

ユビキタスネット社会の実現に向けた政策懇談会  
IT産業ワーキンググループ

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

平成16年6月10日

# 中間とりまとめの全体像

. u-Japanとは

- ・ 課題
- ・ ICTへの期待
- ・ u-Japanとは

. これからのあるべき政策の姿

- ・ 利用者・利活用の視点の重視
- ・ 不断の見直し等による政策の実効性の確保
- ・ 中長期的・総合的視点に立った政策の樹立

. u-Japanの理念

- ・ 結びつきが強くなる
- ・ 人に優しい
- ・ 活力が湧き上がる

. ICT政策の基本的方向性

- ・ ユニバーサル性を確保すること
- ・ 次世代のICT基盤の早期の確立を図ること
- ・ 利用者が安心できるICT利活用環境を整備すること
- ・ 市場の活性化を図ること
- ・ 国際的な取組を強化すること

. u-Japan政策への道筋

3つの道筋を中心に検討を深め政策パッケージを策定

. 道筋 生活者のニーズを基盤としてソリューションを明確化

安全・安心に関わるテーマ・課題に強い生活者ニーズが存在

・ 生活における「結」				・ 社会における「優」			・ 経済における「湧」		
緊急時の安全・安心	医療の安全・安心	食の安全・安心	環境の安全・安心	生活のゆとり	公活動への参加	モビリティの向上	人材の活性化	文化・芸術の活力の発揮	流通の高度化

道筋  
道筋

道筋

# u - J a p a n 政策への道筋

- ・ u - J a p a n 実現に向け、次の道筋を辿りつつ、包括的な政策パッケージを策定

## 道筋 ( 章) 生活者のニーズを基盤としてソリューションを明確化(WG1)

- 生活者等のニーズを出発点として検討し、その上で、重要性の高い課題解決策(ソリューション)を整理し、u-Japanの全体像及びその実現に向けた包括的な政策パッケージの明確化を図る

## 道筋 ICT産業を活性化しユビキタスネット社会の基盤を構築(WG2)・・・【P( 章予定)】

- 新ビジネス・新サービス創出、国際競争力強化などの観点から特に緊急性が高い基盤整備の取組等を推進することにより、ICT産業のポテンシャルを高め、ユビキタスネット社会へ向かうための土台を作り上げる

## 道筋 ユビキタスネット社会構築へ踏み出すにあたっての障害や不安を解消(WG3)・・・【P( 章予定)】

- プライバシーやセキュリティなど利用上の障害や不安に関する課題の明確化・優先度付けを行い、第一歩として講ずべき方を提示すると共に、守るべきモラルやルール等に関する憲章を作成することによって、ユビキタスネット社会への円滑な移行を図る

## 道筋 その他の個別課題

### 【個別に検討を要する課題の例】

- 市場原理活用型電波開放政策
- コンテンツ市場活性化の方策
- ユビキタス環境下の競争政策の在り方
- ICTによる地域活性化方策
- 次世代のネットワークインフラの在り方
- 通信・放送の境界の意義の変化への対応
- デジタル資産の活用

# 道筋 ICT産業を活性化しユビキタスネット社会の基盤を構築

## 1. ユビキタスネット社会の早期実現に向けたICT産業の目標

ICT産業が優先的に取り組むべき目標を、利用者側の視点から、大きく「企業における利用」と、「家庭における利用」に分けて検討(ユビキタスネット社会における中心的な利用者ニーズを想定)

### 企業における利用

あらゆる商品・サービスがネットワーク化されるため、すべての産業・企業において、ネットワークによる連携を活用して高度かつ柔軟性の高いサービスの提供や利用が実現。

(例: 飛行機・ホテル予約等の諸手続きを一括して行える旅行手配サービス)

### 目標

ダイミツなeビジネス・コラボレーションの実現への対応

### 家庭における利用

情報家電等がデジタルテレビを中心としてネットワーク化され、相互に連携した利用や携帯電話による遠隔操作などにより家事の自動化・快適化などが進行。

デジタルテレビ等から大容量の映像コンテンツ等を携帯電話等の様々な端末に自由・安全に移動して利用することが実現。

### 目標

安心して豊かな暮らしを助ける情報家電等のネットワーク化への対応

### 目標

リッチなコンテンツの潤沢な流通・自由な利用の促進への対応

これらの目標を達成するためには、実際に利用者が便利にサービスを活用できる環境を整えていくことが重要であることを踏まえ、論理ソリューションレイヤーにおける課題について重点的に取り組むことが重要。(次頁参照)

また、これらの目標は、「ICT産業の活性化」という視点だけでなく、「ICTによる産業の活性化」という視点からも、検討を行うことが重要。

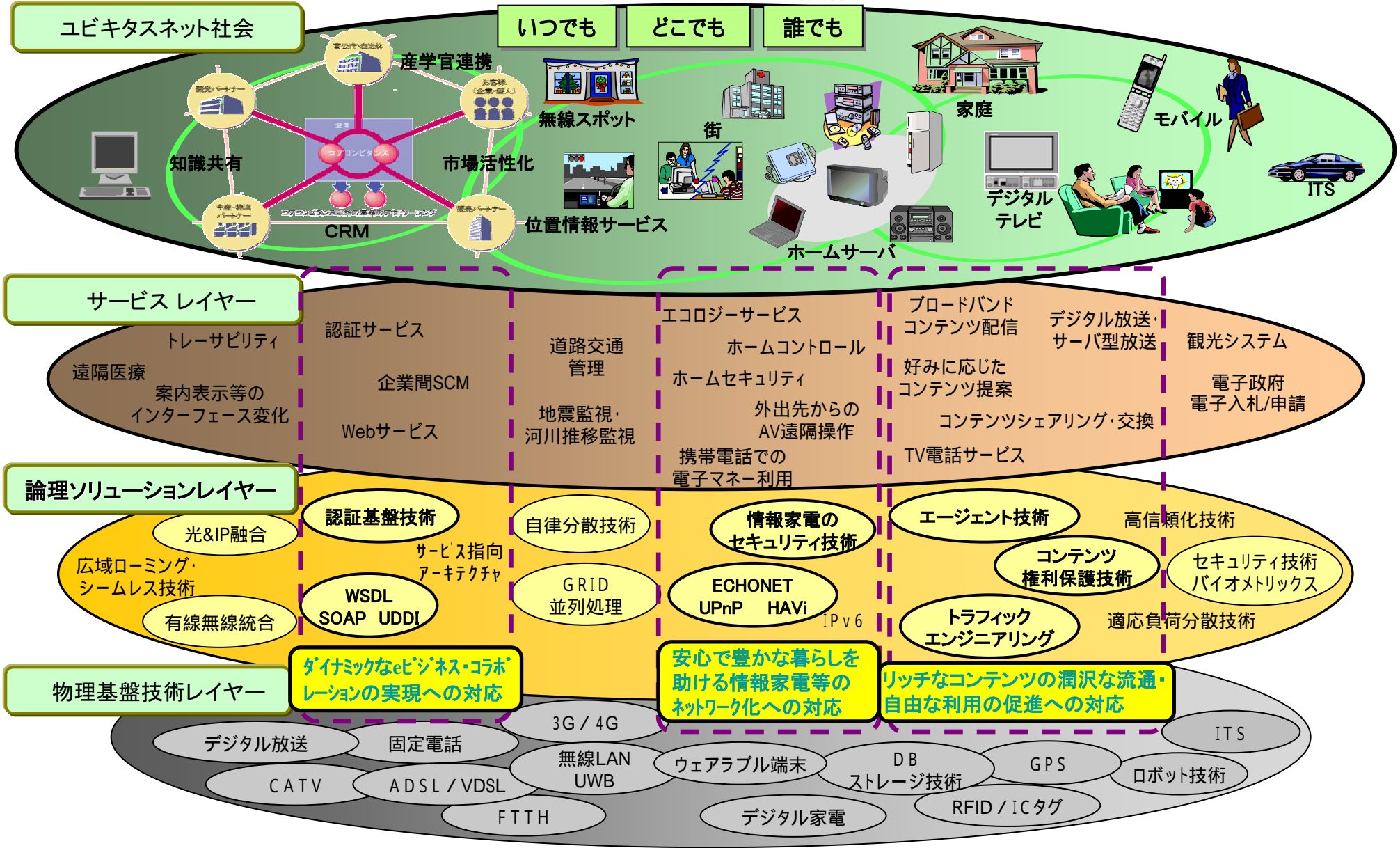
### 目標 人材・企業の育成等

ユビキタスネット社会の「担い手」となるICT人材育成や新事業の創出等が必要。

今後、これらの4つの目標を中心として、中長期的に取り組むべき具体的な施策について整理を進め、その内容、実施時期等について議論。

# ユビキタスネット社会とそれを支えるICT産業の構造

- ユビキタスネットを支える技術 -



## 2 . 目標達成のための今後の主な検討課題

### 目標\_\_ ダイナミックなeビジネス・コラボレーションの実現

#### ○相互運用性の確保

- ・企業間ネットワークを活用したサービス連携技術の標準や規約に係る相互運用性の確保  
(例: Webサービスのトランザクション技術)

#### ○ネットワーク上で提供されるサービスの充実

- ・企業間の多様なコラボレーションを実現するサービスコンポーネントの増加・普及促進

#### ○取引の信頼性の確保

- ・企業が大規模・煩雑なシステムを導入することなく、厳格な認証機能を手軽に利用できる仕組みの構築
- ・ネットワーク上で商取引を行うために必要な信用判断・リスク回避の仕組みの整備

### 目標\_\_ 安心して豊かな暮らしを助ける情報家電等のネットワーク化

#### ○ネットワークに接続される端末数の飛躍的な増大への対応

- ・ほぼ無限のアドレス空間を備えるとともに、プライバシー保護とセキュリティ確保を容易に実現可能とするIPv6への円滑な移行の実現

#### ○様々な情報家電等の相互運用性の確保

- ・デジタルテレビとPC端末、電話機、白物家電などの各種情報家電等の間で情報伝達を行い相互連携等を実現するために必要な通信規格の共通化・標準化の推進

#### ○セキュアな環境の構築

- ・家庭内の機器を外部の機器と接続して利用する際に、セキュリティを確保する仕組みを容易かつ安価に構築

## 2 . 目標達成のための今後の主な検討課題

### 目標\_\_ リッチなコンテンツの潤沢な流通・自由な利用の促進

#### ○大容量コンテンツのスムーズな伝達の実現

- ・映像等の大容量コンテンツが24時間ネットワーク上を流通する際の大容量のトラフィックを処理し、途切れることなく配信できる仕組みの構築

#### ○コンテンツの権利保護と利用利便性の両立の実現

- ・家庭でダウンロードしたコンテンツを携帯端末などの個人の様々な端末に移動して視聴するなどの多彩な流通をする際にコンテンツの権利の保護と利用利便性との両立を実現する仕組みの構築

#### ○誰もが使いやすいユーザーインターフェースの実現

- ・コンテンツをメディア横断的に検索・取得し、かつ多様な端末で利用する際に高齢者等も含めて誰もが容易に扱うことができるようなユーザーインターフェースの実現

### 目標\_\_ 人材・企業の育成等

#### ○高度ICT人材の育成

- ・専門的ICT人材にかかる企業ニーズの把握(人材不足数の把握)や不足が著しいプロジェクトマネージャー・ICTアーキテクト等最上級の人材の効果的な育成

#### ○情報通信ベンチャーの創出促進

- ・創業後間もない段階の情報通信ベンチャーに対する資金調達、人材確保、販路開拓等の点における支援