

2020年に向けた社会全体のICT化推進に関する懇談会(第2回)主な意見

2020年東京大会に向けた取組（組織委員会、東京都）

- 大会開催基本計画第6章「アクション&レガシーの経済・テクノロジー」では、東京大会を最高水準のテクノロジーのショーケースとして日本発のイノベーションを世界に発信するべく検討。今後は、2016年から2020年までの具体的なアクションと2020年以降のレガシーをアクション&レガシープランとしてとりまとめ、リオ大会後にそれぞれのプランに基づきアクションを本格化させ、2020年以降のレガシーにつなげていきたい。
- この検討においてICTの占める重要性は言うまでもなく、本懇談会の検討結果は是非とも今後の計画の中に盛り込んでいく。
- 無料Wi-Fi環境の構築、デジタルサイネージの設置、翻訳アプリを用いた多言語対応など、平成27年度予算事業を含め、今後の取組は、国との連携の下、本懇談会の議論を踏まえながら具体化を図っていく。
- 本懇談会のアクションプランについて、一点目はアクションプランの早期策定、二点目は開催効果を全国へ波及させること、そのために、利用者視点から仕様の標準化、互換性確保による全国どこでもシームレスなICT利活用を要望。三点目は多言語対応をはじめとするハード・ソフト両面のバリアフリー、災害対策等の分野も対象とするとともに、高齢化社会も見据えたICTの活用・整備が促進されることを要望。
- 東京マラソンにおいてボランティアが翻訳アプリを活用して外国のランナーや旅行者を案内する取組実施。今後も実証の場の拡大を図っていく。

個別分野における期待感(4K・8K、放送コンテンツ海外展開)

- テレビだけでなくスマホやタブレットなどの通信経由でもオリンピックを楽しめるよう、また、競技場へのアクセス情報や観光、レストラン情報、災害時の避難情報や医療機関の案内などの安全・安心情報を携帯端末へ届けられるよう、高速通信や無線LANなどの通信環境の整備に向け、産学官のオールジャパンでの取組をお願いしたい。
- 4K・8Kコンテンツは国内のみならず、海外にも展開できることが非常に重要。
- レガシーや地方創生の観点から、4K・8Kと組み合わせることで、インバウンドの人達が東京だけでなく地方に広がっていくようなインフラ構築が必要。
- 次世代放送推進フォーラムにおいて4K試験放送を実施中。コンテンツ制作に関しては、まだビジネスモデルとして確立しておらず、スタートアップの段階で支援が必要。
- 民放としても、インターネットをはじめとする様々なメディアを通じて大会の魅力を最大限お伝えしたい。

個別分野における期待感(デジタルサイネージ、多言語対応)

- 多言語音声翻訳については、2018年までにデータの集積を終え、オリンピックに臨む体制構築をしていく。今後、どうやってビジネスモデルに持って行くかというマネタイズする仕組みをどうするか早急に検討する必要がある。
- 5年先では今のスマートフォンやタブレットにウェアラブル端末も加わるかもしれないが、デジタルサイネージとスマートフォン等との連携は必須。また、災害時のガイダンスの用途のためにも、デジタルサイネージは、スタンドアロンではなく共通のプラットフォーム、インターフェースで実現していくべき。

個別分野における期待感(交通、オープンデータ、決済等)

- 公共交通は、オリンピック・パラリンピックのインフラとして重要。公共交通オープンデータ研究会では、飛行機に搭乗した時から、日本に来たらどう移動するのか、空港会社や鉄道会社とも連携して、ICTを使ってどのようにサービスを提供するのか、重要な検討項目。
- 決済と交通インフラは非常に重要。海外選手、オリンピック・パラリンピック関係者、観光客が来日された際、スムーズに移動ができ、スムーズに決済ができる環境を整えることで、まさに日本が最先端のICTを持っている国ということを知ることができ、大変よい機会。

個別分野における期待感 (セキュリティ)

- サイバーセキュリティ対応は2020東京大会の最大の課題の1つ。セキュリティ訓練などを考えると、大会開催2年前、つまり2018年までにシステムが完成していることが必要。
- サイバーセキュリティは関係者が非常に多く、関係者が密に連絡しながら進めていく必要がある。
- セキュリティについては、物理的なセキュリティをどうすべきかも重要な課題であり、他のグループとの連携も大切。
- セキュリティについては、サイバーセキュリティのほかにフィジカルセキュリティもあり、これらが連携していくことが重要。
- 物理テロについては、日本人だけじゃなく、外国人や障がい者にも同時に対応する必要があり、そこでもICTが果たす役割の重要性を感じる。

ユーザビリティの観点

- 数値、技術ではとらえきれない問題もある。具体的なアクションプランとなった場合にテクノロジー主導となることを危惧。利用者がどう受け取るかという視点も含めてプランに盛り込んでいくことが必要。
- 全体システムを通して、アクセシビリティ、ユーザビリティをどうするのかといった観点からまとめていただきたい。
- 技術は素晴らしいが使いづらかったとならないよう、どのようにICTの技術を使っていたか、どのように見せ、伝え、形にするのが大変重要。
- ユーザーインターフェースについて、東京でも大阪でも福岡でも似たような使い方ができることが重要。様々な技術や使い方があるせいで、利用者が振り回されるようなことがないようにする必要がある。
- 御意見を聞いて、まとめ方としては利用者視点を強化したい。

障がい者、パラリンピック等見据えた観点

- テレビという非常に簡単なインターフェース、高齢者を含めたあらゆる地域、年齢層に対するサービスを行えるという点を強みにした地域の総合的なプラットフォームの構築に向けた作業を開始。
- ICTを活用することにより、これまでオリンピックやパラリンピックを楽しめなかった人たちも楽しめることができれば素晴らしい。
- パラリンピックについては、その成功こそが2020年の真価を問われる。バリアフリーマップのほか、車いすへのM2M、視覚障がい者や聴覚障がい者へのロボットの活用がICTの範疇として期待。

レガシー

- ICTは全国対応ができる非常に強力な手段。地方へどのように生かすかという視点でレガシーづくりを考える必要がある。
- 2020年以降の日本のこれからを考えたとき、世界に示せるICTを使ったパラリンピックレガシーについて早急に詰める必要。
- レガシーについては、オリンピック・パラリンピックで目指すところと、レガシーとして使い続けるところのプライオリティを分ける必要がある。
- どれだけグローバルのデファクトスタンダードを日本が取れるか、ないしはグローバルスタンダードをこのオリンピックを機会に提案して世界中のスタンダードになるか、レガシーとして是非検討していただきたい。
- レガシーをどうするかということは、高度で有機的なプラットフォームをどう作っていくかということ。プラットフォームには、ネットワーク、その上で動くアプリケーション、さらには、そこで流通するコンテンツなどがあるが少し性格が異なるため、分けて考える必要がある。
- レガシーには、必ずしもハード、インフラを作るだけではなく、仕組み作りもある。オリンピック・パラリンピックを機会に制度を作る、パブリックでオープンなら占有料は不要になるとか、いろいろな方法が考えられる。

今後の議論の進め方

- 日本の最高品質と最先端のICTが驚くほどシンプルかつクールで役に立つものとして存在していただきたい。
- プライオリティを決めるにあたっては、縦串と横串の両方の観点から決めて頂きたい。例えば、技術が縦串とすれば、技術という視点で何ができるのかを見るのと同時に、利用者、シーン別に、どういう時間帯や場所で使うのかという視点で点検していくことが必要。
- 関係規制や規制改革が必要なものの点検も早急な取組が必要。
- プライオリティをつけるにあたっては、ICTを使ってまず何を価値として生み出すのか議論することが大切。例えば、安心・安全なのか、効率性なのか、または、一般の方々への公平的なサービスの提供なのか、どこに一番価値を置くことがICTの価値として表現できるのかという点。
- サービスレベルをどこまでにするのか、いわゆるパフォーマンスをどうするのか、アーキテクチャを検討するにあたり、お願いしたい。
- なるべく早いタイミングで、オリンピックではどの程度のパフォーマンス、いわゆるユーザーがインプットしたらアウトプットするのにどれぐらいの時間がかかるのか、などのサービスレベルをある程度決めておく必要がある。
- オリンピックそのものに関する権利や規制があり、今後、「グランドデザイン」や「ロードマップ」を作成していく前段階で、こうした視点との擦り合わせがかなり早い段階で必要。
- 国内でのオリンピック競技映像を提供する権利は、NHKと民放が組織するジャパンコンソーシアム(JC)が保有。今後、公式スポンサーなどと協力して権利を行使していくこととなり、民放の立場への理解が必要。
- 本懇談会は「社会全体のICT化を推進する」こと、中身としては世界最高準のICT利活用を目指すということ。
- 2020年のオリンピック・パラリンピックを機に、ICTの利活用を世界最先端のレベルに持っていくこと。
- 具体的なアクションプランは今日の意見も反映させた形で詰めていく。
- この場での議論が政府全体の施策にも反映されるような形にしていただきたい。