

横断的アクションプランの具体化(各WGの検討状況)

平成28年4月25日

都市サービス高度化

【アクションプラン】 ①共通クラウド基盤、先行導入地域 ②推進体制の整備。

- 訪日外国人が将来的に3000万人とも言われる中、我が国に訪れた方が、入国時から滞在・宿泊、買い物、観光、出国まで、ストレスなく快適に過ごすことが可能となるICT基盤を整備することが重要。また東京大会以降の日本のレガシーとして実現を目指す。
- 1枚あれば電車、バス、タクシー、買い物等が可能である交通系ICカード等及び、誰もが持ち歩くスマートフォンをトリガーとし、クラウド上に登録する自国語情報などの属性と紐づけ、ホテルや百貨店などで、個人に最適な情報・サービスを提供。

推進体制

- ICTを活用したインバウンド拡大に積極的なサービス事業者、ICTベンダー等による「推進体制」を整備。「推進体制」において、ICTおもてなしクラウド共通基盤の運用、属性情報の管理、サービス事業者同士の連携等の仕組みを実用化。
- 複数の地域において、目に見える形での実証実験を実施。

導入地域

- 2015年度中に、複数の先行導入地域を想定して、プロジェクトの明確化。(例:国際空港があり玄関口となる地域、訪日外国人が特に多いと見込まれる地域 等) (候補例:千葉地区(成田・幕張)、渋谷地区、港区、竹芝地区、六本木・虎ノ門))

① 共通クラウド基盤整備事業 ⇒ 地域で使うIoTおもてなしクラウドの基盤となる「共通機能」を整備。

② 地域実証事業 ⇒ 4つの地域が提案。公募手続きを経て、秋以降を目処に実証事業を実施。

1)千葉・幕張地区

【内容例】 訪日外国人がモニタリング用のおもてなしSIM/ICカードを利用して、おもてなしコンテンツを介在し「IoTおもてなしクラウド」との連携実証を行う。また、入国前から入国後の移動・施設利用に係るタッチポイント(サイネージなど)連携による情報利活用(国際ペイメント対応・言語対応・NFC対応含む)の実証評価を行う。

2)渋谷地区

【内容例】 交通系ICカード等を活用した買い物・移動等のシームレス化、まちの賑わいによる商流創出、サイネージ連携での情報発信等による最適なおもてなし環境の検証

3)竹芝地区

【内容例】 デジタルサイネージを活用した「2020年の街づくりモデル」となるおもてなしサービスの実証を行う。訪日外国人などの訪問者に対する、HTML5を活用した旬な情報のリアルタイム・多言語提供、サイネージとスマホ/交通系ICカード連携等によるチケット購入・座席予約、電子クーポンの提供、エリア内滞在者向けにサイネージによる災害時一斉配信、他地域とのサイネージ連携によるコンテンツ流通 等

4)港区

【内容例】 属性情報を活用した各種サービスの利便性向上を検証する実証。ホテルのチェックインスムーズ化、流通における免税手続き等の簡素化 デジタルサイネージでの多言語表示案内 レストランにおけるハラル情報を活用したメニュー表示 等

実証事業技術的要素

- 【前提】 ■交通系ICカード等及びスマートフォンをキーとし、サービス間でオープンにユーザーの属性情報を連携させる仕組みであること
 ■スマートフォンのアプリ等を活用し、利便性あるユーザーインターフェースを確保すること

【クラウド側に必要となる機能要件(例)】

- 共通クラウドプラットフォームの基本機能
 - ・様々な業種、サービス事業者、多数のユーザーによるアクセス、連携が可能
 - ・ユーザー及びサービス事業者の合意を前提。ユーザーの属性情報をID連携により検索・取得等可能
- 個人属性情報の管理
 - ・個人属性の種類に応じたセキュリティ、管理手法。登録や、カード等との紐付けの手法、運用の仕組み
- 認証の仕組み検証
 - ・共通IDの要件、ID管理の手法、アクセス権限等
- デジタルサイネージに係る相互接続性確保(デジタルサイネージWG成果を踏まえること)

具体的サービス例

- 交通系ICカード(Suica、PASMO等)等やスマートフォン(以下ICカード等という)と、個人属性情報を紐付け、様々なサービスを検討。
 - 商品購入時の手続きの利便性向上
 - ホテルや宿泊手続きの簡素化、スムーズなチェックイン
 - 美術館等でのスムーズな入館、最適な情報発信
 - 属性情報に応じた情報発信、オープンデータされた公共情報の利活用 等

目標時期

2015年度中 各地域における先行導入検討、明確化

2016年度 公募による手続きを経て、推進体制の確立、実証事業の実施。

【基盤仕組】クラウド基盤の要件整理、共通API仕様の策定。属性登録・認証に必要な仕組みの整理

【実証事業】秋以降、実証事業の実施(投資対効果、システムを運用していく際の技術的、制度的課題の検証)

- ・共通クラウド基盤(IoTおもてなしクラウド)の実証事業
- ・各地域における実証事業(複数地域)

2017年度 IoTおもてなしクラウド基盤の構築、先行導入地域での一部開始

2020年までに、IoTおもてなしクラウド基盤、ID連携や多様なサービス事業者間連携を可能とする環境の社会実装化

都市サービスの高度化(IoTおもてなしクラウドを活用したサービス連携)

【28当初】IoTおもてなしクラウド事業 6.5億円 (0.4億円<27当初(デジタルサイネージ相互運用性検証事業)>)

主な政府の方針:

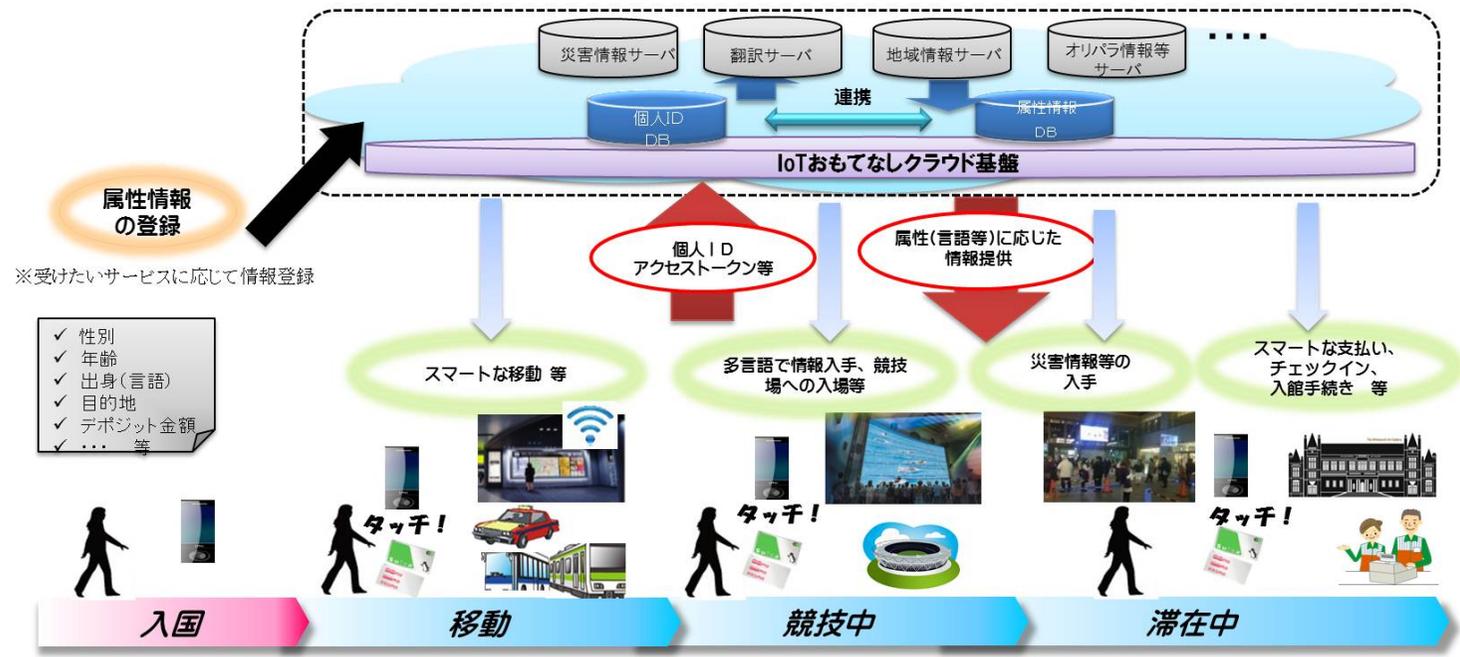
- 経済財政運営と改革の基本方針2015
自動翻訳等による属性に応じた情報提供等による社会全体のIT化を推進する。
- 「日本再興戦略」改訂2015
デジタルサイネージによる使用言語等の属性に応じた情報提供機能の拡大(例:災害情報の一斉配信、クーポン入手等)等を行う。

概要:

- IoT時代の技術進歩の成果を踏まえ、訪日外国人等のスムーズな移動、観光、買い物等の実現に向け、スマートフォン、交通系ICカードやデジタルサイネージ等と、共通クラウド基盤を活用した多様なサービス連携(個人の属性・言語等に応じた情報提供や支払手続の簡略化等)を可能とするため、複数地域で実証を実施。

目標:

- 2020年に向けて、我が国における訪日外国人の行動を支援するための仕組みを確立する。



サービスイメージ(例)

- 1) 災害時等緊急時において、災害情報、避難所情報、交通情報、避難経路等をデジタルサイネージとスマートフォン等を連携させて安全に誘導。
- 2) ホテル等宿泊施設のチェックイン、パスポートのPDF化、公共競技場や美術館・博物館等の入退室管理
- 3) 主要観光地やショッピングモール等におけるデジタルサイネージで利用者の属性(言葉等)に応じた情報提供、ショップ、レストラン等で多言語等表示、買い物可能等。
(自国語での言語表示、障がいに応じたバリアフリーマップの提供、ハラル情報等が表示され安心して食事等)

①共通クラウド基盤 (IoTおもてなしクラウド共通基盤)

- このクラウドは、ID連携を可能とすること、様々なサービスのIDとおもてなしのキーとなるIDを紐付けることが最も重要な視点。
- 特定のICカード等に限定されず、どのようなID、デバイス等であっても対応できる構造を想定。

インフラに係る機能要件

- 本インフラで管理するユーザーの属性情報とサービス上で提供されるユーザーの属性情報を同意を得た上で、一括で検索・取得
- ユーザーを一意に識別できること
- セキュリティ・プライバシーの確保
- 交通系ICカードその他非接触ICカード、NFCスマートフォンなどの拡張可能な認証方式。将来的に多様化も検討。
- 認証方式に応じた信頼度を付与。

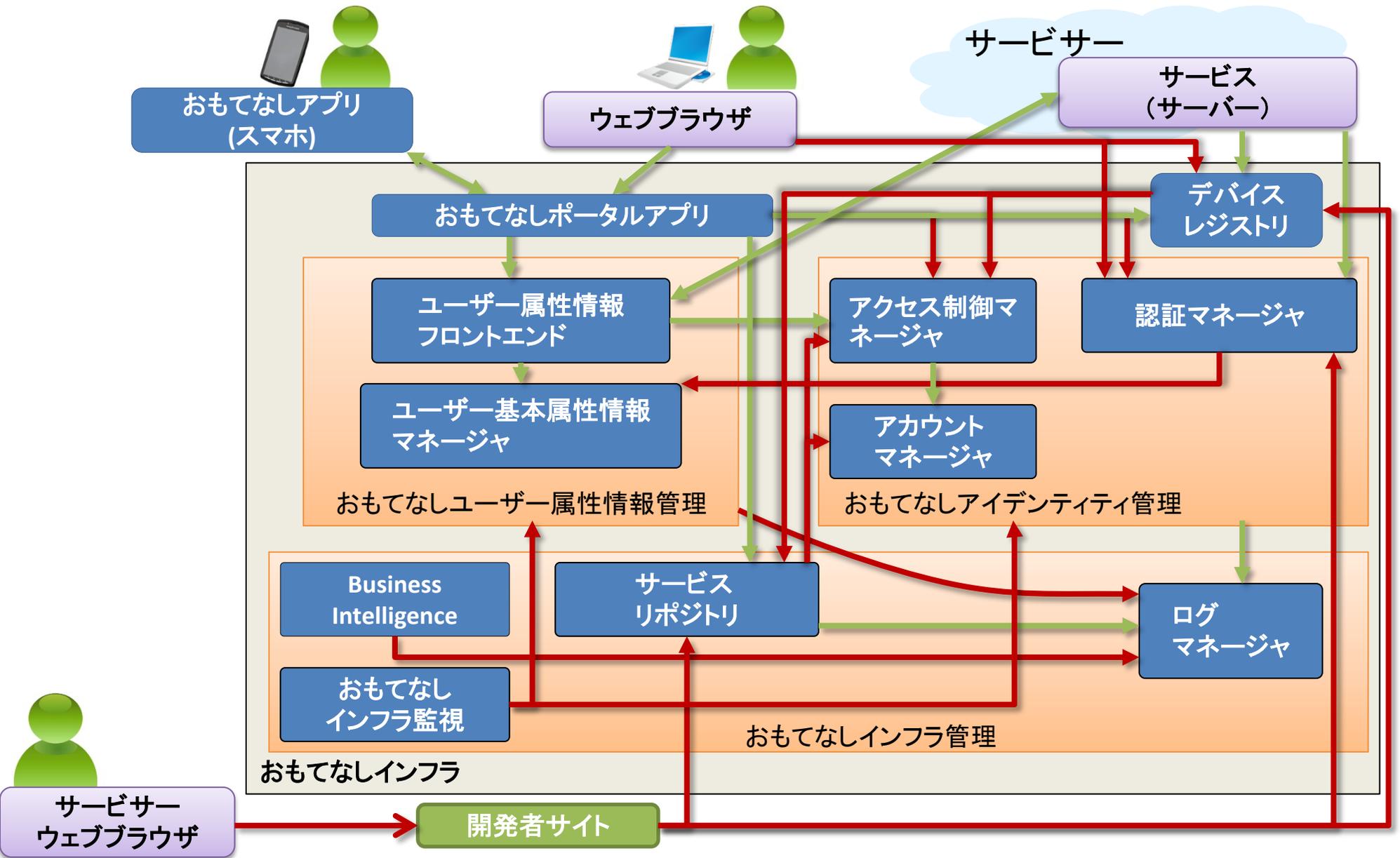
地域実証事業に対する連携機能

- おもてなしインフラに対してユーザーに直接アクセスする標準的アプリ「おもてなしポータルアプリ」を提供
- サービスランチャー（日時や現在地などに対応し関連の深い順序でサービス一覧を表示）等の検討
- 開発者サイトを用意（サービスの登録、削除、更新 等）
- デバイス側に必要となる機能、サービス側に必要となる機能を整理

技術要件

- 交通系ICカード（フェリカ）等及びスマートフォンを活用。（交通系ICカード以外にも非接触ICカード等対応も検討）
- 利用する技術としては、「IDm」に加え、用途に応じて「フェリカポケット」等も活用できるようにする。
- プラットフォーム構築やアプリケーション実装については拡張性を持つこと。
- オープンソースソフトウェアの採用や既存の複数の決済系システムとの連携を目指すこと。
- ユーザーの利用に際して、スムーズなレスポンスを実現すること
- セキュリティは、扱う情報のレベルに応じた対策が必要（本サービス関係者に対してセキュリティガイドラインを策定）
- 信頼性・可用性・保守性等を満たすこと 等

おもてなしインフラアーキテクチャ(概要図)



■ 先行実証地域(候補例) 成田・幕張地区、渋谷地区、竹芝地区、港区、六本木、虎ノ門地区

■ 基本理念等について

- ・GDP600兆円達成に向け訪日外国人の国内消費拡大や快適な滞在環境の構築等の具体的行動。
- ・先端的IoTおもてなしサービスを目指し徹底した顧客・ユーザー目線に立ったサービスの高度化、顧客価値の最大化の実現
- ・多様なサービス事業者の参画、情報(属性情報や位置情報等)利活用による連携による新たな市場活性化、事業創設、地域創生への寄与
- ・そのため、共通クラウド基盤と連携し、複数地域での実証によるエリアでの実証(入国から出国まで一貫したおもてなし環境の提供)、共通的なインターフェース、運用設計による実証が重要。
- ・オールジャパンでの実現、他地域への普及展開に向け、「2020社会全体のICT化推進懇談会「アクションプラン」」に掲げられているアクションプランとの連携、及び、2020東京大会や訪日外国人等に向けた関係省庁の取組とも連携を行う。 等

【実証内容(例)】

■ 免税手続き、支払い手続きの簡素化(キャッシュレス等)

事前にパスポート情報の電子化(例PDF化等)を行い共通クラウド基盤も活用し、免税店での購入時にICカードをタッチすることにより、レジ担当者の手元で、登録された電子的情報(PDF画像等)の確認を行う等買い物手続きの簡素化、一枚のカードやスマートフォン等により支払可能となる利便性の提供の検証

■ デジタルサイネージ

平成27年度デジタルサイネージの共通仕様に則った端末において、災害時等の緊急時において、災害情報や避難所情報を一斉又は選択的配信街中のデジタルサイネージと交通系ICカード等やスマートフォンを活用し、表示言語切り替え、行き先に応じた指示表示等、個人属性に応じた情報提供

■ 美術館や文化情報等の発信

入館チケットの交通系ICカードとの紐付けによるチケットレス化、複数の美術館の間での共通チケットによる割引等の確認
訪日外国人等へ最適な文化イベントや関心ある展示等の情報発信等の検証(文化庁等と連携)

■ ホテル

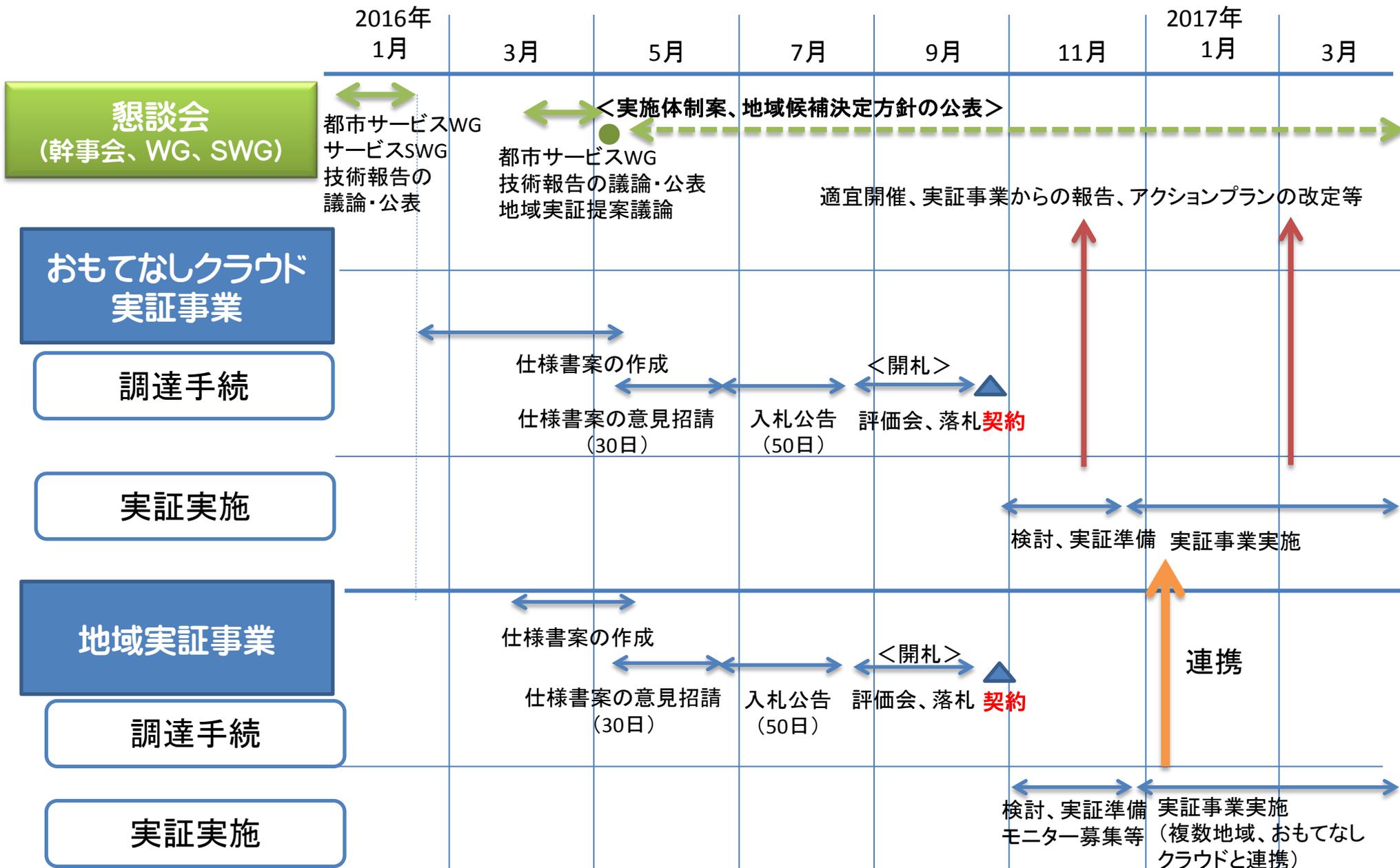
事前にパスポートの電子化(例PDF化)の情報を共通クラウド基盤も活用し、ホテルでのチェックインに際して、パスポートの確認が必要となる際に、交通系ICカード等やスマートフォンをタッチして、ホテル側の端末において当該情報の確認を行う。

事前に属性情報として登録した食に関する情報(アレルギー情報等)をレストラン側で交通系ICカード等やスマートフォンをタッチし、従業員の手元で確認

■ 誰もがしやすい個人に最適な移動経路等や情報提供に係る仕組み

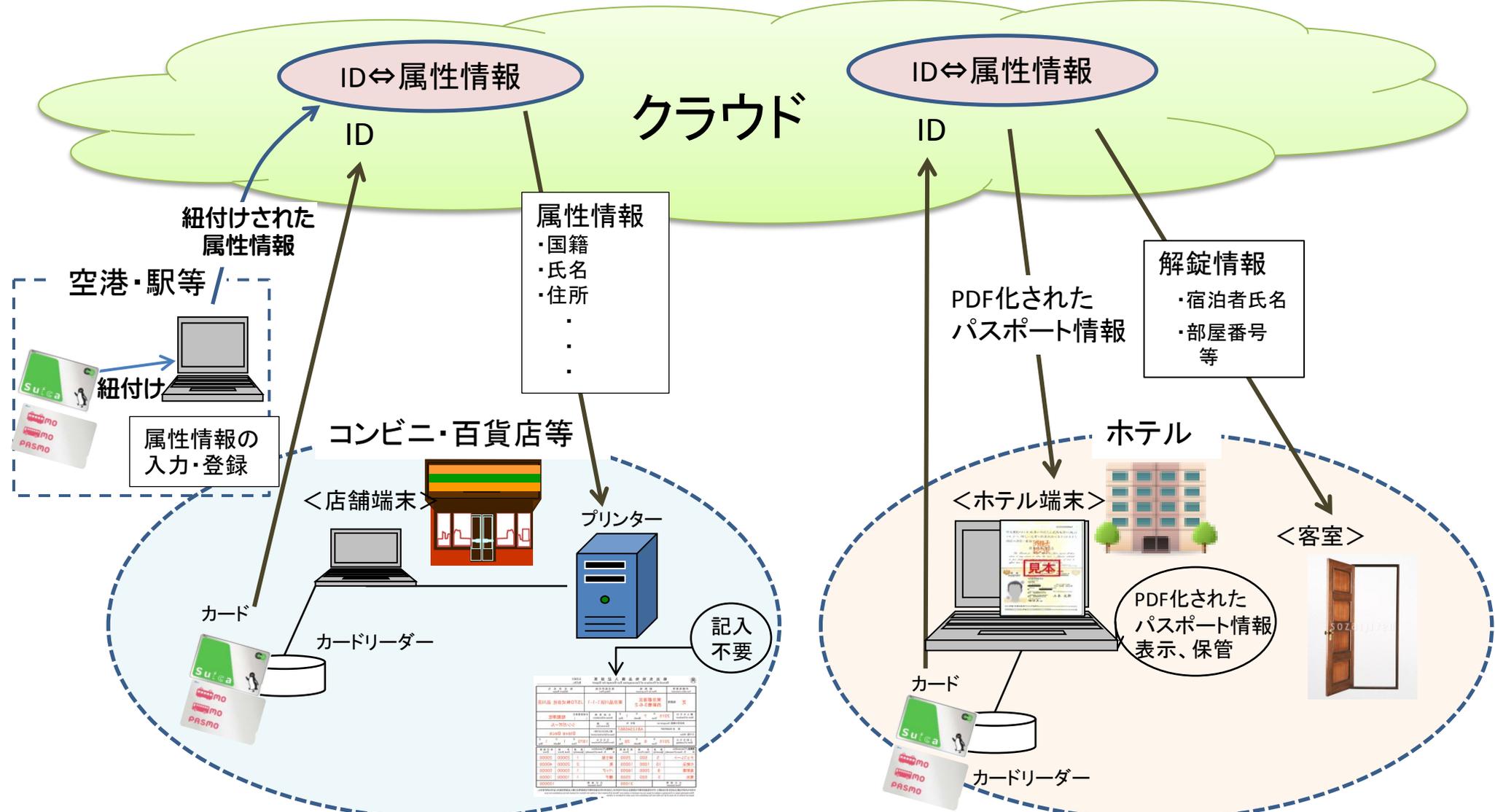
車いす利用者や目が不自由な方等の情報に基づき、その方に最適な移動経路の案内やバリアフリーが充実した店舗等の情報の提供(国土交通省と連携)等

平成28年度IoTおもてなしクラウド事業に関する実施スケジュール(案)



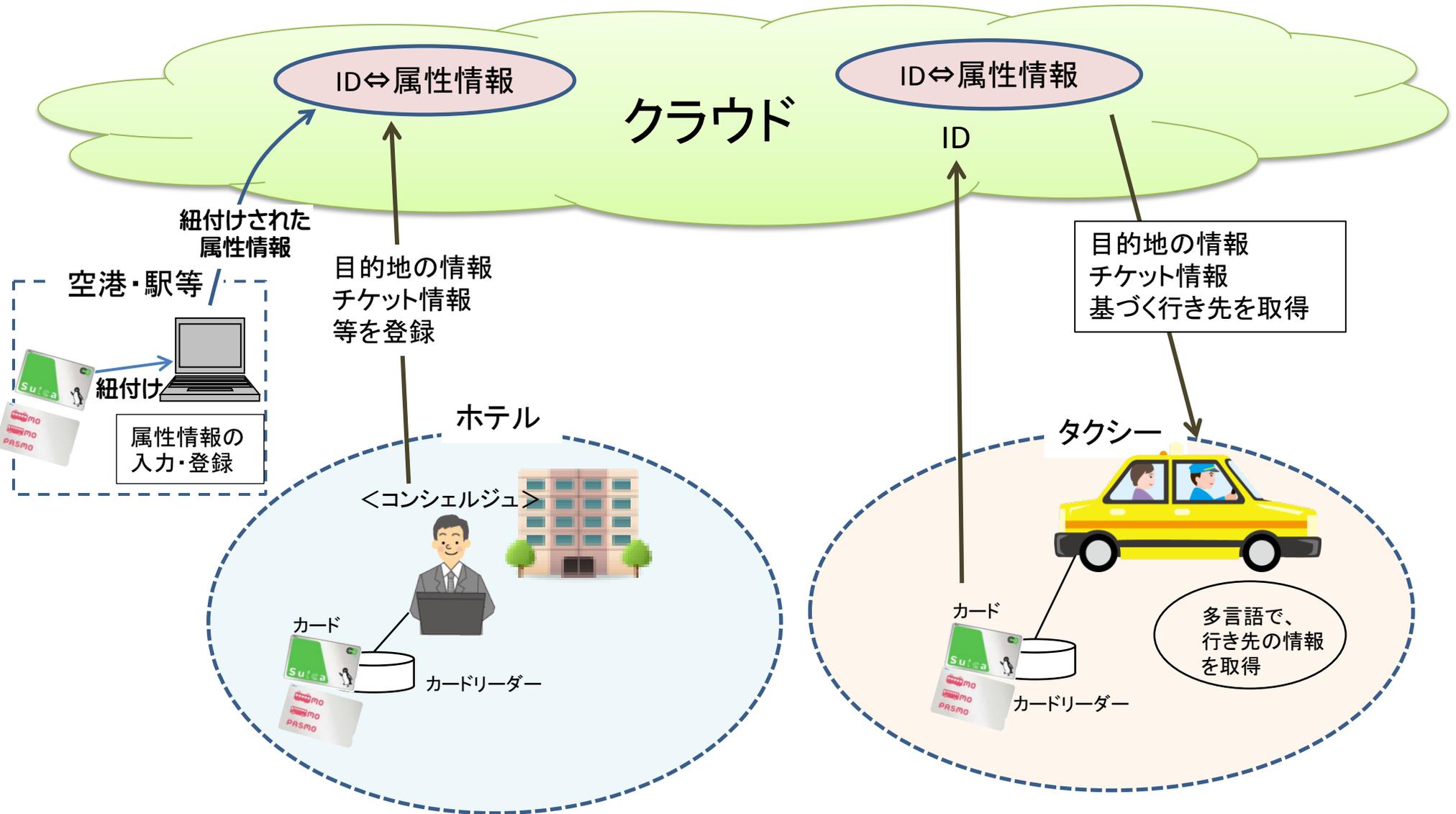
検討すべきユースケース例1 (免税手続きの簡素化)

- ① 事前に交通系ICカードと属性情報の紐付けを、購入時に実施(ホテルのフロント等で事後的に属性情報の追加もあり)
- ② 属性情報によって、免税手続きの「記入省略」やチェックイン時の「コピー省略」等のサービスを実施



検討すべきユースケース例3 (ホテル、タクシーでの利用)

ホテルのコンシェルジュ等で行き先の情報、チケットの情報等を登録。タクシーにおいて、交通系ICカードをタッチすると、多言語で行き先が表示され、行き先の意思表示



想定される活用シーン

利用ケース	活用シーンの具体例
入国前の周知	本国にいる時点で、本サービスの周知を行い、事前の登録、交通系ICカードの購入につなげる。
飛行機内での周知	比較的時間に余裕のある飛行機での移動中において、本サービスの紹介を行い、交通系ICカードの購入、属性情報の登録を行う
<ul style="list-style-type: none"> ・空港での周知 ・空港内、空港から外への案内 	<ul style="list-style-type: none"> ・空港において、本サービスの紹介を行い、交通系ICカードの購入カードの購入と、個人属性情報の登録を行う。 ・空港設置のデジタルサイネージやアプリを利用して、空港内の施設案内、空港から都内への交通機関の紹介に利用。
<ul style="list-style-type: none"> 空港からの移動 都内での移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・各空港から都内へ入る際や都内での移動時の移動時の支払い、行き先の案内に交通系ICカードと、事前に登録した行き先の情報を連携させて利用 ・駅構内での移動の案内
<ul style="list-style-type: none"> 日本での滞在時 (買い物時) 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本で買い物をした際の免税手続きの簡素化に利用 ・デジタルサイネージと連動したクーポン、広告の提示
<ul style="list-style-type: none"> 日本での滞在時 (美術館) 	<ul style="list-style-type: none"> ・公共競技場や美術館・博物館等のチケットとして活用 ・常設展示や企画展示など入場区分がある場合での入退室管理
<ul style="list-style-type: none"> 日本での滞在時 (宿泊) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ICカードと紐づけられたパスポートのPDF情報等を活用した、ホテル等でのチェックイン手続きの簡素化
<ul style="list-style-type: none"> 日本での滞在時 (食事) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハラル情報等が表示され安心した食事の提供
<ul style="list-style-type: none"> 日本での滞在時 (支払い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・買い物、交通機関利用、宿泊時等での支払いにおいて、交通系ICカードとクレジットカードを連携

高度な映像配信サービス

【アクションプラン】 ①いつまでに何を行うのか、 ②推進体制の整備

- 2020年東京大会に向け、4K・8K及び超高臨場感技術といった我が国の世界最先端の映像技術を組み合わせたショーケースとして、世界各国に対して新しい楽しみ方、リアルな映像体験を体現する。
- レガシーとして、地域の子供やお年寄り等の誰もが、4K・8Kで文化・芸術・伝統芸能等の映像を楽しめる環境を構築、地域創生に資するとともに、映画館、美術館等への4K・8Kコンテンツ配信に係るビジネス市場を活性化。

推進体制

- 4K・8Kの利活用、ビジネス化に向けて意欲のある事業者により、「推進体制」を整備(5月中目処)。
- コンテンツの収集、配信環境の整備、大容量ネットワークの確立等の検証を行い、それらのBtoB配信基盤を実用化。

導入地域

- 2016年度、4K8Kや超高臨場感ある高度映像配信サービスについて、複数先行導入地域で実証を実施(秋以降)。
推進体制設立とともに、先行導入地域の具体化(例:4K等の上映が可能な、地域の公民館、映画館の施設、8Kシアター対応等)

具体的コンテンツ内容

- ・文化芸術コンテンツを地域の公民館や美術館において上映。
 - ・競技場でのスポーツパブリックビューイング等(スポーツ×ICTWGとの積極的な連携)
- 【検討中の具体例】音楽コンサート、スポーツコンテンツ、超高臨場感技術の映像、新たな映像体験技術との組み合わせ等

目標時期

2016年度当初 推進体制の整備

2016年度 【実証事業】高度な映像配信サービスの実現に向けたトライアルを実施する。

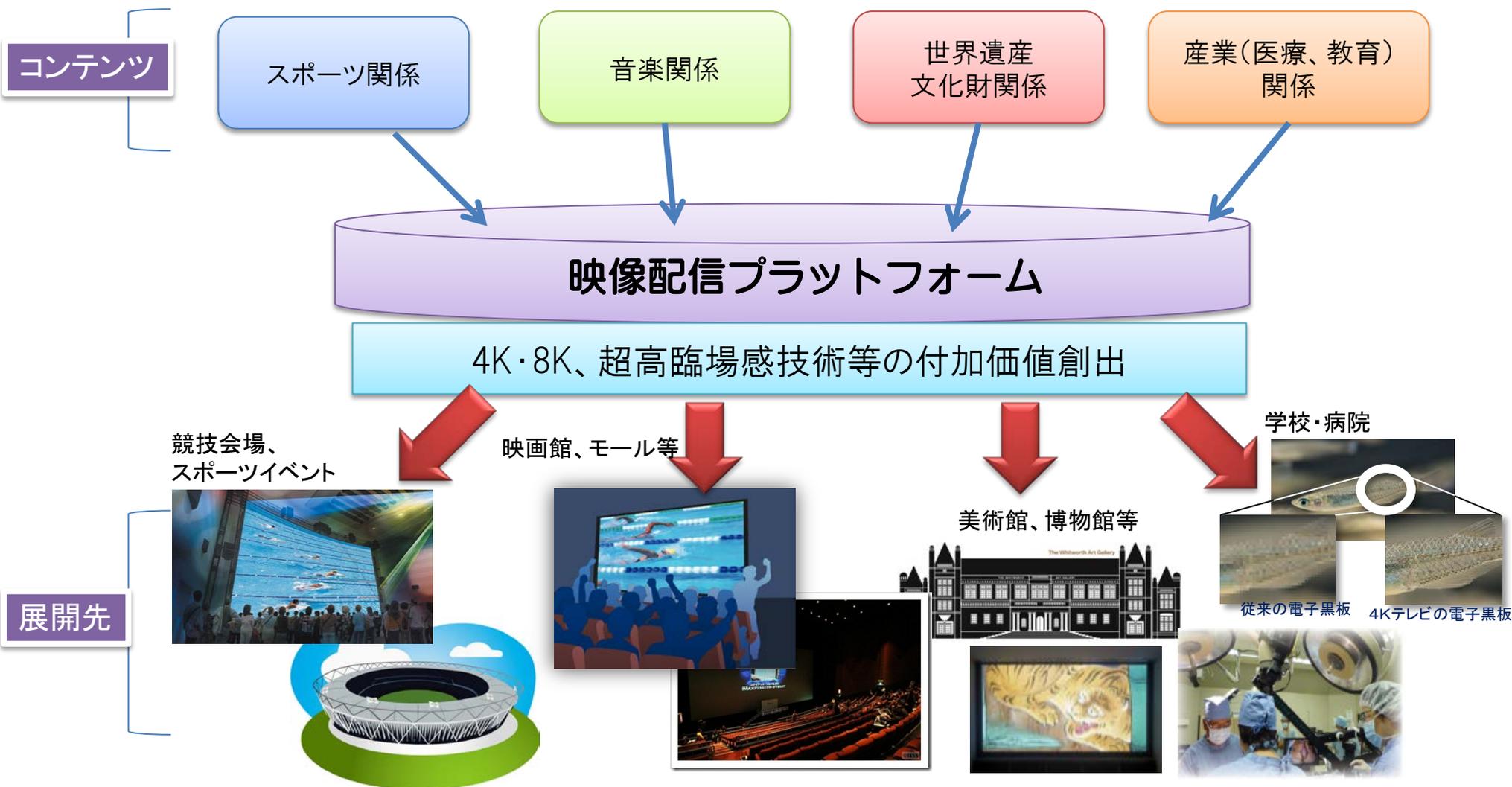
2017年度 【運用開始】高度映像配信サービスを一般市民がショーケースとして体験できる環境を整備し、先行導入地域の一部での導入を開始する。

2018年度 高度映像配信サービスをビジネスとして開始できる環境を整備する。

2020年までに【普及展開】全国の各地域への展開。

高度な映像サービスの実現

◎4K・8Kデジタルサイネージ等を活用し、超高精細映像技術に加え、超高臨場感な体感を実現できる新たなエンターテインメント市場や、BtoBでの映像配信市場の創設。



デジタルサイネージ

【災害情報やオリンピック等情報などの一斉配信】

平成28年度予算「IoTおもてなしクラウド事業」において、平成27年度に策定した「デジタルサイネージ標準システム相互運用ガイドライン」に基づき、設置されたデジタルサイネージへの災害情報等の一斉配信の実証実験を実施

【個人属性に応じた情報提供】

平成28年度予算「IoTおもてなしクラウド事業」において、言語等の個人の属性情報に応じた情報提供等のサービス連携の実証実験を実施

【4K・8K高度な映像配信・パブリックビューイング】

候補例：港区、竹芝地区、成田・幕張地区、六本木・虎ノ門地区、渋谷地区

- ・ 開催地東京のみならず、地方、海外においても、オリンピック・パラリンピックの感動（高精細映像・音響等も含めた競技会場の情報を伝送し、中継会場に応じた競技の場の再現による超高臨場感観戦体験）を共有できる場を提供（※）
- ※メディア権保有者との協議が必要

28年度の主な取組内容

【推進体制】

- 共通仕様の検討：デジタルサイネージWG、（一社）デジタルサイネージコンソーシアム等
- 標準化活動：デジタルサイネージコンソーシアム 等

○平成27年度に（一社）デジタルサイネージコンソーシアムにおいて、デジタルサイネージの標準仕様を策定を行い、また、国際標準化団体W3Cの会合である「TPAC 2015」内のBGにおいて、国際標準の策定化に向けWGの設立について基本的に合意したことを受け、28年度においても引き続き、国際標準化に向けた取組を実施。

○平成28年度予算「IoTおもてなしクラウド事業」において、平成27年度に（一社）デジタルサイネージコンソーシアムにおいて策定した「デジタルサイネージ相互運用ガイドライン」に基づき設置されたデジタルサイネージ等を通じて、複数地域において災害情報の一斉配信や言語等の個人の属性に応じた情報提供の実現等の実証を実施。

○高度な映像配信SWGの検討結果を踏まえ、平成28年度に整備予定の推進体制により、4K8K等のパブリックビューイングやライブビューイングなどの実現に向けた取組を開始

【実現イメージ】



平成28年度以降の予定

	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
国内標準化	W3C ITUへの標準化活動			デジタルサイネージ等を通じた情報発信等の実現	
	クラウド技術を活用したデジタルサイネージ相互運用性を検証		クラウドシステム構築・相互接続の実現		
	高度な映像配信サービスの実現に向けた取組の実施				

国内共通仕様準拠により、実現する機能

1. 災害情報等の一斉配信サービスへの対応
2. スマートフォン連携による個人属性に応じた情報提供
3. 個人属性に応じた情報提供の方法（多言語、おもてなしクラウド等への対応）

国内共通仕様の概要

1. 災害情報等の一斉配信サービスへの対応

○サイネージ端末側に以下を満たすソフトウェアを搭載すること

1. <必須> デジタルサイネージ端末に「HTML5コンテンツを受信、表示可能なソフトウェア（ブラウザ等）」を搭載すること。
2. <必須> 一斉配信情報による割込み表示と復帰機能を有すること。

○サイネージシステムに以下のハードウェア・ネットワークを整備すること

1. <必須> サイネージプラットフォーム ~ サイネージ配信システム ~ サイネージ端末が常時接続できること。
2. <推奨> 災害対策用にローカルストレージや予備電源を搭載すること。

2. スマートフォン連携による個人属性に応じた情報提供

○スマートフォンとデジタルサイネージが以下のとおり連携できること

1. <必須> スマートフォンとの通信手段（Wi-Fiを推奨）を確保すること。
※Wi-Fiはスマートフォンの搭載率が高く、標準ブラウザのみで利用できるため。
2. <必須> スマートフォンがデジタルサイネージシステムとの連携先を容易に取得できること。

○スマートフォンへ以下を満たすコンテンツ配信ができること

1. <推奨> ネットワーク切断時にもスマートフォンへのコンテンツ配信手段を確保すること。

3. 個人属性に応じた情報提供の方法

○属性に応じたコンテンツが以下のとおり配信できること

1. <必須> 属性の情報を取得する手段を備えること。（ICカード*リーダを推奨）
2. <必須> 取得した属性情報に応じたコンテンツが配信できること。（スマートフォンにも配信できることを推奨）
3. 翻訳された情報（ライブ情報・定型的情報共に）が配信できること。（機械翻訳はクラウド翻訳サービスの活用を推奨）

*都市サービス高度化WGで検討されている「おもてなしクラウド」から属性情報取得するキーとなるICカード

国内標準化の状況

デジタルサイネージコンソーシアムでのオーソライズ

◆ 2015年度のデジタルサイネージWGの検討状況、及びデジタルサイネージ相互接続性検証の結果を踏まえデジタルサイネージの高度化要件の機能要件、実現方式を策定

■これまでの検討の流れ

- 2014年12月 総務省懇談会デジタルサイネージWG発足(座長:中村伊知哉 DSC理事長)
- 2015年4月 デジタルサイネージコンソーシアム 一般社団法人化
- 2015年12月～2月 デジタルサイネージ相互接続性検証において、DSC専門部会(国際標準戦略部会、システム部会等)で検討
- 2016年4月 「デジタルサイネージ標準システム相互運用ガイドライン1.0版」公表

デジタルサイネージ標準システム相互運用ガイドライン1.0版 で実現されるサービス例

【実現イメージ】



災害情報一斉配信概要



個人属性に応じた最適配信概要



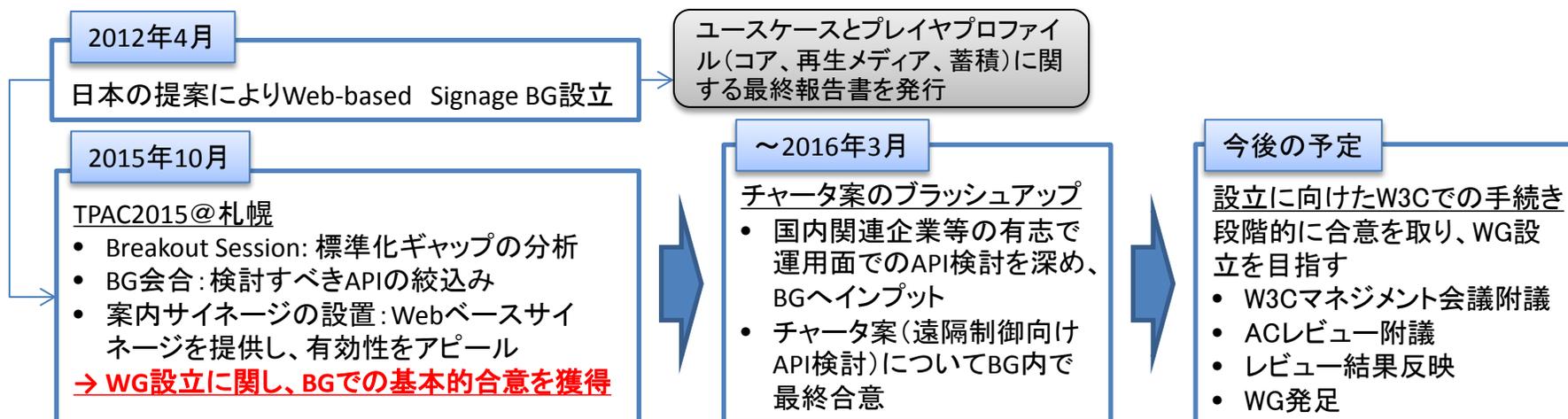
◆ ITU、W3Cへ国内標準仕様に基づく国際標準化に向けた提案を実施中

ITUの状況

- 国内標準仕様の国際標準化を見据え、2015年6月、勧告化作業の開始を日本より提案、了承。新たなワークアイテムを設置。
※ ワークアイテム名「公共の場における相互運用可能な情報サービスの要求条件」
(H.DS-PISR: Digital signage: Requirements of interoperable information services in public place)
- 国内標準仕様「デジタルサイネージ標準システム相互運用ガイドライン1.0版」に基づく寄書提案を実施中。**
- 2018年までの勧告化を目指す。

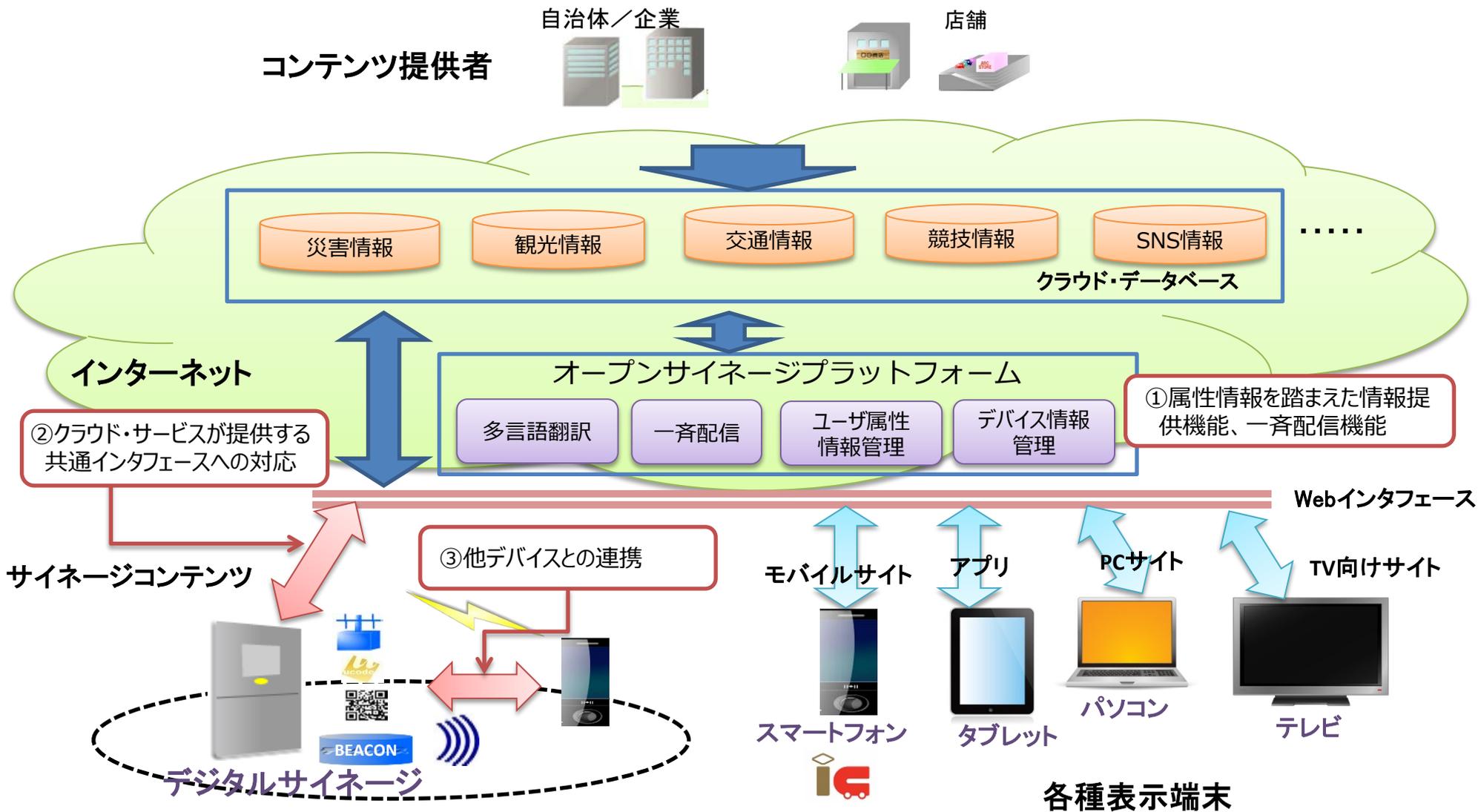
W3Cの状況

- Webベースサイネージの運用に必要となるブラウザAPIの勧告化を目指したWeb-based Signage WG(Working Group)設立に向け、関係者の合意を段階的に獲得中。



インターネット技術とクラウド連携によるデジタルサイネージ

現在の独自システムで個別に運用されているデジタルサイネージに対し、多言語対応やスマートフォンやICカードとの連携機能等をネットワーク経由でクラウドから提供する「オープンデジタルサイネージプラットフォーム」を実現



スポーツ×ICT

2020年東京大会、及びそれ以降の我が国の持続的成長に向け、国内外での競技大会等の感動の共有及びスポーツ分野の人口増加及びその裾野の拡大、海外展開の促進に向け、スポーツの魅力や意義を伝え、ICTによるスポーツデータ等の収集、分析、情報提供等の活用、魅力的なスポーツ観戦や新たな映像体験等を実現。

推進体制

- ICT事業者、スポーツ科学関係者、スポーツ関連団体、競技団体、スポーツメーカー等により、2016年度中に「推進体制」を整備。
- 組織委員会等2020東京大会に向けた関連団体とも連携。

具体的取組例

- ①各種スポーツデータ流通・活用に向けた方策の検証
→ アイディアソン、ハッカソン等の実施、それも踏まえたデータ流通や、デジタルマーケティング等実証、検証
- ②上記①も踏まえスポーツデータ流通・活用のための共通ルールやプラットフォーム等の検討。
- ③競技場や美術館博物館等でのスポーツコンテンツ等のパブリックビューイング等の検討(新たな映像体験技術等)
(高度映像配信サービスSWGでの取組との積極的な連携)

目標時期

2016年度 推進体制の整備

アイディアソン、ハッカソンや個別実証等の実施

2017年度以降 共通ルールやプラットフォーム等によるスポーツデータ利活用の推進、スポーツの感動の共有等実現に向けた取組を実施。

(参考) スポーツの裾野の拡大に向けて “魅せる”観点からのアクションプラン策定に向けた方向性の整理(案)

1. 検討の大きな視点・方向性

- より多くの人にその魅力を伝え、スポーツに興味・関心を持たせることが、その第一歩。

競技団体における課題例

- スポーツの魅力を広く周知したい、スポーツの意義や潜在力を認知してもらいたいという思いがある一方で、ICT分野で開発された新しい手段の採用も含め、その方法を検討する余裕がない。
 - 方法案がある場合でも、他分野における特定の相談・連携できる相手がいない。
- そのためには、特にICTを活用し、効果的かつ効率的な情報発信方法について、分野横断的に具体化・実現を目指すことが有効。
 - また、上記の取組みを継続し実行していくためや、その他具体的な利活用方法の検討等に向け、スポーツ団体・スポーツ科学者等とICT関係者などの人材・情報の交流の場づくりも重要。

2. アクションプランの方向性

○ 効果的かつ効率的な情報発信方法の確立及びその実行

- ・個人の興味・関心を踏まえた情報発信や魅力あるコンテンツの発信を可能とすることで、スポーツに関心のある層を拡げるとともに、理解の深化を図る。
- ・上記の実行にあたり、スポーツ分野、ICT分野の人材が共同で推進できる体制を検討する。