

戦略研 日本経済レポート

April 2019

三井物産戦略研究所 国際情報部 藤井明子、鈴木雄介

プラス成長に回帰

2018年10-12月の実質GDP（国内総生産）は前期比0.5%（年率1.9%）の増加となった。自然災害の影響が一巡し、マイナス成長となった7-9月から回復した。

国内民間需要の二本柱である、民間最終消費支出*と民間企業設備投資が共に増加したほか、ほとんどの需要項目で増加した。（*以下、GDP需要項目の記述は特記のないかぎり全て実質）

民間最終消費支出は前期比0.4%の増加だった。旅行関連や自動車などを主因として持ち直した。また、単身化や共働き化といった世帯構造の変化を背景に、中食・外食などの消費が増加し、消費を下支えしていると見られる。自然災害の影響により一時前年を下回った訪日外国人旅行者数も年末にかけて回復し、2018年通年では3,000万人を突破し、過去最高となった。

民間企業設備投資は前期比2.7%の増加と、やや大きく増加した。法人企業統計によれば、名目で製造業が前期比8.8%、非製造業（金融・保険業を除く）は同0.2%の増加だったが、前期の反動が一因と



実質国内総生産成長率

	2018 (前年比)	2018 2018		
		2018		
		4-6 (前期比)	7-9 (前期比)	10-12 (前期比)
実質国内総生産(GDP)	0.8%	0.5%	-0.6%	0.5%
うち、民間最終消費支出	0.4%	0.6%	-0.2%	0.4%
民間住宅投資	-5.7%	-2.0%	0.6%	1.1%
民間企業設備投資	3.9%	2.5%	-2.6%	2.7%
公共投資	-3.2%	-0.7%	-2.3%	-1.7%
政府消費	0.8%	0.1%	0.2%	0.7%
財貨・サービスの輸出	3.1%	0.4%	-1.4%	1.0%
(控除)財貨・サービスの輸入	3.3%	1.3%	-0.7%	2.7%

出所：内閣府のデータを基に三井物産戦略研究所作成

見られる。日本銀行の「短観」調査によれば、2018年度の設備投資は、2019年3月時点で、全産業が前年度比10.4%の、特に製造業は同11.1%の大幅な増加となった見込みだ。今のところ民間設備投資は増勢を続けると期待できそうだ。

民間住宅投資は前期比1.1%の増加と、2四半期連続の増加だった。住宅着工戸数は年率95.5万戸で前期



比0.5%の増加となった。

財貨・サービスの輸出は前期比1.0%の増加となり、減少した7-9月から回復した。日本銀行が算出する実質輸出によれば、中間財と自動車関連の増加幅が大きかった。ただし、中国向けの輸出は、情報関連財を中心に弱含んでいる。一方、財貨・サービスの輸入は、前期比2.7%の増加だった。輸出の増加幅が輸入の増加幅を下回ったため、純輸出は実質GDP成長率を前期比0.3%pt押し下げよう働いた。

このように、大半の需要項目は増加したが、公共投資は前期比1.7%の減少となり、6四半期連続のマイナスだった。ただし、2018年度第2次補正予算（2兆7,097億円）が2019年2月に成立したこと、および、2019年度当初予算における公共事業関係費が前年度比15.6%となったことなどから、先行き公共投資は持ち直すと見られる。なお、政府消費は前期比0.7%の増加と、緩やかな拡大が続いた。

ESPフォーキャスト調査（2019年4月）の集計によれば、民間エコノミストの実質GDP成長率の予測の平均は、2019年、2020年ともに前年比0.5%となった。内閣府は、2012年12月から続く景気拡大局面が、高度成長期の「いざなぎ景気」（1965年11月から1970年7月までの57カ月）を超え、戦後2番目の長さになったことを、2018年12月に正式に認定した。さらに、正式な判定には今後1年程度待たなければならぬものの、政府は現在のところ、2019年1月に戦後最長を更新した景気拡大がその後も続いている可能性があるとの見方を維持している。先行きについては、2018年平均の完全失業率は2.4%と、1992年（2.2%）以来26年ぶりの低水準となるなど、雇用・所得環境の改善が続くなかで、内需を中心に緩やかな回復が続くことが期待される。

インターネット利用時間の増大とその影響

モバイル端末に代表されるIT機器の普及、高機能化および通信料の低価格化により、世界中、いつでもどこでも、子供から大人まで、IT機器を使用することが容易に、そして身近になった。総務省の調査によれば、近年、日本のすべての世代においてインターネット利用時間が増加している¹。とりわけ、10代と20代は、テレビの視聴時間よりもインターネットの利用時間が長いとの調査結果だった。また、内閣府の調査によれば、平日1日当たり2時間以上インターネットを利用する小学生は39.4%、中学生は61.0%、高校生は82.6%にのぼることが分かった²。

一方で、インターネットやゲームに過度の時間を費やして中毒的な状態になる人の増加や、いわゆる「ながらスマホ」による交通事故や怪我の発生等が、問題視されるようになってきている。2019年3月には、携帯電話やスマホを使用しながら自動車や原動機付き自転車を運転する「ながら運転」への罰則を強化する道路交通法改正案が成立した。

¹ 『平成30年版情報通信白書』2018. 7.

² 『平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査』2019. 3.



このような問題は、何も日本に限ったことではない。近年では「デジタル麻薬 (Digital drug)」「インターネット依存症 (Internet Addiction Disorder)」という言葉も生まれるほど、インターネットに中毒的な側面があること、そしてインターネットの過度な使用が心身の健康に与える影響が世界的に懸念されている。因果関係が分かり易いところでは、端末画面を至近距離で見ることによる近視や内斜視 (両目が内側に向いたまま戻らない症状) の患者の増加が挙げられる。また、インターネット依存を主因とする運動不足、食生活や睡眠時間の乱れによる、骨密度の低下、肥満、糖尿病、引きこもりの発症・発生も増えている。さらに、衝動の制御を担う脳の前頭前野の機能低下を指摘する研究も発表されている。

インターネット依存症は、総称的な名前であり、具体的には、ゲーム、SNS、ポルノ、動画、ショッピングなどの様々なアプリやサイトの過剰な使用、それにより日常生活に支障がある状態と説明できる。かつては、インターネット依存症と言えばオンラインゲーム依存症とほぼ同義で、大半が男性だったが、SNSや動画サイトの普及により、インターネットへの依存傾向が強い女性も増加している。

こうしたなか、世界保健機関 (WHO) は2018年6月に、オンラインゲームなどに没頭して健康や生活に深刻な支障が出る状態を「ゲーム障害 (Gaming disorder)」と名付け、精神疾患の1つに位置づけると発表した。WHOの「国際疾病分類 (ICD)」は、アルコール、麻薬、ニコチン、ギャンブルなどを障害・依存症として列挙しているが、その改訂版に、ゲーム障害が加わることになる。インターネット依存症ではなく、ゲーム障害のみが対象となった理由について、少なくともゲームへの依存による弊害については、精神疾患として認めるのに必要な医学的根拠が蓄積されているためとWHOは説明しており、インターネット依存症については、引き続き検討することとなった³。正式な改訂は、2019年5月のWHO総会での採択を待たねばならないが、採択されれば、2022年1月に発効する見通しだ。

インターネットへの依存の度合いを計測する診断テストは、国内外の専門家によって考案されている。重度のインターネット依存症に対しては、医学的治療が施される場合もある。神奈川県にある国立病院機構久里浜医療センターは、2011年に日本で初めて、インターネット依存症を専門とする治療部門を開設した。患者は、外来または入院により生活改善を行う。このような医療機関や相談施設は、日本国内でも徐々に増えており、また、インターネット依存症への関心が高い他の主要国にも複数存在する。

インターネット依存症を予防する対策として、親が子供のインターネット利用を監視し、制限する「ペアレンタル・コントロール」と呼ばれる方法も利用されてきた。時間帯を指定して接続を制限する方法や、一定のサイトの閲覧を制限するフィルタリング設定などの方法を用いるものだ。国によっては、政府が規制する例もある。韓国政府は、2011年に青少年保護法を改正し、16歳未満の午前0時から午前6時までのオンラインゲームを法律で禁止した。フランス政府は、2018年9月以降、15歳以下の生徒が学

³ “Why Is There a ‘Gaming Disorder’ But No ‘Smartphone Disorder?’ ” *The Atlantic*, Jun 28, 2018.



校内で携帯端末等を使用することを法律で禁止した。

大手IT各社も2018年初め頃から本格的に対策に乗り出し、自社端末に、利用時間や使用頻度をユーザーが視覚的に理解できる機能を搭載するなどの工夫をし始めた。このような動きは、「デジタル・ウェルビーイング (Digital wellbeing)」、「デジタル・ウェルネス (Digital wellness)」など様々に呼ばれるが、いずれも、利用時間を可視化し、過度なインターネット使用の予防を目的とする機能や取組だ。

WHOのICDや一部の国の法律が変更されたように、いつどのような形で、インターネットに関するルールや社会の風向きが変わるかは分からない。例えば、ゲームとギャンブルは、射幸性という点で重なり合う部分があり、日本でも、2012年に政府が、オンラインゲーム上の「コンプリートガチャ」という課金システムが景品表示法違反に当たるとして規制したことは、記憶に新しい。このほか、「デジタル・デトックス (Digital detox)」をテーマとする旅行プランや宿泊施設も登場している。製品やサービスがもたらすかもしれない社会的な悪影響に想像を巡らせ、社会や健康に良いことを見据えた事業モデルを構築することも、長期的には重要だ。

主要経済指標	年度		2018			
	2016	2017	1-3	4-6	7-9	10-12
名目国内総生産(季節調整済み年率、兆円)	536.8	547.4	548.3	550.5	547.5	549.7
実質国内総生産(2011年価格、SA、前期比)	0.9%	1.9%	-0.4%	1.9%	-2.4%	1.9%
鉱工業生産指数(SA、2015=100)	100.6	103.5	103.3	104.5	103.1	105.1
輸出(SA、兆円)	71.5	79.2	20.2	20.5	20.4	20.3
輸入(SA、兆円)	67.5	76.8	20.1	20.2	20.9	21.3
経常収支(SA、兆円)	21.0	21.8	5.1	5.3	4.5	4.5
企業倒産件数	8,381	8,367	2,041	2,107	2,017	2,070
失業率(SA、%)	3.0%	2.7%	2.5%	2.4%	2.4%	2.4%
賃金指数(SA、2015=100)	100.6	101.3	102.0	102.4	102.2	102.9
消費者物価上昇率(前年比、%)	-0.1%	0.7%	1.3%	0.6%	1.1%	0.9%
日経平均株価	17,518	20,960	22,333	22,348	22,624	21,937
10年国債利回り(%)	-0.05	0.05	0.06	0.04	0.09	0.09
為替相場(円/ドル)	108.3	110.8	108.1	109.1	111.4	112.9

注: SAは季節調整済みを示す。
 出所: 内閣府、経済産業省、財務省、東京商工リサーチ、総務省、厚生労働省、日本経済新聞社、CEIC、日本銀行のデータを基に三井物産戦略研究所作成

当レポートに掲載されているあらゆる内容は無断転載・複製を禁じます。当レポートは信頼できるとされる情報ソースから入手した情報・データに基づき作成していますが、当社はその正確性、完全性、信頼性等を保証するものではありません。当レポートは執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社及び三井物産グループの統一した見解を示すものではありません。また、当レポートのご利用により、直接的あるいは間接的な不利益・損害が発生したとしても、当社及び三井物産グループは一切責任を負いません。レポートに掲載された内容は予告なしに変更することがあります。