

研究実施計画書

I. 研究の内容

1. 委託研究の題目

『課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業』（学術知共創プログラム）

（和文）「ポストヒューマン社会のための想像学」

（英文）「Imagination studies for posthuman society」

2. 責任機関

住 所：神奈川県横浜市北区日吉三丁目 1 4 番 1 号

機関名：慶應義塾大学

3. 研究代表者

氏名（部局・職）

（和文）：大澤 博隆（理工学部・准教授）

（英文）：OSAWA Hirotaka (Associate Professor, Faculty of Science and Technology)

4. 研究の目的・意義

本研究では、ポストヒューマニティの時代における人間の想像力のあり方を理論化し、想像学として確立する。そのため、関連する分野の研究者によるチームで構成される拠点を立ち上げる。これは、世界を巻きこんだ学術拠点となることを目指す。

ソーシャルネットワークや生成 AI 等の情報技術によって創作のあり方が変容する時代において、従来の文学研究の枠組みでは捉えられない人間の想像力が求められている。機械の知能と共生する人間のあり方が試されるポストヒューマニティの時代における人間の想像力のあり方を、文学研究、教育心理学研究、情報学研究、科学コミュニケーション研究、経営学研究、アート研究の観点から再検討し、理論化する。

本研究のリサーチクエスションは次のとおりである。【人間の想像力は機械共生社会において、どうあるべきか？】。この解決に資する研究成果の創出を目指し、ポストヒューマニティの時代における人間の想像力のあり方を理論化する。

人類史において、想像力を元に虚構を扱う力は、人類文化の大きな発展の要因であったと考えられている。社会の結束、文化の伝承、個人や集団のアイデンティティ形成、さらには問題解決や創造性の促進など、様々な側面で人間の想像力が貢献してきた。人類学者の Yuval Noah Harari は“Sapiens: A Brief History of Humankind”において、架空の概念を扱うことが人間集団の協力基盤になったことを示している。また文学研究者の Brian Boyd は“On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction”の中で、物語がどのようにして人間の認知発達に不可欠な要素となったかを論じ、物語が情報の伝達、社会的なルールや価値観の共有、そして集団内での連帯感の醸成に重要な役割を果たしてきたことを示している。近代以降、こうした人類における虚構を扱う想像力は、物語を軸とした産業構造の形で整備された。特に、科学技術を扱うサイエンスフィクション（SF）は、こうした時代に誕生した科学技術と社会のあり方を探るジャンルとして誕生した。

SF は、科学への憧憬と厳しい自己批判を繰り返しながら、文学の一ジャンルにとどまらず、社会設計に対して様々な影響をもたらしてきた。人文学においても、複数の関連影響が見られる。SF は科学コミュニケーションの道具として使われ、未来学のように、複数の学問をつなぎ未来を議論する糧となっ

た。かつては科学プロパガンダと呼ばれ、現在は STEM 教育や STEAM 教育といった分野において行われる教育においても、SF のもたらす想像力は教育の大きな支援となる。経営学においては、シナリオを用いた未来予測の試みが未来洞察などの分野で行われてきた。また昨今では、作品そのものではなく、作品を制作する過程を作家と専門家で共有し、企業経営や教育に対して新しいビジョンを得る「SF プロトタイプリング」などの試みも誕生してきている。また、クリティカルデザインやスペキュラティブアートのように、SF の批評的態度、批判精神を継ぎ、問題提起を主要分野とするアート分野も登場してきた。

SF が最も効果をもたらす領域の一つが、科学技術によって人間が拡張され、人間の価値観が転換する時代におけるシミュレシヨナルな視点の導入である。こうした未来における人類のあり方は、「ポストヒューマン」というテーマとして扱われている。20 世紀後半から登場した科学技術、特に情報技術によって、現在、想像力の生み出す物語、そして人間のあり方は大きく揺さぶられている。インターネット技術やソーシャルメディアによって、誰もが自身でコンテンツを作ることのできる時代になり、金銭的なフィードバックだけでなく、他者の評価によって物語自身が生み出される環境が整った。これはある意味ではコミュニケーションとしての物語の復権である。また 2010 年代から登場した生成 AI 技術によって、自身の作品を学習に使用される一部の創作者たちの大きな反発を受けながらも、創作スキルのあり方はより民主化されていくことが期待されている。一方で、人口減やコンテンツ環境の変化による出版構造の変化から、作家たち自身も、物語のあり方として、科学技術が生まれる現場に物語の方法論を持ち込んでいる。人類社会が情報技術によって抜本的に強化され、我々自身の知性のあり方が拡張されるポストヒューマニティ時代の社会において、人間の想像力に対する研究は従来以上に越境した形で捉えられる必要があると考える。そのため我々は、従来の人文学の垣根を超えて、情報科学技術や認知科学、経営学、美学研究、アーティストや科学コミュニケーションの研究者たちが共同で、「想像」のあり方を探る。

本研究ではこの試みを、以下 6 部門に分かれて探索する

1. ポストヒューマンの文学（文学 G）：文学、特に科学技術とポストヒューマンのあり方を探ってきたサイエンスフィクション作品をもとに、ポストヒューマニティ社会の描かれ方を時系列に沿って検討する。これにより、過去および未来の物語からの新しい人間像（ポストヒューマニティ）の探求からポストヒューマニティ社会の想像力とは何かを検討する。文学グループではあるが、映像作品（映画、漫画、アニメ、ゲーム）も対象とし、表象文化論的なアプローチからポストヒューマンをめぐる想像力についても論じ、論文として発表していく。同時に、各国の物語作家と研究者をつなぎ、ポストヒューマン社会における文学のあり方を連携し再考する。
2. ポストヒューマンのための教育（教育心理 G）：新たな人間社会を形成する発達途中の子どもたちにおける、物語および想像力の働きを分析する。物語を作り、議論する過程や、想像する過程を認知心理学的な手法により分析する。これにより、ポストヒューマニティ社会の想像力がいかに獲得されてゆくかを探求する。物語作成や想像力の発達に関する実験的研究を行い、子供たちの想像力の育成に最も効果的な教育方法を特定するための実証研究を計画する。
3. ポストヒューマン社会における知能協調（情報学 G）：未来社会のシナリオを物語として描く際の、生成 AI との協調を用いた創作や、得られた作品をテキスト分析技術によって行う。生成 AI を用いた創作のプロセスを定量的に分析する手法を採用し、AI と人間の協働による創作物の質的評価基準を開発する。これにより、我々人類がどのような想像力の発展を遂げるかを、実装しつつ検討する。ポストヒューマニティ社会の想像力とは何かをシミュレーションする。
4. ポストヒューマン社会の空想科学コミュニケーション（科学対話 G）：すでにある科学技術ではなく、今後起きうる科学、空想科学におけるビジョンを検討し、確立していない不確実な状況における思考を促す物語コミュニケーションの可能性を探る。ポストヒューマニティ社会の想像力喚起の手法を探索し、新しい科学技術に対する公衆の理解度と受容度の向上を指標として評価を行う。
5. ポストヒューマン社会のロードマッピング形成（経営学 G）：高度技術社会における企業倫理を含め、ポストヒューマニティ社会における人間性と知識を考慮し、問い直すための未来構想手法を、ロードマッピング手法を拡張する形で設計し企業の製品・サービス開発アプローチ、地域構想等を実装する。これには、創作の利用を検討し、想像力が拡張する形を検討する。また、ポストヒューマニティ社会の人的知識共創に必要な要因を 将来世代の視点から探求する。

6. ポストヒューマン社会における美しさ（アート G）： ポストヒューマニティ社会における新しい人間像をもとにした作品の善さ、美しさについて、スペキュラティブデザインの考え方を援用しつつ、批判的に検討する。美学論文とアートの影響評価の両面から、新しい人間像を探求し、ポストヒューマン社会における、人間－機械協調系人類の新しい美意識の形成に貢献する。

5. 研究内容・方法

【研究内容と方法】

本研究では、以下の方法を用いて具体的な研究活動を行い、その結果からリサーチクエスション「人間の想像力は機械共生社会において、どうあるべきか？」に解答する。

- ・文献レビュー： SF 文学を含むポストヒューマンに関連する文学作品、未来学、シナリオプランニングに関する文献の広範なレビューを実施し、人間の想像力を喚起する物語が科学技術発展に与えた影響とその社会的受容を分析し、物語が想像力に与えた影響を明らかにする。

- ・ケーススタディ： 先行事例研究を通じて、創作支援技術、創発的発想の促進、物語の社会的影響に関する具体的な事例を収集・分析し、想像力が発想と物語に与えた影響を把握する。

- ・実験的研究： 教育心理学、情報学の手法を用いて、物語と想像力が人間の認知と行動に与える影響を定量的に評価する。特に、AI 支援創作ツールの利用が創造性に及ぼす影響を実験的に検証する。AI 支援創作ツールが人間の想像力に与える影響を調査する。

- ・デザイン思考、SF プロトタイピング・ワークショップ： アート・デザイン分野の手法を活用し、クリティカルデザインやスペキュラティブデザインを通じて、ポストヒューマン時代の新たな物語の形態を創出し、社会的課題への応答を模索する。

【本課題に人文学・社会科学が中心となって取り組むことの妥当性】

本研究プロジェクトは、人工知能技術によって変容する創作のあり方、特に文学および物語の再検討を通じて、ポストヒューマニティの時代における人類と機械の共生及び人間の想像のあり方を多角的に探求することを目的としている。この研究は人文学・社会科学を共通軸に、教育心理学、情報学、経営学、科学コミュニケーション、アートおよび美学研究の視点を統合することで、未来の国際社会や我が国社会における長期的な視野から、新たな学術知の共創を目指す。SF が科学技術にもたらした影響に関する検討は、研究分担者および研究参画者の新島やタヤンディエーの成果など、科学技術ごとに様々な分析がなされてきた。作家の小松左京が作成に関わった未来学を始めとして、シナリオプランニングや未来洞察手法など、経営ビジョンの設計に関する複数の先行事例がある。また、創作支援や発想支援などの技術に関する検討は情報学研究において、創発的発想や物語を受けた際の思考については教育学、心理学、認知科学の分野で行われてきた。アートや物語を現状の問題を捉える手段として考えるやり方としては、クリティカルデザインやスペキュラティブデザインといったアート・デザイン分野での研究の積み重ねがある。しかし、これらの課題を人類の「想像力」に関する総合的な問題と捉え、領域横断的に議論するための人文学のフレームは、これまで存在しなかった。

Bunderson らは、多分野の研究者が協業する際、考え方、情報の捉え方、処理の仕方の違いが、チームや組織のパフォーマンスに貢献することを示している[1]。また、Page (2017) は、チームにおける多様性はリスクを減らすだけでなく、積極的に付加価値を生み出すと主張している[2]。本研究プロジェクトの各グループが、グループとしての目標を追求しながらも、その分野にとどまらない拡張を求め、全体として創発的な価値を生み出すために、全体会合を実施し、また、積極的な外部発信を行うことで、外部の知識を取り入れながら、新しい学術知の共創を実施する。ポストヒューマンをめぐる想像力について特定のテーマを設定し、シンポジウム、研究会を開く。それを通じ、日本、北米に限らず、ヨーロッパ、東アジアなどさまざまな文化的背景を持った作家、研究者と議論を重ねることでポストヒューマンをめぐる想像力をグローバルな見地から考察する。また文学に限らず、メディアミックス作品や、商業出版に乗りにくい作品も研究対象とする。

【本課題によるパラダイムの革新や創造】

本プロジェクトがもたらす重要なパラダイムの革新はいくつか存在するが、一つは生成 AI による、AI と人間の共同創作による新しい物語形式の開発である。従来の物語に関するエコシステムでは、物語はあくまで人間の思想または感情を創作的に表現したものとして人格権を含めた権利が認められ、法的及び倫理的な保護を受けてきている。これに対し、生成 AI のように創作過程が自動化される場合には、作品の創作性について介入が行われる。これによって、文学及び美学の観点からは、新たに検討すべきことが増えると考えられる。もう一点は物語的な想像力自体の転用である。近代以降の物語環境においては、作者という特権的な役割が存在し、これを出版が補助し、多くの人々が物語を受けるといった形が産業として確立した。しかしながら、ネットワーク技術やソーシャルネットワークプラットフォームが発達し、金銭のみならず自己表現に対する賞賛を持って作家に対するフィードバックとされる評価経済の現代社会においては、作者と読み手の境目は曖昧となっている。この時代はある意味でコミュニケーションとしての物語の復権であるが、物語を紡ぐ作家の想像力が、ある種の未来に対するシミュレーション能力、洞察力の一環として、未来ビジョンの構築に直接関与することが起きている。こうした環境は AI による想像力拡張環境とあいまって、結果として、人類が持つ想像力が創り出す物語の、社会における役割をさらに広げる。物語を紡ぐ想像力の転用こそが、人文学・社会科学における想像力のパラダイムの革新を移行させる。物語が社会において果たす役割の再考を通じて、物語を通じた社会変革の可能性を探る。

上記の機械共生社会という状況のもと、人間の想像力の有り方自体が変換する可能性がある。社会の変化において、人間にはどのような想像性が求められてくるかを、プロジェクト全体を通して研究を進める。

【課題に対する有意義な応答を社会に提示する手法】

課題に対する有意義な応答を社会に提示する手法として、本研究プロジェクトでは、ポストヒューマン社会における人間のあり方を、美学の観点からも再検討し、それをアートの形で実践する。LGBT に代表されるような多様な性のあり方、情報技術による世代格差、また、トランスヒューマニズムに代表される形の身体的アップデートによって、従来の規範で決められていた美しさの価値観は広がり、多様化しつつある。この点を分析哲学、美学の観点から検討し、そこから得られる新しい知見をスペキュラティブアートとして先導し、問題提起していく。研究成果をアート作品として社会に提示し、展示会やオンラインプラットフォームを通じて広く公開する。これにより、社会との対話を促進し、ポストヒューマン社会における新しい人間像の可能性を探る。

同時に、専門家が啓蒙的に振る舞うだけでなく、社会との対話を行ってポストヒューマン社会における人間像の可能性を議論していく。このために、経営学グループによるロードマッピング手法の拡張と、科学対話グループによる対話設計が重要な役割を果たす。また、全チームが参加する実験的ワークショップを実施し、各チームが必要なデータを取得し、必要に応じたアンケート調査を実施する。また、研究成果をもとに、ポストヒューマン時代における教育、文化政策に関する提言を行い、公共ディスカッションの場を設ける。

【人文学・社会科学に固有の本質的・根源的な問いの追求と、人文学・社会科学を軸とした新たな学術知の共創】

人文学・社会科学がポストヒューマンの時代における想像力の産物である「物語」の変容と共生の探究に中心的な役割を果たすべき理由は複数ある。まず、人文学・社会科学は、人間の経験、価値観、文化、社会構造などを理解し解釈することに焦点を当てており、人類の想像力においてこれらは不可欠である。ポストヒューマン時代における人間の想像力、物語の役割の変容を探究するには、これらの分野が提供する理論と洞察が、現在の情報技術がもたらす変容を検討するために不可欠である。AI やコミュニケーション技術の進化がもたらす変化を、単に技術的な側面からではなく、人間中心の視点で捉えなければ、人間に対する価値を置き去りにした技術加速をもたらすことになる。特に、これからの社会を担う子どもたちの発達過程における物語の影響を検討することは、喫緊の課題であると言える。また、特に経営学は、新たな技術やイノベーションが社会や文化に与える影響を深く理解するための理論的枠組みと分析ツールを拡張する。AI 技術による創作活動の変容は、社会の価値観、文化的アイデンティ

ティ、コミュニケーションの方法などに大きな影響を及ぼすものであり、これらの変化を理解し、意味付けるためには、未来構想手法の研究者との協調が不可欠である。特に、豊富な物語を隠れた資源として持ち、米国や欧州に匹敵する独自の物語文化を発信してきており、一方で少子高齢化において出版産業の変化を含めた抜本的な構造変化が予測される我が国において、小説のみならず漫画やアニメーション、動画、ビデオゲーム、二次創作を含めた物語文化の、扇の要としての役割を果たした SF の影響を整理し、新しい想像力のあり方を世界に発信していくことには、大きな貢献が生まれる。また、新型コロナウイルス禍やロシアのウクライナ侵略、汎用人工知能を目指す大規模言語モデル技術など、不確定で破局的状況が発生する状況においては、未来そのものの予測ではなく、不確実な未来において、可能性を検討できる能力を開発することが重要となる。この点において、科学コミュニケーションやスペキュラティブアートは、大きな役割を果たす。

また、AI との共生は、新たな倫理的、哲学的問題を提起する。クリエイティブな作品の帰属、AI による創作活動の倫理、人間と AI の関係性の再定義などが含まれる。人文学は、これらの問題を扱うための倫理的枠組みと哲学的洞察を提供し、社会がこれらの新たな課題にどのように対応すべきかについての議論を深める橋渡しとなる。さらに、過去の文化や社会の変遷を研究することで、未来の展望を予測する能力を養う。ポストヒューマン時代における物語のあり方や人間と機械の共生に関する長期的な視野を持つことは、短期的な技術的進歩だけではなく、将来の社会における人間の位置づけや価値観の変化を理解する上で重要である。

参考文献 [1] Bunderson, J. S., & Van der Vegt, G. S. (2018). Diversity and inequality in management teams: A review and integration of research on vertical and horizontal member differences. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 5, 47–73.; [2] Page, S. E. (2017). *The Diversity Bonus: How Great Teams Pay Off in the Knowledge Economy*, Princeton University Press.

6. 各事業年度における研究計画

令和6年度

本年度は、瀬戸内国際芸術祭関連を中心とし、市民参画型のワークショップを通じた、SF プロトタイピングおよびスペキュラティブアートの準備を行う。瀬戸芸プロジェクトでは、訪問者と住民、サポーター、学生等が参加する SF プロトタイピング・ワークショップを行い、最終的に島の未来の物語を共同で制作する（日本語・英語）。物語は本として出版し、世界へ発信する（無償、WEB 公開）。SF プロトタイピングは、未来志向的で斬新な発想を生み出すワークショップ手法であり、アウトプットとして創作を作る。瀬戸芸では「角屋」「心臓音のアーカイブ」など、住民や訪問者の参加による共創型作品があるが、このプロジェクトでは、共創を物語作成ワークショップとして実施する。

同時に、AI を査読に用いる小説コンテストを、機械共生社会における物語の新しいあり方として、主に研究代表者の大澤と、研究参画者の森、新しく雇用する特任研究員（非常勤）で検討する。成果をプロの評論家が論じ、作品を選ぶ過程を通じて、現在の人工知能技術がどのように物語評価に貢献しうるか事例を用いて検討し、成果を人工知能学会誌を通じて共有する。また、一般社団法人 AI アライメントネットワークの主催する『超知能がある未来社会シナリオコンテスト』の監修を慶應 SF センターとして行い、SF 的な手法が未来社会のシナリオに貢献している例を引き続き評価する。

令和7年度

本年度は、瀬戸芸プロジェクトを経営学 G とアート G が共同で実施し、同時に SF プロトタイピングを実施する。ワークショップによって、訪問者と住民、サポーター、学生等の交流を促進する。物語的効果を高めるため、一部にスペキュラティブ・デザインの手法を取り入れる。ワークショップは、日本語と英語の2種類を実施し、世界へ想像学の発信を行う。物語を出版することで、想像をさらに拡張し、読者がそこを訪れたいような地域活性化の効果をねらう。出版物は、WEB での無償公開を検討してお

り、希望する参加者の名前を協力者として記載できるようにする。来場者の満足度を測る。これにより、参加者が自分の物語として語ることで、さらに拡散効果を上げる。学生は、SF プロトタイピング手法に組み込まれているバックキャスト思考を体験することにより、将来志向性が向上する。英語ワークショップでは、国際交流による効果も期待できる。これらについて、アンケートによる参加者振り返りと、ワークショップ成果の研究者による分析を、クラウドソーシングによる感性評価を補助的に用いて行う。また、イベントにおけるビュー数、観客満足度を評価する。

また、SF プロトタイピングの成果を受けて、瀬戸内を中心とした古来からの内海文化を引き継いだ、新しい社会の形を、スペキュラティブアートとして作成する。実施の際は、これまで山梨県北杜市や福岡県大牟田市において、研究代表者・分担者・参画者の大澤、宮本、西中が行ってきた方法を用い、これに対して峯岸・大澤が開発してきた SF プロトタイピングのウェブアプリケーションを使って情報を取得する。

令和8年度

日本科学未来館において、未来ラボを実施し、ポストヒューマン社会における想像力のあり方を検討する。不確実な未来社会を発想するための支援を行う。この際には、2022年に大澤とともに『きみとロボット展』を開いた主催者の宮田龍（現：アラヤ株式会社、慶應義塾大学 SF センター所属予定）の監修を受けつつ、教育心理 G と科学対話 G が実際の科学技術を体験しながら、それを物語構成に活かすワークショップを設計する。また、子供たちを対象とした教育プログラムを設計し、STEM 教育と物語創造の統合を図る。日本科学未来館はこうした市民参加型の研究ラボに対する知見があり、専門家でない人々の意見を得るのに適切な場と言える。また教育心理 G の山川は、児童を対象とした実験に長年の知見があり、こうした展示での児童からの意見・知見抽出に関するスキルを持つ。また、当プロジェクト代表の大澤は、都立日比谷高校や市立前橋高校など、複数の学校での SF プロトタイピング実施経験を持っており、この知見を応用してワークショップを設計する。また、本ワークショップでは海外参画者として、チャーマーズ工科大における SF プロトタイピング専門家の Thommy Eriksson も参画し、デザイン思考の手法と SF プロトタイピングの手法を融合する。参加者のフィードバックと事後調査を通じて、プログラムの影響を評価する。特に、科学技術に対する理解と興味、未来に対する想像力の変化を測定する。イベントの様子をビデオ記録し、公開可能な範囲を公開するとともに、成果を科学雑誌や教育関連の出版物で紹介するよう、提案者が以前関わった Newton や日経サイエンスと言った出版媒体に連絡を取る。

同時に、文学 G における新島進およびタヤンディエー・ドウニを中心とし、次年度に企画される『第三回国際 SF シンポジウム：広がる SF の地平（仮）』の開催準備となるワークショップを慶應義塾大学で、慶應 SF センターの主催として開く。

令和9年度

2027年に、世界のSF作家を集めた第三回国際シンポジウムを開く。国際SFシンポジウムは1970年に、冷戦下で東西が対立する中、SF作家の小松左京が主催し、共同で作家を招きSFの価値を議論する企画から始まったものである。2013年にはSF評論家の巽孝之が第二回を開催した。第三回では、新たな対立軸と想定されている米国と中国それぞれの取り組みを相対化し、融和的な議論を進めるため、アリゾナ州立大学科学と想像力センターにおけるHCI研究者であるRuth Wylieおよび、南方科技大学人類科学想像力センター代表で作家・研究者の呉岩を招聘し、国際的に活躍するSF作家と合わせて、SFの世界における活用について概観し、今後のあり方について議論する。文学Gを主体とし、国際的な作家、研究者のパネルディスカッション、ワークショップ、公開講演を実施する。テーマとして「AIと創作物の未来」「ポストヒューマニティと倫理」などを想定している。実施の際は、協力団体であり、現在大澤が会長、タヤンディエーが理事を務める日本SF作家クラブの協力を得る。シンポジウムの効果については、参加者数、メディアの取り上げ、参加後のアンケートを通じて評価する。また、シンポジウムでの議論が後の研究や創作活動にどのように影響を与えたかを追跡して調査する。

令和10年度

科学対話 G と経営学 G のこれまでの SF プロトタイピングとロードマッピングに関する成果をまとめ、科学コミュニケーション出版とロードマッピングを混ぜ、未来の社会のあり方を作るための思考法を確立し、その手法を伝達するための出版を行う。科学対話 G と経営学 G が主導し、ワークショップ、公開フォーラム、オンラインコースを開発する。これらの活動を通じて、未来構想手法を一般に普及させ、参加型の未来設計に対する想像力促進する。これにより、機械共生社会においての人間のあり方を参加者たち自身が探る方法論を企業や行政組織、市民組織の間に根付かせる。物語を軸とした思考法の民主化を目指す。シンポジウムの参加者数、学術誌やメディアでの取り上げ、研究成果の引用数を通じて、プロジェクトの影響を評価する。また、成果をまとめたガイドブックを出版し、オンラインプラットフォームで無料で提供する。関連する学会やコンファレンスで成果を発表し、教育機関や自治体へのワークショップ提供を通じて手法を普及させる。

令和 11 年度

本プロジェクト全体の成果を総括し、ポストヒューマン社会における想像力のあり方を、新しい学問、想像学として提案する国際シンポジウムを、慶應SFセンター主催で行う。このシンポジウムは、プロジェクトの学術的、社会的成果を広く共有し、次のステップへの道筋を示す。全グループが参加し、研究成果の発表、パネルディスカッション、ワークショップを実施する。特に、プロジェクトを通じて発展した新しい学問領域「想像学」の枠組みとその社会への応用を提示す。合わせて、ケンブリッジ大工学部におけるロードマッピング提唱者であり、研究参画者のDr. Rob Phaalを招き、国外での出版を企画する。シンポジウムでの議論を基に、教育プログラムや市民向けの啓発活動を企画する。

7. 研究期間

令和 6 年 7 月 1 日から令和 12 年 3 月 31 日

Ⅱ. 研究実施体制

研究グループ名：情報学グループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究代表者	大澤 博隆	慶應義塾大学・理工学部・准教授（工学）	グループリーダー
研究参画者	峯岸 朋弥	専修大学・ネットワーク情報学部・助教（工学）	ワークショップファシリテーションシステム設計担当
研究参画者	森 友亮	東京大学・先端科学技術研究センター・協力研究員（情報理工学）	生成AIによる物語生成および評価システム担当
研究参画者	Vincent Bontems	Researcher at Atomic Energy and Alternative Energies Commission・Research Director (Philosophy)	フランスにおける生成AIを用いたSFプロトタイピングワークショップ担当
研究参画者	Thommy Eriksson	Chalmers University of Technology・Department of Computer Science and Engineering・Senior Lecturer (Digital Representation)	チャットシステムにおける教育システム設計と国際ワークショップ担当

研究グループ名：文学グループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究分担者	新島 進	慶應義塾大学・経済学部・教授（文学）	グループリーダー
研究参画者	タヤンディエー・ドゥニ	立命館大学・国際関係学部・教授（日本学）	カルチュラル・スタディーズ、サイエンスフィクション研究担当
研究参画者	呉 岩	南方科技大学・人類科学想像力センター・教授（管理学）	中国におけるサイエンスフィクション研究担当

研究グループ名：教育心理学グループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究分担者	清河 幸子	東京大学・大学院教育学研究科・准教授（教育学）	グループリーダー
研究参画者	高橋 麻衣子	東京大学・先端科学技術研究センター・特任講師（教育学）	フィクションを用いた読解力向上支援調査担当
研究参画者	山川 真由	名古屋大学・大学院情報学研究科・特任助教（心理学）	子供の読書過程における認知発達フィールドワーク研究担当

研究グループ名：科学対話グループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究分担者	宮本 道人	北海道大学・大学院教育推進機構・特任助教（理学）	グループリーダー
研究参画者	奥本 素子	北海道大学・大学院教育推進機構・准教授（学術）	科学コミュニケーションによるインフォーマルラーニング担当
研究参画者	児玉 麻衣子	明治大学大学院経営学研究科・グローバルコース・特任講師（経営学）	科学コミュニケーションによるワークショップの効果測定担当

研究参画者	Ruth Wylie	Arizona State University・Center for Science and the Imagination・Assistant Director (Human-Computer Interaction)	ワークショップ設計アドバイザー
-------	------------	---	-----------------

研究グループ名：経営学グループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究分担者	白肌 邦生	北陸先端科学技術大学院大学・先端科学技術研究科・教授(学術)	グループリーダー
研究参画者	木下 裕介	東京大学・大学院工学系研究科・准教授(工学)	ロードマッピングとSFプロトタイピングの融合手法担当
研究参画者	西中 美和	香川大学・大学院地域マネジメント研究科・教授(知識科学)	未来構想ワークショップ企画担当, 融合手法の認知要素と影響の研究担当
研究参画者	Rob Phaal	ケンブリッジ大学・工学部・部長(Chartered Engineering)	ロードマッピング設計担当

研究グループ名：アートグループ

研究代表者等の別	氏名	所属研究機関・部局・職	役割分担
研究分担者	長谷川 愛	慶應義塾大学・理工学部・准教授(理学・文学)	グループリーダー
研究参画者	難波 優輝	株式会社セオ商事・NewQ・研究員(文学)	美学研究担当
研究参画者	宮本 道人	北海道大学・大学院教育推進機構・特任助教(理学)	ワークショップ設計担当

Ⅲ. 委託費の経費の区分

委託費	費目	委託費の額（円）					
		令和6年度	令和7年度	令和8年度	令和9年度	令和10年度	令和11年度
研究費 （直接経費）	物品費	1,550,000	1,000,000	1,000,000	950,000	750,000	750,000
	人件費・謝金	4,550,000	8,100,000	7,500,000	7,550,000	7,850,000	7,650,000
	旅費	1,150,000	1,350,000	1,500,000	1,900,000	1,700,000	900,000
	その他	2,250,000	1,250,000	1,800,000	1,400,000	1,400,000	2,400,000
	計	9,500,000	11,700,000	11,800,000	11,800,000	11,700,000	11,700,000
間接経費（直接経費の30%）		2,850,000	3,510,000	3,540,000	3,540,000	3,510,000	3,510,000
合計		12,350,000	15,210,000	15,340,000	15,340,000	15,210,000	15,210,000

※令和7年度・令和8年度・令和9年度・令和10年度・令和11年度については予定額。