

**スポーツ分野の記念品とデジタル技術を組み合わせて、
発信力を強化したい！**

実証実験報告書

株式会社スピード
×
スポーツ局 スポーツ振興課

目次

1. 実証実験の概要

- 1-1 背景・目的
- 1-2 対象となる業務の全体像
- 1-3 目標・KPI

2. 実証実験の結果

- 2-1 KPIに関する結果
- 2-2 工夫したポイント
- 2-3 実証実験で得られた発見

3. 課題と今後の展開

- 3-1 サービス/システムに関する課題及び導入に向けての解決案

4. 参考資料

- 4-1 成果物（制作物）紹介

11

12

13

14

1. 実証実験の概要

1-1 背景・目的

愛知県におけるスポーツを取り巻く環境

愛知県では、スポーツを通じた共生社会の実現や地域活性化等の様々な成果を生み出すため、県民のスポーツへの理解を深めるとともに、興味・関心の喚起に取り組んでいる。

- ・愛知県には多くのプロスポーツチームの拠点があり、野球、サッカー、バスケ、バレーなど国内の主要スポーツリーグのトップチームが存在している。
- ・過去には国民スポーツ大会やラグビーワールドカップなどの大規模大会の会場となった他、2026年にはアジア・アジアパラ競技大会の会場となることが決定している。
- ・マラソンフェスティバル ナゴヤ・愛知、FIA世界選手権ラリージャパンなどの国際大会が定期的に開催されている。
- ・アジア最大級のスマートアリーナであるIGアリーナの開業により、今後も大規模スポーツ大会の開催が見込まれる。

豊富なスポーツイベントの実績の一方で・・・

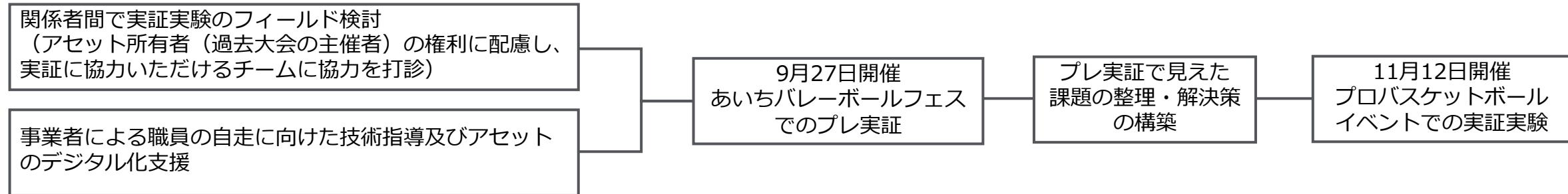
スポーツイベントの実績が多いものの、次のような課題が生じている。

- 各種スポーツ大会のトロフィーやサイングッズ等のアイコニックなアセットを有効活用できていない
- SNS等で県内のスポーツ情報を発信しているが更なる発信力の強化が必要
- アセットを活用して庁舎等への来訪者のみでなく、県内外の幅広い層に向けた愛知県のスポーツ大会開催実績のPRが必要

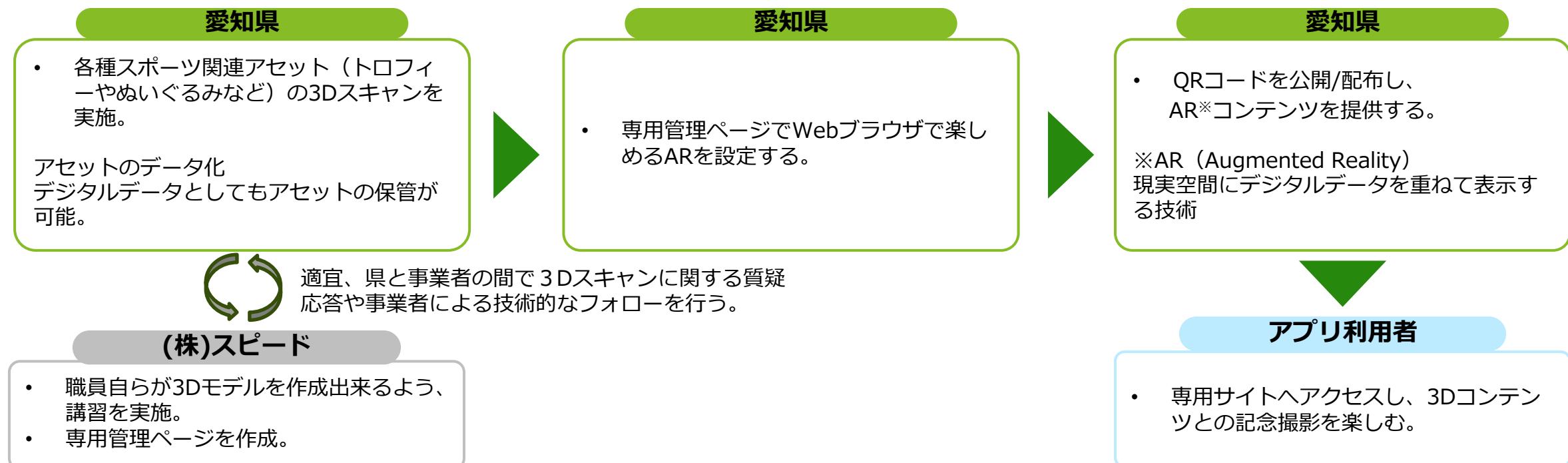
スポーツに関連した記念品とデジタル技術を組み合わせて、発信力の強化をしたい！

1-2 対象となる業務の全体像

実証実験までの流れ



実証実験における具体的な業務フロー



1-3 目標・KPI

1. イベントにおけるアプリの利用者数

- スポーツイベントにおける、作成したアプリの利用者数・・・目標数値 100人
- 【検証方法】
 - アプリのアクセス数を確認する。

KPIとした理由：作成したアプリをより多くの方に体験してもらえたかを確認することで、所管課の課題として挙げられている「発信力の強化」の解決に寄与できるかどうかを測るため。

2. アプリの利用者の満足度

- 作成したアプリに対する満足度・・・目標数値 (満足度が高かった方の割合) 75%
- 【検証方法】
 - スポーツイベントでアンケート用のQRコードを印字したカードの配布などを通じて、AR体験者にアンケートを実施する。
 - アンケート回答者数を母数として、数値を算出する。

KPIとした理由：作成したアプリの本格導入を見据えた際、利用者の声を確認することで本格導入の妥当性を判断する材料になるため。

3. 職員が新規コンテンツ作成に要する時間

- 県の職員が作成したアプリを使用してコンテンツを作成する時間・・・目標数値 120分/コンテンツ
- 【検証方法】
 - ARコンテンツの作成に要した時間とこれまでのイベント準備期間を比較する。

KPIとした理由：本格導入のコストを最小限に抑えることを目的として、県職員による内製化の可否を確認するため。

2. 実証実験の結果

2-1 KPIに関する結果

11月12日に行われたプロバスケットボールイベント（三遠ネオフェニックスVS長崎ヴェルカ）において、作成したアプリの実証実験を行った。その結果を以下に記載するとともに、当日実施したアンケート結果も記載する。

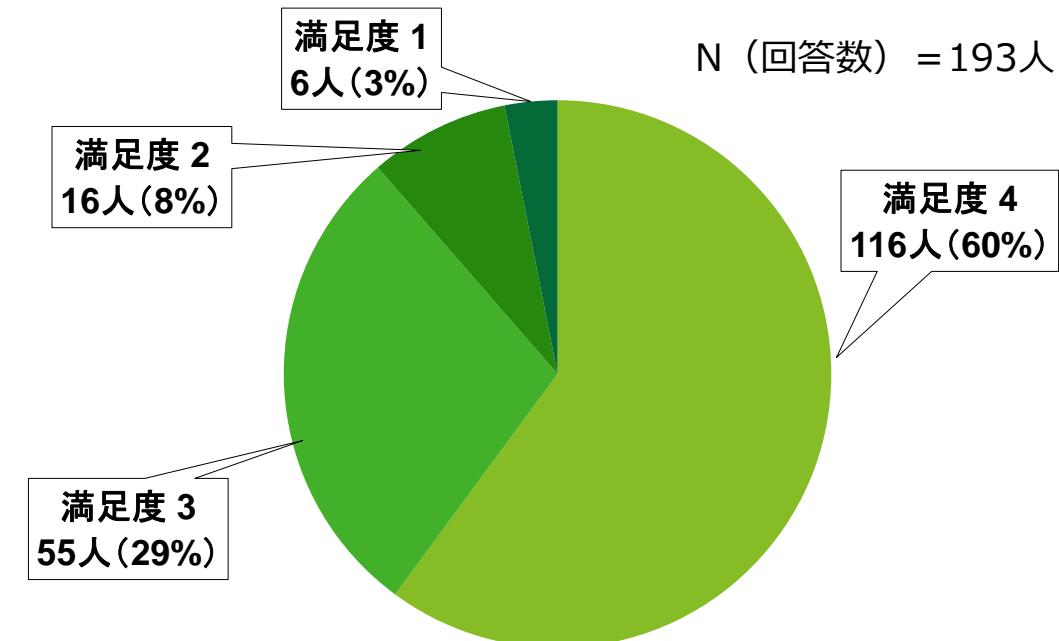
- 目標達成！**
- イベントにおけるアプリの利用者数
目標値 100人 → 結果 **239人**

- 目標達成！**
- アプリの利用者の満足度
目標値 75% → 結果 **88.6%**

※ アンケートの回答者数は193名
※ アンケートは1(満足度低)～4(満足度高)の4段階で実施し、「3」か「4」と回答した人が171名だった。

- 目標達成！**
- 職員が新規コンテンツ作成に要する時間
目標値 120分/コンテンツ
→ 結果 **30分/コンテンツ**

アプリの満足度に係るアンケート結果



アンケートは1(満足度低)～4(満足度高)の4段階で実施した。

利用者の声（一部）

面白い企画だと思います。本物みたいで凄かったです。臨場感があった。
初めての経験で楽しかった！

2-2 工夫したポイント

専用機器を使わず、データ処理も簡単な誰でも扱いやすいアプリの構築

アプリの作成にあたっては、以下の点を意識し、県職員の方でも使用出来る仕様を目指した。

- ハンディ3Dスキャナー機器と、タブレットによる3Dスキャナーアプリのテストを実施の上、今回の運用に適した3Dデータをより簡単に生成できるよう、タブレットによる3Dスキャナーアプリを選択。
- スキヤンした3Dモデルの修正負担を軽減するため、パソコンでの作業をドラッグ&ドロップで自動処理出来る仕組み（詳細以下）を用意。

ドラッグ&ドロップで自動処理出来る仕組み～スキヤンした3Dデータで発生する、下記3項目の不具合を解消～

- 3Dスキャンした3Dモデルをアンドロイド端末で表示すると、暗く表示されてしまうため、明るさの設定を変更。
- 表示時間の延滞を解消するため、テクスチャデータ（3Dモデルの表面の色などのデータ）を2Kサイズまで縮小。
- 表示時間の延滞を解消するため、ポリゴン数（3Dモデルの表面の構成の複雑さ）を削減。

アプリ利用者に楽しんでいただくための工夫

アプリを多くの方に楽しんでいただくために以下の工夫を実証実験において実施した。その結果がKPIの達成に結び付いたと思われる。

- 体験画面を見せながら体験者を募ることで、体験へのハードルを下げるよう努め、利用者数の拡大を図った。



あいちバーレーボールフェス（9/27）においても、試験的に3Dモデルを公開

2-3 実証実験で得られた発見

アプリに対する好感度

作成したアプリを実際に触れていただいた方から以下のことことが確認でき、アプリを好意的に受け入れていただいたものと考えられる。

- 現地はかなりの盛り上がりで、人気であり、スマホで手軽に遊んでいる印象。
- 試合前に長時間楽しんでいただき、途中で試合へ向かうように促すこともあります。
- 家族連れて楽しむ様子も見られた。

ARコンテンツの展開

当初想定していた、ぬいぐるみやメダル、トロフィー等だけでなく、選手本人の3Dスキャンも実施し、ARコンテンツ化することが出来たため、今後の展開としてチームや選手からの協力を得た一層のPRが見込める。

（展開例）複数の選手がランダムで登場、選手全員と集合写真が撮れる、引退したレジェンド選手と写真が撮れるなど。

デジタルコンテンツとしてのアセット活用の可能性

今回の実証実験では、県職員自らがアセットの3DスキャンからARコンテンツの作成までを実施したが、短時間で作業ができることが確認された。この点を活かし、アセット周りの権利関係をクリアできたものから順次、アセットをデジタルアーカイブ化することも考えられる。デジタルアーカイブが蓄積されれば、将来的にはスポーツアセットのデジタルミュージアムなどを通じて発信力の更なる強化にもつなげられる可能性がある。

ARコンテンツ管理システム

コンテンツの公開期限を設定出来るように構築。

県が既に所有しているアセットに加えて、スポーツチームにお借りしたアセットを、期間限定でARコンテンツ化することも可能であり、権利上の課題をクリアしやすくなると考えられる。

3. 課題と今後の展開

3-1 サービス/システムに関する課題及び導入に向けての解決案

課題①：3Dスキャンする対象が光沢のあるものの場合、3Dスキャンに適さない部分が多く発見された。

解決案①：専用のスプレー材を使用したスキャンなどを含めて、情報の発信方法についての検討する。

課題②：生成した3Dデータとの撮影を一人で行い、自分用に記念撮影したい方へのニーズに応えられなかった。

解決案②：アプリそのものの対応可否の検証も含めて、インカメラ機能の搭載を検討する。

課題③：アプリを使用する場所の通信環境が悪い場合、アプリの使用が困難となることがある。

解決案③：アプリを実際に使用する場所の通信環境をあらかじめ確認する。

課題④：イベント会場の来場者に周知が行きわたるよう、作成したアプリを広く利用してもらうための周知を行う必要がある。

解決案④：AR機能を実装したバナースタンドやデジタルサイネージでの画面表示など、目に留まる大きなものによる広報を行う。

課題⑤：愛知県内のスポーツに関する情報提供をどのように今回作成したアプリと結びつけるか。

解決案⑤：ARコンテンツについての説明や関連するスポーツの豆知識などを、アプリと合わせて発信していく。

上記の課題に対する解決策の妥当性については、実証実験を通じて得られたスキームを本格導入する際に再度検証することが必要である。

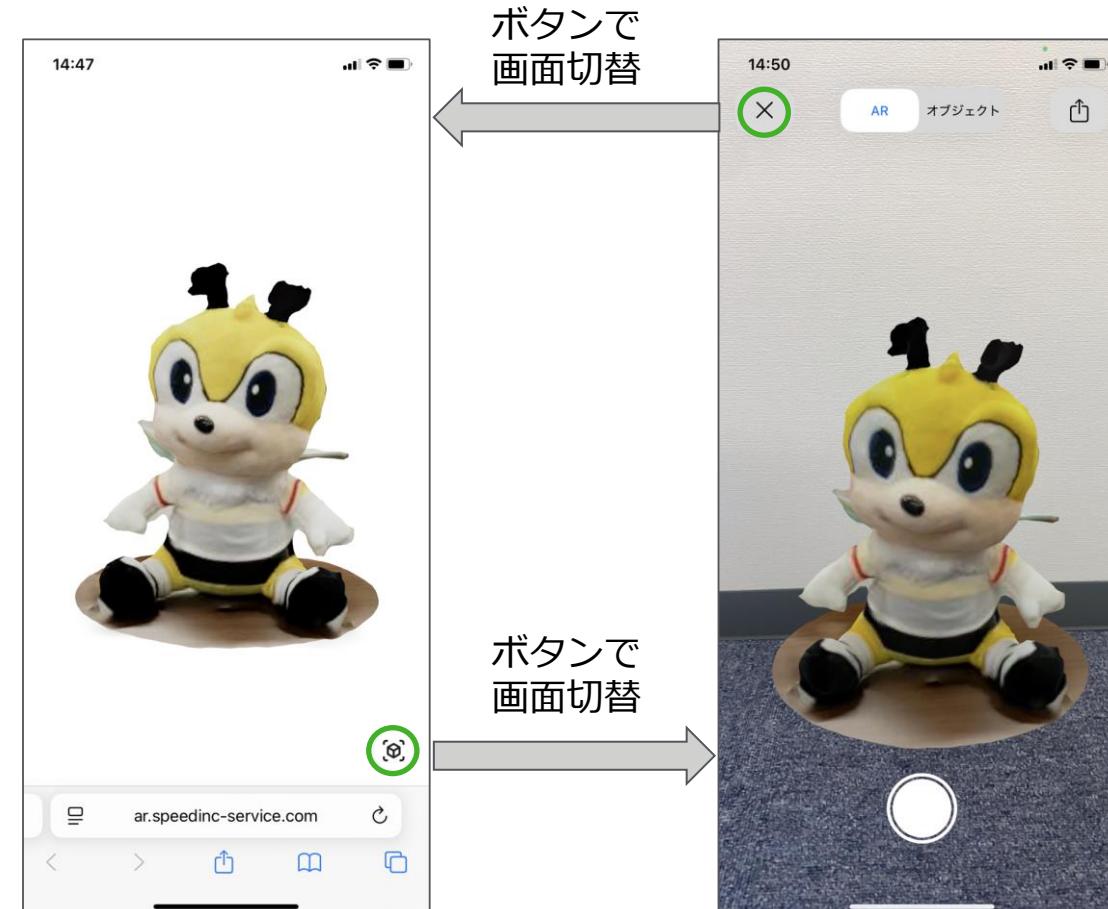
4. 參考資料

4-1 成果物（制作物）紹介

本実証実験で使用したアプリのご説明

3DモデルをAR表示して、記念撮影が楽しめるアプリ。
ダウンロード不要で、QRコードから専用のページへ
アクセスして利用することが可能。

QRコードより
専用ページへアクセス



3Dモデル 確認画面
自由な方向からモデルを
鑑賞することが可能。

AR画面
空間にカメラを向けると3Dモデルが登場。
記念撮影が楽しめる。
サイズや位置、方向も自由に調整可能。

4-1 成果物（制作物）紹介

AR管理システム

3Dスキャンで作成したデータをアップロードすることで、ブラウザでARモデルと記念撮影できるページを公開できるシステム。
ページタイトルや公開期間の設定も可能。

愛知スポーツAR
公開データ管理

管理用アカウント 管理者
minemura@yoursite.com

ユーザー管理
ページ一覧

ログアウト

愛知県_テスト のページ一覧

タイトル	URL	期間	状態	QR	操作
1112三遠ネオフェニックス	https://aichi-sports.speed...	開始日:-- 終了日:2025/11/13 17:30	公開終了		表示 编集 削除
タイトル03(仮)	https://aichi-sports.speed...	開始日:-- 終了日:--	公開中		表示 编集 削除
タイトル02(仮)	https://aichi-sports.speed...	開始日:-- 終了日:--	公開中		表示 编集 削除
タイトル01(仮)	https://aichi-sports.speed...	開始日:-- 終了日:--	公開中		表示 编集 削除

ページ編集

愛知県_テスト の「1112三遠ネオフェニックス」を編集します

ページタイトル
1112三遠ネオフェニックス

カスタムURL（オプション）
fslyslid8
空欄の場合はページUIDが使用されます。

3Dファイルアップロード

USDZファイル（オプション）
ファイルを選択 選択されていません
現在のファイル:三遠_Optimized.usdz
iOS端末で使用されます（usdzファイル）※変更しない場合は空欄

GLBファイル（オプション）
ファイルを選択 選択されていません
現在のファイル:三遠_Optimized.glb
Android端末で使用されます（glbファイル）※変更しない場合は空欄

管理用ノート（オプション）
管理用のメモや説明を入力してください

ページには表示されない管理用のメモです。

公開期間設定

公開開始日時（オプション）
年 /月/日 --:--
空欄の場合は即座に公開されます

公開終了日時（オプション）
2025/11/13 17:30
空欄の場合は無期限で公開されます

戻る 変更を保存

4-1 成果物（制作物）紹介

イベント配布カード

1 1月12日のスポーツイベントでは、当日の参加者に以下のカードを配布し、実際にアプリを体験していただいた。

