

- ネットワークスライシングのユースケースの具体化
  - 最も早期に実現が予想される具体的なユースケース(事例)は何か
  - 各事例におけるスライシングの範囲(コア網、伝送路、基地局、他社設備、等)
  - スライシングに用いる設備構成(自社設置か他社設置利用か、「クラウドネイティブ」の用語の定義、等)
- 仮想化・ソフトウェア制御の利害得失
  - 利点(制御の自由度の向上等)と難点(複雑度の増加による容量や遅延の性能限界等)の評価
  - スライシングに係る品質保証や冗長性確保の考え方
- その他
  - 自営網との連携の見通し
  - その他のプレイヤー(MVNO、OTT、PF、オーケストレータ、等)との連携の見通し

(参考) ※ 考慮すべき観点等

- ソフトウェア制御の比率が増加することにより、ソースの真正性確認の困難化や、構成要素の増加に伴う脅威の増大等が懸念されるのではないか
- ソフトウェア連携において、APIが「責任分界」になるが、その意味は従来とは大きく変わり得ることに留意が必要ではないか
- 用語の使い方、多様なプレイヤーの関係性、技術の進展の時間軸等について整理していくことが重要ではないか