

■ 日本の英語力は世界最低ランク
2009年TOEFL世界ランキングは113か国中99位

順位	国名	スコア
1	デンマーク	100
2	シンガポール	99
3	オーストリア	97
3	ベルギー	97
3	フィンランド	97
3	南アフリカ	97
7	エストニア	96
7	ドイツ	96
9	アイスランド	95
10	モリシャス	94
10	アルゼンチン	94
12	コスタリカ	93
12	ウルグアイ	93
14	クロアチア	92
15	チェコ	91
15	ハンガリー	91
15	カナダ	91
18	インド	90
19	レユニオン	89
19	ジンバブエ	89
21	マレーシア	88
21	パキスタン	88
21	フィリピン	88
21	フランス	88
21	ギリシア	88
21	イタリア	88
21	プエルトリコ	88
99	日本	67

Data 1 アジア各国「TOEFLスコア」で判明！
日本の平均スコアはブービー間近!?
●2010年アジア30か国「TOEFLスコア」平均点ランキング

1位	シンガポール	98点
2位	インド	92点
3位	マレーシア	88点
3位	フィリピン	88点
3位	パキスタン	88点
6位	バングラデシュ	83点
6位	スリランカ	83点
8位	ブータン	82点
9位	香港	81点
9位	韓国	81点
11位	キルギス	79点
11位	ネパール	79点
13位	カザフスタン	78点
13位	インドネシア	78点
13位	北朝鮮	78点
27位	日本 (30か国中)	70点

出典：Test and Score Data Summary for TOEFLR Internet-based and Paper-based Tests

■ イノベティブな企業は新しい企業が多い

アメリカ企業は15社、1980年以降の新興企業が中7社
日本起業3社中1社

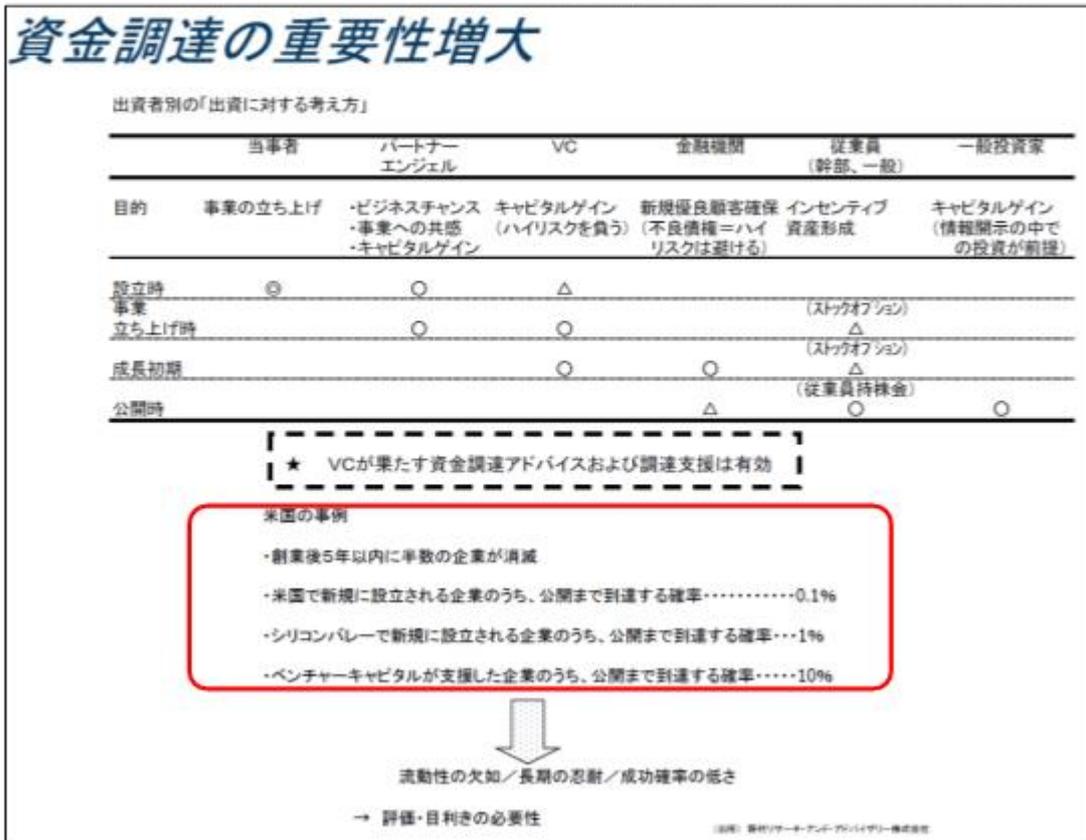
順位	企業名	国名	創業年	順位	企業名	国名	創業年
1	Apple	アメリカ	1976	14	Softbank	日本	1981
2	Google	アメリカ	1998	15	Fast Retailing	日本	1963
3	Tesla Motors	アメリカ	2003	16	Yahoo!	アメリカ	1995
4	Microsoft	アメリカ	1975	17	Biogen	アメリカ	1978
5	Samsung	韓国	1938	18	The Walt Disney Company	アメリカ	1923
6	Toyota	日本	1937	19	Marriot International	アメリカ	1927
7	BMW	ドイツ	1916	20	Johnson and Johnson	アメリカ	1886
8	Gilead Sciences	アメリカ	1987	21	Netflix	アメリカ	1997
9	Amazon	アメリカ	1994	22	AXA	フランス	1817
10	Daimler	ドイツ	1998	23	Hewlett Packard	アメリカ	1939
11	Bayer	ドイツ	1863	24	Amgen	アメリカ	1980
12	Tencent	中国	1998	25	Allianz	ドイツ	1890
13	IBM	アメリカ	1889				

資料：Boston Consulting Group「The Most Innovative Companies 2015」

■シリコンバレーは10倍のイノベーション創出力を持つ

米国で新規に設立される企業のうち、株式の公開まで到達する確率………0.1%

シリコンバレーで新規に設立される企業のうち、株式の公開まで到達する確率…1%



■世界各国のベンチャーキャピタル投資額

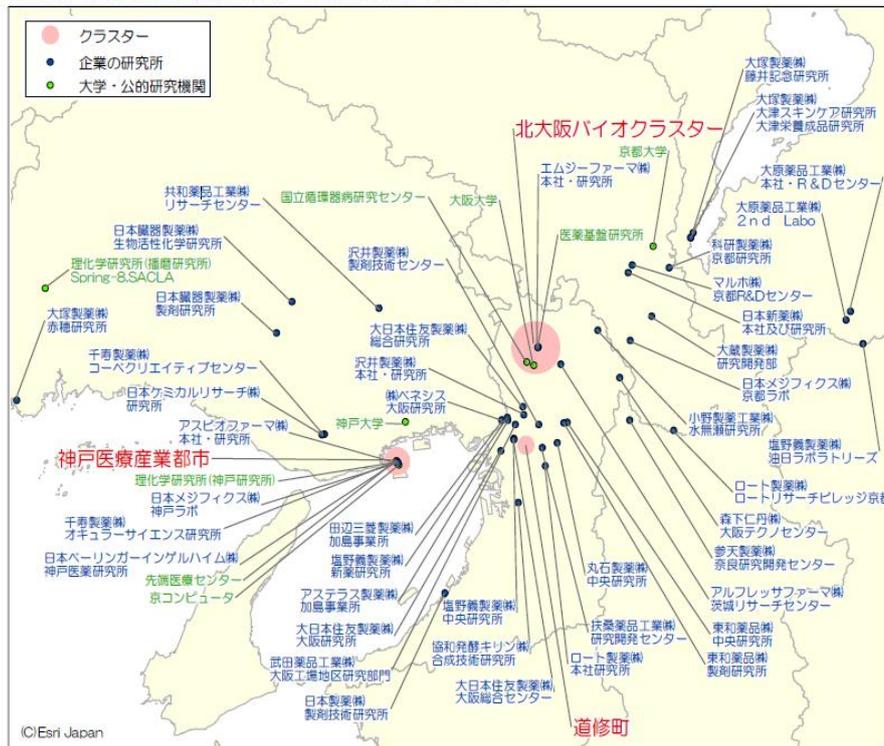
世界各国のベンチャーキャピタル投資額を比較すると、我が国は米国から大きく差がついており、GDP比では0.02%と先進各国と比較しても低い状況にある



出展:総務省情報通信白書 平成25年版

■大阪・関西は医薬品産業の産学官が集積

図表3-6 関西における医薬品企業・大学公的機関の医薬品研究開発拠点



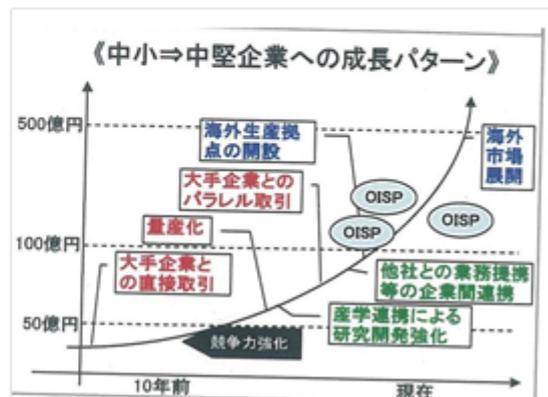
出典：(株)日本政策投資銀行「創業を中心とした医薬品産業の現状とバイオベンチャー発展に向けて～バイオベンチャーによる関西発の創業を目指して～」

■大阪は多様な業種の独立系サプライヤーが集積

複数の大手アsemblerと直接取引を行うことで経営基盤が安定、研究開発を重視

都市名	中堅企業数	うち独立系
東京都区部	1,372	845
大阪市	468	329
名古屋市	170	127
横浜市	124	68
神戸市	77	47
京都市	72	54
川崎市	65	37
福岡市	37	26
北九州市	35	21
	2,320	1,554

対象：製造業を主とし売上高50億円以上500億円未満(2008年)
 (出典)「中堅企業実態調査」大阪市経済局(平成22年3月)



■用語集

イノベーション

- ・新しい技術や新しいアイデアから社会的意義のある新たな価値を創造し、社会的に大きな変革をもたらすこと。

イノベーション・エコシステム

- ・産学官が各々の特徴を活かして活動を行い、生態系システムのようにそれぞれのプレーヤーが相互に関与してイノベーション創出を加速するシステム。

イノベーション・パイプライン

- ・基礎研究の成果を、一定期間が経過した後に市場化という形で結実させ、社会に利益をもたらす仕組みのこと。

イノベーター

- ・マーケティングに関する用語で、新たに現れた商品やサービス、ライフスタイルなどを、最も早い段階で受け入れる者。

エコシステム

- ・複数の企業が商品開発や事業活動などでパートナーシップを組み、互いの技術や資本を生かしながら、業界の枠や国境を超えて広く共存共栄していく仕組み。

オープンイノベーション

- ・自社技術だけでなく他社等が持つ技術やアイデアを組み合わせ、革新的な商品やビジネスモデルを生み出すこと。

官民連携ファンド

- ・ベンチャー企業や中小企業などに対する投資事業を行う民間機関等が組成する投資ファンドに公共側からも出資を行う形態のファンドのこと

クラウド： cloud computing (クラウドコンピューティング)

- ・ネットワーク、特にインターネットをベースとしたコンピュータの利用形態。データを自分のパソコンや携帯電話ではなく、インターネット上に保存する使い方、サービスのこと。

コミュニケーター

- ・なんらかの分野について情報、智識を持ち、それを広く一般に普及させることのできる人。

シーズ

- ・本来「種」の意味。転じてビジネスの「種」となる研究成果、新技術やアイデア等を意味する。本基本方針中では、企業に限らず大学・研究機関等が保有する研究成果や新技術を含む。研究シーズや技術シーズということもある。

GDP : Gross Domestic Product (国内総生産)

- ・日本の国内で、1年間に新しく生みだされた生産物やサービスの金額の総和。

シードアクセラレーター

- ・スタートアップ（新規立ち上げ企業）を支援するインキュベーター（起業家の卵の支援を行う人）を意味する。資金提供だけでなく、指導、対話、スタートアップのサポート、シェアオフィス提供など、創業間もないスタートアップや解決すべき課題を抱えている起業家に対し様々な支援を行う。

3Dプリンタ

- ・通常の紙に平面的に印刷するプリンターに対して、3D CAD、3D CG データを元に立体（3次元のオブジェクト）を造形するデバイスを指す。3次元のオブジェクトを造形することを、3D プリンティング（三次元造形、英: 3D printing）と呼ぶ。

SNS : social networking service (ソーシャル・ネットワーキング・サービス)

- ・人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制のサービス。あるいはそういったサービスを提供するウェブサイトも含まれる。

中継都市

- ・アジアと日本各地との「ヒト・モノ・カネ」の結節点・玄関口として、わが国全体の成長を牽引する都市。

ディレクション

- ・指導、管理、監督、演出、指揮を行うこと。

デザイン思考

- ・プロトタイプを作り、それをを用いたテストマーケティングなどを通じて実地の試験・検証を行い、そこで問題を発見、解決するというサイクルを回しながら、完成に近付けていくというもの。

ニーズ

- ・要求や需要などのこと。「顧客やユーザーからの要望」というときに、「顧客ニーズ」や「ユーザーニーズ」と使われることが多い。

ハイエンド都市

- ・高度な技術を有する産業や人材などが集積し、高い付加価値を創出する都市。

ハッカソン

- ・《「ハック」と「マラソン」からの造語》ソフトウェア開発者が、一定期間集中的にプログラムの開発やサービスの考案などの共同作業を行い、その技能やアイデアを競う催し。期間はふつう数時間から数日程度。
- ・企業内で研修の一環として行われるほか、大手企業が広く外部から参加者を集めて自社の製品やサー

ビスに役立つアイデアを競わせたり、ベンチャーキャピタルによる出資対象の選定に利用されたりする。

ハンズオン支援

- ・ベンチャーキャピタルなどが、単なる出資にとどまらず、投資先企業の経営状況のモニタリングや社外取締役の派遣など積極的に業務執行の支援を行うこと。

ビジネスプラン

- ・将来の事業構想を企業戦略、資金調達等の命題を折込み、論理的に体系化し、企業の現況と展望を分かり易く作り上げたもの。

ピッチイベント

- ・短い時間で自社の製品やサービスを紹介する催し。主に、ベンチャー企業が自社の魅力や将来性を投資家に売り込み、資金を獲得することを目的とする。複数の企業が登壇してプレゼンテーションを競う形式のものは、ピッチコンテストともいう。（「ピッチ=投げ込む」が語源）

ブラッシュアップ

- ・一定のレベルに達した状態からさらにみがきをかけること。

プラットフォーム

- ・本基本方針中では、多様な主体の連携によりイノベーションを創出するため、情報の収集・提供、マッチングや集客など、さまざまな機能を提供する環境や場のことをさす。

プロトタイプ

- ・デモンストレーション目的や新技術・新機構の検証、量産前での問題点の洗い出しのために設計・仮組み・製造された試験機・試作回路・コンピュータプログラムなどのこと。

ヘッドクォーター

- ・本部。司令部。また、それらの要員。

見える化

- ・企業活動の漠然とした部分を、数値などの客観的に判断できる指標で把握すること。

メンター

- ・優れた指導者。助言者。恩師。顧問。信頼のおける相談相手。ギリシャ神話で、オデュッセウスがトロイア戦争に出陣するとき、自分の子供テレマコスに託したすぐれた指導者の名前メンートル（Mentōr）から。

モバイル

- ・コンピュータシステムへのリモート接続を前提とする携帯用コンピュータ端末機器の総称、またはそれらの機器を使用して、機動力を持たせたコンピュータシステムのこと。

ユーザー指向

- ・ユーザー目線の基準に合わせること。

ライフイノベーション

- ・医療・介護・健康等の分野の革新を意味するもの。同分野の技術革新などを武器とした産業戦略のことを指すこともある。

リーディング・プロジェクト

- ・計画を推進していく中で、全体を先導的にリードしていくプロジェクトのこと。

リーンスタートアップ

- ・トヨタの無駄を省いた生産方式の考え方を起業に適用し、綿密に事業計画をたてるよりも、試作段階からユーザーの反応を取り入れ、柔軟に戦略変更しながら売れる製品づくりをめざす効率的な起業の手法。

ワークショップ

- ・一方通行的な知や技術の伝達でなく、参加者が自ら参加・体験し、グループの相互作用の中で何かを学びあったり創り出したりする、双方向的な学びと創造のスタイル。