

テクノロジー諮問委員会（第4回） 議事要旨

日時：2016年12月20日 8:00-10:00

場所：組織委員会虎ノ門オフィス役員会議室

議論内容（委員の主な意見）

「東京オリンピック・パラリンピックにおける多言語翻訳の可能性（高橋委員からの説明）」

・日本の多言語翻訳のプロジェクトは、2014年に総務省のグローバルコミュニケーション計画として、ミッションとして「世界の言葉の壁をなくそう」と、ヴィジョンとしては東京オリンピック・パラリンピックでのおもてなし。そしてアクションとして2020年東京オリンピックにおける社会実装、世界からの注目が集まる東京オリンピックを機会に「言語の壁」がなくなる社会をショーケースとして世界に発信することが計画に則っている。さらに内閣府でも「2020科学技術イノベーションタスクフォース 9つのプロジェクト」の中でスマートホスピタリティとして多言語翻訳がある。1986年から多言語翻訳のシステム開発が始まったが、ここ10年の間に人工知能を使い始め、SNS等のソーシャルメディアを分析し画期的に進化をしている。

まだ中間報告であるが、ヒアリング調査から見えた超スマート社会における3つの意義がある。東京オリンピック・パラリンピックを日本の技術のショーケースにすることにより、世界から様々な方々が訪れることになり、商品のグローバル展開ができる。ぜひ東京オリンピック・パラリンピックでも日本の技術を世界に伝えて欲しいと思う。

- ・コミュニケーションが言いたいことをいかに的確に短くわかりやすく伝えられるか、を体験してみるべき。体験させる数を増やすことが大事。数を増やすための仕組みが必要であり、英語のみではなく、ポルトガル語、フランス語、ドイツ語等体験する数を増やせばポイントもらえるような仕組みを作る等して、サポートすればよいと思う。また若手が主導になれるような仕組みや、ボランティアが体験するような場を作ることが大事。プロモーションのハッカソンとして、言語系のものをぜひ入れてほしい。機械を使ったコミュニケーション、道具を使って話をするのは恥ずかしいことではないと前面に打ち出しても良いのでは。
- ・英語は通じるが、日本語は難しいと思う。変換ソフトにはAI等を入れないといけないと思う。
- ・海外だと大量の良質なデータは無いと思う。大量の良質なデータが必要。海外のアプリだと日本語の上質なデータがないのでは。
- ・コミュニケーションが言いたいことをいかに的確に短くわかりやすく伝えられるか、を体験してみるべき。体験させる数を増やすことが大事。数を増やすための仕組みが必要

であり、英語のみではなく、ポルトガル語、フランス語、ドイツ語等体験する数を増やせばポイントをもらえるような仕組みを作る等して、サポートすればよいと思う。また若手が主導になれるような仕組みや、ボランティアが体験するような場を作ることが大事。プロモーションのハッカソンとして、言語系のものをぜひ入れてほしい。機械を使ったコミュニケーション、道具を使って話をするのは恥ずかしいことではないと前面に打ち出しても良いのでは。

【議論テーマ1】

「イノベーション施策（第1回アイデアソン実施報告）について

（アイデアソンについて）

- アイデアソンについては、今回は学生33名が参加したが、その中に委員の大学のゼミ生が1名参加した。事前のフィールドワークや他の学生とエンゲージメントしていくことを通じて、健常者ではない方々に対しても新しい見方ができるようになり、良い体験になったと話していた。
- アイデアソンは有効なツールと思われる。今後も継続していくにあたり、お題設定があったが、アイデアソンのみが施策ではないと思う。他にどのような施策があるか議論してもらい、正しくお題設定をしていくことが大事だと考えられる。

（ボランティアについて）

- 日本は東京都もあわせると都市ボランティア、大会ボランティアで9万人くらいと考えている。ボランティアには約25のカテゴリーがあり、それぞれに専門性もある。各スポーツの組織の方を呼ばなければならないこともあるので早めに着手していかなければならない。
- 個別にニーズが発生し、ボランティアを探したい顧客はたくさん発生すると想定されるが、ボランティアのマッチングのためのツールの開発はどうか。
- 多くのボランティアが参加した場合、中には犯罪者が含まれると想定されるので、犯罪やテロに対する警戒や判別はしないとイケない。ロンドンでは大会を通じて企業からボランティアを推薦してもらった企業ボランティアが根付いていった。日本でも企業ボランティアができれば良いと思う。どちらにしてもマッチングの仕組みは必要。スクリーニングもしないとイケない。
- オリンピック・パラリンピックを契機に、インバウンドが盛り上がり色々なニーズが出てくるはずだが、我々は気付いてないからニーズに応えられない。海外の人のニーズに応えていく仕組みは必要。マッチングサイトまでいかなくても、ITを駆使するアイデアを使うことが必要なのでは。
- 助けて欲しいと思う人がすぐに使えるUberに載せるような仕組みがオンデマンドである

といいと思う。

- 人でできる部分とテクノロジーでできる部分があると思う。
- 各国の大使館から優良な人材を選んでもらい、母国から来る人のサポートをしてもらうのもいいのではと考えている。
- 日本に初めて来る人も多く、言葉が通じなく不安だと思う。実際来てみると、今まで行ったどの国よりも様々な形でサポートを受けることができればポジティブなサプライズだと思う。

(Wi-Fi について)

- 誰がお金を出すかは別にして、スタジアム及びその周辺での無料 Wi-Fi が誰にでもアクセスできる状況ができるかどうかということは、技術立国である日本のイメージを大きく左右すると思う。他の予算を削ってもやるべきだ。
- 外国の方から見て、スマホが Wi-Fi に繋がるかどうかで先進国か発展途上国か境目くらいの差があると思っている。どれくらいの設備にどの程度の Wi-Fi を手配するのか、等は示すべきだと思う。そういうメッセージは発信すべきだと思う。
- どの会場に行っても無料 Wi-Fi が使えたということを実現できる最初で最後のチャンスでは。2020年か2024年が世界のフロントランナーで歴史に残るタイミングなのに、何もしないということはないと思う。
- 2024年は5GとWi-Fiが繋がっている。2020年がギリギリのところ。キャリアの方や設備の方に、発展途上国扱いをされるということを示すべき。諮問委員会の責務だと思う。
- 実現したいサービスイメージについて、きちんとしたイメージを持つ。具体的なソリューションのイメージを考えていくべき。諮問委員会として絶対に必要というメッセージを出すべき。どれくらいのサービスをどのような方式で実施するかという絵をしっかり持つことが大事。
- ギャップを可視化した方が良いと思う。できないことによって後進国のような状態になってしまうことを具体的に示すべき。実際には観客の経験という SPX FA や、スポーツプレゼンテーションという観客に見せる仕組みを作るところをおもてなしとして想定すべき。
- 色々な場面での顧客体験で SPX FA を取り込み、アイデアソンを実施していけば良いのでは。資源の再配分の話を考えてみると、どういう顧客体験が必要かを考えることが出発点になると思う。
- 過去大会ではコミュニケーションのギャップがいろいろと起きていると思う。そこをテクノロジーでどうカバーしていくかを考えていくべき。Wi-Fi だけではなくサインージであっても、リオ大会ではわかりにくかった。トータルの SPX の設計を早めにやるべき。
- 日本、アメリカ、イギリスの若者にヒアリングしても Wi-Fi に繋がってないと不安。観

客を盛り上げると同時に災害対策にもなりうる。

- Wi-Fi はテクノロジーサイドだけではなく、防災の観点やチケットの観点からも重要である。
- ニーズが詰めきるまで待つのは厳しいので、こちらで想定するサービスレベル、実現するためのコストを落とし込みイメージ（松竹梅）を持って予習しておくことが必要。プレミアチケットならば動画をアップできるなどの松竹梅でサービスレベルを変えるのもありなのでは。
- テクノロジーで何を世界に発信していくのかという視点を持っておかないと、そこだけの議論になってしまう。

【議論テーマ2】

「上記を踏まえたテクノロジーに関するメッセージ・フィロソフィーの発信について」

- 学生がわざわざ組織委員会のHPにアクセスしてワークショップに参加する事は無い。若者から見て発信力のある、誰が発信したか、だと思ふ。若者が見て影響力のある人（カリスマ）のワークショップがあれば参加したいと思ふ。
- 登録は何かを買う、情報を得るときに登録するもの。現在のIDの登録数は13,000。今後マスコット販売を行うが、その際にID登録を増やせる。
- 例えば第2回アイディアソンは顧客体験をテーマにカリスマがワークショップを取材したとカリスマのアカウントから発信すればすぐに集まる、というようなことなので。誰とこれをやるか、誰から発信してもらうかが重要。組織委員会より発信するよりも魅力的。
- オリンピックに参加したいという気持ちを持っている方は多いが、そこにリーチできていない。スポーツをしている体育会系の学生より、社会科学を専攻しているような学生の方の興味が高い。
- 色々な文化に興味がある学生たちからは、オリンピックはスポーツイベントしてというだけではなく、文化プログラムという観点からボランティアやアイディアソン等に参加したいという声がある。
- 集めるのは意識が高い人だけでもよいと思ふ。やってみただけレベル低いと参加者が思ってしまうと評価が下がる。ある程度スクリーニングして意識高い人を選んだほうがよい。
- 引っ張れる人を0から募集するにはリスクが高い。ある程度、中核メンバーとなる人を大学から引っ張るとその周りに人がつき、盛り上がる。これからも参加してほしい意識の高い人材は大切にすべき。
- 優秀な学生をインターンで集めるのであれば、どの企業でも欲しくなるような職務設定をして、ある程度のトレーニングをする。最終的に、どの企業に対しても即戦力であると胸を張って、社会から認められるようにすべき。

- **Certification** はよいと思う。彼らは目に見えるもの、認められることへの欲求がある。すごく働いてくれるのでは。大学の単位化できるとよい。
- アイディアを出し、運営のマネジメントをするようなチャンスがある。経験をさせるというような設計ができればよいキャリアプログラムになるのでは。そのような経験をした人材であればどこの企業でも欲しい。
- 競技のルールがわからない、どう楽しんでよいかわからない、という方に対しては様々な言語で競技の解説を流すのが一番。世界の主要言語での競技解説をラジオ、ネットラジオで飛ばした大会を実現してはどうか。例えば競技団体に人材を揃えてもらうなど。
- その頃までに多言語翻訳が進んでいればストレスフリーでそのままの解説でも問題ないと思う
- 競技場の聖火はどうなっているのか。木造建築で制約があるならば、チームラボなどとデジタルで仮想化するなどテクノロジーでカバーするアイデアはどうか。
- 聖火は分火できない制限もある。ただ、実際の聖火が様々な場所で見られるのは面白いアイデアだと思う。

【今後の対応】

次回は、3月開催。