

#### IV. 民間事業者等へのヒアリングの実施

## 1 ヒアリング対象

Ⅲの取りまとめを受け、詳細の情報を得るためのヒアリング調査を行った。

### 【調査対象】

方向性	施設種別
環境負荷低減	・ 宿泊施設（ラグジュアリー）
	・ コンベンション施設
ダイバーシティ	・ 複合施設（スタジアム、アリーナ、ホテル、商業施設）
	・ PCO
イノベーション	・ 次世代都市型モビリティ開発事業者
	・ デジタルベンダー

## 2 ヒアリング結果概要

### (1) 宿泊施設(ラグジュアリー)

#### ■サステナビリティに関する事項

##### 【ダイバーシティ】

ー多様な従業員の方の雇用

- ・ 従業員が自分らしく働き、個性に誇りを持ち、自然体を大事にすること、親しみを感じ、自分らしく客を迎えられるようなホスピタリティの提供を目指している。そのような観点から国籍・性別等を問わず、本人のスキルと向上心を重視し、多国籍の従業員のスタッフの採用にもバリアなく取り組んでいる。

##### 【環境配慮に関する取組】

ーサービス面での環境配慮事項（エコ製品の活用等、調達面での環境配慮等）

- ・ レストランでの紙製のストローの導入、客室に提供している飲み物はリサイクルができる缶を導入、客室ルームカードキーは木製として、プラスチックの使用量を削減している。
- ・ 環境に配慮した 100%天然素材のアメニティを導入し、客室・大浴場等、詰め替え対応で使用している。
- ・ 木製ヘアークーム、ボトルのゴミを軽減させ、廃棄物を減らしている。
- ・ 連泊ゲストへリネン・タオルの再利用の案内をしている。リネン類の交換を行わず再利用することで、水・電力等、削減し、環境への配慮をしている。

ー食物廃棄物・一般ゴミでリサイクルなど実施事項

- ・ ランチ・ディナーで提供しているベーカーリーをクルトンとして利用している。
- ・ ランチメニューで使用した食材を時間帯の違うメニューに取り入れ破棄する量を削減している。
- ・ 朝食で使用したパンを加工して、ランチのビュッフェの材料として再利用している。

ー電力等の再生エネルギーの活用

- ・ 再生エネルギーの電気を購入している。
- ・ エネルギー・廃棄物の記録をしている。
- ・ 特殊なものを除く全ての照明器具について LED 採用している。タイマーを取り入れ時間ごとの照度調整を実施している。（外部植栽照明、パブリックエリア）
- ・ バックオフィス電気・エアコン使用調整を行うとともに、中央監視室による節水、節電、冷暖房温度を管理している。
- ・ 環境に配慮したフィットネスマシンの導入により、新感覚なアプローチがゲストの皆さまへできると考えている。モニター以外は電源を使用しておらず、環境負荷を最大限考慮したマシンは、米国とドイツの森林から厳選した再生可能な木材を使用している。（自走式駆動）

#### 一地域振興に関する取組

- ・ 環境に配慮した移動ができる電動トゥクトゥクを導入し、トゥクトゥクを利用した周遊プランを推進している。
- ・ 二次交通として地域の回遊性を高め、かつ地域全体の観光資源の活性化に繋がる。
- ・ 地域のお祭への誘引として、地元のカフェと協力し、宿泊プラン等を造成、ホテルに訪れる海外・国内のお客様へローカルな体験を提供している。
- ・ 地域の魅力をより多くの人たちへ広げる取組としてネイバーフッド（ご近所さん）の情報や繋がりが持てるように働きかけをしている。
- ・ ホテルコンセプトが地域の歴史・文化・自然を大切にし、未来へと繋ぐ、魅力を発信していくというライフスタイルホテルのため、地域の活性化及び認知度、雇用促進、街づくりに貢献・共存している。
- ・ チルドレンホームへの月1回のベーカリー、ホテル近隣の清掃活動等を行っている。
- ・ 地域の観光協会と連携し、観光促進PR等を行っている。

#### 一客室の設備、提供する料理等での地元産材の活用

- ・ 地元農家との食材連携、積極的な使用をし、開発を行っている。地域の米の生産者と連携し、ホテルで消費できるように進めている。秋には収穫を一緒に行い、地産地消を地域と繋がる活動をしている。このような活動を今後広げていく予定である。

#### 【サステナビリティへの取組による誘客への効果】

- ・ 電動トゥクトゥクでエコツーリズムを推進している。ゲストも環境に配慮された乗り物でストレスフルなく、また自身も環境に配慮された取組に携わる、参加しているという気持ちで旅ができるということが、新しい誘客に繋がる取組である。
- ・ サステナビリティや環境に配慮した取組に感度の高いゲストが増えていくのではないかと。

## (2) コンベンション施設

### ■施設概要

- ・「イベント・展示ホール」(約 3,800 m<sup>2</sup>) は、天井高約 12m、耐荷重 5t/m<sup>2</sup>を確保。展示だけでなくコンサート会場としても利用可能で、音楽フェスの実績も有する。壁を黒くすることで演出をしやすくしている。スポーツもバスケットボールであれば実施可能(バレーボールは天井高さが不足し実施不可)。
- ・「コンベンションホール」(約 2,700 m<sup>2</sup>) は講演会、レセプションで活用可能。天井高は 10m。
- ・「会議室」は 20~600 m<sup>2</sup>までの様々なタイプが 24 部屋ある。セミナーや控室等で使われている。オンライン配信のための部屋としても活用されている。
- ・オンライン会議の需要の高まりに対応して、高速通信回線を配備している。また、感染症対策のために、外気を取り込む空調設備や抗菌コーティング、エレベーター内にはプラズマクラスターを導入している。
- ・屋外のデッキスペースも貸し出している。景色が良いため、ビアガーデンのようなイベントも実績がある。喫煙者が多い時は、ここに喫煙所が設けられることがある。
- ・「屋上スペース」は、当初は何も使わない予定だったが、イベントができる場として提供している。ただし、エレベーターが 1 台の為、輸送力がないことから参加者が多い場合は支障がある。
- ・「応接室・特別応接室」は VIP 控室としても使用が可能である。女性の着座利用を考慮し、ソファ席ではなく机・椅子にしている。
- ・当施設にはホテルが併設されている。ケータリングサービスは隣接ホテルからの調達が多い。パントリーはホテルと段差無く直結しており、ワゴンで料理を運び、料理の配膳作業をするスペースとして活用している。火(ガス)を使うことはなく、作業台と温蔵、冷蔵等一次保管としてのスペースがあればよい。
- ・当施設には観光インフォメーションはなく、必要に応じて主催者が受付にて情報提供を行っている。



## ■サステナビリティに関する取組について

- ・ 環境配慮の取組として照明にはLEDを使用している。また、イベント・展示ホールの空調は、壁の横（高さ5m）にダクトを設け、人のいる空間を効率的に温度調整できるようにしている。また天窓をつけることで、作業時の照明の使用料を減らすことができている。
- ・ イベント・展示ホールには、地元産材を使用して、地産地消に取り組んでいる。
- ・ 弁当の持込みは自由になっているが、なるべく地産地消を推進するべく、地域の約30社の弁当業者と契約し、輸送コストも削減している。地元食材を使うメニューを開発し、誘致にも繋げる。
- ・ 予約システム等の改善をし、業務効率化の工夫をしている。具体的には利用客が自分でできる予約システムを導入したり、請求書・見積書が確認できるWEB上のマイページを開設したり、業務効率を図っている。

## ■ユニバーサルデザインに関する対応について

- ・ 施設内は基本的にバリアフリーに対応している。トイレではオストメイトトイレも採用している。
- ・ 案内については、基本的にはピクトグラムで案内するようにしているが、モノトーンや形で表現するようにしている。ただし、トレイについては色が無いことで男女の違いを間違えることがないように、入口の部分には色のついたピクトグラムを採用している。
- ・ 多目的トイレにレインボーマークをつけ、LGBTQにも対応している。LGBTQマークは多くの場所には置かず、個室の入口だけにポイントを絞って付けている。
- ・ 言語表現は基本的に日・英だが、緊急放送は日・英・韓・中の音声が行れる。



## ■セキュリティについて

- ・ 一般人が立ち入り禁止の搬入エリア等はセキュリティーカードが必要。開いたままだとアラートが鳴るシステム。
- ・ 施設内の会議室はアナログの鍵ではあるが、施設の外側は全て電子錠と連動しているため、開いているとアラートが中央監視室に通知される。
- ・ VIP用のセキュリティ部屋は、周辺を電子キーでクローズドの空間にはできるが、室内にはトイレが使用頻度を考えると、そこまで設備を整えることはしなかった。

## ■その他

- ・ 災害等の帰宅困難者の対応をしている。3,000人、3日分の水と、自家発電で72時間分の電気を確保している。津波の心配は少ないが、50cm程度の高潮を想定し、1m嵩上げして建築されている。

- ・ 混雑対策は、主催者側で入退場の管理をしてもらう。アクセスが良い反面、構造的に問題なのは、道路に近いということであり、イベントが終わって人が一気に流れると歩道だけでなく車道にも人が溢れる恐れがある。主催者側に分散退場をする等、対策が必要である。

### (3) 複合施設(スタジアム、アリーナ、ホテル、商業施設、オフィス)

#### <スタジアムについて>

- ・ スタジアムの特徴は座席からピッチまでの最短距離が約5mであり、日本で一番ピッチに近いスタジアムとなる。
- ・ ホテル棟とスタジアムの2階にフードホールがあり、地元名物や長崎発出店のテナントが入居予定入る予定。
- ・ スタジアムが俯瞰できる4階に年間契約(20試合程度)の部屋があり、観戦と共に食事をする事ができる。壁からベッドが出てくる仕様のため観戦後に宿泊することも可能。
- ・ プロサッカークラブが試合をしていない日は、ピッチの開放や、レーザーショー等を実施する予定。
- ・ スタンドには企業企画席があり、床部分をコーポレートカラーにするなど様々な企画ができる。



#### <アリーナについて>

- ・ バスケットボールの場合、コートとの距離は約2mとかなり近い距離で選手を見ることができるアリーナになっている。
- ・ VIP BOXは1.5階に位置しており、一般的なVIP席よりも至近距離で観戦することができる。
- ・ 子供がゆっくり観戦できるキッズソファや、企業の協賛による企業企画席を有する。
- ・ バスケットボールの試合の他、コンサートやディナーショーも開催する予定。バスケットボールの試合の時は約6,000席で使用し、コンサートの時は5,000席、ディナーショーの時は1,000名で利用できるなど、用途に合わせた可変式のアリーナになっている。



#### <ホテルについて>

- ・ 日本で初めてのスタジアムビューのホテルであり、14階建て243室を有する。
- ・ スタジアム直結のフードホールがある。4階のブルンズスイートは通常、朝食ビュッフェの会場として使用される。
- ・ サウナやプールからも試合を観戦することが可能。





- ・ ホテルのフードコートは、日常時は自由に利用できるが、試合がある日はチケットを購入している人のみ利用可能。自由に入れなくなっている。

#### <商業施設について>

- ・ 長崎初出店のテナント、レストラン、アミューズメント施設、習い事の教室が入る予定。
- ・ また、地中 1,500m から湧いている温泉を利用して、スタジアムに併設している商業棟の屋上に足湯や無料 BBQ が整備される。
- ・ オフィス棟から商業施設を結ぶジップラインはスタジアムの上空を通過できる。  
(試合が行われていない日)

#### <オフィス棟について>

- ・ 12 階建て。4 階に長崎大学大学院（情報データ科学分野）の入居が決定したことを皮切りに、様々な企業の入居を予定している。また、コワーキングスペースもあり一般客も利用できる。

#### <その他>

- ・ 平日はスタジアムの中にある保育施設を利用することができ、シニア向け習い事教室や商業棟の中には学習塾もある。
- ・ アリーナの屋上はフットサルコートと 3×3 コートを設置する。
- ・ ホテルの客室に設置している家電や家具は、二次元コードを読み取るとその場で購入することができる。旅行から帰宅したときに、すでに商品が届くような世界観を考えている。
- ・ アリーナ横の駐車場では出庫の時間に応じて駐車料金を変更する仕組みがある。また、試合時は複数人で乗り合わせて来場いただくと、料金が安くなる仕組みを考える等、渋滞緩和に取り組んでいる。
- ・ 山中湖に自社のビール醸造所があり、開発したビールをスタジアム内で醸造し、出来立てのクラフトビールを提供するアルコールを提供することで、公共交通機関の利用を促す目的もある。

### ■サステナビリティに関する取組について

- ・ 再生可能エネルギーの活用による施設運営を検討し、環境対応していく。
- ・ スポーツによる感動とビジネスの両立を求める。ビジネスとして持続可能なモデルを作り、地域創生に繋げることを目標としている。
- ・ 人手不足の対応として、完全キャッシュレス化や RPA 活用による業務効率化を進める。
- ・ 掃除、警備等をロボットで実施することを検討している。
- ・ 商業施設の出店テナントのうち、障がい者の方が従業員として働く店舗もある。

### ■ユニバーサルデザインに関する対応について

- ・ 車椅子でも快適に過ごせるような動線を設定している。
- ・ 多言語対応ができるサービスカウンターや翻訳アプリを検討している。

- ・ 多世代の方が楽しめるような店舗やコンテンツ施設を目指している。
- ・ 複合施設のため、目的地までに行く移動の段階で様々な店舗に立ち寄って楽しんでいただける工夫も検討している。

#### ■新技術の活用の状況について

- ・ 試合時は入場チケット確認の際、年間パスポートを持っている場合はICチップが組み込まれているユニフォームを着れば入場できるような取組をしている。
- ・ 二次元コードを読み取ることによりキャッシュレスで商品を購入することができる。
- ・ セキュリティについて、カメラやセンサーによる施設内の状況確認、駐車場でのスムーズな入出庫、営業時間外の防犯対策を進めている。

#### ■その他

- ・ 最寄り駅からのアクセスについては、路面電車やバス等の公共交通機関があるため、自社でシャトルバスを運行する事は現段階では考えていないが、状況に応じて検討する。施設来訪をきっかけとして、公共交通機関を使ってもらうことにより、地域貢献を目指している。

## (4) PCO

### ■取組に至った経緯

- ・ 障がい者の方々が世の中で活躍する場は非常に限られている。人と人の交流がある MICE 分野は、障がい者の方の活躍のチャンスであり、改善すべき課題であると考えていた。
- ・ 誰一人取り残さない MICE を目指すこととなった。

### ■本取組で実現できる MICE の将来像、解決できる課題

- ・ 実際の取組について、今までは障がい者が参加者として来るのが一般的だったが、このプロジェクトの大きな特徴は、障がい者が運営する側として参加し、一緒に働くことである。リアルな働く場を提供するのが目的である。
- ・ 海外のイベントでは、障がい者が受付担当をしている割合が高いが、日本では障がい者の雇用率があまり高くない。日本は、障がい者数に対して、障がい者の方がする仕事の件数が少ない。
- ・ 健常者が障がい者を一方的に助けないといけないという認識、可哀そうだから場所を提供しないといけないという事をやりがちだが、それでは継続しない。障がい者側の視点を取り入れることが大事。

### ■連携事業者との関わり

- ・ 連携事業者は障がい者の視点を有しており、当事者の声を聴いて、真にやって欲しいことは何なのかを踏まえることができた。
- ・ 仕事を募集しても障がい者の方は自分たちが応募していいのかという精神的なハードルがあった。
- ・ 障害と一概に言っても多様な為、ヒアリングを行い、個々に合った、適材適所の所に配置してもらう事を考えた。お客様に対して安心してもらう為に、健常者がフォローとして入るが、基本的には障がい者が自ら仕事してもらえようとする。

### ■対象別の具体的な取組（MICE 分野における関わり）

#### ◇障がい者

- ・ 障害の種類について、視覚障害、聴覚障害までは実証実験が終わっているが、それ以外に関しては実証ができていない。今後、実証を進めていくのは周囲の動きも含め要検討である。
- ・ 障がい者の中には、人より早く仕事ができる優れた能力を持つ方もいる。そういった強みを活用する雇用の形が実現できるとよい。
- ・ 障がい者の運動会も実施。関西万博にたどり着くまでに様々な取組を行っている。

#### ◇外国人

- ・ 外国人の雇用も実施している。

#### ◇LGBTQ

- ・ LGBTQ の団体と話をし、導入を検討している。LGBTQ については、業務上特に支

障になることはない。

## ■その他

- ・この取組は、国の MICE の誘致力強化につながっていくだろうと感じている。
- ・先日あった会議では、海外の参加者に運営スタッフに女性比率が少ないことを指摘された。企画提案の加点を得るためには、いかにサステナビリティに配慮するかが課題である。
- ・スタッフの障がい者雇用率や、それに向けた整備マニュアル等が整っていると非常に強い武器になると思われる。日本は高齢者先進国であるため、高齢者雇用の部分も世界にリードしていくチャンスもあると思う。
- ・実際に導入する時の負担がある。不慣れゆえにどのようなケアをすべきか、事故発生時の対応等がある。マニュアルは、健常者を前提としたものに限られる。採用と研修の金銭的負担を誰がするのかという問題も有している。そうした課題を解決するために、障がい者へのヒアリングを行うという手間をかける必要はある。
- ・実際に MICE の場で実証実験を行っても、参加者や当事者からは理解のある前向きな意見が多かった。実際に実施すれば良い評価ではあるが、実施するまでのハードルが高いと考える。
- ・施設の機能整備については、一般的な見解として、多目的トイレやエレベーターの大きさ、また施設を行き来する経路の情報が重要となる。最寄り駅からどれくらいかかるかという情報が必要である。MICE 施設であれば、古い施設でない限り、ユニバーサルデザイン対応しているため、施設機能面の致命的な問題はない。
- ・屋外のイベントも障がい者への対応を想定するのは必要である。段差を解消するスロープや、(車椅子が転回できる) 大きめの簡易トイレの設置が必要となる。
- ・障がい者が一番使いやすい移動手段は電車である。バスは乗り降りの際、運転手が補助する必要がある。また、自動車通勤を許可する場合は、その為の専用駐車スペースを設けるといった配慮も必要になってくる。
- ・MICE の会場がユニークベニューの場合、主催者の意向があれば、スタッフの働く環境も、そのためにバリアフリー対応等をしていくのではないかとと思われる。実証実験をやってわかったのは、その施設の情報等、とにかく情報を出すことが大事である。例えば、施設の地図も、道路の勾配や階段(段差)の有無が載ってるわけではないが、車椅子を使用する場合は必要な情報となる。
- ・最も重要なことは、社会貢献的な意義を訴求しつつ、学会等で、障がい者を雇用した取組について理解をいただくことがメリットにつながる。今後、実績を重ね、安全にできるということがわかれば、より推進していくと思う。
- ・障がい者の方たちは、MICE で自分が働ける募集について認知されていないことがわかった。そもそも、障がい者には短期アルバイトの供給が不十分である。今後、こうした取組が“当たり前”になっていけばマーケットも活性化し、障がい者スタッフを導入することがルール化させても、対応は可能となるだろう。

## (5) 次世代都市型モビリティ開発事業者

### ■都市型自走式ロープウェイ

- ・都市型自走式ロープウェイを開発している。道路上空を走行する交通システムで、通常のロープウェイとは異なり、カーブと分岐が可能になり道路上に建設できる次世代ロープウェイである。
- ・メリットは低コスト、短期で建設可能、定時性が高いところである。
- ・国土交通省や交通に係る有識者によって構成された技術評価委員会を通じて、今後は安全性を認証する為の実証実験を行い、2026年頃に国内第一路線の導入、2027年頃に東南アジアへの拡大を目指している。

### ■機能諸元

- ・定員は一両あたり12人。(6人立席。6人着席)
- ・乗降のプラットフォームは、モノレールの駅、路面電車の駅のようなイメージで検討している。中間駅も設置が可能である。
- ・輸送密度は、12秒に1両までが可能であり、理論上は1時間あたり3,600人(5両/min×60min×12人)まで輸送可能である。
- ・運転手は不要だが、各路線にオペレーターと保守の担当者は必要となる。
- ・メンテナンスに関しては、基本的には各業者がそれぞれの基準を作って国土交通省に提出することになるが、日常点検・1ヶ月点検・3ヶ月点検・1年点検を検討している。車両自体は電気自動車をベースにしている為、構造は比較的単純で、専門性が高なくても整備ができることが強みになっている。
- ・風速制限は30m/sまで可能。
- ・海に近い場所での利用を想定した塩害対策については、これから実証実験を行っていく。
- ・最も強みが発揮できる規模は、1kmから10kmのエリアである。しかしながら、1km未満でも利用可能である(私有地内の移動手段として導入を目指す自治体やデベロッパー)。
- ・延長1kmでの投入キャビン数は3台(概ね300m間隔)である。
- ・勾配は±10%まで可能。
- ・初期費用は、15億円/km。埋立地のような場所で軟弱地盤の場合は、支柱の基礎工事に杭を打つなどするため、土木工事に係る費用が追加でかかる。
- ・ランニングコストは、様々な条件によって異なるが、概ね総事業費の4%程度としている(電力費、保守費、人件費等)。
- ・法的には「索道」に分類されている。最高速度は、索道の法律の通り36km/hである。
- ・道路上を横切り、道路上に設置する場合は縦断占用となることを前提に自治体と話をしている。

## ■スケジュール

- ・ 社会実装に向けて、技術評価委員会による認証を獲得し、2026年に国内第一路線の商業運行を目指す。

## ■その他

- ・ 冬季の積雪対策も課題である。福島実験線でより大規模な実証実験を実施していく。
- ・ 既存の橋梁部で建設の可否については、橋梁の耐荷重次第になる。
- ・ バリアフリー対応について、キャビン内は車椅子が旋回できるスペースは確保し、障がい者や妊婦でも利用できる設計となっている。現段階では、車椅子で自ら乗降することはできず、乗降には係員の補助が必要である所は鉄道と同じである。
- ・ 路線の設計上、カーブの半径最小半径 10m であり、4車線の道路の交差点であれば、道路の形状に合わせて問題無く曲がる事が出来る。
- ・ 路線は行き止まりでも問題なく、分岐も可能。
- ・ 高さ制限について、想定している支柱の高さは7m～12mだが、私有地であればそれよりも低い支柱で走らせることは可能である。

図表 自走型ロープウェイ



(写真) 同社提供

## (6) デジタルベンダー

### ■案内用ディスプレイ（インタラクティブサイネージ）

- ・ 大型ディスプレイに、様々なコンテンツ（PDF、動画、ウェブサイトリンク）を掲載し、タッチして自由に動かすことができるディスプレイ。企業のエントランスや、観光案内所に設置して、近隣の施設を紹介することができる。
- ・ 複数人数で触ることができ、スマホと同じ感覚で直感的に触れることができる。
- ・ 例えば空港の案内スペースに置くことにより、来訪した海外の方に訴求性のあるコンテンツが発信できる。例えば夏場に、冬の日本の魅力を伝え、リピートに繋げることもできるのではないか。

### ■アバターによる案内

- ・ 遠隔アバターによる接客サービスシステムで、遠隔地にいる案内人が、カメラで対象場所をモニタリングしており、来客があると案内業務を担う。
- ・ 案内をするアバターは、遠隔地にいる案内人の身振り手振り、目の動きをそのままトレースして、表示することができる。また、口は案内人の音声を広い動くようになっている。
- ・ 案内人は複数の拠点を一か所で担うことができるため、省人化を実現できる。また相手の目に触れずに、案内人はメモや検索ができるというメリットがある。
- ・ 将来的には多言語対応も検討している。

### ■多言語翻訳ツール（ディスプレイ）

- ・ 多言語対話ツールで、受付窓口等に設置することを想定している。
- ・ 12言語に対応した多言語翻訳ディスプレイである。対面のまま、自国の言葉で話をすると、画面上に相手の言語で文字が表示されるようになっている。操作用タブレットのタッチパネルで言語を切り替えることができる。
- ・ ディスプレイに文字で表示されるので、言い間違いや翻訳間違いがあればやり直しができる。操作用タブレットの画面上のキーボードに手入力も可能である。
- ・ 百貨店、家電量販店、鉄道会社、市役所等に導入されている。翻訳はクラウドに上がるもので、セキュリティの関係上、企業から敬遠される場合がある。オンプレ版を求められる場合がある。
- ・ 購入、レンタルで選択できるが、いずれもイニシャルコストに加え、ランニングコストは必要になる。

### ■多言語音声翻訳サービス（アプリ）

- ・ スマホやタブレット用のアプリであり、観光案内所において観光客との対話等で使用ができる。

### ■オンラインAI音声翻訳システム

- ・ 大勢の客に同時に複数言語で案内をする時に活用できる。案内人のスマホやタ

ブレットで日本語で発声すると、あらかじめアプリをインストールした外国人のスマホに、言語別で発声した内容が文字化される仕組みである。イベント時等に活用できる。

### ■体験型 XR アプリ

- ・ スマホの GPS 機能を利用し、その場所にかつて存在した城等を VR でリアルに再現し、いわゆるストリートミュージアム体験ができるようになっている。来訪者に対して、そこに行かなければ得られない情報を発信することができる。あらかじめ設定した場所に行くことによるのみ、その場所由来のコンテンツをダウンロードできる。
- ・ スタンプラリーの仕組みを取り入れ、地域回遊性を促進することもできる。

### ■文化財デジタルアーカイブ

- ・ 文物の正確な形をデジタル化する計測技術、高精細な画像データ処理技術で文化財をデジタル保存。
- ・ バーチャルリアリティシステムによってその場にいるような臨場感・没入感で、文化財を紹介することができる。

### ■メタバースサービス基盤

- ・ フル CG で空間を作成し、専用ゴーグルで空間内を動くことができるため、例えば住宅展示場をメタバースで体験することができる。バーチャル空間で様々なものを様々な目線で見ることができる。
- ・ 遠隔地から同じ空間に入ることができる他、メタバース空間で話をすることができる。

### ■混雑状況センシング

- ・ センサー・カメラを活用し、指定した場所の利用混雑状況をセンシングし、来場や利用者の状況を可視化できる。例えば施設内や座席の混雑状況の把握、あるいは人の動きをセンシングできる。
- ・ 例えば商店街、アーケードにカメラを設置しておけば、指定した時間帯でセンシングすることができる。データを集約して、分析等でも活用できる。
- ・ AI カメラを導入することで、年齢、性別といった属性を把握する事もできる。
- ・ 交通事業者の利用は現状無いが、バス乗り場等の混雑状況を使う事もできる。

### ■従業員動態把握

- ・ 従業員にビーコンを持たせ、センサーとカメラにより従業員の位置を把握し、作業性の効率化を図ることができる。