

見える化通信

「デジタル敗戦」からの巻き返し 社会課題解決を主軸に大胆な投資を



コロナ禍で日本のデジタル化の遅れが顕在化する中、政府は「デジタル敗戦」からの巻き返しを図るべく、社会課題解決を主軸に置いた集中投資を打ち出しています。また、今後のデジタル社会の基盤となる次世代の分散型インターネット「Web3.0」に注目です。

電機連合 総合産業・社会政策部門

■図表1 重点的に取り組むべき事項

1. 5Gの普及と高度化、海外展開
2. ブロードバンドの拡充
3. 次世代ネットワークに向けた研究開発と実装、国際標準化
4. 放送の将来像と放送制度の在り方の検討
5. 安心・安全なインターネット利用環境の構築
6. コンテンツ・サービスの振興
7. サイバー空間全体を俯瞰したサイバーセキュリティの確保
8. 人的基盤の強化と利活用の促進

「攻めの投資」への転換、②日本の強み・弱みの分析を踏まえた投資対象の絞り込みと

そこで、同政策は取組の方向性として投資の拡大を挙げていますが、単なる量の拡大ではない、質の転換や絞り込みの重要性を訴えています。すなわち、①費用削減などの「守りの投資」から新技術の実装、人材育成などの

大胆な投資支援で巻き返しを

総務省「2030年頃を見据えた情報通信政策の在り方」案がまとまり、5月現在パブリックコメントを募集中。

「デジタル敗戦」の 主因は投資不足

最新の「2021年世界デジタル競争力ランキング」の日本の順位は64カ国中28位で、過去最低を更新しました。G7の中では下から2番目、アジア・太平洋地域では14カ国中9位と低位にあります。総務省がまとめた情報通信政策^{*1}では、「デジタル敗戦」の要因として、①収益性の高い上位プレイヤーを海外事業者勢に押えられた、②投資負担を支える市場シェアや事業規模を維持できなかった、③ソフトウェア開発で後手にまわった、④情報化投資の不足、などが挙げられており、総じて投資不足が主因とされています。

ゲームエンジンとなり得る新技術の開発導入、などです(図表1は重点事項)。

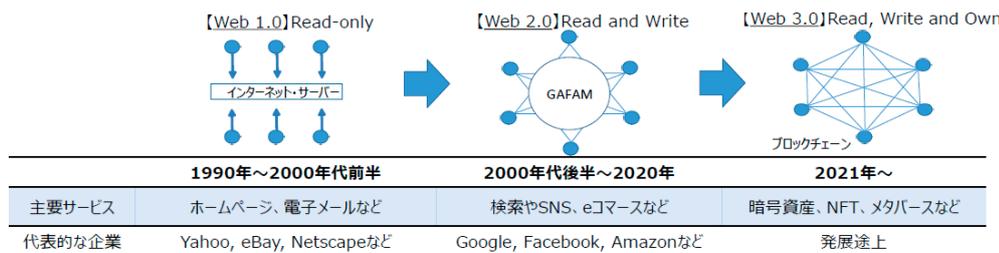
「Web3.0」に注目

また、経済産業省では「経済産業政策の新機軸」を掲げて議論を進めており、5月末に中間整理案が示されました。成長分野への投資や人的資本投資を進める大胆な政策が必要だととして、大規模・長期・計画的な支援を行うとしています。その分野は多岐にわたりますが、デジタル分野では2030年に官民あわせて半導体へ3兆円、蓄電池へ0.6兆円、データセンターへ0.5兆円の投資を実現するとしています。

社会課題解決を共有ビジョンに

特定の産業や分野への財政支援には批判の声もあがっており、国民の理解を得るためにも、政府が将来ビジョンを明確に描き丁寧な説明を行っていく必要があります。両省の政策に共通する目的は「社会課題の解決」です。総務省が掲げるのはICTを最大限活用した、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会(Society 5.0)の実現です。経済産業省は、国や世界で解決すべき経済社会課題について官民で長期的なビジョン・目標や戦略を共有して取り組む「ミッション志向の産業政策」を掲げています。社会課題の解決のために投資が必要という共通認識を国民の間で醸成していくことが大切です。

■図表2 デジタル構造の変化 (Web 3.0)



(出所) 経産省資料

これからのデジタル社会の基盤として注目を集めるコンセプトであり、その動向を注視していく必要があります。

また、GAFAM中心のデジタル経済の構造を根底から覆す技術革新としても注目です。

証明できることから、コミュニティの会員証明や報酬決済手段として利用することで、社会課題解決や地方活性化の新しい注目の可能性が注目されています。

また、GAFAM中心のデジタル経済の構造を根底から覆す技術革新としても注目です。

*1 総務省「2030年頃を見据えた情報通信政策の在り方」案がまとまり、5月現在パブリックコメントを募集中。

*2 電子メールとウェブサイトが中心の「Web1.0」、スマートフォン、SNSに特徴づけられ、GAFAMなど巨大プラットフォームが力を注ぐ「Web2.0」に続く、次世代の分散型インターネット。

*3 Non-Fungible Token(非代替性トークン)。ブロックチェーン上で発行される唯一無二(非代替)のデジタルトークン(証券)。

インターネット「Web3.0」^{*2}です(図表2)。特に、NFT^{*3}は改ざんが困難で取引の真正性を証明できることから、コミュニティの会員証明や報酬決済手段として利用することで、社会課題解決や地方活性化の新しい注目の可能性が注目されています。