

PRESS RELEASE

## 日本発！AERIAL COMPUTING 空中コンピューティングで未来を創る

### 空中そのものをコンピューティングに変える——“触れる”から“存在する”体験へ

インターマン株式会社（本社：鹿児島市、代表取締役社長：上田平 重樹）は、空中をそのまま情報を扱う場にする「AERIAL COMPUTING（エアリアル コンピューティング）\*」という考えで、従来のコンピューターの枠を超え、人間の体験そのものを再設計しようと取り組んでいます。

#### ■ 体験から生まれた新しいコンピューティング

2026年3月、弊社は鹿児島市立科学館において、空中に映像を表示し、触れるように操作できる企業展示を公開しました。子どもたちが空中に手を伸ばし、直感的に操作するこの体験は、従来のディスプレイによるコンピューターとは異なり、人間が本能的に持つ「触れたい」「動かしたい」という衝動を自然に引き出します。しかし空中にある映像は、「触れている」という感覚ではなく、情報が“そこに存在している”と認識する体験になります。この体験を出発点としているのが、AERIAL COMPUTINGです。デジタル技術によって、遊び・学び・創造が連続する体験を目指しています。

#### ■ 体験は、遊びから創造へ。そして、

弊社は、人間の体験を以下のプロセスと捉えています。

- 直感（触れる・感じる）
- アクション（動かす）
- 探索（見つける）
- 知識（理解する）
- 創造（つくる）

AERIAL COMPUTINGは、この一連の流れを空中で実現し、教育（体験型学習）、医療（非接触操作）、産業（作業支援）、公共空間（共有体験）など、幅広い分野への応用を目指しています。

そして空中コンピューティングを起点として、人間の好奇心や知的活動のあり方に関する研究へと段階的に発展させていきたいと考えています。

#### ■ コメント

コンピューターを進化させる時代は終わり、空中そのものがコンピューティングとなり、人間の「触れたい」「動かしたい」という本能に直接働きかける体験へと進化していきます。そしてその先にあるのは、人間の思考そのものの変化であると考えています。

\*AERIAL COMPUTING/空中コンピューティングはインターマンの登録商標です。



掲載画像

画像①：体験風景（子どもが空中に手を伸ばす様子）



画像②：空中映像のクローズアップ（空間に存在する映像）



画像③：鹿児島市立科学館における展示の様子



画像④：未来イメージ（空中コンピューティングが日常となった世界）

#### 空中コンピューター体験

インターマン株式会社

本社：鹿児島市武1-2-10 JR鹿児島中央ビル 5階  
東京ショールーム：東京都港区芝大門1-10-18 PMO 芝大門3階  
(体験希望は、ホームページの「Contact」からお問い合わせください)



#### 本件お問い合わせ先

インターマン株式会社 広報

本社：鹿児島市武1-2-10 JR鹿児島中央ビル 5階  
TEL 099-206-6878

