

令和5年度 Digital Innovation City 協議会

第4回DIC協議会 総会資料

2024/3/25

本日の議事

1. 令和5年度DIC協議会スケジュール
2. PT・検討会の開催状況
3. PT・検討会によるイベント・実証等の実施状況
4. 令和6年度の実証内容について
5. 広報活動の実施状況
6. スタートアップ支援窓口の実施結果
7. 「将来像」および「ロードマップ」に関する議論
8. 5G活用促進事業予算の公募結果
9. 令和6年度DIC協議会の体制・スケジュール等

1

令和5年度DIC協議会 スケジュール

令和5年度 Digital Innovation City 協議会のスケジュール

取組		令和5年（2023年）										令和6年（2024年）		
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
協議会	総会	第1回 書面総会	第1回			第2回 書面総会				第3回	第2回		第4回	
	連絡会		第1回			第2回				第3回			第4回	
PT・検討会	会議		第1回		第2回		第3回			第4回	議題2	第5回	第6回	
先端技術の 実装に向けた 取組	ライブ・エンタメ	イベント・実証プロジェクト の選定	承認	実証事業の準備と実施								議題3	成果報告/分析・考察	最終報告
	モビリティ・物流			サービス実装に向けた課題解決アプローチの推進										
	防犯・防災													
	環境・サステナビリティ													
	自動運転（公道、公園内）	公募		選定	実証事業の準備と実施								成果報告/分析・考察	最終報告
	データプラットフォーム構築	仕様検討	公募		調査・検討								成果報告/分析・考察	最終報告
DIC社会実装支援窓口	イベント・実証プロジェクトの検討や課題解決のフォロー、新規スタートアップ向けPR・受入										議題6			
5G普及促進事業	5G専門家派遣・通信キャリア等との調整・DX化補助金との連携										議題8			
DX推進補助金	募集開始	協議会・5G普及促進事業との連携による制度周知・支援												
新たな交流・共創に向けた 広報	カンファレンス等でのPR	スタートアップ向けカンファレンス等での出展・PR							東京バイエSG国際発信イベントとの連携に向けた調整					
	HP/SNSでの周知	DIC協議会HPの刷新、SNSを活用した活動PRの推進（随時）										議題5		

2

PT・検討会の 開催状況

第5回ライブ・エンタメPT 開催結果（概要）

日時	2024/02/07（水） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft TEAMS）
参加者	（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、有識者、（株）トムス、事務局
議事	主な意見
今年度の実証について	<ul style="list-style-type: none"> ● 実証企画①「デジタルツイン・プロジェクションマッピングを使った「EVカート・チャレンジ」による賑わい創出に関する実証」の結果について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・シティサーキット東京ベイへの来訪者の属性やインバウンドの集客施策について教えて欲しい。 ➢ 全来訪者のうち、平均すると3割、多いときで5割を外国人が占めている。集客のターゲット国によってはインフルエンサーを活用することもある。ゆりかもめからシティサーキット東京ベイをみて、来訪する外国人が非常に多い。他言語対応については、現時点で英語での対応はできるが、中国語などの言語にも対応できるように体制を考えていきたい。 ● 実証企画②「大型半球体VR装置とレーシングシミュレーターを活用したFIAフォーミュラE世界選手権第6戦『Tokyo E-Prix』のコース走行体験」の準備状況について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・体験者は既に確定しているのか。 ➢ これから、一般に広く周知する。
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画案について説明した。

第6回ライブ・エンタメPT 開催結果（概要）

日時	2024/03/12（火） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft TEAMS）
参加者	（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、有識者、（株）トムス事務局
議事	主な意見
今年度の実証について	<ul style="list-style-type: none"> ● 実証企画②「大型半球体VR装置とレーシングシミュレーターを活用したFIAフォーミュラE世界選手権第6戦『Tokyo E-Prix』のコース走行体験」の結果について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・レーシングやテクノロジーについては、人によって関心の差があると考え。コンテンツの体験にたどり着くための仕掛けとして、お台場にある様々なコンテンツと組み合わせるなどアピールするなどの形があっても良いと考える。 ➢ コンテンツには自信があり、一度体験しリピートする人も見られるが、体験に至るまでのハードルが高いと感じている。一つの施策として、エリア内宿泊施設のツアーに組み込んでもらっている。また、気温が上がってきたら、バーベキューなどの目的でエリアに来訪した人を取り込む施策も検討したい。 ・体験者のアンケート結果から見えた課題として、ユーザーが希望する単価の低さが挙げられているが、コンテンツに魅力を感じリピートする人もいるとのことであれば、体験時間を増やして単価を上げるなどの施策が打てると思った。
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画案について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・フォートナイトとの連携にかかる調整は、進んでいるのか。それとも、未だ構想段階なのか。 ➢ 構想については、昨年から話を進めており、方向性は決まっている。本格的に作業を開始した後、3～4か月程度でリリースできると考える。

第5回モビリティ・物流PT 開催結果（概要）

日時	2024/02/13（火） 1500-1700
場所	日本科学未来館
参加者	産業技術研究センター、産業技術総合研究所、日本科学未来館、有識者、日本工営（株）、事務局
議事	主な意見
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・ 歩行補助車としての認定となると、走行にあたり介助者は必要となるのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 介助者や保安要員は不要である。AIスーツケースは、自立走行ロボットなので、遠隔操作も不要である。ただ、次の実証では、保安要員の伴走で信号のある横断歩道の横断にチャレンジする予定である。 ・ エレベーターとの連動について考えているのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ エレベーターとロボットが通信して制御することは技術的には可能であるが、AIスーツケースの実証においては、検討中である。 ・ 非常停止ボタンについては、できれば付けたくないのではないか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 遠隔操作型小型車の一つの要件であるので付けているが、歩行補助車に認定されたのでマストではない。ただ、周囲の人たちに安心感を与えられるのであれば、付けておきたい。
今年度の自動運転実証について	<ul style="list-style-type: none"> ● 「自動運転タクシーを活用した臨海副都心エリアの回遊性向上、賑わい創出プロジェクト」の実施結果について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・ アンケートで危険を感じたとの回答があったが、具体的にどういった点に危険を感じたのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 技術的には路上駐車回避を自動で対応できないため、人による操作があった点について、乗車されている人にとって危険に感じる点があったと考える。

第6回モビリティ・物流PT 開催結果（概要）

日時	2024/3/6（水） 1500-1700
場所	日本科学未来館
参加者	産業技術研究センター、産業技術総合研究所、日本科学未来館、有識者、Le Design（株）、日本工営（株）、事務局
議事	主な意見
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none">● 来年度の実証企画について説明した。● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none">・ AIスーツケースは個人の所有ではなく、エリア内の特定の拠点でのレンタルという形を想定しているのか。<ul style="list-style-type: none">➢ 利用形態についてアンケート調査を行ったところ、特定の拠点でレンタルする形のニーズが高く、一定金額を支払う用意があるとの声もある。ただ、ビジネス的にはコストが高いため、課金モデルは現実的ではなく、まちの付加価値向上の観点から、エリアマネジメントや行政による助成も考えていけないといけない。・ PMOについては、付加するコンテンツがVRとなるとまちの風景は見られないが、そのような形で、観光促進になるのか。<ul style="list-style-type: none">➢ リアルタイムで見えている風景にCGを組み合わせるVRを取り入れることを念頭においている。

第5回防災・防犯PT 開催結果（概要）

日時	2024/02/07（水） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft TEAMS）
参加者	（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、有識者、事務局
議事	主な意見
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画案について説明した ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル技術を用いて、災害時においていかに行動すべきか参加者が自分で考える体験型の内容になればよい。 ・臨海副都心エリアのデジタルサイネージにQRコードを掲載して、スタンプラリーを実施するイメージか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ デジタルサイネージを活用して災害時の対応シミュレーションを実施することも案としてある。将来的には、エリア内の他の施設にも横展開できる形にしたい。 ➢ デジタルサイネージについては、公共のもの以外に、エリア内施設も有しており、災害時に連動させる仕組みを実証することも一つの形としてあり得る。 ➢ 携帯端末の通信が途絶えたとしても、最新且つ信頼性のある情報を出せるツールとして、デジタルサイネージは有効かもしれない。SNS上は偽情報も多く、多くの群衆に的確な情報を伝える手段にもなりえる。 ➢ デジタルサイネージのような平時で使っているものを、災害時でも有効な形で活用できるような仕組みづくりも重要である。

第6回防災・防犯PT 開催結果（概要）

日時	2024/3/13（水） 0900-1100
場所	東京大学本郷キャンパス 工学部3号館 2階 235室（中尾研究室）
参加者	（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、有識者、事務局
議事	主な意見
中尾研究室の取組について	<ul style="list-style-type: none"> ● 中尾研究室の取組について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・可搬型ローカル5Gの通信範囲はどのくらいか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 半径約800mである。
来年度の実証企画について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル技術を活用して、アイドル以外のコンテンツを容易に適用できるようにするなど、エリア内の他施設に横展開しやすい形にすることは重要である。 ・どのようなデジタル技術が想定されるか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ VRを通じたりリモートでのイベント参加などの形を検討している。 ・アプリのインストールは不要で、広域の電波を捕捉することで人流を把握できる技術がある。この技術を活用して、人流のヒートマップをデジタルサイネージに映して、避難場所の混雑状況を可視化するなどの形で、大規模な人数への情報提供の仕組みも考えられる。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 今年度の実証企画でも人流把握の導入も検討したが、実現しなかった。来年度に向けて、スタッフと相談したい。

第4回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	2024/2/14（水） 1300-1500
場所	オンライン（Microsoft TEAMS）
参加者	（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、産業技術総合研究所臨海副都心センター、日本科学未来館、事務局
議事	主な意見
将来像の議論 について	<ul style="list-style-type: none">● 将来像の議論について説明した。● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none">・エンタメなど臨海副都心ならではの取組と掛け合わせた形での環境意識の向上について検討してもよいと考えた。<ul style="list-style-type: none">➢ 検討したい。・臨海副都心エリアとしてフォーカスする共通のテーマを定めて、エリア全体で取り組めれば、エリアの価値になる。別途、東京臨海副都心まちづくり協議会と東京都港湾局が脱炭素という軸で委員会を立ち上げ具体的な取組を進めようとしている。この動きに沿う形で、DICとしても、脱炭素にフォーカスすればよいのではないか。デジタル技術によるCO2排出量の可視化が短期的には現実的かもしれない。臨海副都心エリアで先進的な取組のモデルケースを作れば良い。<ul style="list-style-type: none">➢ 意見を踏まえて、将来像案を再考したい。

第5回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	2024/2/27（火） 1300-1500
場所	乃村工藝社本社ビル
参加者	（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、日本科学未来館、乃村工藝社、事務局
議事	主な意見
今年度の実証について	<ul style="list-style-type: none">● 以下の実証企画の概要や体験方法について説明した。<ul style="list-style-type: none">・音のAR体験『oto rea』による「学び×遊び」新体験システムの開発～歴史&SDGs編～● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none">・特段なし。● 音のAR体験『oto rea』を体験した。● アンケートを実施した。

第6回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	2024/3/22（金） 1000-1200
場所	臨海ホールディングス内会議室
参加者	（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、産業技術総合研究所臨海副都心センター、日本科学未来館、乃村工藝社、事務局
議事	主な意見
今年度の実証について	<ul style="list-style-type: none"> ● 以下の実証企画の実施結果について説明した。 <ul style="list-style-type: none"> ・音のAR体験『oto rea』による「学び×遊び」新体験システムの開発～歴史 & SDGs編～ ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・どのように一般の参加者を募集したのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 調査モニター会社の活用や個別の大学への声掛けを通じて募集した。 ・ストーリーのクオリティの高さは評価できるが、環境・サステナビリティという要素は少し足りなかったと感じる。また、『oto rea』の技術的な独自性を活かし切れたかという点については疑問である。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 環境・サステナビリティという要素の更なる付加や『oto rea』の技術的特徴を最大化できる形を検討したい。
来年度の実証について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度の実証企画について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・ARTBAY TOKYOと連携すれば、回遊性の面は同イベントがカバーしてくれるので、実証事業者として、テーマを絞り込んだ『oto rea』を活かせるコンテンツの調整にリソースを集中できるのではないかと。音のコンテンツに対してまちの事業者が費用を捻出して利用することは難易度が高いので、事業者による活用を想定した基盤の整備よりも、エッジの効いたユニークなコンテンツに仕立てた方が、現実的ではないか。
将来像の議論について	<ul style="list-style-type: none"> ● 再考した将来像について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・エリアの他のチームの動きとも整合的であり、違和感はない。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ まちの取組と整合性とりながら進めていきたい。総会で同案を提示し、確定したい。

第5回DPF構築検討会 開催結果（概要）

日時	2024/2/28（火） 1300-1500
場所	docomo R&D OPEN LAB ODAIBA
参加者	(株)フジテレビジョン、森ビル(株)、(株)東京臨海ホールディングス、(一社)東京臨海副都心まちづくり協議会、東京都立産業技術研究センター、産業技術総合研究所臨海副都心センター、日本科学未来館、有識者、(株)NTTドコモ、事務局
議事	<p style="text-align: center;">主な意見</p>
簡易検証結果について	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡易検証の結果について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・アクアシティお台場とアウトドアとの相関関係が95%であることは、どのような意味か。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ アクアシティお台場への来訪者のうち、95%が予め設定しているアウトドアエリアに足を踏み入れていることを意味している。 ・ファンプロファイリングについて、社員と社員以外の来訪者を分けて分析されているのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ その点は分けて分析されていない。 ・アンケートはどのように行ったのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ NTTドコモの契約者に対して、dポイントの付与と引き換えに、個々人の端末上でアンケートに回答してもらう形である。 ・契約者の約何割がアンケートに回答したのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 確認する。 ・アンケート結果については、臨海副都心エリアへの訪問者の特徴というよりも、一般的な年齢別の傾向という印象をもった。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 年代別に深掘りすると結果は変わってくると考える。この点については、手元にあるデータで分析可能である。 ・土日と平日でのペルソナの違いも把握できるのか。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 把握できない。土日と平日で来訪者のペルソナは異なると思う。

第6回DPF構築検討会 開催結果（概要）

日時	2024/3/18（月） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft TEAMS）
参加者	（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、（株）東京臨海ホールディングス、（一社）東京臨海副都心まちづくり協議会、東京都立産業技術研究センター、産業技術総合研究所臨海副都心センター、日本科学未来館、有識者、（株）NTTドコモ、事務局
議事	主な意見
今年度施策の最終報告について	<ul style="list-style-type: none"> ● データプラットフォームの要件定義実施結果、簡易検証結果及びヒアリング結果、今後のデータ活用に関する考察について説明した。 ● 主な質疑応答 <ul style="list-style-type: none"> ・会社用と個人用の2台の通信端末を携帯する人が一定数いるが、この場合2人としてカウントされるのか。 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 2人とカウントされる。特定のユーザの動きを長時間詳細に追わないと検証できないと考えられる。 ・施設ごとではなく、施設内の店ごとに来訪者が把握できるとより有益なデータになると考える。この点を類推できる参考データはあるのか。 <ul style="list-style-type: none"> ▶ この施設に来ている人は、どのような趣味嗜好をもっているかについては類推できるが、施設内の店舗への訪問を把握すると、店舗ごとにビーコンを置くなどの対応をしない限り、捕捉できないと考える。 ・dポイントのデータと連携した形で分析できないのか。 <ul style="list-style-type: none"> ▶ dポイントの加盟店であれば、どの程度の金額を使っているのかについてはある程度わかるが、具体的に何を購入したまでは把握が難しい。
来年度施策の方針案について	<ul style="list-style-type: none"> ● 来年度施策の方針案について説明した。 ・データ分析において有効なのは、AとBを比較して、Aの特徴を把握する方法である。来訪目的のアンケート調査において、訪問先として競合する場所について質問することで、分析がスムーズになると考える。そのような視点も踏まえて公募内容を作成すると良いと考える。 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 頂いた意見を踏まえ、エリアにとって有用なデータを収集できるように、施策の中身を設計していきたい。

3

PT・検討会による イベント・実証等の 実施状況

令和5年度に実施したイベント・実証等

- 令和5年度にPT・検討会において実施したイベント・実証等は下表の通り。
- ピンク色網掛け部分の「ライブ・エンタメPT」②、「環境・サステナビリティPT」、「データプラットフォーム構築検討会」の実施結果については次頁以降にて詳述する。

イベント・実証等		事業者	時期	状況
ライブ・エンタメ	デジタルツイン・VR・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの実証・開発 (①デジタルツイン・プロジェクションマッピングを使った「EVカート・チャレンジ」による賑わい創出に関する実証、②大型半球体VR装置とレーシングシミュレーターを活用したFIAフォーミュラE世界選手権『Tokyo E-Prix』のコース走行体験)	トムス	①10/28-11/10 ②2/23-3/11	① 実証が完了し、PT # 5にて結果報告済。 ② 実証が完了し、PT # 6にて結果報告済。
モビリティ・物流	AIスーツケースによるインクルーシブな移動の実証	日本科学未来館	9/14-25 (ART BAY TOKYOの開催に合わせて実施)	✓ 実証が完了し、PT # 4にて結果報告済。
	PMO等による先進観光サービスの実証	Le DESIGN、LOOVIC		
防災・防犯	TIF2023デジタル防災避難訓練	フジテレビジョン	8/4	✓ 実証が完了し、PT # 5にて結果報告済。
環境・サステナビリティ	音のAR体験『oto rea』による「学び×遊び」新体験システムの開発～歴史&SDGs編～	乃村工藝社	2/26-2/28	✓ 実証が完了し、PT # 6にて結果報告済。
データプラットフォーム	DICデータプラットフォームの構築に向けた要件定義等	NTTドコモ	9/12-翌3/29	✓ 検討会#6にて、要件定義及び簡易検証の結果を報告済。
自動運転	臨海副都心における自動運転技術を活用したサービスの構築 (①公園内 ②公道タクシー)	日本工営 (プロモータ)	①6/30-7/9 ②11/19-24	① モビリティ・物流PT # 2にて結果報告済。 ② モビリティ・物流PT # 6にて結果報告済。

3 PT・検討会によるイベント・実証等の実施状況

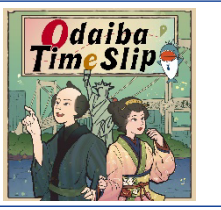
デジタルツイン・VR・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの実証・開発

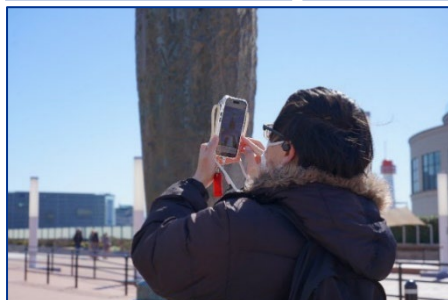
②大型半球体VR装置とレーシングシミュレーターを活用したFIAフォーミュラE世界選手権『Tokyo E-Prix』のコース走行体験

日時	2024/2/23 - 3/11 (仮)
場所	シティサーキット東京ベイ
実証内容	<p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none">大型半球体VR装置（大型半球体スクリーン「Sphere 5.2」）を活用し、「ABB FIA Formula E 世界選手権 2024 Tokyo E-Prix」の市街地コースを忠実に再現した、大会公式シミュレーターの無料体験サービスを提供。 <p>【KPI】</p> <ul style="list-style-type: none">稼働率：平日15%、休日・祝日50%体験者満足度80%以上（アンケート集計）
実証結果	<p>【稼働率】</p> <ul style="list-style-type: none">平日21%、休日・祝日60%ともに目標を達成 <p>【体験者満足度】</p> <ul style="list-style-type: none">93.2%と目標を大幅に達成
今後の展開	“JAPAN MOBILITY SHOW”等のイベントや国内外の最高峰レースとの連動も視野に入れる。他方で、大型イベント開催時のみの盛り上がりだけでなく、臨海部に最先端モビリティが定常的にあることを想起させるエンタメコンテンツを目指す。



音のAR体験『oto rea』による「学び×遊び」新体験システムの開発～歴史&SDGs編～

日時	2024/2/26-2/28	
場所	お台場海浜公園、シンボルプロムナード公園（スタート：乃村工芸社／ゴール：お台場SKYツーリストインフォメーション）	
実証内容	<p>【概要】 oto rea の屋外適用、新機能の追加によってまち歩きへの価値を高め、まちの回遊性向上に寄与できる」ことの実証</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 基盤システムの開発と検証 ■ サービス需要の計測（サービス品質等の検証）／技術的な拡大可能性の検証 <p>【KPI】 事後アンケートによる体験サービス評価／事業者体験評価 -コンテンツ評価 -ユーザビリティ評価 -事業可能性評価など</p>	
実証結果	<ul style="list-style-type: none"> ■ 導入技術：『oto rea』に加えて、NFT&音声AI ■ 実証人数：2024年2月26日～28日（3日間）のデモ体験者 ⇒（大学生を中心とした）一般モニター：45人／事業者：20人 ■ 実証時間：75～90分（屋外体験時間） 	
今後の展開	<p>コンテンツの増加と対象ユーザーの拡張から、自走する仕掛けに近づける 臨海エリアの事業者との参画/コラボを促し、パブリック空間と事業空間とをつなげる新体験を社会実装</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ サービス事業の拡張＝体験コンテンツの増幅 -インバウンド向け -ゲーム性/体験性の向上 -事業者/IPとの連動、ほか ■ 事業化（マネタイズ）の検証 ■ 都市OS：プラットフォーム基盤の確立、など 	



DICデータプラットフォームの構築に向けた要件定義等

日時	2023/9/12 – 2024/3/29
要件定義結果	<ul style="list-style-type: none">• 目的：臨海副都心エリアの“にぎわい”の可視化• 想定利用者：臨海副都心エリアのエリアマネジメント組織、商業施設・宿泊施設• ユースケース：個別施設及びエリア全体の集客施策の効果検証• 対象データ：顧客属性データ、嗜好データ、消費行動データ、来訪目的、人流データ等• 運用形態：<ul style="list-style-type: none">－（短期）具体的なユースケースを積み重ねデータ利活用の効果が見えるまでは、DIC協議会が運営主体をに担う。－（中長期）具体的なユースケースの積み上げ・ビジネスモデルの確立が可能な段階で、エリアマネジメント組織等での運用の検討を行う。
簡易検証結果	<ul style="list-style-type: none">• 来訪者分析は集客施策の企画・検討段階で、にぎわいの可視化は効果測定で活用できる可能性あり• 来訪目的や来訪のきっかけとなった広告接触などの定性情報収集は今後の課題
今後の展開	<p>【定量的データ（人流データ・来訪者属性データ）の継続調査】</p> <ul style="list-style-type: none">• 人流・属性データの継続調査<ul style="list-style-type: none">－臨海副都心エリア内の人流データ・属性データ及び他の観光エリアとの比較データを取得することで、エリア内の各施設が集客施策の検討や実施後の有効性評価を行える環境を提供• 施策＋データ分析<ul style="list-style-type: none">－集客施策、回遊性向上施策の実施とデータ分析をセットで行うことで、具体的なユースケースを創出 <p>【定性的データの新規取得】</p> <ul style="list-style-type: none">• アンケート調査<ul style="list-style-type: none">－商業施設のヒアリングより、ニーズの高かった定性データの分析を実施－アンケートにより臨海副都心エリアの来訪目的、来訪のきっかけとなった情報手段等の調査を実施

4

令和6年度の 実証内容について

令和6年度に実施するイベント・実証等

- 令和5年度から継続して実施する令和6年度にPT・検討会において実施するイベント・実証等は下表の通り。第4回総会にて継続について承認（各実証内容は次項以降詳述）

イベント・実証等		事業者	時期	実証内容
ライブ・エンタメ	デジタルツイン・VR・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの実証・開発	トムス	①GW明け（仮） ②年末 ③GW明け（仮）	① EVカート「リアル vs バーチャルレース」プロジェクト ② 大型半球体VR装置を活用した「没入型VR公道レース」プロジェクト ③ 臨海部デジタルツイン「誰でもモータースポーツ体験」および「現地へのデジタル集客」プロジェクト
モビリティ・物流	AIスーツケースによるインクルーシブな移動の実証	日本科学未来館	9月頃 (ART BAY TOKYOに合わせて実施予定)	(AIスーツケース) ✓ ナビゲーションロボット「AIスーツケース」屋外走行実証プロジェクト
	PMO等による先進観光サービスの実証	Le DESIGN		(PMO等) ✓ 自動運転モビリティ+VRによる新たな観光サービス
防災・防犯	TIF2024デジタル防災避難訓練	フジテレビジョン	8月 (TIF2024に合わせて実施予定)	✓ 大規模イベント開催時に来場者を対象とした防災意識を高めるための訓練の実施
環境・サステナビリティ	音のAR体験『oto rea』による謎解き型・街の魅力再発見プログラムの開発と実証	乃村工藝社	10月頃を予定	✓ 音のAR体験『otorea』による臨海エリア拡張基盤構築。デジタル技術により、臨海副都心エリアの環境を体験・学習する取組の推進

デジタルツイン・VR・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの実証・開発

テーマ
エンタメ
臨海副都心の課題
<ol style="list-style-type: none"> 1. 臨海部の立地的特性を活かしたエンタメ施設が減少しつつある中で、先端的なテクノロジーを活用した新たなエンタメコンテンツを生み出し、根付かせ、集積させることが必要 2. デジタルやバーチャル技術等を活用した臨海副都心エリアへの新たな誘導施策を展開することが必要 3. 2024年春開催予定の“フォーミュラe”や“東京ベイeSGプロジェクト”の機運醸成や認知向上を推進することが必要
2025年に目指す姿
<ol style="list-style-type: none"> 1. 最先端の「バーチャル&リアル融合型エンタメ」として、臨海エリアの核となり、更なるエンタメの集積を誘発する 2. 臨海部のデジタルツイン上でモータースポーツ体験を提供することで、フォーミュラe開催地としての世界的な認知を加速するとともに、国内外から臨海部へ人が訪れる入口となる 3. 障害を持つ児童や高齢者も含めた、誰もが参画できる臨海部発のwell-beingなコンテンツとなる
企画概要
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画名称案 「デジタルツイン・VR・プロジェクションマッピング・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの開発・実証」 ■ 企画概要案 以下3つのコンテンツを企画 ・デジタルエンタメの・開発実証「シティ・サーキットTokyoBAY」 ・EV(電動)カート「リアル vs. バーチャル レース」プロジェクト ・大型半球体VR装置を活用した「没入型VR公道レース」

活用する主な先端技術	
<ol style="list-style-type: none"> 1. デジタルツイン（バーチャルでの臨海副都心の再現等） 2. 大型半球体VR装置（デジタルツインの没入型体験デバイス） 3. 最先端EVカート（遠隔制御、位置情報リアルタイム伝送等） 4. インタラクティブ・プロジェクションマッピング（リアルvs.バーチャルレース） 	
企画参加者・役割	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画・全体統括・コンテンツ開発：(株)トムス ■ 技術開発・運用：WONDER VISION TECHNO LABORATORY(株) ■ 協力：森ビル(株)、(株)乃村工藝社、パナソニック(株)、ほか 	
3か年計画	
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ α版の開発と実証実験 ■ アンケート調査を実施し、課題点や改善点の抽出
2年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ β版の開発と実証実験 ■ 正式版開発及び実装・実運営準備
3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 正式版の実装・実運営、国内外への更なる情報発信 ■ 臨海部の周辺施設・他事業者との連携強化
想定KPI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 参加者満足度（アンケート） ■ デジタル集客施策における体験者数 	

デジタルツイン・VR・EVカート等を活用したバーチャル&リアル融合型エンタメの実証・開発

令和6年度実証内容



①EV（電動）カート「リアル vs. バーチャルレース」プロジェクト

- ✓ オンラインでのレース参加者や、過去に走行したプロドライバーのゴーストを实在の（リアル）サーキットの路面にプロジェクションすることで、リアルとバーチャルを融合させたレース・コンテンツを開発し、実運用化を目指すプロジェクト。
- ✓ R5「Phase.1」として、小学生向けにα版の実証実験を実施、R6ではコンテンツのアップデートと実証を実施予定



②大型半球体VR装置を活用した「没入型VR公道レース」プロジェクト

- ✓ “フォーミュラE”のコースをデジタルツイン化し、大型半球体のVR装置に投影することで、実際に臨海部で公道レースに参画しているような没入型レース・エンタメ・コンテンツを開発し、実運用化を目指す。“JAPAN MOBILITY SHOW”との連動も検討。大型イベント開催時のみの盛り上がりだけでなく、臨海部に最先端モビリティが定常的にあることを想起させるエンタメコンテンツを目指す。
- ✓ R5「Phase.2」として、フォーミュラEの公式シミュレーターとの連携を実施、R6も継続予定



③臨海部デジタルツイン「誰でもモータースポーツ体験」および「現地へのデジタル集客」プロジェクト

- ✓ 臨海部の公道と、シティ・サーキットTokyoBAYコースをオンライン上でも走行できるデジタルツイン環境を構築し、誰もが平等に参画できるバーチャル・レースの開催に向けたプロジェクト。本レース参加を通じて、臨海副都心エリアの世界的な認知向上につなげる。また、国内外から人が訪れる入口となるよう、周辺施設も含んだオンライン予約やチケットングなどのシステム開発を行う。
- ✓ R5はα版の実証実験に至らず、R6にα版の実証実験を実施予定

4 令和6年度の実証内容について

AIスーツケースによるインクルーシブな移動の実証

テーマ
モビリティ
臨海副都心の課題
1. 臨海副都心エリアにおける移動弱者（障害者・高齢者など）の自由な域内移動、回遊の困難さ、アクセシビリティの脆弱性
2025年に目指す姿
1. 臨海副都心における充実した歩行領域、様々なコンテンツや施設・イベントを収容できる広域性という特性を生かすとともに、エリアの課題であるパーソナルな移動のアクセシビリティ向上 2. 一般健常者のみならず、移動に不自由がある人々（視覚障害者等）も、AIナビゲーションやロボット、自動運転といったサービスを活用することで、各拠点間の自由な移動、回遊が生まれ、気軽に街やイベントを楽しむことができる、インクルーシブなまちの実現
企画概要
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画名称案 「ナビゲーションロボット「AIスーツケース」屋外走行実証プロジェクト」 ■ 企画概要案 今後の社会実装・サービス化に向け市街地での複数台運用を想定し、そのために必要な遠隔管理システムの開発を推進中。今回の実証では、離れた場所からでも運行状況や機器の状態が問題なく把握でき、技術者が随伴しない環境での安全・安定運用を検証する。また、将来的な実用環境を想定し、実証の走行距離延長、信号のある横断歩道の横断（R6年度は保安要員有）も実施する予定。

活用する主な先端技術	
1. 自律型視覚障害者ナビゲーションロボット 2. 屋外走行に向けた高精度測位技術の統合	
企画参加者・役割	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画・運営：国立研究開発法人科学技術振興機構 日本科学未来館 ■ 走行ルート協力：ダイバーシティ東京プラザ（仮） ■ イベント運営・広報：アートフェス運営業務受託者（仮） 	
3か年計画	
1年目（済）	<ul style="list-style-type: none"> ■ 屋外走行・ナビゲーション機能の実証 － 未来館⇄近隣屋外（シンボルプロムナード公園）での走行実証
2年目（済）	<ul style="list-style-type: none"> ■ 地域拠点間 屋内外ナビゲーション実証 ■ 施設内ナビゲーション実証
3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 遠隔管理システム実証 ■ 施設内定常運用実証開始
想定KPI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ ユーザー満足度（アンケート） 	

4 令和6年度の実証内容について

AIスーツケースによるインクルーシブな移動の実証

令和6年度実証内容



走行ルート全体図（上図①～⑤までのルートを想定）

■ 取組内容

離れた場所からでも運行状況や機器の状態が問題なく把握でき、技術者が随伴しない環境での安全・安定運用を検証する。また将来的な実用環境を想定し、実証の走行距離延長、信号のある横断歩道の横断（保安要員有り）も実施する。

■ 実証項目

【技術検証】 走行状況の遠隔モニタリング

・ロボットの場所・位置、各 부품の動作状況、走行速度、ロボットの姿勢、電池残量 等

【運用検証】 非常時の遠隔操作

・再起動のみで、移動制御は行わない。

※遠隔管理端末では基本的にモニタリングのみを行い、現場での安全管理は運営スタッフが行う。非常時など、必要な時にのみ遠隔より再起動の対応を実施。

※実際の実証前に事前走行テストを行う

PMO (PARTNER MOBILITY ONE) 等による先進観光サービスの実証

テーマ	活用する主な先端技術						
モビリティ	<ol style="list-style-type: none"> 「PARTNER MOBILITY ONE (Le DESIGN)」と「PiiMo (パナソニックPE)」を組み合わせた先進観光モビリティ群 GPS-RTK、LiDAR等のセンサフュージョンによる高度自律移動技術 自動運転モビリティ+VRによる新たな観光サービス 						
臨海副都心の課題	企画参加者・役割						
<ol style="list-style-type: none"> りんかい線やゆりかもめの1次到着駅から最終目的地までの2次交通が不足しており、移動に不安を抱える高齢者や障がい者の利便性に改善余地がある (SDGs 課題) 各エリア到着後の回遊支援も不足。移動弱者が、家族や友人と一緒に観光やショッピングを楽しむのが難しい 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画・運営 : Le DESIGN ■ 連携協力 : Panasonic、docomo、VRコンテンツ (調整中) 						
2025年に目指す姿	3か年計画						
<ol style="list-style-type: none"> スマートモビリティを活用した新たな観光サービスが実装され、小さなお子さんから高齢者、障がい者まで、すべての人が一緒に楽しみ、たくさんの笑顔が溶け合うような優しい街の実現 先進モビリティとXRコンテンツを組み合わせた新たな観光サービスにより地域経済を活性化するビジネスモデルを構築 	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">1年目 (済)</td> <td>■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの導入エリア検討</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">2年目 (済)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの先行導入実証と事業性評価 ■ 音声ARガイドとの連携実証 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #add8e6; text-align: center;">3年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMo & VRコンテンツによる体験価値の向上 ■ 実装に向けた事業パッケージ構築 </td> </tr> </table>	1年目 (済)	■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの導入エリア検討	2年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの先行導入実証と事業性評価 ■ 音声ARガイドとの連携実証 	3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMo & VRコンテンツによる体験価値の向上 ■ 実装に向けた事業パッケージ構築
1年目 (済)	■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの導入エリア検討						
2年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMoによる観光サービスの先行導入実証と事業性評価 ■ 音声ARガイドとの連携実証 						
3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ PM-ONE+PiiMo & VRコンテンツによる体験価値の向上 ■ 実装に向けた事業パッケージ構築 						
企画概要	想定KPI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画名称案 「小型自動運転モビリティ PARTNER MOBILITY ONE with PiiMo 走行プロジェクト 2024」 ■ 企画概要案 以下2つの企画を実施 <ul style="list-style-type: none"> ・事業性を高める新たな体験価値の試行 ・実装に向けた事業パッケージ構築 	<ul style="list-style-type: none"> ■ ユーザー満足度 (アンケート) 						

PMO (PARTNER MOBILITY ONE) 等による先進観光サービスの実証

令和6年度実証内容



■ 自動運転モビリティ+VRによる新たな観光サービス

- ✓ 自動運転で足元を気にすることなく、安心して動きのあるVRコンテンツを楽しめる先進観光サービス
- ✓ 昼の来場であってもお台場の夜景が楽しめたり、春でなくても桜が楽しめるなど、都内の魅力を伝えてその場に行ってみよう、また別の機会に東京に来てみようと思わせるコンテンツ
- ✓ お台場をゲートウェイとして国内の別エリアにいざなうような地域魅力発信コンテンツ

4 令和6年度の実証内容について

TIF2024デジタル防災イベント

(※1)

テーマ	防災						
臨海副都心の課題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 臨海副都心防災基本計画や街づくりガイドラインに則り、開発当初より目指してきた「安全・安心なまち」の実現 2. 「もしも」の災害発生の際に臨海副都心エリアの来場者の安否確認や避難位置情報などを把握するテストケースが必要 						
2025年に目指す姿	<ol style="list-style-type: none"> 1. 臨海副都心エリアで発生した災害時に来場者のスムーズな避難誘導や適切な情報発信を最新テクノロジーで実現 2. 大規模イベント開催時に防災意識向上イベントを実施し、積極的に発信することで、安全安心な観光都市、イベント実施エリアとしてプレゼンスを高めると同時に、エリア内外への防災知識の啓蒙を図る 3. 将来的には臨海副都心エリアの多くの企業や施設が参加できるような防災イベントのベースを確立 						
企画概要	<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画名称案 「TIF2024デジタル防災イベント（仮）」 ■ 企画概要案 2024年8月に開催される世界最大規模のアイドルイベント『TIF2024』において、デジタル技術を活用した防災イベントを実施。防災に関する知識や経験をより深めてもらうため、「楽しくためになる防災イベント」として意識向上知識啓蒙を図るとともに、今後のエリア全体で応用できる防災訓練、防災対策のベースとなるものを目指す 						
活用する主な先端技術	<ol style="list-style-type: none"> 1. QRコード、Vtuber（※2）、デジタルサイネージ等のデジタル技術とハザードマップ、災害時ライフハック等の災害対策情報を組み合わせたデジタル防災訓練ゲーム 2. NFT（非代替性トークン）を利用したインセンティブ付与 						
企画参加者・役割	<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画・運営：株式会社フジテレビジョン ■ 技術部門担当：株式会社ホットラインプロモーション等 (その他デジタル技術会社 数社参画予定) 						
3か年計画	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">1年目 (済)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出 ■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; text-align: center;">2年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベント開催会場でのデジタル防災イベントを実施 ■ 「楽しくためになる防災ゲーム」により幅広い世代を対象とした防災意識向上、知識の啓蒙を図る ■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">3年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施 ■ エリア全体に応用可能な「楽しくためになる防災ゲーム」の検討 ■ エリア内全体に応用できるデジタル技術を使った災害時の情報提供方法の検討 </td> </tr> </table>	1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出 ■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討 	2年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベント開催会場でのデジタル防災イベントを実施 ■ 「楽しくためになる防災ゲーム」により幅広い世代を対象とした防災意識向上、知識の啓蒙を図る ■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証 	3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施 ■ エリア全体に応用可能な「楽しくためになる防災ゲーム」の検討 ■ エリア内全体に応用できるデジタル技術を使った災害時の情報提供方法の検討
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出 ■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討 						
2年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大規模イベント開催会場でのデジタル防災イベントを実施 ■ 「楽しくためになる防災ゲーム」により幅広い世代を対象とした防災意識向上、知識の啓蒙を図る ■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証 						
3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施 ■ エリア全体に応用可能な「楽しくためになる防災ゲーム」の検討 ■ エリア内全体に応用できるデジタル技術を使った災害時の情報提供方法の検討 						
想定KPI	<ul style="list-style-type: none"> ■ ユーザー満足度（アンケート） ■ デジタル技術活用の課題点・改良点の抽出 						

(※1) TIF : TOKYO IDOL FESTIVAL (※2) Vtuber : バーチャルYouTuber。アバター（キャラクター）を通して動画配信をするYouTuberの略

TIF2024デジタル防災イベント

令和6年度実証内容



企画案① デジタルスタンプラリー

- ✓ 大型イベントや観光などで来訪した時に災害が発生した場合、多くは土地勘のあまりない来訪者であることから避難完了までの時間やプロセスが、住民よりも多く必要となる可能性が高い。
- ✓ そこで、台場エリアにおけるハザードマップをベースに、ポイントとなる経路や避難方法などの情報を得られる「デジタルスタンプラリー」の実施を提案いたします。

企画案② 防災ステージ

- ✓ 大型イベントにおいては、台場エリアの防災知識や情報などをあまり知らない人が多く集う可能性が高くなる。
- ✓ そこで、企画ステージを実施し、ゲーム性やバラエティ性の高い企画を混ぜ込んだステージとすることで、エンタメ特化型の地域色を出しつつ、参加への意欲や興味関心を抱かせる。
- ✓ さらに、ステージの様態を映像化させ、ネット展開させることで、会場にいなくても防災知識を得るきっかけづくりを実施。

4 令和6年度の実証内容について

音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築 デジタル技術により、臨海副都心エリアの環境を体験・学習する取組の推進

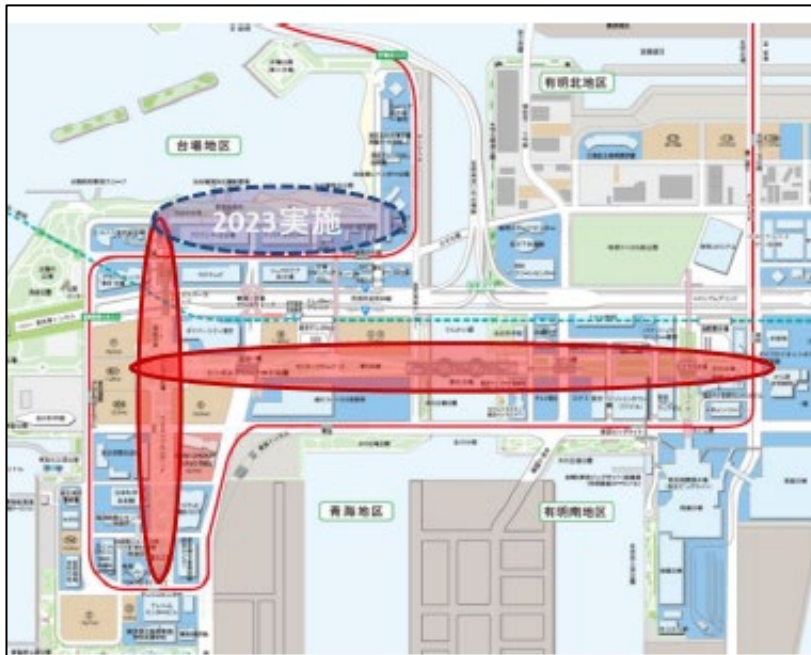
テーマ
環境・サステナビリティ
臨海副都心の課題
<ol style="list-style-type: none"> 1. 臨海副都心エリアの「環境・サステナビリティ」分野の魅力が都民や来訪者に十分に認知されていない 2. エリア内の個々の魅力が点にとどまり、面=有機的な繋がりが事業主体同士で生み出せていない 3. リピーターを創出し、何度も来訪する仕組みが不在
2025年に目指す姿
<ol style="list-style-type: none"> 1. 当エリアを訪れるあらゆる人々が、「音のAR」による全く新しい体験を通じて街の取組等を学び、自然環境に対する意識や当エリアへの好感度を高め、リピーターとなる 2. “自然環境に手を加えずに空間に情報を付加できる”という特性を生かした様々なコンテンツにより、障がい者や訪日外国人、小・中学生など幅広い来訪者が街の魅力を楽しみ学び続けている
企画概要
<ul style="list-style-type: none"> ■ 企画名称案 「音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築 デジタル技術により、臨海副都心エリアの環境を体験・学習する施策推進 ■ 企画概要案 デジタルツイン：サイバー空間上に様々な音源を設置し、フィジカル空間と重ね合わせることで、全く新しい音響体験を提供する。既存の環境に一切干渉することなく重ね合わせることで、全く新しい音響体験を提供する

活用する主な先端技術	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 世界初のARcloudオーサリングツール『Auris』 2. 高感度センサーと立体音響装置を搭載したウェアラブルデバイスなど 	
企画参加者・役割	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 全体設計・推進管理/体験コンテンツ制作/実証イベント運営/効果検証：株式会社乃村工藝社 ■ 基盤システム設計・開発：株式会社GATARI ■ 協力企業：ハレガケ、SUSHI TOP、ピクシーダストテクノロジーズ 	
3か年計画	
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 基盤システムの開発 ■ 実証テスト=サービス需要の計測
2年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ サービス事業の拡張 = 体験コンテンツの追加 ■ 事業化（マネタイズ）の検証
3年目	<ul style="list-style-type: none"> ■ プラットフォーム基盤の確立 ■ 体験サービスプログラムとして定着 ■ 活用/コラボする事業者の増加
想定KPI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 体験者満足度（アンケート） ■ 関係事業者評価（アンケート） 	

4 令和6年度の実証内容について

音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築 デジタル技術により、臨海副都心エリアの環境を体験・学習する取組の推進

令和6年度実証内容



① エリアの拡張

- ✓ 臨海副都心エリア全体を活用するように、体験フィールドを拡張
(上図の紫部分が2023実施エリア、赤色部分が2024想定実施エリア)



② ターゲットの拡張

- ✓ インバウンド外国人やハンディキャップ（障害）をもつ方、キッズ/ファミリーなど対象を拡張



③ コンテンツの拡張

- ✓ ユーザーの好奇心を動かし、何度も参加させてしまうような仕掛けとなる多様な遊び方を開発提供。
【例】宝（音）探しゲーム、謎解きオリエンテーリング

5

広報活動の 実施状況

X (旧Twitter)

DIC協議会公式Xアカウント：**DIC協議会@DICprojectTokyo**

- フォロワー数及び投稿数は、第3回総会で報告した実績値から約70%増。
- 実証事業者との連携やエリア内の訴求力のあるコンテンツに関する投稿などにより、本アカウントの認知拡大に取り組んでいる。

フォロワー数や投稿数

- フォロワー数：**62** (3/20時点)
- ←前回報告時：45 (約70%増)
- 投稿数：**150件** (3/20時点)
- ←前回報告時：101件 (約70%増)

認知拡大に向けた取組例

【実証事業者や関係者との連携】

- 実証企画に関する投稿を実証事業者や関係者にリポストして頂いたことで、インプレッション数、エンゲージメント率、プロフィールへのアクセス数、新規フォロワー数を大きく増加できた。

【訴求力のあるコンテンツの投稿】

- エリア内の人気コンテンツに関する投稿により、特にプロフィールへのアクセス数を大きく伸ばせた。

実証事業者である乃村工藝社やその関係者にリポストして頂いたことで、投稿の拡散範囲を大きくした。



人気アニメ「ラブライブ」に関する投稿を呼び水として、DICを認知してもらう契機となった（プロフィールへのアクセス数は過去最大を記録）。



6

スタートアップ支援 窓口の実施結果

スタートアップ支援窓口の成果

- 各種業務のKPIは全て達成した。
- 窓口の支援によって、複数のスタートアップによる臨海副都心エリア内における具体的な取組に繋がった。

	KPI	実績	スタートアップの具体的な取組に繋がった例
スタートアップ等からの問い合わせ対応業務	年間60件程度	68件/年	【A社】 <ul style="list-style-type: none"> ● 会社概要：カメラの映像から3次元位置を把握し、位置情報を出力したり、カメラのみで立体構造を把握し、3次元モデルを制作するプロダクトを提供する企業。 ● 成果：東京都のスタートアップ関係のプロジェクトと連携する形で港湾局と協働予定。
スタートアップ等への支援業務	年間6件程度	9件/年	【B社】 <ul style="list-style-type: none"> ● 会社概要：XR技術でバーチャル空間における企画・運営・制作する企業。 ● 成果：エリア内事業者と連携する形で、テレコムセンタービルにおいて実証を行う方向で調整することになった。
スタートアップ等企业向け個別説明業務	年間12～24件程度	45件/年	【C社】 <ul style="list-style-type: none"> ● 会社概要：実空間接続プラットフォームの開発・企画・運営などを展開する企業。 ● 成果：エリア内施設で実証することとなった。 【D社】 <ul style="list-style-type: none"> ● 会社概要：工場・倉庫のスマート化を提供する企業。 ● 成果：エリア内施設で実証することとなった。

7

「将来像」および 「ロードマップ」に関する 議論

「将来像」に関する事務局案

- 各PT・検討会および個別MTGにおけるDIC協議会委員からの意見を踏まえて、事務局にて取りまとめた「将来像」を以下の通り提示する。

実装に向けた環境整備フェーズ

2025年のまちの姿

【ライブ・エンタメ】

臨海副都心エリア特有の水辺エリア等において象徴的なコンテンツを実装するための環境を整備

- 水辺等のエリア特有の場所を活用したイベントにおいて先端的なコンテンツを実証
- エリア内の施設における魅力的なデジタルコンテンツの実証

【モビリティ・物流】

臨海副都心エリアの回遊性向上を実現するための環境を整備

- パーソナルモビリティ等を実証するための環境整備
- 自動運転実証の推進
- デジタルを活用したエリア内の移動手段の有効活用の促進

【防災・防犯】

エリア来訪者・エリア事業者の防災意識を向上するとともに、取組内容の認知を拡大する

- イベント時にデジタル技術を活用することで参加者が楽しみながら参加できる避難訓練手法の実装
- エリア事業者の防災意識の向上と取組の認知拡大

【環境・サステナビリティ】

臨海副都心エリアの多様な環境を体験するデジタルコンテンツにより、環境分野への理解を醸成

- デジタル技術により、臨海副都心エリアの環境を体験・学習する取組の促進

実証成果のエリアへの実装フェーズ

2030年のまちの姿

【ライブ・エンタメ】

臨海副都心エリア特有の象徴的なコンテンツが実装され、国内外からの来訪者で溢れるまちの実現

- 水辺等を活用した本エリアでこそ実施できるコンテンツの実装
- メガコンテンツ等との連携により回遊して楽しめるエリアに成長

【モビリティ・物流】

先進的なモビリティと自動運転が実装されており、誰もがアクセスしやすく自由に往来できるまちの実現

- パーソナルモビリティ、自動運転等による域内の回遊性・アクセシビリティ向上
- MaaS等の実装による域外からのアクセス向上

【防災・防犯】

安全で安心して訪れ、滞在できるまちの実現

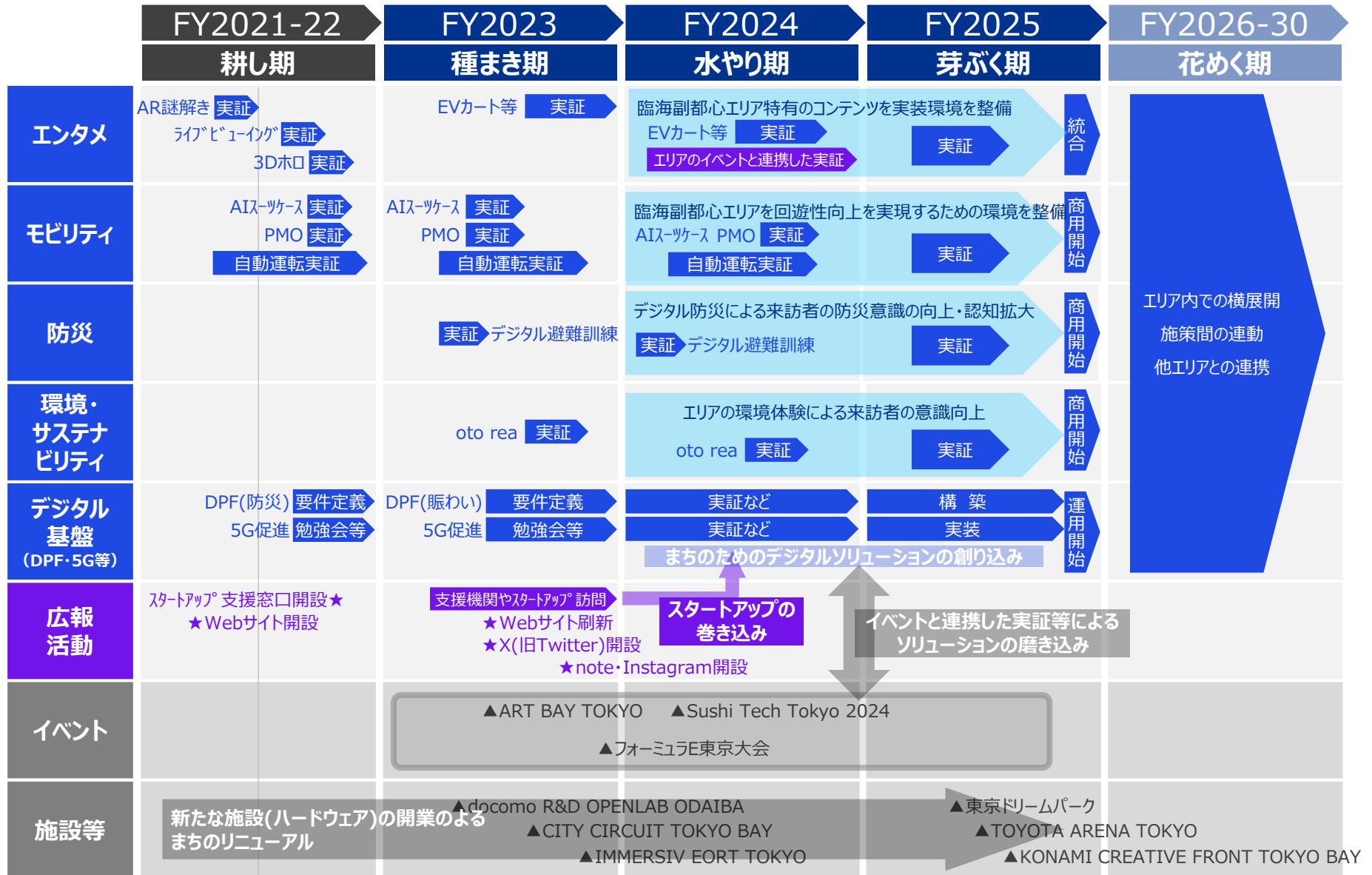
- エリアにおけるイベント時の避難手法が確立され、来訪者が安心してイベントに参加が可能
- エリア事業者の避難手法が確立されており、安心して働くことができるエリアに成長

【環境・サステナビリティ】

醸成された環境への理解を土台に、先進的な脱炭素施策を推進するまちの実現

- 臨海副都心エリア内のモデル施設における脱炭素見える化の推進

「ロードマップ」に関する事務局案



8

5G活用促進事業予算 公募結果

5G活用促進事業予算公募結果

- 公募審査の結果、最高点を獲得したIMAGICA EEX社の提案を採択する。
- 今後、実証場所等については事務局と調整しながら実現可能な内容を検討していく。

5G活用促進事業予算公募概要

- 募集内容
『臨海副都心エリア特有のフィールド（お台場海浜公園やシンボルプロムナード公園等）にてデジタル技術（5G等）を活用するコンテンツの実証』
- 臨海副都心エリアの課題
 - ・来訪者の誘引：訪日観光客や東京ビッグサイトでのイベント参加者等を台場エリア等に誘引するコンテンツが乏しい
 - ・回遊性の向上：広いエリアを回遊したくなる仕掛けが乏しい、移動手段が乏しい、既存の移動手段の認知が乏しい
 - ・再訪者（リピーター）の獲得：何度も来訪したくなる臨海エリアだからこそ提供できる価値を生み出すコンテンツが乏しい
- 応募対象
創業後10年未満または第二創業後10年未満

IMAGICA EEX社概要

- 所在地：東京都港区
- 設立日：2020年7月3日（創業後約3.5年）
- 事業内容：エンタメテックビジネスの事業企画、戦略的投資、技術およびIP開発
- 主な実績：TOKYO LIGHTS、東京国際プロジェクトマッピングアワード（東京ビッグサイト）など

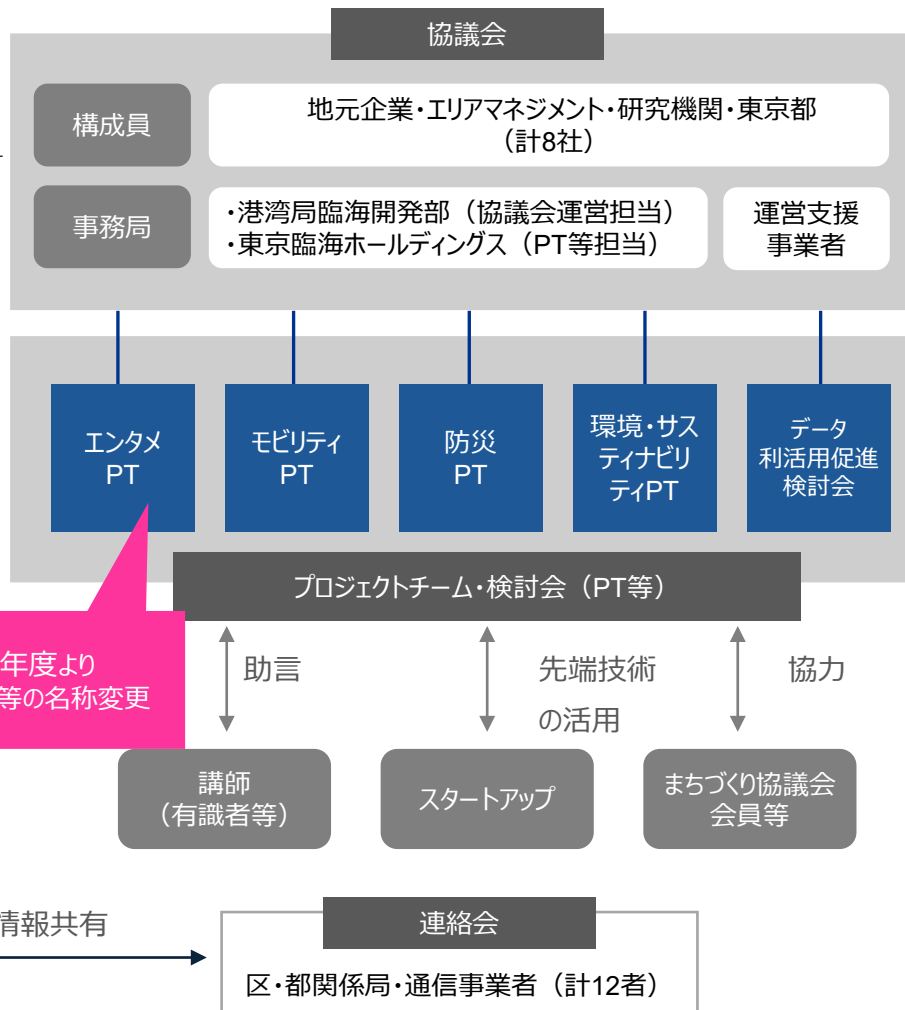
企画提案概要

- 内容：アニメ等を題材としたドローンショー
- 場所：お台場海浜公園
- プロモーション：東京ビッグサイトをはじめ臨海副都心エリアの施設などでの告知（ポスター、サインージ、チラシ、ウェブサイト）、SNSでの発信、テレビ報道（初日）
- 人流データの計測と分析：AIビーコンを主要駅や商業施設などに設置することで、人流の計測、回遊や属性の分析

9

令和6年度
DIC協議会の体制・
スケジュール等
について

令和6年度 Digital Innovation City 協議会の体制



名称 (実施予定回数)	役職等
DIC協議会 (年4回程度)	<ul style="list-style-type: none"> 実施事業： <ol style="list-style-type: none"> DICの方向性と実現 先端技術の実証またはイベントの企画 臨海副都心における5G通信網やデータプラットフォームなどの基盤整備推進 協議会及びDICに係る広報 その他、DIC推進に係る取組に関すること
プロジェクトチーム・データ活用促進検討会 (PT等) (各年6回程度)	<ul style="list-style-type: none"> テーマ： <ul style="list-style-type: none"> エンタメ、モビリティ、防災、環境、データ活用促進検討会 協議事項 <ol style="list-style-type: none"> 各PT等のテーマに係る臨海副都心の課題と、デジタル等先端技術による解決事例の検討 (1)に係る先端技術の実証またはイベントの実施 (2)で実証等を実施した先端技術の実装に向けた検証 その他、DICの実現に向けた諸課題に対する取組に関すること
連絡会 (年4回程度)	<ul style="list-style-type: none"> 協議会、PT等の活動内容を、地元区、都関係局、通信事業者等へ定期的に共有
講師等	<ul style="list-style-type: none"> 学識経験者等の有識者をPT等へ招へい (運營業務支援委託に含む)
事務局	<ul style="list-style-type: none"> 東京都港湾局臨海開発部 (協議会運営担当) 東京臨海ホールディングス (PT等担当) 運営支援事業者 (都から委託)

令和6年度 Digital Innovation City 協議会のスケジュール

取組		令和6年（2024年）									令和7年（2025年）		
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
協議会	総会		第1回				第2回			第3回			第4回
	連絡会		第1回				第2回			第3回			第4回
PT・検討会	会議		第1回		第2回			第3回		第4回		第5回	第6回
先端技術の実装に向けた取組	エンタメ	実証事業の準備と実施									成果報告/分析・考察		最終報告/次年度計画
	モビリティ												
	防災												
	環境・サステナビリティ												
	データ利活用促進	公募	選定	実証事業の準備と実施						成果報告/分析・考察	最終報告		
	自動運転（公道、公園内）	実証事業の準備と実施		実装に向けた調査検討						成果報告/分析・考察	最終報告		
DIC社会実装支援窓口	イベント・実証プロジェクトの検討や課題解決のフォロー、新規スタートアップ向けPR・受入調整												
デジタル技術普及促進事業	スタートアップによるデジタルを活用した実証の推進	実証事業の準備と実施									成果報告/分析・考察	最終報告	
DX推進補助金		募集開始	協議会による制度周知・支援										
新たな交流・共創に向けた広報	カンファレンス等でのPR	SusHi Tech Tokyo 2024		スタートアップ向けカンファレンス等での出展・PR									
	HP/SNSでの周知	DIC協議会HPの刷新、SNSを活用した活動PRの推進（随時）											

R6年度より
名称変更

お問い合わせ先

DIC協議会事務局

担当者 : 新間・齊藤・稲葉
メールアドレス : dic@jp.kpmg.com