

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  
デジタルサイネージワーキンググループ（第5回）

1 日 時

平成27年6月8日（月）14：30～16：30

2 場 所

中央合同庁舎2号館8階 総務省第1特別会議室

3 出席者

（1）構成員

中村（伊）主査、穴原構成員、井上構成員（水島構成員代理）、伊能構成員、梅田構成員、江口構成員、岡田構成員、奥田構成員、川添構成員、岸上構成員、菅原構成員（若林構成員代理）、杉崎構成員（米澤構成員代理）、大門構成員、竹内構成員、田中構成員、鶴海構成員、中野構成員、中村（秀）構成員、濱構成員、福崎構成員（下出構成員代理）、松本構成員（上田構成員代理）、山本構成員、吉沢構成員、和食構成員  
納村説明者、高橋説明者、仁藤説明者

（2）関係省庁

大角経済産業省情報通信機器課課長補佐  
鈴木観光庁参事官（国際会議等担当）付コンベンション振興指導官

（3）総務省

鈴木情報通信国際戦略局長、松井通信規格課長、小笠原情報通信政策課長、  
飯村情報通信政策課課長補佐

4 議事

- （1）2020年東京大会に向けた取組について
- （2）懇談会、幹事会における議論の報告について
- （3）デジタルサイネージの今後の進め方について
- （4）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  
【井上構成員（水島構成員代理）】

- この東京大会をスポーツだけでなく、文化、教育、テクノロジー、また、時間的な広がりとして、大会準備期間、大会期間、2020年以降のレガシー、さらに地域的な広がりとし

て、東京、日本全体、アジア、世界へ広がっていくものを発信していく。

- スポーツには世界と未来を変える力があり、1964年の東京大会は日本を大きく変えた。我々が策定した「TOKYO 2020 Vision」では、2020年の東京大会は『すべての人が自己ベストを目指し』『一人ひとりが互いを認め合い』『そして、未来につなげよう』、この未来への継承を考え、アクション&レガシーという取組を進めている。
- スポーツ・健康、文化・教育、復興・オールジャパン・世界への発信、街づくり・持続可能性、経済・テクノロジーの5本柱としたアクション&レガシーに取り組むため、委員会として、実務検討会議、専門委員会という2つの委員会を立ち上げた。東京都、政府、経済界、JOC・JPCなどから参画いただき、計画当初段階から包括的なプランを策定し、組織横断的な体制を構築。リオ大会前に「アクション&レガシープラン」を取りまとめ、実際のアクションに移していき、2020年に向かって毎年度このアクションを更新。本WGに最も関わりの深い「経済・テクノロジーの委員会」の第1回を6月2日に開催。
- デジタルサイネージには、街づくりや各種イベントなどを通じたオールジャパンのオリンピック・パラリンピックムーブメントの推進について期待。また、大会をショーケースとすることによる日本発の科学技術イノベーションを発信するという観点から、ロボット、燃料電池、自動翻訳技術、超高精細技術（4K・8K）など、世界最高水準のテクノロジーの研究開発の提案と大会への活用、無料公衆無線LAN環境やデジタルサイネージ、官民一体となったICTのインフラ環境の整備を挙げている。
- 組織委員会としても、2020年大会、また、それ以降に向けて、デジタルサイネージに期待。ワーキンググループの取組を推進し、我々も盛り上げさせて頂きたい。

#### 【福崎構成員（下出構成員代理）】

- 東京マラソン2015に続き、5月の連休に開催されたサッカーのユース大会でも、総務省と連携の下、翻訳アプリを活用した実証を実施。1つは、ジャカルタチームが都内中学校訪問時において、選手と日本人の生徒が、端末を使ってマン・ツー・マンのコミュニケーションを実施。もう一つは、毎晩夕食後に行われる交流の場に端末を用意し、選手同士のコミュニケーションの補助として活用。総利用件数は東京マラソンの2倍、2,000件を超える利用があった。生徒、選手の感想としては、評価するコメントがある一方、専門用語や固有名詞の翻訳が難しいといった課題を挙げられた。都としては、こういった感想を総務省へ提供するとともに、引き続き国や市区町村等と連携し、実証機会の拡大と翻訳アプリの実用性向上について促進。
- また、今回の実証で利用された言語のうちポルトガル語やドイツ語、スペイン語、アラビア語などは他の言語と比較して翻訳精度が劣る点を指摘。グローバルコミュニケーション計

画の10言語に加え、これらの言語についても精度の高い翻訳ができるよう開発を推進していただきたい。特にポルトガル語は、実用性が向上された場合、2020年大会に先立ち、2016年のリオ大会でこの翻訳アプリを活用し、日本のICTの技術の高さを発信したい。

- 都は東京都の長期ビジョンに基づき、急激に増加する外国人旅行者の受け入れ環境整備のため、無料Wi-Fiの整備、サイネージの設置などICTを活用した取組を推進。多言語対応を今後全国で推進するにはICTに関する知見を全国で共有することが効果的。東京都は、現在、区市町村、道府県及び都の職員向けの、最新の技術動向を視察するツアーを順次実施しており、引き続き取り組んでまいりたい。
- 2020年に向け、外国人旅行者が全国どこでも快適に滞在できる環境を整備するにあたっては、ICTについて利用者の視点に立ったシームレスで共通した環境整備が重要であり、本懇談会や本ワーキンググループの検討などを踏まえ、具体的方策について検討していく。

## (2) 懇談会、幹事会における議論の報告について

### 【小笠原情報通信政策課長】

- 幹事会にアクションプラン案として、都市サービスの高度化という観点から交通系ICカードを使った情報配信、ブロードバンドを使った4K・8K等の映像配信、セキュリティーの強化という3つの柱をアクションプランとして中間取りまとめを行いたい旨をご報告。本日はサイネージワーキングに特に関わりが深い交通系ICカードを活用する都市サービスの高度化とブロードバンドの映像配信の柱について説明。
- 「都市サービスの高度化」については、既に電車、バス、タクシー、コンビニなどで交通系ICカード1枚で決済可能となっているが、この交通系ICカード属性情報を加え、これをトリガーにしてデジタルサイネージやスマートフォンなどから言語、宗教、場所に依じて適切な情報を引き出せる環境を実現することと、実現手段として、新たなカードの発行や既存のカードに手を加えないで既存カードである交通系ICカードを使うことが重要。目標として、2019年までにスマートフォンやデジタルサイネージ、交通系ICカード等のICTを横串で活用し、キャッシュレスでスムーズな移動を実現することを掲げたい。
- もう一つ大きなポイントがクラウドの活用。デジタルサイネージや様々なアプリケーションを搭載するスマートフォンなど、方式や技術の差にかかわらず情報が表示できるようにしなければならない。
- このアクションプランの中では、デジタルサイネージは極めて重要な手段として位置づけられている。幹事会からは、少なくとも、いつまでにどの場で決めるのかということ明らかにすること、さらに導入地域や推進体制についての候補を挙げるよう指摘。したがって、7月の中間取りまとめに向けて、先行的にどこでやるか、誰がやるか、クラウド利用に係る

共通仕様を決めるというこの3つの点についてスケジュールを決めていきたい。そのため、主体や実施地域について、ぜひ本ワーキングの皆様から提案いただきたい。

- 「高度な映像配信サービス」については、例えば、ショッピングモール、美術館、博物館、競技場に設置された大画面のサイネージを使って映像配信するプラットフォーム、ブロードバンドのインフラを実現するというもの。主体はモールの運営事業者、映画館、美術館、博物館の運営者といったB to Bのコンテンツ配信事業者。コンテンツに関する様々な許諾、権利処理を行った上でオリンピック・パラリンピック映像を流すことはもちろん、それ以上に重要なのが平常時にB to Bで何をどこに流すのかというビジネスモデル。オリンピック開催以外のスポーツ競技、美術映像、音楽会やライブ映像などを、映画館、パブリックの場に提供するビジネスも若干立ち上がりつつあると聞いているが、そういったインフラの構築を実現する。
- 7月の中間取りまとめ段階では、いつまでに、どの場で決めるのか、さらに導入地域や推進体制についての候補を添えた上でアクションプランとして打ち出していきたい。個別のインフラ要素である、無料公衆無線LANや多言語翻訳技術、4K・8K技術などのロードマップが明らかになる前提で、今申し上げた先行導入地域、推進体制等々については是非具体的なアイデアをご提案いただきたい。

#### 【中村主査】

- 都市サービス高度化のワーキングでは、2020年に向けて、訪日外国人に利便性を実感していただける具体的なサービスを実現するにあたって、デジタルサイネージは個人の属性に応じた情報提供手段として有望という指摘がある。また、高度な映像配信サービスやパブリックビューイングなどでもデジタルサイネージは非常に重要な位置にある。したがって、これらの議論に貢献できるよう、このワーキングで議論を深めていきたい。

#### (3) デジタルサイネージの今後の進め方について

##### 【小笠原情報通信政策課長】

- アクションプランに盛り込まれるデジタルサイネージに対してどのような機能を期待するのかについては、資料中「2020デジタルサイネージで実現したい事項」について概ね理解が深まり、ご意見の相違はなくなってきたと理解。
- デジタルサイネージの機能として望ましいものとして、1点目が災害時等における情報の一斉配信、デジタルサイネージが異なるシステムで運用されていたとしても相互運用性が確保できること、2点目が個人に最適な双方向による情報提供、スマートフォンや交通系ICカードとの連携により個人の言語に応じた表示をすること、3点目がパブリックビューイン

グ、公衆の集まる場に設置される大画面において映像配信を配信することの3点である。

- 実現方法については、一斉配信に必要な相互運用性、相互接続性の確保という意味からクラウド技術の活用が不可欠。どのように実装していくのかという実現方式については、既存のデジタルサイネージ運営者や新たに設置する者により考え方は様々であり、今後引き続き議論したい。
- 東京都からも早期指針を示すよう要望があり、本日の議論を踏まえこの3つの機能を備えていくことを前提に、基本仕様の策定に向けて作業を進めていく。

#### 【岸上構成員】

- 事務局から説明のあったデジタルサイネージに期待される機能を実現する方法として、W3Cが進めているHTML5等インターネット技術がどのように貢献できるかお話ししたい。
- インターネット技術で実現できる機能は3点、1つ目がメタデータを使った情報提供といったパーソナライゼーションの確保、双方向通信機能といったWi-Fi等を使った双方向のインタラクティブ性の確保、他のデバイス等の連動といったマルチウインドウ、マルチデバイスの間でのコミュニケーションの実現、さらに災害時等を含めた一斉配信機能。
- 去年、HTML5をW3Cとして正式にリリース。HTML5を中心とするインターネット技術は、パソコンのみならず、スマートフォンをはじめ様々なところで使われており、デジタルサイネージについては「ウェブ・ベースト・サイネージ」と呼ぶ。インターネット技術を活用することにより、先ほど説明のあった機能を効率的に誰でも安価に実現できる。
- また、コンテンツにかかわらず、あるいは、メディアにかかわらず、あるいはデバイスにかかわらず、どんなデバイスの上でも様々なメタデータを使ったカスタマイズが自由。
- 最近急速に市民権を得てきたIoTについては、W3Cでは「Web of Things=WOT」と呼んでおり、物と物との通信、あるいはウェブRTCと言われるインターネット技術を使った新たな通信手段にIoTに適用し、さらにHTML5で表現するという新しい取組も開始。W3Cとしては、この「ウェブ・ベースト・サイネージ」をいち早く日本発で標準化した上で、実際に使えるような形に持っていきたい。

#### 【中村主査】

- 共通的な機能を実現し、他のサービスとの連携を考える上で、拡張性のあるものを整備する必要があり、それにはインターネット技術の活用が重要というご指摘。基本仕様の検討にあたっては、こうした指摘を踏まえ事務局及びデジタルサイネージコンソーシアムで引き続き作業を進めて頂きたい。

【小笠原情報通信政策課長】

- デジタルサイネージの基本仕様の策定に向け、デジタルサイネージが今後備える基本機能の実現方法について検討を行う予定。具体的には「インターネット技術による実現」、「システム要件が異なるデジタルサイネージへの対応」という2つ大きな道筋を示したい。
- デジタルサイネージが今後備える3つの機能を実現する手段として2つ。1つ目が、新たにサイネージを設置する場合、あるいは更新する場合、先ほど説明のあったインターネット技術のHTML5といった汎用性の高いブラウザをあらかじめデジタルサイネージサイネージのセットトップボックスに搭載すること。必ずHTML5でなくてはならないという趣旨ではないが、新しく設置されるのであれば、HTML5対応ブラウザのセットトップボックスとすることで3つの機能が標準搭載され、手間が省略できる。
- 2つ目が現在運用中のデジタルサイネージ、すなわちシステム要件が異なるデジタルサイネージに対応するため、技術要件の違う端末あるいはシステム間で相互に情報がやりとりできるような媒介機能をパブリッククラウドに担わせること。各デジタルサイネージとの約束事を決めておき、クラウドを通じてその約束事にしがった情報配信を行う。できれば外国人の方々に意見を聞きながら進めて頂きたい。

【中村主査】

- 基本仕様は、年内に取りまとめの方向を示すことになっており、是非国民、外国人にとっても使いやすいデジタルサイネージとなるよう進めて頂きたい。また、先ほど指摘のあったとおり、W3C等に対しても国際標準に向けて提案していただきたい。

【川添構成員】

- クラウドは、いわゆるICTシステムにおいて、その効用が認められ、急速に普及。
- その理由は、経済性もさることながら、高いシステム拡張性、スピーディーな導入、スマートフォンなどとの連携、セキュアなシステム環境の実現が挙げられる。
- デジタルサイネージにおいては、不特定多数の方が見るという状況を考えると、安全性や利便性を含めた標準的なルールが必要。
- 1つの解決策として、既存のデジタルサイネージを全て入れ替えられないならば、「ウェブ・ベース・サイネージ」のAPIを定め、それをもとに自動翻訳機能やスマートフォンとの連携機能を提供していくやり方が考えられる。

#### (4) 意見交換

##### 【中村主査】

- 幹事会からの指摘を踏まえて、いつまでに誰がどこで何するのという点を明らかにすることが重要。本ワーキングの構成員は不動産事業者、流通事業者、地方公共団体でありデジタルサイネージの設置者。個人属性に応じた情報提供、相互接続性の確保等が我々に課せられた使命であり、今後、新たに設置されるサイネージ、あるいは設備を更新する際にご検討いただきたい。このワーキングの構成員である皆さん方において、こうした事を先行的に2020年に向けて取り組んでいく方がおられたら発言をお願いしたい。

##### 【奥田構成員】

- デジタルサイネージのインバウンド対応、先行実験の場として、既に外国人観光客が多く訪れる成田地区のイオンの商業施設を先行的な実験の場として使っていただきたい。訪日外国人観光客をターゲットとして必要な情報や機能の検討・検証を、是非コンソーシアムと連携しながら進めたい。

##### 【納村説明者】

- 事務局からのご説明のあった、交通系ICカードという外国人観光客には便利である交通系ICカードをメインして、各種電子マネーなど含めた既存のICカードを活かした形で提案したい。食のおもてなし、宿泊のおもてなし、名所のおもてなし、お泊りのおもてなし、安全・安心のおもてなしという4つのカテゴリーで具体的にご提案したい、
- 外国人観光客に対していろいろな形で告知し、カードをお持ちになっていただき、専用おもてなしアプリケーションをダウンロードする。属性にあった情報配信にはスマートフォンとICカード、顧客IDの紐付が重要であり、工夫のしどころである。情報配信にはスマホやデジタルサイネージがコア技術となる。我々はカードを使ったキャッシュレスサービスもぜひ実現したい。外国時観光客が利用する店舗、レストラン、ホテル、Wi-Fiスポットなどにおいて、属性の応じた情報配信をスマートフォン、デジタルサイネージ、ICカードを有機的に結びつけてご提案したい。

##### 【高橋説明者】

- CiP協議会では、竹芝地区において、デジタル×コンテンツの集積地を目指し、東急不動産、鹿島建設とともに2019年度を目途に建物を建設予定。竹芝地区が最先端ICTショーケース、デジタルサイネージのショーケースとなるよう、東京国家戦略特区の規制緩和等を活用して実現していきたい。

【松本構成員（上田構成員代理）】

- 六本木ヒルズや表参道ヒルズ、虎ノ門ヒルズなど街中にあるデジタルサイネージを運用しており、現在、大体650面ぐらいある。ホワイトスペース、エリア放送などの新しい技術を使いながら、デジタルサイネージの新しい配信方法の実験など実施。
- 六本木ヒルズや、オリンピック選手村、新国立競技場などを結ぶ動線上に位置している虎ノ門エリアでは、新しいテクノロジー等を実装した街づくりの検討を進めており、本WGで検討されているテクノロジーやシステムとすり合わせながら最大限取り入れていけるようにしたい。

【岡田構成員】

- 都市機能の高度化というのは、旅行業の観点から、魅力的な目的地をつくることであり、街づくり、集客、交流人口の拡大のための非常に重要な要素。インフラ領域、メディアコミュニケーション領域、コンテンツ領域の3つの観点から、街づくり、街の魅力の向上を検討。
- もともとある街の「集客資源」である、観光地やコンベンションセンターなど、街の顔に適したコンテンツやエンターテインメントをより最適化して伝えるための情報基盤を重要視。その中で当然、Wi-Fiの通信環境、スマートフォン、デジタルサイネージに対する期待もあり、先ほどの3つの要素を最適化するような魅力的な街づくり、ディストネーションを作っていくことに期待。

【仁藤説明者】

- 当社は、既に4K実用放送を行っており、その2年以上前からライブビューイングの形で4Kに取り組んでいる。最初は2012年10月にお台場シネマメディアージュでJリーグの生中継を実施、4K放送あるいはライブビューイングが新しい価値を生み出す可能性があるかと確信した事例。
- 2013年3月、同じメディアージュでJリーグの生中継を4Kカメラ7台の体制で実施、11月には4Kカメラ7台の体制で音楽ライブの生中継、2015年3月には実用放送を開始、4Kライブの経験を積んでいる状況。6月には4Kカメラを日本全国からかき集め、35台の4Kカメラで放送を実現。
- ライブビューイングの需要は増加基調と考えており、今後は4Kでシネコン、レストランやスポーツカフェ等の飲食店などでのライブビューイングの検討を開始。
- このほか、マンションの集会室などで大型4Kテレビを活用して街頭テレビ的な小規模のライブビューイングを実施。販促の一環としてやっているが、いろいろなアイデア、提案の可能性はある。



- また、海外配信機能もあり、日本のコンテンツの海外展開、地方の魅力を発信して、インバウンド増加を狙う取組とも歩調を合わせてライブビューイングを活用したい。

#### 【吉沢構成員】

- 女子ワールドカップがカナダで始まったが、8Kカメラを持ち込み、アメリカで2カ所、カナダで1カ所、日本国内で2カ所、8Kのライブビューイングを実施する予定。日本国内ではSKIPシティに8Kのプロジェクターを持ち込み、スクリーンも変えて、22.2チャンネルのスピーカーを用意し、8Kの22.2チャンネルで女子のワールドカップを観戦いただく。イオンシネマの港北でも8Kスクリーンとプロジェクター、22.2チャンネルのスピーカーを用意している。
- 2020年のパブリックビューイングについては、100カ所ぐらいで感動を共有するという目標に掲げている。コンテンツも小さな画面でみるのと映画館のような大きなスクリーンで見るのとでは同じ映像を見ても感動の仕方が異なる。音も同様。先日もNHK技術研究所でも8K映像の音と映像に感動していただいた。2020年において、その場にいるかのような映像と音を体験していただけるよう、また、2020年以降も映画館やミュージックホールや市民会館の大画面ディスプレイでそういうものを見るという文化、使い方が少しずつ根づいていく社会を目指したい。

#### 【川添構成員】

- パブリックビューイングで臨場感あふれる感動を得るというものは、4K・8Kという解像度を向上させることに加えて様々な技術、例えば、欧米などでは、HDR、音響、立体表示等を組み合わせた新たな演出法も進んでおり、我が国でも検討していくことが重要。
- 長年研究されており、いよいよ実用化に向けてトライアルをやっていく段階。

#### 【江口構成員】

- これまでの話、ご説明の内容というのは、コミュニケーション設計、コミュニケーションデザイン的に言うと送り手側の発想が中心。マスメディアがデジタル化、サイネージでエニウェア化、スマホでパーソナル化するという視点であり、一方通行型の、伝送路やスクリーンは変わったとしても、片方向型のコミュニケーションが中心となり、利用者側の参加度合いが欠けている。
- 例えば、ピンタレスト、インスタグラム、タンブラーのようなソーシャルネットワークコミュニケーション、コミュニティ若しくはメディアが存在しており、デジタルサイネージの世界でもこれらを活用するなど、2020年を見据えて、我々が検討している話の中にど

う組み込んでいくかということも必要。

【中村主査】

- ユーザ目線からみてどうなのか、全体を見つめ直す作業も非常に大事。

【大門構成員】

- 先ほど、先行導入地域をある程度決めたいというお話があったが、例えば、自治体に関して先行導入地域を決めていくにあたり、財政状況とか自治体の意欲というものもあると思うが、一体どういう要件が必要なのか、例えば、地域に外国人が多いかとか、観光客が来るのかなど、必要条件を検討すると議論が進むのではないか。

【中村主査】

- 基本的には、民間の例については、民間の意思によってやる気のあるところに手を挙げていただき、さらにこの動きに賛同するところを募り、集中的に政策資源を投下するというマッチングが行われる。そのとき、民間だけではなく、自治体、例えば、学校などの声も募り、業界、政府、自治体でも出てきてもらうこととなると思うが、まずはやるという意思のあるところを第一にし、その後で政策的な手段を考える際、規模や要件の話になる。

【小笠原情報通信政策課長】

- 幹事会からの指示の中では7月の段階でいつまでにどこで決めるということまでを決めることになっており、今は主体的に意欲のあるところの提案を募っており、そこまで絞り込む必要はないと考えているが、最終的に場所を具体的に決めるプロセスとしては、どういう要件を満たしていれば先行実施地域となるのかという点を明確にする必要がある。
- 例えば、4K・8Kパブリックビューイングについては、伝送路として既存の資産を活用するというのが、地域を考えていく上で1つの要件になり得る。
- 個人に最適な情報提供については、先ほど申し上げた機能を備えたデジタルサイネージを考えているかが場所を選んでいく上での要件になる。場所を決めるまでに地域に関する要件も整理していきたい。

【伊能構成員】

- 2020年以降も運用していくことを考えると地域に受け入れられること、市民に使っていただけるメディアであることが重要。NPOでも、ボランティアでも、市民でも、積極的に発信する、維持管理する、一緒に盛り上げていくアンバサダーのような方が多くいる地域

を選ぶべき。要件の中には市民目線の観点、支えるサポーター的な体制があることなどを検討いただきたい。

#### 【中村（秀）構成員】

- 現状、デジタルサイネージの市場としては、様々なシステムが混在する状況。今後、地方公共団体や公的機関がデジタルサイネージを調達される際、そのシステムの概要をオープン化していただきたい。米国では参照標準という形で公的な共通仕様として民間にもそれを使っていただくという戦略を採用しており、是非この場でもそういう取組を検討していただきたい。
- できれば民間が調達する場合においても、例えばHTML5をどのように採用したとか、可能であればオープンにさせていただくと、国際標準の場にも提案していける上に効果的。
- 官民での取組事例をオープンにすることで国際市場でもリードしていけるとよい。2020年はそれに向けて非常によい機会である。

#### 【中村主査】

- 2020年に向け、ICTを使って、外国人をはじめ、あらゆる人に利便性を実感していただける具体的なサービスの実現について共通認識が図られ、それを実現する手段としてデジタルサイネージに対する期待に応えるべく、アクションプランの具体化を進めていく。
- アクションプランを具体化する上で、具体的な主体と場所、誰がどこで、ということを決めていくことが大事。主体については、デジタルサイネージの設置者であるこのWGの出席者、あるいは東京都はじめとする地方公共団体のみならず、また、新たに設置するものだけでなく、今後、設備の更新時においてもデジタルサイネージの新しい機能の追加を検討いただくことも重要。場所については、本日、具体的な先行導入地域の提案があったが、次回の幹事会にも報告したい。
- また、デジタルサイネージコンソーシアムにおいては、本日晒した今年度のデジタルサイネージの実証事業の骨子に基づき、基本機能の共通仕様化というものを進めていただきたい。基本機能の一つには災害時の一斉配信などが可能となるような相互接続性の確保、もう一つは、スマートフォンとの連携、ICカードとの連携といったクラウド連携技術、これを活用した多言語対応、個人属性に応じた情報提供を実現するというものの仕様の具体化が重要。
- 2020年のICTのショーケースの実現についてもデジタルサイネージコンソーシアムとともに検討を加速化する。
- 6月10日からデジタルサイネージジャパン第7回が開催され、最先端のデジタルサイネージをご覧いただける場。初日には総務省、東京都、組織委員会から登壇いただくシンポジ

ウムも予定されており、是非お越しいただきたい。

**【小笠原情報通信政策課長】**

- アクションプランに関して、イオン様から成田、C i P協議会様の竹芝、森ビル様、六本木、虎ノ門という具体的な地名が挙がり、幹事会において、中村主査から報告できる可能性が出てきたことに感謝申し上げます。引き続き提案についてご検討願いたい。
- デジタルサイネージの基本仕様について、本日も報告した方向で進め、この場にもお諮りしていく。

以上