

デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策（案）

令和 7 年 9 月 19 日

デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議

1990 年代半ばからインターネット革命が生じ、デジタル技術が進展する中、国内外を問わず、国民生活や経済活動の様々な分野でデジタルトランスフォーメーション（DX）が進んできた。しかしながら、日本はこれまで、デジタル関係の価値の創出・提供の面で、十分に存在感を発揮できておらず、日本のデジタル関連収支は、ここ 10 年で支払が 7.6 兆円増加しているのに対し、受取は 2.9 兆円の増加にとどまっている¹。

こうした中、AI 革命が生じ、社会のデジタル化は新たな局面を迎えている。今後、デジタル化はますます進み、グローバル全体の GDP は、AI の導入により、2035 年までに最大 15%押し上げられるとの試算²や、分野別の付加価値（Gross Value Added）を見ても、例えば製造分野では 3.8 兆ドル、金融分野では 1.2 兆ドル、情報通信分野では 1.0 兆ドル拡大するとの試算³がある。

ソフトウェアやデジタルサービスといったデジタルソリューションは、モノに比べて限界費用が小さいことから、国際競争力を持つデジタルソリューションを創出し、拡大するグローバル市場に展開していくことが重要である。その際には、既に普及しているデジタルプラットフォーム等を適切に活用しつつ、ものづくりやサービスにおいて、日本が強みを持つ分野を中心に、新たな付加価値を付けたデジタルソリューションを創出・展開していくことが重要である。また、世界に知られる日本のエンタメ・コンテンツの競争力をさらに高め、海外市場における収益の確保を強化していくことが重要である。

こうした取組を政府として後押しするためには、個々の事業者の投資促進に加え、人材育成や様々な環境整備、さらには海外との連携強化等が求められるため、関係省庁の連携が不可欠である。

1. 国際競争力を持つデジタルソリューションの創出及び海外展開の促進

進展著しい AI、及びそれを支えるデータの利活用を強力に進めつつ、製造業や行政を含むサービス業等の分野において、高い品質のデータを元に、国際競争力を持つ AI を核とするデジタルソリューションを創出する。

そうした幅広い AI 開発の基盤となる汎用モデル等の開発も進めるとともに、デジタル化の進展に伴い重要となるサイバーセキュリティ産業の振興を図る。

¹ デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議（第 1 回）資料 1「基礎資料・論点案」

² PwC「AI adoption could boost global GDP by an additional 15 percentage points by 2035, as global economy is reshaped: PwC Research」

³ Accenture「How AI Boosts Industry Profits and Innovation」

また、これらを支えるスタートアップやデジタル人材の育成・確保に取り組むとともに、データセンター等のインフラ整備や次世代量子技術の産業化を促進する。

このように、国際競争力を持つデジタルソリューションの創出に向けて、直接的な支援から環境整備に至るまで総合的に取り組む。

また、相手国と相互に補完し合う協業を重ねつつ、日本発のデジタルソリューションの海外展開を促進していくことが重要である。このため、海外との個別の連携事業を支援するとともに、現地人材育成など海外とのネットワーク構築、更には、投資協定等を通じたビジネス環境整備を支援する。

(国際競争力を持つデジタルソリューションの創出)

- AI・データの利活用の促進、特に、製造業等における現場データ整備からAIモデル開発までの一体的な支援
- AI ロボティクスの社会実装加速（学習データ整備、モデル開発、検証環境整備）
- 自動運転 AI モデルの安全性論証の確立支援
- ガバメント AI の政府全体での利用、行政事務の省力化
- 幅広い AI 開発の基盤となる信頼できる国産汎用言語モデル開発、その実現に向けたデータ整備、評価基盤に関する研究開発のほか、マルチモーダルなど先端分野の探索的研究開発
- 公共調達や研究開発支援、セキュリティが確保された製品の認証等によるサイバーセキュリティ産業振興
- 「第2期スタートアップ・エコシステム拠点形成加速化プラン」の推進
- 突出した IT 人材の地方における発掘・育成（AKATSUKI プロジェクト）
- 日本企業におけるインターンシップ等を通じたグローバルサウス諸国のデジタル人材獲得支援
- 「DX・イノベーション加速化プラン 2030」に基づく「デジタルインフラ整備計画 2030」及び「デジタル海外展開総合戦略 2030」の推進
- 「ワット・ビット連携」を通じたデジタルインフラの整備促進
- 量子コンピュータの実用化・産業化の加速
- 量子暗号通信ネットワークの社会実装の加速
- 日本発の耐量子計算機暗号（PQC）インフラの開発
- AI 法に基づくイノベーション促進とリスク対応の両立に向けた研究開発・活用、人材育成の推進、国際ルール形成の主導

(海外展開の促進)

- ・ グローバルサウスにおける日本企業と現地企業が連携した DX 事業への支援
- ・ 「オファー型協力」による日本のデジタル技術を活用した途上国支援
- ・ 「新規輸出 1 万者支援プログラム」を通じた中堅・中小企業の輸出支援
- ・ 諸外国におけるデジタル化に資する現地人材育成支援
- ・ 在外公館における現地情報収集や相談対応、現地企業等との交流支援
- ・ ERIA 等を活用した各国との面的なネットワーク構築支援
- ・ 信頼性のある自由なデータ流通の推進
- ・ 投資協定や経済連携協定、租税条約の戦略的拡充等を通じたビジネス環境整備の支援

2. 日本発のデジタルコンテンツの海外市場における収益化

日本は、ゲームやアニメ、マンガを中心に国内外に顧客訴求力の高い知的財産（以下、「IP」という。）を持っている。しかし、諸外国は、多額の資金を投資して質の高いコンテンツを市場に投入する形で国際競争が激化する中で、日本の優位性は失われるリスクがある。

こうした中で、日本発コンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とする官民目標を実現するためには、複数年の支援も含めた大規模・長期・戦略的な官民投資や、戦略立案から実行まで一貫通貫で継続的に遂行する体制が必要不可欠である。

具体的には、エンタメ・コンテンツ産業において、ハイリスクという事業特性が引き起こす過少投資や、利益の一部がクリエイターに還元されない外部性の課題を克服するため、IP・デジタル・人材への国内投資やコンテンツの創出を通じた地域経済の活性化を支援する。

あわせて、人材育成や就業環境改善にも取り組むことで、コンテンツの制作能力の底上げを図る。

さらに、外国の流通プラットフォームによるグローバル市場の寡占が進行している中で、日本の作品を世界中に届けるため、海賊版対策を推進するとともに、国際的な流通網やファンダムの形成への投資を支援する。

(国際競争力を持つコンテンツの創出)

- ・ 海外向け大規模コンテンツの創出支援
- ・ 予算支援や税制を通じた研究開発強化

- 多様な民間の資金調達手法の検討を含めた資金調達支援
- 制作現場における AI 等の高度技術の活用
- 価格転嫁や下請構造の是正等による賃上げの促進
- 新しい地方経済・生活環境創生交付金においてコンテンツ産業に係る事業を支援
- 放送・配信コンテンツの製作力強化・海外展開推進
- 若手クリエイターによる創作活動や海外展開の支援
- コンテンツ分野の高度専門人材・中核的専門人材の育成
- 海外制作会社のノウハウ取得に資する国内ロケ誘致等に係る支援
- クリエイター等の事業化支援やスタートアップと大手企業等との連携などを通じたクリエイター・エンタメスタートアップの創出
- 就業環境改善に資する仕組み（映適の改訂やアニ適（仮称）の創設）の整備を支援
- 司令塔機能のさらなる明確化

（海外展開の促進）

- 海賊版対策の推進
- 海外での企業・分野横断での IP の多角的な展開等を通じた海外流通機能の強化
- 企業・分野横断で連携した海外イベントへの出展等の海外展開支援
- 海外支援拠点の整備
- プラットフォームとの取引の適正化の検討
- 映画や音楽に加えてアニメ・マンガの顕彰の検討
- 地域に根差したコンテンツの創造とインバウンド誘客の拡大の好循環の創出
- 国際交流基金及び在外公館によるコンテンツを活用した文化外交の取組