

## 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4回)議事要旨

### 1. 日時

平成16年6月10日(木) 9:00～11:00

### 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、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

鈴木政策統括官、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、吉武地域通信振興課長、奈良コンテンツ流通促進室長、阿知波情報流通高度化推進室長、武田情報セキュリティ対策室長、黒瀬総合政策課調査官、高地総合政策課課長補佐、鈴木情報通信政策課課長補佐

### 4. 議事要旨

#### (1) 基本政策WG審議概要報告

基本政策WGの事務局である総合政策課から、第4回基本政策WGまでの審議概要について報告があり、以下のような議論が行われた。

6月4日のWGで、IT産業を考えていく際に、企業倫理の要素も政策的に重要ではないかとの議論があった。

IT産業部会での今後の検討になじむのであれば議論するということになるのだろう。

#### (2) 情報通信産業の“今”とユビキタス時代に向けた課題

飯塚構成員から「情報通信産業の“今”とユビキタス時代に向けた課題」について発表があり、以下のような議論が行われた。

ユーザーが宅内LAN配線をしてくれないという問題に関して、無線LANやPLCが有効と考えられていると思うが、その他も含めて具体的にどのような解決方法があるか。

既設の住宅での対応がシリアスな問題であり、現実的解決は宅内の無線LANが望ましいと思われるが、いずれにしても顧客の面倒さをとにかく払拭する必要があるだろう。

昔と異なり、インターネット時代ではレイヤー構造や、ネットワーク、アプリケーション側の機能が非常に複雑になっている。一企業がコンテンツ、ネットワーク、サービスの各プロバイダの仕事全部やると

したら、これほど大きなリスクはない。ある程度、日本のシステム設計に取り組むべきではないか。

今のような問題は当懇談会として提起しなければならない問題。

ネットワークのバンドル、アンバンドルなど、アーキテクチャの議論とクリームスキミングの議論は分けて行うべき。もう一点は、技術進化に対して柔軟な構造を持つために、しばらくの間試行錯誤を許すような業界の構造にしておくべき。その上で、セキュリティをどう守るかを現実問題として受け止める必要があるだろう。

まだ形になっていないアプリケーション・サービスを想定して、それを実現するための技術やビジネススキームについて異なるプレイヤー間で合意することが、新規ビジネスを市場にいち早く実現させ、国際的な競争に勝ち抜くためには必要ではないか。このように新規市場成立までの期間短縮のために国が作戦を持つべきというのであれば賛成。

細部まで決め過ぎるのは反対だが、本当に大切なインフラ部分の大枠ぐらいは誰かが決めないと、市場メカニズムばかりには任せきれないところがあるだろう。

### (3) ユビキタスネットワーク時代の情報家電イニシアティブ

御手洗構成員から「ユビキタスネットワーク時代の情報家電イニシアティブ」について発表があり、以下のような議論が行われた。

情報家電の相互接続性のところで「日本主導の標準化」とあるが、標準化の仕組み等をどういうところが主導的につくっていくのがよいと思うか。

現在あるいろいろな委員会のような場での取組みを着々と実行していくことは非常に重要。だが、パソコンやインターネットのようなコンピュータ系と家電系の規格をつくる際に、2系統になりがちである。また、最近の流れは良いと思うが、過去は標準を決めるのに日本のメーカー同士で組むというのはあまりなく、独自方式なども存在した。

ファックスのように、独自方式であっても、世界のデファクトになってしまえば、マーケット的にも世界を押さえることができる。だが昨今のオープン化の中で、独自方式を堂々と主張することをはばかる風潮がないとはいえない。いずれにしても、今の時期は情報家電のテイクオフ期なので、日本主導の標準化をやるためには、やはり旗振り役が必要ではないか。

要素技術の部分は、欧米の標準が入ってきているので、日本では優良なデバイス部分が多く生まれれていないのが現状。このままでは国際競争に勝てないのではないか。基準とインターフェースを規定して、要素技術の開発を行うといった点は、ある程度国の政策から市場に提供されるという形がよいのではないか。

標準化に力を入れる必要があるが、それを実現してよい製品を作り出していくには、民間のベンダー

の力が必要。ベンダーがデファクトにしていく領域と、それではつながらないから、国などから投資して標準化する領域のせめぎ合いを調整していくことが、日本発の、家電にとどまらないイニシアティブにつながるのではないか。

全部を政府が決めても、全部を競争化しても、どちらも反対される。その間の線引きの微妙な問題をどうやって考えるか、という話として受け止めるべき。

インフラは国主導という展開になると、最終的に通信インフラストラクチャーの国営化論になってしまうおそれがある。これは避けなければならない。

(4) 「中間とりまとめ素案」・「全体の「中間とりまとめ(案)」へのインプットについて」

事務局から「中間とりまとめ素案」・「全体の「中間とりまとめ(案)」へのインプットについて」について説明があり、以下のような議論が行われた。

P.2「ユビキタス社会への期待」において、ユビキタスの概念として一般的に言われているものから、「何でも」が抜け落ちている。

「何でも」については WG1 で議論になったことで、ユビキタスネット社会では「ヒトとヒト」だけでなく「ヒトとモノ」や「モノとモノ」とのつながりも大きいので、「何でも」は重要ということになった。ここは、単純に抜け落ちているということ。

全体を通して「自由に」という記述が多いように感じる。「自由に」ということは大事だが、何でも好き勝手にということではないことは、うまく入れ込んでほしい。

自由の裏側には責務があることを提示することで解決できないか。

ユビキタスネット社会について「いつでも、どこでも、誰でも、何でも」に加えて、「何のために」ということを強調する必要があると思う。そうすると、プラットフォームの標準化や官民の役割分担等を考えていく上での土台になっていくと思う。具体的な内容としては(P.2にある)「期待」でよいと思う。

P.9「誰もが使いやすいユーザーインターフェース」とあるが、このテーマは昔からある書き方で、これはもちろん大事なのだが、もう少しユビキタスネットらしい表現にした方がいいのではないか。例えば、先程の「自由」についての議論もあるが、あえていえば「ユーザーが安全に自由に利用できるような技術の実現」など。今の表現では、昔のようにパソコンは難しくてみんなが使えないものだという前提に立っている。しかし今は小学生でもホームページを持つような時代。利用が増大・一般化した場合におけるユーザーの真の利益とはという想定も含め、一段超えた表現を考えてほしい。

P.4で「家庭における利用」として書かれているが、これだと家庭内に閉じこもって利用するという印象を受ける。これらは外でも利用するものであり、そういう表現にすべきと考える。例えば「ビジネス」と「パーソナル」とするのはどうか。

P.10「ベンチャーの創出促進」において、「創業後間もない」企業を対象とする旨の記述があるが、

このような記述があると現場では「設立5年制限」などが発生してしまう。社歴あるところでもベンチャー的事業を行う場合があり、創業後何年とかにこだわらない表現をお願いしたい。

同感。社歴の長い会社でも、持っている技術を使って新事業を行うところはある。

ユビキタス社会においては、メディアや流通チャネルといったものについては、従来のものと変わってくる可能性があり、既存のプレイヤーから新しいプレイヤーへの転換があり得る。これまで別のチャネルからの参入阻害という意味でのジレンマがあり、これはそういった転換によって解決することが考えられるので、P.2の「社会ジレンマの解消」については、「産業におけるジレンマの解消」も入れるべきではないか。

今おっしゃったのは、産業の活力といった話で、P.2に書いてある高齢化の進展への対応といったものとは論点が異なっており、入れる場所はここではないように思う。

「IT」なのか「ICT」なのか統一すべき。

P.10「人材の育成」について、「大学院・大学等」とあるが、専門職大学院についても対象とすべきでは。既に総務省として取り組んでいるものでもあるし、「等」の中に含まれているのだろうと思うが、特出しして書いてほしい。

「IT」or「ICT」についてはWG1でも議論したが、結局、国際的に定着していること、モノ対モノの通信も打ち出すことからコミュニケーションの側面を出すべきであること等の理由により、「ICT」のほうがいいのではないかという声が多かった。

「ICT」でいいだろう。WGの名称も「ICT産業WG」にしてもいいと思う。

P.4で利用シーンを「企業」と「家庭」に分けているのはいいと思うが、電子政府・電子自治体の取り組みも大きな話。利用者として「政府」の存在もここに加えるべきではないか。

WG1で広く取り上げているテーマの一部として、その議論は一応含まれてはいるが、WG2において議論してもらうことも大いに結構と思う。

電子政府についてはサービスレイヤーの中に記述はされていて、WG2の検討の枠内にも入っているということだろう。今の3つの枠内には入っていないようなので、「企業」・「家庭」に加えて「政府」も大きな柱として加えるべきか。

各産業は疲れてしまってハードルを越える原動力がない。従って、産業振興として電子政府に期待するところは大きいので、この点には触れてもらいたい。

政府が重要な利用者であることは認識している。この「企業での利用」には政府も含めたものを意図している。

P.7 にあるような航空関係のサービスについては、通関やパスポート申請など政府のサービスを利用すること抜きには考えられない。

こういったことで、新たなハコを作るといよりは、この中にどう埋め込むことを考える方が素直ではないかと思う。

それでは、「企業・政府の利用」などと明記してもらうのがいいだろう。

P.10 に「IT アーキテクト」とあるが、これからはそういった基盤を作りあげるとともに、新しいアプリケーションやコンテンツ流通の仕組みといったものを開発できる人材が求められるだろう。ここに書いてあるような本当に直近に求められる人材ではなく、新しい産業の創出とかもっと長い視点での人材育成が必要。

先ほどのプレゼンで「デジタルプロデューサー」という言葉があり、また最先端の要素技術の開発に夢をかける技術者の話もあり、両方とも確かに大切なことだろう。

宅内配線・接続の問題があったとしても、それでも利用してもらえるような、おもしろいコンテンツを IT 産業としては作っていかなければならない。

P.8 に「端末数の飛躍的な増大への対応」とあり、IPv6 の話があるが、通信路が確保されていなければ、アドレスがたくさん振られてもパンクしてしまう。従ってそういうことにも触れていただきたい。

これはもうひとつ課題が必要。特に宅内配線は、大きな問題であり、取り上げるべきでは。

宅内配線の問題は、無線でなければ解決できないだろう。

いろいろな技術的問題等もあるが、そういったものを課題として書いた方がいいだろう。

P.10 の人材のところ、ユビキタスになると物凄い勢いで端末やチップが繋がってくる。ユーザに求められるリテラシーも従来の IT リテラシーとは変わってくるだろう。その意味で、供給者側の育成だけでなく、利用者側のリテラシーを高めることも重要であり、産業界としても問題意識を持っている。

メインは WG3 と思われるが、WG2 でも踏まえたい。

官民の役割についてどう線引きするのかといった設計図を描くことは、重要な問題。WG2 で 12 月まで議論しても結論は出ないだろうが、せめて問題点として指摘する必要はある。こういう検討会の場に出してしまうと行政をしぼることになるが、だからこそやるべきと考える。

(総会に報告する中間とりまとめについては、座長に一任することが了承された。)

以上