



2025年1－3月期四半期別GDP速報（1次速報値） における推計方法の変更について（追加）

令和7年5月2日
内閣府経済社会総合研究所
国民経済計算部

「サービス産業動態統計」（総務省）を用いた供給側推計の変更について

「サービス産業動態統計」を用いた供給側推計の変更については、「『2025年1－3月期四半期別GDP速報（1次速報値）』に係る利用上の注意について」（令和7年4月24日、以下「前回アナウンス」という。）の1. においてアナウンスを行ったところである。

この点について、その後新たに入手した「サービス産業動態統計」の2025年2月の調査票情報を踏まえて検討を行ったところ、「サービス産業動態統計」の産業細分類¹を足し上げて求めた分類である「ソフトウェア業」の値²と、前回アナウンスの1. に記載の方法により求めた「ソフトウェア業」の値³とでは、後者における2025年1－2月値の前年同期比が前者における同期間の前年同期比よりも大きく上振れる結果となった。このため、供給側細品目「7601 受注型ソフトウェア」及び「7604 パッケージ型ソフトウェア（ゲームソフト除く。）」並びに「7603 ゲームソフト」については、次のとおり推計方法を前回アナウンスに記載の方法から変更する。

（1）「サービス産業動態統計」の産業細分類を足し上げた分類を用いた推計

供給側細品目「7601 受注型ソフトウェア」及び「7604 パッケージ型ソフトウェア（ゲームソフト除く。）」について、「サービス産業動向調査」（総務省）の小分類である「ソフトウェア業」の2024年1月値⁴と、「サービス産業動態統計」の産業細分類を足し上げて求めた分類である「ソフトウェア業」の2025年1月値⁵から求められる前年同月比を利用する。

（2）「特定サービス産業動態統計」（経済産業省）を用いた推計

供給側細品目「7603 ゲームソフト」についても（1）と同様に前年同月比を利用する。

具体的には、2024年1月の「特定サービス産業動態統計」における「ゲームソフト」の上位分類である「ソフトウェア開発、プログラム作成」に対する「ゲームソフト」の比率を、「サービス産業動向調査」の小分類である「ソフトウェア業」の2024年1月値に乗じて「ゲームソフトウェア業」の同月値と仮定し、これと「サービス産業動態統計」の産業細分類である「ゲームソフトウェア業」の2025年1月値から求められる前年同月比を利用する。

（以上）

¹ 「サービス産業動態統計」の調査票情報を集計した値を利用。

² 2025年1月及び2月の「サービス産業動態統計」の中分類「情報サービス業」のうち、事業所用の分類である「ソフトウェア業」並びに企業等用の分類である「受託開発ソフトウェア業」、「ゲームソフトウェア業」及び「その他のソフトウェア業」の合計値。

³ 前回アナウンス（https://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/data/reference1/siryou/2025/pdf/announce_20250424.pdf）の1.（1）に記載の方法により求めた供給側細品目「7601 受注型ソフトウェア業」及び「7604 パッケージ型ソフトウェア業（ゲームソフトを除く。）」の補助系列並びに同1.（2）に記載の方法により求めた供給側細品目「7603 ゲームソフト」の補助系列の2025年1月値と、「サービス産業動態統計」の調査票情報を集計した値から求めた各供給側細品目の補助系列の2025年2月値を合計した値。

⁴ 「サービス産業動向調査」の中分類「情報サービス業」のうち、小分類「ソフトウェア業」について、調査票情報を集計し、「サービス産業動態統計」とリンク処理を行った値。以下同じ。

⁵ 「サービス産業動態統計」の中分類「情報サービス業」のうち、事業所用の分類である「ソフトウェア業」並びに企業等用の分類である「受託開発ソフトウェア業」、「ゲームソフトウェア業」及び「その他のソフトウェア業」の合計値。