

令和6年度
あいちデジタルアイランドプロジェクト推進事業
(生体認証システム・ユースケース拡大)

事業実施報告書
(公開版)



令和7年3月26日

パナソニック コネクト株式会社 現場ソリューションカンパニー

目次

1. はじめに	
1-1.事業実施の目的と目指す姿	…3
1-2.推進体制	…5
1-3.事業スケジュール	…5
1-4.実施概要(調査事業・先行実証実験・本実証実験で実施のユースケース概要)	…6
2. 当エリアにおける実証実験の実施	
2-1.KPIの設定	…7
2-2.実証実験の実施結果	…8
2-3.実証実験を通じたKPIの達成状況と、調査・検証の結果	…20

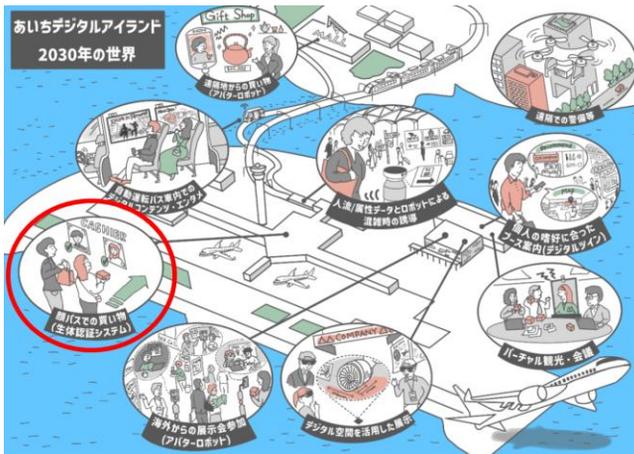
1. はじめに

1-1. 事業実施の目的と目指す姿

1) 基本的な方針

＜目指す姿：複数の施設やサービスを「ひとつの生体情報」でつなぐシステムの構築＞

本事業においては中部国際空港及び周辺地域（以下、「当エリア」という）において、利用シーンの異なるユースケースを「ひとつの生体情報」で利用できる実証実験を実施する。



本事業の位置づけ

愛知県では、2026年に開催されるアジア競技大会等を見据え、海外からのゲートウェイとなる中部国際空港島及び周辺地域を『革新的事業・サービスのオープンイノベーションフィールド』として位置づけ、2030年に普及が見込まれる各種サービスやソリューションの早期社会実装を目指しています。

引用：あいちデジタルアイランドプロジェクト - 愛知県
<https://www.pref.aichi.jp/site/aichi-digital-island-pj/>

＜取組概要：個別最適から全体最適に向けた技術検証およびビジネスモデル検証＞

As-Is

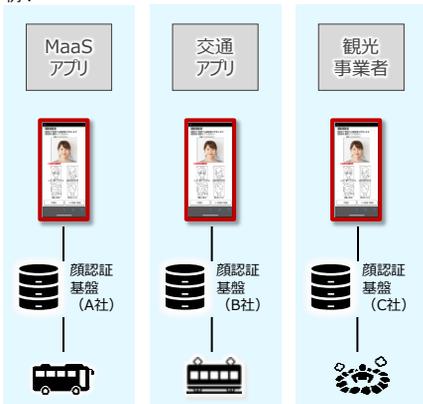
To-Be

利用者：ユースケース毎に顔登録が必要
サービス提供者：認証システムを個別に開発・実装

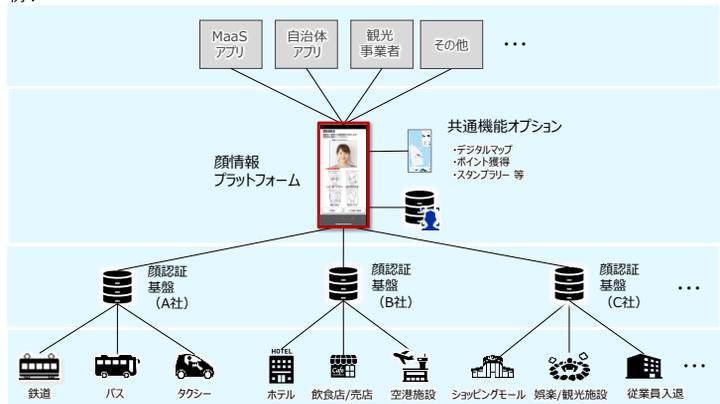
住民向け・事業者向け・観光客向けなど様々なユースケースの
共通機能として基盤を共有化

利用者：1回の顔登録で様々なサービスを受けられる
サービス提供者：開発・実装の手間が大幅削減

例：



例：



これまでの生体認証システムを活用した取組の多くは、個別のユースケースごとに認証等の本来共通業務である機能を実装しており、全体最適化が図られず、効率性の観点に課題があった。ここに対して、ユースケースを横断した利活用が可能な共通の生体認証基盤をエリアとして実装することで魅力的なサービスの提供が促進され、

エリア住民向け：当エリアの快適性を高め、日常生活圏として取り込む

観光客向け：当エリアの魅力向上で、周遊性を高める

事業者向け：当エリアの先進性を高め、事業者の展開事業が拡大・加速する

ことが実現可能となる。

これを通じ、来訪者とその周遊を増やし、エリア全体の消費を促進することを志向する。

<生体認証技術の選定：顔認証技術を活用する理由>

顔、指紋、静脈、虹彩等、現在利用可能な生体認証技術のうち、以下のとおり顔認証は生体認証の中で利用が容易で精度が高い認証であるため、本実証実験で採用することとした。

導入しやすく 使いやすい

- 顔認証は生体認証の中で簡易に登録、照合ができる。登録は顔写真1枚のみで可能。*
- 特殊なデバイスに頼ることなく一般的なカメラでも利用できる。*
※当社クラウドサービスを利用の場合

安全・安心

- 人の顔情報の盗難・偽造は困難なため、顔認証はセキュリティレベルの高い生体認証方式である。
- 暗証番号やICカードを使わずに認証が可能であり、紛失リスクも無く、不正利用が抑止できる。
- カメラに顔を向けるだけで、非接触での顔照合・認証が可能。

繋がる 拡がる

- 一度登録した顔情報はシステム連携により、様々な利用シーン・用途で利用可能。
- 顔認証の履歴を活用することで、顧客の行動分析などマーケティング分析にも活用可能。

■ 顔認証の利用シーン

顔認証技術は、さまざまな利用シーンで活用が見込まれる。

シーン	概要
決済手段	ショッピングや食事の際に顔を使ったスマートな決済
入退管理	ゲートや電気錠と連携させ手ぶら・非接触でゲート開錠や鍵の解錠
本人確認	オンライン上で身分証明書と顔写真を用いた本人確認
勤怠・出席管理	従業員の労務管理、学生の出席確認を正確かつスピーディーに実施
チケット팅	チケット所有者の本人確認と券面チェックを限られたスタッフで効率的に実施
機器連携	自立式情報端末・ロッカーなど顔認証機能を搭載し利用者の利便性を向上

1-2.推進体制

以下の体制及び役割分担により本事業の推進を行った。

組織	役割
パナソニック コネクト(株)	・受託事業者：全体企画、システム開発、運用
FIELD STYLE EXPO 2024 クラフトビールコーナー： ワイマーケット／エキサイティブ DESTINATION AICHI： 愛知県	・実証環境提供
エスチャイル セントレア保育園	・実証環境提供
フォーポイントバイシエラトン名古屋 中部国際空港	・実証環境提供
INAXライブミュージアム	・実証環境提供
CHEETAGO	・実証環境提供

1-3.事業スケジュール

以下のスケジュールで本事業の推進を行った。

 …本事業として実施のユースケース

	2023年						2024年		
	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
先行 実証実験	FIELD STYLE EXPO 2024 (暮らしと遊びの総合展示会)		顔認証決済		11/15 (ビジネスタイム) 11/16-17 (一般)				
			顔スタンプラリー		→				
本番 実証実験	エスチャイル・セントレア 保育園			顔認証 入退		1/27-2/7	→		
	フォーポイントバイシエラトン 名古屋 中部国際空港			外部事業 者入退		1/27-2/21	→		
				おもてなし		1/27-2/28	→		
				顔認証 決済					
	INAXライブミュージアム			顔認証 決済		1/27-2/28	→		
			顔スタンプラリー						
	CHEETAGO			顔認証 決済		1/27-2/28	→		

1-4.実施概要（調査事業・先行実証実験・本番実証実験で実施のユースケース概要）

項目	実施内容
実施期間	<ul style="list-style-type: none"> ・先行実証実験 令和6年11月15日（金）～17日（日） ・本番実証実験 令和7年1月27日(月)～2月28日(金)
場所	<p>中部国際空港島および周辺エリア（以下、「当エリア」と呼ぶ）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・先行実証実験： FIELD STYLE EXPO 2024（展示会） ・実証実験： 当エリア4事業者（計7ユースケース）
目的	<ul style="list-style-type: none"> ・顔認証のユースケースの可能性実証と有用性実証 ・ユースケース毎の生体認証システムの実証／実装調査と、ユースケースを踏まえた実装ビジネスモデル創出に向けた取組の実施
KPI	<ul style="list-style-type: none"> ■ KPI指標 （1）受容性の向上 ■ 達成目標 （1）顔認証をまた利用したいと考える利用者：68%以上 ■ 検証方法 （1）ユースケースが幅広くなった中での顔認証に対する利用者満足度を、アンケート等により計測する
実施したユースケース	<ul style="list-style-type: none"> ■ ユースケース①：顔認証決済（PINあり） 協力事業者：FIELD STYLE EXPO 2024： エキサイティブ・ワイマーケット INAXライブミュージアム CHEETAGO ■ ユースケース②：顔認証入退（利用時間記録） 協力事業者：エスチャイル・セントレア保育園 ■ ユースケース③：おもてなしサービス 協力事業者：フォーポイントバイシエラトン名古屋 中部国際空港 ■ ユースケース④：顔認証スタンプラリー（デジタルマップ利用型） 協力事業者：INAXライブミュージアム ■ ユースケース⑤：顔認証スタンプラリー（スマートフォン不要型） 協力事業者：愛知県（DESTINATION AICHI事務局）

2-1.KPIの設定

本実証実験においては、以下のKPIを達成目標とする。

KPI 指標	達成目標	検証方法
受容性の向上	顔認証をまた利用したいと考える利用者：68%以上※	ユースケースが幅広くなった中でも、顔認証に対する利用者満足度をアンケート等により計測する。

※2023年度実証アンケートの「利用したい」以上のポジティブな回答割合：67.9%を上回る目標設定

また、参加者について、2つの事業の実証実験全体で1,000名を利用者目標として設定する。

■「受容性の向上」における検証方法

KPIについては、下記の方法で検証を行う。

「受容性の向上」：実証参加者アンケートを通じて調査

2-2. 実証実験の実施結果

実証実験の実施結果について、ユースケース毎に記載する。

(1) 顔認証決済サービス (買う)

■ ユースケース名・設置箇所、設置台数

先行実証：

1-1:FIELD STYLE EXPO'24 クラフトビールコーナー :1台

本実証：

1-2:INAXライブミュージアム チケットカウンター :2台

1-3:CHEETAGO レンタルカウンター :3拠点 3台

■ 実施時期

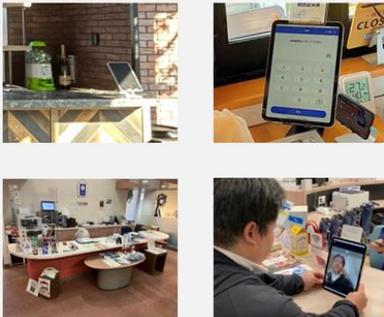
先行実証：2024年11月15日～17日

本実証：2025年1月27日～2月28日

■ 実施概要

顔認証での「手ぶら・高速な決済」を提供し、効率性を高め・利便性を提供します

店舗等のレジに端末を設置



実証参加者が顔をかざして決済



実証のポイント

- ・利用者目線：利便性向上
- ・事業者目線：購買促進
業務効率化への寄与可能性

■ 実証実験の様子 (設置場所・利用の様子)



■参加者による利用の状況

1-1:FIELD STYLE EXPO'24 クラフトビールコーナー

項目	結果
ユニークユーザー数 ※	170ユーザー
総利用回数	192回
一人当たりの利用回数	約1.1回/人

※現地パネルアンケート回収数で測定

1-2:INAXライブミュージアム

項目	結果
ユニークユーザー数	148ユーザー
総利用回数	148回
一人当たりの利用回数	1回/人

1-3:CHEETAGO

項目	結果
ユニークユーザー数	16ユーザー
総利用回数	16回
一人当たりの利用回数	1回/人

■ユースケースの利用しやすさや改善点、実現可能性の考察

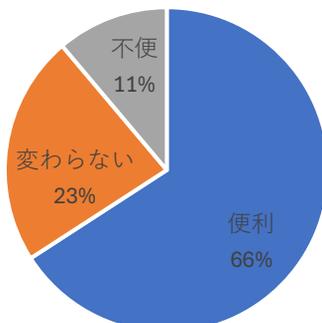
(ア) 利用者における利用しやすさや改善点、実現可能性の考察

1-1:FIELD STYLE EXPO'24 クラフトビールコーナー

実証参加者からアンケートを取得し、利用しやすさや改善点について調査した。

アンケートはユースケースの体験を行った後、現地でパネルへのシール貼付による取得と、Webアンケートの2種で取得を行った。

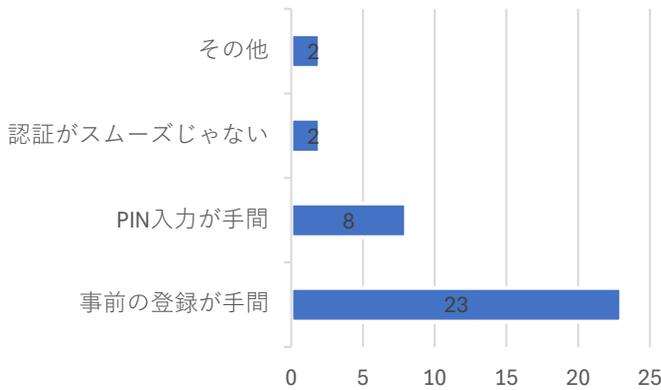
設問：「ほかの決済方法」（例：クレカやQR決済、電子マネー・・・）と比べて、「便利だ」と感じましたか？



項目	結果
便利	112
変わらない	39
不便	19

回答：170件

設問：【「不便」と回答された方にお伺いします】どのような点でそう感じましたか？
 (複数回答可)



項目	結果
その他	2
認証がスムーズではない	2
PIN入力が手間	8
事前の登録が手間	23

回答：35件

改善点に関連するコメント (Webアンケート自由記述より抜粋)
認証端末の高さに注意
コード入力がやや面倒
メガネしてても認証してもらえるといいな～
同行者は「PINカードを入れるなら結局他のキャッシュレスと変わらないのでは(むしろ手間では)」という声をあげており、将来的にはもう少し楽に第二認証ができることさらにいいのかなと思う。(顔だけだと間違いが不安だが)

利用者目線での考察

- ・3つのユースケースを通じて、従来方式よりも便利であると好意的な回答が大半を占める傾向にあり、顔認証決済そのものの利便性では高い評価を得ることができた。
- ・利用者が不便と感じた点についても、3つのユースケースに共通しており、最も多い意見が「事前の登録作業の手間」であり、次いで「顔決済用PIN入力」への指摘であった。
- ・参加登録操作の簡便さや十分な参加方法の説明の提供等の、初回登録時のUXへの改善取組が、実装とその先の利用促進を目指す上で重要となると考えられる。

事業者目線での考察

- ・事業者目線でも、**顔認証そのものに対してはスムーズ**という評価が得られた。
- ・一方、決済としての実証参加者の**利用観察を通じた事業者の感じ方には差異があり**、スムーズではなかったという評価と、スムーズであったという評価が混在している。仮説として、各ユースケース毎に、利用者属性が異なる可能性が考えられ、幅広い属性の利用をサポートできるようなUI/UXが効果的と考えられる。
- ・また、**参加・情報登録について多くの改善点**の知見を得ることができた。これは実証参加者へのアンケート結果とも合致しており、やはり**初回登録時のUXへの改善取組が、実装とその先の利用促進を目指す上で重要**となると考えられる。

(2) 一般利用者入退（特定のエリアへの入場）

■ユースケース名・設置箇所、設置台数

エスチャイル セントレア保育園：1台

■実施時期

2025年1月27日～2月7日

■実施概要

施設関係者等による人目で行われている「本人確認」を顔認証によって実施し、手ぶら利用での利便性向上と、運用の効率化を図ります



本実証実験では以下が可能です

- ①保護者様の入退(保育園入室、退室)の時間の記録
- ②保護者入退時に氏名、顔画像のリアルタイム表示
- ③履歴データの取り出し

実証のポイント

- ・利用者目線：利便性向上
セキュリティ向上による価値向上
- ・事業者目線：セキュリティ向上への寄与可能性
業務効率化への寄与可能性

■実証実験の様子（設置場所・利用の様子）



■参加者による利用の状況

項目	結果
ユニークユーザー数	27ユーザー
総利用回数	196回
一人当たりの利用回数	約7.3回/人

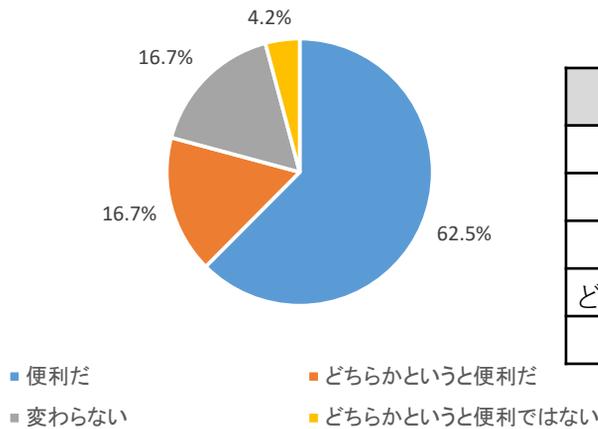
■ユースケースの利用しやすさや改善点、実現可能性の考察

(ア) 利用者における利用しやすさや改善点、実現可能性の考察

実証参加者からアンケートを取得し、利用しやすさや改善点について調査した。

アンケートはユースケースの体験を行った後の参加特典応募前にアンケートを設け、取得を行った。

設問：顔認証を体験してみて、従来の方法（タイムカード）と比べて、「便利だ」と感じましたか？



項目	結果
便利だ	15
どちらかという便利だ	4
変わらない	4
どちらかという便利ではない	1
便利ではない	0

回答：24件

	利用しやすさ・改善点に関連するコメント（自由記述より抜粋）
利用しやすさ等	防犯上、安心感が増えました。
	仕事上、母以外にも父、祖母、祖父が迎えとなることもあり（急きよ含）、可能性のある人を事前に登録できるのは良いと感じた。
	タイムカードを切り忘れることがないのでいいと思った。
	認証の精度が高くびっくりした。
	顔のどの角度からも認証できて、スムーズで打刻できるので、すごく便利だと思います。
改善点	意図していないタイミングで認証される場合もあったためそれがなくなるといい。（設置場の工夫がある？）

考察

- ・従来方式よりも便利であると約8割が回答しており、自由記述コメントにおいても大半が好意的コメントであった。
- ・認証精度、認証速度、セキュリティ性向上等の顔認証の基本的特徴に対し、好意的なコメントが出ており、本ユースケースは、顔認証の適合性が高いと推察される。

(イ) 事業者における利用しやすさや改善点、実現可能性の考察

参画事業者へのヒアリング等を踏まえ、下記に示す。

エスチャイル セントレア保育園	
一般利用者入退（特定のエリアへの入場）	
利用しやすさ 便利さ	<ul style="list-style-type: none">・一連の流れはスムーズで、横からの画角でも、認証がされていた。・お子様を抱っこしている状態、荷物が多くなりがちな状態でも、認証エラーを起こすことなく、スムーズに認証されていた。・バックヤードから顔認証の状況を見ることができたため、「この保護者様に連絡事項がある」等の際に、お見送り・お迎えに来ていることに気づくことができ、便利だった。
利用しにくさ 改善点 実装に向けた要望	<ul style="list-style-type: none">・「打刻」だけでは実装導入へは機能不足。預かり時間の計算も含めた業務パッケージや、「入口の鍵」と「打刻」のどちらも顔で一括できるような仕組みなど、業務の一部ではなく、業務プロセス全体を改善できるシステムや、「顔認証が多面的に業務に生きる」ような業務システムとして提供可能となるようにしてほしい。

考察

- ・顔認証の特徴である、**手ぶら・非接触性へ、事業者目線でも変わらず高い評価**を得られており、本ユースケースはやはり顔認証の適合性が高いユースケースであったと考えられる。
- ・顔認証そのものの機能性は要求水準を満たしていると考えられ、事業者への今後の**実装を目指しては、「日常業務への適用性」を高める取組が必要**であるとの示唆が得られた。

(3) おもてなし支援サービス (泊まる)

■ ユースケース名・設置箇所、設置台数

フォーポイントバイシエロン 名古屋 中部国際空港 フロント：1台 (認証用カメラ：2台)

■ 実施時期

2025年1月27日～2月28日

■ 実施概要

顔認証により、事前登録済の来訪者の情報を従業員向けに提供し、「おもてなし」を支援します



■ 実証実験の様子 (設置場所・利用の様子)



■ 参加者による利用の状況

項目	結果
ユニークユーザー数	14ユーザー
総顔認証回数	2,281回
一人当たりの認証回数	約162.9回/人

利用者目線での考察

- ・総回答数は少ないものの、しかし**全員からおもてなしサービスを「快適」と感じると、好意的な回答を得た。**（快適～とても快適）
- ・当初仮説としていた「サービスの向上」について、自由記述においても好意的な言及がなされており、**一定の効果を見込むことが可能との示唆**が得られた。
- ・ユニークユーザー数と想定される体験機会に対し、**顔認証の利用回数が非常に多くなっている点**が特徴的である。この認証回数は、そのままインフラコストに跳ね返るものともなりうるため、実装を見据えてはシステム構成に工夫が必要と推察される。

事業者目線での考察

- ・実証を通じ、**新しいおもてなしの姿について、体験を通じた可能性を感じて頂くことができた。**
- ・実装化に向けては**単独機能／個別システムでは不足であるとのコメント**を得ており、**宿泊者管理・顧客管理システムとの連携検討を進めていくことが有効との示唆**を得た。

(4) 顔認証スタンプラリー (デジタルマップ利用型) (遊ぶ)

■ ユースケース名・設置箇所、設置台数

INAXライブミュージアム：7台

■ 実施時期

2025年1月27日～2月28日

■ 実施概要

顔認証により「手ぶらで参加可能なスタンプラリー」を提供し、周遊を促進します



■ 実証実験の様子 (設置場所・利用の様子)



■ 参加者による利用の状況

項目	結果
ユニークユーザー数	1,007ユーザー
総利用回数	8,951回
一人当たりの利用回数	約8.8回/人

利用者目線での考察

- ・1,007名のユーザーが参加し、**従来の手法と比較してその利便性について、約87%が好意的に回答**しており、全体で高い評価が得られた。（どちらかと言えば便利だ～以上）
- ・実装を目指すにあたり重要なポイントとして、「ユーザー体験の向上」が挙げられる。参加者が便利ではないと感じる点として、**圧倒的に「スタンプラリーに参加する際の手間」を挙げており、参加登録操作の簡便さや十分な参加方法の説明の提供が必要**と考えられる。
- ・また、一部コメントにて**顔認証の認証速度や精度についての改善要望**も見受けられている。一般的に、スタンプラリーはシステム設置環境条件が厳しくなりがちなユースケースでもあり、**システム設置環境・実装方法なども含めた継続的改善が有効な可能性**がある。

事業者目線での考察

- ・「顔認証」そのものの利便性に対して、これを使った**スタンプラリーとその運営を支えるUI/UXの面で改善点が多く上がる結果**となった。
- ・特に、**登録動線についての改善点を多く得られている**。実装を見据えては、登録後のUXのみならず、まず参加を促す・・・**離脱者を減らし、現場運用の負担を軽減できるような改善を図る必要がある**と思料する。

(5) 顔認証スタンプラリー (スマートフォン不要型) (遊ぶ)

■ ユースケース名・設置箇所、設置台数

DESTINATION AICHIゾーン (FIELDSTYLE EXPO2024内)

スタンプスポット：6台

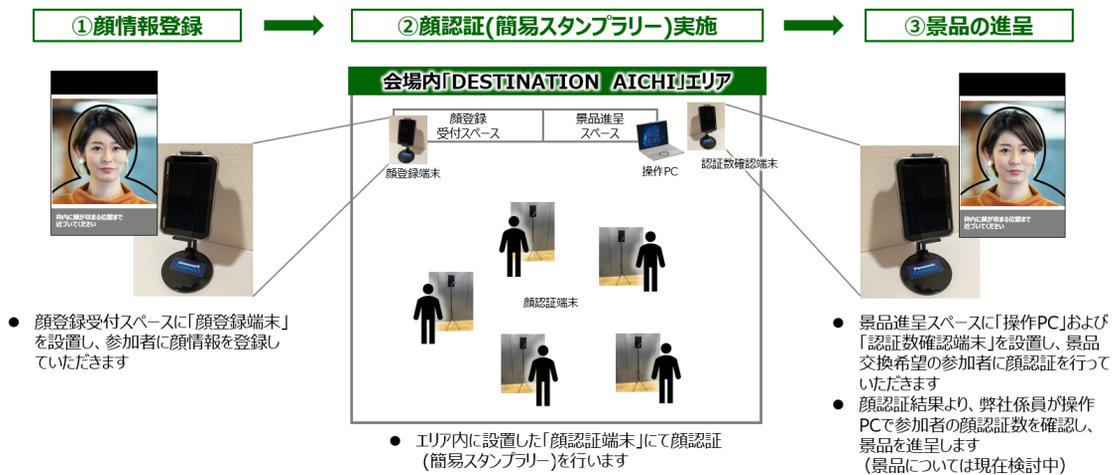
参加登録端末：4台 ゴール確認端末：3台

■ 実施時期

2024年11月16日～11月17日

■ 実施概要

「DESTINATION AICHI」エリア内に顔認証端末を設置し、参加者は顔認証数に応じて景品を受け取ることができる簡易スタンプラリーを実施します。



■ 実証実験の様子 (設置場所・利用の様子)



■ 参加者による利用の状況

項目	結果
登録ユーザー数	1,160ユーザー
ゴールカウント数 (アンケート回収数)	949名

利用者目線での考察

- ・スタンプラリーにおける**既存／類似手法との比較評価で、94%が「顔認証のほうが便利である」と好意的な回答**（どちらかと言えば便利だ～便利だ）をしており、スタンプラリーのユースケースにおいて**顔認証は、圧倒的な利便性を提供することができた**と考えられる。
- ・他方、**機器設置方法、運用方法に関して改善点を得られている**。今回実証を通じ、本ユースケースは子供～大人まで幅広い参加者が対象となりうることもわかっており、実装実現に向けては本知見を活かし、**多様な参加者に合わせた現場実装方法を検討することが必要**と思料する。

事業者目線での考察

- ・協力出展者の目線でも、**回遊の促進、集客手法として、優れた体験提供が実現**できたと考えられる。
- ・スマートフォン不要型の特性として、幅広く子供も参加が可能である点がある。まさにその子供が楽しんでいたとの回答を得ており、**スマートフォン不要型の仕組みは、より参加者の間口を広げることに繋がり、有効な可能性**がある。
- ・一方、スマートフォンを用いないことに伴い、**参加登録・端末場所が分かりづらい、運用上の課題が発生した**。実装に向けては、**機器設置方法／アプリでの表示情報等の工夫が重要**となると思料する。

2-6.実証実験を通じたKPIの達成状況と、調査・検証の結果

(1) 実証実験KPIの測定

KPI達成度の結果一覧を以下に示す。

なお、検証に用いたアンケートの設問内容及びその結果については、参考資料として別添する。

KPI 指標	達成目標	検証方法	実証実験結果
受容性の向上	顔認証をまた利用したいと考える利用者：68%以上	ユースケースが幅広くなった中でも、顔認証に対する利用者満足度をアンケート等により計測する。	<達成> 約68.2% (n=893)

以降において、結果の詳細について記載する。

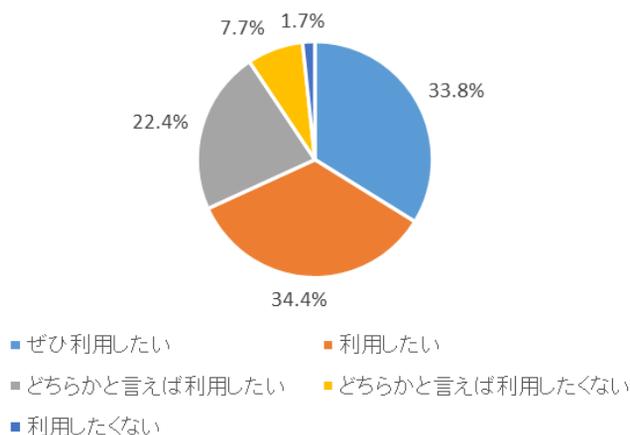
■「受容性の向上」に関する結果

【検証内容】

ユースケースが幅広くなった中での顔認証に対する利用者満足度を、本実証実験参加者へのアンケートにおいて、「顔認証をまた利用したいと考えるか」を測る設問を設定して計測し、検証した。なお、今回実証においては個別のユースケース毎にアンケートを取得しているため、最も参加者が多く、参加者層も多様である「スタンプラリー（デジタルマップ利用型）」を代表ユースケースとして選定し、その回答（n=893）を踏まえて、下記に示す。

【検証結果】

設問：顔認証を利用する機会があれば、また利用したいと思いますか？



項目	結果
ぜひ利用したい	302
利用したい	307
どちらかと言えば利用したい	200
どちらかと言えば利用したくない	69
利用したくない	15

総回答数：893

考察

- ・ユースケースが広くなった中でも、顔認証の利用に対してポジティブな回答（“利用したい”以上）が、**68.2%を占め、KPIを達成**することができた。
- ・「どちらかと言えば利用したい」まで含めると、90%以上が顔認証の利用に好意的な反応を示しており、**生活の多様な場面へユースケースを拡大する場合においても、顔認証に対する利用満足度は変わらず高く維持されることが分かった。**

(2) 参加者（利用者）数

本実証実験において、**2事業を合わせて1,000名を利用者目標として設定**した。
下記に、結果の詳細を記載する。

■参加者（利用者）数

下記に、2024年11月に実施した「先行実証」と2025年1月～2月に実施した「本番実証」の2つの実証実験それぞれの参加者（利用者）数の状況を記載する。なお、先行実証の「決済」への参加登録については、利用登録情報を本番実証に引き継ぐ施策を実施したため、本番実証の参加登録に合算して記載する。

【先行実証（スタンプラリー）】

項目	結果
参加者数	1,160人
アンケート回収数	949人

【本番実証（先行実証における決済実証参加者を含む）】

項目	結果
エントリー人数 （内、先行実証での登録）	1,383人 (237人)
顔登録者数 （内、先行実証での登録）	1,303人 (207人)
本実証への参加者数 （先行実証登録者を含む）	1,036人
クレジットカード登録者数 （内、先行実証での登録）	374人 (185人)
顔認証決済回数 （内、先行実証での回数）	406回 (192回)
顔認証決済総額 （内、先行実証での決済額）	620,145円 (146,800円)

- ・エントリー人数：スタンプラリーTOP画面でアンケートを入力し、「はじめる」をタップした総数。
顔や決済情報未登録の人も含む。
- ・顔登録者数：エントリーして顔も登録済の人数。
- ・参加者数：スタンプを1個以上取得した人数。顔や決済情報を登録したが期間中にスタンプを1つも取得していない人は含まない。
- ・クレジットカード登録者数：本事業の専用Webサイトからクレジットカード情報を登録した人数。

考察

- ・目標とした、「**全体で1,000名**」の参加に対し、顔登録者ベースで先行実証（スタンプラリー）単独でも「**1,160人**」、本実証においても「**1,303名**」と、累計延べ**2,463名**と大幅に達成できた。
- ・**KPIの2倍以上**を達成し、今年度実証を通じ、広く社会に先行技術の体験機会を提供し、調査ができたことは、大きな成果となったと考える。