

デジタル社会の構築に向けて（提言）

令和3年9月28日

構成員

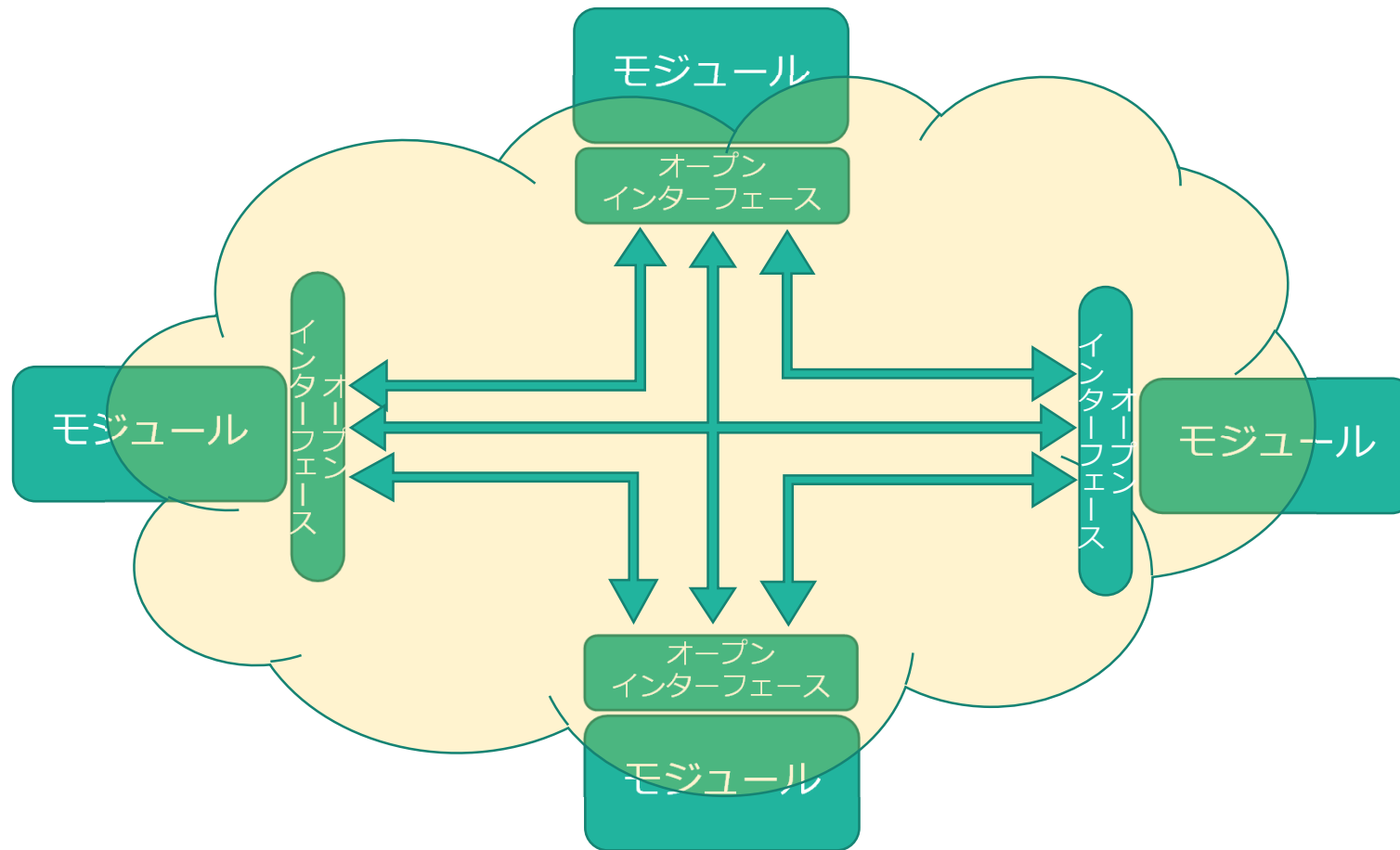
國領二郎

提言 1 :

官・民、中央・地方のあらゆる人材の創造性を活かす
デジタル化を

- ◆創造性を活かす標準化（オープンインターフェース化）と、創造性を殺す画一化は違うことを認識すべき
- ◆必要なのは、国、自治体、そして民間との、データとシステム間インターフェースの標準化と共有化であって、特定方式の強制でも、お仕着せシステムの押し付けでもない
- ◆クラウドサービス化、マイクロサービス化を通じて全ての現場が開発に参加し、創造性が生きるデジタル化エコシステムを構築する

創造性を活かす標準化（殺す画一化）



インターフェースに標準化され、世界的に共有されているオープンなものを採用することで、世界各国の「現場」の創意工夫で開発されたモジュールが有機的に結合していく。逆に世界標準外の独自規格インターフェースを採用したりお仕着せの共通モジュールを強要する画一化は創造性を殺す

提言 2 :

政府は行政サービスの「卸売り」を基本的使命と心得て、UI/UXは基本的に民間に任せる発想でいくべき

- ◆民間業務のDXのボトルネックとなっている行政システムとの連携基盤構築を急ぐべき
- ◆ベース・レジストリと並んで、中央・地方を網羅する行政サービスのカタログ化とID付与を行うことで民間システムの開発が進めやすくなる

提言 3 :

国際性を強く意識したデジタル化を進めるべき

- ◆ ワクチンパスポートに象徴されるように、今後のシステムは海外のシステムとの連携が重要となってくる
- ◆ 道具（ハード・ソフト）も国内外を問わず、世界の先端を取り込めるアーキテクチャにすべき
- ◆ アーキテクチャ設計、データ標準制定、サービスカタログづくり、全てにわたって国際性を意識して推進すべき。日本だけで通用する方式は避けつつ国際的な規格作りに積極的に関与すべき