

知的財産戦略ビジョン について

2018年4月2日

内閣府知的財産戦略推進事務局

知的財産戦略ビジョンの策定について

2003年 知的財産基本法に基づく知的財産戦略本部 設置

→ 毎年の「知的財産推進計画」に基づく政府一体の知財戦略の推進

「知的創造サイクル」の基盤確立

- 特許審査体制の強化(世界最速審査達成等)
- 紛争処理機能の強化(知財高裁設立等)
- 営業秘密の保護強化
- 中小・ベンチャー企業への知財活用支援強化
- 国際標準化戦略の強化
- 産学連携機能の強化
- 模倣品・海賊版対策の強化

2013年 「知的財産政策ビジョン」策定

2012年 クールジャパン担当大臣設置

近年進む大きな社会変革

イノベーションの変質(供給主導から需要主導へ)
データ、人工知能、IoT等の技術的進展
人々の価値観の変化(モノよりコト、共感、シェア)
少子高齢化、環境エネルギー等の社会課題

Society5.0実現

知的財産のあり方も「保護」から
「共有」による利活用拡大へ

1年ごとの推進計画の見直しのみ
ではなく、中長期のビジョンを政府
全体で共有し、将来社会に必要な
システム設計を行う必要

2025～2030年頃を見据えた新たな知財戦略ビジョンの検討(2018年5～6月頃取りまとめ予定)

- 【検討内容(例)】
- 中長期の社会・産業像
 - イノベーションの促進に向けた知的財産関連システムの刷新
 - 知財創造教育・知財人材育成
 - クールジャパン資源の再発見・再生産メカニズム

→ 知財推進計画2018・成長戦略・骨太等に反映

知的財産戦略本部

知財戦略ビジョンに関する
専門調査会

中長期の知財戦略
ビジョンの検討

知的財産戦略ビジョン

2025－2030年頃を見据え、
社会と知的財産システムについて、
中長期の展望及び施策の方向性
を示すもの

社会への提案

検証・評価・企画委員会

ビジョンの実現に向けた
知財推進計画の
検証・評価・検討(毎年)

知的財産推進計画

知財ビジョンの実現のため、
当該年度以降に行うべき
短中期の政府の施策と工程表

関係府省による施策実行

知的財産戦略ビジョンに関する専門調査会 構成員 ※敬称略

氏名	所属
安宅 和人	ヤフー株式会社CSO
池田 祥護	学校法人新潟総合学院理事長／日本青年会議所2018年度会頭
梅澤 高明	ATカーニー 日本法人会長
落合 陽一	筑波大学学長補佐・准教授
富山 和彦	株式会社経営共創基盤 代表取締役CEO
川上 量生	カドカワ(株)代表取締役社長
妹尾 堅一郎	産学連携推進機構 理事長
中村 伊知哉	慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授
日覺 昭廣	東レ(株) 代表取締役社長 日本経済団体連合会知的財産委員長
林 千晶	株式会社ロフトワーク 共同創業者、代表取締役
原山 優子	総合科学技術・イノベーション会議専門委員
渡部 俊也	東京大学政策ビジョン研究センター 教授

「知的財産戦略ビジョン」(仮称)の検討について

現在

2020

2025

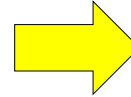
ターゲット未来

2030

1. 今起きていること・未来の兆し

将来の社会変化につながりそうな「今」の環境変化や兆候

- ・IoT、ビッグデータ、人工知能などの技術進展
- ・情報発信やモノ・コンテンツづくりの主体の広がり
- ・シェアリングエコノミーの普及
- ・「コト消費」や「共感」(いいね!)の重視
- ・少子高齢化・人生100才時代 ……など



2. 将来の社会像の予想

- ・AI・デジタルの進展
- ・リアルなもの、非デジタルなものが希少資源として価値が向上
- ・「幸せ」の多様化や、シェア・貢献など新しい価値感の広がり
- ・生き方・働き方の多様性・選択肢の拡大と会社など組織への所属の柔軟化

…など



4. 将来の知財システム構築の検討

○ シェアリング時代に対応し、利活用に重点を置いた知的資産システム

(イメージ)

- * クリエイティブコモンズ(※1)的な仕組みの拡大
- * SDGs(※2)に関連した知的資産プラットフォームやデジタルアーカイブの構築
- * データの利活用を前提としつつ、それによる収益の配分ルール形成など次世代型アーキテクチャーの整備

○ 「知」の創造・活用人材の育成・受入れ

(イメージ)

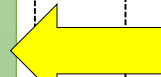
- * 知財創造教育の推進
- * クールジャパン分野への外国人人材の受入れ拡大

(※1) 作品を公開する作者が、その利用にあたっての条件、著作権取扱いなどについて事前に意思表示をするためのネット時代の新しい著作権ルール

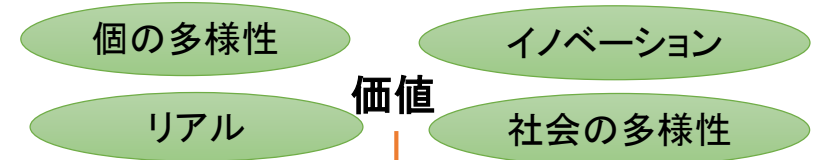
(※2) 2015年に国連で採択された、貧困、産業・技術革新基盤、環境、等17項目からなる「持続可能な開発目標(Sustainable Development Goals)」

「日本らしさ」

「日本の特徴」



3. 大切になる「価値」とそれを実現するための「仕組み」



- 多様な個性を生み出す仕組み
- 多様な個人が活躍する環境整備
- 知識のプラットフォーム化
- 多様な価値を内包する社会システム

現在見えている変化の兆し(例)

モノからサービスへ

モノ単体ではなく、システムとしての価値が大きくなる



例: Apple
iTunesや広範なアプリ群が大きな価値を創出

データで新たにつなぐ

データで供給者と消費者を新たにつなぐことで価値を生み出す

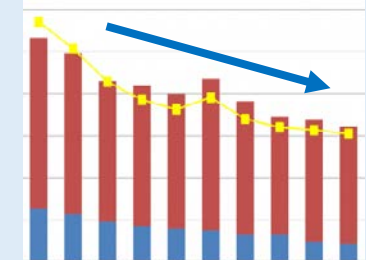


例: Uber
利用されていなかった資源(車・人)活用(シェアリング・エコノミー)

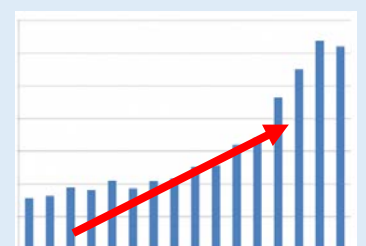
モノよりコト・共感

多様な価値観や共感が新たな価値を生む

CD(モノ) 売上減少



コンサート(コト) 売上上昇



例: 歌手、アイドル

デザイン思考&プロイノベーション戦略

従来の特許保護モデル

良い技術を開発して
特許で守り
良いものを作る



必ずしもビジネスの
成功にはつながらない...



知的財産のあり方も「保護」から「共有」による利活用拡大へ

消費者のニーズを把握するためのプラットフォームとデータを持つことが鍵

モデルイメージ



技術・データ等登録

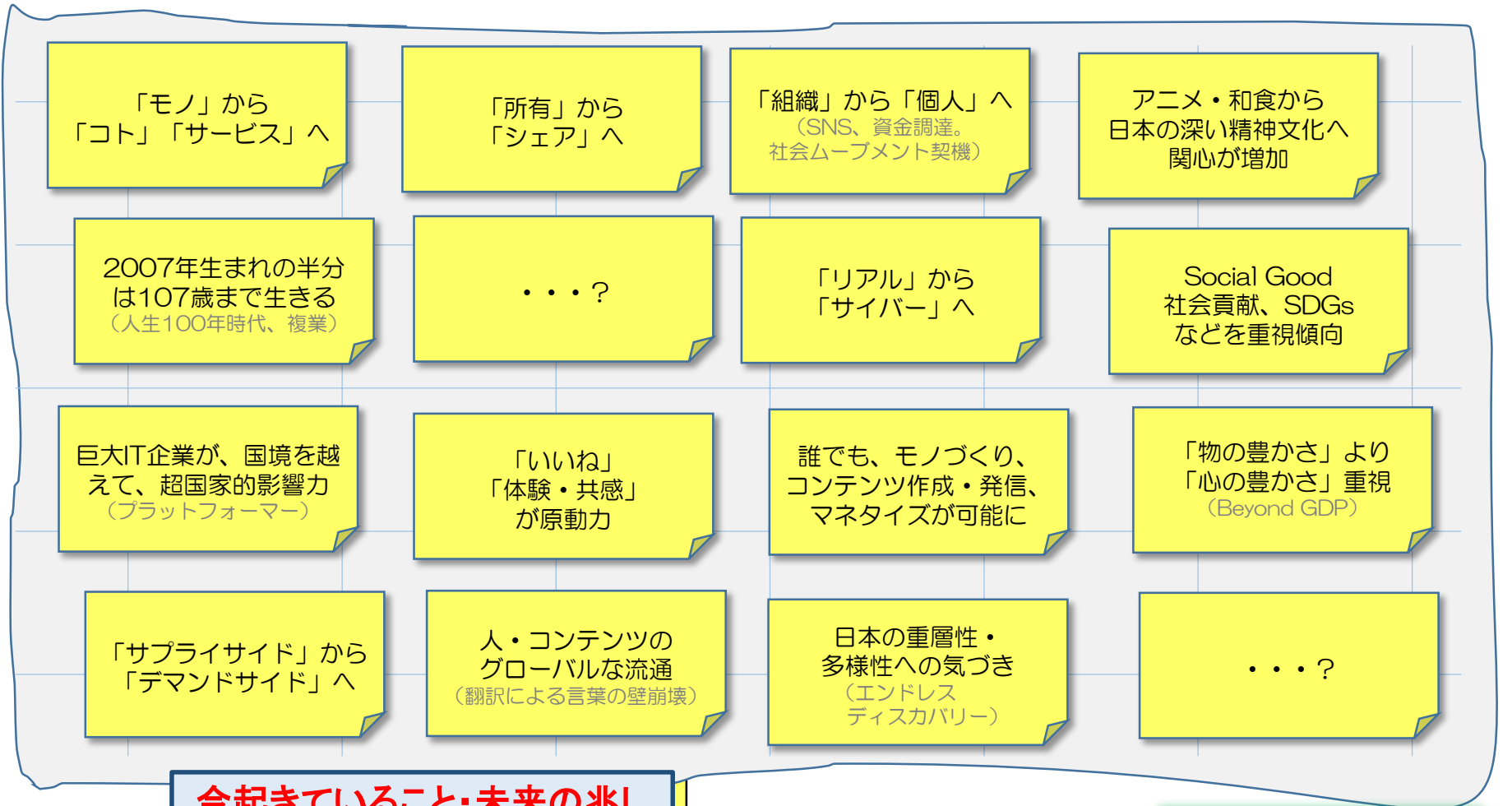
利用



プラットフォーム
アクセスデータの
活用

イノベーション促進

(テーマ1)「現在」から予測される「未来」



今起きていること・未来の兆し

将来の社会像は？



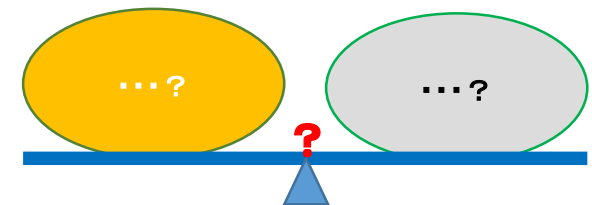
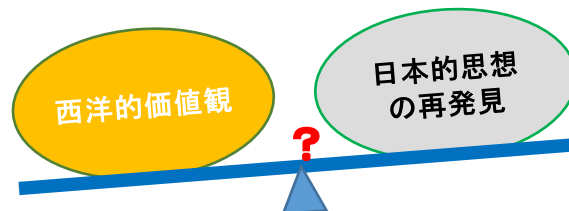
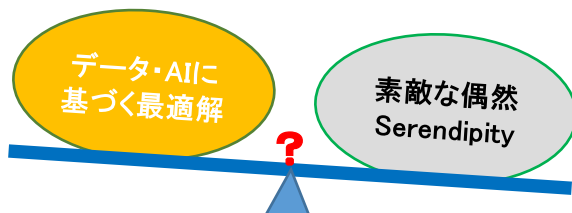
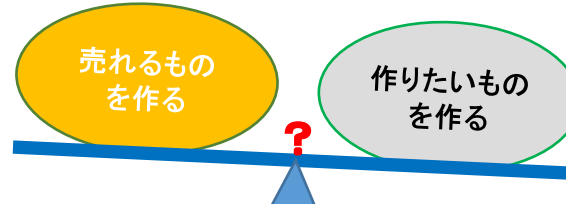
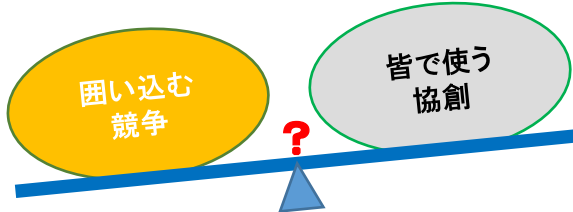
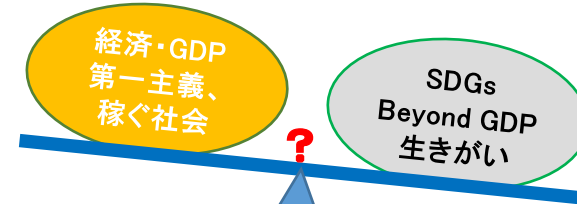
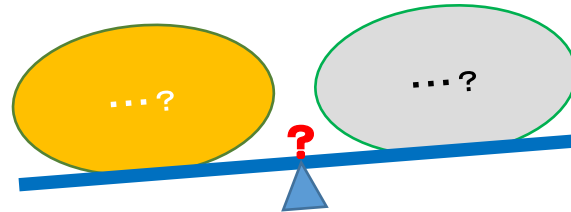
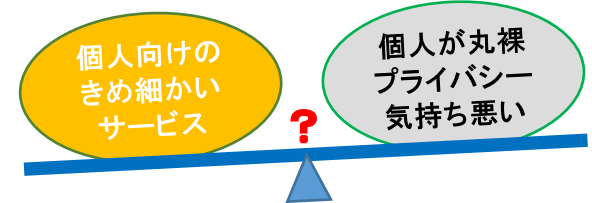
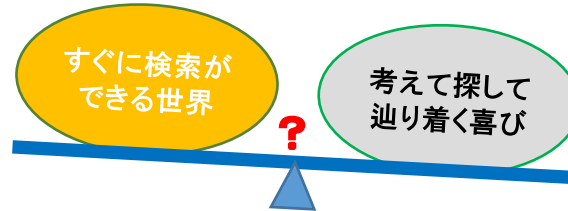
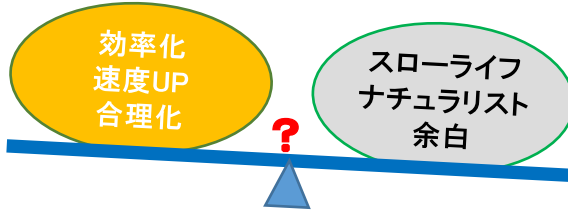
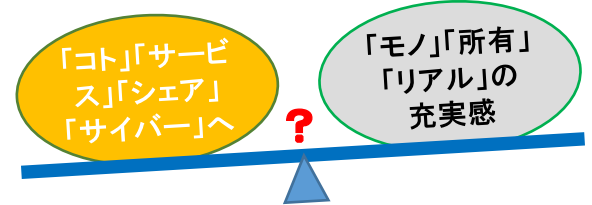
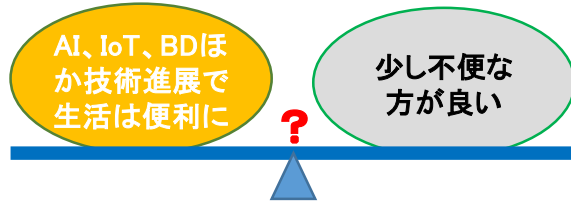
2015

2020

2025

2030

(テーマ2) 予測した「未来」は人に幸せをもたらすか？



...人が幸せになる社会とは？

新しい価値・シェア

色々なものがクリエイティブ・コンソシエーション的になる。オープンソースの力が重要になるのではないかな。

ビジネスの形態は「独占」から「利用」という形に変化し、技術も自己の「保有」から他者の持つものへの「アクセス」という形に変化するだろう。

今回もそうかもしれないが、世界観が大きく変化するときには社会的な変動が起きたケースが多い。今回は科学技術信仰が崩壊し、科学技術主導のイノベーションの是非が問われる時期になる可能性もあるか。

今後モノを売っていくためには、「夢×技術×デザイン」が必要であり、価値デザインも含めた「デザイン」や「パッケージ化」に価値が集中する。

世界で戦えるような人材を育成していくことが必要。IT化が進むと教育の役割も変わっていく。教育の形態は、知識の伝授から互学互習へ変わる。大学は、様々な人材が集まり、アイデアの交換提供の場。

人材・教育の役割の変化

「産業」の将来（イノベーション、競争力、教育）

あらゆるものがAI・データ化し、つながり合うことは止められない。AIにより生産性が劇的に向上する。データをメタ化する（重要な部分を抽出する）部分が競争力の勝負になっている。

AI・デジタルの進展

知的財産が成り立つ前提として国による権利担保があるが、今後、国の境が柔軟になり権利を担保してくれない国の保障がなくなると意味がない。

シェアリングが今後行きつく先は、人の能力のシェアリング。副業も増えていくだろう。

世界の中で日本の立ち位置を理解するには社会的な変動が必要。中国のような新興経済大国への対抗戦略としては、重での競争をあきらめ、代わりにその他の部分で勝負することが重要。価値観に共感を得ることで中心になれないか。

創意工夫する人同士の交流によって価値が新規に創出されるのではないかな。

大学はこれまでパイプライン（個別校）同士の競争だったが、そのプラットフォーム化が進むのと同時にプラットフォームのハイプライン強化も進むだろう。

大学は、学生の卒業で自動的に人材が流動するため、生産性の高いプラットフォームとして機能する。

ものづくりやクリエイティブの世界において、個人の発案から表現までの距離が短くなる。また、AIと人が同じ作品を作っても、人が作るからファンがついてくる。一方、そのようなファンを獲得できない無名な下請け会社は、ツールに代替されていくだろう。

デジタルのコストが下がることにより、リアル（≠非デジタル）の価値が高まり、より質実になる。車がなくなれば、かえって現在の乗馬クラブのように、乗車クラブができるのではないかな。

今後は「ブレードランナー」的な完全に都市中心型の未来となるか、「風の谷のナウシカ」的な技術を活用して自然と共存しつつ都市にもアクセスできるような未来となるかの2種の可能性があると考えるが、現在がその分岐点。

境界の柔軟化

会社の存在意義としては、製造責任と瑕疵担保責任が最後まで残るのではないかな。例えば、自動車で事故を起こしたら誰が責任を取るのかという問題を解決する必要がある。

どこまでが「人」なのかという境界線も柔軟になる。「ポット」という形で自分を模した自律的存在がサイバー空間にずっと残ることも可能になり、生きる、死ぬの境目すら概念的にはわからなくなるかもしれない。

「人」の将来（働き方・生き方・価値観）

SNSなどでつながりすぎると、つながりから解放されたい時もあるのではないかな。

組織など幸せを含む価値観を共有していたものの境界が曖昧になれば、個人が自らの幸せを自分で探していく、即ち受け身の幸せが自発的な幸せに移っていくのではないかな。

技術を使って豊かに生きる、即ち人間を解放する技術や、人間が生きていく実感が高められるような技術が求められる。生きていく。「生きている感」、「生（なま）」であることに価値が出る。

デジタル「or」アナログという世界から、サイバー「and」フィジカル、コンテンツ「and」サイエンスなど、すべてが「and」化する。その中で、地域の独立化とアライアンス化など進めたいと求心力が共に動くようになる。

国や市場、会社の境界が柔軟になっていく。AからBに代わるということではなくAから混沌とした世界に移る。ただし、混沌＝不安定というわけではない。従来の境界を前提とした仕組みやルールの多重化・重層化が起きると共に、貨幣ではない価値が生まれる。

人がテクノロジーによって強化されることで、一人の人間においても役割の多重化が起きる。本来の意味の「百姓」（ひゃくせい）、つまり多様な仕事を持つ者が増えるのではないかな。

多様性

多様性

利便性が面白さを減らすという相克をどう流れにできないか。例えば、検索（によってすぐに答えが見つかる）よりも、むしろ探索、散策することに価値を見出すのではないかな。

痕跡、足跡を残すことに人はもっと執着するのではないかな。自分の価値を証明してくれるものが今より必要になる。自分が生きた証、今生きている実感を求めるようになる。

幸せの価値観 生・非デジタルの価値向上

AIが進展して人間がやるのが少なくなった「超ヒマ社会」をどう過ごすかが課題となる。一方、国の安全保障や倫理について考える部分は依然として人間の仕事として残り続ける。

我々が住む世界の多様性を価値にすることが重要であり、個人の選択の自由度が増えることが好ましい。一方、生きていくにつれて次第に選択肢・可能性が狭まる社会はつまらない。逆に選択肢が広がっていくのが理想ではないかな。

仕組みやルールの多重化と共有が同時に進んで、今までの価値観が崩れてくる。そのような中では、選択肢を増やしていくことが重要であり、多様なこそが我々の新しい価値になるだろう。選択肢がある社会において、個人のポートフォリオマネジメントが重要になる。

選択肢が多ければ必ずしも幸せにつながるとは限らない。既に個人が能動的に選択をする「カフェテリア方式」が働き方や仕事に求められ始めているが、これまでの「箱の内弁当方式」を好む人とのギャップが生じ始めている。実は後者が7～8割を占めるかもしれない。

科学者、経営者など「賢い人達」が考える未来がわからず、不安に感じる人も多いのではないかな。

人間は帰属欲求が強い生き物。帰属せざるには生きていけない人が圧倒的に多いのではないかな。国家が今まで程意味を持たなくなったときに、人はどこに帰属を求めようか。これまで人間を包摂するのは集落や会社、家族だったが、それも変わりつつある中、これからはどうなるのか。

AIがいろんなことをやってくれるようになる、人は非デジタル（人間）の強みに向き、帰属よりもっと強い人間同士の直接的な関係性、つまり「愛」が重要になる。それがない人間は安定できないのではないかな。

通信速度が速くなれば、情報伝達という意味で人間同士が隣にいる意味はない。とはいえ、人間は孤独に弱い。横に繋がることが価値を持つ。

「社会」の将来（仕組み・ルール、格差）

「社会」の将来（仕組み・ルール、格差）

技術やシステムを使いこなすマルチタスクの一部の富裕層と、その他大勢という層の二極化が進むのではないかな。それは国内でも国際的にも色々な意味でのリスクを大きくするのではないかな。

社会を変えるのはリーダーだと考えられているが、実は社会への影響力という面では「ファースト・フォロワー」が重要ではないか。フォロワーがリーダーを作るという側面もある。

都市と田舎の分断、人材の偏在化が一層の問題になる。相互交流によりエンパワメントができないか。

モノ・サービスや働き方の多様性は、技術によってすでに実現している。都市集中は多様性を失わせる方向に行くので、多様性を支える技術を活用して都市以外に様々な場を作るのが必要ではないかな。

帰属・疎外感

科学や社会システムの発達・複雑化によって、疎外感・不安感を感じる人もいる。疎外感を感じる人が多く出てくると、それをダークサイドがさらっていくようなことにもなりかねない。

選択肢があり、1つのルールに掎わられるのではない社会になれば、帰属意識・関係を作ることなどで安定を欲するようになるだろう。個人からチームへ移行し、その帰属集団に評価関数が置かれ、幸せの評価関数を流動化するのではないかな。

知的財産戦略ビジョンに関する検討会の議論整理： 「価値」と「仕組み」

価値

個の多様性

- 生存戦略としての多様性確保
- 自分がやりたいことをやれる
- 多様性と専門性の組み合わせから重要な価値へ

リアル

- 人間らしさ、「自然化」
- 歴史、伝統
- サイバーに代替されることによる体感や体得への価値
- プライバシーの確保
- 偽物ではない信頼感

新しいを創る (イノベーション)

- 情報財を利活用した新しい価値の創出
- 新結合、融合、昇華、デザイン力
- 既存のルールやタブーの超越
- 変化を実現するスピード

社会の多様性

- 非GDPの価値（共感、信用、貢献等）
- 安全、安心
- 非中央、分散
- 資源集中や格差の是正（再分配）

仕組み

多様な個性を生み出す仕組み

- 自主性・好奇心を持ち、課題を定義し、リソースを組み合わせる行動に移せる人材の育成
- 他者との違いを生み出す力や、複数の選択肢から選ぶ力、多様性受容のための感性・コミュニケーション力の涵養
- 「リアル」「生」の経験の提供の拡大、記憶・体験等のコンテンツデータベースや、五感を体現できるアーカイブの構築

多様な個人が活躍する環境整備

- 人間が持つ多様性・能力を引き出し、時間・アイデア・生産性の需給をマッチングするプラットフォームを提供
- 多様な選択肢と選択の自由の確保
- 再チャレンジが可能な仕組みや環境整備

知識のプラット フォーム化

- データ・AIを含む知的資産をシェアし利活用することで新たな価値を生み、知的資産の価値自体も向上させるシステム
- 人のネットワーク、産業のサプライチェーンなどあらゆる場面においての情報を媒介とするエコシステムの構築
- SDGsの枠組みの中での融合促進と新たな価値の発信

多様な価値を内包する社会システム

- GNH(Gross National Happiness)の新たな指標を開発し、それに対応した経済社会システムを高度化
- 様々なシステムの実験的導入、複数の選択肢の中での競争を促す仕組み
- 異質なものの、外から来たものとの共存・融合のため、外国人材の受け入れや突然変異の可能性を高めるシステムを構築
(例：e-citizen)

これまでの議論の要約

価値

個の
多様性

リアル

新しいを創る
(イノベーション)

社会の
多様性

仕組み

多様な個性を生みだす仕組み

- 自主性・好奇心・行動力を涵養
- 他者との違いを生み出す力
- 多様性を受容する感性
- 「リアル」「生」の経験の提供
- 大学のプラットフォーム化
- 体験・五感のアーカイブ

多様な個人が活躍する環境整備

- 各人の多様性・能力を引き出す
- 時間等の需給をマッチング
- 多様な選択肢と選択の自由の確保
- 再チャレンジ可能な仕組み
- ベーシックインカムを検討

知識のプラットフォーム化

- 知的資産をシェアして利活用
- データ分析等による新しい価値
- 情報を媒介とするエコシステム
- OSDGsの中での融合促進
- 「リアル」のアーカイブ化

多様な価値を内包する社会システム

- 新たな指標を開発
- 多様な個人を包摂・統合的運用
- 様々なシステムの実験的導入
- 異質なものととの共存・融合
- 外国人材活用(例：e-citizen)
- 地域ごとに保有する資産の活用



日本社会・文化の特徴

極端な一方に触れることが
少ないバランス感覚

「三方よし」に現れるような利益追求と
他者還元の同時達成、持続性重視

非中央集権的志向、共同体意識、(後援
を含む) 共助

自然の「征服」ではなく「共生」の思想

(倫理・思想・慣習面における)
ドグマや禁忌の少なさ

特に表現の自由や科学技術の受容

ただし、一方で社会的逸脱にはなら
ない内在的バランス

非英雄や未熟さをありのままに受け
入れる視点

労働を「苦役」より
「生産」「貢献」等
とする捉え方

継続的に改良・改善
に向かう真面目さ・器用さ・職人
性、「道」の追求

富裕層のみならず
庶民も豊富な文化
活動を需要・享受

非言語的感覚や「余
白(間)」「アソ
ビ」「単純化(デ
フォルメ)」の尊重

歴史、伝統
の存在

新たなものを
受け入れ、
独自の観点で
解釈しなおす
編集能力



取り組むべき仕組み案の例

我が国に「ヒト、モノ、カネ」に加えて「知」が集積し、将来にわたる「価値創造立国」となるために必要なシステムの要素

1. 知的資産の創出や利活用による価値創出のデザインができる人材・組織を育成し、それらの人材・組織がつながってイノベーションが起きやすくなるシステム
2. 知的資産の利活用による価値創出の活性化・最大化を図るため、所有から利用へ、交換から共有へという変化を踏まえ、その付加価値の共有・分配も含めたデザインにより、知的資産の柔軟な交流・共有を促すシステム
3. 多様性・選択肢を確保し、世界に共有される価値や感性を持続的に生産・発信・展開するシステム

具体的なシステムの例

新たな価値創造
を行える人材の
育成

SDGs等実現の
ための知的資産
プラットフォーム

クールジャパン
の魅力分析・
効果的発信

価値創造メカニズム
の見える化とそれを
活かした組織経営

次世代のコン
テンツ創造・活用
システムの構築

クールジャパンを
支える外国人等の
集積・活用

多様な人材・組織
が集う場の形成

デジタル
アーカイブ
の構築