

令和7年度 Digital Innovation City 協議会

# 第4回総会 資料

2025/12/23

# 議事次第

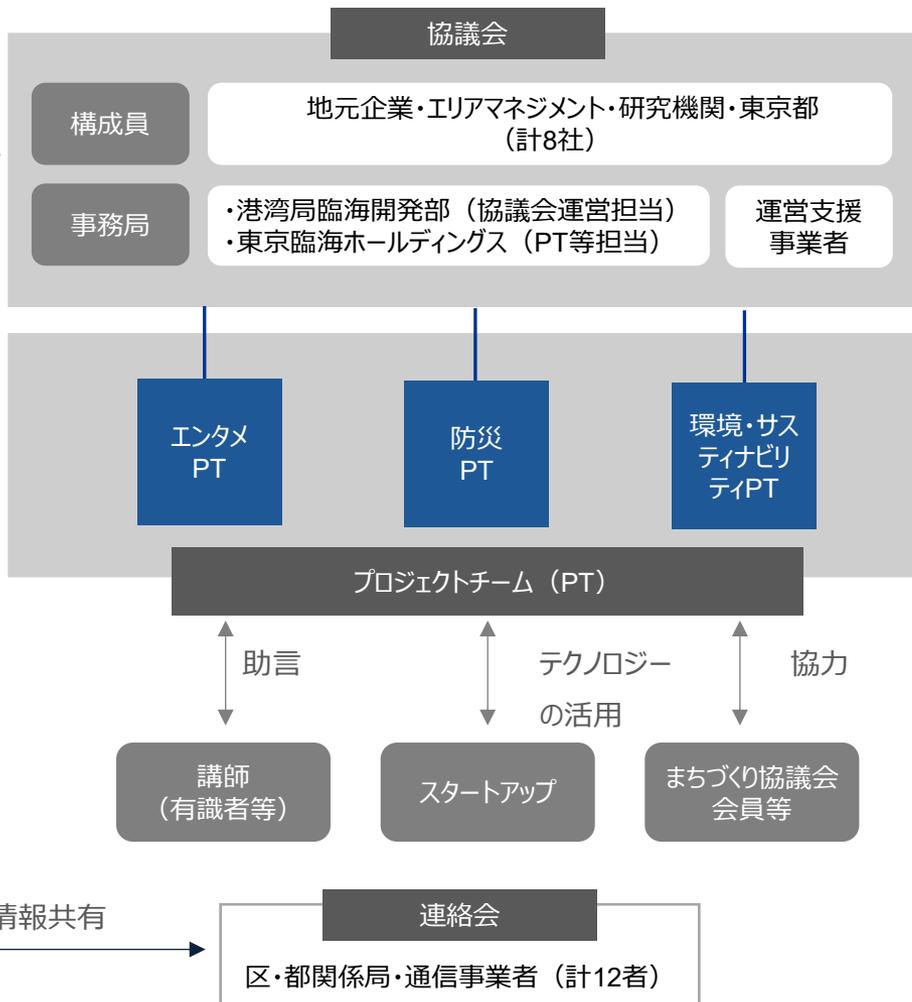
1. 令和7年度DIC協議会の状況
2. 令和7年度PT会議の開催状況
3. 令和7年度実証事業の実施状況

※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)	<ul style="list-style-type: none"> <li>実施内容：                             <ol style="list-style-type: none"> <li>DICの方向性と実現に関すること</li> <li>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</li> <li>協議会及びDICに係る広報に関すること</li> <li>協議会及びDICに係る取組に関すること</li> </ol> </li> </ul>
プロジェクトチーム (PT)等 (PT会議は年6回程度を想定)	<ul style="list-style-type: none"> <li>テーマ：                             <ul style="list-style-type: none"> <li>エンタメ、防災、環境・サステナビリティ</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、デジタル等テクノロジーによる解決事例の検討</li> <li>(1)に係るテクノロジー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テクノロジー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</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。）
- 全ての実証事業が完了し、年度明けには3か年事業の評価の実施を予定しています。

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		
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	結果分析・考察、報告書の作成			実施	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	スタートアップ支援	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4回エンタメPT 開催結果（概要）

日時	令和7年10月21日（火） 1300-1430
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	<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</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>【バーチャル・フォーミュラE体験】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 休日における集客策として「イベントとの連携」を想定されているとのことだが、シティサーキット内イベントとの連携を想定しているのか。それとも外部イベントを想定しているのか。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 両方との連携を想定している。今年度の休日利用者数が減少した原因の1つとして、休日キャンペーンが少なかったことが影響したと分析している。外部イベントとの連携だけでなく、体験と相性の良いイベントを誘致し、連携したキャンペーンを実施することも効果的と考えている。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>【東京臨海メタバース体験】                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 臨海副都心エリアでは多くのモビリティに関連するイベントや事業が展開されていることから、これらモビリティイベントと連携し、バーチャルからリアルへの誘客を実現することが可能なのではないかと。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ モビリティのほかに、集客力を持つイベントやサイエンス関連のイベントなどとの連携も考えられる。</li> </ul> </li> <li>・ シミュレーターやモニターが1台あるだけで、シティサーキットの周知やリアル誘客を促進し、最終的にはまちの回遊性の向上に繋げるという方向性は、今後の展開として良いのではと考える。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

# 第4回防災PT 開催結果（概要）

日時	令和7年11月7日（金） 1530-1745
場所	フジテレビ湾岸スタジオ、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、（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 主な意見

- 以下の2事業について、実施概要を説明のうえ、視察した。
  - ・ フジテレビデジタル防災訓練
  - ・ 日本科学未来館デジタル防災クイズ

今年度事業  
について

**フジテレビ湾岸スタジオ  
デジタル防災訓練  
来場者マニュアル**

2025.11.07(Fri.)  
16:00-17:00

**本日の流れに関して**

15:30	フジテレビ湾岸スタジオ前集合 (〒135-0064 東京都江東区青海2丁目3-23) デジタル防災訓練に使用するチケットの入手 (スマートフォンを使用します。)
15:30-15:50	
15:50-16:00	スタート地点（フジテレビ湾岸スタジオ屋上）へご移動
16:00	デジタル防災訓練スタート
16:00-16:30	屋上から、防災ルートで4F キッチンAOMIにご移動
16:30	チェックポイント通過
16:30-17:00	防災ルートでキッチンAOMIから、1Fエジウムにご移動、ゴール。
17:00	防災訓練終了、未来館で実施される防災クイズへのご移動

**デジタル防災訓練  
日本科学未来館  
防災クイズ**

2025.11.7(金)

**Q4 日本科学未来館 特別クイズ**

地震が発生したら、来館者を屋外に誘導するのが正しい対応である。

○か？ ×か？

**A4 ×**

落ち着いた行動を心がけましょう

建物の被害状況によっては、館内に留まる場合もあります。まずは来館者を広く安全な場所に集合させ、館内放送や無線の指示に従いましょう。

## 第4回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	令和7年10月8日（水） 1300-1430
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 実施計画について説明した。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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</li> </ul> </li> <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本事業がどのような形で環境保全への貢献を実現しているか、改めて考えを伺いたい。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 実空間と仮想空間を結びつけることで、サステナブルなコンテンツの開発に取り組んだ。加えて、音の体験を通して街の見え方が変化することで、「まちへの愛着」を生み出すことも狙いである。</li> <li>▶ 「まちへの愛着」について同意である。まちへ愛着を持つことが環境保全について考えるきっかけになるなど、環境保全の啓蒙に繋がると考える。</li> </ul> </li> <li>・ ユーザーが短期間で爆発的に増加した場合、サーバー負荷の増加やAIサービスへの課金が発生する可能性があるため、事前に対応を取り決めておく必要があるのではないか。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 指摘の通りである。ユーザー数が予測できない状況ではあるものの、段階的な対応策については検討を進める予定である。加えて、実施期間中には、実際のサーバー負荷やAI課金の状況を踏まえ、必要に応じてアクセス制限の導入も検討する予定である。</li> </ul> </li> <li>・ 音声コンテンツのプラットフォーム化は非常に面白い取り組みである。一方で、プラットフォーム化に伴う体制や資金などの運用面について、現在の想定があれば教えてほしい。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 指摘の通り、運用に向けた検討事項は多くあると認識している。検討の前段階として、今年度の実証事業にて「IPコンテンツが持つユーザー誘引力」を測定したい。その後、把握した需要を提示しながら、まちの事業者の皆様と体制や投資について協議したいと考えている。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 第5回環境・サステナビリティPT 開催結果（概要）

日時	令和7年12月12日（金）1000-1200
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 実施計画について説明した。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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</li> </ul> </li> <li>● 主な質疑応答             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スポット間の距離を短くすることで、離脱なく回遊していただけるのではないか。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 今回は「エリア全体での実施」を優先させたが、ご指摘の課題については同意である。今後コンテンツを拡充させていく際には、スポット数の増加や、スポット間での楽しみ方（音楽など）の追加を検討していきたい。</li> <li>▶ 自走に向けた取り組みの方向性として、個別案件に対応することでコンテンツの蓄積を目指していく形か、エリア内事業者とともにプラットフォームの構築を目指していく形か。</li> <li>▶ どちらも検討していきたい。前者については、ビジネスデーのアンケートにて連携可能性を確認済み。後者については、体制面や予算面などの課題が存在するため、来年度以降に実施される街の大型イベントを機会として、検討・調整を進めていきたい。</li> </ul> </li> <li>・ IPコンテンツ提供者へ実施結果報告へが重要と考える。「本コンテンツに協力することでフィードバックが得られる」というメリットを示すことは、他のIPコンテンツ提供事業者へのアプローチに有効。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ その際、最終的には「フィードバックフォーマット」を作成することを見越すと良いのではないか。他のIPコンテンツ提供事業者へ連携に向けたアプローチを行う際に有効な資料になる。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

# 3

## 令和7年度 実証事業の実施結果

## 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
インタメ	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14-15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16-17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18-19頁のとおり				令和7年4月1日(火) ～12月31日(水) ※9月24日(水)にアップデート版公開
防災	①TIF2025デジタル防災イベント ⇒詳細は22-23頁のとおり	株式会社 フジテレビジョン	令和 5年度	令和 7年度	【終了】 令和7年8月1日(金) ～8月3日(日)
	②フジテレビ湾岸スタジオデジタル防災訓練 ⇒詳細は24-25頁のとおり				【終了】 令和7年11月7日(金)
	③日本科学未来館デジタル防災クイズ ⇒詳細は26-27頁のとおり				【終了】 令和7年11月7日(金)
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30-31頁のとおり	株式会社 乃村工藝社			令和7年11月1日(土) ～11月30日(日) ※12月26日(金)までの延長決定

# エンタメPT実証事業の3か年計画概要

テーマ	エンタメ						
臨海副都心の課題	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>3. インバウンドの受け皿、目的地となる施設が減少。</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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>						
令和7年度企画概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</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：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</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：ガンマ版をリリースし、興行面での実証を実施</li> </ol>						
活用する主なテクノロジー	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. 大型半球体VR装置</li> <li>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</li> <li>4. オンラインゲームプラットフォーム「Fortnite」</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)、(株)スペースデータ</li> <li>■ 協力：森ビル(株)、(株)乃村工藝社ほか</li> </ul>						
3か年計画	<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> <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>■ 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> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc; text-align: center;">2年目 (済)</td> <td> <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」α版リリース</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>■ 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> </td> </tr> </table>	1年目 (済)	<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 (済)	<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」α版リリース</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>
1年目 (済)	<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 (済)	<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」α版リリース</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>						
想定KPI	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 参加者満足度（アンケート）</li> <li>■ 認知向上への影響 ほか</li> </ul>						

## 令和7年度エンタメPT実証事業①

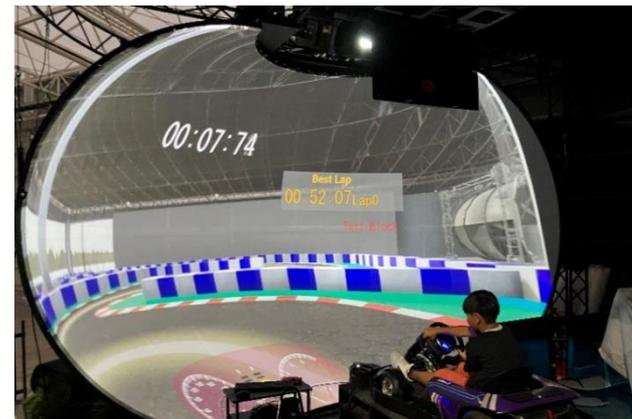
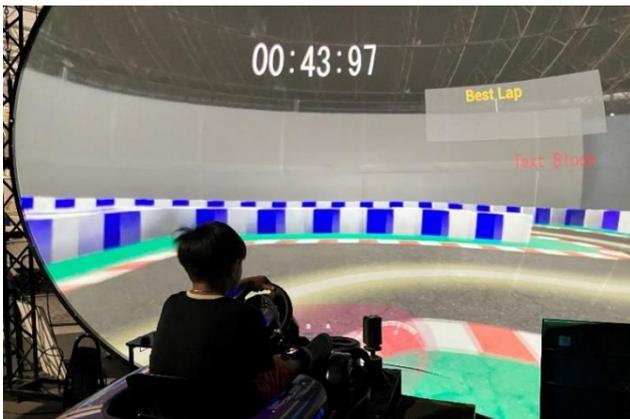
<b>事業名称</b>	デジタルツインを使った「EVカート体験」による賑わい創出に関する実証実験
<b>期間</b>	2025年7月19日(土)～8月31日(日)
<b>場所</b>	シティサーキット東京ベイ (〒135-0064 東京都江東区青海1丁目3-12)
<b>事業目的</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最端的のテクノロジーによるエンタメコンテンツを通じて、多くの人に足を運んでいただく機会を作る。</li> <li>・都内有数の広大な敷地を生かした教育や福祉的要素を含んだコンテンツ、イベントを実施する。</li> </ul>
<b>事業内容</b>	<p>「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。</p>
<b>実証項目 検証手段 KPI</b>	<p>【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</p> <p>【検証手段】                  ①②アンケート、③SNS投稿数</p> <p>【KPI】                  ①②満足度(5段階評価で4以上の割合)、リピート率(30%)                  ③SNSでの関連投稿数(イベント期間中100件以上)</p>
<b>実証結果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●EVカート体験者数 : 約<b>740名</b>(開催期間:37日間)</li> <li>●乗車数 : 約<b>1,500回</b>(開催期間:37日間)</li> <li>①②満足度(4以上の割合) : <b>94%</b>、リピート率 : <b>29.75%</b></li> <li>③SNS投稿数 : <b>26件</b></li> </ul>

## 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	<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>・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。</li> </ul>
事業内容	<p>「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。</p> <p>&lt;使用するスクリーン&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> </ul>
実証項目 検証手段 KPI	<p>【実証項目】</p> <p>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</p> <p>【検証手段】</p> <p>①体験者カウント、②アンケート、③SNS投稿数</p> <p>【KPI】</p> <p>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）</p> <p>③SNSでの関連投稿数（イベント期間中100件以上）</p>
実証結果	<p>①平日：<b>19%</b>、休日・祝日：<b>32%</b> ※体験者数：386人</p> <p>②評価4以上：<b>94%</b> ※ただし、操作性や金額の妥当性の評価は低い</p> <p>③ SNS投稿数：<b>12件</b></p>

## 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24日にアップデート版を公開
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、本プロジェクト経路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	<p>【実証項目】</p> <p>①利用者同行分析、②メタバース経路のリアル来場者の測定</p> <p>【検証手段】</p> <p>①Fortniteでのアクセスデータ取得、②来場者アンケート</p> <p>【KPI】</p> <p>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)</p> <p>②メタバース体験者のリアル来場者数(100名/月)</p>
実証結果	<ul style="list-style-type: none"> <li>●最高アクティブプレイヤー数：1,127人/日</li> <li>●平均アクティブプレイヤー数：53人/日</li> <li>①月間アクティブユーザー：270名、平均滞在時間：10.67分</li> <li>③メタバース体験者のリアル来場者数：25名</li> </ul>

# 令和7年度エンタメPT実証事業③

## ▼9/24アップデート版公開



## リアル誘客に向けた施策

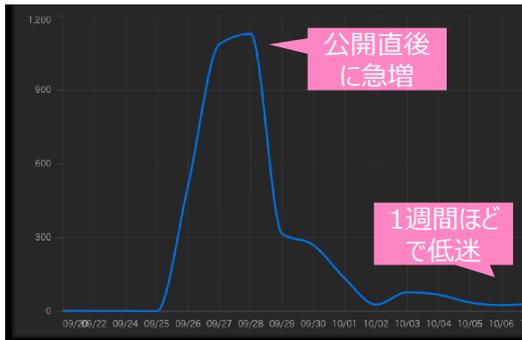
- **実施中：レースタイムのスクショ提示でドリンクプレゼント**
  - ✓ 10/14(火)にはキャンペーン告知のプレスリリースを発行。
  - ✓ その後も施設内の壁面告知等を実施。
  - ✓ 計25名の参加者を確認。
- **予定：フジテレビ「逃走中」マップとの連携**
  - ✓ 12/8(月)より相互送客導線を開始。
- **検討：CCTB内での端末設置等**
  - ✓ CCTB内において体験可能な環境づくりを検討。



## マーケティング施策

- **内容**：YouTubeで活動するインフルエンサー（国内・海外）とコラボレーションし、9/26～30にかけてショート動画を公開。
- **効果**：動画公開時の初動は良く、動画公開前後を比較してプレイヤー数は100倍を超えた。ただし1週間程でプレイヤー数は減少しており、効果が継続しなかったことから、まとめてリリースせず、今後は断続的な公開を検討するべきである。

【アクティブプレイヤー数の推移】



【公開動画の再生回数】

チャンネル名	登録者	再生回数(12/19)
むと/MUTO @muto610muto	28.4万人	動画①：171,765回 動画②：163,783回
れどお @れどお	17.9万人	動画①：203,670回 動画②：19,362回
Birdo@birdo	71.6万人	34,247回

【公開動画イメージ】



# エンタメPT実証事業の3か年計画後の方向性

	想定利用者	導入場所	活用内容	提供開始
事業① EVカート 体験	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 親子・ファミリー</li> <li>✓ 観光客(国内外)</li> <li>✓ モータースポーツ初心者</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ シティサーキット東京ベイ</li> <li>✓ 全国の商業施設</li> <li>✓ アミューズメント施設</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ バーチャルEVカート体験とリアルカート走行の連携</li> <li>✓ 施設内でのeスポーツ大会の開催</li> </ul>	2026～
事業② フォーミュラE 体験	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ フォーミュラEファン</li> <li>✓ eスポーツユーザー</li> <li>✓ 自動車業界関係者</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ シティサーキット東京ベイ</li> <li>✓ フォーミュラE関連イベント</li> <li>✓ 車メーカーショールーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ バーチャルレースを通じたフォーミュラEのPR</li> <li>✓ フォーミュラE開催都市との連携</li> <li>✓ 企業向け研修や体験コンテンツの提供</li> </ul>	2026～
事業③ 臨海メタ バース体験	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 訪日観光客</li> <li>✓ Z世代・デジタルネイティブ</li> <li>✓ 企業／自治体</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ メタバース(Fortnite)</li> <li>✓ 案内所/ホテル/空港</li> <li>✓ パレットマルシェ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ メタバース空間でのバーチャル観光イベント</li> <li>✓ 現地施設との連携によるリアル送客施策</li> <li>✓ 企業・自治体向け観光PRツール活用</li> </ul>	2026～

	実装に向けた課題	対応（案）
事業① EVカート 体験	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商業施設や自治体との協力体制の構築</li> <li>2. バーチャル体験の魅力向上とリアル送客の仕組み作り</li> <li>3. EVカートの運営体制とコスト管理</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2. 親和性の高い自動車関連企業(ディーラーなど)との連携を強化し、短期的な売上だけでなく長期的な「市場作り」に貢献できるサービスにする。</li> <li>3. 運営に係る人件費を下げるためのDX化を検討する。</li> </ol>
事業② フォーミュラE 体験	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フォーミュラEとの正式連携とライセンス契約</li> <li>2. 体験価値を高めるハードウェア/シミュレーター開発</li> <li>3. モータースポーツファン以外の層への訴求策</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フォーミュラEのアジアパシフィック責任者の変更に伴い、新しいマネージャーとの信頼関係を構築する。</li> <li>2. 混雑時は待ち時間が生じるため、複数台の導入を検討する。</li> <li>3. 一方で無稼働の時間もあるので、機器の単価を下げる。</li> </ol>
事業③ 臨海メタ バース体験	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. メタバース利用者のリアル来訪率向上</li> <li>2. 企業／自治体との協業モデルの確立</li> <li>3. メタバース空間の持続的な運営とコンテンツ更新</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フォートナイト上でしか獲得できないサービスを充実させる。</li> <li>2. 地場の企業、施設とのコラボレーション企画を推進させる。</li> <li>3. メタバースを生かした新企画を以て、予算獲得を目指す。</li> </ol>

# 防災PT実証事業の3か年計画概要

<b>テーマ</b>	防災						
<b>臨海副都心の課題</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>						
<b>2025年に目指す姿</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>						
<b>令和7年度企画概要</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>						
<b>活用する主なテクノロジー</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ライブ配信アプリ (SHOWROOM)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> </ol>						
<b>企画参加者・役割</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 全体統括・企画・運営：株式会社フジテレビジョン</li> <li>■ 技術部門担当：LED TOKYO株式会社等</li> </ul>						
<b>3か年計画</b>	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; text-align: center;"><b>1年目 (済)</b></td> <td>                     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                 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; text-align: center;"><b>2年目 (済)</b></td> <td>                     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                 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; text-align: center;"><b>3年目</b></td> <td>                     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。                 </td> </tr> </table>	<b>1年目 (済)</b>	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	<b>2年目 (済)</b>	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	<b>3年目</b>	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。
<b>1年目 (済)</b>	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						
<b>2年目 (済)</b>	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						
<b>3年目</b>	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。						
<b>想定KPI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ デジタル防災イベントおよび配信での参加者数</li> <li>■ 防災意識向上・臨海副都心の安全性に対する理解向上率</li> </ul>						

## 令和7年度防災PT実証事業①

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）
場所	お台場・青海周辺エリア
事業目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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</li> </ul>
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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</li> <li>● 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</li> <li>● 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</li> </ul>
実証項目 検証手段 KPI	<p>【実証項目】</p> <p>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</p> <p>【検証手段】</p> <p>①デジタル防災カード取得者数、②参加者へのアンケート</p> <p>【KPI】</p> <p>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</p>
実証結果	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3日間のオンライン視聴者数 : <b>94,768名</b></li> <li>● 3日間のリアル参加者数 : <b>約630名</b>（会場キャパ200人連日満員、入口外の立見有り）</li> <li>● 防災クイズページ アクセス数 : <b>10,863回</b>（7/17～9/1）</li> <li>● 参加者アンケート回答者数 : <b>1058名</b></li> </ul> <p>① デジタルカード画像クリック回数 : <b>33,008回</b> ② イベント参加後の意識向上率 : <b>46.1%</b>（参加前50.1%→参加後96.2%）</p>

# 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](#)

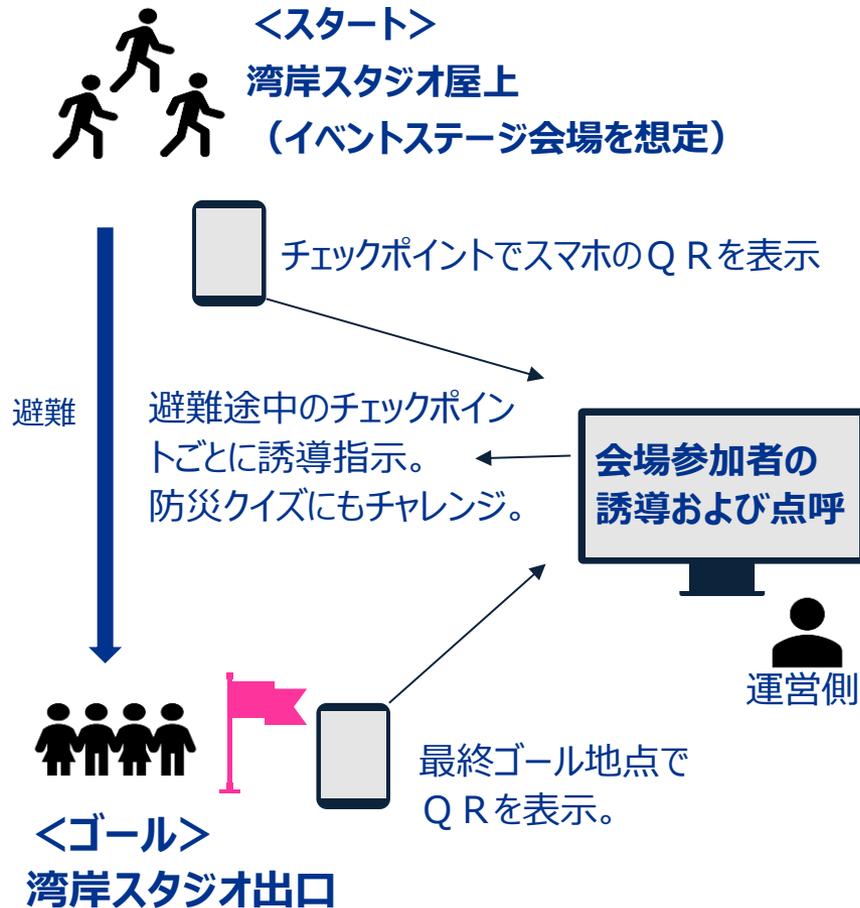


## 令和7年度防災PT実証事業②

<b>事業名称</b>	フジテレビ湾岸スタジオデジタル防災訓練
<b>期間</b>	2025年11月7日
<b>場所</b>	フジテレビ湾岸スタジオ
<b>事業目的</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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</li> </ul>
<b>事業内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● フジテレビ湾岸スタジオにおける避難訓練の実施</li> <li>● スマートフォンのデジタルチケット上のQRコード読み取りによる通過確認</li> <li>● デジタル防災クイズの実施</li> </ul>
<b>実証項目 検証手段 KPI</b>	<p>【実証項目】</p> <p>①エリアの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</p> <p>【検証手段】</p> <p>①参加者へのアンケート</p> <p>【KPI】</p> <p>①満足度80%以上</p>
<b>実証結果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 参加者数 : 34名</li> <li>● アンケート回答者数 : 20名</li> <li>①満足度 : 100% ※「とても満足した」+「満足した」+「やや満足した」</li> </ul> <p>【魅力に感じた点について】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 避難だけでなく、臨海副都心エリアの防災について楽しく学べた : 65%</li> <li>✓ 訓練全体の進行がスムーズであった、避難完了の際の点呼が簡単にできた : 55%</li> </ul> <p>【参加後の防災意識について】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ とても高い意識となった : 45%</li> <li>✓ 必要性を理解し、やや高い意識となった : 55% →合わせて100%が「高い意識となった」と回答</li> </ul>

## 令和7年度防災PT実証事業②

### 【避難訓練のイメージ】



### ▼チェックポイントでの防災クイズ画面



### ▼避難の様子



## 令和7年度防災PT実証事業③

<b>事業名称</b>	日本科学未来館デジタル防災クイズ
<b>期間</b>	2025年11月7日
<b>場所</b>	日本科学未来館会議スペース
<b>事業目的</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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</li> </ul>
<b>事業内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 日本科学未来館のコンテンツを活用したデジタル防災カードの制作</li> <li>● デジタル防災クイズの実施</li> </ul>
<b>実証項目 検証手段 KPI</b>	<p>【実証項目】</p> <p>①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フォーマットの形成をめざす</p> <p>【検証手段】</p> <p>①参加者へのアンケート</p> <p>【KPI】</p> <p>①-1満足度80%以上、①-2実装可能性：80%以上</p>
<b>実証結果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 参加者数 : <b>70名</b></li> <li>● アンケート回答者数 : <b>24名</b></li> <li>①-1満足度 : <b>97.3%</b> ※「とても満足した」+「満足した」+「やや満足した」</li> <li>①-2実装可能性 : <b>100%</b> ※「非常にある」+「ある」+「ややある」</li> </ul> <p>【魅力に感じた点について】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ クイズ形式で楽しく学べた : 79.2%</li> <li>✓ 臨海副都心エリアの防災について知ることができた : 70.8%</li> <li>✓ 防災カードが日本科学未来館オリジナルであった : 29.2%</li> </ul> <p>【参加後の防災意識について】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 安全性が高いエリアとわかった : 75%</li> <li>✓ 安全だと思うが、根拠や知識がまだ不十分 : 25% →合わせて100%が「安全だと思う」と回答</li> </ul> <p>【実装可能性について】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 「非常に可能性がある」～「やや可能性がある」をあわせ、100%が「可能性がある」と回答</li> </ul>

# 令和7年度防災PT実証事業③

## ▼防災イベントの様子



## ▼未来館のコンテンツを活用したデジタル防災カード



## 防災PT実証事業の3か年計画後の方向性

	想定利用者	導入場所	活用内容	提供開始
楽しく学べる デジタル 防災訓練	防災訓練、防災意識に比較的関心が薄いとされる若い世代 防災訓練に新機軸を取り入れたいと希望する企業、施設等	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ゲーム感覚で楽しく防災知識が学べる「デジタル防災カード」の利用を希望する企業、施設、学校等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 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に利用しやすいカスタマイズを提案、提供</li> </ul>	2026以降

	実装に向けた課題	対応（案）
1	サービスの運営窓口の設置	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 体制面：相談窓口担当者が予算に応じて実施可能なカスタマイズ内容を提案。</li> <li>✓ 費用面：実施内容によってかなり幅があるので、目安の金額設定を社内相談中。</li> <li>✓ 受付方法：DIC協議会HPに相談フォームを設置の方向で検討。</li> </ul>
2	カスタマイズしやすいフォーマットの確立	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 基本パック（汎用性のある画像を使用したデジタル防災カード）を作成。</li> <li>✓ 基本パックのオプションとして、各種カスタマイズの内容と費用の目安を社内相談中。</li> <li>✓ カスタマイズの事例として未来館イベントの実施内容を整理。</li> <li>✓ 上記をDIC協議会HP以外に、基本内容とオプションの情報表(PDF)を作成。</li> </ul>
3	導入場所へのアプローチ計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 広報の基本方針：まちづくり協議会の防災PT等にて事例や問い合わせ先を紹介。</li> </ul>

# 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						
<p>環境・サステナビリティ</p>	<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>						
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。</li> <li>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。</li> <li>3. エリアの価値を向上させる新たな仕掛けが足りない。</li> <li>4. リピーターを創出し、何度も来訪する仕組みが不在。</li> <li>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。</li> </ol>	<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：株式会社乃村工藝社</li> <li>■ 基盤システム設計・開発：株式会社GATARI、Htorri</li> </ul>						
2025年に目指す姿	3か年計画						
<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="977 689 1097 829">1年目 (済)</td> <td data-bbox="1097 689 1771 829"> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 基盤システムの開発と検証</li> <li>■ 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</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="977 829 1097 969">2年目</td> <td data-bbox="1097 829 1771 969"> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証</li> <li>■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="977 969 1097 1096">3年目</td> <td data-bbox="1097 969 1771 1096"> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ otoreaサービスの開発</li> <li>■ otorea体験プラットフォームの確立</li> <li>■ ビジネスモデルの検証</li> </ul> </td> </tr> </table>	1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 基盤システムの開発と検証</li> <li>■ 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</li> </ul>	2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証</li> <li>■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証</li> </ul>	3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ otoreaサービスの開発</li> <li>■ otorea体験プラットフォームの確立</li> <li>■ ビジネスモデルの検証</li> </ul>
1年目 (済)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 基盤システムの開発と検証</li> <li>■ 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</li> </ul>						
2年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 自身の端末利用時におけるサービス受容性の検証</li> <li>■ 事業サービス化に向けた妥当性の検証</li> </ul>						
3年目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ otoreaサービスの開発</li> <li>■ otorea体験プラットフォームの確立</li> <li>■ ビジネスモデルの検証</li> </ul>						
令和7年度企画概要	想定KPI						
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 企画概要案             <ul style="list-style-type: none"> <li>・otoreaサービスの開発</li> <li>・otorea体験プラットフォームの確立</li> <li>・ビジネスモデルの検証</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 利用者数、再訪率</li> <li>■ プラットフォーム上での離脱率</li> <li>■ 事業性</li> </ul>						

# 令和7年度環境・サステナビリティPT事業

<b>事業名称</b>	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		
<b>期間</b>	令和7年11月1日（土）～11月30日（水）※12月26日まで継続決定		
<b>場所</b>	臨海副都心エリア全域		
<b>事業目的</b>	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。 ※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。		
<b>事業内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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</li> <li>● 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</li> <li>● ユーザー側に一定量委ねた運営/推進の実現</li> <li>● 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</li> </ul>		
実証項目	検証手段	KPI	実証結果
①一般客の需要確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予約者数</li> <li>- アクティブユーザ</li> <li>- 登録者数</li> <li>・Webサイトアクセス数</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1,000名</li> <li>・2,500PV/月</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・681名</li> <li>- 5,032名（ユニークユーザ：3,925人）</li> <li>- 681名</li> <li>・69,282PV/月</li> </ul>
②otorea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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・16.8%（ときめきチャレンジ）</li> <li>*参加者494名、体験完了者411名</li> </ul>
③IPとのコラボの有効性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予約者数(登録者数)</li> <li>・満足度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1,000名</li> <li>・80点以上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・681名</li> <li>・平均8.0以上（中央値9.0以上）</li> </ul>
④広域コンテンツの回遊性	・各エリアの参加者数	-	-
⑤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%	<ul style="list-style-type: none"> <li>・28%</li> <li>*アクティブユーザ5,032名/ユニークユーザ3,925名</li> </ul>

# 令和7年度環境・サステナビリティPT事業

## ▼イベント告知ポスター



“音”で遊ぶ新感覚テーマパーク  
**otoiro park**

2025.11.1<sup>土</sup> 11:30<sup>開</sup> 12.26<sup>日</sup> in 臨海副都心エリア

お台場・臨海エリアを舞台に、音による新たな体験が誕生します。さまざまな音遊びが街に広がり、誰もがいつでも楽しめる場所に。“音”に出会うたび、いつもの街が、いつもと違う景色へと変わっています。



## ▼今年度新規開発コンテンツ



内容 臨海エリア街歩き音声コンテンツ 場所 臨海副都心エリア 日程 2025年11月1日(土)~11月30日(日)

あらすじ: 「ちょっとお願いがあるんだ」——俺たちに呼ばれ、臨海副都心へ訪れたあなた。実は今回、「虹ヶ咲学園2年生のお台場さんぽ」という特集が学園広報誌に掲載されることになったらしい。あなたはそのカメラマンに任命され、臨海エリアの景色と2年生たちの特別な一日を写真に収めていくことに! 歩いて、話して、撮影して——ときめきいっぱいの記事を完成させよう!

### 【体験概要】

観光案内ボイスやAR写真機能を通して、ニジガクの地元である「臨海副都心エリア」をキャラクターのみならずお散歩しているかのような気分を味わえる体験です。



## 環境・サステナビリティPT事業の3か年計画後の方向性

	今後の展開イメージ	概要	実装イメージ
1	音声MRプラットフォーム整備（継続）	街（都市）のOS的基盤として成立 = 音声MRの聖地に	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ エリア内での音声MR展開を集積化</li> <li>✓ 複数事業者が共同で利活用できる音声MR仕様</li> <li>✓ 社会的コンテンツの提供も可能（外国語/ハンディキャップユーザー等）</li> </ul>
2	個別要望に対するコンテンツ(型)供給	エリア内で発生する他の事業毎へのパッケージ展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 要請毎の対応（= 事業者限定/期間限定など）</li> </ul>
3	他エリア/他団体へのパッケージ供給	DIC発の技術サービスが面的に拡張	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 都内の都市公園/公的施設・商業/まちづくり施設</li> <li>✓ ご当地IPコンテンツとの連携拡大</li> </ul>

	実装に向けた課題	対応（案）
1	体験コンテンツのつくり込み	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>コンテンツの拡張</b>：3か年で蓄積してきた体験の「型」以外の体験手法の模索や、体験内容のつくり込みを行うことで、さらなる体験性の向上を目指す。</li> </ul>
2	街のステークホルダーやIPコンテンツホルダーとの継続的なコラボレーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>事業性検証</b>：エリア内事業者やサービス提供者（スポンサー）との「事業としての協業」に向け、より深く検討していく。</li> <li>✓ <b>課金システムの実装</b>：スポンサーやステークホルダーに持続的に事業として音声MR体験を活用いただくためには、収益性が重要となるため、課金システム等の検証をしていく。</li> </ul>
3	臨海副都心エリアの周辺施設とのコラボレーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>推進体制・役割の整理</b>：今後、本プラットフォームを臨海副都心エリアに実装していくにあたり、全体の体制と役割を明確化していく。</li> </ul>

## お問い合わせ先

### DIC協議会事務局

担当者 : 猪野・清水

メールアドレス : [dic@jp.kpmg.com](mailto:dic@jp.kpmg.com)