

デジタル政策について



2021年3月11日

今回のアジェンダ

1. 現在の経済社会構造の変化の評価
2. デジタル改革の進捗評価と今後の課題

日本における産業構造の進化

過去

1次産業→2次産業

農林水産業から
製造業へ

1次 2次 3次 B2C

ITインフラ

物理インフラ

現在

3次産業

サービス産業へ
更に情報通信が重要に

1次 2次 3次 B2C

ITインフラ

物理インフラ

インターネットが消費者向け新サービスを
創出(例: EC, オンラインバンキング等、
徐々に普及

ソフトとハードの分離により、多様なソフト
ウェアでの技術・サービスが進化
(例: Windows)

高速通信網が消費者の生活や
ビジネスにおける必需品へ

未来

全産業

あらゆる産業で、データ・AI
IoT(ロボット・ドローン等)が必須に

1次 2次 3次 B2C

ITインフラ

物理インフラ

デジタルによる価値創出が
消費者向けサービスでより加速、
産業向けでも急速に変革をもたらす

アプリとOSの分離が
新たな価値創出に必要
(例: App Store, Play Store)

超高速ブロードバンド網
(光ファイバー、5G)が、
価値創出の前提

あらゆる産業・
消費が大きく
変革・進展

産業の
変化

明治維新のデジタル版

代表理事三木谷の新年あいさつ文より抜粋

このデジタル庁を司令塔として進める
日本の「デジタル革命」は、
150年前の明治維新、75年前の戦後改革に
匹敵する規模と意義を持つものと、
私どもは捉えています。

今回のアジェンダ

1. 現在の経済社会構造の変化の評価

2. デジタル改革の進捗評価と今後の課題

デジタル改革関連6法案閣議決定時の代表理事コメント

1. 今回の法案は、2012年6月の当連盟活動開始以来の主張の多くが盛り込まれたものと理解している。

デジタル庁の発足に向けて徹底的なデジタル化の推進に政府においては引き続き取り組んでもらいたい。

2. 一方、デジタル規制改革では対面規制の見直しがこの法案には盛り込まれていないことなど不十分な面もある。

また、デジタル社会推進の具体的な制度設計は今回の法案を受けてから詳細が決められていくとされている。政府全体のシステム・アーキテクチャやデータ戦略など、今後きちんと見極めていくべきものも数多くある。

引き続き、経済団体としてデジタル社会の構築に向けて必要な政策提言を行っていく予定である。

積み残された主な課題

■新経済連盟の要望事項と政府対応の対比（次の3ページ参照）から浮かび上がる主な課題

大前提 イノベーションフレンドリー

課題① 国・地方の情報システムのあり方

課題② データ戦略の具体化と実装/データ利活用基盤としてのベースレジストリ整備の実装

課題③ デジタル人材育成政策(公務員制度改革、教育制度改革の具体化を含む)

課題④ 規制・制度のD Xの徹底と行政対応トランザクションコストの削減

課題⑤ 越境経済下における適切な競争環境整備

新経済連盟の主要要望事項と政府対応の対比表①

新経済連盟の要望事項	政府対応
デジタル庁の組織構成と人材採用 - 人事権を含めた司令塔機能の確保 - 幹部を含め少なくとも定員の5割以上を民間のエンジニア人材採用	■ デジタル庁設置法案 - 総合調整機能（勧告権等）を有する - 民間人を想定したデジタル監の設置
国及び地方公共団体のシステムアーキテクチャーの法定化(バラバラ問題の解消)とそれに伴う柔軟な調達制度・会計制度の実現 - 脱・メインフレーム、脱・三層分離 - コンテナ型クラウドプラットフォーム化、SaaS化、疎結合 - A P I 開放義務化 - ユーザファーストのためのUI／UX改善	■ 地方公共団体情報システムの標準化に関する法律案 ■ デジタル・ガバメント実行計画（2020年12月） （仮称）自治体等共通SaaS基盤の構築 （仮称）Gov-Cloudの仕組みの整備 - 情報連携基盤（公共サービスメッシュ）の構築 - 民間タッチポイント - ガバメントネットワーク整備プロジェクト ■ 調達制度・会計制度について今回の法案において直接の規定はなし（デジタル庁の予算権限等の規定を除く）
マイナンバー制度の抜本的改善 デジタル庁配下での制度運用、預金口座紐づけ等の実施	■ デジタル社会の形成を図るための関係法律の整備に関する法律案 郵便局事務取扱法、公的個人認証法、住民基本台帳法、マイナンバー法、JLIS法等の改正 ■ 公的給付の支給等の迅速かつ確実な実施のための預貯金口座の登録等に関する法律案 ■ 預貯金者の意思に基づく個人番号の利用による預貯金口座の管理等に関する法律案
データドリブン行政の枠組みの法定化と上記行政の基盤となるベースレジストリ整備の法定化	■ デジタル社会形成基本法案 基本方針に「多様な主体による情報の円滑な流通の確保（データ標準化等）」、「公的基礎情報データベース（ベース・レジストリ）の整備」等について規定

新経済連盟の主要要望事項と政府対応の対比表②

新経済連盟の要望事項	政府対応
国家公務員及び地方公務員の制度改革 ・ 幹部職員の任用を含め『GovTech専門職』採用制度拡充と内製化 ・ 行政職員のデジタル素養をアップするための枠組みの整備 (公務員の「採用試験」と「昇格」への反映等) ・ 官民人事交流法の地方自治体版の制定	■ デジタル改革基本方針に『国家公務員総合職試験デジタル区分の創設検討』の記載。総理所信表明でも言及。 ■ 総務省が『自治体DX推進計画』で地方公務員法の解釈を明示 『自治体が外部の専門人材を CIO 補佐官等として任用する場合、職務の内容や量に応じて、任期付職員や特別職非常勤職員として任用することが考えられる。これらの任用形態については、いずれも、 ・ 民間企業との雇用関係を継続し、従業員としての地位を保有したまま任用すること ・ 民間水準を考慮して給与を設定することが可能である。(任期付職員については、所属する民間企業から給与その他の報酬を得てその業務に従事することは、地方公務員法第 38 条による制限を受ける。)
DXに対応した規制制度の整備と行政対応コストの削減 ・ アナログ規制(対面原則/書面交付原則/押印原則等)の完全撤廃 (行政手続きと民間関係での『アナログ原則撤廃一括整備法』) 具体的改正事項リストも当連盟から提示 ・ 『DX法制局』整備により、反DXの法令の立案を阻止 ・ 諸外国並みに行政対応コストを総量管理削減するための法案制定	■ デジタル社会の形成を図るための関係法律の整備に関する法律案 ・ 押印・書面の交付等を求める行政手続や民間手続を定める48法律の改正(民法、戸籍法、宅地宅建取引業法、建築士法、社会保険労務士法等)⇒左記の具体的改正事項リストの一部が盛り込まれている ■ 規制の事前評価に、DX視点でのチェックシート導入予定

新経済連盟の主要要望事項と政府対応の対比表③

新経済連盟の要望事項	政府対応
D X時代のデータ流通に対応した地方分権制度の整備 ・ 個人情報保護条例バラバラ問題の解消（個人情報保護法制2000個問題の解決）	■ デジタル社会の形成を図るための関係法律の整備に関する法律案 ・ 個人情報保護法の改正 ・ 行政機関個人情報保護法・独立行政法人等個人情報保護法の廃止（個人情報保護法へ統合） ・ 地方公共団体の個人情報保護制度について全国的な共通ルールを規定（個人情報保護法で規定）
越境経済下での適切な競争環境の整備 ・ 各種事業法等の域外適用・執行を一括してデフォルト化するための法案整備/域外執行のための体制の強化（国際執行庁創設等） ・ アプリ寡占問題に対する独禁法の厳格な執行	■ 今回の法案において具体的な改正事項なし ※ 2020年の通常国会で、電気通信事業法と個人情報保護法については、域外適用等に関して一定の改正を措置済み ■ アプリ寡占問題における具体的な執行の進捗は現時点でない

『デジタル人材』の国際比較(民間調査)

供給数は、インド、中国が圧倒的。
日本は、周辺アジアの国を下回り、かつ、減少。

(単位 ; 万人)

大学の 年間卒 業者数	世界 全体	日本	トップ3の国			(参考) 中国
			1位	2位	3位	
IT分野 専攻	151.2	3.4 (9位、 前年比 ▲1.4%)	インド 55.0	米国 14.8	ロシア 9.3	118.0※ ※エンジニアリ ング専攻のみ
STEM 関連分 野専攻	237.8	3.0 (13位、 前年比 ▲1.1%)	インド 113.7	米国 28.1	英国 10.2	25.6※ ※サイエンス専 攻のみ

(出典)2020年7月2日ヒューマンリソシア株式会社のプレスリリース「92カ国をデータでみるITエンジニアレポートvol.3 世界の大学等におけるIT教育について独自調査」をもとに作成

デジタル人材育成政策の概要

(当連盟プレゼン資料より抜粋)

- 解決策① 人材供給力確保のための教育改革
- 解決策② 雇用労働法制改革(解雇規制や時間給見直し等)
- 解決策③ デジタル人材のスキルフレームワーク/標準の再設定と普及促進、デジタル人材コミュニティ形成
- 解決策④ イノベイティブな企業文化・風土・ワークスタイルの醸成/官民間での人材流動
- 解決策⑤ 海外から優秀な人材を集める
- 解決策⑥ 社会全体でのデジタル人材育成を後押しするための政策支援制度の充実

規制・制度のD Xの全体見取り図(当連盟提言より)

『アナログ10原則』
の完全撤廃



新たな制度環境
による新市場の創出

消費者と事業者の負担となる
『トランザクションコスト』低減

民間が行政に対応するためのコスト
少なくとも**71.2万人/年**

高付加価値部門への業務シフト等
による企業の生産性向上

GDP押上効果
(行政対応コスト2割削減分の業務シフト)
少なくとも**1.3兆円/年**

生産性向上効果
(企業のバックオフィス業務デジタル完結)
少なくとも**2兆円**

世界一のデジタルイノベーション国家への転換

(現状)世銀発表のビジネス環境ランキング(2019年10月公表)29位

民間企業が対応する年間コスト『行政対応コスト』

- 行政手続きのために、民間は少なくとも71.2万人分のコストを年間に負担。
- 農林漁業(36.3万)、電気ガス水道(18.8万)、複合サービス事業(48.4万)の従業者数を上回る数値。

コスト	国(実績)※1	都道府県(試算)※2	国+都道府県※3
作業時間(時間)	3億3,377万	8億9,901万	12億3278万
金銭換算(円)	8,208億	2兆2,862億	3兆1,070億
従事人数換算(人)	19万	52.2万	71.2万

(出典) 2019年12月公表の(独法)経済産業研究所・石崎隆・上席研究員レポート『事業者目線での行政手続きコスト削減』をもとに作成

行政手続きに係る規制改革の経済効果の試算

- ①行政手続きが付加価値を生み出さないとの仮定の下では、行政手続きコストが、我が国のGDPを6.2兆円（2016年度(名目GDP比 1.16%) 押下げる要因となっており、国では1.6兆円(同0.30%)、地方では 4.6 兆円（同0.85%）の付加価値の損失となっている。
- ②行政手続きコストを20%削減して節約された労働時間を平均的な付加価値を生む業務へ振り向けることができれば、これまでの成長経路と比較して、GDPを毎年1.3 兆円増加（名目GDP比0.24%）する結果となる（国では0.4兆円（同0.07%）、地方では0.9兆円（同0.17%））。
- ③削減対象・規模の大幅な拡大、削減で生まれる余剰労働の生産性の高い分野への転換等があれば、更に大きな経済効果を生み出す可能性がある旨が分析されている。

(出所) 2019年12月公表の(独法)経済産業研究所・石崎隆・上席研究員レポート『事業者目線での行政手続きコスト削減』において、引用している論文のまとめ記事。引用元は、溝端幹雄「行政手続きコスト削減でGDPはどれだけ増える？」大和総研経済構造分析レポート（2018年5月29日）。

デジタル完結による生産性向上効果の試算

デジタル完結による日本全体のバックオフィス業務の生産性向上（試算）は以下のとおり。

全労務手続をデジタル完結することによって…

約2,000億円の生産性向上

帳簿等の電子保存を完結することによって…

約1.8兆円 of 生産性向上



労務・帳簿保存の2分野で**2兆円規模の生産性向上**が可能。印刷費・交通費・倉庫費・郵送費等の削減効果も加えるとさらに大きく。また法務や総務などでもデジタル化による生産性向上可能。

（注1）労務分野のデジタル化による効果試算

人件費：2,543円/時間、申請・通知のオンライン化によって削減できる時間：30分/手続 → 1手続あたり1,272円削減

労務領域で非オンラインの年間申請手続数：約1.5億件とすると1,272円 × 1.5億件 = 約2,000億円

（約1.5億件：IT総合戦略室の実施した棚卸の結果、労務関連法令に根拠のある総手続数）

（注2）帳簿・証憑・議事録等法定保存文書の電子保存原則化による効果試算

人件費：2,543円/時間、ファイリング+書庫保存+管理簿作成等にかかる時間：15分/手続

→1手続あたり削減できるコスト：2,543円 × 15分 = 636円

法人数：約2.8百万社、削減できる年間保存手続数平均1000件/社（会員ヒアリング）とすると636円 × 1,000件 × 2.8百万社 = 約1.8兆円

※人件費は規制改革推進会議行政手続部会事務局の試算を利用。

規制・制度のD Xの打ち手のラインナップ一覧

2. コロナ問題を契機とした規制・制度改革

②打ち手の全体像

アナログ原則の完全撤廃

① 社会全体のデジタル化の推進

- 『社会全体のデジタル化』を進めるための更なる立法措置
- 『アナログ原則』撤廃のための一括整備法令
- デジタル手続きへのインセンティブ措置や優先的処理

② D X推進のための国民運動の実施

- D Xを阻む『アナログ慣行』の見直し（営業をインサイドセールスに転換／バーチャル株主総会へ転換／リモートワーク推進）
- オンライン選挙、インターネット投票
- 政府会議・記者会見等のオンライン対応推進

新しい規制・制度による新市場の創出

③ レガシー規制の見直し

- A I等を活用した新たな事業融資制度構築
- 株式投資型クラウドファンディング規制見直し
- リスクテイク投資家層の拡大/私募ルール見直し
- AI・ブロックチェーンを前提とした規定見直し
- デジタル著作権法制整備
- オンラインでのエンタメ市場・スポーツ振興・コンテンツ拡大のための関係法令整備（ギフティングやオンラインベッティング等）

④ データを連携・活用できる環境の整備

- オープンデータ推進とA P I開放デフォルト化
- 個人情報保護法制2000個問題
- 国/地方の情報システムの標準化／クラウド化（地方のLGWANシステムの問題解消）※自治体は、クラウド化の方針が不明確であり、ネットワーク分離が前提となっているため、依然としてテレビ会議やネット申請対応などが進まない構造

どちらにとっても基盤となる仕組みの整備

⑤ 規制・制度のD X等を進めるための枠組みの整備（⇒後述）

⑥ 規制・制度の適用と執行のイコールフットイング

当団体提案のアナログ原則撤廃リスト一覧①

下記リストのうち一部は今回のデジタル社会形成関係整備法案において改正予定

撤廃すべき アナログ原則	項目名	淵源となる法令
対面原則	オンライン診療の全面解禁・恒久化	医師法
	オンライン服薬指導の全面解禁・恒久化	薬機法
	薬局医薬品及び要指導医薬品のオンライン販売の解禁	薬機法
	オンライン教育の全面解禁・恒久化	学校教育法
	不動産取引のオンラインでの重要事項説明の全面解禁	宅建業法
	バス・タクシー事業者及びトラック事業者による乗務員への I T 点呼の全面解禁	道路運送法、貨物自動車運送事業法
	インターネット投票の解禁	公職選挙法
書面原則	以下の書面交付の原則電子化対応※ ①民法の受取証書・債権証書、②高齢者医療確保法の領収書、③貸金業法の受取証書、④金融商品取引契約及びそのクーリングオフ、⑤旅行契約、⑥建設請負契約、⑦下請会社に対する受発注書面、⑧不動産特定共同事業契約、⑨投資信託契約の約款、⑩不動産取引での重要事項説明書面等、⑪定期借地契約、定期建物賃貸借契約、⑫マンション管理業務委託契約、⑬特定継続役務提供等における契約前後の契約等書面、⑭派遣労働者への就業条件明示書面、⑮労働条件通知書面 など	民法、金融商品取引法、高齢者医療確保法、貸金業法、旅行業法、建設業法、下請法、不動産特定共同事業法、投資信託及び投資法人に関する法律、宅地建物取引業法、借地借家法、マンション管理法、特定商取引法、労働者派遣法、労働基準法

※先般通常国会で成立した割賦販売法改正での説明事項伝達方法のデジタルファースト化の規定(改正割賦販売法第30条第1項から第3項までなど。書面交付の希望があった場合のみ個別対応という規定)等の横展開

当団体提案のアナログ原則撤廃リスト一覧②

下記リストのうち一部は今回のデジタル社会形成関係整備法案において改正予定

撤廃すべき アナログ原則	項目名	淵源となる法令
書面原則	選挙活動でのメール活用解禁	公職選挙法
	デジタル教科書の規制緩和等（各教科等の授業時数の2分の1未満という規制の撤廃・緩和、単体発行の解禁、無償措置化等）	学校教育法
	インターネット請願の導入	請願法
押印原則 (特定方式の電子署名のみの利用強制の結果、押印対応が継続)	処方箋の記名押印/署名義務における電子署名要件の柔軟化	医師法、歯科医師法、薬剤師法
	民間と地方自治体の契約における電子署名要件の緩和・拡大	地方自治法
	建設工事の請負契約を電子契約で行う場合の電子署名要件の緩和・拡大	建設業法
常駐・専任配置原則	「士」業の事務所2か所禁止規制の撤廃	社会保険労務士法 行政書士法、税理士法等
	建設工事の監理技術者が「オンライン監理」で複数の工事現場の業務を兼務することの解禁	建設業法
	食品衛生責任者の「オンライン管理」による無人店舗の実現	食品衛生法
	薬剤師・登録販売者が、処方薬、薬局医薬品、要指導医薬品、一般用医薬品について、薬局・店舗外からオンラインで情報提供・指導し管理することの解禁	薬機法
	労働者派遣事業におけるマッチング等業務を派遣元事業所で実施しなければならない規制の撤廃	労働者派遣法

『D X 法制局設置法案』の制定

■ 『D X 法制局』による「法制度のデジタル化原則」の徹底

- 既存法の評価と必要に応じ改正要請の機能
- 新規立法の法案提出の際にD Xを阻害していないかを事前審査

デンマークでは、2018年7月以降に提案された法律は、デジタル対応の7つの原則を順守することが義務付けられている。

デジタル時代における法策定プロセス改革の動向

立法 プロセス	● 法令のデジタル対応を義務化 ■ 2018年7月1日以降に提案されたすべての法律は、デジタル対応の法律に関する7つの原則を遵守することが義務付けられた。 ① シンプルで明確なルール ② 市民と企業とのデジタルコミュニケーションの促進 ③ 完全または部分的に自動化されたデジタル手続 ④ 当局間の一貫性（統一された概念とデータの再利用） ⑤ 安全で安全なデータ管理 ⑥ 公共のITインフラストラクチャの使用 ⑦ 詐欺やエラーの防止（制御の目的でITの使用をサポートするように設計する必要あり）
組織・人材	デジタル対応法の事務局は、2018年初頭に財務省の下で設立。 新しい法案の作成においてデジタル化が完全に検討されたかどうかを評価する。 <事務局のタスク> ● 法律草案のスクリーニング、法案に関する協議 ● 法施行の影響を評価するためのガイダンスとツールの開発と継続的な更新 ● デジタル対応法に関する省庁のコンサルティング

『行政手続負担軽減法案』の制定

■ 行政手続対応コストベースの総量規制※が世界の潮流

※新たな規制を1つ追加した場合に1つの規制を廃止するという個数ベースの総量規制ではなく、新たな規制の遵守に必要な追加コスト相当分を、既存の規制の廃止・緩和等により捻出・削減するというコストベースの総量規制

国 名	ルール of 名称	実施時期	コスト削減効果
英 国	1-in/1-out	2010年-2012年	2010年→2015年 ▲100億ポンド
	1-in/2-out	2013年-2015年	
	1-in/3-out	2015年-	
カナダ	1-for- 1	2012年- 2015年からは法令上の義務	
ドイツ	1-in/1-out	2015年-	
米 国	2for 1 規制予算(※) ※連邦行政機関ごとに規制遵守費用の上限を予め設定	2017年-	2017年 ▲99.8億ドル 2018年 ▲234.3億ドル 2019年 ▲134.7億ドル

(出典) 2019年12月公表の(独法)経済産業研究所・石崎隆・上席研究員レポート『事業者目線での行政手続コスト削減』、2020年4月の評価クオーターリーでの大阪大学教授・岸本充生氏による寄稿論文『トランプ政権における規制改革』をもとに作成

越境経済下での問題の全体像

(2019年3月提言『海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策』等より抜粋)

◆市場環境の変化によって、日本市場における国内企業と海外企業との間でアンフェアな競争環境の問題などが顕在化

市場環境
の変化

①デジタルプラットフォームの生活への浸透

②スマホファースト時代に突入

③外資シェアの拡大



問題の
所在

「アンフェアな競争環境」、「競争政策上の問題」などが顕在化

具体的な
問題

法の域外
適用、
執行

アプリ
ストア寡
占問題

課税

参入
障壁

著作権

買収

法の域外適用、執行問題①

(2019年3月提言『海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策』より抜粋)

<域外適用・執行>

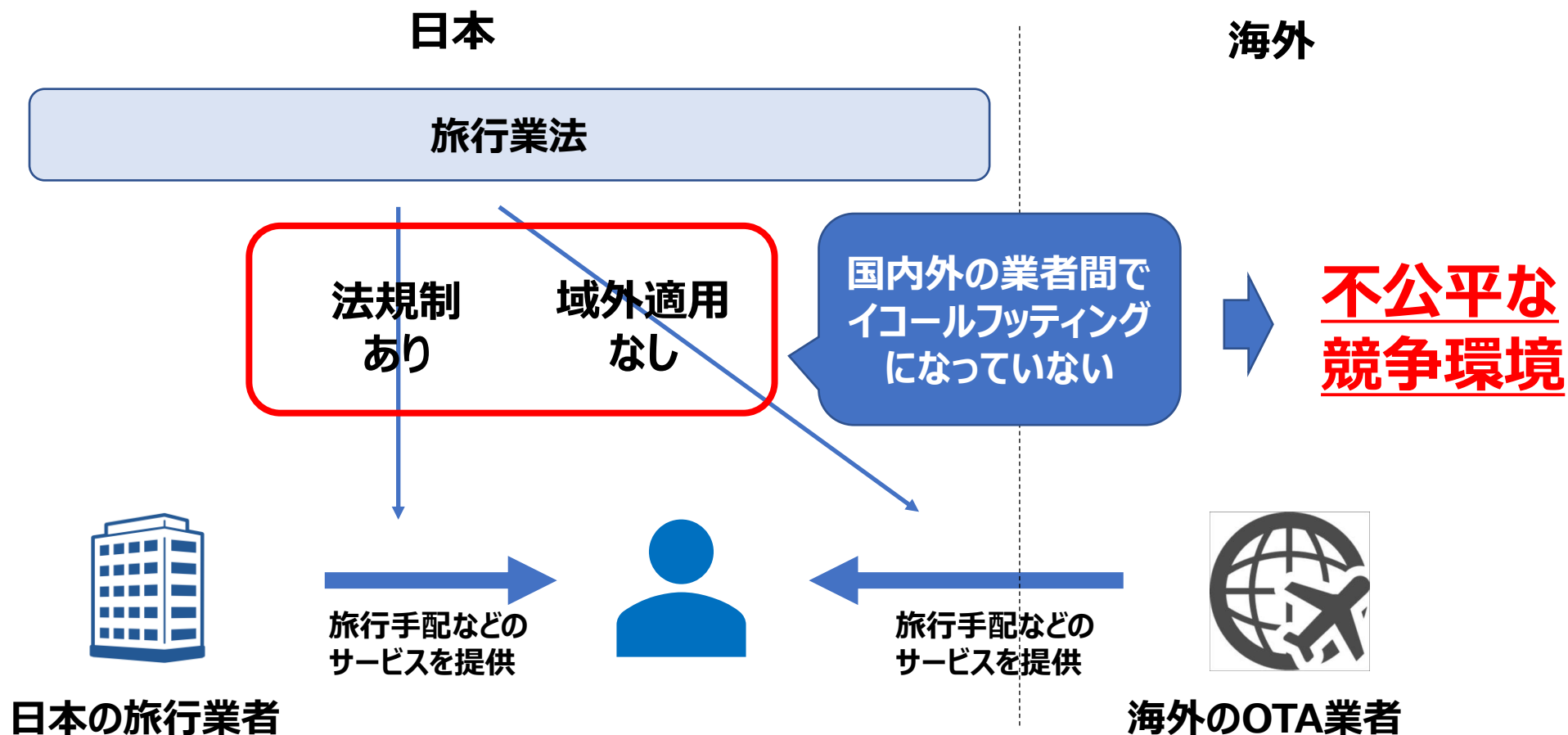
- ◆外国企業に対する法の域外適用と執行が十分ではないため、**国内企業と外国企業の間、コスト面などでの不平等**が生じている

(対応策)

- ◆国内法令については**「域外適用・執行をデフォルト化」**する関係**法令一括整備法**を制定すべき

(参考事例)旅行業法

- ◆ 日本企業と外資企業で法適用や執行に差（規制対応コストに差）
- ◆ 例えば、旅行業法では海外OTA事業者には域外適用がなく、不公平な競争環境となっている



※OTA → Online Travel Agent

法の域外適用、執行問題②

(2019年3月提言『海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策』より抜粋)

<執行の強化>

◆法の実効性担保のための**執行強化策**は不可欠。法適用できても執行できていないケースあり。**情報収集強化、体制強化**を強化する**新法を制定**すべき

① 情報収集の強化

➤ 会社法817条の厳格適用

会社法817条の「外国企業の日本における代表者を定めること」等の規定を厳格運用。加えて新法により違反業者への業務停止命令、日本からの国際送金禁止等の罰則追加

➤ 国内法人への資料提出義務の強化

海外企業と実質的に支配関係のある日本法人に対し、税務関連などに関わる資料提出を求める権限を強化。従わない場合には課徴金を設ける

➤ 日本国内で得た情報については国内サーバーへの保存を義務付け

② 執行機能の強化

➤ 裁判の国内管轄権

日本の消費者にサービスを提供する外資企業の国内法義務違反については、日本の準拠法に基づき管轄権を国内裁判所に定める

➤ 「国際執行庁」の創設

各執行省庁が持っている外国企業への権限を一元化し、専門人材を加えたうえで、執行を横断的に一括で担当することによって、執行強化をはかる

<中国市場の参入障壁>

◆ **日本企業の中国市場参入は困難**だが、中国企業は日本市場に参入

(具体的な事例)

- 日本のゲーム企業が**中国へ進出するには規制が多く困難**だが、中国から日本には参入可能な状態。中国での資本力をベースに日本で認知広げ数年後に資金を回収することなどもできる状態
- モバイルゲーム業界における**売上トップ30社のうち外資が6社（中国3社）を占めており、特に中国企業の売上が急増**。またDL数では**トップ30社のうち外資15社（中国5社）**で、将来的な売上可能性を考えるとかなりの脅威

(対応策)

- ◆ **相互主義原則にもとづき、日中交渉による「参入障壁」の取下げ要求**

(参考事例)ゲーム市場の参入障壁

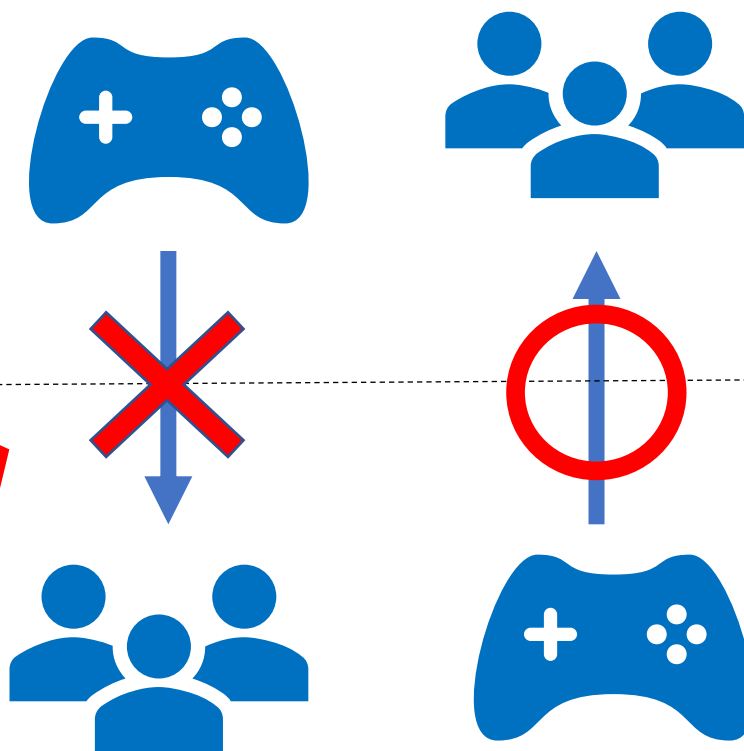
◆日本企業の中国市場参入は困難だが、中国企業は日本市場に参入

<日本企業が中国で配信するのは困難>

- ① 中国の現地販売会社との契約が必要
- ② 中国政府による承認が必要

※順守すべきレギュレーションは多数で複雑。承認までの手続きコストが膨大

日本のスマホゲーム市場



中国のスマホゲーム市場

<中国企業は日本市場にどんどん進出している>

- ✓ セールスTop100に中国ゲームが18タイトルで、売上総額は約429億円（前年同期比62.5%増）
- ✓ ダウンロードランキングTop100の内、日本産のスマホゲームは36作で、残りの64作は全て海外産

※2019年3月-6月「Sensor Tower」より



新經濟連盟

Japan Association of New Economy