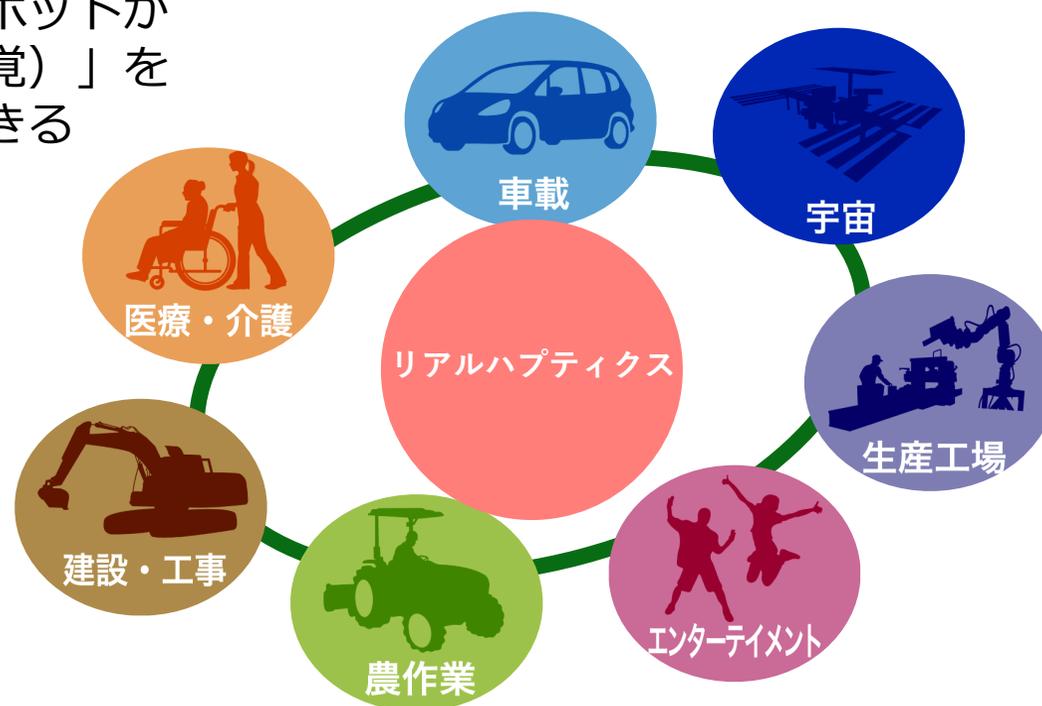
リアルハプティクスによる社会課題解決を議論

これまで私たちの身の回りにおける機械・装置は「画像・映像（視覚）」「音声（聴覚）」の技術によって成り立ってきていました。

機械やロボットが人のような触覚を扱える技術

本分科会では、機械・装置やロボットが人のように「感触・力加減（触覚）」を扱えることで解決することができる社会課題とその解決方法をワークショップ形式で議論・検討して参ります。

※課題解決に向けた開発・実施に当たっては別途
一般財団法人ハプティクス技術協会への加盟が必要です。



分科会の活動を通じ、大学発の最先端技術で
東京の社会課題解決策の社会実装を目指し
西新宿を中心に次世代のQOL向上に貢献します。



Real-Haptics technology by

MOTION LIB