

2020未来開拓部会

9Projects

2016.4

Nine projects

福島復興を最優先に、9つのプロジェクトを実行

Around 2020

9つのプロジェクト

モビリティ



- ①次世代自動車の開発・導入(制度的対応を含む)
- ②自動走行で実現する価値やアプリの具体化(必要に応じて制度的対応も含む)
- ③2020年に、①及び②について世界最高の実装を行い、世界に発信する

スマートコミュニティ



- ①スマートメータを組み込んだ双方向の電力需給システムの確立
- ②再生可能エネルギーや蓄電池、需要管理手法を活用したローカルエネルギーマネジメントの実装
- ③地方と都市部が一体となったCO2フリーの水素社会モデルの構築

ストレスフリー



- ①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
- ②多様なロボットの活用・連携し、各種サービスを行うシーンの世界発信

サイバーセキュリティ対策



- ①サイバーセキュリティ産業の成長産業化
- ②政府機関はもとより、電力等重要インフラのセキュリティ対策の強化
- ③ガイドラインなどによる全機関のサイバー対策の実施

活力あふれる超高齢化社会



- ①超高齢化社会を支え、それを活性化させる新産業、市場の創出
- ②超高齢者の社会参加を促す具体的な社会的システムの構築
- ③バリアフリーを確保する製品・サービスのグローバル展開

イノベーション



- ①シェアサービスなど新しいサービス提供のボトルネックとなる規制の洗い出し
- ②その規制を緩和するための効果的な枠組みの検討
- ③イノベーターの発掘と、関連ビジネスとのコラボを促進する場設定

インベストメント



- ①ロンドンでの取組を参考としつつ、対日投資促進の体制の整備
- ②政治、ビジネスのトップリーダーを巻き込むコンファレンスの実施

ひとづくり・地方創生



- ①各地域のオンリーワン(ものづくり/おもてなし)を中核とする地域の魅力資源の世界発信
- ②各地域の課題発見と解決を実現する人材を育成するプランの策定
- ③事業性と継続性を確保し、イノベーションにつながるイベントの募集

スポーツ・文化



- ①スポーツ/文化に係る産業・市場の再整理と事業モデルの構築
- ②ITを用いた新しいコーチングや、スポーツ・文化鑑賞の新パラダイムの創設
- ③スポーツ・文化に関わる国民の各層の拡大

1. 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

- EV、PHVを2020年までに最大100万台を目指す。
- FCVを2020年までに4万台程度、2030年までに80万台程度の普及を目指す。
- 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

2. モビリティ

	2015	2016	2017	2018	2019	2020
EV・PHV・FCV・CDV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 引き続き車両購入時の負担軽減・初期需要創出を図り、世界に先駆けて自立的な市場の確立を目指す					
充電インフラの整備	47都道府県及び高速道路会社4社が充電インフラ整備のビジョンを策定し、インフラ整備を推進。 公共用充電器は2.2万基を整備（2016年3月） 公共用の充電器については、最適配置を目指すため、都道府県の充電器整備計画（ビジョン）を必要に応じて点検・見直す。また、非公共用の充電器については、特に共同住宅や職場を中心に整備を進める。					
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				
		必要な制度やインフラを整備			可能なものから実証事業開始	

自動走行ビジネス検討会について

- ・ 経産省製造産業局長と国交省自動車局長の私的勉強会として2015年2月に設置。
- ・ 我が国自動車産業が、成長が見込まれる自動走行分野において世界をリードし、交通事故等の社会課題の解決に貢献するため、必要な取組を産学官オールジャパンで検討。
- ・ 2015年6月に公表した中間とりまとめでは、①競争領域と協調領域の戦略的切り分けとその前提となる②自動走行の将来像の共有、協調領域の取組推進の基盤となる③国際的なルール（基準・標準）づくりに向けた体制の整備、④産学連携の促進を基本的な方向として確認。それぞれの具体化を進めることとなった。

1 競争領域と協調領域の戦略的切り分け

- ▶ 自動走行の実用化に向けては、これまでの枠を超えた連携も求められることから、戦略的協調が不可欠。
- ▶ 欧米では活発な取組が進展。

⇒ 2020～2030年頃の実現が期待される自動走行の将来像と競争・協調の戦略的切り分け

(1)自動走行（一般車両 レベル2・3・4）	⇒ 報告書2.(1)
(2)隊列走行（トラック レベル2）	⇒ 報告書2.(2)
(3)自動バレーパーキング（専用空間 一般車両 レベル4）	⇒ 報告書2.(3)
(4)ラストワンマイル自動走行(専用空間等 専用車両 レベル4)	⇒ 報告書2.(4)

3 国際的なルールづくりに向けた体制の整備

- ▶ 基準(強制規格)、標準(任意規格)全体の戦略を検討する場がなく、また、人材や予算といったリソースも不足。

⇒ 報告書3.

2 自動走行の将来像の共有

- ▶ 協調領域における取組の前提として、自動走行の将来像の共有が必要。

4 産学連携の促進

- ▶ 欧米に比べて我が国の産学連携は低調。
- ▶ 多種多様な人材を擁する大学の活用が期待されるところ、自動走行を契機として産学連携の促進を検討すべき。

⇒ 報告書4.

2. 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

- ① CO2フリー水素サプライチェーンやEMSなど関連技術等を組み込んだ新たなエネルギーインフラを継続的に活用することで、未来の社会インフラモデルを提示し、今後の横展開につなげる
- ② デマンドリスpons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】

- エネルギー・リソース・アグリゲーション・ビジネスの確立に向けて、2016年1月に立ち上げた官民の会議体である「ERAB検討会」において以下の議論を行う
 - ・ 通信規格の整備
 - ・ 計量ルール of 整理
 - ・ ネガワット取引市場のルール策定
- 水素社会実現に向けたロードマップを策定時から様々な取組が進展していることを踏まえ、2015年6月に協議会を再開し、2016年3月にロードマップを改訂。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】

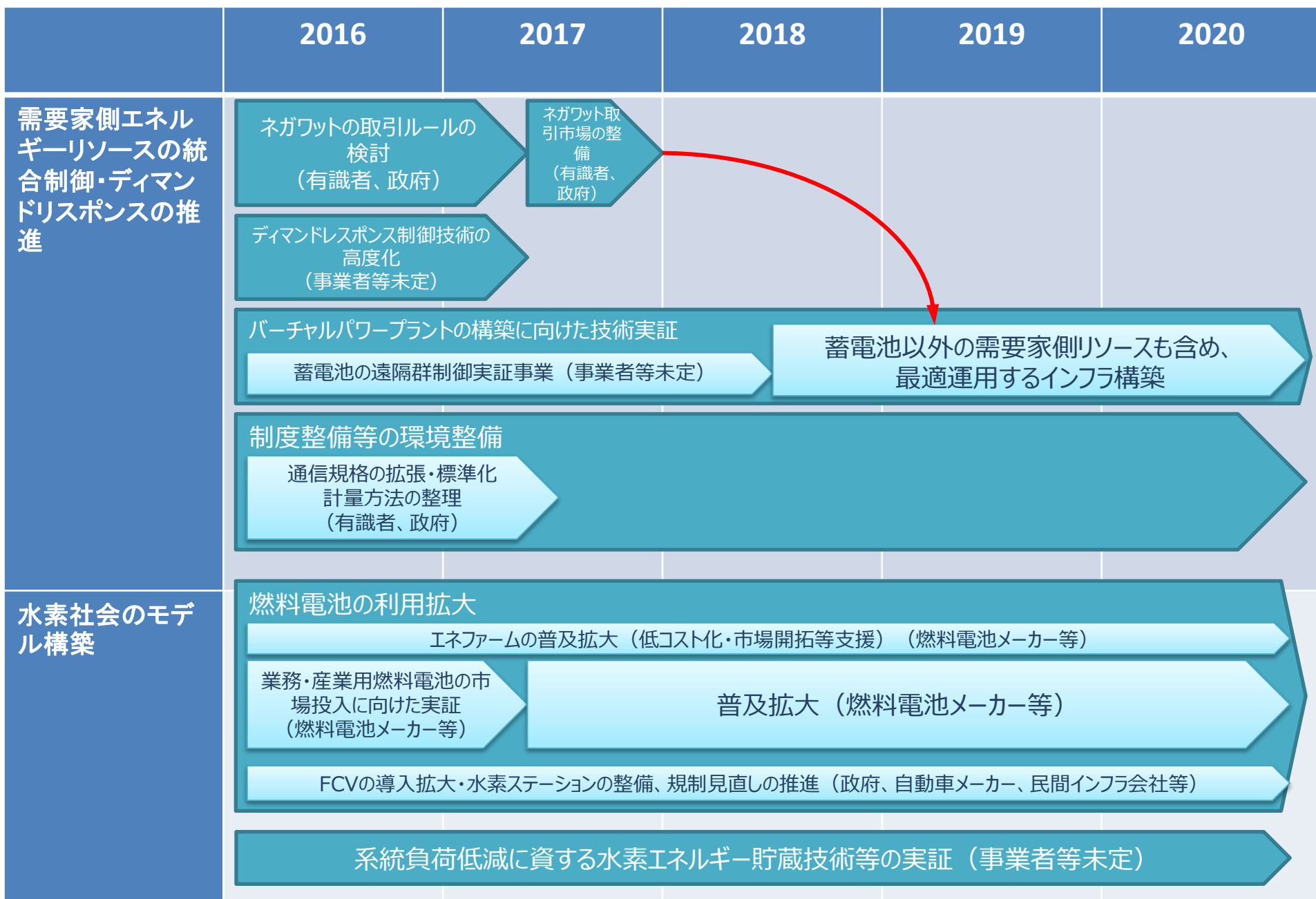
- 平成28年度予算バーチャルパワープラント構築事業費補助金(29.5億円)を活用し、需要家側エネルギーリソース（創・蓄エネルギー設備や、需要家の省エネ取組等）を統合制御し、あたかも一つの発電所のように機能させることを目指す実証を行う。また、デマンドリスpons等の需要家の取組を活用した新たなサービスの展開に必要な環境整備等を進める。
- 水素社会のモデル構築に向け、定置用燃料電池、FCV・FCバスなどの水素利用技術を早期に市場投入・普及させるとともに、水素供給インフラの整備とCO2フリー水素の活用を検討する。

- 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。
- 大会関連施設を含む地域において次世代のCO2フリーの水素社会モデルを構築し、世界に発信する。

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、東京都と連携しつつ、ロードマップに基づく取組を推進する。
- エネルギー・リソース・アグリゲーション・ビジネスの確立に向けて、上述の課題等について官民の会議体である「ERAB検討会」において議論を行う。

2. スマートコミュニティ



フェーズ1：水素利用の飛躍的拡大（現在～）

1. 定置用燃料電池（エネファーム／業務・産業用燃料電池）

- ✓ エネファームの将来的な目標価格を明確化 ⇒ 2020年頃に自立的普及
 - PEFC（固体高分子形燃料電池）型：2019年までに**80万円**
 - SOFC（固体酸化物形燃料電池）型：2021年までに**100万円**

2. 燃料電池自動車（FCV）

- ✓ 普及台数目標を明示
 - **2020年までに4万台程度、2025年までに20万台程度、2030年までに80万台程度**
- ✓ 2025年頃に、より多くのユーザーに訴求するため、ボリュームゾーン向けの燃料電池自動車の投入を目指す。

3. 水素ステーション

- ✓ 整備目標を明示・自立化目標を明示
 - **2020年度までに160箇所程度、2025年度までに320箇所程度**
※2030年時点のFCV普及台数目標に対し、標準的な水素供給能力を持つ水素ステーション換算で900基程度が必要。
 - **2020年代後半までに水素ステーション事業の自立化を目指す。**
それ以降はFCVの普及に対応して十分なステーションを整備。

フェーズ2：水素発電の本格導入等（2020年代後半に実現）

4. 水素発電

- ✓ 昨年度とりまとめた水素発電検討会の報告書を反映し、記載を具体化。

フェーズ3：CO2フリー水素供給システムの確立（2040年頃に実現）

5. 再生可能エネルギー由来水素の利活用

- ✓ 導入に関する技術面・経済面の具体的課題についてWGを立ち上げ検討を行い、2016年度中に結論を得る旨を記載。
- ✓ 改革2020プロジェクトや福島新エネ社会構想といった先進的取組の推進について記載。

1. エネルギー供給分野における水素の利活用（フェーズ1）

- 家庭用燃料電池（エネファーム）について、早期に市場を自立化し、2020年に140万台、2030年に530万台を普及させる。
- 家庭用燃料電池のエンドユーザーの負担額（設置工事費込み）については、2020年に7、8年で投資回収可能な金額を、2030年に5年で投資回収可能な金額を目指す。具体的には、PEFC（固体高分子形燃料電池）型標準機について2019年までに80万円、SOFC（固体酸化物形燃料電池）型標準機について2021年までに100万円を実現する。これらにより、2020年頃に自立化を目指す。
- また、業務・産業用燃料電池については、2017年に発電効率が比較的高いSOFC（固体酸化物形燃料電池）型の市場投入を目指す。

2. 輸送分野における水素の利活用（フェーズ1）

- 2016年中に燃料電池バス及びフォークリフトを市場投入する。さらに、燃料電池の適用分野を船舶等に拡大する。
- 燃料電池自動車（ストックベース）について、2020年までに4万台程度、2025年までに20万台程度、2030年までに80万台程度の普及を目指す。
- 2025年頃に、より多くのユーザーに訴求するため、ボリュウムゾーン向けの燃料電池自動車の投入、及び同車格のハイブリッド車同等の価格競争力を有する車両価格の実現を目指す。
- 2016年度内に四大都市圏を中心に100箇所程度の水素供給場所を確保した上で、2015年度末時点の水素ステーション箇所数を2020年度までに倍増（160箇所程度）、2025年度までにさらに倍増（320箇所程度）させるとともに、2020年代後半までに水素ステーション事業の自立化を目指す。

なお、再生可能エネルギー由来の水素ステーション（比較的小規模のもの）については、2020年度までに100箇所程度の設置を目指す。

- 水素価格については、現在、ハイブリッド車と同程度の価格が戦略的に設定されているが、今後、引き続きハイブリッド車の燃料代と同等以

3. 水素発電の本格導入／大規模な水素供給システムの確立（フェーズ2）

- 2020年頃に自家発電用水素発電の本格導入を、2030年頃に発電事業用水素発電の本格導入を開始することを目指す。
- 2030年頃に海外からの未利用エネルギー由来の水素の製造、輸送・貯蔵を伴う水素供給のサプライチェーンの本格導入を開始することを目指す。
- 目標とすべき水素供給コストについては、今後、専門的な検討を行うこととするが、2020年代後半にプラント引渡しコストで30円/Nm³程度、つまり発電コストで17円/kWh程度を下回ることを目指す。
- 水素の製造については、まずは海外の未利用エネルギーである、副生水素、原油随伴ガス、褐炭等から、安価で、安定的に、環境負荷の少ない形で行うことを基本とする。
- 水素の輸送・貯蔵については、まずは現在有望と考えられている、有機ハイドライド及び液化水素の形で行うことを基本とする。

4. トータルでのCO₂フリー水素供給システムの確立（フェーズ3）

- 2040年頃に、安価で安定的に、かつ低環境負荷で水素を製造する技術を確立し、トータルでCO₂フリーな水素供給システムを確立することを目指す。

3. 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を整備する
- 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する

未来への レガシー

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

※1 訪日外国人の属性情報等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

※2 決済の利便性向上、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

●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

2020

【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
- 27年度 実証事業のFS調査（「消費活動促進プラットフォーム研究会」（9/18～3/31））
- 『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】

- 28・29年度 実証事業、28年度は関東・関西・九州の3地域で実証
- 29年度以降 プラットフォーム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
- 28年度、ロボット活用に係るルールに基づく実証事業の公募・採択
- 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年までに「おもてなしプラットフォーム」及び「トータルウォレット」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

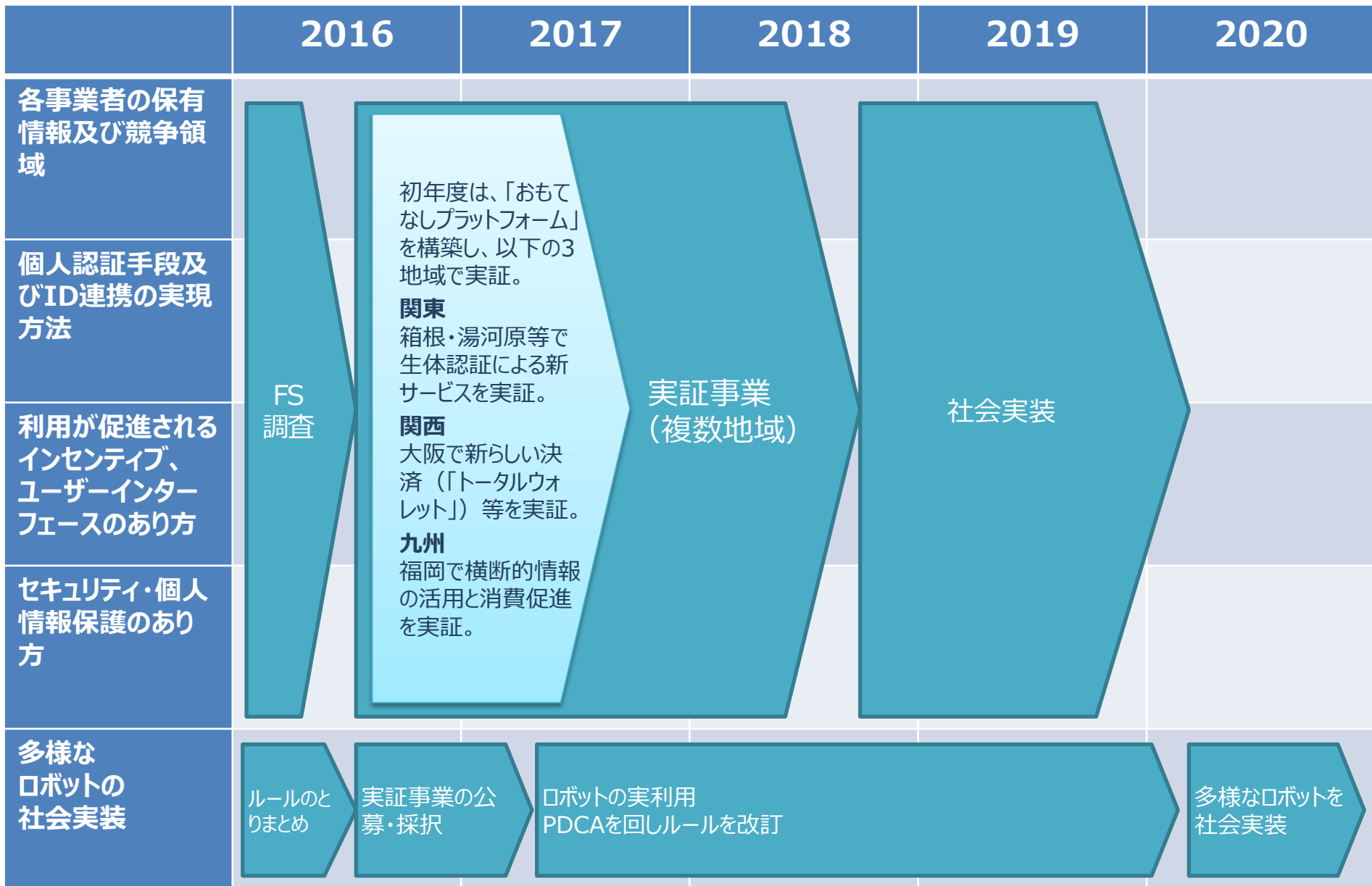
- 当該ルールに基づいたロボットの社会実装を発信

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

- プロジェクトの具体化
- ルールに関するPDCAの実施

3. ストレスフリー



おもてなしプラットフォーム（インバウンド消費の拡大に向けた事業者間連携）

取組

オールジャパンでの情報連携の仕組みを初めて構築

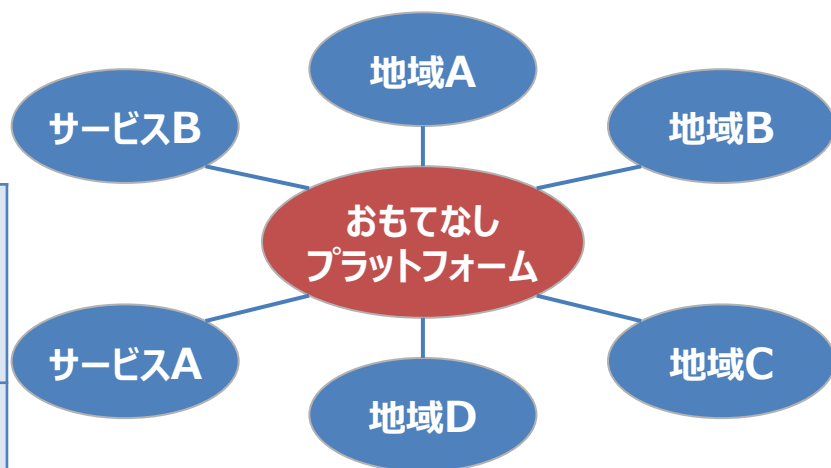
訪日外国人の属性情報・行動履歴等を事業者間で活用することを可能にする「おもてなしプラットフォーム」を構築・実証し、様々な事業者によって、こうした情報を活用した**高度で先進的なサービス、決済等**を体験できる環境を整備し、**2020年までの社会実装**を目指す。

利用者のメリット

- 一度ID登録すれば、**再度登録することなく**異なる地域・事業者等のサービスを受けることが可能
- 利用者の**趣味・嗜好等に応じた**決め細やかなサービス、決済手段の選択が可能

事業者のメリット

- 異なる地域・事業者間での**情報共有**
- 訪日外国人向けの**ビジネス展開が容易**



＜平成27年度補正予算 実証事業＞

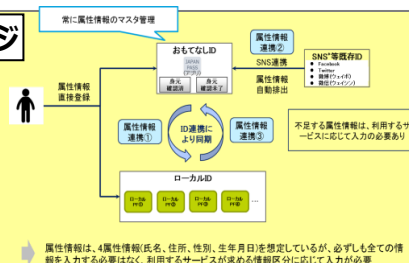
2016年より、「おもてなしプラットフォーム」の構築に取り掛かるとともに、**3の地域**における実証を開始。システム開発等の準備期間を経て、**10月より**各地域での実証を行う予定。

「おもてなしプラットフォーム」実証

テーマ： 様々なサービスプラットフォーム間の情報連携

参加者： デロイトトーマツコンサルティング、大日本印刷 等

利用イメージ



属性情報は、4属性情報（氏名、住所、性別、生年月日）を想定しているが、必ずしも全ての属性を入力する必要はなく、利用するサービスが求める属性区分に応じて入力が必要

「関東」（箱根・湯河原等）地域実証

テーマ： 生体認証による新サービス等

参加者： JTBコーポレートセールス・

Liquid・箱根温泉郷・湯河原温泉 等

- 生体認証による決済
- チェックイン/チェックアウト
- 荷物の配送受付
- 多言語地域情報の提供

「関西」（大阪）地域実証

テーマ： 新しい決済（トータルウォレット）等

参加者： パナソニックグループ・三井住友カード・大日本印刷・新関西国際空港・南海電気鉄道・海遊館 等



- スマホでいつでもどこでも複数の決済手段を登録、生体認証看板・サイネージ等と連動した多言語情報提供

「九州」（福岡）地域実証

テーマ： 横断的情報活用と消費促進

参加者： ジェイティービー、JTB総研、JCB、JSTO、NTTアド、九州経済連合会 等



- 事前登録が必要なプレミアム付カード型商品券を発行
- 事前登録した属性情報に加えて、アクセスログ・GPS情報・決済履歴等を収集、サービス提供

（プロモーションデスク）

1. 2020年にショーケース化する具体的な成果イメージ

- ◇ 2020年には我が国を「世界一のロボット利活用社会」として、市街地等人々が日常的に行き交う環境をはじめとする、公共空間のいたるところで、コミュニケーションロボット（翻訳・道案内サービス）、清掃ロボット、警備ロボットなどの多様な自律移動型ロボットが相互に連携しながら、サービスを常時提供する姿を世界に発信する。
- ◇ 本プロジェクトでは、市街地等の日常の環境における自律移動型ロボット活用に係るルールの世界的なデファクトスタンダードの確立及びそのルールの下で活用可能な最新の自律移動型ロボットの把握・実利用を目標とする。

2. 実現に必要な取組

- ◇ 市街地等の日常の環境において自律移動型ロボットを活用する際のルールを整理し、そのルールの下で活用可能な最新の自律移動型ロボットを実装。具体的には、
 - ① 市街地等の日常の環境において自律移動型ロボットを活用する際のルールの整理・検討（2020年を予測したユースケースを国内外から公募し、整理・検討のベースに）
 - ② ①のルールを公表し、2020年に実利用する最新の自律型移動ロボットを公募
 - ③ ①のルールの下で、②の公募・審査（実地試験を含む）をパスした最新の自律移動型ロボットを活用
 - ④ 実利用で得られた知見を活用し、PDCAを行い、ルールも手直し
 - ⑤ 最新のルールに基づく自律移動型ロボットの募集、活用を継続

ロボット社会実装プロジェクト（空港ロボット）

機密性○

1. 2020年にショーケース化する具体的な成果イメージ

- ◇ 2020年には我が国を「世界一のロボット利活用社会」として、外国から我が国を訪れる大多数が利用する各地の空港で、コミュニケーションロボット（翻訳・道案内サービス）、手荷物運搬サポートロボット等、多様なロボットが相互に連携しながら、サービスを常時提供する姿を世界に発信する。
- ◇ 本プロジェクトでは、空港におけるロボット活用に係るルールの世界的なデファクトスタンダードの確立及びそのルールの下で活用可能な最新の自律移動型ロボットの把握・実利用を目標とする。

2. 実現に必要な取組

- ◇ 空港における特定のシチュエーション（出発・到着、飲食・物販等）においてロボットを活用する際のルールを整理し、そのルールの下で活用可能な最新のおもてなしロボットを実装。具体的には、
 - ① 空港でロボットを活用するシチュエーションの特定及びそのシチュエーションにおいてロボットを活用する際のルールの整理・検討（2020年を予測したユースケースを国内外から公募し、整理・検討のベースに）
 - ② ①のシチュエーション及びルールを公表し、2020年に実利用する最新のロボットを公募
 - ③ ①のシチュエーション及びルールの下で、②の公募・審査（実地試験を含む）をパスした最新のロボットを活用
 - ④ 実利用で得られた知見を活用し、PDCAを行い、ルールも手直し
 - ⑤ 最新のルールに基づくロボットの募集、活用を継続

4. 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

2020

【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
- 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が成立
- 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の強化
 - ✓ 重要インフラ事業者の攻撃に対する防御力の確認
 - ✓ 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
- 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
 - ✓ セキュリティの産業化が図られていくようなエコシステムの構築
 - ✓ 企業の対策の実施が市場から評価される仕組みの構築
 - ✓ サイバーセキュリティの研究の質の向上や実践力のある高度な人材の育成
 - ✓ 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
- 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

- 大会の確実な運営・開催
- 政府機関や重要インフラ、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

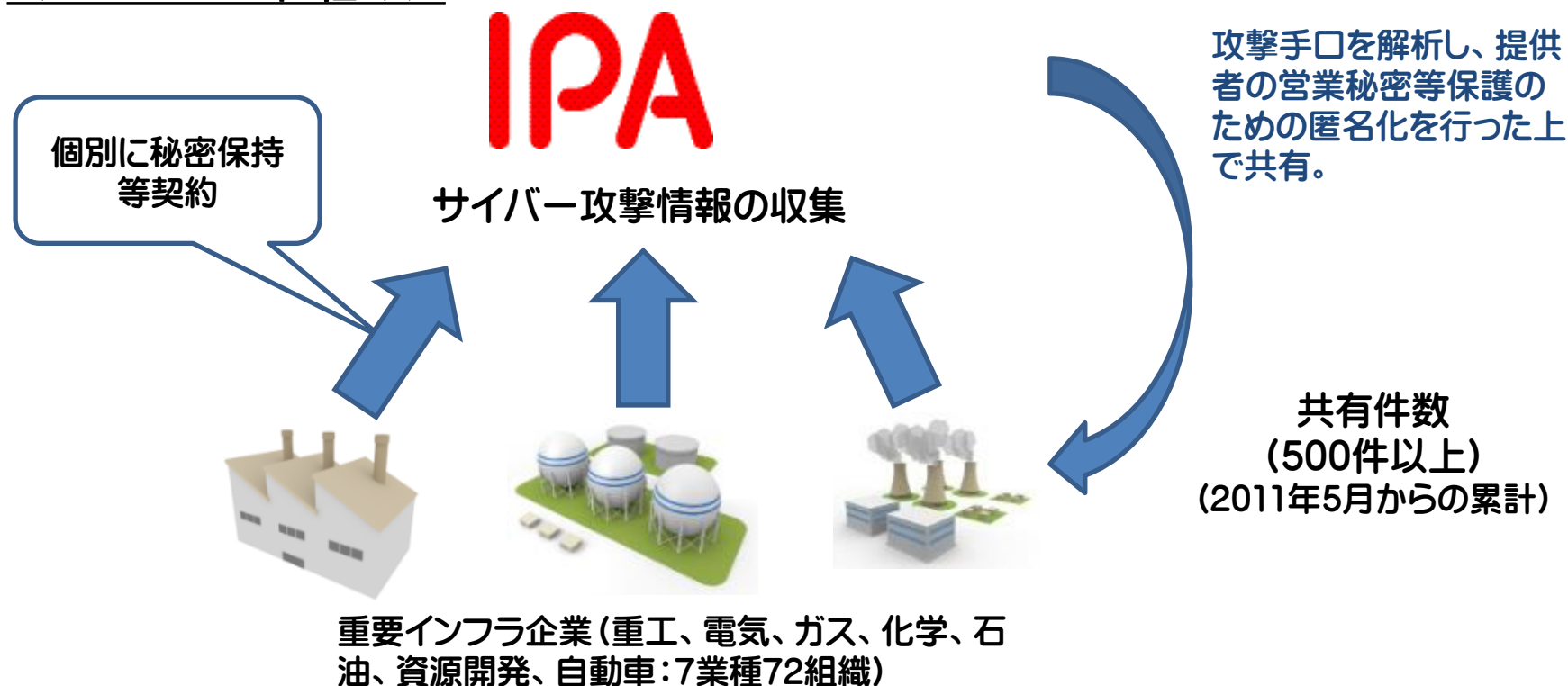
4. サイバーセキュリティ

	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	サイバーレスキュー隊によるサイバー攻撃の初動対処支援や国際連携によるサイバー攻撃対処、サイバーセキュリティ経営ガイドラインの普及などを引き続き実施				
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	人材育成の強化等、セキュリティの産業化が図られていくようなエコシステムの構築 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				

(参考) 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

- 重要インフラ企業に対するサイバー攻撃の情報共有が、組織的な防御力向上に不可欠。
- IPA（（独）情報処理推進機構）は、情報共有体制を運営（J－CSIP（ジェイシップ）：Initiative for Cyber Security Information sharing Partnership of Japan、7業種、72組織が参加）。
- 秘密保持等契約を結び、企業から情報を収集、解析、秘匿化し、迅速に共有することにより被害拡大を防止。

<J－CSIPの仕組み>

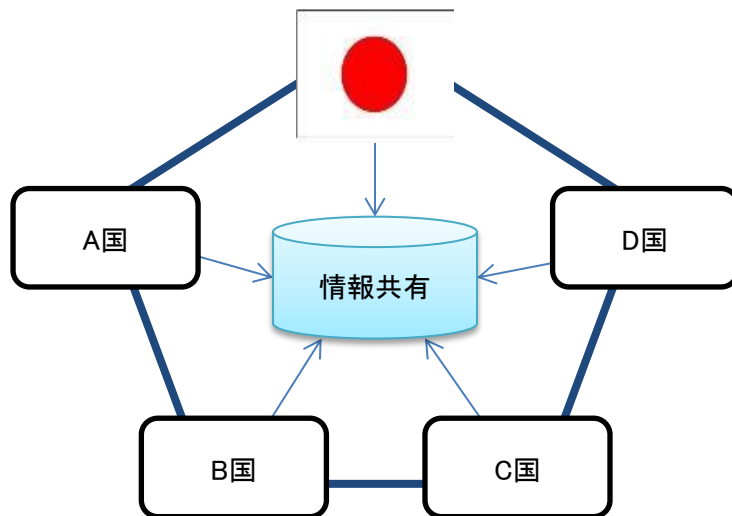


(参考) 国際連携によるサイバー攻撃対処

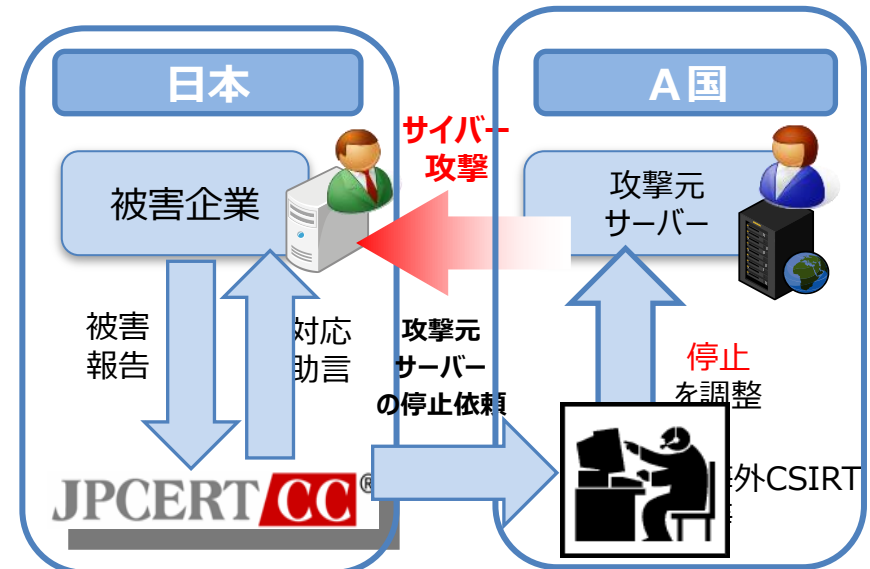
- 一般社団法人JPCERTコーディネーションセンター(JPCERT/CC)が日本の窓口CSIRT※となり、世界100カ国以上の窓口CSIRTと連携、サイバー攻撃に対して共同対処を実施。また、ASEANを中心に、現地指導やOJT等によるCSIRT構築も支援。

(※) Computer Security Incident Response Team

【国際連携によるサイバー攻撃対処】



各国の窓口CSIRTが、攻撃基盤に係る情報を共有し、共同対処。



- 平成27年12月、経営者のリーダーシップによってサイバーセキュリティ対策を推進するために、経営者が認識すべき3原則と、経営者がセキュリティの担当幹部（CISO等）に指示をすべき重要10項目をまとめた「サイバーセキュリティ経営ガイドライン」を公表。

1. サイバーセキュリティ経営の3原則

- (1) 経営者は、サイバーセキュリティリスクを認識し、リーダーシップによって対策を進めることが必要
- (2) 自社のみならず、ビジネスパートナーを含めた対策が必要
- (3) 平時及び緊急時のいずれにおいても、対応に係る情報の開示など、関係者との適切なコミュニケーションが必要

2. サイバーセキュリティ経営の重要10項目の概要

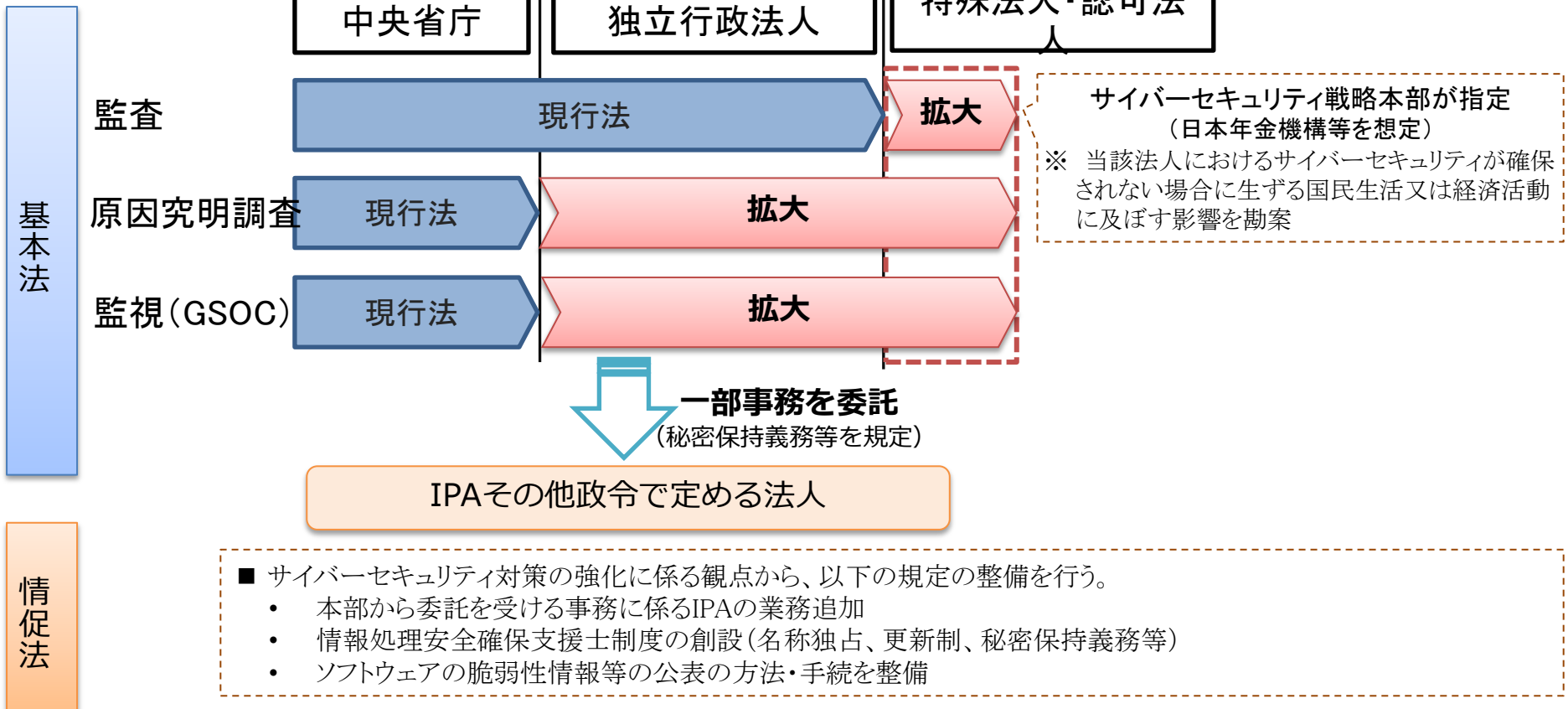
- (1) 組織の内外に対策の方針を宣言すること
- (2) 方針を実装するための体制を構築すること
- (3) リスクを洗い出し、計画を策定すること
- (4) PDCAを実施し、状況報告をすること
- (5) ビジネスパートナーを含めPDCAを実施すること
- (6) 予算・人材などリソースを確保すること
- (7) ITシステムの委託先対策も確認すること
- (8) 最新状況を対策に反映し、被害拡大を防ぐため、情報収集・共有活動に参加すること
- (9) 迅速な初動対応を行うため、CSIRT整備や訓練を実施すること
- (10) 情報開示や経営者がスムーズな説明が出来るよう事前に準備すること

サイバーセキュリティ基本法及び情報処理の促進に関する法律の一部を改正する法律の概要

日本年金機構の情報流出事案等を踏まえ、政府機関等のサイバーセキュリティ対策の抜本的強化を図るため、サイバーセキュリティ基本法等の改正を行う必要。



- 国が行う不正な通信の監視、監査、原因究明調査等の対象範囲を拡大
- サイバーセキュリティ戦略本部の一部事務を独立行政法人情報処理推進機構（IPA）等に委託



5. 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の向上・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】

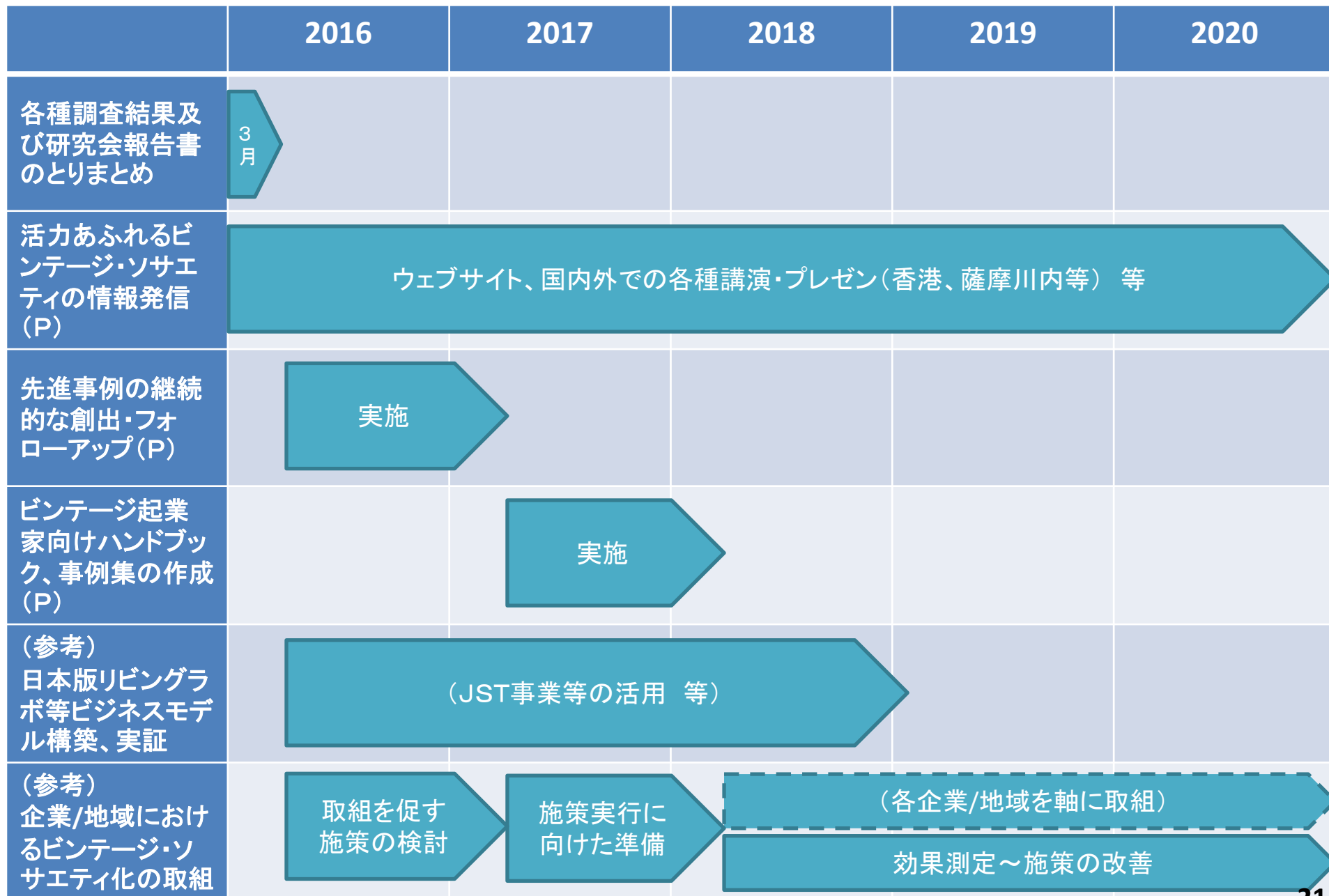
- 年齢に対する社会通念・意識の変革
- 「人生90年・100年」を想定したライフデザインの推進
- ビンテージ・ソサエティに向けたセカンドキャリア作りの支援モデルの構築、多様な働き方の模索と実現
- 国内外の将来見通し、特にアジア展開を見越した新産業の創出・振興
- IoT利活用などアクセシビリティを高める先進ビジネスモデルと社会インフラの構築
- 上記に関し、昨年10/28より「ビンテージ・ソサエティの実現に向けた取組に係る研究会」（座長：東京大学 秋山特任教授）を開催。5回の検討を経て、今年3月30日（水）に報告書を取りまとめ、公表済。

- 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。
- 高齢者の社会への参画機会の拡大
- 高齢者の健康寿命の延伸による医療費抑制
- 多様なライフスタイルや働き方の浸透
- 新産業の活性化、海外展開

当面の検討課題

- 3つの変革：①社会通念・意識の変革、②働き方の変革、③産業の創出・振興の変革
（厚生労働省・中小企業庁の高齢者雇用支援事業や「IoT推進ラボ」等の枠組みの活用促進 等）

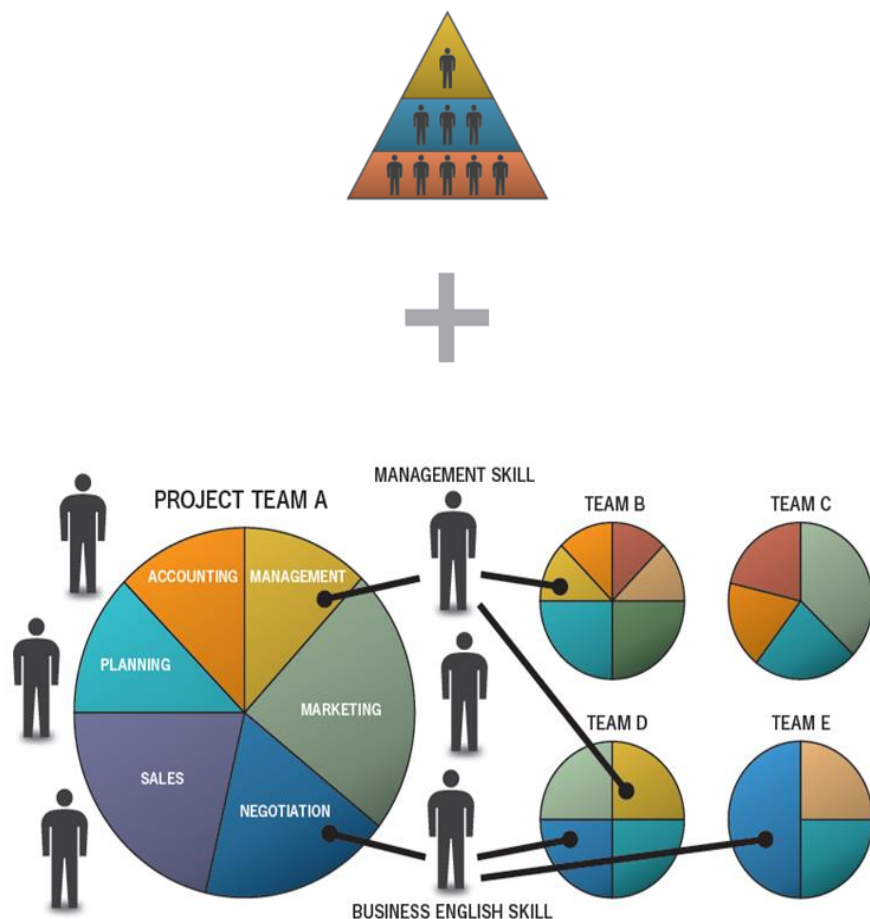
5. 活力あふれるビンテージ・ソサエティ



高齢者が、
多世代に緩やかに交わりながら、
「社会の負担」になるのではなく、
むしろ「社会の力」となっている社会。
それが「**ビンテージ・ソサエティ**」。

今後に向けて

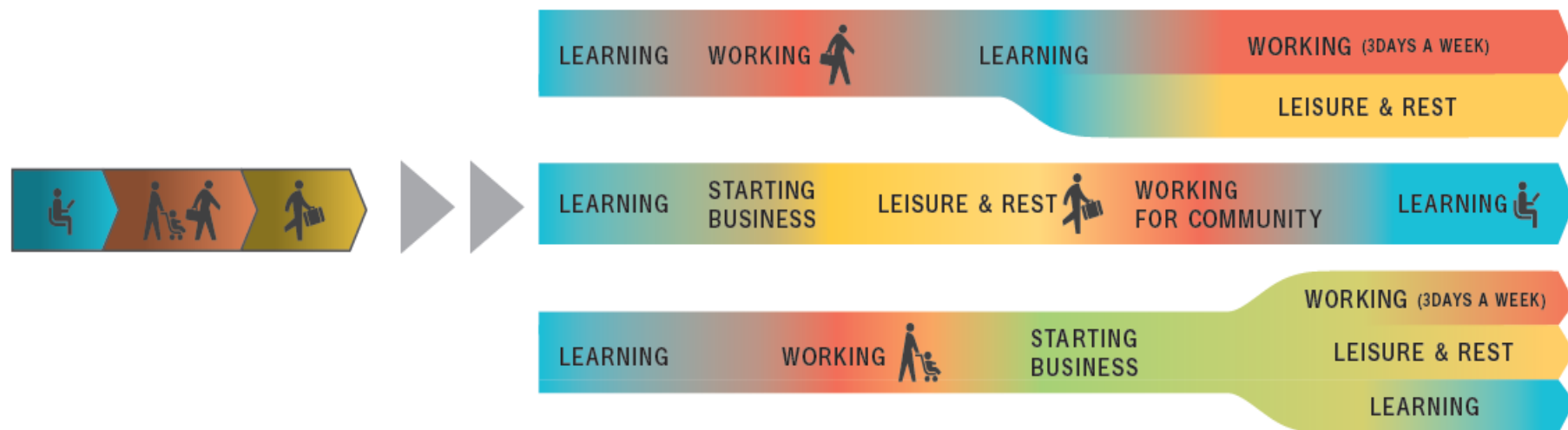
社会通念・意識の変革を進める取組：△ + ○



- 特定の組織の中ではヒエラルキー型（△型）構造をベースに本業の職務を全う。
- 加えて、個々人の生活では、「働く」「学ぶ」「遊ぶ」「休む」を組み合わせたライフスタイル（○型）を意識。
- 個人の能力・スキルを因数分解・意味転換し、「年齢」や「肩書き」に囚われず、社会との様々な関わり方を実現。

今後に向けて

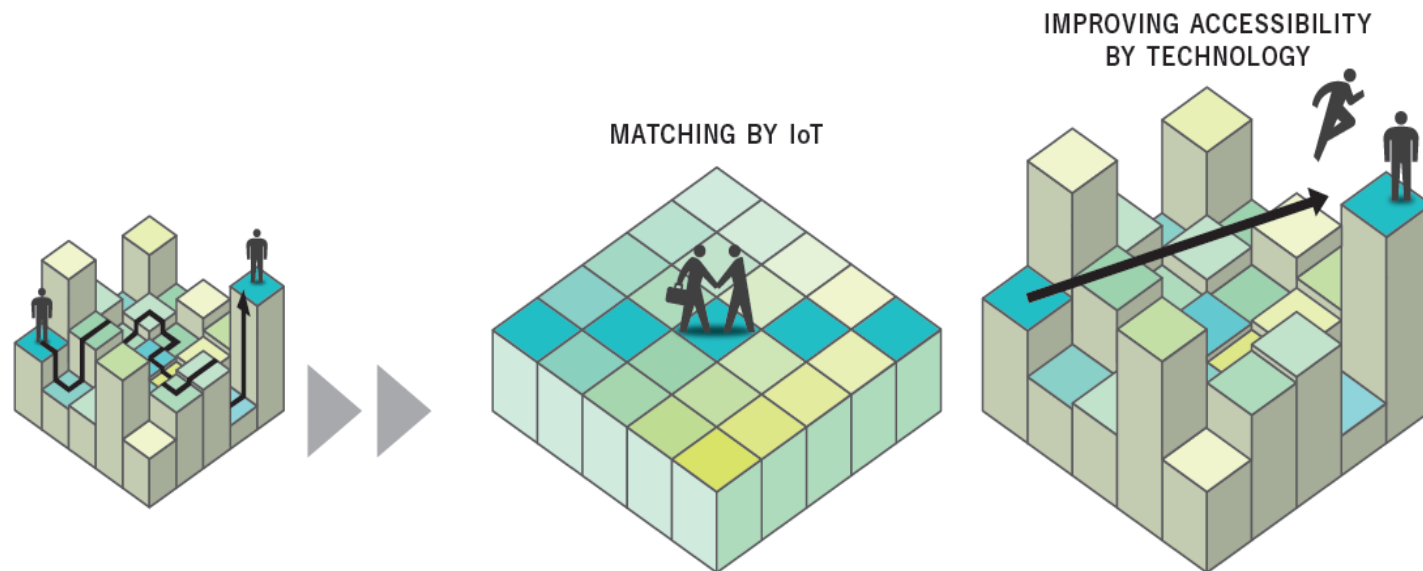
働き方の変革を進める取組：ライフデザインの複層化



- 人生90年・100年を念頭に、現役時代からセカンドライフを意識した複層的な働き方、社会参画。
- 「働く」「学ぶ」「遊ぶ」「休む」の最適バランスを実現し、セカンドライフほど多様な働き方を選択できるような人生設計。

今後に向けて

産業のあり方：「地域」「IoT／技術」「アクセシビリティ」



- 個人の経験・スキルを人材不足の地域で活用し、地域活性化に貢献。
- IoTを活用し、最適な就労機会マッチングを実現。
⇒ 「IoT推進ラボ」等で「ビンテージ・ベンチャー」と地域の課題のマッチング。
- 各種技術の活用により、モビリティの確保や情報へのアクセス、就労・社会参画機会の創出等の「アクセシビリティ」を拡充。

6. 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

- 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。

【今後】

- 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、都市、デジタル、観光サービス、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。

6. イノベーション

各プロジェクトの検討内容	2016	2017	2018	2019	2020
都市のメディア化	都市のメディア化・パブリックスペースの活用による創造行為の促進 （広告規制、道路利用、パルクールの実施、有機ELディスプレイの活用、クラウドソーシング型の映像収集プラットフォーム等）				
	3Dデータプラットフォーム構築等によるVR/AR市場の拡大促進 VR中継の実現を目指す。				
観光サービス	訪日外国人の行動分析とオープンプラットフォームの充実・活用促進 （「観光予報プラットフォーム」の充実、スキャナマインドの活用等）				
	おもてなし規格認証の普及の定着を目指す。				
	歴史的建造物の再建／LGBT向けサービス開発を検討。				
	最新テクノロジーを活用したGAITO TVの復活と定着を目指す。				

都市のメディア化

デジタル技術の発達により「都市のメディア化」が加速。

例えば、米国においてはNIKEが、ロードレース選手とガン撲滅財団と連携し、世界中からのガン撲滅のメッセージをツール・ド・フランスのルート上にインクジェットプリンタで刻み、その写真とGPS位置情報を送信者に送り返すプロジェクトを実施。

しかし同様のことが、日本においては屋外広告物条例や道路交通法の規制などで実現不可であるのが現状である。その他、公園・河川・空など、活用されていないメディアは社会に多数存在する。また、都市や屋内の3Dデータプラットフォームを構築することにより、VRやAR市場の拡大が見込まれる。

従来固定されている表現の枠組みを外し、さまざまなクリエイションを発揮できる場として街が生まれ変わること、世界中からクリエイティブな人材が集まり、都市としての魅力をより高めることが期待される。

「都市をメディア」として捉えなおし、既存の広告媒体や、いまだ活用されていない媒体における活用を促す。



観光サービス

約 6 5 7 5 万泊の全国各地（市区町村単位）の
宿泊予約・実績データや、宿泊客の属性を視覚的に提供する
「観光予報プラットフォーム」の普及・拡充を行う。

旅行者の宿泊地情報を元に、プロモーションを行う対象地域・ターゲット層
（性別、年齢等）や最適なタイミングなどの検討が容易に。
例えば、自らの住む地域に訪れる旅行者は、
どこの居住者が多いかなどの把握が可能。

居住国別の宿泊先ランキングも把握できるため、
国別に、戦略を検討することもできる。

観光スポット、飲食店、娯楽施設等に加えて、地域イベントや季節情報
（花火、開花日、イルミネーションなど）、医療機関、漫画の舞台などの
様々な観光関連コンテンツを提供。

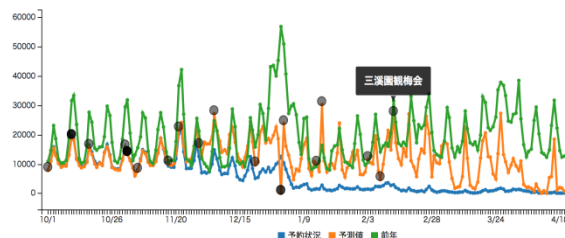
また、サービスの質を見える化する「おもてなし認証」を創設し、
本年夏からの普及を開始する。

観光需要の戦略的な取り込みや、
新規サービスの創出、サービスの生産性向上
につながることを期待

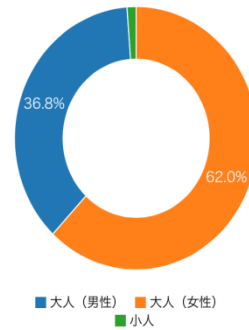
宿泊者数の推移予測



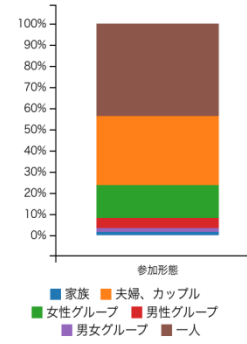
グラフ 宿泊者全体（単位：人） 前年比 データを表示 季節・イベント



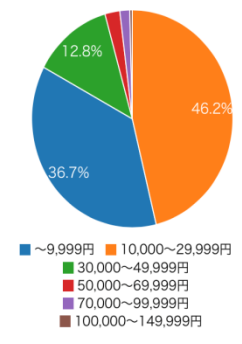
大人・小人



旅行の参加形態



1人当たりの購入単価



7. インベストメント

- 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

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
- 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

【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

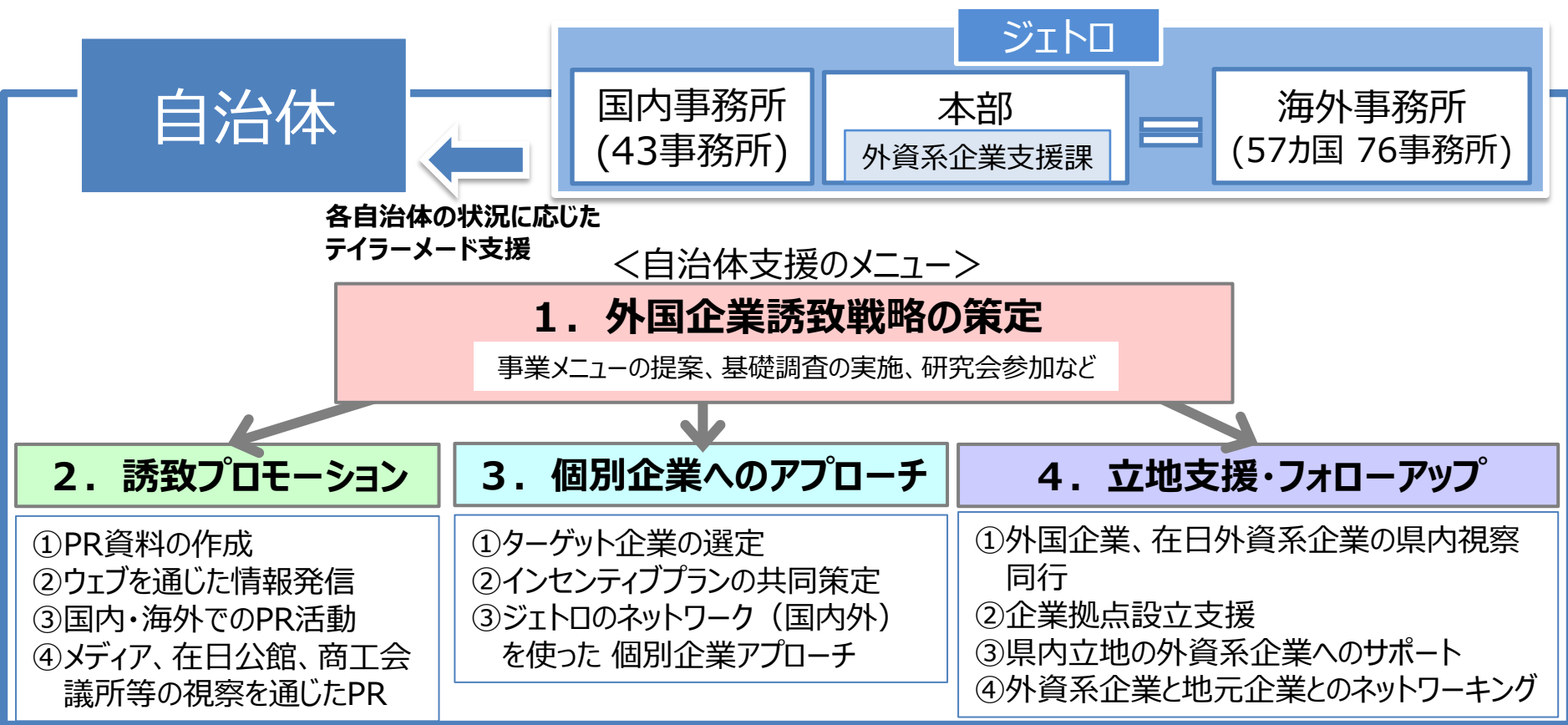
- 意欲のある自治体の発掘・連携強化
- 2020年開催予定のイベントの具体的な検討

7. インベストメント

	2016	2017	2018	2019	2020
Japan Business Conference の開催	＜政府等＞ ➤ 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（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）				＜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				
	＜ジェトロによる支援＞ ➤ 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 ➤ 地方実務担当者向け外国企業誘致研修等支援事業を実施（2016年度）				
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 派遣プログラムの継続的な実施、国際的なビジネスマッチングイベントへの参画、国際的なイベントの国内開催を後押し				＜政府等＞ グローバルベンチャーサミットの開催

企業誘致活動：JETROと自治体が一体となった外国企業誘致

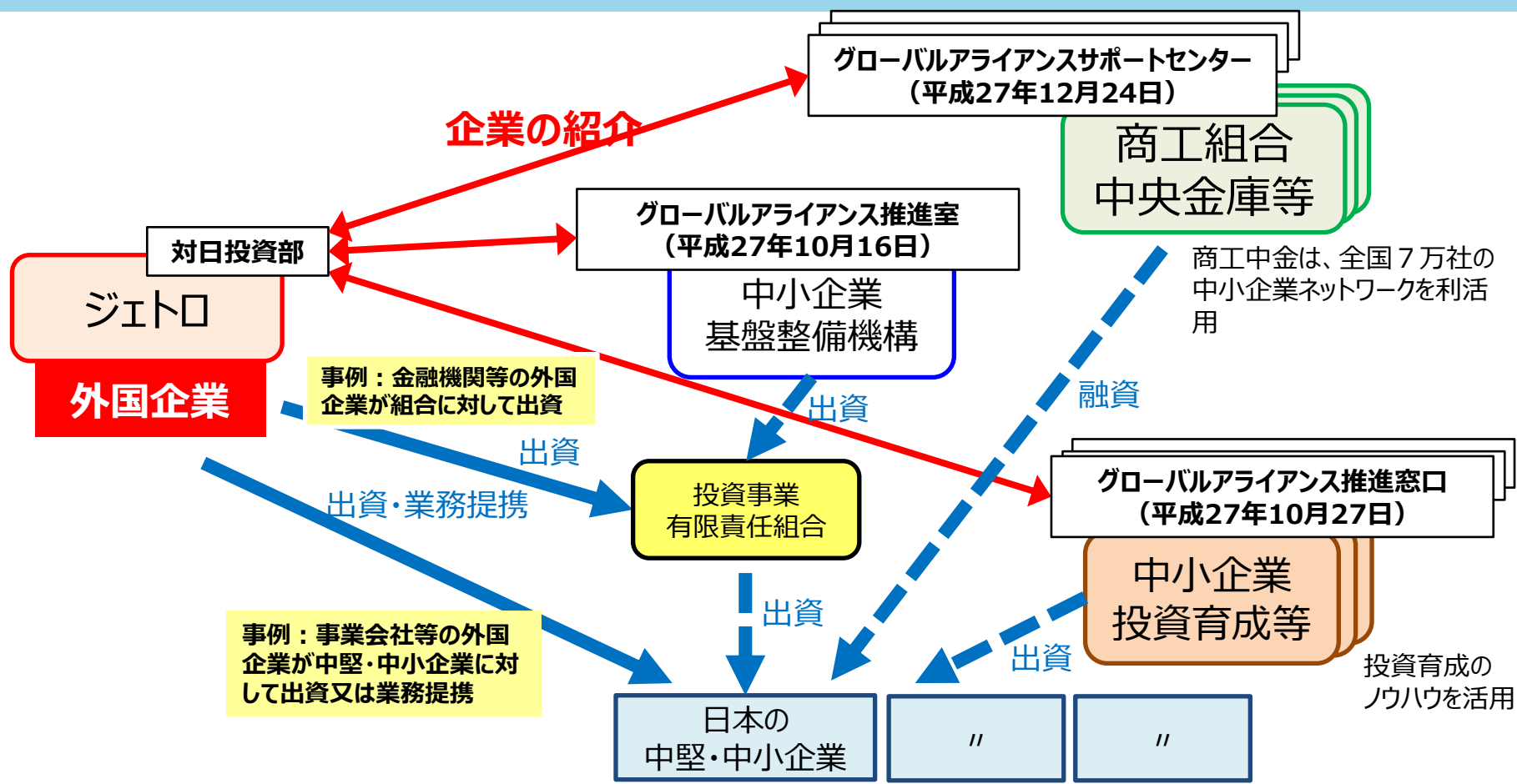
- 2015年度～2018年度に470件以上の外国企業誘致を目標として、JETROの国内外の誘致体制を抜本的に強化。（2013年度60名→2015年度158名）
- 日本に進出済みの外資系企業による地方等への二次投資案件の発掘・支援を担う「外資系企業支援課」を新設（2015年度）。
- 各自治体のニーズと強みに応じたテラーメード支援を強化。2015年度においては、11の自治体が対日投資事業をJETROに委託。



企業誘致活動：

外国企業と中堅・中小企業とのグローバルアライアンス（投資提携等）を支援

- 日本の中堅・中小企業に眠る技術力は国際的に高い競争力を有するが、独力で海外市場を開拓することは容易ではない。
- このため、昨年10月以降に、中小企業基盤整備機構、商工組合中央金庫、中小企業投資育成株式会社内に専門のセクションを設け、ジェトロが紹介する外国企業とのグローバルアライアンスを推進。
- その際、中小機構の官民ファンドスキーム、商工中金の全国7万社のネットワークを積極的に活用。



8. ひとづくり・地方創生

- 日本の各地域のキラークンテンツ（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
- 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

【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
- 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

【今後】

- （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、世界と地域をつなぐ地域参加型の共創教育事業の検討・応援。教育・普及方法等の検討

（地方創生に資する取組の応援）

- 「IoT推進ラボ」と連携しつつ、地域企業にIoT導入プロジェクトの創出を促す「地方版IoT推進ラボ」を推進
- IoTの効果を実感できるスマート工場（実験場）の整備
- 日本版SXSWの実施や対日投資拡大策との連携等
- 祭りや食等、地域創発の取組の発掘・応援や魅力発信を応援
- 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
- おもてなし規格創設・試行運用開始

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

8. 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	経済界等協議会や日本ブラインドサッカー協会などの連携によるコミュニティ・スクール制度等を活用した課題解決型ひとづくりや、首長連合や民間事業者等との連携による課題解決型ひとづくり運動の取組等を通じ、「次世代の学校・地域創生プラン（文部科学大臣決定）」の実施を応援。				
	世界一大きな絵の作成や学校・地域と海外との交流体験（一校一国運動）等、世界と地域をつなぐプロジェクトを応援。				
地方創生に 資する取組の 応援	IoTの効果を実感できるスマート工場（実験場）の整備（2016年10ヶ所程度～）				
	IoTビジネス創出に向けた地域の積極的な取組みを「地方版IoT推進ラボ」として随時選定			IoT推進ラボとの連携等により多様なIoTビジネスを創出	
	札幌No Maps（音楽・映画）、沖縄SiS（スポーツ）等オリパラ大会と連動した複合的産業集積事業（日本版SXSW）の実施や対日投資拡大策との連携 等				
	経済界等協議会など連携し、祭りや食等、地域創発の取組への発掘・応援や魅力化発信を応援				
	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
	世界的に通用する日本型サービスの見える化「おもてなし規格」創設（16年3月）、試行運用開始（16年夏頃～）				

35

課題解決型ひとづくりの取組の応援（例）

○コミュニティスクール制度等を活用した課題解決型教育の応援

- オリパラ経済界等協議会と連携。東北地域の小中高校に対し、キャリア教育を実施。
 - ・最先端技術や地元技術や伝統工芸等の職場見学を通じ、ものづくりと地元企業双方の魅力を生徒へ習得。
 - ・地元ニーズの高い最先端技術や金融知識等を盛り込んだ講座を工業高校等に開設。被災地の工業高校等への魅力向上。地域の技術基盤の回復につなげる。
- 日本ブラインドサッカー協会と連携し、小中学生に対し、「スポ育」を実施。
 - ・視覚障害者と健常者とが同じフィールドでプレーするブラインドサッカーの実体験を通じた体験教育（「スポ育」）を、全国の小中学生に実施。障害者の理解など異なる境遇の人々と協働しながら、課題を解決していく能力（ダイバーシティ資質）を育成。

学校でのキャリア教育の活動例（イメージ）



日本ブラインドサッカー協会「スポ育」の活動例



（日本ブラインドサッカー協会より）

○世界と地域をつなぐ地域参加型の共創教育事業の検討・応援

- 世界一大きな絵 2020 プロジェクト
 - ・世界各国、日本中の子どもたちが描いた絵をつなぎ合わせ、毎年各地域で展示。
 - ・最終的に、オリパラ開催の2020年に会場等で展示。2021年に被爆地の広島市立の小学校で未来の子供たちへ向け、タイムカプセルとして永久保存。
- 学校・地域と海外との文化交流体験（一校一国運動）
 - ・地域の産業界等の協力のもと、学校・地域に海外のインフルエンサーが訪問。小中高生と海外のインフルエンサー等との文化交流体験活動等を通じ、地域の魅力や海外とのつながりを通じたグローバル学習を習得。国際教育の育成につなげる。

世界一大きな絵 2020 プロジェクトの活動例



（世界一大きな絵 2020 HP より）

一校一国運動の活動例



学校・地域と外国人インフルエンサーとの食・陶芸等を通じた交流体験

（国際文化協会より）

地方創生に資する取組の応援（例）

○日本版S X S W（サウスバイサウスウェスト）の実施

- 地域の独自の魅力を最大限活かしつつ、オリパラ開催を契機とした複合的産業集積事業を実施。

札幌 No Maps



地域の創業支援・新産業の創造・投資の促進を目指し、オリパラ機運向上にもつなげる、Film・Music・Interactive（IT技術等）を複合した国際コンベンションを札幌市中心部にて展開。

・Film:札幌国際短編映画祭(SAPPOROショートフェスト)

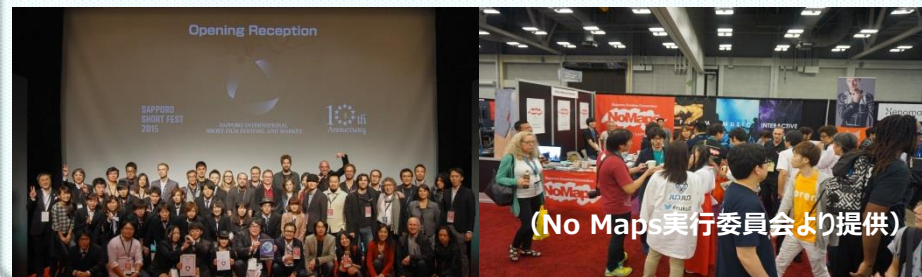
過去10年で147ヶ国・地域から27,961作品がエントリー。来場者も11万人を超え、ショートフィルムマーケットを併設する国内最大級の短編映画祭に成長。

・Music：映像やIT技術と融合した音楽イベント

ポップス/ロック/アニソンなどあらゆるジャンルの音楽ライブやビジネスセミナーを複数のライブハウス等で開催。

・Interactive:イノベーションを誘発するIT技術等イベント

IT企業の集積地「サッポロバレー」の優位性や北海道らしい食関連産業、バイオ産業の集積を活かし、先端技術やサービス、人材を一堂に集め、未来志向のビジネスを創造するセミナーやワークショップ、展示会を開催。



(No Maps実行委員会より提供)

沖縄SiS

スポーツ産業の集積（スポーツによる産業クラスター化）とそれによるイノベーションの誘発に向け、

・スポーツを核としたイノベーション スポーツエキスポ「SiS (Sports(-related) Industry in South Island) Okinawa」を開催。

- ・ 3部門（メディカル、スポーツ、IT・音楽）×3手法（エキシビションゲーム、カンファレンス、トレードショー）で構成。年1回のスポーツビジネスの祭典。

・スポーツ人材の育成・集積

＜スポーツビジネス経営人材、コーディネーター人材等の人材の育成集積＞

・スポーツ医学拠点化

＜アスリート等の運動機能向上の分析やスポーツ関連施設、組織とのネットワーク化等、スポーツ医学の拠点化。また、琉球大学医学部及び付属病院を核とした「国際医療拠点」構想と連動＞



(内閣府沖縄総合事務局資料より)

地方創生に資する取組の応援（例）

○「日本の祭り」を通じた地域の創生

- ・ 日本の祭りは人類史上もっとも古く（約5千年）。年間約30万件。強力なポテンシャル。
- ・ 関係省庁、関係機関による支援の下で、最新技術との融合による「日本の祭り」の発掘と魅力発信等によって外国人観光客も楽しめる祭りに。国内外からのリピーター創出によって地方創生を実現。



花巻祭り（岩手県）



山鹿灯籠祭り（熊本県）

(NPO法人日本の祭りネットワークより)

○「The Wonder 500™」を活用した日本文化を踏まえたクールジャパンの魅力のアピール

- ・ 「The Wonder 500™」は、世界に知られていない、日本が誇るべき全国の地方産品（ものづくり、食、観光体験）を発掘し、海外に広く発信していく地方発のクールジャパン事業。
- ・ 「The Wonder 500™」認定商材を題材として、地域の伝統や生活文化に根ざしたストーリーをコンセプトブックとして編纂し、新たな日本の魅力を発信する。

(「<https://thewonder500.com/>」より)

9. 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

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】

- 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。世界的な映像技術学会であるSIGGRAPHと相互交流を実現
- 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
- 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
- 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）
- 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（アリーナ改革等）について検討開始（2016年2月上旬～継続中（第5回終了））

【今後】

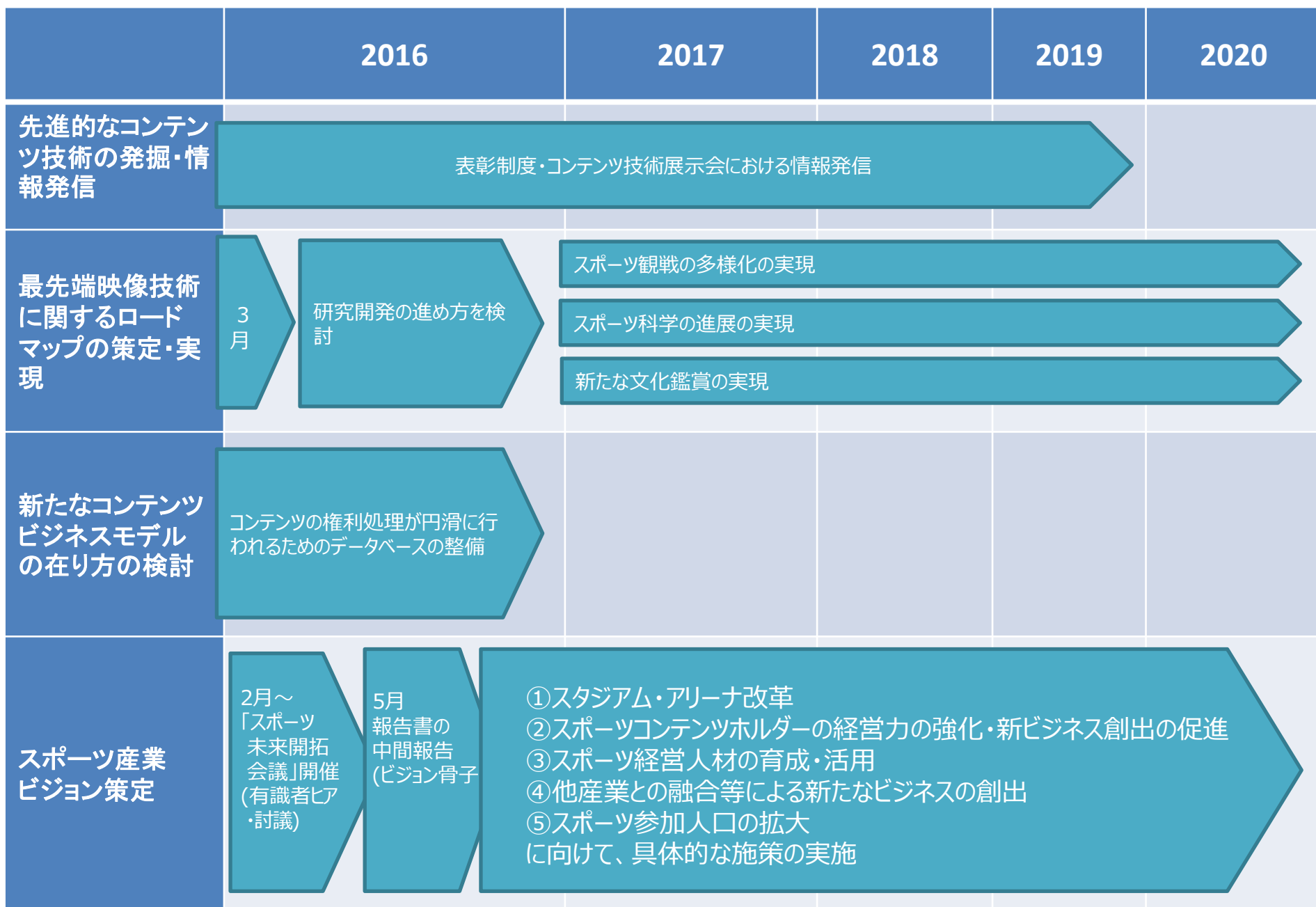
- 映像音響技術等の進歩により以下の実現を目指す。
 - ①スポーツ観戦の多様化
例：ヴァーチャルリアリティによる臨場感体験
例：小型無人機等の活用による多視点映像の提供
 - ②スポーツ科学の進展
例：ウェアラブルの活用による効果的なトレーニング
例：義体化技術の活用により、全ての人々がスポーツを楽しむ
例：センシングを活用した多点計測により、審判をサポート
例：フィギュアスケートがボーカル曲を認めたように、スポーツと音楽のシナジー効果を研究
 - ③文化鑑賞への応用
例：自宅にいながら、世界中の美術館や音楽ホールを訪問しているような体験
- 産業構造の転換等を踏まえた効果的な海外展開を行う
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
例：地方テレビ局が制作した地域発コンテンツの海外展開等を通じて、地域へのインバウンドを促進。
- 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
- 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と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

9. スポーツ・文化





スポーツ未来開拓会議について

- 2020年の東京オリンピック・パラリンピック競技大会の機会を最大限に活用し、スポーツ産業を活性化させるため、各分野の有識者による議論を通じて、2020年以降も展望した我が国スポーツビジネスにおける戦略的な取組を進めるための政策方針の策定を行う。

「スポーツ未来開拓会議」委員

- 斎藤 敏一 公益社団法人スポーツ健康産業団体連合会代表理事・会長
- ジム・スモール メジャーリーグベースボールヴァイスプレジデント
- 高橋 義雄 筑波大学准教授
- 田中ウヰヱ京 株式会社ポリゴン代表取締役
- 次原 悦子 株式会社サニーサイドアップ代表取締役社長
- 中野 秀光 株式会社日本プロバスケットボールリーグ代表取締役社長、
- 橋本 哲実 株式会社日本政策投資銀行取締役
- 長谷部 健 渋谷区長
- 土方 政雄 株式会社アシックス取締役
- 松崎 英吾 特定非営利活動法人日本ブラインドサッカー協会事務局長
- 間野 義之 早稲田大学教授
- 三沢 英生 株式会社ドーム執行役員
- 山本 一郎 JXホールディングス株式会社執行役員・総務部長

(50音順、敬称略)

スポーツ未来開拓会議の今後の進め方

- 有識者ヒアリング等を実施し、5月を目途に、中間取りまとめを行う予定。

検討テーマの例

- ✓ スポーツと関連産業の現状
(需要拡大、地域活性化、障害者スポーツ 等)
- ✓ 新たなスポーツビジネスの創出
(ITとの融合、ファッションの連携 等)
- ✓ スポーツ産業の海外展開
- ✓ スポーツ人材の育成・人材の活用
(セカンドキャリア支援、人材の育成 等)
- ✓ 大学のスポーツ資源の活用
(学生スポーツの拡大、スポーツ施設等の活用 等)
- ✓ スポーツ産業のデータ整備

等

スケジュール

2月 2日	第一回
2月 24日	第二回 (有識者ヒアリング)
3月 9日	第三回 (有識者ヒアリング)
3月 16日	第四回 (有識者ヒアリング)
4月 5日	骨子案提示
5月 上旬	中間取りまとめ

1. 現状

- スポーツ産業は世界各国で成長産業として大きく伸びている。
- 一方、我が国スポーツ産業は縮小傾向。
- 2020年の東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を契機に、我が国におけるスポーツを通じた経済活性化への期待が高まり。
- スポーツ産業の有する成長力を生かし、我が国の基幹産業の一つへ。

2. スポーツ産業活性化に向けた基本的な考え方

- **ポスト2020年を見据えた、スポーツで収益を上げ、その収益をスポーツへ再投資する自律的好循環モデルの形成**
 - ▶ 「負担（コストセンター）」から「収益（プロフィットセンター）」へ
- **新たなスポーツ市場の創出**
 - ▶ スポーツをコアとした周辺産業との融合
 - ▶ スポーツ人口の裾野拡大

【参考】スポーツ未来開拓会議

スポーツ庁と経済産業省が共同で開催。新たなスポーツ産業の振興施策をについて協議中。

3. 政策の方向性

①収益の上がるスタジアム・アリーナの建設・改修

- アクセス・立地・施設規模を考慮した施設整備の在り方を提示・ガイドラインの策定
- PFIなど民間資金を活用した公民連携の促進
- スタジアム・アリーナを核とした街づくり（スマート・ベニュー）の考え方を取り入れた多機能型施設の先進事例を形成

②競技団体等のコンテンツホルダーの経営力強化、新ビジネスの創出

- アマチュアスポーツ団体等の経営力強化
- 高校、大学スポーツの資源（施設、人材等）の有効活用

③スポーツ経営人材の育成・確保

- 官民連携によるスポーツ分野経営の即戦力となる人材育成、マッチング・システムの構築

④他産業との融合等によるスポーツ新市場の創出

- 我が国スポーツの仕組みや魅力（施設・運営、指導、コンテンツ等）を海外へ輸出
- スポーツとVR・テクノロジー・センシング技術等の融合による新たなビジネスの創出
- 他分野（健康、食、医療、観光、ファッション等）との融合によるスポーツサービス業の創出

⑤一億総スポーツ社会の実現（スポーツ参画人口の拡大）

- 関係省庁の連携により、高齢者の健康寿命の延伸に向け、運動・スポーツを取り入れた介護予防プログラムを推進
- 障害者のスポーツ参加向上に向け、地域・学校における障害者のスポーツ環境を充実