

令和6年度 Digital Innovation City 協議会

# 第2回DIC協議会 総会 資料

2024/5/29

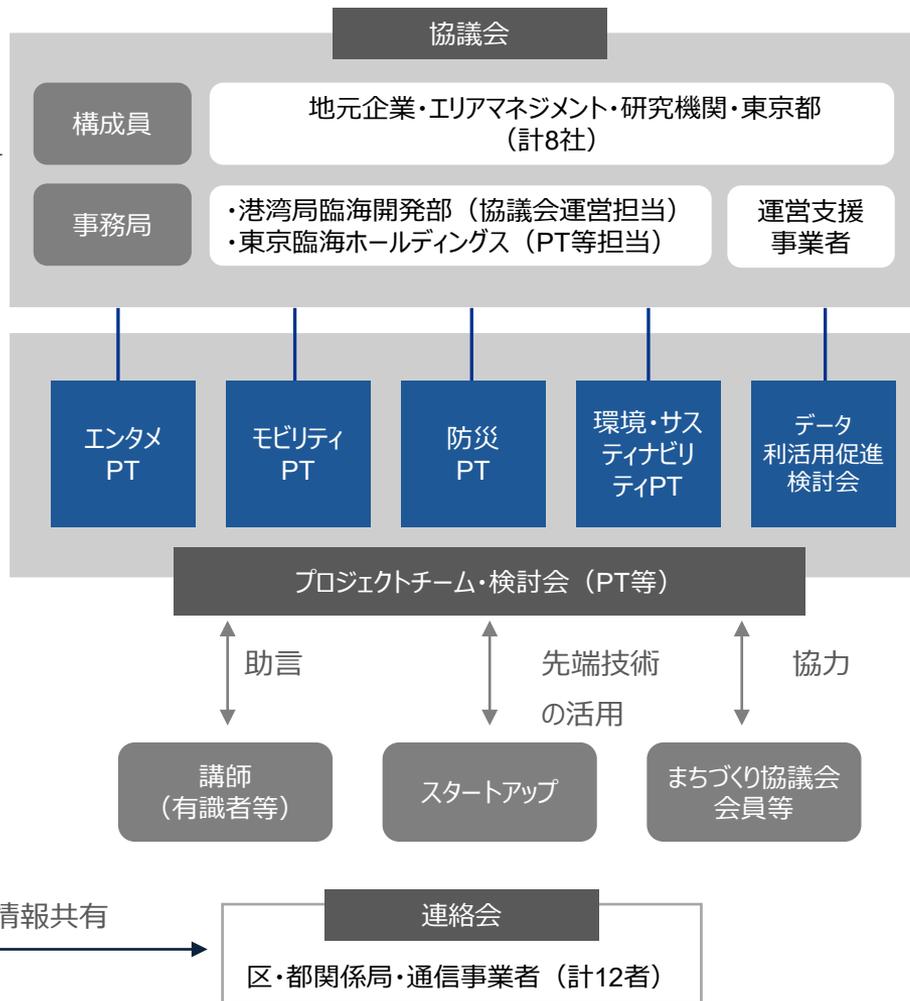
# 議事次第

1. 令和6年度DIC協議会の進め方
2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業
3. 今後の予定

# 1

## 令和6年度 DIC協議会の進め方

# 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"> <li>実施事業：                             <ol style="list-style-type: none"> <li>DICの方向性と実現</li> <li>先端技術の実証またはイベントの企画</li> <li>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</li> <li>協議会及びDICに係る広報</li> <li>その他、DIC推進に係る取組に関すること</li> </ol> </li> </ul>
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"> <li>テーマ：                             <ul style="list-style-type: none"> <li>エンタメ、モビリティ、防災、環境、データ活用促進検討会</li> </ul> </li> <li>協議事項                             <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>(1)に係る先端技術の実証またはイベントの実施</li> <li>(2)で実証等を実施した先端技術の実装に向けた検証</li> <li>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</li> </ol> </li> </ul>
連絡会 (年4回程度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>
講師等	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> </ul>
事務局	<ul style="list-style-type: none"> <li>東京都港湾局臨海開発部 (協議会運営担当)</li> <li>東京臨海ホールディングス (PT等担当)</li> <li>運営支援事業者 (都から委託)</li> </ul>

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

- DIC協議会における取組予定は以下の通りです。
- PT・検討会の開催は、状況によりオンラインおよび書面による開催を取り入れる予定です。

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 連絡会	第1回 (書面)	第2回			第3回			第4回			第5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	計画 策定	コンテンツ開発			実施①	報告書作成		実施②	報告書 作成	実施③	報告書 作成	報告 次年度計画
	モビリティ	AIツールケース開発・テスト走行					リハ	実施	報告書作成	報告	次年度計画		
		PMO ビジネスモデル検討	VRコンテンツ制作					実施	報告書作成	報告			
		モビリティパーク 出展者等調整			公募	選定	モビリティパーク実施			報告			
	防災	実施内容調整		構築		実施	報告書作成		報告	次年度計画			
	環境・サステナビリティ	計画策定			事業の実施					成果報告/ 分析・考察	最終 報告	次年度 計画	
	データ利活用促進		公募	選定	事業の実施					成果報告/ 分析・考察	最終 報告		
自動運転 (公道、公園内)	事業の実施		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	スタートアップからの問い合わせ対応 ベンチャーキャピタル、アクセラレータ等からのスタートアップ紹介対応												
5G普及促 進事業	デジタルを活用した 実証の推進	実施調査			事業の実施					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	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）											

2

令和6年度  
PT・検討会が実施する  
事業

## 各PT・検討会での事業内容一覧

PT・検討会	実施内容	採択企業	採択年度	終了年度
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実験	トムス	23年度	25年度
モビリティ	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	日本科学未来館	22年度	24年度（最終年度）
	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	Le Design	22年度	24年度（最終年度）
	モビリティパークの運営	未定	24年度（予定）	24年度（予定）
防災	TIF2024デジタル防災イベント	フジテレビ	23年度	25年度
環境・サステナビリティ	音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築 ～「歴史・文化・自然・環境」がもたらす持続的まち価値創出サービスの開発～	乃村工藝社	23年度	25年度
データ利活用促進	人流データの収集・分析	公募中	24年度（予定）	24年度（予定）
	臨海副都心エリアへの誘引施策	公募中	24年度（予定）	24年度（予定）
	臨海副都心エリアにおける回遊性向上施策	公募中	24年度（予定）	24年度（予定）
5G普及促進事業	臨海副都心エリア特有のフィールドにてデジタル技術を活用するコンテンツの実証（ドローンショー）	IMAGICA EEX	24年度（予定）	24年度（予定）

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

# 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実験

テーマ
エンタメ
臨海副都心の課題
<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol>
2025年に目指す姿
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 最先端の「バーチャル&amp;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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol>
企画概要
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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&amp;リアル融合型エンタメの開発・実証」</li> <li>■ 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」</li> </ul>

活用する主な先端技術	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. デジタルツイン（バーチャルでの臨海副都心の再現等）</li> <li>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）</li> <li>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）</li> <li>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）</li> </ol>	
企画参加者・役割	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 企画・全体統括・コンテンツ開発：(株)トムス</li> <li>■ 技術開発・運用：WONDER VISION TECHNO LABORATORY(株)</li> <li>■ 協力：森ビル(株)、(株)乃村工藝社、パナソニック(株)、ほか</li> </ul>	
3か年計画	
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ α版の開発と実証実験</li> <li>■ アンケート調査を実施し、課題点や改善点の抽出</li> </ul>
2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ β版の開発と実証実験</li> <li>■ 正式版開発及び実装・実運営準備</li> </ul>
3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 正式版の実装・実運営、国内外への更なる情報発信</li> <li>■ 臨海部の周辺施設・他事業者との連携強化</li> </ul>
想定KPI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 参加者満足度（アンケート）</li> <li>■ デジタル集客施策における体験者数</li> </ul>	

## 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実験

### 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。
- ✓ 令和5年度では「Phase.1」として、小学生向けにα版の実証実験を実施。令和6年度ではコンテンツのアップデートと実証を実施予定（令和6年8月）。



#### ②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などのシステム開発を行う。
- ✓ 令和6年度の新たな取組として、α版の実証実験を実施予定（令和6年11月）。



#### ③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。
- ✓ 令和5年度では「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。令和6年度も継続実施予定（令和7年1月以降）。

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

# 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

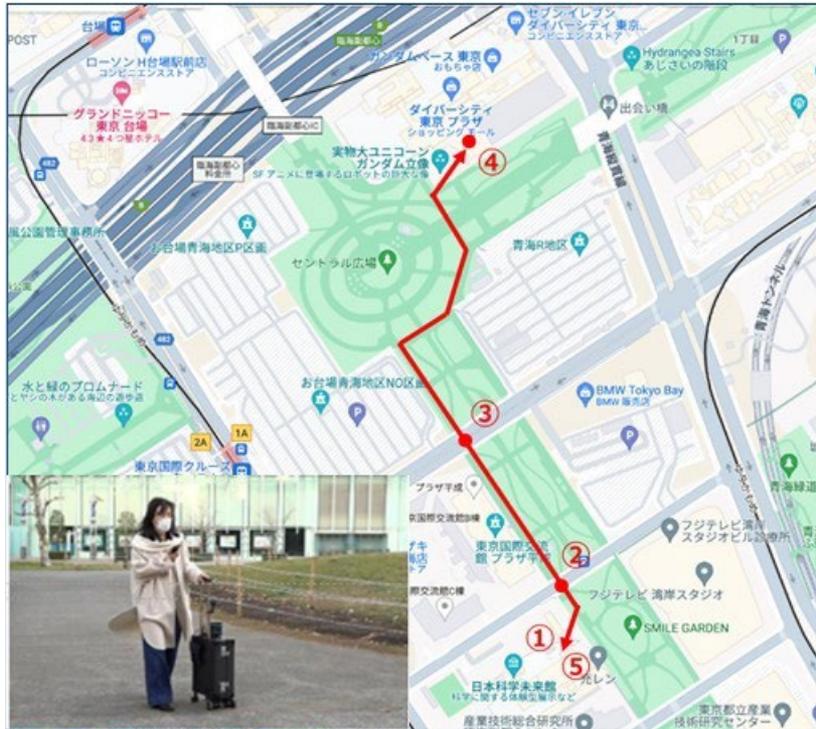
テーマ
モビリティ
臨海副都心の課題
1. 臨海副都心エリアにおける移動弱者（障害者・高齢者など）の自由な域内移動、回遊の困難さ、アクセシビリティの脆弱性
2025年に目指す姿
1. 臨海副都心における充実した歩行領域、様々なコンテンツや施設・イベントを収容できる広域性という特性を生かすとともに、エリアの課題であるパーソナルな移動のアクセシビリティ向上 2. 一般健常者のみならず、移動に不自由がある人々（視覚障害者等）も、AIナビゲーションやロボット、自動運転といったサービスを活用することで、各拠点間の自由な移動、回遊が生まれ、気軽に街やイベントを楽しむことができる、インクルーシブなまちの実現
企画概要
■ 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	
■ 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：モビリティパーク運営受託事業者	
3か年計画	
1年目 （済）	■ 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）	■ 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	■ 遠隔管理システム実証 ■ 施設内定常運用実証開始
想定KPI	
■ ユーザー満足度（アンケート）	

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

# 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

### 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

## 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

<b>テーマ</b>	<b>活用する主な先端技術</b>						
モビリティ	<ol style="list-style-type: none"> <li>「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</li> <li>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</li> <li>自動運転モビリティ+VRによる新たな観光サービス</li> </ol>						
<b>臨海副都心の課題</b>	<b>企画参加者・役割</b>						
<ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>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</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■企画・運営：Le DESIGN</li> <li>■連携協力：Panasonic、docomo、HASHILUS※</li> <li>※VRコンテンツ制作担当</li> </ul>						
<b>2025年に目指す姿</b>	<b>3か年計画</b>						
<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ol>	<table border="1"> <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"> <li>■ 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</li> <li>■ 音声ARガイドとの連携実証</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #add8e6; text-align: center;">3年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ PM-ONE+PiiMo &amp; VRコンテンツによる体験価値の向上</li> <li>■ VRガイドの事業性評価</li> <li>■ 実装に向けた事業パッケージ構築</li> </ul> </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"> <li>■ 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</li> <li>■ 音声ARガイドとの連携実証</li> </ul>	3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ PM-ONE+PiiMo &amp; VRコンテンツによる体験価値の向上</li> <li>■ VRガイドの事業性評価</li> <li>■ 実装に向けた事業パッケージ構築</li> </ul>
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"> <li>■ 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</li> <li>■ 音声ARガイドとの連携実証</li> </ul>						
3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ PM-ONE+PiiMo &amp; VRコンテンツによる体験価値の向上</li> <li>■ VRガイドの事業性評価</li> <li>■ 実装に向けた事業パッケージ構築</li> </ul>						
<b>企画概要</b>	<b>想定KPI</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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」</li> <li>■ 企画概要案 以下2つの企画を実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>・事業性を高める新たな体験価値の試行</li> <li>・実装に向けた事業パッケージ構築</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ユーザー満足度 (アンケート)</li> </ul>						

## 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コンテンツを楽しむ先進観光サービス

#### 【VRコンテンツのイメージ】

- ✓ 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コンテンツ
- ✓ ランドマーク（東京タワー、スカイツリー等）CGを用い、お台場建造物との対比を楽しむコンテンツ
- ✓ お台場をゲートウェイとして国内別エリアにインバウンドをいざなうような地域魅力発信コンテンツ

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

### モビリティパークの運営

モビリティパーク概要	試乗参加者
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 実証実験中の様々な次世代パーソナルモビリティに試乗ができる、公開型実証パークの運営</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 臨海副都心エリアの来訪者 日本科学未来の来訪者、近隣施設訪問者等</li><li>✓ モビリティの実装先候補事業者 臨海副都心エリアの関係者等</li></ul>
モビリティパークの設置目的	実証拠点
<p><b>【実証の持続性を確保】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ これまでの個別のモビリティの実証に対する支援から、様々なモビリティが同エリアでの地域実装を見据えた実証を行うための環境を整備</li></ul> <p><b>【規制当局との調整をサポート】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ 公的な組織であるDICが実証場所の占用許可などの規制当局との各種調整を一括して行うことで、モビリティ事業者の負担を軽減。</li></ul> <p><b>【恒常的な実証環境の整備】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ 相対的に長期（数か月間）の実証期間を確保することで、開発速度の加速化を後押し。</li></ul> <p><b>【多種多様なモビリティの呼び込み】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ 多種多様なニーズにあった様々なモビリティを呼び込める実証環境を整備し、地域実装を後押しすることで、臨海副都心エリアの回遊性を向上に繋げる。</li></ul>	<p><b>【走行・実証場所（屋外）】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ 日本科学未来館前のウエストプロムナード公園をモビリティ走行（実証）場所として活用。</li></ul> <p><b>【受付・展示場所（屋内）】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ 日本科学未来館1階旧ショップスペースに試乗の受付やインフォメーションカウンターを設置。 ※同旧ショップスペースに臨海副都心エリアにおける最先端の取組を紹介するコーナーが設置される見込み。</li></ul>
運営期間	運営体制
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 2024年9月末（ART BAY TOKYO）から最大2か月</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 運営事業者：公募により選定</li><li>✓ 受付等の提供機関：日本科学未来館</li><li>✓ モビリティ事業者：SusHi Tech Tokyo2024参加事業者等</li><li>✓ モビリティ事業者との連携支援機関：産技研、産総研</li><li>✓ 各種手続許諾機関：港湾局所管部署、警察庁、関東運輸局、埠頭(株)等</li></ul>

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

### 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"> <li>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</li> <li>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</li> </ol>						
2025年に目指す姿	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol>						
企画概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 企画名称案 「TIF2024デジタル防災イベント（仮）」</li> <li>■ 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</li> </ul>						
活用する主な先端技術	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. NFT（非代替性トークン）を利用したインセンティブ付与</li> </ol>						
企画参加者・役割	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 企画・運営：株式会社フジテレビジョン</li> <li>■ 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)</li> </ul>						
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"> <li>■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出</li> <li>■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; text-align: center;">2年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 「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</li> <li>■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">3年目</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施</li> <li>■ 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</li> <li>■ 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</li> </ul> </td> </tr> </table>	1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出</li> <li>■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討</li> </ul>	2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 「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</li> <li>■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証</li> </ul>	3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施</li> <li>■ 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</li> <li>■ 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</li> </ul>
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 大規模イベントでの避難訓練・課題の抽出</li> <li>■ PWAやNFTを活用した顧客体験・管理手法の検討</li> </ul>						
2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 「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</li> <li>■ デジタル技術による災害発生時情報提供方法の検証</li> </ul>						
3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 複数企業（施設）でのデジタル防災イベント実施</li> <li>■ 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</li> <li>■ 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</li> </ul>						
想定KPI	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ユーザー満足度（アンケート）</li> <li>■ デジタル技術活用の課題点・改良点の抽出</li> </ul>						

(※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

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

# 音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築

## ～「歴史・文化・自然・環境」がもたらす持続的まち価値創出サービスの開発～

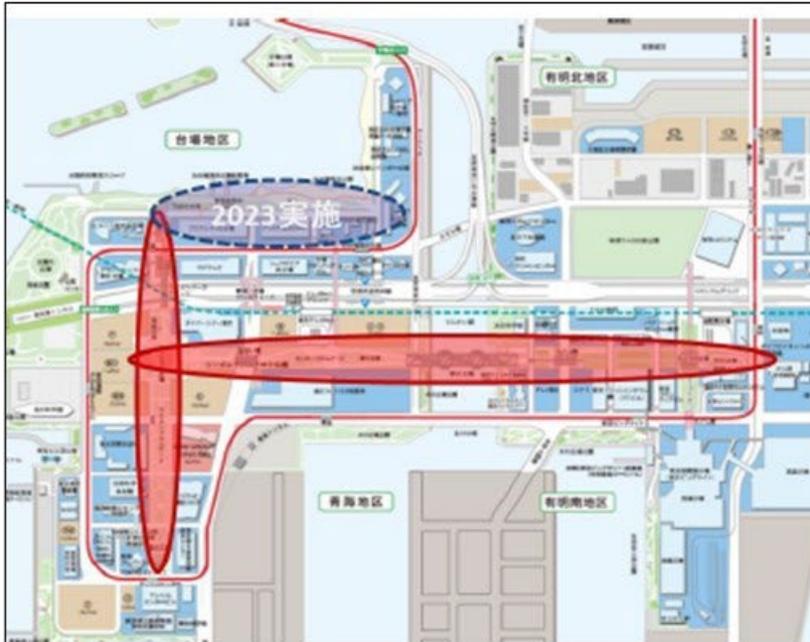
テーマ
環境・サステナビリティ
臨海副都心の課題
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 臨海副都心エリアの「環境・サステナビリティ」分野の魅力が都民や来訪者に十分に認知されていない</li><li>2. エリア内の個々の魅力が点にとどまり、面=有機的な繋がりが事業主体同士で生み出せていない</li><li>3. リピーターを創出し、何度も来訪する仕組みが不在</li></ol>
2025年に目指す姿
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 当エリアを訪れるあらゆる人々が、「音のAR」による全く新しい体験を通じ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</li><li>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</li></ol>
企画概要
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 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</li><li>■ 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</li></ul>

活用する主な先端技術	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 世界初のARcloudオーサリングツール『Auris』</li><li>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</li></ol>	
企画参加者・役割	
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 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：株式会社乃村工芸社</li><li>■ 基盤システム設計・開発：株式会社GATARI</li><li>■ 協力企業：ハレガケ、SUSHI TOP、ピクシーダストテクノロジーズ</li></ul>	
3か年計画	
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 基盤システムの開発</li><li>■ 実証テスト=サービス需要の計測</li></ul>
2年目	<ul style="list-style-type: none"><li>■ サービス事業の拡張=体験コンテンツの追加</li><li>■ 事業化(マネタイズ)の検証</li></ul>
3年目	<ul style="list-style-type: none"><li>■ プラットフォーム基盤の確立</li><li>■ 体験サービスプログラムとして定着</li><li>■ 活用/コラボする事業者の増加</li></ul>
想定KPI	
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 体験者満足度(アンケート)</li><li>■ 関係事業者評価(アンケート)</li></ul>	

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

# 音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築 ～「歴史・文化・自然・環境」がもたらす持続的まち価値創出サービスの開発～

### 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)



外国人観光客

視覚障がい者（インクルーシブ）

子供たち（ファミリー含む）

#### 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

## データ利活用促進にかかる公募

✓ データ利活用促進に関する公募3件を実施しています。

### 公募内容概要

#### <応募テーマ>

- ① 臨海副都心エリアの魅力を発信する先進的なデジタルコンテンツに係る実証
- ② 有明地区から台場・青海地区への回遊性向上に係るデジタル技術を活用した実証
- ③ 臨海副都心エリアにおける人流に関する継続的なデータ収集手法とデータ分析に基づく利活用方法の検証

#### <募集期間>

- ①② 5月1日（水）～6月3日（月）17時
- ③ 5月15日（水）～6月17日（月）17時

#### <費用>

- ① 上限3,500万円
- ② 上限3,000万円
- ③ 上限3,500万円

### スケジュール

#### 募集期間

- ①② 5月1日～6月3日
- ③ 5月15日～6月17日

#### 事務局による書面審査結果の通知

- ①② 6月6日頃
- ③ 6月20日頃

#### 提案事業者によるプレゼン

- ①② 6月11日
- ③ 6月25日

## 2. 令和6年度PT・検討会が実施する事業

### 臨海副都心エリア特有のフィールドにてデジタル技術を活用するコンテンツの実証（ドローンショー）

テーマ
5G普及促進事業
臨海副都心の課題
1. 【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 2. 【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 3. 【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
企画概要
■企画名称 TOKYO FUTURE NIGHT ODAIBA DRONE SHOW ■企画内容 アニメを題材としたドローンショー ■実施場所 調整中 ■実施時期 調整中 ■想定参加者 調整中 ■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

活用する主な先端技術
1. 最先端XRテクノロジーによるドローン 2. AIビーコン
企画参加者・役割
■ 全体プロデュース、IP獲得：株式会社IMAGICA EEX ■ AIデジタルマーケティング：株式会社XYLOCOPA ■ テクニカルプロデュース：株式会社ドローンショー・ジャパン
想定KPI
■ ドローンショー参加者満足度（アンケート）

**3**

**今後の予定**

## 今年度の会議予定

※以下、日付の記載がある会は確定日です。

### ■総会

- 第3回総会 : 9月9日週
- 第4回総会 : 12月16日週
- 第5回総会 : 3月17日週

### ■インタ×PT

- 第1回PT : 6月5日（水） 13時～15時
- 第2回PT : 8月19日週
- 第3回PT : 10月14日週
- 第4回PT : 12月2日週
- 第5回PT : 2月3日週
- 第6回PT : 3月3日週

## 今年度の会議予定

### ■モビリティPT

- 第1回PT : 5月31日（金）15時～17時
- 第2回PT : 7月22日週
- 第3回PT : 9月16日週
- 第4回PT : 11月25日週
- 第5回PT : 1月20日週
- 第6回PT : 2月24日週

### ■防災PT

- 第1回PT : 6月5日（水）13時～15時
- 第2回PT : 8月19日週
- 第3回PT : 10月14日週
- 第4回PT : 12月2日週
- 第5回PT : 2月3日週
- 第6回PT : 3月3日週

## 今年度の会議予定

### ■ 環境・サステナビリティPT

- 第1回PT : 6月17日（月） 15時～17時
- 第2回PT : 8月26日週
- 第3回PT : 10月28日週
- 第4回PT : 12月9日週
- 第5回PT : 2月10日週
- 第6回PT : 3月10日週

## その他事業に係る予定

### ■ 自動運転プロジェクト ( <https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2024/04/22/01.html> )

- 4月27日～6月12日に実証を実施

### ■ DX推進補助金 ( <https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2024/04/02/02.html> )

- 現在令和6年度分を受付中

### ■ データ利活用促進に関する検討会

- 採択事業決定後の検討会のスケジュールは以下のとおり。
  - ・ 第1回 : 公募手続後 (公募結果の書面回し)
  - ・ 第2回 : 7月第1週目 (事業者から実行計画の説明)
  - ※第3回以降は、各事業者による月次報告

## お問い合わせ先

### DIC協議会事務局

担当者 : 佐々木・中村・稲葉  
メールアドレス : [dic@jp.kpmg.com](mailto:dic@jp.kpmg.com)