

基礎資料・論点案

令和7年9月8日

内閣官房 新しい資本主義実現本部事務局
内閣府 知的財産戦略推進事務局

我が国におけるサイバーセキュリティ産業の現状①

- デジタル社会の進展に伴いサイバーセキュリティ対策の必要性が高まっており、EDR製品や脆弱性検査・診断サービス、ID管理・認証サービス等の関連市場も大きく拡大傾向。
- こうした市場の伸びに加えて、①ユーザーのニーズに沿ったセキュリティ製品の提供、②我が国へのサイバー攻撃の特異性にも対応することによる安全保障の確保、③拡大するデジタル赤字への対応等の観点からも、我が国セキュリティ産業振興が不可欠。
- 現状、一部の国産製品も評価されているが、国内で活用される製品の多くを海外製が占めており、国内産業のグローバル展開も限定的。

市場規模

- 世界のサイバーセキュリティ市場（2024年）
約30兆円（年平均成長率 +14%）
※約190億米ドル（1ドル150円として計算）
- 国内のサイバーセキュリティ市場(2024年度)
約1.7兆円（前年比 +14%）

製品分野別のシェア（例：EDR）

- **EDR(Endpoint Detection and Response)**
 - EDRとは、PCや携帯の中の挙動を監視し、異常を検知した際に対応するツール。
 - 米国製品がシェアの大半を占める。
 - 上位3社（米国企業）で約75%のシェア。
 - 国産EDRベンダーのシェアは限定的で、その他約25%に日系企業も含まれる。

(出所)

(左) NPO日本ネットワークセキュリティ協会「国内情報セキュリティ市場2024年度調査報告」

Fortune Business Insights (<https://www.fortunebusinessinsights.com/industry-reports/cyber-security-market-101165>)

(右) 富士キメラ総研「2023 ネットワークセキュリティビジネス調査総覧〈市場編〉」を基に作成。

我が国におけるサイバーセキュリティ産業の現状②

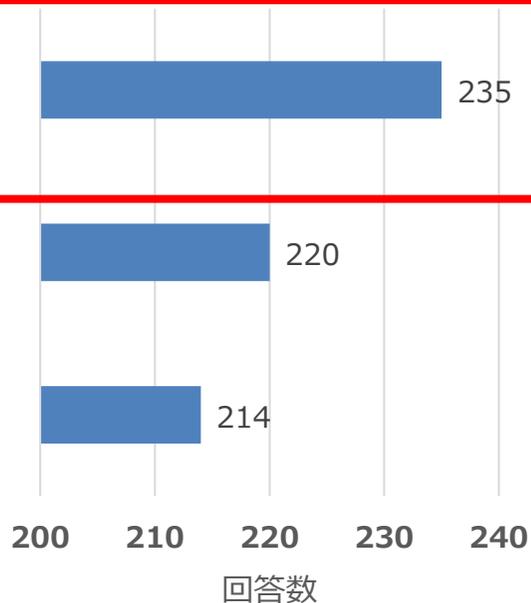
- 国内のサイバーセキュリティ産業が育成されない原因としては以下のような現状が指摘されている。
 - ・ユーザーは、これまでの利用実績や価格を重視。新規製品が販売されても、実績が重視されるため、調達先が存在せず、事業として成り立たないため、企業が育たない状況。
 - ・安定的な収益基盤が見通しづらいため、製品開発・研究開発への投資が限られる。
 - ・結果として、我が国セキュリティ産業は、「買い手がつかないで儲からない」「儲からないので事業開発や投資が十分なされず競争力が低下」という悪循環に陥っている。

製品を選定する際に最重要視する項目 (上位3項目、国内ユーザー企業からのアンケート)

製品提供ベンダーのセキュリティにおける実績

製品の内容

製品の価格



各国のセキュリティ企業の研究開発額の比較 (2022年)

国籍/企業	主要製品分野	研究開発費 (億円) (売上高に対する研究開発費比率)
カナダA社	エンドポイントセキュリティ等	310.5 (31.6%)
米国B社	エンドポイントセキュリティ等	912 (29.0%)
イスラエルC社	エンドポイントセキュリティ等	525 (17.1%)
日本D社	エンドポイントセキュリティ等	54 (2.4%)
日本E社	エンドポイントセキュリティ等	0.2 (0.2%)

(出所)

(左) 富士キメラ総研「2023 ネットワークセキュリティビジネス調査総覧〈ベンダー戦略編〉」より一部加工。

(右) 経済産業省 (PwCコンサルティング合同会社提出「令和5年度産業サイバーセキュリティ強靱化事業(サイバーセキュリティ産業の振興に関する調査) 調査報告書」) を基に作成。

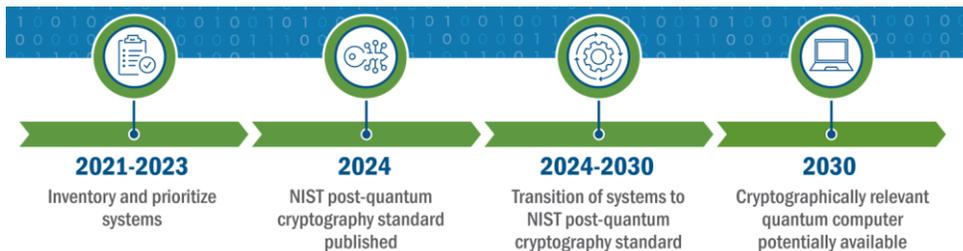
我が国におけるサイバーセキュリティ産業の現状③

- 量子コンピューターの開発が加速している中、既存のサイバーセキュリティ技術を前提とする仕組みの安全性が危殆化するおそれが指摘されている。
- このため、米国等においては、新たな技術への移行に向けた検討が進められている。我が国においても、新しい状況に対応したセキュリティの取組を進めることが必要。

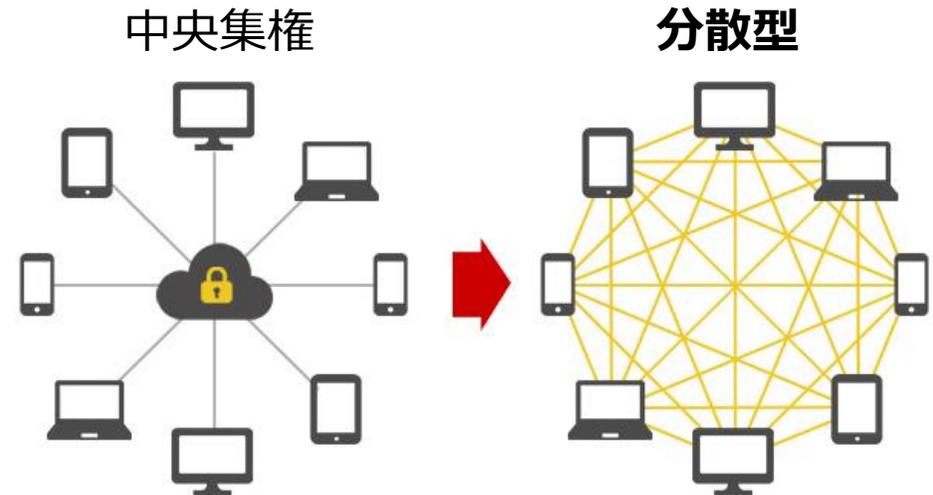
米国における新たな技術への移行に向けた動向

○新しい暗号アルゴリズムの導入

- 米国大統領令（2022年5月4日署名）を通じ、連邦政府の暗号システムをPQCへ移行し、**2035年までに量子リスクを最大限解消する方針及びタイムラインを提示**。
- 米国の国立標準技術研究所（NIST）において、**PQCの標準化作業**が進められており、2024年8月に3つの方式が標準として最終承認された。追加のアルゴリズムについても、引き続き検討中。



○ブロックチェーン技術



取引参加者全員が、取引データを**分散保持**
改ざんが困難&データ破壊に強い
透明性も高い

エンタメ・コンテンツ産業の制作の現状

- 海外展開を見据えた大規模作品へのコンテンツ投資はハイリスクなため、企業が投資規模を抑制し、潜在的な利益を逃すおそれがある。諸外国は、予見可能性の高い大規模な政府支援のもと、多額の制作費を投じている。
- アニメ制作は約1万2千人の雇用を創出しているが、世界的に拡大するアニメ需要に対して、人手不足に伴う供給制約に直面。デジタル化により遠方でも円滑に共同作業ができるようになり、地方に進出するアニメ制作会社が増加。

映像制作に対する支援の日米比較

	日本	カリフォルニア州
事業名	JLOX+等	タックスクレジットプログラム
所管	経済産業省	カリフォルニアフィルムコミッション
支援予算額	約30億円/年	約1,130億円/年
支援上限額	2億円/件	63億円/件
申請期間	1年	5年
主な要件	制作費3億円以上	制作費1.5億円以上 75%以上の州内投資
過去の支援件数	9件/年	50件/年
平均制作費	3~4億円/件	53億円/件

JLOX+を利用した制作会社のコメント

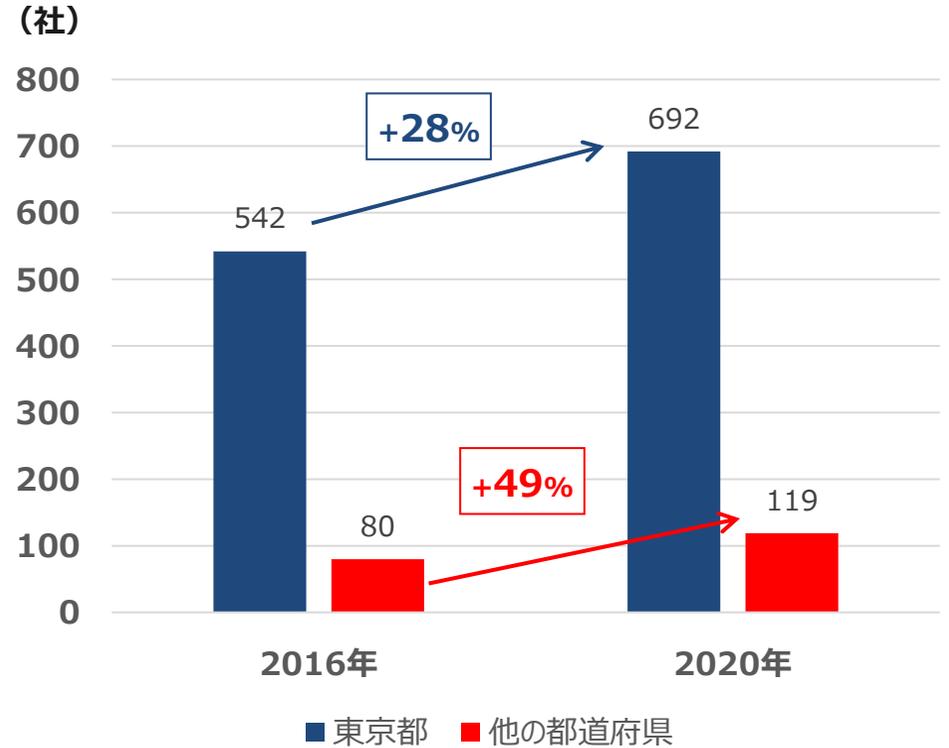
- ✓ 補助金があったからこそ、色味の確認やダイナミックなCGにより、クオリティを確保することができた。
- ✓ 補助金がなければ、完成しなかった可能性もある。

(注) JLOX+事業は映像に加えてゲーム制作も支援対象。フランスやイギリスも同様にゲーム制作を支援。

(出所) (左) カリフォルニアフィルムコミッションのウェブサイトを作成。為替レートは2024年の年間平均レート150.58円/ドルで計算。平均制作費はカリフォルニア州のプロジェクト総支出額をプロジェクト支援数で割ったもの。日本の支援内容は経産省からの提供情報を基に作成。

(右) 一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2018」及び「アニメ産業レポート2024」を基に作成。

地域別のアニメ制作会社数の推移



第3回の論点案

国産サイバーセキュリティ製品・サービスの供給力強化の取組

- ✓ 市場が拡大するサイバーセキュリティ産業の海外展開支援を行うにあたっては、まずは公共調達による有望技術の育成や実績を確保するとともに、研究開発やスタートアップ支援等を行うことにより、サイバーセキュリティ産業の基盤を強化することが必要ではないか。
- ✓ 量子コンピューターの実用化など、デジタル技術の進展を見据え、将来の脅威に備えたサイバーセキュリティ対策の検討・社会実装も必要ではないか。

エンタメ・コンテンツ分野の制作会社が世界で稼ぐ力や供給力強化の取組

- ✓ 中堅・中小を含む制作会社が収益性を高めて賃上げを行うには、取引価格の引き上げに加えて、出資によりリスクを取って、価格決定権の弱い受託事業者から脱却するとともに、より大きなグローバル市場に打って出る必要がある。しかし、海外展開を見据えて大規模な作品を制作するには多額の費用を要するので、そのリスクが高まる。こうしたリスクを有するコンテンツ制作に対して、要件を満たせば必ず支援を得られるだけの十分な支援規模や、複数年・通年の支援が必要ではないか。
- ✓ 拡大する日本発コンテンツの世界的な需要に十分に応えるには、人手不足に伴う供給制約を解消する必要がある。そのためには、制作会社が地方に拠点を設立して雇用を確保することが有効であり、地方創生にも繋がる。適切な就業環境の確保に加えて、コンテンツ制作のデジタル化やスタジオ整備など設備投資の促進が必要ではないか。