

宙を拓くタスクフォース(第1回)  
議事要旨

1. 日時 平成 30 年8月 22 日(水) 14:00～16:00
2. 場所 総務省7階 省議室
3. 出席者
  - (1) 構成員  
中須賀主査、荒井構成員、石川構成員、今井構成員、小笠原構成員、岡島構成員、  
押田構成員、片岡構成員、河合構成員、川原構成員、黒田構成員、佐藤構成員、  
志佐構成員、森信構成員、矢野構成員、渡辺構成員
  - (2) ゲストプレゼンター  
アイデア応募者①、アイデア応募者②
  - (3) オブザーバ  
内閣府宇宙開発戦略推進事務局、  
文部科学省研究開発局宇宙開発利用課、  
経済産業省製造産業局航空機武器宇宙産業課宇宙産業室、  
株式会社 NTT データ経営研究所
  - (4) 総務省  
小林大臣政務官、吉田国際戦略局長、泉大臣官房審議官、藤野総務課長、  
坂中技術政策課長、村上宇宙通信政策課長、中谷衛星開発推進官、笠井局付
4. 議事要旨
  - (1) 開会
  - (2) 小林大臣政務官挨拶
  - (3) 中須賀主査挨拶
  - (4) 構成員挨拶
  - (5) 配布資料の確認
  - (6) 議事
    - ①宇宙利用における長期的な将来像(アイデア発表)

アイデア応募者①から資料 1-1、アイデア応募者②から 1-2 に基づいて説明が行われた。

(岡島構成員)

私達は、上空 400km の地点から粒を大気圏に突入させて、流れ星を作ろうとしている。アイデア資料に記載されている上空 20~30km では、それよりも上空で燃えてしまうのではないかと思われる。上空 20km~30km の地点で燃やすことは摩擦熱の関係で若干難しいが、80km 地点で凄く光らせるようにすれば、実現の可能性が出てくるとと思われる。また、宇宙ステーションから秒速何百メートルという速さで押し出す必要があるため、結構なエネルギーが必要となるため、その点を考える必要があると思われる。

(アイデア応募者)

補足説明させていただくと、宇宙ステーションまでの花火の輸送は、「こうのとりのみ」みたいなものを利用することで、送れるのではないかと考えている。それから、少し前に宇宙ステーションから金井さんが戻ってきた時と同様に、パラシュートにより同じような降り方をすれば、25km~30km 地点で爆発させられると考えている。

(小笠原構成員)

インフラを支える側から一言ご紹介すると、岡島構成員が言われたように、高度 80km 付近が、一番温度が上がる場所だが耐熱材を張っておくことも可能であり、耐熱材が上手く溶けるように設計すれば、20km 付近に調整することも可能である。我々は、H-II ロケットの初号機を宇宙空間から再突入させた時は、文字通り狙ったところに落とすことができたので、軌道設計をする能力も含めて、そういった経験がある。

(中須賀主査)

宇宙ステーションの移動のアイデアは、宇宙ステーションをそのまま持っていくという感じか。もう一つ、月の上に移動させた宇宙ステーションの中で、どんなことをしたいのか。

(アイデア応募者)

そのまま持っていくという提案。風呂桶を持っていき、月の氷を利用してお風呂に入りたい。

(荒井構成員)

1984 年のロサンゼルスオリンピックの際、宇宙飛行士を模した人がオープニングで登場した。2020 年の東京オリンピックについて、色々と考えており、その中に宇宙というのを掛け算するようなものも一つのテーマになったりしている。これから東京オリンピックに間に合うかどうかは別だが、一つ、昔試みたアイデアをご紹介すると、1996 年のアトランタオリンピックに向けて、宇

宙空間に大きな広告ボードを出すという構想があったが、デブリの問題等が当時からあり、構想だけとなってしまった。しかし、未だに構想チャートみたいなものは残っていることから、東京オリンピックやその先にかけても、何か新しいアイデアで実現できればと良いと思っている。

(中須賀主査)

我々も1回研究したことがあるが、デブリが大きな課題となっていた。

## ②タスクフォースの進め方

事務局から資料 1-3、内閣府から 1-4 に基づいて説明が行われた。

## ③意見交換

(中須賀主査)

この研究会の目的は、最終的に情報通信技術が将来どのようなものになるのかを検討することだが、まずは宇宙を新たなビジネスフロンティアとして、現代社会が抱える社会的問題の解決の場としたい。また、これからの宇宙開発は、政府だけでなく、民間と連携して進めなければならない時代であり、新ビジネスと宇宙開発とが上手くシナジー効果を生むようなことも考えていかなければならない。募集したアイデアについても、意見交換のツールとして使っていただきたい。

(森信構成員)

今回、宇宙で利用する情報通信技術について、まさにこれから議論するポイントと思われる。情報通信技術について、宇宙で利用するためには、ブロードバンド化と遅延の2つの課題があると思われるが、政府内では、どういった計画が動いているのか教えていただきたい。

(中谷衛星開発推進官)

内閣府資料の裏面、(2)の技術試験衛星のところで ETS-9 について記載されている。平成 33 年度の打上げを着実に実施するため、総務省、文科省、NICT、JAXA が連携し、現在、鋭意研究開発に取り組んでいる。

(内閣府)

現在、光通信について、高速化の視点やマルチビームの高度化という視点から技術開発に取り組んでいる。加えて、安全保障の視点や衛星通信の信頼度を高くする視点から、衛星での量子暗号通信の技術開発にも取り組んでいる。また、太陽フレアによる、衛星システム等への影響が出る可能性に対して、宇宙天気情報の観測への取組等も行っている。

(中須賀主査)

基本的に衛星通信は、通信容量が増加していることから、静止衛星と地上を繋ぐ回線も太くしていかなければならない。その他、静止衛星の寿命は 15 年間あり、打ち上げた後はハードウェア等を変えることができないが、地上の通信技術は進歩していくことから、それに合わせてソフト的に変えていけるような仕組みを実装していかなければならない。例えば、周波数やビームの照射方向を用途に合わせて変更できるような、様々なフレキシビリティが求められており、そういった技術を ETS-9 で色々試す予定である。また、電波の遅延は絶対に発生してしまう話だが、その電波の遅延があったとしても色々スムーズにできるような仕組みを考えていくことが、非常に重要になると思っている。

(石川構成員)

事務局資料7ページに記載されている VR やロボットによる遠隔操縦については、結構重要だと思っており、もう少し早く実現するのではないかと感じている。最近、宇宙でのアバターというのがキーワードとなっており、例えば、国際宇宙ステーションで宇宙飛行士がサポートできない場合、アバターで作業するようなこともあると考えられる。

(中須賀主査)

アバター技術は、宇宙だけでなく地上でも色々な試験が始まっている。例えば、ANA が旅行に行った気分になるようなアバター技術について話があり、その旅行先が宇宙となることもあると思われる。それから、「宇宙×ICT に関する懇談会」の中でも火星にアバターを送り込むというような話も出てきたので、是非、ご検討いただきたいなと思っている。それを実現するために必要な技術の検討であると同時に、それが起こると何が起こるか、どんな良いことがあるかという利用側での検討を研究会の中でしていきたいなと思っている。

(今井構成員)

宇宙ステーションの自動化の話に関して、宇宙飛行士のリソースについて人件費としては非常に高い部類に入っており、いかにリソースを有効に使うかが非常に重要である。昨今、宇宙ステーションで色々なことができることが分かってきたが、宇宙飛行士に限られていることがネックとなっている。解決案の1つとしてアバターに関する議論があり、1つの作業システムを複数の人が共有するようなアバターが良いのではないかとの議論がある。その技術を伸ばしていけば、月・火星探査においても、1台の高機能のアバターを、複数の専門家がシェアすることで色々なことが可能になるとと思われる。更に、その先には、非常に安全な形で、月面や火星にいるような体験ができるようなエンターテイメント利用が可能になるという議論も出ている。

(佐藤構成員)

このタスクフォースの目的について、自分の中でまだ飲み込めていないので、今一度把握したい。今回のタスクフォースのテーマは、衛星データではない部分での宇宙利用についてだと思われるが、これまで宇宙ビジネス分野を見てきた中で、衛星データ利用以外で何故宇宙ビジネスをやるのかについてのスタンダードみたいなものが示されている資料を見たことがない。衛星データ利用以外で、どうして衛星・宇宙をやらなければいけないのかということのスタート地点が見えない。夢のあるエンタメはあるが、それ以外のエリアの人々に押し出して行くにはどういった必要性というものを押し出していくのかを考えて欲しい。

(中谷衛星開発推進官)

中須賀主査から「4次元サイバーシティの活用に向けたタスクフォース」について言及があったとおり、あの会合では、既に実施したいことが定められていた。それ実現するために集中的に議論するとともに、わかりやすいイラストを作成し、色々な方の協力を得ながら裾野の拡大を図っている。本会合でも同様に、どういった分野がビジネスフロンティアとなるのか、社会的問題の解決に向けた宇宙利用は何なのかについて、一般の方々や非宇宙系産業の方々にも理解しやすいイラストを作成し、色々な方々に理解していただけるような形に持っていければと考えている。

(中須賀主査)

これから作っていくという状況であり、まだ何も見えていないということ。面白いテーマや利用のテーマを産業等に結びつけるために必要な技術が見えてきた時には、民間と国が取り組むべきことを分けて、整理していかなければならない。そして、将来的に宇宙政策に反映されていくネタが、この研究会で出てくることを期待したいと、個人的に思っている。

(渡辺構成員)

VRは、少し前に流行っていたが、実は徐々に落ちつきつつある。宇宙とVRは凄く親和性が良いと思っており、実は2年前に商品を販売したことがあるが、全く売れなかった。国立天文台でも「Mitaka」という宇宙旅行的なものを味わえるフリーソフトが公開しているが、体験回数が凄く少ない状況である。しかし、国立天文台の人の案内を横で聞きながら操作すると、途端に素晴らしいものになる。売れなかった理由として、その辺が我々にも足りなかったなと思っている。そういう意味では、エンタメは取っつきやすい分野だが、グローバルでヒットするようなものを生み出すのは難しい。

(荒井構成員)

現在、観光庁の進めているテーマ別観光として「宙ツーリズム」という企画を去年の秋に立ち上げ、今年9月に開催される「ツーリズム EXPO」という4日間で来訪者が20万となるイベントで、出展・発表を行う。そこで紹介のあった「Mitaka」のデモンストレーションを計画している。「宙ツーリズム」は、国立天文台三鷹の縣先生や山崎直子さんと共にスタートしており、将来的な宇宙旅行も見据えて、会員としてオスカープロモーションも入っていただいている。宇宙エンタメに去年から力を入れており、モノ観光からコト観光ということで、宇宙旅行に関してもエンタメやスポーツのようなところに可能性を感じている。

(岡島構成員)

流れ星を流すという、肉眼で見えるエンターテインメントを皆様に提供する事業を行っている。エンターテインメントの良い点は、皆様に届けやすいという点だ。「Mitaka」も凄いいツールであり、もっとエンタメユースでエンタメの調味料みたいなのを付けていくと、更に広まっていくと思われる。それで私達の流れ星というエンターテインメントも、人に受け入れられやすいと考えている。エンタメが、現代社会が抱える社会問題の解決ではないと言われているが、エンタメ自体が技術を広げるものとして非常に重要なものである。国にも、エンタメが、技術や難しい事柄を一般人に広めるために、非常に重要なものと理解していただいて、きちんとリスクマネーを付けていただきたいと思っている。

(中須賀主査)

「Mitaka」や VR の話については、ストーリー的なものを考えておくと、非常に盛り上がり、価値も上がるというイメージなのか。

(渡辺構成員)

「Mitaka」でも言えることだが、行くところが決まっており、何回か体験すると飽きてしまう。そういう意味では、想像をかき立てるような何かゲームと組み合わせたようなものでないと、ビジネスとしてヒットしない。今、宇宙旅行をテーマにした VR というのは、幾つか出ているが、思ったより数は出ていないというのが実情だと思われる。

(中須賀主査)

コンテンツが全然足りていないという状況であり、宇宙で得たコンテンツをそのまま使うのではなく、ゲーム等の中に上手く埋め込むことで、ある種のシナジー効果的なものが出てくれば、広まっていく可能性があると思われる。

(荒井構成員)

「Mitaka」を体験していない方のために、少しご紹介させていただく。このソフトには時間の概

念が入っており、地球の周りを月が回り、時間を早くすると惑星や衛星もそれに合わせて移動するスピードが速くなり、凄く精密にできている。ただ、精緻であれば良いというだけではないので、そこでギミックや演出が加わると、子供をはじめ広く広まると思われる。興味を持っていない人とかには、やはり工夫が必要だと感じている。

(黒田構成員)

私も「Mitaka」の経験があり、今 YouTube で「黒田有彩×Mitaka」という国立天文台で作成された動画がアップされている。確かに、学習コンテンツとしては、もの凄く宇宙観を広げてくれるツールだと感じており、観測可能な 138 億光年先の宇宙までたどり着いた時とかに感動を感じることもできる。この技術をフリーでお届けしている国立天文台の素晴らしさを広めるために、何かコンテストみたいなのがあれば楽しいかなと、思ったりもしている。

(佐藤構成員)

先ほど、岡島構成員の話で、エンタメによって科学や技術を引き上げる効果があるという話にエッセンスを感じた。自分の中で想起したのは、グーグル・ルナ・エクス・プライズであり、あの座組みは素晴らしかったと思っている。政府が、同じようにリードすることは難しいと思われるが、ワールドカップ要素みたいなものが含まれていて、最終的にストリーミング映像でその夢みたいなのを一般視聴者に届けるということに向かってしのぎを削り、技術を上げていくレースの仕組みは凄く良いと思っている。日本でも同じようなフィールドが生まれて、ただのアイデア出しではなく、実際にお金と場が提供されるようになると、技術もそこに乗じて向上していくと感じた。

(片岡構成員)

エンターテインメントの企業からすると、バーチャルなもので何かもの凄く力を集めることは難しい。事実やファクトベースで、実際にあったものこそ本当に人を引きつけるので、新しいビジネスの検討においても、事実ベースで実際に何かをやろうとしている人達をどうやって支えて実現させていくのかに、もう少し重きを置いた方が良いと思っている。例えば、岡島構成員の事業が、実際に打ち上げのフェーズに入っているように、そういった企業を実力のある日本の既存の企業や国が支えるなど、仲間として誰かが必ず一歩前に進ませるといふのを協力してやっていける体制をとる必要がある。それを見た子供達も、その世界に近づきたいという思いが高まったりするので、事実を積み上げていくことができれば、映像としての魅力も増していくと感じている。

(中須賀主査)

建設的な意見が色々出てきたが、エックス・プライズ企画が日本で開催できると良い。コンテストというのは、多くの方々を熱中させることができ、技術開発を行う方も勝とうとするため相当技術力が上がる。こういった上手く技術を伸ばしていく仕組みを取り入れていき、お金を出资する側は、更に広報するというような形で、お金を取るために投資していくようなコラボレーションが実現できれば良いと思われる。こういったことも少しテイクノートしていただきたい。

(川原構成員)

中須賀主査が手がけてきた小型衛星というのは、ある程度小さな衛星を集約し、沢山打ち上げることによってコストを下げている。また、特定の用途だけに絞り、数年と短いスパンで用途を区切って、多様な衛星を打ち上げるということが、ポイントだと理解している。同じように情報通信分野で大成功した話として、クラウド化の話があり、サーバーをゼロから立ち上げ、ハードを購入して設置することが通常だったものが、クリック1つで計算資源を買うことができるようになった。実は、小型衛星も同じような発想ができると思っており、ある程度汎用的なセンサーを載せた小型衛星を、更に10人のユーザーでタイムシェアのようなことを行えば、利用効率をあげることができる。こういったユースケースが集まると、数億円規模の衛星開発と同じスケール感でできるのではないかと思われるので、そういう検討の仕方もあるのではないかと感じた。

(佐藤構成員)

川原構成員の話に近い事例がアメリカにあり、ロフト・オービタルというベンチャーが、十数社の衛星企業と提携し、もの売りではなくこと売りを行うような衛星サービスを提供し、先月ぐらいに発表されていた。衛星を保有したい人には衛星を売ることもでき、衛星の運用だけしたい人には運用の時間を与え、データが欲しい人にはデータだけ与えるということをし、パートナーを変えながら実施している。そんなサービスが、日本にもあったら面白いと感じた。

(中須賀主査)

唯一難しいのは、ハードウェアが固定されたまま、様々なユーザーニーズに応えていくか、この柔軟性をどう獲得するかということを考えていかなければならない。我々もやりたいと思っていて、例えば、自前の衛星を持っていない大学生が姿勢制御の論文を書くために、衛星を使ってもらい、ソフトをアップロードして衛星を動かしてもらい論文を作成してもらうようなことなら可能かと思っている。また、宇宙空間で作物を育てるということは、これから1つの産業になるのではないかと思っている。宇宙で美味しいものを食べたいというニーズがあり、もう少し研究開発してもいいのではないかと思っている。あるワークショップでは、宇宙ステーションの中



で、料理の鉄人を開催するのはどうかという話も出ており、火に替わる装置を開発することで新しい産業に繋がる可能性も出てくる。非常に堅いニーズではなくて、そういったことを行うことによって、色々な所から研究開発のお金を得られる可能性がある。

(荒井構成員)

食の話があったが、今、宙グルメというのを立ち上げようとしている。宇宙食の技術を地上食にどう使用し、地上の技術をどう宇宙食に活かすかという双方の視点で、ISEF2 で宇宙食 1.0、2.0、3.0と3つの発表を行った。その3.0が、実際に宇宙空間でものを育成して食べるというもので、我々なりに、地産地消ではなく「宙産宙消」や「月産月消」と発表している。また、ヨーロッパのビジネスアイデアコンテストで賞を取った「Bake in Space」プロジェクトというものがある。これは、ISS の中で焼き立てのパンが食べたいという宇宙飛行士のニーズを受けたものであり、来年ドイツの宇宙飛行士が実験すると聞いている。あと、もう1つご紹介すると、今年「OPEN MEALS」計画が発表されており、3D フードプリンタにより食材のデータを分析して、食感まで再現するものとなっている。東京で握った寿司をアメリカの展示会場で再現するデモを行ったほか、「OPEN MEALS」計画のウェブサイトでは、宇宙空間で宇宙飛行士のような人が握り寿司を食べるというデモ映像も存在している、そういったものも将来的に目指していくことで、やはり技術革新はそのあたりでも期待できると思われる。

(中須賀主査)

そういったところが新しい技術を生んでいくための、1つのドライビングフォースになり、大事なインタラクションかと思っている。

(志佐構成員)

今まで、バーチャルに関することが議論になっている。しかし、地球近傍等へ誰でも行ける世界になったら、その先はどうなっていくのか、何があるのかということを議論することで、人の移動・物の移動に関連したインフラの必要性等が明確になってくると思われた。

(中須賀主査)

バーチャルではなく、実際に行くこと自体が大切であり、そういう観点も非常に大事である。

(押田構成員)

今、我々がビジネスを立ち上げる中で、衛星通信の国際調整やレギュトりに関する敷居が高いと、切実に感じている。新しいビジネスを始めようとしている人にとって、こういった制度などを理解するのはハードルが高いと率直に感じている。また、リスクマネーの供給に関しても、技術の仕様が変更した場合やビジネスモデルが変わった時に、そのリスクマネーがどうなるの

かが分かりにくい。そういった敷居を全体で下げていき、アイデアを実現するためのサポートをどうやっていくかが、重要な要素だと思っている。

(中須賀主査)

それは私も衛星をやっている中で非常に感じる場所、新しいアイデアが出てきた時は、ITU との取り決めや日本としての仕組みが必要になった場合、総務省はそれをエンカレッジするような方向でご検討いただけるのか。

(吉田国際戦略局長)

制度的なものなのか、実は社会的に実施可能なのかも含めて確認していく必要がある。色々ご提言いただいたものを、関係府省と相談しながら、良いものについては実現できるように取り組んでいきたいと考えている。是非。色々なご意見をいただきたい。

(河合構成員)

ITU に関わっているが、衛星通信の国際調整やレギュラトリーは、宇宙の衛星軌道を複数の国でシェアしている状態なので非常にハードルが高い。昨今では、従来の静止衛星に加え、多数の周回衛星を打上げるようなプロジェクトもあり、衛星軌道は益々混雑する方向である。そうした中で、アカデミック衛星や小型の非商業衛星をと商業衛星と同じハードルで打ち上げるのは厳しく、ITU でも少し緩和して、ハードルを下げていこうとする動きがある。今後、その辺の議論も高まると思っている。

(中須賀主査)

例えば、小型衛星に関しては、もう少し敷居の低い周波数の取り方について検討していると思われるが、今どんな状況なのか。

(河合構成員)

WRC が4年に1回あり、そこで無線通信規則(Radio Regulations)を変えることになる。本件は、まだ、WRC の議題化までは進んでいないが、将来に向けて考えていかなければならないという機運が高まってきていると感じている。

(吉田国際戦略局長)

ルールメイキングは、ITU が主戦場になると思っている。今年、ITU にて4年に1回の全権委員会議が開催されるが、おそらく次回以降からは、そういったルールメイキングに関する動きがあると思われる。このあたりは国内のITU 関係者の皆様から、日本政府として国際の場でどう振る舞っていくのが良いか、主張していくのが良いか、こういう場も活用しながら、我々にインプットしていただけるとありがたい。

(中須賀主査)

企業が単独で色々と話しに行くのが良いのか、それとも業界団体等を立ち上げて皆で話しに行った方が良いのか。

(吉田国際戦略局長)

個別に来ていただいても、ビジネスの面で協力した団体に来ていただいても問題ないと考えている

(片岡構成員)

リクエストに近い話だが、宇宙をテーマにしているベンチャー企業に対する話などビジネスの話をする場合は、一応時間軸を決めたほうが議論の精度が上がるのではないかと考えている。これから10年後に何か成果を出していく場合、10年間で何ができるのかを積み上げていくことが凄く大切となる。2030年を超えると、どうしてもコンセプトベースの話になるので、10年以内の話であれば、それに対してどれぐらいのファイナンスがつくのかという話になるので、テーマによっては時間軸を意識した方が良いのではないかと感じた。

(中須賀主査)

民間の投資とは少し違うかもしれないが、政府の政策として、どれぐらい先のものに投資していくのかという話も大事だと思っている。ここも少し意識しながら議論を進めていきたいと思う。

(渡辺構成員)

エンタメの話だが、FalconHeavyの打上げをyoutubeで見っていた際、アメリカが中心だと思われるが、1300万人の方がリアルタイムで見ている。数時間後には、視聴数が3000万まで上がっていた。日本でもJAXAによって非常に真面目に中継されているが、視聴数は1000~2000くらいとなっている。この差は何かというと、アメリカでは、宇宙とは全く関係ない車を打上げ、宇宙空間に放出し、それを何日間か延々とyoutubeで配信している。今、日本の宇宙開発を見ると凄く良いチャンスだなど思っており、日本のロケットでSLIMを月面着陸させる計画がある。先ほど、ファクトが大事との話があったが、こういうものを大きくフィーチャーしていけば、宇宙とか技術に興味を持ってもらえるのではないかと考えている。我々も子供用の玩具を製造しているので、世界的に言われているSTEM教育みたいなものも広めやすく、理工系の子供を何か育てやすいと考えている。もう少しフィーチャーしていただきたいと考えている。

(今井構成員)

今まで通りのやり方で、ある程度ストーリー仕立てしての紹介や分かりやすくミッションを伝

えることは可能だが、FalconHeavy のように打上げ後に何が起きているかを見せるためには、それなりの機能を設けなければならない。そういった機能を最初から実装するのは、まだ厳しい状況である。最初からミッションとして盛り込んでいけば可能かもしれないが、まず成功することが大事だと考えている。我々は、ミッションを成功させることを目指しているので、ご理解いただきたい。

(中須賀主査)

例えば、どこかの企業が技術開発したカメラを搭載し、その企業が中心となり、実証という形で撮影や配信を行っていくような産学連携があっても良い。

(荒井構成員)

アポロの月面着陸について、生中継を実施するかどうかの検討が行われたことがあったが、生中継を実施することが決定したことにより、放送機材を小型化させるための技術革新が巻き起こった。SLIM の打上げには間に合わないのかもしれないが、何かを実現するという大きな目標を立てることにより、技術革新にアクセルをかけることができる。

(中須賀主査)

そういうところに民間のお金が入っていくことが重要だと思っている。それから、周波数の話が色々出ていたが、やはり周波数が完全に逼迫した状況なので、新しい通信の仕方として、光通信等を非常に大事な通信の柱として、しっかり日本として開発していかなければいけない。さらに、その秘匿性を高めるという観点で、量子暗号とペアで研究開発していく必要はあるだろうと思っている。特に、深宇宙になってくると、RF は非常に辛いところもあるので、深宇宙からの光通信という概念も1つこれからも出てくるのではないかな。こういったことも日本の中で検討していかなければならないと思っている。今日は、色々な意見が出てきたと思うので、まとめるのは大変かと思うが、事務局には記録しておいていただき、今後の議論に使用していきたいと思っている。

(村上宇宙通信政策課長)

この検討会の進め方について、このタスクフォースでは色々な議論があっても良いと考えている。何らかの制約をかけるよりも、限られた時間の中で色々なコンセプトやアイデアを出していただきたい。その中で、短期的に実現するものと長期的に実現するものの仕分けや、国がやるべきものと民間がやるべきものの仕分けを制度的な課題も含めて議論をしていきたいと考えている。それらを踏まえて、最終的にまとめていければと思っている。

#### ④その他

(中谷衛星開発推進官)

次回会合及び第3回会合を9月下旬から11月頃を予定している。

(吉田国際戦略局長)

本日キックオフということで、既に非常に多彩な議論をいただいた。2040年の人口減少下において、今後の情報通信技術やその利活用について検討していきたい。情報通信審議会でも「未来をつかむ TECH 戦略」と題して、色々な問題を ICT の力で変革に繋げていけるような答申を予定している。本タスクフォースの場でも、何でも議論していただきたい。エンタメに関する議論も行われており、エンタメと一括りにしてしまうと政府が動きにくい部分もあるが、ソフト産業やコンテンツ産業と捉えることもできる。これから少子化が進行し、国内のマーケットが縮小していく中、経済成長をどのように続けていくのか、新しいマーケットをどう生み出していくのかを考える上で、コンテンツ産業は国内マーケットだけでなくグローバルに展開していくことのできる非常に大きなものである。そういう視点で考えれば、エンタメというのは、政府が議論していくべき重要なものだと考えることができる。本会合は、情報通信技術に関することを出口としているが、一種のビジネスコンテスト的なものを出口としても良いと思っている。ここでの議論を色々な場で拾っていくことが出来ると思うので、引き続き、皆様には幅広くご議論を行っていただきたい。

(7) 閉会