

〔奨励部門〕

1. 氏名 ^{なかむら しゅんすけ} 中村 俊介 (クリエイター)
2. 年齢 46歳 ※R3.11.1現在
3. 住所 福岡市



【経歴及び選考理由】

平成11年、九州芸術工科大学大学院（現：九州大学芸術工学研究院）に入学しメディアアートを制作しながら記号論、インタラクション、ユニバーサルデザインの研究を続け、博士号（芸術工学）を取得。

平成16年に九州工業大学ヒューマンライフIT開発センターの講師として招聘され、教育活動に携わりながら、平成17年に取締役CTOとして有限会社しくみデザインを設立。“みんなが笑顔になるしくみをデザインする”というコンセプトのもと、デザインやテクノロジーなどを自由に組み合わせ、それに触れた人そのものに新たな体験を提供する事業を展開しており、見ている人が映る参加型のデジタルサイネージや、SMAP等の大規模コンサートにおけるリアルタイム映像演出など、数々の日本初となる革新的な手法を世に送り出している。

同社が開発した新世代楽器アプリ「KAGURA」（パソコンのカメラで手や身体の動きを検知し、身体を動かすだけで触れることなく演奏できる新世代楽器）は、平成25年には米インテル社が世界規模で実施し、16か国から数千人の開発者が参加した技術コンテストにおいて、約2,800作品の中からグランプリを受賞。同アプリは平成27年にプロのミュージシャンが創作やパフォーマンスに活用できる音楽ツールとしてリリースされ、平成28年には世界的な最先端音楽スタート・アップコンペティションでアジア初となるグランプリを受賞。これをきっかけに世界中から数多くの出演、登壇、ワークショップ依頼が殺到するなど、世界中の注目を集めた。

また、平成27年には、自分で描いた絵に、性格や能力、関係性をアイコンで与えていくだけで思い通りのデジタル作品が創りだせる、これまでにない仕組みを実現させた画期的なプログラミングアプリ「Springin'」を開発。この「Springin'」は、平成30年、「フクオカRuby大賞」グランプリ及び県知事賞を受賞。さらに、同年には、福岡県教育委員会の「福岡県プログラミング教育推進協議会」委員に就任し、「Springin'」を活用したモデル授業を展開するなど、教育分野にも力を入れている。こうした活動が高く評価され、令和2年、文科省、総務省及び経産省による小学校プログラミング教育を図る取組み「みらプロ2020」に採択される。

このように、氏は国内外で高い評価を得ながらクリエイターとして常に先進的な開発を続けるとともに、次代の人材育成にも注力しており、本県におけるメディア芸術分野の向上・発展に大きく貢献している。



創造的プログラミングアプリ「Springin'」

<主な受賞歴>

- 平成24年 芸術工学会20周年記念学術賞受賞
- 平成25年 Intel (R) Perceptual Computing Challenge グランプリ
Microsoft Innovation Award 優秀賞
- 平成26年 福岡ビジネスデジタルコンテンツ賞大賞及び特別賞
- 平成28年 Sónar+D Startup Competition Awards 2016 グランプリ
- 平成30年 フクオカRuby大賞 グランプリ
- 平成31年 第43回福岡市文化賞

（参考）奨励部門：個性的又は創造的な創作活動を行い、将来活躍が期待されるもの。なお、個人にあっては、その年齢が概ね40歳代までの者とし、団体にあっては、その構成年齢が比較的若いもの