

2020年に向けた社会全体のICT化推進に関する懇談会幹事会（第3回）議事概要

1 日時

平成27年3月9日（月）13:30～15:30

2 場所

中央合同庁舎2号館8階 総務省第一特別会議室

3 出席者

（1）構成員等

坂村主査、吉沢構成員代理、山岡構成員代理、宇佐見構成員、内永構成員、大久保構成員、門脇構成員、木村構成員、栗山構成員、桑津構成員、近藤構成員、関構成員代理、島田構成員、下辻構成員、須藤構成員、館構成員、立谷構成員、知野構成員、吉野構成員代理、橋本構成員、稗田構成員、福崎構成員、本多構成員、森部構成員代理、米田構成員、中村（伊）デジタルサイネージWG主査、伊藤説明者、内田説明者、越塚説明者

（2）関係省庁

田村 内閣官房2020年オリンピック・パラリンピック東京大会推進室参事官、
櫻井 内閣官房情報通信技術（IT）総合戦略室企画官、
坪田 文部科学省 スポーツ・青少年局競技スポーツ課長、
宮本 経済産業省商務情報政策局情報政策課長、
植田 国土交通省総合政策局総務課政策企画官（総合交通体系担当）政策統括官付、
高橋 観光庁参事官（国際会議等担当）

（3）総務省

桜井総務審議官、今林大臣官房総括審議官、吉良総合通信基盤局長、安藤情報流通
行政局長、南政策統括官（情報通信担当）、武井大臣官房総括審議官、鈴木情報通信
国際戦略局長、小笠原情報通信政策課長

4 議事

- （1）2020年東京大会に向けた取組について
- （2）懇談会における議論の報告について
- （3）追加すべき事項について
- （4）今後の進め方について
- （5）意見交換

5 議事概要

（1）2020年東京大会に向けた取組について

【福崎構成員】

- 東京マラソン2015において、VoiceTra4U翻訳アプリの実証を行ったところ、大会実施中に1000件以上の活用があった。本結果の分析を行い、総務省へ情報提供を行った。引き続き、2020年東京大会に向けて実証場面を積極的に提供して

いく。

- 2019年開催されるラグビー国際大会についても開催地が決定。多言語関係について各開催都市とも連携していく予定。
- 近隣県でも外国人旅行者が相当増えてきており、早急な受け入れ環境整備が必要。そうした中、ICTはおもてなしツールとして期待が高い。アクションプランの早期策定をお願いしたい。

【武井官房総括審議官】

- 大きなイベントで多言語翻訳システムを実証していただくのは初めての機会であった。これだけ多数の方が同時に使うことにより、負荷に耐えられるネットワーク、雑音、翻訳用語など、まだまだ解決すべき課題がある。来年度以降、より一層の高度化に向けた開発実証を進めていく予定。
- 知事からも、来年、再来年の東京マラソンにおける活用の期待の声をいただいております、今後も毎年の大会を契機にシステムのブラッシュアップをしていきたい。

【坂村主査】

- 2020年に自動翻訳のテクノロジーを見せるというのは、かなり大きなインパクトとなる。それまでに完成度を高めるために経験を積んでいただきたい。

(2) 懇談会における議論の報告について

【事務局 小笠原情報通信政策課長】

- 今後の進め方として、「世界最高水準の我が国のICTインフラ」、「その高度な利活用」及び「これらを支えるセキュリティ」を中心に、世界に提示することを前提に取り組んで行く。具体的な進め方として、既存の検討組織で検討中の分野については今後「推進体制」「実行計画」「目標」の明確化を図っていく。
- 今後「追加すべき分野」として、本日までに、情報セキュリティのに関する検討グループとビッグデータ・オープンデータに関する検討グループを追加となり検討の幅が広がっている。
- 懇談会における指摘事項は3点あった。1点目がユーザエクスペリエンスの実現、すなわち、ユーザにとって、利用者にとって、どのように体験されるのかといった利用者の視点からの議論が必要であること、2点目は、相互運用性の確保、これは、これから整備されるデジタルサイネージが相互運用性を確保できるためのガイドラインが望まれるということ、3点目は、プライオリティ、これは、検討分野の幅が広がっている中で優先順位をつけて進めることが大事であるということ。

(3) 追加すべき事項について

【東京大学大学院 越塚 説明者】

- 先ほどの親会からの指摘事項である「ユーザのエクスペリエンス」としてどうなるかという視点があったが、これまでの議論の枠組みがWi-Fi、第5世代、多言語技術

といった、技術、シーズ中心であったために、縦割で検討が進んでいくとバラバラな取組になってしまうのではないかという危惧。ユーザの立場になれば、これらの技術全てを使うことがユーザの体験となるもの。

- 各技術やシステムごとに進められている検討内容を組み合わせて「ユーザエクスペリエンスの高い世界最高水準のICT」をどのように見せていくかという視点、今検討されているもの統合して利便性の高いICTサービスはどのようなものなのかという統合の視点から、複数のICTサービスをシームレスに組み合わせるとどのようなサービスが可能か、という検討をさらに強化していく必要がある。

【館構成員】

- 組織委員会においてもICTの活用施策を検討する中、組織委員会ならではの切り口として、「ICTのスポーツへの活用」を検討。スポーツと最新のICTを組み合わせることによるシナジー効果を総称して「スポーツ×テクノロジー」と表現。
- 検討に当たっての視点は3点。第1は、アスリート・コーチ視点。例えばモーションセンサー技術、4K・8K等の高精細映像技術や、ビッグデータ解析エンジンなどにより選手のプレイ内容の高度な統計情報を分析する「アドバンスド・スタッツ」。第2は、解説者、コメンテーターの視点からのニーズ。例えば、分かりやすい解説や説明の裏付データとしての「アドバンスド・スタッツ」の活用が期待。3点目がテレビ視聴者、放送局からの視点。よりエンターテインメント性を高める演出、あるいは臨場感を高める技術としてのニーズ。また、競技場の観客に対しても、8Kをはじめとする、より臨場感、あるいは分かりやすさ、初めて見る競技でも分かりやすくどう見せていくのかという観点もある。
- 欧米のプロスポーツリーグでは、スポーツに関わるデータ収集・分析を中心としたエコシステムが進んでいる。我が国のアマチュアスポーツ界では、競技団体、医師・トレーナー、大学研究者、スポンサー企業の方たちが選手やアスリートをバックアップしているが、我が国のアマチュアスポーツ界全般に関して、スポーツアナリストという、データ分析した上で選手・コーチをどう支援するか、作戦を練る中枢の人材育成が不足。
- データ収集・分析の環境をICTで整理するという施策とともに、人材育成施策も、車の両輪として整備する必要。
- 競技場のWi-Fi、4K・8K、デジタルサイネージなどのインフラについて、組織委員会としては、競技大会の時だけでなく、それ以降どうやって活用し続けるのか、他の目的に流用するために流用しやすい標準的な設計はどうあるべきかなどの観点からも検討いただきたい。
- スポーツ現場でICTを活用するためには、インフラだけではなくビッグデータ解析エンジンやデジタルアーカイブが低廉なコストで利用できるクラウド環境など、我が国でスポーツアナリストが育成できる環境が整備できるかという視点の検討も必要。
- 競技情報等のコンテンツの配信だけでなく、競技団体、NPO法人、ITベンチャー、ファンクラブなどがそれぞれの角度から競技内容を分析できるよう、容易にアプリケーションを開発する環境、競技データのオープン化の取組みあわせて必要。

【事務局 小笠原情報通信政策課長】

- 本日提案のあった、供給側のサービスを組み合わせた横串の検討の場で、新たな街づくりや都市開発において、ICTの様々な技術を使ってビジネスを創出、社会課題を解決、あるいは新たな付加価値を提供、そういう観点で検討を開始するというもの。ICTの技術を組み合わせて、都市として情報提供、キャッシュレスでの移動、といった具体的なサービスの目標値を整理・共有する場「ICTを活用した都市サービスの高度化に関する検討グループ」の立ち上げを提案。
- 2点目は、スポーツ分野におけるICTの効果的活用を検討するため、例えば、競技場やトレーニングセンターにおいて、選手のバイタルセンサー、Wi-Fiを活用して選手の動き、あるいは身体反応等を情報収集して戦績分析などへの活用、観客への新たな楽しみ方の提供に活用するというもの。スポーツ分野における各種センサー技術やネットワーク等のICTの具体的な活用策を検討する場「スポーツとICT検討グループ」の立ち上げを提案。

【稗田構成員・内田説明者】

- 障害者、高齢者、訪日外国人の方が1人でも安心・安全に会場に出向くことができる社会をどうしていくべきかという観点から検討。
- オリンピック・パラリンピックに訪れる障害者の数は、東京大会では1000万人、1日当たり来場者数最大92万人という予測がある。ピークでは1日7000人以上の方が車いすで来場する予測となるが、果たして、会場施設、交通、宿泊施設、介助者・ボランティアが足りるのかという課題がある。
- 障がい者や高齢者や外国人が外出する際の不安は、不自由な内容により変わるが、一番は転倒、訪日外国人であれば無線LAN環境やコミュニケーションについてである。
- 要介護者の一番の楽しみはテレビ。運動、仕事、外出はやりたくてもできないというのが実態。これらバリアが撤廃できた場合の経済効果は、2020年では1.8兆円の消費が創出できるという試算結果。
- ロンドン大会では、障がい者のスムーズな移動を支援すべく、「Journey Planner」というアプリを開発。大会期間中チケット購入者の90%に当たる249万件が利用。このアプリでは、エレベーターを使用しなければ移動できない場所や乗換えが最も少ないルートなどが検索結果として表示。事前登録制のハイヤー、ドアツードアでの無料送迎サービス、さらにはボランティアスタッフのサポートなどがロンドンでは充実。
- 海外から到着した外国人が空港、ホテル、会場までの道中において、障害の度合いや言語、予定などを事前登録することでスムーズな移動、施設内における自動運転による座席まで案内、平常時、非常時いずれの場合でも、一人で安全に避難できるルート案内、ロボットや電動車いす、センサーによる周辺状況認識、車いす間連携による連動移動、危険困難箇所回避ナビ、施設内の見守り異常検知等、歩行困難者が介助なく外出できる社会の実現を提案する。スマートなサポートという観点から、旅行計画に基づくボラン

ティアの配置、コミュニケーションロボットの活用による施設内誘導、お出迎え、その他各種手配、非常時にあらゆる人を安全に避難誘導するデジタルサイネージを提案。

- 誰もが暮らしやすい安全・安心な社会、障がい者、高齢者が介助なく外出できる社会、訪日外国人や障がい者が言葉の壁を感じない社会、これらをICTによって実現していくべき。
- パラリンピックの開会式の入場行進において、アシストスーツを装着して堂々入場行進してもらいたい、車いすに乗らなければならない方もICTを活用して数センチ単位で狂いもなく行進ができる社会の実現を目指したい。これらを通じて日本の技術力の高さを見せ、また、次の世代へレガシーとして残していく取組を進めて参りたい。

【NPO法人STND 伊藤説明者】

- パラリンピックも障害のある人がするというリハビリスポーツから進化。今では、オリンピックと同じように超エリートスポーツという分野もある。
- ロンドン大会では290万枚のパラリンピックチケットが完売したが、国枝慎吾選手が金メダルを取った試合は満席ではなかった。チケット完売と満席は似て非なるもの。満席にするには、競技や選手を知る機会があってファンになること、見に行きたい気持ちになること、見に行きたいという気持ちによってチケットを買って見に行きたいという人が増えてくれること。どれだけ観客として障がいのある方が来場してもらえるかという観点から施策を講じていきたい。
- 毎年ゴールデンウィークに東京体育館で車椅子バスケの日本選手権があり、車いすの人たちが全国から来場するように、自分と同じ障がいがある人のスポーツを見たい、応援したいというニーズは多くある。そこにチケットを買って足を運んでもらえるようにするのは重要。2020年の東京大会では会場が点在しており、移動が困難という思いから1日に複数の会場を回ることをあきらめる人も出てくるはず。
- また、自分の障がいの状態を会うたびに説明するのは大変であるため、移動を我慢する人も多い。例えば、事前登録しておけば対応してもらえる環境作りができないか。
- ICTを活用することでパラリンピックの観客の予備軍である障害のある人を会場に呼び出せることができるのではないか。現場の立場から提案していきたい。世界中から障がいのある方がたくさん訪れるというのも、パラリンピック成功の一つの形。

【近藤構成員】

- 障害者の方が国の支援を受けている貧しい人たちと思ったら大きな間違い。
- 競技上における観戦予約の際、電話がなかなかつながらず、その他の代替手段もなく、使いこなせれば便利なメールやチャットなどの文字通信は、目が見えない方や手が不自由な方には利用しにくく、結局商品を購入できずあきらめてしまった高齢者や障害者がたくさんいる。これらを経済的な損失と考えて改善していただけるICTのサービスを是非考えていただきたい。

【内永構成員】

- 高齢者、ハンディキャップのある人、外国人に対するアクセシビリティ、ユーザビリティの確保に関して、全部をICTでカバーするのではなく、人とシステムとが融合した支援サービスというがある。
- 商習慣、文化、歴史といった違いをシステムでは吸収することはできないが、例えば、Twitterでは、多くの人が様々な情報を共有しており、こうした人達を連携させることで本当の意味でのおもてなしが実現できるのではないか。例えば、ハンディキャップのある方、外国人の人道を歩くとき、道路情報はネットで手に入るが、適切な経路、工事状況や混雑状況は行ってみないとわからないことがある。Twitterを通じて、正しい経路情報を求められた言語で回答するといったマッチングシステムがあると思う。
- 従来のスマートフォンやデジタルサイネージによる情報入手の手段から、「スマーターシティー・コンパニオン」といったコミュニティが直接音声で回答するような、人間のコミュニティをクラウドソーシング的に活用していくというもの。
- もう一つは、スポーツイベント、スポーツ選手、スポーツ記録をビッグデータ化して勝敗要因を分析すること、さらにはスタジアムをエンターテイメント施設すること。
- 競技場の観客が撮影した動画を収集して編集・提供するという仕組みを実現すること。多くの人の活動が共有されることでより精度が上がり、リアル感が出てくる。
- すべてのシステムのサービスレベルを維持するのは大変であり、常にある程度のシミュレーションをやっていく必要がある。気象のシミュレーション、交通のシミュレーションなど既に動いておりこういったものをより精度を上げることによって、サービスレベルを大きくすることができる。
- アクセシビリティ、ユーザビリティ、いかにそこをフレンドリーにするかということに加えて、コグニティブコンピューティング、ビッグデータを使ってどれだけアクションを的確に行っていくか、この両方が軸になる。徹底的にビッグデータとコグニティブコンピューティングを活用して、オリンピックという場をパイロットケースとして、次世代のコグニティブコンピューティングのベースを是非日本で構築いただきたい。

【知野構成員】

- デジタルサイネージに関しては、発信側だけでなく、受け手の視点も考えて進めていくことが必要。
- 発信側としては、大型ディスプレイ、電車、駅など様々なところでの活用が検討され、これから発展していく分野だけに市場規模も大きく、アクションプラン、数値目標も立てやすい分野。一方、受け手側からすると、便利になるという期待がある反面、どういった情報が流されるのか、知りたい情報はどこにあるのか、迷わずに到達できるかという不安がある。
- 情報の洪水・氾濫、広告の洪水・氾濫により、肝心なときに必要な情報が伝わるかどうかや、景観の問題、わかりやすさ、安全性などで不安がある。
- 受け手にとって適切か、快適な情報の流し方であるかなど、全体を総括して、トータ

ルで考える体制が必要。

- 既に身近なところでも、例えば、駅や電車の中でも様々な情報が流れているが、人によって、あるいは同じ人であっても状況によって、流してほしい情報が異なる。結局、電子掲示板に情報が流れていても駅員に尋ねるのが一番早いことが少なくない。優先して流すべき情報とは何かを決めた上で、残りの部分で何を流すのかなどの工夫が必要。情報の選別、流し方、見せ方、社会が受け入れるための条件などについて議論していくことが必要。

【デジタルサイネージWG主査 中村（伊）主査】

- デジタルサイネージワーキングの検討状況について説明する。
- WGでは、クラウドを使ったデジタルサイネージの相互接続性の確保、ICTショーケースの構築、推進体制の整備という3つの点について議論。
- 「クラウドを使ったデジタルサイネージの相互接続性の確保」については、統一的な基本仕様を策定すること。東京都では来年度以降、新たにデジタルサイネージシステムを整備していく見込みとなっており、可能な限り統一的な基本仕様に沿って整備し、異なるベンダのシステム間でも相互運用できることが望ましいと考えている。デジタルサイネージコンソーシアムでも、デジタルサイネージシステムが最低限備えるべき機能や要件、さらには災害時における運用権などを明確化してきているが、配信システムが違うサイネージへの同時配信、スマートフォンなどの他のデバイスと連携、クラウド化という観点での検討は不十分。今後、多言語化、相互接続、他のデバイスと連携など実現していく上でどこをクラウド化して共用化することが効果的なのか早急に検討を進めたい。併せて、ご指摘があるとおり、受け手側からの視点も十分に踏まえながら考えてまいりたい。
- パブリックビューイングについては、立候補ファイルでも、都内公園に大型スクリーンを設置してチケットを持たない人も感動を共有、被災地にライブサイトを設置して東京会場と中継するといったことが記載されており、デジタルサイネージを活用して4K・8K技術で実現していくことは重要であると認識。ブラジルのワールドカップ、ロンドンやソチのオリンピックでも一部8Kのパブリックビューイングなどが取り込まれており、2020年東京大会では、多チャンネル、更なる臨場感技術などを使って付加価値をつけていけるか、そのためにはどのような共通基盤が必要になるか検討を進めてまいりたい。
- このアクションプランを具体化して着実に進めるための推進体制が重要。デジタルサイネージの基本仕様をグローバルスタンダードにするということもミッション。関係者と連動して早急に体制整備を進めたい。

(4) 今後の進め方について

【坂村主査】

- 7月中旬を目途に中間取りまとめ、アクションプランを作るのが懇談会（幹事会）の目標。

- まずは、技術、サービスなど必要な情報を全て提供し、そこから選択と集中を行い、何を、いつまでに、誰が行うというプランをたて、できることを明確にしていくことであり、できることは必ず実行する方向に持って行くプランを策定していく。
- 「ユーザエクスペリエンスの確保」「相互運用性・インターオペラビリティの確保」「プライバシー」への留意が必要。やるときめたことについても、順番があり段階的にバージョンアップさせていくという考え方も重要。
- 「ICTインフラ環境の整備・高度利用による世界最高水準のICTのショーケース」については、どこかに見せ場、ショールームを作るというのではなく、都市、生活そのものがショーケース、入国、移動、滞在、競技場観戦、観光、帰国という体験そのものがショーケースになるということ。それをどう作るかということが非常に重要。
- アクションプランを具体化していくときは、どこを国、組織委員会、東京都、民間がやるのかという役割分担が重要。
- オリンピック・パラリンピックの4週間のためだけでなく、その後に残るものに対する投資という方針の下、アーキテクチャの議論が極めて重要。どのくらいの規模、どのくらいの予算で何をやるのかというのが決めないとアクションプランがまとめられない。
- 具体的なプランを進めるにあたっては、横串でサービスイメージの具体化を図る仕組みを共有することで、二重投資にならないよう進める必要がある。
- 段階的にできることがあるならば、2020年よりも前に実現、実行に移していくことが重要。
- ここにいる関係者だけでなく、多くの国民の協力も得られるような推進体制や、旗振り役が必要。最終的な全体の旗振り役はこの幹事会になる。

(5) 意見交換

【島田構成員】

- ユーザの視点という考え方は大切であり、今後、実証実験を進めていくに当たって、ユーザやユーザ産業が参加して一緒に作っていくということを経験すべき。
- 無線LANがバラ色の可能性を秘めているような話があるが、現状のままでは期待に応えることが難しい。現在、商業施設、集合住宅、公共施設等の多くのアクセスポイントの中には、個人により、若しくは商業的に自由に設置され管理されていないものがある。既存のアクセスポイントが古い技術で残ったままになっていると、資源が有効に使えないため、その置替え・廃棄に向けたモチベーションがおきるようなことにも同時進行で取り組むことが必要。

【立谷構成員】

- パラリンピックは、健常者が与える誤解も精神的な負担となる。技術進歩はさることながら、教育の徹底、啓発も必要。

【内永構成員】

- 技術のグローバルスタンダードを早めに押さえていく必要がある。どれだけグローバ

ルスタンダードを取れるかが、レガシーとして残せるかということにつながる。

- ユーザビリティという観点から、ロボットをどういうふうに入れていくのかわかっていうのは、ぜひ検討していただきたい。コグニティブコンピューティングとロボットをうまく組み合わせることによってオリンピックを素晴らしいショーケースにできる。

【坂村主査】

- ロボット、自動走行の自動車についてももう少し検討すべきという指摘。検討が欠けているという点でいえば、「ドローン」がある。新しいものに関しては、世界に先駆けてどういうルールでやるのか、決める必要があるので難しい面もある。

【知野構成員】

- 東京都のご説明では、翻訳アプリを東京マラソンで実証したとのことだが、現場で実際に使って鍛え上げていく取組は重要。課題の中に医療などの専門分野の翻訳の難しさの指摘があったが、医療分野で大学病院などが外国人の受け入れに向けた翻訳システムに取り組んでいる例があり、そういったところとの連携もあるのではないかと。

【福崎構成員】

- 本日は、懇談会の場で構成員である秋山副知事から紹介させていただいた取組の結果を報告した。今後の方向性として、様々なところで総務省と連携し引き続き実証を繰り返していく予定。さらに、東京都に限るのではなく、他の自治体とも連携して実証の場の拡散・拡大について検討していきたい。

【知野構成員】

- 海外からの客にとって病気になった時は心細い。医療分野での取組には力を入れていただきたい。

【坂村主査】

- 「多言語翻訳」について、アクションプランが重要でも、役割分担という観点から、翻訳エンジンまで国が作るのではなく、既に様々なところで作っているのを連携して、どのような翻訳エンジンでも使えるようにすること。必ずしもハードウェアの設置ではなく、仕様を統一させておくことが重要。
- 日本語は英語等と言語構造が異なっているため、翻訳は特に重要。総務省もNICTも翻訳エンジンに取り組んできており、その意味で世界に貢献できるのは非常に大きい。
- そのためには、翻訳エンジンを作るだけでなく、これを活用するための辞典や文例をどのように集めるかが重要。

【須藤構成員】

- 既に病院とも連携し、語彙、専門用語の定義を明確にし、翻訳準備を進めている。
- 東京オリンピック・パラリンピック関係だけでなく、地方の観光資源のデータの翻訳

も必要。自治体、観光事業者、交通機関と連携、基盤固めを行い本格展開に向けて準備。

- 横串の必要性については、デジタルサイネージと連携した4K・8Kパブリックビューイングでも同様である。高度な映像配信を行うためのプラットフォームの在り方の議論も必要。
- 放送事業者とも話し合った上で、通信を使ったパブリックビューイングに向けたプラットフォーム作りに向けた検討を進めたい。

【武井官房総括審議官】

- 27年度の予算案で音声翻訳の実証実験のための予算14億程度を予定しており、その中で、医療、交通、ショッピング等の分野で実証を行っていく予定。多言語協議会には区立病院や東大病院に参加いただいており、どのような利用シーンで、どのような使い方になるのか具体化していく。
- 医療分野は重点的に取り組んでいく。

【坂村主査】

- アクションプランを決めるときには、既に国が取り組んでいる内容とどう関係するか、整理する必要がある。

【大久保構成員】

- 2020年が単なるテクノロジーのショーケースで終わらせないためにも、サステイナブルな状態であるためには、ビジネスデザインという視点でも取り組んでいく必要がある。収支のバランスが取れるもの、とれないもの、やらなければいけないもの、様々な側面があるが、そろそろビジネス的にも束ねて行くフェーズに来ていると思う。
- 強いプロデュース力が幹事会に求められているので、貢献していきたい。

【坂村主査】

- アーキテクチャを早々に決める必要がある。継続的に進めていくには、永久的に税金でやるわけにはいけないので、ビジネスモデルの検討が必要。

【稗田構成員】

- 日本の2021年以降、パラリンピックをレガシーにしていくためには、世の中全体が理解・支援が必要で、まずは観客席を満席にするための筋道、戦略が必要。
- 単に身障者の方だけでなく高齢の方など、外出したくても出られない人が観客という立場でいかに出て行けるかが必要。
- Wi-Fi、多言語、4K・8Kといった技術を、スポーツやパラリンピック、都市サービスといった横軸での実証に協力したい。

【坂村主査】

- 障がいをお持ちの方に対する国民の理解を増進し、支援できる継続的な体制づくりと

というのは最も難しいアクションプランになるが、チャレンジしたい。

- 設置台数の目標を作るのがアクションプランではなく、どういうコンテンツをどのように流すのかまで考える必要があること、レガシーとして残るのはそういったルールや標準化。どこをレガシーとするのか明確にしてアクションプランを立てないと一時的なプランになってしまうので留意が必要。

【内永構成員】

- デジタルサイネージは、今まさにその役割は大事だと思うが、2020年以降、レガシーとして残すことを考えた際に本当にそうか疑問。デジタルサイネージとスマートフォン等とが連携し、いかに情報をリアルに見せるかという視点では意味があると思うが、デジタルサイネージというハードウェアにこだわってしまうと違和感がある。

【デジタルサイネージWG主査 中村（伊）主査】

- デジタルサイネージコンソーシアムを設立した2007年、デジタルサイネージは「電子看板」だったが、近年、全く違うものになっている。つまり、全てネットワークにつながり、屋外向けから屋内向け、スマートフォン等他のデバイスとの連携など設計思想も使われ方も大きく変化している。
- アクションプランをまとめるにあたって、看板のようなもののみを考えているのではなく、情報空間というものがどうなるのか、人々の動線の中で、暮らしの中で、どういう位置づけになるのか検討していく必要があると考えている。

【坂村主査】

- アクションプランを決めていくとき、選択と集中を行っていく上で今のような議論は重要。

【下辻構成員】

- 2020年のどういう人を対象とするのかという視点が必要ではないか。デジタルサイネージもスマートフォンも同じだが、対象とするのはどういう方で具体的にどういふ方が弱者になるのか。ICTが弱者を助けるということであれば、2020年における弱者を定義し共有することが、何が重要で何が不要かの判断にあたり必要。

【坂村主査】

- ICTが弱者を助けるならどういうのが弱者なのか定義すべきという指摘は、アクションプランのメインターゲットは誰なのか、その人達に対してよいと思われるプランにする必要がある上で重要な指摘。

【館構成員】

- オリンピック・パラリンピック見に来られる方にどうアピールするかという観点がある。オリンピック競技はほとんどマイナー競技が多く、オリンピックゲームあるいはゲ

ームのルールに関しては情報弱者の集まりといえる。初めてみるスポーツにどのようにルールをわかりやすく提示するか、あるいはエンターテインメント性をどう確保するか、情報弱者に対してどういうコンテンツを提供していかなければいけないのかという観点での検討も必要。

- 事業者目線、ビジネスに関わっている者からみた価値観からは出てこない視点がある。例えば、アイデアコンテストのようなものを大学の研究室も巻き込んでやるとか、スポーツ×テクノロジー分野では欧米の大学ではそういう動きがあり、次世代に引き継がれていく営みが必要。

【坂村主査】

- オリンピックのほとんどのゲームがわからないという、スポーツの教養を上げるにはICTでどうするのかというご指摘。オリンピック・パラリンピックを盛り上げるためのアイデアソン、ハッカソンみたいなもの導入というご提案について、事務局と相談して検討したい。
- オリンピック・パラリンピックのコンテンツについて、オリンピック・パラリンピックを盛り上げるためにも、コンテンツを前倒しして出すような取組みをしてもいいのではないかと思う。特に、パラリンピックのルールは健常者のルールとも異なっておりあらかじめ理解してもらわないと盛り上がらなくなってしまうし、見に来ない結果になる。

【須藤構成員】

- 目標の共有ということでコンテンツ面についても横串入れたところで、ちゃんとやらないといけない。
- 4K・8Kのコンテンツのロードマップを総務省にも描いてほしい。
- コンテンツが非常に重要になり、デジタルサイネージやスマートフォン、あらゆるところへ横串のように展開するためには、その面のバックアップ体制も必要。

【知野構成員】

- 新聞記事の場合、文字でルールを表現するのは難しく、絵をつけるなどの工夫を行うが、動画が使えるICTはこういう点で本領を發揮できるのではないかと思う。

【吉沢構成員代理】

- ロードマップの中に、2020年に向けての周知、キャンペーンのプランも入れていく必要がある。特にパラリンピックに関しては、ロンドン大会でも、相当前からパラリンピックは世界のトップアスリートの競技であるという点を繰り返し展開したことで認識を改めたという報告がある。日本でも同じことが必要。
- 世界に向けてオリンピック自体をICTのショーケースにすることを日本国民に相当前からキャンペーンすることが必要。最高のICT技術を使って世界中の人たちにおもてなしをするための準備をしていること、2020年以降も日本国民が使えるものを開発しているということの周知が重要。

- ロンドン大会では、70カ所において大画面でのパブリックビューイングを実施。家庭で見るのとは違う感動を与えることができ、数千人、数万人が同じ競技を見て同じ感動を共有できるという、新しいコンテンツの見方を示したと言われている。2020年にはこれを4K8Kで展開し、さらに新しいコンテンツの見方を示すことになる。
- オリンピックは同じ時間帯にたくさんの競技をやっているが、放送で提供できるのは1、2つの競技だけ。インターネットを使ってイベント会場などで、観衆が集まってマインナー競技について感動できる場の提供というのも、ロンドンできていないことを2020年に実現したい。ロードマップの中に書き込めるとよい。

【坂村主査】

- キャンペーンを行って、パラリンピックのご紹介を流してもらうことは非常に重要な話であり、ロンドンでもできたことなので、日本でも是非やっていきたい。
- 2020年東京大会にむけ、放送と通信をどのように融合させ、我が国のメディアをどうしていくのかが、オリンピックの成功例となって、さらにその後の我が国のレガシーとしていきたい。
- 高精細の8K映像を流して、そこに人々が集まって観戦するというパブリックビューイングも重要であり、アクションプランの中に入れていきたい。
- 本日も追加のご提案ありました都市サービスの高度化という横串的な議論、スポーツ分野へのICTの活用という議論、いずれも早期に検討の場の立ち上げが必要。
- 懇談会の検討範囲ハードウェア的なものから哲学的なものまで拡大。7月までに中間とりまとめを行うには、優先順位の整理、目標の共有、その目標実現のためのアクションプランを整理するという流れが必要。
- アクションプランを整理するには優先順位付けの作業が不可欠。取りまとめに向けての意見がある場合、文章の形にして事務局に提出いただきたい。
- 目標に関しても、目に見えるような形にして、誤解のないような形にしたい。どのような形にまとめていくかについては別途お謀りしたい。

【事務局 小笠原情報通信政策課長】

- 次回幹事会は、4月中旬～下旬、あるいは5月上旬に開催する予定。
- 目標は、横串の観点からサービスを示していく、目標とサービスが共有できたら「選択」して何をアクションプランにするかということを明確化していくことについて、できるだけ案をまとめていく。

以上