

2020未来開拓部会 *9Projects*

- 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

モビリティ

2015

2016

2017

2018

2019

2020

EV・PHVの普及促進（初期需要の創出）

次世代自動車の導入支援による初期需要の創出・量産効果による価格低減を促進

電気自動車については航続距離の向上を促進するなど、車種ごとの出口戦略を踏まえた新たなスキームにより、車両購入時の負担軽減・初期需要創出を実現し、世界に先駆けて自立的な市場を確立

充電インフラの整備

充電設備費及び設置工事費の一部を補助することにより、電気自動車等の普及に不可欠な充電インフラを整備

EV等の普及促進を目的に充電器の整備が特に期待されるマンション等の充電設備費及び設置工事費の一部を補助

隊列走行の実現

事業モデルの明確化を推進

実施場所を選定

技術の安全性の検証・改良等を実施

可能なものから実証事業開始

高齢者等の移動手段の確保

事業モデルの明確化を推進

実施場所を選定

技術の安全性の検証・改良等を実施

可能なものから実証事業開始

○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

- ① CO2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

2020

【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昨年3月に策定するとともに、技術実証事業を実施中
- 水素社会実現に向けたロードマップの改訂に向け、昨年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】

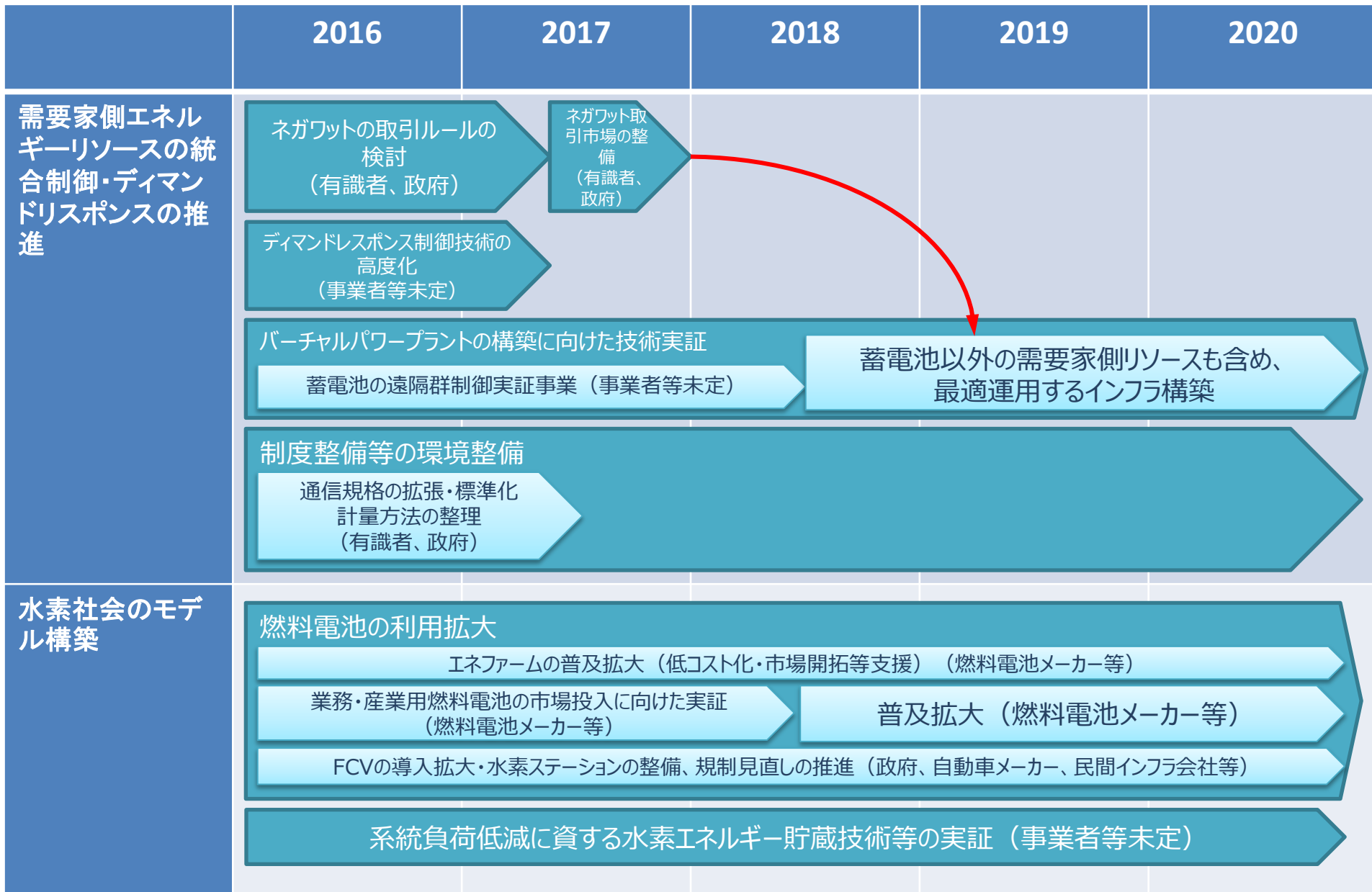
- 大会関連施設を含む地域において、需要家側エネルギーリソース（創・蓄エネルギー設備や、需要家の省エネ取組等）を統合制御し、あたかも一つの発電所のように機能させることを目指す。また、デマンドリスポンス等の需要家のビッグデータを活用した新たなサービスの展開に必要な技術実証、制度整備等を進める
- 水素社会のモデル構築に向け、定置用燃料電池、FCV・FCバスなどの水素利用技術を早期に市場投入・普及させるとともに、水素供給インフラの整備とCO2フリー水素の活用を検討する

- 大会関連施設を含む地域において、水素の活用を含めて、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

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

スマートコミュニティ



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
- 世界一のロボット利活用社会として、コミュニケーションロボット（翻訳、道案内）、清掃ロボット、警備ロボット、搬送ロボット等の多様なロボットがサービスを提供する姿を世界に発信

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PF

※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

・市街地や空港等、日常環境におけるロボット活用に係るルールを整備し、当該ルールに基づいてロボットが社会実装される姿を発信

2015

【現状】

- 26年度 おもてなしPF研究会の開催
- 2020年オリ・パラ東京大会等に関する閣僚会議資料において、「おもてなしPF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
- 『日本再興戦略』改訂2015の『「改革2020」プロジェクト』に位置付け
- ロボット活用に係る民間事業者等で構成されているロボット革命イニシアティブ協議会にロボットイノベーションWGを昨年9月に設置。同WGに設置したSWGにおいて、ロボット活用に係るルールを整理・検討
- 既存の安全基準との整理等、月1度のペースでSWGで議論

【今後】

- 27年度 実証事業のFS調査（9/18～）
- 28・29年度 実証事業（複数地域）
- 29年度以降 PFの社会実装に向け推進主体設立
- 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UI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
- 27年度内目途に、ロボット活用に係るルール取りまとめ
- 当該ルールに基づくユースケースにつき、28年度に公募開始
- ロボットの実利用を通じて得られた知見を活用し、ルールの追加、見直し
- 最新のルールに基づくロボットの募集・活用を継続

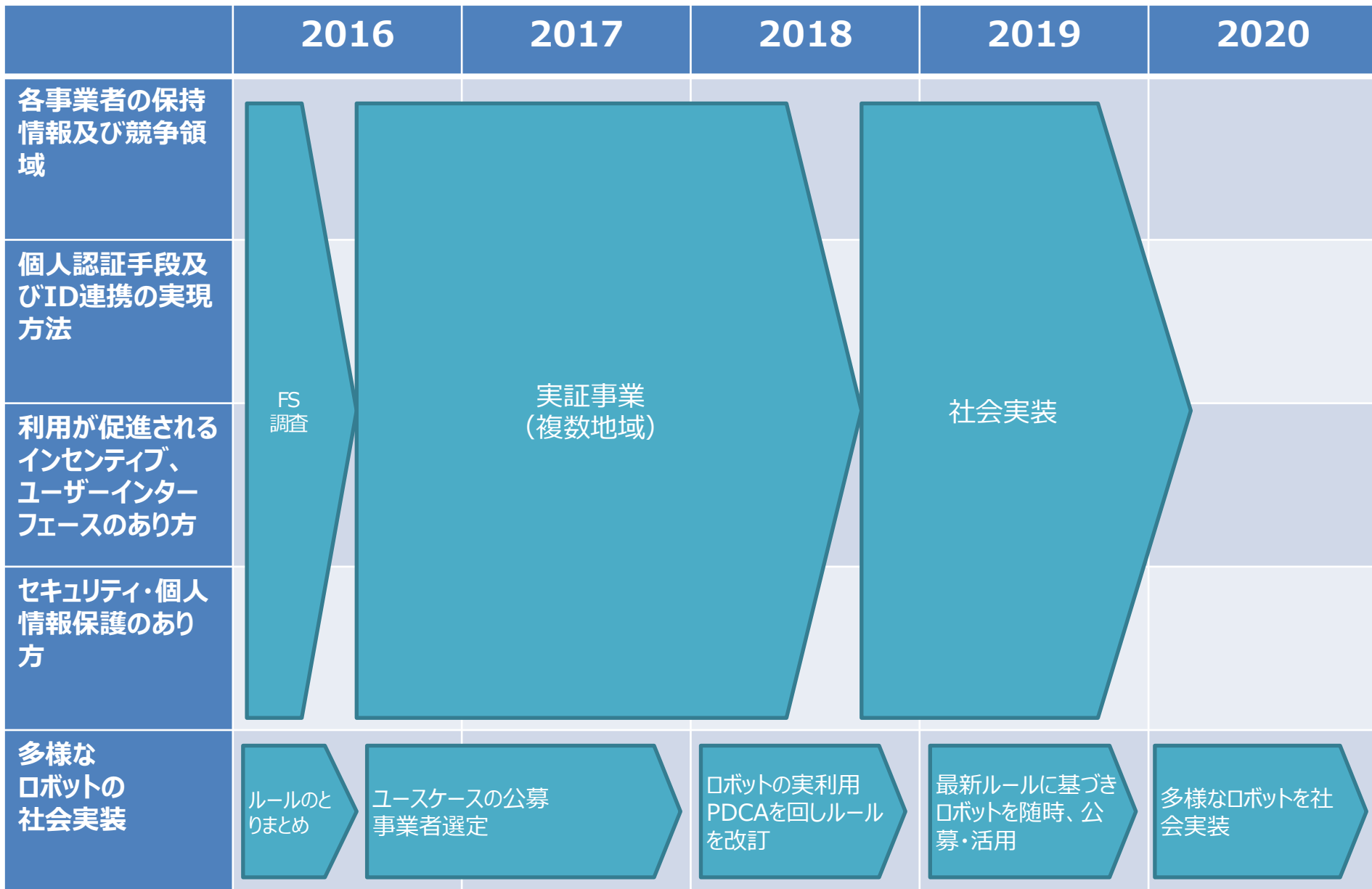
2020

- 2020年までに「トータルウォレット」及び「おもてなしPF」を社会実装し、利用促進
- 市街地や空港等の日常環境におけるロボット活用に係るルール確立
- 当該ルールに基づいてロボットの社会実装を発信

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、UIのあり方
- セキュリティ・個人情報保護のあり方
- ルールの取りまとめ
- プロジェクトの具体化

ストレスフリー



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処を実施
- 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
- INCJによるサイバーセキュリティ分野のベンチャー企業支援（F・Tron社）

【今後】

- 重要インフラ事業者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
 - ✓ 重要インフラ事業者のサイバー攻撃に対する防衛力の確認
 - ✓ 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
- 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処を引き続き実施
- IPAによる独法等の監視活動強化等を内容とする関連法案を今国会に提出予定
- 経営者のリーダーシップによるサイバーセキュリティの推進。
- 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のベンチャー企業等への支援
 - ✓ 重要インフラのサイバーセキュリティ対策を新たな市場とする産業の育成
- NISCのオリパラCSIRTとの連携及び組織委員会CSIRTへのIPA/JPCERTからのサイバー対策支援

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

- 電力・ガス等の重要インフラ事業者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
- 組織委員会のサイバー対策支援

サイバーセキュリティ

	2016	2017	2018	2019	2020
重要インフラ企業におけるサイバー攻撃対策強化	標的型攻撃にかかる情報共有強化、防衛力の確認、研究開発等による対策強化				
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処の実施	引き続き実施				
経営者のリーダーシップによるサイバーセキュリティの推進					
サイバーセキュリティ産業の育成	ベンチャー企業等への支援や重要インフラ事業者のサイバーセキュリティ対策の新市場化などを引き続き実施				

- 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

2020

【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、昨年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。今年3月めどにとりまとめ予定。（座長：東京大学 秋山特任教授）

- 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、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。
- 高齢者の社会参画機会の拡大
- 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、高齢者ニーズと企業シーズのコーディネート機能の不在
- 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

活力あふれるビンテージ・ソサエティ

	2016	2017	2018	2019	2020
各種調査結果及び研究会報告書のとりまとめ	3月				
ビンテージ起業家向けハンドブック、ベスプラ事例集の作成(P)	実施				
活力あふれるビンテージ・ソサエティの情報発信(P)		実施			
(参考) 日本版リビングラボ等ビジネスモデル構築、実証	(JST事業等の活用)				

- 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

- 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ため、一部のシェアリングサービスなどの開放を検討する。
- VR／AR市場の発展を見据え、3D都市データ・主要な屋内データについて、国家プロジェクトとして構築し、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】

●日本が誇る50名以上のクリエイ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。

●Around2020プロジェクト発足

○Around2020プロジェクトとして検討会を発足し、若手クリエイターのアイデアをもとに、主に①都市、②デジタル、③観光サービス、④ブロードキャスティングの観点から、具体的なオリパラプロジェクトの組成を行う。

○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・サービスの検討

○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、条例を含む規制緩和を検討する（都道府県・現場レベル含め）。

○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行う。

●都市3Dデータプラットフォームを構築し、プラットフォームビジネスを展開を目指す。

●VR中継の実施を目指す 等

当面の検討課題

- 研究会を設置し、プロジェクト組成を行うとともに、関連規制や技術の詳細リサーチを行う。

28年度概算要求状況（総額 ー）

- なし

イノベーション

各プロジェクトの検討内容	2016	2017	2018	2019	2020
シティ・イノベーション	都市のメディア化による創造行為の促進を検討 （広告規制、河川・道路利用、パルクールの実施、有機 E L ディスプレイの活用等）				
	パブリックスペースの活用による地域コミュニティの活性化を検討				
デジタル・イノベーション	都市 3 D プラットフォーム構築による V R ／ A R 市場の拡大促進				
	屋内 3 D プラットフォーム構築による自律走行や障がい者歩行サポート環境構築を検討				
観光サービス イノベーション	データプラットフォーム「観光予報プラットフォーム」の充実・活用促進				
	Augmented Sportsの推進（具体的プロジェクトの組成）				
	自治体と連携し、新たな観光名所作りに向けた再開発の検討や歴史的建造物の再建 LGBT向けサービス開発を検討、				
	訪日外国人の行動分析とオープンプラットフォームの構築（スキャナマインドの活用等）				
	外国人が参加可能な日本の「祭り」を紹介するプラットフォームの構築を検討				
	在住されている外国人の方と訪日外国人への対応を検討する場を構築				
ブロードキャスティング イノベーション	日本列島総カメラマン W E B ファースト による参加型放送コンテンツの検討			みんなでつくる「映画」と自分だけに カスタマイズされた「映画」の展開の 実現を目指す。	
	クラウドソーシング型の映像収集プラットフォームの構築を検討				
	オリパラ参加国の方に協力いただき、日本の良さを海外に発信する P R 戦略・コンテンツの構築				

- 我が国に対する国際的な注目度が高まる2020年に向けて、成長戦略に盛り込まれた施策推進を通じたビジネス環境等改善・向上の成果を積極的に発信する

未来へのレガシー

対日直接投資の拡大

2015

【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
- ビジネス環境整備（対日直接投資推進会議における「5つの約束」決定、国家戦略特区、規制改革、法人税改革、コーポレートガバナンスの強化）
- 情報発信（総理・大臣・自治体首長によるトップセールス、海外での対日投資セミナー）
- 企業誘致活動（ジェトロの機能強化、自治体との連携強化、日本の中堅・中小企業とのマッチング）
- 日米双方のV Cとベンチャー企業等のネットワーキング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V Cを認定し当該V C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

2020

【今後】

- 政府全体の対日直接投資促進策の一環として、オリンピック・パラリンピック東京大会の機会に合わせた情報発信イベントの開催

【ex】

- Japan Business Conferenceの開催（2020年）
- Regional Business Conferenceの開催（2019年～2020年）
- グローバルベンチャーサミットの開催（2020年）
- 外国企業誘致に意欲を有し、Regional Business Conferenceの担い手になり得る自治体との連携・支援の強化

- 対内直接投資残高倍増（35兆円）

当面の検討課題

- 意欲のある自治体の発掘・連携強化
- 2020年開催予定のイベントの具体的な検討

インベストメント

	2016	2017	2018	2019	2020
Japan Business Conference の開催	＜政府＞ ➤ ビジネス環境整備（対日直接投資推進会議、国家戦略特区、規制改革、法人税改革、コーポレートガバナンスの強化） ➤ 情報発信（総理・大臣・自治体首長によるトップセールス、海外での対日投資セミナー） ➤ 企業誘致活動（JETROの機能強化、自治体との連携強化、日本の中堅・中小企業とのマッチング）				＜政府等＞ Japan Business Conference の開催
Regional Business Conference の開催	＜自治体＞ ・ 強み・弱みの把握/誘致戦略の策定 ・ トップセールス・情報発信 ・ 個別企業へのアプローチ ・ 立地支援・フォローアップ ＜自治体等＞ Regional Business Conference の開催 地方版総合戦略 地方創生加速化交付金の活用 地方創生推進交付金の活用				
	＜JETROによる支援＞ ➤ 上記事業に対する支援メニューを用意し、自治体が利用 ➤ 貿易情報センターを活用、支援体制を強化				
グローバルベンチャーサミットの開催	＜政府等＞ 各種派遣プログラムを発展させながら、複数の国際ビジネスマッチング企画との提携関係を構築				＜政府等＞ グローバルベンチャーサミットの開催

- 日本の各地域のキラーコンテンツ（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

- 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
- 地域の魅力化に貢献する祭や見本市、車いすの各種スポーツイベントの開催等の検討
- 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

【課題解決型ひとづくり運動の応援】

- コミュニティスクール制度等を活用した課題解決型の教育、世界の国々や地域が連携した地域創発の参加型の取組を検討。学校、民間企業等と連携。取組を応援。映像等効果的方法による国内外への発信を検討
- 定期的に全国ひとづくりサミットを開催

【地方創生に資する取組の応援】

- 地域の魅力化に資する取組（祭・食・スポーツ等）を応援。地方創生に流れを導く。
- 世界的に通用する日本型サービスの見える化の検討・展開
- オリパラプレ大会等と連動したビジネスイベント等の集中開催（No maps：日本版S X S W（サウスバイサウスウェスト）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

2020

【課題型ひとづくり運動の応援】

- 首長連合や民間事業者等と連携し、全国で地域での課題解決型ひとづくり運動や参加型の取組を展開。学校教育活動等と連携

【地方創生に資する取組の応援】

- 大会開催等を契機とした地方の魅力化に資する各種産業イベントや企業誘致等の検討や展開 等
- 世界的に通用するおもてなしに関する見える化制度の普及
- 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

ひとづくり・地方創生

	2016	2017	2018	2019	2020
課題解決型 ひとづくり運動 の応援	コミュニティ・スクール制度等を活用した課題解決型ひとづくりの応援（各地域／民間企業、関係省庁、学校 等）			首長連合等や民間事業者等と連携した課題解決型ひとづくり運動の応援（各地域／民間企業、関係省庁、学校 等）	
	世界の国々や地域の多様な主体、人々が連携した地域創発の参加型の取組の検討・応援（各地域／民間団体・企業、NPO法人、関係省庁・自治体、学校 等）				
	全国ひとづくりサミットの開催（東京／関係省庁・非営利法人 等）				
地方創生に 資する取組の 応援	地域の魅力化に資する取組（祭・食・スポーツ等）などを応援（各地域／関係省庁・団体・企業等）				
	世界的に通用する日本型サービスの見える化の検討・展開（各地域／関係省庁・関係団体 等）			世界的に通用するおもてなしに関する見える化制度の普及（各地域／関係省庁・関係団体 等）	
	オリパラプレ大会等と連動したビジネスイベント等の集中開催（No maps：日本版SXSW（サウスバイサウスウェスト）の実施等）（関係市等／関係省庁・団体・企業 等）				
	企業誘致等、対日投資拡大施策との連携（各地域／関係省庁・団体・企業等）				
	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のアピール				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

○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

2015

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。

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
- スポーツ庁と共同開催する「スポーツ未来開拓会議」により、スポーツ産業の活性化について検討を開始（2016年2月上旬）

【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：センシングを活用した多点計測により、審判をサポート
 - 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
 - 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
- 様々な場においての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
- 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
- スポーツ産業の需要拡大、スポーツ産業による地域活性化、スポーツ施設のプロフィットセンター化（統合リゾート化（IR））、障害者スポーツの拡大 等
- スポーツ産業とITなどの科学技術との融合、スポーツとファッションの連携等

- 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

スポーツ・文化

	2016	2017	2018	2019	2020
先進的なコンテンツ技術の発掘・情報発信	表彰制度・コンテンツ技術展示会における情報発信				
最先端映像技術に関するロードマップの策定・実現	3月	研究開発の進め方を検討	スポーツ観戦の多様化の実現	スポーツ科学の進展の実現	新たな文化鑑賞の実現
新たなコンテンツビジネスモデルの在り方の検討	コンテンツの権利処理が円滑に行われるためのデータベースの整備				
スポーツ産業ビジョン策定	2～4月 有識者ヒアリング	5～6月 スポーツ関連調査及び 研究報告書のとりまとめ	7月～ ビジョンを踏まえ、 施策検討開始	4月～ 施策実施 (予算措置)	