

ビジネスアイデアの概要

座りながら、立ち上がる以上に自由な身体を。

- ・指先だけで、ロボット/VRアバタを自在に操作
- ・指先だけで、「重い」「硬い」「水中の抵抗」などの全身触感を提示
- ・現実の身体や場所にとらわれない、“脱身体”の実現

ビジネスアイデアを事業化するための課題

「すごい技術」から「使えるプロダクト」へ。

- ・技術面：手や足のみから全身へ
- ・ビジネス面①：ターゲット市場のニーズとシステム要件の調査
- ・ビジネス面②：特許戦略・規制対応の検討

事業化の見通し

“どう使われるか”を、社会とともにデザインする段階へ。

- ・技術やコンセプトの価値は実証済み：国内外の学会や展示会で受賞
- ・ヒアリングにより市場の絞り込み、関係構築、ビジネスモデル検討の進行中

事業者情報

- 平尾悠太郎 (代表・NAIST 助教)
- 橋本健 (Sony CSL 研究員)
- 大石博之 (アクセントチュア コンサル)

ビジネスアイデア概要図等

