

News Release

2017年11月29日
株式会社野村総合研究所

2023年度までのICT・メディア市場の規模とトレンドを展望

～ 「ソフトウェアがすべてを飲み込む」 デジタル変革時代の企業と社会の構造変化 ～

株式会社野村総合研究所（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：此本 臣吾、以下「NRI」）は、このほど2023年度までのICT（情報通信技術）・メディア関連の主要5市場（デバイス／ネットワーク／コンテンツ／プラットフォーム／xTech^{※1}）について、国内および一部に関して世界における動向分析と市場規模の予測を行いました。

ICT・メディア市場は個々の技術やサービスの普及が進むとともに、さらにそれらを複合させた新しい用途や市場が生み出されています。また、これらの技術やサービスを活用して、企業や社会の根本的な変革が始まっています。「デジタル変革」「データ経営」というキーワードは、まさにこのような動きを示しています。

このような変革の本質は、①製品・サービス、業務そして業界そのものにおける「アンバンドル化（既存のビジネスモデルや製品アーキテクチャの依存・結合関係の分裂）の進展」、および、②「サブスクリプションモデル^{※2}前提によるビジネスプロセスの再編」の2つです。NRIはこれらの変化を、「Software is eating the world（ソフトウェアがすべてを飲み込んでいる）」の最終仕上げの状態にあると捉え、来年以降5年先の2023年度に向けて、各市場がどのように変化していくかを分析しました。

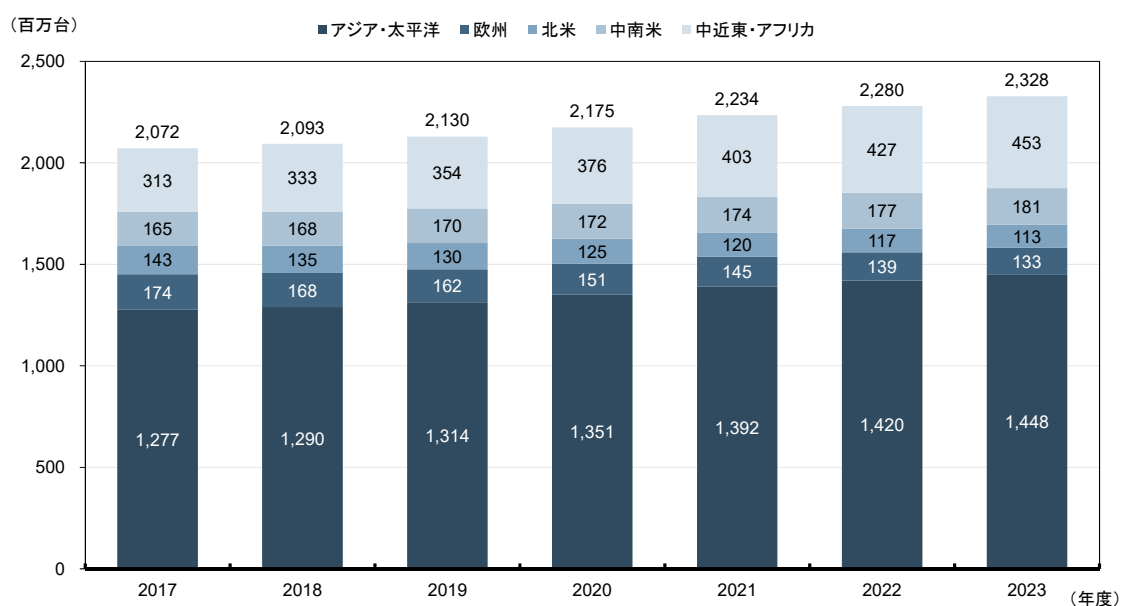
主要5市場の特徴的な動向と予測結果は、以下のとおりです。各市場で取り上げている個別の分野については、【ご参考】の「各市場・分野の定義と説明」をご参照ください。

【デバイス市場】

新たな発展ステージを迎えるデバイス市場

- ・デバイス市場を牽引してきたスマートフォンの販売台数は、2017年度に世界全体で20億台を超える。新興国向けの低価格機種が台数ベースでみた成長を牽引するとともに、ハイエンド端末の機能向上により、デバイスの平均単価は上昇傾向にある。その結果、2023年度には、世界で23.3億台に増加すると予測される（図1）。iPhoneXでは、新たに搭載された顔認証向けのロミオモジュールやジュリエットモジュールが品薄となったため、端末出荷が遅れるなど、機能拡張に伴うデバイスの需給バランスの問題は今後も課題となろう。また、スマートフォンの平均価格が1,000ドル（約11万円）の大台に乗ったことで、今後買い替えサイクルへの影響なども注目される。
- ・また、IoT（Internet of Things、モノのインターネット）やAI（Artificial Intelligence、人工知能）の領域で進展している技術革新とデジタル変革の大きな潮流の中で、ドローンや音声エージェント端末の出荷台数の高い成長が期待される。センサーデータを始めとする実世界データの収集、蓄積、およびその分析に向けて、ビッグデータのさらなる革新に、各種のデバイスがさらに貢献していくことが期待される。

図1：世界のスマートフォン市場規模の地域別予測

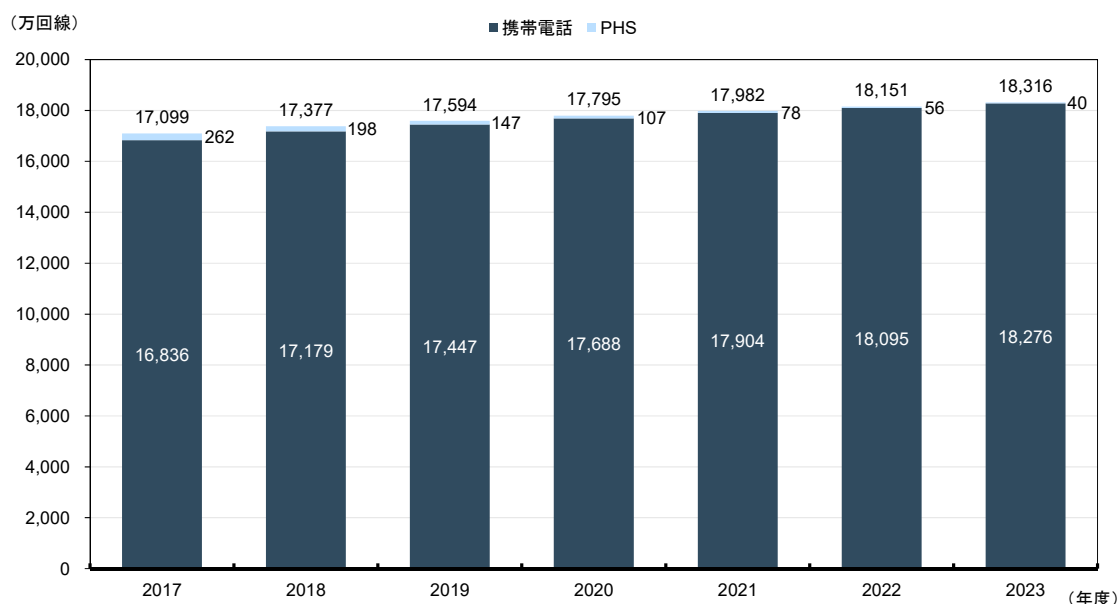


【ネットワーク市場】

5Gによるコンテンツのリッチ化が光需要を下支え

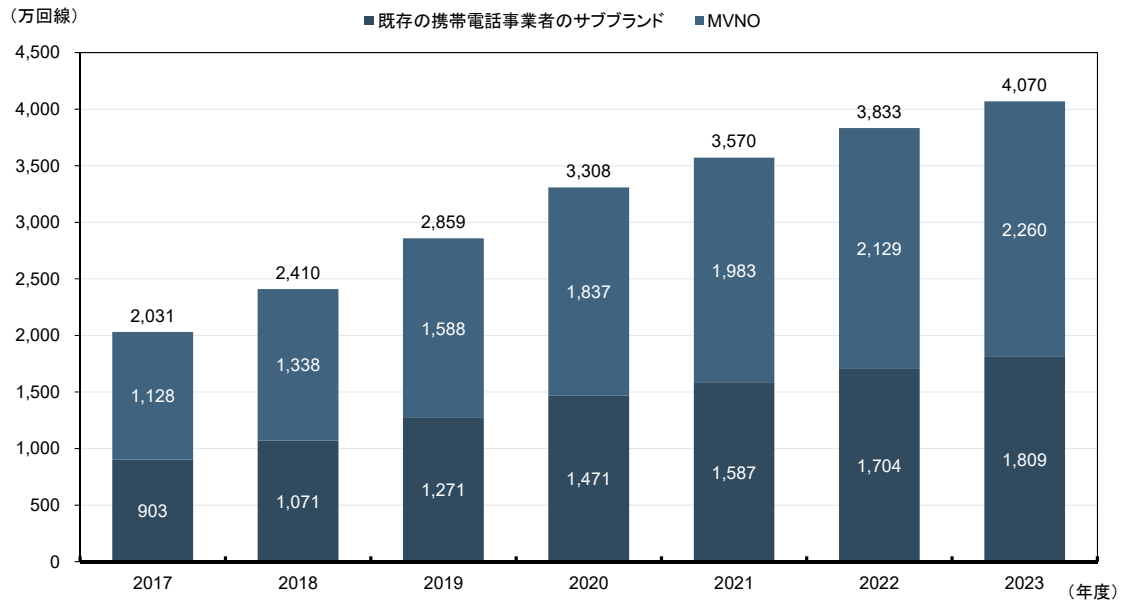
- ・日本国内における固定ブロードバンド回線の加入件数は、2017年度末の3,630万件から、2023年度末には3,900万件に達すると予測される。過去3年、「光コラボレーションモデル」を活用した大手携帯電話事業者による光ファイバー回線とスマートフォンとのセットサービスが、光ファイバー回線が大半を占めるこの市場の拡大要因となってきたが、早晚スマートフォンの買い替えは一服する。一方で、2020年頃からサービス開始が見込まれる5G（第五世代移動通信システム）の普及に伴い、携帯電話端末で利用されるコンテンツがますますリッチ化する。データ通信料金を抑えるために、利用者のWi-Fiを通じた固定回線へのデータオフロードニーズが高まり、それが今後の光ファイバー回線の需要を下支えする。
- ・携帯電話・PHSの契約回線数は、タブレット端末やIoT機器など通信モジュールが組み込まれた機器の増加、多様なMVNO（Mobile Virtual Network Operator、仮想移動体通信事業者）の登場などにより、2017年度末の1億7,099万回線から、2023年度には1億8,316万回線に増加する（図2）。
- ・認知度と利用が着実に高まっている格安スマホは、2017年度末の2,031万回線から、2023年度末には約2倍の4,070万回線まで拡大する。しかしその半分強は、既存携帯電話事業者のサブブランド（Y!mobileおよびUQmobile）が占めると予想され、MVNOは、ますます価格以外の要素による差別化が求められる（図3）。

図2：日本国内における携帯電話・PHS契約回線数の予測



出所) NRI

図3：日本国内における格安スマホの契約回線数の予測



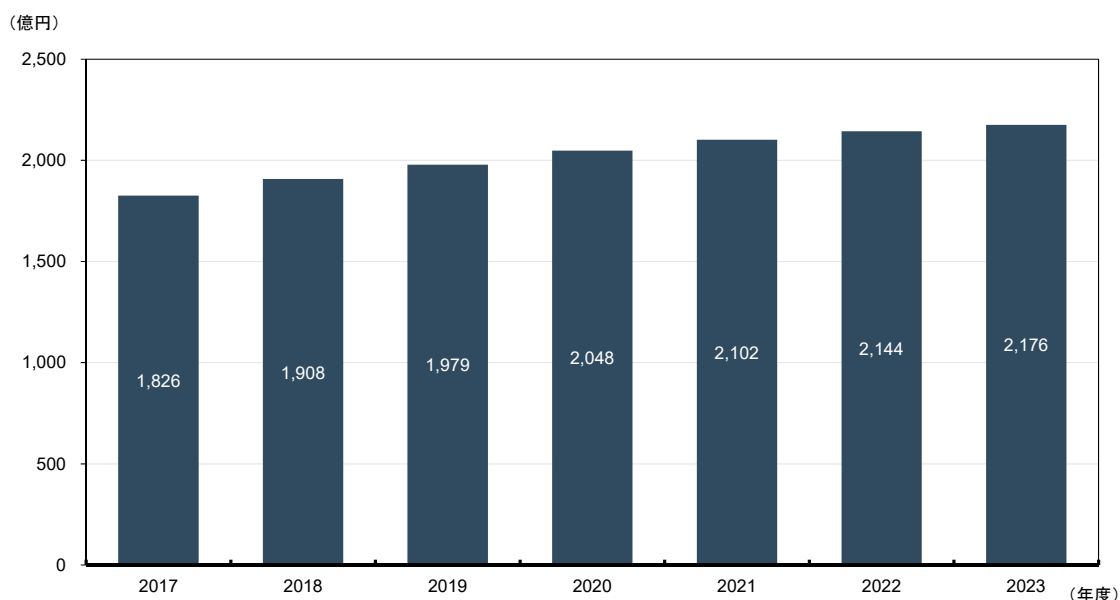
出所) NRI

【コンテンツ市場】

コンテンツ産業においては付加価値を巡る競争が進展

- ・動画配信市場は、月額固定料金で豊富な映像コンテンツを視聴できるサービスの利用が拡大することにより、2017年度の1,826億円から2023年度には2,200億円近くの市場になると予測される（図4）。動画配信事業者が、多額の費用をかけてオリジナルコンテンツの製作・配信を強化することで、従来の放送局による一体的な提供構造から、動画配信事業者も含む制作と流通の分離・多様化構造へと変化することが予想される。
- ・音楽配信市場は、「利用者が選曲できるオンデマンド再生機能」「邦楽を中心とする収録楽曲の充実」「利用者一人ひとりの嗜好（しこう）に合わせたレコメンド（推奨）機能」を備えたサービスへの加入が市場を牽引し、2017年度の793億円から2023年度には891億円まで拡大すると予測される。

図4：日本国内における動画配信市場規模の予測



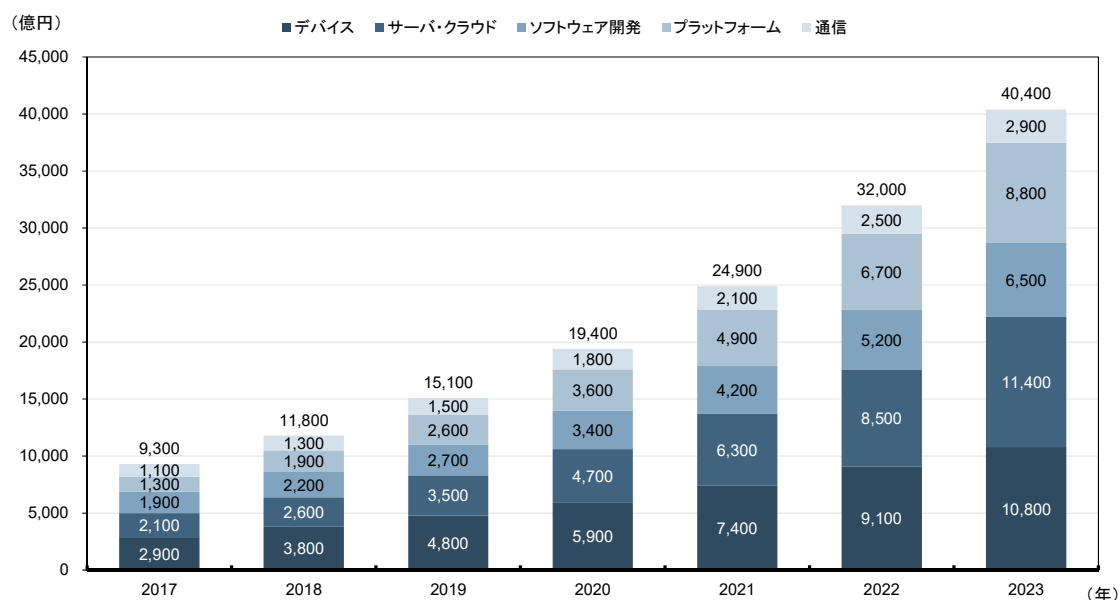
出所) NRI

【プラットフォーム市場】

社会インフラと化した ICT プラットフォーム

- ・IoT によるデータソースの多様化、技術革新(クラウド、ブロックチェーン、および ICT) による情報処理の低価格化、利用の容易化により、従来の情報システム投資の中心だった「コーポレート IT^{※3}」に向けた投資に加えて、ビジネスの価値向上を目指した「ビジネス IT^{※4}」分野への投資が進み、これがプラットフォーム市場を牽引する。
- ・本市場を牽引するのは、主にクラウドサービス市場と IoT 市場である。前者は、2017 年度の 6,973 億円から 2023 年度には 1 兆 1,661 億円へ、後者は、2017 年の 9,300 億円から、2023 年には 4 兆円を超える規模へと、大きく成長する見込みである (図 5)。

図 5：日本国内における IoT 市場規模の予測



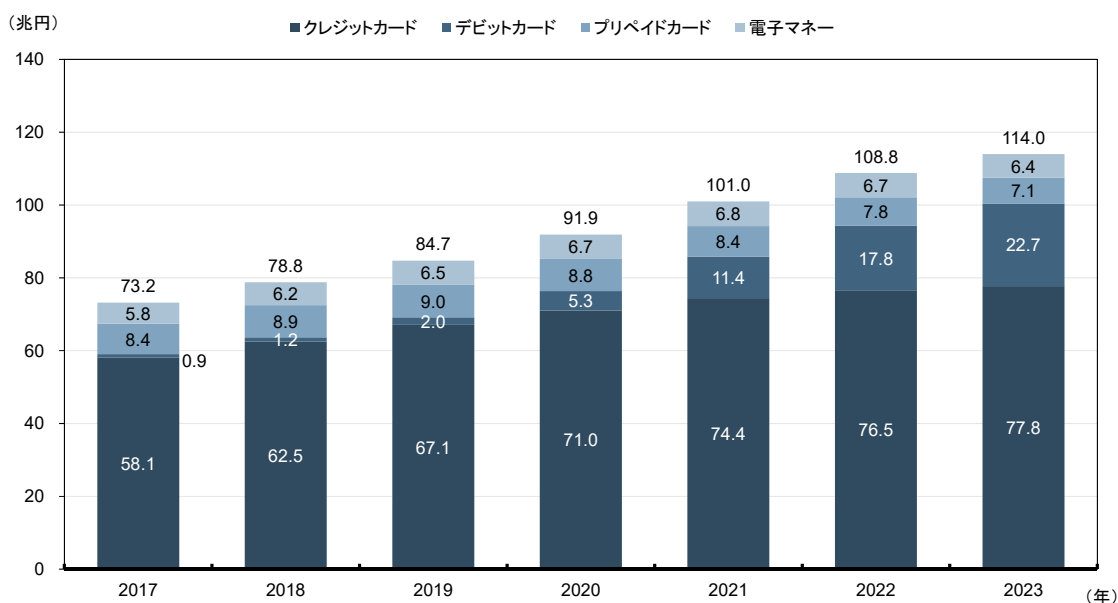
出所) NRI

【xTech 市場】

「ビジネス IT」でさまざまな業界を変革する「xTech」

- xTech 市場は、さまざまな分野・業界において、クラウドや IoT、AI 等、近年の興隆が著しい IT 関連の新技术を活用し、新しいサービスを展開したり、業界構造そのものを変革したりする動き、およびそこから出てくる新市場を指す。その範囲は幅広いが、「IT ナビゲーター2018 年版」では、FinTech（金融）、RetailTech（小売）、AdTech（広告）、FoodTech（食品）、EdTech（教育）、SporTech（スポーツ）、HR Tech（人事）、AgTech（農業）、HealthTech（ヘルスケア）の市場について、分析と予測を行っている。
- FinTech の重要な構成要素である、電子マネーや各種カードにより支払いをキャッシュレスで行うスマートペイメントの市場は、今後も順調に成長し、取扱高は、2017 年の 73 兆円から 2023 年には 114 兆円に達する（図 6）。決済が電子化されることに伴い、その周辺にはさまざまなサービスが急速に展開されることが期待され、市場規模の大きさを見ても、xTech の中で最も注目すべき市場である。
- SporTech、AgTech、HealthTech などの分野は、これまで IT 化が比較的遅れていたが、IoT などの普及により、さまざまなデータが入手できるようになることで、大きく構造変化と市場拡大が前進する。それぞれ、2023 年まで年率 20%以上で成長すると考えられる。
- EdTech、HRTech、FoodTech は、従来型の IT 化は進んでいたが、さらにコンテンツが充実し、分野横断的なデータ連携が進み、また、AI 等の高度な分析技術の適用が拡大することで、IT が適用されるプロセスが広がり、市場規模も拡大する。

図 6：日本国内におけるスマートペイメント市場規模（取扱高）の予測



出所) NRI

※ 今回の市場分析や予測の詳細は、単行本「IT ナビゲーター2018 年版」として、東洋経済新報社より、11 月 30 日に発売されます。

※1 **xTech** :

ICT をさまざまな分野に応用して、新しい価値創造等を行い、ビジネスにつなげる技術の総称。「IT ナビゲーター2018 年版」ではその代表例として、FinTech（金融）、RetailTech（小売）、AdTech（広告）、FoodTech（食品）、EdTech（教育）、SporTech（スポーツ）、HR Tech（人事）、AgTech（農業）、HealthTech（ヘルスケア）の9つのテーマに係る市場を説明している。

※2 **サブスクリプションモデル** :

販売時に財・サービスと支払対価を交換し、そこで取引が終了するモデルではなく、継続的に月額利用料などを支払い、その期間にさまざまなサービスの提供を受けるモデル。

※3 **コーポレート IT** :

企業や組織の内部事務の効率化や生産性向上に資する IT（情報技術とそれを実現するための情報システム）。

※4 **ビジネス IT** :

企業や組織のビジネス拡大（新事業の創造、新サービスの開発等）に貢献する IT（情報技術とそれを実現するための情報システム）。

【ニュースリリースに関するお問い合わせ】

株式会社野村総合研究所 コーポレートコミュニケーション部 坂、水谷
TEL : 03-5877-7100 E-mail : kouhou@nri.co.jp

【書籍の内容に関するお問い合わせ】

株式会社野村総合研究所 ICT・メディア産業コンサルティング部 小島、渡辺
TEL : 03-5877-7314 E-mail : itnavi2018-pmo@nri.co.jp

【ご参考】

■ 各市場・分野の定義と説明

● デバイス市場

<p>携帯電話端末</p>	<p>全世界で販売されるスマートフォンを含む携帯電話端末を指す。スマートフォンとは、アンドロイド端末やアップル「iPhone」などの高機能携帯電話端末を指し、通信事業者が技術仕様を策定していない、いわゆるオープン OS を利用した端末を対象とする。</p>
<p>4K テレビ</p>	<p>「4K テレビ」（K は「kilo=1000」を表す）とは、フルハイビジョン（約 207 万画素）の 4 倍（約 829 万画素）の画素数が表示できるテレビを指す。一般的に、「4K 対応テレビ」とは、4K 画質の映像を表示できるテレビを指し、「4K テレビ」は 4K 画質の映像表示に加え、2018 年 12 月から開始される 4K 実用放送が受信可能なテレビを指すが、ここでは 4K 対応テレビと 4K テレビを合わせて、「4K テレビ」とする。</p>
<p>インターネット 接続可能テレビ</p>	<p>「インターネット接続可能テレビ」とは、「インターネットテレビ」「スマートテレビ」「放送と通信連携対応テレビ」の 3 つからなる。</p> <p>① 「インターネットテレビ」は、インターネットに接続することで、情報サービスの閲覧や動画配信サービスを視聴できるテレビを指す。</p> <p>② 「スマートテレビ」は、インターネットテレビよりも高い処理能力を持つ CPU（Central Processing Unit：中央処理装置）を搭載し、スマートフォンと同様にさまざまなアプリ（アプリケーションソフト）をテレビの画面上で操作可能な機能を有すテレビのことである。</p> <p>③ 「放送と通信連携対応テレビ」は、インターネット上のコンテンツを取得するための制御信号を放送波に組み込み、番組の内容に応じてそのコンテンツを画面上に表示できるテレビを指す。</p>
<p>ストリーミング プレイヤー</p>	<p>「ストリーミングプレイヤー」（「ストリーミングメディアプレイヤー」や「メディアプレイヤー」とも呼ばれる）とは、端末に保存しているデータではなく、外部のサーバーにある動画コンテンツなどのデータをインターネット経由で受信し、再生することができる端末を指す。</p>
<p>VR 端末</p>	<p>VR は「Virtual Reality（仮想現実）」の略称である。立体的な映像を、専用の非透過型視覚装置を通じて視聴することで、利用者がその映像の内部にいるかのような感覚（自己投射性、いわゆる没入感）を得ることができる。また、利用者の動き・操作によって、仮想空間内での変化を生じさせられる（相互作用性）。</p>

音声エージェント端末	音声エージェント端末とは、インターネットに接続され、音声で操作するアシスタント機能が搭載されたスピーカー端末を指す。ユーザーは音声入力で、情報検索や、連携している家電やサードパーティ（端末の開発・生産者ではない、第三者）製アプリの操作が可能になる。
ドローン	ドローンとは、無人航空機およびそれを用いたサービスであり、以下の用途が代表的なものとなっている。 ① 農地や山林などにおける農薬散布や農作物の発育監視、森林の材量把握 ② 橋梁・高圧電線などの点検、コンクリートなどの点検・検査、施設・設備の老朽度合いの解析およびその補修 ③ CM・ドラマなどの撮影、災害時における被災状況の確認 ④ 土木工事現場における進捗管理、測量など ⑤ 過疎地や離島における日用品の輸送など
3D プリンター	3D プリンターとは、専用ソフトウェアで作成された3次元のデータ（3次元CADデータや3次元CGデータなど）をもとに、主として積層造形方式によって、3次元の立体物を出力する機器を指す（素材の削り出しで立体物を出力する3Dプロッターなどは含まない）。

●ネットワーク市場

固定ブロードバンド回線	固定ブロードバンド回線とは、光ファイバー回線、ADSL、CATVインターネットの3つを対象とする。 ①光ファイバー回線： 戸建住宅においては、光ファイバーが屋内に直接引き込まれる。一方、集合住宅では、直接各戸に光ファイバーを引き込むケースや、建物までは光ファイバーを引き込み、各戸には、既設の電話回線を用いた高速通信技術（VDSLなど）を利用するケース、もしくはイーサネットケーブルなどを敷設するケースがある。 ②ADSL： 既存の電話回線（銅線）を用いて高速データ通信を実現する技術の総称がDSLであり、一般家庭で利用される代表的な技術がADSLである。 ③CATVインターネット： ケーブルテレビの放送配信システムで利用されているネットワークを活用して提供されるインターネット回線サービスを、CATVインターネットと呼ぶ。
-------------	---

モバイル・ワイヤレスブロードバンド	<p>モバイル・ワイヤレスブロードバンドは、携帯電話・PHS 契約回線とモバイルデータ通信からなる。</p> <p>① 携帯電話・PHS 契約回線： タブレット端末や電子書籍専用端末、デジタルフォトフレームなどの端末、自動車・自動販売機などへの組み込み（モジュール）型の回線が対象である。WiMAX および AXGP のデータ通信規格は含まない。</p> <p>② モバイルデータ通信： データカード端末や USB 機器、モバイル Wi-Fi ルーターを接続して利用するデータ通信サービスの回線数のうち、W-CDMA、HSDPA、HSPA+、CDMA2000、CDMA2000 1x EV-DO、LTE、PHS、WiMAX、AXGP など、高速通信が可能なモバイルデータ通信サービスを対象とする。スマートフォンを介して行うデータ通信サービスである「テザリング」機能は含まない。</p>
-------------------	--

●コンテンツ市場

ゲーム	<p>携帯電話やゲーム専用機など、家庭用の電子端末を用いて遊ぶゲームを対象とする。ゲームは、「従来型（パッケージ販売型）」と「課金型」の2種類に大別される。</p> <p>前者はソニー・インタラクティブエンターテインメントの「PlayStation」などの据え置き型ゲームにみられるように、遊ぶ前にパッケージで購入するソフトウェアの代金を主な売り上げとするビジネスモデルである。後者は、ソーシャルゲームにみられるように、基本的には無料で遊べるが、アイテムを購入するなど、さらに楽しむために利用者が支払う料金を主な売り上げとする。なお、ここではスマートフォンのアプリストアなどを介して提供される、ネイティブアプリ型のゲームもソーシャルゲームに含まれる。</p>
動画配信	<p>消費者が、PC、テレビ、携帯電話端末（スマートフォン・タブレット端末を含む）などの機器を用い、インターネットやケーブルテレビなどを經由して、自分がリクエストした映画、アニメ、海外ドラマ、アダルトビデオなどの映像コンテンツを視聴するサービスである。</p> <p>動画配信サービスには、以下の3つのタイプがある。</p> <p>① 特定の映像コンテンツを一定期間（1週間程度）視聴できるサービス</p> <p>② 特定の映像コンテンツをダウンロードすることなどにより、期限なく視聴できるサービス</p> <p>③ 毎月一定額を支払う代わりに、映像コンテンツが視聴し放題になるサービス（定額制の動画配信サービス）</p>

	「DAZN」のように、スポーツなどの映像コンテンツをインターネット上で生中継するサービス（ライブストリーミング）や、放送をインターネットで同時に配信するサービスは含まない。
音楽配信	インターネットを通じて、楽曲を配信するサービスである。楽曲全体を配信するサービスを対象とし、カラオケ用のデータ配信や、「着メロ」「着うた」など楽曲の一部のみを配信するサービスは含まない。
放送・メディア	放送・メディア市場として、ここでは、BS放送と有料放送プラットフォームサービスを取り上げる。有料放送プラットフォームサービスとは、同軸ケーブルや光ファイバーを用いて提供される多チャンネルサービス（地上波放送やBS放送の再送信のみのサービスは除く）を利用する「有線プラットフォームサービス」、衛星を経由したプラットフォームサービスを利用する「衛星プラットフォームサービス」、および光ファイバー網など閉域のIP（Internet Protocol）ネットワーク網を利用する「IP放送サービス」の3種類が含まれる。

●プラットフォーム市場

クラウドサービス・データセンター・法人ネットワーク	<p>① クラウドサービス（クラウドコンピューティングサービス）： 主に通信ネットワークを介してさまざまなシステム機能やアプリケーションソフトを提供する企業向けソリューションサービスであり、SaaS、IaaS、PaaSを対象とする。</p> <p>② データセンター： 狭義には「ホスティングサービス」と「コロケーションサービス」で構成されるが、広義には「アウトソーシングサービス」「マネージドサービス」も含まれる。</p> <p>③法人ネットワーク： 「従来型専用線」「イーサネット専用線」「FR・CR（フレームリレー・セルリレー）」「広域イーサネット」「IP・VPN」「エントリーVPN」および「インターネットVPN」など、国内における法人企業向け回線サービスを対象とする。</p>
情報セキュリティ	<p>法人が利用する①情報セキュリティツールと②情報セキュリティサービスの2つを対象とする。</p> <p>①情報セキュリティツールは、アプライアンス（ここでは情報セキュリティ用途に特化した機能を搭載したハードウェア・機器）およびソフトウェアから構成される。</p> <p>②情報セキュリティサービスは、情報セキュリティシステムの設計・構築、運用アウトソーシング（外部委託）、およびSaaS形態で提供されるソフトウェアから構成される。</p>

IoT	IoT（アイ・オー・テター：Internet of Things）とは、世の中に存在するさまざまなモノに通信機能を持たせ、インターネットに接続したり相互に通信し合ったりすることで、自動認識や自動制御、遠隔計測などを行う情報通信システムやサービスを指す。
RPA	RPA（ロボティック・プロセス・オートメーション：Robotic Process Automation）とは、ロボットによる、主にホワイトカラーが従事してきた業務を効率化・自動化する取り組みである。 従来、ホワイトカラーが PC のキーボードやマウスで行ってきた定型作業を、ソフトウェア型の仮想ロボットに記憶・代行させることが可能となる。ここでは、RPA にかかわるツールおよびコンサルティングサービス、システム開発・保守・メンテナンスなどのシステム・サービス市場を対象とする。ただし、産業用ロボットや対話型ロボットなど、ハードウェア型のロボットは含めない。

●xTech 市場

FinTech (金融)	<p>一般に、FinTech が対象とする事業領域は、決済、貸金、証券、保険など多岐にわたる。ここでは特に、市場として、以下の2つ（決済領域）を対象とする。</p> <p>① スマートペイメント： 訪日外国人を含む、日本国内における企業と個人間（B2C）の商取引における電子的な決済手段全体を指す。</p> <p>②電子マネー： スマートペイメントに含まれる決済手段の一つであり、非接触 IC 技術を利用するか、あるいは決済時にカードなどの媒体が不要な前払い式（プリペイド）のものとする。</p>
RetailTech (小売)	<p>ここでは特に、オムニチャネル・コマースと B2C EC、ポイントを対象とする。</p> <p>① オムニチャネル・コマース： 最終的な購買経路がインターネット経由かリアル店舗かを問わず、一般消費者向けの商品・サービスを、インターネット上の情報を見たいうえで購入、利用することを指す。ここで、インターネット上の情報とは、商品やサービスに関する公式のサイトやブログ、SNS、EC サイト上の情報だけでなく、比較サイトや地図検索、友人・知人との SNS でのやりとり、アプリやメールなどで配信される情報なども含む。以下の B2C EC も含む。</p> <p>②B2C EC：</p>

	<p>インターネット経由で、一般消費者向け商品・サービスを販売・購入する取引を指す。携帯電話端末・スマートフォン、タブレット端末など、携帯電話回線を介したネット経由の商品・サービスの販売（モバイル EC）も含まれる。ホテル予約のように、実際の決済はリアル店舗で行われ、ネット上では完結しない予約型の商品・サービスも含む。ただし、自動車や不動産におけるネットを介した見積もり依頼や各種申し込みのように、最終意思決定や契約がネットで完結しないものは含めない。また、オンライントレードやネットバンキングなど、ネット上で行われる金融サービス市場、ネット経由で購入するデジタルコンテンツ（音楽、映像、eラーニングなど）市場およびネットを介した公営競技やオークションも含まない。</p> <p>③ポイント： 企業と個人との間で行われる商取引に際して、各企業から個人に発行されるポイントを指す。</p>
<p>AdTech (広告)</p>	<p>広義には、コンテンツ制作費を除いた Web サイトやアプリなどへのインターネット広告媒体費の全体を指す。</p> <p>狭義には、その中でも特に金融工学のノウハウや AI などの IT を活用し、インターネット上で出稿と広告枠のマッチングを制御するプログラマティック広告による媒体費の市場を指す。</p>
<p>FoodTech (食品)</p>	<p>消費者向けの食品と食に関連したサービスを対象とする。</p> <p>消費者向けの食品は、加工食品（健康食品・機能性食品・サプリメント・ビタミン剤、オーガニック食品、ダイエット食品、遺伝子組み換え食品）や、既存食品の代替食品（完全栄養食品、昆虫食用の食品、植物原料のみを利用した人工肉など）を対象とする。</p> <p>消費者向けのサービスは、消費者間で利用するサービス（レシピサービス、料理動画サービスなど）、消費者と事業者の間を結ぶサービス（レストラン情報・予約サービス、食材・食品の注文・配送サービス、オリジナル食品の作成サービス、料理教室マッチングサービス、プロの料理人を家やパーティ会場に呼ぶサービスなど）を対象としている。</p> <p>また、これらのサービスについては、Web サイトやスマートフォンのアプリを通じて利用するサービスのみを対象としている。</p>
<p>EdTech (教育)</p>	<p>「EdTech」とは、「Education（教育）」と「Technology（技術）」を組み合わせた造語であり、2000 年代中頃に米国で生まれた。</p> <p>ここでは、個人向け・法人向けを問わず、PC（タブレット端末を含む）、スマートフォン、各種メディアプレイヤー、その他専用端末を利用した学習コンテンツを主とし、学習管理システムのほか、プラットフォーム提供サービスや、これらに付随するサービスを EdTech と定義す</p>

	<p>る。教育用タブレット端末や電子黒板などの、ハードウェアは含めない。</p>
<p>SporTech (スポーツ)</p>	<p>インターネットを介したスポーツ関連の動画配信と、IoTを活用したスポーツ関連の用品やサービスから構成される。</p> <p>動画配信には、インターネットを活用したスポーツ中継と動画配信が含まれるほか、IoT機器から得られるデータやVRなど各種端末を活用した、より付加価値の高い動画配信サービスなどを含む。</p> <p>IoTを活用したスポーツ関連のサービスには、例えばセンサーなどで身体能力やトレーニング状況を計測できるトレーニングサービスや、遠隔地からコーチングなどを行うパーソナルトレーナーなどのサービスが含まれる。</p>
<p>HR Tech (人事)</p>	<p>HR Tech市場とは、クラウド上に構築された人事関連システム市場を指す。既存のオンプレミス型システムなどの代替としての市場と、従来なかったソリューションによる市場の双方を含む。</p>
<p>AgTech (農業)</p>	<p>AgTech市場とは、①農業生産者が直接利用し、②クラウドに接続することで実現するサービスを対象とする。</p> <p>具体的には、クラウド型の営農管理システムである「経営支援」、薬剤散布や農機自動運転などの用途に活用される「栽培支援」、消費者と農業従事者とを直接的に繋ぐ場（直販プラットフォーム）を提供する「販売支援」が当該サービスに含まれる。</p>
<p>HealthTech (ヘルスケア)</p>	<p>機器・デバイス、ICTソリューションを利用した医療・介護、ヘルスケア、スポーツ向けの機器、ソリューション、サービスを指す。</p> <p>なお、CT、MRIなどの医療機器の製品販売市場、電子カルテなど従前の医療向けICTプラットフォーム、ロボットは対象外とし、IoT、AIなどを利用した医療従事者向けの新たなソリューション、サービス（診断支援など）、ウェアラブルデバイスによるセンシング関連ソリューション、サービスは対象とする。</p>