

## ESRI 統計より：国民経済計算

## デジタルSUTについて

## —「デジタルエコノミーに係るサテライト勘定の枠組みに関する調査研究」概要—

経済社会総合研究所 研究官

藤 祐司

## 調査の目的

デジタルエコノミーに関連した新たな経済活動が急速に普及・拡大しており、GDP統計においてこうした活動を適切に捉えることが重要な課題となっている。OECDなどの国際機関では、デジタル化が経済に及ぼす影響の広がりを見、現行のSNAマニュアルの範囲を超え、デジタルエコノミーに係るサテライト勘定の枠組みに関する議論が進められている。

2018年11月にOECD統計局が開催したアドバイザリーグループ会合において提出された資料では、デジタルエコノミーに係るサテライト勘定作成の第一歩として、デジタル供給・使用表（Supply-Use Tables、SUT）<sup>1</sup>の枠組みが提案され、参加国間で大筋の合意が得られた。この提案は、各国統合的なデジタルSUTを作成するとともに、必要に応じてそれをサテライト勘定に拡張することを可能にすることを意図しているものである<sup>2</sup>。

また、本会合参加国には、提案されたデジタルSUTの作成の要請があったことから、ESRIにおいては昨年度に、デジタルSUTを作成するためのデジタルエコノミーに該当する経済活動の洗い出しから、取引金額の推計及びOECDから提案された様式での表作成まで行うための調査研究を実施したところである。これにより、我が国のデジタルエコノミーの規模を正確に測定するための課題の把握とともに、国際的なデジタルエコノミーの現状把握に関する議論に資することを目指している。

## 調査の概要

今回のデジタルSUT推計では、OECDが提案したデジタルエコノミーの定義に従い、経済活動を「デジタルエコノミー」と「非デジタルエコノミー」に大別したうえで、前者の供給・使用構造の詳細を明らかにしている。その際には、「デジタルエコノミー」を定義することが前提となる。

今回OECDから提案された定義のポイントとして、デジタルコンテンツやICT財サービスの生産活動といったコアな部分に加え、デジタル関連技術やデータへの「依存」またはそれによる「大幅な向上や強化」が判断基準に使われていることが特徴である。

具体的には、産業ではデジタルエコノミーに「依存して」財サービスの販売を行う企業（例：オンラインプラットフォームサイトに出店することで売上の大半を得る企業）、生産物側でもそれ自体は非デジタルだが「デジタル化の影響を強く受ける財サービス」（例：宿泊サービス）が含まれている（図表1）。

図表1 デジタルSUTにおける分類と考え方  
(OECDの提案に基づく)

- |   |
|---|
| (1) 産業別   |
| ① デジタル産業：   |
| ・ デジタル基盤産業（電子部品・デバイス、通信機械、電子計算機の各製造業、通信・情報サービス業）  |
| ・ デジタル仲介プラットフォーム（課金型）   |
| ・ デジタル仲介プラットフォーム等に財・サービスの販売を依存する企業 等  |
| ② 非デジタル産業：上記以外  |
| (2) 生産物別（財・サービス）  |
| ① デジタル生産物   |
| ・ ICT財（集積回路、液晶パネル、パソコン、デジカメなど）  |
| ・ ICTサービス（固定・移動電気通信、情報処理サービス、ソフトウェアなど）  |
| ・ クラウドコンピューティング・デジタル仲介サービス、ネット広告など  |
| ② 非デジタル生産物  |
| A：デジタル化により大きな影響を受ける財・サービス   |
| 当該財・サービスの消費者への提供方法がデジタル化の影響を大きく受けているか、又は今後受けることが見込まれるかに基づきOECDが選択（飲食店、宿泊、出版、映像・音声・文字情報制作、教育、金融手数料等） |
| ※我が国のオンライン注文比率でみると必ずしも高くはない、タクシーや生命保険などのサービスも含まれる。  |
| B：その他   |

1 SUT（供給・使用表）：財貨・サービスの供給と使用の過程に焦点を当て、当該財貨・サービスはどこから来るか、どのように使用されているかを表した一対の表。供給表は、どの産業が各生産物を供給しているかを示す「生産物×産業」のマトリックスに各生産物の輸入を加え、さらに商業マージン・運輸マージンを調整して、総供給額を示す。使用表は、経済活動別に各生産物の中間消費額を示すマトリックスに加え、最終需要としての各生産物の使用を①最終消費者別、②輸出、及び③資本形成について示すマトリックス、さらに付加価値額の構成要素別（固定資本減耗、雇用者報酬、営業余剰・混合所得（純）、生産に課される税（控除）補助金）に示す部分の3象限から構成される。

2 最終的にはガイドラインとしてOECD（2020）“Guidelines for Supply-Use tables for the Digital Economy”がとりまとめられる。

また、取引手段、すなわち「注文が」ネット経由だったか否かで分割することも求められている。

我が国の今回の推計アプローチとしては、名目値ベースで利用可能な様々な統計をパーツごとに積み上げる方法を採用している。但し、利用可能な統計の分類粒度が粗く、ICT財などを除き、デジタルに特化した問題意識には十分対応していない場合は、一定の根拠を基に、数値の分割等を行っている。

なお、利用可能な統計の制約などから、本調査の推計では様々な強い仮定を置いており、今後の検討課題となっている。本調査の推計結果を見る上では、特に以下の点に留意が必要である。

(1) SUTは推計方法や基礎統計の違いから生じる不突合をバランスし整合的な体系として作成されるが、本調査の推計結果はバランスが行われる前のものである。

(2) デジタルSUT作成時の関心の一つが、デジタルの経済活動と、同種の非デジタルの経済活動の比較（例えば中間投入構造やマージン率の違いを把握）であるが、基礎統計などが存在せず、同一との仮定を置いている。

今回のデジタルSUTはOECDが共通の定義を定め国際比較可能な形でデジタルエコノミーの全貌を明らかにしようとする試みであるが、この枠組みを踏襲した他国の推計の例はまだ存在しない。なお、アメリカ・カナダ・オーストラリアではより簡略化したデジタルエコノミーの規模等の時系列での推計が行われている。

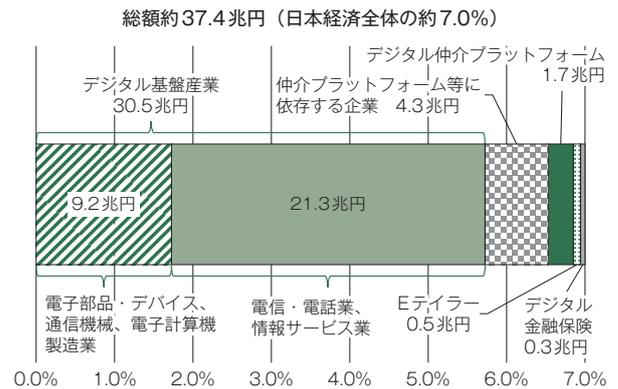
## 推計結果

暫定値ではあるが、主な推計結果をまとめると以下のとおり。

(業種別産出・付加価値額)

2015年のデジタル産業の産出額は約71.4兆円（全体の7.1%）。粗付加価値額は、約37.4兆円（同7.0%）となっている。粗付加価値額では大きい順に、デジタル基盤産業の約30.5兆円、プラットフォーム及び自社サイトに依存する企業の約4.3兆円、デジタル仲介プラットフォーム（課金型）業の1.7兆円、E-テイラーの0.5兆円、デジタル専門金融・保険業の0.3兆円となっている（図表2）。

図表2 デジタル産業の内訳（付加価値額、2015年）



(総使用の内訳：中間使用or最終使用)

2015年のデジタル生産物の総使用は87.6兆円。うち、中間使用は42.3兆円（総使用の48.2%）となっている。

中間使用のうち、ICT財は11.9兆円（同36.0%）、デジタルサービスは30.4兆円（同55.7%）。デジタルサービスの内訳では、クラウドコンピューティングサービス（有償）0.45兆円、デジタル仲介サービス（有償）1.3兆円、デジタルサービス（除、クラウド及び仲介サービス）27.7兆円、インターネット広告スペース提供サービス0.7兆円等となっている。

(取引形態：デジタルor非デジタル注文)

国内家計現実最終消費のうち、デジタル注文による支出額は約32.7兆円（全体の8.9%）となっている。デジタル注文による輸出額は約25.6兆円（全体の約27.8%）。デジタル注文による輸入額は17.4兆円（全体の18.2%）となっている。

## 今後の展開

今年度は本調査結果を基にデジタルエコノミーの規模を正確に把握するための課題や具体的な推計手法について再度整理し、デジタルエコノミーに係る経済活動において既存統計でも十分捕捉されていないもの、既存サービスや取引形態との切り分け等について正確に把握するための課題整理を行うとともに、2015年SUTの推計結果の改善及び2018年への延長推計・週及推計に係る検討を実施している。

近年発展が著しい我が国経済のデジタル化の把握のために、本調査がその一助となれば幸いである。

藤 祐司（とう ゆうじ）