

【産業競争力懇談会 2006 年度推進テーマ報告】

生活文化ルネサンスプロジェクト 報告書

総括

1. プロジェクトの目標
2. 推進体制
3. 経済的効果
4. プロジェクトの今後の展開

報告 2 「知的、快適生活環境の拡大」

報告 3 「知的能力 30%アッププラン」

(付) 報告 1 「つながりの経済社会へ」

「つながりの経済社会へ」は 2006 年 11 月に公開済です

2007 年 4 月 5 日

産業競争力懇談会

【総括】

1. 生活文化ルネサンスプロジェクトの目標

生活文化ルネサンスプロジェクトは「ユビキタス環境」という新しい生活文化の中から、日本発の新産業を興し、グローバルな産業競争力を育むことを目標としている。

インターネットが本格的に普及してから12年が経過し、いつでもどこでもだれでもがネットから情報を得られるユビキタス環境が整ってきた。情報の質と量は爆発的拡大をとげるであろう。また、人から人へ、人からモノへ、モノから人への情報伝達に加え、これからは、モノからモノへの自律的情報伝達とこれがもたらす人に対する複合的生活支援も拡大されよう。

日本はこの分野に於いて、魅力あるシステムを提案できれば、これが国民の間で広く活用され、自己進化し得る先行的な世界一の土壌を持っている。日本発の新産業、新技術、新知財が創生され、グローバルな市場での産業競争力を育む格好な領域である。ここに、資源と知恵、知見を投入し、次代の裾野の広い日本産業を育成することを国として推進すべきと考える。

生活文化ルネサンスプロジェクトの描くユビキタス社会を支えるもの。それは、生活支援ロボットなどを含む情報家電（単純な白物家電でなく）、世界の情報連携を実現する高速広域通信インフラ、これを取り巻くPC・PDA・モバイル端末などの機器システム、ネットワークに流れるさまざまなコンテンツ、情報を「蓄え」「検索し」「必要な人に伝える」情報制御システム、関連する各種の新しいサービス事業、関連する課金・決済システムなどを基本構成要素として持つ総合情報システムである。

このようなユビキタス関連の市場は今後急速に拡大し、日本企業が世界市場で獲得し得る市場規模も更に大きなものとなる可能性をもつ。

この果実を手にするためには、イノベーションにより日本が再び世界の有望市場を獲得していく具体像がなくてはならず、それは決して現状の延長ではない。時代の先取り活動の強化、高度な技術、知的所有権の活用に加え、ノウハウの有効活用、新しいグローバル経営理念による企業運営などにより、世界の繁栄に寄与しつつ日本の国力を高め、国民の繁栄をはからねばならない。

2. 推進体制

上記の目標を実現するシナリオに着手するにあたり、生活文化ルネサンスプロジェクトでは、将来の社会ビジョンやライフスタイルを思い描き、それを実現するための研究開発上の施策を検討するという流れをとることにした。

まずはグローバルな視点から 2015~20 年の「社会のビジョンやライフスタイル」を描写する。例えば、社会の安全・安心を実現、健康寿命の延長、社会生活の利便性などを通して社会生活の向上を実現することを目指す。

そして、新しい生活空間・様式を生み出す高度ネットワーク社会の構築と実用化を実現するために、どのような「アプリケーション」を実現させ、どのようなハード、ソフト、サービス群、通信インフラを備えればよいかを導き出す。

それを踏まえ、日本の産業競争力を向上させるために日本が有望な新情報家電、モバイル、コンピュータ、デバイス(半導体、ディスプレイ)等の分野でいかに勝つかの「戦略(含む、知財・人材)」「研究開発テーマ」と「研究開発体制」を提案する。

この検討を推進するため、生活文化ルネサンスプロジェクトの下に、社会ビジョンを検討する

- * 「若手有識者」グループ

を設置した。

このグループは06年11月に将来ビジョンのレポート「つながりの経済社会へ」を公開した。(COCNのホームページに全文を掲載：<http://www.cocn.jp/>)

次に、もう少し具体的な生活文化環境を想起し、これに基づき研究開発上の施策を検討する産業界メンバーによる下記の2つのグループを設置した。

- * 「知的、快適生活環境の拡大」グループ

情報家電を中心にその他の周辺 IT 技術を利用し、知的・快適な生活環境を生活者に提供すると同時に日本の情報家電の強みを活かした新たな市場を創生する。

- ・コンテンツコミュニケーション基盤の研究開発
- ・ロボットに向けた研究開発
- ・3次元映像配信プラットフォームの研究開発
- ・イノベーション工房の設置

- * 「知的能力30%アッププラン」グループ

労働人口減および高齢化による知的労働力の不足を補完するため、個々人の知的能力を、ITを使用することによって30%底上げを狙う。

- ・知的能力支援
- ・テレワーク(超臨場感立体スクリーン)
- ・共通プラットフォーム

なお、それぞれの構成メンバーは下記の通りである。

(1) 若手有識者グループ (グループ A)

坪田 知己 (リーダー)

日本経済新聞社日経メディアラボ所長

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 特別研究教授

金 正勲

慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構 助教授

楠 正憲

マイクロソフト 最高技術責任者補佐

国際大学グローバルコミュニケーションセンター 客員研究員

境 真良

早稲田大学大学院国際情報通信研究科 客員助教授

国際大学グローバルコミュニケーションセンター 客員研究員

神成 淳司

IAMAS (岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー) 講師

京都大学非常勤講師

関根 千佳

株式会社ユーディット (情報のユニバーサルデザイン研究所)

代表取締役社長

藤元 健太郎

D4DR 代表取締役社長

生貝 直人 (書記・助手)

東京大学大学院学際情報学府修士課程、

慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構 (DMC) RA

(2) 「知的、快適生活環境の拡大」グループ (グループ B)

桑原 洋 (リーダー) (株) 日立製作所

中川 一三夫 (主査) (株) 日立製作所

荒巻 隆志 シャープ (株)

近藤 芳之 ソニー (株)

江草 俊 (株) 東芝

田胡 修一 (株) 日立製作所

野村 訓弘 (株) 日立製作所

安川 秀樹 松下電器産業 (株)

仁木 輝記 松下電器産業 (株)

木目 健治朗 三菱電機 (株)

浅井 光太郎 三菱電機(株)

(3) 「知的能力30%アッププラン」グループ (グループC)

鳴戸 道郎 (リーダー) 富士通(株)
鈴木 茂之 (主査) 富士通(株)
ト部 周二 シャープ(株)
大島 信幸 (株)日立製作所
時津 直樹 (株)デンソー
萩原 英二 パナソニックモバイルコミュニケーションズ (株)
羽深 龍二 (株)エヌ・ティ・ティ・ドコモ
林 克彦 (株)東芝 モバイルコミュニケーション社
平田 幹人 日本電気(株)
本橋 信也 ソフトバンクモバイル(株)
水池 健 KDDI(株)
依田 文夫 三菱電機(株)

3. 経済的効果

生活文化ルネサンスプロジェクトではこのように新しい日本の姿を検討する一方、期待される経済的効果も明らかにしようとしている。
経済的効果の試算作業は、この報告には間に合っていないが、4月下旬には公開できる形でとりまとめ、報告書に追記する予定である。

4. プロジェクトの今後の展開

ビジョンを描いて、それを実現するための研究開発上の施策を検討する、という作業は、新たなアプリケーションのニーズ、ビジネスモデルの出現、研究開発のブレークスルーなどにより、常に移動する標的を追う宿命にある。このような背景から、具体化する施策のPDCAサイクルを着実にまわすことより、ビジョンや施策についてもローリングしながら軌道修正を続けることが必要である。

また、今回の産業界の二つのグループの作業の中で、産業競争力の観点から重要な課題であるとの認識を共有しながら、今後更にテーマの枠を広げて議論を深めなければならないと思われるものも残っている。

一つは、ユビキタス環境の広がりと進展に伴って顕在化しつつあるエネルギーの問題である。これについては「知的、快適生活環境の拡大」の報告において「情報家電に関する

る階層構造」の底辺として取り上げ、環境問題への対応の視点から重要な研究領域と指摘しているが、省エネ、創エネ技術のみならず、環境配慮型のライフスタイルとITとの関係など社会科学との融合も視野に入れた分析や提言に進む必要がある。

二つ目は、産業界の二つの報告それぞれにおいても触れているソフトウェア開発の生産性と信頼性の飛躍的な改善である。社会のインフラを支え企業活動を維持する大規模システムや、機能と使い易さを究極まで極める組み込みソフトへの需要は今後も爆発的に拡大する。これは個別企業の経営課題であるばかりでなく社会的な共通課題でもあり、産業界においては、非競争領域と競争領域の峻別を前提に、ソフトウェアエンジニアリングやプラットフォームの共有化などの更なる進展をはかるべきであろう。

また、「知的能力30%アッププラン」の中で主張されている個人の知力強化と共に、暗黙知の形で我が国の産業競争力を支えている経営資産を、グローバルな競争環境のもとで形式知化による流出を避けながらどのように伝承していくのか、知力の成果をビジネスや快適な生活に活かしていける著作権や知財管理の仕組みをどう考えるか、などの課題も残っている。

産業競争力懇談会では、このような課題についても、今後のローリングの中でおりこみをはかるべく努めていきたい。

その意味でこのプロジェクトについては、今後の継続的な見直し（年一回の見直し報告書作成を計画）を前提としていることをあえて申し添えたい。

以下、3つのグループの報告書を添付する。

産業界（B）グループ 「知的、快適生活環境の拡大」

産業界（C）グループ 「知的能力30%アッププラン」

若手有識者（A）グループ 「つながりの経済社会へ」【06年11月公開済】