各府省誘導によるシステム構築手順　資料２－２

第２章　経済・社会的課題の解決に向けた重要な取組

～中略～

将来のありたい姿を描き、これの実現に向け、ＳＩＰも含め**研究開発成果を社会実装することにより生み出される価値を組み合わせたバリューチェーン**によって、あるべき**経済・社会システムを構想し、システム全体で醸成する価値を見定め、どこで産業競争力を生み出していくのか、官民一体で共通認識を持つ**ことが必要である。その上で、このシステム全体でパッケージ化を設定していくことにより、確実に各政策課題を解決するばかりでなく、大きな科学技術イノベーションを生み出すことが可能となる。

～中略～

Ⅳ．我が国の強みを活かしＩｏＴ、ビッグデータ等を駆使した新産業の育成

～中略～

ｖ）おもてなしシステム

１．基本的認識

～中略～

①　府省間でシステムにおける価値の共有

来日客に対して移動や会話に伴うストレスのない、やさしい誘導を行い、イベント・観光における感動共有を、都心部や観光地だけではなく日本のどこでも提供できる継続的取組につなげていくことが必要である。おもてなしの提供を受けた訪日客が日本のファンとなれば、更にその訪日客がそのおもてなし体験を母国等で共有することにより、日本のファンが世界中に増え、継続的な訪日客の増加、日本ブランドの向上（クールジャパンの実現）につながる。

そのことにより、訪日客は都心部や観光地だけでなく日本各地を訪れ、2014 年４月に 44 年ぶりに**黒字化した旅行収支**[1]**が更に向上**するばかりでなく、政府が目標として掲げる 2020 年に訪日外国人旅行者数を 2000 万人まで増加させる目標[2]に貢献し、**地方経済の活性化によって消費が国内全体で高まる**ことが期待できる。

---

[1] 平成 26 年4月中　国際収支状況（速報）の概要（財務省）
（http://www.mof.go.jp/international_policy/reference/balance_of_payments/preliminary/pg201404.htm）

[2] 平成 26 年6月 17 日　第4回　観光立国推進閣僚会議
観光立国実現に向けたアクション・プログラム 2014－「訪日外国人2000万人時代」に向けて－
（http://www.kantei.go.jp/jp/singi/kankorikkoku/kaisai.html）

～中略～

３．重点的取組

～中略～

（３）サイバーフィジカルシステム（大会プロジェクト⑦の一部を含む）

【内閣官房、内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省】

①取組の内容

・リアルタイムセンシング技術の開発　【総務省、経済産業省】

・データ流通市場創出のための環境整備　【経済産業省】

・実世界へのフィードバックの最適化を図るための、ＩｏＴによる効率的なデータ収集・利活用、ＡＩによる予測精度向上等を実現するビッグデータの処理・解析・利活用技術の開発　【総務省、文部科学省、経済産業省】

・暗号化・匿名化・認証などの情報セキュリティ技術の開発　【総務省、経済産業省】

・民間企業と連携したプラットフォーム構築による実証事業の検討

【内閣官房、内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省】

②2020 年までの成果目標

・データ収集と利活用を一元化するプラットフォームの構築

・人の流れの円滑化や不審物・不審行動の効率的な早期発見による危険回避の実現

② 各府省から提案

（４）社会実装に向けた主な取組

【内閣官房、内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省】

・映像配信規格の標準化等　【総務省、経済産業省】

・個人情報をはじめとする各種情報の流通に対する社会受容性の醸成と動機づけ

【内閣官房、内閣府】

・実証事業実現のためのプロトタイプ構築及び小規模実証着手の準備

【内閣官房、内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省】

③ システム化に向けて誘導