

第7章 用語解説

カテゴリー	用語	内容
ビジネス	スマートシティ	<ul style="list-style-type: none"> •都市の抱える諸課題に対して、ICT等の新技術を活用しつつ、マネジメント（計画、整備、管理・運営等）が行われ、全体最適化が図られる持続可能な都市または地区」であり、Society 5.0の先行的な実現の場のこと。（内閣府、国土交通省の定義より抜粋） •ICTやIoTといった人とモノ、もしくはモノとモノをつないでビッグデータを収集し、より良い街づくりを実現できる都市のこと。
ビジネス	ビジネスエコシステム	<ul style="list-style-type: none"> •名護市の地域課題に紐づくテーマや事業フィールドを接点に、産学官／地元・外部問わず種々のプレイヤーが連携し合い、名護市という場所を求心力としたスマートシティ推進のビジネス生態系を指す。 •進出した企業の更なる成長を支えるための企業を繋ぐ、事業を共創する仕組み等。
ビジネス	まちづくりDX産業	<ul style="list-style-type: none"> •デジタル技術の活用により都市や地域の機能やサービスを効率化・高度化し、都市型災害や人口高齢化など各種の課題の解決を図るとともに、快適性や利便性を含めた新たな価値を創出すること。（例えばAI画像認識やIoTセンサー等による都市活動の可視化、災害リスク情報を活用した防災政策の高度化、オープンデータを活用した民間サービス市場の創出等）
ビジネス	リビングラボ	<ul style="list-style-type: none"> •リビングラボ（Living Lab）は「生活空間（Living）」「実験室（Lab）」を組み合わせた造語で、一般的には新しい技術やサービスの開発をユーザーや市民が生活する場で行う等の共創活動やその活動拠点を指す。 •従来の企業のサービス開発との違いについて例をあげると、ユーザーへのインタビューやプロトタイプ体験といった場を設ける試みは一般的だが、主体はあくまで企業側。オープンイノベーションの場や機会であるリビングラボでは、ユーザーがより主体的に参加して、企画や開発について意見を出すだけでなく改善に向けて活動する点が異なる。
ビジネス	OI施設	<ul style="list-style-type: none"> •OIは「Open Innovation（オープンイノベーション）」の略称、これまでの自前主義での事業展開ではなく、「組織内部のイノベーションを促進するために、意図的かつ積極的に内部と外部の技術やアイデアなどの資源の流出入を活用し、その結果組織内で創出したイノベーションを組織外に展開する市場機会を増やすことである。（経済産業省の定義より抜粋） •OI施設は上記のオープンイノベーション促進の機能を有する施設であり、既存企業同士や新たな誘致企業間の連携強化の一端を担う。

カテゴリー	用語	内容
ビジネス	Society 5.0	<ul style="list-style-type: none"> •Society 1.0（狩猟社会）、Society 2.0（農耕社会）、Society 3.0（工業社会）、Society 4.0（情報社会）に次ぐ、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会のこと。（内閣府の定義より抜粋） •IoT や AI、ビッグデータなどの最新技術をあらゆる社会や産業に取り入れて実現する未来社会の形を指す。
ビジネス	クリエイティブ産業	<ul style="list-style-type: none"> •本来、創造性や技能・技術が作品の主要価値を生み、文化を形成し得る産業分野の総称を指す（経済産業省の定義より抜粋）が、本計画ではマニュアル整備等がなされておらず、個人の経験や思考等の“創造的な活動”を主とする業界を指す。（例：コンサルティング業界等）
ビジネス	KGI・KPI	<ul style="list-style-type: none"> •「Key Goal Indicator」の略称で、重要目標達成指標と訳される。企業の経営戦略やビジネス戦略を達成するために何を以てゴールとみなすのかを定めたものであり、KPI（Key Performance Indicator）は KGI の達成度合いを測る中間数値指標として使用される。
ビジネス	NDA	<ul style="list-style-type: none"> •「Nago Development Authority（名護経済特区開発機構）」の略称で、名護市の企業誘致・雇用創出活動を促進する NPO 法人を指す。
テクノロジー	テストベッド	<ul style="list-style-type: none"> •新技術の実証試験に使用されるプラットフォームのこと。 •本計画では地域課題解決の実証実験を“名護というフィールド”を活用して実施することを指す。
テクノロジー	ICT	<ul style="list-style-type: none"> •「Information and Communication Technology」の略称、情報通信技術を指す。 •これまでデジタル化されたデータを扱う技術やモノを「IT（Information Technology）」と表現することが主流だったが、近年では、デジタルデータの通信量が膨大になったことや 人とデジタル情報を“つなぐ”役割として、情報通信技術を表す「ICT」に移行した。
テクノロジー	ビッグデータ	<ul style="list-style-type: none"> •人間では全体を把握することが困難な巨大なデータ群を指す。 •総務省は国や地方公共団体が提供する「オープンデータ」、企業が保有する「産業データ」、個人の属性情報や移動・行動・購買履歴などの個人情報を含む「パーソナルデータ」の3つをビッグデータの構成要素として解説している。
テクノロジー	IoT	<ul style="list-style-type: none"> •「Internet of Things」の略称、「様々な物がインターネットにつながること」「インターネットにつながる様々な物」を指す。 •日本語で「モノのインターネット」と訳され、PC に限らず様々なモノがインターネットにつながることで、リアルタイムの情報収集やデータに基づく制御が可能に。

カテゴリー	用語	内容
テクノロジー	AI	<ul style="list-style-type: none"> •「Artificial Intelligence（人工知能）」の略称、昭和31年ダートマス会議で計算機科学者のジョン・マッカーシー教授が提案した概念である。 •明確な定義はなく、「大量の知識データに対して、高度な推論を的確に行うことを目指したもの」とされている。（一般社団法人 人工知能学会）
テクノロジー	XR	<ul style="list-style-type: none"> •「Cross(X) Reality：クロスリアリティ」の略称で、VRやAR、MRといった技術はいずれもXRに内包される。 - VR：「Virtual Reality（仮想現実）」の略称、仮想世界を現実のように体験できる技術。CGや360度カメラによって作成された全方位の映像を、専用のヘッドマウントディスプレイを装着して体験する。 - AR：「Augmented Reality（拡張現実）」の略称、現実世界に仮想世界を重ね合わせて体験できる技術。スマホやヘッドマウントディスプレイを介して現実世界を見たときに、仮想の存在であるデータや画像を表示することで、現実世界を“拡張”する。 - MR：「Mixed Reality（複合現実）」の略称、現実世界と仮想世界を融合させる技術。現実世界と仮想世界をより密接に“複合”していく。
テクノロジー	デジタルツイン	<ul style="list-style-type: none"> •現実の世界から収集した様々なデータをまるで双子のように、コンピュータ上で再現する技術のこと。 •コンピュータ上では、収集した膨大なデータをもとに、限りなく現実に近い物理的なシミュレーションが可能となり、シミュレーションの結果、有効となった施策やアイデアを現実で実施・具現化することで取組を効果的に促進可能である。
テクノロジー	スマート農業	<ul style="list-style-type: none"> •ロボット、AI、IoTなど先端技術を活用する農業のこと。（農林水産省の定義より抜粋） •「作業の自動化」や「情報共有の簡易化」、「データ活用による農業の高度化」等の効果がある。
テクノロジー	ブロックチェーン	<ul style="list-style-type: none"> •情報通信ネットワーク上にある端末同士を直接接続して、暗号技術を用いて取引記録を分散的に処理・記録するデータベースの一種であり、「ビットコイン」等の仮想通貨に用いられている基盤技術のこと。（総務省の定義より抜粋）
テクノロジー	BI	<ul style="list-style-type: none"> •「Business Intelligence」の略称、BIツールは収集されたデータを分析・可視化することでデータに基づいた意思決定や課題解決を支援するツールを指す。