

先駆的 ICT に関する懇談会（第 4 回）議事要旨

1. 日 時 平成 30 年 5 月 23 日（水）14 時 00 分～15 時 00 分

2. 場 所 中央合同庁舎（総務省）8 階 第 4 特別会議室

3. 出席者

（メンバー）

甲田様、物部様、西山様（熊谷様の代理）、田中様、村井様、田口様、加納様、藤野様
（総務省）

野田総務大臣、坂井総務副大臣、小林総務大臣政務官

鈴木総務審議官、武田総括審議官、山田情報流通行政局長、

吉田総括審議官（情報通信担当）、吉岡審議官、今川情報通信政策課長 他

4. 議 題

1 開会

2 IoT 等による生産性向上に関するプレゼンテーション

3 意見交換

4 閉会

5. 資 料

資料 4-1 ジンズ田中社長 プレゼン資料

資料 4-2 ナイアンティック村井社長 プレゼン資料（非公開）

参考資料 4-1 未来をつかむ TECH 戦略

参考資料 4-2 小説「新時代家族～分断のはざまをつなぐ新たなキズナ～」

6. 議事要旨

（1）開会

（2）野田総務大臣挨拶

（3）IoT 等による生産性向上に関するプレゼンテーション

資料 4-1 から 4-2 にもとづき、田中様及び村井様からプレゼンテーションが行われた。

（4）意見交換

意見交換の概要は以下のとおり。

- ・ウェアラブルアイウェアによって、集中、眠気や興味、関心などのデータが取れると想定している。研究的な観点からすると、感情を視覚化できるデータを取得できると良い。また、疾病に関するデータを取得できれば、生活習慣病や認知症対策等にも

活用できる可能性がある。様々なデータをミックスすることで、新しい発見があるのではないかと考えている。

- 他のゲームと比較し、位置情報ゲームが成功した本質的な部分は、これまでのゲームのユーザーをターゲット層とはせず、過去にゲームアプリをダウンロードしたことのない父親や母親の世代をターゲットにしていたことが一つの大きな点かと思う。また、コンセプトとして、ゲームをすることにより、フィジカル面に価値をもたらすという要素が入っていたことも大きいと感じている。
- 位置情報ゲームによって実際に人の移動が生じるため、イベント等の集客にも活用できる。
- ウェアラブルアイウェアについて、ALS 患者でも目は最後まで頑張って動かすことができるため、視線によって何かを操作したりできることは大きな意味がある。このような技術が障害を持たれている方々の支えになってくれると良い。
- なぜ働き方改革が初期の段階で止まってしまっているのかということを考えなければいけない。既存の仕組みや場所を壊して、付加価値のある仕組みや場所を作っていくという点も是非進めていきたい。
- ゲーミフィケーションは政策にも活かせるのではないかと考えている。既存の政策は、人の感情に着目したものはほとんどない。今後の社会保障等日本を持続可能な国としていくことを考える上で、これまでの法律や税等によるハードな政策だけではなく、人の感情に着目し、人の心を動かすソフトな政策を考えていくことが重要

以 上