



2021 年度（令和 3 年度）

政策要望

デジタル庁創設に望む

2021 年 1 月 7 日

一般社団法人 日本 IT 団体連盟

はじめに

2020年9月菅政権が発足し、我が国のデジタル化を促進するためのデジタル庁の設置が政権の重要政策となった。その後の政府の行動には目を見張るものがある。本政策への期待は増すばかりだ。

デジタル化を重視する政策転換のきっかけはコロナ禍での特別定額給付金支給における一連のもたつきであったことは周知のとおりだ。それに加え、オンライン診療、オンライン教育への対応などが諸外国に比べて出遅れている事実、国民が気づいたことが大きかった。2000年頃より、取り組んだe-Japan、u-Japanなどの政策によるITを使った社会変革の試みは、何も成功しなかった。国民全員がITを使いこなす力量に欠けていた。これは「デジタル敗戦」そのものだ。

敗戦からの復興にあたっては、今一度、この敗戦の原因を整理する必要がある。グローバルに進化を争うデジタル社会で、日本が存在感を示す戦略を持ちえなかったのがその原因の一つだろう。ゆえに、たとえ自治体システムが統一されようとも、オンライン診療やオンライン教育が実現しようとも、ガラパゴスの日本にのみに通用するデジタル化を進めては、復興を遂げたとは言い得ない。世界がもっと先に行ってしまうと、国際競争力を失った日本のデジタル敗戦はさらにひどいものになる。モバイルインターネットで世界に先駆けた「iモード」は、今は見る影もない。我が国は諸外国に先んじて少子化、超高齢社会を迎え、生産年齢人口（15歳以上65歳未満）が減少する中、我が国経済の持続的成長を図るためには、デジタル化による労働生産性の向上や業務効率化などが急務である。

未来に目を向けてみれば、そこはまさしくデジタルの技術に支えられたSFのような社会だろう。自動車は自動運転になり、地上だけではなく空をも飛んでいる。脱炭素・カーボンニュートラルなエネルギー源により、気候変動にあわせて農産物の育成もネットワークで管理されている。そんな未来は、もう目の前に来ている。技術の進歩に適応した社会制度を諸外国に比べて最速で整えたい。そして、開発した技術とあわせて社会制度をも含めて世界に輸出したい。

教育・研究分野への投資は特に重要だ。未来のデジタル社会を生きる子供に、世界に伍して生き抜く必要な教育をあたえることができるように、首相直下に「人づくり国民会議」を設置し、具体的に教育内容や方法の検討を進めるべきだ。ITへの戦略的な研究開発、量子コンピュータ開発、AIチップ、セキュリティが担保されたネットワークOSの開発、自動運転、交通制御（例；夜間で車も通らない時の信号待ちをなくす）の近代化、IoTによる防災など、未来像を具体的に描いたうえで、教育のあり方を国民全員で議論することを要望する。

2021年度の政策要望細目は以下の通り。

目次

1. デジタル庁創設に望む	4
2. マイナンバー・マイナンバーカードのさらなる利活用促進	5
3. 官民サービスのデジタル化・クラウド化の推進	5
4. 情報インフラの地域間格差の解消、全国均衡ある高速ネットワークの普及促進	6
5. オンライン投票の導入	7
6. GIGA スクール（インフラ）構想の前倒しと拡充、e-ポートフォリオの再構築	8
7. 自立分散社会の実現、データ基盤「都市 OS」の地方都市への普及促進	9
8. デジタル庁の新システムに対する第三者によるシステム検証の推進	10
9. サイバー空間の安心安全の強化	11
10. デジタル教育を進めるにあたっての教育のあり方についての「人づくり国民会議」を首相直下に創設	11

参考 個別事業について

1. 教育の DX。オンライン教育のさらなる推進	14
1. 自治体職員向けデジタル教材活用やデジタル変革の促進	14
2. 医療の DX。オンライン医療のさらなる推進	14
1. オンライン診療の恒久化と服薬指導のオンライン化	14
3. 都市の DX。スーパーシティ/スマートシティによる地方創生	15
1. レスポンシブル・ツーリズム、ワーケーション等の推進、観光業界の DX	15
2. 「ラストワンマイル」に関する規制改革	15
4. 企業の DX。新しい働き方の推進	16
1. 完全オンライン株主総会の実現	16
2. 郵便物受取のオンライン化	16
3. ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤーの再構築、中小企業の DX	17
5. 金融財政の DX。電子帳簿保存法等の改正	17
1. 所得税法、法人税法、消費税法、電子帳簿保存法および関係法令の改正	17
2. 銀行法の改正	18
6. 事業者等の補助施策、事業者等の DX や生産性向上に向けた各種支援施策	19

1. デジタル庁創設に望む

1. デジタル庁の創設の目的は第一に日本に住む人の Wellbeing（幸福）の増進である。少なくとも煩雑な役所事務から官民ともに解放され、空いた時間をもっと自分の為に使えるのは幸せに繋がる。
2. 質の高い IT システムを構築するには、人材と資本を集中的に投下することが肝要である。デジタル庁には IT システム開発にも精通した人材を持続的にコミットすることが不可欠である。
3. そのうえで、デジタル庁は、すべての省庁のデジタル化の CTO でありチーフアーキテクトでなければならない。
4. システム運営・維持管理においては、関連制度やシステムに精通した者が継続的に従事し、システム完成後も随時アップデートを繰り返すことが重要である。世代が古い仕様のシステムを使い続け、デジタル負債を積み増すことを避けなければならない。
5. デジタル人材については、公務員の 1～2 年毎の人事異動をやめ、デジタル庁においては、従来の原則の適用外の事業として専門人材の育成に取り組み、ジョブ型の職務環境を作るべきである。
6. また、デジタル化において先行している民間から積極的に人材を登用し、一方通行ではなく再び民間企業に戻す人材の「回転ドア」を実現する。
7. 民間における IT 投資は、効率化、迅速化、正確化であり、結果的には人員の削減、設備の削減などへと向かい、合わせて有益な資源の投入を目的としている。デジタル庁においては公務員の業務改革を行い組織と人員の最適化をすすめたい。
8. デジタル化は、今までの業務の仕方を前提にした単なる電子化に留まってはならない。煩雑な行政手続きそのものを見直し、デジタル的効率性と適合性の観点から、行政改革とデジタル改革が一对となって進めるべきである。
9. さらに、デジタル化の要諦は圧倒的なユーザー体験（利便性）の追求とスピーディな開発、データの利活用も含む PDCA サイクルの構築であるので、小さな失敗を前提とした開発や利用と継続的改善を行う。失敗は進化の種、と受け止める。デジタル庁の組織文化においては、失敗を恐れない文化を醸成すべきだ。
10. 法定受託事務等同一のシステムを利用可能な地方自治体の業務については、デジタル庁において一括してシステムを開発し、クラウドサービスとして提供すべきである。
11. 中央省庁ならびにまたがる自治体システムにおいては、全てのデジタル関係の調達の予算の一元化を行うべきである。
12. また、デジタルシステムの構築運用などについては、予算の単年度主義を廃するべきだ。公共事業に関わる投資として、複数年度の予算をたてる工夫が必要だ。バラバラで

重複したシステム投資を見直し、無駄な予算を削減するとともに、未来を見越した積極的な投資も併せて行うべきである。

13. 情報システム調達について、財務や実績重視、複雑な入札参加資格制度などを改善し、技術力のある中小企業やベンチャー企業も参入し易い制度にすべきである。
14. 中央省庁や自治体に共通するプラットフォームとして、「国家データ流通基盤」を整備し、基盤投資の効率化を図るべきだ。機密性の高いデータを高度なセキュリティ基準をもって管理できる。グローバル市場をターゲットにした基盤技術という新たな産業を官民で育成することを考えたい。
15. 上記までを新たな「IT 基本法」に明記することが望ましい。

2. マイナンバー・マイナンバーカードのさらなる利活用促進

1. 社会の高度デジタル化においては、マイナンバー・マイナンバーカードのさらなる利活用促進を図ると共に、国民がその活用に不信感を持たぬように、システムの開発・運用に対する透明性を確保することが肝要だ。
2. 政府、行政機関による国民の個人データ利用を監視するために、データへのアクセスログを残すシステムを整える必要がある。
3. マイナンバーカードの普及と「行政手続きにおけるワンストップ化」の促進により、生活者が自治体に足を運ぶ機会が減り、併せて自治体の業務も効率化されると考える。マイナンバーカードはデジタル社会のパスポートとして、その所持を義務化すべきだ。
4. 同時に各手続きに必要な必要最低限の個人情報項目の共通化、及び、手続き単位で個々に必要とされる個人情報入力 of 簡便化を図ることが肝要である。
5. ワンストップの情報管理と情報流通を、例えば「情報銀行」に求められるようなオープンなガバナンスによって活用を促進することで、生活者へ安心安全便利を提供することが可能だ。民間を含めた個人データの利活用をあわせて加速し、自治体の地域経済活性化、地域住民の利便性の向上へ寄与すると考えられる。自治体自らが情報銀行を運営する方式などを検討することも必要であると考ええる。
6. 上記を実現するために現在のマイナンバーカード発行手続きに関しても、より安全に多くの人取得可能な状態とするための見直しも必要と考える。

3. 官民サービスのデジタル化・クラウド化の推進

1. 新型コロナウイルス感染拡大対策によるテレワーク、オンライン診療、オンライン教育等の増加により、コロナ以前とは比べ物にならないレベルでデジタル化・オンライン化が進

んでいる。これらはコロナ以後においても恒久的な取り組みとして継続すべきだ。また、推進の弊害となっている制度や慣習に関しても、課題の洗い出しと早急な対応が必要と考える。

2. 国際競争力あるデジタル環境を構築するため、政府、自治体、教育、医療など、公共領域におけるシステムのクラウド化を一層進めていくとともに、民間サービスとの連携を推進したい。セキュリティ強化、コスト削減、データ連携、運用体制の統一の推進のためには、オンプレミスよりもクラウド利用が圧倒的に優位である。
3. また、自治体間において住民向けサービスのインターフェースは共通のデザインにすべきだ。クラウド化による一時的なコスト削減を求めるだけでなく、インターフェースやデータベース等のバックエンドも含めてデータの分析による継続的な改善を行うべきだ。
4. 新型コロナ対応の現行制度では商工会議所を通さねばならず、また必ずしも小規模事業者持続化補助金の申請をチェックする商工会議所の担当者が IT 業界を詳しく知っているわけではないため、商工会議所から必要書類を得るのに非常に時間を要するという課題がある。例えば、小規模事業者持続化補助金制度の申請をオンライン化し簡素化したい。
5. 官民の行政手続に関する一連の業務プロセスをデジタルで行うためのシステム環境の整備を要望する。

4. 情報インフラの地域間格差の解消、全国均衡ある高速ネットワークの普及促進

1. 夢のような 5G の世界、「2 時間の映画が 3 秒でダウンロード」出来るような環境の構築はそう簡単ではない。「電波でデータ通信を行う特性」や「バックホール回線のネットワークポロジー」、また「コンテンツ提供システムの構成」などによって大きく通信速度は変化する。日本全国で快適に通信が利用できるようにするためには、さらなるインフラの整備・増強等が必要だ。
2. 新型コロナウイルスによる感染症対策で、2020 年春、学校が長期間休校になった際には、外に出られない子供たちのみならず、大人も家庭でインターネットを通じて動画を見たり、ゲームをしたために、昼間のトラフィックが急増した。今回のトラフィック増は、2020 年夏に開催予定であったオリンピック需要に対応するべく、ネットワーク増強予定のあった事業者が多かったために、その設備増強を前倒しで行うことで、通信が出来ないなどの現象は殆ど発生しなかったようだ。しかし、今後、外出自粛要請など発令された際には、輻輳などによって通信できない可能性が十分ある。
3. 文部科学省が行おうとしている GIGA スクール構想によって多くの子供達が遠隔授業を受けるようになったり、厚生労働省が行った「働き方改革推進支援助成金（新型

コロナウイルス感染症対策のためのテレワークコース) 」によって設備を整えた事業者がインターネットを通じて事業を開始すると、2020 年春のトラフィックを大幅に超える可能性が出てくる。これは全国一斉に自粛要請等が出る必要条件ではなく、一地方自治体が自粛要請をして学校等が休業になるだけでも、当該エリアで通信が正常に出来なくなる可能性は十分にある。

4. 政府が推し進めようとしている DX には、必ずと言っていいほど通信が必要である。デジタル化したデータをスタンドアロンで蔵置していたのでは意味が無く、通信インフラを通じて流通してこそ、デジタル化の意味が出てくる。頑強な通信インフラは今後の日本にとって絶対的に必要な条件である。
5. 全国均衡ある高速ネットワークの普及促進が望まれる。全国で効率的且つ円滑に通信が行えるようにするには、単に回線を増速するだけでなく日本全体のネットワーク構造も考える必要がある。この構造を効率的なものへ遷移させるには長期間かかると思われるため、一日も早く取りかからなければならない課題である。
6. 現状では関東圏で大停電が起こるだけでも、遠く離れた北海道内や沖縄県内での通信に支障が出る。ネットワーク構造を変化させることで冗長性を保持することは、国土強靱化に繋がる大変重要な点であることは間違いない。
7. 大規模災害発生時等を想定し、日本全体の通信を安定的かつ効率的に行い、災害時にも強いネットワークにするための施策を行って頂きたい。
8. デジタル化によるデータ処理量の急増により、電力消費量も増加する。2030 年には IT 関連電力消費だけで現在の国内電力消費の 2 倍程度になるとの予測もある（平成 31 年 3 月国立研究開発法人科学技術振興機構低炭素社会戦略センター「情報化社会の進展がエネルギー消費に与える影響」参照）。こうした大量の電力消費を停電リスクに強い分散型グリッドにより賄っていくべく、太陽光発電、蓄電池、VPP 等を利用しつつ、データセンター等の電力地産地消、電力分散グリッド化を推進したい。
9. また、今の日本の高い電気料金はデジタル化が進みデータ処理量が増えていくデジタル経済社会の阻害要因であるため、電気料金の見直しをすべきだ。
10. あわせて、2050 年カーボンニュートラル、脱炭素社会の実現に向けて、再生可能エネルギーの活用促進施策を、より強く推進すべきだ。

5. オンライン投票の導入

1. コロナ禍においても安心、安全な選挙を実施するため、オンライン投票の導入に向けた実務検討の早期開始を要望する。マイナンバーカードの利用促進という観点からも

オンライン投票の導入を進めるべきだ。

2. 新型コロナウイルスの陽性者やその濃厚接触者が隔離状態に置かれることにより、国民が政治に参加する仕組の根幹である選挙において、自ら投票所へ赴いて投票することが著しく困難又は不可能な状況が生じている。我が国が誇る IT の活用により、この課題は解決可能だ。
3. IT を活用した投票においても、選挙において保障されるべき投票の平等性、秘密性、自主性、事後検証可能性等は、現行制度と同等以上の水準を確保することが可能であり、民主主義の根幹である選挙制度及び結果に対する国民の信頼も確保される。
4. IT を活用した、新型コロナウイルス禍においても着実に選挙を実施出来る体制の確立は、我が国のみならず国際的にも極めて重要な意義を有するものである。

6. GIGA スクール（インフラ）構想の前倒しと拡充、e-ポートフォリオの再構築

1. コロナ禍で、オンライン教育が一気に加速した一方、通信環境や端末の普及にはバラツキがあり、教育格差も生じている。IT 環境、教育コンテンツ、サポート体制等の整備は喫緊の課題である。
2. 「客観的なデータに基づく教育課題の改善」や「テクノロジーの教育現場への導入」など、いわゆる Edtech が注目されているが、教育における AI、ビッグデータ等の様々な新しいテクノロジーの活用は、教育現場で浸透している状況ではない。
3. GIGA スクール構想をより一層推進していくことが求められる。GIGA スクール構想の促進に伴って教育の多様性が生じ、様々な履修形態や個人の学習成果が創出されることが想定される。多様な履修履歴や学習成果などをデータによって可視化および価値化し、機微性の高い情報を安全に利活用する仕組みとして、例えば「情報銀行」などのデータ活用の仕組みを、JAPAN e-Portfolio などの教育分野にも適用し、高度な学習支援・進路支援を実現していくことを要望する。
4. また、RESAS（地域経済分析システム）によるデータ活用教育を継続・推進するとともに、RESASを活用した学生向け副教材開発などの内閣官房と経済産業省の共管の取り組みを支援し、データ活用や EBPM（Evidence-based Policy Making、証拠に基づく政策立案）の推進を支援したい。
5. 自宅通信費負担などの問題も顕在化してきている。国の基本となるシステムを国民が平等に使えるよう、インフラ整備、ソフトウェアの活用、サポート体制の構築、教育用デジタルコンテンツの拡充（紙からデジタル化するだけでなく、デジタルならではの良さを引き出す）などをさらに推し進めるべきである。

7. 自立分散社会の実現、データ基盤「都市 OS」の地方都市への普及促進

1. コロナ禍での特別定額給付金の手続きにおいてマイナンバーがうまく活用できなかったことにより、政府、地方の掲げるデジタルガバメントの推進がうまく進んでいないことが明らかとなった。利便性とセキュリティの双方を担保することは至難ではあるが、より市民目線に立ったサービスのあり方を整理し、平常時、緊急時においてより有効に即座に使えるようなしくみを、マイナンバーの活用、市民サービス向上の双方の視点から検討し、実現を図るべきである。
2. コロナ禍でのさまざまなデータをリアルタイム処理し、分析、広報できるようなしくみができていたとは想定できず、他方、行政職員も新たな業務が増大する中で、書類やデータの山に埋もれ、在宅や庁舎外の現場でのリモートによる業務など、うまく機能できていないふしがあり、果たして効率的にできているのか、現状の検証をすみやかに行うことが必要だ。
3. いわゆる 3 層分離による LGWAN とインターネットの接続に課題があり、地方自治体職員のリモートワークが進まないならば、「ゼロトラスト」（むやみに信頼せず、臨機応変に全て認証・認可する）のような考え方を基軸に、行政サービスへのアクセスの保護を検討すべきだ。行政においてはより効率的な業務環境を構築することが肝要だと考える。
4. 様々なオンライン対応が進展する中、一部の高齢者等、デジタル環境を保有していない人々が孤立していくリスクや、セキュリティへの理解が低い人々の不利益の増加が懸念される。また古い知識のままで更新されていない知識を普及している現実もある。そのため、こうしたデジタル・デバイドやセキュリティ・デバイドを改善するため国民の支援や教育、そして教育者（専門家）の教育も拡充したい。
5. 自治体職員向け IT リテラシー教育では、各自治体の環境をヒアリングしつつオンライン講座や e ラーニングによるデジタル教育コンテンツを提供すべきだ。
6. スマートシティの取り組みは、エネルギーや交通分野といった個別分野での効率化などの課題解決を技術主導で解決しようとされてきた側面が強く、都市全体・住民視点での課題解決には至っていないケースが多い。スマートシティの質的向上のためには、都市全体・住民視点での課題解決を行う、分野横断的なアプローチへの転換が求められる。
7. 今後、スマートシティやスーパーシティが構築され、さまざまなサービスが登場するなか、より住民の生活に寄り添ったサービスの実現には、パーソナルデータの利活用が必要となる。業界単位のデータ（決済、IoT、ヘルスケア、電力、交通.etc）をスーパーシテ

のデータ集約基盤に格納。更にそれらデータを「情報銀行」と連携して価値の高いパーソナルデータに変換し、生活者の不便不満解消に繋がる利活用を図るための公共性高い利活用・流通方法を検討していくことが有効である。

8. 都市データの集約基盤と住民（生活者）から個人データを預かる情報銀行との連携を都市 OS と位置づけ、データ連携方法、データフォーマットの統一変換などの都市 OS ガイドライン化を図るべきと考える。
9. 住民のプライバシーリスクへの不安を取り除くため、相互信頼と安全性が確保され自由なデータ流通圏を拡大するという、データ・フリー・フロー・ウィズ・トラスト（DFFT）のコンセプトに基づき、個人情報保護法制 2000 個問題への対策を検討すると共に、個人情報・プライバシー保護技術の強化や制度検討を行うべきと考える。

8. デジタル庁の新システムに対する第三者によるシステム検証の推進

1. デジタル庁の創設により DX は加速され多くのサービスが提供されることを期待する。一方、ソフトウェアに関しては、一定の標準化を図ることにより品質が保証されることが肝要だ。
2. 何ら基準を設けずランダムに開発が開始されれば、つながる世界において現状以上の品質問題が発生し大きなリスクとなる。
3. 政府の DX を成功に導き、IT 化の目的達成や事業投資に対する成果や投資効果を正しく得るために第三者によるシステム検証の重要性は日々増している。
4. 今後、ますます、膨大となるソフトウェア、デジタル製品の品質を人手に頼ってはいけません。スピーディな開発や追加・変更ができない。製品やサービスの開発計画の初期段階から品質基準を設定し、その実現のためのプログラム開発計画、テスト計画、運用計画を作成し、同時進行で行うことが必要だと考える。
5. テストも自動化を導入すべきだ。自動化に適したプログラム構造にする必要もある。DevSecOps、シフトレフト（開発投資から検証投資）、CI/CD のようなモダン開発を行うことで投資総額をおさえつつ品質を高める手法の導入も必要だ。
6. 新たな開発手法と並行してグローバル化を見据え、国際規格（ISO/IEC/IEEE）に準拠したプロセス、品質基準を導入し、出荷基準を明確化し、品質の「見える化」（品質測定・評価）を図ることで、政府や自治体が調達するソフトウェアは、これらを実行したドキュメントを確認する審査で容易に品質が判断可能となり、テストを 2 重で行う無駄を排除できる。
7. デジタル庁が主導して行う新しいシステム開発の標準化と国際化、全ての利用者が不具合なく、安心安全に利用できるシステムの提供と行政サービスの IT 化による利

益を平等に享受できるよう、第三者による検証の必要性と実施適用の提言する。

9. サイバー空間の安心安全の強化

1. 国民の生活基盤のデジタル化が進展することにより、デジタル空間での脅威も増加する。デジタル化の大前提として国民一人ひとりのサイバー空間の安心安全のさらなる強化が喫緊の課題である。古いシステムの長期利用や、「PPAP[※]」のような古い考え方は早々に淘汰すべきだ。

*添付ファイルをメールで交換する際に用いられる「P」assword 付きのファイルにして送付し、その後、「P」assword を送信、暗（「A」n）号化、「P」rotocol（手順・規格）を用いるといった無意味な古い手法

2. 「ゼロトラスト」（むやみに信頼せず、臨機応変に全て認証・認可する）のような考え方を基軸に、行政サービスへのアクセスの保護といった公共領域におけるセキュリティ強化（マイナンバーカードによる本人確認等）、そしてテレワークの増加等に応じた民間のセキュリティ強化も促進すべきだ。
3. データ通信 SIM の契約において本人確認が不十分なことで、2段階認証（SMS）に抜け穴がある。契約においては本人確認を徹底すべきだ。

10. デジタル教育を進めるにあたっての教育のあり方についての「人づくり国民会議」を首相直下に創設

1. 未来のデジタル社会を生きる子供のために、教育のあり方を根本から見直すべきだ。その見直しを省庁横断して行うために、デジタル庁とならんで「人づくり国民会議」を首相直下に置くことを要望する。
2. デジタル教育とアナログ教育の違いの最大のポイントは双方向か片方向かということだ。教科書を PDF にして配布しただけでは片方向のまま。双方向になれば学習ログによりリアルタイムで習熟度、理解度がわかるので、個々の児童生徒の興味と習熟度によって科目のレベル、教材の内容も自在にコントロールすることも可能である。
3. 少子化時代において卒業させることが目的ではなく、個別教育により一人でも落ちこぼれをつくらないことが重要であり、アナログ教材かデジタル教材かという議論は不毛だと考えている。
4. 教育を受ける主体は児童・生徒であり、児童・生徒をサポートするのが教師の役割になるべきだ。教室での主役は児童・生徒となるのが理想だ。教師を主役に、児童・生徒を管理するデジタル化のみを進めても意味がない。

5. 教育のデジタル化において自治体の取り組み方によって教育格差が拡大される危険性がある。全国の教育のネットワークを創り、地域格差が生じないよう監視が必要だ。
6. また、社会の中核をなす 35 歳以上 65 歳までの方は高校での情報教育を受けていないために、IT の基本的な知識に馴染めない。DX やデジタル化などと言っても理解しがたい。すなわち、IT に係る記事、活用事例セミナーへの参加意欲がわからないのが実態である。特に産業を支える方々に IT リテラシーを習得いただく機会の提供は欠かせない。中堅、中小企業の管理者、経営者に参画いただける環境整備が必要だ（IT 専門学校の活用など）。

参考

個別事業について

1. 教育の DX。オンライン教育のさらなる推進

1. 自治体職員向けデジタル教材活用やデジタル変革の促進

1. コロナ禍における教育環境としてオンライン講座や e ラーニングが有効であるものの、多くの自治体ではインターネットアクセスが依然として制限されており、動画配信のための YouTube へのアクセスさえままならない状況にある。必要な情報の閲覧のみに特化したインターネット環境さえあれば、外部の豊富なコンテンツにアクセスできるため、自治体における教育環境整備のためのインターネット/クラウドアクセス環境を早期に実現できることを要望する。
2. 民間向けには経済産業省の Re スキル講座や厚生労働省の教育訓練給付金などの制度が活用されるなか、政府・自治体職員のデジタル環境及びデジタル教育は遅れている。コロナ禍における教育環境を整備する必要があり、各自治体の環境をヒアリングしつつ、オンライン講座や e ラーニングによるデジタル教育コンテンツを提供すべきだ。
3. 自治体が使用している PC で特にマイナンバー関連で使用した PC は「物理的破壊」が推奨されているが、そうでないハイスペック PC は ADEC による適正データ消去のもと、教育現場や福祉施設にて利用されるべき。SDGs の世界から考えても極力、物理的破壊は避け、リユースによる教育用等へ転換を図るべきだ。

2. 医療の DX。オンライン医療のさらなる推進

1. オンライン診療の恒久化と服薬指導のオンライン化

1. 新型コロナウイルスの時限的措置として実施されているオンライン診療・服薬指導について、デジタル時代に合致した制度として、恒久的な制度とすべきだ。
2. 特例措置で診療報酬点数の加点がなされているので、恒久化を求める。また、電話診療は除いたオンライン診療科のみの加点を実施し、対面診療ともイコールフットイングとすることで、ビデオ通話によるオンライン診療を普及させるべきだ。併せて、時限的措置のうち、対象疾患や同一医師要件の緩和の恒久化を求める。
3. 服薬指導においては、主に以下 4 点について、安全性等の観点で検証を行ったうえで要件解除の検討を進めていくべきだ。(1) 初回の服薬指導が対面である、(2) 対象患者はオンライン診療または訪問診療を経た場合に限る、(3) 対面で服薬指導を行ったことのある薬剤師のみが代理の薬剤師の対象となる、(4)

服薬指導計画の策定義務があること。

4. 現行の「オンライン診療の適切な実施に関する指針」内に各オンライン診療事業者が取り組んでいるリスク防止策の記載に加えて、学習負担軽減等の取り組みを示すか、事業者自らによる取り組みについて自主的なガイドライン制定の支援を求める。
5. 現在のオンライン診療では、対面に比べて医師が得られる患者の情報が少ない場合がある。オンラインによる的確な診療を確保するためには、EHR、PHR やデバイス連携を始めとした健康情報や医療機器プログラムの技術開発及び環境整備に関して、政府のサポートを求める。

3. 都市の DX。スーパーシティ/スマートシティによる地方創生

1. レスポンシブル・ツーリズム、ワーケーション等の推進、観光業界の DX

1. コロナ禍及びニューノーマルな世界における観光産業は、以前にも増して大きなパラダイムシフトが求められている。「レスポンシブル・ツーリズム（責任ある観光）」という考え方に基づき「来てくれる人は誰でもウェルカムです」という発想を切り替え、観光地側が「来てほしい」人を中心に誘致していくことが重要である。
2. デジタル上で顧客の顔を「見える化」し、来て欲しい人だけにマーケティングを行い、来ていただいた人が意識や行動にも一定の責任を持ってもらうことで、一緒になってより良い観光地を作っていくという動きが、コロナ禍でありながら、感染症の予防を行いつつ、観光を促進していくための解の一つだ。
3. 観光業界全体での最適化を可能とするマーケティングプラットフォームの構築、及び、関連した様々なサービスのデジタル化（キャッシュレス、無人化、事前予約等）、さらに、ワーケーションや二地域居住等の半日常に対応した、異業種との連携による商品やサービス構築を検討するべきだ。
4. また、企業版ふるさと納税（人材派遣型）の活用で、最も DX を推進すべき地方に、IT 人材の派遣を行い、関係人口の構築やワーケーションの推進、新たな働き方の推進を下支えする事を加速させるべきだ。

2. 「ラストワンマイル」に関する規制改革

1. 新型コロナウイルスの感染拡大により、自宅で過ごす時間が増加し、配送への需要が急激に高まった。これにより、配送の遅延や一部サービス停止等の問題が生

じた。新デジタル生活様式の下では、テレワーク等のデジタル化は引き続き進展し、配送への需要はますます高まっていくと考えられる。

2. 巣ごもり需要拡大・飲食店の需要減・ドライバーの人出不足などの社会課題を、IT の力で荷主・物流業者と個人ドライバーをマッチングすることにより解決したい。そこで、規制緩和（一般貨物自動車運送事業の許可要件の緩和）を行うべきだ。また、過労・過積載等の弊害防止のため、個人ドライバーが遵守すべきルールと、荷主・運送業者等の責任を定めるべきだ。

※現行法では、原付・自転車には貨物の輸送に関する規制なし。一方、自動車・軽自動車で他人の荷物を業として運送するには、一般貨物自動車運送事業が貨物軽自動車運送事業のライセンスが必要

4. 企業の DX。新しい働き方の推進

1. 完全オンライン株主総会の実現

1. 現行会社法では、株主総会の会場の設定は必須とされている。この点、2020 年はリアル会場とオンラインのいずれからの参加も可能にするハイブリッド型の株主総会が一挙に普及したが、新型コロナウイルスの感染拡大防止のための取組にとどまり、オンラインで議決権行使等を可能にしている会社は少なかった。一方で、米国の多くの州や英国では、一般的な制度として、リアル会場を設置しないバーチャルオンリー型株主総会の開催が許容されている。我が国においても、法改正によりバーチャルオンリー型株主総会の開催を許容するとともに、バーチャルオンリー型株主総会の問題点に対する手当てを行い（例：インターネット環境を保有していない株主への対応や通信障害が生じた場合の対応等、決議取消リスクの最小化）、株主の参加機会を増やし、株主との対話の質を向上させる意義のあるバーチャルオンリー型株主総会の制度の一般化に向けて検討を進めるべきだ。
2. 一般社団法人・財団法人や公益社団・財団法人等においても同様の取り扱いを認めるべく検討を進めるべきだ。

※参考：2020 年 10 月 13 日、経団連が「株主総会におけるオンラインの更なる活用について」を提言

2. 郵便物受取のオンライン化

1. 「どういった内容の文書を」「いつ受取人が受領したか」を証明するために用いる内

内容証明郵便は、オンラインでの差出は可能であるのに、受取人となる企業は紙での受領を余儀なくされ、従業員が出社する必要がある。そこで、郵便物受取のための出社を不要とするため、電磁的方法で作成・送信・受領される文書についても、公的機関が証明し、内容証明郵便と同等の効果を生じさせる制度を創設し、オンラインでの受領を希望するすべての法人・個人を対象にして、電磁的な送達先を届出ることを可能にすべきだ。

2. 既存の郵便制度との親和性や、差出人が紙で差し出す慣習が当面なくならないと考えられることに鑑み、同制度は日本郵便によって運用されることが望ましい。
3. さらに、現在内容証明を利用していない官公庁・自治体等からの各種通知・照会も、同制度を用いることとし、官民の DX を加速させるべきだ。

3. ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤーの再構築、中小企業の DX

1. 我が国の産業において、ソフトウェア・IT サービスは、国内企業の実績が期待されていない。GAFAM に代表されるが、企業規模に関係なくソフトウェア・IT サービスを大きく展開できる企業環境が必要である。
2. 過去に、IPA、SOFTIC にて 1995 年～2009 年まで実施されていた表彰制度である「ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー」を再構築し、国内企業のソフトウェア開発促進、特にスタートアップ企業の開発を加速させ、ひいては様々な企業の DX 推進に寄与したい。
3. 表彰制度により新規開発ソフトウェア、IT サービスに創意工夫が期待できる。既存ソフトウェア・システムも対象とすることで今後の改良や画期的な普及に期待できる。ソフトウェア、クラウドサービス、ハードウェアとのインテグレーションシステム、DX 推進システムなども広く対象とすることで、デジタル革命をもたらす可能性が広がる。副賞としてスタートアップ企業には 1,000 万円程度のマーケティング費用、開発費用の補助などに利用できる補助金または賞金を提案、ソフトの普及や企業の成長を支援したい。

5. 金融財政の DX。電子帳簿保存法等の改正

1. 所得税法、法人税法、消費税法、電子帳簿保存法および関係法令の改正

1. 電子帳簿保存法の国税関係書類のスキャナ保存制度（同法 4 条 3 項）については、未だに細かな要件が多く、小規模・零細事業者等にとってはかなりハード

ルが高い。所得税法および法人税法における帳簿については、紙での保存が原則とされ、特例法としての電子帳簿保存法が適用されることとなっている。また、「所得税法および法人税法における帳簿や電子帳簿保存法」と「消費税法上の帳簿（仕入税額控除の要件）」の発祥が全く異なるため、一律的な規定を置くのが難しいのは理解できるが、企業経営者が記載する帳簿は両者の要件をすべて満たした帳簿（または会計システム）を準備せざるを得ない。

2. 国税関係書類に、金融機関の取引明細（電子明細）が紐づく場合、電子明細側を「主たる資料（主たる国税関係書類）」という取り扱いにする一方で請求書や領収書のスキャン画像を「補助的資料（従たる国税関係書類）」という取扱いとし、従来の電帳法4条3項、電帳法施行規則第3条各項等に定める細かい要件を問わずに保存できるようにするなど、手続・要件の見直しを迅速に進め、取組中の施策については議論を加速させるべきだ。
3. より抜本的な改革として、現在、所得税法・法人税法・消費税法の各法でそれぞれ定められている「帳簿・書類の保存」に関する要件を、再整理すべきだ。具体的には、電子帳簿保存法の制定当初から比べて、会計システムの利用が一般的になったことを踏まえ、「紙ベースでの帳簿・書類」と、「電磁的記録としての帳簿・書類」の位置づけを見直すべきだ。恒久的な制度として電子帳簿による帳簿保存の普及促進を進められたい。
4. その上で、社会的システムのデジタル化を見据えた形での、租税法全般における帳簿関連規定のグランドデザインを再設計すべきだ。

2. 銀行法の改正

1. 銀行入出金明細データをどれだけ加工をしても、銀行法により、電子決済等代行業者又は銀行による管理が必要なデータのままとなる課題を解決すべき。例えば、銀行から取得した入出金明細データを元に、会計システム上の仕訳データを加工した場合、仕訳データも銀行法に基づく管理が必要となり、お客様の自由なデータ利活用が阻害される。データの質の変化など、一定の基準に基づいて、加工情報を銀行法その他関係法令上の管理対象外とすることを明記すべきだ。
2. 情報の利活用が制限されているという課題を解決すべき。例えば、連鎖接続を含め情報の取扱いに重度の制約が課されており、利用者（預金者、会計システム利用者等）の意向を踏まえた自由な情報の利活用が制限されている。これは、オープン・イノベーション志向ではなく、API エコシステムの思想に反する。お客様の情報はお客様のものであることを明文化し、お客様が自ら望むように情報を利活

用できるようにすべきだ。

3. 銀行に強い監督権限を認めている課題を解決すべき。例えば、銀行が電子決済等代行業者の業務に問題があるとみなした場合には API 連携が停止されうる一定の条件のもと、データが銀行の監督下から外れるようにしていくとともに、できるだけ銀行による監督ではなく、中立的な自主機関である「電子決済等代行業者協会」による監督によるものとすべきだ。

6. 事業者等の補助施策、事業者等の DX や生産性向上に向けた各種支援施策

1. 高等教育における DX 関連授業、訓練の体制の再構築

1. Society5.0 が叫ばれる中、IT 人材、就中 IoT、AI に精通した人材の育成が急務である。特に中小企業における IoT、AI 化（DX 適応）を進めるためには現在の IT やデータサイエンス教育制度の更なる充実と教育者そのものの実践力向上が求められる。一方で技術と実践力を持つ人材が定年のために仕事から離れるためその「知識と技」を活用する機会に恵まれていない。これらの方々に教育、訓練の指導者として活動いただくことを推進すべきだ。
2. IoT に関する授業、実践のための教員育成制度の設定
 - ・企業経験者には学び直しによる教育論受講（約 100 時間、100 人程度）
 - ・教育経験者には実践体験（経営論、組織論、設計（原価計算、スケジュール化含む）、プロジェクトの作り方）（約 360 時間 100 人程度）
3. 上記による産学連携の実現のために企業に対する補助金制度の設定、産学連携の実現のために企業に対する補助金制度の設定

2. DX を強力に推進するための情報システム更改への補助制度

1. 補助制度の具体例
 - ・テレワーク可能な業態者に対する装置等の購入補助
 - ・教育訓練費用とその期間の賃金等の補助
2. DX 診断員の育成（中小企業診断士、公認会計士に対しての再度の教育・訓練）
 - ・中小企業診断士の約 10%、公認会計士の約 10%の合計 5,000 人に対して、DX コンサルタントとしての教育訓練（約 40 時間：1 週間）
3. 新資格として、「DX コンサルタント」の創設

4. DX コンサルタント資格については、地域間の格差が生じないように 各県に所在するソフトウェア関連団体との連絡を密にし、もって地場産業 IT 化促進とともに地方情報産業の地元における活躍の場を広げる役割を担わせるための補助制度の確立
3. 海外人材の活用制度
 1. 少子高齢化が続く中で人材育成と並行して、急ぎ DX 等推進のために可能な限り海外人材（インド、ベトナム、タイ、インドネシア、フィリピンなど）の採用を促進する。これら外国人の採用に対しての半年分の企業補助金の創設
 2. 一定の日本語と高度な IT 知識を持つ者への補助金（半年間）
4. クラウドゲーミングサービスの開発支援
 1. Google や Amazon、Microsoft、SONY 等の大手が、5G の普及を見据えて、クラウドゲームサービスの開始を予定しており、任天堂も検討中との事。今後、様々な切り口のクラウドゲームが誕生し、デバイス（PC、スマートフォン、テレビ、家庭用ゲーム機等）にとらわれないビジネスが普及する事で、ゲーム産業の大きな成長が期待できる。
 2. 矢野経済研究所によると、2019 年度の国内のスマートフォンゲーム市場規模は、1 兆 850 億円（前年比 5.4%増）だが、ここ数年で市場全体が急速に成熟し始めており、ヒット創出の難易度が高まっている傾向にある。10%前後のゲーム業界の成長を持続させる為にも、クラウドゲーミングサービスの早期展開が必要不可欠である。大手に限らず、中小企業であっても参入可能な市場であるが、クラウドゲームサービス立ち上げに関する初期費用は約 3,500 万円程度を要し、サービス継続の為に、サーバー等を維持する費用が別途発生する。
 3. 日本発のグローバルな新しいゲームであるクラウドゲームサービスを立ち上げるためにも、パブリッククラウド（一般向けに開放されたクラウド）などのデータセンターやサーバーの費用に対する支援を検討いただきたい。
5. 海外向け販売の支援
 1. 「2019 CESA ゲーム白書」において、2018 年度の日本国内の家庭用ゲーム機のソフトウェアの市場規模は 1,796 億円とあるが、海外の市場規模は 1 兆

6,909 億円と、国内市場 10 倍近い規模である。海外販売の拡充にこそ、ゲーム業界成長の鍵であり、海外販売が増加する事によって、国内の市場規模の 2 倍、約 3,500 億円の成長が期待できると考える。

2. 翻訳費用の助成や海外向け販売プラットフォームの構築費用等、日本のソフトウェアを世界に向けて販売する為の支援策を検討いただきたい。

6. 国外での裁判、法的問題へのサポート

1. インターネットを介したサービスは基本的に全世界に向けて行うサービスだが、問題が起こった場合は各国の裁判所で対応が必要になることがある。その際、現地の法律によって判断され、内容によって、日本では合法にも関わらず国外では違法にされてしまうケースもある。日本の法律に適合させるだけでも大変であり、全世界中の法律に適合させることは現実的に不可能かと思われる。そこで、国外の裁判のサポートを実務的、金銭的など、複数の側面で行っていただきたい。
2. PC ゲーム、家庭用ゲーム、コミック、アニメーション作品等は、日本の大きな財産である。海外に向けて、安全に、合法的に日本のソフトウェアを販売できる環境の整備と、サポート体制の構築がなされ、被害額の 30%が正規購入につながると見込んだ場合、海外販売による売上が約 5,000 億円増加する事になる。よって、裁判費用等のサポートを検討していただきたい。

7. VR ソフトウェアの開発支援

1. PC ゲーム、家庭用ゲームが、2D から 3D に移行する中で、VR 技術を活用してよりリアルなゲーム体験をできる環境が整いつつあり、VR ビデオの配信も爆発的に伸びている。IDC が、2019 年～2023 年の 5 年間における AR/VR 市場の予測によると、市場規模は 2019 年の 168 億ドル（約 1.8 兆円）に対して 2023 年は 1,600 億ドル（約 17.3 兆円）が見込まれている。
2. VR という最新技術について、開発環境の整備、技術者の育成が急務となっている。また、VR ソフトウェアを使用するだけでも、高スペックな PC が必要だが、VR のソフトウェアを開発する為には、更に高性能な PC が必要となる。VR のような最新のプログラム技術の開発や習得を支援する仕組み、助成金等について、検討いただきたい。