R&Dフェーズ｜ビジネス展開　**実用化時期**｜FY26-

Mehr Licht!
More Photonics for Intelligence

#E17

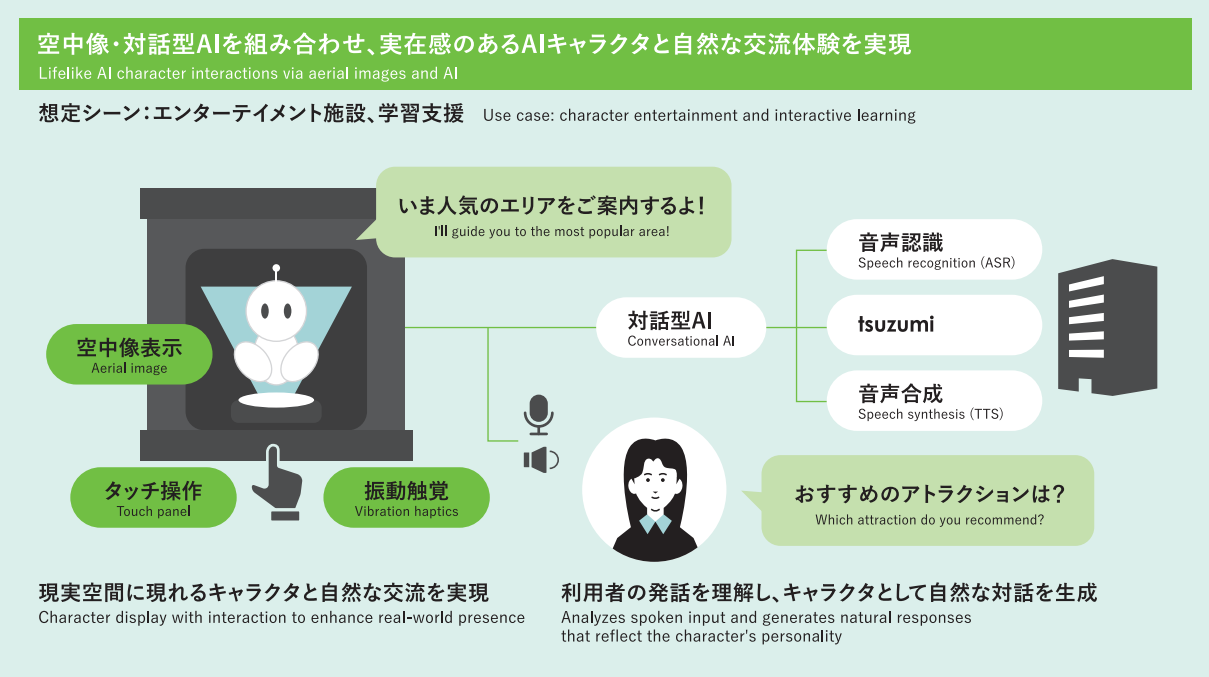
#顧客体験(CX)#オープンイノベーション#DX・AX(デジタル変革)

対話AIと空中像による高実在感体験技術

キャラクターとのAI対話から、現実世界に現れるキャラクターまでを体験できます

技術課題・ゴール

デジタルキャラクターとの交流体験はこれまでは画面内の表現に留まり、実在感や双方向性の向上が課題です。空中像、触覚、音声対話AIを使い、来場者が現実空間にて、臨場感を持ってキャラクターと交流できる体験を提供し、新たなIP活用と共創顧客の獲得を目指します。



技術ポイント

要素技術

・空中像表示と振動によるAIキャラクタの高実在感表示
・音声認識・音声合成・LLMを組み合わせた対話制御

市中技術差異点

・世界初、AIキャラクタを実空間中に実在感高く提示する接触振動提示型空中像表示システム
・日本の企業DXを支える高性能・高セキュア・低コストな純国産LLM

適用ビジネス/ユースケース

エンターテインメント

テーマパークや商業施設で、キャラクターと来場者が会話・触覚を伴って交流する没入体験を提供し、IPの認知拡大からファン化、商品・サービスの購買促進までを実現します。

出展組織
NTT株式会社 IOWN総合イノベーションセンタ
テクノロジーイノベーションセンタ

社外連携先
e6合同会社

関連情報URL
https://www.e6-project.com/