

ユビキタスネット社会の実現に向けた政策懇談会IT産業WG(第1回)議事要旨

1 日 時

平成16年3月1日(月) 16時40分から18時00分

2 場 所

三田共用会議所B会議室

3 出席者(敬称略)

(1) 構成員

國領二郎(座長代理)、原田修二(秋山正樹代理)、荒井信幸、飯塚久夫、伊久美功一、岩浪剛太、岸原孝昌、高橋利紀、舟本奨、御手洗顕、三宅誠、米澤則寿

(2) 総務省

鬼頭技術総括審議官、坂巻情報通信政策課長、景山情報通信政策課主査

4 議 題

(1) WGの進め方について

事務局より「資料2 検討の方向性(案)」について説明があった。

(1)に対して、各構成員より以下の意見が出された。

今回のIT産業WGで言う「IT産業」とは、ネットバンク等も含むのか、いわゆる「道具」を用意するところのみとするのかをはっきりさせることが必要。

いわゆる情報通信産業だけでなく、ユビキタスネット社会に係るものについて幅広く全産業的に議論していく予定。

(2) ユビキタスネットワーク時代におけるコンテンツ・サービスについて

岩浪構成員より「ユビキタスネットワーク時代におけるコンテンツ・サービスについて」の発表があった。

(2)に対して、各構成員より以下の意見が出された。

(私自身が日ごろから主張していることとは敢えて180度逆のことを言うと)今後のユビキタスネット社会において、メディアから独立して、あらゆるメディアに乗るコンテンツより、テレビや携帯電話など特定のメディアとセットにしたほうが使いやすいなどということもあり得ると思われるが。

実際どういう形で提供すればエンドユーザーにコンテンツ・サービスが受け入れられるかというのはいろんな工夫があると思う。ネットワーク上の音楽流通の試みがなかなか成功しない中、特定のハードウェアにコンテンツをバンドリングする形で提供した iPod がヒットし

ているような例もある。ユビキタスネットワーク時代の iPod を想定してみると、このハードを買えばいつでも1万曲ついてくるんですといったような提供の仕方は確かにわかりやすいだろう。その場合はハード提供者がネットワークやコンテンツをパッケージしてユーザーに提供することになる。一方、ビジネスを行なうために必要な機能などがレイヤー化やコンポーネント化していれば、全ての機能を持たないコンテンツ事業者でも必要な機能コンポーネントをパッケージしてユーザーに自身でサービスを提供することも可能となる。誰がどのようにパッケージするかは自由であると考え、どのプレイヤーでもパッケージングが可能であることが大事。

さっきの iPod などの音楽配信では、音でイメージーションを膨らませることが可能であるので、イヤホンだけでも、コンテンツとしても十分メリットを感じられる。同様に、動画配信においては、モバイルだと画面自体を大きくできないので、どんなにがんばっても、映像の面では、既存のメディアよりはいいものはたぶん出せないが、リアルタイムみたいな部分をコンテンツの中に持ってくれば、小さな画面でも、ユーザーにとってはメリットがあるかなと思われる。したがって、それぞれ一つの画像をそのまま配信していくよりは、何かしらユーザーに対してのメリットを付加してやっていけば、いろんなネットワークの中で使われてくると考える。

また、コンテンツ産業のすべての産業が、ある一定のクリエイターさんとチャンネルが確定しているので、それからネットワーク化していく、デジタル化していくときに、既存のプレイヤーが納得をしてもらえることをこちらサイドが提案できない限りは難しいと考える。ただ既存のプレイヤーも、何か成功モデルを見せればあっという間に移ってきてもらえるというところがあると思われる。

今回の WG では、ユビキタスネット社会では、どのようなメリットがあり、またそこでできないことは何かなどをはっきりさせた上で、現在、インフラに依存して個人の能力が発揮できない部分を、ユビキタス環境でネットワークを提供することによって、販売チャネル、デジタルコンテンツ化できるものは全部、そちらに代替することができるというようなところの大きな絵を描いて、それを実現するための方法論について議論していきたい。

現在、ブロードバンドの普及などにより、新たなビジネスモデルの可能性が現実のものとなりつつあると言えるだろう。これまでは、どうしても既存のビジネスを破壊するという方向にばかり話が向かっていたが、だんだんと新ビジネスとしてやっていけるのではないかと考えるようになってきた感じがする。

(3) ユビキタスネット社会への取り組みについて

伊久美構成員より「ユビキタスネット社会への取り組み」について発表があった。

(3) に対して、各構成員より以下の意見が出された。

私も、利用者の観点、特に利用者の参加が重要と考えるところ。管理・提供の視点からのアプローチが強くなるのはよくないと思う。この意味では、メーカーの方から見えるユーザ

ーは利用者と言うよりはむしろ管理者であることのほうが多いだろう。そういった形のものでは、国民、特に若い人たちが動いてくれるのだろうかということが疑問である。教育分野についてはどうしても「管理」しようという観点から抜けきらない。インフラだけで、利用者が参加者になれない環境を作っても仕方がないであろう。ぜひ、ユーザーが参加できるような環境作りを働きかけるような政策をお願いしたい。

新しく社会全体の構造が変革する場合においては、ベンダーだけ、ユーザーだけ、官だけ、というバラバラな対応では構造変化にはならないだろう。それは基本的には人や組織がどう変わっていくのかにもよってくるものだと思う。これは私論だが、メーカーの役割としては、社会インフラである情報通信システムの「品質」を追求していくことが求められるであろう。

アクセスしても途切れないという品質は大事。同時に、やはりインフラについても、どう利用されるかという部分も重要だと考える。さらに、利用されるための課題として何があり、どうするのかということも必要となるのだろう。

今回の IT 産業 WG においては、シナリオライティングが必要なのであろう。2010年のユビキタスネット社会のイメージを描いて、それを実現するためにどういった技術が必要かといった観点で検討していくのだろう。総会で提示されたイメージ図では、高齢者への配慮などが全面にでていたが、そのような具体的なイメージがあればよいのではないか。

以前、「ニューメディア」とか「マルチメディア」などの検討を行っていた際には、言っていることはバラ色だが最終的には実現できない又はユーザーにとって便利ではない、魅力的ではないという結果になってしまった。「ユビキタス」がそのようなことにならないようにしなくてはならない。

ただ、今回はインフラが整い、インターネットも普及してきているため、本当に何かができる時ではないかと期待している。ポイントとしては、ユーザーの利便性が重要であり、そのための技術的開発の余地はまだまだあると考える。そして、メーカーの立場からすれば、国際的に先行した社会が提案できればよいと考える。

やはり最近のベンチャー企業を見ていると、いまお話のあったディマンドといいますが、どこにどんな要求があるのかというところをきちんとつかまえている企業がわかりやすくおもしろいと思う。

ユビキタスネット社会の実現へ向けては、大きな意味でのシナリオを描くとともに、やはり非常に身近なところにある個別のユーザーのディマンドに着目することが重要だろう。

当初はそんなに当たるとは思っていなかったものが当たるということもあり、本当に気づかないところにディマンドがあるという気がする。

おおまかな検討の方向性としては、ユーザーにより近い企業がエンドユーザーのニーズを捉えて、そのニーズに答えるためのサービス提供のために必要な技術について、技術を提

供する企業が検討するといった形で検討を進めていくべきと考えられるが、実際にどのようにそれを実現していくべきかは難しい問題。

放送業界では、地上デジタル放送への移行にしたがって、モバイル端末などへの放送の提供を実施していくこととなっていくが、その際に必要なのは、一点目として、コンテンツをいかにセキュアに提供できるかである。そのためには、セキュアなインフラがないといいコンテンツが届かないということになる。また、二点目として、重要となるのは、使いやすさである。放送は、現在、テレビによって提供されているが、パソコンで提供されているほとんどの情報についても、テレビで提供されるようになっていけばよいと考える。

コンテンツにもいろいろあり、テレビ番組のように制作に手のかかった10分とか20分で誰でも見ればわかるように編集したコンテンツもある。これにはコストがかかる。このようなコンテンツはどんなインフラにもいくらでも流しますというわけにはいかない。ドラマがネット等で氾濫しているというのでは制作サイドはやっていけないだろう。

今後は、サービスをリアリティのあるものにしていく必要があるのだろう。例えば、総会で提示された絵では、高齢者が鍵を閉め忘れたのを遠隔操作で閉めていたが、閉め忘れたことを覚えているような人ならこんな心配はいらないわけで、通常はそもそも今閉まっているのか開いているのかの状態がわからない。狭い意味でのIPプロトコルだけでも閉めることはできるが、開いているのか閉まっているのかを把握するには狭い意味のIPプロトコルではできない。ただ、広い意味でのプレゼンス情報を活用することによって実現が可能であるかもしれない。このWGの検討課題の一つのわが国の国際競争力の源泉、その中の国際標準の実現といった話は、国も含めて皆で支え合っていて、そういう機能をぜひ実現する必要があるだろう。

iモードがこれだけ普及したのは偶然の産物ではあるが、課金システムやセキュリティ、端末会社が違っても規格が同じであるなど、コンテンツ制作者にとって安心できるプラットフォームを提供できていたことが大きい。これとは逆に、Lモードでは、規格がメーカーによって異なっており提供されるサービスにも違いがあるなど、コンテンツ制作者が安心してコンテンツを提供できない状況であるというところにある。こういった利用促進のための制度改革も含めた技術環境問題という視点からの検討もしていきたい。

ユビキタスネット社会は、インターネットを超えるものである必要。そのためには、ニーズからと技術からと両方からの活発な議論が必要となるのだろう。つまり、技術側については、例えば、無線とIPの関係、ニーズ側については、安心・安全なサービス提供（オープン化など）であろう。

今後の検討の方向性としては、2010年のユビキタスネット社会のイメージを描きつつ、ニーズと現行の技術・今後必要となる技術の双方から検討をしていきたいと考えるところ。

各WGの分担ということもあるが、IT産業WGにおいても、プライバシーやセキュリティについても含めて検討していくことになるのだろう。また、将来像の絵を描く上で2・3年で

破壊的な技術革新のある世界で5年以上先のことを論ずるのかという話もあるだろうが、何が当たるのかはわからない中でも蓋然性の高いと思われる課題について支援を行っていき、その中でいくつか当たればいいという姿勢でいくことになるのだろうと考えている。

以上