

2006年12月15日  
(株)情報通信総合研究所

## ICT産業の経済波及効果は自動車産業を上回る。 モバイル産業は2010年で2000年の3.3倍の規模に成長。 ～ ICT産業・モバイル産業の経済波及効果を調査～

(株)情報通信総合研究所(本社:東京都中央区、代表取締役社長:藤田潔)は、(株)NTTドコモより委託を受け、「モバイルおよびICT産業による経済波及効果」に関する調査研究を実施し、このほど結果をまとめました。

1995年以降の携帯電話をはじめとするICT産業の急成長は目を見張るものがあります。モバイル産業(移動電気通信及び携帯電話機)とその関連産業はICT産業の中でもその成長がもっとも大きかった産業部門であり、そのICT産業に占めるウエイトは大きくなっており、このようなモバイル産業の成長、経済社会への浸透は日本経済に対し大きなインパクトを与えたと考えられます。

しかしながらこのモバイル産業の成長がもたらす日本経済に対するインパクトやその位置づけを正確に把握する分析はこれまでほとんどなされてきませんでした。

そこで(株)情報通信総合研究所は、今回、東京大学大学院総合文化研究科教授 廣松毅氏、九州大学大学院経済学研究院教授 篠崎彰彦氏、京都大学経営管理大学院助教授 相山泰生氏の協力を得て、「モバイルおよびICT産業による日本経済への波及効果」を定量的、定性的に分析し、日本経済におけるモバイル・ICT産業の位置づけを明らかにしました。

### 調査結果のポイント

ICT産業の経済波及効果は自動車産業を上回り、モバイル産業は2010年で2000年の3.3倍の規模に成長している。

- ▶2000年にはICT産業の付加価値誘発額は17.5兆円に増加。自動車産業(16.0兆円)、パソコン関連産業(5.0兆円)を超える規模に。またモバイル産業の付加価値誘発額は2000年で3.6兆円でICT産業の21%を占めるまでに成長している。
- ▶2000年のICT産業の雇用誘発数は178万人。自動車産業(171万人)、パソコン関連産業(55万人)を上回る。そのうちモバイル産業は、28万人の雇用を生み出している。
- ▶これらから2010年を予測すると、ICT産業の付加価値誘発額は31.6兆円、モバイル産業は11.8兆円にまで拡大する。

波及効果の拡大はインフラ・端末からコンテンツ・応用分野へ期待される。

- ▶移動通信サービスのもたらす付加価値誘発額は2.4兆円(2000年)が9.4兆円(2010年)にまで拡大。
- ▶携帯電話機部門がもたらす付加価値誘発額は、1.2兆円(2000年)から2.3兆円(2010年)にまで拡大。
- ▶その他にも、局舎等設備、要素技術、応用分野へ波及。

## 調査結果のポイント（続き）

活発な R & D 活動による高度技術の集積がモバイル産業の成長を支えている。

- ネットワークの高度化とともに、プラットフォームや端末においてすぐれた要素技術が集積しており、それによってサービスが次々と開発。
- 携帯電話機を構成する主要な要素技術についての世界シェアは高く、日本の携帯電話産業の R & D 活動の水準の高さの一端を示しているといえる。

今後の成長を予感させるモバイルベンチャーの活況

- 1999年以降の上場企業数は60社を超え、時価総額で見るとその規模は、1999年の1944億円から2006年秋現在で1兆8983億円と9.8倍にまでなっている。
- モバイル関連の上位レイヤ（コンテンツ等）も順調に成長しており、今後が期待される。

今後モバイル産業に期待される役割

- 中核産業として付加価値や雇用の創出によって日本経済全体の成長ポテンシャルを高める。
- 同時に短期的な国内雇用や景気をけん引する役割も担う。
- 積極的な研究開発投資により周辺産業の R & D 活動を活発化し、産業競争力を高める。
- 高度なネットワークや端末の普及により新市場を創出。
- モバイルによる安心・安全ソリューションの提供により柔軟性と多様性を有した社会へ貢献する。

## 報告書全文の公開

今回の報告書は、弊社ホームページ（URL <http://www.icr.co.jp/>）に近日中に公開する予定です。

公開される内容は、調査研究の成果全体を取りまとめたものです。

### <会社概要>

社名 株式会社情報通信総合研究所（URL <http://www.icr.co.jp/>）

1985年6月に、国内外の情報通信に関する調査・研究を専門とするシンクタンクとして設立。固定通信や移動通信、インターネット・IT、通信と放送の融合から地域の情報化など、情報通信関連の調査研究、コンサルティング、マーケティング、出版事業などの活動を展開しています。

### 本リリースのお問合せ先

（株）情報通信総合研究所

マーケティング・ソリューション研究グループ

担当：野口、山本

電話：03 - 3663 - 7153

e-mail: [noguti@icr.co.jp](mailto:noguti@icr.co.jp) [yamamoto@icr.co.jp](mailto:yamamoto@icr.co.jp)

2006年12月15日

## モバイルおよびICT産業による経済波及効果

(株)情報通信総合研究所

### 1. 研究の背景および目的

日本経済の1990年代から2000年代初頭は、いわゆる「失われた10年」とそこから立ち直るきっかけをつかむ長い調整期間であった。

そのような中で1995年以降の携帯電話をはじめとするICT産業の急成長は目を見張るものがある。その経済波及効果は2000年において日本の主力産業である自動車産業を超え、その後も順調に伸びている。

なかでも、モバイル産業（移動電気通信及び携帯電話機）は通信産業の中でもその成長がもっとも大きかった産業部門であり、その通信産業に占めるウエイトは大きいものがある。このようなモバイル産業の成長、経済社会への浸透は日本経済に対し大きなインパクトを与えたと想定される。

しかしながら、モバイル産業の成長が日本経済にもたらすインパクトやその位置づけを正確に把握する分析は、これまでほとんどなされてこなかった。

そこで(株)情報通信総合研究所は、今回、東京大学大学院総合文化研究科教授 廣松毅氏、九州大学大学院経済学研究院教授 篠崎彰彦氏、京都大学経営管理大学院助教授 梶山泰生氏の協力を得て、「モバイルおよびICT産業による日本経済への波及効果」を定量的、定性的に分析し、日本経済におけるモバイル・ICT産業の位置づけを明らかにした<sup>1</sup>。

### 2. 研究のアプローチ

本研究では、産業連関表を用い、モバイル産業を中心としたICT産業の日本経済への波及効果を定量的に分析した。

ここでいう経済波及効果の指標としては、付加価値誘発額<sup>2</sup>及び雇用誘発数<sup>3</sup>を採用し、G

<sup>1</sup>本調査研究は(株)NTTドコモより委託されたプロジェクトに基づく成果である。

<sup>2</sup>関連する産業の生産まで全て含めた日本全体の生産額の総和（生産誘発額）のうち、原材料部分を除いた儲けの部分が付加価値誘発額である。全産業分を合計するとGDPに一致する。産業連関分析においては、付加価値誘発額＝付加価値比率×生産誘発額で算出される。

<sup>3</sup>関連する産業の生産まで全て含めた日本全体の生産に必要な雇用者数の総和である。産業

D Pベースの数字を中心とした比較を行なった。計算される数値は付加価値ベースの数値であり、売上ベースの市場規模とは異なる。つまり全産業を総計すると、それはほぼG D Pに等しくなっている。

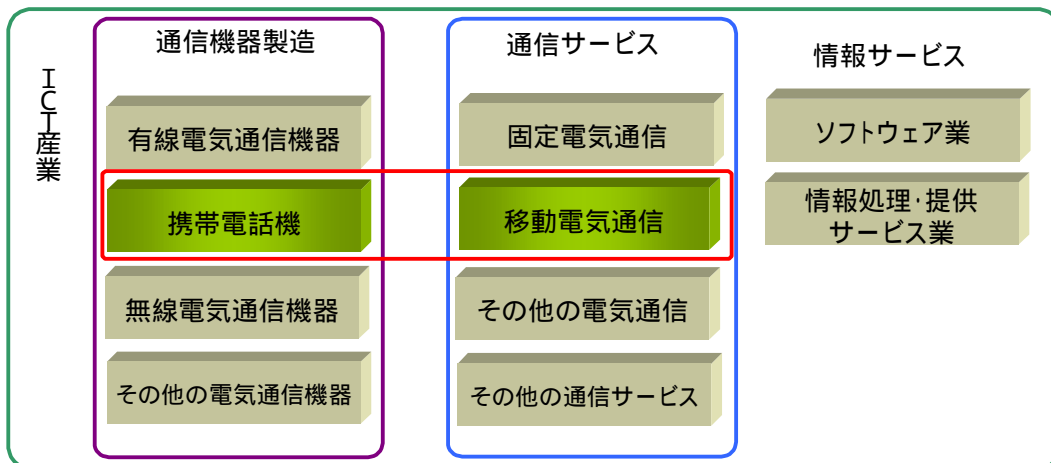
次に、モバイル産業の日本経済における貢献度を明らかにするために最初に他産業との比較を行っている。

更に、定量的に捉えられない部分をもカバーするため、定性的アプローチとして事例分析を行った。例えばこの10年の間にモバイル産業はアナログからデジタルへ、そして第二世代(2G)から第三世代(3G)へとネットワークとサービスの高度化を積極的に進めてきた。それは周辺産業のR&Dを活発化させ、イノベーションの誘因をもたらす一方、他産業へのスピルオーバーをもたらした。またコンテンツ、コマース、広告という新市場を創出する機会を提供し将来の中核産業として期待されている面について取り上げた。

以下、今回の分析における用語の定義を行なう。

まず今回分析対象とした産業部門はICT産業(図表中の枠内)であるが、産業連関表の部門の「通信サービス」(図表中)、 「通信機器製造」(図表中)、「情報サービス」を対象としている。その内、モバイル産業と定義した部門は通信機器製造の「携帯電話機」と通信サービスの「移動電気通信」である(図表中)。

図表1 ICT産業の定義



連関分析においては、雇用誘発数 = 雇用比率 × 生産誘発額で算出される。

### 3.主な知見

産業連関分析、事例分析から得られた結論を以下の4つの視点から総括する。

1. 付加価値誘発効果
2. 付加価値誘発効果の波及先分野別分析
3. 要素技術に見る波及効果
4. モバイルベンチャー企業集団の創出

#### (1) 付加価値誘発効果

～ I C T産業の波及効果は自動車産業を上回り、モバイル産業は2010年で3.3倍の規模に～  
2000年にはI C T産業の付加価値誘発額は17.5兆円に増加。  
自動車産業（16.0兆円）、パソコン関連産業（5.0兆円）を超える規模に。  
なお、モバイル産業の付加価値誘発額は2000年時点では3.6兆円でI C T産業の21%だが、  
2004年時点では6.4兆円でI C T産業の30%を占めるまでに成長。  
将来の付加価値誘発額

	2000年誘発額	2010年誘発額（予測）
I C T産業	17.5兆円	31.6兆円
モバイル産業（再掲）	3.6兆円	11.7兆円
移動電気通信（再掲）	2.4兆円	9.4兆円
携帯電話機（再掲）	1.2兆円	2.3兆円

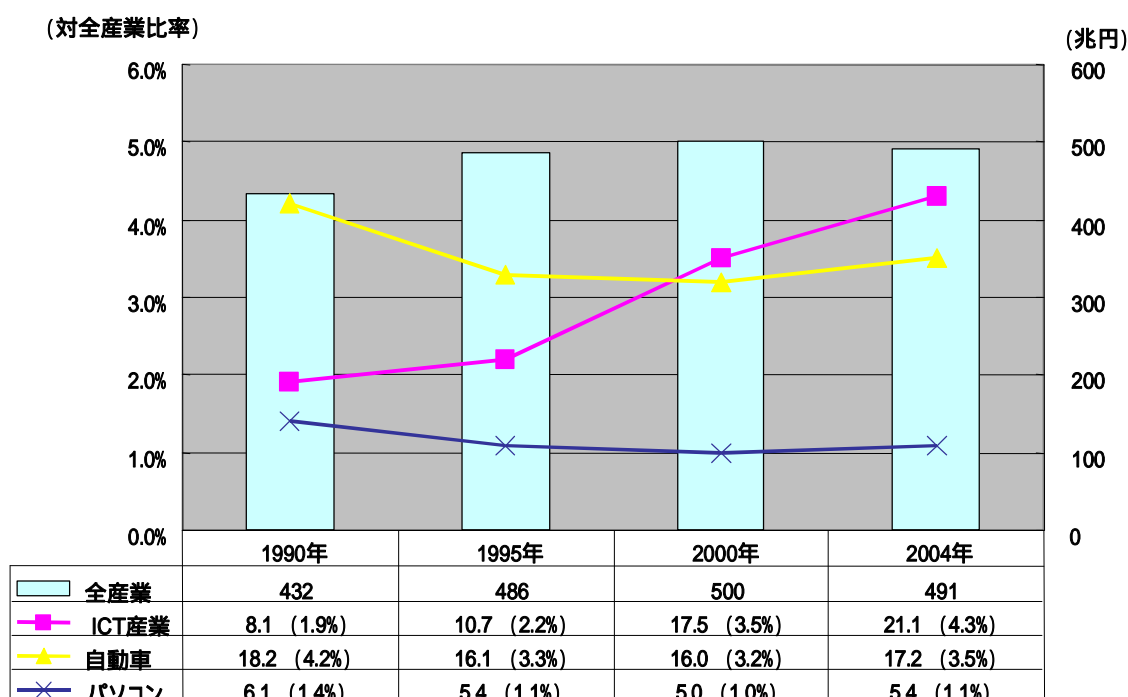
2000年のI C T産業の雇用誘発数は178万人。  
自動車産業(171万人)、パソコン関連産業（55万人）を上回る。

	2000年誘発額	2010年誘発額（予測）
I C T産業	178万人	285万人
モバイル産業（再掲）	28万人	78万人
移動電気通信（再掲）	15万人	55万人
携帯電話機（再掲）	13万人	23万人

## I C T 産業全体

1990年のI C T産業の付加価値誘発額は全産業の付加価値誘発額(約430兆円)の1.9%で8.1兆円を占めるに過ぎなかった。自動車産業(4.2%、18.2兆円)の5割弱程度の規模であったのである。それが2000年にはI C T産業の付加価値誘発額は同3.5%、17.5兆円に増加。自動車産業(3.2%、16.0兆円)を超える規模に成長した。伸び率で見ると、I C T産業の1990年-95年、95-2000年、2000-2004年の付加価値誘発額伸び率は年率3%超え、特に95-2000年は10%と大幅増加であった。

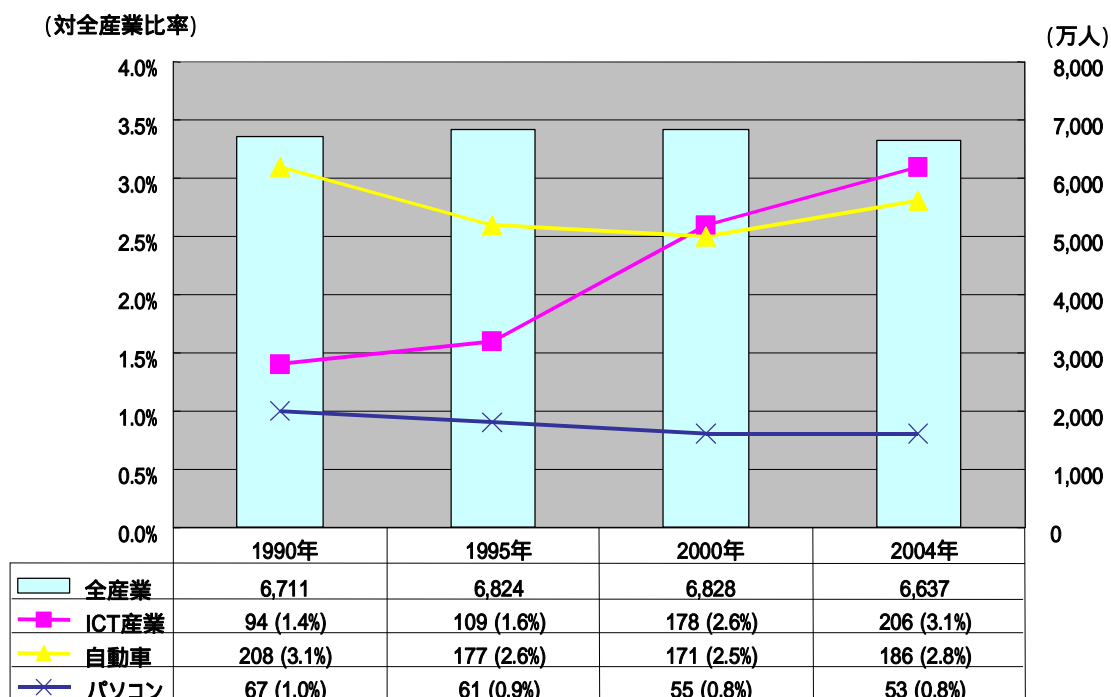
図表2 I C T産業の日本経済における位置づけ(1)  
(全産業付加価値誘発額に占めるウエイトの変化)



出所) 産業連関表より算出

国内の雇用誘発数は6600万から6800万程度であるが、その中で見ても、I C T産業は、自動車産業を凌駕する規模にまでなっている。すなわち2000年にI C T産業の雇用誘発数は2.6%、178万人になり、自動車(2.5%、171万人)を上回り、2004年ではI C T産業の雇用誘発数は206万人にまで拡大した。

図表3 ICT産業の日本経済における位置づけ(2)  
(全雇用誘発数におけるウエイトの変化)



出所) 産業連関表より算出

### モバイル産業

次に、モバイル産業(移動電気通信及び携帯電話機)について見ると、2000年では3.6兆円の波及効果をもたらし、ICT産業の20.8%を占めるものだったが、2004年ではその波及効果は6.4兆円となり、ICT産業の30.7%を占めるまでに成長していることが分かった。

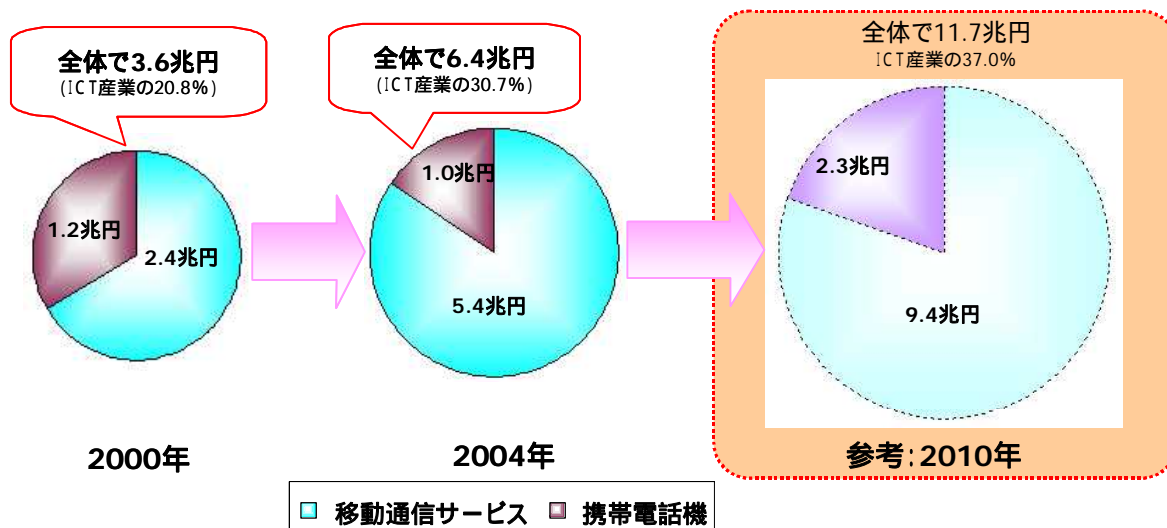
モバイル産業の各部門(移動電気通信及び携帯電話機)に注目すると、移動電気通信は2000年で2.4兆円の付加価値誘発額をもたらしていたものが2004年には5.4兆円まで拡大している。携帯電話機の付加価値誘発額は、2000年で1.2兆円、2004年では1.0兆円程度の波及効果であり、現状でも1兆円以上の波及効果をもたらしていることが分かる。

仮に現状の勢いがこのまま続くとすると、2010年にはモバイル産業の付加価値誘発額の規模は2000年の3.3倍の11.7兆円まで成長し、ICT産業の37%を占めるまでになると予測される<sup>4</sup>。このうち移動電気通信は同じ10年間で3.9倍の9.4兆円に、携帯電話機は

<sup>4</sup> 2010年までの数値をシミュレーションするにあたっては、90-95-2000年接続産業連関表の値から、平均成長率を算出し利用している。

1.9 倍の 2.3 兆円の付加価値誘発額をもたらすものと見られる<sup>5</sup>。

図表4 モバイル産業のもたらす波及効果の推移

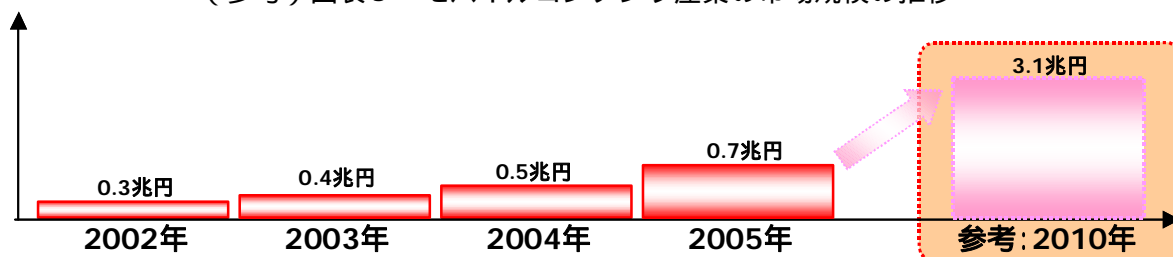


出所) 産業連関表より算出

#### モバイルコンテンツ産業

また今回は産業部門として明確に捉えられなかったモバイルコンテンツ(コマース、広告、コンテンツ、オークション等)産業は今後の成長拡大が期待される。この上位レイヤについては今回、産業連関表からは直接その付加価値誘発額を明らかにすることはできない。そこで参考として売上ベースの市場規模でその推移を見てみる<sup>6</sup>。

(参考) 図表5 モバイルコンテンツ産業の市場規模の推移



注) 2010年の参考値は、2002年から2005年の平均成長率から算出した値  
出所) モバイルコンテンツフォーラム発表の数値より。

<sup>5</sup> 携帯電話機産業は、2000年から2004年で波及効果が1.2兆円から1.0兆円と若干減少しているにもかかわらず2010年に付加価値誘発額が拡大するのは、90年からの平均成長率がプラスとなるためである。

<sup>6</sup> ここでは上位レイヤサービスの市場規模をモバイルコンテンツやモバイルコマースの市場規模で見ている。産業連関表からこの分野についての付加価値誘発額を算出することはできないため、売上ベースの市場規模で代用した。市場規模はモバイルコンテンツフォーラムの発表値である。

統計データが入手できる 2002 年から見ると、0.3 兆円程度の市場規模であったものが 2005 年には 0.7 兆円となり、このままの勢いが続くとすると、その市場規模は 2010 年には 3.1 兆円にまで成長することとなる。

モバイルコンテンツ産業も移動電気通信や携帯電話機と同様に他産業、自産業に対して付加価値誘発をもたらすことになる。よってモバイルコンテンツ産業も含めて考えれば、その 2010 年のモバイル産業全体がもたらす経済波及効果（付加価値誘発額）は、11.7 兆円以上の規模となる。

## (2) 付加価値誘発効果の波及先分野別分析

～モバイル産業からの受益分野 / ターゲット / 波及先はインフラ・端末からコンテンツ・応用分野へ～

移動電気通信のもたらす波及効果は 2.4 兆円（2000 年）が 9.4 兆円（2010 年）にまで拡大

携帯電話機がもたらす付加価値誘発額は、1.2 兆円（2000 年）から 2.3 兆円（2010 年）にまで拡大

その他にも、局舎等設備、要素技術、応用分野へ波及

それではモバイル産業の成長は他産業へどのように影響しているのでしょうか。ここでは、製品・サービスからの波及効果に加えて、設備産業である特質を考慮し、設備投資からの波及効果も加味しつつ、その広がりを確認する。

「移動電気通信」の成長は、モバイル産業全体および他産業へ波及効果をもたらす。今回はその中でも、「携帯電話機」、「機械設備」や「局舎等設備」、「固定電気通信」という産業部門と要素技術とかがわりの深い産業部門（「要素技術」）移動電気通信をビジネスに利用している「応用分野」<sup>7</sup>についてその影響を明らかにした。

今回の数値は産業連関表より算出される付加価値誘発額を基にしており、次のとおりである。

- 「移動電気通信」は移動電気通信部門自産業への誘発効果と他産業への誘発効果の合計の付加価値誘発額である。
- 「携帯電話機」は、同部門の付加価値誘発額である。
- 「要素技術」への波及はその各要素技術部門への携帯電話機部門からの付加価値誘発額である。

<sup>7</sup>携帯電話サービスを利用してビジネスを展開する分野、主に法人市場がこれにあたる。最近ではモバイルを利用したソリューション市場も成長してきており、その市場規模は 1 兆円を超えると考えられている。出所）モバイル社会研究所「モバイル社会白書 2006」N T T 出版。

- 「固定電気通信」は、移動電気通信部門から固定電気通信への付加価値誘発額としている。
- 「応用部門」への波及は、各産業部門における移動電気通信の付加価値誘発額を合計した値である。
- 「基地局・交換機」と「局舎等建設土木設備」については、電気通信部門（固定と移動の合計）の設備投資からの波及効果を固定電気通信と移動電気通信の設備投資額の比率で按分して移動電気通信の設備投資による波及効果としている。

2010年の値については、1990年、1995年、2000年、2004年の産業連関表から算出される数値の平均成長率で伸ばしている。

- なお、プラットフォームより上の「コンテンツ市場」については今回、付加価値誘発額ではなく、参考値として市場規模で代用している。市場規模はモバイルコンテンツフォーラム発表の数値を元に平均成長率で伸ばして算出した。

モバイル産業および関連産業の広がりには以下のとおり。

移動電気通信のもたらす波及効果は2000年の2.4兆円から2010年には9.4兆円にまで拡大する。この移動電気通信部門の成長は携帯電話機部門の成長をもたらす。その携帯電話機部門がもたらす付加価値誘発額は、2010年で2.3兆円にまで拡大する。携帯電話機の各要素技術を支える産業群へさらに波及効果は2000年の200億円から2010年には6000億円まで拡大する。

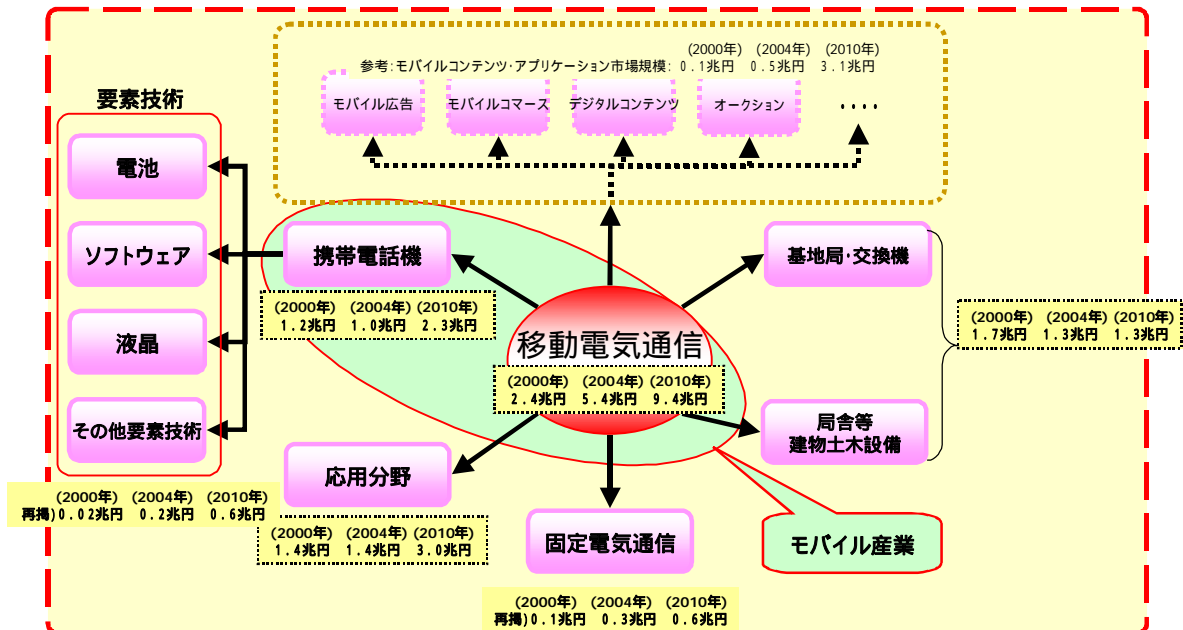
一方、移動電気通信の応用分野でも今後その応用範囲が広がるにつれて、本格的に成長すると考えられ、付加価値額も今後2010年へ向けて大きくなっていくことが予測される。

また固定電気通信へは、FMCサービスの進展などが予想され、移動電気通信の投入要素として固定電気通信はその規模を拡大していくであろう。

設備投資面に目を向けると、これからのモバイル産業が量的拡大から質的変化の時代へ向かうということもあり、現状とほぼ同程度の付加価値誘発額をもたらすと考えられる。

また今回は付加価値誘発額では把握できなかったが、モバイル・インターネットの普及によるモバイルコンテンツ部門は、モバイルコンテンツ、モバイルコマース、モバイル広告など新たな産業が勃興しており、移動電気通信を核にした産業の広がり、その市場規模の拡大は勢い、規模とも大きくなっている（図中の数値は売上ベースの市場規模の数値である）。

図表6 モバイル産業の波及効果の広がり：2000年から2010年



- 注1) 移動電気通信は図表4「モバイル産業のもたらす経済波及効果の推移」の移動電気通信の数値に、携帯電話機は、同図表の携帯電話機の数値に、そして上位レイヤの数値は、参考図表5「モバイルコンテンツ産業の市場規模の推移」の数値に対応している。なお、6ページの注5でも述べたとおり、携帯電話機は、2000年から2004年で波及効果が1.2兆円から1.0兆円と若干減少しているにもかかわらず2010年に付加価値誘発額が拡大するのは、90年からの平均成長率がプラスとなるためである。
- 注2) 要素技術の付加価値誘発額の計算に含まれる産業は「其他電子部品」、「プラスチック製品」、「集積回路」、「液晶素子」、「電池」、「半導体素子」などである。
- 注3) 設備投資に関わる「基地局・交換機」「局舎等建設土木設備」は電気通信（固定と移動の合計）からの数値を固定電気通信と移動電気通信のシェアで按分している。使用したシェアは、総務省「通信産業実態調査（設備投資調査）」（平成17年調査）の「登録電気事業者」、「移動系」の設備投資額（平成17年度計画額）から計算している。

このようにモバイル産業群はICT産業の中でその広がりと存在を増しており、今後、重要な産業セクターになっていくと考えられる。

### (3)要素技術に見る波及効果

**～活発なR & D活動による高度技術の集積がモバイル産業の成長を支える～**

ネットワークの高度化とともに、プラットフォームや端末においてすぐれた要素技術が集積しており、それによってサービスが次々と開発

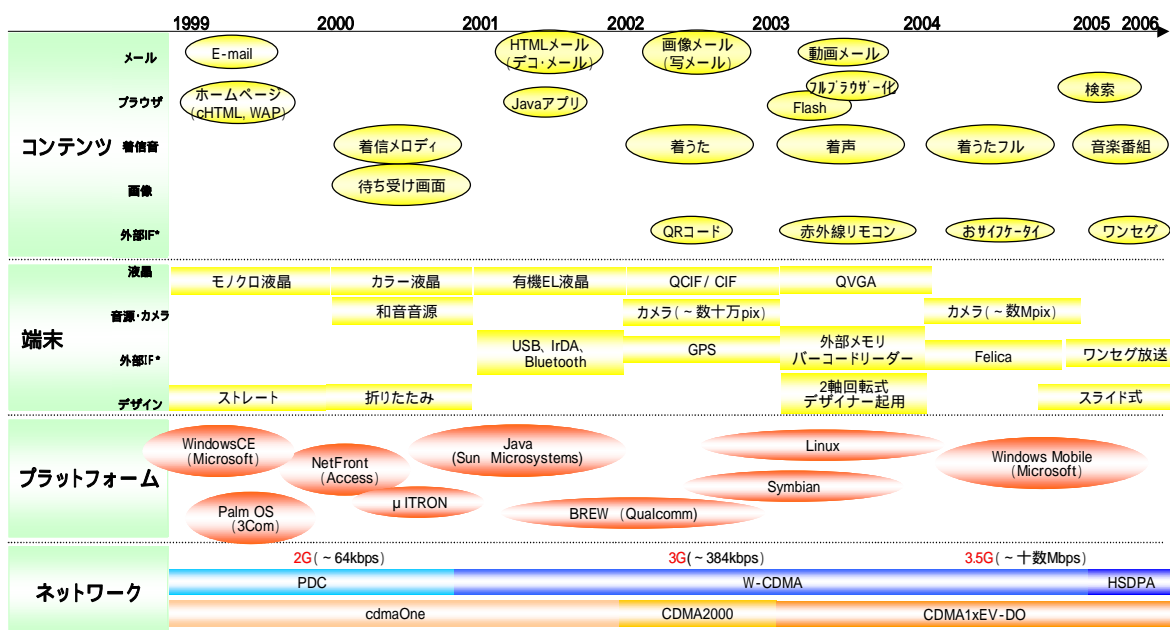
携帯電話機を構成する主要な要素技術についての世界シェアは高く、日本の携帯電話産業におけるR & D活動の水準の高さの一端を示しているといえる

モバイル産業はこれまで明らかにしてきたように急速にその存在感を増している。その背景には積極的なR & D活動とそれに伴う技術の高度化、新サービスの提供が次々と行なわれており、産業の成長と広がりにより好循環をもたらしている。

例えば、携帯電話機における要素技術に注目すると、図表7のとおり、ネットワークの高度化とともに、プラットフォームや端末においてすぐれた要素技術が集積しており、それによってサービスが次々と開発されている様子が分かる。

モバイル産業の高度化の特徴はネットワーク、端末、プラットフォームの高度化と端末機能の多様化や新サービスの登場が密接に結びついていることである。現在のモバイルサービスを支える技術の高度化の背景には、携帯電話会社を中心とした開発体制とそれを中心にしたR & D活動があり、現在のモバイルサービスの充実を可能にしたと言える。

図表7 新技術の採用と新サービスの登場



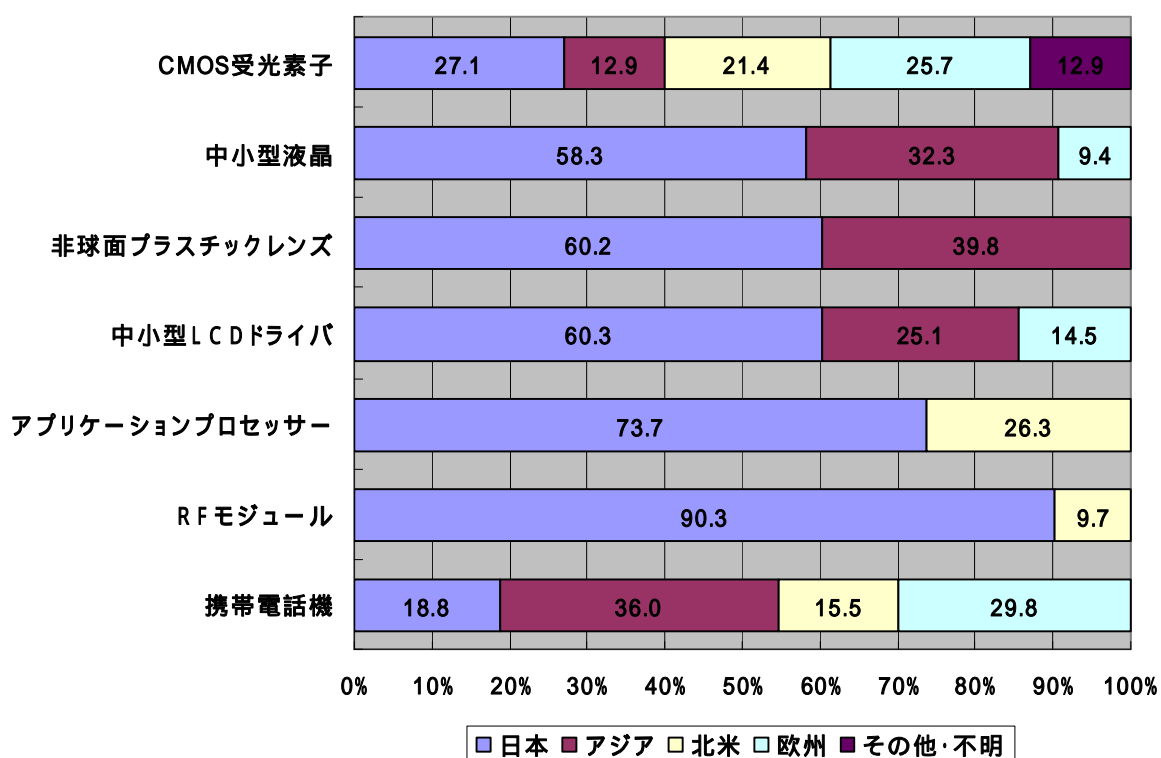
\*外部インターフェースの略

出所) 情報通信総合研究所作成

またモバイル産業で開発された技術は、世界的に見ても優れたものである。それは他製品への転用等により周辺産業に応用される。結果としてモバイル産業を中心とした R & D 活動が要素技術の開発において大きな役割を果たしていることが分かる。

またここでは触れていないが、PHS は日本国内では移動電気通信の部分市場を形成するにとどまっているものの、海外、特に中国においてはその普及には目覚ましいものがあり、日本技術のスピルオーバーの例と考えられるであろう。このほかにも今後注目される高速無線アクセス技術として、Wi-Fi、WiMAX 等があり、これら技術がネットワークに取り入れられることにより、モバイル産業はさらに進化していく可能性を秘めている。

(参考) 図表 8 我が国の世界における携帯電話関連部品のマーケットシェア (2004 年)



出所) 総務省「ユビキタス社会の動向に関する調査」(2005年3月) および富士キメラ総研資料より作成

携帯電話機およびその関連技術に注目し、世界シェアを見ると、携帯電話機では世界シェアは 18.8%と低い数字だが、その携帯電話機を構成する主要な要素技術についてのシェアは高く(図表 8) 日本のモバイル産業の R & D 活動の成果の一端を示していると考えられる。

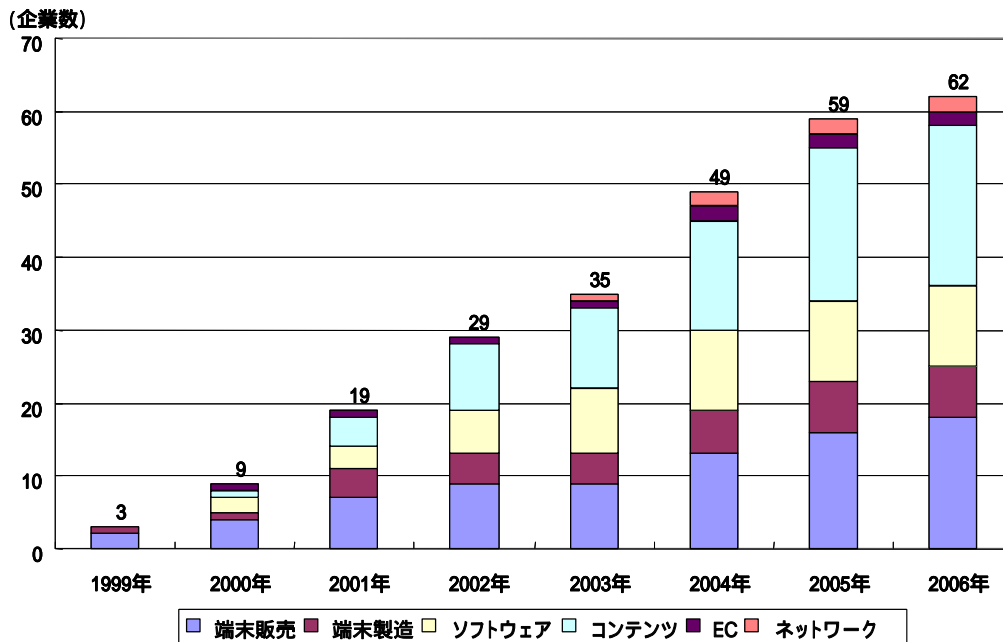
#### (4) モバイルベンチャー企業集団の創出

##### ～今後の成長を予感させるモバイルベンチャーの活況～

モバイルベンチャー全体の企業数はかなりの数に上ると推測されるが、上場された企業に絞ってみても、1999年以降の延べ上場数は60社を超え、時価総額で見るとその規模は、1999年の1944億円から2006年秋現在で1兆8983億円と9.8倍にまでなっている。モバイル関連の上位レイヤ（コンテンツ等）も順調に成長しており、今後が期待される。

モバイル産業の周辺分野では技術やサービスの高度化に伴い多くのビジネスチャンスが生まれている。それと呼応するように多くのベンチャー企業がモバイル産業の新しい市場を開拓すべく積極的に起業されている。1999年以降、その数は延べ上場企業数で60社を超え（図表9）時価総額で見るとその規模は、1999年の1944億円から2006年秋現在で1兆8983億円と9.8倍にまでなっている。

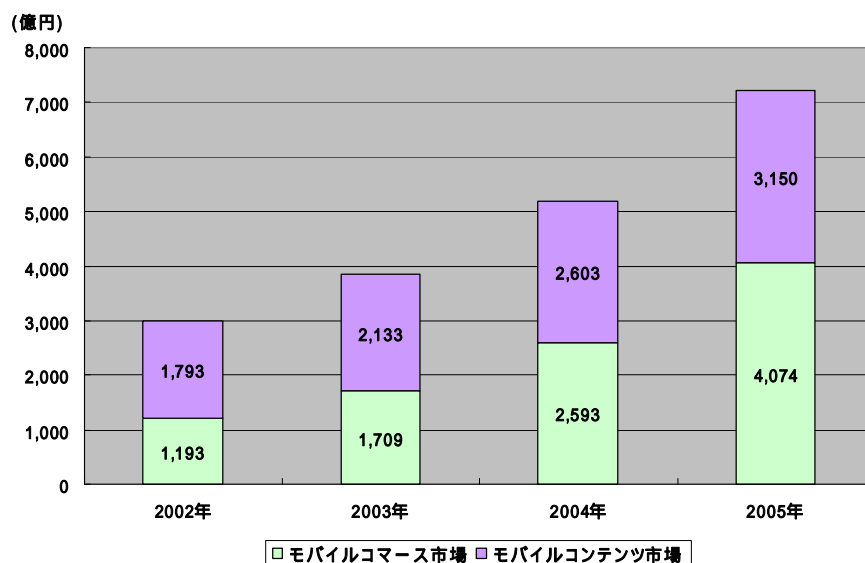
図表9 モバイルベンチャー延べ上場数



出所）会社四季報（2006年秋）より作成

積極的なモバイルベンチャーの参入により新規市場が形成され、順調に成長している。モバイルベンチャーの起業が活発な分野はコンテンツ分野および端末販売、ソフトウェア分野であり、この3分野においてモバイルベンチャーの大部分の起業が行なわれている。

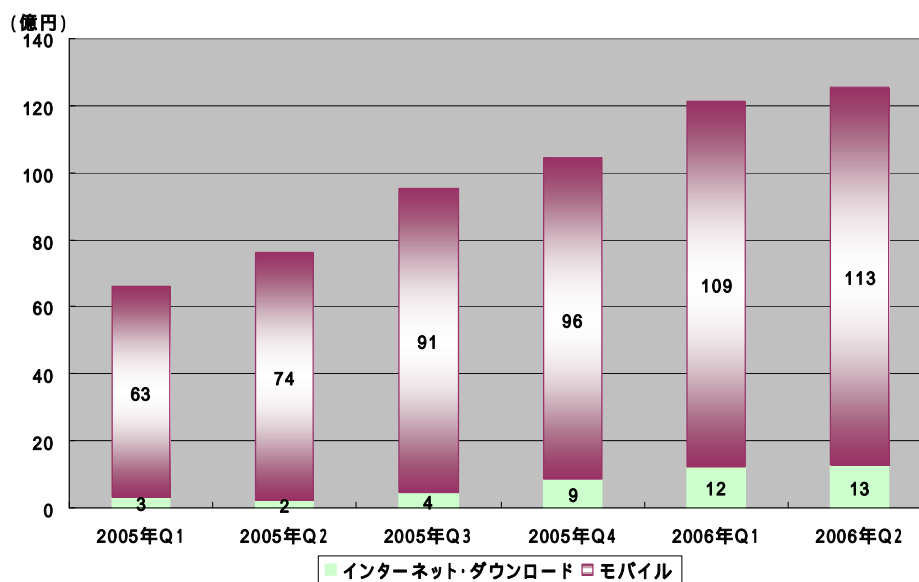
(参考) 図表 1 0 モバイルコンテンツ産業市場規模



出所) 総務省「平成 18 年版情報通信白書」

例えば、モバイルコマース市場およびコンテンツ市場は、2005 年で両市場合わせて 7000 億円を超える規模にまで成長している (図表 1 0)。

(参考) 図表 1 1 音楽配信市場の推移



出所) 日本レコード協会調べ

また携帯電話を利用した音楽配信市場成長が目覚しく、その市場規模は 2006 年第二四半期で、対前年同期比 1.5 倍となっており、100 億円 (年換算で 400 億円) を超える規模に拡大している (図表 1 1)。

#### 4. 今後のモバイル産業に期待される役割

～今後モバイル産業に期待される役割～

中核産業として付加価値や雇用の創出によって日本経済全体の成長ポテンシャルを高める

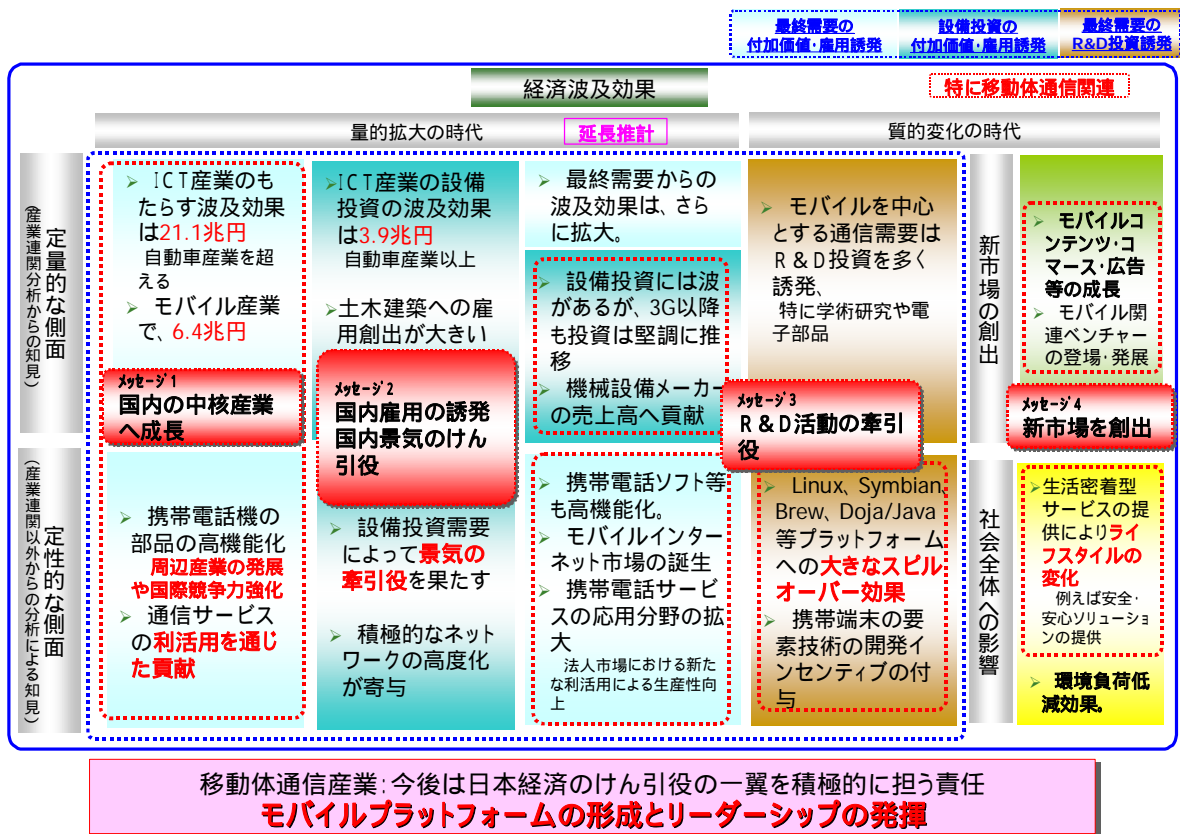
同時に短期的な国内雇用や景気をけん引する役割も担う

積極的な研究開発投資により周辺産業のR & D活動を活発化し、産業競争力を高める

高度なネットワークや端末の普及により新市場を創出

モバイルによる安心・安全ソリューションの提供により柔軟性と多様性を有した社会へ貢献する

図表 1 2 モバイル産業の経済波及効果と社会貢献



日本経済は今、長期の不況を脱出し、新たな成長軌道に進みつつあるように見える。一方、

- 人口減少、少子高齢化による現役世代の経済負担の増加
- 財政赤字と政府部門における多額な借金の存在
- 少子化の進展

という今後の成長に足かせとなる大きな問題を抱えている。この問題を克服するための日

本経済の優先課題は、日本経済、国内産業の「成長力・国際競争力」の強化であり、少子高齢化時代における「安心・安全で、誰もが参加できる柔軟かつ多様性のある社会」の実現である。

その視点から今回の分析を振り返ってみると、モバイル産業は以下の点において、中核産業として日本経済をけん引する役割が期待される（図表 1 2）。

- 国内中核産業として今後とも「最終需要の付加価値創出や雇用創出」によって経済全体の成長ポテンシャルを高める点
- それは同時に短期的な国内雇用や景気をけん引する役割も担うことになる点
- 積極的な「研究開発投資」により周辺産業の R & D 活動を活発化し、産業競争力を高める点
- 高度なネットワークや端末の普及により新市場が創出される点
- モバイルサービスを利用した安心・安全ソリューションの提供により柔軟性と多様性を有した社会へ貢献する点

モバイル産業はこのように今後の日本経済の復活においてキーになる産業である。そこで必要とされるのは、これまで形成されてきたモバイル産業を中心とするモバイルプラットフォームを基盤として日本経済のリーダーシップの一役を積極的に担うことである。

〔今後の研究の深化に向けた課題〕

今回の数値は、2000 年産業連関表を中心に接続連関表や延長表等を利用して算出したものである。1995 年から急速に成長したモバイル産業は 2000 年以降も大きく成長している。特に付加価値誘発額が算出できなかったコンテンツ分野については、1999 年以降に誕生し、本格的に成長した分野である。よってモバイル産業の日本経済における位置づけをより将来の視点で捉えるためには、今後公表される 2005 年産業連関表などでその規模等が精査され、より詳細な議論が行なわれる必要がある。