

第7節 商務情報政策局	317
情報政策	317
1. 主要産業・政策に関する主な動き	317
1. 1. 情報サービス・ソフトウェア産業	317
1. 2. 情報通信機器産業	317
1. 3. サイバーセキュリティ政策	317
2. 個別政策に関する主な動き	319
2. 1. 新しいビジネスの創出	319
2. 2. データ流通の環境整備	321
2. 3. 新しい事業領域への検討・分散戦略WG.	321
2. 4. ハノーバー宣言	322
2. 5. IT人材育成	322
2. 6. おもてなし実証	322
2. 7. デジタルガバメントの推進	323
サービス産業政策	324
1. 主要産業・政策に関する主な動き	324
1. 1. サービス産業	324
1. 2. ヘルスケア・医療機器産業	326
クールジャパン政策	328
1. 主要産業・施策に関する主な動き	328
1. 1. クールジャパン政策	328
1. 2. コンテンツ産業	329
2. 個別政策に関する主な動き	333
2. 1. 観光・集客関連産業	333

第7節 商務情報政策局

情報政策

1. 主要産業・政策に関する主な動き

1. 1. 情報サービス・ソフトウェア産業

情報サービス・ソフトウェア産業は、情報システムやソフトウェアの開発、提供、運用保守、それらに附随するサービスを提供する産業であり、年間売上高約 21 兆円、従業員数約 100 万人、事業所数約 4 万の非常に大きな産業である。

特定サービス産業動態統計調査によると、2016 年度における情報サービス業の売上高は、前年比 101%とプラス成長となった。主要要因としては、金融分野の大規模システム開発、回復基調の IT 投資等が挙げられる。

1. 2. 情報通信機器産業

情報通信機器産業は、テレビ、通信端末、カメラ、プリンタ、電子部品、半導体やセンサー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。この産業は主に、薄型テレビ等の家電、通信端末などの製品から半導体などの部品・デバイスを幅広く生産する総合電機メーカーと、電子部品など得意分野に特化した専門メーカー等によって構成される。

近年、日本の情報通信機器産業は、リーマンショックに端を発し、東日本大震災やタイでの洪水、欧州金融危機、熊本地震等を立て続けに経験し、日系企業の事業環境を更に悪化させた。同時に、世界では、製品のデジタル化やモジュール化が進むにつれて、製品サイクルが早くなるとともに、部品・部材から製品までの工程を、各工程の得意技術を有する企業が分担する「水平分業型ビジネスモデル」が新たなビジネスモデルとして急激に台頭した。そのため、従来日系企業の競争力の源泉であった、部品・部材から製品までの工程を、企業がグループ内で連携することで競争力を強める「垂直統合型ビジネスモデル」の優位性が薄れている。こういった背景から成長市場を巡って韓国・中国・台湾企業等との競争がより一層激化しており、薄型テレビ、太陽光パネル、半導体等、コモディティ化が進む製品を中心に単価が下落し、収益性が悪化した。

こうした厳しい市況環境を踏まえ、各社は事業構造改革に着手し、組織再編や生産拠点の集約を行う等、体質強化

に向けた取り組みを推進した。結果として各社の売上は減少傾向であったが、一部の企業においては、増益となるなど、事業構造改革の成果が見られ始めていた。

これらを背景に、2016 年の日系企業の市場環境を見ると、熊本地震による生産活動への影響や、為替変動による企業業績の目減りがみられる一方で、スマートフォンの高性能化や自動車の電装化率向上の需要を取り込むことに成功した電子部品・車載用半導体等を製造する企業は高い業績を上げている。

1. 3. サイバーセキュリティ政策

現在、我が国の社会経済活動は IT に大きく依存しており、産業競争力向上の観点からも、今後 IT の利活用が重要な役割を果たしていくものと考えられる。あらゆるものがインターネットにつながる I o T (Interne of things) の時代を迎える中、政府や企業等を狙ったサイバー攻撃は複雑・巧妙化し、我が国の安全及び経済活動が脅かされている。このような状況の中、2015 年 9 月に閣議決定されたサイバーセキュリティ戦略やサイバーセキュリティ戦略本部決定であるサイバーセキュリティ 2016 に基づき、内閣サイバーセキュリティセンター及び関係府省庁と連携しつつ、対応を行った。

(1) 標的型サイバー攻撃への対策

従来のサイバー攻撃は、不特定多数のユーザにマルウェアを大量配布する方法が多かったが、近年は、特定の企業・組織等を狙ってマルウェアに感染させる標的型サイバー攻撃が増加している。そこで、標的型サイバー攻撃を受けた際、同様の攻撃による被害の拡大防止及び未然防止を図るため、独立行政法人情報処理推進機構 (IP A) において、2012 年から、重要インフラ等で利用される機器の製造業者を中心に標的型サイバー攻撃に関する情報共有を行う「サイバー情報共有イニシアティブ (J-C S I P = ジェイシップ)」の取組を進めている。2016 年度は、電力、ガス、石油、化学、重工、資源開発、自動車分野の 7 分野で、標的型サイバー攻撃に関する情報共有を実施した。

また、2014 年 7 月に独立行政法人情報処理推進機構に立ち上げた「サイバーレスキュー隊」では、大規模なサイバー攻撃を受けた民間事業者や業界団体等における早期普及・再発防止等の緊急時の初動対応を支援した。

(2) 制御システムの安全性確保

ここ数年、発電プラントなどの重要インフラ等を支える制御システムは、外部ネットワークとの接続や制御システムに使用されるOSの共通化が進行しており、サイバー攻撃の脅威が現実化しており、2015年12月及び2016年12月には、ウクライナの電力施設がサイバー攻撃を受け、大規模な停電に至る事例が発生している。

我が国においても、電力やガス、水道といった国民生活及び企業活動を支える重要インフラ施設がサイバー攻撃を受けた場合、社会的影響は計り知れない。

そこで、民間事業者等からなる「技術研究組合制御システムセキュリティセンター」において、2014年4月から、米国に次ぎ（アジア初）、発電所などの制御システム機器に関するセキュリティ認証を開始し2016年度までに4社5製品の認証を行った。同センターの制御システムの安全性を検証するセキュリティ検証施設（テストベッド）を活用し、高セキュア化技術やシステム安全性評価・認証手法等の研究開発を日米協力のもとで進めるとともに、制御システムのセキュリティ強化を目指してサイバーセキュリティ演習を実施した。

さらに、重要インフラ事業者のサイバーセキュリティ対策を強化する観点から、2016年に独立行政法人情報処理推進機構において、複数の重要インフラ事業者に対して、サイバーセキュリティ対策状況の調査、サイバーセキュリティリスクの分析等を実施した。

(3) サイバーセキュリティに関する攻撃・事故等への対応

サイバー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、独立行政法人情報処理推進機構及び一般社団法人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、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）を引き続き実施した。

また、サイバー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も行った。

(4) サイバーセキュリティ人材の育成・普及啓発

昨今の高度化・多様化しているサイバーセキュリティ上の脅威に対応するには、サイバーセキュリティに精通した優秀な人材が必要であるが、現在、そのような人材の数及びスキルの双方が我が国において不足していると指摘されている。そこで、学生などの若手人材の発掘・育成の観点から、セキュリティ・キャンプを開催し、倫理面も含めた正しいサイバーセキュリティ技術と最新のノウハウを第一線の技術者から学べるようなカリキュラムを組み、若手層の育成を実施した。2012年2月からは民間企業等から構成される「セキュリティ・キャンプ実施協議会」が設立され、経済産業省としても本協議会と引き続き連携し、セキュリティ・キャンプを産学官オールジャパンによる若年層のサイバーセキュリティ人材の発掘・育成の場として推進していく。

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、インターネット利用者に対して、サイバー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84か所で実施し、4,802人が参加した。また、大企業と比べ、サイバーセキュリティ対策が遅れがちな中小企業に対して、実践的な対策を指導できる指導者を育成するためのセミナーを全国各地で29回開催し、1,547人が参加した。

(5) 技術的・組織的なサイバー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サイバー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も不可欠である。また、企業におけるサイバー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）によるものも多いことを踏まえれば、組織的な対策についても不可欠である。このため、技術的対策と組織的対策の両輪による総合的なサイバーセキュリティ対策を推進した。

具体的には、技術面でのサイバーセキュリティ対策を推進するため、独立行政法人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、42 件の製品の認証を行った。また、暗号技術検討会（CRYPTREC）においては、暗号技術の安全性及び実装に係る監視及び評価、新世代暗号及び暗号技術の安全な利用方法に係る調査、さらに、SSL/TLS 暗号設定ガイドラインの策定、暗号の普及促進及びセキュリティ産業の競争力強化に係る検討等を行った。

一方、組織面でのサイバーセキュリティ対策の推進として、経営者のリーダーシップの下で企業等のセキュリティ対策が進められるよう、経済産業省と独立行政法人情報処理推進機構（IPA）において、2016 年 12 月に「サイバーセキュリティ経営ガイドライン」を改訂するとともに、ガイドラインの普及と企業における対策の実装に向けて、実施方法を具体的に解説する「サイバーセキュリティ経営ガイドライン解説書」を策定した。

また、2016 年 11 月に「中小企業の情報セキュリティ対策ガイドライン」を改定し、中小企業が取り組むべき情報セキュリティ 5 か条や自社のサイバーセキュリティ対策の状況を診断するための 25 の診断項目等を追加した。さらに、2017 年 4 月から、中小企業自らが本ガイドラインに基づきサイバーセキュリティ対策に取り組むことを自己宣言する「SECURITY ACTION」制度を創設し、独立行政法人情報処理推進機構が宣言を受け付けることを決定した。

これらに加え、クラウドサービスのセキュリティ向上を目的として、クラウドサービスを安全かつ安心して利用するために策定された「クラウドサービス利用のための情報セキュリティマネジメントガイドライン」（初版）を検討の基礎として 2015 年 12 月に発行された ISO/IEC27017 について、2016 年には認証機関が 3 機関、認証取得組織が 10 組織となった。

（6）独立行政法人等における対策の強化

サイバーセキュリティに対する脅威の一層の深刻化に鑑み、国の行政機関、独立行政法人及び特殊法人における抜本的な対策の強化を図るとともに、我が国における専門的な人材の確保を図るため、2016 年 2 月、内閣官房とともに、独立行政法人情報処理推進機構が独立行政法人及びサイバーセキュリティ戦略本部が指定する特殊法人等に対する監査を実施すること等を内容とするサイバーセキュリティ基本法及び情報処理の促進に関する法律の一部

を改正する法律案を閣議決定し、国会に提出した。本法案は 2016 年 4 月に成立し、2017 年 4 月から独立行政法人情報処理推進機構において独立行政法人等の監視業務及び監査業務等を実施することとしている。

（7）サイバーセキュリティ課の創設

サイバーセキュリティを取り巻く環境の変化を踏まえ、2016 年 6 月に商務情報政策局に新たに「サイバーセキュリティ課」を創設し、体制の強化を図った。

2. 個別政策に関する主な動き

IoT（Internet of Things）の概念が我々の生活のあらゆる分野に浸透し、様々なデータが収集・蓄積されるようになった。加えて、AI やビッグデータにおける分析技術の進化により、データの高度な解析・組合せを行うことで、これまでの産業分野を超えた新たなビジネスが創出されている。

2. 1. 新しいビジネスの創出

（1）IoT 推進コンソーシアム

2015 年 10 月に、経済産業省と総務省の協力の下、IoT、ビッグデータ、人工知能がもたらす第四次産業革命に対応し、企業・業種の枠を超えて産学官で利活用を推進する民主導の枠組みとして、「IoT 推進コンソーシアム（会長：村井純・慶應義塾大学環境情報学部長・教授）」が設置された。ネットワーク等の IoT 関連技術の開発・実証や新たなビジネスモデルの創出等の取組を通じて、内外の IoT 関連の投資を呼び込み、我が国の関連産業がグローバル経済の中で存在感を発揮できることを目指しており、同コンソーシアムの下に以下のワーキンググループ（WG）を設置。経済産業省や総務省の協力も得ながら傘下の①技術開発 WG（通称・スマート IoT 推進フォーラム）、②先進的モデル事業 WG（通称・IoT 推進ラボ）、③IoT セキュリティ WG、④データ流通促進 WG の 4 つの WG が精力的に活動している。またコンソーシアムでは、日本企業によるグローバルな IoT ビジネスの創出・普及を目指し、海外の IoT 関連団体との協力関係を構築。2016 年 10 月には米国の IoT 推進関連団体であるインダストリアル・インターネット・コンソーシアム（IIC）とオープンフォグコンソーシアム、2017 年 2 月にはインド IT 業界団体である全国ソフトウェア・

サービス企業協会 (NASSCOM)、2017 年 3 月には欧州の IoT イノベーション・アライアンス (AIOTI) と MoU を締結している。

(2) IoT 推進ラボ (座長：富山和彦 株式会社経営共創基盤代表取締役 CEO)

具体的なプロジェクトの社会実装を進めるため、①官民協調による資金支援、②規制見直し・ルール形成の手续支援、③企業連携支援を通じて、短期の個別企業による尖ったプロジェクトや複数企業による中長期の社会実装を見据えたプロジェクトに対する支援を行ってきた。具体的には、5 つの枠組みからなる取組を組成し、活動を実施。

- ①短期の個別企業による尖ったプロジェクトの支援を行う「IoT Lab Selection」
 - ②中長期の複数企業によるテーマ別プロジェクトの支援を行う「IoT Lab Demonstration」
 - ③これらのプロジェクト組成のために企業連携の促進を目指す「IoT Lab Connection」
 - ④更に、海外企業との連携を促進する「Global Connection」
 - ⑤地域の取組を選定し支援する「地方版 IoT 推進ラボ」
- 以上 5 つの枠組みを通じて、海外、地方も含めた津々浦々での IoT 活用を進めている。

(3) IoT Lab Selection

短期の個別企業による尖ったプロジェクトを選定し、資金支援、メンター派遣支援、規制課題解決に向けた手続支援の 3 点から支援を実施する枠組み。2016 年度は、第 2 回先進的 IoT プロジェクト選考会議 (2016 年 7 月) において、ユニファ株式会社がグランプリとして選ばれた。同社を含め最終選考に進出した 13 のプロジェクトに対して、官民が連携して資金支援等を行うとともに、規制課題の解決について、産業競争力強化法に基づく企業実証特例やグレーゾーン解消制度を活用した支援を実施した。また、第 3 回先進的 IoT プロジェクト選考会議 (2017 年 3 月) においては、Coaido 株式会社がグランプリとして選ばれた。今後、同社を含め最終選考に進出した 8 のプロジェクトに対して、支援を行う。

(4) IoT Lab Demonstration

中長期の社会実証を見据えた複数企業によるプロジェ

クト支援を、テストベッド実証を通じて行おうとする枠組み。2016 年度は、①製造、②インフラ、③産業保安、④行政、⑤医療・健康、⑥流通、⑦サービス、⑧モビリティの 8 テーマで実施した。

(5) IoT Lab Connection (ソリューション・マッチング)

第 2 回 IoT Lab Connection (2016 年 7 月) において、ヘルスケア・スポーツそして流通・物流・インフラをテーマとして、企業連携を促進するための企業間、企業と自治体などのマッチングイベントを開催。更に、第 3 回 IoT Lab Connection (2016 年 10 月) においてはモビリティ・スマートホームをテーマに、第 4 回 IoT Lab Connection (2017 年 3 月) においてはフィンテック・教育・農業 (食品) をテーマに、2016 年度は 3 回のマッチングイベントで計 449 の企業・団体が参加の下、1,433 件のマッチングが成立した。

また、企業等から提供されたビッグデータを活用したデータ分析の精度を競う「第 2 回ビッグデータ分析コンテスト」を 2016 年 7 月 11 日～2016 年 9 月 1 日にかけて実施。テーマを流通・小売としてデータ利活用に積極的な大手コンビニエンスストア等から提供されたビッグデータと、それを活用したデータ分析課題をもとに、アルゴリズムの開発競争をオンラインで実施し、4 部門で優秀な成績を残したデータサイエンティスト 5 名が表彰された。

(6) Global Connection

Global Connection では、日本企業と海外企業の連携を促し、グローバル展開を推進している。2016 年度は、インド・イスラエル・ASEAN 等の海外企業 (スタートアップ) 39 社を日本に招聘し、日本企業とのビジネスマッチング、ピッチイベント、ブース展示を実施した。

(7) 地方版 IoT 推進ラボ

地域における IoT プロジェクトの創出のための取組を「地方版 IoT 推進ラボ」として選定し、地域での取組を通じた IoT ビジネス創出を支援している。2016 年度には、第一弾選定地域として 29 地域、第二弾選定地域として 24 地域の計 53 地域を選定しており、ロゴマークの使用権付与、メルマガ等による IoT 推進ラボ会員への広報、地域のプロジェクト・企業等の実現・発展に資するメンターの派

遣の他、大型イベントや担当者会議の場での各地域における取組紹介による他地域への情報展開を実施した。

2. 2. データ流通の環境整備

(1) データ流通促進 WG (座長：森川博之 東京大学大学院工学系研究科教授)

2016年1月にIoT推進コンソーシアムの下に、分野・産業の壁を超えたデータ流通の活性化を目的として「データ流通促進ワーキンググループ」を設置。BtoBでのデータの利活用を躊躇している状況に対処すべく、コンソーシアム会員企業が具体的に検討を進めるユースケースをベースに、弁護士・学識経験者等の有識者と課題等について議論する場として、原則非公開形式で開催。月1回のペースで2016年度は10回開催し、合計20個の事例を検討した。そしてWGの成果物として、「新たなデータ流通取引に関する検討事例集 ver1.0」を取りまとめ、2017年3月に公開した。

(2) データ連携の推進

データを流通させることによりサービスの事業機会を得る事業者（データ流通事業者）が現れ始めているため、2017年2月から「データ流通促進ワーキンググループ」の傘下に「データ連携サブワーキンググループ」を設置した。

(3) カメラ画像の利活用

カメラ画像データの利活用については、顧客満足度の向上等の観点で利活用ニーズが高いため、2016年7月から「データ流通促進ワーキンググループ」の傘下に「カメラ画像利活用サブワーキンググループ」を設置。事業者が生活者とそのプライバシーを保護しカメラ画像データの利活用に向けて適切なコミュニケーションをとる際の配慮事項をユースケース毎に整理し、「カメラ画像利活用ガイドブック ver1.0」を取りまとめ2017年1月に公開した。

2. 3. 新しい事業領域への検討・分散戦略 WG

(1) 分散戦略 WG (座長：國領二郎 慶應義塾常任理事、総合政策学部教授)

経済産業省では、情報経済小委員会の下に2016年3月より分散戦略WGを設置し、9回にわたる議論を行い、11

月に中間とりまとめを行った。

IoTの進展により、今後あらゆる分野においてサイバー世界がリアル世界と融合し、社会全体を変革する新たなイノベーションが生まれ「第四次産業革命」が実現することが期待されている。一方で、世界に目を向けると、スマートフォンの普及等によってグローバルな巨大プラットフォームへのデータ集約が進み、適正な競争環境が確保されていないのではないかという懸念が生じたり、IoTにより様々なデータが取得されることによる個人のプライバシー侵害の懸念が高まったりと、IoTの更なる進展の障害となりうる課題が生じている現状がある。また、それら社会的課題の他にも、IoTデバイスの爆発的増加に伴って生じる膨大なデータのリアルタイム処理や、データの信頼性の確保、インフラシステムのセキュリティ確保等について、技術的課題も生じている。

本WGでは、これらIoTの進展に立ちはだかる中期的課題を踏まえ、最近登場している新たな技術やアプローチ（例えば、ブロックチェーンやネットワーク仮想化等の分散型アーキテクチャの構築を可能とする技術、シェアリングエコノミーによる不特定多数の個人による分散型取引、「データポータビリティ」による個人起点のデータ流通を図るアプローチ等）を活用することにより、上述のような課題に適切に対応するとともに、我が国産業のIoT時代における競争力の確保を図る方策について議論を行った。取りまとめた方向性をもとに、我が国企業の競争力強化に向けた取組を進めていく。

(2) シェアリングエコノミー

シェアリングエコノミーとは、個人等が保有する遊休資産等を、インターネット上のマッチングプラットフォームを介して他の個人等も利用可能とする経済活性化活動である。

分散戦略WGでも取り上げている論点の中で特に進捗があった論点として、シェアリングエコノミーは、「共助」の社会システム構築を通じて、地域内の社会的課題の解決、自律的な経済の促進、一億総活躍への貢献等の実現に寄与するという意義を有しており、政府としてもその健全な成長を後押しすべく様々な取り組みを行っている。一例として、シェアリングエコノミーの適切なビジネス環境のルール整備のために、シェアリングエコノミー検討会議（事務

局：内閣官房 IT 総合戦略室）を設置し、2016 年 11 月には同会議の中間報告書においてシェアリングエコノミーの自主的ルール策定に関する基本的考え方や、シェアリングエコノミーの促進策を提示した。

経済産業省としても、関係省庁と連携してシェアリングエコノミーの普及促進に向けた取り組みを実施しており、例えば、先進的プロジェクトを発掘・支援するIoT推進ラボの枠組みを通じて、シェアリングエコノミー事業者に対しメンター派遣・資金支援等を実施した。

また、自治体とシェアリングエコノミー事業者との連携を案件組成の段階から後押しすることで、地域発の優良事例の創出・支援を行い、シェアリングエコノミーを活用した新たな公共サービスの社会実装を促進した。

（3）ブロックチェーン

ビットコイン等の価値記録の取引に使用されているブロックチェーン技術は、その構造上、従来の集中管理型のシステムに比べ、『改ざんが極めて困難』であり、『実質ゼロ・ダウンタイム』なシステムを『安価』に構築することが可能であるという特性を持つといわれ、IoT を含む非常に幅広い分野への応用が期待されている。

経済産業省は、数あるブロックチェーン技術の詳細とその優位性・課題を比較分析、当該技術が活用されるべき分野と社会経済に与えるインパクトを把握することを目的に調整を行い、2016 年 3 月に結果を公表した。これに続き、当該技術の活用をさらに後押しすることを目的として、国内外のブロックチェーン関連企業と有識者へのヒアリング等を通して検討を行い、従来システムと当該技術を活用したシステムとの比較可能性・網羅性を考慮し、評価項目間のトレードオフを整理した世界初の「ブロックチェーン技術を活用したシステムの評価軸」を策定、2017 年 3 月に公表した。

2. 4. ハノーバー宣言

2017 年 3 月に独ハノーバーで開催された C e B I T は、日本がパートナー国となって開催された。この C e B I T には、安倍総理、世耕経済産業大臣等が出席するとともに、日本貿易振興機構がジャパンパビリオンを出展し、日本から 118 社が参加した。期間中、世耕大臣はツィブリス経済エネルギー大臣と会談し、第四次産業革命に関する日独協

力の枠組みを定めた「ハノーバー宣言」に署名した。また、我が国の産業が目指す姿を示すコンセプトとして「Connected Industries」を発表した。

2. 5. I T 人材育成

あらゆるモノがインターネットでつながる I o T の浸透が産業構造に変革をもたらす中、I T 人材の確保は我が国産業にとって重要な課題である。

I T 人材の確保については、能力の客観的評価のための国家試験である情報処理技術者試験や、産学における I T 人材の教育・訓練に有用な「ものさし」となる I T スキル標準の公表を、独立行政法人情報処理推進機構（I P A）を通じて実施しており、2016 年度の情報処理技術者試験の応募者数は 499,062 名、I T スキル標準の企業における活用率は 27.3%であった。

また、若年層の卓越した人材を育成するため、公募により発掘した才能ある学生などを、産業界の第一線で活躍する方の指導のもとで育成する「未踏 I T 人材発掘・育成事業」を、独立行政法人情報処理推進機構（I P A）を通じて 2000 年から実施しており、これまで約 1,650 名の人材を発掘・育成した。

2. 6. おもてなし実証

「明日の日本を支える観光ビジョン」（2016 年 3 月 30 日 明日の日本を支える観光ビジョン構想会議決定）では、訪日外国人旅行者数を 2020 年に 4,000 万人、2030 年に 6,000 万人とし、訪日外国人旅行消費額を 2020 年に 8 兆円、2030 年に 15 兆円を目標として掲げている。経済産業省では、この目標の達成に向けて、I o T を活用し、サービス事業者同士が情報を共有・活用して質の高いサービスを提供できる仕組みである「おもてなしプラットフォーム」を構築し、2020 年までに社会実装することを目指している。

具体的には、訪日外国人旅行者が、買い物や飲食、宿泊、レジャー等の各種サービスを受ける際に求められる情報等について、本人の同意の下、これらの情報を「おもてなしプラットフォーム」に共有・連携することで、「おもてなしプラットフォーム」を介して、様々な事業者や地域が情報を活用した高度で先進的なサービスを提供できる仕組みを構築する。

2. 7. デジタルガバメントの推進

(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きた。

政府としては、これまで「新たな情報通信技術戦略(2010年5月11日高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部決定)」及び「電子行政推進に関する基本方針(2011年8月3日高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部決定)」の主旨に則り、電子行政に関するタスクフォースを中心に、我が国における電子政府の推進について議論を行ってきたところである。また、2016年12月には、「官民データ活用推進基本法」が公布・施行されたところであり、公共データのオープン化等のデジタルガバメントの推進に向けた取組を着実に推進していく必要がある。

経済産業省では、オープンデータ・オープンガバメントの推進に加え、法人情報の利活用の推進、データ活用のための情報共有基盤の整備等、デジタルガバメントの実現に向けた取組を行ってきている。

(2) デジタルファーストの推進

第4次産業革命により、AI・IoT・ビッグデータの利活用が進む中、行政機関においても、デジタルデータの活用を前提とした変革が求められている。

経済産業省では、行政におけるデジタルファーストを推進し、デジタルガバメントを実現するための検討を進めている。2016年度には、行政におけるデジタルファーストに関する調査研究や海外におけるデジタルガバメントに係る取組について調査を行うなど、我が国においてデジタルガバメントを実現するための方策について検討を行った。

(3) オープンガバメントの推進

日本のオープンガバメントの先駆けとして、経済産業省では、「オープンガバメントラボ」や「電子経済産業省アイデアボックス」等、様々なオープンガバメントの実証を行っている。2016年度は、政府機関や自治体等の公的機関によって整備された API を活用したアプリケーショ

ンやサービスの創出を促すことを目的としたワークショップを開催するなど、オープンガバメントの推進を図った。

(4) 法人情報の利活用推進

「行政手続における特定の個人を識別するための番号の利用等に関する法律」(番号法)に基づき、2015年10月、すべての国内の法人に対して法人番号が付番された。法人番号は、個人番号のように利用範囲が規定されていない上、法人番号、法人名及び本社所在地の3項目が機械で判別可能な形式で提供されている。行政機関が保有する法人活動情報についても、法人番号とひも付けたオープンデータとして提供するものが増えると考えられ、ビックデータや官民連携を含め、活用範囲の飛躍的な拡大が期待されている。

このような中、経済産業省では、2016年4月、経済産業省の保有する法人関連情報を法人番号にひも付けし利活用しやすい形で公開する「経済産業省版法人ポータル」を公開した。さらに、2017年1月には、経済産業省のみならず各省庁の保有する補助金交付情報、委託契約情報、行政処分情報、許認可・届出情報等を一括で検索・閲覧・取得できる「法人インフォメーション」の運用を開始した。本システムでは機械可読に適した形式で外部からデータを自動取得することを可能としており、取引先等の情報収集や新規取引の開拓、民間が保有するデータと組み合わせたサービス等への活用等、法人情報の利活用による民間事業者における生産性向上や新規ビジネス創出等の取組を推進している。

(5) 官民における情報の共有を促進する基盤整備

経済産業省では、「世界最先端 IT 国家創造宣言」において定められている、データの組合せや横断的利用を容易とする共通語彙基盤の構築に向け、独立行政法人情報処理推進機構と協力し、取組を進めている。共通語彙基盤とは、官民にわたる多くの組織において分野を超えた情報交換を行うために、個々の単語について表記・意味・データ構造を統一し、互いに意味が通じるようにする基盤である。2016年度は、引き続き、共通語彙基盤の普及方策の検討、分野別語彙の検討等を進めた。

また、インターネット上において、利用者の情報を共有しサービスを提供する企業群に対し、利用者が信頼して情

報を提供できるようにするための枠組みとして、「ID連携
トラストフレームワーク」の構築に向けた検討を進めている。
これまでに、ID 連携トラストフレームワークの構築
に必要な基準案の作成やユースケースの検討等を行って
きた。2015 年度には、マイナンバーカードの公的個人認
証サービスにより本人確認を行った情報をスマートフォン
にひも付け、それを利用した認証等により民間サービス
や公的サービスを受けられる「デジタル watashi アプリ」
について検討を行い、必要となる技術要件等について整理
した。当該検討の中で、利用者本人や事業者の存在等の真
正性の担保が挙げられたところ、2016 年度には、インタ
ーネットサービスやサービスを提供する事業者等を確認
できる仕組みの一つとして、リポジトリの構築に向けた検
討を行った。

(6) 業務・システム最適化計画の推進

業務・システム最適化計画は、業務の制度面・運用面か
らの見直し、システムの共通化・一元化などを目的とした
計画である。経済産業省では、旅費、謝金・諸手当及び物
品管理の各業務・システム、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、工業標準策定
業務、経済産業省ネットワーク（共通システム）、国家試
験業務、特許事務システムについて最適化計画を作成し、
開発・運用等を進めている。

中でも、府省共通システムである「旅費、謝金・諸手当
及び物品管理の各業務・システム」については、2009 年
7月に最適化計画を全面改定し、設計・開発の調達手続を
進めていたが、旅費業務の抜本的な見直しがなされること
となったことから、作業スケジュール等の見直しを行い、
最適化計画が改定された（2012 年 1 月 17 日 CIO 連絡会議
決定）。改定された最適化計画のもと、旅費等内部管理業
務共通システムの設計・開発を行い、2014 年度から本府
省等における運用を開始した。2015 年度には、地方支分
部局も含め、全体稼働を開始した。

2016 年 7 月には、「旅費・会計等業務効率化推進会議」
において「旅費業務の効率化に向けた改善計画」が策定さ
れた。当該計画を踏まえ、同年 12 月に「旅費業務に関す
る標準マニュアル」が改訂されたところ、2017 年末まで
に改訂に対応したシステム改修を行うこととし、改修を実
施している。

(7) 行政事務への人工知能の活用

IoTによるデータ量の増加とビックデータの蓄積、コン
ピュータ処理能力の飛躍的な向上を背景に、人工知能 (AI)
技術の急速な発展が見られ、多くの産業分野への応用が期
待されている。一方で、ますます複雑化する行政課題に対
応することが期待される行政機関においても、人工知能技
術等を業務に取り入れていくことで、行政事務・サービス
の生産性向上（付加価値向上・効率化）を図っていくこと
が重要である。

しかしながら、行政事務への人工知能の適用可能性につ
いては、現状、一部の業務において検討が始められている
ものの、その他の行政事務における実用に向けた課題の整
理や、行政としての人工知能の活用戦略については描きき
れていない状況である。

このような問題意識の下、経済産業省では、2016年度に、
行政の業務として一定の汎用性がある日本語文章の分
析・作成業務に関し、実在するデータを基に人工知能の活
用可能性について実証検討を行うとともに、行政組織に存
在する他の業務への適用可能性や実用化に向けた課題の
抽出・整理等を行った。

サービス産業政策

1. 主要産業・政策に関する主な動き

1. 1. サービス産業

(1) サービス産業の現状

我が国を含めた先進国経済において、実質 GDP、雇用
の両面で、サービス産業のウェイトは過半を占め、着実に
拡大を続けている。我が国においてはサービス産業が実質
GDP と全産業の就業者数に占める割合は 7 割超である。

2016 年 3 月の官民対話では、安倍総理が GDP 600 兆円
を達成するため、2020 年までにサービス産業の生産性の
伸び率を倍 (2.0%) にすることを表明した。サービス産業
は他の産業と比較して、労働生産性平均値の低さが指摘さ
れているが、幅広い業種を含んでおり、業種の特性に
応じた細やかな施策に産学官を挙げて取り組むことが重要
である。

(2) サービス産業生産性向上のための取組

2015 年 4 月日本経済再生本部決定「サービス産業チャ

レンジプログラム」や2016年6月閣議決定日本再興戦略2016に基づき、労働生産性の伸び率2.0%を実現するため、次の施策に取り組んだ。

(ア) IoTを活用した生産性向上

「サービス等生産性向上IT導入支援事業」として、ITツール(ソフトウェア、サービス等)のサービスを導入しようとする中小事業者に対して、その事業費等の経費の一部の補助を行った。今事業の1次公募により、7500件を超える中小企業・小規模事業者の経営力向上を図った。

(イ) おもてなし規格認証の創設

日本再興戦略改訂2015に盛り込まれた、サービス産業の活性化・生産性向上を推進する施策として、安倍総理は、2015年3月に開催された日本生産性本部60周年パーティにおいて、サービスの品質を「見える化」する仕組みの創設を提言し、2016年3月の第4回未来投資に向けた官民対話において、安倍総理から「サービスの質を『見える化』する『おもてなし規格』を作り、30万社による認証の取得を目指す」との指示があった。

そこで、サービス品質を高める事業者の認証を進めていく「おもてなし規格認証」の運用を開始し、関係省庁との連携を進めながら2020年まで30万社による認証の取得を目指している。2017年3月末まででは、延べ13920社が認証を取得した。

(ウ) 日本サービス大賞の創設

「日本再興戦略」改訂2014(2014年6月24日閣議決定)において「日本サービス大賞(仮称)」の創設(2015年度から実施)の施策が記載され、これを受けて2015年3月に開催された「日本生産性本部60周年記念パーティ」において、安倍総理から、内閣総理大臣表彰として「日本サービス大賞」の創設が発表された。

第1回日本サービス大賞は、2016年6月13日に表彰式を開催し、853社の応募から31社を表彰した。総理大臣賞をJR九州の「ななつ星in九州」、経済産業大臣賞を㈱ミールケアが受賞した。今後2年ごとに開催し、第2回は、2018年春頃に表彰を予定している。

(エ) サービス経営人材の育成

我が国では消費者嗜好の多様化、国内市場縮小、競争激化が進んでいる。こうした厳しい環境の中、サービス事業者が生産性を向上させ、成長を続けるためには、次世代の経営を担う人材を育成・確保することが重要課題である。

しかし、サービス産業に関する経営ノウハウの体系化は不十分であり、マネジメントに特化した専門的、実践的な教育機関も不足している。

このため、2015年度より、産学共同で経営人材の育成カリキュラムを開発・実証する取組への支援を開始し、2016年度は中村学園大学や京都大学、立命館大学等、計16大学を支援した。また、大学で開発されたプログラムの強化・効率化とこれまで培われたサービス経営人材育成の知見・ノウハウの横展開を行う取組を進めるため、採択校間の連携を促す中間報告会や産業界も集めたシンポジウム形式の年度末報告会を開催した。

(3) サービスフロンティア拡大のための取組

(ア) スポーツの成長産業化

先進国、新興国において、スポーツ産業の市場規模は、対GDPで3%程である。しかし、日本における市場規模は対GDP比で約1%に低迷しており、市場規模拡大の余地が大いにある。今後スポーツ産業を成長産業化させ、コストセンターからプロフィットセンターに変えていく取組が必要とされる。

2016年2月、スポーツ庁と経済産業省は、2020年以降も展望した我が国のスポーツビジネスにおける戦略的な取組を進めるための方針策定を目的に「スポーツ未来開拓会議」を立ち上げた。2016年6月には中間報告を公表し、スポーツ産業活性化に向けた基本的な考え方を示すとともに、政策の方向性として、コストセンターからプロフィットセンター化するスタジアム・アリーナ改革やスポーツ人材の育成・活用、スポーツコンテンツホルダーの経営力強化・新ビジネス創出の促進等を提示。中間報告において課題とされたもののうち、スタジアム・アリーナ改革については、同年7月にスタジアム・アリーナ推進官民連携協議会を立ち上げ、同年11月には、改革にあたっての基本的な考え方や重点的に考慮すべき項目等を内容とする「スタジアム・アリーナ改革指針」を公表した。その後、2017年3月には、第6回未来投資会議において、スタジアム・アリーナ改革により地域交流拠点を創出し、スポーツを核とした地域活性化を図るスポーツ未来開拓プランを政府一体の取組として進めていくこととしている。また、スポーツ経営人材育成・活用については、2016年10月にスポーツ経営人材プラットフォーム協議会を立ち上げて検討

を行っている。

(4) サービス産業の国際展開に向けた取組

「2020年までにGDP600兆円の達成」という目標を実現するためには、我が国GDPの70%超を占めるサービス産業の国際競争力を高め、外貨を獲得していく必要がある。特にモノからサービスに需要がシフトしている、アジアを含めた新興国への我が国関連事業者の進出を支援する必要がある。

サービス経済化の進展に伴い、経済成長や雇用創出の観点でサービス産業が主要産業のひとつとして発展していくと考えられることから、2016年度においてもベトナム、ミャンマー、インドネシアに対する研修事業を継続した。加えて、我が国サービス事業者のグローバル化支援のあり方に係る調査研究を実施し、海外事業展開の円滑化に求められる要素や課題を整理した。

さらに、サービス産業の生産性向上をテーマとして「第3回日・ASEAN新産業官民対話」をタイ・バンコクにおいて開催した。本対話では、日本・ASEAN双方のサービス関連企業、政府機関等プレゼンターによるサービス政策、成功事例の紹介や、パネルディスカッションでの意見交換を行い、サービス生産性向上に係る日本とASEANの連携、協力強化に向けて、引き続き官民双方が交流の場を設け、継続的に議論を交わしていく事が重要との合意が形成された。

また、中国は、海外進出や事業拡大を目指す事業者にとって魅力的な市場であると考えられるが、日中関係の冷え込みなどにより、他のアジア諸国の市場と比較すると、積極的な開拓が行われているとは言いがたい。このため、生活関連サービスをはじめとする我が国事業者の中国における事業展開を支援するべく、「日中サービス協力に関する実務レベルワーキンググループ」を創設した。

さらに、2012年に始まった官民の意見交換の場である「グローバルサービス座談会」を通じたサービス産業界の意見の収集や連携構築を継続している。

(5) 2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会に向けた取組

2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催が決定し、国民・民間企業における消費・投資マイ

ンドの向上、海外から日本への関心の高まりなどが予想されることから、この機会を最大限に活用し、東日本大震災をはじめとする災害を乗り越え、被災地復興、地方創生を含め日本経済の再興を進めることが必要である。

経済産業省内では2015年4月に、産業構造審議会の下に「2020未来開拓部会」が設置され、我が国の2020年以降の未来像および、東京オリンピック・パラリンピック競技大会を契機とした具体的なプロジェクトの実施についての検討を、民間委員も招いて進めている。当部会では、11のプロジェクト（①モビリティ②スマートコミュニティ③ストレスフリー④ロボット⑤サイバーセキュリティ⑥活力あふれるビンテージ・ソサエティ⑦イノベーション⑧インベストメント⑨ひとづくり⑩スポーツ⑪文化・観光）を重点分野として定め、2020年時点で達成すべき姿に向けた取組のみならず、2020年以降に残すべきレガシーについても検討を続けている。

1. 2. ヘルスケア・医療機器産業

我が国において平均寿命は男女ともに80歳を超え、世界一の健康長寿国になった。平均寿命が今後も伸びていくことが予想される中、公的保険制度を中心とした医療・介護サービスはもちろんのこと、保険外も含めたサービスの充実を行い、超高齢化社会へ対応していく必要がある。

(1) 医療・介護の国際化

日本は、少子高齢化という課題に世界に先駆けて直面している国であり、その課題に対応するサービスや機器について世界をリードできる可能性がある。日本の医療技術については、がん診断・治療等、国際的に評価されている分野が存在する。これらの点から、日本の良質な医療機器やサービスの国際展開を促進することは、国際貢献と国内における関連産業の活性化に繋がると期待される。

経済産業省としては、医療技術・サービスの国際展開の案件組成を後押しするため、2016年度には海外における医療のアウトバウンド・インバウンドの拠点化にかかる実証調査事業について、新興国を中心に9案件を支援した。また、新興国等に向けて官民ミッションを派遣することにより医療サービス・機器の売り込みを行った。さらに、「海外における日本医療拠点の構築に向けた検討会」及び「新興国における医療機器のメンテナンス体制強化に関する

研究会」を開催し、医療サービス・医療機器のアウトバウンドにかかる課題等を検討し、結果を報告書にとりまとめた。医療を目的に訪日する外国人患者受入れについては、日本の医療の認知度向上のため海外の展示会に出展を行う等の取組を行った。

加えて、介護の国際展開にかかるアジア健康構想の策定を踏まえ、中国における介護の国際展開についての実証・調査事業を2案件採択し、案件組成を後押しした。

(2) ヘルスケア産業の創出

少子高齢化が進む我が国では、国民の医療、介護、健康に関する関心は高まりを見せており、生活習慣病の患者や高齢者の単身世帯のさらなる増加が見込まれる状況において、運動・栄養指導や予防・健康管理サービス等、ヘルスケア産業に対する需要もますます増えてくることが想定される。

社会構造の転換に伴う医療・介護及びその周辺分野における需要は、産業面から見ると、高齢社会の需要に適切に応えながら内需を主導し、雇用を創出する成長産業となりうる側面を持っている。生活習慣病関連にかかる医療費を、公的保険外のサービスを活用した予防・健康管理にシフトさせることにより、「生涯現役社会の構築」、「医療費の適正化」、「新産業の創出」を同時に実現することを目指す。

そのような中、公的保険サービスの周辺に存在する保険外のサービスへの医療・介護機関や民間事業者参入と産業創出に向け、政府内に設置した次世代ヘルスケア産業協議会にて、公的保険外サービスの活性化施策としてグレーゾーン解消、地域版次世代ヘルスケア産業協議会の設置促進等を行った。さらに、「生涯現役社会実現に向けた環境整備に関する検討会」において、高齢者が最期まで生きがいを持ち続ける「生涯現役社会」を構築するために必要となる社会像と実現にあたっての課題について検討を行った。

また、企業・保険者の健康経営・健康投資を促進するため、健康経営銘柄2017の選定も実施した。さらに、優良な健康経営を実践している企業等を認定する「健康経営優良法人認定制度」を設計し、日本健康会議が、「健康経営優良法人2017」として、大規模法人部門として235法人、中小規模法人部門として318法人を認定した。

加えて、健康・医療情報等を活用した行動変容促進サービスの育成を図るため、「平成27年度補正予算IoT推進

のための新産業モデル創出基盤整備事業(企業保険者等が有する個人の健康・医療情報を活用した行動変容促進事業)」において、糖尿病軽症者等約1000人を対象に、ウェアラブル端末等から取得される日々の健康情報等に基づいて介入を実施し、行動変容を促すことで、重症化予防・改善を図る実証研究を実施し、当該サービスが、糖尿病軽症者等の状態改善に効果を発揮することの一定のエビデンスを得た。また、「企業保険者等が有する個人の健康・医療情報を活用した行動変容に向けた検討会」を2015年に引き続き開催して事業の評価や課題の検討を行うとともに、機器やメーカー、システム等により異なるデータ形式が採用されている健康データを効率的に収集するための「健康情報等交換規約定義書」を策定した。

これらの需給両面からのアプローチにより、健康寿命延伸産業の市場創出を促した。

(3) 医療機器

(ア) 業界の現状

国内の市場規模は、高齢化の進展に伴って2012年に2兆5,000億円を超え、2015年には約2兆7,488億円(前年比4.14%減)となっている。また、我が国の医療機器の輸出額は、2015年は約6,231億円(前年比7.45%増)となり増加傾向であるが、貿易収支は輸入超過で推移している。

(イ) 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。

2016年度は、医療ニーズを踏まえた医療の質と効率性の向上・健康寿命の延伸と、医療機器産業の活性化を実現するべく、「未来医療を実現する医療機器・システム研究開発事業」において日本が強みを有するロボット技術、ICT等を応用した、世界最先端の革新的な医療機器・システムの開発を推進した。

また、医療現場等のニーズを効率的・効果的に収集・分析し、医療現場のニーズに応えた医療機器を開発するため、国立研究開発法人日本医療研究開発機構(AMED)において、ニーズ抽出委員会を開催し、2017年度の公募課題選定に反映させた。

さらに、今後実用化が期待される先進的な医療機器の開発の効率化・迅速化を図るため、厚生労働省との連携の下、薬事審査を見据えつつ、医療機器の開発に必要な評価項目等を明確化する医療機器開発ガイドラインの策定を行った。

これらに加え、高度なものづくり技術を有する中小企業や異業種企業の新規参入と、医療機関・大学等との連携を支援し、医療現場のニーズに応える医療機器の開発・改良を行う「医工連携事業化推進事業」を推進した。

上記の医療機器開発を進めるに当たり、医療現場のニーズ把握、規制への対応、販路開拓等、事業者・大学が抱える多数の課題を解決するため、文部科学省、厚生労働省と連携し、開発初期から事業化に至るまで伴走コンサルとして切れ目ないワンストップ支援を行う「医療機器開発支援ネットワーク」の体制を強化した。

(ウ) 福島県における東日本大震災からの復興

2011年3月11日に発生した東日本大震災及び原子力災害による被害を受けた福島県において、福島県民の医療・福祉・生活の質の向上を図るとともに新産業・雇用創出を通じて福島県の復興に資することを目的とした施策を実施した。

具体的には、2015年度に引き続き、BNC T（ホウ素中性子捕捉療法）や県内ものづくり企業による医療機器・ロボット等の開発・実証等を行ったほか、新たに福島県内に立地又は進出予定の医療・福祉機器メーカー等の開発・事業化への支援を行った。

また、福島県をはじめ全国の医療機器の研究開発・安全対策、事業化を支援するため、大型動物を用いた安全性評価や規制の許認可等に関するコンサルティング、医療機器のトレーニング等の機能を備えた拠点を福島県内で整備し、2016年度に竣工・開所した。

(4) 福祉用具

(ア) 業界の現状

2015年度の市場規模は、約1兆4,337億円(前年度比2.4%増)となっている。福祉用具は、主に高齢者、障害者等の身体特性等に対応する機器であり、多品種少量生産の製品が多く、中小企業性が強い。

(イ) 福祉用具開発

心身の機能が低下し日常生活を営むのに支障のある高

齢者、心身障害者及び介護者のQOL向上の実現のため、福祉用具の研究開発を行う「課題解決型福祉用具実用化開発支援事業」によって、2016年度においては3件の開発テーマを新規採択した。

クールジャパン政策

1. 主要産業・施策に関する主な動き

1. 1. クールジャパン政策

内需減少等の厳しい経済環境の中、自動車等の従来型産業に加え、衣食住やコンテンツを始めとした日本の文化やライフスタイルの魅力を付加価値に変え（「日本の魅力」の事業展開）、新興国等の旺盛な海外需要を獲得し、日本経済の成長につなげていくことが必要である。そのため、経済産業省においては、①海外現地での日本ブームの創出、②現地で稼ぐためのプラットフォーム構築、③日本への外国人観光客の誘客・消費拡大からなる3段階の戦略的なクールジャパン政策を展開している。

(1) クールジャパンの推進

(ア) 海外現地での日本ブームの創出

海外の小売事業者や消費者等に対して購買意欲や訪問意欲の面で影響を与えることができる人材（インフルエンサー）を全国3エリアに招へいし、それぞれ異なるテーマを切り口にしたテレビ（30ヶ国で放映）・雑誌・SNS等を通じて、外国人目線での地域資源の魅力を海外に情報発信する事業を行った。また、訪日外国人向け旅行サイトや航空会社と連携することで、訪日外国人旅行客の増加を狙った。

(イ) 現地で稼ぐためのプラットフォーム構築

日本の各地には海外需要獲得の可能性を有する「ふるさと名物」（ものづくり、食、観光などの地域資源）が多く存在している。これらの我が国の生活文化の特色を生かした魅力ある商材を有する中小企業等とプロデューサーが連携して海外販路開拓をプロデュースする取組を支援する「TPP対策JAPANブランド等プロデュース支援事業」において、12件の案件を採択し実施した。

また、成長著しい新興国において我が国の生活文化の特色を生かした魅力ある商品・サービスを展開するため、販路開拓・ビジネスモデル構築に必要な情報等を得る取組を支援する「テストマーケティング等支援事業」を実施した。

(ウ) 日本への外国人観光客の誘客・消費拡大

日本各地の魅力的な地域資源を外国人にアピールする観光資源として活用し、インバウンドの拡大を図るためには、地域が一体となって地域経済全体の活性化を目指す観光経営の視点が不可欠となる。このため観光庁と共同で「クールジャパン資源を観光に活用した地域活性化研究会」を立ち上げ、クールジャパン政策とビジット・ジャパン政策の連携について検討を実施した。また、海外市場のニーズ等を理解し、訪日外国人の地域への誘客や地域での消費拡大を図るために、地域の中小企業等が、外部人材を活用し、地域資源の磨き上げ、ブランディング、海外 PR をプロデュースする取組を支援する「JAPANブランド等プロデュース支援事業」において、9 件の案件を採択し実施した。

熊本地震による急激な需要減少対策として、「九州地方の魅力発信による消費拡大事業」を実施し、アジア各国・地域からの外国人の消費を拡大させるため、外国人に関する嗜好・トレンド等の情報分析を通じ、風評被害の払拭に取り組むとともに、九州地方の様々な地域資源（地域産品・サービス等）の魅力を海外へ発信した。

(2) 株式会社海外需要開拓支援機構

我が国生活文化の特色を生かした魅力ある商品やサービスの海外における需要の開拓等の事業活動に対し、財投特会を活用したリスクマネー供給等の支援を行うため、株式会社海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）により、2016 年度は、合計 5 件、約 67 億円の支援決定・公表を行った（累計 20 件、約 454 億円）。

1. 2. コンテンツ産業

(1) コンテンツ産業の現状

日本のコンテンツ産業の市場規模は 2016 年において約 12 兆円である。日本コンテンツは「クールジャパン」として国内外で高く評価されているが、現状においては、国内市場は伸び悩んでおり、また、成長するアジア諸国等の海外からの需要を十分に取込めていないのが現状。

(ア) 映画産業

2016 年における我が国の映画興行収入は、統計を開始した 2000 年以降史上最高となる 2,355 億円を記録した。特に邦画の興行収入増加が著しく、前年度比 123.5%であ

り、『君の名は。』や『シン・ゴジラ』などの大ヒット作に恵まれたことが大きな要因となっている。一方、洋画は 869 億円と前年比 89.0%であり、明暗が分かれた形となっている。（図 1）

また、劇場公開された作品本数は、上昇傾向にあり、2016 年は 1,149 本を記録した。さらに、入場者数も 1 億 8,018 万 9,000 人と 42 年ぶりに 1 億 8,000 万人を超える結果となった。（図 1）

映画館のスクリーン数は、2016 年は 3,472 で前年と比べて微増（前年度比 101.0%）となっており、近年は横ばい傾向と言える。スクリーン数が増加する一方で、全映画館に占めるシネマコンプレックスの割合は年々増加している。シネマコンプレックスは邦画大手やハリウッド・メジャーの映画会社の作品を中心とする傾向があるため、インディペンデント系の映画会社への影響は大きく、多額の負債を抱え、倒産する会社も少なくない。

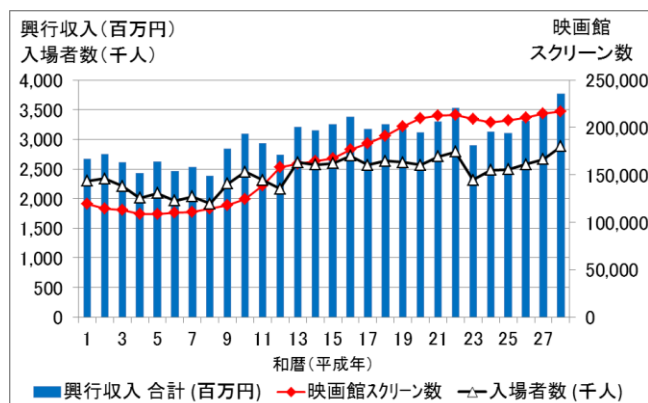


図 1：映画興行収入、入場者数、映画館数の推移

（出典）日本映画製作者連盟統計

映画産業の海外展開について、日本の原作や製作された映画が海外でリメイク、または上映される場合は、権利の売切が一般的であり、海外で成功しても、日本の原作者・製作者へのリターンは限定されているケースが多い。

日本映画の輸出売上額については、インディペンデント系の映画会社は含まれない大手映画会社の統計では約 1 億 6,282 万ドル（2016 年）で、前年比 140%となっているものの、国内の年間興行収入と比較すると全体の約 7%であり、日本映画の海外市場での収益獲得は、伸びつつあるものの、相変わらず低い状況が続いている状況にある。（図 2）

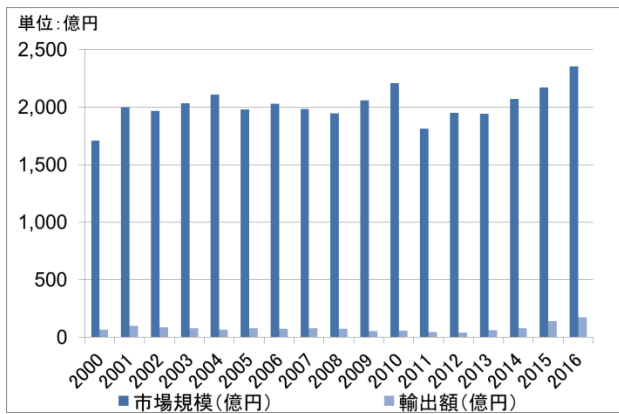


図2：日本映画輸出実績

(出典) デジタルコンテンツ白書 を元に当省作成

(イ) アニメ産業

アニメ業界売上高は、2005 年を頂点としてその後減少傾向にあったが、2010 年代に入り回復している。

アニメ制作会社の売上げのうち、収入の柱となるビデオ販売は近年減少の一途である。配信の分野は僅かながら増加傾向にあるものの、現状では市場として小さく、他の減少分を補うほどには伸びていない (図3)。近年メディアは多様化してきているが、それに伴い、一つ一つのメディア価値は小さくなっているのが現状である。

テレビ放送作品数及び制作分数は、2006 年をピークに減少していたが、2011 年以降は上昇傾向である。(図4)

アニメ産業における国外展開について言及すると、日本のテレビアニメは、世界各国でテレビ放映実績があり、また劇場版アニメも、「千と千尋の神隠し」(2002 年、ベルリン国際映画賞 (金熊賞))、「時をかける少女」(2007 年、国際アニメーション映画祭特別賞)、「つみきのいえ」(2008 年、米国アカデミー賞) 等が高い評価を受けている。特に2016 年度に公開された「君の名は。」は海外でも高い評価を受け、海外での興行収入は日本映画の歴代1 位となった。

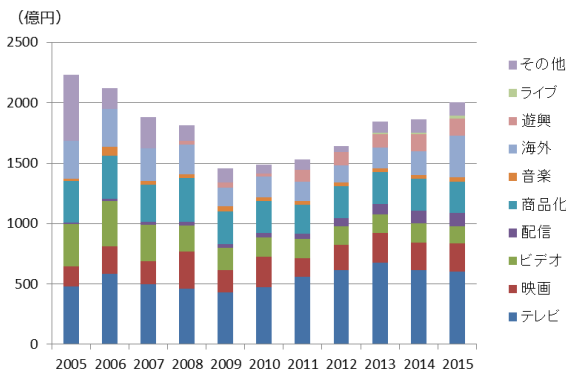


図3：アニメーション業界売上高の推移

(出典) アニメ産業レポート 2016

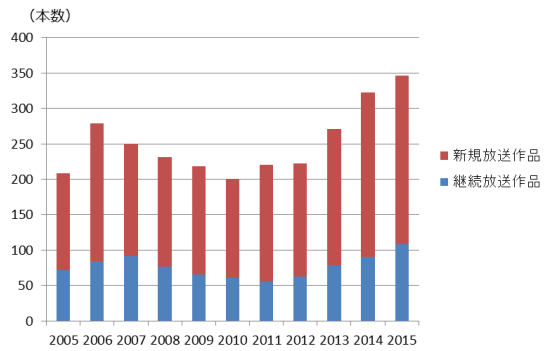


図4：テレビ放送作品タイトル数、制作分数

(出典) アニメ産業レポート 2016

(ウ) 音楽産業

2016 年の我が国の音楽ソフト (オーディオレコード+音楽ビデオ) 及び有料音楽配信の総生産は、前年比 99% の 2,985 億円となった。その中でも、音楽ソフトの総生産額が前年比 97% の 2,457 億円となり前年を下回る結果となった。しかしながら、アナログディスクが前年比 124% の 14 億円と 3 年連続で大きく伸張していることは近年の特長と言える。また、スマートフォンへの普及が進んだことにより、有料音楽配信がユーザの身近なものとなってきている。特にサブスクリプションサービスの伸長の後押しにより、前年比 112% の 529 億円を記録し、音楽ソフトと有料音楽配信の金額比率は約 8:2 で、音楽ソフトが大きな割合を占めるものの有料音楽配信が主流となり始めている (出典：一般社団法人日本レコード協会「日本のレコード産業 2017」)。

コンサート・ライブ市場は過去最高であった前年の国内音楽コンサートの年間総売上額を割り込む形にはなったが、音楽ソフトの売上を超える 3,100 億円と高い金額を維持している (出典：一般社団法人コンサートプロモーターズ協会「平成 28 年 基礎調査報告書」)。

音楽産業の海外展開についても、多くの日本人アーティストが海外でのコンベンション・イベントへの参加やライブ開催を行っており、ワールドツアーを開催するアーティストも増えてきている。一方、日本国内に目を向けると、会場となるホールやアリーナの改修に伴う閉鎖等で、コンサート会場の不足も課題となっている。

(エ) ゲーム産業

家庭用ゲーム出荷金額は、新型ハードウェアの発売やヒットタイトルの有無によって大きく左右される傾向にあり、2016年のソフトウェア出荷金額規模は約1兆2,177億円となっている（図5）。

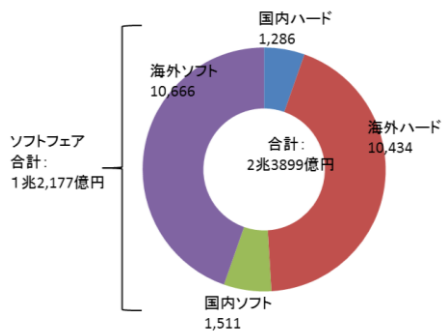


図5：ハード・ソフト別家庭用ゲーム総出荷金額規模（2016年）（単位：億円）

（出典）2017 CESAゲーム白書

また、オンラインでのゲーム配信が拡大するなか、特に、スマートフォン・タブレットのゲーム市場が拡大し、2016年の国内のオンラインゲーム市場規模のうち9割がスマートフォン・タブレットのゲーム市場となっている（図6）。

いわゆる「アイテム課金」モデルによってゲームを楽しむ利用者が多くなっている状況においては、利用者が安心して安全にゲームを楽しめるよう、ゲームに係る表示や仕組の適正化や、利用者に対する啓発、カスタマーサポートの充実等を図っていくことが重要である。業界団体によるガイドラインの策定や青少年向けの啓発活動等、業界の自主的な取組が進められている。

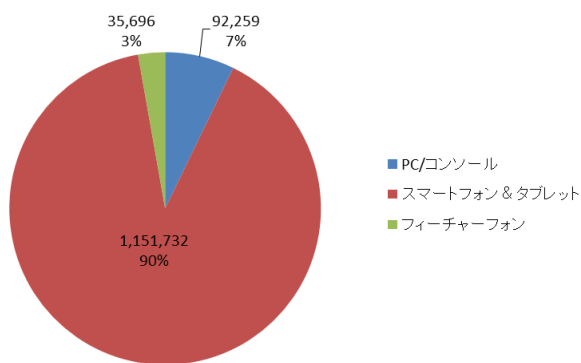


図6：国内オンラインゲーム市場規模（2016年）（単位：百万円）

（出典）日本オンラインゲーム協会オンラインゲーム市場

調査レポート2017

（オ）マンガ産業

2016年のマンガ産業（コミックス+コミック誌合計）推定販売金額は約2,963億円であった。コミックスは約1,947億円であり、前年度比約92.6%となった。また、コミック誌は約1,016億円であり、前年度比約87.1%となった。マンガ産業の市場規模は、右肩上がり推移していた1996年以降、20年間で最低の金額に落ち込んだ（図7）。加えて、返品率についてもコミックスは3年連続、コミック誌は7年連続で共に悪化している。

一方、電子書籍市場は、電子コミック市場が全体を牽引してきた。2016年度の電子コミック市場規模（コミックス+コミック誌合計）は1,491億円と推計され、前年度の1,169億円から約27%増となった。スマートフォンやタブレット端末の普及とともに、急速にコンテンツ数が増加し、電子書籍市場は拡大傾向にある（図8）。

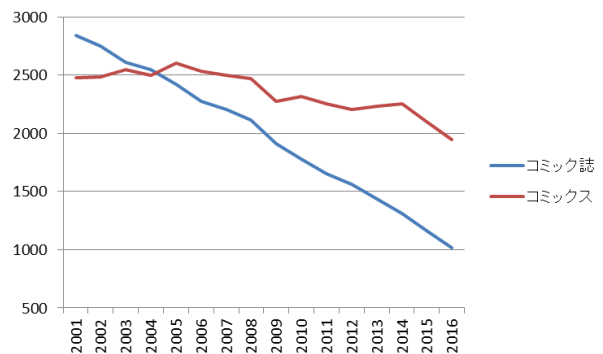


図7：コミックスとコミック誌の推定販売金額推移

（出典）2017年版出版指標年報

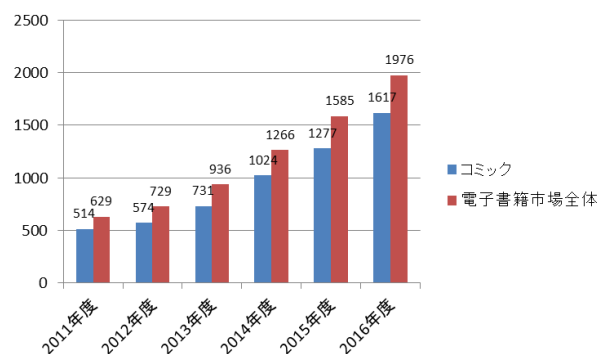


図8：電子書籍の市場規模の内訳

（出典）電子書籍ビジネス調査報告書2017

（2）コンテンツ産業施策

(ア) 海外展開支援

マンガ、アニメ、ゲーム等の日本コンテンツは、海外での人気が高く、海外市場開拓の余地は大きい。コンテンツ産業の収益を拡大していくために、より多くのコンテンツを海外に発信し、ビジネス展開につなげることが重要。この状況を踏まえ以下の施策を実施した。

(A) コンテンツ海外展開等促進事業

日本コンテンツの海外流通を促進するため、2016 年度では、地域発コンテンツ海外流通基盤整備事業（JLOP 事業）を実施している。JLOP 事業では、特に地域経済活性化に資する案件を重点的に支援する（補助率3分の2）等の措置を行い、2016 年末時点では、953 件の交付決定を行った。

(B) 「コ・フェスタ（JAPAN 国際コンテンツフェスティバル）」の開催

2007 年度に「コ・フェスタ（JAPAN 国際コンテンツフェスティバル）」を創設。10 回目を迎える 2016 年度は、海外展開の足がかりの場として、32 のコ・フェスタ認定イベントを通じ、我が国コンテンツを世界へ発信した。（図 9）

2016 年度は、例年に引き続き、コ・フェスタアンバサダーの広報活動等を通じて海外発信力の強化を図ったり、3 つのコンテンツマーケットを同時開催したり等、業界の垣根を越えた包括的・横断的なビジネス展開の創出を進めたほか、新たに海外パートナーイベントを創出することで、より効果的な海外発信を促進する等の取組を行った。



図 9：コ・フェスタのコア・オフィシャルイベント一覧
(C) 日中韓文化コンテンツ産業フォーラム

日中韓 3 各国におけるコンテンツ産業政策、動向に関する継続的な情報交換及び各国産業界間のビジネスチャンス創出を目的として、2002 年より「日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」が開催されている。本フォーラムは、日中韓の政府機関のみならず各国産業界も参加して定期的に開催されてきたが、2009 年に第 8 回を開催以降、政治情勢等の理由により中断されていた。しかし、2015 年 11 月に開催された日中韓サミットにおいて本フォーラムの再開が合意されたことを受け、2016 年 6 月にソウルで第 9 回日中韓文化コンテンツ産業フォーラムを開催し、7 年ぶりの再開を果たした。

(D) 「アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット」の開催

アジア 9 各国・地域（日本、中国、香港、インドネシア、韓国、マレーシア、フィリピン、シンガポール、タイ）のコンテンツ産業の官民関係者を一堂に集め、アジア市場におけるコンテンツ流通の促進、海賊版対策、人材交流、国際共同製作等の国際的な課題について議論し、共同行動に結びつけることを目指して 2009 年より開催しており、直近では、2016 年 9 月にマレーシアで第 5 回会合を開催した。

(E) 国際コンテンツビジネスにおけるプロデューサー人材の育成

我が国コンテンツの海外展開を推進するためには、バリューチェーン全体を統括できるプロデューサー人材の育成が不可欠であり、そのため、米国トップフィルムスクール（大学院）への留学支援を 2010 年から実施している。2016 年は第三者委員会による選考審査を経て 1 名の対象者に支援を実施した。

また、海外コンテンツビジネス関連企業における実務研修支援を 2015 年より実施している。2016 年は 5 名の対象者に支援を実施した。

(イ) 知財制度を活用する仕組みの整備

コンテンツビジネスにおいては、ネット上のコンテンツ流通に必要な権利処理の仕組みが未整備であり、また、海賊版の横行により、クリエイター等の制作現場が正当な対価を得られていない。この状況を踏まえ、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）を通じて、海賊版

対策の拡充・強化、知財保護の重要性に関する普及啓発活動、正規版の流通環境整備を継続的に実施している。

具体的には、C J マークを通じたパッケージの海賊版対策や、権利行使による海賊版商品の押収・摘発、海外のコンテンツイベントでの知的財産権保護に係る啓蒙活動の実施、加えて、オンライン上の海賊版対策として、特に被害が深刻な中国・韓国のウェブサイトを中心に、違法にアップロードされた映像コンテンツ及び出版コンテンツに対して削除要請通知を送付した。(図 10)

【削除要請URL件数と削除率】(2011年8月~2017年3月)		
Youku (中国)	90,005件	99.88 %
Tudou (中国)	73,317件	99.96 %
Ku6 (中国)	18,064件	100.00%
56.com (中国)	10,508 件	100.00%
Pandora.tv (韓国)	30,189件	99.99 %

図 10 : 中国・韓国の動画投稿サイトにおける削除要請 URL 件数と削除率

(ウ) コンテンツ技術に関する取組

コンピュータ・グラフィックス (CG) や立体映像などのコンテンツ技術は、様々なコンテンツ創出の基盤。コンテンツ技術の高度化と普及を目指し、以下の施策を実施した。

(A) Innovative Technologies

コンテンツ産業の発展に大きく貢献することが期待される技術を表彰。80 件の応募の中から 20 件を採択し、コンテンツ技術の展示会であるデジタルコンテンツ E X P O で展示した。

さらに、この中から、特にコンテンツ以外の産業分野への波及・応用の可能性が高い技術 3 件を特別賞として表彰、また、ACM SIGGRAPH Special Prize 1 件を表彰した。また、これまで採択した案件の中から実用化した技術に関して 5 件を実用化大賞として表彰した。

(B) Features 2016

オリンピック・パラリンピックにおけるコンテンツ技術を今年注目すべきテーマとして取り上げ、デモ展示やシンポジウム、体験ワークショップをデジタルコンテンツ E X P O で実施した。

2. 個別政策に関する主な動き

2. 1. 観光・集客関連産業

観光振興については、平成 28 年 3 月 4 日に開催された第 4 回「未来投資に向けた官民対話」において、地域の観光地づくりを後押しし、官民ファンド等を活用し投資を呼び込むことや、観光産業における人材育成や休暇の取得促進・分散化に取り組む方針等について安倍総理から発言があった。

さらに、国土交通省等の関係省庁と連携し、平成 28 年 3 月 30 日に『明日の日本を支える観光ビジョン構想会議』(議長：内閣総理大臣)において、「明日の日本を支える観光ビジョン」を策定した。この新たなビジョンにおいて、訪日外国人旅行者数を 2020 年までに 4000 万人、2030 年までに 6000 万人へと増やすこと等を目標として掲げ、「観光先進国」への新たな国づくりにむけて、政府一丸となって取り組んでいくことを決定した。

また、2020 年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に伴い、一定期間、使用が制限される東京ビッグサイトや幕張メッセにて開催される多くの展示会については、開催場所、開催時期や規模の変更等の検討に迫られている。このため、東京ビッグサイト及び幕張メッセにおいて主要な展示会を開催している事業者と、東京都、千葉県等の関係者と情報を密に共有・連携し、展示会業界への影響が最小化されるように調整を行った。