

令和6年度 Digital Innovation City 協議会

# 第6回DIC協議会総会 資料

2024/12/03

# 議事次第

1. 令和6年度DIC協議会の状況
2. 令和6年度PT・検討会の開催状況
3. 令和6年度実証事業の実施状況
4. スタートアップ社会実装支援窓口の活動
5. 今後の予定

# 1

## 令和6年度 DIC協議会の状況

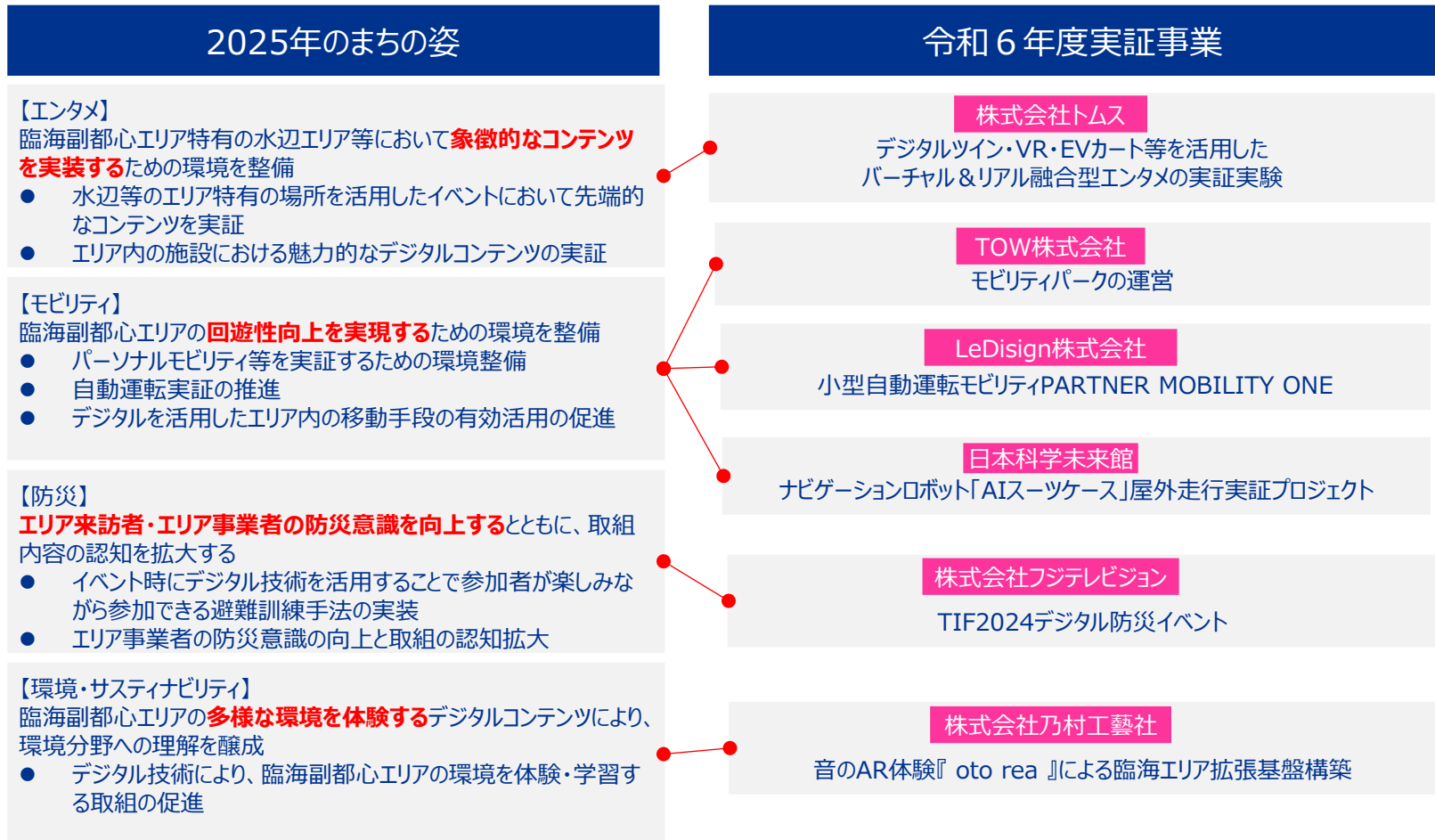
# 令和6年度 Digital Innovation City 協議会のスケジュール

➤ DIC協議会における取組予定は以下の通りです。

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 (対面)	第3回 (書面)	第4回 (書面)	第5回 (対面)				第6回 (対面)			第7回 (対面)	
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	インタメ	計画 策定	コンテンツ開発				実施①	コンテンツ開発		実施②	報告	実施③	報告	
	モビリティ	モビリティパーク 出展者等調整		公 募	選 定	準備	実証事業の実施		報告					
		AIスーツケース開発・テスト走行						リハ	実施	報告				
		PMO ビジネスモデル検討	VRコンテンツ制作				リハ	実施	報告					
	防災	実施内容調整		構築	実施	報告書作成			報告					
	環境・サステナビリティ	計画策定								準備	実施	報告		
	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	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	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活用促進事業	デジタルを活用した 実証の推進	実施調査							実施	成果報告/ 分析・考察	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）												

## (参考) 今年度事業の位置づけの振り返り 1/3

- DIC協議会ではデジタル技術の実装とスタートアップの集積を前提として、昨年度第4回総会にて「2025年のまちの姿」を改めて定義しました。「2025年のまちの姿」と今年度の各事業紐づけは下記の通りです。



## (参考) 今年度事業の位置づけの振り返り 2/3

- データ利活用促進事業は、令和5年度まではデータプラットフォーム構築の方向で実施していた施策が、令和6年度より「回遊」、「誘引」、「人流データ」の3施策に分割した経緯があります。

### データ利活用促進検討会までの経緯

・令和4年度～令和5年度  
データプラットフォーム（DPF）構築を前提とし、  
特に臨海副都心地域における防災・防犯への活用を検討した

#### 令和4年度

##### 【構想計画工程】

- ✓ 平常時、発災時の活用に資する機能を洗い出し、構築スケジュールを策定
- ✓ 発災時の機能定義を並行して実施

#### 令和5年度

##### 【要件定義工程】

- ✓ 平時に必要な機能として、データ活用におけるユースケースの蓄積が必要という結論に至る

#### 令和6年度

##### 【ユースケース蓄積へ】

- ✓ DPF構築からユースケースの蓄積へ転換
  - ・エリア内の「回遊」促進
  - ・エリアへの「誘引」施策
  - ・エリア「人流」の活用

##### 回遊

##### 株式会社バカン

デジタルサイネージを活用したリアルタイム混雑情報配信による  
エリア回遊促進

##### 誘引

##### ティフォン株式会社

臨海副都心エリアにおけるMRウォークスルー体験/モバイルAR体験

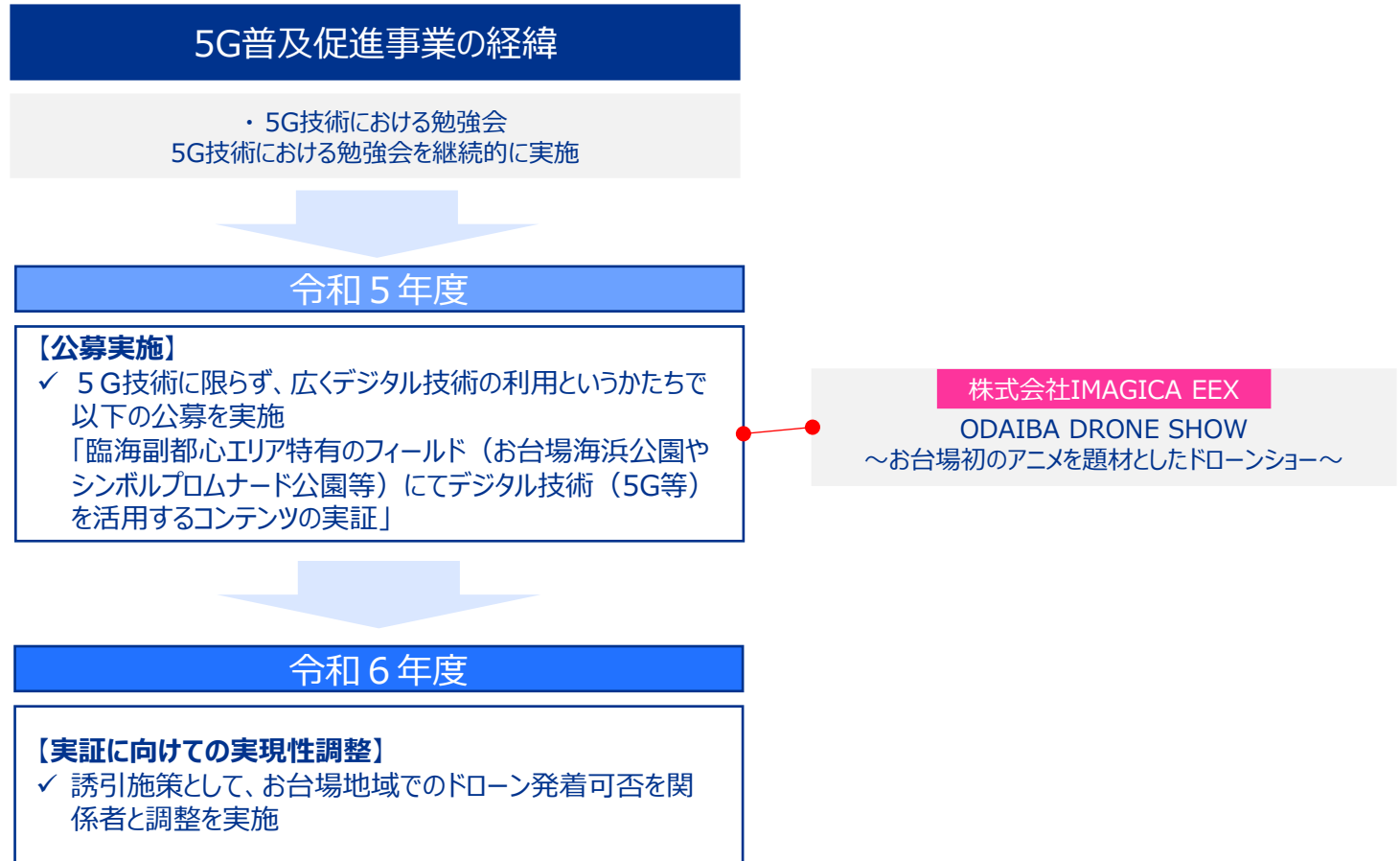
##### 人流

##### 株式会社unerry

人流データを用いた回遊ロジック分析と回遊促進施策による変化の測定

## (参考) 今年度事業の位置づけの振り返り 3/3

- 5G普及促進事業は、令和4年度よりDICとは別に5G技術における勉強会が実施されていたことから始まります。令和5年度にて、5G技術を利用した事業の公募を行うことになり、特に下記PTの目的を合致した企画の募集を行う方針で整理されました。



# 2

## 令和6年度PT・検討会 の開催状況



## 第3回エンタメPT 開催結果（概要）

日時	2024/10/29（水） 1530-1710
場所	東京国際交流会館
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、（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、（株）トムス、事務局
議事	<b>主な意見等</b>
<b>今年度事業 について</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 今年度事業の実施状況について説明した。             <ol style="list-style-type: none"> <li>1：デジタルツイン・プロジェクト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実験</li> <li>2：デジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>3：デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」によるインバウンド創出に関する実証実験</li> </ol> </li> <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>【デジタルツイン・プロジェクト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実験】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・今年度事業では具体的に何を実証しているのか教えていただきたい。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 利用者満足度や支払い許容度等サービス化を見据えた検証項目や技術的な検証項目がある</li> </ul> </li> <li>・今度実証を通じて得られた成果や課題を踏まえて、来年度は実装に向けてさらにブラッシュアップした事業を行うとの理解でよいか。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ その理解でよい。アンケート以外に、現場において実際の利用者とコミュニケーションをとりながら、どのようなコンテンツがより受容されるのか等情報収集をしている。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」によるインバウンド創出に関する実証実験】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・資料に「ユーザーのアバターがメタバース上で臨海エリアを自由に移動できたり、「フォーミュラE」のオンラインレースに参加できる仕組みを通じて、」とあるが、具体的なイメージを教えてください。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 台場・青海で構成されるエリアAと有明北・南で構成されるエリアBに分けている。予算の制約上、今年度はエリアAの構築に留まる予定。来年度以降、エリアBの追加構築を考えている。権利交渉がうまくいけば、メタバース上でリアルタイムでフォーミュラEのマシンが走行している様子を見られるようにできたらよいと考えている。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 第3回モビリティPT 開催結果（概要）

日時	2024/10/23（水） 1500-1700
場所	日本科学未来館
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、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、事務局
議事	主な意見
今年度事業について	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 今年度事業実施計画の進捗を説明した。             <ol style="list-style-type: none"> <li>1：「AIスーツケース」屋外走行実証プロジェクト</li> <li>2：PARTNER MOBILITY ONE with PiiMo走行プロジェクト</li> <li>3：モビリティパークの運営</li> </ol> </li>   <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>【「AIスーツケース」屋外走行実証プロジェクト】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・以前のモデルと変わったところを教えてください。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ スーツケースをベースとしていない。以前は、前輪後輪ともに大きなタイヤを用いていたが、今回は前輪を小さくしている。段差を感知すると機体は停止し、利用者が持ち上げて段差を越えるという操作になる。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【PARTNER MOBILITY ONE with PiiMo走行プロジェクト】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・利用者が体験したコンテンツ内容を家に帰ってからネット上で見れるサービスを作る予定はあるか。誘引の呼び水になると考える。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 体験の様子を動画にして、YouTube上で公開する予定である。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【モビリティパークの運営】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・モビリティパークを目的に参加した人数は全体の何割くらいか。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 直接的な数字はとれていない。アンケートでは、どのようにモビリティパークを認知したかという質問を設けている。現状、未来館来館後に認知した割合が5割強、未来館のSNSから認知した割合が1割前後、DIC協議会のXアカウントやウェブサイトを通じては2割という結果になっている。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 第3回防災PT 開催結果（概要）

日時	2024/10/29（水） 1530-1710
場所	東京国際交流会館
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、（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、事務局
議事	<p style="text-align: center;"><b>主な意見</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>今年度事業 について</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 今年度実証事業の実施結果について説明した</li> <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>・エリア内施設への展開に向けて、何かアイデアはあるか。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 毎年10月に、まち協防災PTの活動として、緊急連絡用掲示板を用いた訓練を行っている。横展開にあたり、ゼロから作り上げるよりも、このような既存の取組と連携させる方が効率的、効果的と考える。各商業施設や未来館に社内防災訓練の時期や本事業との連携に関するニーズを聞いてみてもよいかもしれない。地理的に、湾岸スタジオと未来館は近いので、連携しやすいかもしれない。</li> <li>・資料に今年度事業の狙いとして「TIFだけでなく近隣企業や施設等でも利用可能な防災啓蒙ツールの開発を目指す」との記載があるが、来年度に想定している横展開を見据えて、本年度事業で検証したことはあるのか。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 本事業を通じて、臨海副都心エリアの災害に対する備えや安全性に関する理解が深まったことを検証できた点が一例として挙げられる。検証項目には上げていないが、デジタル防災カードの表紙は差し替えできる仕様になっている。</li> <li>➢ デジタル防災カードの基盤は作ったので、各施設のニーズを踏まえて応用できそうな技術を絡めながら、横展開を目指すといったイメージでよいか。</li> <li>➢ 概ねその理解でよい。必ずしもLocatoneに拘っているわけではなく、より効果的な技術があれば試していきたい。</li> <li>➢ 防災デジタルカードの表紙は利用する施設ごとにカスタマイズできる。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 第3回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	2024/11/06（水） 1500-1600
場所	東京国際交流会館
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（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、産業技術総合研究所、日本科学未来館、（株）乃村工藝社、有識者、事務局
議事	<b>主な意見</b>
今年度事業について	<ul style="list-style-type: none"><li>● 今年度事業実施計画の進捗について説明した。 音のAR体験『oto rea』による臨海エリア拡張基盤構築</li><li>● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none"><li>・どのような目的の下、どのような取組を行うことで、まちの課題解決に繋がり、どのような形で実装されるのか、端的に説明できるようになると良い。また、エリアへの来訪者や都民目線で、どのようなコンテンツを楽しめるのかわかりやすい形で説明できるようになると良い。</li><li>・どのような点が環境・サステナビリティと言えるのか。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 公共空間において設置物を加工したり、新規に設置しない環境に手を加えない形で、新しい空間の楽しみ方を提供できる点である。</li></ul></li><li>・想定人数は何名か。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 現状では、具体的な数を落とし込めていない。</li><li>➢ 貸し出せる端末の上限数やサーバー上の同時プレー可能人数、事業の実施期間によって、想定される体験人数は自ずと決まってくると思う。効果検証にアンケートを用いるとのことだが、それなりの回答数がないと、アンケートとして役に立たない。ターゲットとする年齢層も事前に考えておかないと、描く将来の実装像と乖離した結果が導き出される可能性がある。</li><li>➢ 早急に検討する。</li></ul></li></ul></li></ul>

## 第3回データ活用促進検討会 開催結果（概要）

日時	2024/09/19（木） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft Teams）
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、森ビル（株）、産業技術研究センター、産業技術総合研究所、（株）バカン、ティフォン（株）、（株）unerry、事務局
議事	主な意見
今年度事業について	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 今年度事業の進捗状況について報告を受けた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・回遊性向上施策：店舗設置に関して遅延</li> <li>・誘引施策：概ねスケジュール通り</li> <li>・人流データ分析：概ねスケジュール通り</li> </ul> </li> <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>【回遊性向上施策】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・人流調査を実施の上、サイネージの設置位置を選定したのか。選定理由教えてほしい。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 人流計測は実施していない。電源が確保できる場所を前提として、なるべく人の目につく入り口3か所に設置することとした。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【誘引施策】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ウォークスルー体験の安全対策について教えてほしい。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Apple Vision Proをつけても現実空間が見えるので、危険性は低いと考える。体験グループには、ガイドをつける予定である。安全性に配慮した形で、CGの表示を調節したい。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【人流データ分析】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・過去分析にあたり、統計的に有意にならないと差分比較は正しくできないと考える。分析にあたり、何が原因となり、差分は有意であるのか示してほしい。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 何らかの統計手法で有意性を示したい。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 第4回データ活用促進検討会 開催結果（概要）

日時	2024/10/24（木） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft Teams）
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、産業技術研究センター、産業技術総合研究所、（株）バカン、ティフォン（株）、（株）unerry、事務局
議事	主な意見
今年度事業について	<ul style="list-style-type: none"><li>● 今年度事業の進捗状況について報告を受けた。<ul style="list-style-type: none"><li>・回遊性向上施策：概ねスケジュール通り</li><li>・誘引施策：概ねスケジュール通り</li><li>・人流データ分析：概ねスケジュール通り</li></ul></li><li>● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none"><li>【回遊性向上施策】<ul style="list-style-type: none"><li>・回遊性促進の効果検証に関し、サイネージを通じては閲覧者の行動を追えずアンケートを通じて確認することであるが、各店舗で会計の際に店員から来店のきっかけについて何うなど工夫しないと、効果検証に十分なファクトを集められない可能性があるのではないか。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 店舗の負担をあまり増やさない形で検証に必要なファクト収集の方法を考えていきたい。アンケートに加えて、連携しているモビリティ事業者を通じて、移動のデータをとれるため、現在集計してもらっている。移動データも掛け合わせて、回遊性促進効果を評価していく。</li></ul></li></ul></li><li>【誘引施策】<ul style="list-style-type: none"><li>・MRに関し、光の玉を発する映像があったが、シューティングゲームの要素も取り入れるのか。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 利用者が楽しめるインタラクションの要素も入れる予定である。</li></ul></li></ul></li><li>【人流データ分析】<ul style="list-style-type: none"><li>・単独、カップル、ファミリーといった属性に分けて分析は可能か。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 対応できない。行動から想像して属性を定義し、施策に活かしていく。</li></ul></li></ul></li></ul></li></ul>

## 第5回データ活用促進検討会 開催結果（概要）

日時	2024/11/21（木） 1500-1700
場所	オンライン（Microsoft Teams）
参加者	東京都港湾局臨海開発部、（株）東京臨海ホールディングス、（株）フジテレビジョン、森ビル（株）、産業技術研究センター、産業技術総合研究所、（株）バカン、ティフォン（株）、（株）unerry、有識者、事務局
議事	主な意見
今年度事業について	<ul style="list-style-type: none"><li>● 今年度事業の進捗状況について報告を受けた。<ul style="list-style-type: none"><li>・回遊性向上施策：概ねスケジュール通り</li><li>・誘引施策：概ねスケジュール通り</li><li>・人流データ分析：概ねスケジュール通り</li></ul></li><li>● 主な質疑応答<ul style="list-style-type: none"><li>【回遊性向上施策】<ul style="list-style-type: none"><li>・サイネージ閲覧者のカウント方法について教えてほしい。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ サイネージの方向に向いて、5秒以上立ち止まった人を閲覧者としてカウントしている。</li></ul></li></ul></li><li>【誘引施策】<ul style="list-style-type: none"><li>・体験者アンケートについてはインバウンド観光客向けに英語版を用意することであるが、コンテンツの中で流れる音声言語も英語を選択できるのか。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ ナレーションは日本語のみである。ナレーションの内容を理解できなくとも、体感的に楽しめる仕様になっている。安全確認や操作方法については、スタッフが英語で説明する予定である。</li></ul></li></ul></li><li>【人流データ分析】<ul style="list-style-type: none"><li>・人流測定にあたり、移動手段も判別できるのか。<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 乗用車、電車、徒歩といった移動手段のデータも取れている。</li></ul></li></ul></li></ul></li></ul>

# 3

## 令和6年度 実証事業の実施状況



## 各PT・検討会での事業内容一覧

▶ 前回総会報告からの更新点は赤字、完了済の事業は水色背景の通りです。

PT・検討会	実施内容	採択企業	採択年度	終了年度	R6実証時期
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	令和5年度	令和7年度	①令和6年9月～10月 (完了) ②令和7年1月～3月 ③令和7年2月～3月
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	令和4年度	令和6年度 (最終年度)	令和6年11月 (完了)
	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	令和4年度	令和6年度 (最終年度)	令和6年11月 (完了)
	モビリティパークの運営	テー・オー・ダブリュー	令和6年度	令和6年度	令和6年9月～11月 (完了)
防災	TIF2024デジタル防災イベント	フジテレビ	令和5年度	令和7年度	令和6年8月 (完了)
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	乃村工藝社	令和5年度	令和7年度	令和7年2月
データ利活用促進	人流データの収集・分析	unerry	令和6年度	令和6年度	令和6年11月～12月
	臨海副都心エリアへの誘引施策	ティフォン	令和6年度	令和6年度	令和6年12月
	臨海副都心エリアにおける回遊性向上施策	バカン	令和6年度	令和6年度	令和6年9月～2025年3月
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	令和6年度	令和6年度	令和6年12月

# 3 (1)

## 完了済事業の 実施結果

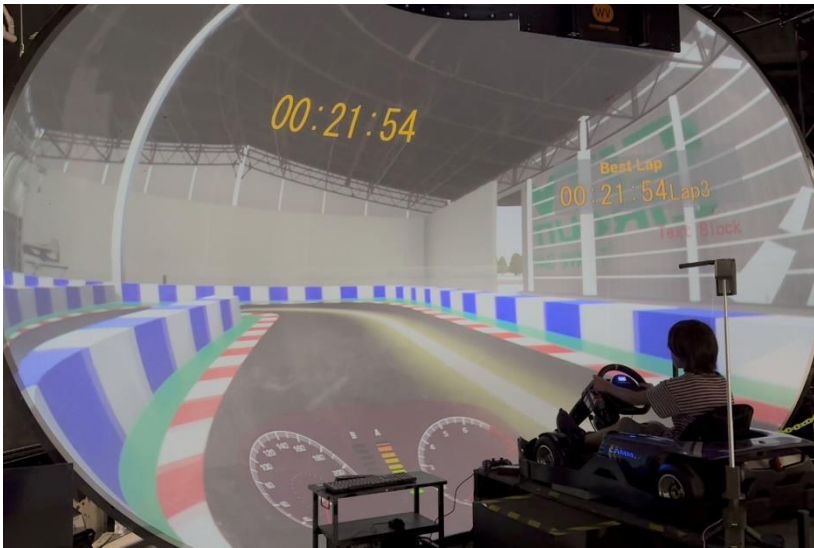
### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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実験

期間	2024/9/16-2024/10/31 ※9/25-10/2除く
場所	シティサーキット東京ベイ
事業目的	<ul style="list-style-type: none"><li>● 臨海部で実験・実証され、研鑽され、受け入れられ、熱狂される最先端の「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、モデルケースとして更なるエンタメの集積を誘発する</li><li>● 開発したエンタメやオンライン体験にて、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></ul>
事業内容	<p>【対象】小学生※キッズ用EVカートが身長105cm～150cmを推奨しているため</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 「ゴーストチャレンジ2024」：プロジェクションマッピングによって、地面にレーシングコースとカートのゴーストが映し出されて、架空のライバルと競争ができる、ゲーム感覚の新しいモータースポーツ</li><li>● 「デジタルツイン EV カート vs シミュレーター2024」：大型半球体シミュレーター内で走行する車両をプロジェクションでコースに投影することで、シミュレーター(バーチャル)とリアル(EVカート)を融合させた今までにないデジタルツインモータースポーツ</li></ul>
実証項目 検証手段 KPI	<p>【実証項目】コンテンツ評価、支払い許容度、エリア貢献度</p> <p>【検証手段】体験者アンケート</p> <p>【KPI】満足度80%以上（5段階評価の4以上比率）</p>
実証結果	<p>参加者(小学生限定)：315人 アンケート結果⇒満足度：90%以上（KPI達成）</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 実証企画のコンテンツ内容は高評価、98%以上がまた乗りたいと回答</li><li>● 操作性や安全性も高評価</li><li>● 昨年度の実証結果と比較して、5段階の最上位評価の比率が10%上昇</li><li>● 実証企画のコンテンツ内容は高評価、98%以上が「エリアの魅力が増した」と回答</li><li>● 付き添い者の100%が「友人や家族に勧めたい」と回答</li><li>● 金額の妥当性に関して2,000円（想定価格2,000～3,000円）</li></ul>
今後の展開	<p>デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」によるインバウンド創出に関する実証実験に関して、Fortnite（フォートナイト）にて、お台場・青海エリアをリリース予定。</p> <p>【実証時期】 α版リリース：2025年1月中 → β版リリース：2025年2月中 → 完成：2025年3月初旬</p>

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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実験

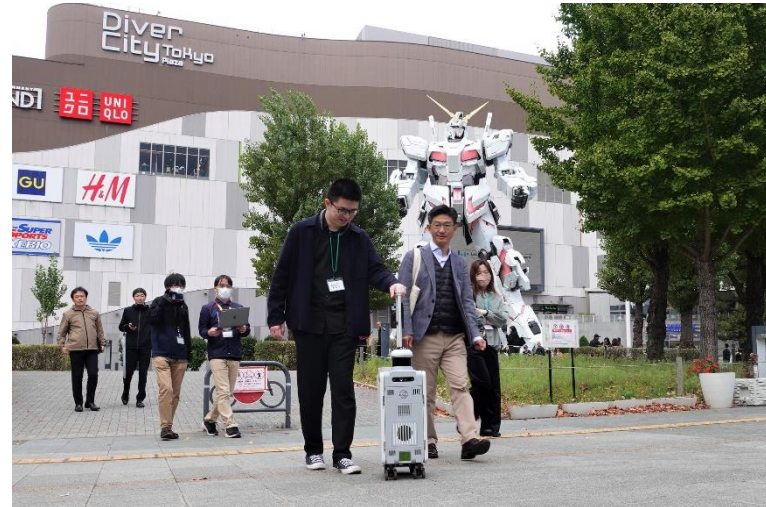


## ナビゲーションロボット「AIスーツケース」屋外走行実証プロジェクト

期間	2024/11/14-11/24 ※11/19を除く
場所	未来館⇄ダイバーシティ東京プラザ前の公園内
事業目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 自立型ナビゲーションロボット「AIスーツケース」の社会実装によって、視覚障がい者を屋内外の区別なく目的地まで安全に誘導し、自由に安心な移動を実現する。</li> </ul>
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 未来館⇄ダイバーシティ東京プラザ前の公園内を走行ルートとし、長距離の走行や信号機横断を考慮した走行検証を行うほか、遠隔管理システムによる運行状況・機器の状態確認を取り入れ、離れた場所から機器状態の管理を行う事で今後の複数台運用・社会実装に向けた検証を行う。</li> </ul>
実証項目 検証手段 KPI	<p>【実証項目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技術検証：遠隔モニタリングシステム（カメラ情報・位置・動作・速度・電池状況等の遠隔管理） 新型試作機の走行安全性・ユーザビリティ検証</li> <li>・運用検証：遠隔での管理運用、長距離運用、信号等横断運用の検証</li> </ul> <p>【検証手段】</p> <p>【KPI】アンケート調査による調査、評価（視覚障害者の利用意向度70%以上、安全度70%以上）、一般参加者のインクルーシブ意識向上50%以上</p>
実証結果	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 参加人数：視覚障害者29人、晴眼者9人（全体50人枠に対し76%の体験率）</li> <li>● 視覚障害者の利用意向度：100% ⇒<b>達成</b></li> <li>● 視覚障害者の安全度：74% ⇒<b>達成</b></li> <li>● 一般参加者のインクルーシブ意識向上：88% ⇒<b>達成</b></li> </ul>
今後の展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2025/1-3月：未来館内における屋内複数台遠隔運用</li> <li>● 2025/4-10月：大阪関西万博における、屋内外・多数台運用実証</li> <li>● 2025-2026：臨海副都心にて社会実装に向けた交通インフラ協調やサービス実証（仮）</li> </ul>

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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



## 小型自動運転モビリティPARTNER MOBILITY ONE with PiMo 走行プロジェクト 2024

<b>期間</b>	2024/11/16-11/27 ※11/23、11/24を除く
<b>場所</b>	ダイバーシティ東京プラザ前⇔出会い橋東⇔東京レポート駅南
<b>事業目的</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 移動に不安を抱える方々が安心して観光を楽しめる移動支援サービスを構築</li> <li>● 子供から大人まで気軽に乗りたくなる公園のベンチのような新発想モビリティを世界発信する</li> <li>● 自動運転モビリティとXRコンテンツによる新たな観光サービスの事業性を評価する</li> <li>● エリアの魅力を伝える観光モビリティによる地域活性化の可能性を探る</li> </ul>
<b>事業内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 事業性を高める新たな体験価値の試行：MRとの連携を行い、ユーザー支払い許容度（利用単価）の評価を行う</li> <li>● 実装に向けた事業パッケージ構築：自動運転モビリティによる新たな観光サービスの「事業パッケージ」を構築する。スポットユースのビジネスモデルを構築し、マネタイズを含めた事業性の評価を行う。MADE IN ODAIBAのモビリティ観光サービスとして広報活動を行い、全国（海外）展開の足場を創る</li> </ul>
<b>実証項目 検証手段 KPI</b>	<p>【実証項目】 モビリティ×MRの事業性評価。          【検証手段】 体験者数カウント。体験アンケート分析。          【KPI】 体験者数100名。高評価70%以上。支払い許容額平均1000円以上</p>
<b>実証結果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 体験者：150名（KPI:100名達成）（R4：220名、R5：128名）</li> <li>● 高評価：97%（KPI:70%達成）</li> <li>● 支払許容額平均：1,357円（KPI：1,000円達成）</li> <li>● リピート意向：88%</li> </ul> <p>上述のように、今年度も高い満足度を得ることができた。（R4対面：99%、R5音声AR：95%） 支払許容額も平均で1,357円とKPIを達成。</p>
<b>今後の展開</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 実証結果に基づき、スポットユースのビジネスモデルを構築し、マネタイズを含めた事業性の評価を行う</li> <li>● 事業性評価に基づき、自動運転モビリティによる新たな観光サービスの「事業パッケージ」を構築する</li> <li>● MADE IN ODAIBAのモビリティ観光サービスとして広報活動を行い、全国（海外）展開の足場を創る</li> </ul>

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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





# モビリティPT：モビリティパークの運営完了にあたって

令和6年11月24日を以て令和6年度モビリティパークの運営が完了しました。  
総括にあたって、今一度経緯と、得られた結果を以下にまとめました。

## 施策の経緯

令和5年度第4回モビリティPTにて、モビリティパーク草案について日本科学未来館よりご提案

令和5年度

### 2030年のまちの姿※

#### 【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

### 今後の方向性※

#### 【複数のモビリティが実証可能な環境の整備】

- ✓ 規制当局との調整を支援しつつ、より長い期間（数か月間）で、多種多様なニーズにあった様々なモビリティの実証・試乗を行える恒常的な実証環境を整備する。

※令和5年度第6回モビリティPT 会議資料より

検討ののち、令和5年度第4回DIC協議会総会にて、モビリティPT新事業候補としてご紹介

令和6年度内にて実施可能性を検討、運営事業者の調査を実施し、公募に至る

### 実施可能性検討内容

- 先端モビリティメーカーの参加ニーズ確認
- 運営可能な事業者へのヒアリング（費用感等）

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## モビリティパークの運営

期間	2024/9/27-11/24のうち30日間
場所	日本科学未来館前の公園内
事業目的	<ul style="list-style-type: none"><li>● 次世代モビリティの公園等への実装による臨海副都心エリアの回遊性向上、先端テクノロジーによる都市の魅力向上、次世代モビリティの研究開発やサービス開発の推進に向けて、規制当局との調整を支援しつつ、より長い期間（数か月間）で、多種多様なニーズにあった様々なモビリティの実証・試乗を行える恒常的な実証環境を整備する。</li></ul>
事業内容	<ul style="list-style-type: none"><li>● 最新モビリティの一般試乗体験及び公園内での歩車共存環境における走行実証</li><li>● モビリティ改良等の実証</li></ul>
実証項目 検証手段 KPI	<ul style="list-style-type: none"><li>● 後述</li></ul>
実証結果	<ul style="list-style-type: none"><li>● 参加者数：3,856人</li><li>● その他結果については後述</li></ul>
今後の展開	<ul style="list-style-type: none"><li>● 後述</li></ul>

# モビリティPT：モビリティパークの設置目的の達成概況

今年度の運営によって、設置目的の達成状況は以下のように考えられます。

## 設置目的に対する評価

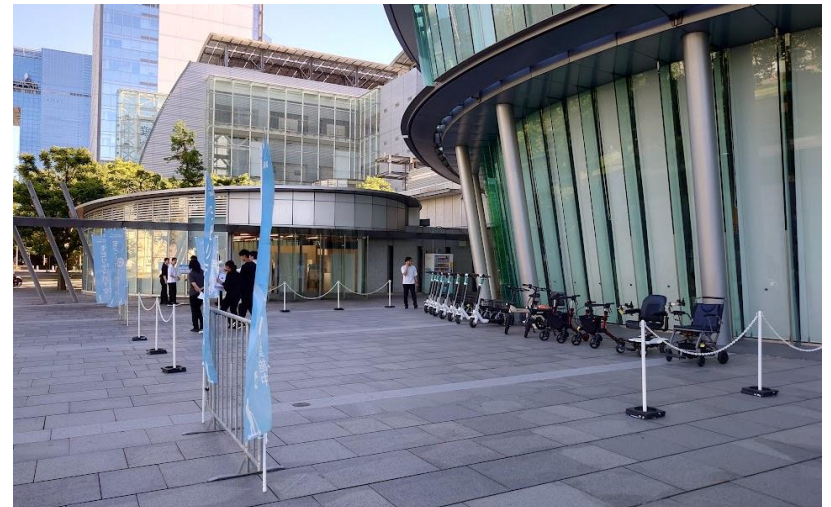
モビリティパークの設置目的	目的達成に関する評価
<b>【実証の持続性を確保】</b> ✓ これまでの個別のモビリティの実証に対する支援から、様々なモビリティが同エリアでの地域実装を見据えた実証を行うための環境を整備	△ <b>【継続検討の余地あり】</b> ✓ 製品化されているモビリティの出展が多く、機能に関する実証ニーズは少なかった
<b>【規制当局との調整をサポート】</b> ✓ 公的な組織であるDICが実証場所の占用許可などの規制当局との各種調整を一括して行うことで、モビリティ事業者の負担を軽減。	○ <b>【ノウハウの蓄積ができた】</b> ✓ 歩車共存環境での実証を行う際の、許可申請や調整事項に関してノウハウの蓄積ができた
<b>【恒常的な実証環境の整備】</b> ✓ 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。	△ <b>【公園管理者等の理解の蓄積が必要】</b> ✓ 車種によって安全性が変化するため、複数の車種や形状で実証履歴を積み重ねる必要がある
<b>【多種多様なモビリティの呼び込み】</b> ✓ 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。	○ <b>【市場に露出するニーズは大きい】</b> ✓ 製品化されているモビリティの露出機会や比較できる場のニーズはある

## 設置目的に対する評価

令和5年度の方角性である「複数のモビリティが実証可能な環境の整備」は達成できた。参加者評価も良く、スポットでの継続は十分可能であるものの、**常設に向けては理解の促進や実証の実績を積み重ねる必要**があると考えます。

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## モビリティパークの運営



# 3 (2)

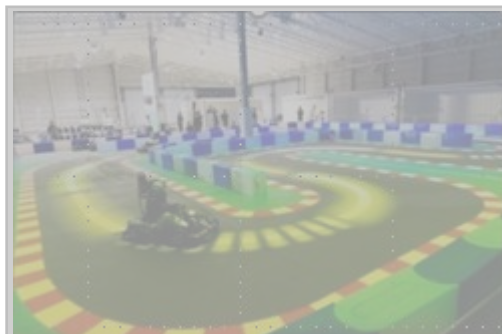
## 実施予定事業の 概況

## 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実験

テーマ	活用する主な先端技術	
エンタメ	<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>	
臨海副都心の課題	企画参加者・役割	
<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、最先端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>	<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>	
2025年に目指す姿	3か年計画	
<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>	1年目 (済)	<p>以下の技術面での実証を目的としたイベントを実施</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ デジタルツインを使った「EVカート体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>■ デジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> </ul>
	2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 興行面での検討を目的としたイベントの実施 ーデジタルツインを使った「EVカート体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>ーデジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>■ 技術面での実証を実施：デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」のリリース</li> </ul>
	3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 事業展開・拡張に関する検討を目的としたイベントの実施 ーデジタルツインを使った「EVカート体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>ーデジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> <li>■ 興行面での実証を実施：デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」のガンマ版をリリース</li> </ul>
企画概要	想定KPI	
<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実験 ・デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」によるインバウンド創出に関する実証実験 ・デジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験</li> </ul>	<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

- ✓ 「ゴーストチャレンジ2024」：プロジェクションマッピングによって、地面にレーシングコースとカートのゴーストが映し出されて、架空のライバルと競争ができる、ゲーム感覚の新しいモータースポーツ
- ✓ 「デジタルツイン EV カート vs シミュレーター2024」：大型半球体シミュレーター内で走行する車両をプロジェクションでコースに投影することで、シミュレーター(バーチャル)とリアル(EVカート)を融合させた今までにないデジタルツインモータースポーツ。

完了



#### ②デジタルツインを使った「東京臨海メタバース」によるインバウンド創出に関する実証実験

- ✓ 仮想空間（Fortnite、ユーザー数：全世界6.5億）上に臨海副都心エリアまたはシティサーキットTOKYO BAYのメタバースを構築。ユーザーのアバターがメタバース上で臨海エリアを自由に移動できたり、「フォーミュラE」のオンラインレースに参加できる仕組みを通じて、臨海副都心エリアの周知及びインバウンドを含めたリアル来訪者の増加を目指す。
- ✓ 来訪者にはアンケートを実施し、体験価値の評価（発見）、改善を行い、早期実装化を目指す。
- ✓ 令和6年度の新たな取組として、α版（令和7年1月）、β版（令和7年2月）の実証実験を実施予定。



#### ③デジタルツインを使った「バーチャル・フォーミュラE体験」による賑わい創出に関する実証実験

- ✓ 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、実運用化を目指した実証を行う。
- ✓ 体験後にアンケートを実施し、料金体系設定、システムの修正・調整等、体験価値の評価を行い、早期実装化を目指す。
- ✓ 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3月）。

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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～

<b>テーマ</b>	<b>活用する主な先端技術</b>
環境・サステナビリティ	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
<b>臨海副都心の課題</b>	<b>企画参加者・役割</b>
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	■ 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 ■ 基盤システム設計・開発：株式会社GATARI、Htorri
<b>2025年に目指す姿</b>	<b>3か年計画</b>
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	1年目（済） ■ 基盤システムの開発 ■ 実証テスト＝サービス需要の計測
<b>企画概要</b>	2年目 ■ 拡張された機能活用による体験者の行動変容の観測 ■ 「散策型」oto reaコンテンツの可能性の模索
■ 企画名称案 「Dowsing Star ダウジングスター」 ■ 企画概要案 聴覚から得られる音を頼りに、より楽しく散策できる体験。 公園内に見えない音源＝点数を獲得し、その増減によって賞品が変化。 変化に富んだ多様な音源を提供することで、物理空間での散策を従来とは大きく異なる体験価値に変え、ゲーム性のあるコンテンツを展開。	3年目 ■ 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 ■ ビジネスモデル検証
	<b>想定KPI</b>
	■ 体験者満足度（アンケート） ■ 関係事業者評価（アンケート）



### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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

#### ■ 実施日程

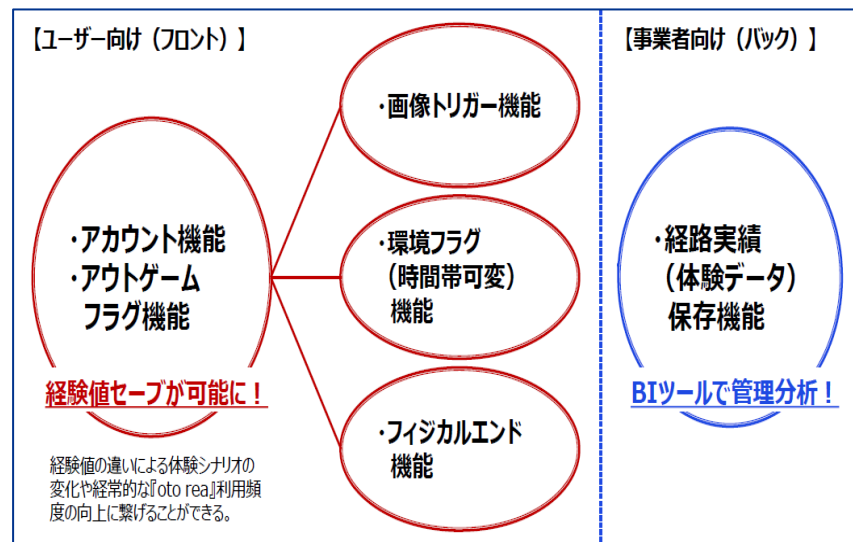
2025年2月7日（金）～2月16日（日）

#### ■ 事業の方向性

- ① シナリオ誘導型ではない、フリー動線型の体験コンテンツの可能性の模索
- ② アカウント機能、フィジカルエンド機能等の新機能の実装と効果検証
- ③ BIツールを導入し、体験者の利用データの収集・分析・ビジュアライズ
- ④ 貸出端末ではなく、利用者が所持している端末での体験
- ⑤ 個別体験ではなく、複数人でのコンテンツ共有体験の実装



実証予定エリア



機能連携のイメージ

### 3 令和6年度実証事業の実施状況

## 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

## Dowsing Star ダウジングスター



### 【施策説明】

■ 1人～5人チームで対戦するゲームです。  
制限時間内に会場内に設置されているフラッグを獲得することで  
ポイントを集め、より高いポイントを取ったチームの勝ちです。

■ ハートフラッグのみその場所から見える景色の写真がヒントとして与られます。  
それ以外のフラッグは一定の範囲に近づくと各々の音楽が聞こえます。  
点数が高いフラッグほど聞こえる範囲は狭くなります。

■ ゲームの獲得点数はランキング化されます。  
自分のポイントは蓄積され、ランキングとして表示されます。



RANKING		ORIGINAL	TYPE1
Local	Total	Score	Rank
1st	**	438092671810	x27729 STAGE3
2nd	YTBN	4162671570	x4259 STAGE1
3rd	YTBN	3846081285	x5970 STAGE1
4th	YTBN	3808833830	x3461 STAGE1
5th	YTBN	3108182240	x4326 STAGE1
6th	APS	3084202800	x3980 STAGE1
7th	CCC	1488815090	x2974 STAGE1
8th	BBB	912303060	x1867 STAGE1
9th	YTBN	114044700	x587 STAGE1
10th	ARCDEDFG	10000000	x100 STAGE1

## 臨海副都心エリアにおけるMRウォークスルー体験/モバイルAR体験

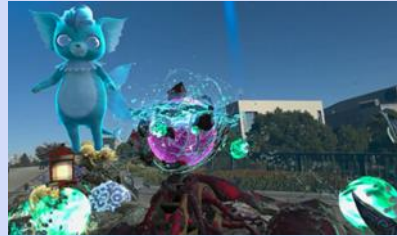
<b>テーマ</b>	データ利活用促進（誘引）
<b>目的</b>	臨海副都心エリアへの来訪者の誘引に繋がる臨海副都心エリアの魅力を発信する先進的なデジタルコンテンツの試行
<b>実施事業者</b>	ティフォン株式会社
<b>日時</b>	2024/12/20（金）～2024/12/29（日） 10時～16時
<b>場所</b>	MR：出合い橋付近 / AR：臨海副都心エリア全域
<b>実証内容</b>	

### 【MRウォークスルー体験】

- ✓ 最先端のMRデバイスを着用して、シンボルプロムナード公園の景色に重ねて映し出される幻想的な映像を見ながら、インタラクティブにストーリーを体感できる。



使用デバイス



MR映像例

### 【モバイルAR体験】

- ✓ 体験者自身が持っているスマートフォンを用いて、臨海副都心エリアの様々な場所で、AR体験を楽しめる。
- ✓ 訪れるエリアによって異なった映像を見ることができる。



使用デバイス



AR映像例

# デジタルサイネージを活用したリアルタイム混雑情報配信によるエリア回遊促進

<b>テーマ</b>	データ利活用促進（回遊性）
<b>目的</b>	有明地区から台場・青海地区への送客を促進するデジタル技術の試行
<b>実施事業者</b>	株式会社バカン
<b>日時</b>	2024年9/26～2025年3月末
<b>場所</b>	東京ビッグサイト及びりんかい線国際展示場駅にタッチパネル式サイネージを設置
<b>実証内容</b>	

- ✓ 東京ビッグサイト及びりんかい線国際展示場駅に台場地区における商業施設内の飲食店等の混雑状況を把握できるタッチパネル式のデジタルサイネージを設置
- ✓ 電動キックボードやシェアサイクル事業者と連携し、モビリティ利用の割引特典を付加することで、移動手段とセットにした施策も実施
- ✓ アンケートや人流分析を通じて、サイネージ閲覧者による台場地区への回遊促進の効果を検証



サイネージ@東京ビッグサイト

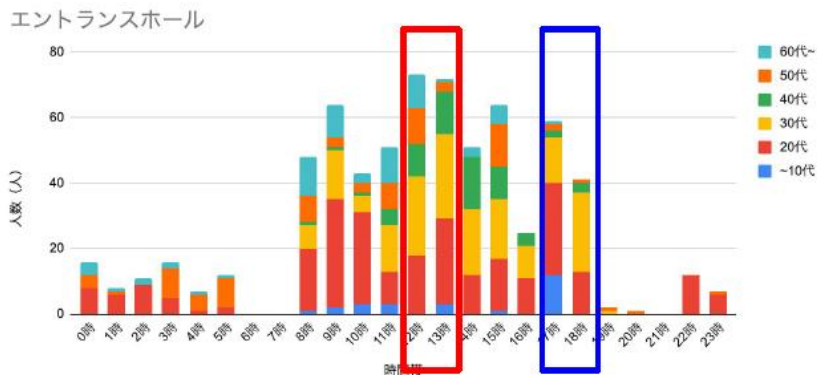


サイネージのデザイン

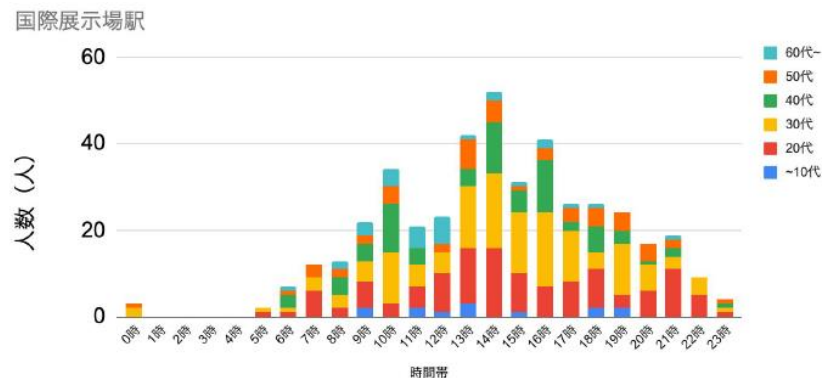
## デジタルサイネージを活用したリアルタイム混雑情報配信によるエリア回遊促進

### 実施経過：サイネージの閲覧状況

- ▶ 東京ビッグサイトのサイネージについては、昼の時間帯がピークとなる日が多い状況です。イベント終了直前の時間帯も閲覧数が多くなることもあり、帰るタイミングで情報を入手する人がいることも推定されます。
- ▶ 国際展示場駅のサイネージに関しては、昼11時～12時に最も多く閲覧されています。また夕方にも増加傾向が見られます。



東京ビッグサイトのサイネージ閲覧数  
(10/11 イベント開催時)



国際展示場駅のサイネージ閲覧数  
(10/11 イベント開催時)

## デジタルサイネージを活用したリアルタイム混雑情報配信によるエリア回遊促進

### 実施経過：アンケート分析

- ▶ LUUPとの共同キャンペーンが終了し、延べ10,336件の利用があった。  
詳細は下記報告を参照。
- ▶ 今後利用者の移動データを分析し、回遊性への寄与を検討する予定。

Luup様とのキャンペーン期間におけるライド数についての速報は以下の通りです。  
引き続き、移動履歴の分析を進めてまいります。

#### ✓キャンペーンについて

- ・ 実施期間：2024/9/26~2024/11/9
- ・ 内容：有明/お台場エリアでのライド100円割引キャンペーン

#### ✓キャンペーン結果（速報値）

- ・ 利用ライド総数：**10,336**
- ・ 移動履歴（乗り降りしたポート）については確認中

- ▶ ※ドコモバイクシェアに関してはデータ取得ができないため、分析対象から外すことになった。

# 人流データを用いた回遊ロジック分析と回遊促進施策による変化の測定

<b>テーマ</b>	データ利活用促進（人流データ）
<b>目的</b>	臨海副都心エリアの現状分析と継続的な発展のために、人流データの取得と分析に基づくデータ利活用の試行
<b>実施事業者</b>	株式会社unerry
<b>日時</b>	2024年11月～12月に回遊施策を実施 ※人流データ取得：2025年3月まで継続
<b>場所</b>	臨海副都心エリア全域

## 実証内容

### 過去分析 (平時/昨年度・今年度イベント)

過去データから人流の全体像と集客回遊と相関する因子を理解

●平時・イベント時比較分析

平時 (ASIF)	平時の臨海副都心エリアの人流を可視化
イベント (TOBE)	特定イベント・回遊促進イベント参加者の人流を可視化・平時との人流と比較

俯瞰的に臨海副都心エリアの人流全体像とイベント・施策による効果を理解する

●集客・回遊と相関する変数分析

性別 年代	潜在 時間	交通 手段	天気	屋内 /外
居住地	開催 エリア	イベント カテゴリ	...	

集客・回遊性と相関する因子を理解・整理する

### 人流予測ロジック構築

過去分析から集客・回遊予測ロジックを構築し、施策への示唆を得る

●集客・回遊予測ロジック構築

【集客予測】  
どんな人がどこから来て

誰をターゲットに集客すべきか

【回遊予測】  
どこへどのくらい回遊するか

どこのどんな施設と連携すべきか

	集客予測	回遊予測	ユースケース
イベント企画者	◎	○	イベント集客とエリア全体活性化に向けた施設連携の企画を立案
エリマネ団体	○	◎	エリア全体活性化に向けたイベント・施設間の回遊施策を立案

個別イベントの集客およびエリア全体の活性化の双方に寄与するモデルを構築

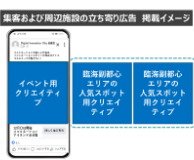
### 人流予測に基づく集客・回遊施策の実施

ロジックから得られた示唆に基づき、集客・回遊広告を実施し効果検証する

●集客・回遊施策の実施

特定イベント	集客および回遊により送客先（立ち寄り先）となる施設と連携した回遊促進施策の広告を実施
回遊促進イベント	集客および周辺施設の立ち寄りを促す広告を実施

集客および周辺施設の立ち寄り広告 掲載イメージ



遷移先

イベントページ  
臨海副都心エリアの人流活性化用クリエイティブ


CV

イベント訪問  
エリア回遊

人流データに基づいて、集客・回遊効果を検証

【追加対応（効果検証のみ連携想定）】  
Vacan社の提供する混雑可視化サービスと連携してサービスの実装に向けた人流データによる効果分析を実施

【参考】イルミネーションアイランド・ヒートマップ



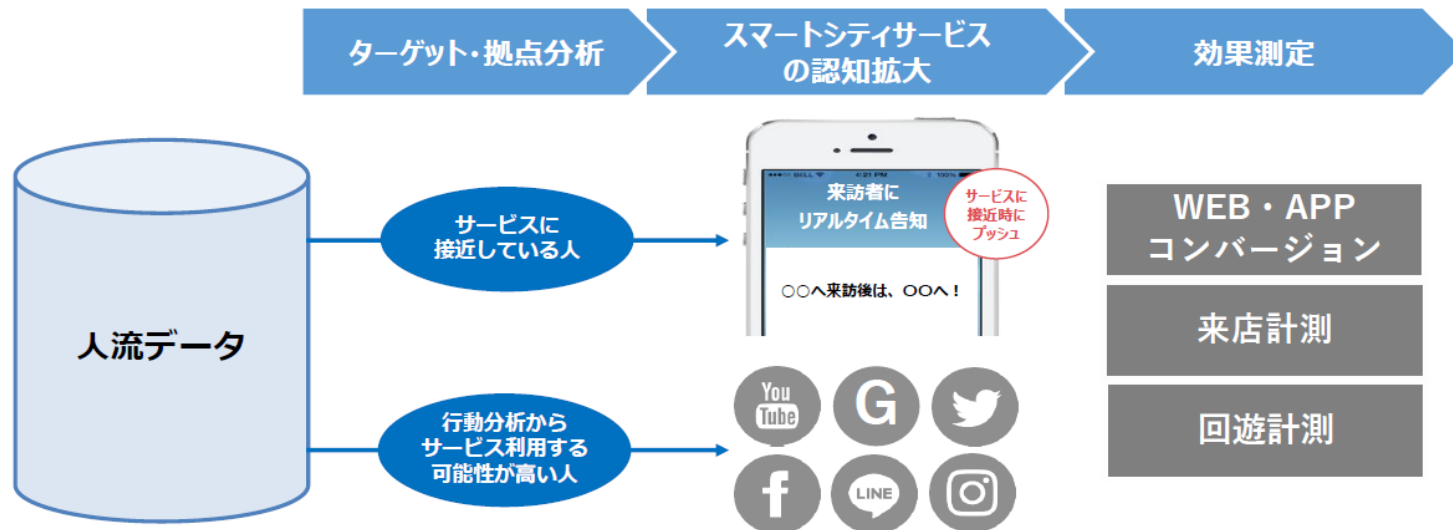
イベント時の人流を可視化した図

## 人流データを用いた回遊ロジック分析と回遊促進施策による変化の測定

### 実施経過

- 過去の人流データに基づき構築した人流予測ロジックに基づき、集客・回遊を広告配信を行った際に、人流への影響を評価する仕掛けを実施します。

### ■ 広告配信の全体像



- ターゲット：20～40代女性かつ首都圏居住者で過去に臨海副都心エリアへ来訪がある人
- 配信期間（仮）：12/12(木)～12/25(水)
- 配信媒体：instagram、提携アプリでのプッシュ配信

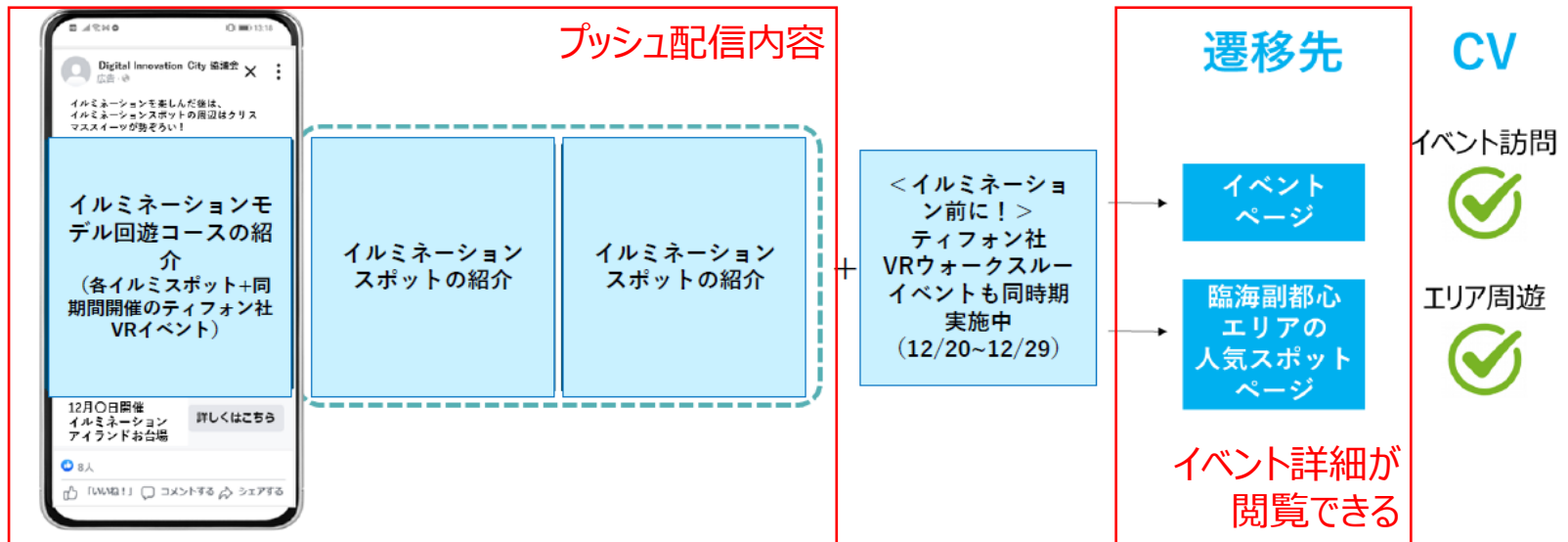


# 人流データを用いた回遊ロジック分析と回遊促進施策による変化の測定

## 実施経過

- 過去の人流データに基づき構築した人流予測ロジックに基づき、以下の集客・回遊施策を実施予定で、人流影響を評価する予定です。

### 集客および周辺施設の立ち寄り広告 掲載イメージ



### ■ 広告配信対象イベント

- イルミネーションアイランドお台場2024
- ODAIBA DRONE SHOW 2024 (5G普及促進事業)
- Enchanted Ocean Odaiba (データ利活用促進事業)

## ODAIBA DRONE SHOW～お台場初のアニメを題材としたドローンショー～

テーマ	5G普及促進
目的	有明地区で実施されるイベントと類似したコンテンツを実施することを通じた、有明地区からの台場地区への誘引や回遊性向上の検証
実施事業者	株式会社IMAGICA EEX
日時	2024年12月28日（土）29日（日）① 17:00～17:15 ② 19:10～19:25（仮）
場所	お台場海浜公園（第三台場上空でドローン飛行）

### 実証内容

#### 【実施概要】

- ✓ 約25万人を動員するコミックマーケット@東京ビッグサイト開催に合わせて、アニメを題材としたドローンショーをお台場海浜公園にて実施し、誘引や回遊促進を図る。
- ✓ 扱うコンテンツは以下の通り。
  - IMAGICA 版權  
ー薬屋のひとりごと
  - KADOKAWA及びバンダイナムコホールディングス 版權  
ーラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会

#### 【効果検証の方法】

- ✓ unerry社と連携し、人流データによる効果検証を実施予定。
- ✓ unerry社による広告配信施策の一つとして、施策間連携による相乗効果を図る。

# ODAIBA DRONE SHOW～お台場初のアニメを題材としたドローンショー～

テーマ

5G普及促進

## ■地域関係者用フライヤー（仮版）

第三台場をステージにした光の祭典

薬屋のひとりごと

お台場初のアニメを題材としたドローンショー

# ODAIBA DRONE SHOW

12月28日（土） 29日（日）

①17:00～17:15 ②19:10～19:25（予定）

※各日2回飛行 演出内容は同じ ※荒天により中止延期の可能性あり

メイン会場：お台場海浜公園マリンハウス周辺

主催：Digital Innovation City協議会  
共催：株式会社IMAGICA EEX

★本イベントは、Digital Innovation City協議会 令和6年度「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」事業の一環として開催します。

■ドローンショーコンテンツ  
下記の1と2を含む一連のショーを2日間で計4回実施予定です。

1. 薬屋のひとりごと
2. ラブライブ！  
虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会

2024/11/25 (c) IMAGICA EEX Inc. 1

# 4

## スタートアップ 社会実装支援窓口の 活動

## スタートアップ社会実装窓口の活動概要

- ▶ スタートアップ（以下、SUと表記）支援機関やベンチャーキャピタル（以下、VCと表記）との連携を強化し、窓口の周知や臨海副都心エリアとの連携に関心のあるSU紹介という面で協力しています。
- ▶ また、臨海副都心エリアにおいて開発中のプロダクト実証を希望するへの支援も行っています。

### 他機関との連携概要

機関名	属性	協力内容
Tokyo Innovation Base	SU支援機関	✓ 会員SUへの窓口紹介（SUによる相談時に紹介）
NEXs Tokyo	SU支援機関	✓ 会員SUへの窓口周知（メルマガ、HP掲載、チラシ配架）
Tokyo Upgrade Square	SU支援機関	✓ 会員SUへの窓口周知（メルマガ、HP掲載）
きらぼし銀行	VC	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 投資先SUへの窓口周知</li> <li>✓ ピッチイベントでの窓口周知（チラシ配布）</li> </ul>
ANRI	VC	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 投資先SUへの窓口周知</li> <li>✓ SU紹介（福祉タクシー・民間救急関連のSUを紹介頂き、連携に向けて可能性を検討中。）</li> </ul>
ディープコア	VC	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 投資先SUへの窓口周知</li> <li>✓ SU紹介（魚の養殖関連のSUを紹介頂き、東京都関連団体にお繋ぎした。）</li> </ul>
デジタルガレージ	VC	✓ SU紹介（紹介頂いた合計5社をまち協にぎわい・集客PT及び防災・防犯PTにてご紹介）（貸切送迎バスのマッチングPFを運営するSUを東京ビッグサイトにお繋ぎ）

# 参考：窓口に関するチラシ

## スタートアップ社会実装支援窓口のご案内



東京都が進める「スマート東京」の先行実施エリアの一つ、臨海副都心では東京都港湾局・エリアマネジメント・研究機関・地元企業による「Digital Innovation City(DIC)協議会」が設立されています。

「デジタルテクノロジーの実装」と「スタートアップの集積」に向け、先端技術やスタートアップが開発する新たな技術等を活用し、エリアへの来訪者数の増加、回遊性の向上などに取り組んでいます。

- 【DIC協議会Webサイト】 <https://tokyo-dic.jp/>
- 【DIC協議会公式Xアカウント】 DIC協議会 @DICprojectTokyo



Webサイト

DIC協議会の「**スタートアップ社会実装支援窓口**」では、スタートアップの皆様の臨海副都心エリア内での実証・実装に関するご相談を、随時受け付けております。

**メールお問合せ**  
(実証や紹介希望等のご依頼)  
※ 会社説明資料を添付ください

**個別ヒアリング**  
(事務局との対面打合せ)

**実証実験実施に伴う個別調整**  
(臨海副都心エリアの特性を生かした実証実験の実施に向けた調整等)

例えば

臨海副都心エリアの特性を生かした実証実験の実施に向けた調整等

臨海副都心エリアに拠点を有する研究機関との連携構築に向けた調整や、エリア内の未利用地など実証場所の調整等

お気軽にお問合せください！

【お問い合わせ先】 DIC協議会運営事務局 (KPMGコンサルティング株式会社) mail : dic@jp.kpmg.com

**5**

**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（対面のみ）

- 第7回総会 : 3月17日週
- 主な議題（予定）
  - －令和6年度PT・検討会の開催結果
  - －令和6年度実証事業の実施結果
  - －令和6年度スタートアップ社会実装支援窓口の活動報告
  - －令和7年度事業の概要



## 今年度の会議予定

### ■インタ×PT

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

### ■モビリティPT

- 第4回PT : 12月11日（水） 13時～15時
- 第5回PT : 1月20日週
- 第6回PT : 2月24日週

## 今年度の会議予定

### ■ 防災PT

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

### ■ 環境・サステナビリティPT

- 第4回PT : 12月24日（火） 15時～17時
- 第5回PT : 2月10日週
- 第6回PT : 3月10日週

## 今年度の会議予定

### ■データ利活用促進検討会

- 第6回検討会 : 12月19日 (木) 15時～17時
- 第7回検討会 : 1月20日週
- 第8回検討会 : 2月17日週
- 第9回検討会 : 3月10日週

## 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)