

課題名 鑑賞者が表現者になる新感覚インタラクティブ・ロボット・アートの事業化

プロジェクトの概要

イノベーション人材の育成に、アートは重要な要素である。本プロジェクトでは、鑑賞者を表現者にする新感覚インタラクティブ・ロボット・アートの事業化を行う。申請者らは、安全な飛行方式を用いて新感覚のアート体験を誘発する「ソフト飛行ロボット」の開発技術と、ロボットをアートに活用するノウハウを有している。当研究室から創出された、ソフト飛行ロボットを用いたインタラクティブ・ロボット・アートは、ロボットとのインタラクションやロボットの身体性を活用した新感覚の鑑賞体験を生み出し、鑑賞者を表現者に変える。申請者らは、インタラクティブ・ロボット・アートを通して、表現体験の輪を広げ、創造的な社会を実現する。



ビジネスモデル(申請時)

1. アート体験の提供事業:

近年、デジタルアートを活用したアミューズメントサービスに対する、一般消費者のニーズが顕在化しつつある。そこで、本事業では、一般消費者に対して、インタラクティブ・ロボット・アートを用いたアミューズメント施設の企画運営によりアート体験の提供を行う。

2. ロボットを用いたアートコンテンツの提供事業:

水族館などの既存のアミューズメント施設は、来場者数の増加を誘発するようなアートコンテンツに対して潜在ニーズを保有していると考えている。そこで、本事業では、既存娯楽施設に対してインタラクティブ・ロボットを用いたアートコンテンツの提供を行う。

活動計画(申請時)

- 1) 多様な外観のソフト飛行ロボットの製作とインタラクティブ・ロボット群の協調制御アルゴリズムの開発を行う。
- 2) 一般消費者向けと既存娯楽施設向けのアートコンテンツのパッケージ開発と展示を行う。
- 3) 各事業において、潜在顧客に対するヒヤリングを行い、顧客のニーズに合致したサービスの構築を行う。