

おもてなし行為を人工知能で決済する モバイルペイメント事業

SNSウェアラブルシステム
特開2015-219536(2014年5月13日)

SNSウェアラブルシステム
PCT出願PCT/JP2015/002332(2015年5月9日)

ジャパンモード株式会社

おもてなし行為を人工知能で決済するモバイルペイメント事業

2020年の東京オリンピック・パラリンピックで来日した外国人をメガネ型デバイスで案内するというような使い方を想定しているとNTTドコモが記者発表しています。

当社の提案はメガネ型デバイスで来日した外国人に対して、様々な会場や施設を案内したり、美味しいお店を探してあげたり、日本の史跡の紹介等、これまで無償であった「おもてなし行為」をサービス受給者が有償決済する(チップ&プラスアルファの感覚)モバイルペイメントとなります。

更に人工知能が、どのおもてなし行為がプライオリティが高いかを判断し、それぞれのおもてなし行為の最適の対価を決めて行きます。

おもてなし行為を人工知能で決済するモバイルペイメント事業

2014年5月22日日本ユニシス社が、メガネ型端末が東京オリンピックのおもてなしツールとして活用されると記者発表を行っていますが、

弊社の特開2015-219536は、その直前の5月13日におもてなしツールとしてメガネ型携帯が使われることを想定した特許出願を行っているものです。

日本への外国人旅行者は年々右肩上がりが増加しており、2020年東京オリンピックでは6000万人を超える外国人旅行者が見込まれています。

これに対して、政府観光庁のおもてなし要員はごくわずかであり、対応ができる状況にはありません。

いわば日本全体でおもてなしに取り組む必要があります。これにはメガネ型携帯端末ができることが必須となります。

おもてなし行為を人工知能で決済するモバイルペイメント事業

外国人旅行者が「特開2015-219536」の内容に沿ったメガネ型端末を装着して来日されれば、

あらかじめ日本でおもてなし会員として登録しアプリをダウンロードしていた会員の、外国人旅行者への様々なおもてなしの意思表示を、

英語や中国語など選んだ言語でメガネ型端末に表示され、確認ができます。

外国人旅行者はその各自のおもてなし内容のうち最も自分が欲したものを選ぶことができます。

外国人旅行者が選んだおもてなし内容にOKすることで、おもてなしする側におもてなし行為の対価が決済されます。

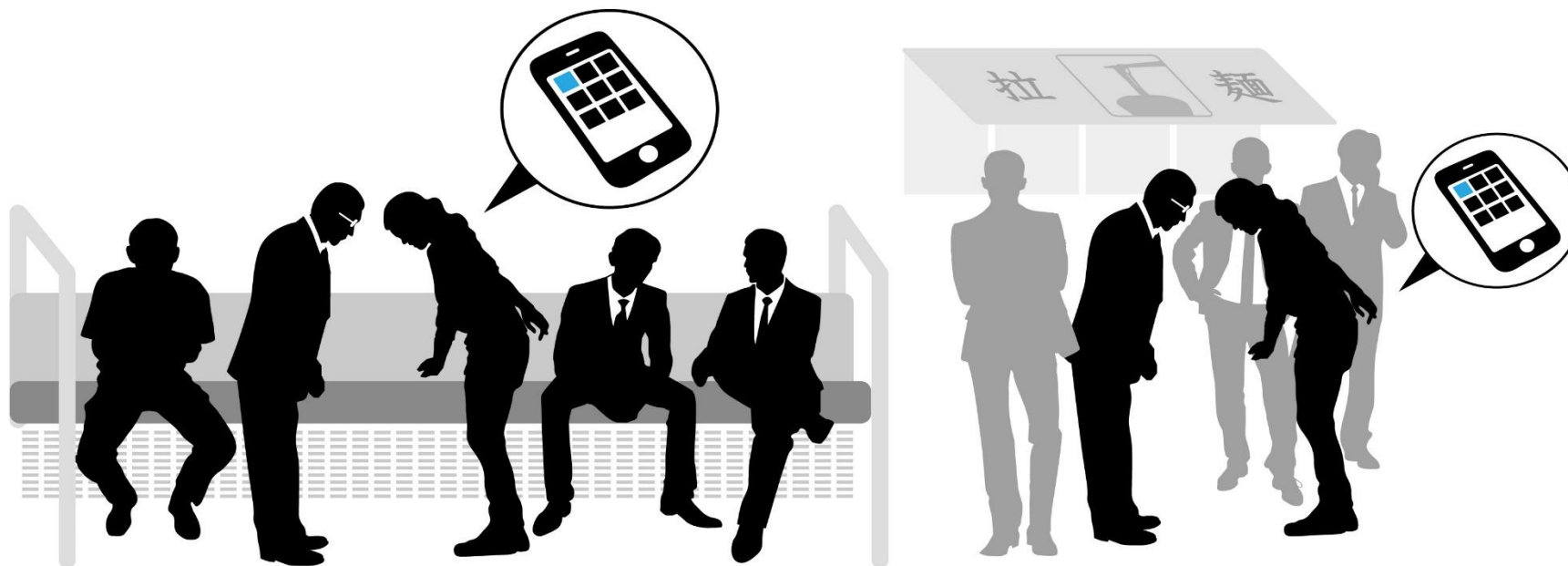


おもてなし行為を人工知能で決済するモバイルペイメント事業

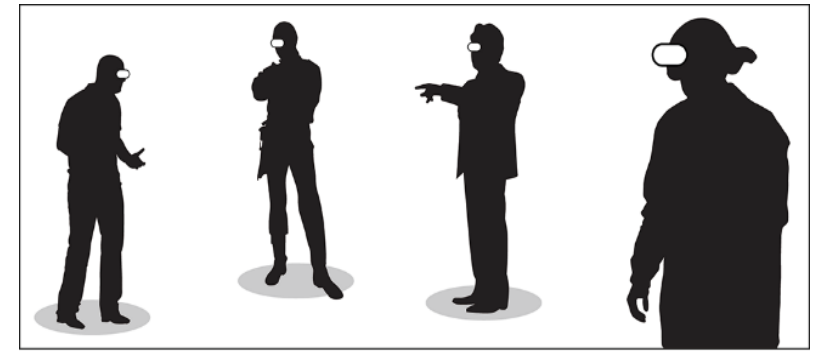
将来の普遍的な計画図：

メガネ型端末を普及させるためには、プライバシーを侵害しないという大前提が必要となります。このプライバシーを侵害しないということでも弊社の「特開2015-219536」の内容に沿ったメガネ型端末の開発しかありません。

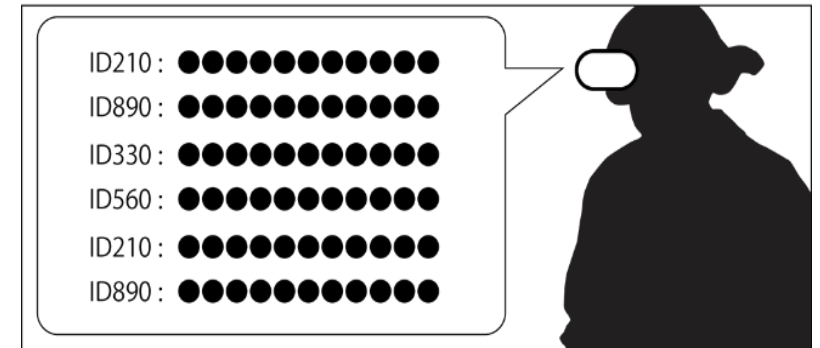
最新のメガネ型端末ハイテクと、日本人のおもてなし意識の融合、それが「特開2015-219536」の特許内容であり、この実現こそが「おもてなししたいけど話しかけるのは恥ずかしい」との日本人特有の羞恥心の壁をハイテクが超えさせ、東京オリンピックに向かってのおもてなしをアピールできるモバイルペイメントの決め手となります。



ポケモンGO等、位置ゲームの今後の
更なる爆発的な広がりへの対応でも
「特開2015-219536」のメガネ型端末が
主流となります。



① ポケモンGOのプレイヤー同士が、歩きながらメガネ端末でプレイヤー同士が会い、情報の交換やアイテムの交換ができる。



② ポケモンGO等 位置ゲームでプレイヤー同士が、歩きながらメガネ端末で、視覚内でいつでもチャットができる。



③ ポケモンGO等 位置ゲームでプレイヤー同士が、メガネ端末でチーム組みができる