

# これまでのIT産業WG における議論の概要

事務局

平成16年4月13日

# これまでのIT産業WGにおける議論の概要

## IT産業WG審議経過

3月1日【第1回IT産業WG】IT産業WGの位置づけの確認、今後の検討の方向性について議論。

4月2日【第2回IT産業WG】現状分析、具体的な課題の抽出。

## ユビキタスネット社会のサービスイメージに関する議論

第1回総会資料、第1回IT産業WGにおける各構成員の意見等をもとに、事務局において「検討のテーマ(例)【別紙1】」、「サービスイメージ図【別紙2】」を作成し、第2回IT産業WG(4/2)において議論した結果、以下のような指摘があった。

- ◆ サービスの提供者側ではなく、利用者側の視点で何ができるのかという観点で書いた方が良い。  
(修正例:「商品案内を端末に送信」「商品案内を端末で見ることができるようになる。」)
- ◆ アミューズメント・エンターテイメントに関する項目を重視した方が良い。
- ◆ 便利になる、楽しくなるだけではなく、安心して使えるという観点も重要。
- ◆ 元気、安心、感動、便利といった心の要素のような区分にした方が、時代感覚にあっている。

今後の基本政策WGにおける議論

〔市場ニーズに基づいたサービス提供等を実現するためのユビキタスネットの全体概略設計図等の議論〕

に反映

## IT産業の課題に関する議論

- ◆ モバイルや情報家電を中心に据えた規格の標準化、相互接続性、相互運用性の確保
- ◆ 著作権保護とコンテンツの流通促進との両立、IT人材の育成、ベンチャー企業の創出促進 等

## < 検討のテーマ(例) >

【別紙1】

# 2010年のユビキタスネット社会に必要なサービス・技術の抽出の考え方

検討にあたっては、

- ・「ユビキタス技術・サービスによって、より便利でより楽しい社会を実現する」という基本的なテーマ(以下 )
  - ・「今後予想される社会ジレンマをユビキタス技術・サービスによって解消する」というテーマ(以下 )
- といった、2つのテーマを視野に入れるべきか？

## 便利になる、楽しくなる社会の実現

モバイル、情報家電等の日本の優位な技術を活かして、「便利になる、楽しくなる社会」を実現することが期待される。

- 例) ・ホームコントロール(家庭内の照明、エアコン、情報家電の操作等)  
・モバイル電子チケット・会員証サービス  
・ローミングでビジュアルコミュニケーション 等

### 便利になる、楽しくなる社会の実現(例)



## 社会ジレンマの解消

### A. 高齢化社会の進展と社会活力の維持

< 例 >

- ・高齢者や主婦層が在宅のまま就労できるようなサービスが普及することにより、社会全体の活力が維持され、年金・医療等の社会問題の解消に寄与することが期待される。

### B. 環境への配慮と経済効率の確保

< 例 >

- ・電子タグを利用した商品管理により、利用済み製品のリサイクルを効率的に実施し、静脈経済が活性化することで経済全体のパフォーマンス向上という命題との両立が期待される。

### C. 安全な社会の維持と自由な活動の確保

< 例 >

- ・高度な認証技術を用いることにより、いつでもどこでも利活用することができる自由な社会経済活動が進展する中でも、安全な社会システムを維持することが可能となる。

# サービスイメージ図

(便利になる、楽しくなる社会の実現)

第1回総会資料、第1回WGにおける各構成員の意見をもとに事務局においてとりまとめたもの。

- A 高齢化社会の進展と社会活力の維持
- B 環境への配慮と経済効率の確保
- C 安全な社会の維持と自由な活動の確保

【別紙2】

