

「イノベーター日本」を実現するための ものづくり経済産業政策の重要性

2006年2月
経済産業省
製造産業局

ものづくりの現状

ものづくりの概況

- 我が国製造業は、我が国のGDP、雇用の約20%、輸出の90%以上を占める。
- GDP、雇用は減少傾向にあるものの、食料、資源を海外からの輸入に頼る我が国においては、外貨獲得が不可欠であり、ものづくりは外貨獲得の中心的役割を果たすため、重要な地位を占めている。

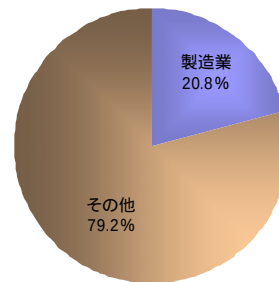
ものづくりの波及効果

- 我が国製造業の他産業への波及効果を含めた、付加価値額の変化は2.04単位になり、裾野産業の製造業だけでなく、輸送、メンテナンス、サービスへと波及するため、波及効果は高い。
- また近年では、常に国際競争にさらされてきた製造業の工程管理やノウハウは、コスト削減や環境衛生技術の面で優れており、他産業にも応用され始めている。

事例：イトーヨーカ堂

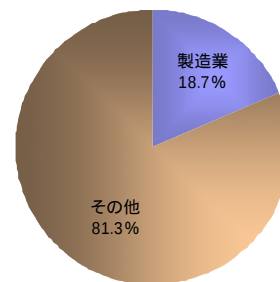
2003年10月からグループ内でトヨタ生産方式のジャストインタイムの発想を導入した。例えば、おそうざいコーナーに出すものを、今まではまとめて作っていたが、「時間帯別にいくつ売るか」という計画に基づいて、売れ行きに合わせて小ロットで作っていく方法に変えた。このことにより、ロス削減と常に温かいものを提供することが可能となり、顧客満足が高まることによる売上増大が可能になり、1店舗あたり年間1億円の過剰な支出や人件費の削減を狙っている。

GDPに占める製造業の割合



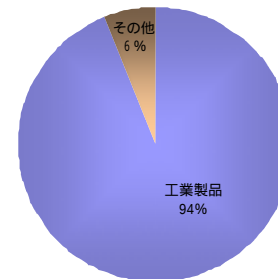
資料：内閣府「国民経済計算」

雇用 に占める製造業の割合

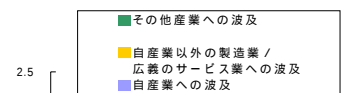


資料：総務省「労働力調査」

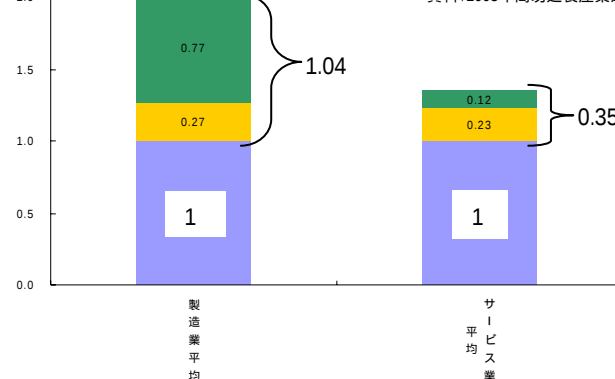
輸出に占める工業製品の割合



資料：OECD「International Trade by Commodity Statistics」より作成。



備考：各産業の国内生産額の1単位の増加・減少が自産業を含めた全産業国内生産額に及ぼす波及効果を、50部門表を整理統合した30部門表（製造業14部門（業種）、サービス業7部門（業種））より試算し、生産額変化に付加価値係数を乗じて算出した結果。
資料：2003年簡易延長産業連関表より作成。



ものづくり政策の重要性

第3期科学技術基本計画の6つの目標

<基本的考え方>

(第3期科学技術基本計画で掲げる6つの大政策目標)

飛躍知の発見・発明

～未来を切り拓く
多様な知識の蓄積・創造

環境と経済の両立

～環境と経済を両立し
持続可能な発展を実現

生涯はつらつ生活

～子供から高齢者まで
健康な日本を実現

科学技術の限界突破

～人類の夢への
挑戦と実現

イノベーター日本

～革新を続ける
強靱な経済・産業を実現

安全が誇りとなる国

～世界一安全な国
・日本を実現

<理念1> **人類の英知を生む**

<理念2> **国力の源泉を創る**

<理念3> **健康と安全を守る**

科学技術とは、「社会・国民に支持され、成果を還元するもの」であることが大切。
この基本姿勢に基づき、政府研究開発が目指す成果目標を明確化し、社会・国民に分かりやすく説明する。

ものづくりナンバーワン国家

ものづくりの強化によって、高い国際的競争力を維持・獲得し、国富を拡大していく。

「もの」= 科学技術の具現化

「もの」とは、科学技術が具現化したもの。

||

社会・国民に対して、科学技術の成果を最も分かりやすい形で提示する手段(メディア)こそ、「もの」である。

ものづくり = 国富を増やし、国民に科学技術成果を実感してもらうために不可欠なもの

➡ ものづくり政策の強化が重要 ～ 「ものづくり国家戦略ビジョン」