

第1章 デジタル化の動向（国の動向など）



第1章 デジタル化の動向（国の動向など）

序章 策定の趣旨	1章 デジタル化の動向	2章 デジタル化の現状	3章 デジタル活用に係る主要な課題
4章 デジタル活用の基本理念	5章 デジタル活用の方向性（柱）	6章 デジタル活用の基本方針	7章 デジタル活用の推進に向けて

国の動向

デジタル社会形成基本法の制定 (2021年9月)

- デジタル社会の形成に関する基本理念を規定
- 国や地方公共団体及び事業者の役割等を示し、デジタル社会の形成に取り組むことを明記

自治体DX推進計画 (2020年12月策定, 2022年9月改定)

自治体が重点的に取り組むべき事項・内容が提示され、各自治体は、「自らが担う行政サービスについて、デジタル技術やデータを活用して、住民の利便性を向上させる」こと、「デジタル技術等の活用により業務効率化を図り、人的資源を行政サービスの更なる向上に繋げていく」ことが求められている。

デジタル社会の実現に向けた重点計画の策定 (2021年12月, 2022年6月改定)

- デジタル社会の実現に向けた理念として「誰一人取り残されないデジタル社会の実現」を掲げ、デジタル社会形成のための基本原則等を明記
- 包括的データ戦略の推進等を戦略的な取組に位置付けるなど、重点的に実施すべき取組を提示

デジタル田園都市国家構想の策定

デジタル実装を通じて地方が抱える課題を解決し、誰一人取り残されず全ての人々がデジタル化のメリットを享受できる心豊かな暮らしの実現を目指した構想

栃木県の動向

とちぎデジタル戦略の策定 (2021年3月)

4つの戦略（デジタルで問題を解決する場、デジタル人材の育成など）をもとに、デジタル化の方向性を明記

海外の動向（事例）

■スペイン・バルセロナにおける取組事例

<p>スマートパーキング</p> <p>駐車場 の空き状況をセンシングし、Wi-Fi経由で提供。</p> 	<p>スマートバスストップ</p> <p>Wi-Fi スポットの提供、バスの運行情報、その他交通、行政情報の配信。広告配信。</p> 	<p>スマートウォーター</p> <p>公園に設置されたセンサーからの環境データをもとに散水・噴水・下水道システムの自動運転や遠隔操作を行う仕組み。上下水道サービスの効率化により、水消費額を約25%削減。</p> 	<p>スマートライティング</p> <p>市内の全街路灯をLED化。交通量のセンサー情報に基づきエリアを適切な明るさに調整して点灯。省エネの実現、市の電気代の削減。</p> 	<p>スマートごみ収集</p> <p>センシングしたごみ収集箱の満杯/空状況をWi-Fi経由で提供。市のごみ収集の経費削減。</p> 
<p>位置情報分析・環境センサー</p> <p>IPカメラによる不審者監視。位置情報に基づく通行人の流れの把握、顧客誘導（クーポン）等。</p> 	<p>Fab Lab</p> <p>市民がテクノロジーを学び、実際にツールを使ってスマートシティプロジェクトに参画ができるクラスを提供</p> 	<p>市民参加プラットフォーム(DECIDIM)</p> <p>市民自らが、政策の閲覧や議論、政策に対する意見を提出することができるオンライン参加型プラットフォーム。</p> 	<p>バルセロナオープンデータチャレンジ</p> <p>オープンデータをもとに社会の課題を見つけ出し、その解決策を生み出すことを狙いとするコンペティション</p> 	

■ 2000年より、市内に設置した約12,000のセンサーのデータや、GPSの測位データを利用したネットワークシステム「Sentio」を運用し、都市インフラをベースとした取組を推進しており、2015年にバルセロナ・デジタルシティ計画をスタートしている。

■ データは市民に属するものという考え方の下、「City OS」というプラットフォームをベースにデータを公開し、市民による新しいサービスの創出に取り組んでいる。

出典：内閣府（令和3年8月）「スーパーシティ」構想について



序章 策定の趣旨	1章 デジタル化の動向	2章 デジタル化の現状	3章 デジタル活用に係る主要な課題
4章 デジタル活用の基本理念	5章 デジタル活用の方向性（柱）	6章 デジタル活用の基本方針	7章 デジタル活用の推進に向けて

新たな技術の現出

「メタバース」「NFT」「Web3.0」を始めとする、新たな技術の現出と市場の拡大

メタバース (meta-verse)

- メタバースは、インターネット上の仮想空間にアバター（自分の分身であるデジタルキャラクター）で参加し、他者とコミュニケーション等を行うものであり、仮想空間を提供するサービスを総称する言葉として使われています。
- メタバースでは、「仮想空間」を活用することで、地理的な障壁がなくなり、どこからでもつながることができ、誰もが対等に会えるニュートラルな空間として機能することや、VR技術等の進化により、より没入感が高まり、現実社会と相違なく、人々の結びつきである社会的相互関係の構築を可能にするなどと言われています。
- 一方で、新たな技術であることから、サイバー犯罪の発生リスクがあることや、没入感が高いがゆえに、現実世界とのつながりが薄れることや、長時間利用によりメンタルヘルスを悪化させるなどのリスクもあると言われています。

出典：日本総研「メタバースの概要と動向」
小林 海「メタバースのメリットとデメリットとは？主要なポイントを6つ紹介」

NFT (Non-Fungible Token : 非代替性トークン)

- 「偽造、改ざん不能のデジタルデータ」であり、ブロックチェーン上でデジタルデータに唯一の性質を付与し、真偽性を担保する機能や取引履歴を追跡できるものです。
- これまでデジタルコンテンツ（作品等）はコピーが容易であり、原本と複製品との区別がつかないことから、コンテンツの希少性を表現できませんでした。NFTの活用により、個々のデジタルコンテンツの唯一性を証明することで、希少性や付加価値を付与できるようになり、取引市場が拡大しています。
- 一方、NFTは急速に発展した市場であるため、法制度・税制度の面で実態との乖離が生じるなど、新たな課題が生じていると言われています。

出典：日本総研「NFTに関する動向」

Web3.0

- 次世代インターネットとして注目される概念であり、巨大なプラットフォームの支配を脱し、分散化されて個と個が繋がった世界であり、電子メールとウェブサイトを中心とした「Web1.0」、スマートフォンとSNSに特徴付けられる「Web2.0」に続くものと言われています。
- 現在、国内ではデジタル庁を中心として、「Web3.0」の推進に向けた環境整備について研究・検討が進められています。