

## 次世代知財システム検討委員会（第8回）

日 時：平成28年4月8日（金）16:00～17:45

場 所：中央合同庁舎4号館 第3特別会議室

出席者：

【委員】中村委員長、赤松委員、上野委員、亀井委員、喜連川委員、瀬尾委員、  
田村委員、福井委員、水越委員、宮島委員、柳川委員

【政 務】島尻大臣、松本副大臣、酒井大臣政務官

【事務局】横尾局長、増田次長、磯谷次長、田川参事官、永山参事官、中野参事官補佐

1. 開会
2. 報告書（案）について
3. 閉会

○中村委員長 ただいまから「次世代知財システム検討委員会（第8回）」の会合を開催いたします。

御多忙のところ、お集まりをいただきまして、どうもありがとうございます。

今日は、この委員会の取りまとめを予定しておりますので、島尻大臣、松本副大臣、酒井大臣政務官にも御出席をいただいています。島尻大臣は後ほどお見えになるということでございます。

初めに、酒井大臣政務官から御挨拶をいただきたいと存じます。よろしくどうぞお願いいたします。

○酒井大臣政務官 皆様、こんにちは。

大変お忙しいところ、本日も御出席をいただきまして、まことにありがとうございます。そして、中村委員長を初め、皆様方には8回にわたりまして、次世代知財システムのあり方について精力的な御議論をいただき、本日の会合がその結果の取りまとめということでございます。大変ありがとうございます。

皆様には、これまでデジタル・ネットワーク時代の著作権など知財システムのあり方、そして、インターネット上の海賊版など知財侵害への対応のあり方といった現下の課題から、AIによる創作物に対応した知財制度といった近未来の課題まで、非常に幅広い視野で精力的に御議論を行っていただいたと伺っております。

本委員会の成果は、知的財産推進計画2016の柱の一つとして位置づけ、政府としての具体的な取り組みにつなげていきたいと考えておりますので、引き続き御協力のほどよろしくお願い申し上げます。ありがとうございました。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

今日御出席いただいている委員の方は座席表のとおりであります。

早速ですが、議題に入ります。

前回、議論いただいた報告書の骨子案をもとにしまして、事務局に報告書（案）を作成いただきましたので、まず、事務局から説明をお願いしたいと思います。

○永山参事官 それでは、資料1と資料2をご覧くださいと思います。

資料1が、本検討委員会の報告書（案）でございます。また、資料2が報告書（案）につきまして、参考資料として概要版というもので作成させていただいております。

まず、資料2で全体について簡単に御説明をさせていただきたいと思います。

資料2を1枚めくっていただいて、右下にページを小さく振っておりますが、3ページは本委員会の設置経緯、また、検討課題を整理したものですので説明は省略させていただきます。

4ページ以下が、報告書の内容そのものについての概要を整理したものでございます。

最初の4ページ、「デジタル・ネットワーク時代の知財システム」でございます。

まず【現状と課題】の四角囲みの中の2つ目で、本委員会の基本的な考え方の方向性として、新たなイノベーションの創出に向けて知財の保護と利用のバランスに留意しつつ、柔軟な解決が図られる新たな知財システムの構築、次世代の著作権システムが必要であるという基本的な方向で御議論いただいたと思っております。

そういう中で、対応の具体的な内容として大きくは2つで「適切な柔軟性を確保した権利制限規定」の導入、また「円滑なライセンスの仕組み」の整備ということでございます。

「適切な柔軟性を確保した権利制限規定」の具体的な中身については、前回の御議論を踏まえて、その後、委員の先生方からいただいた御意見を踏まえまして大分修正をいたしましたので、これは後ほど詳しく御説明をさせていただきます。

2つ目の「円滑なライセンスの仕組み」については、1つ目の丸で孤児著作物に関する裁定制度については早期に所要の制度の整備を実施するという事です。2つ目の丸の拡大集中許諾については、その導入可能性について法的正当性、実施する団体・対価等のあり方を含めて検討を進めるということです。また、3つ目はデータベースの整備に向けて、官民が連携して進めていくということが報告書のエッセンスということになります。

5ページ「人工知能によって生み出される創作物と知財制度」でございます。

四角囲みのところの最初の丸でございますが、人間の創作物と見分けがつかない情報(AI創作物)が今後爆発的に生成される可能性がある。そういう中で2つ目の丸、人工知能による創作については積極的に取り組んでいくことが重要という基本認識をいただいております。

そういう認識のもとで、【論点と対応の方向性】になりますが「AI創作物の知財制度上の取扱い」が1つ目の論点でございます。右の絵にございますように、人による創作、また、AIを道具として利用した場合については現行制度での権利が発生するわけですが、AIが自律的に創作した場合については権利が発生するかどうか、発生しない可能性が高いということでございます。

そういう中で左のほうの最初の丸にございますが、そういう現状の制度の中ではなかなか保護がされにくい部分について、そういう中でも、市場に提供されることで一定の価値が生じたAI創作物に関する知財保護のあり方について、具体的な検討を行う必要があるということが1点目でございます。

2つ目の丸は、人工知能構築に当たりまして、今後、大量のデータの集積というものは大きな価値を有することになりますけれども、そういう中でプラットフォームの影響力についての実態把握、調査、分析を行う必要があるということでございます。

2つ目の矢印の「AI創作物による知財制度への影響」という観点では、侵害に当たるかどうかを判断する際の「依拠性」についてどう捉えていくのか、また、2つ目の丸はAI創作物の生成によりまして、現行の制度についても登録制度などそういう見直しが生ずる可能性があるのではないかという点について、引き続き検討を行うという形で整理をしてい

ただいているかと思えます。

6 ページ目が「3Dプリンティングと知財制度」でございます。

四角囲みの最初の丸は、3Dプリンティングの技術の進展、また、そのプリンターの普及ということで、ものづくり、製造業の革新ということでさまざまなイノベーションにつながる可能性があるという中で、今後、ますます物と情報、データとの垣根がなくなっていくということが予想されていくという中で、知財制度としての論点と対応の方向性としては、そもそも物が知財制度で保護されているものを3Dデータ化した場合については、矢印にございますように、現行の制度の枠内で一定程度対応可能であるけれども、今後の技術の進展などに留意することが必要ということでございます。また、知財制度で保護されていないものの場合については、何らかの付加価値が生じている場合、保護が必要となる可能性があり、その場合についての具体的な検討を行う必要があるということでございます。

7 ページ「ビッグデータ時代のデータベースの取扱い」ということで、これについては【対応の方向性】にあります、「創造性が認められにくいデータベース」について欧州の動向、また、契約等による保護の実態等に照らして、保護の要否や方法について具体的な検討を行うということ。また、2つ目の丸でございますが、特に公開型のサイエンス系の研究関係のデータベースについては、国内外の動向、契約面・技術面での対応の可能性を含めて、引き続き検討を行うということでございます。

最後の8 ページが「デジタル・ネットワーク時代の国境を越える知財侵害への対応」ということで、四角囲みにありますように侵害行為について巧妙化、複雑化、営利目的化しているという中で、諸外国の例も参考に一層の対応強化が必要であるということで、そういう基本的な認識のもと、具体的な方向性としては、一つはリーチサイト対策について法的措置が可能であることの明確化を含めて、法制面での対応など具体的に検討を進めるということ。オンライン広告については実態調査を行うとともに、それを踏まえ、多様なあり方について具体的に検討するという。サイトブロッキングにつきましても、表現の自由など他の法益とのバランスに留意しながら、諸外国の運用の状況の把握、また、その効果や影響を含めた検討を行うということ。また、海外サーバー上での侵害行為への対応については、適切な保護のあり方について調査研究を行うということ。最後になりますが、プラットフォームとの連携強化については一層促進していく必要があるというのが、全体の報告書のエッセンスで、これは前回、素案について御議論していただいた際にご覧いただいた内容をまとめたものということでございます。

その上で、資料1は前回からの主な変更点を中心に御説明させていただきたいと思えます。

構成自体は前回と変更がございません。

5 ページ「1. 次世代の知財システムとは」ということで、ここについては本委員会でも、今後の知財システムの構築に向けてのさまざまな問題の認識、基本的な方向性ということをこれまでの議論を踏まえてしっかり記述すべきということで、前回、非常に多くの

委員の方々から御意見をいただいた部分でございます。

特に修正点としては「①情報量の爆発的な増大への対応」については、記述をより明確化しております。何点かございますが、1つ目は最初のパラグラフの「また」以下のところで「あらゆる産業分野において、情報の収集・蓄積とその利用方法・戦略が、イノベーションの新たな源泉として重要となっており、今後もその傾向は続くと考えられる」ということを明記しております。

また、次のパラグラフ以下で3つの変化の方向性ということで整理しておりますが、ここが新たにつけ加えた部分になります。情報の価値のあり方について変化が起きており、変化の方向性としては大きく3つあるということでございます。

1つ目が、これまでの著作権法の根底にある「創作性」という概念では説明できない価値ある情報が出現しているという「創作性」の概念の問題での変化ということです。

次のパラグラフですが、これはもう一つの変化の方向性として著作物の「多様化」であるということで、その数行後、著作権を前提として長期間・多種多様な利活用戦略が講じられるべき種類の情報がある一方で、著作者自身がそうした経済的な動機を持たない情報、著作物というものも大量にあるという中で、著作物の構造が複層化していることを多様化ということで整理をしております。

最後の行ですが、3つ目の方向性として次のページになりますが、利活用の多様化ということで、人間が見たり聞いたりして著作物の内容を理解して楽しむという利用形態だけではなくて、ビッグデータで解析する、人工知能でディープランニングするというように代表されるデータの的な利用、著作物の利活用といっても対応が幅広いものに変化しているという3つの変化ということで整理をさせていただきます、そういう観点からの今後の知財システムにおける対応が必要ということで整理をいたしております。

具体的な対応の方向として5つの丸を整理していますが、新たに追加したのが2つ目の丸で、多様化が進んでいく中で保護の必要性の高い情報については、しっかり侵害対応に取り組む一方で、必要性の低い情報については円滑な利活用に向けたさまざまな工夫をしていく。その両方を両輪として進めていくことが必要ということです。

4つ目の丸も多様化ということですが、新しい取組への挑戦が促進されるような仕組みを目指していくことが必要であるということです。

最後の丸も前回の御議論の中で御指摘いただいた点ですが、現在の著作権法ができた昭和45年当時の環境を前提とした現行の制度をこれまでは部分修正してきたわけですが、それだけで対応し切れるのかどうか、根本に立ち返った議論が必要とされているという基本認識を整理させていただいております。

7ページ②については、表題が前回素案では「未来に対する制度的柔軟性の確保」としておりましたが、記述内容との整合性を図るということで「イノベーションに対応するための制度的柔軟性の確保」と書いております。

③は、前回の素案では「やり得を許さない知財システムの構築」ということで、「やり

得」という表現が非常に誤解を招く表現であるという御指摘がございまして、今回は「『保護の必要性の高い』情報を大事にする知財システムの構築」という形で修正をいたしております。

続きまして、8ページ以下の個別の論点のところに入ります。

まず、11ページをご覧ください。ここは、「デジタル・ネットワーク時代の知財システム」の章でございしますが、論点について整理している中の真ん中より下の「なお」書きのところで、委員の御指摘を受けまして、特に③の視点は市場の失敗の中での取引成立可能性の観点に関して「合理的にライセンスを受けることができる仕組みが整えられている場合には、権利制限規定の適用を受けにくいような工夫をすることについても検討していくことが重要と考えられる」という視点が重要であるという御指摘がございましたので、明記をさせていただいております。

また、最後の「なお」書きのところでガイドラインの整備、法的な対応とともにあわせてガイドラインを含めて、法律の全体として適切な世界を構築していくということについて追記をしております。

総合的な考慮と権利制限規定とともに、12ページの下から13ページにかけては「ii) 一定の柔軟性を確保した権利制限規定に関する議論」を整理したところで、2つ目のパラグラフの「また」以下をつけ加えさせていただいております。前回の御指摘の中で、本委員会での検討の中では、一定の柔軟性のある権利制限規定の議論の中で「受け皿規定」という考え方と表現非享受のような「C類型」のような考え方、両方の観点から御検討いただきましたので、それを明記させていただいております。

20ページは、先ほどの概要のところでは後ほど御説明をいたしますということで申し上げた部分ですが「2. デジタル・ネットワーク時代の知財システム」の最後の「(3) 方向性」のところでございます。2つ目の丸は追加をしておりますが、1つ目の丸については前回の素案から、前回委員会での委員の御意見、また、その後いただいた御意見というのを踏まえて修正をいたしております。

この中では、デジタル・ネットワークに対応した一定の柔軟性のある権利制限規定と、アメリカのフェアユースのような総合的な考慮型も含めたより一層の権利制限規定の両方について方向性をまとめた文ですが、前回の素案では、デジタル・ネットワークに対応した一定の柔軟性のある権利制限規定について、早期の法改正の提案に向けてさらに検討を進める。あわせて、より一層柔軟な規定の導入について検討するという形で整理をいたしておりましたが、前回の御議論でも両方についてはさまざまな御意見をいただいたということ踏まえまして、そこがございますように一つとして「デジタル・ネットワーク時代の著作物の利用の特徴を踏まえた対応の必要性に鑑み、一定の柔軟性のある権利制限規定について検討を進める」ということです。また、あわせて、例えばアメリカのフェアユースに代表される総合考慮型を含むより一層柔軟な権利制限規定について、効果と影響を含め検討を行うということの両方の検討を踏まえて、早期の法改正の提案に向けて、柔軟性

のある権利制限規定について、その内容の具体化を図るという形で整理をいたしております。

2つ目の丸については、ガイドラインの必要性の御指摘を踏まえて、ガイドラインの策定を含めた具体的な検討について明記をいたしております。

次に人工知能の関係になりますが、22ページをご覧ください。

知財制度上、起こり得る課題の2つ目のパラグラフになりますが、ここは前回お示した素案では現行制度上、人工知能が自律的に生成した生成物は権利の対象にならないというのが一般的解釈であると少し直截的に記述していたのが、より正確な記述ということで、現行制度上、人工知能が生成した生成物は、道具として人工知能を利用して創作していると評価される場合には権利が発生する。他方で、AIが自律的に生成したと評価される場合については権利の対象にならないという形で、記述をより精緻な形で整理をさせていただいております。

23ページについては<検討の視座>というところですが、ここについては人工知能による新たなイノベーションを生み出す例として、5行目以下の「また、キャラクターによる擬人化を得意とする我が国ならではのアプローチとして、人工知能にキャラクターを付与することで新しい技術を社会に受け入れられやすくしていくことも考えられる」ということを追記しております。

27ページもAIの部分ですが、27ページの「② プラットフォームによるAI利用」の中の最後のところですが、巨大プラットフォームの影響力について評価、分析していくことが必要であるというところまでは前回と一緒ですが「併せて」ということを追記しております。我が国において、前向きに捉えてビッグデータの蓄積や利活用が促進される環境を整備していくということが必要であることを明記いたしております。

29ページもAIのところになりますけれども、ここも新たに追記をしたというところですが「① AI創作物の類似・侵害への対応」の最後から2つ目のパラグラフ、②の上の2つ目のパラグラフを追加しております。ここはAI創作物についての依拠性をどう考えるのか、侵害行為に当たるかどうかを判断する際の依拠性をどう考えるのかという点の文章でございしますが、その中にこの部分を追記しています。「被疑侵害作品がAI創作物である場合に、人工知能の内部でどのような処理がなされて当該作品が生成されたのか、原告が探知することは一層難しくなると考えられる。他方で、人工知能が参照あるいは学習したビッグデータの中に原告作品が入っていれば直ちに『依拠』と言えるかについても議論の余地がある」ということで、検討の視点を追加しております。

また、30ページ、AIの方向性のところで最初の丸、実質的な変更ではございませんが、素案では一定の価値の高いということで、裸で使っておりましたが、わかりやすくすることということで「例えば市場に提供されることで生じた価値などに着目しつつ、一定の『価値の高い』AI創作物について」ということで若干わかりやすく表現をしております。2つ目の丸の「併せて」以下は先ほどの追加を追記させていただいております。

「4. デジタル・ネットワーク時代の国境を越える知財侵害への対応」のところで、まず、41ページをご覧いただければと思います。

41ページが論点を整理した中で「①対応の基本的考え方」の中の下から2つ目のパラグラフの「また」以下ですが、侵害対策を図っていく上での知財教育、青少年ということも含めますが、国民一人一人に対して知財の意義の理解、創造性の涵養に向けた教育の充実が必要であるということを追記いたしております。

42ページにつきまして、リーチサイト対策について整理している部分ですが、一番上のところは、前回、法制面の対応も含めた検討を行うことが必要という部分は大きく変わっておりませんが、「みなし侵害規定の整備によることも考えられるとの意見もあった」ということで具体的な提案がございましたので、それを記述させていただいております。

44ページ、知財侵害対応についての方向性をまとめた部分の「(3) 方向性」ですが、最初の丸はリーチサイトについて記述したところです。「一定の行為について法的措置が可能であることを明確にすることを含め、法制面での対応など具体的な検討を進める」ということで、前の表現ぶりと合わせております。

最後になりますけれども、前回御議論いただいた素案では空欄にしていたところですが、今回、45ページで新たに追加をさせていただいております。

内容としては2つ目のパラグラフから御説明しますが、本委員会での検討の結果を含めて、関係機関において適切な措置を確実に実施することが求められるということ。また、措置を講じた後も検証した上で、必要に応じてその見直しを行うことが適当であるということ。

また、3つ目のパラグラフは「創作性とは何か」「保護すべき情報とは何か」といった根本に立ち返って議論を行い、時代に合った法体系を構築していくべきといった提案もあったということです。

最後のパラグラフは、現行の著作権法が2021年で施行からもう50年ということで、新しい情報保護の枠組みとしての次世代の著作権制度のあり方について、今後、具体的な検討が開始されることが期待されるということで「おわりに」を記述しております。

多少長い説明になって恐縮ですが、報告書の前回からの変更点については以上の点でございます。

最後に資料3、A4の1枚のものですが、今回、御議論いただいております報告書については、その内容の主要な部分が知財計画2016につながっていく、盛り込まれていくということになります。その中で、現時点で知財推進計画自体は今後議論を進めてまいりますけれども、今考えている主にコンテンツ関係の項目としては、大きくは3つで構成したいと考えております。

1つ目が「デジタル・ネットワーク化に対応した次世代知財システムの構築」ということで、この部分についてはこれまで御議論いただき、今日も御議論いただく報告書の内容が、ここの内容として盛り込まれていくということになります。また、それ以外については



「コンテンツの海外展開・産業基盤の強化」、「アーカイブの利活用の促進」とコンテンツ関係では、大きく3つの柱から知財推進計画として整理をしていきたいということで、現時点では項目（案）ということで御紹介をさせていただきました。

説明は以上でございます。よろしくお願ひいたします。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

今、説明のありました内容について、御意見、コメントをいただければと存じます。どなたからでも結構です。よろしくどうぞお願ひいたします。

田村さん、お願ひします。

○田村委員 特に総論部分が大変わかりやすくなっていると思うのですが、5ページから7ページにかけて一言だけなのですが、特に中身をどうのこうのというのではなくてタイトルなのですが、今回、②と③を変えてこられて、何が言いたいかということがタイトルを見ただけでもかなりわかるようになってきていると思うのですが、①もそれでしたら少し変えたほうがよいのではないかと思います。

当初はともかくとして、今の5ページに書いてあることの中身は、著作物を含めて保護を求められることがある情報が多様化しているということ、つまり、保護すべきものと保護しなくてもよさそうなものが両方使えるという話と、利用の仕方も多様化しているという2つの話があって、本当は②は利用の多様化のほうに書いたほうがよりわかりやすいのですが、ともかく柔軟な制度、そして、③は情報の多様化に合わせた保護の必要性の高いものとの仕分けとなっていますから、①も今のよう、情報の多様化と利用の多様化への対応みたいな感じにさせていただくと少しわかるかなということ。そこが1点です。

他方、ちょっとだけ気になるのが、③はよくわかるのですが、②がややぼやっと書いてあるというか、方向性がどちらでも柔軟にと書いてあるのですが、今までの論理的な流れでいくと利用の多様化に合わせた話が②に来ているはずなのです。ただ、それを少し弱めて書いてあるので、多少②と③の区別が私にはわかりにくいのですが、そこは余り強くこだわりません。①のタイトルだけを直されると、よりわかりやすくなるのではないかと思います。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。

瀬尾委員、どうぞ。

○瀬尾委員 大変御苦労いただいた結果と受け止めております。書きぶりの一つ一つについて、非常に微妙な部分を微妙なようにお書きいただいて、進めるところを進め、戻すと

ころを戻すということが私の感想としてありますが、最初にこの書きぶりについては非常に御苦労されて、これ自体に特別な問題があるとは思いません。

ただ、この中で一つだけ言わせていただくと、初めて著作権の保護、著作権というものの自体のバリューというか、そこに強弱がついた。極端な話が権利制限をするというゼロの保護から、非常に厚くこれまでのように保護するものが、段階がついた。私が前に申し上げたグラデーションのある対応ということがこの中では実現されていると思いますし、方向性が示されていると思います。これは非常に重要なことだと私は考えているので、それについては大変大きな成果かと思っております。

最後の総論のところなのですけれども、一つだけ私としてはこここのところが具体的にはと思うのが、45ページの「おわりに」ということで、最後に「著作権制度のあり方について、今後、具体的な検討が開始されることが期待される」と人に投げてしまっているようで、文化庁さんやってくださいみたいな雰囲気少し漂うのです。誰かがやってくれるのを期待するのではなくて、これは全部でやらないとできないことだし、将来的に期待されるというのでできるような簡単なものではないと私は思っていて、私と意見が対立していたお並びの先生方も、これについては同意をいただいているように私は思うのですけれども、ここについてはもう一步進めた書きぶりをしないと、はっきり言って間に合わない。今からやっても本当に間に合うかどうかかわからないと私は思っています。

このテーマの中で、柔軟な規定が非常に大きなポイントになりました。ただ、柔軟な規定について考えれば考えるほど全体をつくり直さないと、こここのところで破綻が出てしまうのではないかという気がしています。これについては、全体を見直す中で本来は実現されるべきものであるけれども、今は仕方がなく現場の改定で済ますという書きぶりでない、私は違うのかなと。パッチを当てて終わらせてしまう感じのものではないように思います。

これは私の希望ですけれども、私がこの前に最後の10分で押し込んで申し上げたことを御記載いただいたことに大変感謝を申し上げますが、せっくなのでもう一步お願いできればということをお願いします。また調整の結果は期待に戻るかもしれませんが、私は期待ではなくてやるべしという意志は必要かと思えます。

途中で出ました柔軟な規定、今回は受け皿規定ということでサマリーのほうに出ております。これも本文とはまた違った、多分、サマリーが結構先に出るのでしょうけれども、受け皿規定ということになっております。この書きぶりと内容については私の意見を申し上げましたが、この委員会の全体の意見というのはここに記載されてあることが反映されていると思いますので、私の主張とは若干違いますけれども、この委員会の結論としてこういうことはあり得るのかなと思っております。

ただ、ひとつ申し上げておきたい。前回に続いて柔軟な規定について、私が現実的な運用について危惧する点を申し上げますと、具体的に企業が戦略を決めるときに、柔軟な規定の内容に該当する場合は必ず法務的な訴訟の問題になります。つまり、訴訟になるのか

ならないのか、勝てるのか勝てないのか、幾らとられるのが多分一番問題になります。そして、得られる成果と結果を勘案して企業は決めるということになります。弁護士さんもこの中にたくさんいらっしゃるでしょうから、決して悪意のあるものではないのですが、弁護士さんが企業戦略における影響というのが大きくなると思っていますし、かなり大きな部分を占めて、特に知識のないところに対しては弁護士さんが企業戦略に関与する部分が多くなると思います。これはいい部分と悪い部分の両方があるかもしれません。ただ、そういう現実をきちんと見据えた上で、これをなさっていただきたい。

そして、もう一つは現在の弁護士さんの数と内容です。今、弁護士さんは非常に増えました。大変それは喜ばしいことだと思っています。しかし、知財を本当に理解していらっしゃる弁護士さんがどのぐらいいらっしゃる、それが企業にきちんとアドバイスできるのか。そういう部分も考えていかないと、実際に企業がこれを運用するときはどうやって弁護士さんを頼るのか、そして、知財を本当に理解していらっしゃる弁護士さんがどのぐらいいるのか、それによって、その企業の内容がかなり影響を受けるということはある得ると思っていますので、そういった効果もきちんと御勘案の上で、これについて取り組んでいただきたいと思っています。

決して否定しているわけではありませんが、現実的な企業の運用と方針というのがどう変わっていくのか、そして、その訴訟は小さいところができるのかできないのか、日本のいわゆる懲罰的な賠償制度がない中で、実損主義でこれを負担し得る利用者と権利者がどれだけいるのか、その部分についてはこの報告書を是としていながらも、その部分についてはあえて一つだけ皆さんの頭に置いておいていただきたいと思っています。

これは非常に大きな利害の問題ですので、間違えると日本の企業が利益を損なう。これに強い海外の企業に負ける可能性も出るということが私の一つの心配ですので、その部分についてはここであえて一言、屋上屋を架す感はありますけれども、申し上げておきたいと思っています。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

45ページの最後の記述について具体的な提案をいただいたのですが、ここは非常に同時に重要なポイントでもありますので調整が要ると思いますけれども、我々のパッションをどこまでここに反映することができるのかということについて、今日が最後の取りまとめではありますけれども、少しチャレンジをさせていただければと思います。悩みどころだと思います。

ほかにいかがでしょうか。

亀井委員、どうぞ。

○亀井委員 ありがとうございます。亀井でございます。

まず、瀬尾委員の言われた産業界なりがこの結果を受けて、いずれできてくる柔軟な規定に関する法についてどう活用していくかは注視が必要だという点は、それはそのとおりでございます。産業界としてはなるべく活用して、新たなビジネス、新たなイノベーションを生むように努力していくべき部分があると考えます。

20ページの柔軟な規定のまとめのところでございますが、恐らく全体として非常に複雑な議論、複雑な利益を調整された結果として、このような表現にまとめられたとことで、その点は非常に感謝をいたします。

ただ一つ、前回の素案と比べて少し変わったところで、最初の前段にある「一定の柔軟性のある権利制限規定」は、前回は「早急な検討」と時間がちょっと入っていた。逆に後段の「より一層柔軟な権利制限規定」については、あわせてやるにしても、少し修飾詞がないような形だった。それをまとめられて「以上の検討を踏まえ、早期の法改正の提案」という修正をされたらと修正点を理解いたしました。

先ほどの御説明の「以上の検討を踏まえ」というところで、両方を完璧に議論し尽くしてから早期の法改正ということが本当にできるのかという点が懸念事項になるかと思えます。20ページの前のところで、それぞれの権利制限のあり方について1ポツ、2ポツと分けて、1ポツとしてアメリカ型フェアユースのような総合考慮型、2ポツとして、デジタル・ネットワーク時代の一定の柔軟性のある規定という分け方をされているかと思えますが、抱えている検討課題のレベルからすると1ポツのほうが相当高いのではないかと。全体がセットになってから法改正ということになりますと、残念ながら前段のものといいたしうか、2ポツのほうも影響を受けてしまうことがないのか。

そうすると、現状のICTのサービスなどを見ますと日本は1周おくれか2周おくれ、あるいはもう少し遅れているかもしれませんが、全体がセットされてからということになりますと、10周、20周は遅れてくるのではないかと。ところが少し気になります。したがって、これは今後の議論のされ方だと思いますけれども「以上の検討を踏まえ」というところがセットでなくてはいけないと読まれないように、それこそ柔軟に議論がなされることを切に望んでおります。

以上です。

○中村委員長　そこも、何か調整しなければいけないことがあるかもしれませんね。これが結局、この後の政府知財計画になっていって、その後は政府の行動を監視し、検証するというステージに入っていきますので、我々としても引き続きこれをどのように運用してもらえるのかということを考え、申し上げなければいけない場合もあると思えますし、ここでまた文言によってうまく読まれるような余地があれば、そのあたりも考えていただければと思います。

ほかにいかがでしょうか。

水越委員、どうぞ。

○水越委員 ありがとうございます。水越です。

報告書につきまして改定をいただきまして、前回に比べまして非常にわかりやすい、かつ、説得的なものにしていただいたと思っています。

まとめということで、瀬尾さんの御発言にもありましたけれども、この問題はだんだん時代の変化が早くなりますので、関係者が制度というものにキャッチアップして、理解して、それを使っていくということがますます難しくなっていくって、先ほど専門家の御指摘がありましたけれども、もちろん専門家もどんどん新しいものを使えるようにしていかなければなりませんし、大企業はもちろんのことですけれども、中小ですとかベンチャー、個人事業家というものもこの機運というものをよく理解して、それを活用していくことによって初めてイノベーションが実現されると思っています。

AIのところで、この議論の状況を国際的に発言していくという記述をしていただいているのですけれども、国際的な議論をすると同時に国内においても対立構造ではなくて、たくさんものを生み出すことによって、そこでいろいろな人が新しい価値をつくっていくこともありますので、国内での理解ですとか使う人と使われる人ということではなくて、これをいろいろな人が新しいものを使って生み出していくということに理解が得られるように、国内でもこの議論をより多くの人にわかってもらうという考えがどこかに少しでも盛り込めるとさらにいいのかなと思いました。報告書についてはよくまとめていただいていると思います。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。

○柳川委員 非常に難しい問題を丁寧におまとめいただいたので、報告書に具体的な修正をお願いするものではないのですけれども、先ほどからお話があるような柔軟な規定というところの2ポツの話は、先ほどお話があったように早急なというところで、どうやって早急にやるのかということが非常に大きな課題になってくるのだらうと思います。

3のところにAIの創作物の話があって、一応、2と3は分かれたパートになっているのですけれども、本来はこの2と3が実は非常に関係のある話だというのは、議論されている過程では皆さんが認識されていたことなのだろうと思うのです。3のような話が出てくるからこそ、新しい視点に立って制度をつくらなければいけないし、ルールを考えなければいけない。3の話が物すごく早く動きそうだからこそ2の話を早急にやらなければいけないのだというのは、恐らくここにいらっしゃる皆さんは方向性が違うかもしれませんが、考えていらっしゃる方向性は同じだと思います。その点はどういう形でいいかはわかりませんが、何かの形できちんと伝えるようにしていただいて、そういう大き

な変化の中でスピード感を持って、2のところを変えていかなければいけないというところを強く出していただければと思います。

○中村委員長 ありがとうございます。

報告書の中身以外にも議論全体を通じたコメントでも結構ですし、今後の取り運びなども結構ですので、今日が取りまとめ回になりますのでコメントをいただければと思います。いかがでしょうか。

福井委員、どうぞ。

○福井委員 取りまとめ、大変御苦労さまでございました。変わりゆく情報社会の問題点を幅広く見据え、これまでにない具体的な多数のメニューのパッケージ、組み合わせによって対処を考えていこうという方向性が打ち出された画期的な報告書になったと思います。事務局の御苦労は大変なものだったと思い、敬意を表したいと思います。

総論として1つつけ加え、各論について3つ御意見を申し上げます。

まず、総論です。

そうした情報社会の対応にとって、膨らんでしまった権利処理コストをいかに下げていくかの課題は委員の間でも十分広く共有されたように思います。日本は法改正という点においては意欲的な動きも多々あったものの、全体としてはやや慎重な、悪く言えば遅々とした動きが続いていたことは否めないだろうと思います。そのことと直接関連するかはわかりませんが、現状の日本のコンテンツ産業を振り返るならば、コンテンツ産業の市場規模は横ばいを続け、知財の国際収支は史上最大規模の赤字を続けている状況です。

一方、米国です。フェアユースの解釈拡大、人によってはフェアユース無双という状況はさまざまな論争を招いておりますが、とにもかくにも巨大なプラットフォームをこの10年、20年の間で育て上げ、多くの新サービスを世界に向けて発信してきたことは紛れもない事実です。その知財における国際収支は、世銀の最新の数字でまた史上最大の記録を更新しました。

このことの結果として、プラットフォームがITビジネスや、あるいはコンテンツの流通を寡占しつつあるという実態を我々は直視しなければならないだろうと思います。日本からの活発なコンテンツ、知財の発信に向けて残された時間は本当に決して多くないのだということは、多くの委員の御意見の中でも共有されていたように思います。

各論です。

1番目、まず、制限規定についてです。

立法化を見据えた非常に現実的な提案がされたと思います。現在の制限規定のわかりにくさとか、あるいは機動性の低さ、こうしたものを埋めるものになり得ることを大いに期待したいと思います。P20において「早期の法改正の提案」という言葉が入っており、私はこの言葉を我々が打ち出すことに賛成いたします。同時にここには若干の幅の広さ、いわ

ば裁量の大きさがこの提言の中には含まれておりますので、これが終わりではなくて、議論、歩みを進めることがまさに大事だろうと思います。

2番目の各論です。

この間、権利者団体はこれまでの保護強化一辺倒から一歩離れ、コンテンツの流通促進に向けて、権利処理の容易化に向けて積極的な役割を果たすという意見表明を行っていらっしゃいます。このことを歓迎いたします。ただ、歩みは本当にこれからです。過去も例えば何か改革が近づいているという、権利者団体のほうから新しい取り組みのあるものが発表され、言葉が悪いですが、とりあえずやり過ぎしておいて、数年たってみるとあれはどうなったのかということは具体的に存在したと思います。ここではその具体例を挙げないのが大人というものだろうと思いますけれども、そういうことが決してないように今後の動きも注視していきたい。そして、例えば拡大集中処理において過剰な利得を得て、権利者団体が分けてしまうようなことはもちろんないだろうとは思っておりますが、その運用を大いに注視していきたいと思います。

最後です。

教育についての言及がありました。これはどれだけその重要性は強調してもし過ぎることはないだろうと思います。もはや日本は大学の文学系、メディア系、芸術系の各学部においては、著作権教育を必修化することを具体的に検討すべき時期にあるのではないかと。昨年の五輪エンブレム問題を経験した後、そういう思いを大変強くしております。

以上が各論でした。

幅広いすばらしい検討の成果ですので、ぜひ海外に向けてもこの成果を発信していくことを期待したいと思います。ありがとうございました。

○中村委員長 瀬尾さん、お願いします。

○瀬尾委員 おっしゃるとおりコンテンツホルダーもきちんと流通してなんぼということとはよくわかっているし、既得権益を守ることに固執している時代ははっきり言って終わったと思います。ただし、今、福井さんからも御指摘のあったようにスピード感と実際の内容で、例えばそここのところのコストといったもので問題があることも十分承知しております。

ただ、明らかに今の著作権法の中で権利者は最も強いカードを持っている。つまり、権利というカードです。これは著作権法という非常に強い法律で守られた強いカードです。さらに人格権までいただいている。これは逆に言えば、その2つのカードを持っている権利者が動くことが最も事態を打開するのに容易だと考えられますので、私の考えで言えば、権利者というのはできるだけきちんとコンセンサスを取り、分野を横断し、きちんと社会的に貢献する方向に行くべきでもありますし、きちんと生活を守れないと創造のサイクルが崩れるとも思っています。ですから、そのバランスをきちんととっていくことが重要だ

と思っております。

先ほどのお話の中で一つ、日本のコンテンツの赤字の件がございましたけれども、例えば、実際に日本のジブリといったアニメが非常に不調なように聞こえてしまっていますが、実は赤字の最大の原因はソフトウェアであって、コンテンツは好調だと私の記憶の中ではございます。つまり、コンテンツは伸びているのです。だけれども、ソフトはOSでWindowsを使わないとどうにもならないです。それで赤字になっている。例えばOfficeを使えば、当然Microsoftが持って行くので赤字になっている。これで赤字になっている現実を置いておいて、コンテンツが日本は弱いという議論はあり得ない。日本は非常に強いし、支持をされているし、この前、赤松委員から日本が負けてしまうと出ましたけれども、私は全く負けるとは思っておりません。日本のコンテンツは強いし、世界に誇れるものですし、きちんとそれを理解する人もふえてきている。だから、やたらと日本が赤字であったりとかコンテンツが弱いというのは、私は賛同しかねます。

それよりも工業的な、例えば新しいOSをつくるイノベーションの部分については、金額が大きいですから今後は改善すべきだし、サポートするべきだと思っております。ですので、そういった中でいけば、今、期待されていると福井委員からおっしゃられた権利者の進歩、前向きな姿勢と具体的な成果を出していけるように、私は微力ですけれども進めていきたいと思っておりますが、日本のコンテンツは決して弱いものではないし、赤字を起しているものではないということだけはここではっきりと申し上げておきたいと思っております。

以上です。

○福井委員 1点だけ補足です。

私も最近の日本の文化的コンテンツは非常に海外での評価が高く、このことは力強くも、または誇らしくも、個人的にうれしくも思っております。ただ、データで言うとまだまだこれから改善の余地があるというのは、この内訳を発表しているのが米国商務省であります。2014年度の数字によれば、ソフトウェアなどを除いた文化的コンテンツだけで日本は対米一国で1,000億円近い著作権使用料の収支赤字を生み出しています。ですから、まだまだ改善点があるということをお願いしたかったのであり、そのために大きなエンジンとして今回の報告書は機能できるのではないかと。こんなふうに期待しております。

○中村委員長 ありがとうございます。

瀬尾委員も議論に参加なさっている評価・検証委員会のほうでも、コンテンツの国際競争力はどうか、データはどうなっているのだというのはいつも議論になっておりまして、そちらのほうでも引き続き検討、分析を進めてもらえばと思います。

ほかにいかがでしょうか。

上野さん、お願いします。



○上野委員 この委員会は「次世代」の知財システムを考えるというものでありますから、本日の報告書案の最後（45ページ）で、「現在の著作権法は、2021年に施行から50年を迎える」とした上で、「次世代の著作権制度のあり方」について「具体的な検討」を開始すべきだという旨の記述が、瀬尾委員の御意見をを受けて盛り込まれていることは、大変意味のあることと思います。そして、そのことは、我が国著作権法の過去を振り返りますと、非常に興味深いものを感じております。

と申しますのも、現行著作権法は、昭和45年（1970年）に制定されたものですが、それまで妥当していた旧著作権法は、明治32年（1899年）に制定されたものですので、旧法はちょうど70年ぐらい経った段階で全面改正が行われたこととなります。

全面改正するためには、当然のことながら、かなりの準備が必要でありまして、現行法が昭和45年に制定される際にも、その前の昭和37年（1962年）には著作権制度審議会への諮問が行われています。そして、さらにその前の昭和23年（1948年）には、当時の文部省が、将来の著作権法改正を展望して、勝本正晃先生と城戸芳彦先生という2人の著名な著作権法の研究者に調査研究を委託しておりまして、同年には、「著作権法改正試案」という、今見ても非常に興味深い改正法案が公表されています。つまり、旧法は、その制定から50年くらい経った頃に、いわば「リフォーム」の検討が始められ、そこから20年くらい経って、全面改正が実現したということになるわけです。

そうしますと、現行法も、今年で制定から45年を越え、2020年には制定から50年経つことになるわけですから、我々が将来、現行法をリフォームするのであれば、先を見て、そろそろ具体的な検討を開始してよい頃ではないかと思えます。実際のところ、日本の現行著作権法というのは、国際的に見ますと、かなり特殊な部分も含まれておりまして、そのことが新しいビジネスの発展を阻害しかねない要因になったり、自然人クリエイターの保護を不十分にしたりしている側面があるようにも感じております。

したがって、国際的な観点から我が国著作権法を今一度精査し、著作物等の円滑な利用の促進とクリエイターの利益の確保を両立するための制度を、長期的視点で再構築することを検討する必要はあるように思います。ですので、そのような方向性が、この報告書に示されることは大変結構なことと思います。

ただ、現行著作権法は、その全体構造が非常に体系的ですので、機能的に見ても優れたものだと思いますし、また、多数の詳細な権利制限規定は、長期にわたる利益調整を経て作られ、明確性を提供するものですので、こうした過去の蓄積を無にして新たな法律をつくるというのは、余り得策だと思えません。もちろん、次世代の著作権制度というのは、我々の現在の想像を超えるような多様な可能性を持ったものであってよいとは思いますが、その際、あくまで過去の蓄積を踏まえた上で自由な展望を行うのがよいように思います。

以上です。

○中村委員長 赤松さん、お願いします。

○赤松委員 漫画家協会の赤松です。

福井先生の保護強化の一边倒から変化があったというのは確かにそのとおりでして、2004年～2005年にGoogleが勝手に著作物をスキャンしてみたいなGoogle Books訴訟事件がありましたけれども、当時、我々はあるで文句があったら言ってきてねという形で怒ったのですが、もし今、あれを我々作家に問いかけてきたら、我々はGoogleについていくみたいな感情が割と現場の感覚としてはあります。

こういうものを考えますと、例えば今、国会図書館は合法的に我々に無断で電子化できるようになっているのですけれども、国会図書館がGoogleのかわりに過去のコンテンツを掘り起こすという形に動くとか、もしくは我々委員の中では割とフェアユースに対して前向きな感じでまとまっていたはずなのではあるけれども、その方向に行くのが望ましい的な形とか、海外の脅威に対して少しやる気があるのだぞというのを、もうちょっと強調した語尾が欲しかったと私はこれを見て感じております。割とフェアユース的なものは望ましいかなぐらいでまとまりつつあるとは思っているので、語尾が少し変わらないですか。このままでいくと、議員立法でフェアユースという話に対してけん制する役目にはならないと思いました。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。悩ましいところです。

田村さん、お願いします。

○田村委員 先ほど、総論の話をしたのですけれども、資料2のほうで少し同じような話になるのですが、こういうわかりやすい資料2というのは非常にインパクトがあると思いますので、少し気になったところが「デジタル・ネットワーク時代の知財システム」の【現状と課題】なのではあるけれども、先にビッグデータの話が来ているために問題が少し矮小化して見えるのです。だから、丸が2つありますけれども、これはむしろ逆に書いたほうが多分よいのだと思うのです。

下のほうがより一般的なおっしゃっていて、これは今日もそうでしたけれども、保護されるべき情報の多様化と利用の多様化というのがキーワードみたいに皆さんで一致しているので、それを上に出して、その一つの例としてビッグデータみたいのがあるという感じになさったほうがメッセージとしてはよいと思うのです。ほかの人工知能とか3Dプリンティングというのはかなり各論的な話で2と3に書いてあるからこそ、逆に4ページのところはより広い話をしている。2と3と同じような並びでのビッグデータとしないほうがよろしいと思いました。

それから、繰り返しですけれども、今度最初に挙げるほうの「著作物を含む情報の量的

拡大」の文章も、「量的拡大」と書くと、先ほど申し上げたことの繰り返しですけれども、多様化という質的な変化があるというところを捉えきれていないと思うので、これはビッグデータが頭にあってきている文章の残りだと思うので、利活用に関しては「多様化」という言葉がありますから、ここも「多様化」で情報のほうをまとめられたらいいのではないかと思います。

以上です。

○中村委員長 ほかにもいいですか。

亀井さん、お願いします。

○亀井委員 ありがとうございます。2回目で恐縮です。

先ほど、瀬尾委員から入超といいたいでしょうか、ライセンス料の支払いが多いというソフトウェアのお話が出ました。一方で赤松委員から、Google Booksみたいなことが今あれば、賛成、賛同する権利者、クリエイターの方もいるのだというお話があって、意を強くして余計なことを申し上げます。

確かにICTのプラットフォームなり、ベースになるOSの部分というのは負けてきております。したがって、日本からたくさんのお金を支払っている。これを放置し続けることというのは非常に気になるわけでございますので、今回の報告の特に柔軟な規定だとか今後のAIのところは、日本の産業界はもっと頑張れよと先ほどエールを瀬尾さんからいただきましたけれども、それがぜひ読み取れるような形で早く改正に向けたところというものを御議論いただきたい。

そういう点で、ここの表現のところを1回目で申し上げたように、私としては田村先生とはちょっと御意見が違うかもしれませんが、ビッグデータを利用したことで新たなイノベーションが起きるだろうと、これは報告書の全体のトーンとして最初からそういうことが書かれていると思いますので、そこによりフォーカスしていただいたほうがありがたいのかなという気がしております。

以上です。

○中村委員長 宮島さん、お願いします。

○宮島委員 大変難しい議論のおまとめを事務局の方々、どうもありがとうございました。ほかの方々もおっしゃるように、多少言葉尻を丸められているようなところはあると思うのですが、そこは恐らくさまざまな必要性に応じているとは思っているので、ここをこうしてほしいとは特に申しません。

この先なのですが、ここから本当に法律の議論になっていくと思います。私がこの議論に参加している中で感じたのは、この話を実際に著作権とかコンテンツに接している人た

ちに話しても、私たちがこの議論で話したようないろいろな危機感というのが必ずしも共有されていないということを感じています。この報告書は次に行く場の人たちもおそらく割と専門性が高い人たちなのでこれでいいと思うのですけれども、次にそれこそ法案にかけるということは、必ずしも著作権や知財に詳しくないことも含めた議員さんたちの中の議論になると思うのです。その際には、この資料はとてもよくできていると思うのですが、さらにいわゆる日本社会がどういうリスクに今さらされているのかというところを前に出されたほうがいいと思います。

確かに課題とか現状を書いているのはあるのですけれども、割と冷静に書いてあるというか、大きな意味での危機というのが伝わりにくくなっていて、プラットフォームにいろいろなものを全部持っていかれてしまう可能性があるのだぞとか、このままでは日本のコンテンツの未来に不安があるのだぞとか、素直にこの法律を変えなければいけないと思うような、危機の表明をもう少し具体的にというかわかりやすくするといいかと思います。今の課題は確かに一つ一つの課題としては書いてあるのですけれども、割とテクニカルというかそういう書き方になっているので、今後、いろいろな議論の中ではより具体的でわかりやすい表現を望みます。よろしくをお願いします。

○中村委員長 ありがとうございます。

喜連川委員、お願いします。

○喜連川委員 皆さん、2回しゃべるチャンスがあるとは大変すばらしい。私はまだおられてきて1回目なので、もう一回しゃべらせていただくとありがたいと思うのですけれども、今の宮島先生の御意見にすごく賛同させていただくのですが、20ページの1番目の丸を見たときに、大学の先生の論文添削機能からしますと、最初は「検討を進める」と書いてあって、次は「検討を行う」と書いてあって、この語感がどう違うのか。これをAIで判読しろと言っておられるのかもしれないのですけれども、ここはそんな霞が関言葉というのは読んでいる人にはわからない。これはアメリカでいうとワシントンコードと呼ばれているわけです。

今、おっしゃっていただきましたように、平易な危機感というものをこの後に読んだ人が感じられるようにしておくことも重要なのではないかという気が個人的にはいたします。つまり、ここで知財本部としておまとめになられるという状況のインタープリテーションと、ここで何が議論されたかということのファクチュアルな事実とは独立の話でありまして、読者が一体どちらを読みたいかということ、要するに国益を鑑みたときには一体我が国に対して、これらの専門家の方々という我々のメンバー自身は単なる少数のサンプルにすぎない。だから、これが全ての民意をあらわしているわけではないかもしれない。だけれども、こういう意見が出たのだということのまとめのほうはるかにインパクトがあるかもしれないです。ですから、丸めるという動作に反対しているわけではございません。

丸める動作は大人の動作として必要かもしれないですが、このミシン目から下は大人の丸め方をしたものです。実は丸める前はこうでしたというのがあると、読者はわくわくするのではないかという気がいたします。それが1点です。

先ほど、今だったらGoogle Booksに入っていたのにとおっしゃられたのですが、我々からするとGoogle Booksに入るとか入らないとか、国会図書館がどうこうするという問題ではない。Google Booksを何で日本が作ることができなかったのかということが圧倒的に問題です。なぜあれができているか、なぜGoogleがやっているかというのをお考えいただかないといけないと思います。東京大学というのは800万冊持っています。京都大学は700万冊です。要するに大学のパワー、知というのは原則持っている本の数にほぼ比例しているというのが過去の実績なわけですけれども、私が御意見を求められたときには一言、ただより怖いものはない。こんなものに絶対に手を出すべきではないというのが喜連川の回答です。

つまり、Google Booksが何をしようとしたかというのはいろいろな解釈が可能かもしれませんが、コンテンツをスキャンすることによって有料コンテンツにまず誘導するための場の醸成というものをやる。そのためには、いわゆるOCRでスキャンするぐらいのコストはペイするだろうという構図になっているのです。

それだけのパワーをどうやってつくったのかというと検索エンジンでつくった。検索エンジンをつくることができなかつたのが我が国の著作権法だとしたら、その原点をどう変えるかということをごここで明確に記載をしておいていただく、反省をするということも重要なのではないかと。つまり、それが次のイノベーションへのドライバーになっているということが根源的な問題だと私どもは感じている次第です。

先日、知財本部の方と昨日ディベートした中で大きく変わったのですが、それは本当に感謝を申し上げますが、そのときに私から一つだけストーリーを申し上げました。日本はレギュレーションで縛られ過ぎているような気がする。私は1日だけバン格拉デシュに行きました。そして、ユヌスさんというノーベル平和賞をお持ちになれる方と10分ぐらいかと思ったのですが、気が合って1時間半ぐらい話しました。そのときに彼が言った言葉の中で一番印象的だったのは、日本でも先進国ではいろいろなルールが山のようにかぶさって、やろうと思ったことをやるのがすごく大変ですよね。バン格拉デシュは違います。あなたがうちの国をよくしてくれるのであれば、我が国民はプライバシーとか細かいことは言いませんということをはっきりとおっしゃいました。

彼は政府の高官ではありません。しかし、ユヌスセンターということで非常に大きな立場です。これぐらいの切り札を今も使っている。つまり、イノベーションに対して何が制約になっているかということ、レギュレーションのしわ寄せといいますか、制限がいろいろ複雑に絡まってしまって国民がどう動いていいかわからない。そのときにこれは国民のため、国益のためになると信じて、みんなもそう思うよなと思ったときに、やっていいという法規制を入れることは国をすごく元気にすることになるのではないかと思いますので

「検討を行う」「検討を進める」という言葉ではない、もう少し積極的な表現にしていた  
だけるとありがたいと存じます。

以上でございます。

○中村委員長 瀬尾さん、お願いします。

○瀬尾委員 今の検索エンジンの話で、実は文化庁の検索エンジンの権利制限の件の議論  
に私も実は加わらせていただいてやっていて、まさにそれが今回私が申し上げたプログラ  
ムと文学や美術が並列に並んでいる悲劇なのです。文学や写真もそうですけれども、いわ  
ゆるコンテンツとプログラムが全く同じ著作権で扱われている。それによってあれが生ま  
れたとっていて、実は私、最初に検索エンジンはすぐそれをやったほうがいいのではな  
いかと言ったら怒られたのです。そんな簡単に言うものではありませんと言われたのだけ  
れども、そちらはいいと思うのです。でも、それができなかったというのは、今言った全  
てがごったになってしまったことの悲劇だと思います。ですから、私はそこを変えるべき  
だし、文学や写真、そういういろいろな手づくりものとプログラムが同じ著作権で同じよ  
うに守られているというのは、普通の人が見たら真っ先に違和感を持つはずなのに、それ  
がごたごたになってしまった悲劇があるので、私は全体的な構造を変えるべきだというこ  
とを今回申し上げた。

あともう一つ、よく日本がやられてしまうとか今やられているという表現がありますけ  
れども、私はこの知財計画を守りのものだとは全く思っていません。日本は攻めるべきだ  
し、攻めるための拡張であって、やられているからそれを守るためという考えにしたら、  
きっと多分いつまでたっても追いつかないと思います。

コンテンツに関しても、例えばコンテンツが文化であることは前から申し上げました。  
日本の2000年以上ある歴史の中で生まれてきた文化というのは日本固有のものがあって、  
固有の風土があって、全てが反映されているものです。アメリカの歴史は若干というより  
はかなり日本より少ない。だから、ウォルト・ディズニー以外のコンテンツというのはど  
うなのだろう。食文化はどうなのだろう。そういうことを考えたときに、決してアメリカ  
に負けるとか、アメリカにやられている。確かにやられているのは先ほど申し上げたイン  
フラの部分です。インターネットという新しいテクノロジーのインフラの部分は完全に持  
っていかれてしまっているのです。どこかでひっくり返さなければいけないけれども、日本  
はこれから自分たちの特徴のある文化とコンテンツを出していく積極的な政策と方針を出  
すべき時期にいるというのが私の考え方です。

そのために、幸運にも2020年にオリンピックが来るわけです。今、お年を召した方たち  
はあの高度成長の時期とオリンピックを重ねた希望も持てる。いろいろな方たちが希望を  
持ってオリンピックを迎えたとしたら、オリンピックに向けて日本のコンテンツをきちんと  
と発展させていって、そしてもう一つ重要なことは、オリンピックが終わっても祭りの後

にならない政策をきちんとすることを今こういうところできちんと話していくということで、決して守るとかやられてしまうという発想ではない、これは赤松さんに申し訳ないのだけれども、私は全くそういう発想ではなく進めていけば、2020年に本当に大きな花が開くと思っています。基本的な考え方を申し上げました。

○中村委員長 ありがとうございます。

柳川さん、お願いします。

○柳川委員 全体の感想的なことをお話しさせていただきます。今、喜連川先生とか何人かの方からお話があったように、かなり熱い思いがあってフラストレーションがたまっている部分もあってということ自体が、今の知財の仕組みが抱えているある種の大きな課題なのだろうと思うのです。それを全部この報告書に書けないので、先ほどからお話があるような一般の人たちにどう伝えるのかという話であれば、これのビデオか何かを流して、みんなの熱い思いを伝えていただくことのほうが実は重要なのかと思ったりもします。

そこにかかなり大きな課題があって、一つはこれが「次世代知財システム検討委員会」となっているので、タイトルがかかなり大きなタイトルなので、第1回目のあたりのところでもいろいろ御議論があったみたいいろいろなことを皆さんは考えていて、いろいろなことを変えなければいけないと思っている。そういう話はなかなかこういう形の報告書になると、そこまでは反映ができなくて、1のところ「次世代の知財システムとは」ということで書いていただいていますけれども、結局、2、3の後に続くところでどういうふうに持っていきますかという話で報告書はまとめざるを得ないので、まだまだ本当は次世代をどう考えるのかということの大きな課題というのは残っているのだろうと思うのです。

恐らく、多くの方が感じていらっしゃるように、このままあるいはこのままの延長線上では、次世代の知財システムは回らないだろうというのは大きな課題としてあって、それをどう変えていくのかということ、ここですごく大きなピクチャーをきちんと書ければよかったのかもしれないのですけれども、現状でそうはなっていないで、結局、2のところにある制限規定というところで、しばらくの活路を見出そうということになっているというのが私の理解でございます。

そうすると、本質的に考えると、いろいろなことをもう少し飛び越えていくような大きな議論が必要だということは相変わらず残っていて、ここで結論が出ない人もその部分は、これから何年か恐らく非常に大きな動きになっていく中ではずっと続いていく議論なのだろうと思います。

そこを、オープクエスチョンとしてきちんと残しておくということが私は大事だと思っていて、今回の中で全部そういうものの答えが出なくてもそれは全く構わないのです。ただ、これで全てが終わった、全ての解はここに出ていますと言われると、本当にこれだけなのかと恐らく多くの方が思うので、そこはオープクエスチョンであるということ

きちんと指摘していきなり、あるいはこれからいろいろなところで出していくということが重要なことではないかということを感じました。

○中村委員長 ありがとうございます。

別に皆さんに2回権利があるというわけではないのですけれども、まだ1回目の方とか3回目だけでももっと言いたいという方がおられたら。そろそろよろしいでしょうか。

○喜連川委員 先ほどから福井先生にリカバーしていただいたのかもしれないのですけれども、コンテンツの中にソフトウェアが入っていて、日本が負けているのはソフトウェアなので、コンテンツクリエイターは頑張っているけれども、IT屋さんはへなちょこ過ぎるのではないかと。平たんに言うとそういうことをおっしゃられたのだと思うのです。

私どもが今感じておりますのは、今日島尻大臣にお越しいただいているので、ぜひ感じいただきたいことの一つは、メカニズム、つまりゲームがどんどんシフトしていっているということだと思っております。我が国にコンピューターができたころ、御案内のようにプラグコンパチブルマシンということで、メインフレームのハードウェアのコピーをつくって売っておりました。これは御存じかどうか分からないのですけれども、ANDをとるという論理積ぐらいは皆さん、スケジュール管理でよくお使いになっていると思っておりますけれども、あれとNotというゼロが入ると1、1が入るとゼロが出る。この論理だけで全てのコンピューターがつくれる。こんなすごいことがインベントされたときに、そのハードさえつくれば絶対世界を征服できると思って、我が国はそこに膨大な投資をして、いつかは物すごく大きなプロフィットを得てきたということは事実です。

ところが、あるときからソフトウェアが出てきた。そして、今はどうなっているかといいますと、今度はサービスになったので、もはやWindowsのOSすらライセンスビジネスはどんどんどんどんシュリンクしています。そういう意味で言いますと、ソフトウェアに拘泥する意味が若干希薄になってきまして、次のメインプレーヤーはデータなのです。データがアセットになるのです。

今、日本で一番わからないのは、一体どうやってデータを使っているのかというレギュレーションがわからない。データは著作物ではないということを言われているのですけれども、みんな怖くて使えないのです。なぜかというところ、このデータは一体誰のものかわからないというところがあります。いろいろな機会から出てきているデータというのは結構囲い込みがありまして、ここをすごく平たんにしていきますとかなり大きなパワーになります。

例えば事例を一つ申し上げますと、IBMのワトソンが使っているペイシェントレコードの数というのはほんのちょっとですけれども、日本が持っている皆保険のペイシェントレコードの数というのはこんなに大きいです。ですから、圧倒的な潜在的なパワーがあります。それを今どうやるかというのは官房の医療の戦略室で一生懸命お考えになっておられると



思います。

そこで発言しましたことも同じなのですが、ゲームが変わっていつているのです。ハードウェアに、ソフトウェアに、サービスに、データに。ということはどういうことかといいますと、こういうまとめ文章というのは本当にどンドンどンドン毎年毎年戦略的にやっていく必要があって、これを1回やって7ミリぐらいの書物ができたのでうれしい、充足感というか満足感などというのは何の役にも立たないということでもあります。そのゲームにいかについていくかという者が勝っている。これがIT化なのです。

ですので、著作物とソフトを分けるということはぜひおやりいただければいいですし、国家として見たときにいかに今の変化に追従しながらカードを切っていけるか、つまり、企業あるいは大学などからどンドン元気が出るような環境をどういうふうにしてつくっていくかということを経営的に考えていただくと大変ありがたい。

2回目の答弁を終わらせていただきたいと思います。

#### ○福井委員

伺っている各委員の御指摘、いずれも大変もっともでうなずくことばかりでした。その上で、私が前回、権利制限規定について若干提起をさせていただいたこともあり、その他の部分の議論が埋没してしまわないように念のための補足をいたします。

私は、今回の報告書を大変画期的なものだと申し上げました。前回の意見に比べると随分褒めています。何でもかという、この報告書全体を見るととても画期的だからです。それは田村先生が冒頭で示された多くのメニューのミックス、メニューセットによって目的を達成していくのだということを極めて明確に打ち出しているからです。

資料2の4ページ目を見るならば、実際に行う方向性のメニューは4つ挙げられているのです。最初が権利制限規定です。これについては若干の幅を持たせており、皆さん御指摘のとおり、ここで歩みを止めずに血肉をつけていくことがとても重要です。ほかに3つ挙げられているのです。この3つのそれぞれが超弩級とっていいほどのインパクトを知財システム全体に対して与え得るものです。

1つ、それは孤児著作物問題を抜本的に改善していくために、早期に所要の制度等整備を実施すると明言しています。

2つ目です。拡大集中許諾です。ライセンスの仕組みについて、法的正当性、実施する団体・対価等のあり方を含めて検討を実施すると書いています。

3つ目です。権利のデータベースの整備です。官民が連携して分野ごとに実施すると述べています。これら全てがもうこれからよーいどんで始まるわけであります。そして、これは国のルールだけでは動かない、民間との連携で初めて進んでいくメニューばかりです。そして、これが米国でもEUでも行われている知財の議論の最先端の流れです。これこそがやるべきことです。

ですから、まさに各委員がおっしゃったとおり、我々に残された時間はそれほどないの

で、2020年までの残り5年間をもってこれらの仕組みをいかに現実に進めていけるか、みんなにボールが投げられた状態だと思います。今回は本当に優れた事務局と最先端の頭脳の中に混ぜていただいて、とても楽しい議論を7回にわたってやらせていただきました。ありがとうございました。

○中村委員長 水越委員、どうぞ。

○水越委員 喜連川先生のコメントに大変感銘を受けたとともに、重要な事項だと思うので私からもコメントさせていただきたいと思います。

非常にデータに価値があるということですし、データがアセットだということはそのとおりだと思います。ここの委員会で高い価値を有して保護すべきものというのを議論したところで、45ページに「保護すべき情報とは何か」というものを記載していただいております。逆に日本の企業等の活動、メンタリティーといたしましても、大学を含めてそうだと思いますけれども、非常にコンプライアンスマインドが高いので、保護されないものであっても躊躇してしまうというような、恐れによってやめておこうということはあると思いますので、データについて保護されないものという観点でも、早急に知財事務局として、ここがやることではないかもしれませんが、ほかのところで検討していただく課題としてそのデータを利活用するために、保護されないというところについても明確化していくことが必要かと思います。

最後の根本に立ち返った議論を行って、時代に合った法体系を構築していく中で、わかりやすいだけでも意味があるということを一言申し上げたいと思います。つまり、法律がわかりにくいと先ほどのような萎縮してやめておこうということにもつながるわけです。誰かに聞かないとわからない、今日はやめておいて来週聞こう。それだけで遅れが生じるわけですから、根本的な改正とともに読んでわかることにするだけでも、海外の方と話をすることでも翻訳してわかりにくいけれども、どういう意味かというだけでまた一週間たつということでは迅速な投資にもとるところですので、一足飛びに行く間にもその改定の努力というのはぜひ続けていくべきではないかと思いましたので、一言発言させていただきました。

以上です。

○宮島委員 私は普段からこういった議論でも、私の視聴者である、家にいて夕方6時ぐらいにテレビを見る人にどういうふうに伝えられるかということを考えるのですけれども、このお話はトータルとしてクリエイティブな部分と、データを使って産業にも生かそうという部分がきれいに分かれていないということは一つの大きな問題だと思います。

さらに、法律の改正を考えるならば、きっとコンテンツを守ってもっと攻めていこうというところは、そんなに言わなくても逆にみんな賛成だと思うので、そこはそんなに国民

を説得しなくても頑張って頑張ってということだと思っておりますけれども、データの活用をしようというときに、それはいいことかもしれないが、私のデータを抜かれるのは嫌だわという漠然とした国民の中の不安というのが一つの壁になってしまっていると思うのです。まさに医療のレセプトデータは本当に宝の宝庫で、うまく使えば医療改革が相当できると思うのですが、いろいろなところから何となく不安ということによる制限がかかりやすい。医療だけではなくて全部そうだと思うのですが、そのときに何となく不安という国民を説得して法律を変えるためには、トータルの国でもって、ここは不安かもしれないけれども気にしないことにしたほうが国にとっていいでしょうということを力強く打ち出さなくては行けない。

先ほどのいいところと悪いところをどう言うかという話がありましたけれども、もういいところは本当によくていいのですが、明らかに日本はうまくいかなかったよねということの説明は必要で、まさにうまくいかなかったことを極力一般の人にわかる形にしてうまく説明することで、データを活用することに対する抵抗感を持つ人たちを説得していかなくては行けないのだと思うのです。

法律を改正するというときに、今までのままで何が悪いのか、それがたとえいい方向だとしても、常に今のままでいいではないかという人たちはいるものなので、そういった人に対する説明をうまくやっていくということがすごく大事だと思うのですが、知財はすごく重要なことでありながら、必ずしもそこが完全にうまくいっているとは思わないし、私たちもうまく伝えられていないかもしれないと思うのです。

なので、ここから先、この報告書はどんどん上がっていきますけれども、そういった国民の不安とか法律を変えるところを丁寧に、本当にわかりやすく説明しながらではないと前に進まないし、反対によって物事の進展が大きくおくれるということに物すごく不安を感じますので、今後の議論に期待したいと思います。

○喜連川委員 今の御意見に本当に心から賛成いたしますけれども、最近私がいろいろなところで講演をするときのキャッチフレーズは、Societal benefits first commercial profit afterwardsという言い方をしています。どういうことかという、今、先生がおっしゃられたように、何となく気持ち悪いというところを乗り越えることが全てなのです。多分、そのときの言い方は、こういう産業が育つということよりも、国をよくするのだ、社会をよくするのだ、だからこうしましょうという提案しかもうないのです。

ですから、今回の官房の医療の委員会でもそこを申し上げて、第三者機関云々というのがあるのですが、一体何が国民にとってベネフィットなのだということをまず言いましょうということをおも全く同じように言いました。そうやって国民が納得した瞬間に、実はビジネスなどというのは後から幾らでも出てくるのです。この感覚というのはそんなものかと思われるかもしれないのですが、我々がやっていたときというのは本当にそういうことが幾つも幾つも出てきますので、まず、データと利活用を推進するためとい

うか、そこをプロモートする一番いいことは、これだけいいことがあるのだということ国民に非常にわかりやすく言うということが一番いい方策ではないかと思えます。

若干、そのときに今言ったようなスローガンは必要です。ただ、私は実際の法律でコンプリケーションはしようがないかと思うのです。つまり、社会のこのセグメントの人に対してはこんなふうにしましょうと。財務省は税というのは簡素、簡潔だとおっしゃられるわけですが、そんなに簡潔にいくわけではない。そこでぜひITをお使いいただければいい。わからなかったらITに聞けば答えられる。それがAIの一番のターゲットです。

今、世界中にある病気の数は1万以上あると言われていています。一人の医者がハンドルできるのは100個か200個ぐらいしかない。だから、AIを使いましょうという構図になっています。こんなことを言うと福井先生に怒られますけれども、これだけややこしい法律を一個一個全部理解している専門家の弁護士の方がおられないかもしれない。だからこそAIを使えばいい。大学の先生だって何でも知っているわけではなくて、実はほんのちょっとのことしか知らないのです。そう言っても多分反対されないと思うのですけれども、どこか深くは知っているのですが、横広がりには知っている先生などいないのです。そんな横広がりを知っているということはそもそも深く何もできていないことと同じですから。そこを言うとまた怒られるかもしれないのですけれども、そういうところはITが幾らでもエンパワーできますが、おっしゃられたようにまず国民の便益なのだ、これが国をよくするのだというアグリーメントをとることが、データを広めていくという意味では一番大きなことだと思います。もうこれで3回目として、発言は控えたいと思います。

先ほど、おっしゃられたみたいに私もは同意見で、データのほうを2つ丸があったときに、ビッグデータのほうを最初に出していただくほうが、時代感としては合っていると思いますし、最後に本当にこれほど知的なディスカッションができる政府の会議というのは生まれて初めて出させていただきましたので、心から御礼を申し上げたいと思います。ありがとうございました。

○中村委員長 ありがとうございます。よろしいでしょうか。

どうもありがとうございました。さまざまな御意見をいただきまして、具体的な修正意見も出されました。

皆様、この報告書（案）に対してはそれぞれ若干の御不満を抱きつつも、大きな方向性としてはこんなところかと強引に見受けているのですけれども、今日いただいた意見をもちろん踏まえまして事務局と相談をいたしまして最終的な報告の取りまとめに向かいたいと思います。もちろん委員の皆様へ個別に御相談をこれから申し上げることもあろうかと思えますけれども、最終的な取りまとめについては委員長の私に一任をいただきたいと思いますが、いかがでしょうか。

（「異議なし」と声あり）

○中村委員長 ありがとうございます。

では、必要な修正を行った上で、本委員会の取りまとめといたしますし、取りまとめた後の報告書の公表についても、事務局と相談の上、対応したいと思いますということで、この会合をそろそろお開きにしたいと思いますのですが、最後に事務局長から一言いただけますでしょうか。

○横尾局長 全8回にわたり、誠にありがとうございました。事務局を代表して御礼等の言葉を述べさせていただきたいと思います。

今日も各委員の先生方から、お褒めの言葉とお叱りも含め温かいお言葉をいただきまして、この紙を書いたのは私ではなく、私のところのスタッフでありますけれども、全8回大変刺激のある議論で、最後に喜連川先生からこれまでにはないというお話をいただきまして、本当にうれしく思っております。

今日のお話の中で、知財システム、特に著作権をメインとする知財システムの将来像という軸と、イノベーションの中で特にデータの重要性という2つの軸が交錯する中で、どういうふうにしていくかというその難しさを今回の議論を通じて非常に実感しました。そういう意味では、これがある種の通過点でございますので、著作権システム、知財システム全般については、最後の「おわりに」に「期待される」とありましたが「期待される」ではなくて、もっと前向きなことにしたいと思いますし、特にデータを中心にするテーマは、これは知財の委員会ですので知財をメインに取り上げておりますけれども、島尻大臣はITも科学技術も担当されておりますので、島尻大臣のもとで他の部局と連携しながら、さらによりよいものにしていきたいと思っております。

それから、福井委員、宮島委員からもありましたけれども、このテーマを国民にわかりやすくという意味では、今、別の委員会で知財教育というものにフォーカスをしております。山口大学が既に知財を全学で必修化をしております。この流れを全国に広げるとともに小中学校、高等学校も含めて、今や一億総クリエイターであり、一億総知財活用人材でありますので、それをさらに広げていく努力をこの延長、関連でさらにやっていきたいと思っております。

ここの委員会は、政府というか知財本部側の委員会でありますので、これを踏まえて知財推進計画に盛り込んだ各省の検討になりますけれども、引き続き先生方にまたよろしくお願ひしたいと思います。誠にありがとうございました。

○中村委員長 ありがとうございます。私からも御礼を申し上げたいと思います。

この委員会発足当初、メンバー表を事務局から見せていただいて、これは盛り上がることは間違いないという期待をしつつ、これはまとまるのかという不安がございまして、その期待と不安は的中いたしました。今日も普通だったら最後は、2回やっていますからしゃんしゃんとなるべきところがそうはいかず、体重の減る委員会でした。

その中身は、AI、3Dプリンティング、ビッグデータといった、政府がこの問題にここまで本格的に取り組むということは例がないことだと思いますし、国際社会をリードする議論ができたのではないかと思います。最後のページに書かれましたように、著作権法が施行されて50年、次世代の制度について具体的な検討という皆さんからの思い、提案を明記することができたというのも大きかったと思います。ただ、これは入り口でありまして、ここからいろいろ始まるということで、今非常にわくわくしております。一方で、前回も申し上げましたけれども、この場というのは好き勝手な放談で済むものではなく、これが政府知財計画に反映をされていくというのがミッションでもありましたので、事務方には非常に取りまとめの苦労をおかけしたということでもあります。

この報告書よりも、恐らく議事録のほうが読んでいて面白いものになるのかもしれませんが、少なくともここまでたどり着いたことに対して改めて御礼を申し上げたいと思いますし、何度も皆さんから今日の御指摘があったように、この成果をどのように内外に発信をするのかということが非常に大事な課題になってきていて、それは事務局だけではなくて、参加した我々全員の課題ではないかと思います。これを受けて、委員の我々がどのように対外的にこれを評価して、発信をしていくのか、わかりやすく伝えていくのかというのも大事な役割だと思いますので、ぜひとも引き続きそのあたりの御尽力を賜りますようお願いを申し上げたいと思います。どうもありがとうございました。

最後に島尻大臣から御挨拶をいただきたいと思います。

○島尻大臣 皆様、本当に大変建設的な御意見を賜って、今日8回目でありますけれども、誠にありがとうございます。中村伊知哉先生は知財関係のいろいろな委員会の座長を長く務めていただいているわけですが、こんなに悩ましい表現、表情をなさる中村先生は私、実は初めて拝顔をしたわけでありまして、それだけに我が国の次世代の知財システムの方向性というのはかなり多方面から注目をされていることでありますし、みんな固唾を飲んで報告書の方向性を注目していると思っております。

そういう中であって、今日は各委員の皆様、ほぼ満足とは言わないかもしれませんが、議論はし尽くしたという御意見を賜りましたので、私といたしましても、来月をめぐりに決定する政府の知財推進計画2016の柱の一つに位置づけ、自信を持ってこれを進めていきたいと思っております。また、皆さんの御意見の中で、これはキックオフにすぎない、これからが大事だ、つまり、これをどう法整備に落とし込んでいくのか、という御意見も賜っておりますので、その点、バランスというところではさらに悩ましいものになるかもしれませんが、我が国の発展のために、私としてはしっかりアクセル全開で頑張っていきたいと思っておりますので、引き続き御指導いただきますようによろしく願いいたします。ありがとうございました。

○中村委員長 閉会といたします。ありがとうございました。