

第1回「ポケモンGO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響に関する有識者会議

議事要旨

日時:平成 28 年 9 月 15 日(木)10:30~12:00

場所:三宮研修センター5階

【久元市長挨拶(有識者会議開催趣旨について)】

●久元市長

- ・ポケモンGOが7月下旬に配信され、日本中に非常に大きなインパクトを与えて、大きな話題となった。神戸市としては「震災の追悼の場である慰霊と復興のモニュメントの近くでは、ポケモンGOは遠慮してください」というような対応を行った。また、鉄道事業者等は、(駅ホームなどでのプレイは)事故に遭う恐れがあり、非常に危険性が高いということで、配信会社にそういう場所でのポケモンの出現を控えていただくようお願いをした
- ・短期的な対応としては前述のとおりだが、このポケモンGOを契機として、我々自治体としても、これまで以上にスマホの進化に対する対応等を考えていかなければならないのではないかと考えている
- ・ポケモンGOは2つの大きな変化を表していると考えている
- ・この20年余りで、ネット社会は大きく進化をしてきたが、この間の前提となってきたのは、「現実世界」と「仮想現実の世界」の対立構造であり、お互いに相入れない世界であったのではないかと思う。今回、このポケモンGOにあるような技術は、「拡張現実」や、「オーグメンティド・リアリティ」と言われる世界で、「仮想現実の世界」が「現実世界」の中に侵入をしてくるなど、両者に境目がなくなってきたのではないかと思う
- ・この拡張現実の技術は、前々から存在していたかと思うが、それがポケモンGOの出現によって幅広く国民にも認識されるようになり、既に日常的な風景になってきているという点が1点目
- ・このポケモンGOがスマホに搭載されることにより、スマホの可能性が非常に大きく広がってきている。既にスマホが日常生活の中でも、非常に大きな役割を果たしてきているが、また新たなステージに入ってきたのではないかという点が2点目
- ・この2点の変化というものは、ビジネスの世界、科学技術の進展のみならず、行政の分野においても、この進展というものを生かして、行政サービスをさらに高度化させ、進化させ、効率化を図るというような可能性を秘めている。また、民間事業者やNPOの皆さんが色々な地域の諸課題を解決する上でも、非常に大きなツールとなる可能性があるのではないかと考えている
- ・しかし、同時にこのスマホの問題については、このスマホに対する過度の耽溺が、子どもを初めとした人間の成長過程にどのような影響を与えるのか等、スマホのネガティブな影響についての研究もかなりたくさんある

- ・このように光の部分と影の部分の両方を合わせ持っているこの問題に対して、我々行政、あるいは地域社会は、どのように対応していくべきかについて、大所高所から、あるいは専門的なお立場から御指導、御助言、御示唆をいただきたい。そして、これからの神戸市政、神戸市がかかわる地域の諸問題を、関係する皆様方と一緒に向き合っていく際に、大いに参考にさせていただきたいという趣旨で、この有識者会議を開催させていただいた

【自由討議(今後の進め方について)】

●井上委員

- ・子育ての分野でのスマホは、問題・課題と共に良い点もあると思う。母子と一緒に会話しながらスマホを触り、泣いていた子どもが、その後機嫌よくしていた場面に出くわしたときに、こういう使い方もあるのかなあと思った。一方で課題についても多く聞いており、この問題について考えてみる機会が必要だと思っていた
- ・教育の場面では、ゲームが出始めた時やポケベルの時代と同様に、スマホを与えてルール化することが難しく、うまくいかない。また、子どもがネット依存症ではないかというような相談も、増えてきている
- ・養護教諭の先生から、子どもたちの体が心配だということで、依存症という切り口で何か関われないだろうかという相談があり、研究会を開いたことがある
- ・教育の中でも、指導という切り口、養護教諭という切り口、保護者への教育、或いは家での親子関係という切り口など、多方面から、今子どもたちが抱えている課題、問題を一緒に解決していこうとしたり、子どもたちが成長と共に、自分でそれを考えてコントロールしていく力をつけようといった取り組みを進めている
- ・引きこもってしまう子どもたちの一旦切れてしまった繋がりを再び繋げるツールとしてスマホを使ったりする取り組みも、先生と一緒にやっている
- ・最近のトピックスでいうと、引きこもっていた子が、ポケモンGOをきっかけに親子で外出するようになったというような事例は確かにあるが、逆に自分は家に引きこもったままで、親に外出させるといったものも出てきている
- ・子どもたちの思い、保護者の思い、それから学校の先生方の思いを重ねながら、提案していけたらと考えている

●塚本委員

- ・ポケモンGOが大きな騒動となっているが、これはポケモンGO自体の問題というより、これから5年10年位の間で、新しいICTの時代がやってくるという大きな方向性が突然大きく出てきたということだと思っている。実世界と完全にマッチしたような架空の空間が我々の身の回りにあって、それがう

まく機能するという新たな環境を構築していくというのが、これから5年、10年の人類の歴史になるというふうに考えている

- ・ポケモンGOの延長上には今知られている集客効果のみならず、色々なサービスに応用できるポテンシャルがあるということが言えると思う
- ・商店街などでのポイントサービスや、オリエンテーリングのように実世界の中の観光地等を回っていくような取り組みは、ポケモンGOを拡張すればできると思う
- ・実世界の我々のあらゆるサービスへの拡張の可能性が、ポケモンGOで顕著に、急に現れてきたため大きな問題となっているが、これは今後の実世界にリンクする仮想世界をどのように設計していくかといくことを考えていくということだと思う
- ・今回のポケモンGOに象徴されるこの大きな流れは、単にこの1つのゲームの問題ではなくて、今後のこのコンピュータと人類のあり方に関する課題だという風に捉えるべきだと思っている
- ・今日、歩きスマホは禁止だというこの世の中の動きは非常に強くなっていると思うが、一概に歩きスマホを禁止することには反対したい。一概に禁止してしまうと、新しいサイバーフィジカル空間を創っていくところを止めてしまい、その先の新たな世界での正しい使い方を全て創れなくしてしまうのではないかと思う。なるべく何かこの新しい方向への成長を食止めるような動きはしないほうがよいのではないか
- ・特に、神戸なので、この新しい文化、産業、そういうものを神戸から発信していくというために、この大きな産業と生活文化の発展というものを支えていく方向で考えていただければと思う

●橋本委員

- ・今議論になっているオーグメンティド・リアリティという言葉も、人間が言葉を用いたときからもう既に始まっていると言える。言葉で聞いていることを文字に書きつけられたときに、もう時間を超えて世界をもって実際に存在しており、その拡張がまさにコンピュータである
- ・要するに文字は、人間の脳が外在化してしまったもので、その外在化がどんどん進んでいっており、スマートフォンは、人間の脳の外在化の極地である
- ・人間は、脳が非常に大きくなって、しかもそれが外在化してしまったために、スマートフォンが人間の中の一つの組織となるような、環境依存型になってしまった
- ・ポケモンGOにしても、コレクションしたり、領土を拡大したりと外在化した世界での話であるが、これが現実とリンクされているから一層楽しいのである
- ・ポケモンGOなり、多様なデバイスを、どう使っていくかということに関して、こういう機会が持てるということは素晴らしいことだと思う

●三原委員

- ・ポケモンGOは非常にインパクトがあったわけだが、また今後、そのポケモンGOの方向性でゲームや色々なサービスが進化していくことと思う。ただそのポケモンGOだけに対処するようなこと考えているのは、もぐら叩きになってしまうと思うので、もう少し根本的に、子どもたちがその頭を使って、そのネットのサービスに利用されるのではなく、利用できるように育てていくということを考えていく必要があるのではないかと思う
- ・実際にスマホ依存になると、寝転がったままずっとスマホの色々なサービスをやり続けるというような状態になり、通常のネット依存と同様に骨密度が低下する。カルシウムを摂っていても運動をしていないし、太陽の光を十分浴びないことなどが要因である。成長期に骨密度が低下していると、中高年になったときに、骨粗鬆症に確実になるというようなことは言われている。また、過覚醒状態になり、食欲が全く無くなって低栄養状態になったり、反対に食べ続けてしまって肥満もしくは脂肪肝になったりもする
- ・韓国、中国などでは、ネット依存の期間が長くなると、それだけ脳内の感情をつかさどる細胞が死滅してしまうというような研究も出始めているところである
- ・金銭関連の問題では、半年で1,000万円使ってしまったとか、親の遺産を全部使い果たしてしまったなど、成人のほうが多い傾向にある
- ・海外においては、教育関係者、IT関係者、医療の関係者などのネットの光の面と影の面の両方の方たちが一緒になって学会を開くようなことも行われている
- ・ネット依存に関してはまだまだ判っていないことが多いが、スマホフロンティアである我々大人が、その光と影の両面に目をつぶることなく、考えて、提言していくことが、スマホネイティブの子どもたちを育てていくことになるのではないかと考えている

●横山委員

- ・ポケモンGOにしる、LINEにしる、ネットワークのアプリケーションサービスは氷山のあくまで一角であって、ネットワーキングとコンピューティングの融合が水面下にある。事例主義的にこの水上に出てきている部分に対して右往左往するのではなく、水面下のインフラに目を向ける必要がある
- ・日本の場合、ITの産業構造のこともあり、「ポケモンGOが流行ったから、うちもポケモンGOと同じようなものを作ろう」といったようなことで、技術的、社会的な蓄積が無いまま終わってしまう危惧がある
- ・欧米などは、事象の一般化がうまく、ポケモンGOを見て、位置情報が利益になるといった発想になり、位置情報だけをセンシングして提供する会社を作るといった発想になる。このような産業構造の裾野拡大や、プラットフォームビジネス化の中で、第2、第3のポケモンGOが以前よりももっと早いサイクルで生まれる
- ・今日の皆様の話を聞いていても、事例対応で終わらせたくないとの事であったので、この事例を見たときに、市としての視点と、広い目を見たときの今後の技術の視点の2つを考えつつ、「ネットワーキング」、「コンピューティング」及びカメラやセンサーなどの「センシング」の3つを誰がどう提

供していくかを考えられればと思う

- ・教育という切り口でいうと、インターネットの世界の面白い部分は、創って試すことが文化として受け入れられているところで、誰もやっていなかった事を試しにやってみたら、時としてそれがイノベーションのギャップを埋る、社会を変える結果になるといったような部分が内包されているところである。これをもっと教育の機会やテーマとして考えてもいいなとも思っている
- ・一方、神戸は、インフラ的部分やネットワークの浸透等を鑑みて、そういった取り組みがしやすい環境にあるかという問題が浮上する。コンピューティングが少しおろそかになっている気がするが、それが為にアメリカや東京のサーバーを使用するとなると、結局、神戸でICTの企画をやってサービスをつくるが、お金は全部東京等に逃げるという構造になりかねない。保護主義的にやらずに、「神戸でコンピューティングも用意したから、ここで色々試してイノベーションを起こそう」といった具合に地産地消でITをやっていかなければいけない時代なのかなと思う

●品田座長

- ・日本の場合、文系、理系が何か言葉で分かれており、そこに壁があるように思うが、ICT分野にはそれがなく、また、あってはいけない分野である。つまり、ICTの問題を考えるときは、社会との関わり、文明史的な視点、技術的な視点など、文理融合の視点が必要であり重要である
- ・ICTの更なる進展を考えていくときには、同時に社会のコンセンサスの熟成が必要である。日本の法律学者や政治学者はこの分野には少し鈍感なところがあるように思う。法律は保守的なものであるため、あまりに敏感では困るが、新しい流れにはもう少し敏感に対応していかなければならないと感じている

(事務局への質問)

- ・意見の議論の取りまとめの中で、現段階で期待している方向性や、目指す形等はあるか。例えば、示された5つ分野において、切り口毎の意見のとりまとめなのか、全体をトータルでまとめたものを想定しているのか

(それに対する事務局からの回答)

- ・今後の議論の趨勢次第ではあるが、最終的にはこの議論を基に市民に対して、メッセージのようなものが出せればと考えている