

I. 競技や観戦、観光を快適に楽しむためのサポート

- ①バーチャルリアリティ技術により観客が臨場感ある競技を楽しむ技術(Tシャツでの心拍数把握、小型ヘリによる中継等)
- ②会場やその周辺の混雑対策(人、車について)
- ③羽田～成田空港間のアクセス改善等の総合交通対策
- ④プロジェクションマッピング技術等による迫力ある映像等の提供
- ⑤Suica等の電子カードへの電子ペーパー技術による大会観戦の記念

II. 環境への負荷を軽減したクリーンな大会の実現

- ①水素バスによる無料の輸送サービス
- ②水素エネルギー等の最新省エネ技術、燃料電池技術等を会場や選手村等のエネルギーに実験的に活用

III. 選手・観客・来訪者の安全性の確保

- ①会場だけでなく移動の動線全体を見据えたバリアフリー対策
- ②生体チップ等の活用によるピンポイントでの位置把握
- ③高温多湿な日本の暑さへの対策
- ④会場やその周辺の混雑対策(人、車について) <再掲>
- ⑤M2Mで車間距離を自動的に調整する技術
- ⑥サイバーセキュリティの強化

■ ロボット技術によるサービス提供、おもてなし (空港での出迎え、癒しの提供、パラリンピアンとの融合、聖火ランナーへの利用等)

■ 情報網整備、情報発信:

- Wi-Fiの整備、無料化
- 情報を一元的に集積・発信し、人々が集い交流する場の整備
- クールジャパンと科学技術を融合した発信拠点の整備

■ サイバーフィジカルシステムによる様々なプロジェクトの一体的な取組

基本的理念の整理に活用

付加価値を高めるためのアドバイス

上記アドバイスを各WGに割り振り、プロジェクトを形成する上での活用を検討



WG1 ■ ■
意思・情報伝達サポートの実現
○総務、経産、国交、△厚労

WG2 ■ ■
感染症サーベイランスの強化
○厚労

WG3 ■ ■
最先端ヘルスケアシステムの実用化
○厚労、経産

WG4 ■ ■
公共道路システム、交通弱者の歩行・移動支援システムの実用化
○内閣科技、警察、総務、経産、国交

WG5 ■ ■
水素またはエネルギーキャリアを用いた水素社会実現への貢献
○内閣科技、総務、経産、△環境

WG6 ■ ■
突発的自然災害の予測技術向上と確実な情報伝達
○内閣科技、総務、文科、国交、△内閣防災、△厚労

WG7 ■ ■
カメラ・センサーデータ等による犯罪・テロ対策
警察、総務、文科、経産、△厚労

WG8 ■ ■
超臨場感技術の研究開発
○総務

WG9 ■ ■
花きの生産安定技術
○農水

プロジェクトの連携による相乗効果を検討