

## 背景・目的

地域の観光事業者が地域の自然環境や既存のアセットを利用しながら稼ぐことができる豊かな社会を目指す。地元事業者のみだと旅行者目線での観光コンテンツの設計が困難であり、観光客がその地域を訪れたいような高品質な観光コンテンツが生まれにくい。地域と観光コンテンツ制作者(クリエイター)をマッチングさせるための3次元観光デジタルプラットフォームを構築し、クリエイターが制作した観光コンテンツをARデバイス等を用いて観光案内や観光アクティビティとして楽しむことができる仕組みづくりを行う。本実証では、その要素技術開発や事業化に向けたビジネス性の検証を行う。

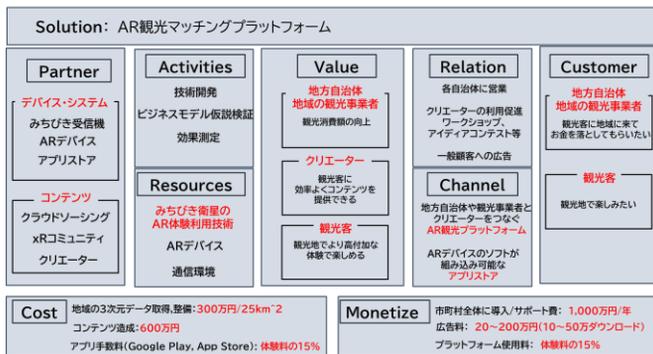
## 実験内容

- ・ **ビジネスモデルの検証**  
→観光客がどの程度、地域のアナログのアセットとデジタルとが融合した観光コンテンツに価値を感じるのか
- ・ **技術実証**  
→参加型として、3Dペイント等で制作した3Dアートをスマートフォンなどのデバイスで気軽に見れる仕組みがつかれるか  
→みちびき衛星を利用した、観光ARの仕組みがつかれるかどうか。その効果について

## 実験（検証）結果

### ビジネスモデルの構築

～ビジネスモデルと収益モデル～



内閣府みちびきコミュニティのxR利用のリード企業として  
チームを形成し、ビジネスモデル検証を実施  
**2021年度の実績**

- ・ 自治体への導入
- **岡崎市の実証実験に採択**→来年度実証実験をし、次年度から予算化を検討
- ・ 観光事業者への販売
- 3/26~5/8 オオサカホール(エキスポシティ内)で「**宇宙博2022**」を企画。開発した技術を利用して既存体験コンテンツの誘客
- 3/25~3/27 第1回 **日本観光ショーケース in 大阪・関西の主催者企画に選定**。開発したAR体験のシステムを利用

### 技術実証

- ・ 3Dモデルの可視化技術
- VR上で制作した3Dアートをスマートフォンでも簡単に見れる仕組みを開発。3Dモデルのデータ保存やスマートフォンで可視化可能なSDKの改良を実施。
- ・ みちびき受信機(CLAS)の利用
- みちびき衛星から取得できるcm精度の受信機(CLAS)とGPSとの違いを検証。3Dモデルを位置情報を基に配置し、見え方についての検証を実施。



### 事業性検証

小学校3年生～6年生の親子10組のモニターを募集し、つくばカピオを拠点として歩行者デッキにて街中で宇宙体験ができる実証実験を実施。体験価値について、ヒアリングによる検証を実施。実験の様子をNHKに取材いただき、広く発信



## 今後の展望



本年度開発したシステムを利用して、来年度以降も実証実験を続ける。来春以降でビジネス化を目指し、クリエイターと連携してコンテンツの開発に務める。