



2020未来開拓部会
09 Projects



モビリティ

- ▶次世代自動車の開発や普及を促進する。また、自動走行で実現する価値やアプリケーションの具体化を進める。
2020年に、世界最高の実装を行い、世界に発信する。



未来へのレガシー

オリンピックで提示した先進的なモビリティ社会の実現を基に、世界に向けて、燃料電池自動車や電気自動車等が普及する街づくりを発信する。

2015

2020

現状

- ▶長期エネルギー需給見通しや約束草案の実現の前提となる省エネ推進に向け、日本再興戦略でも明記している、次世代自動車の普及促進や自動走行の実現に取り組んでいるところ。
 - 日本再興戦略改訂2015
 - 自動車産業戦略2014
 - エネルギー基本計画
 - 世界最先端IT国家創造宣言
 - 科学技術イノベーション総合戦略
 - 官民ITS構想・ロードマップ

今後

- ▶EV・PHV・FCV・CDVの普及促進
- ▶充電インフラの整備・充実、ビジネスモデルの検討
- ▶自動走行で実現すべき価値、アプリケーションの検討
- ▶高度な自動走行の社会実装に必要な研究開発や事業環境の検討等

- ▶2020年の新車販売台数に占める次世代自動車比率を20～50%とする。
- ▶自動走行技術を活用した隊列走行の実現を図る。
- ▶自動走行技術を活用した高齢者等の移動制約者に対する移動手段の確保を図る。等

当面の検討課題

- ▶EV・PHVの性能向上(航続距離、充電時間等)
- ▶充電インフラの整備・充実、ビジネスモデルの構築
- ▶自動走行で実現すべき価値、アプリケーションの特定
- ▶必要な研究開発や事業環境の検討 等

28年度概算要求状況(総額 245億円)

- ▶クリーンエネルギー自動車導入促進対策費補助金(150億円)
- ▶次世代自動車充電インフラ整備促進事業費補助金(25億円)
- ▶革新型蓄電池実用化促進基盤技術開発(32億円)
- ▶リチウムイオン電池応用・実用化先端技術開発事業(18億円)
- ▶スマートモビリティシステム研究開発・実証事業(20億円)

スマートコミュニティ

▶水素を含め、大都市において創・省・蓄エネルギー源を統合的に運用する社会インフラモデルを世界に提示する。

未来へのレガシー

- ①CO2フリー水素サプライチェーンやEMSなど、エネルギー関連技術等を組み込んだ社会インフラを継続的に活用することで、関連技術の普及拡大につなげる。
- ②ディマンドリスポンスやリソースアグリゲーション等の新たなサービスを信頼性を高めつつ定着させる。

2015

現状

- ▶スマートコミュニティ実証事業の成果と今後の課題を整理。エネルギー利用データを活用したネガワット取引を創出するため、ネガワット取引ガイドラインを本年3月に策定するとともに、技術実証事業を実施中。
- ▶日水素社会実現に向けたロードマップの改訂に向け、今年6月に協議会を再開。燃料電池自動車や定置用燃料電池等の普及に向けた導入支援や技術開発・実証等の施策を実施中。

今後

- ▶大会関連施設を含む地域において、需要家サイドの創・蓄エネルギー源、需要家の省エネ取組等を組み合わせ、最適に運用することができるインフラの構築を進める。
- ▶定置用燃料電池、燃料電池自動車・バスなどの水素利用技術を早期に市場投入・普及させるとともに、水素供給インフラの整備とCO2フリー水素の活用の検討を進める。
- ▶ディマンドリスポンス等の需要家のビッグデータを活用した新たなサービスの展開に必要な技術実証、制度整備等を進める。

2020

- ▶大会関連施設を含む地域において、水素の活用を含め、創・省・蓄エネルギー源を統合的に運用する社会インフラモデルを世界に提示する。

当面の検討課題

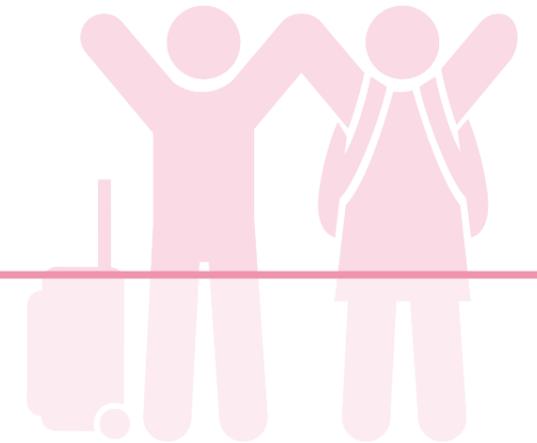
- ▶産学官の関係者から成る「水素・燃料電池戦略協議会」を中心に、東京都「水素社会の実現に向けた東京戦略会議」と連携しつつ、ロードマップに基づく取組を推進する。
- ▶ネガワット取引の普及に向けて、今年度、「ネガワット取引の経済性等に関する検討会」を開催する。

28年度概算要求状況(総額 393.5億円)

- ▶バーチャルパワープラント構築実証事業(39.5億円)
- ▶水素供給設備整備事業費補助金(62.0億円)
- ▶民生用燃料電池(エネファーム)導入支援補助金(170億円)
- ▶燃料電池利用高度化技術開発事業費補助金(43.5億円)
- ▶水素利用技術研究開発事業(45.0億円)
- ▶未利用エネルギー由来水素サプライチェーン構築実証事業(33.5億円)

ストレスフリー

- ▶ ショッピング、免税手続き、各種ネット予約等のワンストップ化や、多言語・多通貨対応、ユーザーフレンドリーな決済等の国内滞在環境の整備。



未来へのレガシー

「トータルウォレット(※1)」及び「おもてなしプラットフォーム(※2)」の構築

- ※1 決済システムの利便性向上、社会的に有効な情報分析・活用、高いセキュリティを実現する決済・個人認証プラットフォーム
- ※2 訪日外国人の属性情報をサービス事業者間でID連携及び情報連携することを可能にするプラットフォーム

2015

現状

- ▶ 26年度 おもてなしプラットフォーム研究会の開催
- ▶ 2020年オリンピック・パラリンピック東京大会等に関する閣僚会議資料において、「おもてなしプラットフォーム研究会」を開催し、ストレスフリーな環境整備について検討している旨を記載
- ▶ 『「日本再興戦略」改訂2015』の『「改革2020」プロジェクト』において、訪日外国人旅行者が快適・円滑に滞在・周遊を楽しむためのストレスフリーな環境整備を行う旨を記載

今後

- ▶ 27年度 実証事業のFS調査(9月18日～)
- ▶ 28年度・29年度 実証事業(複数地域)
- ▶ 29年度以降 プラットフォームの社会実装に向けた推進主体の設立
- ▶ 今後の主な検討課題
 - ・各事業者の保有情報及び競争領域の整理、望ましい情報共有のあり方
 - ・個人認証手段及びID連携の方法
 - ・利用が促進されるインセンティブやユーザーインターフェースのあり方(ユーザー・サービス事業者の視点)
 - ・セキュリティ、個人情報保護等法律的な観点からの検討

2020

- ▶ 2020年までに「トータルウォレット」及び「おもてなしプラットフォーム」を社会実装し、利用を促進。

当面の検討課題

- ▶ 各事業者の保持情報及び競争領域
- ▶ 個人認証手段及びID連携の実現方法
- ▶ 利用が促進されるインセンティブ、ユーザーインターフェースのあり方
- ▶ セキュリティ・個人情報保護のあり方

28年度概算要求状況

- ▶ データ駆動型新産業モデル創出基盤整備事業(おもてなしプラットフォーム事業)(委託/補助)

サイバーセキュリティ

- ▶ 政府機関、電力等重要インフラのセキュリティ対策強化、ガイドラインなどによる全機関のサイバーセキュリティ対策の実施。



未来へのレガシー

- ▶ 我が国のセキュリティ対策強化
- ▶ 我が国のサイバーセキュリティ産業の育成

2015

現状

- ▶ 電力・ガス等の重要インフラ事業者に対するサイバー攻撃情報共有体制(J-CSIP)の構築
- ▶ CSSCが制御機器に関するセキュリティ認証を開始。
- ▶ サイバー演習等による人材育成
- ▶ IPAサイバーレスキュー隊による緊急時の初動対応支援
- ▶ JPCERT/CCが、国際連携によるサイバー攻撃対応を実施
- ▶ 年内に、経営層向けのサイバーセキュリティ経営ガイドラインを策定予定。

今後

- ▶ 27年度 実証事業のFS調査(9月18日～)
- ▶ 重要インフラ企業におけるサイバー攻撃対策強化
 - ・重要インフラ事業者等の情報共有網を通じた、標的型攻撃にかかる情報共有の強化
 - ・重要インフラへのサイバー攻撃から制御システムを守るための検知・予測技術等の研究開発
 - ・制御システム全体に対するセキュリティ認証制度を立ち上げ。
- ▶ サイバーレスキュー隊による支援や国際連携によるサイバー攻撃対応を引き続き実施。
- ▶ サイバーセキュリティガイドラインの第三者評価の推進。
- ▶ IPAによる独法等の監視活動強化
- ▶ サイバーセキュリティ産業の育成
 - ・サイバーセキュリティ分野において、革新的な新規事業や技術開発に取り組むベンチャー企業等を支援
 - ・ASEANに対する人材育成や企業進出支援等を通じて、我が国セキュリティ産業の市場開拓

2020

- ▶ 大会の確実な運営・開催
- ▶ 政府機関や企業等のセキュリティ対策強化

当面の検討課題

- ▶ 重要インフラ企業における対策強化の推進
- ▶ 経営層のリーダーシップによるサイバーセキュリティ対策の推進
- ▶ セキュリティ産業の振興、市場開拓支援

28年度概算要求状況

- ▶ サイバーセキュリティ経済基盤構築事業(23.6億円)
- ▶ IPA運営費交付金(53.2億円)

活力あふれるビンテージ・ソサエティ

- ▶ ビンテージ・ソサエティに向けて、高齢者等の生活の質が向上し、社会参加が進むとともに、それを支える新産業・市場を創出する、社会的システムを構築する。
- ▶ ユニバーサルデザインを踏まえた製品・サービス・システムを、今後高齢化が進展する諸外国向けに海外展開する。



未来へのレガシー

高齢者等が生き生きと暮らし、豊富な人生経験・知識と潤沢な知恵・感性・文化を若者世代に共有・継承できる社会モデルの創出・実現

2015

現状

- ▶ 急速な高齢化の進展により、社会保障費の増加による財政圧迫等の問題が顕在化。早急な対応が必要。
- ▶ 旧来の高齢者イメージは実態から乖離。元気でやる気があり、社会参加意識の高い高齢者が増加。
- ▶ 日本再興戦略では、「健康寿命の延伸」が重要な柱として位置づけられており、課題解決型福祉用具の実用化促進や、公的保険外サービスの創出・育成等を通じて、「国民の健康増進」、「医療費の適正化」、「新産業の創出」を目指す。

今後

- ▶ 国内外の将来見通し、特にアジア展開を見越した新産業の創出
- ▶ ビンテージ・ソサエティに対応したIT利活用の国内外の先進ビジネスモデルの構築
- ▶ ビンテージ・ソサエティに向けたセカンドキャリア作りの支援モデルの構築
- ▶ 上記を具体的に検討すべく、10/28(水)に「ビンテージ・ソサエティの実現に向けた取組に係る研究会」(第1回)を開催。来年2月めどにとりまとめ予定。
(座長:東京大学 秋山特任教授)

2020

- ▶ オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を好機とし、高齢者等にやさしい、活力あふれる高齢化社会づくりに成功した日本の姿と、希望ある未来の社会像を世界に提示。
- ▶ 高齢者の健康寿命の延伸による医療費抑制。
- ▶ 新産業の活性化、海外展開。

当面の検討課題

- ▶ 新産業群を形成する産業の発掘
- ▶ 高齢者の能力・スキルが存分に活かされるセカンドキャリアへのナビゲーション、マッチング機能の不在

28年度概算要求状況(総額 11.7億円)

- ▶ 課題解決型福祉用具実用化開発支援事業(1.0億円)
- ▶ 健康寿命延伸産業創出推進事業(10.0億円)
- ▶ JETRO運営交付金(平成28年度要求額は244億円)の内数

イノベーション

- ▶ デジタル技術の発達によって、より一層効率的なサービスの提供や人間の創造性を発揮しやすい環境整備が可能となっている。
- ▶ 他方で、従来の社会構造をベースとした種々の事前規制の存在が、新たな取組を阻害しているとの指摘がある。当プロジェクトにおいては今後の超高齢社会を見据え、如何なる取組を促すことが持続的な成長を可能とするか検討する。



未来へのレガシー

- ▶ 一部のシェアリング・サービスを開放することにより、国内の余剰(場所、モノ、時間、スキルなど)の回転率を向上させ、より効率的な経済活動を後押しする。
- ▶ VR / AR市場の発展を見据え、3D都市データ・主要な屋内データプラットフォームの構築を検討し、当該分野の日本企業の取組を促進する。
- ▶ これまで商業利用がされてこなかったパブリックスペースや都市の活用を促すことで(「都市のメディア化」)、持続的なイノベーションの創発を後押しする。

2015

2020

現状

- ▶ クリエーター等へのヒアリングを実施し、新しい取組を促すための論点・課題の特定をしつつある。

今後

- ▶ オリパラプロジェクトの組成を行う。
具体的には、
 - ▷ 国内の余剰(場所、モノ、時間、スキルなど)の回転率を向上させ、より効率的な経済活動を後押しするシェアリング・サービス。
 - ▷ 欧米に比べ、公共スペースを含む都市(道路、建物、河川等含む)を活用しづらいとの指摘に対応するため、規制緩和を検討する。
 - ▷ 2020年以降に市場が活性化すると考えられるバイオ(合成生物学)領域やブロックチェーン技術領域においても、如何なるサービスの創出が可能か・望ましいかを検討し、必要に応じて支援を検討する。

- ▶ 労働調整が困難な業界に過度な影響を与えないシェアリング・サービスを促進する。
- ▶ 公共スペースや都市をメディアとして活用可能とすることで、世界中からクリエイターが集まる都市作りを目指す。
- ▶ 都市3Dデータプラットフォームの構築を目指す。

当面の検討課題

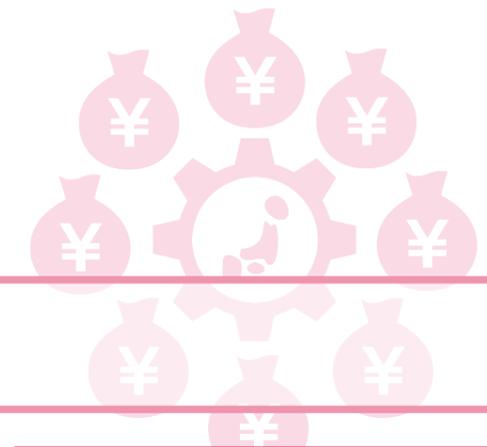
- ▶ 関連規制や技術の詳細リサーチ。

28年度概算要求状況

- ▶ なし

インベストメント

- ▶ ロンドンオリンピック時での取組を参考としつつ、改善された日本のビジネス環境を海外に発信するカンファレンスを開催



未来へのレガシー

対日直接投資の拡大

2015

2020

現状

- ▶ 「日本再興戦略」において、2020年における対内直接投資残高を35兆円へ倍増することを目指す旨を記載。
- ▶ 「日本再興戦略 改訂2015」の「改革2020プロジェクト」では、国際的な注目度が高まる2020年に向けて、対内直接投資の拡大に重点的に取り組む旨を記載。
- ▶ JETROの誘致体制を強化。
 - ・国内外で120名(平成26年度)から160名(平成27年度)に拡充。
 - ・既存の外資系企業の二次投資を専門に扱う「外資系企業支援課」の新設。
 - ・自治体に対するテイラーメイド支援の開始。
- ▶ 総理・自治体首長によるトップセールスの実施。(9月にニューヨークで対日投資セミナーを開催。安倍総理、三重県及び横浜市の首長が日本への投資を呼びかけた。)
- ▶ 日本の中堅・中小企業と外国企業とのグローバルアライアンスの強化。(中小機構の官民ファンドや商工中金の全国7万社のネットワークを活用する体制を整備する旨を9月に発表。)
- ▶ 日米双方のVCとベンチャー企業等のネットワークを促進するカンファレンスを日米両国で開催(10月)。また、国内外のVCを認定し当該VCが出資する研究開発型ベンチャーを資金面(85%以内)で支援する事業を開始。

今後

- ▶ 以下の具体的取組に向けた調整
 - ① Japan Business Conference の開催(2020年)
 - ② Regional Business Conference の開催(2019年~20年)
 - ③ 世界経済フォーラムと「スポーツ・文化・ワールド・フォーラム」の連携開催機会の活用(2016年)
 - ④ グローバルなベンチャーエコシステムとの連動によるベンチャー対日直接投資の拡大

- ▶ 対内直接投資残高倍増(35兆円)
- ▶ Japan Business Conference の開催
- ▶ Regional Business Conference の開催
- ▶ グローバルベンチャーサミットの開催

当面の検討課題

- ▶ 意欲のある自治体の発掘・連携強化
- ▶ オリンピック等関連イベント関係者との連携
- ▶ 2020年開催予定のイベントの具体的な検討

28年度概算要求状況

- ▶ JETRO運営費交付金(平成28年度要求額は244億円)の内数(このうち対日投資を行う政策経費の内数)
- ▶ 研究開発型ベンチャー支援事業(25億円)
- ▶ グローバル・ベンチャー・エコシステム連携強化事業(5億円)

ひとづくり・地方創生

- ▶日本の各地域のキラコンテンツ(技、おもてなし、伝統文化、国際交流等々)を基軸に地域の多様な主体や世代間の交流等による様々な活動を通じて、特に、地域の課題を解決する若者を中心とした実践的ひとづくりを行う。
- ▶また、様々な活動やイベントを効果的な方法により国内外に魅力発信し、地方経済や文化の投資促進につなげる。
- ▶本取組により、2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会開催地のみならず、全国各地で外国人訪日客増加、消費額の増加等を誘引し、地方創生につなげるとともに、次代の国の基盤を構築する。



未来へのレガシー

- ▶従前の既定にとらわれず、進取の発想・方法で、課題解決ができる次代の人材の育成。
- ▶地域の魅力化を通じ、地方経済・社会の持続可能化と大会精神(平和・共生)の提示。

2015

2020

現状

- ▶オリパラを機にした地方創生型ひとづくりを検討。(ひとづくりで切磋琢磨による地方創生実行会議備忘録(6月))
- ▶全国の関係者が一堂に集う「全国ひとづくりサミット2015」を開催(9月)
- ▶クラウドファンディング等を活用した地域の諸課題を多様な担い手と行政等が連携し、地方経済・文化のインベストメントを連動した実践型のひとづくりを検討。
- ▶ものづくり現場ツアー等による地域の魅力化や祭りや見本市、車いすの各種スポーツイベントなどの開催等を検討。
- ▶海外メディア等による情報発信やイベントの活用による日本文化のPRを検討(メダリストによるパレードの場でのキャラクター活用等)。

今後

- ▶数ヶ所の地域で、課題解決に貢献する地域の実践型ひとづくりを展開について模索検討し、地域創生につながる試行的モデル提示する。その際、映像等など効果的な方法で国内外の活動記録発信する。
- ▶定期的に全国ひとづくりサミットを開催。
- ▶ものづくり体験等参加型の各種事業を検討、展開(特に外国人にフォーカス)。
- ▶各地域で、祭りや食、スポーツ等コンテストや教室等を開催。インベストから産業、教育に発展可能な流れを構築。
- ▶オリパラのプレ大会・プレイイベントと連動したビジネスイベント等の集中開催(日本版S & SW(サウスアンドサウスウェスト)の実施等)
- ▶「TheWonder500」等の商材を活用しつつ、日本の文化を踏まえたクールジャパンの魅力をアピールする資料を作成する。

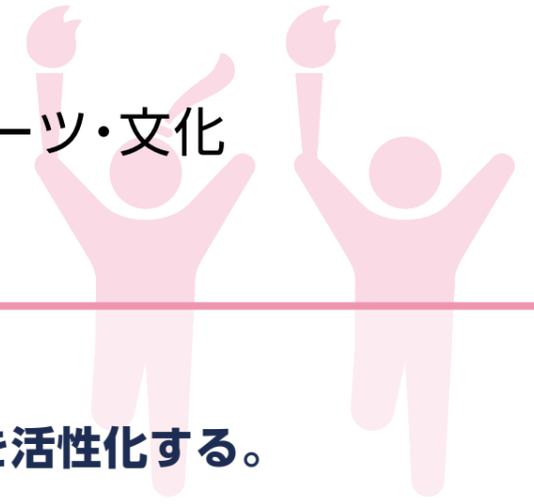
- ▶首長連合などと連携し、全国で地域版の課題解決型ひとづくり事業を展開。学校教育活動と連携。
- ▶大会開催等を契機とした各種産業イベントのコンテスト等の実施。世界的競技大会等で公式採用されているものづくり企業等の表彰(スポーツ産業貢献中小企業選)ザ・日本の祭り見本市の開催等
- ▶大会施設の開催式典等の機会を活用した各種イベント等の実施。

当面の検討課題

- ▶投資と連動したひとづくり事業の効果的な実施体制や関係者との検討、調整等。また、各種事業やイベント等の実施や魅力発信における効果的な検討。
- ▶広報PRの全体的計画作成や事業を整理・統括する機関の明確化。
- ▶各省庁、各地域の取組、コンテンツ等を面的につなぎ、既存の取組等を最大限有効活用したプラットフォームの構築

スポーツ・文化

▶従来のスポーツと最新のデジタルコンテンツ技術の組み合わせにより、新時代のスポーツ・文化の在り方を可視化することで、スポーツと文化の楽しみ方にイノベーションを起こす。



未来へのレガシー

新時代のスポーツ・文化の在り方を可視化することで、スポーツ産業及びコンテンツ産業を活性化する。

2015

2020

現状

- ▶2020未来開拓調査研究事業において、スポーツ・エンタテインメント産業を中心に、IoTやデジタルコンテンツ技術の最新事業モデルを整理し、2020年までのトレンドマップを策定する予定。
- ▶コンテンツ技術を活用したスポーツを体験・展示するデジタルコンテンツエキスポ(DCEXPO)を2015年10月に開催。
- ▶若手アスリートが被災地の小学生や地域住民と交流(2015年5月)
- ▶日本コンテンツの現地化・プロモーション支援等を通じてコンテンツの海外展開を促進。

今後

- ▶映像音響技術等の進歩により以下の実現を目指す。
 - ①スポーツ観戦の多様化
 - 例:ヴァーチャルリアリティによる臨場感体験。
 - 例:小型無人機等の活用による多視点映像の提供。
 - ②スポーツ科学の進展
 - 例:ウェアラブルの活用による効果的なトレーニング。
 - 例:義体化技術の活用により、全ての人々がスポーツを楽しむ。
 - 例:フィギュアスケートがボーカル曲を認めたように、スポーツと音楽のシナジー効果を研究する。
 - ③文化鑑賞への応用
 - 例:自宅にいながら、世界中の美術館や音楽ホールを訪問しているような体験をする。
- ▶様々な場におけるアスリート体験を目指す。
 - 例:様々なスポーツを体験出来るテーマパークや商業施設における場が提供され、全ての人々がスポーツを楽しむ。
- ▶産業構造の転換を踏まえた効果的な海外展開を行う。
 - 例:ネット配信の普及により、海外展開を前提としたコンテンツづくりを通じて、スポーツ・文化の海外展開を支援する。
- ▶健康増進予防サービス事業としてのスポーツの活用を目指す

- ▶興業、放映権に次ぐスポーツや文化の第三のマネタイズ方法論を確立する。
- ▶アスリートや芸術家がセカンドキャリアとして社会において活躍出来る場を創出する。

当面の検討課題

- ▶最先端の映像技術の活用によって、①スポーツ観戦の多様化、②スポーツ科学の進展、③新たな文化鑑賞を実現するための技術の洗い出しと実現までのロードマップの策定。
- ▶著作権の利用や許諾を適切に管理する新たなITインフラ・プラットフォームを確立するなど、新たなコンテンツビジネスモデルの在り方を検討。

28年度概算要求状況

- ▶コンテンツ産業強化対策支援事業(7.0億円)の内数