

# IT・エレクトロニクス産業とは ～2020年オリンピックとその先の未来～

平成26年10月11日

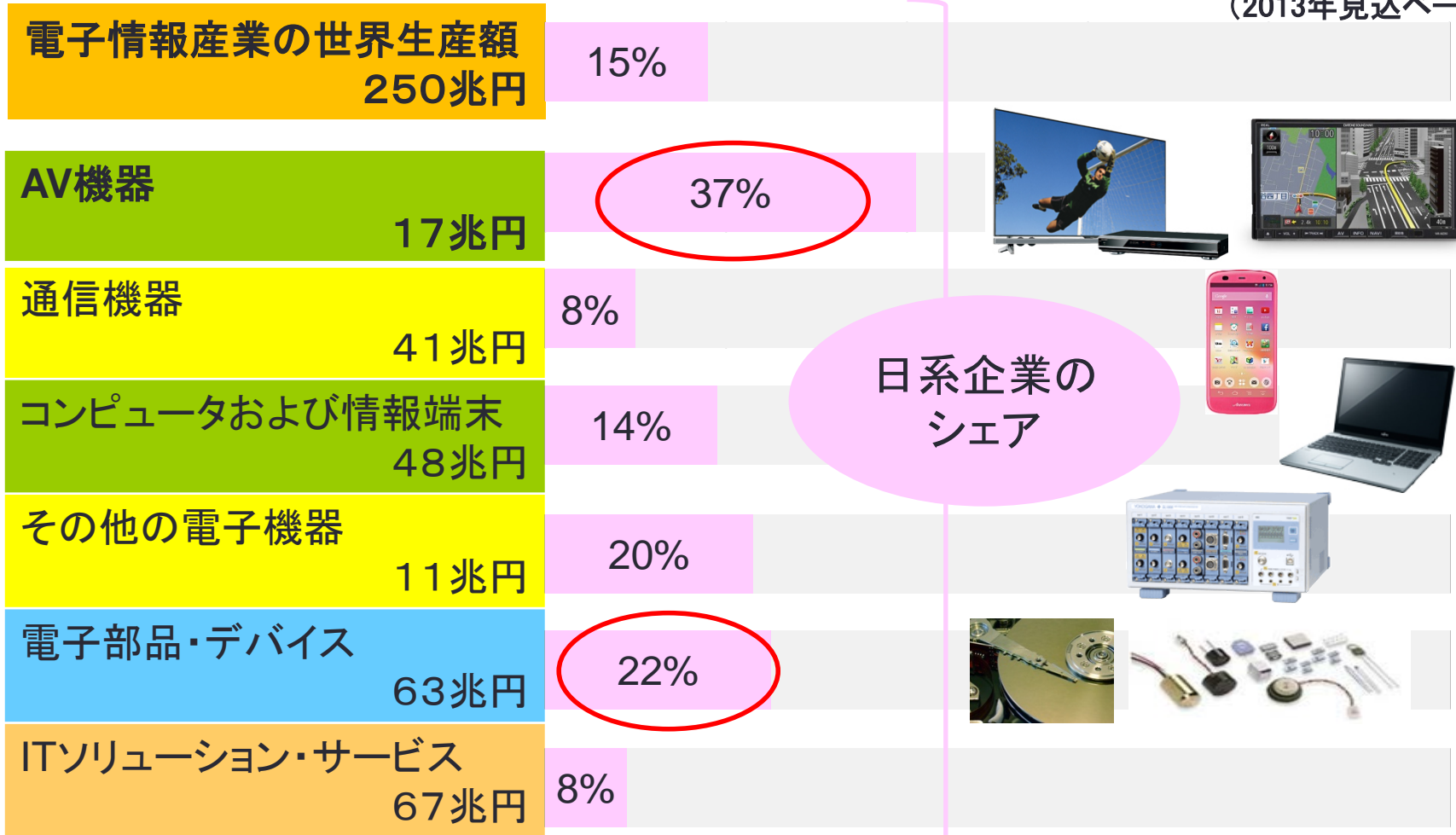
一般社団法人 電子情報技術産業協会

常務理事 長谷川 英一

# IT・エレクトロニクス産業の世界生産額／日系企業シェア

- ・スマホから、車・医療・農業・エネルギーなどあらゆる分野へ、製品を通じて世界のインフラを支える
- ・日系企業は世界全体の生産額の**約15%**。中でもAV機器は**約40%**

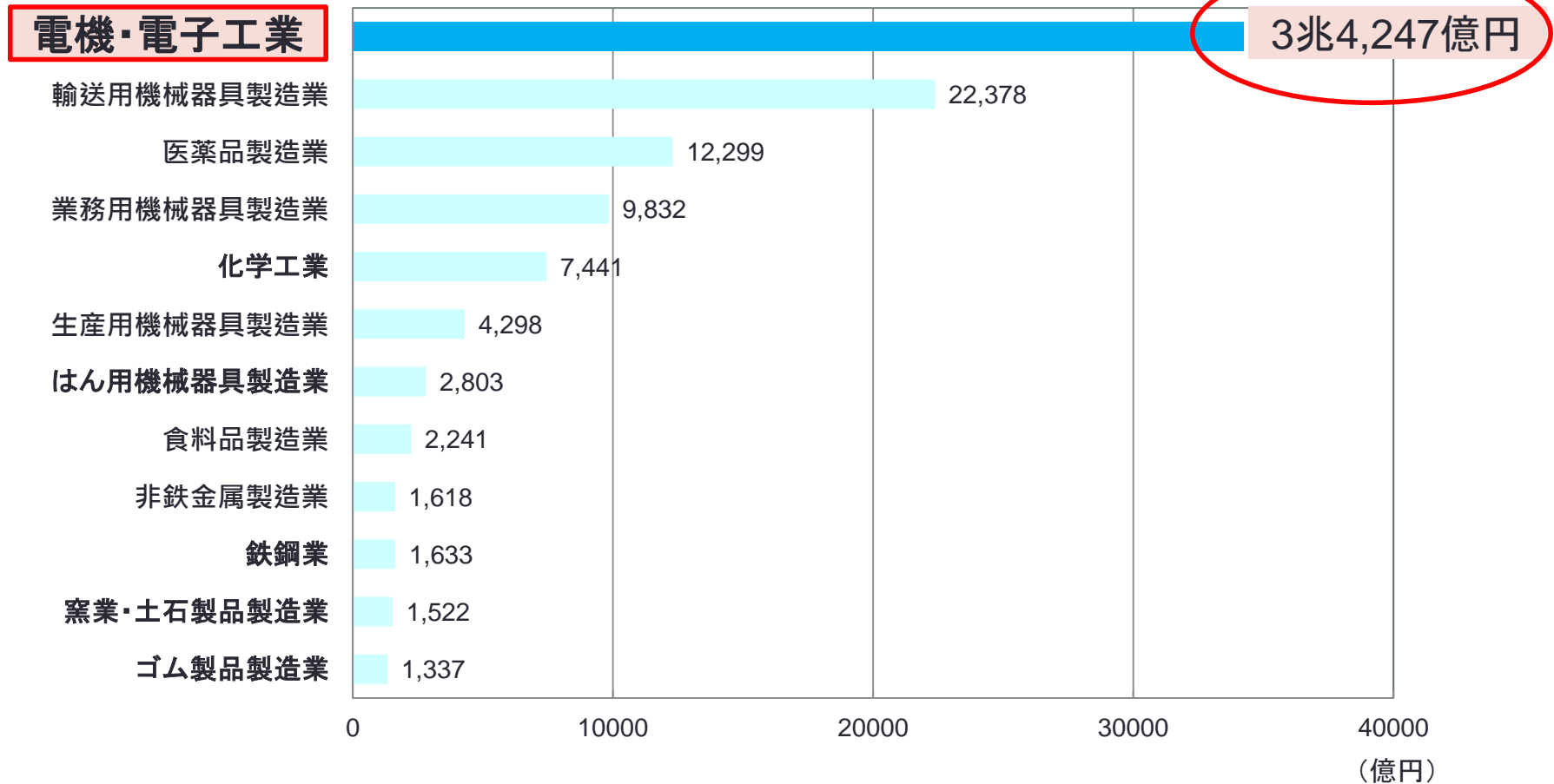
(2013年見込ベース)



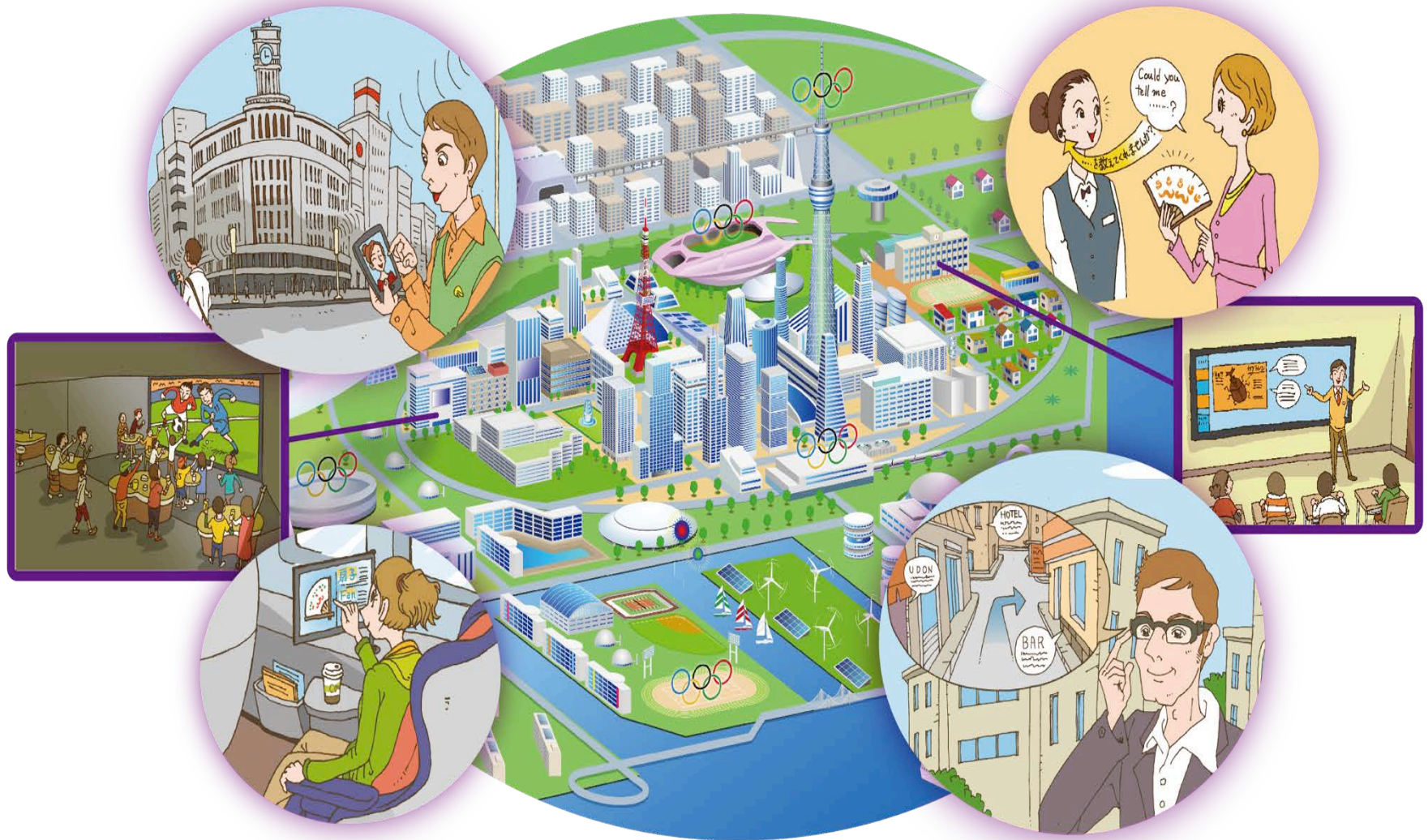
## 日本におけるIT・エレクトロニクス産業の位置付け

- ・IT・エレ産業は、自動車と並び日本の雇用・輸出を支える
- ・「**研究開発(R&D)費**」は、**国内産業で最大規模** ↓

主な産業の研究開発費(2011年度) 製造業合計10兆7,833億円



# 2020年オリンピックに向けて





# 2020年オリンピック時のIT利活用

<(例)外国人観光客の一日>

ホテル

街中を移動

都内の観光、  
ショッピング

オリンピック  
競技観戦

ホテル



- ・ウェアラブルグラスによるわかりやすいナビ
- ・看板やメニューの自動翻訳

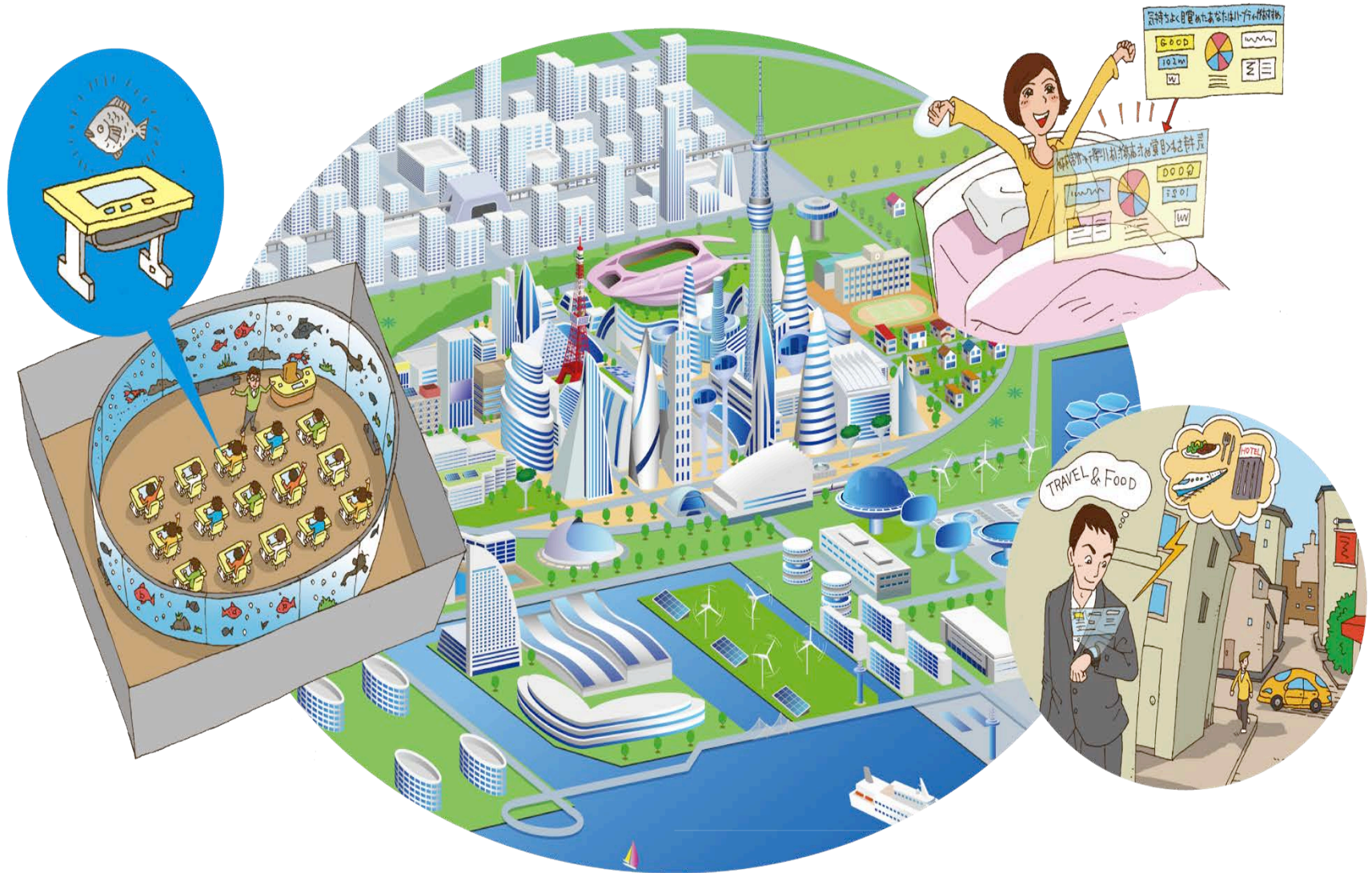


- ・自動翻訳機によるスムーズな会話
- ・地震など緊急時でも安心の対応



- ・4K/8K大画面で楽しむパブリックビューイング
- ・マルチスクリーン視聴・バーチャルコミュニティ参加も

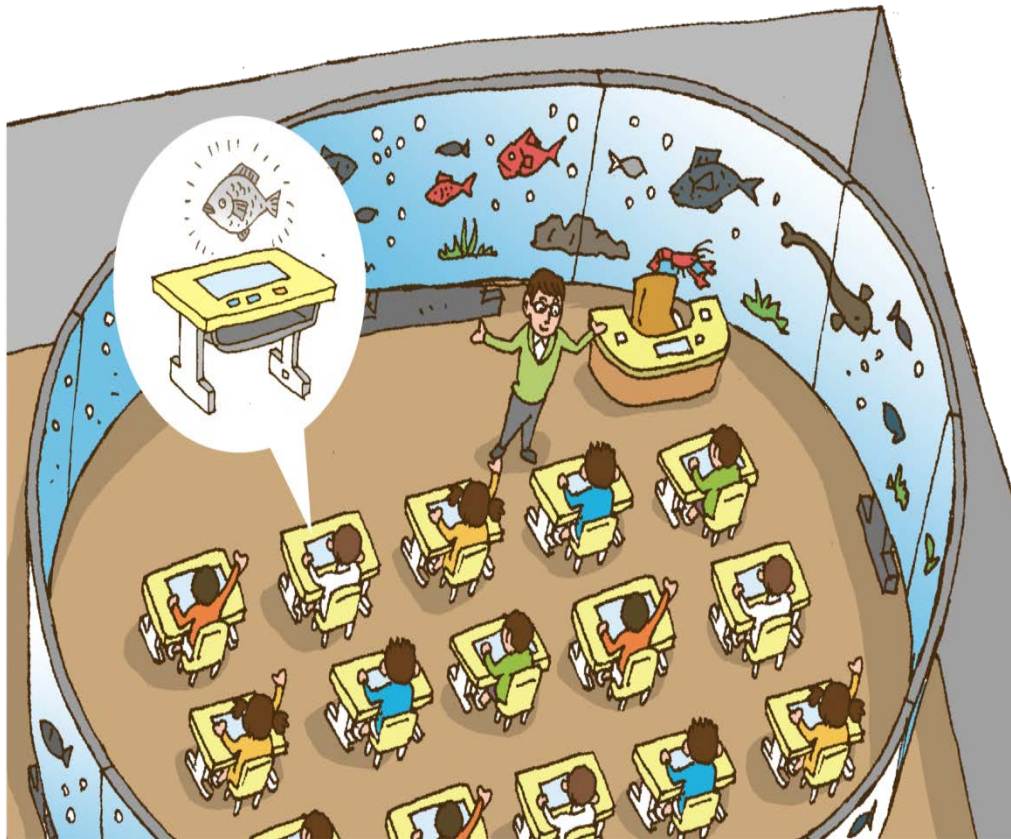
# 2020年～2030年の“ITの社会実装イメージ”





# 臨場感/没入感溢れる新たな映像体験

## 超臨場シミュレーションを活用したサービス



- ・ 映像シミュレーションの  
社会利用の一般化
  - 教育現場での活用
  - 医療分野での活用
  - ゲーム、バーチャル  
ライフ……

# 健康長寿社会の実現

フィジカル/メンタルともに“健康寿命”の延伸



- ・ 「気持ち」データベースの社会利用
- ・ 生活行動支援型サービス
- ・ バイタルセンサーによる緊急医療サービス



# ビッグデータの新たな価値創造

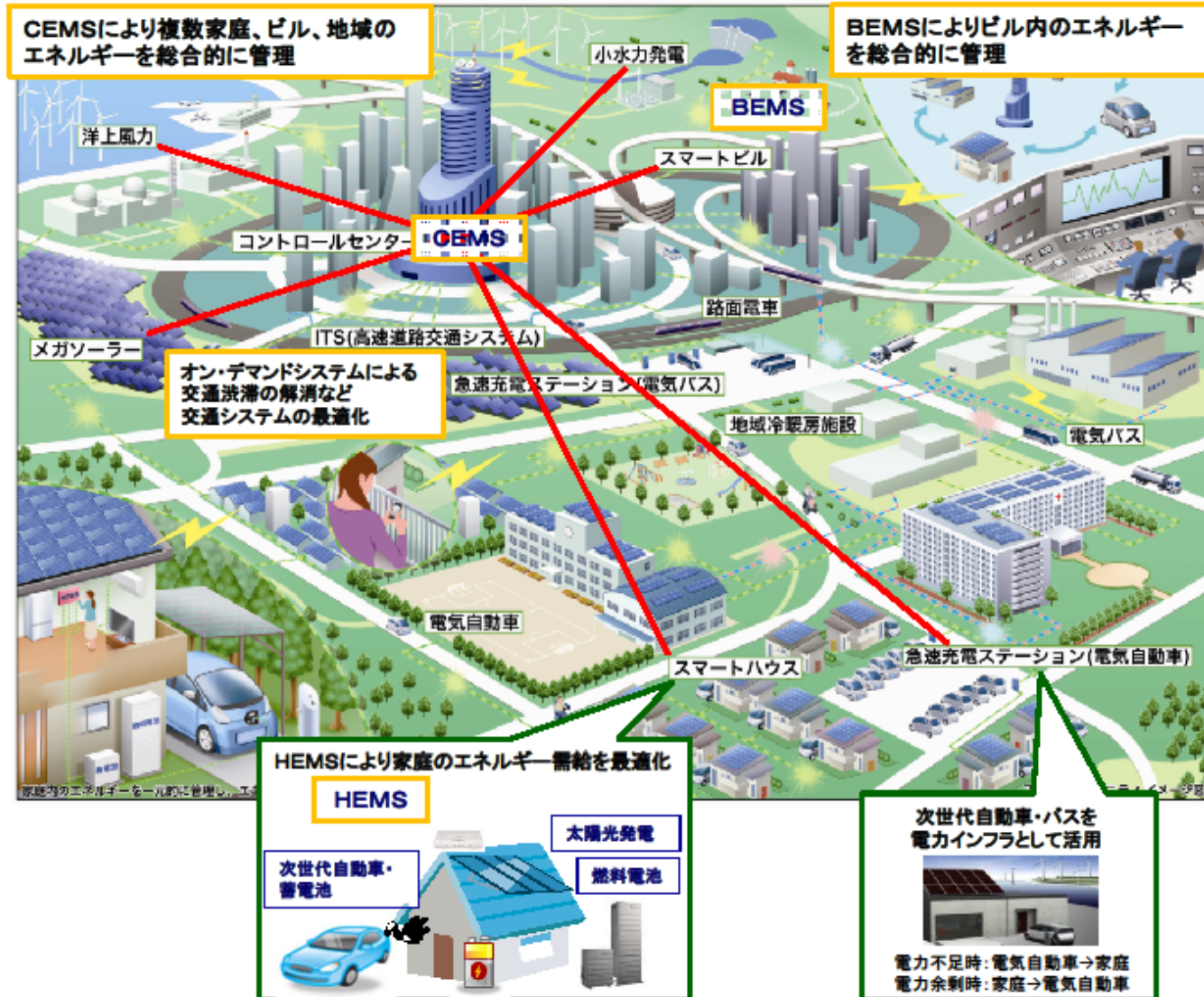
ビッグデータを生活者自身が直接活用する新たなサービス



- ・ 生活全般にわたる経験のアーカイブ化
- ・ バーチャル体験
- ・ 情報バンキングサービス

# 社会インフラを支えるIT・エレクトロニクス

## スマートコミュニティのイメージ





# 世界のプラントへの利活用

## 横河電機の例

### Oil and Gas, LNG



### Refinery, Petrochemical, Chemical

