

第7節 商務情報政策局.....	321
情報政策.....	321
1. 政府における取組.....	321
2. 情報サービス産業の現状.....	323
3. 情報通信機器産業の現状.....	324
4. 半導体産業の現状.....	324
5. 電子政府の実現.....	326
6. 人材育成.....	327
7. IT投資促進税制.....	328
8. 情報セキュリティ政策.....	328
9. 国際関係の取組.....	329
10. 安全な電子商取引の推進.....	332
サービス産業.....	332
1. サービス産業の現状.....	332
1. 1. サービス経済化の進展.....	332
1. 2. サービス経済化の要因.....	333
2. サービス業フランチャイズの発展の環境整備.....	336
3. 集客交流サービス.....	337
4. ビジネス支援サービス.....	337
5. 医療福祉サービス（サービス政策課）.....	337
5. 1. 医療制度改革.....	337
5. 2. 介護制度改革.....	338
6. 健康サービス.....	338
7. 医療機器.....	339
8. 福祉用具.....	340
コンテンツ産業.....	340
1. コンテンツ産業の現状.....	340
1. 1. コンテンツ産業の国際競争力の現状と市場の推移.....	340
1. 2. 国家戦略に位置づけられるコンテンツ産業.....	341
1. 3. 国内産業構造の現状と課題.....	341
2. 海賊版の撲滅による海外市場への展開.....	343
3. コンテンツビジネスアジア連携研究会.....	344

第7節 商務情報政策局

情報政策

1. 政府における取組

(1) 概要

情報通信技術（IT）の活用により世界的規模で生じている急激かつ大幅な社会経済構造の変化に適確に対応することの緊要性にかんがみ、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進するため、政府は2000年、「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法（IT基本法）」を制定した。翌2001年1月には、同法に基づき、内閣に、「高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部（IT戦略本部）」を設置し、2005年までに世界最先端のIT国家になることを目標とした「e-Japan戦略」を策定した。

それから2年が経過し、確かに日本においてインターネットは急速に普及した。「高速インターネットを3,000万世帯に、超高速インターネットを1,000万世帯に」という「利用可能環境整備」の目標は達成され、実利用数でもDSL（デジタル加入者線）が700万世帯以上に普及し、その月額利用料金は世界で最も安い水準になった。また、電子商取引や電子政府関連の制度的な基盤整備も進んできた。

このように、「e-Japan戦略」の下、我が国のIT基盤整備は飛躍的に進んだものの、ITの利活用面はまだ、不十分な水準にあった。そこで、IT基盤を生かしつつ、ITの利活用を推進することで、社会・経済システムを積極的に変化させようという理念の下、2003年7月に「e-Japan戦略II」が策定された。

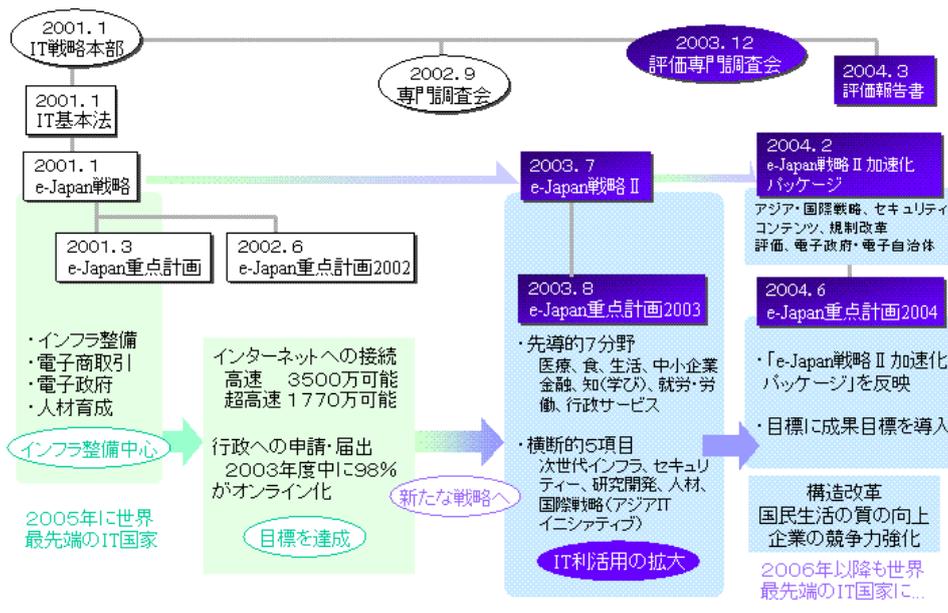
2003年8月には、具体的な行動計画としての「e-Japan重点計画-2003」を策定した。ここでは、2005年に世界最先端のIT国家になるとともに、2006年以降も世界最先端であり続けることを目指し、「e-Japan戦略II」にしたがって、政府が迅速かつ重点的に実施すべき366の具体的施策を記述した。

他方、2005年を目前にして、世界最先端のIT国家に向けての課題も明確になってきた。

評価専門調査会（2003年8月設置）は、2004年3月に取りまとめた中間報告書の中で、ITの利活用に関して、その進捗が遅れている分野があると指摘し、先導的7分野における取組を着実に進めるよう提言している。また、「e-Japan戦略II加速化パッケージ」（2004年2月IT戦略本部決定）では、重点的に政策を展開すべき5分野を定め、それぞれの分野における残された課題に対する施策を取りまとめた（参照図：政府におけるIT政策の取組）。

(参考) 政府におけるIT政策の取組

METI 経済産業省



図：政府におけるIT政策の取組

こうした課題を一つ一つ解決し、我が国が、世界が羨むような最も輝いた国の一つとなり、将来にわたった活力を生み出すために、「e-Japan 重点計画-2004」において、IT戦略本部を中心に政府一丸となって必要な施策を戦略的、重点的かつ迅速に推進することが定められた。

(2) e-Japan 戦略Ⅱ (要旨)

(ア) 先導的取組によるIT利活用の推進

IT利活用の推進とは、「元気・安心・感動・便利」社会を実現するための具体的な手段を提供することであり、社会的に大きな利益を生み出す仕組みを構築することでもある。こうした観点から、国民にとって身近で重要な7つの分野における先導的取組を提案する。それらは、[1] 医療、[2] 食、[3] 生活、[4] 中小企業金融、[5] 知、[6] 就労・労働、[7] 行政サービスである。これら7分野におけるIT利活用の取組を、民と官が連携して実践することにより、国民が便益を身近に実感することができる。同時に企業にとっても、ITの利活用を進めることにより、効率的な資金調達、業務改善による生産性の向上、高付加価値化による新たなサービスと市場の創出、国際競争力の回復が可能となる。社会的に大きな効果が期待できるこうした分野から先導的にITの利活用を行い、その成果を広く国民に提示することにより、今後この輪を広げていく。

(イ) 新しいIT社会基盤の整備

我が国がIT戦略の第一期において重点的に進めてきたIT基盤の整備は、第二期のIT利活用の高度化に不可欠な社会基盤整備として更に推進する必要がある。21世紀の新たな価値や産業創造を支えると同時に、ますます多くの人々が、様々な機器を通して、安全・快適に超高速・高速ネットワークにつながることで、その上を多様なコンテンツが流通し、新しいサービスや価値をいつでも享受できる環境を整備することが目標である。このために「次世代情報通信基盤の整備」、「安全・安心な利用環境の整備」、「次世代の知を生み出す研究開発の推進」、「利活用時代のIT人材の育成と学習の振興」を行う。また、我が国が特にアジア諸国との間でITを軸とした新たな国際関係を展開し、地域としての産業振興と中長期的な安定を目指すことも必要である。

(3) e-Japan 重点計画-2004

e-Japan 重点計画-2004 は、次の2つの位置づけを有している。

(ア) ・ラスト・プログラム：2005年の目標達成を確実にする重点計画

第一に、「e-Japan 戦略Ⅱ加速化パッケージ」に盛り込んだ施策を具体化し、発展させることにより、「e-Japan 戦略Ⅱ」を一層加速化する。

第二に、「e-Japan 戦略Ⅱ」で謳った戦略的7分野における施策を重点的に展開することにより、IT利活用を一層促進する。

(イ) プレ・プログラム：2006年以降の布石を打つ重点計画

「e-Japan 戦略Ⅱ」は、2005年に世界最先端のIT国家となるという目標を実現するとともに、2006年以降も世界最先端であり続けることを目指している。

そのため、将来のIT社会の種を蒔き、2006年以降も世界最先端であり続ける上での布石となる施策を盛り込む必要があり、中長期的な観点から取り組むべき施策についても盛り込むこととする。

(ウ) 先導的取組によるIT利活用の推進

「e-Japan 重点計画-2004」では、IT戦略の第二期である「e-Japan 戦略Ⅱ」を踏まえ、これまでの取組により整備が進んできたIT基盤を活用し、「社会全体が元気で、安心して生活でき、新たな感動を享受できる、これまで以上に便利な社会」を実現するという観点から、特に国民にとって身近で重要な7つの分野、すなわち、[1] 医療、[2] 食、[3] 生活、[4] 中小企業金融、[5] 知、[6] 就労・労働、[7] 行政サービスにおける先導的取組を新たに推進することとする。

(エ) 重点政策5分野

我が国がIT戦略の第一期において重点的に進めてきたIT基盤の整備は、第二期のIT利活用の高度化に不可欠な社会基盤整備として更に推進する必要がある。このため、「e-Japan 重点計画-2003」では、前述の先導的取組7分野のみならず、「IT基本法」第35条に基づき、高度情報通信ネットワーク社会の実現のために特に重点的に施策を講ずべき次の5分野についても、引き続き政策資源の集中的、効果的配分を行うこととする(210施策)。

(A) 世界最高水準の高度情報通信ネットワークの形成

(B) 人材の育成並びに教育及び学習の振興

- (C) 電子商取引等の促進
- (D) 行政の情報化及び公共分野における情報通信技術の活用の推進
- (E) 高度情報通信ネットワークの安全性及び信頼性の確保

(オ) 横断的な課題

先述の先導的取組7分野及び重点政策5分野の施策を推進して高度情報通信ネットワーク社会を実現するに当たっては、これらに共通して対応することが必要となる横断的な課題が存在することから、政府として、次に挙げる5つの共通課題についても積極的な対応を行うこととする(89施策)。

- (A) 研究開発の推進
- (B) ITを軸とした新たな国際関係の推進
- (C) デジタル・ディバイドの是正
- (D) 社会経済構造変化に伴う新たな課題への対応
- (E) 国民の理解を深める措置

(4) 評価専門調査会

高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部令(平成12年政令第555号)第2条の規定に基づき、e-Japan戦略IIに関する政府の取組状況の評価等を行うため、評価専門調査会を設置し、IT政策のPDCAサイクルの確立を図った。

専門調査会の委員は、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関し優れた見識を有する者のうちから、内閣総理大臣が任命(当該委員が高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部員の場合にあつては、高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部長が指名)する。

2. 情報サービス産業の現状

2004年における情報サービス産業の事業所数は、7,110事業所、前年比3.7%の減少となった。事業所の再編や中・小規模事業所を中心とした事業所の統廃合などから1997年以降減少が続いている。

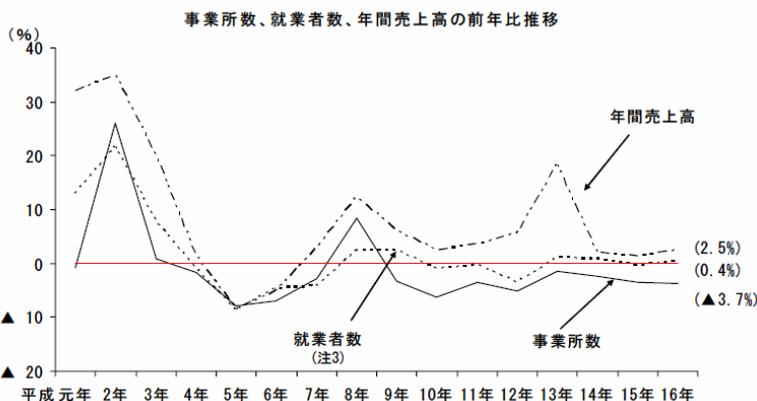
2004年の就業者数は、56万9,542人、前年比0.4%の増加となった。

2004年の年間売上高は、14兆5,271億円、前年比2.5%の増加であった。年間売上高の推移を見ると、旺盛な情報化投資を受け、1995年以降10年連続して増加となっているものの、金融、保険関連需要の一巡などもあり、その伸び率は大きくない。1事業所当たりの年間売上高は20億4,319万円で、前年比6.4%増と、引き続き増加傾向で推移している。

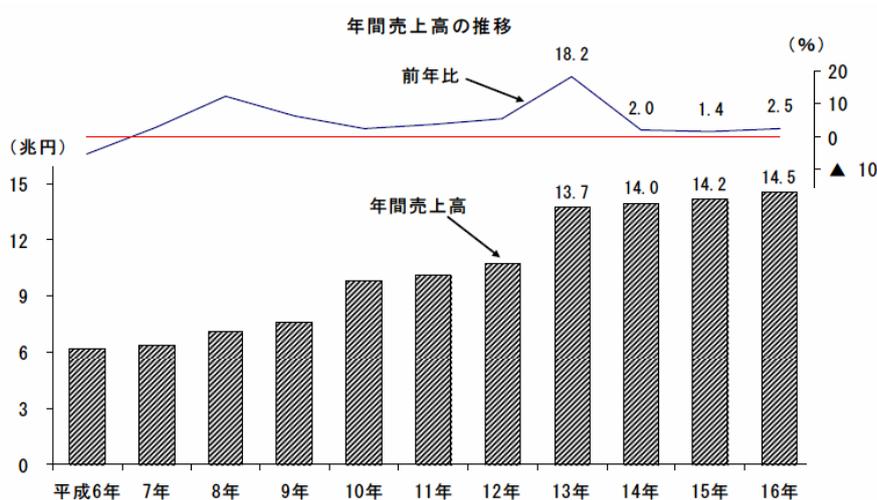
年間売上高を業務種類別にみると、売上高の5割近くを占める「受注ソフトウェア開発」が前年の減少から、2.2%の増加に転じたものの、次にシェアの高い「情報処理サービス」は前年比マイナス1.3%と2年連続の減少となった。

「システム等管理運営受託」は前年比6.9%の増となっており、伸び幅は小さくなったもののシステム管理運営業務のアウトソーシングは、引き続き旺盛なことがうかがわれる。

また「ソフトウェア・プロダクツ」では、「ゲームソフト」が大幅に増加したものの、「業務用パッケージ」等が減少したため、全体では前年比4.3%の小幅な増加となっている。



(出典) 平成16年特定サービス産業実態調査確報



(出典) 平成 16 年特定サービス産業実態調査確報

業務種類別年間売上高

業務種類別	平成15年 (百万円)	平成16年 (百万円)	平成16年	
			構成比 (%)	前年比 (%)
計	14,170,633	14,527,056	100.0	2.5
情報処理サービス	2,470,928	2,438,920	16.8	▲ 1.3
受注ソフトウェア開発	6,637,179	6,785,991	46.7	2.2
ソフトウェア・プロダクツ	1,444,426	1,506,673	10.4	4.3
業務用パッケージ	726,631	701,857	4.8	▲ 3.4
ゲームソフト	528,275	620,548	4.3	17.5
コンピュータ等基本ソフト	189,519	184,269	1.3	▲ 2.8
システム等管理運営受託	1,730,291	1,850,261	12.7	6.9
データベース・サービス	311,779	319,855	2.2	2.6
インターネットによるもの	148,544	178,434	1.2	20.1
その他	163,235	141,421	1.0	▲ 13.4
各種調査	282,269	283,114	1.9	0.3
その他	1,293,761	1,342,242	9.2	3.7

(出典) 平成 16 年特定サービス産業実態調査確報

3. 情報通信機器産業の現状

情報通信機器は、電子計算機、家庭用電気機器(家電)、音楽映像機器(AV機器)、事務用機器など幅広い品目からなる。2003年度には、液晶ディスプレイやDVDレコーダーに代表されるデジタル家電分野の市場が成長を遂げた。2004年度においても、デジタル家電分野では更に市場が拡大しており、関連企業の設備投資も活発化し、我が国産業全体の景況回復を牽引している。

個別製品では、猛暑の影響で冷蔵庫やルームエアコンの国内出荷が3年ぶりに前年比プラスとなり、大型の液晶テレビ、PDPテレビなどのデジタルAV機器がアテネ五輪

の影響で大幅に伸びた。また、本格普及期に入ったカーナビゲーションシステムも好調を維持した。

我が国企業は、欧米企業に比べて遅れた経営改革や東アジア企業の台頭、価格の下落による収益の低迷に直面している。このため、国際競争力の回復・強化に向け、事業の絞り込みや組織改編、企業の枠組みを超えた合従連衡などの「選択と集中」に取り組んでいる。

4. 半導体産業の現状

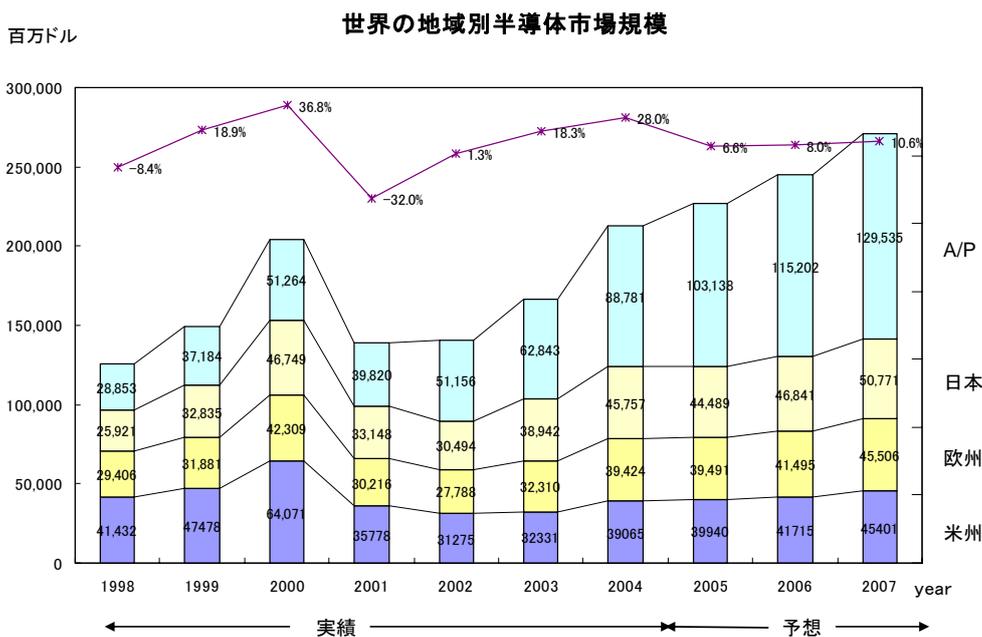
半導体産業は、マイクロプロセッサ(MPU)などのロジック系製品やFLASHメモリを製造する産業であり、

急速に進展する高度な技術を必要とし、莫大な額の設備投資費用、研究開発費用を要する。

台湾企業に代表される製造部門に特化した半導体受託製造企業（ファウンドリ）の成功、欧米などにおける設計に特化した半導体設計企業（ファブレス）の台頭などにより、半導体の設計と製造を分離する水平分業体制が進展している。また、各社とも選択と集中を進め、自社の強い製品分野に、より一層特化していく傾向がある。

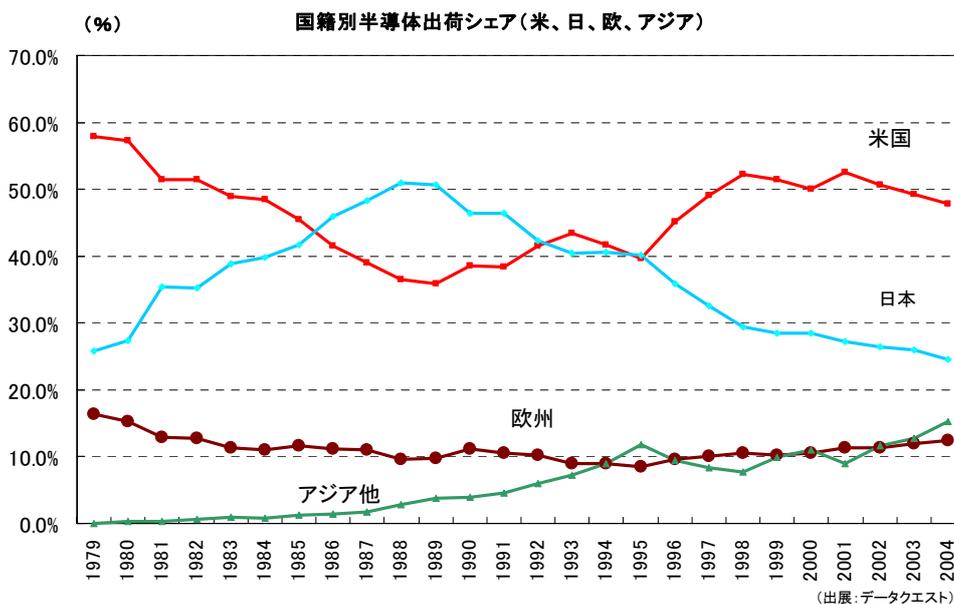
我が国は、1988年に世界半導体出荷シェアの約50%を占めていたが、2004年には約25%までシェアが落ち込んだ。我が国企業は国際競争力を高めるため、コスト削減、事業の絞り込みや個別企業の枠を超えた事業の合従連衡などにより抜本的な事業改革に取り組んでいる。

特に価格競争の激しい汎用DRAMについては、国内各社は事業撤退し、国内で汎用DRAMを扱うのはエルピーダメモリ1社となっている。

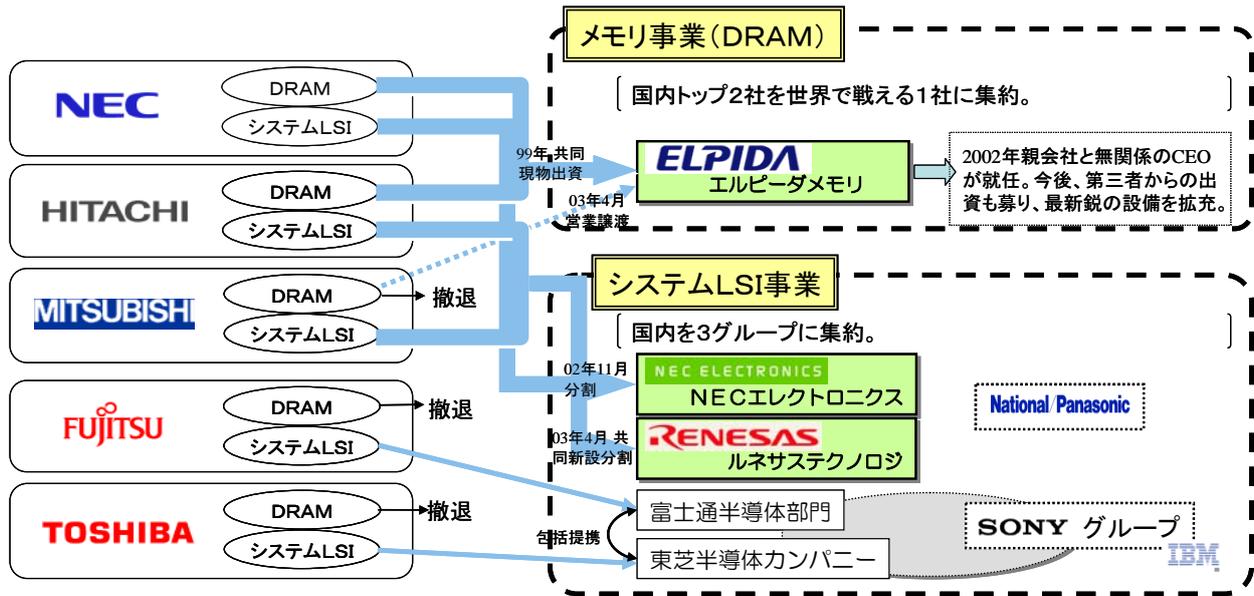


出展：世界半導体市場統計(2005春季)

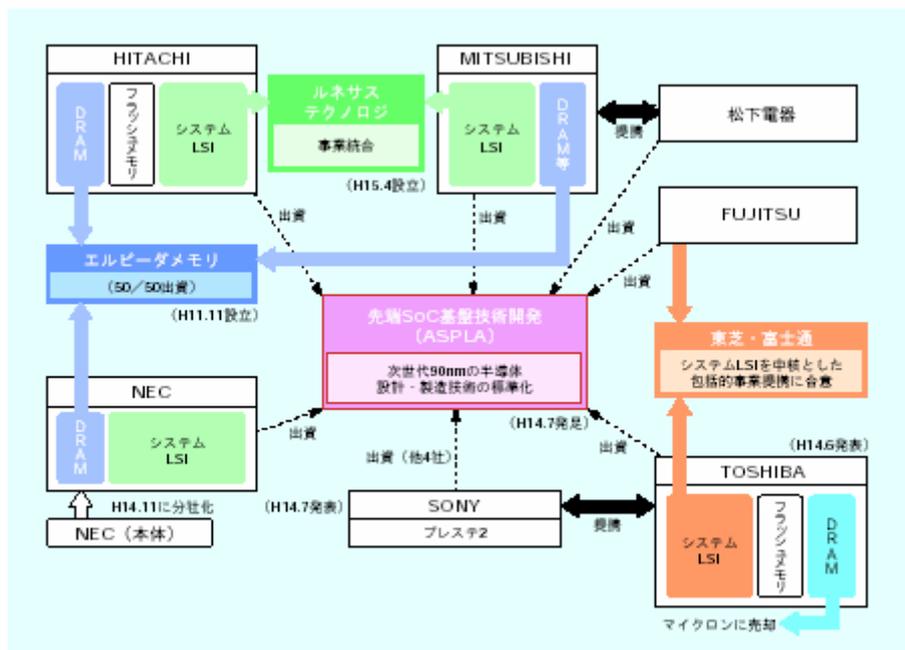
図：世界半導体市場



図：世界半導体シェア



図：半導体産業における事業再編の動き



資料：経済産業省作成。

図：半導体産業における事業再編の動き

5. 電子政府の実現

(1) 概要

電子政府の構築は、行政分野へのITの活用とこれに併せた業務や制度の見直しにより、利用者本位の行政サービスの提供と予算効率の高い簡素な政府の実現を目標としている。

経済産業省では、電子政府構築計画に則り世界最先端の

電子政府となることを目指し、[1] バックオフィス（内部管理業務）、ミドルオフィス（政策立案・企画等業務）、フロントオフィス（窓口業務）すべての領域にわたる業務の抜本的な見直しと合理化、[2] 省の経営資源を発掘、進化、連携、拡大させるためのツール開発と、資源を最適に配置・連携させるための環境・システム作り、[3] 顧客のニーズに対応した電子サービスの提供が可能となるような

体制作り、などの改革を進めることを掲げている。

(2) 政府における取組の経緯

電子政府の推進については、2003年7月に各府省情報化統括責任者（CIO）連絡会議で決定された「電子政府構築計画」に基づいて取組を進めた結果、2003年度末時点において、国の行政機関が扱う申請・届出手続の96%がオンライン化されるなどの成果が得られた。

2004年6月には、それまでの進捗状況を踏まえて、電子政府構築計画を改定し、オンライン利用の促進など国民の利便性・サービス向上の具体化に取り組むとともに、「業務・システム最適化計画」を策定することになっている各分野について、業務・システムの「見直し方針」を遅くとも2005年6月までに策定し、事前に改革の全容を明確化していくことを示した。

そして、内部管理業務の効率化において、特に重要なものについては、作業を加速化し、2004年2月に人事・給与等業務、同年7月に共済業務、2005年3月には共通システムの業務・システム最適化計画を策定している。また、国民の利便性・サービスの向上の面でも、2004年3月に策定した「行政ポータルサイトの整備方針」を受けて、「行政情報の電子的提供業務及び電子申請等受付業務の業務・システム見直し方針」を2004年7月に決定し、政府全体で行政ポータルサイトの統一性の確保や電子申請の利便性の向上を目指すこととした。

併せて、各省における業務・システム最適化に係る作業の統一の実施手順となるよう、CIO連絡会議事務局において定めた「業務・システム最適化計画策定指針（ガイドライン）」を数度にわたって改訂し、最適化実施に伴う留意事項などを規定している。

(3) 経済産業省の電子政府への取組

経済産業省では、最適化計画策定における府省共通業務・システムの担当府省とされた「物品調達、物品管理、謝金・諸手当、補助金及び旅費（その他官房基幹業務）」の業務・システム最適化計画を、2004年9月15日にCIO連絡会議において決定した。引き続き、経済産業省が中心となって、各種会計関係システムとの連携に留意しつつ、仕様等の検討を進めている。

また、貿易管理業務（輸出入及び港湾・空港手続関係業

務）の業務・システム最適化計画についても、2005年3月に決定している。

そのほか、いわゆる旧式（レガシー）システムである特許事務システムについては、「レガシーシステム見直しのための特許庁行動計画（アクション・プログラム）」に基づき刷新可能性調査を実施後、2004年10月に最適化計画を策定した。

そのほか、一部関係府省業務・システムである「国家試験業務」及び個別府省業務・システムの「工業標準策定業務」についても、最適化計画の策定に当たって、経済産業省が他府省に先駆けて登用したCIO補佐官のフォローを得ながら、適切に進めている。

予算については、経済産業省では、2004年度から3年間、電子政府関連予算をモデル事業とし、弾力的な執行を活用して、電子政府の効果的な推進を図っている。また、モデル事業の成果目標をあらかじめ数値で示し、毎年度終了後、目標の達成状況を評価することとしている。

6. 人材育成

社会経済全体におけるIT利用の拡大及びIT産業全体に占めるソフトウェアやサービスによる付加価値の増大につれ、単なるITの使い手としてのみならず、価値創造者としての高度IT人材育成の必要性が増大している。

社会経済全体を支え、かつあらゆる産業の付加価値の源泉ともいえるIT産業の健全な発展のため、経済産業省では、ITサービスの実務能力を明確化・体系化した指標（ITスキル標準）の普及や、情報処理技術者試験の実施、戦略的な観点から企業経営者にITの活用を立案できる人材の利用促進等の各種施策を実施する。

(1) ITスキル標準の策定・普及事業

高度なIT技術者の育成・活用を図るために、ITサービスの提供に必要とされる実務能力を明確化・体系化した指標である「ITスキル標準」を2002年5月に公開し、

また、IT企業や教育機関、民間研修事業者などがITスキル標準に対応した教育訓練を実施する際に有用な研修体系の参照モデルとなる「研修ロードマップ（Ver. 1.0）」を2003年7月に公表した。

これらについては、2003年7月に独立行政法人情報処理推進機構に設立されたITスキル標準センターにおい

て、随時、改訂・普及活動が行われている。

また、2004年10月に独立行政法人情報処理推進機構に設立された「ソフトウェア・エンジニアリング・センター」において、組み込みソフトウェア開発力強化のため、組み込みソフトウェア技術者のスキル標準である「組み込みスキル標準（ETSS）」の策定を行った。

組み込みスキル標準は、「スキル基準」、「キャリア基準」、「教育カリキュラム」で構成される。2005年5月の公表をめどに、「スキル基準（Ver.1.0）」「キャリア基準（Draft版）」「教育カリキュラム（Draft版）」を策定している。

(2) 経営者をサポートする人材の育成（戦略的情報化投資活性化支援事業（ITSSP）とITコーディネータ制度）

情報技術（IT）の急速な進展に伴い、企業にとっては情報化投資に積極的に取り組み、経営革新をいかに進めていくかということは避けて通れない課題となっている。しかし、中堅・中小企業の実態をみると、非効率なIT投資が行われてきた可能性があった。このため、1999年6月にまとめられた産業構造審議会情報産業部会情報化人材対策小委員会の提言（中間報告）を受け、情報化戦略立案に関する経営者向けの普及啓蒙や情報提供等を行う戦略的情報化投資活性化支援事業（ITSSP）を1999年度より開始し、経営とITの双方に通じ、経営者の立場にたって経営戦略の立案からそれを実現するシステムの構築・導入までを一貫してサポートできる人材（ITコーディネータ）を育成し、中小企業の戦略的IT化を支援してきた。また、2004年度には、全国9地域に「地域IT経営応援隊」を立ち上げて、中小企業の戦略的情報化投資を支援する組織作りにも取り組んでいる。ITコーディネータ制度の運営主体として2001年2月1日に「ITコーディネータ協会」がNPO法人として設立され、ITコーディネータの育成・認定事業が開始されている。

2004年12月までにITコーディネータ協会によって認定された全国のITコーディネータ並びにITコーディネータ補の数は累計5,701名となった。なお、ITコーディネータ補は、実務経験、継続学習を積み、ITコーディネータ協会が定める所定の基準を満たして昇格申請を行うことでITコーディネータに認定される。

(3) 情報処理技術者試験の実施

情報処理技術者試験は、情報処理技術者の育成・確保の一環として、1970年から「情報処理の促進に関する法律」（旧名称「情報処理振興事業協会等に関する法律」）に基づく国家試験として実施されている。

なお、2004年度までの応募者数・受験者数・合格者数の累計はそれぞれ、応募者数12,404千人、受験者数7,944千人、合格者数1,324千人であった。

7. IT投資促進税制

企業は、積極的にIT投資を行うことにより、企業経営の様々な場面において効率化を図り、新しい取組を行うことが可能となる。このような積極的なIT投資を促進するため、2003年度税制改正において「IT投資促進税制」が創設された。

本税制により、すべての企業を対象に2003年1月1日から2006年3月31日までの期間内に、ハードウェアだけでなくソフトウェアを含む一定のIT設備等を取得し、これを国内にある事業の用に供した場合には、取得価額の10%相当額の税額控除と取得価額の50%相当額の特別償却との選択適用が認められた。また、資本金3億円以下の法人については、一定のリース資産の賃借をして、これを国内にある事業の用に供した場合には、リース費用の総額の60%相当額について10%相当額の税額控除が認められた。当期の法人税額の20%相当額を限度とし、控除限度超過額については1年間の繰越が認められた。

8. 情報セキュリティ政策

ITが社会基盤化する中、情報セキュリティを基軸に世界最高水準の「高信頼性社会」を構築すべく、2003年10月に産業構造審議会情報セキュリティ部会において「情報セキュリティ総合戦略」を取りまとめた。本戦略に基づき、次の施策を展開している。

(1) コンピュータセキュリティ早期警戒体制の整備

経済産業省は、1990年度から「コンピュータウイルス・不正アクセス届出事業」を、2003年度から「インターネット定点観測事業」を実施し、コンピュータウイルスや不正アクセスに係る早期警戒体制を整備してきた。

このような中、2003年8月に発生した「MSブラスタ

一」のように、コンピュータウイルス等の性質は、単純なウイルスファイルを電子メールに添付して広めるものから、ソフトウェア等がもつ安全性上の問題箇所（以下、「脆弱性」という。）を直接攻撃するものへと高度化し、その感染速度も急速に速まりつつある。

このようなソフトウェア等の脆弱性への対策は、ソフトウェア製品開発者等の利益に直結せず、自ら気づきにくい側面もあることから、事業者の自発的な改善が期待できない状況にある。

こうした現状を踏まえ、早期警戒体制の対象を、従来のコンピュータウイルス及び不正アクセスから、〔1〕ソフトウェア製品（OS、データベース、プロトコルの実装等）及び〔2〕Webサイトの脆弱性にまで拡大し、一般のコンピュータ利用者やソフトウェアメーカーなどが発見した脆弱性関連情報が、悪意の者の手に渡る前に機密性を保持しつつ迅速に流通させ、ソフトウェアメーカー等による対策の策定・公表等につながるよう脆弱性情報流通体制の整備を行っている。

（2）企業・個人の情報セキュリティ対策の推進

我が国の経済社会活動・安全保障に密接に関連する情報セキュリティを適切に確保するためには、暗号技術を始めとした技術的な対策が不可欠であるが、企業における情報セキュリティに関する事件・事故の原因のうち、約8割は内部要因（内部からの情報漏洩等）であることを踏まえれば、組織的な対策も極めて重要である。

技術的な情報セキュリティ対策については、安全なIT製品や暗号を社会に広く普及させる観点から、ISO/IEC15408に基づくITセキュリティ評価・認証制度の運用や、2003年2月に暗号技術検討会（座長：今井秀樹東京大学教授）において策定された電子政府推奨暗号リストに掲載された暗号の監視、安全性及び信頼性確保のための調査・検討等を実施している。また、より高度な本人認証等を実現するため、PKI（Public Key Infrastructure：公開鍵基盤）を用いて、本人の確認及びやりとりされる情報が正しいことを電子的に証明する電子認証基盤の整備を実施している。

組織的な情報セキュリティ対策については、組織のセキュリティ対策が一定の基準を満たしているか否かを客観的に評価するため、2002年度から国際標準（ISO/IE

C17799）に適合しているか否かを第三者機関が認証する情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）適合性評価制度の普及啓発を実施している。また、2003年度には、個々の企業に即した弾力的な組織的対策を推進するため、独立した専門家が組織のセキュリティ対策を、客観的に定められた国の基準に基づいて監査（保証又は助言）する情報セキュリティ監査制度を創設し、その普及啓発を実施している。

9. 国際関係の取組

IT分野におけるシームレスな環境整備（標準化、ルール、システム）を行うために、OECD、APEC、等国際機関における多国間の協力と二国間協議を活用している。また、WTO、FTAを利用した貿易投資自由化、プロジェクトを通じた市場開拓支援など我が国IT企業の海外における事業展開の円滑化を図っている。さらには、海外の優秀な人材、企業等の市場アクセス確保を通じた国内市場の活性化、IT政策に関する海外の情報収集、海外への情報発信による政策支援等を実施している。

（1）アジアITイニシアティブ

「e-Japan戦略II」（2003年7月2日IT戦略本部決定）には、ITを軸とした新たな国際関係の展開のための取組として、包括的、整合的な政策実施の観点から「アジアITイニシアティブ（AITI：Asia IT Initiative）」を推進することが盛り込まれた。内閣官房IT担当室を中心として、関係省庁からなるタスクフォースを設置し、ITの利活用による国ごとの協力の在り方について検討が行われることになった。

2003年には、フィリピン、ベトナム、インドネシア各国のIT担当大臣と茂木IT担当大臣（当時）との間で、各国ごとのAITIプログラムに関する共同宣言が署名された。

（ア）フィリピン「IT・ソフトウェア人材の育成支援プログラム」

2004年5月25日に、茂木IT担当大臣とフィリピンプリシマ貿易産業大臣との間で、「IT・ソフトウェア人材の育成支援プログラム」に関する共同声明が発出された。本共同声明により、JICA技術協力形式プロジェクト「フィリピン大学でのIT人材育成プログラム」、「フィリ

ピーンー日本情報技術標準試験センターでのIT人材育成教育、「情報処理技術者インストラクター・ITエンジニア養成研修」や「日本語によるITビジネス研修」など各種研修の実施、「情報処理技術者試験の実施支援」、「日・比間のビジネス・マッチング」などの具体的事業からなる「AITI実施プログラム」を実施することが確認された。ベトナム「IT人材育成プログラム」

2004年6月21日に、茂木IT担当大臣とベトナムター郵電大臣との間で、「IT人材育成プログラム」に関する共同声明が発出された。本共同声明により、「高等教育機関と連携をとりつつ実施するIT産業のためのIT人材育成プログラム」や各種研修の実施、情報処理技術者試験の実施支援等を含む「AITI実施プログラム」の実現に向けて調査を行い、両国の協力の下、具体化を図ることが確認された。

(2) 我が国のアジアを中心としたIT国際政策

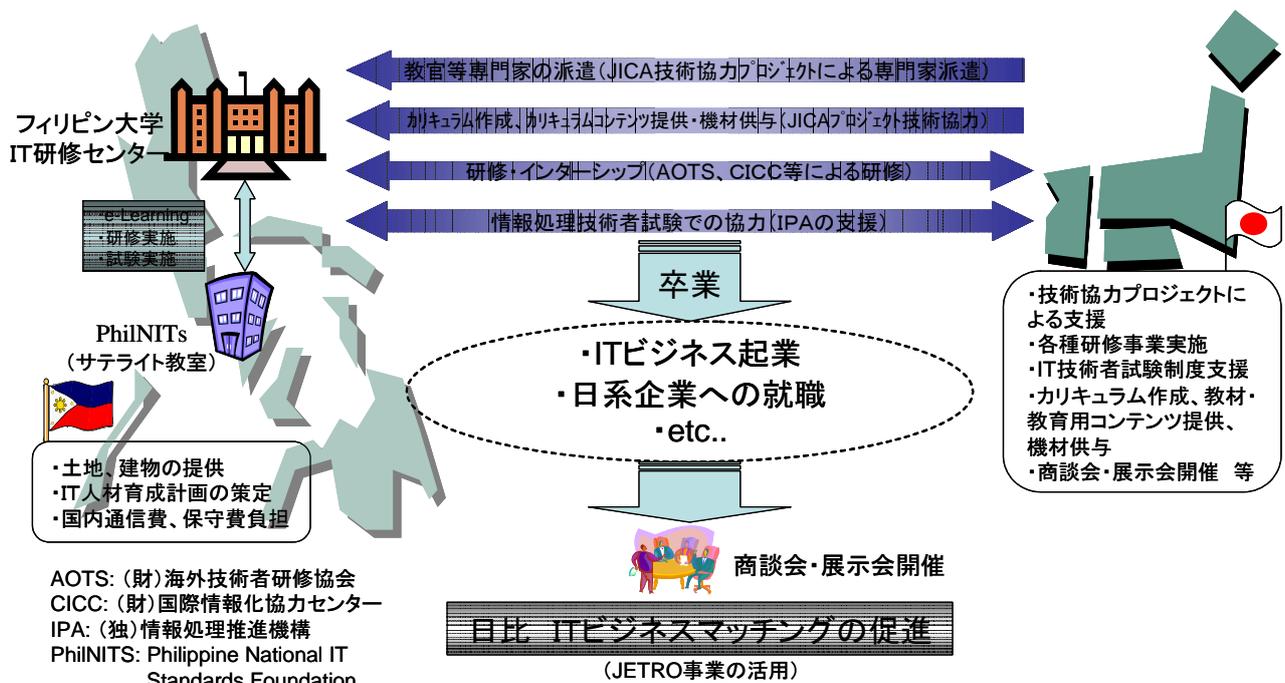
「アジアを中心としたIT国際政策の基本的考え方」(2004年9月10日IT戦略本部決定)に基づき、ODAの要請から実施までの期間短縮のための標準処理期間の設定、調達における一括発注、本邦技術活用条件制度における「本邦資機材」の対象範囲の明確化、協力対象となるシステム立ち上げ経費の定義の明確化といったIT分野

におけるODAの制度及び運用の改善が図られた。

また、「IT政策パッケージ-2005」(2005年2月24日IT戦略本部決定)においては、アジアを中心としたIT国際政策に係る重点施策を策定し、アジア発の国際標準、IT利用・活用モデルの構築等を図りつつ、アジア全域での高度情報通信ネットワーク社会構築に積極的に貢献することが決定された。

(3) 日韓電子商取引政策ダイアログ

本ダイアログは、2000年9月に金大中韓国大統領及び森経理大臣により合意された「日韓IT協力イニシアティブ」に基づき設置され、電子商取引分野における協力の推進を目的とした経済産業省と韓国産業資源部間の課長級会合である。従来、民間のECOMとKCALSの間で開催されていた日韓電子商取引推進協議会の際に非公式で行われていた課長級会合が定例化したものである。2001年に2月に第1回会合が大分において開催されて以来、年2回、第6回会合以降は年1回のペースで開催されている。本ダイアログでは、日韓間での電子商取引に係る協力の推進という目的の下、電子商取引に関連する事項につき幅広く議論を行ってきた。これまでの検討事項については、次のとおりである。



図：フィリピン「IT・ソフトウェア人材の育成支援プログラム」全体概要

(ア) 第1回 (2001年2月:大分)

- ・消費者保護
- ・ペーパーレス貿易
- ・e-マーケットプレイス
- ・産業別B to B協力事業の推進
- ・PKIフォーラムの構築
- ・e b XML (企業間商取引の標準インターフェース)アジアの構築 等

(イ) 第2回 (2001年10月:濟州島)

- ・ペーパーレス貿易
- ・電子署名認証の相互承認
- ・貿易自由化 (新ラウンドへの対応)
- ・人材育成 等

(ウ) 第3回 (2002年2月:鹿児島)

- ・e-マーケットプレイス
- ・CERT (Computer Emergency Response Team) 協力
- ・電子署名制度
- ・プライバシーマークについての相互承認
- ・国際的議論 (WTO等)における両国の協力 等

(エ) 第4回 (2002年9月:慶州)

[1] ASEMでの協力、[2] WTOサービス交渉、[3] EUのVAT課税について議論した後、両国の電子商取引の発展の議論の下、[1] ペーパーレス貿易及びe-マーケットプレイスの共同構築、[2] 電子署名・認証制度、[3] 消費者向けADRに関する連携の強化、[4] e-Learning 協力、[5] CERT 協力について議論がなされた。

(オ) 第5回 (2003年2月 神戸)

- ・e-マーケットプレイス
- ・電子署名・認証制度へ向けた意見交換
- ・e b XMLアジア構築協力
- ・WTO、ASEM等国際的議論における両国の協力

(カ) 第6回 (2003年10月 札幌)

- ・e-Business (IT利活用度) 共同調査
- ・セキュリティ対策及びCERT協力
- ・ISMS等情報セキュリティマネジメント
- ・ICタグの現況紹介

(キ) 第7回 (2004年10月 濟州島)

- ・RFID (Radio Frequency Identification)の意見

交換

- ・ペーパーレス貿易
- ・WTO等国際的議論における両国の協力
- ・E-Health等の取組 等

(4) 日台電子商取引推進委員会合同会議

(ア) 経緯

今後、電子商取引は急速に拡大していくと考えられ、そのための環境整備の取組がグローバルなレベルでも、またアジアレベルでも開始された (GBDe、TEDIClub、アジアPKIフォーラム等)。

台湾は日本にとって第3位の貿易相手国であり、その高い技術力、産業集積等から見て今後、日台間の電子商取引の大幅な拡大が期待される。しかしながら、台湾はその特殊性からグローバルな取組あるいはアジアにおける取組から取り残されがちである。このため、電子商取引に係るグローバルな取組、アジアにおける取組を念頭におきつつ、日台間のシームレスな電子商取引の実現のために必要な措置を具体的に検討するため、日台の民間有識者を委員とし、日台の当局担当者をオブザーバーとする日台電子商取引推進委員会が設置された。日本側の委員長は、鳴戸道郎 (GBDe日本委員 (GBDeアジア/オセアニア地域共同議長)、(株)富士通総研 代表取締役会長) が勤めている。

(イ) 第1回日台電子商取引推進委員会合同会議

2001年7月25日、台北にて第1回日台電子商取引推進委員会合同会議が開催され、経済産業省からは吉海商務情報政策局審議官がオブザーバーとして出席した。結果概要は次のとおりである。

(A) 日台双方から、電子商取引の推進に向けての取組状況を説明するとともに、関心テーマに関する協力を提案し、今後とも意見交換することとなった。

(B) PKI (公開鍵基盤)、ペーパーレス貿易については、引き続き専門家同士で協力を推進する。

(C) GBDe等の電子商取引に係る世界的規模の取組やアジアにおける取組の状況を説明するとともに今後とも意見交換することとなった。

(ウ) 第2回日台電子商取引推進委員会合同会議

2002年7月23日、東京にて第2回日台電子商取引推進委員会合同会議が開催され、太田商務情報政策局局長がオ

ブザーバーとして出席した。会合では、次のテーマについて報告及び意見交換が行われた。

- ・ T E D I の進捗状況
- ・ P K I 協力の現状と展望
- ・ 台湾の優良電子商店認証作業（トラストマーク制度）の現状と展望
- ・ 台湾産業の電子カタログ推進の現状と展望
- ・ 日本と他国との電子商取引協力の現状
- ・ 台湾中小企業のインターネット取引の現状と展望
- ・ e-マーケットプレイスの現状

(エ) 第3回日台電子商取引推進委員会合同会議

2003年12月2日、台北にて第3回日台電子商取引推進委員会合同会議が開催され、岩田大臣官房審議官（商務情報政策局担当）がオブザーバーとして出席した。会合では、次のテーマについて報告及び意見交換が行われた。

- ・ XML/EDI 実装動向
- ・ アジアにおけるペーパーレス貿易
- ・ E C A L G A の現状と今後の展望
- ・ R F I D 最新情報

(オ) 第4回日台電子商取引推進委員会合同会議

2004年12月10日、東京にて第4回日台電子商取引推進委員会合同会議が開催され、豊田商務情報政策局長がオブザーバーとして出席した。会合では、次のテーマについて報告及び意見交換が行われた。

- ・ T E D I を活用したシステム連携
- ・ G B D e 会合の概要報告
- ・ 電子タグの活用実証実験
- ・ 情報セキュリティ 等

(5) 中国情報産業部等との意見交換

(ア) 中国情報（情報）産業部との会合（2004年12月）

中国情報（情報）産業部、政策法規司副司長を団長とするIT産業政策調査ミッションの訪日に併せて、中国情報（情報）産業部と意見交換を実施した。同会合では、次の議題に関して政策紹介及び意見交換が行われた。

- ・ 日本のIT政策
- ・ 電子商取引の現状と課題
- ・ 電子・電気製品の模倣品
- ・ その他、環境リサイクル、ソフトウェア、コンテンツ関係など

(イ) 中国情報（情報）産業部との会合（2005年3月）

中国側情報（情報）産業部、外事司長、経済産業省岩田大臣官房審議官（商務情報政策局担当）を代表にして、北京において中国情報（情報）産業部と意見交換を実施した。同会合では、次の議題について政策紹介及び意見交換が行われた。

- ・ 日中のIT政策
- ・ 知的財産保護
- ・ ソフトウェア人材関係
- ・ 電子情報製品含有物質管理関係等

10. 安全な電子商取引の推進

インターネットの普及が、電子商取引を始めとした新たな経済活動を生み出している一方で、情報管理の不備や情報の不適切な利用によるトラブルが増加しており、国民や産業に対する権利利益の侵害や経済的被害の発生などにつながっている。

こうした状況を踏まえ、2005年4月に施行される個人情報保護法の「経済産業分野を対象とした個人情報保護ガイドライン」を2004年10月22日に策定した。本ガイドラインでは、同法における必要な事項を定め、事業者等が行う個人情報の適正な取扱いの確保を支援する具体的な指針として、豊富な具体例を挙げながら、同法の解釈を示している。

また、物流効率化や新サービスを生む原動力として期待される電子タグについて、電子タグを商品につけたまま販売する場合に、所持している商品の属性などの情報が意図せざる形で読み取られることが将来的に懸念されている。

そのため、経済産業省は総務省と共同で、電子タグのプライバシー保護ガイドラインを策定し、2004年6月8日に公表した。

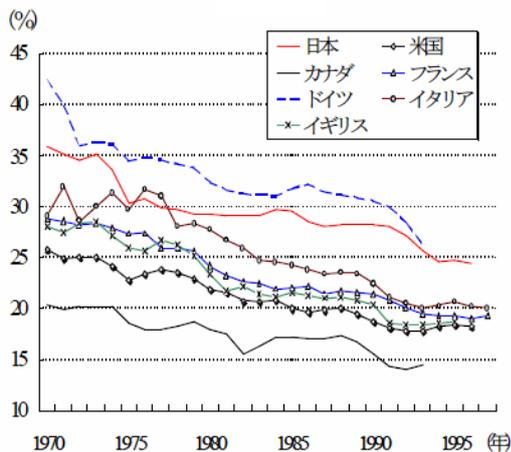
サービス産業

1. サービス産業の現状

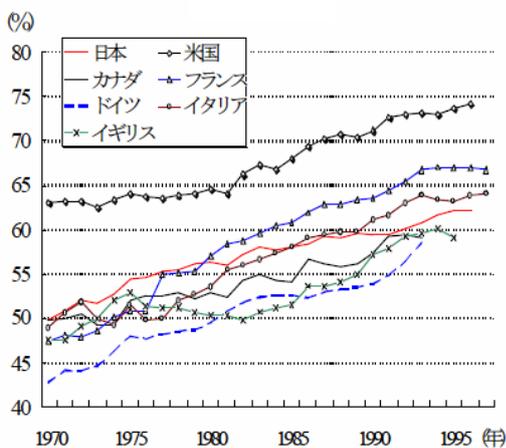
1. 1. サービス経済化の進展

(1) サービス産業比率の増大

先進諸国の産業構造では、付加価値、雇用のいずれにおいても、製造業の比率が低下し、サービス産業の比率が上昇する、いわゆる「サービス経済化」が進展している。我が国もサービス経済化の例外ではない。



図：先進諸国の名目GDPに占める
製造業の割合の推移



(出所) 通商白書2002
(備考) ドイツは、旧西ドイツのデータ
(原資料) 国際連合「National Account Statistics」から作成。

図：先進諸国の名目GDPに占める
サービス産業の割合の推移

「サービス産業」は、第一次産業と第二次産業以外の「広義のサービス業」として第三次産業全体を指す場合と、第三次産業のうち小売業等に属さず「サービス業」として分類される医療や専門サービス業等の「狭義のサービス業」を指す場合がある。我が国においては、第三次産業（「広義のサービス業」）比率も「狭義のサービス業」比率も増加しており、2001年において、第三次産業の就業者構成比率は、72.5%、「狭義のサービス業」就業者構成比率は、29.7%となっている。狭義のサービス業の就業者構成比は既に製造業の18.2%を上回っている。1990年代に特に生産額、就業者数、事業所数が増加したのは、保健衛生、医療、社会保険・社会福祉等の分野である。

しかしながら、我が国のサービス産業比率は欧米先進諸国と比較すると、まだ低い（参照図：日本及び欧米先進諸国の国内総生産・全就業者に占める第三次産業比率）。特に米国においては、1990年代に広義のサービス産業の雇用が約1,500万人増加したのに対し、我が国においては、その約4分の1の約410万人の増加に止まっている（参照図：1990年代に拡大した日米の就業構造格差）。

(2) 製造業の「サービス産業化」

先進国のサービス経済化は、経済全体の中でのサービス産業比率の上昇のみならず、伝統的に製造業に分類されている企業の付加価値の源泉にも変化をもたらしている。例えば、パソコン業界では、組立・加工より試作開発、販売、アフターサービスといった部門の方が高い収益が得られる「スマイル・カーブ」と呼ばれる現象が生じている（参照図：スマイル・カーブのイメージ（パソコン業界））。こうした中、統計上では製造業に分類される企業も経営資源の重点を開発、販売、ソリューション事業等に移しつつあり、いわば製造業の「サービス産業化」とも言える製造業におけるサービス部門の拡大が起きていると考えられる。中には国内に全く組立・加工部門を持たないファブレス企業も増加している。また、製造業の購入財に占めるサービスの割合も増加している。

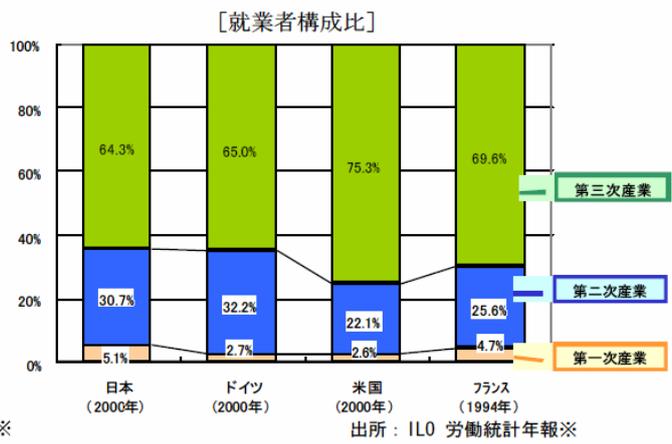
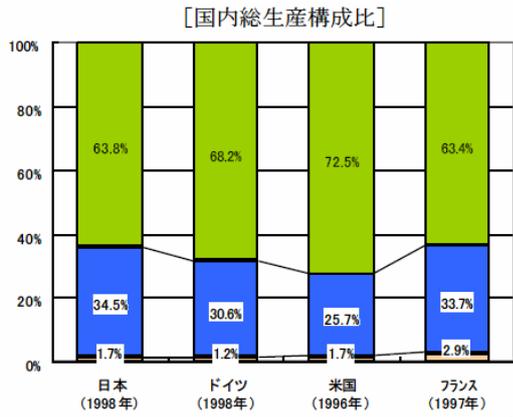
1. 2. サービス経済化の要因

(1) 基礎的ニーズの充足と新たなサービスニーズの高まり

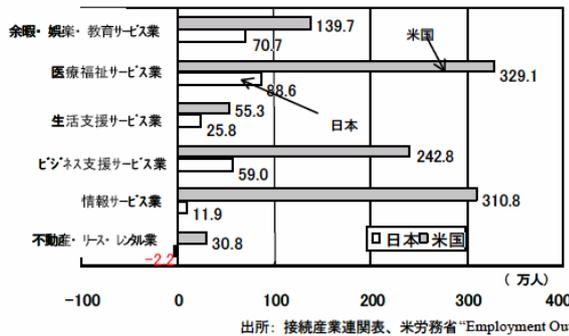
先進諸国において、サービス経済化が進展する最も基本的な理由は、所得水準の上昇に伴う消費需要の質の変化である。

先進国では既に生活必需品のみならず家電製品、パソコン、自動車など基礎的な工業製品は一通り普及し、社会資本整備も相当進んでいる。これにより、物質的な欲求は一応充足され、より個別、多様なニーズを満たすためのサービスへの欲求が高まっている（参照図：家計の消費支出に占める割合）。

また、消費において、価格以外の要因を重視する消費者が増加しており、「多少値段が高くてもアフターサービスが充実している方がよい」と考える消費者が増えている（参照図：消費意識の多様化）。



[90年代におけるサービス産業内の就業人口変化の日米比較]
(日本:1990-2000, 米国:1988-1998)



[※各資料における産業分類の定義]

	National Accounts Statistics	労働統計年報
第一次産業	農林水産業	農林水産業、狩猟
第二次産業	鉱業 製造業 電気、ガス、水道業 建設業	鉱業、採石業 製造業 建設業
第三次産業	卸売、小売 運輸、通信 金融、保険、不動産 公務 サービス業 その他	電気、ガス、水道業 商業 運輸、倉庫、通信業 金融、保険、不動産 公務、サービス業 分類不能

図：日本及び欧米先進諸国の国内総生産・全就業者に占める第三次産業比率

○米国では、90年代にサービス分野で約1,485万人の雇用を生み出したが、我が国は約410万人止まり。

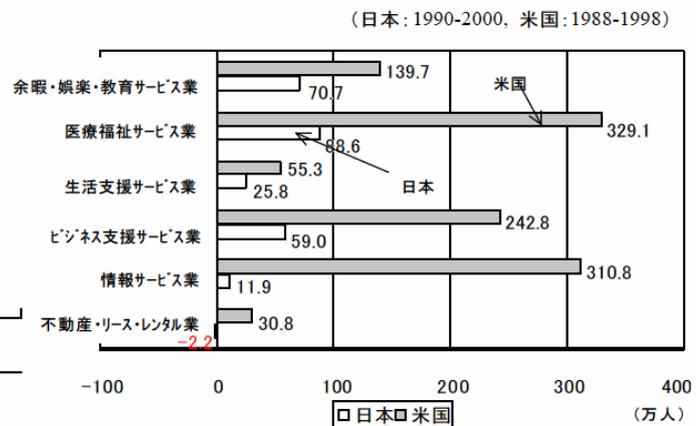
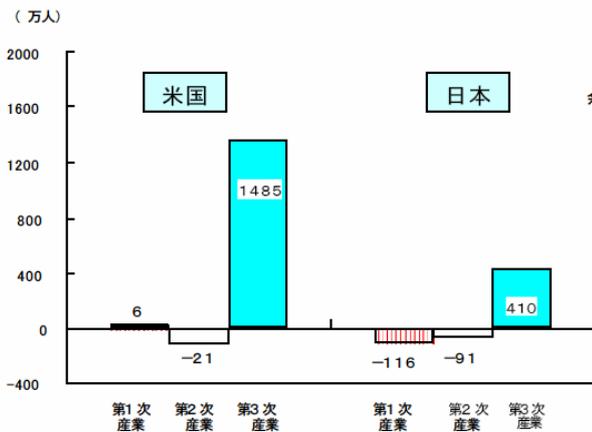
○この日米間の格差は、①医療福祉サービス業、②情報関連サービス業、③ビジネス支援サービス業における雇用の伸びの違いから発生。

[90年代における産業別就業人口変化の日米比較]

90年代の日本は、第1次・2次産業で約200万人の雇用減。サービスの伸びが力不足。

[90年代におけるサービス産業内の就業人口変化の日米比較]

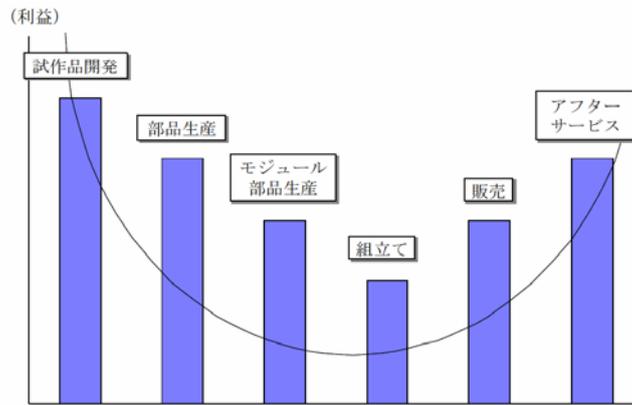
日本でも医療福祉サービスが伸びているが、それでも米国の1/4以下。



出所：総務省「労働力調査」、「Bureau of Labor Statistics」より総務省作成

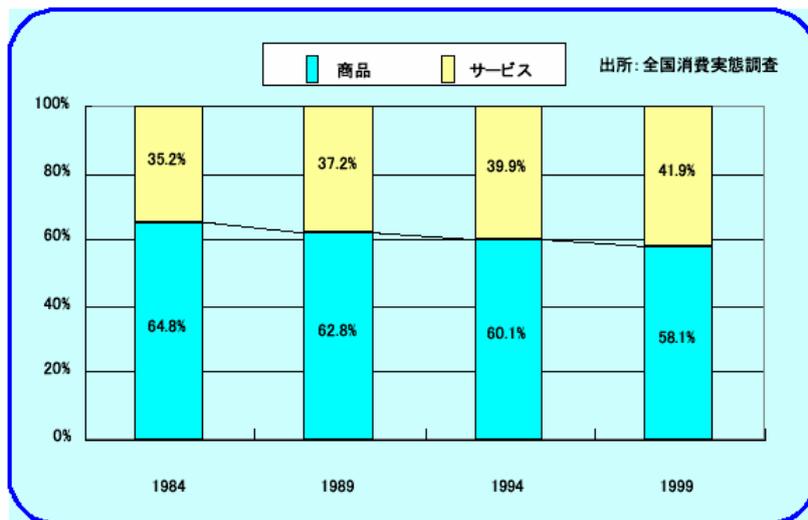
出所：「接続産業連関表、米労務省「Employment Outlook」

図：1990年代に拡大した日米の就業構造格差



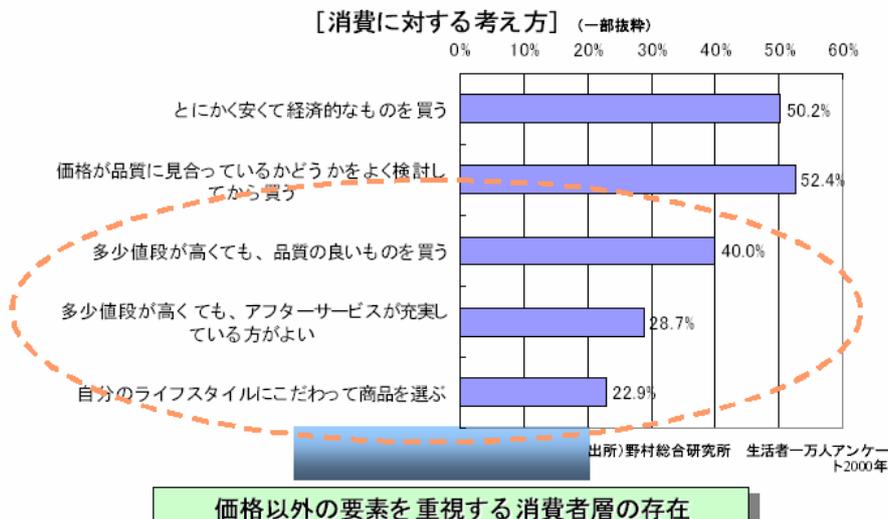
(出所)通商白書2002
(原資料)経済産業研究所作成

図：スマイル・カーブのイメージ（パソコン業界）



図：家計の消費支出に占める割合

デフレ下の今日においても、価格以外の理由により商品・サービスを選ぶ消費者は、確実に存在する。



図：消費意識の多様化

さらに、我が国は、高齢化の進展など人口構成の変化、女性の労働力率の向上など、大きな社会変化に直面しており、医療、健康、育児、家事などの新たなニーズが創出されつつある。加えて、自由時間の充実や治安・犯罪、環境に対する不安の解消などのニーズが拡大している。

この結果、所得弾力性を見ても、製品消費よりもサービス消費の弾力性の方が大きく、所得が増加すれば、スポーツ関連、教育関連、旅行関連などのサービス消費の比率が上昇する関係が観測される。

(2) 国際分業の進展

I T、輸送技術の飛躍的な進歩、貿易投資の自由化の進展による経済のグローバル化により、情報、資金、物、人、技術は、従来とは比較にならない速度で世界を移動するようになり、企業や工場は世界の中で最適な地点に立地するようになった。

さらに冷戦終結後、従来のN I E sに加え、中国を始めとする社会主義経済体制を採用していた国が本格的に世界市場に参入し、工業力をつけてきたため、単純労働力に依存する製造業の生産ラインの海外移転が進展している。

新たな工業製品も安価な輸入品の増加等により、常にコモディティ化（均一化）し、付加価値は急速に低下する傾向がある。この傾向は、今後も長期的に続いていくものと考えられる。

生産プロセスによって、付加価値を生み出すことが困難になる中で、先進国は容易に模倣することができない知識、情報によって差別化を図ることが不可欠になっている。

特に、消費者との接点においては、サービスをカスタマイズ（個別化）することで常に新たな付加価値を生み出すことが可能であり、今や消費の段階で新しい価値が創造される時代になっている。洗練された消費者情報を迅速に入手できる大消費地である先進国において、サービス産業が成長していくという国際分業が進んでおり、消費者ニーズに直接対応するサービスは付加価値を生み出す最大の源泉となっている。

そのため、製造業の中でも、企画、設計、デザイン、ロジスティック、マーケティング、金融、リスク管理などのサービス部門が重要性を増しており、製造業のこれらの機能を支援する質の高いサービス産業へのニーズも高まっている。

(3) I T活用によるサービス産業の高度化

サービスは主として人を介して提供されるということから、人が物理的に対応することができる範囲内でしか行えなかった。しかし、I Tを活用することにより物理的な距離を克服することが可能となり、膨大な人数を対象としたサービスの提供、事業の効率化、新たなビジネスモデルの創造が可能となるなど飛躍的に発展してきている。例えば、警備業では、I Tを活用することにより、警備員を効果的に配置するビジネスが生まれた。また、教育では、遠隔教育が受けられるようになってきた。

以上の環境変化により、かつてのように「安くて良い物を作れば売れる」時代ではなくなり、安価・良質な製品であっても消費者のニーズに適応しなければ商品として売れない時代になってきている。このため、多様化する消費者ニーズへの対応を進める消費者向けサービス業や製造業の中のサービス部門、事業支援サービス業の比率が高まるのは必然である。

2. サービス業フランチャイズの発展の環境整備

フランチャイズシステムは新規事業創出や起業活動の有効な手段であり、2004年度におけるサービス業フランチャイズの市場規模は約2.4兆円で着実に成長を続けている。特に、同システムの発展により、地域における新規市場の創出や地域経済の活性化等が図られることで、我が国経済の活性化及び雇用の創出に資するものと期待される。

経済産業省では、2003年2月から「サービス・フランチャイズ研究会」を開催し、サービス業フランチャイズの健全な発展に向けて、具体的な環境整備の在り方について検討を行い、2003年7月に提言を取りまとめた。

同提言を踏まえ、2004年度においては、人材育成の観点から、フランチャイズビジネスについて正しい理解と知識を持つ人材の参入を推進することにより、同ビジネスを健全に発展させるべく、専門人材を育成するためのテキスト作成を行った。

また、契約締結時において、本部と加盟者間のトラブルを未然に防ぐために、本部の情報開示を徹底すべく、本部の事前情報開示事項を掲載している「ザ・フランチャイズ（ホームページ）」の充実を図った。

3. 集客交流サービス

(1) 集客交流サービス研究会の設置

エルダー層を中心に社会的ニーズが高く、アジアを含めた市場の拡大が期待される戦略産業であり、地域再生の中核的産業として期待される「集客交流サービス」について、学識者及び有識者により構成される「集客交流サービス研究会」を設置し、集客交流サービスとそのビジネスのとしての在り方について議論を深めた。

(2) 研究会での議論

(ア) 集客交流サービス産業の現状と課題

[1] 集客交流サービスの概念、[2] 集客交流サービス産業の現状、[3] 集客交流サービス産業の事業化に向けた課題（顧客志向の推進、集客資源の活用、新しい集客交流サービスの発展の方向性）について、議論を行った。

(イ) 集客交流サービスの事業化に向けて

[1] 事業化の方向性（事業の方向性、事業化が期待される形態、事業化のポイント）、[2] 事業化に必要な視点（事業設計、事業の実行体制、事業の将来性・波及効果）、について、議論を行った。

(ウ) 今後の検討課題

地域発の新産業としての在り方や必要な政策について、今後の検討課題として議論があった。

4. ビジネス支援サービス

(1) ビジネス支援サービスの促進

ビジネス支援サービスは、広告や情報サービス、機械等のリース・レンタル、自動車修理や機械修理のほか会計やデザイン等の事業所サービスなど、およそ企業活動の及ぶ分野を広く包含している。

企業が中核事業へ経営資源を集中投入し、IT等技術革新とその普及を前提とした業務改革を進める中で、ビジネス支援サービスの市場は拡大している。

今後も、法務・財務・会計サービス、人材派遣サービスなどにおいて、さらなる成長が期待されているが、ビジネス支援サービスの発展とその戦略的活用によるユーザー企業の産業競争力強化の実現のためには、サービスを活用する側のノウハウの蓄積やサービス提供側の人材の育成が重要である。

このため、ビジネス支援サービスの全体像の整理、事業

の類型化、発展の方向性や課題についての検討を行った。

(2) ビジネス支援サービスの市場基盤整備と利用の促進

従来、内製化されてきた企業の間接業務（経理・財務、人事・労務、法務等）の分野において、「ビジネス支援サービス」としての市場が大きく拡大する可能性を秘めている。

そこで、「経理・財務」をモデルとして、企業における業務プロセス再構築やサービス活用、人材育成等の共通指標として整備した「経理・財務サービススキルスタンダード」の普及促進を図るため、業務プロセス改革や人材評価手法の開発などの実証実験を行った。

5. 医療福祉サービス（サービス政策課）

5. 1. 医療制度改革

国民医療費は約31兆円（2004年度）のところ、厚生労働省の将来推計によると2025年度には65兆円にまで増大する見込みである。特に老人医療費の伸びが大きく、老人医療費の国民医療費全体に占める割合は2025年度では約5割にまで達すると見込まれている。

また、国民医療費の増大に伴い、2025年度では医療給付費は現時点と比べて約3倍（18兆円→56兆円）に増大する見込みである。

さらに、少子高齢社会の到来により社会保障給付費は経済成長率を上回る勢いで伸び続けることが予測されており、長期的に我が国の国力に大きなマイナス影響を与えることが懸念されている。

一方で、医療・介護サービスとそれらを取り巻く健康増進サービスや支援サービスを「産業」として捉えれば、我が国経済、地域経済や雇用の面で大きな役割を果たすとともに、その活性化を図ることにより、国民の健康が増進され、その副次的効果として医療費等の財政負担を適正化できるとの指摘もある。

また、医療介護関連産業は、生活密着型のサービス産業であり、その活性化を図るためには、生活圏レベルにおいて多様な主体が効果的な連携を行い、地域ケアの充実を図っていくことが重要と考えられる。

こうした観点から、経済産業省は、医療機関等の経営健全化と医療介護関連産業の活性化に向けた課題を抽出するとともに、関連する諸制度（事業インフラ）の在り方に

ついて産業政策的視点から検討を行った。

政府においては、先述のような医療保険をめぐる厳しい状況にかんがみ、〔1〕医療保険制度体系の見直し、〔2〕診療報酬体系の見直しに関する「基本方針」が2003年3月28日に閣議決定された。

その内容を具体化するために、厚生労働省では2006年度の国会に提出される医療制度構造改革試案をまとめるべく、社会保障審議会を中心に議論を行ってきた。

(制度構造改革試案のポイント2005年10月公表)

- ・予防重視と医療の質の向上・効率化のための新たな取組
- ・医療費適正化に向けた総合的な対策の推進
- ・都道府県単位を軸とする医療保険者の再編統合等
- ・新たな高齢者医療制度の創設
- ・診療報酬体系の在り方を見直し等

これらは、いずれも、医療制度にとって、積年の大きな課題の解決につながるものと考えられる。この改革は国民皆保険制度の構造改革であり、国民すべてに大きな影響が及ぶ重要な制度改革である。

5. 2. 介護制度改革

他の国々に類を見ないスピードで高齢化時代を迎え、男女とも世界一の長寿国となった我が国において、高齢者の自立支援や予防介護、予防医療等に重点を置いた施策を推進することが重要である。

2000年から介護保険制度が導入され、介護給付費は、当初は約4兆円(2000年)であったが、2004年には約5.5兆円と増加の一途をたどっている。

また、65歳以上の第1号被保険者は、2000年当初は約2,100万人であったが、2004年2月現在で約2,500万人に増加しており、介護認定者数も、2004年には当初の約2倍に当たる約410万人に増加している。

このように、年々増え続ける介護給付費や介護認定者数等の現状を踏まえ、2005年度の国会で行われた介護保険制度改革においては、明るく活力ある高齢社会を構築すべく、持続可能な保険とするための財源確保、徴収と給付のバランス等について議論がなされた。

(介護保険制度改革のポイント)

- ・予防重視型システムへの転換
- ・施設給付の見直し

- ・新たなサービス体系の確立
- ・サービスの質の向上
- ・負担の在り方、制度運営の見直し
- ・介護サービス基盤の在り方を見直し

また、高齢者が住み慣れた地域で、健康寿命と寿命を近づけ生き生きして自立と尊厳を持って安心して生活するためには、生活習慣病予防や筋力向上トレーニング等を行うなどの自助努力も必要であり、健全な介護サービス業の拡大と発展が必要不可欠である。

6. 健康サービス

急速に高齢化が進む我が国においては、国民の健康を支える基盤をどのように構築するか問われている。健康は豊かな生活のための礎であり、健康に関する欲求・ニーズにこたえていくことが健康サービス産業に求められている。

今後、国民の多様な健康ニーズにこたえるためには、「個人の選択」「根拠に基づく健康づくり」「健康・予防」の視点に立った制度改革や政策展開が必要であり、その実現に向けた国民の意識変革が重要となっている。

健康サービス産業の振興は、少子高齢化が進む中で、日本の経済や産業競争力が落ち込んでいくという懸念がある一方、逆にこれと相対して、こうした人口構造の変化をチャンスとして、高齢化社会の中で高まるニーズに対応したリーディング産業の育成を目指したものである。

このため、新しい産業政策の方針として「新産業創造戦略」を定め、その中で重点7分野の一つとして健康サービス産業を位置づけ、健康サービス産業の育成を明確に打ち出した。

(1) 健康サービス産業創出支援事業

具体的な政策として、「健康サービス産業創出支援事業」を実施した。本事業は、〔1〕新たな健康サービス産業の創出を図るため、〔2〕先進的な健康サービス産業の提供体制の構築に向けた取組について、〔3〕情報基盤整備、人材育成、情報分析等に要する経費を支援し、全国のモデルとしてその成果の普及を図った。全国から152件の申請があり、〔1〕事業の新規性、〔2〕産業・雇用創出効果、〔3〕事業の継続性、〔4〕根拠に基づく健康増進(EBH)、〔5〕制度改革、〔6〕他地域への波及効果、等を総合的に判断し、先進的な健康サービス産業の提供体制の構築に優れた12

のコンソーシアムを採択した。また、事業計画等の基本調査を実施する事業として16のコンソーシアムも併せて採択した。

採択事業は、次の4つに類型化される。

(ア) 高齢者に対する地域コミュニティ総合健康支援システムの構築（高齢者モデル：地域コミュニティにおいて医療・福祉機関－生涯学習施設－スポーツ施設－商店街等が連携し、情報技術等を活用した高齢者の視点に立った総合ケアサービスをワンストップ提供するためのシステム構築事業）

(イ) 健保組合による健康サービス提供システムの構築（健保組合モデル：健康保険組合、医療・福祉機関、健康サービス産業（フィットネス産業、給食産業、住宅産業等の健康関連産業）、大学等が連携し、保健組合員に対する科学的根拠に基づく効果的な健康維持・増進、疾病予防等のサービス提供を行うためのシステム構築事業）

(ウ) 情報技術を活用した健康サービス提供広域ネットワークシステムの構築（広域ネットモデル：保健者や医療・福祉機関等が持つ健康診断データ、カルテ情報、検査結果等の個人データを本人の了解の下で管理・分析するとともに個人の生活習慣、運動量、食生活等のデータを加えて、テラーメイドの科学的根拠に基づく健康プログラムを作成・提供するための広域ネットワークシステムの構築事業。）

(エ) 地域資源を活用した健康サービス提供システムの構築（地域資源モデル：地域資源としての温泉、森林等を活用し、企業－医療・福祉機関－健康サービス産業等が連携し、温浴、森林浴等の科学的根拠に基づく健康プログラムを作成・提供するためのシステム構築事業。）

(2) 健康サービス産業に係わる民間の動き

また、民間主導による健康サービス産業の自立的な発展を促すため、[1] サービスの評価・普及、[2] 人材の育成、[3] 技術基盤の整備等を行う、NPO法人「健康サービス産業振興機構」（理事長：高原慶一郎 ユニ・チャーム㈱代表取締役会長、日本経済団体連合会 新産業・新事業委員会委員長）が設立された。この法人では、健康サービス産業の発展基盤や事業環境を整備するため、多様な活動を行う。当面は、次の3つの活動を行う方向で検討を進める。

また、国際的交流・連携にも積極的に取り組む予定である。

(ア) 健康サービスに係る事業の評価・普及（認証スキームなど優れた健康サービスやそれを提供するビジネスモデルを広く普及する方策を検討）

(イ) 専門人材の育成・活用（消費者に対して適切な健康サービスの選択をアドバイスするコンシェルジュ的な人材の育成を検討）、

(ウ) 技術的インフラの整備（健康機器の互換性を確保するためのプロトコルの整備等）

7. 医療機器

(1) 業界の現状

・2004年の市場規模は、約2兆595億円（前年度比5.0%増）である。

・国内の医療機器産業のマーケットシェアは、内視鏡や画像診断機器分野は内資系企業が7割以上であり競争力を有しているが、ペースメーカーやカテーテル等の治療機器については、外資系企業に大部分のシェアを奪われており、競争力の弱い分野である。

・医療機器産業は、その技術領域が極めて複雑多岐にわたり、企業規模も大手企業から個人事業者まで多彩である（中小企業の占める割合：約75%（2003年度））。

・X線CT等、ハイテクで大型な製品から、メスやコンタクトレンズなど小型で簡易なものまで多品種にわたり、各製品の取引量は少量（少量多品種取引）である。

(2) 次世代医療機器優先分野検討会の開催

2004年5月に経済産業省が取りまとめた「新産業創造戦略」において、戦略7分野の一つとして医療機器開発を含んだ「健康・福祉・機器・サービス」を位置づけた。

これを受けて、今後、国として重点的に開発を促進すべき医療機器の分野を明確にするため、2005年2月及び3月に学識経験者等からなる「次世代医療機器優先分野検討会」を開催した。

検討会では、「骨・軟骨、血管、心筋等の再生医療」、「超音波関連装置やカテーテル等の医療機器を用いるDDS・標的治療」、「画像診断機器の高度化やDDS分野の技術を応用した分子イメージング」等の7分野を重点開発促進テーマとして選定した。

(3) 厚生労働省との連携について

既述の「次世代医療機器優先分野検討会」においては、厚生労働省の「厚生労働科学特別研究会」との合同開催とし、両省共同で重点開発促進テーマの選定を行った。

8. 福祉用具

(1) 業界の現状

福祉用具には車いすなどの福祉用具（狭義）と共用品を含めた福祉用具（広義）がある。

(ア) 福祉用具（狭義）

- ・2003年度の市場規模は、1兆1,798億円（前年度比0.3%減）である。
- ・障害者等の身体特性等への対応する機器であり、多品種少量生産であることから中小企業性が強い。
- ・流通機構が十分に発達しておらず、小規模の小売店（いわゆる介護ショップ）が多い。
- ・2000年4月より、一部の福祉用具の貸与（12品目）・購入（5品目）が、介護保険の給付対象となった（自己負担1割）。

(イ) 共用品

- ・2003年度の市場規模は、2兆3,743億円（前年度比4.9%増）である。
- ・主な品目では、家庭電化機器が、5,910億円（前年度比10.1%増）、ビール・酒が、4,885億円（前年度比10.7%増）である。
- ・高齢社会の進展に伴い元気な高齢者など加齢による身体機能が低下した者の増加、障害者の自立、社会参加の推進などにより、今後の拡大が見込まれることから、大企業から中小企業まで多彩である。

(2) 開発・普及

＜障害者等ITバリアフリー推進のための研究開発＞

障害者等の安全で円滑な移動を支援するため、障害者等が共通に利用でき、かつ、障害者等に使いやすい利用者端末として、携帯電話等を用いた移動支援システムの開発及び、PDA移動支援システムの普及のため「第11回ITS世界会議」ITSショーケースへの出展等に協力した。

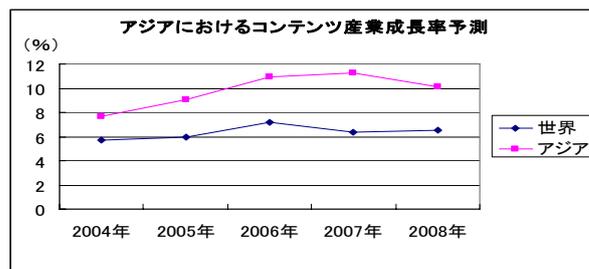
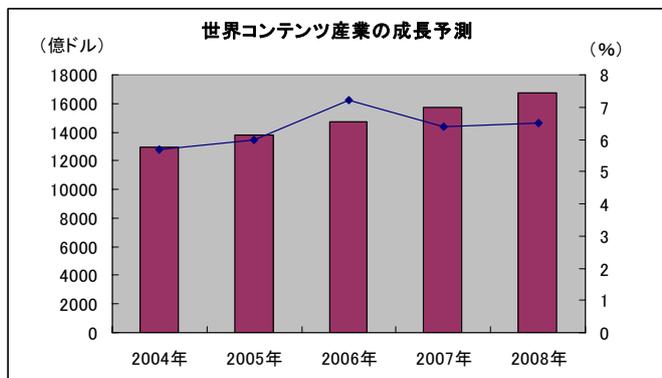
コンテンツ産業

1. コンテンツ産業の現状

1.1. コンテンツ産業の国際競争力の現状と市場の推移

(1) 世界コンテンツ産業の現状

- ・世界のコンテンツ産業の成長率は、2004年で約140兆円（約1兆3千億ドル）となっており、2008年には、約180兆円（約1兆6千億7百億ドル）まで成長すると見込まれている。成長率は、2004-2008年の期間で平均6.3%となることが予測される。
- ・世界銀行「Global Economic Prospects 2005（2004年11月）」による、2004年、2005年の世界全体の経済成長率予測がそれぞれ4.0%、3.2%であることと比較すると、コンテンツ産業の成長はこれをはるかに上回る水準で成長していくと期待できる。
- ・特に、アジア地域では今後コンテンツ産業の急速な成長が見込まれている。アジア地域のコンテンツ産業は2004年から2008年まで一貫して世界のコンテンツ産業全体の成長率よりも高い水準で推移していくと見込まれている。



出所：コンテンツビジネスアジア連携研究会報告書（2005年8月）

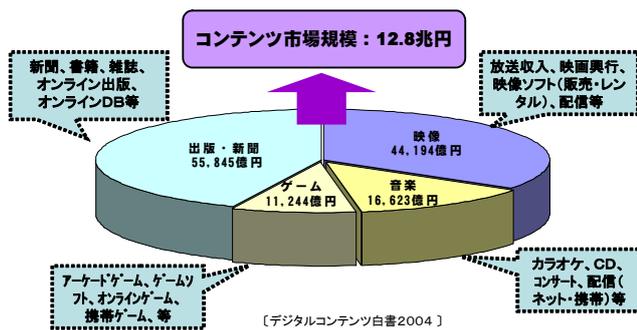
図：世界のコンテンツ産業成長率予測

(2) 世界で受け入れられる我が国コンテンツ産業

- ・日本のコンテンツ産業は、世界から非常に高い評価を受けている。例えば、北野武監督の「座頭市」が2003年のベネチア国際映画祭銀獅子賞に選定されたほか、宮崎駿監督の「ハウルの動く城」も2004年のベネチア国際映画祭技術貢献賞を受賞するなど、各国で開催されている国際映画祭での受賞も多くなってきている。
- ・また、日本でヒットした「呪怨」のリメイク版「The Grudge（清水崇監督）」は日本人監督として全米の興行ランキングで初めて首位を獲得したほか、これと同週に、同じくリメイク作品である「Shall we dance?」が3位を記録するなど、海外ビジネスにおける成功事例も現れている。

(3) 市場規模推移

- ・対象産業：映画、音楽、ゲーム、アニメ、放送、出版、新聞
- ・業界規模：生産額 12.8 兆円



図：2004年コンテンツ産業市場規模

1. 2. 国家戦略に位置づけられるコンテンツ産業

2002年度は、まさにコンテンツ政策が国家戦略に位置づけられた一年であった。2003年3月、内閣総理大臣を本部長とする知的財産戦略本部が設置され、同年7月知的財産推進計画を決定し、コンテンツビジネスの飛躍的拡大に係る施策が掲げられた。

さらに、重要政策課題としてコンテンツを専門に調査検討する知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会（座長：ウシオ電機(株)牛尾治朗会長）が設置され、同年コンテンツビジネス振興を国家戦略の柱と位置づけ、我が国のコンテンツビジネスの課題を明らかにする「コンテンツビジネス振興政策」が取りまとめられる（2004年3月）など、ま

さに、コンテンツ産業の国際競争力強化が国家戦略として位置づけられた年であった。

<コンテンツ政策の流れ>

- 日本経団連エンターテインメント・コンテンツ産業部会発足（2003年8月）
- コンテンツ産業振興議員連盟設立（2003年12月）
- 知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会「コンテンツビジネス振興政策」取りまとめ（2004年3月）
- 知的財産振興計画 2004 策定「第4章コンテンツビジネスの飛躍的拡大」（2004年5月27日）
- コンテンツ促進法成立（2004年6月4日公布）
- コンテンツ産業を先端的な新産業分野と位置づけた「新産業創造戦略」を策定（2004年5月17日）、同戦略を「骨太の方針」（2004年6月4日）に反映

1. 3. 国内産業構造の現状と課題

(1) 現状

映画配給会社、テレビ放送局などのコンテンツ流通部門が寡占的傾向にある中で、コンテンツの制作事業者は、制作資金調達、マーケティング等において流通事業者に大きく依存せざるを得ない状況にある。このため、コンテンツ産業では付加価値の多くを流通事業者が取得する構造にあり、コンテンツ自体の価値を創造する生産部門が必ずしも成果に応じたりターンを得られていない状況にある。

I. 海外市場、ブロードバンド市場など新しいフロンティア市場の立ち上げ、映像市場のデジタル化を促進し、コンテンツ産業の構造改革を推進する。

①コンテンツ産業の積極的開拓展開

ー東京国際映画祭へのマーケット機能付与、国際コンテンツ見本市出展支援、海陸版対策拠点整備等

②ブロードバンド市場の確立

ー不正利用対策、コンテンツから端末機器まで一気通貫した情報家電開発環境整備

③デジタルシネマの普及推進

ー標準化、ビジネスモデルの確立、人材育成等の検討を行うデジタルシネマ推進フォーラムの開催

II. 生産部門を活性化し、優秀な人材を惹き付けることを目指す。

④コンテンツ人材の育成

ープロデューサー育成カリキュラム・テキストの作成、3DCG教育カリキュラムの策定等

⑤流通事業者と制作事業者の間の公正な取引環境の確立

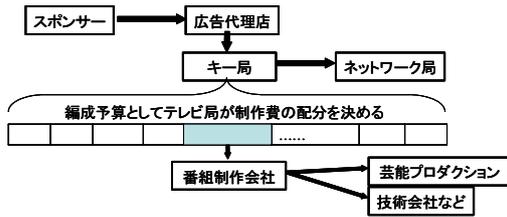
ー下請法施行に伴う競争政策の充実、モデル契約の策定等

⑥制作事業者による資金調達環境の整備

ー知的財産権信託及び信託事業会社の解禁、商品ファンド法上の許可要件の緩和、政策金融による補充等

【例】テレビ番組（広告モデル）

・映像産業の中核をなす地上波テレビ番組製作では、テレビ局が得た広告費が番組制作費の上限となる。また、制作費は渡し切りのため、当該番組のクオリティや視聴率の結果は短期的には、制作事業者の報酬に反映されない。

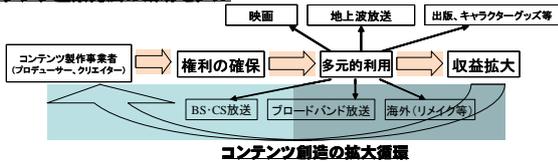


(2) 対応の方向性

新しいフロンティア市場（ブロードバンド、海外市場）の立ち上げや、デジタルシネマの普及推進、人材育成、コンテンツの流通経路の多様化等を通じ、コンテンツ産業の構造改革を進め、新産業としてのコンテンツ産業を飛躍的に拡大させていくことが必要である。

（「新産業創造戦略」より抜粋）

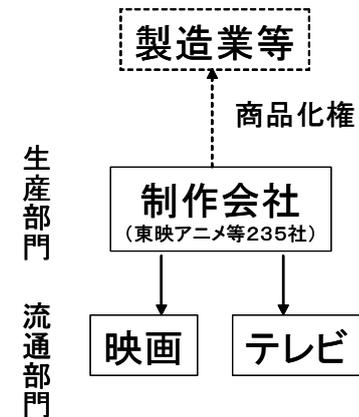
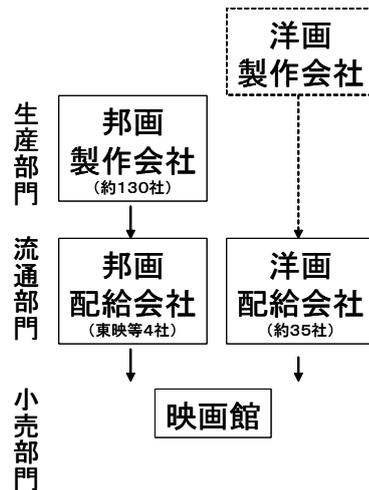
コンテンツ産業発展の成功モデル



(3) 具体的施策

(ア) アニメーション産業の現状

- 2001年の市場規模は1,860億円
- 2002年の市場規模は2,135億円
- 2003年の市場規模は1,912億円
- ・DVDの普及とテレビ放送番組数の増加
- ・ゲームから始まったポケモンは、TV、映画、キャラクター商品など幅広く展開し、市場規模全体は約2兆円にも及ぶ
- デジタル化や海外への作業委託などにより、大幅にコストを削減
- ・これにより、制作機能もアジア全体に拡大中
- ポケモンのヒット以来、海外も含めたビジネス拡大の傾向
- ・米国の大手メディアも注目
- ・世界のアニメ放送量の約6割が日本製
- 一方でテレビ用アニメについては、放送局との間で著作権の帰属等をめぐって紛争も発生
- ・「下請化」に対する懸念

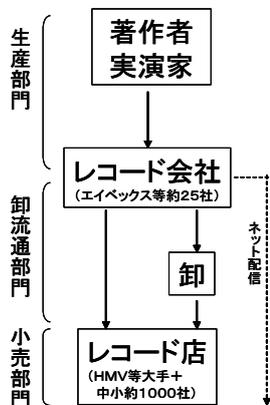


(イ) 音楽産業の現状

- 我が国は米国に次ぐ世界第2位の音楽消費大国
- ・2001年のレコード生産額は5,031億円
- ・2002年のレコード生産額は4,438億円
- ・2003年のレコード生産額は3,997億円
- レコード生産額は1999年以降5年連続減少
- ・5年間で30%減少
- ・一方で、インディーズマーケットは急拡大
- 中小レコード店の減少（前年比18%減）と大型店、複合店の増加
- オリコン史上15年ぶりにミリオンセラーがない一方で、ロングセラーの増加
- ネット配信の開始
- ・「着メロ」ビジネスの成功（市場規模1999年約100億円→2003年約1,300億円）
- P2P（ナップスター、グヌーテラ等）問題
- ・我が国では個人による配布行為も「著作権法」違反
- ・複製防止CD発売

○国際展開への期待

- ・アジアに広がる海賊版問題への対策強化（中国レコード市場の9割、台湾市場の5割は海賊版）
- ・海外展開の阻害要因となっている並行輸入に対応した、レコード業界の輸入権創設要望



(ウ) ゲーム産業の現状

○ソフトの生産額は米国と並び世界のトップ

- ・2001年国内市場規模はハード2,449億円、ソフト3,685億円
- ・2002年国内市場規模はハード1,646億円、ソフト3,367億円
- ・2003年国内市場規模はハード1,372億円、ソフト3,090億円
- ・2001年輸出額はハード7,189億円、ソフト2,532億円
- ・2002年輸出額はハード6,480億円（世界トップ。P S 2は世界で累計2,500万台出荷）、ソフト2,255億円
- ・2003年輸出額はハード5,861億円、ソフト1,993億円

○生産額は1998年以来6年連続減少傾向

- ・国内ソフトウェア出荷規模は、2002年には対前年比9.3%減

○業界のプレイヤーが大きく交替

- ・セガがゲーム機から撤退
- ・マイクロソフトがゲーム機ビジネスへ参入

○制作費の高騰

- ・総制作費が30億円を越える作品も

○携帯電話等への配信、ネットゲームの登場

- ・特に韓国はネットゲームの分野で先行しており、世界市場の3割を占めている

○中古ソフト販売問題

- ・最高裁判決で中古ソフト販売は「合法」

(エ) 出版産業

○市場規模は、1997年以降連続減少傾向（2003年22,278億円）

- ・ピーク時（1996年）に比べ16%マイナス

○新刊発行点数及び返品率の急増

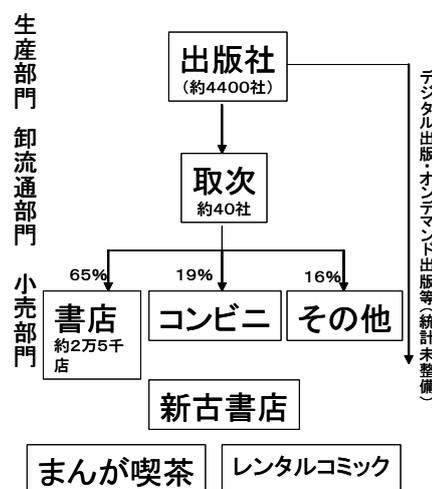
- ・2001年の書籍新刊点数は69,000点（1日平均189点）
- ・2002年の書籍新刊点数は72,055点（1日平均197点）
- ・2001年の書籍返品率は39.1%、2002年の書籍返品率は37.7%

○書店の構造変化（中小書店の減少）

- ・年間1,000～1,300の中小書店が廃業、年間500～600の大型書店が出店
- ・新古書店、マンガ喫茶等の出現

○最近のトピック

- ・ハリポッター第4巻は発売3週間で310万部
- ・2002年11月「少年ジャンプ」英語版発行
- ・2003年3月、中間法人出版インフラセンター内に、I Cタグ技術協力企業コンソーシアム設置（2005年度内をめどに実用化を目標）



2. 海賊版の撲滅による海外市場への展開

(1) 現状

アニメ、ゲーム、マンガなど我が国のコンテンツはアジアを中心に強い競争力を有している一方、海賊版の横行によって正規版による海外展開が困難な状況である。他方、アジア諸国のコンテンツ産業のレベルも向上しており、国際的交流によってさらに競争力のあるアジア・コンテンツ産業が創出される可能性が高い。

(2) 対策

中国・韓国・台湾のコンテンツ担当部局に海賊版取締り強化の働きかけを行う（「対中官民合同ミッション」（2002年12月北京にて開催。団長は森下松下電産会長。）、「日中韓三カ国コンテンツ産業シンポジウム」（2002年12月上旬上海にて開催）、「日台ホットライン」（2002年度に立ち上げ））とともに、各国間業界交流の促進と海外の海賊版情報の収集・提供のための現地組織・仕組み（「コンテンツ海外流通促進機構」を2002年8月2日に立ち上げ）を構築した。また、2004年度から海賊版対策が特に必要な北京、上海に海賊版対策となる事務所を開設し、当該事務所を中心として、海賊版に係る情報収集、情報発信、研修事業、企業相談等を実施した。

表：アジア諸国と日米のレコード市場規模と海賊版率

	市場規模(推定)	海賊版率
中国	約980億円	90%
香港	約140億~168億円	10~25%
台湾	約442億円	50%
韓国	約384億~461億円	10~25%
日本	約6830億~7859億円	10%未満
米国	約1兆7435億~1兆9372億円	10%未満

国際レコード産業連盟調査(2001年実績暫定版)より

3. コンテンツビジネスアジア連携研究会

(ア) アジア・コンテンツ産業における発展の可能性

＜アジアにおけるコンテンツ産業発展の課題＞

高い成長率の見込まれるアジア・コンテンツ産業ではあるが、解決すべき課題も残されている。とりわけ、知的財産保護に向けた環境整備をいかに進めていくかということは大きな問題である。

音楽分野における海賊版侵害率（2004年）

80%以上	50%以上	25-50%	10-24%	10%未満
中国	インド	フィリ	香港	日本
インドネ	マレーシア	ピン	韓国	シンガ
シア	パキスタン	台湾	タイ	ポール

（国際レコード産業連盟「The Recording Industry 2005 Commercial Piracy Report」）

アジアにおける海賊版対策として、我が国は、国際知的財産保護フォーラム、政府間協議などを活用し、各国に対し、著作権に係る刑事罰の強化や適用に向けた手続簡素化等を要請している。さらに、エンフォースメントに関し、著作権に加え商標権侵害に対しても実効力のある対策を講じるため、経済産業省、文化庁、警察庁、コンテンツ海外流通促進機構参加団体、JETROなどを中心に「日本コンテンツ海外流通マーク（CJマーク）」を諸外国で商標登録出願している。

CJマークによる商標権侵害手段の開発



こうした施策の他、本研究会では人材育成によって、現地におけるコンテンツビジネスのエキスパート養成を通じた著作権保護意識の啓発や、テクノロジーの活用による著作権侵害の防止などについても可能性が指摘されている。

例えば通信カラオケのようなテクノロジーの導入を図ることにより、著作権料徴収に向けた市場環境整備を促す試みや、オンラインゲーム事業を展開することにより、より確実な課金・徴収を行おうとする手法が有効とされている。

また、コンテンツビジネスの市場開放度について見ると、例えば、日本、シンガポール、タイ、フィリピン、マレーシア、インドネシアがGATS（サービスの貿易に関する一般協定）でサービス貿易自由化を約束している分野は次のように限定されている。文化保護的側面もあるものの、今後はWTOや二国間経済連携協定を通じてこれらの約束分野を拡大することに加え、最恵国待遇の相互譲与や国際的制度ハーモニゼーションを各国間で進めていくことが求められている。

(イ) アジアにおけるコンテンツ産業連携に向けて

(A) アジアにおける文化関連財の輸出入動向

アジア地域における経済成長に伴う、ヒト・カネ・モノの移動に加えて、文化関連財の取引も顕著に活発化している。我が国は、この10年間において貿易量は5億8千万ドルから21億6千万ドルへと3.7倍に拡大して

いる。なお、中国は4.7倍、NIEsは3.7倍、ASEAN4は1.9倍である。いずれの地域間についても大幅に文化関連財取引が増加していることがわかる。

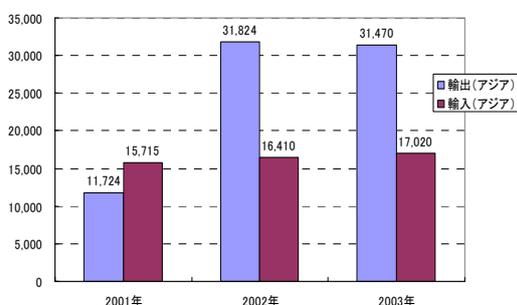
(B) アジアにおけるコンテンツ産業連携の広がり

(a) コンテンツ輸出入

前項(A)でみられた文化関連財の取引増加と同様、アジア地域のコンテンツ産業においても貿易は拡大している。日本とアジア諸国とのコンテンツ輸出入量をみると、2003年にはアジア向けコンテンツ輸出が約315億円、アジアからのコンテンツ輸入が約170億円の規模となっている。

日本とアジア間のコンテンツ輸出入推移

(単位：百万円)



(b) コンテンツ見本市における人的交流

また、アジアにおいてはコンテンツ産業における人的な交流も深まりを見せており、2004年に日本で開催されたコンテンツ見本市であるTIFCOM、東京ゲームショウにおいて、多数のアジア諸国からのコンテンツ関係者が来場しており、それぞれ海外来場者の90%、80%を占めている。

(c) 日本におけるアジア・コンテンツ

アジア・コンテンツの日本における流通も増加しており、テレビ放送や映画館での上映のほか、東京国際映画祭のイベントである「アジアの風」においては、アジア各国の作品が展覧されており、その数も増加基調にある。

日本でヒットしたアジア映画

製作国	作品	監督	興収
韓国	猟奇的な彼女	クァク・ジェヨン	4.9億円
	おばあちゃんの家	イ・ジョンヒヤン	0.8億円
	ボイス	アン・ビョンギ	8.6億円
中国	北京ヴァイオリン	チェン・カイコー	0.7億円
	HERO	チャン・イーモウ	40.5億円
香港	the EYE [アイ]	オキサイド・パン	1億円
	インファナル・アフェア	アンドリュー・ラウ	4.2億円

(2003年)



製作国	作品	監督	興収
韓国	殺人の追憶	ポン・ジュノ	3.5億円
	スキャンダル	イ・ジェヨン	9億円
	シルミド	カン・ウソク	5.5億円
	ブラザーフッド	カン・ジェギョ	15億円
	誰にでも秘密がある	チャン・ヒョンス	8億円
	僕の彼女を紹介します	クァク・ジェヨン	20億円
中国	LOVERS	チャン・イーモウ	23億円
香港	インファナル・アフェア2	アンドリュー・ラウ	2億円
	2046	ウオン・カーウアイ	7.8億円
タイ	アタック・ナンバーハーフ2	ヨンユット・トンコントーン	1億円
	マッハ!	ブラッチャー・ビンゲーオ	8億円

(2004年)

『アジアの風(Winds of Asia)』部門・国別作品数

【2003年(第1回)】

製作国	上映本数
中国	4
台湾	6
韓国	3
タイ	1
フィリピン	1
シンガポール	1
インド	1
	17



【2004年(第2回)】

製作国	上映本数
中国	5
台湾	2
香港	13
韓国	5
タイ	2
フィリピン	3
インドネシア	1
マレーシア	2
インド	2
	35

(d) 世界におけるアジア・コンテンツ

アジアのコンテンツに対する認知や評価は世界的にも高まっており、世界三大映画祭においてもアジアから受賞作品が増加している。

海外映画祭におけるアジア映画の受賞実績

(過去5年間)

【カンヌ映画祭】

	賞	作品	製作国	監督(又は俳優)
2005年(第58回)	審査員賞	ジャン・ハイ・ドリームズ	中国	ワン・ジャオジュアイ
2004年(第57回)	グランプリ	オールド・ボーイ	韓国	パク・チャヌク
	審査員賞	トロピカル・マラディ	タイ	アピチャポン・ウィーラサタクン
	最優秀男優賞	誰も知らない	日本	柳楽優弥
	最優秀女優賞	グリーン	香港	マギー・チャン
2003年(第56回)	審査員賞	午後の5時	イラン	サミラ・マフマルバフ
2002年(第55回)	監督賞	酔画仙	韓国	イム・ゴンテク
2001年(第54回)	国際批評家連盟賞	回路	日本	黒沢清

【ヴェネチア映画祭】

	賞	作品	製作国	監督(又は俳優)
2004年(第61回)	特別監督賞(銀獅子賞)	空き家	韓国	キム・キドク
	技術貢献賞(オゼッラ賞)	ハウルの動く城	日本	宮崎駿
2003年(第60回)	特別監督賞(銀獅子賞)	座頭市	日本	北野武
2002年(第59回)	特別監督賞(銀獅子賞)	オアシス	韓国	イ・チャンドン
	新人俳優賞	オアシス	韓国	ムン・ソリ
	最優秀女優賞	グリーン	香港	マギー・チャン
2001年(第58回)	グランプリ(金獅子賞)	モンsoonウェディング	インド	ミーラ・ナイール
	特別監督賞(銀獅子賞)	Uttera	インド	Buddhadeb Dasgupta
2000年(第57回)	グランプリ(金獅子賞)	チャドルと生きる	イラン	ジャファール・パナヒ
	特別監督賞(銀獅子賞)	Uttera	インド	Buddhadeb Dasgupta
	最優秀アジア賞	プラント・ホーム	香港他	ジャ・ジャンクー

【ベルリン映画祭】

	賞	作品	製作国	監督(又は俳優)
2005年(第55回)	審査員グランプリ(銀熊賞)	孔雀	中国	顧長衛
	芸術貢献賞(銀熊賞)	The Wayward Cloud	台湾	蔡明亮
	アルフレッド・ハウアー賞	The Wayward Cloud	台湾	蔡明亮
2004年(第54回)	監督賞(銀熊賞)	サマリア	韓国	キム・キドク
2003年(第53回)	アルフレッド・ハウアー賞	HERO	中国	チャン・イーモウ
2002年(第52回)	グランプリ(金熊賞)	千と千尋の神隠し	日本	宮崎駿
2001年(第51回)	監督賞(銀熊賞)	Ai ni ai wo	台湾	リン・チェンシン

(e) 事業展開

このように我が国コンテンツ産業とアジアとの間では、全体的に輸出入の増加傾向が見られるとともに、人的な交流も進んでいることがわかる。また、取り組み方も深化・多様化しており、完成された作品を輸出する形態から、共同制作や現地拠点を設置する形態等様々な方法が試みられている。

《アジア間の交流深化の事例》

○輸出型(自国発コンテンツが海外に輸出され現地に浸透するケース)

- ・中国アーティスト「女子十二楽坊」が日本でヒット、アルバムは日本で200万枚以上の売上げ。
- ・映画「Love letter」(日本・中・韓・台)がアジアでヒット、ロケ地小樽にはアジアから観光客が増加。

○共同制作型(製作段階から共同でプロジェクトを実施するケース)

- ・映画「力道山」:韓国映画だが、日本人スタッフ、俳優が起用されている。韓国で140万人を超える大ヒット。
- ・映画「ソウル」(日韓):TOKIO長瀬智也が主演した日韓合作映画。
- ・映画「最後の恋、初めての恋」(日中):渡部篤郎主演の日中合作映画。
- ・映画「千里走単騎」:中国映画(チャンイーモウ監督)、高倉健、中井貴一日本人俳優を起用。
- ・韓国のアニメ製作会社「DR-MOVIE」は、その優れた3D技術から「ジブリ」「マッドハウス」など日本の製作会社からの継続的な受注を受けている。
- ・日韓両国で連載されていたコミック「新羅行御史」は、日韓両国企業による共同制作によりアニメ映画化されるなど、共同製作も進みつつある。

○現地進出型(当初から現地市場への展開を目指したビジネス展開)

- ・BoA:韓国SMエンタテインメント社とエイベックスがライセンス契約。日韓両市場での展開を前提とした市場展開。
- ・集英社、小学館、小学館プロダクションは、3社共同して海外事業を推進するため、在米子会社を合併し、本年4月に新会社をサンフランシスコに設立することを発表。(2005年1月)

(ウ) アジアにおけるコンテンツ産業連携に向けた環境整備の必要性

このように、アジアにおけるコンテンツ産業が発展していくためには解決すべき課題が残されているものの、今後急速に成長していくことは必至であり、また、そうした市場の動きは既に顕在化しつつある。日系コンテンツ関連各

事業者による取組も積極的かつ多角的なものとなっている。

これまで日本のコンテンツ産業界の海外市場展開は、国内市場が比較的大きいこともあり必ずしも積極的な取組が行われてこなかったと指摘されることも多い。しかしながら、常に世界市場を組み込んで事業設計がなされている米国ハリウッドはもちろんのこと、近年では欧州・アジア諸国の多くが、コンテンツ産業の産業間・地域間における波及効果に着目して積極的に国際展開に取り組んでいる。

アジア地域においては、コンテンツ市場の成長性が確かなものとなりつつあるだけでなく、日本のコンテンツに対する受容性も高いことから、日本コンテンツ産業が更なる飛躍を遂げるためにもアジア地域に重点を置いた海外展開を一層積極化させるべきである。

その際、日本コンテンツ産業のアジア諸国に対する輸出促進に加えて、アジア各国は相互に文化的親和性が欧米に比べて高いと考えられることから、互いに連携し補い合うことによる大きな相乗効果が期待される。こうした連携を円滑にしていくための基盤整備を各国が共同で行っていくことが必要であり、これが実現すれば、アジアが世界のコンテンツ市場をリードしていくことも十分考えられる。

「新産業創造戦略 2005」においても、日本コンテンツの海外展開が進む中、新たに「韓流」をはじめアジア・コンテンツの日本流入拡大など、アジア規模での市場融合が進展する一方、各国の不透明な規制・商慣行を相互協力により解決し、戦略的なアジアとの連携・協業を進めることが必要であること等が指摘されている。

今後、アジア地域のコンテンツ産業が連携し、飛躍的な発展を目指していくための具体的な方策について、「5つの対応の方向性」として提示することとしたい。

(A) コンテンツ国際共同製作の推進

アジアにおいては国によって諸外国コンテンツの流入に際して、量的あるいは質的な規制を施しているところもあり、国際共同制作はこうした状況を拡大均衡に向けて解決していく有効な解決手段であるといえる。また、国際共同制作を通じて、我が国コンテンツ産業界にとっても国際ビジネスにおけるノウハウの蓄積や人材育成が期待できるといえる。

しかし、コンテンツの国際共同制作を実施するための環境が整備されているとは言い難い。本研究会において

も多数の委員から指摘されたが、各国におけるコンテンツ制作に携わる人材や各種窓口機関及びロケ地利用のための手続など、共同制作に必要な基本的な情報提供の仕組みが未整備となっている。

今後、アジアにおけるコンテンツの国際共同製作を推進するため、こうした環境整備を進めるとともに、流通促進、資金調達等まで含めた積極的な対策を進め、各国との協力関係を構築していくこととする。

(B) 人材育成・人材交流の推進

(財) 海外技術者研修協会(AOTS)による研修スキームを活用し、コンテンツ分野における研修を中国向けに実施したところ、多くの参加者から非常に有意義であったとの反響が寄せられている。

韓国や中国、台湾等においては、人材育成を重要な課題と位置づけているが、他のアジア諸国においても同様のニーズが高まっていくことが予想される。

今後は更に多角的な視点から日本とアジア諸国双方にとってメリットのある形でコンテンツ分野における人材育成協力の在り方を模索する必要がある。とりわけアジア各地のコンテンツ産業は発展度合いや構造が異なっているため、ニーズに即したきめ細かい人材育成パッケージの考案が不可欠であろう。加えて、プロデューサー、クリエイター、知的財産保護、等様々な領域を視野に入れた人材育成が必要である。

(C) コンテンツ市場の充実・拡大

2004年度より我が国コンテンツ関連事業者による出展を支援すべく、各種見本市に対する出展支援事業を実施している。

今後は、アジア地域におけるコンテンツ見本市増加の状況にかんがみ、各国コンテンツマーケット間の連動・連携を図ることにより、互いにとって競争を有益なものとしながら、アジア地域におけるコンテンツ国際取引市場を充実・拡大するための工夫が必要となる。具体的にはマーケット間で開催概要や作品・人材等に関する情報交換を行うほか、企画・作品等の共有や共同プロジェクトの推進、開催時期の補完的調整等により互いのマーケットを充実化させること等が求められる。

(D) コンテンツ貿易投資環境の整備

投資やサービス貿易を行ううえで、マーケットアクセス確保の障壁となる制度等に関しては、相互に継続的に

改善をしていく努力が必要である。

また、コンテンツ事業者にとってアジアにおける国際ビジネスを推進していくうえで大きな問題となるのは債権回収等のリスクをいかにして回避するかという点である。2003年には知的財産権等ライセンス保険(知財保険)が創設されるなどこうした課題に対する施策も進められている。既にアニメビジネスにおいて、知的財産権を対象とする保険を担保として融資が行われるといったケースが現れており、こうした信用力補完スキームがアジア諸国においても稼働していくよう働きかけていくことは有効な手段の一つである。

(E) コンテンツ産業に係る情報共有

アジアにおけるコンテンツ国際連携を深めていくための最も基本的な協力体制づくりに向けた試みとして、上記のような各種市場関連データの共有を数か国間のレベルから拡大し、アジアにおける主要各国間のレベルで実現できるようにしていくことが重要である。

また、市場関連データのみならず、各国コンテンツ産業界における人材、プロジェクト等に関する情報についても共有・交換に向けた環境整備が求められる。本研究会における委員の指摘として、例えば韓国では映画業界における人材紹介のための連絡ネットワークが整備されており、共同制作等国際ビジネスを推進するうえで非常に有効であったとのことである。今後は、国内における情報整備と同時に国際間における情報共有に向けた工夫と対話が不可欠である。

