

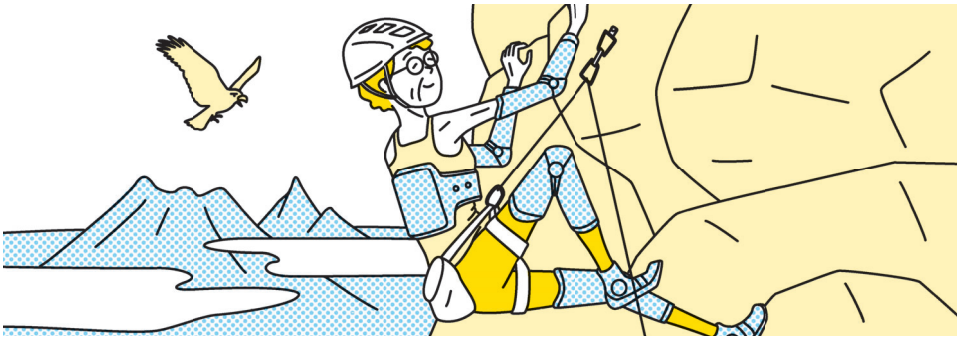
人は最期まで、 どんなことにも 挑戦できるようになる

あらゆる人が、やりたいこと・興味をもったことに対する技術的支援を受けられるようになる。

たとえば、人・自然・機械が一体化した仮想現実環境のなかで、好きなときに、好きな人と旅行に行ける。

サイボーグ工学等の発展により、望めば何歳になっても富士登山に挑戦できる。

あらゆる言語に対応した自動翻訳機によって、教育機会の有無によらず、誰もが世界中の人と会話できるようになる。人は最期の瞬間まであらゆる欲望を満たしながら、「ピンピンコロリ」で人生を終えられる。



変化のポイント
(これまで)

出生・性別・居住地域・
年齢によって、できること・
できないことがある

変化のポイント
(これから)

身体的・社会的属性にかかわらず、
意志と覚悟があれば、
なんでもできる

技術的・
社会的な課題
(研究課題を含む)

- ヒューメインな科学技術政策を確立する。
- あらゆる人の挑戦を支援し、公平な社会を実現することが、科学技術の使命であるとの認識を、研究者や学術コミュニティだけでなく、企業を含めた社会全体が共有する。

大学に期待
される役割
(研究以外)

- 産学連携から産学社の融合へと社会が変化し、そのためのプラットフォームを提供する。
- 個人が自分のやりたいことを見つけるための教育機関。
- 仮想現実環境の質・リアリティの向上。