

1. 都市サービスの高度化

- 無料Wi-Fiの整備
- 多言語音声翻訳
- デジタルサイネージの高度化



- ✓ これらのICT技術、サービスを横串で都市部においてユーザーに利便性あるサービスとすることが必要。
- ✓ 日本全国で普及している交通系ICカードについては相互利用が進展。
- ✓ 訪日外国人向けも視野にいれ、スマホや交通系ICカード等を活用して、ユーザーエクスペリエンスの向上を実現。

1. 目標

2019年までに、スマートフォンやデジタルサイネージ、交通系ICカード等のICTを横串で活用し、外国人観光客等が、その属性(言語等)や位置に応じた情報入手を可能とするとともに、それらを活用してキャッシュレスかつスムーズに移動できる環境を整備。それに向け、必要となる公共情報(観光情報、Lアラート等防災情報等)のオープン・データについて、共通的な利用を可能とする環境の整備。

2. 実現手段

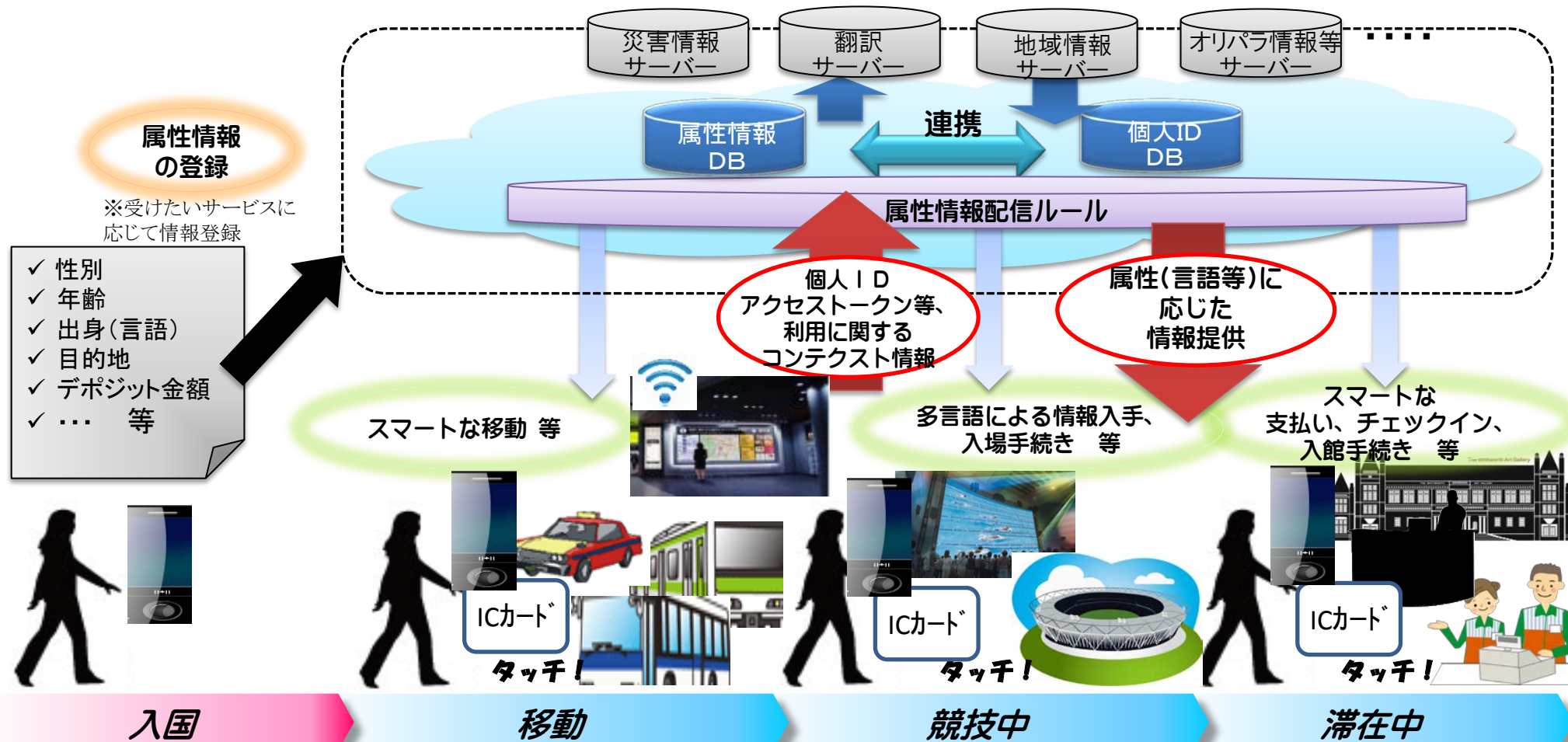
- 1) 必要となる公共情報のオープン・データの共通利用を可能とする仕組み。
- 2) スマートフォンや交通系ICカード等のIDを活用。それらと連携したデジタルサイネージの機能高度化(Wi-Fi対応、多言語対応等)
- 3) 情報配信、連携等を行うクラウド (IDと属性の紐付機能。言語、位置、個人の属性等に応じた情報提供機能。災害時等の情報提供機能。)

3. アクションプラン

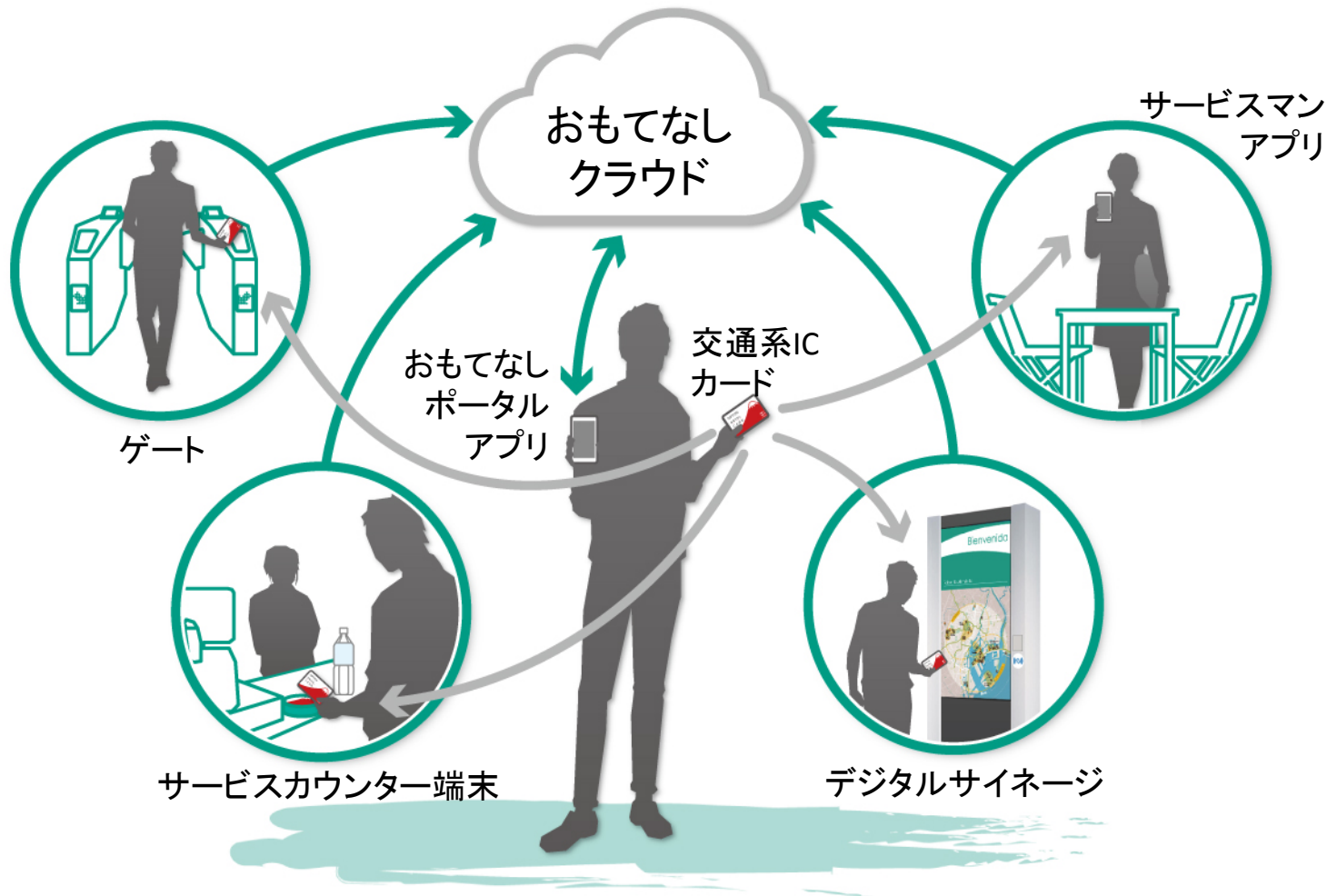
- 1) 先行導入: 具体的なサービスの検証を実施する先行導入主体(推進体制)及び地域を2015年度中に決定。
(候補例) 港区、竹芝地区、成田・幕張地区、六本木・虎ノ門地区、渋谷地区
- 2) 検証: 2016年度中、先行導入地域での検証、一部導入の実現
- 3) 標準仕様策定、普及展開: 2016年度中にクラウドのオープンAPI標準仕様を策定、2017年度及び2018年度に普及展開

(参考)サービスイメージ(例)

- 1) 空港等で、個人の属性情報を登録し、自分の行き先、買いたい物、旅行したい場所等の情報のアプリを入手可能。
- 2) ホテル等宿泊施設のチェックイン、パスポートのPDF化、公共競技場や美術館・博物館等の入退室管理
- 3) 主要観光地やショッピングモール等におけるデジタルサイネージで利用者の属性(言葉等)に応じた情報提供、Wi-Fi等のシングルサインオンのアプリの一手段の活用等(例: 自国語での言語表示、障がいに応じたバリアフリーマップの提供、割引クーポン等の発行 等)
- 4) タクシーで話さなくても、読み取り機にかざせば事前に登録しておいた行き先が表示。
- 5) オリンピック会場周辺のショップ、レストラン等で多言語等表示、買い物可能、スタンプラリーなどが可能。
(例: ハラル情報等が表示され安心して食事、提携ショップ等で日本の名産など販売により地域への関心を持ってもらう)



ユーザーの持つカードとアプリを中心とした 多様なサービス提供チャンネル



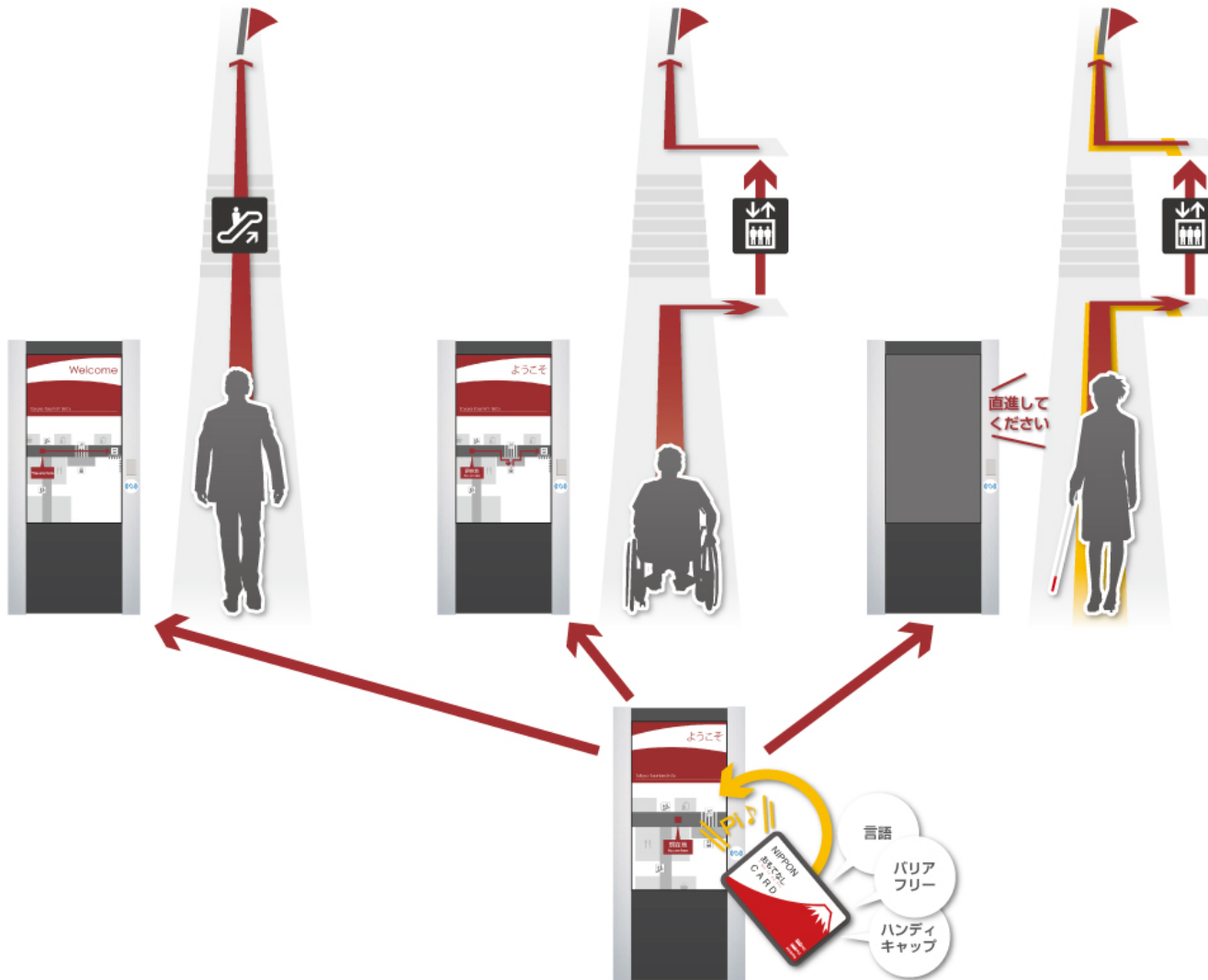
カードのみでも道案内



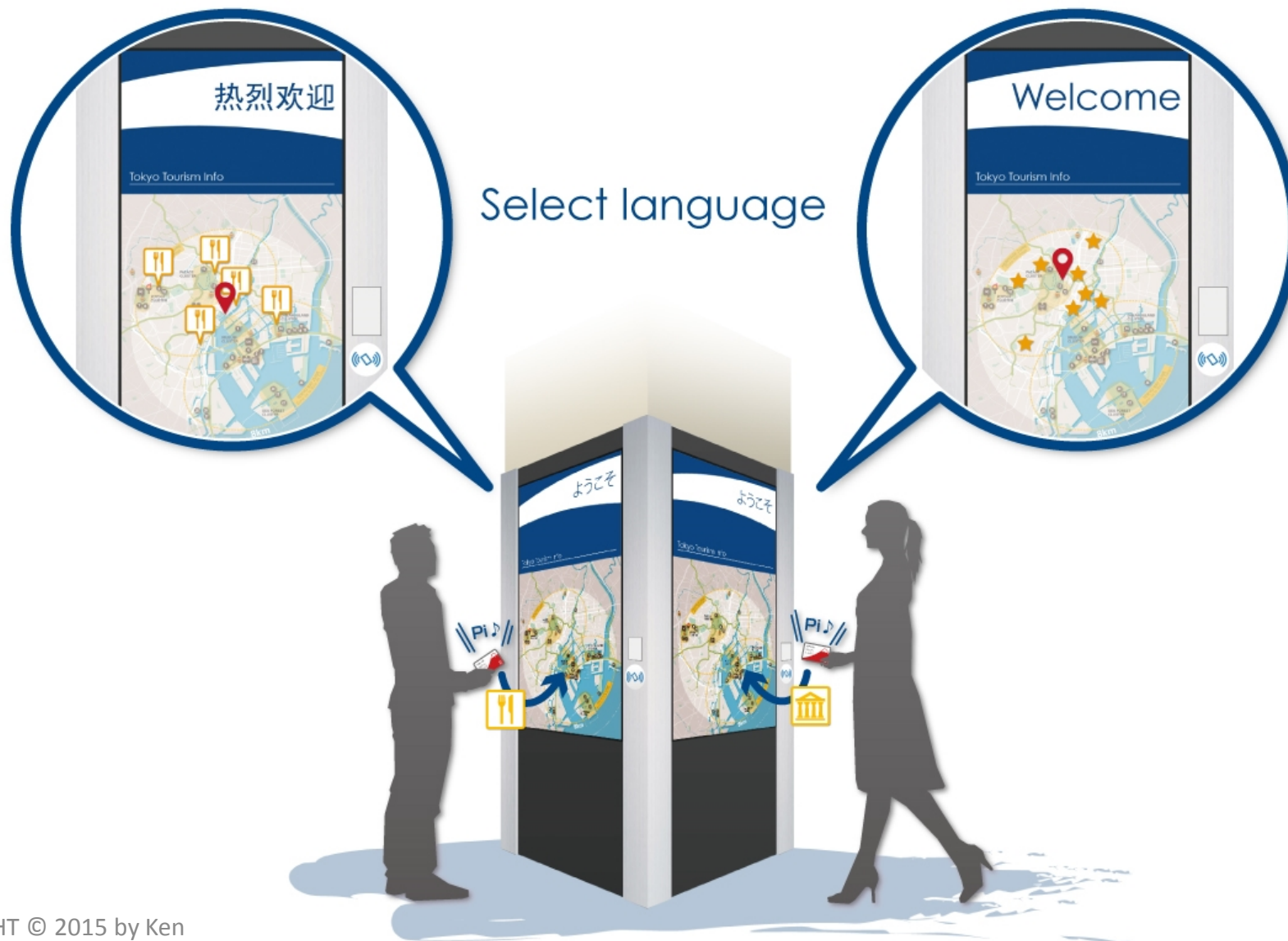
チケットから行先を推測しての案内



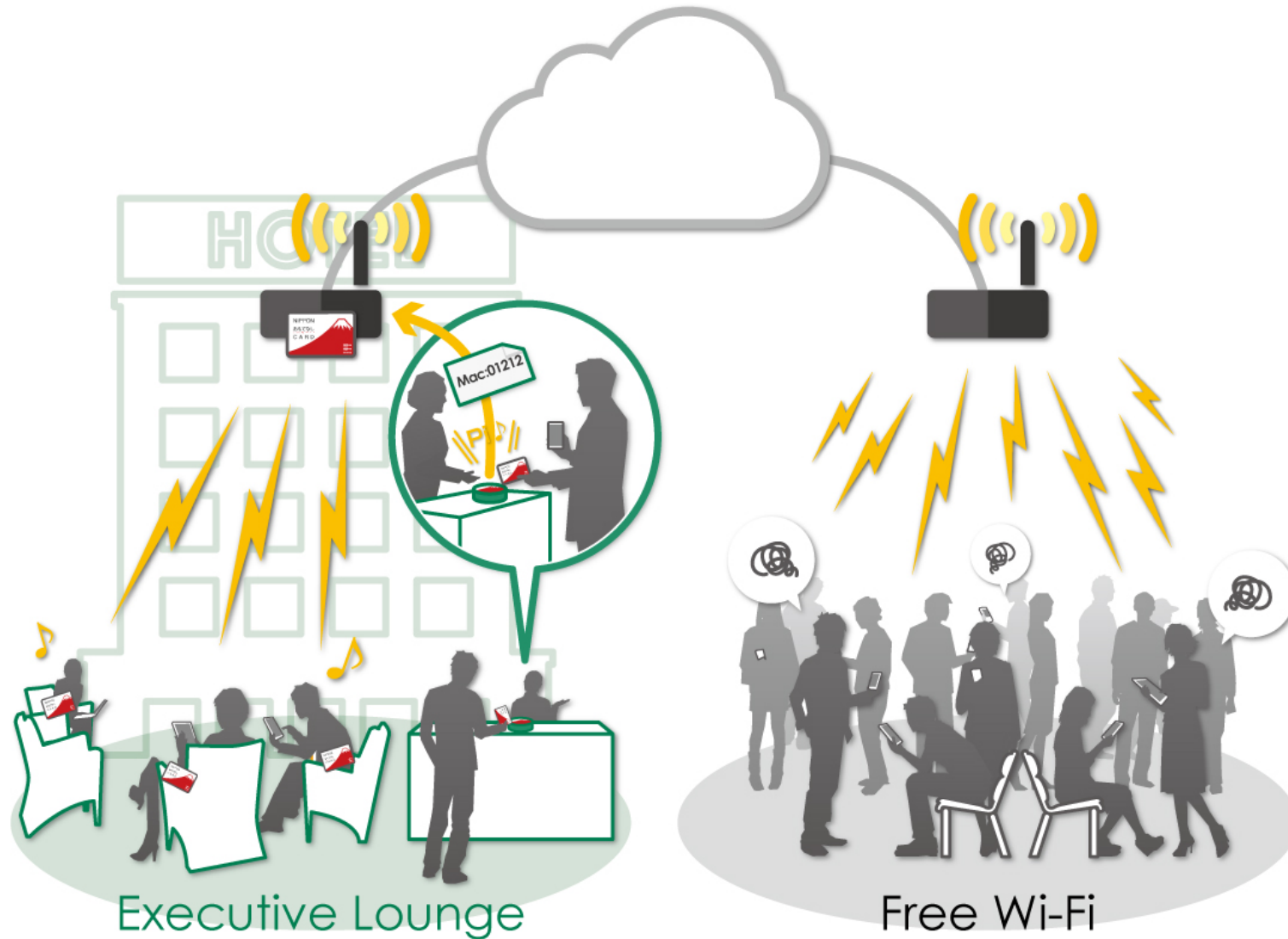
身体属性に応じた経路案内



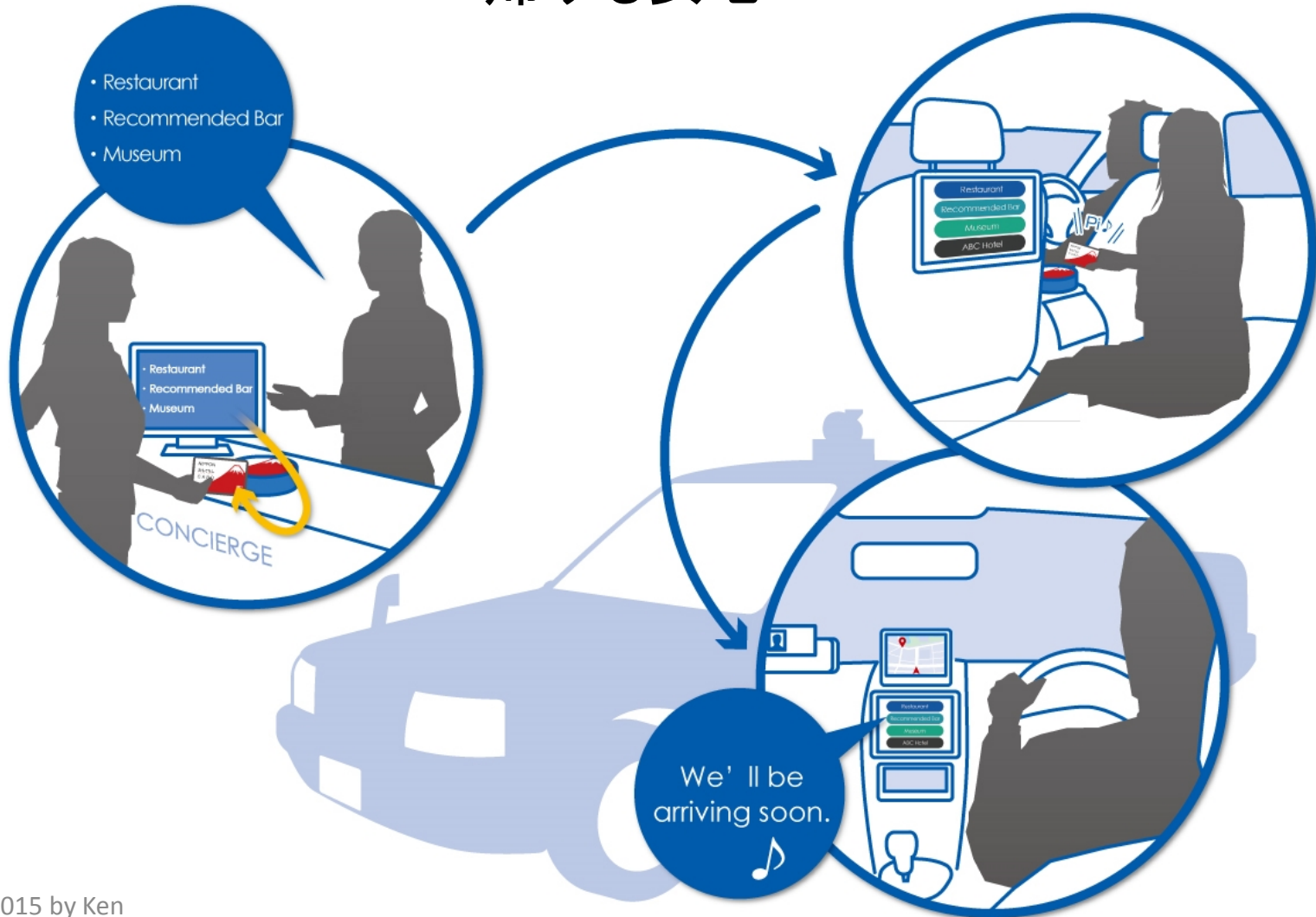
使用言語やブックマークに応じた案内



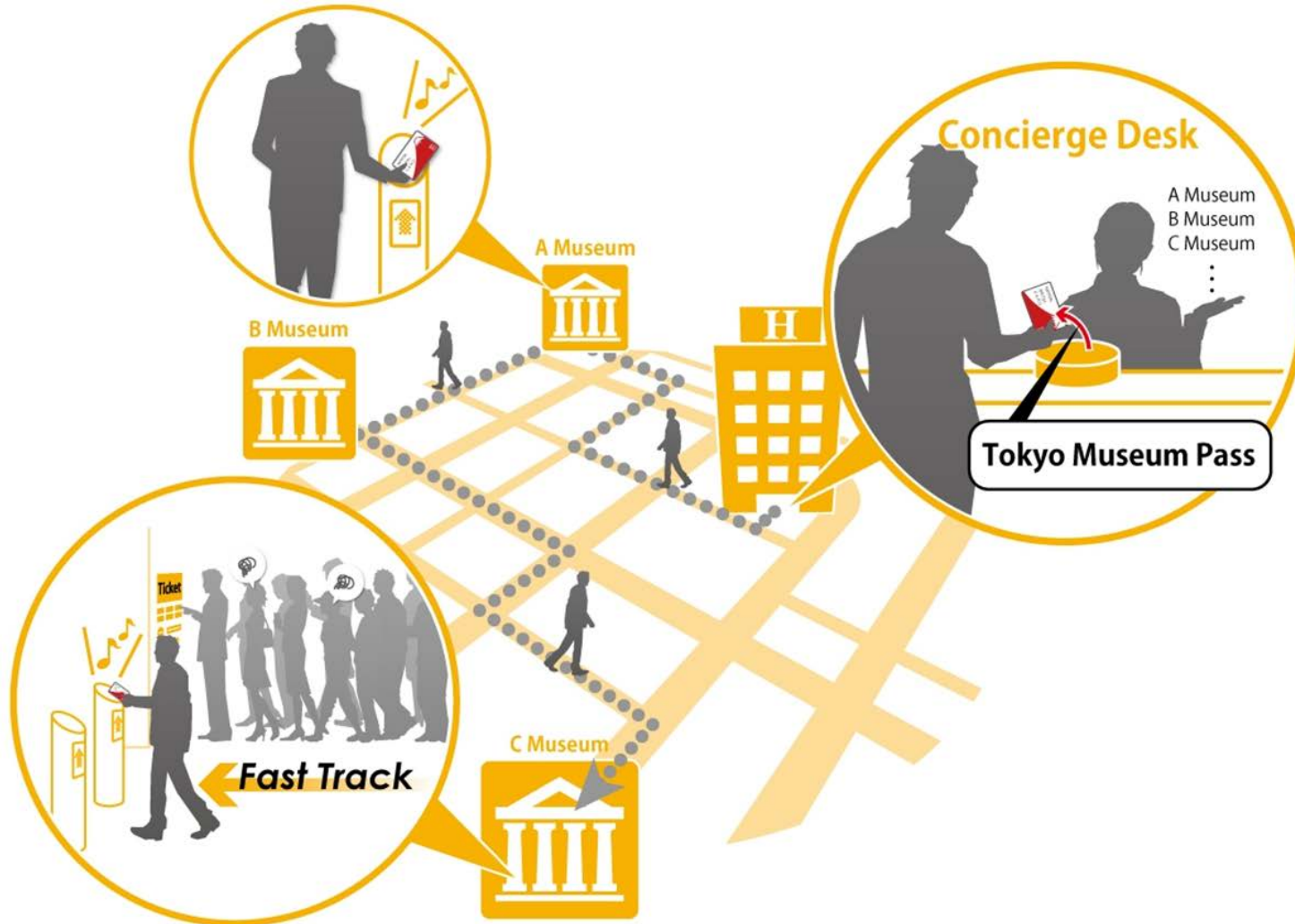
ファストトラック的無線LAN提供



コンシェルジュのメモをタクシーで利用 帰りも安心



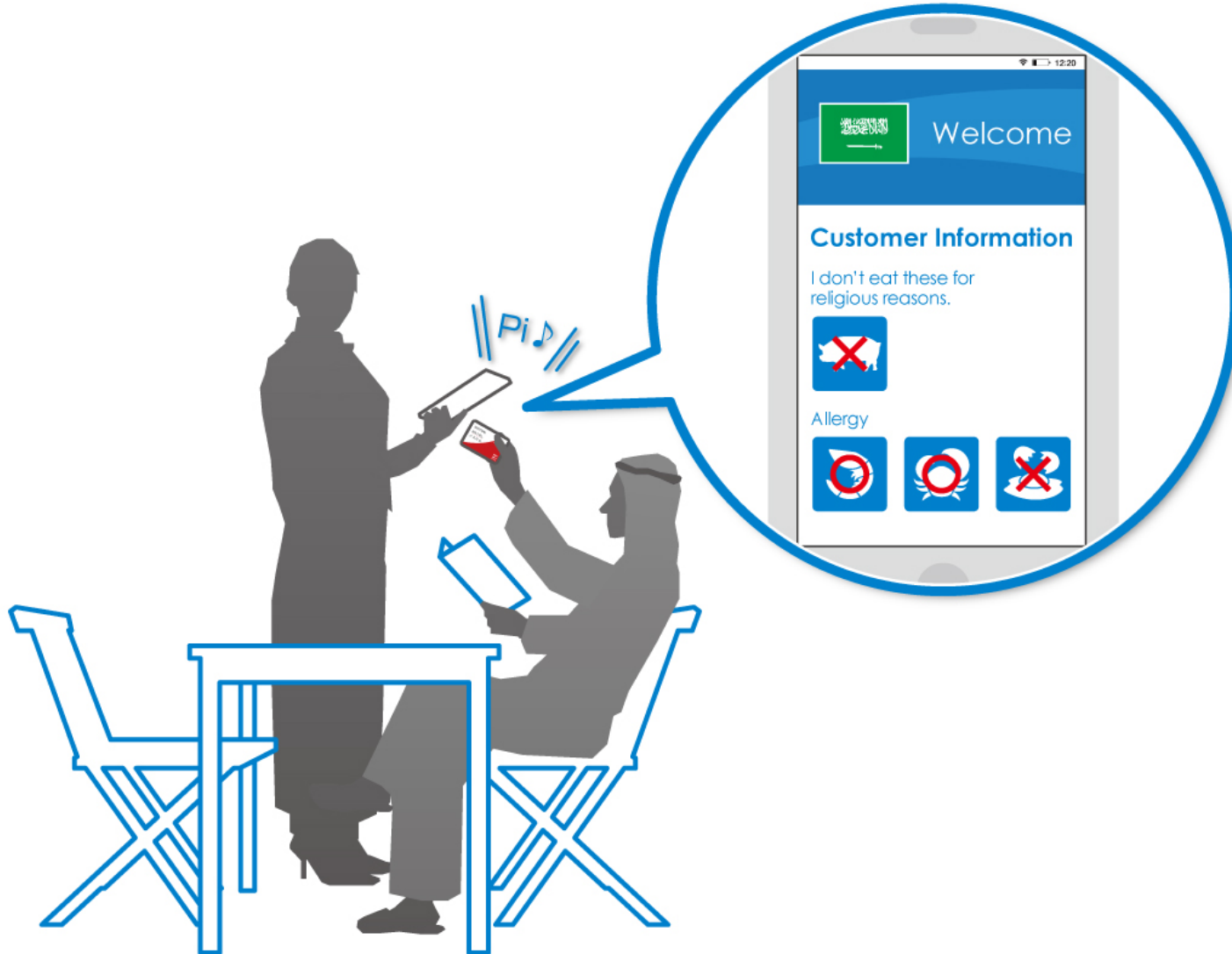
博物館周遊券やファストトラックなどの 多様なチケットサービス



嗜好や宗教に合ったレストランの案内 メニューの事前確認、クーポン発行



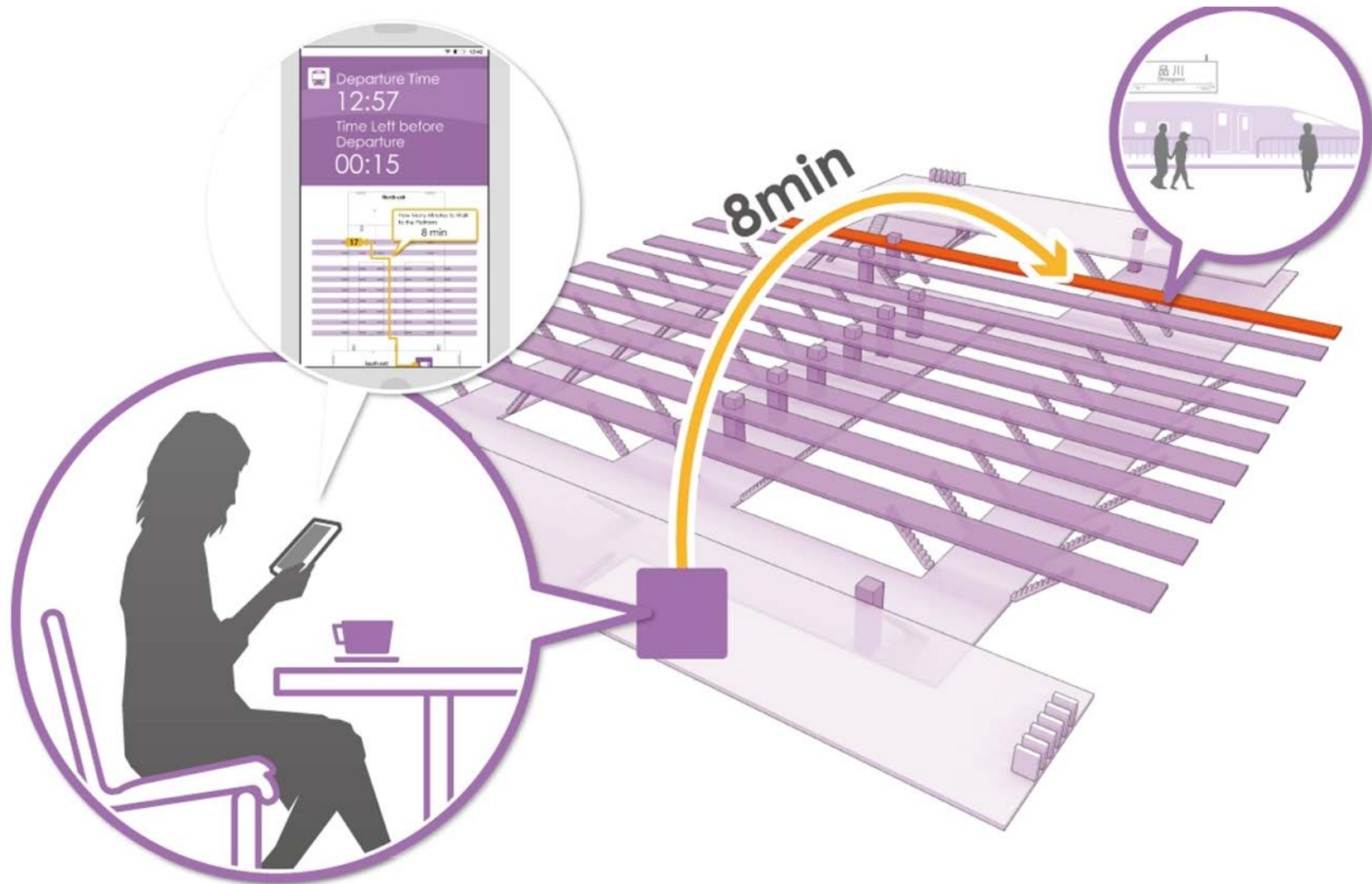
サービス現場での属性確認により間違いのないサービス



海外からの旅行客の災害時支援 故郷への自動安否通報



チケットと現在位置に合わせて移動を促す案内



II. 高度な映像配信サービス

- 4K8K放送の進展
- デジタルサイネージの高度化
- 5Gの実現



- ✓ 4K8Kの進展により、様々なコンテンツを超高精細な映像による表現が可能。これまでのBtoCでの進展のみならず、BtoBでの展開により市場活性化を目指すことが重要。
- ✓ 映画館や美術館等様々な配信先への展開を可能とする高速ネットワーク環境整備が必要。

1. 目標

2019年までに、東京都その他全国複数地域における、モール型等デジタルサイネージ、映画館、美術館・博物館、競技場など公共空間に設置されたデジタルサイネージに対し、超高臨場感(高精細映像・音響等含め、中継会場に依りて競技の場を再現)ある4K・8K映像を配信し、当該映像のパブリックビューイングを実現。

2. 実現手段

- 1) サイネージ設置者(モール、ビル群、美術館、競技場 等)において、撮影設備、又は上映設備(プロジェクタ又はディスプレイ等)、通信設備等の整備
- 2) 上記各拠点を接続する、高速通信ネットワークの確保
- 3) オリンピック時(平昌、東京)、及び平常時(スポーツ競技、文化美術映像、音楽会やライブの映像)におけるコンテンツの確保

3. 推進主体

- 1)コンテンツ提供者
 - ①スポーツ関係、オリンピックの競技スポーツ団体
 - ②音楽ライブ、クラシック、演芸等のライブ映像
 - ③世界遺産、地域の観光名所、文化財、美術等
- 2)配信環境…映画館、モール等で配信設備導入者、スポーツスタジアム等
- 3)プラットフォーム(コンテンツ収集、配信、管理)

4. アクションプラン

- 1) 先行導入地域:2015年度中に下記候補例を踏まえ、先行導入地域を決定
- 2) 推進体制、サービス主体:2015年度中に検討、体制整備。
2016年度中に、映画館、美術館、競技会場等参加主体の拡大を目指す。
- 3) 共通仕様の策定:2015年度中に基本設計を検討。2017年度及び2018年度に普及展開。

II. 高度な映像サービスイメージ

◎4K・8Kデジタルサイネージ等を活用し、超高精細映像技術に加え、超高臨場感な体感を実現できる新たなエンターテインメント市場や、BtoBでの映像配信市場の創設。

コンテンツ

スポーツ関係

音楽関係

世界遺産
文化財関係

産業(医療、教育)
関係

映像配信プラットフォーム

4K・8K、超高臨場感技術等の付加価値創出

競技会場、
スポーツイベント



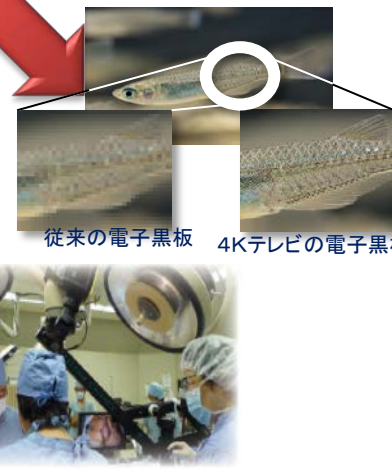
映画館、モール等



美術館、博物館等



学校・病院



展開先

Ⅲ. 世界一安全なサイバー空間の実現

1. 目標

2020年に向けて、IoT(Internet of Things)の本格的普及など、今後見込まれるICT環境の大きな変化に対応した新たなサイバーセキュリティ対応体制・方策を確立し、国民の社会経済活動の基盤となる世界一安全なサイバー空間を実現。

2. 実現手段

2020年東京大会をマイルストーンとして、関係主体の協力の下、以下の取組等を推進。

- 1) 情報共有や実践的人材育成を行うための官民連携体制の整備。
- 2) 2020年東京大会を見据えた大規模サイバー演習の実施。

(※サイバー演習イメージ: 東京大会を想定した仮想環境を構築し、大会HPなど関連システムを標的とした大規模なサイバー攻撃を模擬した演習等を実施)

- 3) これらの取組により構築した最先端のセキュリティ基盤を、2020年以降も東京大会の資産(レガシー)として持続・発展。

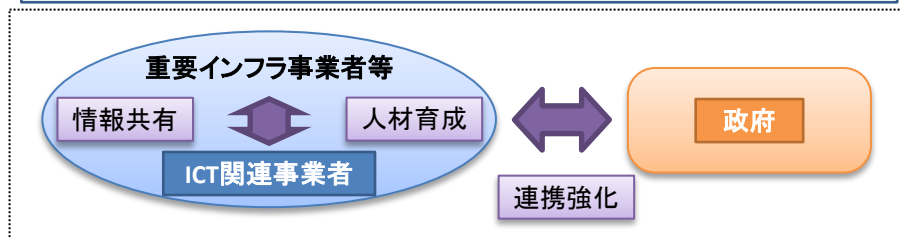
3. アクションプラン

- 1) 推進体制 (スケジュール)
- 2) 大規模サイバー演習の実施 (スケジュール)
- 3) 2020年東京大会に向けて、政府機関、重要インフラ事業者、東京大会関連組織等との連携により最先端のセキュリティ基盤を構築し、世界一安全なサイバー空間を実現。

- IoT (Internet of Things) の本格的普及など、今後見込まれるICT環境の大きな変化に対応した新たなサイバーセキュリティ対応体制・方策を確立し、国民の社会経済活動の基盤となる世界一安全なサイバー空間を実現。
 - 2020年東京大会をマイルストーンとして、関係主体の協力の下、以下の取組等を推進。
 - ・ 情報共有や実践的人材育成を行うための官民連携体制の整備
 - ・ 2020年東京大会を見据えた大規模サイバー演習の実施
- さらに、これらの取組により構築した最先端のセキュリティ基盤を、2020年以降も東京大会の資産（レガシー）として持続・発展。

【実現イメージ】

情報共有や実践的人材育成を行うための官民連携体制の整備



2020年東京大会を見据えた大規模サイバー演習環境の構築

大規模サイバー演習環境の構築



【推進体制】

総務省、テレコム・アイザック推進会議、民間企業等

※総務省では情報セキュリティアドバイザリーボードを開催し、本年5月22日、東京大会に向けた取組を含む今後のサイバーセキュリティ政策の方向性についての提言を公表。

【展開先】

政府機関、重要インフラ事業者、東京大会関連組織等への展開を想定

【スケジュール案】

