

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～

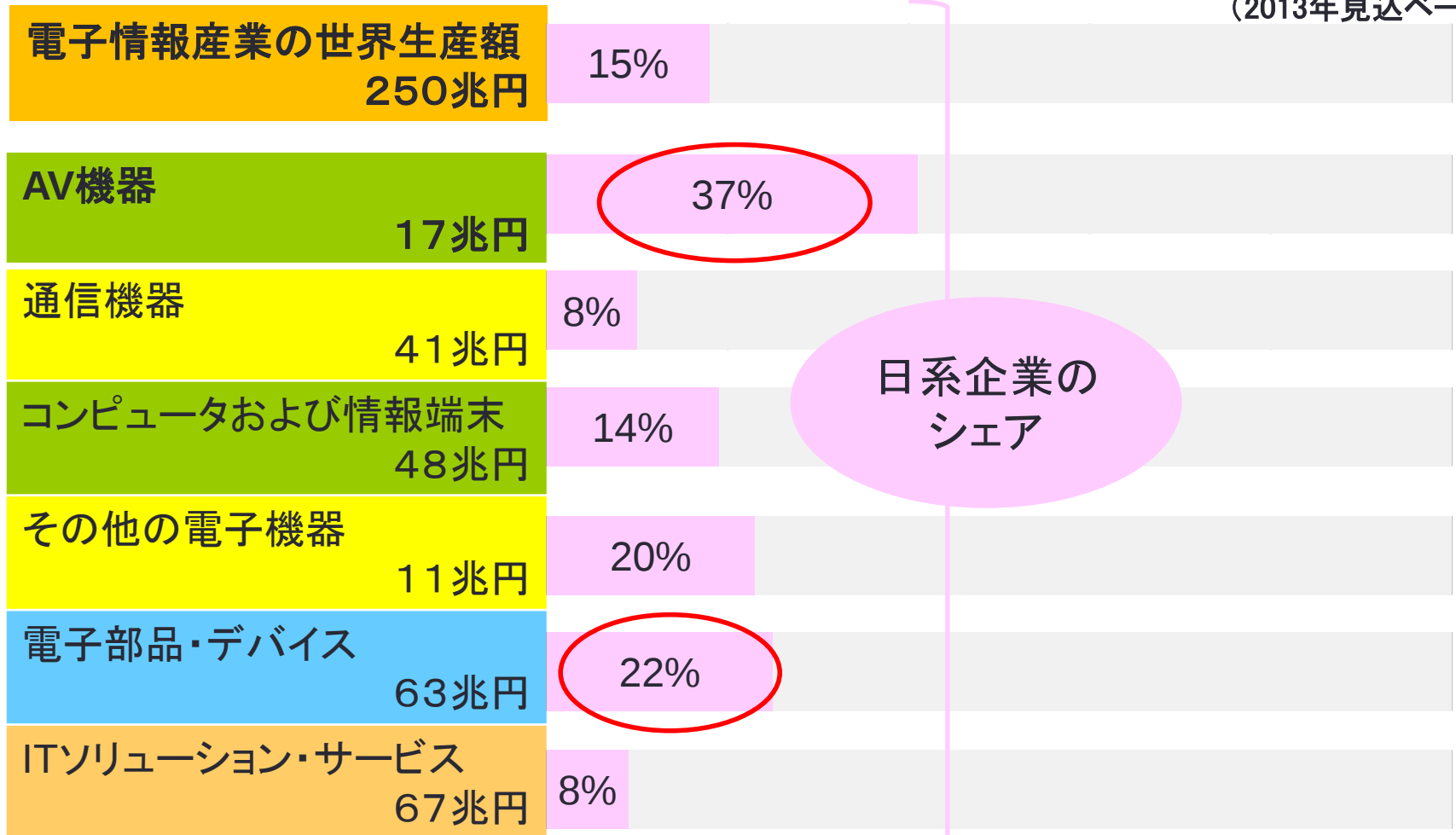
平成26年10月11日

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%**

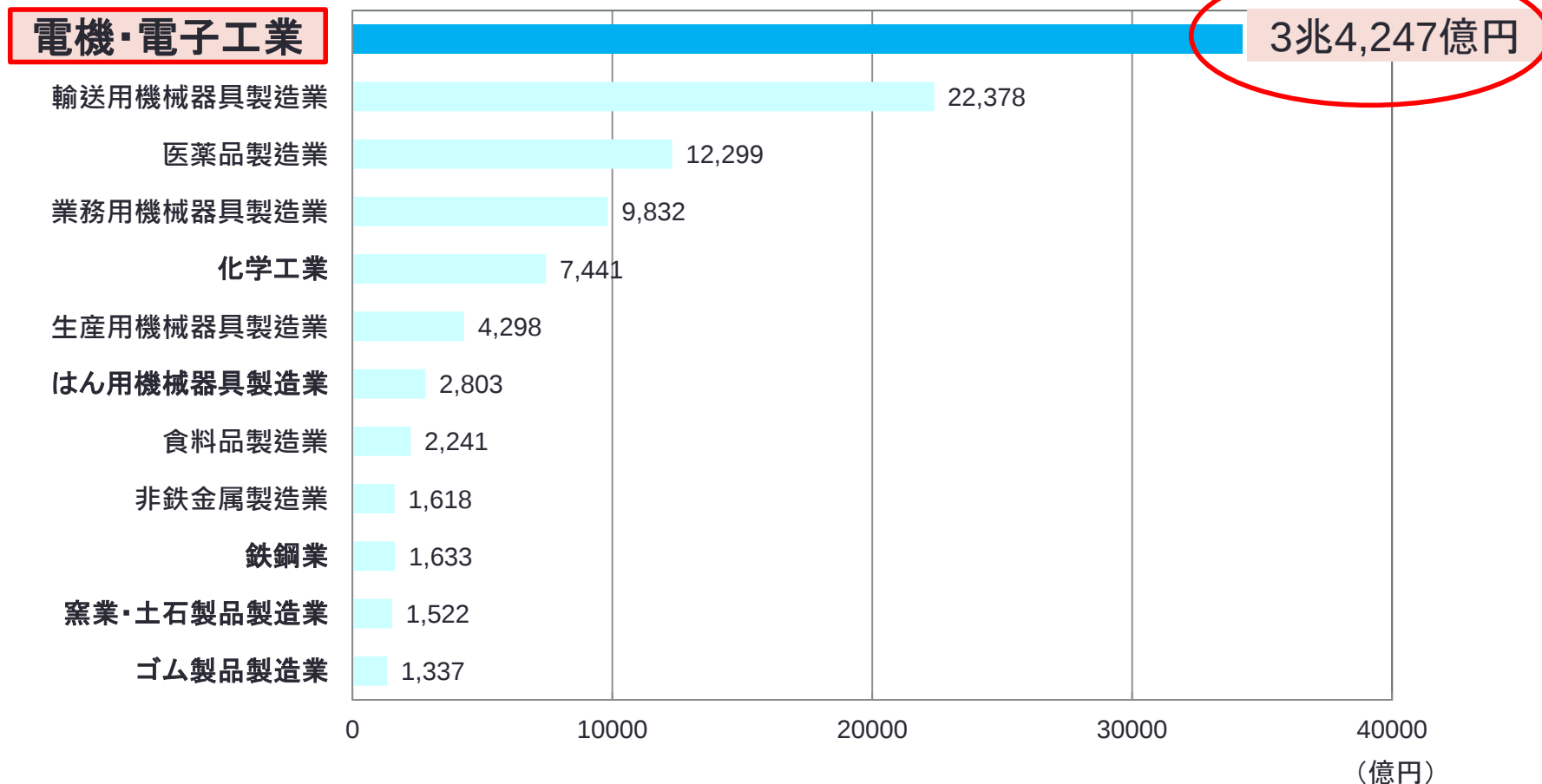
(2013年見込ベース)



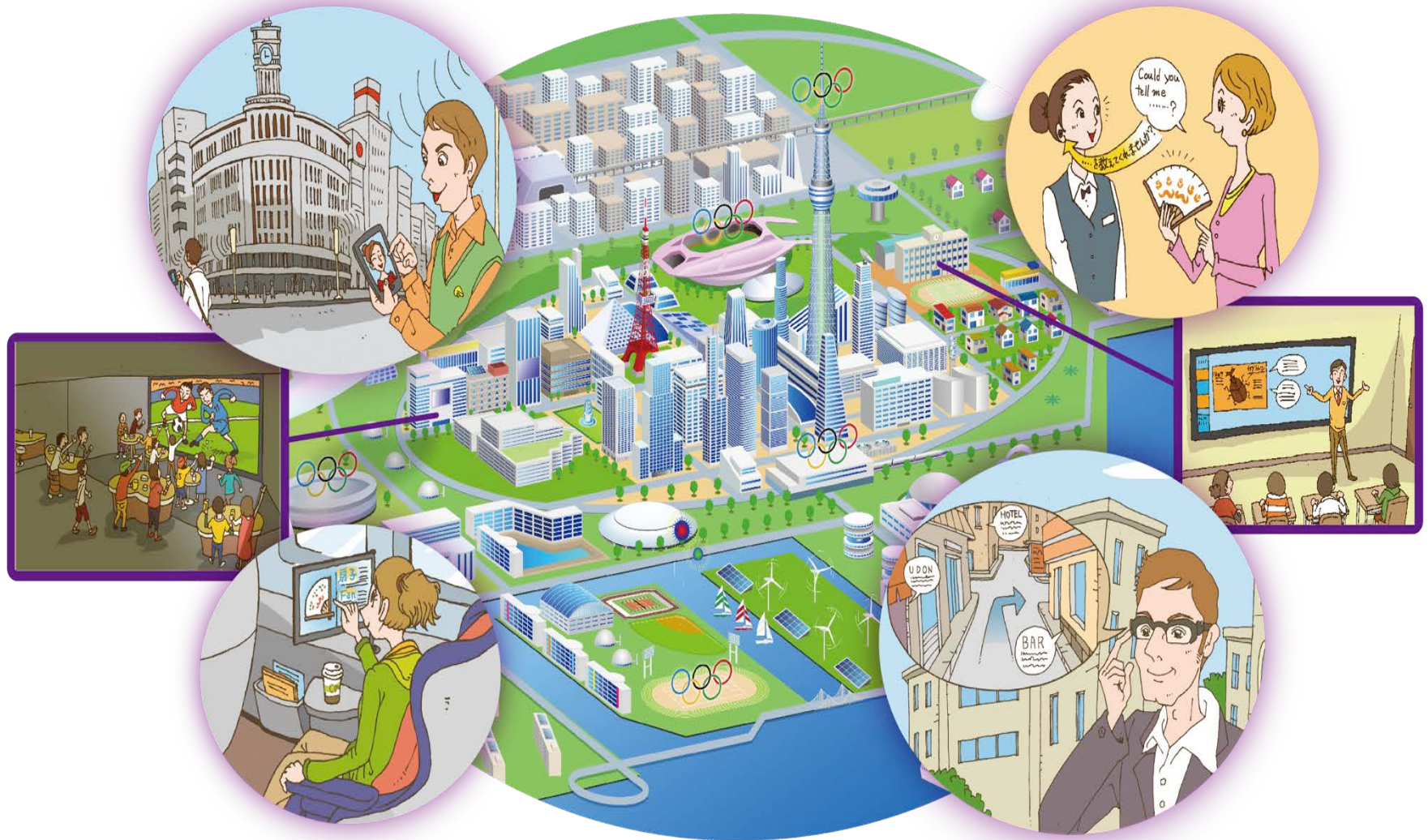
日本におけるIT・エレクトロニクス産業の位置付け

- ・IT・エレクトロニクス産業は、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

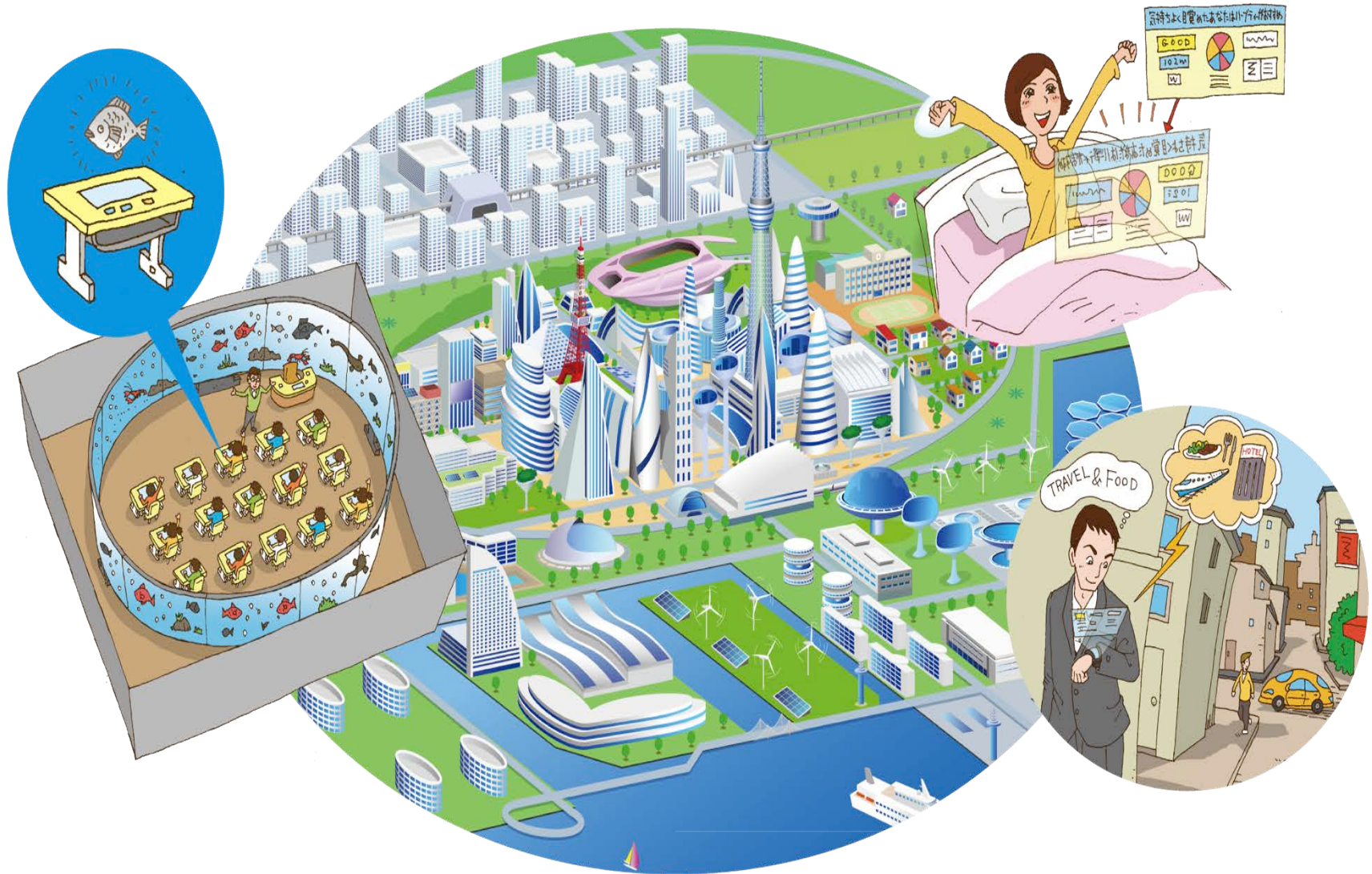


- ・自動翻訳機によるスムーズな会話
- ・地震など緊急時でも安心の対応



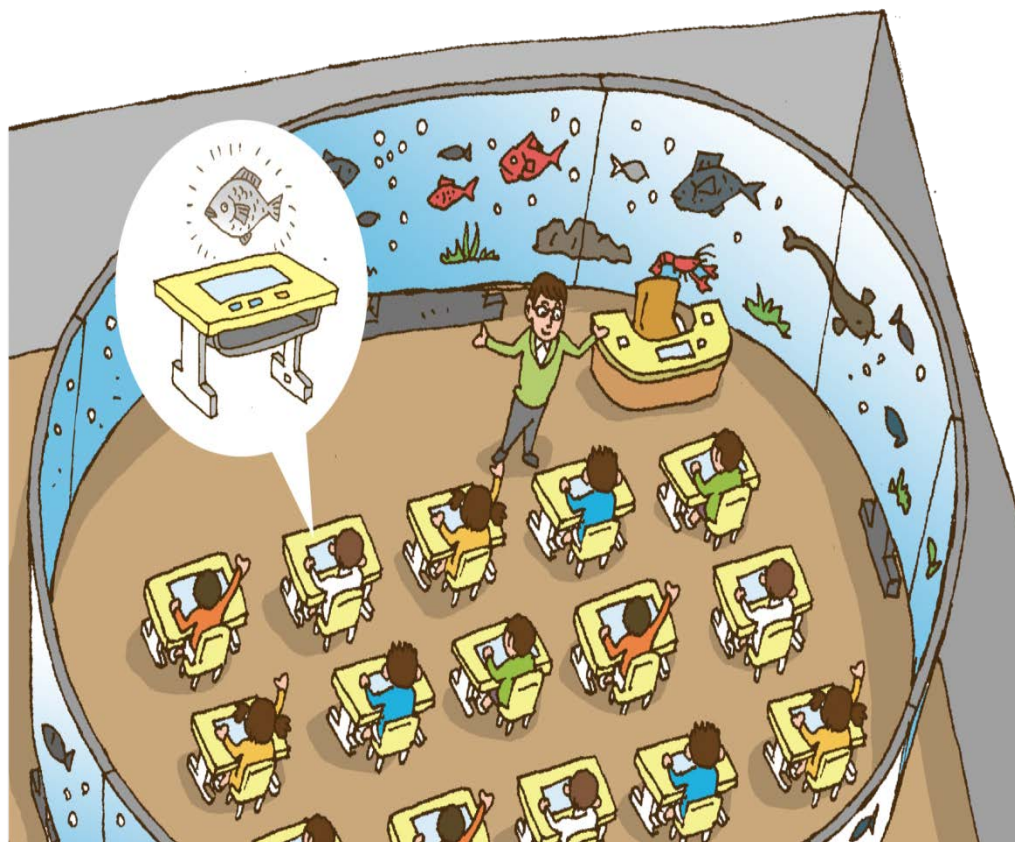
- ・4K/8K大画面で楽しむパブリックビューイング
- ・マルチスクリーン視聴・バーチャルコミュニティ参加も

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

超臨場シュミレーションを活用したサービス



- ・ 映像シュミレーションの
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

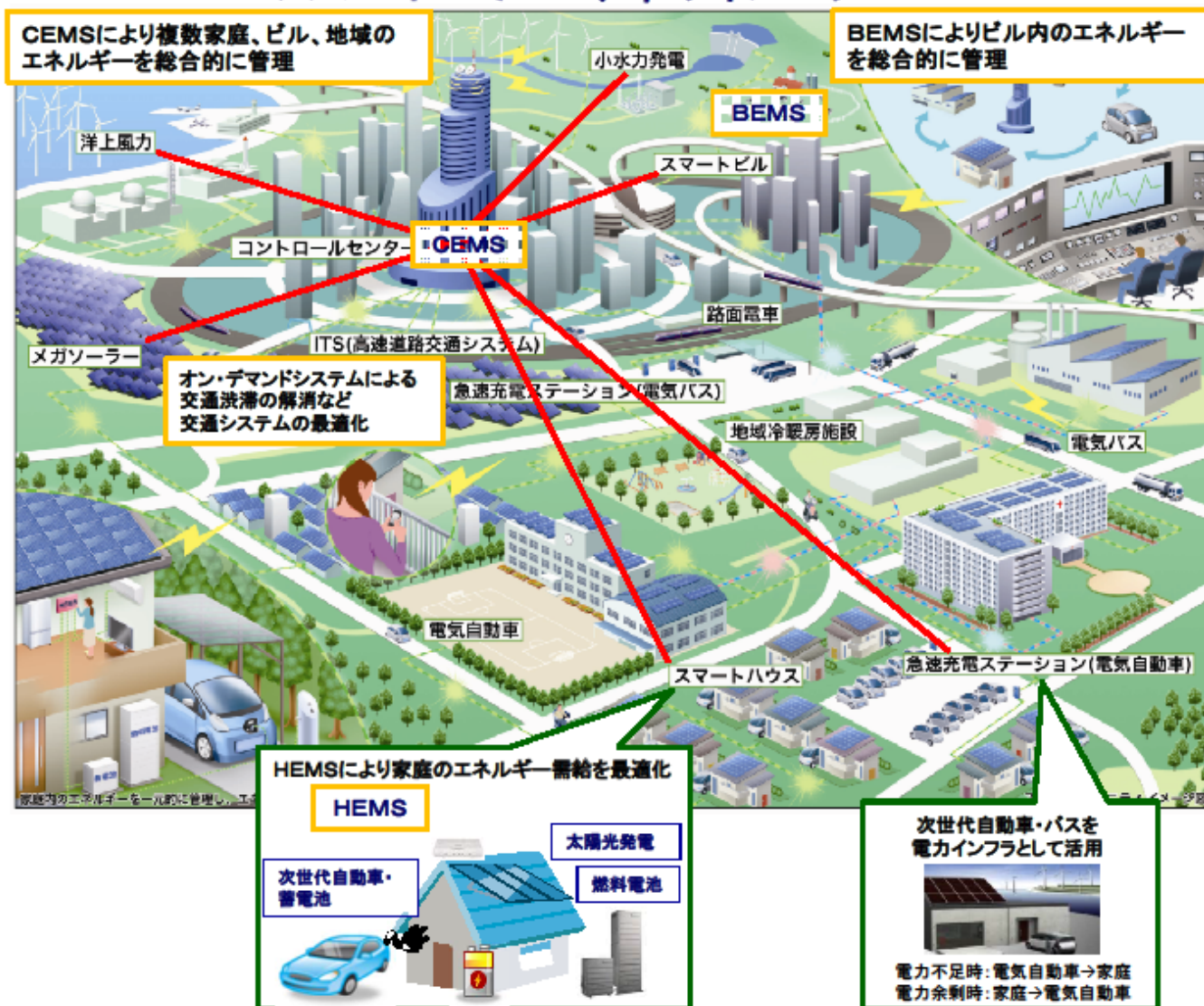
ビッグデータを生活者自身が直接活用する新たなサービス



- 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

