

# 「科学技術」政策のアップデート に向けた政策提言

2019年12月20日

Hello, Future!



Japan Association of New Economy

# 1. 新経済連盟のご紹介

- **経済団体** 2012年に活動を開始
- **役員** (三木谷浩史 代表理事 / 藤田晋 副代表理事 など)
- **3つのミッション** ( **Innovation** ・ **Entrepreneurship** ・ **Globalization** )  
を掲げ、日本における新産業・新ビジネスの発展のために活動。

活動  
ACTIVITY

会員  
JANE MEMBERS

**8** 年目 **532** 社

(2019年6月10日現在)



政策提言  
POLICY ADOVOCACY

政府会議等への参加  
GOVERNMENT METTING

会員セミナー等の開催  
MEMBER SEMINARS

**37**

**71**

**40**

(2018年活動実績)

## 2. 現状認識①

◆デジタル時代はモノやサービスに対する**視点が逆転**、ユーザーが主役の時代に

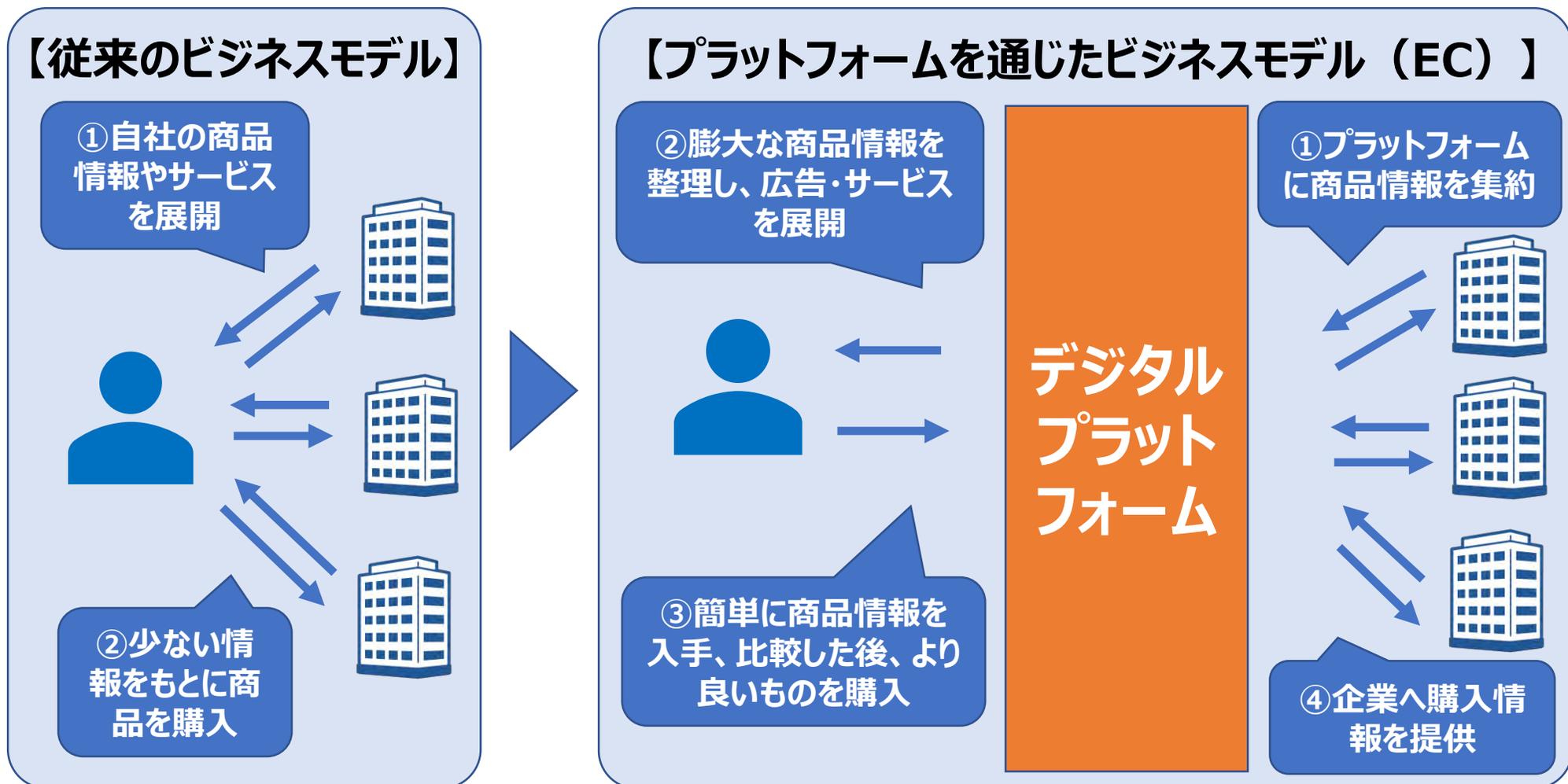


野村総合研究所資料  
より引用

\*家計調査の「交通」の支出額を参照。ガソリン代、駐車場代などは含まれていない

## 2. 現状認識②

### ◆ 変化の起点として大きな存在感を持つ **スマホ・デジタルプラットフォーム**



# (参考 1) スマホへの移行

- ◆ ネット広告費が近年急激に伸びて、テレビ広告費と同水準に
- ◆ ECが生活の基盤の一つに、スマホ経由が急拡大

## <広告市場>

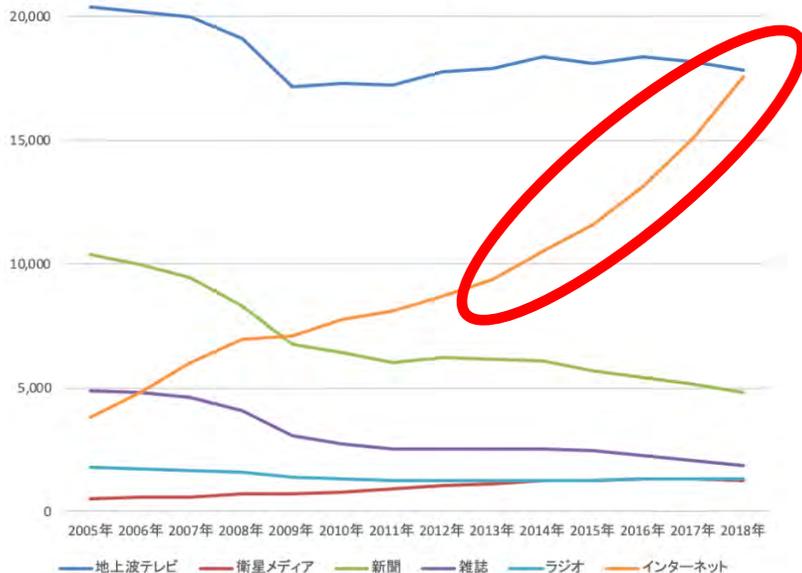


新聞、テレビ広告



ネット広告

日本の広告費



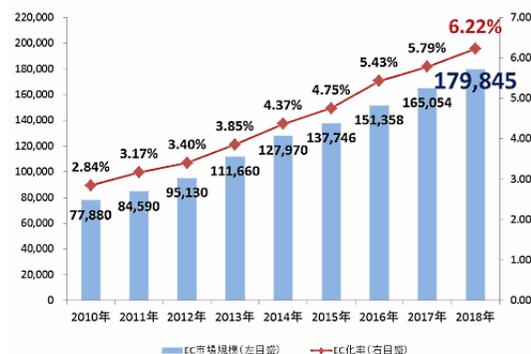
## <EC市場>



商店街、百貨店でのリアル販売



ネットショッピング



日本のBtoC-EC市場規模の推移 (単位: 億円)



BtoC-EC (物販)におけるスマートフォン経由の市場規模

(出典)経産省が2019年5月16日に発表したEC市場調査

(出典)電通グループが公表している「日本の広告費2018」

# (参考2) スマホへの移行

## ◆ ストリーミングが急伸、さらに有料動画配信も急拡大

### <音楽市場>



CD



定額制配信サービス

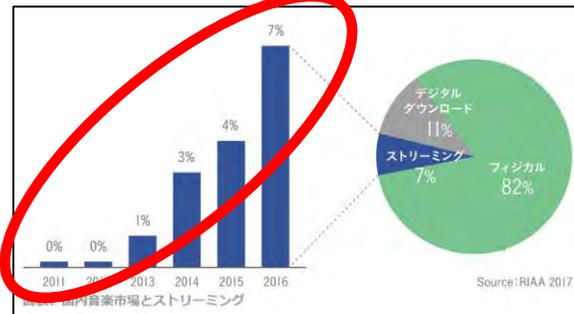
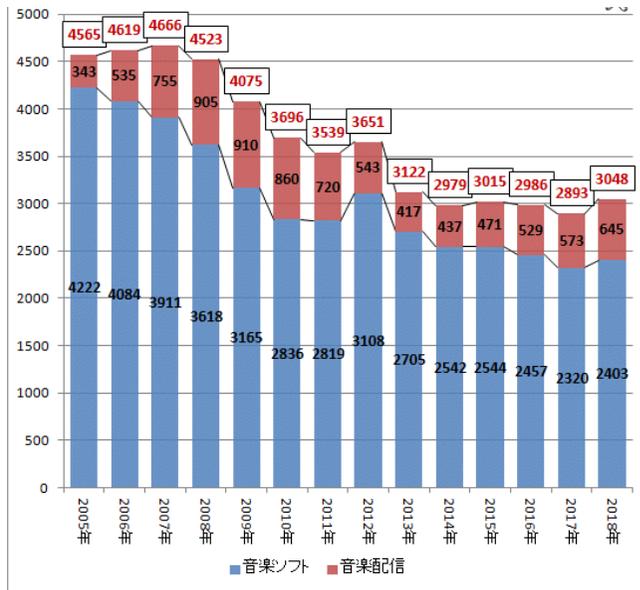
### <映像ソフト市場>



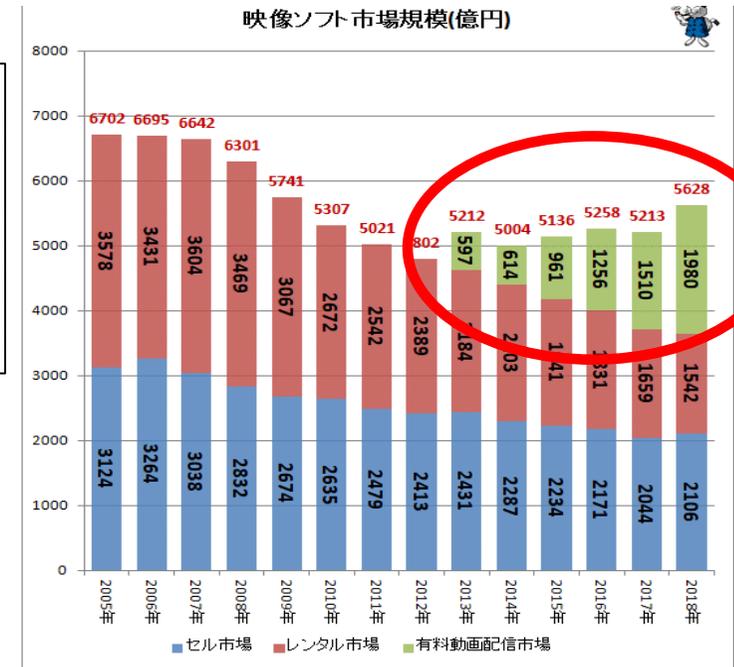
DVD



定額制配信サービス



2018年1月号 宣伝会議  
 ※米国では62%ストリーミング売上



(出典)2019年5月16日に日本映像ソフト協会が出した白書  
 有料動画配信は2013年より計上開始

(出典)2019年5月16日に日本映像ソフト協会が出した白書

# (参考3) スマホへの移行

- ◆ モバイルゲームが急伸
- ◆ スマホの利用率の拡大により、アプリを活用した新たな市場が創出

## <ゲーム市場>



家庭用ゲーム機



モバイルゲーム

## <アプリ市場>

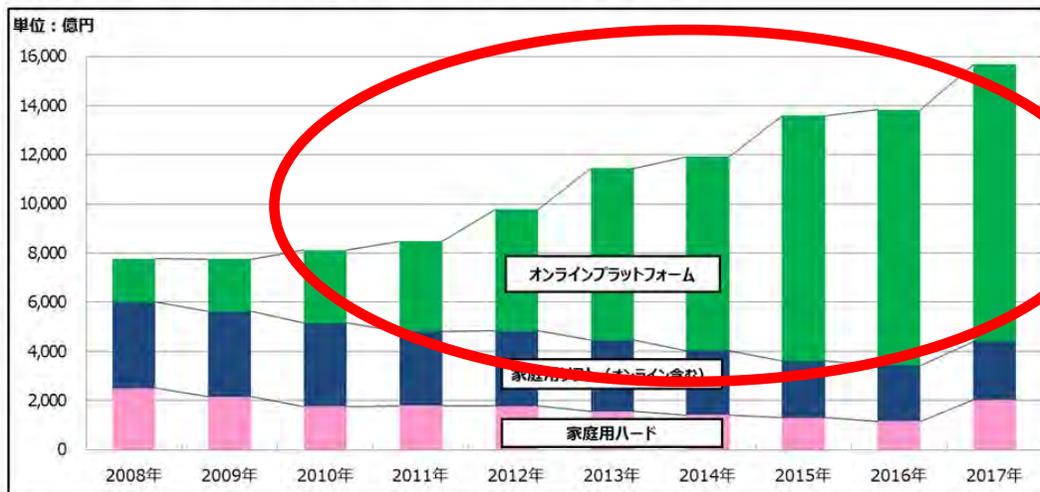


ガラケー



スマートフォン

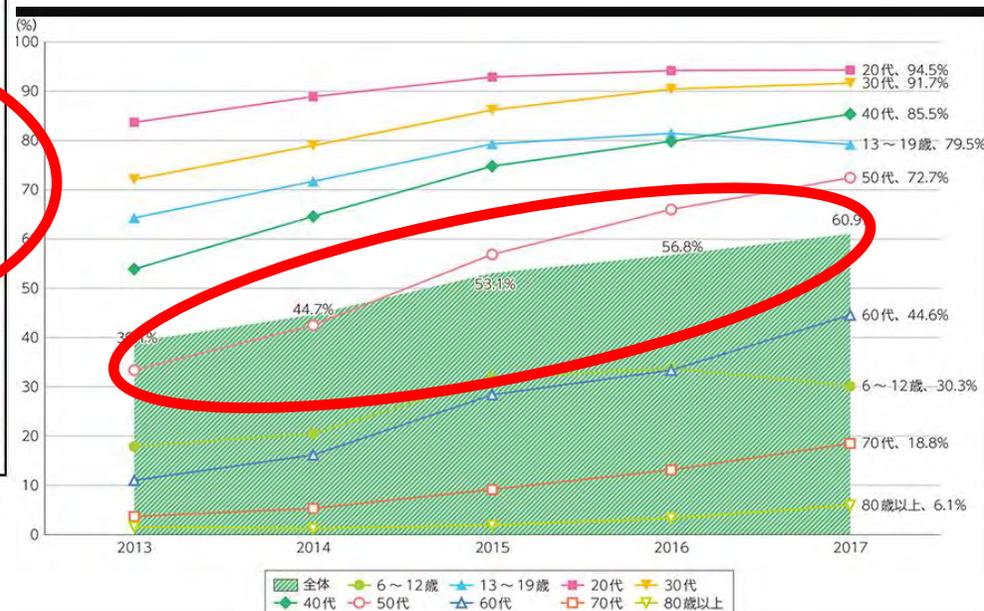
【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



出典: ファミ通ゲーム白書2018

集計期間: 2007年12月31日~2017年12月31日 (※2018年4月時点での情報に基づいて作成)

スマホの個人保有率の推移



(出典)総務省「通信利用動向調査」

### 3. 問題意識

- ◆ 第四次産業革命の主役はユーザーであり人々が集うデジタルプラットフォームやUI/UX向上の主役となるスタートアップ
- ◆ 日本の科学技術政策は製造業／大企業や研究者／大学に寄りすぎている、「科学技術」の定義を含めた抜本的なアップデートが必要

#### ★ポイント

「科学技術」  
の定義

目標値・  
KPI設定

具体的な  
打ち手

## 4. 「科学技術」の定義

### 【現状】

1. 第五期科学技術基本計画でも「超スマート社会の実現Society5.0」やイノベーションの考え方が盛り込まれたものの、引き続き**生産者目線の「科学技術」が中心**
2. 新しい時代には、よりユーザーに近いところでイノベーションが発生しており、科学技術政策の中心も**ユーザーやデジタルプラットフォーム、スタートアップなどを核としたものに変更していくべき**

### 【第六期での方向性】

- ◆ ユーザー目線で科学技術をアップデート
- ◆ 多くのユーザーが集う**デジタルプラットフォームやUI/UX向上の主役となるスタートアップがイノベーションをもたらしている主体との認識を明示すること**

## 5. 目標値・KPI設定①

### 【現状】

1. 目標、主要指標が大学や研究者に寄りすぎている
2. ベンチャーに関する指標も研究開発型ベンチャー限定など限られている

### 【第六期での方向性】

- ◆ 例外なく、すべての産業でイノベーションを起こすことを目標とし、そのための目標値・KPIを設定する
- ◆ ユーザーが集うデジタルプラットフォームにおける研究開発費目標やデータを活用したAI目標の設定など（次頁参考）
- ◆ 例えば、イノベーションの騎手であるスタートアップとの協業目標（オープンイノベーション指標）やスタートアップへの資金量目標の設定など

# (参考) 中国：次世代AI発展計画

2020年17兆円、2030年170兆円産業に

## 国策AI事業の5テーマ⇒「BAT+2」

1. AI×**自動運転** ⇒ バイドウ (アポロ計画)
2. AI×**スマートシティ** ⇒ アリババ
3. AI×**医療** ⇒ テンセント
4. AI×**音声認識** ⇒ アイフライテック
5. AI×**画像認識** ⇒ センスタイム

# 5. 目標値・KPI設定②

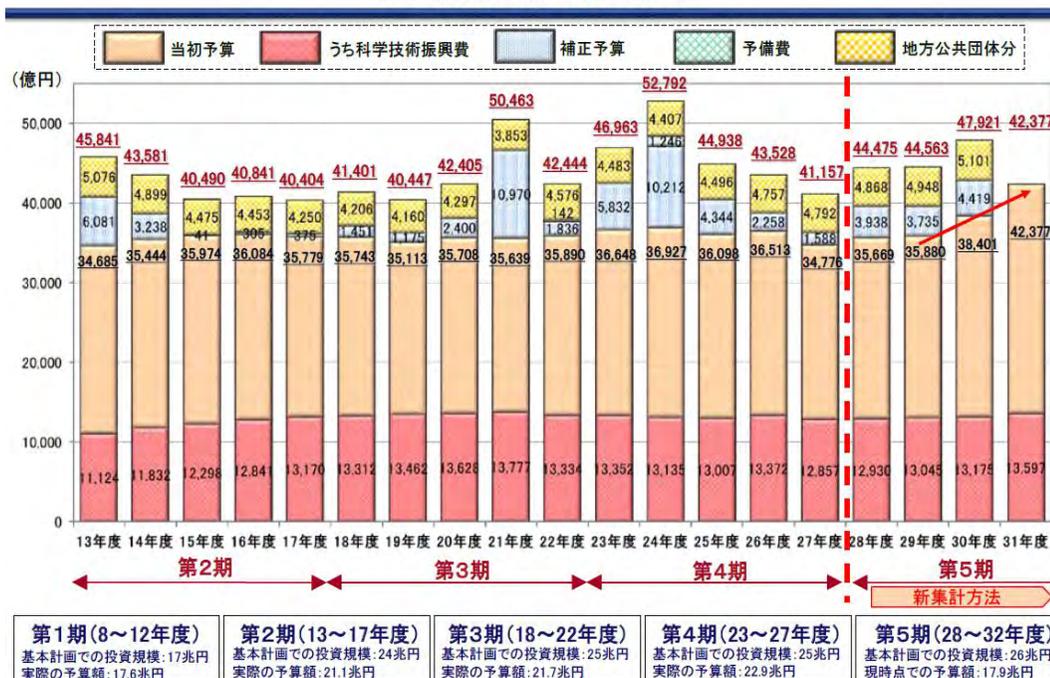
## 【現状】

1. 我が国の政府研究開発投資の集計対象は「予算」
2. しかし、ベンチャー企業やスタートアップにとって予算獲得へのハードルは高く（コストやマインドなど）、税制（研究開発税制などの減税措置）などを絡めた政策の方が適当

## 【第六期での方向性】

- ◆ 科学技術予算に**税制を加えた**上で、それらの総体としての目標・KPIを設定

科学技術関係予算の推移



## 6. 具体的な打ち手① 【総合的な見直しと目利きの養成】

### ● 規制、税制、予算などの総合的な見直し

- ✓ 科学技術政策を含め、従来の規制や税制・予算などがデジタル時代にあつておらず総合的な見直しが必要
- ✓ また執行面（制度・体制）や効果検証などの仕組みも旧態依然としており、デジタルを前提とした効率的なやり方に変えていくべき

### ● 目利きの養成

- ✓ ムーンショットなどの新たなスキームも含め、イノベーティブな技術やプロダクトを審査する側の目利き力が重要
- ✓ スタートアップやベンチャー企業などが知名度で劣ることで審査上不利にならないような配慮が必要

## 6. 具体的な打ち手② 【テクノロジーの社会実装】

### ● AI社会に向けた打ち手

- ✓ 業界ごとのAI活用指標の作成と導入目標の設定（トップランナー方式）
- ✓ 公共分野（医療や教育なども含む）におけるAI活用へのインセンティブ設計（診療報酬でのAI加点や公共窓口の一元化に向けたAIチャットボット活用補助金など）
- ✓ 研究開発税制でAI減税を大胆に拡充
- ✓ AI人材への圧倒的な支援
- ✓ 統計情報の商用開放（家計調査の情報をマーケティング活用など）

### ● ブロックチェーンの活用

- ✓ ブロックチェーンの実装に向けた政府によるリーダーシップ
- ✓ ユースケースの作成や横展開

## 6. 具体的な打ち手③ 【スタートアップの大胆な活用】

### ●スタートアップ政策：2020を「Japanスタートアップ元年」に

- ✓ オープンイノベーションを進めるための大企業→スタートアップへのヒトの大移動
- ✓ VC、CVC、政府などからスタートアップへの資金量を倍に、5年後には10倍に
- ✓ 公共調達スタートアップ優遇（入札の際の加点措置など）
- ✓ 補助金申請におけるスタートアップ優遇措置（※現状は手続き負担から各種補助金の申請は大手に有利）
- ✓ 資金ゼロからの起業スキーム（※イスラエルの事例で、事業資金のうち、政府が認定したVCから15%の出資を取り付けた場合に、残りの事業資金85%を国が支援金として用意）
- ✓ 実証の場の提供（スタートアップエコシステム形成拠点での大胆な規制緩和）
- ✓ 社内ベンチャーの活用
- ✓ 起業失敗時のセーフティネットの拡充（失業保険の延長など）