

令和7年度 Digital Innovation City 協議会

第2回総会 資料

2025/5/28

議事次第

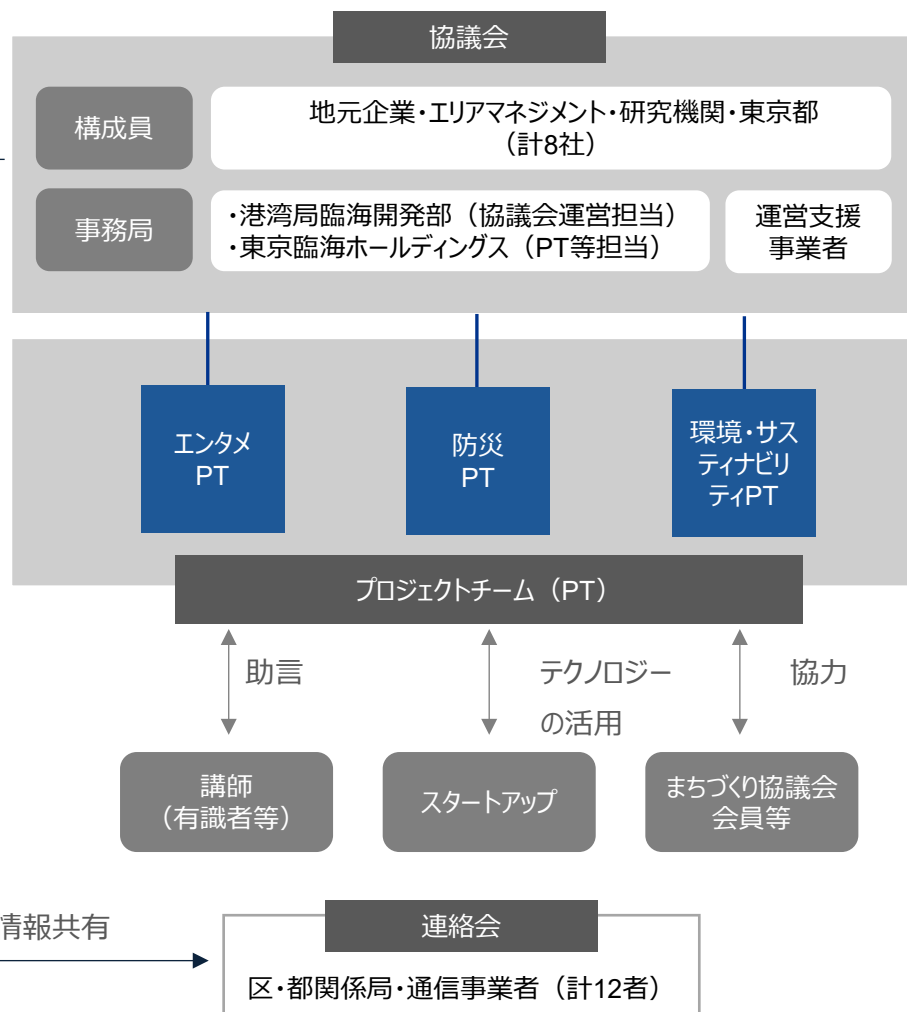
1. 令和 7 年度DIC協議会の進め方に関する説明
2. 令和 7 年度PT事業に関する説明

※注：本資料では「スタートアップ企業」を「SU」と表記します。

1

令和7年度 DIC協議会の進め方 に関する説明

令和7年度 Digital Innovation City 協議会の執行体制



名称 (実施予定回数)	役職等
DIC協議会 (総会は年4回程度を想定)	- 実施内容： (1) DICの方向性と実現に関すること (2) テクノロジーの実証またはイベントの企画に関すること (4) 協議会及びDICに係る広報に関すること (5) 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 (PT) 等 (PT会議は年6回程度を想定)	- テーマ： - エンタメ、防災、環境・サステナビリティ - 協議事項 (1) 各PT等のテーマに係る臨海副都心の課題と、デジタル等テクノロジーによる解決事例の検討 (2) (1)に係るテクノロジーの実証またはイベントの実施 (3) (2)で実証等を実施したテクノロジーの実装に向けた検証 (4) 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)	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	学識経験者等の有識者をPT等へ招へい
事務局	- 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7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。（状況に応じて変更いたします。）
- 秋には実証事業を完了し、年末までに報告書をまとめるスケジュールを予定しています。

取組		令和7年（2025年）									令和8年（2026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 (対面)			第4回 (対面)			第5回 (対面)
PT	会議		第1回	第2回	第3回	第4回		第5回			第6回		
テクノロジー の実装に向 けた取組	エンタメ	準備			実施		結果分析・考察 報告書の作成			3か年事業の評価			
		準備	実施	結果分析・考察 報告書の作成			3か年事業の評価						
		実施				結果分析・考察 報告書の作成			3か年事業の評価				
	防災	準備				実施	結果分析・考察 報告書の作成			3か年事業の評価			
	環境・サステナビリティ	準備					実施			報告書 の作成	3か年事業の 評価		
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、スタートアップによる実証実験への支援 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											
新たな交 流・共創に 向けた広報	スタートアップ支援 機関との連携	スタートアップ向けイベント出展など（随時）											
	Webサイト/SNSで の周知	DIC協議会Webサイトの更新、SNSを活用した活動PRの推進（随時）											

2

**令和 7 年度
PT実証事業に関する
説明**

各PTでの実証事業内容一覧

- 令和7年度のPT事業一覧は以下のとおりです。
- エンタメPT実証事業②の結果につきましては、次回総会にて詳細をご報告する予定です。

PT・検討会	事業名称	採択企業	採択年度	終了年度	R7実証時期
エンタメ	①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 ⇒詳細は9頁のとおり	株式会社 トムス	令和5年度	令和7年度	令和7年7月19日（土） ～8月31日（日）
	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 ⇒詳細は10頁のとおり				【終了】令和7年4月19日（土）～5月18日（日）
	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 ⇒詳細は11頁のとおり				令和7年4月1日（火） ～12月31日（水）
防災	TIF2025デジタル防災イベント ⇒詳細は14頁のとおり	株式会社 フジテレビジョン			令和7年8月1日（金） ～8月3日（日）
環境・サステナビリティ	音声MR技術を活用した街体験システム基盤による持続的まち価値創出サービスの開発 ⇒詳細は17頁のとおり	株式会社 乃村工藝社			令和7年10月（予定）

エンタメPT実証事業の3か年計画概要

テーマ		活用する主なテクノロジー	
エンタメ		1. 遠隔でスピード制御が可能な子供用EVレーシングカート 2. 大型半球体VR装置 3. 多様なレーシングコースを映し出すプロジェクションマッピング 4. オンラインゲームプラットフォーム「Fortnite」	
臨海副都心の課題		企画参加者・役割	
1. 余暇や旅の目的地となり、エリア観光のハブとなる施設の減少。 2. 今後実施予定のモビリティ関連イベント等の周知や、多様な価値創造。 3. インバウンドの受け皿、目的地となる施設が減少。		■ 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)、(株)スペースデータ ■ 協力：森ビル(株)、(株)乃村工藝社ほか	
2025年に目指す姿		3か年計画	
1. 最先端のバーチャル&リアル融合型エンターテインメントを通じて賑わいを創出するとともに、臨海エリアで開催される「フォーミュラE」などの国際イベントと連動することで、臨海エリア全体のエンターテインメントが高次元で融合している。 2. メタバース空間に臨海部を再現し、オンライン上でモータースポーツ体験や臨海部のエンタメ、教育コンテンツなどを提供する 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、国内外から実際に臨海部へ人が訪れる入口となる。 3. 開発したエンタメやオンラインコンテンツが、障害を持つ児童や高齢者も含めた、誰もが参画できるwell-beingなコンテンツとして社会実装される。		1年目 (済)	以下の技術面での実証を目的としたイベントを実施 ■ 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 ■ 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
		2年目 (済)	■ 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 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 ■ 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」α版リリース
		3年目	■ 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 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 ■ 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
令和7年度企画概要		想定KPI	
① 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：デジタルツイン EV カート vs シミュレーター2025の実施 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：フォーミュラE大会公式シミュレーターの無料体験サービスを提供 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：ガンマ版をリリースし、興行面での実証を実施		■ 参加者満足度（アンケート） ■ 認知向上への影響 ほか	

令和7年度エンタメPT実証事業①の概要

事業名称	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			
令和7年度事業の目的	・最端的のテクノロジーによるエンタメコンテンツを通じて、多くの人に足を運んでいただく機会を作る。 ・都内有数の広大な敷地を生かした教育や福祉的要素を含んだコンテンツ、イベントを実施する。			
実施期間	令和7年7月19日(土)～8月31日(日)			
実施場所	シティサーキット東京ベイ			
ターゲット/ 想定利用者	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			
実証内容	「デジタルツイン EV カート vs シミュレーター2025」 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。 R6年度実証内容をバージョンアップし、満足度向上と来訪促進（新規、リピート、友達紹介）を図る。			
実証項目 / 評価方法	実証項目	検証手段	(例) KPI	KPIの設定根拠
	体験の魅力度 (小学生体験者)	体験後アンケート	・満足度（5段階評価で4以上の割合） ・リピート率、友達紹介率（30%以上）	・体験のクオリティを評価 ・地域の賑わい創出への貢献度合いを評価
	体験の魅力度 (同伴保護者)			
	認知向上への影響	・SNS投稿数	・SNSでの関連投稿数（イベント期間中100件以上）	・コンテンツと施設の認知度向上の指標

令和7年度エンタメPT実証事業②の概要

事業名称	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			
令和7年度事業の目的	・ 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&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 ・ 臨海部のデジタルツインを構築し、オンラ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、国内外から実際に臨海部へ人が訪れる入口となる。			
実施期間	令和7年4月19日(土)～5月18日(日)			
実施場所	シティサーキット東京ベイ			
ターゲット/ 想定利用者	①モータースポーツファン（国内外のフォーミュラE、カート、eモータースポーツ愛好者） ②訪日外国人／観光客（東京観光とエンタメを楽しむ層）			
実証内容	「ABB FIA Formula E 世界選手権 2025 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。期間中はWEB上でリアルタイムランキングを表示する。シミュレーター体験を通じて、フォーミュラEに対する興味関心を創出する。 ＜スクリーン／シミュレーター（SIM）＞ ・Sphere5.2またはシリンダリカル／固定式SIM ・液晶ディスプレイ／ 固定式SIM			
実証項目 / 評価方法	実証項目	検証手段	（例） KPI	KPIの設定根拠
	稼働率 （体験者数）	体験者 カウント	平日：15% 休日・祝日：50%	コンテンツの認知／興味 関心度の指標
	デジタルツインを活用 したモータースポーツ 体験の魅力度	体験後アンケート	参加者の満足度（5 段階評価で4以上の 割合）	体験のクオリティがリアルと 遜色なく楽しめるかを評 価
	フォーミュラEの認知向 上への影響	SNS投稿数	SNSでの関連投稿 数（イベント期間中 100件以上）	フォーミュラEの開催地認 知度向上の指標

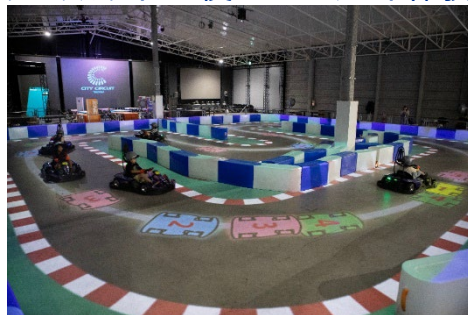
令和7年度エンタメPT実証事業③の概要

事業名称	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			
令和7年度事業の目的	全世界にユーザーを抱えるオンラインゲームプラットフォームにシティサーキット東京ベイを軸とした、臨海副都心エリアのメタバース空間を提供し、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図る			
実施期間	令和7年4月1日(火)～12月31日(水) ※2025年9月にリニューアル版をリリース			
実施場所	オンラインゲームプラットフォーム「Fortnite」			
ターゲット/ 想定利用者	Z世代・デジタルネイティブ層（ゲーム・メタバース・eスポーツユーザー）			
実証内容	令和6年度にリリースした「CITY CIRCUIT TOKYO BAY」エリアをユーザーの利用動向に合わせて、改善及びリニューアルを実施する。 また、「Fortnite」と連動したキャンペーン等を通じて、本プロジェクト経由でシティサーキット東京ベイを認知し、来場された方の数をカウントする。			
実証項目 / 評価方法	実証項目	検証手段	(例) KPI	KPIの設定根拠
	利用者動向分析	Fortniteでのアクセスデータ取得	・月間アクティブユーザー（1万人以上） ・平均滞在時間（5分以上）	利用者が定着しているか、興味を持続させる設計ができているかを評価
	メタバース経由のリアル来訪者数の測定	シティサーキット東京ベイ来場者アンケート	・メタバース体験者のリアル来場数（100名/月）	メタバースがリアル送客の導線として機能するかを検証

令和7年度エンタメPT実証事業の概要

事業のイメージ

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



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



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



防災PT実証事業の3か年計画概要

テーマ		活用する主なテクノロジー	
防災		1. ライブ配信アプリ（SHOWROOM） 2. デジタル防災カード収集（リアル参加者：セット背景スクリーン上のQRコード、オンライン参加者：配信動画画面上のQRコード） 3. 防災ステージ演出（LEDスクリーンを利用した3D映像技術）	
臨海副都心の課題		企画参加者・役割	
1. 臨海副都心エリアは、商業施設や集客施設が集積しており、年間を通し多くの大規模イベントが開催されている。 2. 他エリアに比べると世帯数20,000戸程度と、住民の数は限られている 3. 上記の状況より、住民向け・地域事業者向けの防災対策に加え、観光およびイベント参加目的の来訪者向けの防災対策の検討が必要である。		■全体統括・企画・運営：株式会社フジテレビジョン ■技術部門担当：LED TOKYO株式会社等	
2025年に目指す姿		3か年計画	
1. 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イベントを実施し、それを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臨海副都心全体の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。 2. 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フォーマット形成を目指す。		1年目 (済)	大型イベント開催時にデジタルを活用した避難サービスの検討。 ①「QRコード」によるデジタル点呼 ②「スマホWebアプリ」と「GPS」による参加者の位置情報の可視化 ③「プッシュ通知」による避難誘導
		2年目 (済)	より多くの人が参加可能な楽しみながら防災知識が学べる防災訓練イベントのフォーマット形成およびデジタル防災啓蒙ツールの開発を行った。臨海副都心の災害対策、安全性についても理解を深める内容を検討。 ①デジタル防災スタンプラリーの実施 ②応用利用が可能なオリジナルのデジタル防災カードの開発
		3年目	デジタル防災カードをより広範囲に展開できる方法の検討及び臨海副都心エリアの多くの企業や施設が利用できるような防災イベントのフォーマット形成 ①LEDスクリーンを利用した3Dデジタル映像技術を用いることでより臨場感のある防災イベント演出を検討する ②同時配信等による幅広い層への啓蒙手法の検討する ③イベントフォーマットとしてのパッケージングを行い、他施設の防災訓練等でも利用可能にする ④多くの企業や施設が利用できるようなデジタル点呼システムをつかった避難訓練を展開する。
令和7年度企画概要		想定KPI	
① LEDスクリーンを利用した3Dデジタル映像技術を用いることでより臨場感のある防災イベント演出を検討する。 ② 同時配信等を利用したオンライン参加者など広い範囲への啓蒙手法を検討する。 ③ イベントフォーマットとしてのパッケージングを行い、他施設の防災訓練等でも利用可能にする。 ④ 多くの企業や施設が利用できるようなデジタル点呼システムをつかった避難訓練を展開する。		■ デジタル防災イベントおよび配信での参加者数 ■ 防災意識向上・臨海副都心の安全性に対する理解向上率	

令和7年度防災PT実証事業の概要

事業名称	TIF2025デジタル防災イベント			
令和7年度事業の目的	- デジタル防災カードをより広範囲に展開できる方法の検討 - 臨海副都心エリアの多くの企業や施設が利用できるような防災イベントのフォーマット形成			
実施期間	令和7年年8月1日（金）～8月3日（日）予定（他施設への応用展開は秋以降を想定）			
実施場所	お台場・青海周辺エリア			
ターゲット/ 想定利用者	TIF2025参加者、オンライン配信視聴者、近隣施設での防災訓練参加者など			
実証内容	- LEDスクリーンを利用した3Dデジタル映像技術を用いることでより臨場感のある防災イベント演出を検討 - 同時配信等を利用したオンライン参加者も含めた広い範囲への啓蒙手法の検討 - イベントフォーマットとしてのパッケージングを行い、臨海副都心の他施設の防災訓練等でも利用可能にする - 多くの企業や施設が利用できるようなデジタル点呼システムをつかった避難訓練を展開する。			
実証項目 / 評価方法	実証項目	検証手段	（例）KPI	KPIの設定根拠
	イベントの参加者数	デジタル防災カード取得者数	（ユニーク数）900人以上	前年度750人に対して20%UP
	防災意識向上率	参加者へのアンケート	イベント参加後の意識向上率55%以上	前年度実績51.4%に対して
	横展開の可能性	参加者へのアンケート	KPI：満足度80%以上	他の実証アンケート等の満足度のKPIに準じて
	デジタル点呼システムの実用性	参加者へのアンケート	KPI：満足度80%以上	他の実証アンケート等の満足度のKPIに準じて

令和7年度防災PT実証事業の概要

事業のイメージ

防災ステージのオンライン配信



特設サイトにアクセスできるバナーを設置

配信画面にクイズの内容を、リアルタイム表示

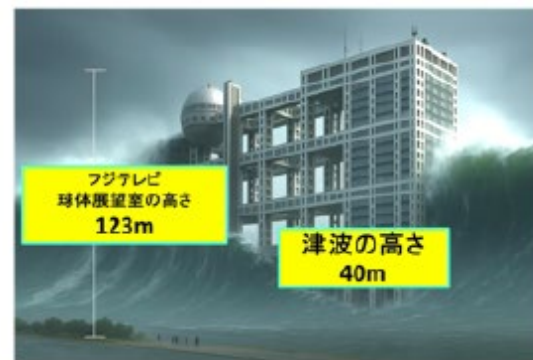


LEDスクリーンを利用した3D映像

例)



問題：火災が発生した場合、
姿勢を低くして避難する ○ or ×



問題：東日本大震災の津波の高さは
40mあった ○ or ×

環境・サステナビリティPT実証事業の3か年計画概要

テーマ	活用する主なテクノロジー						
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						
臨海副都心の課題	企画参加者・役割						
1. 臨海副都心エリアが有している「環境・サステナブル」な魅力が伝わっていない。 2. 個々の魅力が点に留まり、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. エリアの価値を向上させる新たな仕掛けが足りない。 4. リピーターを創出し、何度も来訪する仕組みが不在。 5. まち全体でユーザーの動向を把握しておらず、成長・向上する都市基盤がない。	■ 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、Htorri						
2025年に目指す姿	3か年計画						
1. 当エリアを訪れる人々が、「音のAR」による体験を通じて自然環境に対する意識や当エリアへの好感度を高め、リピーターになる。 2. “自然環境に手を加えない空間への情報付加”という特性を生かしたコンテンツにより来訪者が街の魅力を楽しみ学び続けている。 3. 『otorea』基盤システムが当エリアに広がり、コンテンツの追加・拡張を行い来訪するたびに新たな魅力の発見がある街となっている。 4. 『otorea』基盤を中核として、先端デジタル技術とも連動し、まちの魅力向上＝デジタル先端都市としての認知を得ている。 5. サービスを提供したい事業者も増加し、街の魅力を向上し続ける仕組みを構築していく。	<table> <tr> <td>1年目 (済)</td><td> ■ 基盤システムの開発と検証 ■ 実証テスト＝サービス需要の計測（サービス品質などについて検証）／技術的な拡大可能性の検証 </td></tr> <tr> <td>2年目</td><td> ■ 屋外空間におけるフリー動線型音声コンテンツの可能性の検証 ■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証 ■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証 </td></tr> <tr> <td>3年目</td><td> ■ otoreaサービスの開発 ■ otorea体験プラットフォームの確立 ■ ビジネスモデルの検証 </td></tr> </table>	1年目 (済)	■ 基盤システムの開発と検証 ■ 実証テスト＝サービス需要の計測（サービス品質などについて検証）／技術的な拡大可能性の検証	2年目	■ 屋外空間におけるフリー動線型音声コンテンツの可能性の検証 ■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証 ■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証	3年目	■ otoreaサービスの開発 ■ otorea体験プラットフォームの確立 ■ ビジネスモデルの検証
1年目 (済)	■ 基盤システムの開発と検証 ■ 実証テスト＝サービス需要の計測（サービス品質などについて検証）／技術的な拡大可能性の検証						
2年目	■ 屋外空間におけるフリー動線型音声コンテンツの可能性の検証 ■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証 ■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証						
3年目	■ otoreaサービスの開発 ■ otorea体験プラットフォームの確立 ■ ビジネスモデルの検証						
令和7年度企画概要	想定KPI						
■ 企画名称案 音声MR技術を活用した街体験システム基盤による持続的まち価値創出サービスの開発 ■ 企画概要案 ・otoreaサービスの開発 ・otorea体験プラットフォームの確立 ・ビジネスモデルの検証	■ 利用者数、再訪率 ■ プラットフォーム上での離脱率 ■ 事業性						

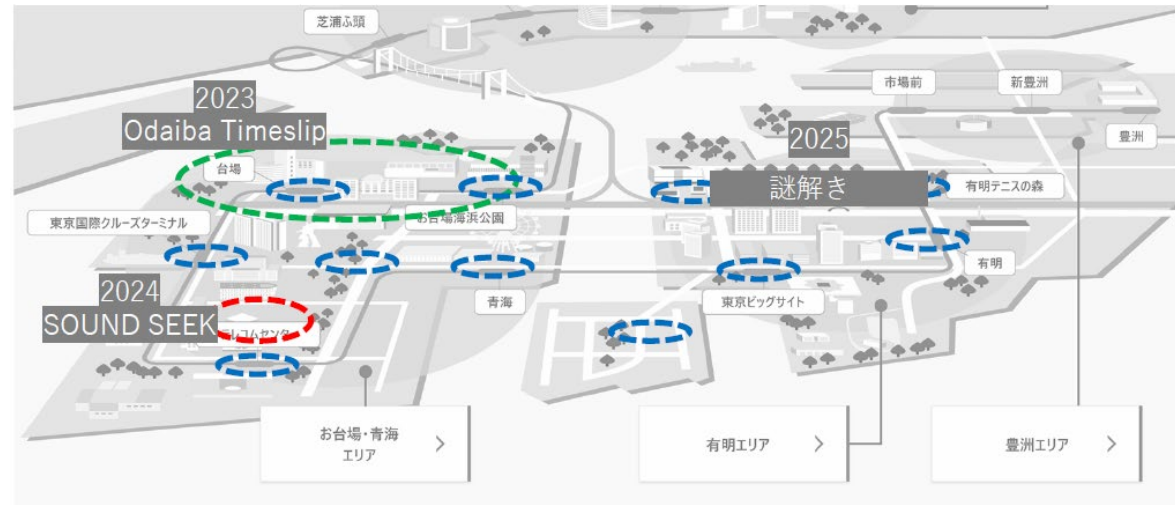
令和7年度環境サステナビリティPT事業の概要

事業名称	音声MR技術を活用した街体験システム基盤による持続的まち価値創出サービスの開発			
令和7年度事業の目的	3年目の集大成として、過去2年間の事業サービスを反映しつつ、臨海エリアに適した持続的活用を促すサービス水準/事業可能性を検証する。 ■ 都市OS：プラットフォーム基盤の確立 ⇒ エリア全体をつなげる仕組み/仕掛け ■ 体験サービスプログラムとしてパッケージ化 ⇒ 統合サービス事業としての型づくり ■ 他事業者とのコラボ・活用事業の具現化 ⇒ コラボによって生じる相乗効果の見える化 ※次年度以降の社会実装につなげるべく、今年度の実証を通じた事業課題の整理を行う。			
実施期間	令和7年10月（予定）			
実施場所	臨海副都心エリア全域			
ターゲット/ 想定利用者	大学生～20代を中心とした一般生活者			
実証内容	● 街で広域に広がる体験サービスとして「otorea」サービスの開発 ● 臨海エリア広域に複数コンテンツ展開による回遊性の確保 ● 予約、体験、アンケートまでが一連で体験できるUI/UXを提供 ● ユーザー側に一定量委ねた運営/推進の実現 ● ラブライブとのコラボイベント展開によるIP効果の検証			
実証項目 / 評価方法	実証項目	検証手段	（例） KPI	KPIの設定根拠
	一般客の需要確認	予約者数 Webサイトアクセス数	1000人 2500PV/月	
	otoreaプラットフォームとしての一連の体験性	予約からアンケートまでの間の離脱率	離脱率10%以下	
	IPとのコラボの有効性	予約者数 満足度	1000人 80点以上	
	複数体験者が出たか、リピーターが出たか	再来訪割合	再来訪率5%	

令和7年度環境サステナビリティPT事業の概要

事業のイメージ

令和7年度事業の展開イメージ ※過年度のコンテンツに加えて、新たに謎解きコンテンツを展開



活用するデジタル技術

乃村工藝社の音響体験「oto rea」

乃村工藝社の空間演出やプロデュースの知見と、株式会社GATARIが開発した音声MRシステム「Auris（オーリス）」との組み合わせによる回遊型の音響体験プラットフォーム。



第1回エンタメPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年5月21日（水） 1430-1630
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）、（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、（株）トムス、有識者、事務局
議 事	主 意 見 等 ● 今年度事業の実施状況について説明した。 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実験 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 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 ● 主な質疑応答 【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】 ・アップデートする内容を教えてほしい。 ➢ 裏側のシステムをバージョンアップし安全性を強化するとともに、走行タイムに応じてポイントを獲得できるなど再訪を促す仕掛けを検討している。 【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】 ・現時点で想定しているリニューアルの内容を教えてほしい。 ➢ 走行ルートを増やすなどコンテンツをリッチにしたり、他のコンテンツでも獲得できる経験値を獲得できる仕組みの実装などを考えている。 ・メタバースのユーザーをシティサーキットに誘引する仕掛けを教えてほしい。 ➢ メタバース上でのタイムに応じてシティサーキットで使える割引を適用したり、ベストタイムを出したユーザーのカートをシティサーキットのプロジェクションマッピングで走行させるなどを検討している。

今年度事業
について

第1回防災PT 開催結果（概要）

日 時	令和7年5月21日（水） 1430-1630
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）、（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、（株）トムス、有識者、事務局
議 事	主な意見等
今年度事業について	● 今年度事業の実施状況について説明した。 1：TIF2025 デジタル防災イベント 2：他施設への横展開 3：デジタル点呼システムを活用した避難訓練 ● 主な質疑応答 【 TIF2025 デジタル防災イベント 】 ・LEDスクリーンに投影する映像はどの程度リアルなものなのか。 ➢ リアルな映像を突き詰めるよりも、参加者が観ていて楽しめる形式を検討している。ゲリラ豪雨など、臨海副都心エリアで実際に被災する可能性のある内容を想定している。 ➢ 災害にトラウマがある方に配慮した内容にする必要があると考える。 ・イベント後に、どの程度の期間、オンライン上でコンテンツを体験できるのか。 ➢ 関係者と調整中である。 ・オンラインも含めて、想定する参加者数を教えてほしい。 ➢ 会場のキャパ上、リアル参加者は約200名、オンライン参加者については現状では具体的な数字を示せないが、見通しが立ち次第共有したい。

第1回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年5月23日（金）1000-1200
場 所	東京国際交流館 プラザ平成 会議室4
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、（株）乃村工藝社、有識者、事務局
議 事	主な意見
今年度事業について	● 実施計画について説明した。 音声MR技術を活用した街体験システム基盤による持続的まち価値創出サービスの開発 ● 主な質疑応答 ・新たに制作する謎解きコンテンツのストーリーの中に、過年度のコンテンツを組み込むのか。 ➢ 別個のコンテンツとして配置する想定である。臨海副都心エリアは、複数の音声MRコンテンツがエリア全体で実装されているイメージを訴求したいと考えている。 ・新規コンテンツでは、ユーザーの位置情報把握にあたり、過年度活用した画像認識やVPS（Visual Positioning System）ではなく、GPSを使用する理由について教えてほしい。 ➢ 過年度のように推奨されるスペックを有する端末を貸し出すのではなく、ユーザーの端末での利用を想定しているため、どのような端末でも体験できるようにするためである。 ・エリアの「環境・サステナブル」な魅力が伝わっていないという課題について、伝えるべきはどのような魅力なのか整理し、otoreaを活用して、どのようなターゲットにいかに関心を伝えて再訪に繋げるか、ストーリーを考える必要がある。 ➢ 整理の上、説明する。 ・3か年計画後の運用コストを試算するべきと考える。実証事業として高い評価を得られても、運用コストの面で折り合いがつかなければ持続的に利用されないと思う。 ➢ 検討する。

お問い合わせ先

DIC協議会事務局

担当者 : 齊藤・中村・稲葉

メールアドレス : dic@jp.kpmg.com