

令和7年度 Digital Innovation City 協議会

第3回総会 資料

2025/9/2

議事次第

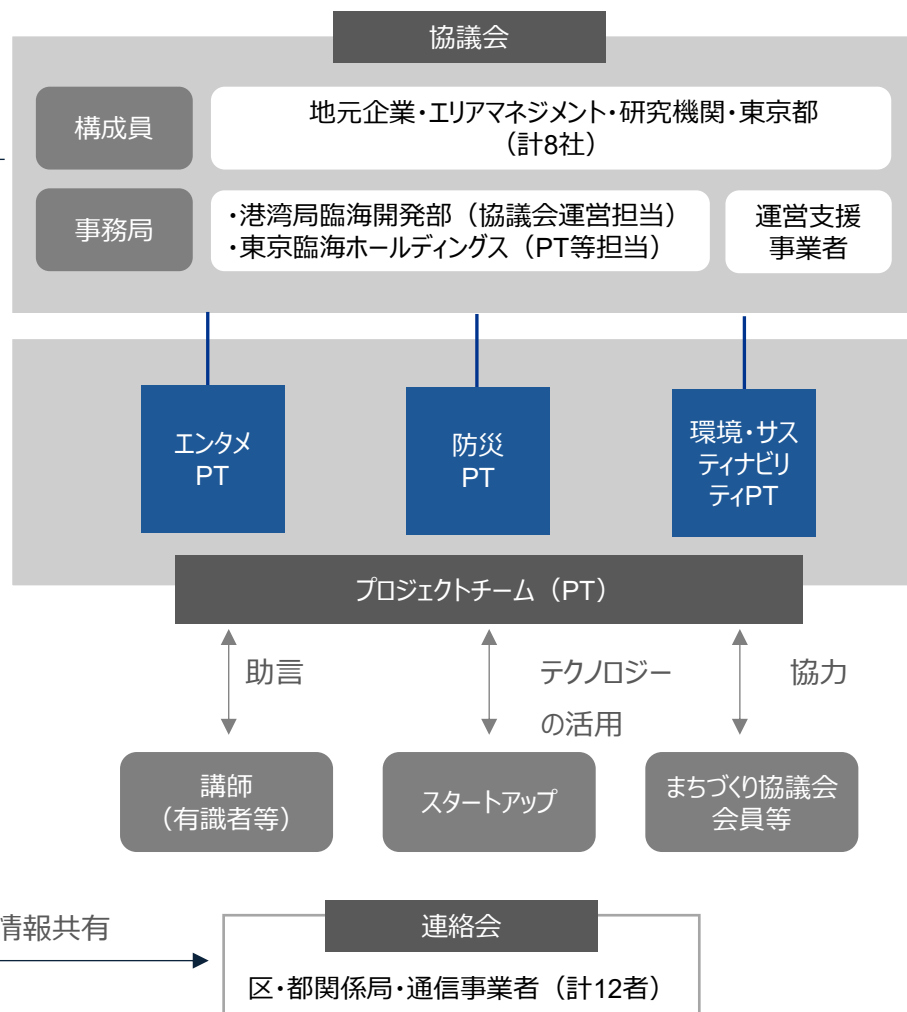
1. 令和 7 年度DIC協議会の状況
2. 令和 7 年度PT会議の開催状況
3. 令和 7 年度実証事業の実施状況

※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協議会の状況**

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	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			
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					リニュー アル	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			実施	3か年事業の評価				
								結果分析・考察、報告書の作成						
	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会議の開催状況**

第2回エンタメPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年6月24日（火） 1500-1630
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】 ・体験者の7割が再訪を希望しており、一般的な観光スポットよりもかなり高い数値と認識している。コンテンツへの関心を高める工夫について教えてほしい。 ➢ コンテンツの認知を高めるために、施設内でパネルを掲示するなど工夫した。 ・3か年の実証を完了したわけであるが、今後の展開について教えてほしい。 ➢ 当面は、既に実施している施策を継続することを考えている。課題となっている支払い許容額については、日本人は料金設定が高いと感じているため、稼働率を上げる方向に舵を切っている。最近では、各種割引施策を展開し、稼働率が上がってきている。

今年度事業
について

第3回エンタメPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年8月20日（水） 1730-1900
場 所	CITY CIRCUIT TOKYO BAY
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）、（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。 ・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 ● 主な質疑応答 【EVカート・チャレンジ】 ・体験者アンケートによると、体験に価値に対する妥当料金が「1,000円以下」とのことだが、事業を継続するにはさらなる価値を感じてもらえる工夫が必要になってくると考える。 ➢ 体験価値の向上が今後の課題である。EVカートのコースを拡張して障害物を設置することでゲーム性を追加するなどの施策を検討していく予定である。 【東京臨海メタバース】 ・インフルエンサーを活用した広報の効果をどのように測定する想定か教えてほしい。どのような広報が効果的か測定しておけば、今後の広報方針の検討材料にもなると考える。 ➢ まず情報拡散の効果を測定するために「動画の再生数」を確認する予定である。次にメタバースがリアル送客の導線として機能するか測定するために、動画の概要欄にて来場者向けキャンペーンを告知し、サーキット受付にて「動画視聴者の来訪数」をカウントする予定である。

第2回防災PT 開催結果（概要）

日 時	令和7年6月24日（火） 1500-1630
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】 ・裸眼でリアリティのある映像を見られる点は、汎用性が高く非常に良いと考える。VRゴーグルなどの機器が必要な場合、体験人数が限られるが、今回は専用ゴーグルなど不要で体験できるので、多くの方にリーチできると考える。災害を自分事として考えるよい機会になると考える。 ・扱う内容は、遭遇しやすい災害が良いと考える。その意味で、資料にあった落雷は良いテーマだと考える。 ・臨海副都心エリアで被災した場合、慌てて帰宅しないなど望ましい行動があると理解している。臨海副都心エリアで被災した際に役立つ情報をクイズにできればよいと思った。 ・事後、アーカイブされる期間を教えてほしい。 ➢ 防災ステージに出るメインの出演者が確定した後に、アーカイブの期間について調整することになる。可能な限り長い期間、公開できるように調整したい。

第3回防災PT 開催結果（概要）

日 時	令和7年8月1日（金） 1240-1415
場 所	フジテレビ湾岸スタジオ
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、有識者、事務局
議 事	主な意見等
今年度事業 について	● TIF2025デジタル防災イベントについて説明した。 ● TIF2025デジタル防災イベントを視察した。 【イベント概要】 ①TIF2025会場内のトークステージにて30分/3日間を実施 災害や防災に関する専門家を招き、アイドルやファンとともに、知るための第一歩となるような防災知識を深め・意識を高めるトークステージを展開。 ②防災クイズをベースにトークを展開 トークに加え、デジタル防災カードが獲得できるクイズを実施。 会場ではステージ上にLEDスクリーンを設置し、3D映像を交えたクイズなども実施。 ③オンラインでの生配信（無料） SHOROOM(配信プラットフォーム)にて、トークステージを生配信。 ④クイズ正解でデジタル防災カードを取得（会場・配信どちらも参加可能） 防災に関する一般知識や、実施場所の地域に特化した防災知識が学べるデジタルカード。 ⑤特設サイトにてクイズの内容や防災カードを再確認可能

第2回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年7月8日（火） 1500-1600
場 所	東京臨海ホールディングス
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	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 ・過年度の実証事業の評価点や課題を教えてください。 ➢ コンテンツを実装する場所は仮想空間になるので、有限な現実空間とは異なり無制限に様々なジャンルのコンテンツを配置できる点は、新たなエンタメの可能性を秘めている。 ・過年度のコンテンツも含めて、3つのコンテンツを展開する予定か。 ➢ その予定である。3つのコンテンツを楽しめるようにする予定である。 ・今年度事業の実施時期は他イベントと重なるため、連携可能性を検討してもよいと考える。

第3回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日 時	令和7年8月19日（火） 1500-1600
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、（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	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 ・ 本事業は、開催期間中に現地へ人を集められなければ効果を検証することができないため、集客への影響を最優先に実施日程を考えるべきである。 ・ 『otoiro park』という名前がとても良いと感じた。『otoiro park』が表している「新しい過ごし方」について、イメージを教えてください。 ➢ 令和5-6年度を通して、音を活用したストーリー体験の「型」を大きく2種類作り上げた結果、体験者から高い満足度を得ることができた。特にZ世代からは「スマートフォンの画面を見ないで公園散策を楽しむ」というこれまでにない体験として評価されたと認識しており、新しい体験コンテンツとしての可能性を感じた。そこで、この新しい体験を発展させ、プラットフォーム上で様々なニーズ（インバウンド、視覚障がい者など）に合ったコンテンツを展開していければと考えている。 ➢ 体験者にとってこれまでにない新しい楽しみ方を提供するのであれば、様々な反応が出てくることが予想される。評価はもちろん、新しいアイデアなどを収集できるようにアンケートを設計すると効果的であると考え。

3

**令和7年度
実証事業の実施状況**

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。

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16-17頁のとおり	株式会社 トムス	令和5年度	令和7年度	【終了】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18-19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20頁のとおり				令和7年4月1日（火）～12月31日（水） ※リニューアル版のリリースは9月頃を予定
防災	①TIF2025デジタル防災イベント ⇒詳細は22-24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） ※②9月以降に他施設への応用展開に関する実証を実施(実施場所：日本科学未来館を予定) ※③9月以降に屋内での避難手法の実証を実施(実施場所:フジテレビ)
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26頁のとおり	株式会社 乃村工藝社			令和7年10月27日（月）～11月26日（水） ※11月以降の延長実施も検討

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		■ 参加者満足度（アンケート） ■ 認知向上への影響 ほか	
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			

令和7年度エンタメPT実証事業①

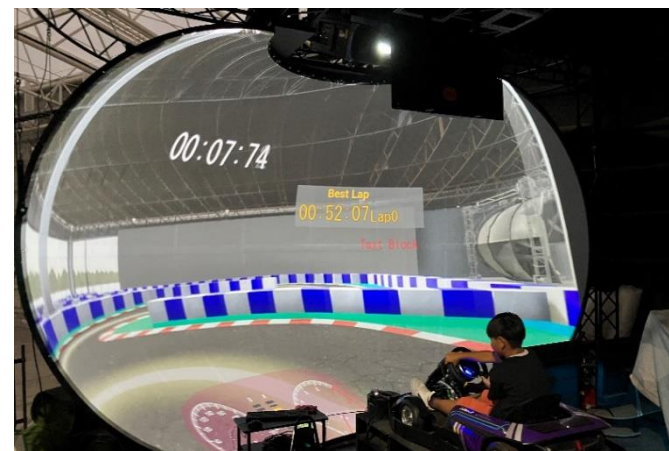
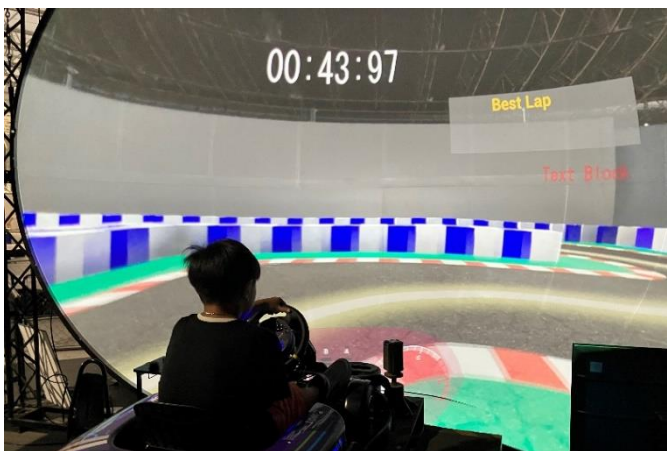
事業名称	デジタルツインを使った「EVカート体験」による賑わい創出に関する実証実験
期 間	2025年7月19日(土)～8月31日(日)
場 所	シティサーキット東京ベイ（〒135-0064 東京都江東区青海1丁目3-12）
事業目的	・最端的のテクノロジーによるエンタメコンテンツを通じて、多くの人に足を運んでいただく機会を作る。 ・都内有数の広大な敷地を生かした教育や福祉的要素を含んだコンテンツ、イベントを実施する。
事業内容	「デジタルツイン EV カート vs シミュレーター2025」 大型半球体シミュレーター内で走行する車両をプロジェクションでコースに投影することで、シミュレーター(バーチャル)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 検証手段 KPI	【実証項目】 ①体験魅力度(小学生)、②体験魅力度(保護者)、③認知度向上への影響 【検証手段】 ①②アンケート、③SNS投稿数 【KPI】 ①②満足度（5段階評価で4以上の割合）、リピート率(30%)、紹介率(30%) ③SNSでの関連投稿数（イベント期間中100件以上）
実証結果 (速報値)	8月12日時点での数値は以下の通り。 ①満足度(4以上の割合)：96%、リピート率：24.1% ③SNS投稿数：13件

令和7年度エンタメPT実証事業①

▼EVカート走行コースの様子



▼大型半球体シミュレーター内で走行する車両 (コースと連動しており、プロジェクションでコースに投影される仕組み)



令和7年度エンタメPT実証事業②

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
期 間	2025年4月19日(土)～5月18日(日)
場 所	シティサーキット東京ベイ（〒135-0064 東京都江東区青海1丁目3-12）
事業目的	・ 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。
事業内容	「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。 ＜使用するスクリーン＞ ・ 大型半球体スクリーン『Sphere5.2』、曲面スクリーン『シリンダリカルスクリーン』、液晶ディスプレイ
実証項目 検証手段 KPI	【実証項目】 ①稼働率、②体験魅力度、③フォーミュラEの認知度向上への影響 【検証手段】 ①体験者カウント、②アンケート、③SNS投稿数 【KPI】 ①平日：15%、休日・祝日：50% ②参加者の満足度（5段階評価で4以上の割合） ③SNSでの関連投稿数（イベント期間中100件以上）
実証結果	①平日：19% <達成>、休日・祝日：32% <未達成> ※体験者数：386人 ②評価4以上：94% <達成> ※ただし、操作性や金額の妥当性の評価は低い ③12件 <未達成> ※Girls on Trackなどイベント関連通常営業時の投稿はなし 【未達数値について：考えられる要因】 ①休日・祝日の稼働率：集客施策やイベント連携が不足していたほか、昨年と比較して新鮮味・話題性がやや不足していたことが要因と推測される。イベント連携や広報施策の強化に加え、来場動機を高める新規性のある企画を導入し、集客促進を図ることが必要である。 ③SNSでの関連投稿数：投稿特典等のキャンペーン施策が不足していた。特典付与やフォトスポットの設置等を通じ、発信促進を図る必要がある。

令和7年度エンタメPT実証事業②

▼バーチャル・フォーミュラE体験の様子



令和7年度エンタメPT実証事業③

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
期 間	2025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
場 所	オンラインゲームプラットフォーム「Fortnite」
事業目的	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。
事業内容	R6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 検証手段 KPI	【実証項目】 ①利用者同行分析、②メタバース経由のリアル来場者の測定 【検証手段】 ①Fortniteでのアクセスデータ取得、②来場者アンケート 【KPI】 ①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) ②メタバース体験者のリアル来場者数(100名/月)

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

事業名称	TIF2025デジタル防災イベント
期 間	2025年8月1日（金）～8月3日（日）（他施設への応用展開は秋以降を想定）
場 所	TIF防災ステージINFO CENTRE、他施設（日本科学未来館、湾岸スタジオを検討中）
事業目的	- 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
事業内容	- LEDスクリーンを利用した3Dデジタル映像技術による臨場感のある防災イベント演出 - イベントのリアル参加者、同時配信視聴による参加者、特設ページでのオンライン参加者も含めた広い範囲への防災知識の啓蒙 - 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 - デジタル技術を活用した屋内での点呼・人流の誘導などの避難手法を確立
実証項目 検証手段 KPI	【実証項目】 ①防災イベント（リアル）、配信、特設サイト（オンライン）での参加者数 ②防災意識向上・臨海副都心の安全性に対する理解向上率 ③臨海副都心エリアの他企業や施設が利用できるような防災イベントフォーマットの形成 ④臨海副都心エリア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使った避難訓練を展開 【検証手段】 ①デジタル防災カード取得者数、②③④参加者へのアンケート 【KPI】 ①(ユニーク数)2250人以上、②イベント参加後の意識向上率55%以上、③④満足度80%以上
実証結果 (速報値)	- 防災クイズページ アクセス数：7,919人（7/17解禁～8/11までのアクセス数） - うち、3日間のアクセス数：5,432人 3日間のオンライン配信視聴者数：94,768人 1時間平均×3時間 8,615人 3日間のリアル参加者数：約630人(会場キャパ200人連日満員、入り口外の立見有り) 【KPIの達成状況】 ①デジタル防災カード取得者数：現在集計中 ②③アンケート結果：現在集計中

令和7年度防災PT実証事業①

▼PT会議の様子



▼トークステージの様子



▼防災知識が学べる デジタルカード (イベントで実施される クイズ正解で取得可能)



実証後の広報について

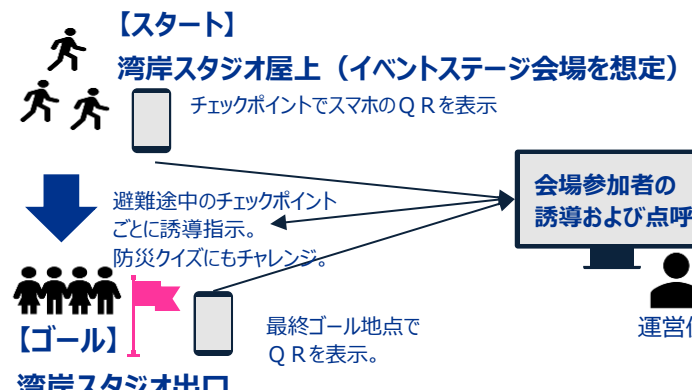
フジテレビの「イット！ウィークエンド」にて、実証事業最終日(8/3)の様子を放映。同番組の世帯視聴率が3.8%であることから、およそ380万人の視聴を獲得できたと推定。放映後もFNNプライムオンラインへ掲載することで、引き続き情報を拡散している。

該当URL : [「TOKYO IDOL FESTIVAL 2025」で防災クイズ アイドルたちと災害時に役立つ知識を学ぶ 東京・お台場 | FNNプライムオンライン](#)



令和7年度防災PT実証事業②③

事業②	デジタル防災カード他施設での応用展開に関する実証
期 間	2025年10月後半～11月前半を想定
場 所	日本科学未来館
目的	【防災イベントフォーマットの形成】 ✓ 他企業や施設が利用できるように防災イベントフォーマットの形成。
実施内容	【防災カードのイメージ】 ✓ 防災に関する一般知識や実施場所の地域に特化した防災知識が学べるカードを作成 ✓ カードは、防災クイズに正解することで取得できる仕様  【防災イベントのイメージ】 ✓ オープニングトーク(企画趣旨説明) ✓ 講義 ✓ 防災クイズ(5-10問) ✓ エンディングトーク 2025年9月に実施した防災イベントをフォーマット化し、エリア内の集客施設に横展開。未来館ならではの写真やロゴを活用したオリジナル防災カードを制作する予定。
期待される成果	【防災イベントフォーマットの確立と応用展開】 ✓ 2,3年目に取り組んだイベントのフォーマットが確立され、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に防災イベントの応用展開に繋がる。

事業③	屋内におけるデジタル避難訓練・点呼に関する実証
期 間	2025年10月後半～11月前半を想定
場 所	フジテレビ湾岸スタジオ
目的	【屋内でのデジタル避難点呼手法の形成】 ✓ 他企業や施設が利用できるようにデジタル避難点呼手法の確立。
実施内容	【屋内避難のイメージ】 ✓ QRコードを利用した避難時の点呼、チェックポイントごとの避難誘導および防災クイズによる防災知識啓蒙 ✓ デジタルチケットへの搭載も見据えた実証  【スタート】 湾岸スタジオ屋上（イベントステージ会場を想定） チェックポイントでスマホのQRを表示 ↓ 避難途中のチェックポイントごとに誘導指示。防災クイズにもチャレンジ。 ↓ 【ゴール】 最終ゴール地点でQRを表示。 湾岸スタジオ出口 会場参加者の誘導および点呼 運営側
期待される成果	【屋内外での避難誘導・点呼手法の確立】 ✓ 1年目に取り組んだ屋外での避難誘導、デジタル点呼技術を屋内でも応用展開することで、屋内外での避難誘導・点呼システムの確立に繋がる。

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. 『oto rea』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. 『oto rea』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 data-bbox="977 689 1097 825">1年目 (済)</td><td data-bbox="1097 689 1773 825"> ■ 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 data-bbox="977 825 1097 961">2年目</td><td data-bbox="1097 825 1773 961"> ■ 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 data-bbox="977 961 1097 1096">3年目</td><td data-bbox="1097 961 1773 1096"> ■ 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27日（月）～11月26日（水） ※11月以降スタートも検討		
実施場所	臨海副都心エリア全域		
ターゲット/ 想定利用者	一般生活者（IPコンテンツのコアファン層）		
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 ● IPコンテンツ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
	一般客の需要確認	Webサイトアクセス数	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	満足度	80点以上
	広域コンテンツの回遊性	各エリアの参加者数	—
	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%

お問い合わせ先

DIC協議会事務局

担当者 : 齊藤・稲葉・清水

メールアドレス : dic@jp.kpmg.com