

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2回) 議事要旨

1 日 時

平成16年4月2日（金） 10時00分から12時00分

2 場 所

総務省 1101 会議室

3 出席者（敬称略）

（1） 構成員

伊丹敬之（座長）、國領二郎（座長代理）、秋山正樹、荒井信幸、飯塚久夫、阿留多伎明良（伊久美代理）、岸原孝昌、高橋利紀、舟本奨、御手洗顕、三宅誠

（2） 総務省

鈴木政策統括官、鬼頭技術総括審議官、吉崎総合政策課長、坂巻情報通信政策課長、飯島情報通信利用促進課長、野津情報流通振興課長、熊田情報通信経済室長、武田情報セキュリティ対策室長、阿知波情報流通高度化推進室長、奈良コンテンツ流通促進室長、黒瀬総合政策課調査官、井田情報通信政策課補佐

4 議 題

（1） WG の進め方について

ユビキタスネット社会への懇談会を行うことから想像できるとおり、日本は世界で最初に企業又は個人がユビキタスネット社会のメリットを享受できるポテンシャルが大いにあるという状況になったという気がしている。しかし、それはあくまでポテンシャルであって、政府の側や産業の側に様々な努力がないと恐らく実現は不可能。ユビキタスネット社会の実現に向けてITに関わる様々なハード、ソフト、コンテンツを供給する産業側の人達が共通なビジョンを持てるかということがこの懇談会の目的かと思う。まず第1に日本という国の中でユビキタスネット社会を実現するためにIT産業はどんなことをすればいいのか。第2にユビキタスネット社会を実現することと併せて、日本の産業の国際競争力をつけるためにはどうすれば良いか議論していただきたいと思う。

（2） ユビキタスネット社会の実現に向けて

秋山構成員より「ユビキタスネット社会の実現に向けて」について発表があり、各構成員と事務局の間で以下のような議論が行われた。

- ユニバーサルデザインのプラットフォームを作る必要があると考えている。このとこ

ろは国の指導を是非お願いしたい。基本的に家の中のシステムは電器メーカーだけで全部構成できるわけではなく、建設関係等とのトータルな共通基盤が必要。また、総務省で新しい周波数の検討をしていただいているが、産業振興のため早急に実用化できるように推進していただきたい。

- 行政当局としては、情報家電専用の周波数帯を作れないかと検討を行っているところ。情報家電メーカー等に上手く使えるような仕組み、規格ができるかどうか検討いただいている。
- ユニバーサルデザインプラットフォームの話は、様々な新しい機械が出てきたときの繋ぎ方を共通化、標準化することが一番重要なことなのではないか。
- 多くの家庭にある機械は大体 10 年くらい寿命があり、一度に全ての家電を買い換えるものではないため、標準化することは重要。何らかの標準化ができていないと、ネットワーク化したときに大変なことが起こる。しっかりとしたグランドデザインを早く決めて、それに沿ったものづくりをする必要がある。
- このプラットフォームを作ろうとすると公共財である電波を必ず利用することになる。電波を使った繋ぎ方のグランドデザインというのは個々の企業、コンソーシアムでやっていけるレベルの話ではない。

(3) 産業のダイナミズムと I T について

荒井構成員より「産業のダイナミズムと I T」について発表があり、各構成員と事務局の間で以下のような議論が行われた。

- 我が国の I T 産業の国際競争力を総括的に考えたときに、I T の輸出入の折れ線グラフを見ると総輸出額のうち I T が占める割合が顕著に下がっているという見方をすればいいのか。
- これは輸出競争力がなくなったと即断できないところがある。海外展開をして現地生産に切りかわっている面があるため、その影響も大きい。
- そうすると他産業に比較して、I T 産業の方がグローバル化する傾向が強いと読むことができる。
- そう思う。素材等と比較すると、圧倒的にそのような傾向がある。

(4) 我が国 I T 産業の発展のための課題について

事務局より「我が国 I T 産業の発展のための課題」について説明があり、各構成員と事務局の間で以下のような議論が行われた。

- 技術的な観点からみると、ギガヘルツの開放について周波数の低いほうが扱いやすく、高い周波数を操るのは研究開発の投資がかかる。そこは日本が進んでいる分野なので、うまく使っていくべき。そこを使いこなせるようにしていけば、国際競争力がつく。
- サービス図について、利用者側、提供者側のどちらに中心的な視点があって書いているのか分かるように書いたほうがよい。インフラ面での心配というのは他の国と比較すると少ないが、問題なのはビジネスモデルに繋がるアーキテクチャを考える人たちが不足していること。技術開発等だけでなく人の教育を考えないといけないという懸念を持っている。
- i モードのような例もあるので、既存企業とベンチャー企業の提携を促進する必要があるのではないかと考えるが、新しい視点でニーズを考えるときは、あまり需要論に陥らないようにすることが必要。新しいアイデアを出そうとしている人たちを政策的にも良い意味で鼓舞して、なおかつ資金的にも支えるということが非常に大事だと考える。
- アーキテクトを育てる必要があるという意見は同感。特にセキュリティ関係の人材は政策的にやらないと難しい。
- 人材育成については、アメリカでは大学と N S F（全米科学財団）の連携、企業と大学の連携等により、15 年ほど前から進められてきた。メーカーとしては、人材育成も睨みながらの産業育成を行政にサポートしていただけると助かると感じている。
- サービスイメージ図については、便利になる楽しくなると副題に書いてあるが、この図を見てもあまり楽しくない。やっぱり楽しいというのは娯楽だとかエンターテインメントとかそういう分野ではないか。
- 楽しいとか便利だとかいう話だけではなく、安心して使える良いインフラは日本が初めて作り上げたとかそういったところが、うまく打ち出せればよいのではないか。
- コンテンツ産業をビジネス面で支えているエンターテインメント分野のコンテンツはユビキタス社会を実現していくときの現実的なステップとして必要である。

- サービスイメージ図については、e-Japan 戦略Ⅱを作る時にも似たような議論を行い、「元気」、「安心」、「感動」、「便利」という4つにしたが、このような心の要素というような用語を使ったほうが、時代感覚にあっているのではないか。また、ニーズとシーズを結び付けることについては、ポータル型にするかスタンドアロン型にするか、どのような戦略をとっていくべきなのかということは非常に大きな分かれ目であると思う。
- なかなかビジネスになりにくいと思うが、様々なネットワークが利用できるようになるユビキタス環境では、ユーザーが最適なネットワークを選択できるように、インフラから独立したビジネスを構築するポータル産業みたいなものを国が戦略的に育成することも必要ではないか。ポータル産業の機能としては、ビジネスモデルを構築することであるが、具体的にはコンテンツの著作権管理ポリシー策定や携帯電話、PHS、無線LANといった様々なインフラをユーザーニーズに合わせてインテグレートできるようになれば良いと思う。
- 技術マップの図に様々な端末が書いてあるが、ユビキタス社会というのは端末をどうするか、繋ぎ方をどうするかということが一番中心的な課題になるのではないか。どのような端末をユビキタスネット社会のメインにすれば、日本にとってメリットが大きいと考えるか。
- 日本の強みを考えるとやはりデジタル放送であり、モバイル放送ということも含めた新しい端末の登場ということを期待している。またモバイル放送に加えて、単なるインターネット冷蔵庫ではなく、(u-Japanの図にあるような)高齢者、買物、電子タグと組み合わせたサービス等の新たなリアリティのあるIT家電が重要。
- 日本が有利だといわれているところをいかに保つかということを考えなければいけないと考えている。パソコンが繋がるということについては、マイクロソフトが規格等を統一し、共通部分が多いことが大きな要因。しかし情報家電については日本内のメーカーについても繋がらない。誰でも使えるというインターフェイスを作っていかなければいけない。
- デジタルTV等を一つの核としたようなデジタルネットのプラットフォームを作るという方向に走り始めるというのは、意味があるかもしれない。

以上