



21 世紀型社会先進ロールモデル
「ユビキタスネットワーク社会」の構築に向けて
～IT による経済・政治の変革への挑戦～

2008年5月
社団法人 経済同友会

本提言の構成

はじめに：問題意識と 30 年後の IT 社会ビジョン・・・・・・・・・・	1
——21 世紀型社会先進ロールモデル「ユビキタスネットワーク社会」構築に向けた提言	
経済分野：経済ビジョンと IT による変革に向けた課題・具体策・・・・・・・・	4
——日本経済の次なる成長に向けた、「IT イノベーション産業」を核としたグローバル戦略	
政治分野：政治ビジョンと IT による変革に向けた課題・具体策・・・・・・・・	15
——政治への IT 導入により、国民参加型の透明性・効率性の高い政治を実現	
おわりに：「意志あるところに道あり（Where there is a will, there is a way）」・・・・・・・・	25

21世紀型社会先進ロールモデル 「ユビキタスネットワーク社会」構築に向けた提言

21 世紀の新たな課題への対応の遅れ：20 世紀型システムの制度疲労

わが国は、グローバル化の深化や少子・高齢化、環境問題などの 21 世紀の新たな課題に直面し、その対応を迫られている。深刻化する財政悪化や社会保障制度など、経済社会のあらゆる面における 20 世紀型システムの制度疲労は否めない。

90 年代初頭のバブル経済崩壊後に長期低迷を続けた日本経済は、経済・社会の構造改革により民間主導の自律的な回復傾向に入った。しかし、昨今のサブプライムローン問題や原油価格高騰の影響や株価下落などによる景気の不透明感は増し、さらに、21 世紀の経済成長のビジョンや政策は未だに明らかではない。

また、昨今の構造改革の停滞や政府・行政の政策の失敗・不策や官僚の不祥事など、政治の非効率性・不透明性が、政治・行政に対する不信や次世代を担う若者の政治離れを招くとともに、日本社会全体が閉塞感に包まれている。

にもかかわらず、将来のわが国に対する国民の危機感を感じられず、このままでは、茹で蛙のようになりかねない。

めざましい IT の進化と Web2.0¹時代の到来

一方、IT の進化や Web2.0 時代の到来により国民生活への IT の浸透・深化のスピードは著しい。世界一の情報技術インフラ（ブロードバンド・3G 携帯など）により、インターネットは社会基盤として定着しつつある。生活や仕事のあらゆる場面で IT が登場し、携帯電話の急激な普及と i モード、電子マネーなどの商品・サービスが新たなライフスタイルや文化を生み出している。グローバルなネットワークは世界の叡智を結集するツールであり、かつ、人間の知恵により IT 活用の可能性はさらに拡がると予想される。

すなわち、情報社会はマルチメディア化、デジタル化、ネットワーク化からインターネット時代を経て、さらに高度化された IT による新たな段階を迎えようとしている。

「意志（Will）」ある、IT による社会変革を

IT の可能性は無限大であるが、人間の意志（Will）があつてこそ、IT は生き、可能性はさらに広がり、ビジョンが実現する。

IT は 21 世紀の複雑かつ多様な課題を解決しうる大きな可能性をもつツールである。我々は、このめざましく進化している IT を、国民の真の豊かさのために十分活用しているといえるだろうか。

昨今、日々の国民生活のなかで深刻化が増す医療・介護や安全・安心などの問題については、IT 活用による課題解決の可能性は多々残されている。また、国家の意思決定という重要な責任をもつ政治が IT 化というグローバルな環境変化に対応しているとは言いがたい。さらに、経済における IT 投資・活用も十分とは言いがたく、90 年代の米国にみられた IT 革命によるニューエコノミー時代は未だにわが国は到来していない。

したがって、明治維新、戦後復興期に次ぐ第三の変革期ともいえるこの大きな節目である IT 革命を好機と捉え、わが国の将来に対して「意志 (Will) と責任」をもって、能動的に 21 世紀の日本社会を構築すべきであると考え。すなわち、「ビジョンと戦略」が必要である。

産業革命の象徴とされる蒸気機関などの動力機関が農業社会から工業社会の移行の原動力となったように、閉塞感が漂うわが国において、IT の戦略的活用による社会変革をなすべきである。

めざすべき 30 年後の IT 社会ビジョン「ユビキタスネットワーク社会」構築に向けて

我々が「意志 (Will)」をもって構築すべき 30 年後の IT 社会ビジョンは、21 世紀型社会先進ロールモデル「ユビキタスネットワーク社会」と考える。

「今後、20、30 年の間に、コンピュータの出現から今日までに見られたよりも大きな技術の変化、そしてそれ以上に大きな産業構造、経済構造、さらには社会構造の変化がみられることになる」というピーター・ドラッカーの言葉²は、IT 革命の力の大きさを物語っている。

そして、先進国の中で最も早く本格的な高齢化社会に突入し、労働力人口減少の問題を抱えるわが国は、新たな経済成長システム、高齢者が安心安全に暮らせる社会や環境負荷の少ない高効率社会の実現を今まさに迫られている。

人間の意志や将来に対する期待は、オープンソースやネットワーク、マスコラボレーションという特徴を有する IT を通じ人の叡智を集積し大きな社会変革を可能とする。

それならば、今をチャンスと捉え、世界に先駆けて 21 世紀の社会モデルの構築に果敢に挑戦すべきである。

したがって、IT をグローバル化、少子・高齢化、地球環境などの複雑かつ多様な 21 世紀の課題を解決するツール・社会基盤として捉え、IT 戦略を所有モデルから本格的な活用モデル³へと転換することにより、「ユビキタスネットワーク社会」を構築する。IT のコモディティ化がさらに進み、個人の働き方や生活の基盤となる⁴。つまり、「ユビキタスネットワーク社会」とは IT の活用により社会が効率化され、環境負荷が少ない循環型社会⁵、生活の利便性と満足度の高い社会、高齢者をはじめ誰にでも優しい社会である。また、国民が政治に積極的に参加し、民意が政策に反映する「真の民主主義」が実現された社会である。

「ユビキタスネットワーク社会」の構築により、医療・福祉、防災、環境など諸外国でも必要される課題解決ソリューションを作り、国際貢献を可能とする。

すなわち、21 世紀のグローバル共創社会のロールモデルをつくり、世界全体の効率化や安心安全、地球規模の環境・エネルギー問題などの解決にイニシアティブをとり、

国際社会に貢献する国になることをめざす。

本提言では、30年後の「ユビキタスネットワーク社会」を見据え、我々は今何をすべきかを考え、「経済」と「政治」のビジョンと実現のための課題と具体策を提案することとした。

ITはあらゆる分野に影響を及ぼすが、中長期的な社会変革の視点から、わが国が将来にわたり経済社会のダイナミズムを担保するために重要であり、かつITの戦略的活用による変革の可能性が大きいと考えられる経済と政治について検討を重ねてきた。

本提言を契機に、30年後のITビジョン・社会像である「ユビキタスネットワーク社会」の国民的な認識共有とITによる社会変革に対する関心が高まり、各分野におけるプロアクティブな取り組みがはじまることを切望する。そして、まず、我々経営者が率先して、「ユビキタスネットワーク社会」実現に向けて、ITによる経営改革や新たな価値創造に果敢に挑戦することを宣言する。

経済分野：経済ビジョンと IT による変革に向けた課題・具体策

日本経済の次なる成長に向けた、「IT イノベーション産業」を核としたグローバル戦略

目 次

・ 現状認識	6
(日本経済の不透明性と IT 産業の国際競争力の低下) (次なる経済成長に向けた官民一体となった IT 戦略を)	
・ 情報社会における経済の将来ビジョン	7
1. 次なる経済成長の核となる「IT イノベーション産業」	
2. IT 産業のグローバル戦略強化：国際競争力と国際共創力	
3. IT と文化の融合による Cool Japan の戦略的展開	
IT による変革に向けた課題と具体策	9
1. IT をプラットフォームとした「IT イノベーション産業」育成とグローバル展開	
(1) IT の戦略的活用による「IT イノベーション産業」の構築	
(2) 「IT イノベーション産業」を牽引するベンチャー育成促進	
(3) 企業経営における IT 戦略と経営者の哲学・リーダーシップ	
2. 「IT イノベーション産業」と新たな価値創造への挑戦 ～IT と文化の融合～	
(1) イノベーションの実験場・新たな価値創造のメッカ、「アキバ特区」構想	
(2) コンテンツ産業の育成と市場の拡大	
(3) 次世代を担う IT 人材の育成 ——価値創造人材とコンピューターサイエンス、サービスサイエンス専門家の育成を	
3. ユビキタスネットワーク社会を実現するための IT プラットフォームの構築	
(1) ユビキタスネットワーク社会の情報通信インフラと新たなルールの整備	
(2) 情報通信産業の国際競争力強化にむけた競争政策	
(3) 情報通信行政の一元化：情報通信省（仮称）創設	

・ 現状認識

（日本経済の不透明性と IT 産業の国際競争力の低下）

インターネットをはじめとする IT の世界的普及によるグローバル化、ボーダレス化の進展は、世界経済のメガ・コンペティションを加速している。

足元の日本経済の状況は好転しているが、サブプライムローンや原油高騰など新たな課題も出てきており楽観視できない。また、今後、少子・高齢化に伴い日本経済の活力が落ち、中国・インドをはじめとするアジア経済の高成長の中で、日本経済の先行きは不透明である。

かつて、世界第二位の経済大国であったわが国の国民一人当たりの名目 GDP は 18 位（2006 年）⁶となった。国際競争力ランキング⁷をみると、国の財政状況を重視する IMD（国際経営開発研究所）では 22 位（2008 年）、国や企業の科学技術力の高さを重視する WEF（世界経済フォーラム）においても 5 位から 8 位（2007 年）へと低下し、情報通信技術ランキングでは 19 位（2008 年度版）と欧米諸国やアジアの国々に後れをとっている。

また、諸外国に比べてわが国の情報通信ベンダーの営業利益率⁸は日本が際立って低い。さらに、カーナビゲーションやデジタルカメラなどは世界市場シェアが高いものの、携帯電話、サーバー、パソコンなどネットワークプラットフォーム製品のシェアが圧倒的に低い⁹。

IT 産業はインターネットの普及に伴い、パソコンや半導体からデジタル家電や携帯端末などが主役となった。しかし、キャリア主導の産業構造や国際標準における孤立に加え、IT 産業は国内市場の開拓を優先し、グローバル戦略に後れをとった¹⁰。i モードのような世界最先端技術を開発しながら、世界シェア 10%にも満たない携帯電話¹¹がそれを象徴している。

つまり、携帯電話や電子マネーなどの分野で独自性のある技術や商品を開発したものの、グローバル化の影響を受けずに、大きな国内市場の中で洗練された厳しい消費者のニーズに応えながら進化を遂げた故に世界に通用しなくなり、言うなればガラパゴス化してしまった。

（次なる経済成長に向けた官民一体となった IT 戦略を）

21 世紀のグローバル時代において強い日本経済を構築し、次なる成長を実現するには、IT 投資そのもののあり方を検討すると共に、IT 活用における業務プロセス改革（BPR）の同時並行的推進や、プロセスとシステムの標準化や教育支援等の無形資産の蓄積も重要である。90 年代米国に見られたニューエコノミーは、有形・無形資産へのバランスの良い投資に支えられると共に、オープンアーキテクチャーやインターネット技術の社会、産業における広範な活用を通して継続的発展へとつながってきた。IT の発展が更に可能性を高める中で、その戦略的活用により、人口減少時代の生産性向上と環境負荷の低減を実現し、新たなビジネス創造に結びつける取組みが益々重要となっている。

つまり、IT やその活用が今後の国際競争力に欠かせない要件となっていることを再認識し、経済成長の中核技術としての IT の戦略ビジョンと政策を構築しなければならない。

グーグルに代表される Web2.0 時代の IT の潮流の中で、日本は海外に遅れをとってきたが、来るべき Web3.0 時代¹²においては明確なビジョンをもって能動的・戦略的な取り組みが不可欠であり、次なる成長の源泉になるものと確信する。かつて、オイルショックが重厚長大型から省エネと省資源を実現する軽薄短小型の産業構造を促したように、IT 技術革新が環境調和や価値創造のビジネスへの挑戦を促し、21 世紀型産業構造へと転換が必要である。

IT は全産業の競争力向上のための重要な 21 世紀の産業インフラである。そのため、情報通信インフラをはじめとする IT 政策は、市場に立脚した民間主導の経済を実現し、企業・産業の国際競争力向上や真に国民の利益は何かという観点から、各種法制度、規制撤廃・市場開放や人的資本などの問題に取り組むべきである。また、IT の中核的技術を開発する人材や、IT の戦略的活用により新たなビジネス、商品・サービスの価値、高付加価値を創造する人材の育成が必要である。

． 情報社会における経済の将来ビジョン

1. 次なる経済成長の核となる「IT イノベーション産業¹³」

グーグル、アップルなどの米国企業の日本への進出の動きや、BRICs 諸国の台頭などの IT 市場のグローバル化の加速に対応するために、IT の戦略的活用によるイノベーションのメカニズムをつくる必要がある。IT と通信ネットワークの融合という IT 基盤がより高度化されたユビキタスネットワーク社会では、IT 産業の各レイヤーや各産業と IT の融合による新たなイノベーションが起こり、新事業・ビジネスが生み出される。

したがって、ハード、ソフト、コンテンツが一体となり、既存の産業の枠組みを超え、「IT の開発および IT の戦略的活用を通じて新たな価値創造を行い、グローバルマーケットでビジネス展開をする企業群」を「IT イノベーション産業」とし、これからのわが国の経済成長の中核となる産業と位置付ける。すなわち、全ての産業が IT の戦略的活用によって、IT イノベーション産業へ転換する可能性を秘めている（P31（図5）イメージ図参照）。

蒸気機関などの動力により産業革命が起こり工業社会へと転換したように、IT の進化が 21 世紀の産業革命を今まさに起こそうとしている。同時に、この IT イノベーション産業へのパラダイム転換を図るためには、新しい産業革命を起こす土壌となる高度で低廉かつ安心安全な通信ネットワーク環境が不可欠である。

「IT イノベーション産業」は、すでに既存産業の変革を促し、その変化の予兆は見え始めている。「宅急便」や「ホームセキュリティ」はその代表例といえよう。

その他、例えば自動車産業は、人の移動を支援する産業からカーナビゲーションなど位置情報や、事故防止情報のドライバーへの告知など新たなビジネスを生み出し、情報産業化している。また、業界各社は「アシモ」「パートナーロボット」などロボット開発にしのぎを削り、高齢化社会の市場を狙って、人の目や耳、手足となる生活支援産業に転換しつつあり、さらに、医療・介護支援産業にも発展しよう。すなわち、本格的な高齢化社会の到来に向けた多くの課題が、「IT イノベーション産業」の構築により解決され、「人に優しい社会」の実現につながるのである。

また、コンビニエンスストアの ATM 設置から銀行業参入など、昨今の流通業をみると、食品、衣料、銀行、薬など業種・業態を超えたサービスのイノベーションが進みつつある。インターネット上のサービスでも同様の動きがみられる。これらの特徴としては、個人の価値観の多様化への木目細やかな対応であり、IT 活用が「生活の利便性と満足度の高い社会」を実現する。

このように、金融、情報通信、流通、環境、医療・介護、教育などが「IT イノベーション産業」として 21 世紀の成長産業となり裾野の広い産業を形成する。そして、携帯、ゲーム、カーナビ、電子マネー、ロボットなどの「IT イノベーション産業」の創造物がグローバル展開し、わが国の競争力を牽引する。

現在起きているこの IT 革命に対応してイノベーションを果たした企業が競争力をもち、次なる「ユビキタスネットワーク社会」において経済・社会をリードする「IT イノベーション企業」へと進化し、価値創造や環境調和の経営を実現する。

【IT イノベーション産業の特徴】

- ・ IT をプラットフォームとし、戦略的活用により新たな価値創造を行うイノベーション企業群
- ・ グローバルに通用するビジネスを展開（国内企業・産業からグローバル企業・産業へ）
- ・ IT イノベーション産業は経済と環境の調和を考慮したビジネスを展開
- ・ 各企業・産業の枠組みを越えた商品・サービス・ビジネスモデルの組み合わせ・融合によりイノベーションを起こし、イノベーションが連鎖
- ・ IT の戦略的活用によって、全ての産業に IT イノベーション産業への転換の可能性がある

2. IT 産業のグローバル戦略強化：国際競争力と国際共創力

「IT イノベーション産業」構築のためには、IT 産業のグローバル戦略強化が課題である。情報通信産業¹⁴はわが国の全産業の名目国内生産額の約 1 割を占め、実質 GDP 成長率に対する寄与率は約 4 割¹⁵であり、経済成長に与える影響は大きい。人口減少による生産性や競争力の低下が懸念されるが、GDP 成長や全ての産業の生産性向上への寄与が期待される IT 産業の「国際競争力」向上は重要である。今後は、強みである製造業の更なるイノベーションとともに、IT 産業のグローバル戦略強化とサービス産業の IT 活用による生産性向上が、日本経済の成長に重要である。

IT 産業のグローバル戦略強化において重要なことは、日本の強みでもある高機能・高性能製品・サービスのハイエンドビジネスの更なる強化と、IT 産業の各階層における協力体制の強化である。IT 産業では既に低コストの調達・生産を武器としたアジア諸国が台頭している。そのため、自動車や精密機器など製造業モデルと同様に、海外へのアウトソーシングや国際分業という「国際共創力」が重要となる。

すなわち、今後の IT 産業の国際競争力強化は、オープン・フラット・フェアなどの IT の特性を踏まえ、自らのコア資源と世界に散在する卓越した経営資源の組み合わせ、最適なパートナーとの連携によるダイナミズムを生む「国際共創力」が不可欠である。

また、こうした連携は国際標準化戦略上からも重要である。国益や国際競争力の観点から IT のグローバル化が欠かせない。日本の世界最先端の技術力や高い品質を活かしながら、国と民間が一体となって、IT の国際標準化においてリーダーシップを発揮すべきである。特にアジアにおける IC カードや電子タグなどの標準化や、OSS（オープンソースソフトウェア）に対する関心の高まりと日本への期待は大きい。

国際競争力と国際共創力を備え、世界の国や地域、企業と、より協調的・戦略的なパートナーシップを構築することが、ひいては地球規模での環境・エネルギー問題などグローバルな課題解決への貢献にもつながる。

3. IT と文化の融合による Cool Japan の戦略的展開

従来の日本の強みといわれる現場主義・チームワークなどの「ものづくり文化」に加え、漫画やアニメ、ゲーム、ファッション、和食などの日本のシステムや文化・伝統が日本ブランドとして海外に発信され、世界から「Cool Japan」と高い評価を受け、国際市場において優位性をもった新たな価値となっている。

今後は、IT と日本の伝統的文化・ライフスタイルと、「ケータイ文化」に象徴される新たな文化・ライフスタイルを巧みに調和させた独自性の高い商品・サービスの創造である「Cool Japan」の戦略的展開が重要である。

そして、成熟社会に共通な高度なサービス業（金融、情報通信、環境、ヘルスケア、デザイン・ファッションなど）の育成を図るために、例えば「アキバ」に象徴される多様で、オープンな場・社会の構築をめざす。

「Cool Japan」など新しいソフトパワーを次々に生み出すためには、IT をプラットフォームとした既存企業、産業の枠組みのパラダイム転換が必要であり、IT を触媒とした様々な知恵や技術などの組み合わせが次々に行われるような、オープンでフリーな環境づくりが不可欠となる。

IT による変革に向けた課題と具体策

1. IT をプラットフォームとした「IT イノベーション産業」育成とグローバル展開

(1) IT の戦略的活用による「IT イノベーション産業」の構築

情報社会の次なるステージである「ユビキタスネットワーク社会」の経済ビジョン実現のためには、「IT イノベーション産業」の構築が必要であり、これが 20 世紀型経済構造のブレークスルーの原動力となる。

つまり、あらゆる産業が IT の開発およびその活用を通じて 21 世紀の多くの課題を解決するとともに、新たな価値創造を行い、グローバルマーケットにおいて高度な商品・サービスを提供し、市場創造に挑戦する。

例えば、携帯電話は音声を伝える機能から、メール、カメラ、インターネットと発展し、さらに携帯電話をプラットフォームとして様々なビジネスが展開され、国内市場で高度に成長している。「ケータイプラットフォーム」のオープン化などによって、今後はグローバル展開し、自らが「IT イノベーション産業」となると同時に、他産業を牽引すべきである。

また、わが国が抱える高齢化社会の大きな課題の一つである医療・介護分野では、電子レセプトの導入など IT による効率化が図られようとしているが、将来の深刻な人手不足の抜本的な解決のために、例えばセンサー技術による無人モニタリングの実現や、人型ロボット技術による介護などで効率化を図るなど、人手に頼らない高度なサービスの提供を可能にすることができる。また、IT による省力化により、加齢による体力の衰えをカバーした高齢者に優しい安心安全な社会インフラは、新たな高齢者のライフスタイルを提案し、労働市場や消費市場の活性化にも発展するであろう。

また、地域経済の活性化や食料自給率の向上に欠かせない農業分野においても、担い手が不足し、産業硬直化が課題となっているが、IT・バイオ技術などを用いて効率化・高品質化を図り、新興国の低廉な食品と安心安全な点で差別化したグローバル展開や食糧危機解決への知恵を提示する新たなビジネスの可能性も広がる。

(2) 「IT イノベーション産業」を牽引するベンチャー育成促進

ベンチャーの育成は IT のニューフロンティアを拓く。イノベーションを促進するためには、研究開発投資の成果を実際にいかすべく、積極的にリスクを取り価値を獲得する、事業化に挑戦するベンチャーの存在が欠かせない。ベンチャーがその特徴である迅速性・機動性・融通性を活かしつつ、明確なビジョンと高度な知識・技術、ネットワークを活用し新たな市場・事業の開拓をすることが期待される。また、資本金をもつ大企業と技術力をもつベンチャー企業、教育・研究機関との連携が必要である。

したがって、円滑な資金調達を可能にするための施策や各セクター間の人材交流の一層の促進が必要である。創業間もないベンチャーにリスクマネーを的確かつ機動的に供給することが必要であり、エンジェル税制の更なる拡充やリスクマネーの供給方式の多様化、および法人税負担の軽減や研究開発促進などの税制の優遇措置の充実が必要である。

(3) 企業経営における IT 戦略と経営者の哲学・リーダーシップ

世界において、ユビキタスネットワークとデジタル・コンバージェンスを基礎とした情報・知識・価値の革命が起こっている中で、効率性の高い IT インフラ、競争性の高い市場、創造的な経営を展開していくためには、IT と各産業・業態の融合による相乗効果をもたらすシステムの創造が必要である。ネットワーク時代においては、情報・知識の融合（集合知・マスコラボレーション）による相互作用、知の再生産など、IT の戦略的活用による知の集積とそこから生み出される価値が経済成長の源泉となる。

今後、組織・人事戦略や商品開発、顧客管理などの企業のあらゆる活動は IT 戦略なしには成り立たない。そして、IT の戦略的活用は価値創造型・環境調和型の経営を可能とする。

プロダクトアウトからマーケットイン、そしてマーケットアウトへと顧客の多様な価値観やニーズに対応した商品・サービスの提供が求められる時代において、日本の高い品質は IT と融合し、さらに強みとなる。

また、CSR の面からも IT 戦略は重要である。21 世紀の重要課題である経済と環境の問題においては、IT を活用したビジネスモデル・商品・サービスの環境への適合に先行した企業が大きな付加価値を生み、市場からの信頼を得る。環境問題は今後更に重要な経営課題になるため、先を見据えた産業・企業における IT インフラを考えていくことが非常に重要である。IT が環境マネジメントに不可欠であることは、もはや疑う余地はない。

したがって、今後の経営者（特に経営トップ）は CSR を考慮した情報システム開発に関する哲学をもち、IT 戦略にリーダーシップを発揮することが不可欠である。そして、ユビキタスネットワーク社会において競争力をもつ企業経営へと転換しなければならない。経営者は、単なる業務効率化や生産性向上のみならず、グローバルな視点から価値創造や環境調和の経営を実現するために、IT を産業や業種の枠組みを越えて、イノベーションの武器として戦略的活用を行うよう、自ら積極的に取り組むべきである。すべての経営者は IT 戦略に哲学（経営理念）をもたねばならない。

2. 「IT イノベーション産業」と新たな価値創造への挑戦 ～IT と文化の融合～

(1) イノベーションの実験場・新たな価値創造のメッカ、「アキバ特区」構想

新たな価値創造には、IT をプラットフォームとして従来の発想を超えた様々な組み合わせや知恵の集積が必要である。それは人と人のコミュニケーション・交流が基本となり、知や価値の融合の「場」が非常に重要となる。

今後は、IT の技術と技術の融合による新たな価値創造に加えて、IT と文化・ライフスタイルの融合による日本発の独自性の高い商品・サービスの創造をすべきである。

マクドナルドやスターバックスなどの世界展開の成功は、アメリカ型のライフスタイル・文化の発信や浸透が背景にあった。日本ブランド「Cool Japan」に代表される漫画やアニメ、ゲーム、ファッション、日本食などは、まさに日本の文化・ライフスタイルを基に生まれたものである。特に、アニメ、ゲームなどは IT との融合によりグローバル化した。

新たな戦略として、30年後のユビキタスネットワーク社会の構築とITイノベーションによる経済成長を見据えて、“世界トップクラスの研究拠点”かつ“価値創造発信拠点”をつくる必要がある。

ITインフラ整備率は世界一のわが国¹⁶は、まさに日本全体がITイノベーションの実験場、IT活用国家・社会モデルになりうる環境をもっているため、ITをプラットフォームとして、既存の枠組みを越えた組み合わせによる相乗効果により価値創造が次々と展開される環境をつくり、新たな産業や文化を創造する拠点を各地に整備すべきである。これは、国際競争力・国際共創力を高める戦略としても有効である。

—アキバ特区構想 世界トップクラスの研究拠点・価値創造発信拠点へ

その第一歩として、“イノベーションの実験場”かつ“新しい価値創造のメッカ”、「アキバ特区」構想を提案する。

「アキバ特区」とは、秋葉原を中心とした地域（秋葉原、神田、本郷、上野など）に、ITをプラットフォームとした価値創造の研究やビジネスを展開する企業・大学を集め、人材や知恵を集積する場とする。そして、ITによる価値創造を志す人材が世界各国から集まり、あらゆる研究や価値創造が行われる場をめざす。

また、ITの研究開発のみならず、企業のIT化促進、ITをプラットフォームとしたあらゆる産業・ビジネスの研究の他、競争政策や法規制などインフラ整備、ユビキタスネットワーク社会に必要な人材教育（技術力・人間力・創造力など）、また、経済と環境なども含めたITと経済社会システムに関わるすべての分野の研究・実験の場とする。

秋葉原は、ハイテクからメイド喫茶まで様々な新しいものが生み出される場所として世界から注目されている。いまやゲームコンテンツを含めたアニメ文化の発信地と言っても過言ではない「アキバ」のポテンシャルを活かし、技術・人材・情報を集積させて、海外からも人が集まり、自由なビジネスが展開されるシリコンバレーのようなIT都市の構築を図る。

例えば、高い技術力・機能をもち、今後のグローバル展開が期待される携帯電話をプラットフォームとしたビジネスにおいて、日本の企業・大学のみならず、グーグル、マイクロソフト、ディズニーなどの世界のIT先進企業やスタンフォードなど世界の大学が集まり、共同で研究開発やビジネスを行うことは、国際共創力戦略上も有効である。現にハーバードビジネススクールの学生等、欧米・アジアの学生や研究者、ビジネスマンなどの多くの人材が「アキバ」への関心を高め訪れている。

よって、ITプラットフォームで生み出される価値創造に関わる企業・大学などが集まり、次々に新事業やベンチャー企業を創出する環境を整備するために税制優遇や都市整備を行う。

また、今後のIT人材を育成するために、コンピューターサイエンスや新たな研究分野であるサービスサイエンスなどの学科の創設を東京大学など特区内の大学群を中心に進め、これを国際的に開放して、海外からの多くの学生・研究者が集まり、価値創造型人材の育成や世界トップクラスの研究ができる環境をつくることなどが必要である。

(2) コンテンツ産業の育成と市場の拡大

ITと文化・ライフスタイルを融合させたサービスや商品である「Cool Japan」など、日本ブランドを世界に積極的に発信する担い手として、コンテンツ産業のグローバル戦略が重

要である。

現在、約 14 兆円のコンテンツ市場¹⁷である。経済産業省の予測によれば、今後の成長産業として期待されているデジタルコンテンツ市場は、現在の約 3 兆円規模¹⁸から 5 年後には 19 兆円規模に拡大する。

コンテンツのデジタル化は多様性をもち、例えばデジタルアニメをつくれば、それを小説、ゲーム、映画、キャラクター商品などへと展開することができ、一つのコンテンツで、既存のコンテンツ産業という枠組みを超えて多くの企業がつながり、利益をあげ、雇用拡大にもつながっている。特に、携帯電話をプラットフォームとして提供されるコンテンツの可能性は大きい。世界一の技術と機能を持つ携帯電話と、それを精緻に使いこなすユーザーがいる日本市場は、他国に類をみない実験市場であり、ここで次々に生み出されるコンテンツを世界に発信・提供するためのグローバル戦略を打つべきである。

したがって、日本の魅力・強みを活かしたコンテンツ産業の充実・育成促進のために、潜在的なコンテンツ提供者（コンテンツ企業予備軍）に対し、発信機会・流通手段・取引経路などの拡大と充実を図り、新規参入促進や消費者選択の拡大につなげるべきである。その際、日本発の各種表彰制度の発信強化や、海外のシンジケーション市場での競争入札によるコンテンツ取引、国際見本市開催などへのサポートなどの施策を打つべきである。

また、現在のコンテンツ流通ルートは、映像においては映画と地上波テレビが主流となっているが、その環境は、流通事業者とコンテンツ産業の力関係に基づく下請け的な商慣行による取引が今なお残っている。これを見直し、新たな流通モデルを作る必要がある。

ブロードバンド・インターネットなどの多様かつ新たな流通ルートと、既存の流通ルートの間で公正な競争が行われれば、流通ルートの拡大により、コンテンツ業者と流通事業者との対等な関係を築くことが可能となり、契約に基づく正当な報酬を得られる。その際、独占禁止法や下請法の厳正な適用や、事業者による自主基準の一層の遵守促進などに留意しつつ、公正な取引環境を確立すべきである。特に、公共放送である NHK は外部調達の拡大に努力すべきであり、一定以上の割合を NHK 子会社以外から調達すべきである。なお、外部調達の公正性を担保するために、中立的な取引監視機関などの仕組みが必要である。

加えて、コンテンツ流通の増大のために、地上波、衛星放送、CATVなど新たな流通ルートの多様化が必要となるため、番組流通市場の創設・充実や市場仲介者の多様な業界からの参入を促すべきである。

(3) 次世代を担う IT 人材の育成

——価値創造人材とコンピューターサイエンス、サービスサイエンスの専門家の育成を

グローバルマーケットの中で日本が独自の発展をするためには、IT と文化の融合などによる価値創造による商品・サービスが大きな競争力となりうる。

よって、次なる時代を担う IT 人材としては、単に高度な技術を開発する研究者の育成のみならず、国際競争力のある独創的な価値を創造する人材が不可欠である。

また、新たな価値創造のためには、異業種・異人材を引き合わせる新たな商品・サービス、ビジネスを創るプロデューサー的役割や環境が重要となるため、前述の「アキバ特区」をはじめ、各地に多くのタイプの人材が融合する場を設けることが必要である。

よって、産官学が連携・協力し、文理融合した分野横断型の教育や環境整備を推し進めるべきである。特に、今後 IT の活用による生産性向上や価値創造が期待されるサービス産業の

競争力を高めるためには、サービスサイエンス研究を強化し、そのための人材を育成すべきである。

また、グローバルなデジタル市場において真に必要な技術人材の育成に向けて、基礎であるコンピューターサイエンスの学科・学部創設を進めるべきである。日本の大学の学科編成は旧来型であり、社会ニーズとの乖離している。日本にはコンピューターサイエンスの専門家が少なく、コンピューターサイエンスを教える学科がない。米国ではコンピューターサイエンスの学科があり、そこから天才的な人材が生まれており、日本は遅れをとってしまった。また日本の場合、大学は教養をつける場所であり、社会に役立つ技術を教えるのは専門学校の役割と考える慣習があり、デジタル社会に対応した知識・技術を教える大学の創設が非常に難しい状況である。

しかし、文部科学省の政策は現在の情報社会はもとより、今後のユビキタスネットワーク社会の要請に応えるものとは言い難い。よって、教育政策を抜本的に改革し、大学・大学院の認可の審査基準や内容、手続きの見直しなどを早急に進めるべきである。そして、不足しているコンピューターサイエンスの専門家など海外から優秀な研究者を集めると同時に、早急に専門家の育成をすべきである。さらに、イノベーションの源泉である基礎研究に対し、創造性豊かな研究者の確保と研究基盤の充実、科学研究費補助金などの競争的資金の拡充が必要である。

3. ユビキタスネットワーク社会を実現するための IT プラットフォームの構築

(1) ユビキタスネットワーク社会の情報通信インフラと新たなルールの整備

将来、わが国が「ユビキタスネットワーク社会」先進国になるために、IT のインフラ整備は長期的ビジョンをもって国家戦略として行うべきである。そうでなければ、日本の国際競争力・国際共創力向上を牽引する「IT イノベーション産業」へ産業構造の転換は促進されず、世界の潮流から取り残されかねない。

すでに進展しているユビキタスネットワークというハード面の強みをいかすために、ブロードバンド環境のユニバーサルアクセス化など、今すべき施策に早急に取り組むべきである。

また、ブロードバンド・デバイドの解消や IP インフラの高度化、固定通信・移動通信の融合促進（有線・無線のシームレスなアクセス環境の整備）などの早急な施策が必要である。

さらに、情報社会においては、個人情報保護、情報セキュリティの確保、違法・有害コンテンツや迷惑通信などへの対応および新たな社会規範の定着、情報リテラシーなどの法整備が必要となる。

特に、個人情報のプライバシー保護問題については住基ネット導入の際に議論となったが、社会保障や納税、あるいは電子投票など IT を活用した社会システムの充実の広がりに伴う ID カード導入の議論が始まっているため、これと合わせて早急に法整備を行うべきである。これらの多くは、基本的には組織や個人の倫理的な努力で解決すべきものであり、法的レベルのルール設定は必要最低限にすべきである。また、ネット社会が拡大し、現実とバーチャルの垣根を越えた生活圏が広がりつつある中では、情報社会の「新たな基本的人権」（情報イコールアクセス権やプライバシー権など）の観点も含めて検討を進めるべきである。

(2) 情報通信産業の国際競争力強化にむけた競争政策

情報社会の新たな段階を迎えた今、情報通信産業における新たな政策論議が必要である。情報通信産業については、ユビキタスネットワーク社会の高度で低廉かつ安心・安全なブロードバンド環境の整備・維持のための国内市場における公正な競争の観点と同時に、特に国際競争力強化の観点からの競争政策の見直しをすべきである。

今後の情報通信政策に向けて、通信と放送の融合に向けた法体系の抜本的見直しやネットワークのオープン化などの公正な競争ルール整備やブロードバンド普及と、NTT の中期経営計画を踏まえた再編問題、NHK のインターネット進出や経営問題などが「通信・放送の在り方に関する政府与党合意（2006 年 6 月）」や「経済財政運営と構造改革に関する基本方針 2006（2006 年 7 月：閣議決定）」で示された。例えば、わが国の通信インフラの根幹である NTT 各社が本来もつポテンシャルが十分発揮されるためには、各社の経営の自由度を高める必要がある。そして、30 年後の IT 社会の基幹技術を担っている NTT の各研究所は今後の国際競争力の上でも重要である。また、今後の成長分野でありながらグローバル化が遅れているわが国の携帯事業者の国際競争力向上は不可欠であり、そのため、国際競争力強化の観点を踏まえた議論・検討を今からはじめるべきである。

さらに、国民生活において重要なインフラである通信と放送をめぐる環境については、通信と放送は本来シームレスとなることでサービスの利便性向上につながるため、両者の融合や公正かつ健全な競争の実現が不可避である。しかし、現行の法体系上では通信法と放送法が二分され、かつ通信・放送全体で合計 9 本もの法律が縦割りで存在している。2011 年デジタル元年には、全ての国民・組織・産業がデジタル化・IP 化などの技術革新のメリットを最大限に享受できる法体系(伝送・プラットフォーム・コンテンツなどのレイヤー区分に対応した)を整備すべきである。加えて、地上波アナログ放送用の周波数帯が空くことになるが、通信・放送の融合時代に相応しい有効利用ができるよう、例えば、携帯向け映像配信サービスなどの新たな通信・放送サービスが電気通信役務利用放送法を用いて通信設備を活用した放送を行えるようにするなど、新規参入がしやすい環境整備を行うべきである。

(3) 情報通信行政の一元化：情報通信省（仮称）創設

IT 政策における縦割り行政の弊害は、情報通信産業の国際競争力の低下や日本のソフトパワーの発信不足から顕著である。分散化された現行の組織体制では IT の高度な専門知識と日進月歩の発展によるスピードに対応できない。

IT 政策を今後の日本経済成長や国民生活の豊かさに資する重要政策と位置づけ、縦割り行政の問題を解決するために、内閣官房の IT 戦略本部、知的財産戦略本部をはじめ、内閣府にも情報通信に関する横断的組織がつくられているが、国家として一貫した戦略が図られているとは言い難い。

したがって、例えば、内閣の IT 戦略本部・知的財産戦略本部ならびに、総務省（旧郵政省）と経済産業省の産業振興に関わる部門、文化庁の著作権に関わる部門などの統合による「情報通信省（仮称）」の創設を検討すべきである。これを内閣府の独立の組織として強い権限をもたせ、政治主導での徹底した IT の競争環境の整備とソフトパワーの強化を行うことを検討すべきである。

政治分野：政治ビジョンと IT による変革に向けた課題・具体策

政治への IT 導入により、国民参加型の透明性・効率性の高い政治を実現

目 次

． 現状認識	17
（国民の政治不信と若い世代の政治離れ）	
（進まぬ政治の IT 活用）	
（IT による政治改革から第三の開国へ）	
． 情報社会における政治の将来ビジョン	18
1. 情報社会の民主主義：IT 導入・活用による民主主義の再構築	
2. IT 活用による国民参加型の透明性・効率性の高い政治を実現	
3. 次の時代を担うネット世代の政治意識の向上	
． 政治における IT 活用の課題と具体策	19
1. 「インターネット選挙運動」の解禁	
2. 「電子マニフェスト」による政治の PDCA サイクルの確立	
3. 「ネットワークを活用した電子投票制度」の推進	
4. 「国民選挙カード（仮称）」の導入	
5. 国民のための開かれた「電子国会」の実現	
6. 「電子政治情報プラットフォーム」の整備	

． 現状認識

（国民の政治不信と若い世代の政治離れ）

衆参の「ねじれ国会」による政策論争の停滞をはじめとする政治の混迷は、山積する国内外の重要政策の決定を遅らせ、国家運営の停滞を招いている。こうした政治状況と閉塞感を打破し、民意を反映した政治、政策本位の政治へと改革しなければならない。

現在、国民の政治に関する情報のチャンネルは限られており、政策内容や政策立案プロセスおよび実行状況、ならびに政党・政治家の主張などが、国民に的確に解り易く伝わっているとは言い難い。そのため、国民の政治への不信感はより一層募るばかりである。

また、インターネットを通じた情報チャンネルの利用が主流となっている若者世代は、政治不信の高まり以前に、政治の無関心化が進んでいる。このままでは、次の時代を担う若者の政治離れが益々進んでしまう。

（進め政治の IT 活用）

国民の生活に IT が浸透し、電子商取引などインターネット上の経済活動やコミュニケーション機会が増大しているにも関わらず、政治においては政党・政治家個人のホームページ開設やメールマガジンなど、その利用は通常政治活動に限られており¹⁹、選挙運動のインターネット活用に向けた動きはあるものの未だ実現には至っていない²⁰。わが国の政治の IT 活用の遅れは、経済・ビジネスにもマイナスの影響を及ぼしつつある。

一方、米国、英国、フランス、韓国などの諸外国においては、インターネットを活用した選挙運動が行われるなど、IT の活用は進んでいることは周知のとおりである。

政治における IT 活用の効果は、有権者の情報収集機会が拡大するだけでなく、政治への関心喚起、マニフェスト評価、政策争点の理解、政策重視の投票行動などへ結びつき、国民の政治参加の拡大につながる。今後は、政治の透明性・効率性を高め、国民参加を促進する有効なツールとして IT を積極的に活用すべきである。

（IT による政治改革から第三の開国へ）

「第三の変革期」ともいえる大きな変革期を迎える今、わが国が抱える諸課題を解決し、ユビキタスネットワーク社会を構築して、国際社会においてイニシアティブをとる国家となることをめざすべきである。

しかし、現状のように、国家の舵取り役である政治が不透明で非効率なシステムのままでは、政治のリーダーシップを発揮し、健全な国家運営を行うことはできない。

政治の改革なくして日本社会の変革はなく、IT 活用を政治改革の突破口として、第三の開国である社会変革へと踏み出さなければならない。

． 情報社会における政治の将来ビジョン

1. 情報社会の民主主義：IT 導入・活用による民主主義の再構築

政治への IT 導入・活用は、政治における情報の非対称性を解消し、政策をめぐる知のネットワーク形成と国民参加の促進により政治を活性化する。

IT の広域性、公開性、即時性、双方向性、オン・デマンド性、無限性、連結性、低廉性などの特性を活かし、民主主義の再構築を図る。時間と空間を越えるネットワークが進展したユビキタスネットワーク社会においては、都市と地方の情報格差はより少なくなり、選挙においても有権者がその地域を代表するという意識は希薄になる。また、IT 化の進展によって個の価値観は分散し、かつ NPO など市民団体が国内外において政策形成に多大な影響力をもつようになる。

こうした政治と有権者・市民がネットで直接結ばれるユビキタスネットワーク社会の構築を機に、真の民主主義・市民社会の実現および国民による政治のガバナンス強化を目指す。

同時に、ユビキタスネットワーク社会では、「新たな政治のリーダーシップ」が求められる。政治家は国家運営を担う大きな役割があり、グローバルな視野、優れた情報編集力、多数の市民が参加する成熟した議論をプロデュースするチェアマンシップ、判断力、迅速に意思決定し実行する力など、新たなリーダーシップを備える必要がある。

2. IT 活用による国民参加型の透明性・効率性の高い政治を実現

IT のメリットを最大限に活用し、かつ導入に伴い発生するデメリットを知恵と技術の進歩で克服しながら、政治活動や政策形成プロセスおよび意思決定メカニズムを「見える化」して、多くの国民が参加する透明で効率性の高い健全な政治を実現する。

また、ユビキタスネットワーク社会において健全な民主主義を実現するには、国民が自立した個「市民」となり、その義務を果たすことが不可欠である。

個人の生活における必要なスキルは「読み・書き・算盤」から「読み・書き・ネット・情報リテラシー」となる。また、一個人でも容易に情報・収集・発信することが可能となり、多数の“個メディア”が誕生する中では、人間力が求められる。すなわち、パブリックマインド、高い倫理観、遵法精神性、対人コミュニケーション力などをもつ自立した個である「市民」を育成しなければならない。

3. 次の時代を担うネット世代の政治意識の向上

21 世紀の政治の未来のために、次世代を担う若者と政治をつなぐ手段として IT を活用する。若者の主要なコミュニケーションツールであるインターネット上での政治の可視性を高め、双方向のコミュニケーションを可能にすることで、若者の政治離れを食い止め、政治への関心・意識を向上させ、将来の政治基盤の空洞化を防ぐ。

また、30 年後を担う子供たちを、人間力を備えた「市民」に育成するための早急な対応が必要である。

． 政治における IT 活用の課題と具体策

企業の IT 導入・活用による生産性向上・価値創造が、従来の組織や業務の抜本的見直しを同時に行うことにより達成しているように、政治においても、政治そのものの在り方や政治活動および国民の意見表明のプロセス・仕組みの改革をしてこそ、IT 導入・活用による政治の活性化が実現する。

その際、有権者である国民は、インターネットなどの IT やその活用により、政治への新たな参画手段を手にする。国民は一人ひとりがその義務を果たすべく「市民」として成長し、ガバナンスをより高めていくことが必要である。

IT 導入・活用においては、インターネットのリスクなどいわゆる「影」の部分への対応策は、万全を期さなければならない。ネット機器の故障やシステムダウンなどの対応策、情報の改ざん、漏えいを防ぐセキュリティシステムに関わる IT は進歩しており、既に諸外国で導入されているリスクヘッジ策を参考にしながら十分な対応策を講じ、技術進歩のスピードに応じた精度向上を継続して行わなければならない。

また、なりすまし、個人攻撃、炎上、故意による意見の振れの過剰な増幅現象、衆愚暴走などは匿名性に起因するところが多い。一人ひとりが責任ある発言を行い、成熟した議論ができる環境を整備するためには、議論の場や意見の内容によって匿名の範囲の検討は必要であるが、コミットメントを必要とする意見は原則「実名」とすべきである。サイト登録における個人認証によりサイト管理者が実名を把握する「実名」に近い状態や、サイト管理者へ義務付けを設けるなどの対応も一つの方法である。「実名」の方法については、赤裸々に個人を特定することは、個人攻撃の対象になり実害へ発展する可能性もあるため、より深い検討が必要であり、情報社会の「新たな基本的人権」（情報イコールアクセス権やプライバシー権など）の観点も含めて検討を進めるべきである。

ユビキタスネットワーク化の進展により、都市部と地方とのインフラ整備上の地域間格差は急速に解消しつつあるが、情報端末の有無や IT スキル、リテラシーによる格差の解消という課題は残る。情報端末の主流はパソコンから携帯電話に移行しつつあり、今後 2011 年の地上波放送のデジタル化により、テレビなどの情報家電が重要なその役割を担う日も近い。高齢社会を鑑み、誰でも安心安全に使える簡易な操作の情報端末の開発など格差解消への取り組みも併せて必要である。

1. 「インターネット選挙運動」の解禁

公職選挙法上にインターネットの規定がなく、原則禁止されている「インターネット選挙運動」²¹を解禁すべきである。すなわち、公職選挙法にインターネットに関わる条項を加え²²、選挙運動²³として、候補者・政党がホームページ開設・更新、メール送信、インターネット上においてのマニフェスト発表・第三者評価・候補者間の意見交換、有権者との意見交換など、インターネットを活用した選挙運動の解禁と、解禁に伴う義務や禁止事項、違反行為への罰則規定を設ける必要がある。

この際、情報を送受信する情報端末は技術進歩に伴う変化が予測され、有権者の情報を得る機会の公平性を保つためにも、情報端末を限定せず広義に設定しておくべきである。また、

インターネットを活用した政党・候補者の一方的な情報公開にとどまらず、有権者との双方向のコミュニケーションを可能にする活用すべきである。なお、現在の主要な情報端末である携帯電話の活用を想定し、メールを受信する場合に受信者側に料金負担の発生を鑑み、導入にあたっては有権者の受信拒否の手段を講じるなどの策が必要であろう。

したがって、今国会において継続審議中の『公職選挙法等の一部を改正する法律案（衆第40号）』は、インターネット選挙運動を可能にするものであり、早急な成立を望む。

【期待される効果】

政党・候補者の選挙情報がインターネットを活用して広範かつ大量に有権者へ提供される。これにより、有権者が十分な判断材料のもとで投票できる環境が実現し、有権者の選挙への関心が高まり投票率が向上する。特に、次世代を担う若者が選挙情報に触れる機会が拡大することは若者の政治離れを食い止める可能性がある。

政党・候補者は、従来の演説・政見放送、ビラ配布、小規模の講演会などの広報手段を包括でき、カネのかからない選挙が実現できる。また、自らの政治活動や政策などの全情報の有権者への開示は、支援者獲得の強力なチャンネルとなり、有権者との直接対話・討議や相互の理解を深める機会が増える。

【課題と対応策】

インターネット選挙運動の解禁にあたっては、候補者間の公平性を保つためにホームページのフォーマットの提供、選挙用の e メールアドレスの付与など、全ての候補者がインターネット選挙運動を公平かつ容易に展開できる環境を整える必要がある。

2. 「電子マニフェスト」による政治の PDCA サイクルの確立

国政や地方政治においてマニフェスト選挙が徐々に広がりつつある。この動きを加速させるために、マニフェストの電子化による PDCA サイクルを確立し、政策の「見える化」実現を図る。

また、変化のスピードが著しく加速している国際および日本政治においては、事前計画としての政策マニフェストとともに、突発的な政治の環境の変化に対する即応力が求められる。よって、マニフェストの実行状況や、修正、変更事項などを国民が容易に確認できるように、政党ホームページ上での報告義務を課すなどの方策を講じる必要がある。

加えて、政治資金規正法および政党助成法を一部改定²⁴し、政党の決算報告などのインターネット上での情報開示を義務づけ、政治資金の流れをクリアにして、国民の政治とカネの不信感を払拭し、国民の信頼を取り戻すべきである。

さらに、これらの「見える化」による政党・政治家に対する国民の信頼の高まりを促進するために、政党・政治家は、法による義務以上に情報開示に努め、ホームページ上での政党会議内容の公開や会議のインターネット生放送、政党役職者の直接投票など政党の意思決定プロセスの「見える化」を積極的に推進すべきである。

【期待される効果】

このようなマニフェスト政治の PDCA サイクルの「見える化」は、政策形成プロセスを大きく変化させる。

国民は、政党・政治家の政策内容や実行力などを踏まえた上で支持の有無を判断し、政策に対する意見や疑問などを直接伝え、政策形成に参画する。また、政党・政治家の発言や活動がインターネット上に開示・保管されることで、履歴検索が容易になり、より多くの情報を得ることができると同時にマニフェストの実行責任や発言の重みは増し、政党・政治家の質が向上する。

政党や政治家は、国民の支持を得る新たなチャネルを得て、さらに諸外国でさかんに行われているホームページ上での後援会加入促進、会費納付・寄付受付など潤沢な政治資金を集める手段も得る可能性がある。また、インターネットによる世論調査が可能になり、低コストでかつタイムリーな世論把握ができる。これは、突発的政治環境の変化への対応の際にも有効である。将来、国民の政策提案を蓄積して政治家が活用できるような政策バンクへの発展も期待される。

[課題と対応策]

既にパブリックコメントの電子化など一部活用されはじめているが、形骸化やガス抜き、やらせという批判もある。しかしながら、課題はあるものの政党・政治家の活動・パフォーマンスの可視化、情報公開などの点では IT 活用による大きな進展があり、政党・政治家への信頼を高める有効な手段でもあるので、今後より一層の活用を検討すべきある。

他方、一部のインターネット利用者の声だけの偏りによって政策形成がなされるのではないかという懸念もあるが、平成 18 年のインターネットの人口普及率は 68.5%、利用人口は 8,754 万人と推定され、国民の約 7 割が利用²⁵しており、コミュニケーションの主要ツールとなっている。多くの国民がインターネットを媒介として情報収集をしている時代であるからこそ、インターネット上で政治を可視性の高い状態にすることで、参画者が増えることを期待する。

3. 「ネットワークを活用した電子投票制度」の推進

30 年後のユビキタスネットワーク社会を見据えた選挙の制度設計として、ネットワークを活用した有権者の意思を正確に反映し、誰もがどこからでも安全に投票できる電子投票制度の推進が必要である。

第一段階として、投票事務の簡素化・効率化や有権者の利便性向上を実現する電子投票制度を国政へ早急に導入すべきである²⁶。さらに、第二段階として、単に投票方法を電子化するだけでなく、電子投票本来の利便性を活用し投票参加を促進するために、「国民選挙カード(仮称)²⁷」による個人認証制度を導入し、選挙人名簿と投票者の照合を電子化して、ネットワークを活用した、どこからでも正しく安全に投票できる電子投票制度のシステムの構築を図る。その際には、既に電子投票制度を導入している諸外国の例²⁸を参照し、その脆弱性をカバーする工夫と技術を十分に取り入れるとともに、導入後も技術の進歩や侵入者による投票妨害や選挙結果改ざんなどを防ぐための監視とシステムの向上を継続して行わなければならない。

[期待される効果]

ネットワークを活用した電子投票制度の導入により、選挙人名簿と投票者の照合が正確にかつ簡易に行えるようになると、選挙区毎に決まった投票所に出向かずとも、どの投票所でも投票が可能になる。韓国ですでに導入されている移動投票所のような設備を設置することによって、より多くの有権者が投票できる環境を作り、投票率を向上させることができる。また、疑問票や無効票が解消され、開票も速くなり開票にかかる人的コストが削減される。

[課題と対応策]

課題としては、機械故障やシステムダウン、電子機器のプログラム書き換えや期日前投票のデータ漏洩、投票結果の改ざん、開票結果の検証の方法とコスト負担のルール、なりすまし投票など、導入に伴うリスクや紙媒体での投票を希望する有権者への対応などが挙げられる。現在導入されている韓国の電子投票制度に学ぶところは大きく、そのほとんどが回避可能であると考ええる。

導入初期にはシステム開発や導入のためのコストが必要となるため、削減コストを上回る可能性もあるが、投票率向上、時間的コストなど投票自体の質的向上が継続されるメリットの方が上回ると考える。

[今後の検討課題]

更なるネットワーク環境整備とセキュリティの脆弱性の克服によって、広域なネットワークを活用した電子投票が可能になることなどを鑑み、例えば投票所に出向かずとも自宅のテレビなどのネットワークに接続する情報端末から投票できるようなシステム構築も視野にいられて検討すべきである。

4. 「国民選挙カード（仮称）」の導入

電子投票を効率的に行うために、原則として国民一人一枚の「国民選挙カード（仮称）」の導入を検討すべきである。現在、「住基カード」に加えて「社会保障カード」などの IC カードの構想が出ているが、ここに提案する「国民選挙カード（仮称）」は選挙権の登録とともに配布される国民として最も基本的な個人認証カードであり、他のアンカーカードとなるものである。

「国民選挙カード（仮称）」の導入に際しては、個人情報保護のため、不正なアクセス、情報漏えい防止、機密保持などの万全なセキュリティの仕組みとシステムや機械の故障の対策がセットでなければならない。

なお、指紋認証などの生体認証技術が進歩しそれらを活用した認証方法もあるが、例えば指紋をコピーされるなどの悪用があった場合に変更できないリスクがあり、紛失時の再発行などを鑑みてカード形態が適当であると考ええる。

[期待される効果]

「国民選挙カード（仮称）」の導入は、有権者の投票の利便性を高め、投票率を向上させると同時に、現在の運転免許証や社員証などに代わる身分証明書カードとしての役割も果たす。会社や組織に属さない高齢者が増える高齢化社会では、セキュリティが担保された選挙権を証明する身分証の果たす役割は大きい。

[課題と対応策]

データベースの選挙人名簿を最新かつ正確な状態に保つためのルール・仕組みが必要である。また、「国民選挙カード（仮称）」を紛失した際に、なりすましなどの悪用を防ぎ、選挙権行使を妨げないために、迅速な再発行の手続きと例外事象発生時における本人確認ルールを確立しておかなければならない。

[今後の検討課題]

国民 ID が整備されていない現状において、国民の利便性や社会システムの効率化という観点から、すでに行政が用途別に発行している IC カードを一本化した「統一的 ID カード」に

なることが望ましい。「統一的 ID カード」として活用されれば、高齢化社会を迎えるわが国の高齢者に優しい安心安全な社会システムとして重要な役割を果たす。また、納税、社会保障など煩雑な各諸手続きや公的サービスの享受の簡易化・効率化を実現する。さらに、民間にも活用を広げることで、国民にとってより利便性の高いものとなる。現在、大きな社会問題となっている年金記録問題において国民が負った莫大な社会的コストは、このようなシステムが整備されていれば回避されていた可能性もあり、諸外国でも既に導入されている例²⁹をみても、わが国も早急にこのような仕組みを導入すべきである。

現在導入が検討されている「社会保障カード」なども含めた「統一的 ID カード」の制度設計上備えるべき要件としては、国民一人ひとりの唯一の番号であること、アクセス管理、機密性保持、第三者への漏えい、悪用、なりすまし、国家による国民の監視ツールの使用を防止するなどのセキュリティシステム構築、情報漏えい、流出、悪用などがないか国民自身の自己管理性を持たせた仕組みの構築、が必要であると考ええる。

また、運営体制としては、ID と個人情報とを分離保管して 両者を突合し ID に基づき「統一的 ID カード」を発行する機能だけを果たす機関、制度を監視する機能、を別に設けることで上記要件を満たすことが可能ではないかと考える。は安全性を保障する意味において国家の管理下に置き、個人情報は保有せず統一的 ID と各データベースの個人情報との突合のみを行うに留め、情報の一元管理のリスクと不安を解消する必要がある。これらの ～ の要件を踏まえた検討を望む。

5. 国民のための開かれた「電子国会」の実現

国会における議事のプロセスやその結果および各国会議員の政治活動について、国民が客観的に把握することは難しい。したがって、国会における議案単位のワークフローや、各国会議員の活動など国会活動の全体像を IT の活用によって「見える化」し、国民に開かれた国会の実現を図る。

国会の効率性・透明性の高い運営を図るために、両院議員の国会の本会議および委員会における出欠情報や投票行動を公開し、参議院同様に衆議院の投票を電子化する。また、衆参両院のサイトの一部に両院議員の e メールアドレスとホームページを掲示して、国会議員と国民とのコミュニケーションを促進する。

各議員の公平性を担保し国会運営の効率化を図るために、各議員に専用のパソコンを一台貸与して、それを利用した国会への出欠、活動記録、投票行動の記録の入力を義務付けるなどの施策を講じる。

[期待される効果]

国民は、各々が関心ある議案の経過状況をいつでも好きな時に見ることができる。また、各国会議員の政治活動の可視性が高まると、編集されたイメージ、風貌、風評や一部の発言などを主たる判断材料として政党・政治家の支持を決めざるを得ない現状から、大きく変化する。今まで国民の目に映らなかった地道な政治活動も評価されるようになり、より一層の国民のための政治活動になることを期待する。

[課題と対応策]

国会運営の電子化を進める際には、各国会議員の IT スキルの差によって、登録ミスや所要時間の格差など支障をきたす事も考えられるため、ある程度のスキル習得のためのサポート体制が必要である。

6. 「電子政治情報プラットフォーム」の整備

IT 活用による政治の可視化が進む中で、国民が多くの情報を収集し理解するためのツールとして、中立的な立場で情報を公開する「電子政治情報プラットフォーム」の重要性は増してくる。すでにある『Yahoo!みんなの政治』のような「電子政治情報のプラットフォーム」が更に増え、政治情報や政策マニフェストの評価、時事問題の解説などを国民へ提供する多様な選択肢となることが望まれる。

同時に、インターネット放送が容易に提供・利用できる環境が充実する機をとらえ、政治をオン・デマンドでチェック・編集・意見の書き込み・評価することができるチャンネルが増えるように、多くのプレイヤーによるインターネット政治専門放送のようなものが自由に提供できる環境を整える必要がある。

我々経済同友会も、現在行っているマニフェスト評価の機能をさらに高め、政治情報の提供・評価などの機能を持つこの「電子政治情報プラットフォーム」上で、マニフェスト政治の PDCA サイクルを常にウォッチし、評価し、政策提言を活発に行い活動促進の重要な役割を担うことを検討したい。

[期待される効果]

新たな「電子政治ジャーナリズム」が生まれ、「市民」の育成をサポートし、健全な政治基盤の構築に寄与する。また複数の第三者による政策マニフェスト評価が行われることにより、政策の質の向上に期待する。

[課題と対応策]

衆愚暴走、誹謗、中傷や差別、制約、制裁などが、個人や団体に対して加えられないようにするために、健全な市民社会の構築が必要である。参加者が増えるに従い健全な社会が形成され、極端な炎上の発生は低下傾向にあるという海外の状況からも、参加者の増加と市民育成が重要である。

【おわりに】

「情報社会の新たな基本的人権」

健全なユビキタスネットワーク社会を構築・維持するためには、ITによる社会変革に対応したルール・法制度の整備が必要であり、特に、「ITと人」の問題に関わる「情報社会における基本的人権」は大きな課題である。表現の自由や通信の秘密、匿名性などの問題を踏まえ、情報イコールアクセス権、プライバシー権、あるいは情報享受・拒否権など「情報に関する新たな基本的人権」を、国民的議論を通じながら検討すべきである。

「意志あるところに道あり（Where there is a will, there is a way）」

今の日本は、ユビキタスネットワーク社会のビジョン・青写真が不在であり、IT社会インフラとした新たな時代を主体的に迎える状況になっていない。

元来、日本人は既存の価値観に囚われない自由な発想と、現実を客観的に見極める力や、自立・独立心で、多くの危機を乗り越えて新たな社会を構築してきた。明治の先人たちは、新たな近代工業国家・社会の確立に向け、富国強兵、殖産興業、三権分立・議会制民主主義、新たな高等教育など、経済・社会の骨格となる分野について国家百年の計とも言うべき政策を立てた。また、戦後復興では急速な経済成長をし、世界に通じるモノづくりを成し遂げ、世界でも稀に見る平等社会を実現した。また、経済同友会も厳しい戦後復興の中で志を同じくした経済人が立ち上がり、経済・社会の再建や新たな国づくりをリードしてきた。

今、我々が果たさなければならない責務は、急速に進展するグローバルな情報社会への変化に、主体的・能動的に向き合い、IT（情報技術）を活用してわが国が抱える様々な課題を解決し世界の規範となる豊かな成熟社会となり、世界の諸問題の解決に貢献する国家の構築のために、経済人として果敢に取り組むことである。

以上

脚 注

- 1 Web の世界で起きている新しいトレンドの総称。Amazon の Web サービス機能のように、複数のコンテンツやサービスを組み合わせることで新しいサービスを提供することなどを指示す。(NRI IT用語の基礎知識 より)
- 2 『ネクスト・ソサエティー歴史が見たことのない未来がはじまる』(P・F ドラッガー著、上田惇生翻訳、ダイヤモンド社) より引用
- 3 活用モデルの一例として、ASP・SaaS の普及促進のための環境整備が進められている。(平成 20 年度 ICT 政策大綱(平成 19 年 8 月)総務省発表)ブロードバンド、ユビキタスネットワークの進展によって、共通の基盤やソフトをネットワーク経由で活用することで、ICT 投資が困難であった中小企業でも生産性を向上させることが期待されている。ASP とは、「アプリケーション・サービス・プロバイダーのことで、財務会計、受発注管理等のアプリケーションサービスをパッケージとしてではなく、ネットワークを介し提供する事業者。SaaS とは、Software as a Service の略。ソフトウェアをサービスとして提供する形態。基本的には ASP と同義。」(総務省『ユビキタスネット社会における生産性の向上に向けて』(平成 19 年 7 月)より引用)
- 4 情報社会の働き方として、政府では、2010 年までにテレワーカーを就業者人口の 2 割とする目標の実現に向けて、2007 年 5 月に「テレワーク人口倍増アクションプラン」を策定し、政府一体となってテレワークの普及を推進。ICT を活用した場所と時間にとらわれない柔軟な働き方であるテレワークは、ワーク・ライフ・バランス(仕事と生活の調和)を図りつつ、業務効率・生産性を向上させる有効な働き方として、人口減少・少子高齢化時代における労働力確保等の企業等の課題の解決やその他社会全体に様々な効果を発揮するものとして期待されている。
- 5 総務省 地球温暖化問題への対応に向けた ICT 政策に関する研究会報告書概要『ICT による低炭素社会の実現を目指して』(2008 年 4 月 10 日)にて、「2012 年において ICT 分野で 3000 万トンの CO₂ が排出されるが、ICT の利活用により 6800 万トンの CO₂ 排出削減効果が生じるため、3800 万トンの CO₂ 排出削減に貢献」と予測。
(図 1) ICT 分野の CO₂ 排出量及び ICT の利活用による CO₂ 削減効果 参照
- 6 (表 1) 一人当たりの名目 GDP 国際比較 参照
- 7 (表 2) IMD 国際競争力ランキング、(表 3) WEF 国際競争力ランキング、(表 4) WEF 情報通信技術ランキング 参照
- 8 (表 5) 国・地域別の主要情報通信ベンダーの平均営業利益率(1996～2005 年度)、(図 2) 情報通信関連事業全体における国・地域別主要ベンダーの平均営業利益率の推移 参照
- 9 (図 3) 世界市場における日本企業のシェア参照
- 10 (表 6) 各国の主要通信事業者における国外通信事業の展開状況 参照
- 11 (図 4) 携帯電話の世界市場における企業別シェア 参照
- 12 Web2.0 時代の次の時代として表現
- 13 (図 5) IT イノベーション産業イメージ 参照
- 14 情報通信産業とは、通信業、放送業、情報サービス業、映像・音声・文字情報制作業、情報通信関連製造業、情報通信関連サービス業、情報通信関連建設業、研究の 8 部門からなり、「情報の生産・加工・蓄積・流通・供給を行う業並ぶ未これに必要な素材・機器の提供などを行う関連業」をさす。
- 15 (図 6) 主な産業の名目国内生産額(内訳)(平成 17 年)、(図 7) 実質 GDP 成長率に対する情報通信産業の寄与 参照
- 16 (図 8) ICT インフラに関する国際ランキング 参照
- 17 (図 9) コンテンツ産業の市場規模(2006 年) 参照
- 18 (図 10) デジタルコンテンツ白書の分野別規模の経年変化 参照
- 19 公職選挙法ではインターネットは想定されておらず、文書図画にあたるとの解釈により従来のビラやポスターなどとして規制対象となり、インターネットを活用した選挙運動は原則禁止されている。
- 20 総務省「IT 時代の選挙運動に関する研究会」(座長：蒲島郁夫東京大学法学部教授)の報告書にて、解禁の方向性が示される。以降、与野党にて解禁に向けた動きあり。民主党がインターネット選挙活動調査会中間報告(2006 年 5 月 10 日)、自民党は 2007 年 12 月に選挙制度調査会が論点整理を行うなど、ネット利用解禁について具体案を検討。「自民党、公明党、民主党の 3 党が解禁の方向性を示す」(2008 年 1 月 6 日 3 時 9 分 読売新聞)、第 169 回国会に民主党より公職選挙法改正法案提出(提出回数:第 164 回・議案種類:衆法 40 号・議案名:公職選挙法等の一部を改正する法律案)継続審議中
- 21 (表 7) インターネット選挙運動に関する規制 参照
- 22 文書図画の頒布の規制(公職選挙法第 142 条)、文書図画の掲示の規制(同法第 143 条)、事前運動等としての規制(同法第 129 条)、文書図画の頒布又は掲示につき、禁止を免れる行為の制限(同法第 146 条)、候補者の氏名等の記載の禁止(同法第 201 条)、人気投票の集計結果の公表の禁止(同法 138 条)、選挙期日後の挨拶の規制(同法第 178 条)、選挙運動に関する収支の報告書と選挙管理委員会の公表(同法第 189 条・第 192 条)、選挙運動用文書の選挙期日後の削除義務(同法に追記)

- 23 「公職選挙法における「選挙運動」とは、法律の中に定義規定はないものの、「特定の選挙について、特定の候補者の当選を目的として、投票を得または得させるために直接または間接に必要かつ有利な行為」とされている。～中略～一般に、投票依頼に関わる行為は、皆、選挙運動とみなされる。」(『わが国のインターネット選挙運動—その規制と改革—』国立国会図書館 ISUUE BRIEF 第 517 号 2006.3. 政治議会課 三輪和宏著より引用)
- 24 政治資金報告書の保存・閲覧(政治資金規正法第 20 条)、政治資金報告書の提出(同法第 30 条)、政党助成金報告書の保存・閲覧(政党助成法第 32 条)、報告書の提出(同法第 36 条)
- 25 (図 11) インターネット利用者数及び人口普及率の動向、(図 12) インターネット利用端末の種類 参照
- 26 地方自治体で一部実施(地方自治体電子投票特例法)されている電子投票制度の国政への導入法律案が今国会(第 169 回通常国会参議院にて継続審議中。法案提出回次:第 166 回 議案種類:衆法 47 号 議案名:地方公共団体の議会の議員及び長の選挙に係る電磁的記録式投票機を用いて行う投票方法等の特例に関する法律及び最高裁判所裁判官国民審査法の一部を改正する法律案
- 27 本報告書の「国民選挙カード(仮称)」は一連の IT の政治への活用策を考察する過程で、6 つの施策の一つとしてその基本コンセプトについて本分科会がオリジナルに構想した。
- 28 本提言を取りまとめるにあたり、本委員会では韓国の電子投票を参考にした。
- 29<表: 諸外国における国民 ID 番号を利用したサービスの状況>

国名	国民 ID 番号の種類	導入年	対象者	行政サービス分野
米国	社会保障番号	1936	全市民、永住者、労働許可のある外国人	税務、社会保険、年金、運転免許証(一部の州)等
シンガポール	身分証明番号	1948	全国民、永住者	税務、社会保険、運転免許証、パスポート取得、教育等
ノルウェー	住民登録番号	1970	全国民	税務、社会保険、諸統計、教育、選挙等
カナダ	社会保険番号	1964	全市民、永住者	税務、失業保険、年金等
英国	国民保険番号	1948	16 歳以上の市民	税務、社会保険、年金、失業等
デンマーク	住民登録番号	1968	全国民	税務、年金、住民管理、諸統計、教育等
スウェーデン	住民登録番号	1968	全国民	税務、社会保険、住民管理、諸統計、教育等
フィンランド	住民登録番号	NA	全国民	税務、社会保険、住民管理、諸統計、教育、選挙等
韓国	住民登録番号	1962	韓国籍を有する全ての者	税務、社会保険、年金、住民管理、教育等
日本	住民票コード	2002	全国民	転入・転出手続き、住民票写しが必要な申請手続きの簡素化等

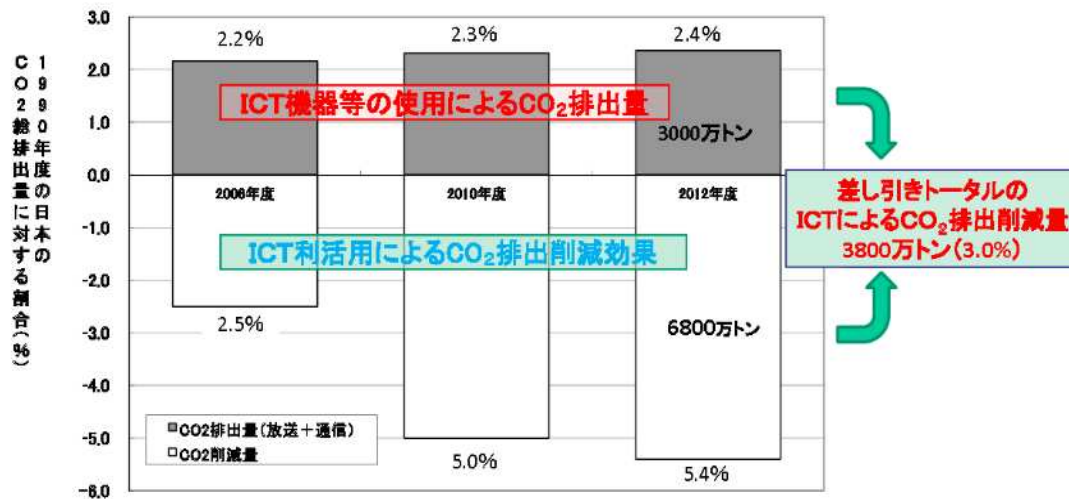
出展:『電子行政サービスに不可欠な国民 ID 番号制度—海外のケースから』大木 登志枝(日本総合研究所 研究事業本部主任研究員) NIKKEI NET IT プラス ネット時評(2007 年 8 月 13 日)

図 表

(図1) ICT分野のCO₂排出量及びICTの利活用によるCO₂削減効果

5. ICT分野のCO₂排出量及びICTの利活用によるCO₂削減効果

＜ICT分野全体のCO₂排出量とICTの利活用によるCO₂削減効果＞



2012年において、ICT分野で3000万トンのCO₂が排出されるが、ICTの利活用により6800万トンのCO₂排出削減効果が生じるため、3800万トンのCO₂排出削減に貢献（1990年度の日本のCO₂排出量の3.0%に相当）

※ 本試算には効果が即時的には現れない「削減ポテンシャル」も含まれており、このポテンシャルを現実のものとするための取組が必要

出所：地球温暖化問題への対応に向けたICT政策に関する研究会報告書概要『ICTによる低炭素社会のじり現を目指して』（平成20年4月10日）

(表1) 一人当たりの名目GDP 国際比較 (米ドル)

順位	1993年	2004年	2005年	2006年
1	ルクセンブルグ 39,674	ルクセンブルグ 74,373	ルクセンブルグ 80,283	ルクセンブルグ 89,840
2	日本 35,008	ノルウェー 56,323	ノルウェー 65,247	ノルウェー 71,857
3	スイス 34,925	スイス 48,697	アイスランド 54,820	アイスランド 53,446
4	ノルウェー 27,404	アイルランド 45,140	スイス 49,642	アイルランド 51,421
5	デンマーク 27,101	アイスランド 45,111	アイルランド 48,310	スイス 51,306
6	アメリカ 25,374	デンマーク 45,085	デンマーク 47,757	デンマーク 50,791
7	ドイツ 24,691	アメリカ 39,548	アメリカ 41,674	アメリカ 43,801
8	オーストリア 23,983	スウェーデン 38,808	スウェーデン 39,574	スウェーデン 42,264
9	アイスランド 23,225	オランダ 37,472	オランダ 38,791	オランダ 41,020
10	スウェーデン 22,994	イギリス 36,239	フィンランド 37,263	フィンランド 39,796
11	ベルギー 21,993	フィンランド 36,187	イギリス 37,258	イギリス 39,573
12	フランス 21,885	日本 36,084	オーストリア 37,056	オーストリア 39,064
13	オランダ 21,419	オーストリア 35,869	オーストラリア 36,030	カナダ 38,978
14	カナダ 19,653	ベルギー 34,530	ベルギー 35,853	オーストラリア 37,710
15	イタリア 17,964	ドイツ 33,279	日本 35,675	ベルギー 37,674
16	オーストラリア 17,621	フランス 33,012	カナダ 35,040	フランス 35,572
17	フィンランド 17,243	オーストラリア 32,635	フランス 34,009	ドイツ 35,368
18	イギリス 16,774	カナダ 31,014	ドイツ 33,850	日本 34,252
19	アイルランド 14,234	イタリア 29,679	イタリア 30,196	イタリア 31,444
20	スペイン 12,986	スペイン 24,461	ニュージーランド 26,891	スペイン 27,925

1980年以降、日本の順位が最も高かった1993年（2位）

と直近（2004年～2006年）を比較 出所：内閣府

(表2)

IMD 国際競争力
ランキング

順位	1996年	2007年	2008年
1	アメリカ	アメリカ	アメリカ
2	シンガポール	シンガポール	シンガポール
3	香港	香港	香港
4	日本	ルクセンブルグ	スイス
5	デンマーク	デンマーク	ルクセンブルグ
6	ノルウェー	スイス	デンマーク
7	オランダ	アイスランド	オーストラリア
8	ルクセンブルグ	オランダ	カナダ
9	スイス	スウェーデン	スウェーデン
10	ドイツ	カナダ	オランダ
11	ニュージーランド	オーストラリア	ノルウェー
12	カナダ	オーストラリア	アイルランド
13	チリ	ノルウェー	台湾
14	スウェーデン	アイルランド	オーストラリア
15	フィンランド	中国	フィンランド
16	オーストラリア	ドイツ	ドイツ
17	ベルギー	フィンランド	中国
18	台湾	台湾	ニュージーランド
19	イギリス	ニュージーランド	マレーシア
20	フランス	イギリス	イスラエル
21	オーストラリア	イスラエル	英国
22	アイルランド	エストニア	日本
23	マレーシア	マレーシア	エストニア
24	イスラエル	日本	ベルギー
25	アイスランド	ベルギー	フランス

出所:IMD

(表3)

WEF 国際競争力
ランキング

順位	2006年	2007年
1	アメリカ	アメリカ
2	イギリス	スイス
3	デンマーク	デンマーク
4	スイス	スウェーデン
5	日本	ドイツ
6	フィンランド	フィンランド
7	ドイツ	シンガポール
8	シンガポール	日本
9	スウェーデン	イギリス
10	香港	オランダ
11	オランダ	韓国
12	カナダ	香港
13	台湾	カナダ
14	イスラエル	台湾
15	フランス	オーストラリア
16	オーストラリア	ノルウェー
17	ノルウェー	イスラエル
18	オーストラリア	フランス
19	マレーシア	オーストラリア
20	アイスランド	ベルギー

出所:WEF

(表4)

WEF 情報通信技術
ランキング

順位	2005年度版	2006年度版	2007年度版	2008年度版
1	シンガポール	アメリカ	デンマーク	デンマーク
2	アイスランド	シンガポール	スウェーデン	スウェーデン
3	フィンランド	デンマーク	シンガポール	スイス
4	デンマーク	アイスランド	フィンランド	アメリカ
5	アメリカ	フィンランド	スイス	シンガポール
6	スウェーデン	カナダ	オランダ	フィンランド
7	香港	台湾	アメリカ	オランダ
8	日本	スウェーデン	アイスランド	アイスランド
9	スイス	スイス	イギリス	韓国
10	カナダ	イギリス	ノルウェー	ノルウェー
11	オーストラリア	香港	カナダ	香港
12	イギリス	ニュージーランド	香港	イギリス
13	ノルウェー	ノルウェー	台湾	カナダ
14	ドイツ	韓国	日本	オーストラリア
15	台湾	オーストラリア	オーストラリア	オーストラリア
16	オランダ	日本	ドイツ	ドイツ
17	ルクセンブルグ	ドイツ	オーストラリア	台湾
18	イスラエル	オーストラリア	イスラエル	イスラエル
19	オーストラリア	イスラエル	韓国	日本
20	フランス	アイルランド	エストニア	エストニア

出所:WEF

(表5) 国・地域別の主要情報通信ベンダーの
平均営業利益率（1996～2005 年度）

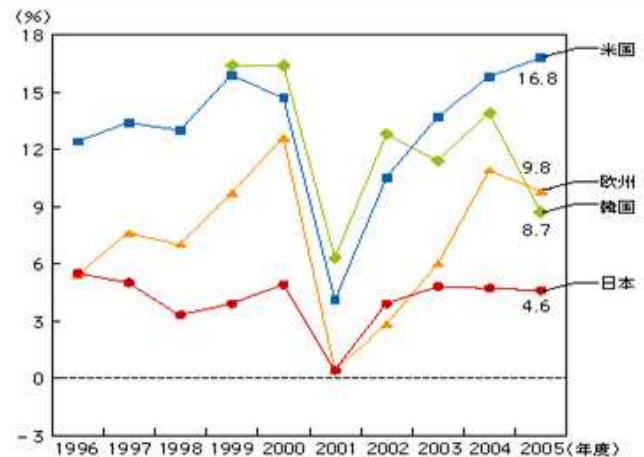
	全体	事業分野別		
		端末・ 機器分野	デバイス 分野	ソフトウェア・ ソリューション 分野
日本	4.1%	4.7%	2.5%	5.6%
米国	13.0%	7.2%	20.2%	19.6%
欧州	7.2%	7.1%	4.7%	13.0%
韓国	12.3%	8.4%	22.9%	-

※ 図表1-2-58～61の値の国・地域別平均値

各社年次決算報告書により作成

出所:総務省「情報通信白書」平成19年度版

(図2) 情報通信関連事業全体における国・地域別
主要ベンダーの平均営業利益率の推移



各社年次決算報告書により作成

出所:総務省「情報通信白書」平成19年度版

(図3) 世界市場における日本企業のシェア



(出典) 平成18年版「情報通信白書」等

(表6) 各国の主要通信事業者における国外通信事業の展開状況

国名	事業者名	実施事業		事業展開国											
				アジア				米州		欧州					
		固定通信	移動体通信	日本	中国	韓国	その他	アメリカ	その他	ドイツ	フランス	イギリス	スペイン	イタリア	その他
日本	NTT	●	●	◎		△	△	○							
	KDDI	●	●	◎		△	△		○						△
	ソフトバンク	●	●	◎											
アメリカ	AT&T Inc.	●	●	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○
	Verizon	●	●	○		○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○
	Sprint Nextel		●	○		○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○
フランス	FT	●	●								◎	○	○	○	○
イギリス	Vodafone		●		△		○	△		○	△	◎	○	○	○
	BT	●		○		○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○
スペイン	Telefonica	●	●		△			○		○		○	◎	△	○
韓国	KT	●	●			◎	△								○

(※) ◎：本拠

○：現地通信事業子会社（出資割合50%以上）

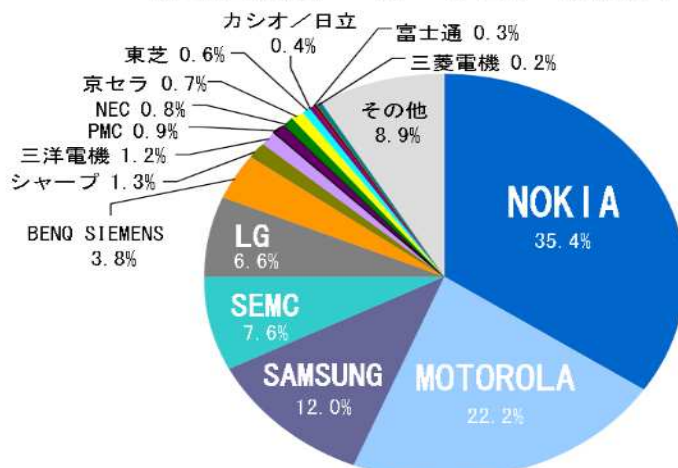
△：現地通信事業者への一部出資（出資割合1%以上）

各社へのヒアリングにより作成
出所：総務省「情報通信白書」平成19年度版

(図4) 携帯電話の世界市場における企業別シェア

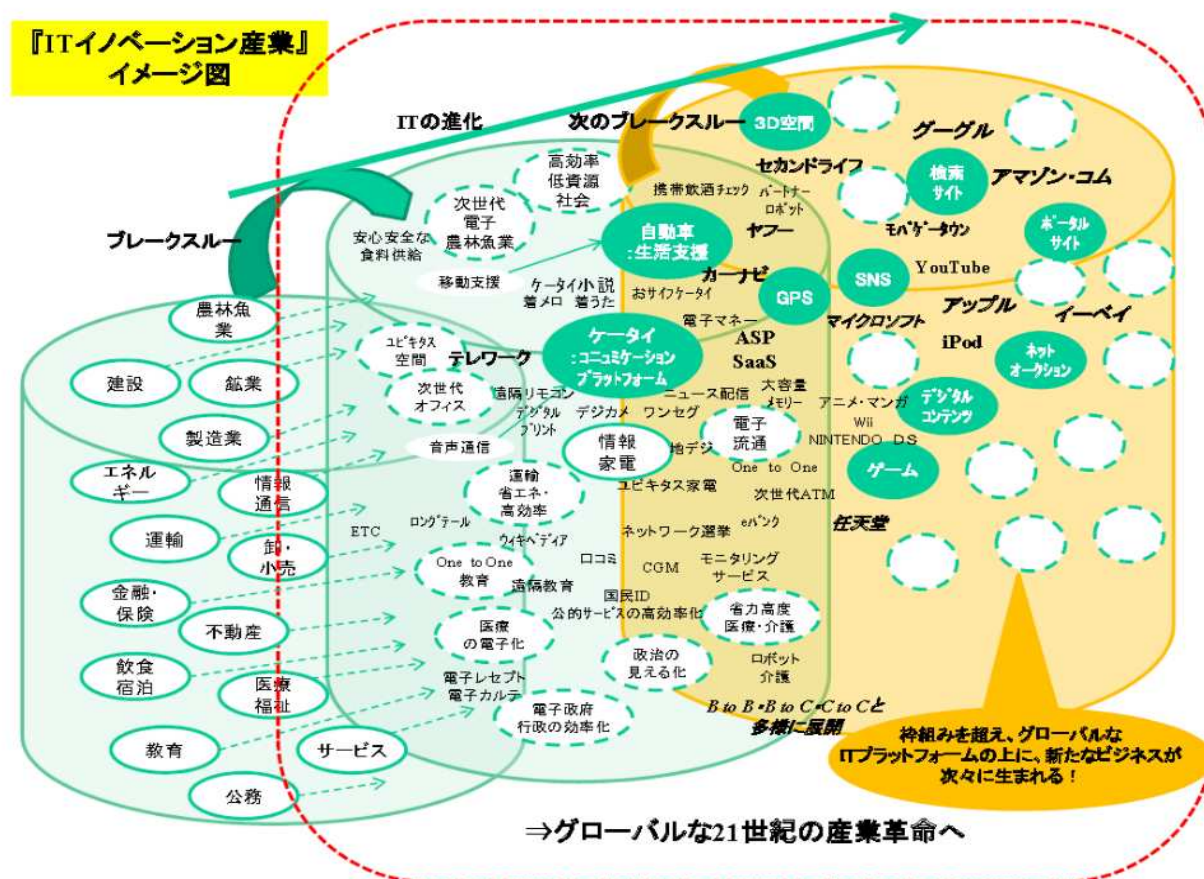
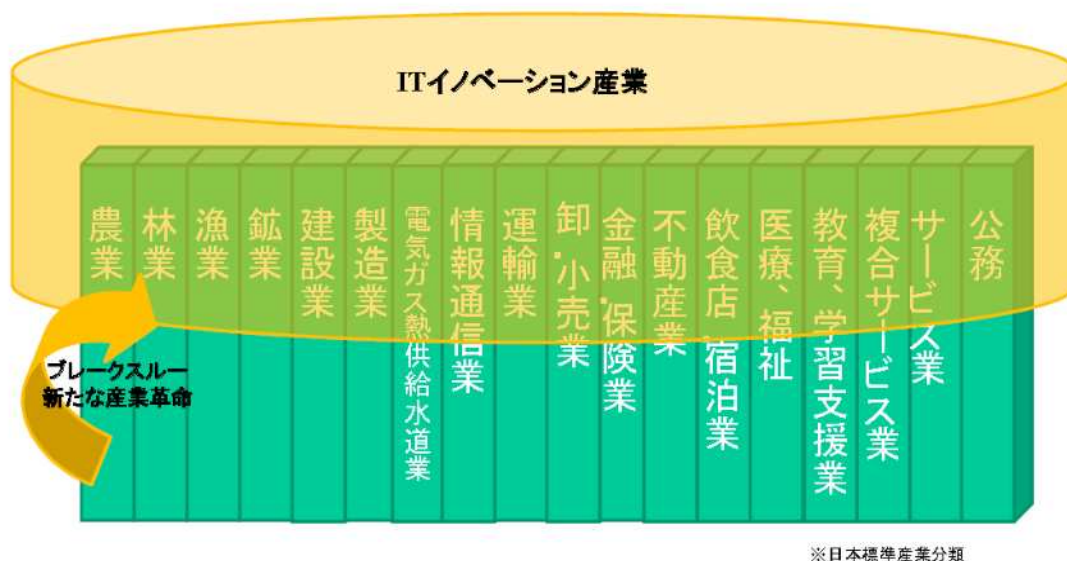
携帯電話の世界市場における企業別シェア

【全体市場メーカーシェア（2006年）】



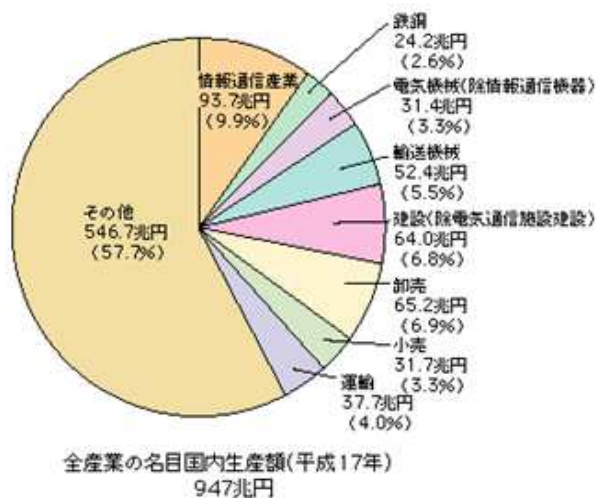
出所) 富士キメラ総研「2007次世代携帯電話とキーデバイス市場の将来展望」、2007より。ICT国際競争力懇談会ワイヤレスWG作成。

(図5) IT イノベーション産業イメージ図



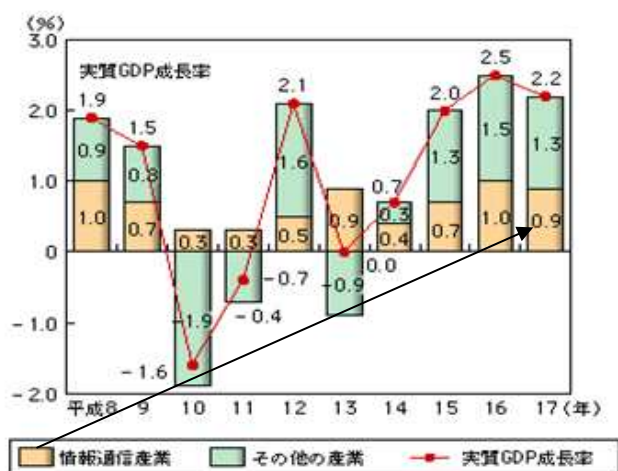
※事務局作成

(図6) 主な産業の名目国内生産額 (内訳)
(平成17年)



(出典)「ICTの経済分析に関する調査」

(図7) 実質 GDP 成長率に対する
情報通信産業の寄与



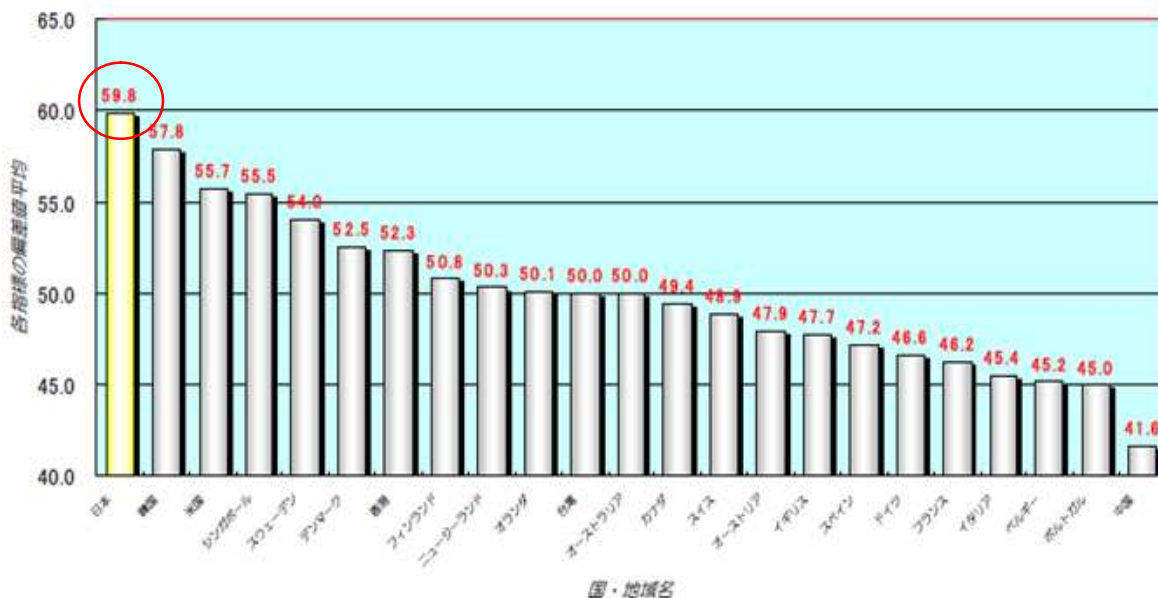
(出典)「ICTの経済分析に関する調査」

出所：総務省「情報通信白書」平成19年度版

出所：総務省「情報通信白書」平成19年度版

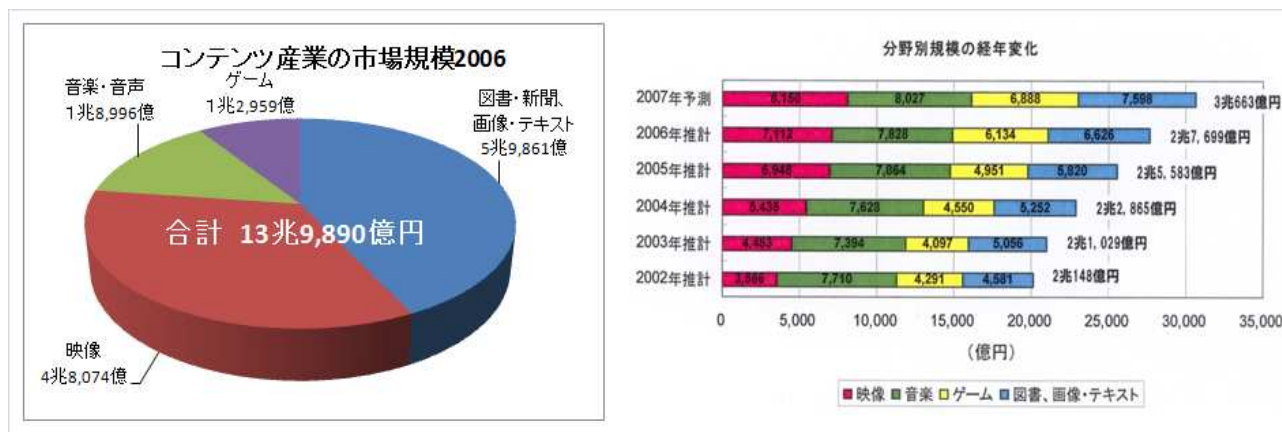
※情報通信産業とは、通信業、放送業、情報サービス業、映像・音声・文字情報制作業、情報通信関連製造業、情報通信関連サービス業、情報通信関連建設業、研究の8部門からなり、「情報の生産・加工・蓄積・流通・供給を行う業並ぶ未これに必要な素材・機器の提供などを行う関連業」である。

(図8) ICT インフラに関する国際ランキング



出所：総務省「日本のICTインフラに関する国際比較評価レポート」(平成20年3月)

(図 9) コンテンツ産業の市場規模 (2006 年) (図 10) デジタルコンテンツ白書の分野別規模の
経年変化



出所：デジタルコンテンツ白書 2007

出所：デジタルコンテンツ白書 2007

(表 7) インターネット選挙運動に関する規制

ホームページによる選挙運動・(狭義の) 政治活動の規制

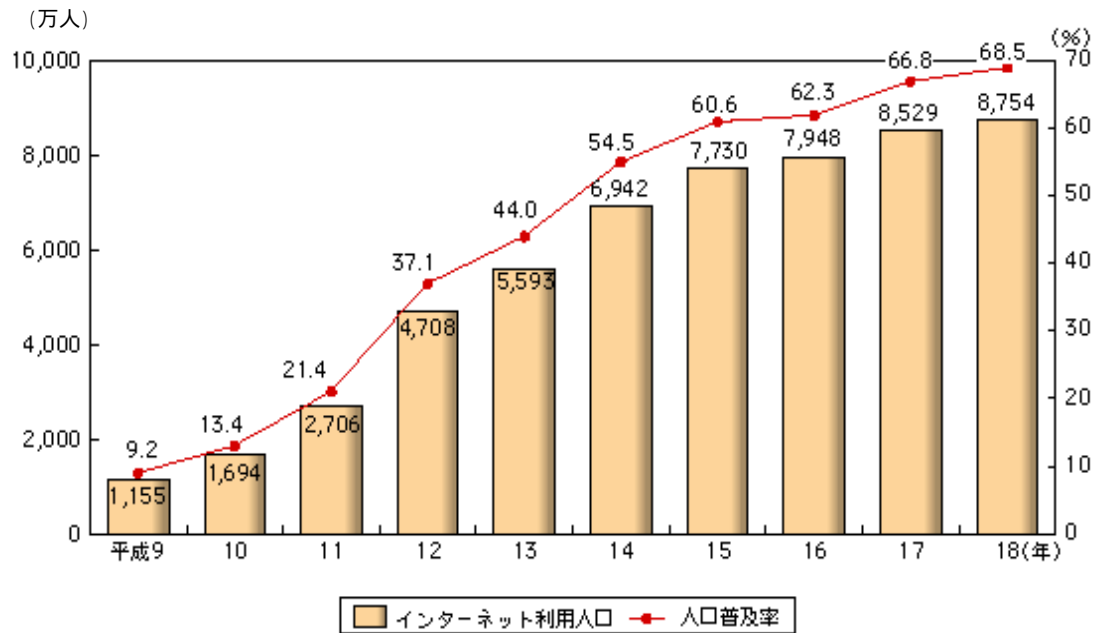
	公職の候補者等又は第三者	政党その他の政治活動を行う団体
選挙運動	【通常時 [投票日含む] 事前運動等のため禁止 (公選法第 129 条) 【選挙運動期間】 法定外の文書図面の頒布に当たり禁止 (公選法第 142 条第 1 項) 掲示に当たる行為をすることも禁止 (公選法第 143 条第 2 項)	【通常時 [投票日含む] 事前運動等のため禁止 (公選法第 129 条) 【選挙運動期間】 法定外の文書図面の頒布に当たり禁止 (公選法第 142 条第 1 項) 掲示に当たる行為をすることも禁止 (公選法第 143 条第 2 項)
政治活動	【通常時 [投票日含む] 自由 【選挙運動期間】 候補者の氏名等を表示しているホームページを開設、書換えすることにより、禁止を免れる行為に該当する場合は、禁止。既に候補者の氏名等が表示される場合は、更新が禁止 (公選法第 146 条第 1 項)	【通常時 [投票日除く] 自由 【選挙運動期間・投票日】 ホームページを開設、書換えする場合に、候補者の氏名等を表示することは、禁止。既に候補者の氏名等が表示される場合は、更新が禁止 (公選法第 201 条の 13 第 1 項第 2 号)

電子メールによる選挙運動・(狭義の) 政治活動の規制

	公職の候補者等又は第三者	政党その他の政治活動を行う団体
選挙運動	【通常時 [投票日含む] 事前運動等のため禁止 (公選法第 129 条) 【選挙運動期間】 不特定又は多数に送信することは法定外の文書図面の頒布に当たり禁止 (公選法第 142 条第 1 項) 掲示に当たる行為をすることも禁止 (公選法第 143 条第 2 項)	【通常時 [投票日含む] 事前運動等のため禁止 (公選法第 129 条) 【選挙運動期間】 不特定又は多数に送信することは法定外の文書図面の頒布に当たり禁止 (公選法第 142 条第 1 項) 掲示に当たる行為をすることも禁止 (公選法第 143 条第 2 項)
政治活動	【通常時 [投票日含む] 自由 【選挙運動期間】 候補者の氏名等を記載した電子メールを送信することが、禁止を免れる行為に該当する場合は、禁止。掲示の場合も同様 (公選法第 146 条第 1 項)	【通常時 [投票日除く] 自由 【選挙運動期間・投票日】 候補者の氏名等を記載した電子メールを、当該選挙区等の不特定又は多数に送信することは、禁止。掲示の場合も同様 (公選法第 201 条の 13 第 1 項第 2 号)

出所：IT時代の選挙運動に関する研究会『IT時代の選挙運動に関する研究会－報告書-』（平成 14 年 8 月）

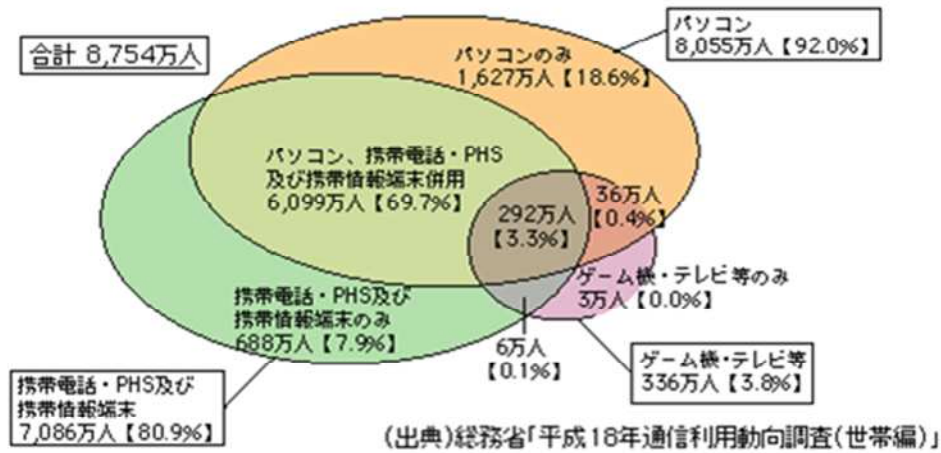
(図 11) インターネット利用者数及び人口普及率の動向



(出典)総務省「通信利用動向調査(世帯編)」

出所：総務省「情報通信白書」平成19年度版

(図 12) インターネット利用端末の種類（平成 18 年末）



出所：総務省「情報通信白書」平成19年度版

2008年5月14日

2007年度 ITによる社会変革委員会名簿

(敬称略)

委員長

岩 田 彰一郎 (アスクル 取締役社長兼CEO)

副委員長

荒 川 亨 (ACCESS 取締役社長)

碓 井 誠 (フューチャーアーキテクト 取締役副社長)

木 川 眞 (ヤマト運輸 取締役社長)

三木谷 浩 史 (楽天 取締役会長兼社長)

村 上 輝 康 (野村総合研究所 シニア・フェロー)

森 正 勝 (アクセンチュア 最高顧問)

委員

浅 川 一 雄 (ノバルティス ファーマ 取締役)

天 野 定 功 (KDDI 取締役副会長)

天 野 順 一 (日本ユニシス 特別顧問)

石 井 義 興 (ビーエスピー 取締役)

石 川 宏 (NTTアドバンステクノロジー 相談役)

井 田 敏 (日本電気 執行役員常務)

井 上 公 夫 (PTCジャパン 社長)

井 上 雄 二 (リコーリース 取締役社長執行役員)

宇佐美 耕 次 (インフォシス テクノロジーズリミテッド 日本代表・アジアパシフィック・プレジデント)

宇 治 則 孝 (日本電信電話 取締役副社長)

榎 本 隆 (NTTデータ 取締役常務執行役員)

海老根 智 仁 (オプト 代表取締役CEO)

遠 藤 紘 一 (リコー 取締役専務執行役員)

小 野 峰 雄 (丸善石油化学 相談役)

尾 原 蓉 子 (IFI[(財)フアッション産業人材育成機構] IFIビジネス・スクール 学長)

貝 淵 俊 二 (協和エクシオ 相談役)

加賀山 進 (シマンテック 取締役社長)

柏 木 直 哉 (日本ユニシス 取締役常務執行役員)

加 藤 英 輔	(カトーレック 取締役社長)
金 澤 薫	(日本電信電話 取締役副社長)
神 谷 国 広	(日立マクセル 取締役)
河 合 輝 欣	(ユー・エス・イー 取締役会長)
川 本 昌 寛	(シェルパ・インベストメント 代表取締役)
北 岡 隆	(三菱電機 相談役)
木 原 康	(ひまわり 取締役会長)
桐 原 敏 郎	(日本テクニカルシステム 取締役社長)
古 賀 哲 夫	(東日本電信電話 取締役副社長)
今 野 由 梨	(ダイヤル・サービス 取締役社長・CEO)
佐 藤 葵	(ジェムコ日本経営 取締役社長)
澤 村 淑 郎	(ビジネスブレイン太田昭和 特別顧問)
杉 本 迪 雄	(NTTコムウェア 取締役副社長)
鈴 木 孝 男	(中小企業基盤整備機構 理事長)
高 木 勇 樹	(農林漁業金融公庫 総裁)
高 島 一 郎	(KANKO 取締役社長)
高 須 武 男	(バンダイナムコホールディングス 取締役社長)
宅 清 光	(三機工業 相談役)
竹 尾 稠	(竹尾 取締役社長)
田 中 芳 夫	(マイクロソフト 最高技術顧問)
津 田 晃	(日本ベンチャーキャピタル 取締役社長)
津 野 正 則	(GPMパートナーズ 代表取締役)
手 納 美 枝	(デルタポイントインターナショナル 代表取締役)
富 田 純 明	(日進レンタカー 取締役社長)
長 瀬 朋 彦	(イマジカ・ロボットホールディングス 取締役専務執行役員)
中 原 伸 之	(中原事務所 代表取締役)
根 塚 眞太郎	(日本CA 取締役社長)
信 井 文 夫	(映像新聞社 取締役会長)
芳 賀 日登美	(SCCRI 取締役社長)
橋 本 孝 之	(日本アイ・ビー・エム 専務執行役員)
原 直 史	(ソニー 業務執行役員SVP)

平 井 康 文	(シスコシステムズ 副社長)
廣 瀬 勝	(森ビル 監査役)
福 川 伸 次	(機械産業記念事業財団 会長)
藤 木 保 彦	(オリックス 取締役兼執行役副会長)
藤 崎 清 孝	(オークネット 取締役社長)
藤 沼 彰 久	(野村総合研究所 取締役社長)
牧 村 功	(日建設計 顧問)
松 林 知 史	(プロメトリック 代表取締役兼最高経営責任者)
宮 内 淑 子	(メディアステック 取締役社長)
美 安 達 子	(電脳 取締役社長)
安 田 結 子	(ラッセル・レイノルズ・アソシエツ・ジャパン・インク マネージング・ディレクター/日本代表)
柳 内 光 子	(山一興産 取締役社長)
山 崎 伸 治	(シニアコミュニケーション 取締役社長)
横 山 禎 徳	(イグレック 代表取締役)
米 村 紀 幸	(中小企業診断協会 会長)
若 林 勝 三	(日本地震再保険 取締役会長)

以上72名

事務局

菅 原 晶 子	(経済同友会 政策調査 部長)
藤 原 聡 子	(経済同友会 政策調査 マネジャー)