

第7節 商務情報政策局.....	329
情報政策.....	329
1. 政府における取組.....	329
2. 情報サービス産業の現状.....	331
3. 情報通信機器産業の現状.....	332
4. 半導体産業の現状.....	333
5. 電子政府の実現.....	334
6. 人材育成.....	335
7. IT投資促進税制.....	336
8. 情報セキュリティ政策.....	336
9. 国際関係の取組.....	337
10. 安全な電子商取引の推進.....	340
11. 電子タグ.....	341
12. 大航海プロジェクト.....	342
サービス産業.....	342
1. サービス産業の現状と認識.....	342
2. サービス産業の横断的政策.....	344
3. 観光・集客サービス.....	346
4. ビジネス支援サービス.....	346
5. 健康サービス.....	346
6. 医療機器.....	347
7. 福祉用具.....	348
8. 医療情報化.....	348
コンテンツ関連産業.....	349
1. コンテンツ関連産業の現状.....	349
1.1. コンテンツ産業の国際競争力の現状と市場の推移.....	349
1.2. 国家戦略に位置づけられるコンテンツ産業.....	349
1.3. 国内産業の現状と課題.....	350
2. 国際展開の推進のための施策.....	352
3. アジアコンテンツ産業セミナー.....	354

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(I T)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(I T 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(以下、 I T 戦略本部と略す。)」を設置し、2005年までに世界最先端の I T 国家になることを目標とした「 e - Japan 戦略」を策定した。

「 e - Japan 戦略」の下、我が国の I T 基盤整備は飛躍的に進んだが、 I T の利活用水準はまだ不十分であった。そこで、2003年7月に、 I T 基盤を生かしつつ I T の利活用を推進することにより、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、国民にとって身近で重要な、医療、食、生活、中小企業金融、知、就労・労働、行政サービスの7分野の先導的取組を定めた「 e - Japan 戦略」を策定した。

2003年8月には、具体的な行動計画となる「 e - Japan 重点計画 - 2003」が策定された。そこでは、2005年に世

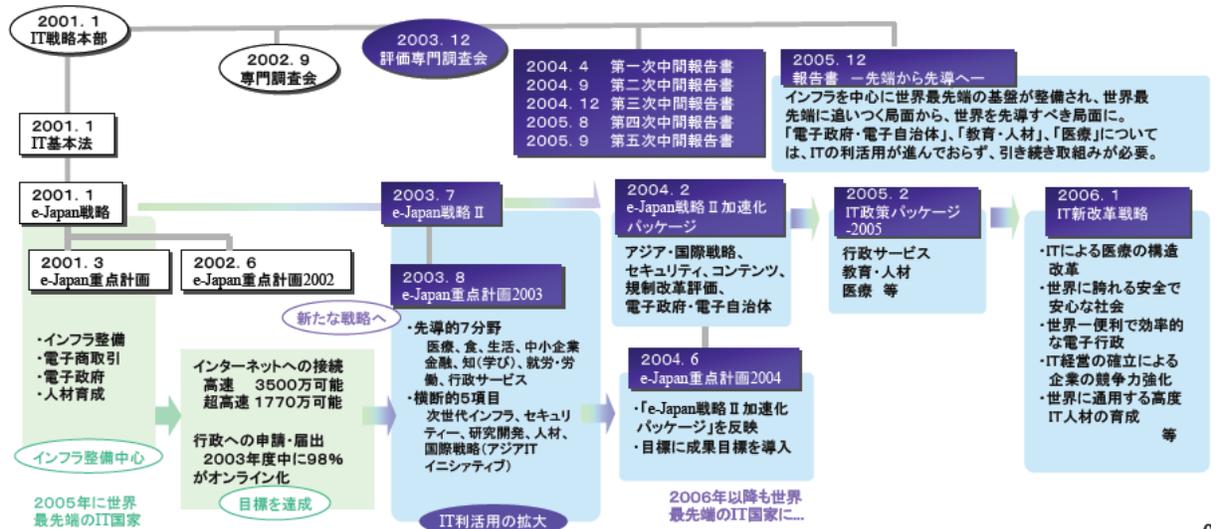
界最先端の I T 国家になるとともに、2006年以降も世界最先端であり続けることを目指し、「 e - Japan 戦略」に従って、政府が迅速かつ重点的に実施すべき366の具体的な施策が記述された。

また、2004年2月には「 e - Japan 戦略 加速化パッケージ」が策定され、重点的に政策を展開すべきアジア・国際戦略、セキュリティ、規制改革、コンテンツ、評価、電子政府・電子自治体の6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。

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、 I T 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。

「 e - Japan 戦略」目標の達成年となる2005年2月、我が国の I T 化の飛躍的進展と残された課題が確認され、取組を緩めることなく、利用者の視点でラストスパートをかけるとともに、引き続き世界最先端であり続けるための取組を行ってゆく必要があるとする「 I T 政策パッケージ - 2005」が策定された。

そして、2006年1月、本格的な少子高齢化、グローバル化などの大きな社会変革の中でも豊かな社会を築けるよう I T を積極的に活用していくことを定めた「 I T 新改革戦略」を策定した(参照図：政府における I T 政策の取組)。



図：政府における I T 政策の取組

(2) IT新改革戦略(要旨)

(ア) 基本理念

我が国は、本格的な人口減少と高齢化、経済のグローバル化など大きな社会的変化に直面している。21世紀に、引き続き経済的繁栄と豊かな国民生活を実現していくためには、20世紀の工業社会を前提として整備された社会基盤を、情報と知識が付加価値の源泉となる新しい知識創発型社会に転換していく必要がある。

「e-Japan 戦略」の5年間に、我が国はインフラ整備、利用者のレベル両面で世界最高水準となり、最先端のマーケットと技術環境を有する世界最先端のIT国家となったが、その一方、行政サービスや、医療、教育分野等でのIT利用・活用における国民満足度の向上、地域や世代間におけるITの活用や産業の国際競争力の強化、国際貢献等について、依然として課題が存在している。

これらの現状を踏まえ、以下3つの理念に従い、国民の視点に立ったユビキタスネットワーク社会の形成と、世界IT革命を先導するフロントランナーとして国際貢献をしていくため、新たなIT戦略を策定する。

(A) 構造改革による飛躍

これまでの政府のIT戦略では、IT基盤の確立と機器の普及に力点が置かれていたが、今後はITの利用・活用の高度化を目指し、更にITの持つ構造改革力を生かした日本社会の改革という段階へ大きく踏み出していく必要がある。

21世紀の日本社会が抱える社会的課題は、少子高齢化対策、環境問題への対応、安全で安心な社会の実現等少なくない。これらの課題を解決するために、IT化を妨げる社会的制約を排除するとともに、ITを駆使して改革を進めていくことが必要である。

また、産業の競争力に目を向けると、我が国はモバイル、電子タグなどの技術において国際的に優位に立っている。これら優位性を核としたIT産業と、業務の効率化にとどまらず新しい付加価値を創造することが可能なIT利用産業による好循環構造を構築し、IT経営の確立などを通じ、従来のキャッチアップ型ではなく世界を先導する産業の国際競争力を維持・強化するなど、産業構造の改革を進めることも必要である。

ITの課題解決力を通じ、こうした課題に対してITを生かして積極的に取り組み、ITの構造改革力で

日本社会の改革を推進する。

(B) 利用者・生活者重視

ITはその先端性ゆえに技術先導になりやすいが、IT戦略の策定に当たっては利用者・生活者の視点を基本とすることがきわめて重要である。そして、ITが利用者にとって、意識して利用するものから空気・水のように意識することのない使いやすさを備えたインフラとなること、すなわちあらゆる分野においてITが利用できることで生活者としての利便性が高まる効果を実感できることが望ましい。それによって、人々がもっている知識や情報が自由かつ容易に流通・交換され、異なる立場の人々の協働による活動が拡がりそこからさまざまな新しい知的価値、文化的価値が創出されるような社会を実現する。

(C) 国際貢献・国際競争力強化

我が国の消費者、生活者の「厳しい目」と、これにこたえて果敢に挑戦してきた産業の「こだわり」が、ITはもとより、素材、自動車、家電等、広範な分野にわたり強力な我が国産業を育成してきた。これに加え、光ファイバ等の超高速のブロードバンドに代表される世界最先端のITインフラの存在が、我が国のIT社会の発展の基盤となっている。

こうした我が国の特徴を生かし、人類が共通して抱える大きな社会的課題をITによって解決し、その解決モデル、構造改革力を世界に提供していくことが我が国の果たすべき国際貢献に他ならない。そしてアジアを中心とした国際貢献をITの分野で積極的に行うことが、日本の将来にとってもきわめて望ましい。

また、IT技術等を世界に発信していくことにより、海外市場での日本のプレゼンスが高まり、我が国の産業競争力強化につながることを認識する必要がある。

(イ) 今後のIT政策の重点

今後重点的に取り組むIT政策の概要は、次の通り。

第一の政策群は、ITの構造改革力を追求して、日本の社会が抱えるさまざまな課題解決をITによって行おうとする政策である。

- (A) 21世紀に日本が世界に先駆けて直面する課題をITにより解決する取組
- ・ ITによる医療の構造改革 など

- (B) 安全で安心に暮らせる社会を実現するための取組
 ・世界に誇れる安全で安心な社会 など
- (C) 行政・企業・個人が効率的にかつ意義深く活動するための取組
 ・世界一便利で効率的な電子行政
 ・IT経営の確立による企業の競争力強化 など
 第二の政策群は、ITの構造改革力を支えるとともに、来るべきユビキタスネットワーク社会に向けた基盤の整備を行うための政策群である。
- (D) 情報格差のないIT社会の構築とユビキタスネットワークの高度化に向けた取組
 ・ユニバーサルデザイン化されたIT社会 など
- (E) 安心してITを使える環境の整備に向けた取組
 ・世界一安心できるIT社会
- (F) IT社会を根底から支える人材の育成についての取組
 ・次世代を見据えた人的基盤作り など
- (G) IT社会を支える研究開発を我が国が先導するための取組
 ・次世代のIT社会の基盤となる研究開発の推進
 第三の政策群は、構造改革力の追求とそれを支える基盤の整備という2つの政策群を通じて達成される成果を、日本から世界へ発信するという国際貢献のための政策群である。
- (H) 国際競争社会における日本のプレゼンスの向上のための取組

- (I) 課題解決モデルの提供によるアジア等への貢献のための取組

2. 情報サービス産業の現状

2005年における情報サービス産業の事業所数は、6,879事業所、前年比3.2%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。

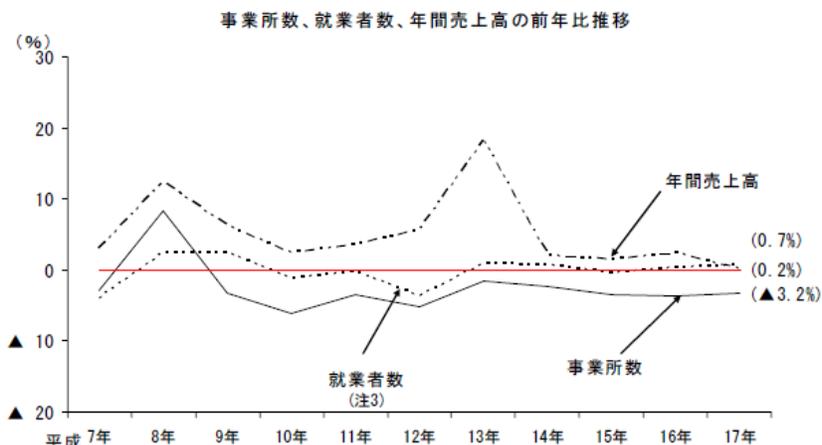
2005年の就業者数は、57万3,727人、前年比0.7%の増加となった。

2005年の年間売上高は、14兆5,555億円、前年比0.2%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11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21億1,593万円で、前年比3.6%増と、引き続き増加傾向で推移している。

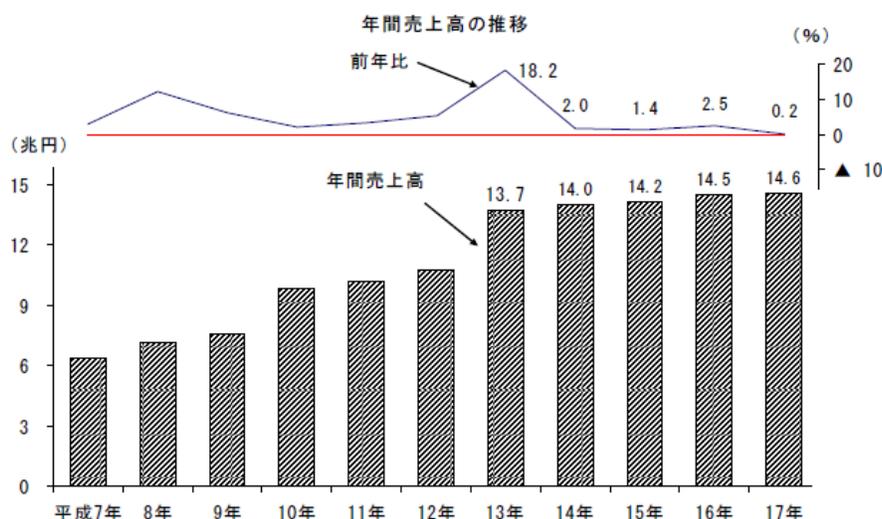
年間売上高を業務種類別にみると、5割弱を占める「受注ソフトウェア開発」が前年比マイナス0.7%と減少に転じたものの、次にシェアの高い「情報処理サービス」は前年比9.6%の増加となった。

「システム等管理運営受託」は前年比4.2%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」及び「業務用パッケージ」が大幅に減少したため、前年比マイナス8.8%となった。



(出典) 平成17年特定サービス産業実態調査確報



(出典) 平成 17 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16年 (百万円)	平成17年 (百万円)	前年比	
			構成比 (%)	(%)
計	14,527,056	14,555,481	100.0	0.2
情報処理サービス	2,438,920	2,674,192	18.4	9.6
受注ソフトウェア開発	6,785,991	6,739,653	46.3	▲ 0.7
ソフトウェア・プロダクツ	1,506,673	1,374,136	9.4	▲ 8.8
業務用パッケージ	701,857	632,816	4.3	▲ 9.8
ゲームソフト	620,548	554,118	3.8	▲ 10.7
コンピュータ等基本ソフト	184,269	187,202	1.3	1.6
システム等管理運営受託	1,850,261	1,928,004	13.2	4.2
データベース・サービス	319,855	359,960	2.5	12.5
インターネットによるもの	178,434	223,332	1.5	25.2
その他	141,421	136,628	0.9	▲ 3.4
各種調査	283,114	251,188	1.7	▲ 11.3
その他	1,342,242	1,228,348	8.4	▲ 8.5

(出典) 平成 17 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

情報通信機器産業は、白物家電、薄型テレビ・AV機器などのデジタル家電、パーソナルコンピュータなど幅広い分野にわたっており、生産総額は機械工業全体のうちの1割強を占める我が国を代表する産業である。

2004年度は、猛暑やオリンピック需要の恩恵も受け、白物家電、デジタル家電が好調に推移した。2005年度は、デジタル家電分野は、デジタル景気一巡後の生産調整や価格下落の影響などにより伸び悩みがみられたものの、薄型テレビ、DVDなどのAV機器やカーナビゲーションシステムを中心に引き続き好調に推移した。

デジタル家電機器の好調と、薄型ディスプレイ、半導体を中心とした国内での大型設備投資が相次ぎ、情報通信機器産業は我が国全体の景況回復を牽引している。一方で、デジタル家電機器分野においては、世界的に生じている急速な単価下落により、コスト競争が激化しつつあり、企業の収益に深刻な影響を及ぼしている。

また、韓国や台湾などの東アジア勢が、大胆な投資決定と利益率の高い経営により急速に台頭し、高い収益を上げている中で、日本の各メーカーは国際競争力を維持・強化していくために、コスト削減努力、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や重点事業への大規模

模投資などの「選択と集中」に取り組んでいる。

4. 半導体産業の現状

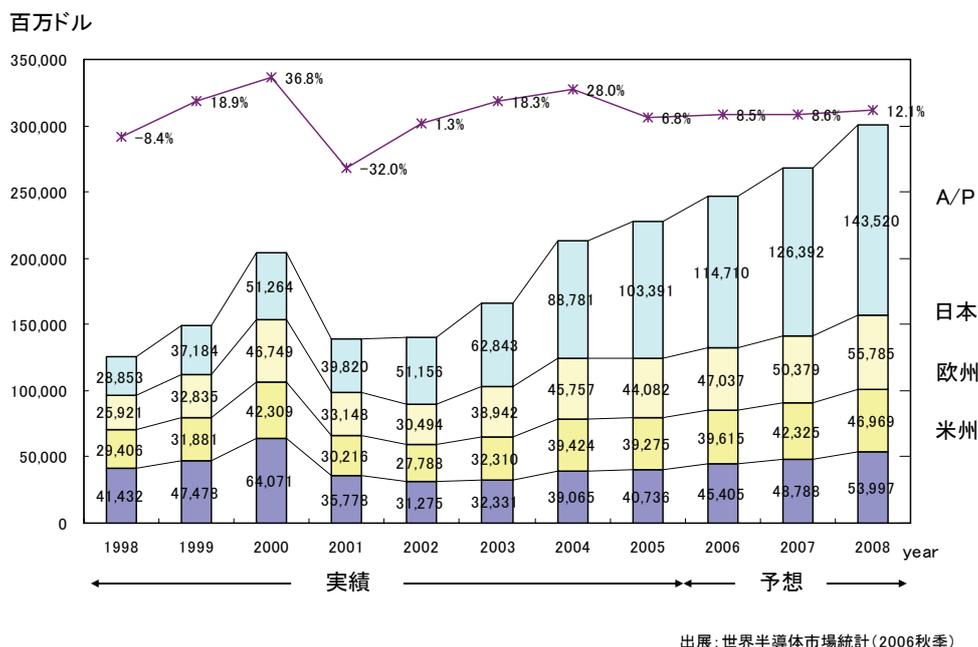
半導体産業は、マイクロプロセッサ (MPU) などのロジック系製品や、FLASH メモリ等の半導体メモリーを製造する産業であり、急速に進展する高度な技術を必要とし、莫大な額の設備投資費用、研究開発費用を要する。

半導体産業は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

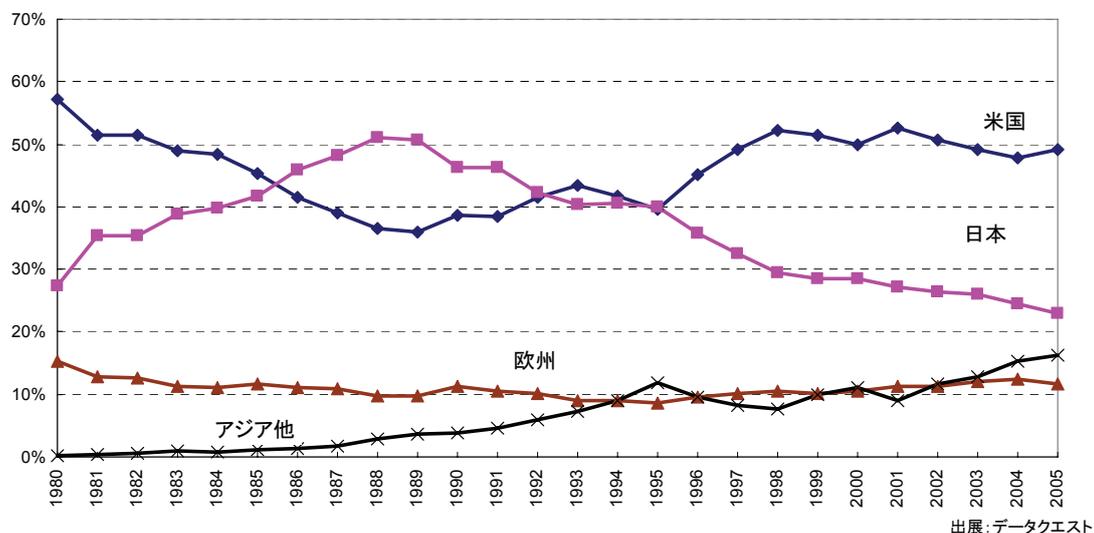
体制が進展している。また、各社とも選択と集中を進め、自社の強い製品分野に、より一層特化していく傾向がある。

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、2005年には約23%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。

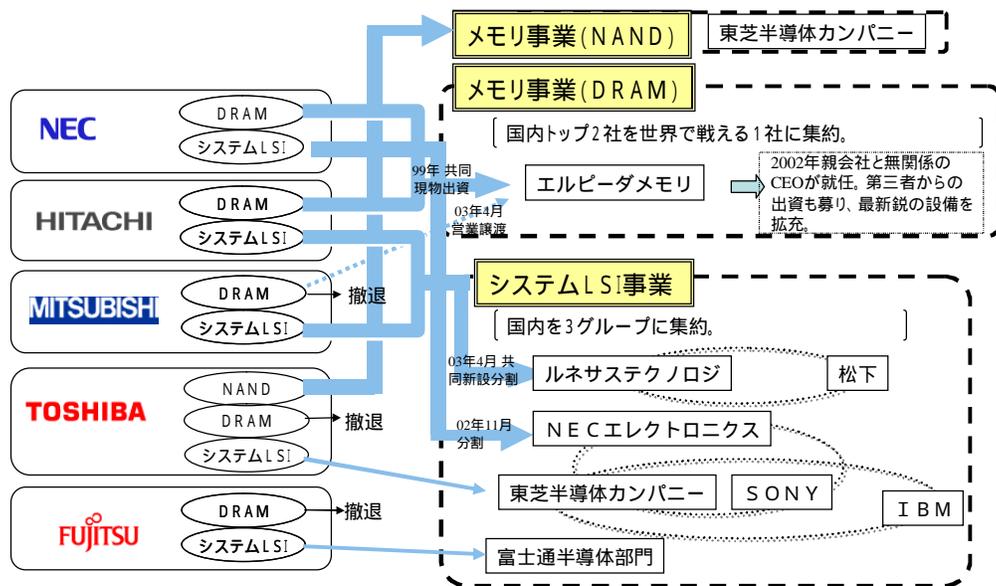
特に価格競争の激しい汎用DRAMについては、国内各社は事業撤退し、国内で汎用DRAMを扱うのはエルピーダメモリ1社となった。



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

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の活用とこれに合わ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、各府省情報化統括責任者（以下、CIOと略す。）連絡会議において、2003年7月に決定、2004年6月に改定された「電子政府構築計画」に基づいて取組を進めている。本計画は〔1〕国民の利便性・サービスの向上、〔2〕IT化に対応した業務改革、〔3〕共通的な環境整備、を施策の基本方針とする全府省計画と、各府省別計画から構成されるものである。

(ア) 国民の利便性・サービスの向上に関しては、2003年

度末時点において、国の行政機関が扱う申請・届出の96%がオンライン化されるなどの成果が得られたが、引き続き、利用者視点に立ったシステム整備、サービスの改善を検討しているところである。また、2005年8月には「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・システム最適化計画」が策定され、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された。

(イ) IT化に対応した業務改革に関しては、政府全体の業務・システムの体系的な整理を実施し、各府省に共通する業務・システム及び個別府省の業務・システムについて、業務や制度の見直し、システムの共通化・一元化、業務の外部委託等を内容とし、業務処理時間や経費の削減効果（試算）を数値で明示する「業務・システム最適化計画」を2005年度末までのできる限り早期に策定することとされている。また、併せて、各府省における業務・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、「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た。これを受けて、2005年度末にはほぼすべての業務・システム最適化計画が策定された。

(ウ) 共通的な環境整備に関しては、専門的知見を有し、独立性・中立性を有する外部専門家であるCIO補佐官を、2003年12月までに全府省で登用し、2003年12月26日に「各府省情報化統括責任者（CIO）補佐官等

連絡会議」が設置されたところである。2005 年度には本会議が計 16 回開催され、各業務・システム最適化計画案等に対する助言が行われた。

(3) 経済産業省の電子政府への取組

最適化計画について、経済産業省が担うこととされた府省共通業務・システムである「物品調達、物品管理、謝金・諸手当、補助金及び旅費」の業務・システム最適化計画を 2004 年 9 月に策定した。引き続き、最適化計画に則り、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。

「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 月に策定したところであるが、引き続きシステム設計・開発に関する仕様の作成を進めている。

そのほか、2006 年 2 月には「工業標準策定業務」、2006 年 3 月には「経済産業省ネットワーク（共通システム）」及び一部関係府省業務・システムで、経済産業省が最適化計画を策定することとされた「国家試験業務」について、それぞれ最適化計画を策定した。

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）」に基づく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。

そして、2005 年 8 月には、更に具体的な実施内容、工程表（ロードマップ）等からなる同計画の改訂版を策定した。

また、総務省が中心となり 2005 度末に策定した「統計調査等の業務・システム最適化計画」において、「府省別計画」「9. 経済産業省」として経済産業省に係る取組を記載し、次期システムに関する要件定義を実施した。

なお、これら最適化計画の策定に当たっては、経済産業省が他省に先駆けて登用した C I O 補佐官の助言を得ながら、適切に進めたところである。

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 I T 利用の拡大及び I T 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 I T の使い手としてのみならず、価値創造者としての高度 I T 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 I T 産業の健全な発展のため、経済産業省では、I T サービスの実務能力を明確化・体系化した指標（I T 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対する I T 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してきている。

(1) I T スキル標準、組込スキル標準、情報システムユーザースキル標準の策定

高度な I T 技術者の育成・活用を図るために、I T 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「I T スキル標準（I T S S）」を 2002 年 5 月に公開し、また、I T 企業や教育機関、民間研修事業者などが I T 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。さらに、わかりやすさと使いやすさを追求するという方針に基づいて「I T スキル標準（Ver.2.0）」を 2006 年 4 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 I T 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、組込みソフトウェア開発力強化のため、組込みソフトウェア技術者のスキル標準である「組込みスキル標準（E T S S）」の策定を行った。組込みスキル標準は、「スキル基準」、「キャリア基準」、「教育カリキュラム」で構成され、2005 年 5 月に公表された。

また、2005 年 2 月に I T 戦略本部が I T 政策パッケージ - 2005 を策定したことを高度な I T 人材の育成施策とし、I T を調達する側における調達能力の強化を図るため、「情報システムユーザースキル標準」を 2006 年 6 月に公表した。これは、I T スキル標準を基盤とした調達のためのスキルを体系化したものである。

(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(ITS SP)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(ITS SP)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。

2006年3月末までに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6,579名となった。

(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、2005年度の応募者数・受験者数・合格者数の累計はそれぞれ、応募者数66万4千人、受験者数43万5千人、合格者数7万4千人であった。

7. IT投資促進税制

グローバル大競争を勝ち抜くためには、部門や企業を越えた戦略情報の共有・活用が鍵となるが、我が国企業ではいまだ不十分な状況にある。また、情報システムのセキュリティの向上が急務になっている。このような観点から、

2006年度税制改正において「産業競争力ための情報基盤強化税制」が創設された。本税制の適用期間は、2006年4月1日から2008年3月31日までである。なお、IT投資促進税制については2006年3月31日をもって終了した。

情報基盤強化税制は、青色申告書を提出する法人又は個人を対象に情報セキュリティ強化と国際競争力強化の観点から、高度な情報セキュリティが確保された情報システム投資を促進し、情報基盤を強化するための税制上の措置(基準取得価額の10%相当額の税額控除と基準取得価額の50%相当額の特別償却との選択適用)を講じるものである。また、資本金1億円以下の法人については、リース費用総額の42%相当額について10%相当額の税額控除が認められた。

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、次の施策を展開した。

(1) コンピュータセキュリティ早期警戒体制の整備

ITが社会基盤化し、我が国の経済社会活動と密接に関連している現状にかんがみれば、情報セキュリティの確保は、我が国の経済活動の根幹であるのみならず、安全保障にも密接に関連する重要な課題である。このため、コンピュータウイルス、不正アクセス、脆弱性、等の情報セキュリティ問題による被害を抑制するための対策として、コンピュータセキュリティ早期警戒体制を整備する。

具体的には、情報セキュリティに係る被害を未然に防止するとともに被害が発生した場合にその被害の拡大を抑制するため、(独)情報処理推進機構及び有限責任中間法人JPCERTコーディネーションセンターを中心に、コンピュータウイルス、不正アクセス、脆弱性等の届出制度の運用、コンピュータウイルスに関する調査分析・研究開発、不正アクセス行為等への対策、ネットワーク・トラフィック状況のリアルタイムでの観測・監視(インターネット定点観測)を実施した。さらに、情報セキュリティ問題は国境を越えて発生するものであることから、海外の関係諸機関(米国CERT/CC等のコンピュータセキュリティイ

ンシデント対応機関)との連携強化のための取組を行った。

他方、利用者におけるコンピュータウイルス、不正アクセス行為、フィッシング等の被害を防止するため、企業・個人を含めた広範囲の利用者に対して、情報セキュリティに関する正しい知識を醸成し、適切な対応を促すための普及広報活動として、インターネット安全教室を全国71か所で開催し、5844人がこれに参加した。また、情報セキュリティ対策強化キャンペーン(CHECK PC!キャンペーン)を実施し、テレビCM、新聞広告、ポスター等による普及広報も行った。

(2) 企業・個人の情報セキュリティ対策の推進

ITが社会基盤化し、我が国の経済社会活動と密接に関連している中で、ITを安心して活用できる環境を整備するためには、IT製品の安全確保等の技術面での情報セキュリティ対策の推進が必要である。また、情報セキュリティに関する事件・事故は、内部要因(内部からの情報漏洩等)によるものが多いことを踏まえれば、組織面での情報セキュリティ対策についても併せて推進していくことが必要である。

具体的には、技術面での情報セキュリティ対策を推進するため、(独)情報処理推進機構を通じて、IT製品の安全性について国際標準(ISO/IEC15408)に従って評価するITセキュリティ評価及び認証制度を運営し、22件の製品の認証を行った。また、暗号技術検討会(CRYPTREC)にて政府推奨暗号の安全性についての検討を行うとともに、暗号モジュールの技術評価の推進、情報セキュリティ技術の最新動向調査等を行った。さらに、長期的な視点に立った情報セキュリティに係る根本的な問題解決等を図るための研究開発、より高度な本人認証等を実現するための電子認証基盤の整備等を実施した。

一方、組織面での情報セキュリティ対策を推進するため、情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)適合性評価制度及び情報セキュリティ監査制度の利用促進のための取組を行った。さらに、組織の情報セキュリティ対策が自律的に向上する社会を目指し、「情報セキュリティガバナンスシンポジウム」の開催等を通じて、情報セキュリティ対策ベンチマーク等を活用した情報セキュリティガバナンスの確立のための普及広報活動等を実施した。

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。

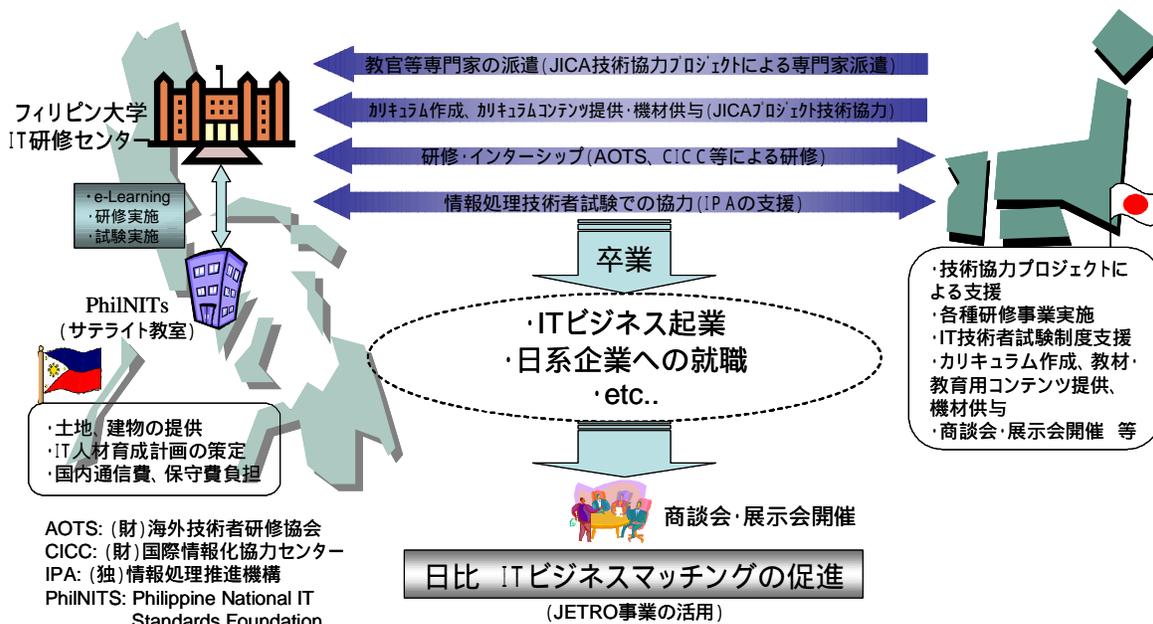
(1) アジアITイニシアティブ

「e-Japan戦略」(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(AITIA:Asia IT Initiative、以下、「AITI」と略す。))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ブ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」」「フィリピン-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(参照図: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)。



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

(イ) 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「A I T I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。

「IT新改革戦略」(2005年1月19日IT戦略本部決定)においても、国際貢献は重要な項目として位置づけられており、特にアジアを含む世界の国々が共通に抱える、環境問題や、災害、食品管理をはじめとした社会的課題に対して、ITを活用した課題解決モデルを実現し、その成果を世界へ提供することを目指している。

(3) 日韓電子商取引政策ダイアローグ

本ダイアローグは、2000年9月に金大中韓国大統領及び森総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。

本ダイアローグでは、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。

(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 t o B 協力事業の推進
- ・ P K I フォーラムの構築
- ・ e b X M L (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
- ・ C E R T (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 (W T O 等) における両国の協力 等

(エ) 第 4 回 (2002 年 9 月 : 慶州)

- ・ A S E M での協力
- ・ W T O サービス交渉
- ・ E U の V A T 課税
- ・ ペーパーレス貿易
- ・ e - マーケットプレイス
- ・ 電子署名・認証制度
- ・ 消費者向け A D R に関する連携の強化
- ・ e - Learning 協力
- ・ C E R T 協力

(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 X M L アジア構築協力
- ・ W T O 、 A S E M 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 (I T 利活用度) 共同調査
- ・ セキュリティ対策及び C E R T 協力
- ・ I S M S 等情報セキュリティマネジメント
- ・ I C タグの現況紹介

(キ) 第 7 回 (2004 年 10 月 濟州島)

- ・ R F I D (Radio Frequency Identification) の意見交換
- ・ ペーパーレス貿易
- ・ W T O 等国際的議論における両国の協力

- ・ E-Health 等の取組 等

(ク) 第 8 回 (2005 年 10 月 函館)

- ・ 電子商取引に係る準則の制定
- ・ 個人情報保護法の状況
- ・ R F I D (Radio Frequency Identification) の意見交換
- ・ W T O 等国際的議論における両国の協力 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 (G B D e 、 T E D I C I u b 、 アジア P K I 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、日台の商務情報政策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 (G B D e 日本委員 (G B D e 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) が勤めた。

(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) P K I (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) G B D e 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。

- ・ X M L / E D I 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

(カ) 第5回日台電子商取引推進委員会合同会議

2005年12月13日、台北にて第5回日台電子商取引推進委員会合同会議が開催され、西川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。

- ・ 官民の電子商取引動向をめぐる状況
- ・ 電子原産地証明書
- ・ I S M S
- ・ R F I D

- ・ 個人情報保護法
- ・ 少額支払規則
- ・ Online A D R
- ・ G B D e 会合の概要報告 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)

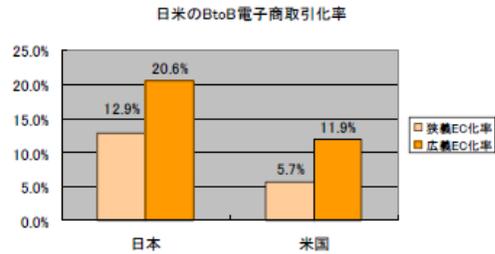
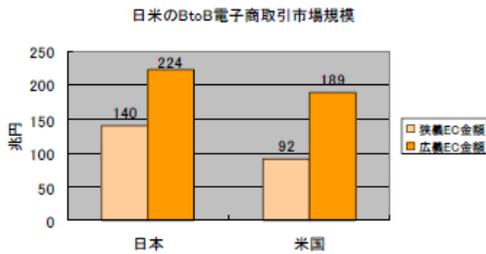
中国側情報(情報)産業部、外事司長、経済産業省岩田大臣官房審議官(商務情報政策局担当)を代表にして、北京において中国情報(情報)産業部と意見交換を実施した。同会合では、次の議題について政策紹介及び意見交換が行われた。

- ・ 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

近年のインターネットの普及により、我が国の企業間電子商取引(BtoB-E C)市場規模は2005年において狭義E C 140兆円、広義E C 224兆円と、米国のBtoB-E C市場のおよそ2倍となるなど急速な拡大を遂げてきた(参照図:日本の企業間での電子商取引化率は米国の2倍)。電子商取引市場の拡大は新たな経済活動・ビジネスのチャンスを生むが、しかし一方では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、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るリスクも伴っているといえる。我が国の電子商取引を行う環境を見ると、E Cシステムと他の社内業務システムとの連携は発展途上であり、また取引に係る相談窓口の設

～日本の企業間での電子商取引化率は米国の2倍～



置状況、発生したトラブルの解決や消費者保護対策等でも米国に遅れをとっており、システム面や法制度面の整備が危急となっている。

こうした状況を踏まえ、経済産業省では、2005年に施行された個人情報保護法の、「経済産業分野を対象とするガイドライン」を事業者等に分かりやすく解説する説明会を全国各地で実施するとともに、民間主催の個人情報の保護に関するセミナー等に講師として参加、ホームページに掲載した法律及びガイドラインに関するQ & Aの見直しを行うなど、啓発活動を継続的に行ってきた。

また、電子商取引の安全・安心なルール作りとして電子商取引準則の見直し、また電子商取引ビジネス基盤の充実としてネット上のトラブルに関してADRを用いて解決を試みる実証実験も行った。ADR実証実験ではインターネット上でのトラブル解決のための手法を探るべく、「ネットショッピング紛争相談室」を設置し、電子メールによる相談の受付、回答やオンラインによるADR(ODR)を実施した。相談室で収集したデータはトラブルの自主的解決や未然防止に役立てるとともに、望ましい商習慣やルールの普及に寄与している。さらにはネット取引に第三者を仲介し、商品の内容や到着を確認した後に代金を払うことができるエスクローサービスの推進も行っている。

またインターネット上における安心・安全の対策についても経済産業省は対応している。集団自殺志願者サイトなど違法・有害情報が社会的な問題となっているが、経済産業省では有害コンテンツ対応のフィルタリング基準の見直しやフィルタリングソフトの開発・無償提供を行い安全な電子商取引の推進の施策に取り組んでいる。

1.1. 電子タグ

ITイノベーションの代表例として挙げられるのが「電子タグ」技術である。バーコードと比べ、使用範囲が広域で、かつ書き込める情報量も多く、遠くからでも一度に多数のものの識別が可能なることから、商品の追跡管理(トレーサビリティ)や効率的在庫管理(サプライ・チェーン・マネジメント)への高まる需要にこたえる技術として大きな期待が集まっている。これは、生産者や企業から消費者に至るまでのモノの動きをインターネット等を介してリアルタイムで追跡・管理することができるようになったことを意味している。この各企業・業種での情報の共有が可能になることにより、無駄な在庫を削減し、流通の効率化も図ることができるのである。このため電子タグは物流システムにおいてイノベーションを引き起こすと期待されている。

経済産業省では2003年度より、電子タグ普及推進のため、国際標準化の推進、価格低減(響きプロジェクト)、産業界における実証実験の推進、プライバシーの取り扱いなどの政策に取り組んできた。

国境を越えた物流、生産活動を円滑に行うためには国際標準規格に準拠した電子タグシステムの導入が不可欠といえる。商品コードと技術規格(通信プロトコル)の両面から国際標準化を目指している。

また電子タグの普及のためには価格の低減が必須であり、価格数十～数百円を5円まで低減させる低コスト化の技術開発プロジェクト(響プロジェクト)を実施した。

その他、電子タグのUHF帯周波数の制度の整備や電子タグ内に記録される情報のプライバシー保護対策、また複数のユーザー業界において電子タグ実用化を想定した実証実験を行い、電子タグ普及のための環境を整備してきた(参照図: 経済産業省の電子タグ普及推進について)。

電子タグ普及
推進のねらい

在庫管理、生産管理、顧客管理等の効率化
商流、物流等の一体化によるサプライチェーンマネジメントの改革
これらを通じた企業活動の円滑化と経済活性化

具体的な政策

国際標準化の推進

価格低減
(誓プロジェクト)

プライバシーの
取扱い

産業界における
実証実験の推進

12. 大航海プロジェクト

情報経済社会においては、Web上では画像・映像を含めた多種多様な情報が急速に増大し、他方では、Webに限らないあらゆる分野（例：医療分野、流通分野）でこれまで活用されてこなかった大量の情報が蓄積されたままとなっており、これら多種多様かつ大量の情報を有効に活用する手段へのニーズが高まっている。

言い換えれば、従来はテキストのみの検索であったものから、マルチメディア情報やセンサー情報など多種多様な情報の検索へと広がる「量の拡大」と、多種多様な情報を検索・解析してそれらを活用できる「質の向上」が求められている、と捉えることができる。

このような手段のカギとなる、情報の種類に依らず大量の情報の中からユーザーが求める情報を的確に検索・解析（ ）する共通技術（「知的情報アクセス技術」）は、あらゆる分野の次の競争局面において重要な技術と考えられており、現在、諸外国においても様々な理由から積極的な開発が進められているところである。

我が国では、2005年12月より、商務情報政策局の私的研究会である「ITによる『情報大航海時代』の情報利用を考える研究会」（会長：喜連川優東京大学生産技術研究所教授）において、産学の様々な分野の関係者により、「知的情報アクセス技術」に関するビジョン、技術ならびに経済、社会、文化への影響等についての検討を行った。

検索・解析とは

検索とは「大量の情報の中からユーザーが求める情報を探し出すこと」であり、解析とは「大量の情報の中から、

複数の情報を比較するなどして人間が見出せない関係性などを発見すること」である。

サービス産業

1. サービス産業の現状と認識

少子高齢化やサービス経済化が急速に進展する中で、近年、日本経済におけるサービス分野の重要性が趨勢的に増大している。2004年5月に取りまとめた「新産業創造戦略」においても、コンテンツ、健康・福祉・機器・サービス、ビジネス支援サービスを戦略7分野に、また、集客交流を地域再生の産業群の一つとして、それぞれ位置づけたところである。

一方、サービス産業は極めて多様であり、近年は経済のグローバル化やIT化により、サービス産業それ自身が大きく変化しつつある。また、サービス産業については、金融、医療などのように、各主要分野ごとに各府省に分掌され、各々異なる規制体系の下で行政が行われてきた。このため、サービス産業全体を横断的にとらえ、分析するといった努力は残念ながらほとんどなされてこなかった。

しかしながら、少子高齢化の急速な進展など、サービス産業を取り巻く経済社会環境変化の中で、サービス産業が製造業とともに21世紀の我が国経済の持続的発展を担っていくために、これを全体としてとらえ、政策課題等を抽出する努力が必要であると考えられる。

こうした状況を踏まえ、2006年2月産業構造審議会において、新たにサービス政策部会を設置し、今後重要性が増すと考えられる重要分野とともに、これらの分野を含む

サービス全体について鳥瞰し、同時性、消滅性、無形性及び変動性といったサービスに共通する特徴に着目し、取り組むべき分野横断的な施策について検討を行った。

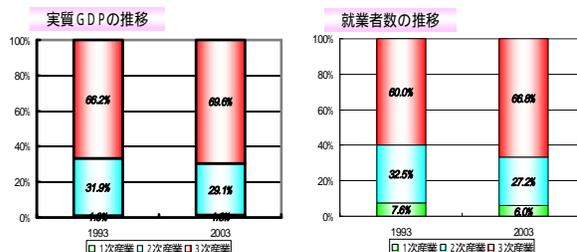
また、時期を同じくして開催された産業構造審議会新成長部会において取りまとめられた「新経済成長戦略」においてもサービス産業全体の横断的な施策は重要な一部となった。これは、サービス産業が雇用・GDPの70%近くを占め、今後も更なる伸びが期待され、サービス産業が製造業とともに、我が国経済成長の「双発エンジン」をなすとの認識によるものである。

サービス産業は、需要者の多様なニーズに対応し、その市場が拡大するとともに、供給サイドに新たなビジネスモデルが創出されるところに大きな特徴がある。また、我が国には、目の肥えた消費者が存在するとともに、元来「もてなしの心」や「きめ細やかさ」を重視する伝統がある。このような我が国の特徴を踏まえれば、顧客とのコミュニケーションにビジネスモデルの鍵があるサービス産業分野においては、潜在的な競争力を有していると考えられる。

(1) サービス産業の重要性

先進国経済においては、サービス産業のウェイトが、実質GDP、雇用の両面で着実に拡大を続けており、我が国も例外ではない。

具体的には、2003年時点で、我が国では実質GDPの7割弱(69.6%)、雇用の約3分の2(66.8%)をサービス産業が担っている。また、最近10年間(1993年～2003年)を見ると、実質GDPの増分の約93%をサービス産業が担っており、さらに雇用についても、製造業で約390万人減少したのに対しサービス産業で約357万人増加し製造業における減少を吸収するなど、重要な役割を果たしている。



図：実質GDPと就業者数の推移（国民経済計算より）

(2) サービス産業の生産性

これまで我が国経済の生産性上昇を担ってきた製造業のシェアが縮小し、代わりにサービス産業が拡大する中で、サービス産業の労働生産性がこのまま低位で推移すると、マクロ経済全体の生産性が伸び悩み、ひいては我が国経済の競争力が低下し、活力が失われるおそれがある。

しかしながら、我が国のサービス産業の労働生産性が欧米に比べて低い（参考図：サービス産業の生産性）ということは、今後の生産性向上の余地が大きいということでもあり、産官学を挙げてサービス産業の生産性向上に取り組んでいくことが重要である。

なお、ここでいう生産性向上とは、提供されるサービスの質の向上を通じた生産性向上を念頭においたものであり、単純な労働投入量の削減によってもたらされる一時的な労働生産性向上を意図したものではない。

(3) サービス重点6分野

多様なサービス産業の中で、今後の発展が特に期待される分野は、業種ごとの所得弾力性を踏まえた発展の可能性、少子高齢化の進展から生じるニーズ、製造業とサービス産業の融合の進展、サービス経済化に先んじている米国の産業構造などを踏まえると、以下の6分野に整理することができる。

日米の生産性比較



左図は、米国または欧州の産業毎の労働生産性(名目GDP/(労働時間×労働者数))を100とした場合の日本の各産業の労働生産性を表したもの
(資料) Groningen Growth and Development Centre, 60-Industry Databaseより作成

図：サービス産業の生産性

a. 健康・福祉サービス

事業者等認証の仕組み、地域連携型サービス、がん対策等

b. 育児支援サービス

地域連携体制の構築、子育てOBの参画等

c. 観光・集客サービス

新しい観光資源の商品化、人材育成、成功失敗要因分析等

d. コンテンツ(製作・流通・配信)サービス

国際共同製作等国際展開の推進、多言語ポータルサイトの構築等

e. ビジネス支援サービス

派遣・請負業におけるキャリアアップ教育の充実等

f. 流通・物流サービス

企業間商取引の情報化・標準化、ICタグの実用化等

2. サービス産業の横断的政策

従来サービス産業は、金融、医療のように、各府省に分掌され、各々異なる規制体系の下で行政対象となってきたこともあり、これらを全体として横断的に捕捉し、政策課題等を抽出する努力がほとんど行われてこなかった。しかしながら、サービス産業を取り巻く環境変化の中で、各サービス分野は、生産性向上といった共通の課題に直面しているため、サービス分野横断的な政策体系を構築していく必要がある。

こうした取組により、新しいサービスに対する需要の創出・拡大とともに生産性の向上を図り、もって我が国経済の持続的な成長と地域経済の活性化を実現する。

サービス産業の特性

サービスは、同時性、消滅性、無形性、変動性といった、工業製品とは異なる特性を有する。

- ・同時性 (Simultaneous) - 生産と消費が同時に起こる
- ・消滅性 (Perishable) - 蓄えておくことができない
- ・無形性 (Intangible) - 見えない、触れられない
- ・変動性 (Heterogeneous) - 誰が誰にいつどこで提供するかに左右される

こうしたサービスの特性のため、サービス産業は、総じて、〔1〕労働集約的であり、〔2〕需要の変動に対してピーク時に対応した体制を採る必要がある。さらに、〔3〕情報の非対称性注等に起因する市場の失敗を補完するため、公的規制下の産業も少なくない。

環境変化の中での対応

以上のようなサービス産業の特性から、サービス分野におけるビジネスモデルの革新は、これまで必ずしも活発ではなかったが、近年、〔1〕需要面の環境変化(所得向上、

ニーズの多様化、少子高齢化)、〔2〕供給面の環境変化(IT利活用の浸透、サービス関連技術の進展)、〔3〕グローバル化と国際競争の激化、〔4〕財政制約の強まりといった環境変化の中で、サービス分野におけるビジネスモデルの革新を活発化させていくことが重要となっている。

こうした環境変化は、特定の分野に限定的に起こっているものではなく、多くのサービス分野が共通して直面している課題であり、需要の創出・拡大と生産性の向上という2つの観点からサービス分野横断的対策を講じることに、サービス産業の発展基盤を整備していくことが必要である。

(1) 需要の創出・拡大

人口減少社会においては、既存の財・サービスへの需要は飽和していかざるを得ない面がある。そうした中で、我が国経済の活力を引き続き維持していくためには、我が国経済の7割を占めるサービス分野で、常に新たな需要を創出し拡大していくことが求められる。

具体的には、国民所得の向上や少子高齢化の進展等に伴い多様化・個別化するニーズに積極的に対応し、新しいサービスへの需要を創出・拡大していくことが必要であり、〔1〕新ビジネスモデルの展開の促進、〔2〕高齢者向けサービス・ニーズの顕在化、〔3〕国際的需要の拡大、〔4〕規制改革(官民パートナーシップにおける役割分担の明確化)を推進する。

(2) 競争力・生産性の向上

サービス産業においても、製造業と同じように、〔1〕モジュール化(サービスのマニュアル化)と、〔2〕差別化(顧客接点の改善)とを適切に組み合わせることで、生産性向上を図っていくことが重要であるが、サービス分野においては製造業以上に経営理念の果たす役割が大きいこと等に留意する必要がある。

具体的には、サービス分野では、〔1〕経営理念と人材育成、〔2〕ITの利活用、〔3〕サービス品質の標準化、〔4〕対日直接投資の増大、〔5〕規制改革(市場ルールの導入を通じた公的サービスの効率化)を推進していく。

(3) 政策インフラの整備

サービス産業は、その重要性にもかかわらず、日本ではこれまで十分な評価がなされてこなかったため、サービス政策の企画立案に係るインフラ自体が十分に整備されていない。製造業など他産業のサービス部門も視野に入れ、政府全体でサービス政策インフラを整備することが重要である。

(ア) サービス統計の充実・整備

(サービス産業を対象とした構造統計・動態統計の充実)

これまで、我が国のサービス統計は、十分に整備されてきているとは言えないが、その背景には、サービス産業は対象業種が多様であり、製造業等とは異なり需要サイドに牽引される形で新しいビジネスモデルが随時生まれてくるために捕捉が難しいということもあると考えられる。

しかしながら、経済におけるサービス産業のウェイトとその重要性が趨勢的に増大する中で、必要な施策を適時的確に講じていくためには、当該産業の最新の動向について十分把握していくことが不可欠である。このため、特定サービス産業動態統計調査等において培った知見やノウハウを十分に活用し、サービス統計の整備・充実を図っていく。

なお、サービス産業は、運輸業や医療業など多くの府省にまたがる産業であり、統計の整備に際して、調査方法や調査項目の整合性の確保が大きな課題となるため、関係府省の緊密な連携が不可欠である。

(イ) サービスの生産性向上運動の推進

(A) 「サービス産業生産性協議会」の設置と生産性向上運動

我が国の高度成長期には、良好な労使関係の下、主として製造現場の生産性向上運動が推進され、経済成長に大きな貢献をした。一方、サービス分野の生産性は、欧米と比較して、低い水準にとどまっている。

サービス分野において競争力強化に向けた生産性向上運動を展開していくためには、製品とサービスの特性の違いや労使関係の変化等を十分に踏まえ、新しい時代の生産性向上運動を推進していく必要がある。

具体的には、産学連携した、「サービス産業生産性協議会」を立ち上げ、業種レベル、企業レベルという2つのレベルで運動を展開していく。

(B) 「サービス研究センター」の設置

サービス分野の生産性研究は、製造業に比べて困難であり、これまでは、必ずしも十分な蓄積があるとはいえない。マイクロデータを活用した生産フロンティアの計測などサービスの生産性に係る実証分析等は次第に増えてきているが、サービスの品質の計測は、大変な困難を伴う。

特に、サービス業にとって最も重要な資産である無形資産(インタンジブル・アセット)には、経営理念、経営者のリーダーシップ、戦略、組織文化、ブランド、労使関係といった組織資産、顧客資産、サプライヤー資産、従業員資産といった直接的には計量できないものまで含んでいるため、様々な角度からアプローチしていく必要がある。

そこで、サービスの品質の計測手法を含めたサービス生産性研究、サービスの標準化やビジネスモデルの類型化等に関する研究、更にはサービスに対する市場の潜在的ニーズの可視化等を推進するための研究拠点「サービス研究センター」を整備するとともに、サービス研究で先行する米国等海外の研究者の招聘等も積極的に行う。

課題1: 需要の創出・拡大

人口減少社会においては、既存の財・サービスへの需要は飽和していかざるを得ない。

新ビジネスモデルの展開
(高齢者向けサービス需要の顕在化、ITの活用等)
国際的需要の拡大
(WTO・FTA交渉、外国人観光客の招致等)
規制改革
(PFI等にかかる官民役割分担の明確化等)

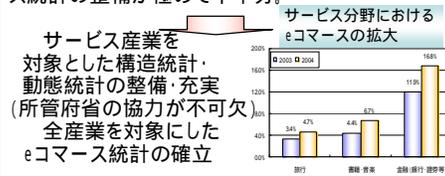
課題2: 競争力・生産性の向上

サービスは、無形性や生産・消費の同時性といった、製品とは異なる特性を有するため、生産性向上への取組が遅れている。

人材育成(専門職大学院支援、人材育成の社会的仕組み整備等)
IT利活用(IT投資の量的充実、雇用・組織見直しの円滑化等)
サービス品質の確保・向上(認証制度の整備、標準約款の認証等) など

課題3: サービス統計の整備

我が国経済におけるサービス産業の重要性にもかかわらず、過小評価されてきた結果、サービス統計の整備が極めて不十分。



3. 観光・集客サービス

多様化・高度化する顧客ニーズに応じて、関連する事業者が業種横断・地域横断に連携し、付加価値の高いサービス提供、新たな滞在価値の創出等、地域独自の魅力づくりを行う産業群を「観光・集客サービス産業」として、「新産業創造戦略」に位置づけ、以下の政策を実施した。

(1) 観光・集客サービス産業創出支援事業

具体的な政策として、「観光・集客サービス産業創出支援事業」を実施した。本事業は、地域再生の中核となる観光・集客サービス産業において、関係者が業種横断的・地域横断的に連携し、ニーズの変化に対応した複合的・融合的な新サービスを提供する先導的な取組を組織的に支援するもので、具体的には、地域のサービス産業における先導的な取組に対し、〔1〕事業戦略の策定等の基本調査、〔2〕コーディネーター機能の増進やデータベースの構築・活用等の事業基盤整備など、初期段階での支援を行い、新たなビジネスモデルの確立・普及を図った。2005年度は、全国から232件の申請があり、モデル事業（事業化支援）として15件、調査事業（事業化基本計画策定事業）として31件の事業を採択した。

(2) 集客交流経営人材育成事業

我が国経済が持続的に発展するためには、サービス業の活性化が不可欠である。そこでサービス業の資源は人材のみであることにかんがみ、サービスの質を高め、イノベーションを生み出していく担い手となる経営人材を育成していくことが必要である。今後、観光・集客サービスが事業として活性化・高度化していく上では、地域政策・観光政策を含めて、サービス実務に精通していることはもちろん、経営技術にも通じた、複合的な人材である「集客交流経営人材」を育成することが必要であることから、「集客交流経営人材育成事業運営委員会（座長：東日本旅客鉄道株式会社 松田昌士取締役会長）」を設置し、本人材育成に向けた教育プログラムの開発を実施した。

本委員会においては特に「事業経営人材」と「地域経営人材」の2つの類型の人材に着目し、当該人材のあるべき人材像について検討を行った。

(3) 集客交流百選調査研究事業

本事業は、地域主導での新しい観光産業の創造に向けた取組であって、地域に存在する資源を有効活用して事業化したものを、各地から選定することを目指すものである。対象となる取組は、ビジネスとして成立している案件を想定し、産業観光、都市型観光、リゾート観光、温泉観光をはじめ、種々の観光タイプ別の事例から、成功・失敗要因を抽出し、それらの要因分析をすることにより、表彰対象の選定のための評価基準の設定の方向性についての検討を行った。

4. ビジネス支援サービス

(1) ビジネス支援サービスの現状と活性化促進

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、2005年2月から「ビジネス支援活性化研究会」を設置し、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い、2005年7月報告書を取りまとめた。

同報告書を踏まえ、人材派遣・請負業のサービスの高度化に向けた研究会を設置し、現状認識と課題の検討を行った。また、実務教育サービスの振興を図るため、人材ニーズと実務教育サービスに関する調査研究を行った。

5. 健康サービス

今後の産業政策の指針である「新産業創造戦略」（2004年5月）、「新産業創造戦略2005」（2005年6月）において、市場ニーズの拡大が展望され、広範な裾野産業に対する波及効果を示し、これらの相乗効果により我が国産業の成長、

高付加価値化をもたらすことが期待される新産業の一つとして健康サービス産業を位置づけ、モデル事業等を通じて、その創出、及び民間事業者による良質な健康サービスの提供に戦略的に取り組むこととした。

このような認識のもと、産業発展の道標となるプロジェクトを支援する「サービス産業創出支援事業(健康サービス)」、「電源地域サービス産業人材育成事業(予防・健康増進サービスコーディネーター人材育成事業)」、「地域資源活用型健康サービス人材育成事業」を実施した。

(1) サービス産業創出支援事業(健康サービス)

本事業は、国民の健康生活を求める多様なニーズに対応し、幅広い事業者間の連携による新たなヘルスケアサービスの創出を委託事業として実施した「健康サービス産業創出支援事業」を拡充し、世界最高レベルの品質で、かつ、予防や健康増進も含めたシームレスなサービス提供がなされる、健康サービス産業の創出に資する事業である。

今年度は全国から 142 件の申請があり、〔1〕事業の新規性、〔2〕戦略的な顧客設定とその開拓・管理に係る創意工夫、〔3〕事業の継続性、〔4〕根拠に基づく健康増進(E B H)〔5〕制度改革との関連性、〔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 16 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 19 のコンソーシアムも併せて採択した。

(2) サービス産業人材育成事業(医療経営人材育成事業)

近年の財政制約、患者ニーズの高度化・多様化などを背景に、今後、質の高い医療サービスを効率的かつ持続的に提供していくためには、医療提供者としての責任を果たすのみならず、経営に必要なコストやリスク管理、組織管理等の知識を備えた医療経営人材を育成することが重要である。

こうした考えに基づき、「医療経営人材育成事業運営委員会」及び「医療経営人材育成事業ワーキンググループ」を設置し、有識者や実務家を交えてより幅広い見地からの意見集約を行い、今後の医療機関経営に即したスキル要件や教育プログラム、テキスト等の開発を行った。

また、より実践的な教育プログラムとして、ケーススタディ教材の開発を行う 6 つのコンソーシアムを公募によ

り採択した。

(3) 電源地域サービス産業人材育成事業(予防・健康増進サービスコーディネーター人材育成事業、地域資源活用型健康サービス人材育成事業)

本事業は、電源地域再生の新産業として期待される健康福祉、集客交流等のサービス産業分野において、その事業革新の担い手となる若手人材を育成する事業である。

健康サービスについては「予防・健康増進サービスコーディネーター人材育成事業」、「地域資源活用型健康サービス人材育成事業」の 2 事業を実施し、「予防・健康増進サービスコーディネーター」については 3 件、「地域資源活用型健康サービス」については 5 件の申請があり、〔1〕育成する人材の明確化、〔2〕育成カリキュラム等の新規性、〔3〕電源地域資源の有効活用、〔4〕地域経済への波及効果、〔5〕多数の人材育成設計となっているか等を総合的に判断し、それぞれ 1 件採択した。

(ア) 予防・健康増進サービスコーディネーター人材育成

電源地域の活性化に資する、テラーメイドの予防・健康増進プログラムを提供する健康サービス事業者や医療機関等と消費者との間で、情報の融通、相談・斡旋機能の提供を行う中核人材の育成を実施した。

(イ) 地域資源活用型健康サービス人材育成事業

温泉を含めた電源地域の地域資源を活用し、エビデンスに基づくテラーメイドの温泉療養プログラムを提供するとともに、温泉療法医等の専門職と健康サービス事業者との連携をコーディネートする人材の育成を実施した。

6. 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 C T (X線コンピューター断層撮影装置)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) 医療機器開発

健康的で安らかな生活を求める国民の願いは強く、がんや生活習慣病等の克服、患者QOL（生活の質）や生存率の向上をもたらす診断と治療の実現、合理的な医療活動による医療費の抑制に向けて、革新的な医療機器の研究開発の推進とその普及が求められている。医療機器は、人間の生命に直接かかわるため高い安全性と信頼性が求められる一方で開発リスクが高く、安心・安全な国民生活、高齢化社会への対応を推進していく観点から、これに国が積極的に関与し、イニシアチブを発揮していく必要がある。

係る観点から、2004年度においては新規事業として、次世代DDS型悪性腫瘍治療システムの研究開発事業、分子イメージング機器研究開発プロジェクト、医療機器開発ガイドライン策定事業、再生医療評価研究開発事業を立ち上げた。

(3) 厚生労働省との連携について

医療機器開発ガイドライン策定事業において、厚生労働省の同様の事業との連携を図り、両省の検討委員会を合同開催し、共同で評価指標ガイドラインの策定テーマを選定した。

また、2005年度から開始した悪性腫瘍等治療支援分子イメージング機器研究開発プロジェクトでは、厚生労働省と連携してマッチングファンドによる研究開発支援を行った。

7. 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）

2004年度の市場規模は、1兆1,821億円（前年度比0.3%増）である。障害者等の身体特性等に対応する機器であり、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）が多いので、多品種少量生産であることから中小企業性が強い。

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

2004年度の市場規模は、2兆6,290億円（前年度比10.7%増）である。主な品目では、家庭電化機器が、6,583億円（前年度比11.4%増）、映像機器が、5,234億円（前年度比49.8%増）である。

高齢化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

(ア) 障害者等ITバリアフリー推進のための研究開発

2005年度は、2004年度に開発した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携帯端末を用いた移動支援システムの被験者による実証実験を、愛・地球博において実施した。

8. 医療情報化

(1) 経済産業省の医療情報化への取組

経済産業省では、先端的な情報技術の医療分野での活用を促進するため、新たな情報技術の開発やシステムの実証と標準化を中心に医療の情報化に関係省庁とも連携をとりつつ、積極的に取り組んでいる。

(2) 医療情報システムにおける相互運用性の実証事業

2005年度より、病院内の異なるメーカーの様々な種類の医療情報システムを容易に接続し、相互に運用することができるよう、標準化を進めるための事業を3か年の計画で開始した。

コンテンツ関連産業

1. コンテンツ関連産業の現状

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) 国際的に評価の高い日本コンテンツ

(ア) 我が国のコンテンツ産業と世界市場

(A) 世界コンテンツ産業の現状

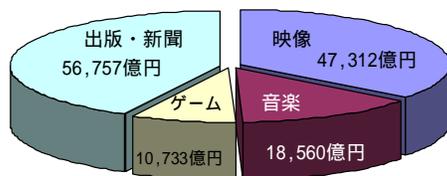
世界のコンテンツ産業の市場規模は、2004年で約140兆円（約1兆3千億ドル）となっている。世界のコンテンツ産業の成長率は、2004年の市場規模が5.8%、2006年の予測が、6.5%となっている。世界のGDP実質成長率が、2004年4.1%、2006年の市場規模予測が4.4%であることから、世界のコンテンツ産業は、世界GDP実質成長率よりも高い水準で推移していくと予測されている。

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2006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。

しかし、日本のコンテンツ産業のGDPに対する割合は2003年で約2.2%に過ぎず、世界平均の3.2%及び米国の5.1%に及ばず、潜在的に国内市場が拡大する余地は、まだまだ大きい。

(B) 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13.3兆円(2004年)



(C) 世界で評価の高い日本コンテンツ

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。こうした結果、ハリウッド映画会社が日本製アニメの権利購入・映画化し、日本での放映を経ずに海外での放映を目的とした製作も増加している。

アニメでは、「ポケットモンスター」が、68か国でテレビ放映されている。映画は、46か国にて上映され、全世界の興行収入は約3億ドルに上った。なかでも米国は、興行収入8600万ドルに上り、米国で公開された日本映画の最高興行記録を塗り替えた。

1.2. 国家戦略に位置づけられるコンテンツ産業

情報とイメージの固まりであるコンテンツ産業は、製造業等他産業に高い波及効果を持つ。例えばアニメ「ポケットモンスター」の経済効果は、10年間で直接効果が1兆円、海外市場規模が2兆円に及んでいる。加えて、経済・文化の双方から国家ブランド価値の増大に寄与している。それゆえコンテンツ産業は、国家戦略の一つとして位置づけられている。

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」が取りまとめられた(2004年3月)。

2005年度には、「新産業創造戦略2005」で「日本をアジア全体のコンテンツ制作・流通のハブとする『ソフトパワー』戦略の実現」として規定されるなどコンテンツの国家戦略への位置づけがより一層強まった。

1.3 国内産業の現状と課題

(1) 現状と課題

(ア) 産業構造の現状と課題

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リターンを得られていない状況にある。

コンテンツ政策の流れ

【2003年】

- ・知的財産戦略本部を内閣に設置（3月）

【2004年】

- ・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」（3月）
- ・知的財産推進計画2004策定「第4章コンテンツビジネスの飛躍的拡大」（5月）
- ・コンテンツ促進法成立（6月公布）

【2005年】

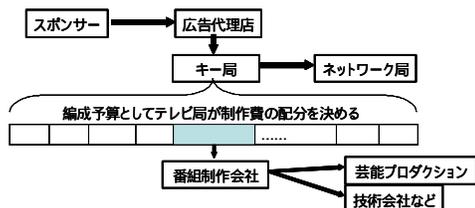
- ・知的財産推進計画2005策定「コンテンツをいかした文化創造国家への取組」（6月）
- ・知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会デジタルコンテンツ・ワーキンググループ設置（11月）

【2006年】

- ・デジタルコンテンツ・ワーキンググループ報告書取りまとめ（2月）

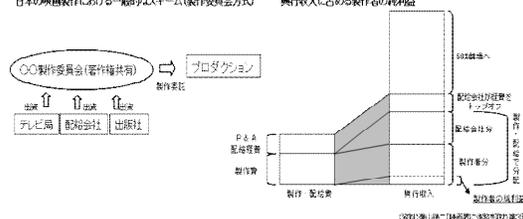
【例】テレビ番組（広告モデル）

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。



【例】映画（制作委員会モデル）

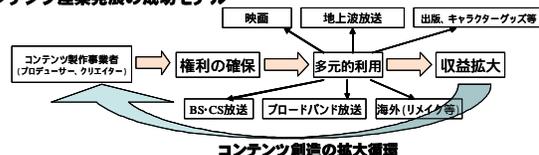
映画制作事業者の資金調達は、配給会社やテレビ局等の流通部門に依存、また、興行収入は川下から優先的に配分されるため、制作事業者は極めてハイリスク・ローリターンを強いられている。日本の映画製作における一般的なスキーム（制作委員会方式） 興行収入に占める製作者の権利利益



(イ) 対応の方向性

係る状況の下、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。

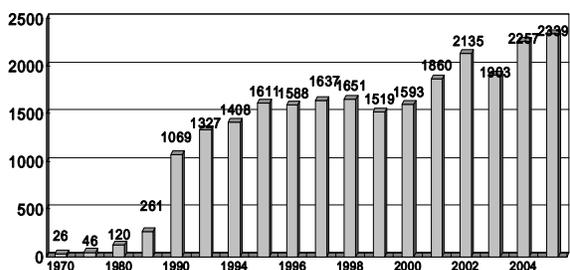
コンテンツ産業発展の成功モデル



(2) 個別産業の現状

(ア) アニメ産業の現状

2005年のアニメ産業の市場規模は2,339億円と、過去最高を更新する結果となった。その要因としては、2004年の劇場用アニメのヒット作がビデオソフトで発売されたことのほか、過去にテレビで放送されたアニメのDVD化が相次ぎ、ビデオソフト市場において、セル・レンタルともに前年比で大幅増を記録したこと、また、衛星・CATVの委託放送事業者であるアニメ専門チャンネルの加入者数の増加が続いていること、さらに、ブロードバンド配信市場において、前年比約2倍の伸びが見られたことが考えられる。



図：アニメ市場規模の推移（単位：億円）

（出典）メディア開発総研発表資料

(イ) 映像産業の現状

2005年の日本の映画産業は、興行収入が1,982億円(前年比94.3%)となり、2002年以来2年ぶりに減少した。

年興行収入減少の要因としては、邦画が818億円と前年比103.4%で増加したのに対し、洋画の興行収入は、1,164億円で前年比88.3%と前年を大きく割り込んだ結果が大きい。映画館数は、1994年以降、シネコン化の流れもあり堅調に伸び、2000年には、2,926スクリーンに達した。作品本数は、邦画356本、洋画375本と特にここ2年間、邦画の伸びが著しくなった。

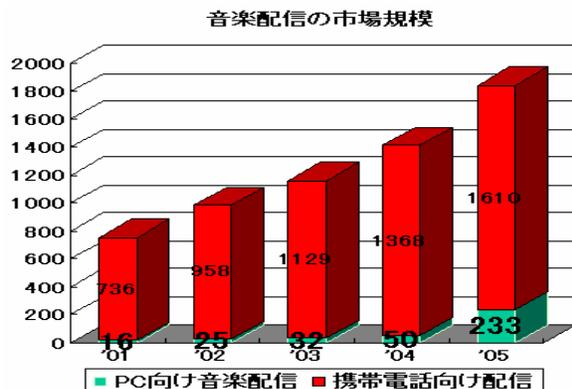
また、「単騎、千里を走る(日中)」「SAYURI(日中米)」「着信アリ final(日韓)」など共同製作が活発化した(なお、「SAYURI」は全米アカデミー賞、衣装デザイン、美術、撮影の3部門受賞)。

(ウ) 音楽産業の現状

我が国は米国に次ぐ世界第2位の音楽消費大国であり、2005年の音楽関連産業の市場規模は推定約1.6兆円となっている。

しかしながら、レコード生産額は、CD-Rへの書き込みが可能なパソコンの普及に加え、若者人口の減少、景気低迷等を背景に、1998年をピークに7年連続で減少しており、また、レコード店についても、大型店やゲーム、書籍及びCDレンタル等も扱う複合店への集約化が進む一方で、中小のレコード販売店の減少が顕著な傾向となっている。

このような状況の中、近年、成長が著しい音楽配信については、我が国固有の特徴として、携帯電話の普及を背景とした携帯電話向けが音楽配信全体の約9割を占めているという点が挙げられる。



(財)デジタルコンテンツ協会
「デジタルコンテンツ白書2006」を元に作成

音楽産業全体の市場活性化のため、今後は高年齢層への対応等、潜在的な需要の掘り起こしが課題である。

また、近年、インターネットの発達に伴う「ファイル交換ソフト」を利用した不正アップロード等が問題となっており、音楽流通の阻害、著作権の侵害の観点から、本問題への対応が課題となっている。

(エ) ゲーム産業の現状

2005年のゲーム産業の国内市場規模は、ソフトウェア全体で1兆1,442億円(前年比103.6%)となった。増加した要因としては、オンラインゲームと携帯電話向けゲームの売上が拡大したことが挙げられる。

このうち、家庭用ゲームについては、ソフトウェアの市場規模は3,141億円(前年比99.4%)であり、これにハードウェアの市場規模(1,824億円(前年比151.8%))を加えると4,965億円(前年比113.9%)であった。ハードウェアの市場規模の増加については、携帯型ゲーム機である「ニンテンドーDS」及び「Play Station Portable」(PSP)が売上が伸びたことが大きな要因であると考えられる。

オンラインゲームについては、パッケージソフトウェアの売上と運営サービス売上が合わせた2005年の市場規模は820億円であり、対前年度比142%という大幅な伸びを示すなど市場が急速に拡大してきている。

また、2005年6月以降、神奈川県をはじめとした一部の地方自治体により、いくつかのゲームソフトが有害図書類に指定にされるなど、青少年の健全育成の観点から、ゲームソフトの有害性について社会の関心が高まってきた。

このような情勢も踏まえ、ゲーム産業界においては、2006年3月にコンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)による年齢別レーティングの改定が行われ、新たに18歳未満者に対して販売や頒布を行わないことを前提とする区分が設けられた。今後、販売店において、同区分のゲームソフトの販売自主規制が行われる予定となっており、産業界の主導による自主規制及び啓蒙活動の促進が期待されている。

また、経済産業省においても、安心・安全なコンテンツの流通に関するコンテンツ事業者による自主的取組について整理するとともに、国民が安心してインターネット流通に関する新たな取組の必要性について、有識者及びコンテンツ事業者等からなる「青少年の健全な育成のためのコ

コンテンツ流通研究会」(委員長：佐々木 輝美 国際基督教大学教養学部教授)を開催しており、2006 年 4 月には報告書を取りまとめた。

(オ) 出版産業の現状

(A) 出版産業の現状

2004 年の出版物販売額は 2 兆 2,428 億円(前年比 0.7%増)で、1996 年以来 8 年ぶりにプラスとなった。もっともその内訳については、書籍は文芸書を中心にミリオンセラー 7 点(前年は 2 点)が出るなど、前年比販売額 4.1%の大幅増となったのに対し、雑誌は依然低迷しており、明暗が分かれた。

(B) 書籍の躍進

今年の売れ行き良好書は、「セカチュー」「冬ソナ」等、メディアでの紹介で社会現象を巻き起こしたのも多かった。この販売好調を反映し、2004 年の書籍返品率は減少し、36.7%(同 2.1%減)となった。

また、ハリーポッター第 5 巻は出版史上最多の初版 290 万部で刊行された。一方で、全体的に見ると新刊推定発行部数は 3 億 9,636 万冊(同 0.4%減)となり、新刊配本を抑制し、こまめに増刷する傾向も続いている。

(C) 雑誌の低迷続く

これに対して、雑誌全体の販売額は 1 兆 2,998 億円(同 1.7%減)と 7 年連続のマイナス成長となり、特に週刊誌の低迷は厳しい(同 4.9%減)。また、2004 年の雑誌返品率は上昇し、31.7%(同 0.7%増)となった。

2004 年は創刊活動が 216 点(この 10 年で最多)、休刊が 172 点(過去最多)と、スクラップアンドビルドがめまぐるしい一年だった。

(D) 最近のトピック

この数年続いていた中小書店の淘汰は収束に向かったが、2004 年は大型書店チェーン間の競争激化が特徴的であった。新規開店の大型店化も進んでおり、平均売場面積は 205 坪(前年比 13.7%)と大幅に躍進した。

出版不況の深刻化が叫ばれる中、今年は日本ポップカルチャーの人気を背景とした海外展開ビジネスや、ネット書店や携帯コミック、電子書籍の急成長など、新しい市場の拡大が期待される一年でもあった。

(カ) 印刷産業の現状

印刷産業の構造は、2004 年工業統計調査によれば、印刷産業の合計出荷額は約 7.2 兆円(前年比 2.9%減)で、

全製造業の 2.5%を占める。中小企業性が高く、99.8%の事業所が、従業員 300 人以下、そのうち、従業員規模 19 人以下の小規模事業所が約 88%である。一方、300 人以上の事業所数は、63 事業所、約 0.2%である。

表：印刷産業の出荷額、事業所数、従業員数

	1980年 (昭55年)	1990年 (平02年)	2000年 (平12年)	2001年 (13年)	2002年 (14年)	2003年 (15年)	2004年 (16年)
出荷額 (百万円)	4,102,631 (266.6%)	8,327,126 (103.0%)	8,137,819 (-0.4%)	7,970,924 (-2.1%)	7,606,843 (-4.7%)	7,425,183 (-2.4%)	7,212,733 (-2.9%)
事業所数	40,937 (49.4%)	46,083 (12.5%)	40,083 (-0.8%)	37,574 (-6.3%)	36,996 (-1.5%)	34,940 (-5.8%)	33,793 (-3.3%)
従業者数	393,455 (11.9%)	473,409 (20.3%)	428,309 (-2.6%)	418,622 (-2.3%)	402,188 (-4.0%)	393,221 (-2.2%)	379,900 (-3.3%)

印刷産業の出荷額は、1991 年の 8.9 兆円をピークに減少しており、2004 年には 7.2 兆円となっている。これは、消費需要の低迷や、少子高齢化による潜在的読者減少のほか、読書離れ、インターネットや携帯電話等、情報摂取方法の多様化による書籍購入費の減少等出版印刷分野の低迷が要因として挙げられる。

また、印刷前工程を中心にデジタル化が進み、企業格差が生じつつある。今後は、印刷工程のデジタル化に対応するため設備の近代化を図るとともに、資材調達、生産管理、在庫管理等の最適化を図るため、流通経路のネットワーク化、コンテンツのデジタル化に伴う需要開拓として、コンテンツの製作、加工、Web 構築等コンテンツ関連ビジネスへの拡大が期待されている。

環境問題としては、インキの溶剤や印刷機械の洗浄剤等で有機溶剤が使用されており、これらを適切に処理することが求められている。2001 年 4 月には P R T R 法が施行されたのを受け、特定物質の排出量の把握及び届出を行っている。また、2002 年度から環境優良工場表彰制度を創設するなど、環境問題への対応に、業界を挙げて取り組んでいる。

2. 国際展開の推進のための施策

(1) コンテンツマーケットの拡充

諸外国(とりわけ欧州・アジア)においては、映像を中心とするコンテンツの国際展開に対して国を挙げて支援しており、激しい国際競争が繰り広げられる中で、現在評価の高い日本製コンテンツの更なる国際展開を促進することは喫緊の課題である。

このため、日本のコンテンツの発信力強化を目指して、2004 年度から映像を中心としたコンテンツマーケットを併設し、日本発コンテンツの国際取引の促進を図っているところである。具体的には東京国際映画祭を抜本的に強化し、2004 年度から「コンテンツ国際取引マーケット(TIFFCOM)」の整備を行ってきた。2005 年度においては、マーケットへの海外からの参加者も着実に伸びている。今後もアジア最大の国際市場を目指し、我が国コンテンツ産業の国際展開を支援していく予定である。

2005年度 コンテンツ国際取引市場結果概要
会期：2005年10月26 - 28日
 (2005年度実績)
 TIFFCOM2005 (@六本木)
 入場者数8176人(2004年度4537人)
 商談件数1839件(成立案件:35件) 2006年1月末



(2) 海賊版対策の推進

(ア) 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更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。

(イ) 対策

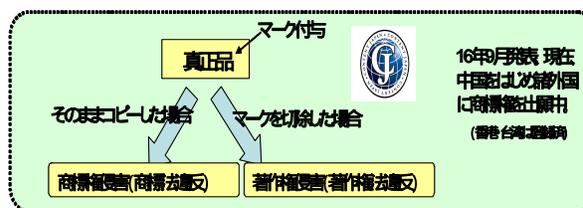
中国・韓国・台湾のコンテンツ担当部局に海賊版取締り強化の働きかけを行う(「対中官民合同ミッション」(2005年6月北京にて開催、団長は宗国旨英 本田技研工業特別顧問)、「日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」(2005年11月成都にて開催)、「日台韓デジタルコンテンツ産業フォーラム」(2005年8月東京にて開催)とともに、各国間業界交流の促進と海外の海賊版情報の収集・提供のための現地組織・仕組(「コンテンツ海外流通促進機構」を2002年8月2日に立上げ)を構築した。また、2004年度から海賊版対策が特に必要な北京、上海に海賊版対策の専門家を配置し海賊版に係る情報収集、情報発信、研修事業、企業相談等を実施した。

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

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

(3) ブロードバンドコンテンツ市場の確立

ブロードバンド流通に関する適切な流通基盤が構築されていないため、インターネットにおいてコンテンツの不正流通が横行している。音楽のような権利の集中管理システムが整っていない映像コンテンツ分野は、既にいくつかの権利団体や利用者が権利情報等のデータベースを構築しており、一か所ですべてまとめた集中管理体制を持つことが事実上できない。

そこで、コンテンツの流通基盤を整備するため、コンテンツID、権利者ID、権利団体ID、関連する属性情報のコードの共通化を推進するとともに、各データベースの相互運用性を担保するシステムやアプリケーションを構築し、コンテンツ取引の自動化、迅速化を図った。

今後の方向性としては、以下のような政策課題を検討していく必要がある。〔1〕配信系コンテンツビジネスモデルの確立支援（コンテンツポータルサイトの検討・「情報家電ネットワーク化」事業の推進によるビジネス環境整備）〔2〕インターネット時代に適応した著作権制度の見直し（著作権法などコンテンツに関連する諸制度について、コンテンツの流通拡大・コンテンツ産業振興の観点から検討を行う（放送と通信の扱い、同一性保持権の見直し、裁定制度の活用、利用権の強化など））〔3〕デジタルシネマの普及促進（デジタル上映機器の実証、デジタルシネマを活用したビジネスモデルの構築等を実施）。

(4) コンテンツ人材育成

昨年度までのプロデューサー養成実証講座を受け、産学連携を更に推進するために、2004年度は本邦初のプロデューサー育成のためのインターンシップ実証事業を開始した（8企画41名の学生が受講）。

また、世界に羽ばたくプロデューサーを育成する観点から、昨年度に引き続き、若手プロデューサーを対象にした米UCLAの短期研修プログラムの実証実験を行った。

さらに、クリエイター人材の新人発掘事業として、コンペ受賞者などの優秀な人材を対象として、さらなるステップアップのためのプログラムを受講する研修事業や、アニメにおける原画マンやゲームにおけるプログラム開発者などのコア人材を育成する事業に着手した。

(5) 資金調達手法の多様化

現在コンテンツ投融資をとりまく環境が大きく変化している。都市銀行や自治体が積極参加し、金融手法も確立され、コンテンツ投融資も一般に認知され始めた。経済産業省でも下に挙げるような施策を行い、コンテンツ投融資の活性化のための基盤整備を行っている。しかし、プレーヤーは、金融手法には長けていてもコンテンツ評価や育成の視点を持ち合わせているわけではない。それゆえ、投融資の活性化が必ずしもコンテンツ産業の成長にプラスに働くとは限らず、投融資の活性化と併せてコンテンツ評価に長けたファンドマネージャやアナリスト、エージェントの育成が急務となっている。

制度整備の充実

信託法の改正(2005年1月)

知的財産の信託可能化、一般事業会社の参入解禁

有限責任事業組合(LLP)制度の創設(2005年8月)

有限責任で組合員が参画可能、配当も出資額でなく事業への貢献度で配分

政策金融による補充

日本政策投資銀行による融資・債務保証制度の創設(2004年度～)

がんばり中小企業ファンド

中小企業基盤整備機構による新事業展開のためのファンドへの出資(ファンドを活用したコンテンツ制作の活性化)

- JDCは、GDH、楽天証券等と共同で「日本映画ファンド」を設立、製作のファンダを設立。(2004年7月発表)

- 角川映画は、みずほ銀行等と共同で「日本映画ファンド」を設立、製作費から広告・宣伝費等映画製作資金の新しい調達システムを構築。(2004年9月)

- 松竹は、個人向け公募(日本初)により映画「忍SHINOBI」ファンドを設立し、製作・配給経費を調達

3. アジアコンテンツ産業セミナー

(1) 開催の背景

韓流ブームの火付け役となった韓国の映画やテレビドラマ、アジアの若者達から熱狂的支持を受ける日本のアニメやマンガに代表されるように、昨今のアジア諸国における経済のグローバル化、経済連携の進展等を背景に、アジア各国の映画、TV番組等のコンテンツが国境を越えて幅広くアジアで流通を拡大してきており、今後も各国の連携・協力の下に市場が拡大していく可能性が高くなってきている。

アジアコンテンツ産業セミナーは、こうした状況を踏まえ、アジア地域におけるコンテンツ産業の連携強化を図り、アジア全体での発展を目指すことを目的として、2004年9月にインドネシアのジャカルタで開催されたASEAN+3(日本、中国、韓国)経済大臣会合で、経済産業大臣から提案された。これまでも我が国は、ASEAN+3の枠組みの中で、ITスキル標準化、e-ラーニング、サプライチェーンといった分野での協力を行ってきたが、今回のコンテンツ産業セミナーは、これまでの高度化、国際標準化といった産業協力とは異なり、既に各国の生活に根ざす形で存在している文化産業のアジア大での普及、発展に焦点を当てたものとして高い関心を呼んだ。

経済産業大臣の提案から約1年後、本セミナーは、第18回東京国際映画祭に合わせ、ASEAN10か国(ブルネイ、カンボジア、インドネシア、ラオス、マレーシア、ミャンマー、フィリピン、シンガポール、タイ、ヴィエトナム)、中国、韓国、インドのコンテンツ産業担当大臣及

び政策担当者、民間専門家を招いて、2005年10月27日、28日の2日間、六本木ヒルズを会場に開催された。

(2) 専門家会合での議論

専門家会合では、各国のコンテンツ産業の現状と課題について各国の代表から紹介が行われるとともに「コンテンツ国際共同製作の推進」、「人材育成・人材交流の推進」、「コンテンツ市場拡大」、「貿易投資環境の整備及び情報の共有」という4つの協力分野について、その必要性を確認し、アジア域内協力に関する具体的な取組について各国専門家による活発な意見交換が行われた。

(3) 閣僚会合及び閣僚共同声明

グラントハイアット東京で開催された閣僚会合では、経済産業大臣が議長を務め、次の4分野について議論を行い、これら分野での協力を中心とした以下の閣僚共同声明がまとめられた。

(ア) コンテンツ国際共同製作の推進

各国が自国のみならずアジア域内での市場を視野に入れた国際共同製作を推進させ、撮影環境や製作事業者等の情報を円滑に交換するため、国際共同製作の窓口機関を各国で設置することに合意した。これを受けて、今後「アジア・コンテンツ推進センター」の設立の可能性について検討する。さらに、共同製作ワークショップの開催や資金調達サポートシステムの構築についても合意。また、デジタル技術導入の加速化、デジタル対応の映画館の普及について重要性を認識した。

(イ) 人材育成・人材交流の推進

技術協力ツール等の利用により、コンテンツ産業に不可欠な人材であるプロデューサー、クリエイター、知財専門家、俳優及び製作技術者の育成を進めることに合意した。

(ウ) コンテンツ市場の拡大

各国が相互にアジア諸国の映画祭・フィルムマーケットへ参加、出展を促進することの重要性を認識するとともに、このような映画祭、フィルムマーケットにおける共同アジアブースの設置についての重要性も認識した。

(エ) コンテンツ貿易投資環境の整備/情報の共有

知的財産権保護のための法制度の改善や効果的な実施や各国におけるコンテンツ貿易のルール、手続の透明化について合意した。また、各国はコンテンツ産業の実態把握

のため、統計データ等を改善し、各国へも情報提供に努めることを合意した。

(4) 成果のフォローアップ及び次回会合

今回の会合の締めくくりとして、今後、閣僚共同声明に挙げられた内容についてのフォローアップができるよう、各国の映画関連サイトやコンテンツ関連情報、統計データをリンクした「アジアコンテンツ情報ネットワーク」の可能な限り早期の設立に向けて支援することで閣僚間の合意が得られた。

また、次回会合については、日本、タイの協力を得て、フィリピンで開催されることに決定し、アジア大でのコンテンツ産業振興協力のバトンがつながれた。

