

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

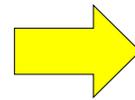
ターゲット未来

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

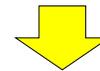
- ・IoT、ビッグデータ、人工知能などの技術進展
- ・情報発信やモノ・コンテンツづくりの主体の広がり
- ・シェアリングエコノミーの普及
- ・「コト消費」や「共感」(いいね!)の重視
- ・少子高齢化・人生100才時代 ……など



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」



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

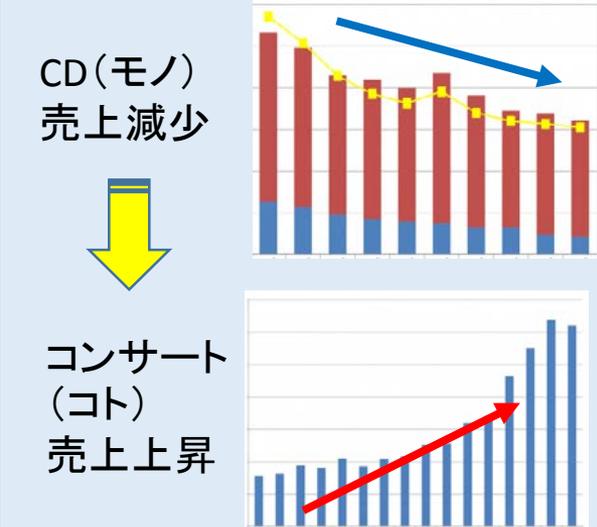
データで供給者と消費者を新たにつなぐことで価値を生み出す



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



例: 歌手、アイドル

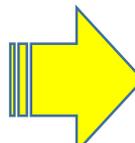
デザイン思考&プロイノベーション戦略

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...

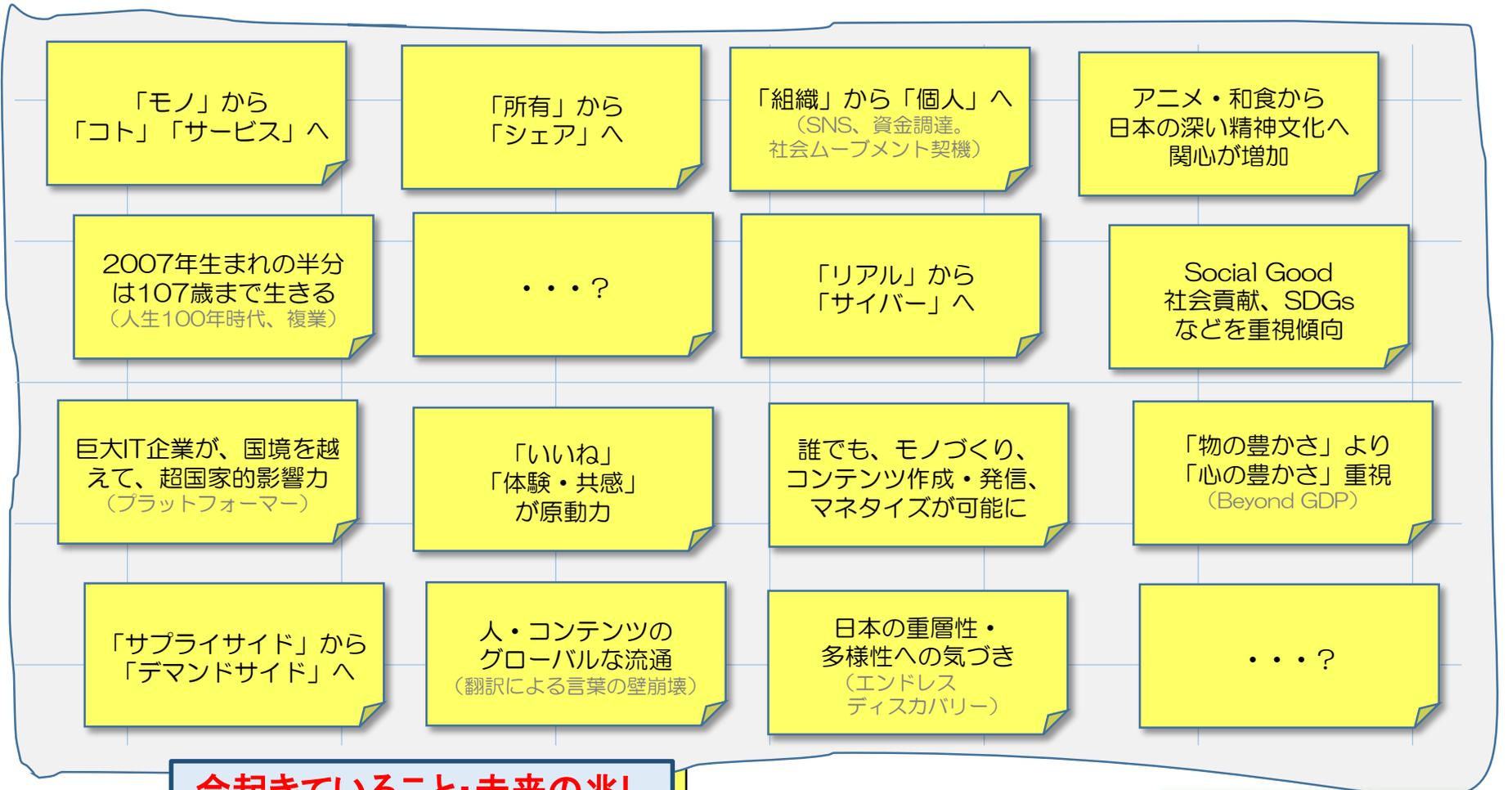


知的財産のあり方も「保護」から「共有」による利活用拡大へ

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



(テーマ1)「現在」から予測される「未来」

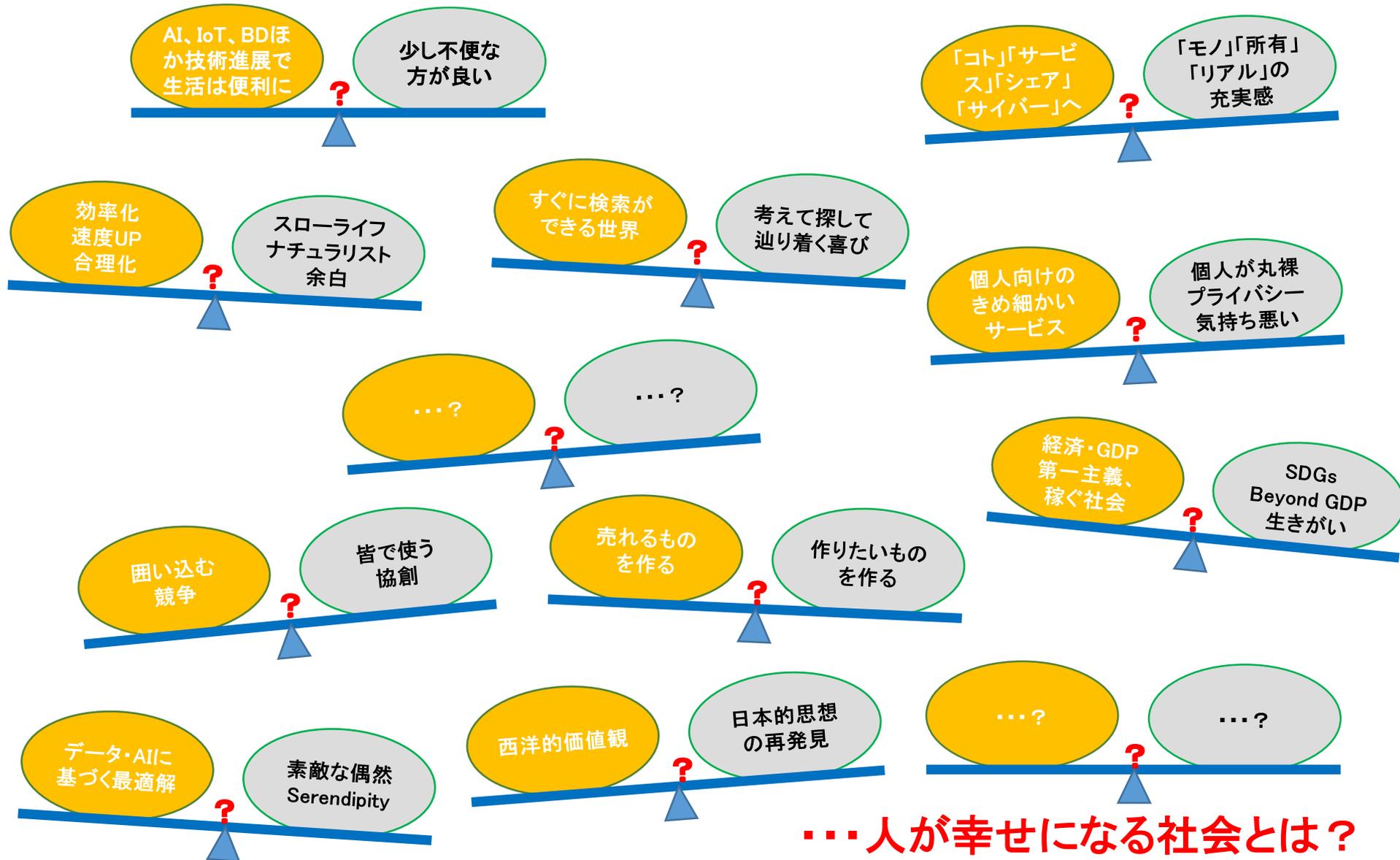


今起きていること・未来の兆し

将来の社会像は？



(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・コモ
ンズのものになる。オープンソー
スの力が重要になるのではないか。

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する場。

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
る国の保障がなくなる**という意味がない。

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
えていこう。

世界の中で日本の立ち位置を理解
する必要がある。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。

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パイプライン強
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
いこう。

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、より贅沢品になる**。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。

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。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。

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。

技術を使って豊かに生きる、即ち人
間を解放する技術や、人間が生きる
実感を高められるような技術が求め
られていく。「**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
の裏で、地域の独立化とアライア
ンス化など**進心力と求心力が共に動**
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。

多様性

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。
人間は帰属欲求が強い生き物。**帰属
せずには生きていけない人が圧倒的
に多い**のではないか。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らるのか**。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。

利便性が面白さを減らすという相克
を違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
かしてしまう)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。

**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。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
ぐすかが課題となる。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。

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。

**選択できることが必ずしも幸せにつ
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「**層の内弁
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。

AIがいろんなことをやってくれる
ようになると、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。

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
いため、横にすることが価値を持つ**。

選択肢があり、1つのルールに捉わ
れるのではない社会になれば、**帰属
意識・関係を作ることで安定**を欲す
ようにもなるだろう。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。

「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。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。

社会を変えるのはリーダーだと考え
られていたが、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。

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。

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

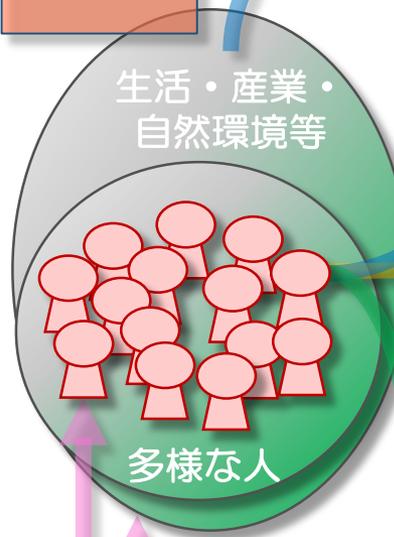
多様な価値を内包する 社会システム

- 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)

最適化、統合、コンバージョン、シンプル化、
人間の外面、ロジカル、ファクト、サイエンス

- ・ 自主性・好奇心・行動力を涵養し、チームを組み（リソースを組み合わせ）、国内外に課題を定義し、アクションを取れる人材の育成
- ・ 他者との違いを生み出す力や、複数の選択肢から選ぶ力が重要
- ・ 多様性を受容するための感性、コミュニケーション力も重要
- ・ 濃い「リアル」「生」の経験の提供
- ・ 学びのモジュール化と選択・アクセスの拡大

学び



- ・ 多様な個人がいる
- ・ 一人人が多様な欲求と機能（百姓性）を持つ
- ・ 多様性と専門性の組み合わせから価値が生じる

事象行動

Input : x

夢・理念
目指すもの

Input : x

- ・ 一人一人がやりたいことを持ち、好きなことをやる。
- ・ そこから生きている実感が湧く
- ・ 世の中に貢献する感覚

感性
美意識

Input : x

- ・ サイバーに対し、リアルの体感・体得の価値・重要性が相対的に増加
- ・ 人間らしさ・感動、自然化（自然の一部としての人間）。歴史・伝統
- ・ AIがシンプル化しすぎず、多様な選択肢を示し、最後は人が選択

データ

- ・ テクノロジーを考えるときは、まずどのパラメータが使えるか、次に最適化を考える必要がある
- ・ 情報が本質であり、物質・波動・エコシステムは情報から出てくる

AI・技術

- ・ データ分析・メタ化による新しい価値の創出
- ・ 情報を媒介とするエコシステムの構築

価値創造
モデル: f

融合
バランス

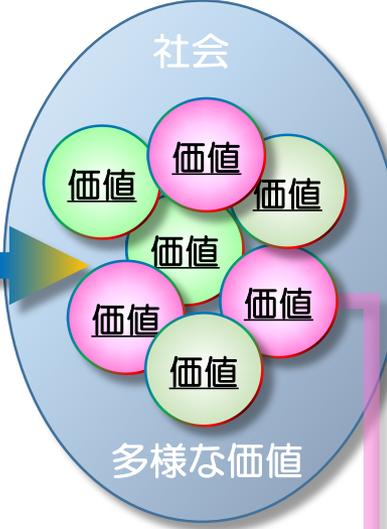
価値提供
ディフューズ
(流通・配信)

人/物/金/
技術等
(必要資源)

- ・ 融合・新結合・昇華の促進によるイノベーション加速。タブーの破壊、守るより壊す、仕掛ける側になる
- ・ 多様な目的で共同できる場が必要。知的資産をアーカイブ・シェアし、利活用することで新たな価値を生む
- ・ 細分化された「やりたいこと」と人間の能力のマッチングシステムを構築し、協働という形で実現
- ・ 何度でも何種類でも自分をアップデートできる仕組み、再チャレンジできる社会。

イノベーションを
促進するメカニズム
(場・仕組み・環境など)

Output : y = f(x)



- ・ GDPに代わる指標を日本が先導して作る。

- ・ 「幸せ」を表すGNH (Gross national happiness) の現在の指標を改善し、経済社会システムを洗練。SDGs
- ・ 多様な個人を包摂し、統合的に社会を運用するには、複数の多様な価値が必要
- ・ 異なるもの・外部から入ってくるものとの共存・融合 (例: e-citizen)
- ・ 安心・安全、プライバシーの確保、信用創造。共感・シェア。成長より分配
- ・ 地域ごとに保有する資産を活用したライフスタイルを提供。国・自治体がそのようなサービスを支える
- ・ 様々なシステムの実験の導入、複数の選択肢の中での競争を促す仕組み

複雑化、拡散、ダイバージェンス、ニッチ化、
人間の内面、エモーショナル、フィール、アート

循環・還元・フィードバック

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