

## 知的財産戦略本部構想委員会（第4回）

日時：令和5年5月23日（火） 10：30～12：00

場所：WEB開催

出席：

### 【委員】

出雲委員、梅澤委員、加藤委員、喜連川委員、杉村委員、竹中委員、立本委員、田中委員、田路委員、中村委員、波多野委員、福井委員、山本委員、渡部座長

### 【事務局】

田中事務局長、澤川次長、池谷参事官、浜岸参事官、塩原参事官、尾川企画官

1. 開会
2. 議事
  - (1) 知的財産推進計画2023（案）
  - (2) 意見交換
3. 閉会

○池谷参事官 本日は御多忙のところを御参集いただきまして誠にありがとうございます。

私、内閣府知財事務局の参事官の池谷でございます。

会議に先立ち、本日のオンライン会議の進行について改めて御説明いたします。

まず会議中は、ノイズを防ぐため、発言時以外はマイクのミュートをお願いいたします。

また、委員の皆様におかれましては、会議中はカメラを常にオンにさせていただくようお願いいたします。よろしくをお願いいたします。

また、御発言を御希望の場合には、挙手ボタンにてお知らせいただくようよろしくお願いいたします。

御発言される際には、マイクのミュートを解除していただき、発言が終わりましたら、またマイクを再度ミュートにさせていただくようお願いいたします。

なお、本日は、遠藤委員、翁委員、久貝委員、富山委員、林委員、村松委員、柳川委員が御欠席となっております。

なお、本日は報道関係者も傍聴されておりますので、あらかじめ御承知おきください。

また、本日御説明する資料1の「知的財産推進計画2023（案）」につきましては、画面共有はせず委員限りとさせていただきたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

なお、本日御欠席の遠藤委員から資料2、林委員から資料3のとおり意見を提出いただいております。

それでは、ここから議事の進行を渡部座長にお願いしたいと思います。

座長、よろしくお願いいたします。

○渡部座長 おはようございます。

それでは、これから早速、議事に入らせていただきたいと思います。

初めに、本日は高市大臣に御出席いただくこととなっておりますが、高市大臣は公務の都合上、最後に入室をいただきまして御挨拶をいただく予定でございます。

次に、事務局より「知的財産推進計画2023（案）」について御説明をいただければと思います。

○池谷参事官 では、事務局より御説明をしたいと思います。

お手元、資料1を御用意、お願いいたします。

まず今回、変更点につきまして緑色の色をつけております。この変更点を中心に御説明をしていきたいと思っております。

まず今回の推進計画の副題でございます。「多様なプレイヤーが世の中の知的財産の利用価値を最大限に引き出す社会に向けて」となります。

ここに今回込めている意味といたしましては、多様なプレイヤーが世の中の知的財産の利用価値、すなわち必ずしも自分の持っている知的財産だけではなくて、ほかの人が持っているけれども、使われていないもの、またはほかの人と連携をしながら使っていくという意味では世の中の知的財産という言葉を入れるとともに、今、既にある知的財産のみならず、今後、将来的に生まれてくる知的財産と両方の意味を込めております。

また、利用価値を最大限に引き出すと書いておりますが、例えば特許でいいますと、これまで御説明をしてきました大学知財ガバナンスガイドラインなどで必ずしも使われていない特許を例えばスタートアップにライセンスをし、使っていくようなケースですとか、また、大企業の中において使われていないものをスタートアップとの連携、オープンイノベーションを進めて使っていく価値を実現していくような話もございまして。

加えて、著作権法につきましても、今回、この通常国会で改正いたしました著作権法改正で新たな裁定制度が入りまして迅速に、せっかくいろいろ日本の中にあります著作物を利用しやすい環境をつくっていく。さらには、データベースも整備をしていって、どんどん利用するようになると著作権者にとっても使われてその対価も入ってくる、こういったものも含めまして最大限に引き出す社会に向けて、こういうタイトルにしているところでございます。

続きまして、1枚おめくりいただきまして目次を御覧ください。

目次の中での主な変更点でございます。

まず「基本認識」のところ、まず3番で「AI技術の進展と知的財産活動への影響」というものを追加しました。これも施策部分には入っていたのですが、ここに関する基本認識を記述すべきという考えで追加をしたものでございます。

また、4番の「コンテンツの国民経済上の重要性の高まり」につきましては、最初に第

3回構想委員会のときには国際収支の話に言及しているだけだったのですが、やはり今回、コンテンツ産業自体の非常に大きな変化を捉まえまして、重要性に鑑みまして1つ柱を立てて記載をしております。

続きまして、重点施策でございます。9施策から10施策に増えたのですが、これも御指摘を踏まえまして、やはりスタートアップ・大学の知財エコシステムというスタートアップに対する優先順位が高いことを柱立てで追記をいたしました。

また、変更点といたしましては、7番、コンテンツの(3)であります。ここも委員からの御指摘をいただきまして、メタバース・NFT、生成AIといった新技術の潮流への対応、こういう記載を残すべきという意見に基づき追加をしたものでございます。

続いて、下にページ番号を振ってありますが、2ページの「基本認識」以降でページの説明をしていきたいと思っております。

お手元の資料の5ページを御覧ください。「オープンイノベーションを通じた持続的な価値創造の必要性」というところがございます。ここにつきましても委員から御指摘ありまして、革新的なイノベーションというのは大企業から生まれるものだけではなくて、スタートアップを買収しながらやっていることもあるというお話がございましたので、これを記載すべきという意見で今回追加をしております。

関連しまして6ページにも図6を追加しております。スタートアップの出口としましては、必ずしもIPOだけではなくてM&Aを含めた出口があるということも図で記載をしております。

続きまして、7ページを御覧ください。「AI技術の進展と知的財産活動への影響」についてでございます。これにつきましては、2017年3月に新たな情報財検討会で行った報告書のことを書いてございます。この中では、AIの学習用データの話、あとは引き続きの論点といたしましてAIが悪用される場合やAI生成物に関する人間の創作的寄与の程度、こういったものも記載しておりますが、これを踏まえて2018年の法改正で柔軟な権利制限規定を入れたことを記載しております。

続きまして、8ページを御覧ください。8ページを御覧いただきますと23行目以降に記載をしておりますが、今回のG7の関係閣僚会合の中で行われましたAIに対する考え方、そもそもAI技術がもたらす人の利益を最大化するための協力を促進。同時に、AIの誤用・濫用に反対するという姿勢、こういったものを記載しております。

同じく8ページの34行目「コンテンツの国民経済上の重要性の高まり」というところがございます。

1枚めくっていただきまして9ページを見ていただきますと、2行目ではありますが、コンテンツ分野は、デジタル市場における成長分野として世界的に期待されているところがございますが、これはデータ駆動経済を起爆させる鍵となっているところがございます。

加えて、デジタルエコノミーの拡大につきましては、モノ消費からコト消費へのシフトが動いていること。また、デジタル時代のコンテンツ市場は、ボーダレス化・グローバル

化しており、拡大する世界市場を取っていく必要があることについて触れております。

関連しまして18行目の辺りを見ていただきますと、最近ではこういった個人のコミュニケーションツールとしてのコンテンツ活用が一般化しており、特定のプラットフォームに多くのユーザーが集まることになっている。ここに経済活動も生まれております。

加えて、25行目に書いてあります、コンテンツが広い周辺分野に需要を喚起する「中間財」としての価値を持っており、非常に大きな膨大なデータを集めることがマルチサイド・プラットフォームにおいて重視をされておりました、優良なコンテンツのクリエイターを取り込むことというのが非常に重要になってきております。

10ページを御覧いただきますと、その中で4行目、こういったことを踏まえまして、デジタル時代に対応したコンテンツ産業の構造転換と競争力強化を推進する。同時に、今回の著作権法改正も含めました制度インフラ、またITインフラ等の整備を進めることの重要性について追記をしております。

続きまして、11ページを御覧ください。ここからが重点施策に対する変更点の説明でございます。

まず1番目「スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化」でございますが、冒頭5行目からにつきましては、こういった産学連携、あとはスタートアップの活用の重要性について背景を触れております。

その上で11行目からについては、スタートアップにとっての知財戦略の意義、また、14行目からにつきましてはスタートアップのエコシステムにおける大学の役割について記載をしております。

続きまして、同じ11ページでございますが、27行目以降を見ていただきますと、これも委員からの御指摘ございまして、日本の中でエコシステムをつくるだけではなくて、この日本のイノベーションエコシステムをグローバルエコシステムに位置づけることの重要性というのも今回追記をしております。

続きまして、12ページを御覧ください。12ページ、下の27行目以降に緑色の色がついておりますが、これは基本的にはこれ以降に書いてあります（1）から（4）のポイントを先に書いたものでございまして、サブスタンスとしての変更があったものではございません。

続きまして、13ページ以降につきましては、少し変更点がないのでページの説明を飛ばしまして、19ページを御覧ください。

19ページ、施策の方向性ですが、大学知財ガバナンスガイドラインを今回、文科省、経産省と共に作成したことでございますが、今回つくったガイドラインを国際卓越研究大学制度と連携する。また、地域中核・特色ある研究大学促進事業との連携をするということを記載しております。

続きまして、同じページの12行目「（2）知財を活用した大企業とスタートアップの連携促進」を御覧ください。特にこの中で重要なメッセージとしましては24、25行目にござ

いますが、「スタートアップ起点の価値創造」型の連携モデルの拡大が求められるということでございます。ここにつきましては、スタートアップが掲げる社会起点の価値創造ストーリーやアイデアを尊重し、また、スタートアップによる新たな価値実現能力というのを活用していく重要性でございます。これは逆の表現をいたしますと、大企業とスタートアップが連携するときに大企業が自社の都合を押しつけない、また、スタートアップのリソースや強みをよく理解することの重要性というのをこの中に込めております。

加えて、同じページの31行目を見ていただきますと、こういったスタートアップとの連携による効果としまして、自社では気づけなかった価値として顕在化し、企業価値に接続することができるというところでございます。後ほどNEC、パナソニックの例も言及しております。

続いて、20ページを少し飛ばしまして、21ページを御覧ください。21ページの「(3) 知財をフル活用できるスタートアップエコシステムの構築」というところでございます。ここにつきましては次の22ページを見ていただきますと、31行目に施策を追加しておりますが、前回、第3回でも書いております特許庁の特許審査官による審査段階でのプッシュ型支援を行うという、この施策について記載をしております。

また、36行目から次の23ページにかけまして、23ページの1行目、この5月に改定版で知財活用アクションプランというものを特許庁で公表しておりますが、今後、大学シーズから社会実装まで一貫通の支援スキームの構築に向けた検討を行う。これを今回、施策の方向性として追加をしております。

続きまして、24ページを御覧ください。オープンイノベーションに対応した知財の活用でございます。ここで17行目以降に今、緑の印がついております。これも構想委員会第2回で御紹介をいたしました、パナソニックのお話、あとはNECのお話を書いておまして、実際に技術や知財、ビジネスに向けてスピードが加速化しているという、こういったことを本文にも追記をいたしました。

続きまして、バリューチェーンのところにつきましては少し先に行きまして、28ページを見ていただきますと、施策の方向性でございます。特に前回からの変更点というところで3、4行目にありますような「技術研究組合やパテントプール等の従来からある技術や知財・無形資産の利活用を促進する仕組みについて調査を行い」というところで、少し施策の方向性というのを具体化しているところでございます。

あと同じ28ページの(2) マッチング・エコシステムの構築のところでございます。ここについては大きな変更点はございませんので、次の29ページを見ていただきまして「オープンイノベーションを支える人材の多様性」、ここにつきましては施策の方向性で25、26に追記をしておりますが、組織に多様な人材が包摂される環境が、イノベーションや発明の創出・活用に与える影響について調査をする、この項目を1つ追加しているところでございます。

次に、30ページを御覧ください。生成AI時代における知財の在り方で(1)の「生成AI

と著作権」でございます。

次の31ページを見ていただきますと、緑色の印が多くついておりますが、ポイントとしましては、11行目、12行目、14行目、少し文章の体裁が崩れておりまして申し訳ありません。ここで提示された3つの論点につきましては、第3回の構想委員会からサブスタンスとしては変更はございません。表現が少し変わっている関係で緑色にしているところでございます。

続きまして、少しページが先に行きますが、35ページを御覧ください。35ページの4番目「知財・無形資産の投資・活用促進メカニズムの強化」についてでございます。これにつきまして、主な変更点といたしましては、少しこれも先に行きますが、39ページを御覧ください。

39ページを見ていただきますと12行目、ここについては委員からの御指摘をいただきましたPBR1倍割れの企業が4割あるという点と、あとは追加として21行目を御覧いただきますと、金融庁でコーポレートガバナンス改革の実質化に向けたアクション・プログラムを4月に公表した。この中で中長期的な企業価値の向上に向け、知的財産への投資を促す取組・方向性というのも記載をされているところでございます。

あとは26行目以降も委員からの御指摘を踏まえて、企業の経営者に対するメッセージということでございまして、きちっと知財や無形資産への投資を行って資本コスト、あとは収益性・成長した経営を行うことの重要性について言及をしております。

また、40ページを見ていただきますと、これはむしろ投資家、金融機関向けのメッセージでございますが、自らの思考構造や評価ポイントを企業に明らかにすること自体が投資家や金融機関にとってもメリットがあるということ。また、中長期的な視点を持って知財・無形資産戦略の強化を促すようなことを投資家としてやっていただきたいということを追記しております。

続きまして、少しページを先に行きますが、46ページを御覧ください。46ページ「5. 標準の戦略的活用の推進」でございます。ここにつきまして、変更点は48ページを御覧いただけますでしょうか。

48ページ目、22行目以降に収支化についてありますが、今回追加した点としましては、ESGやSDGsのような我が国が世界に共有・貢献できる価値を積極的に提供していく。さらには、新たな国際市場の創出と拡大につなげていく領域や方策について、国際標準戦略と併せて、産学官連携の場を通じて検討を深めることが重要であるということを言及しております。

続きまして、49ページを見ていただきますと、この中で3行目以下にございますが、例えば標準人材、国際交渉人材ですとか戦略人材、またキャリアパスの明確化などの人材基盤の強化の重要性についても言及しているところでございます。

施策の方向性についての大きな追加の点としましては50ページを御覧ください。50ページを見ていただきますと12行目以降に緑がついておりますが、現在、経済産業省で最終的

な調整をしております今後の新たな標準に関する話を書いているところがございます。

続きまして、次に52ページを御覧ください。6番目の「デジタル社会の実現に向けたデータ流通・利活用環境の整備」についてでございます。ここについての変更点としましては、54ページを御覧いただきますと、12行目でございます最近の進捗状況としましてスマートシティーにおける環境省の動きを記載しております。

また、55ページを見ていただきますと、こちらにつきましても教育関係の最新の動きのアップデートを記載しているところがございます。

加えまして、57ページを見ていただきますと、これは研究データに関する話でございますが、特に8行目、11、12行目辺りは、委員からの御指摘を踏まえて産学連携の加速化への期待といった記述を追加しているところがございます。

続きまして、61ページを御覧ください。「7. デジタル時代のコンテンツ戦略」についてでございます。ここににつきまして変更点としましては62ページを御覧いただきますと、この中に図が入っておりますが、第3回構想委員会ときには基本認識に記載のあった図を移動してきております。

また、変更点としましては63ページを御覧いただきますと、3行目以降で緑色の記載がありますが、ここに書いておりますのは、世界市場、あとは世界の消費者を視野に入れた作品づくりと販売力の強化が重要であるという点。そのためのビジネスモデルの転換、競争力を高めることの重要性というものを書いております。30行目までは基本的には課題認識を書いておりまして、その後やるべき施策の方向というものを記載しております。

続きまして、67ページを御覧いただけますでしょうか。67ページを見ていただきますと（2）で「クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元」というところがございます。ここにしましては70ページを見ていただきますと、施策の方向性でまだPというものが書いているところがございますが、ここにしましては関係省庁とさまざまな議論をしながら最終的な論点、施策の方向性を詰めているところがございます。

続きまして、（3）、71ページでございますが「メタバース・NFT、生成AIなど新技術の潮流への対応」というところがございます。ここについても11行目以降で緑色がついておりますが、構想委員会の第3回でお示ししたものと記載場所を少し変えたところがございます。基本的には内容は変わっておりません。ポイントとしましては、メタバース・NFTが産業構造に与える影響についての認識を冒頭、述べるとともに、34行目以降では、現時点で考えられる問題点や懸念点を書いております。

72ページを見ていただきますと、10行目以降に生成AIの話について書いております。ここにつきましては、生成AIを活用するクリエイターにとってのメリットになり得るという話と同時に、クリエイターの創作活動にも影響があるのではないかと懸念の声も上がっているというこの両方についてメリットとリスクについても記載をしております。

あとは同じ72ページの21行目以降で施策の方向性について書いておりますが、これも基本的には前回お示ししたのから大きくは変更しておりません。

続きまして、73ページ「(4) コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革」というところでございます。

これは74ページを見ていただきますと、緑色はついておりませんが、変更点としましては、今回、著作権法の一部を改正する法律案というのが5月に成立をしたところでございます。ポイントとしましては幾つかありますが、12、13行目辺りにございます、今回、意思が表示されていない著作物について文化庁長官の裁定を受け、補償金を支払うことにより、著作物の一元的な利用が可能になる。こういった新しい裁定制度の利用によってコンテンツの利活用の円滑化が図られることが期待されております。

また同時に、22行目以降にあります窓口の一元化、窓口の組織をつくるというところも今後のポイントの一つになります。

また、28行目から32行目に書いてございます分野横断権利情報検索システムの構築というものも重要で、さらにいろいろな関係者の力も御協力いただきながら進めていくという必要性について書いております。

75ページを御覧いただきますと、施策の方向性で1番目、幾つか緑色のところが書いてございますが、これも関係省庁と最終的に調整をしておりますが、改正著作権法をしっかりと円滑に運用していくことを書いているところでございます。

また、76ページを御覧ください。4行目から施策の方向性を書いてございます。これはこちらの記載漏れでございます。これはまだ調整中でございます。ここについて、今、記載がございますけれども、これらの議論が規制改革会議の議論とも連動しておりまして、今後、さらに整合性を取りながら記述を調整していく必要がございます。

続きまして「(5) デジタルアーカイブ社会の実現」につきましては大きな変更点がございますので、時間の関係で説明を飛ばしたいと思います。

続いて80ページを御覧ください。「(6) 海賊版・模倣品対策の強化」でございます。ここにつきましては、82ページを見ていただきますと、施策の方向性でございますが、委員からの御指摘をいただいた施策の方向性、あと関係省庁との調整をしているところを今、書いているところでございます。ここも関係省庁と引き続き調整をしてみたいと思います。

続きまして、84ページを御覧ください。「8. 中小企業/地方(地域)/農林水産業分野の知財活用強化」でございます。ここについての変更点としましては、まず86ページを御覧ください。これを見ていただきますと、最近になります、特許庁で5月に発表されました知財活用アクションプランの改定版を追加しております。

また、32行目の「(2) 中小企業の知財取引の適正化」につきましては、次の87ページを見ていただきますと、昨年7月に中小企業庁が行いました振興基準の改正を行いまして、この中で知財の取引に関して親事業者が下請事業者の秘密情報の提供や開示を強要しないことが追加されました。いわゆる優越的地位の濫用がないようにするという話につきまして記載をしているものでございます。



続きまして、少しページを飛ばしますが、93ページの「9. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化」を御覧ください。この変更点としましては、94ページを御覧いただきますと、緑色の部分がございます。昨年の9月にこれも報道で出ておりましたが、我が国の主要な自動車メーカーがアメリカのAvanci社、パテントプールの交渉開始でございますが、との間で4Gに関する標準必須特許のライセンス契約を締結したということが話題になりました。今までは通信業界中心に行われておりましたが、ほかの異なる業界にも波及しておりまして、これまで政府で出しておりますような指針ですとか手引をしっかりと活用していただきたいということを記載しております。

続きまして、少しページを送りますが101ページを御覧ください。「10. クールジャパン戦略の本格起動と進化」でございます。ここにつきましては、委員からの御指摘をいただきまして、103ページを御覧いただきますと、クールジャパンとアニメとの関係でございますが、ここで日本のアニメが海外で次々ヒットしており、世界中の人々への日本への興味を喚起する「入り口」としてコンテンツは非常に大きな役割を果たしている、こういった意見を追記しております。最近ですと、やはり今、『スラムダンク』ですとか、あとは『スーパーマリオ』の映画も出ておりますが、非常に海外でもヒットしているというのは報道で出ていますとおりでございます。

あともう一点は、107ページを御覧ください。こちらにつきましても委員からの御意見をいただきまして文化観光についても言及すべきであるという意見をいただきまして、そこに関する記載をしております。ここに文化や文化財そのものの価値を政策的に伝えていく、また、背景や歴史、思想などを一緒に表現していくことの重要性というのを追記しております。

少し駆け足になりましたが、冒頭、事務局からの説明は以上でございます。

座長、よろしくお願いたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

ただいま前回までいろいろ御意見をいただいたものを反映させた事務局の案を説明していただきましたので、ここから委員の皆様からの質疑あるいは御意見の時間とさせていただきますと思います。御発言のある方はお手元の挙手ボタンでお知らせください。御発言される際はマイクのミュートを解除していただき、御発言が終わりましたらマイクをミュートにさせていただくようお願いいたします。いかがでしょうか。

福井委員、お願いたします。

○福井委員 それでは、冒頭で恐縮ですけれども、まずは事務局の皆さん、難しい充実したおまとめ、大変御苦労さまでございました。大きな方向性、全く賛成でありまして、ただ、4点、コメントをさしあげられればと思います。

まず、31ページ、AI生成物ですね。ここ、緑マーカー部分の追加、非常に重要な点だと思います。ここによろしければ、保護と開発のバランスの取れた国際ルールづくりに向けて日本からの発信が重要であるという言葉を加えていただくのはいかがでしょうか。とい

いますのは、AI学習については現在の代表的な生成AIはほぼ欧米発が多いのですね。学習は主に現地で行われておりますので、適用されるのは現地法です。日本法だけでは様々な課題の解決には実は至らないのですね。

「富岳」のニュースなどもありましたけれども、現在、学習の主戦場が海外であることは間違いない。日本のコンテンツも含めて海外で学習されていますので、国際的なルールづくりが重要になる。G7やEUのAI規則など、既にこの議論は始まっておりますので、そこに向けての発信という視点を加えていただくのはいかがかと思いました。

次いで、63ページのコンテンツ戦略ですね。この箇所、8ページでの追加とともに、前回の意見も酌み取っていただき、表現はこれで全体のバランスが取れているかなと思います。よってコメントだけですけれども、ここにも記載があって、また先ほども言及いただいたとおり、例えば映画版の『スーパーマリオブラザーズ』は4月に公開されたばかりですが、既に世界興収は1700億円を超えています。これはどのくらいかという、歴代のアニメで既に3位に浮上していて、間もなくあの『アナと雪の女王』の興行収入を超えます。1のほうですね。

これは任天堂が共同制作に入っていて、もう世界観は御覧いただければ分かるとおり、マリオそのものなのですよ。こうしたことは一例で、漫画、アニメ、ゲームあるいは食文化や伝統文化など、自らの世界観で海外で勝負できており、愛されている日本発のコンテンツは多いと思うのです。ですから、その強みをあくまでも大事にし、生かしながら、でも、そのためにどこを守って、どこを改善するのがよいのかという、そういう現場に根づいた議論をぜひ続けていただきたいなど。これは今後に向けてのコメントです。ぜひそうした現場が困っている点のサポート、これを重視していただくようなコンテンツ戦略を要望いたしたいと思います。

3つ目、78ページですね。デジタルアーカイブ社会。ここで緑のマーカーを加えていただきまして、AI戦略という観点からもデジタルアーカイブは非常に重要になると思います。今後、世界のAIの開発企業は現在の空気も含めて良質なデータセットへの適法なアクセスを求めた競争状況になる可能性が十分あると思うのです。そうなったときに、こちらに管理された良質なデジタルアーカイブがあるからこそ交渉になるわけですね。そこで、ぜひ横断的な日本でのデジタルアーカイブの推進計画、推進体制の強化、そして、推進法制というところまで踏み込んでいただけないかということ再度コメントいたしたいと思います。

最後です。81ページ、ページ番号がずれてないといいのですけれども、海賊版対策です。ホッピングの点、追加いただきまして感謝いたします。この前辺りの箇所に可能であればコンテンツホルダーとITネット事業者と、それから、有識者による実務意見交換会の開催が既に50回を超えているのですね。そこでの協力関係で例えばストップ海賊版キャンペーンの最新の動画などはオンラインでも再生が5000万回に近づいているほど大成功を収めています。そこでの多くの知見や協力のネットワークが広がっている点を、ぜひこうしたIT

界の御協力に報いるためにも一言、言及いただけないかなと思いました。

私からは長くなりましたけれども、以上です。ありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

竹中委員、お願いいたします。

○竹中委員 竹中です。

標準のことがお話に出ていましたけれども、40ページ前後から国際標準、政府が主導してルールづくりをつくっていくということで、それはとてもいいと思うのですが、EUコミッションのほうから標準必須特許登録制度をつくるという提案がされ、先導的なルールづくりというものが行われていまして、7月6日まで意見聴取という形になっております。やはり日本政府も何らかのインプットをしていただければと考えております。

もう既にアメリカ政府のほうでは連邦議会の中で議論が始まっています、元特許庁長官等がEUコミッションあてにレターを送ったりしています。ぜひ内閣府が中心になって国際的なルールづくりの中に日本企業や日本の特許権者の声も反映させていただければと思っております。

これ以外のところはいろいろな観点で私も含めて委員の意見をいろいろ反映させた構想をつくっていただいたということで大変感謝しております。ありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

波多野委員、お願いいたします。

○波多野委員 波多野でございます。

G7の最新の情報や生成AIも含めた広範にわたる非常に重要なテーマが計画案に盛り込まれていまして、事務局の皆様、委員の皆様に感謝したいと思います。ありがとうございました。

大学の立場から、前回、感想を述べさせていただいた19ページの1行目の大学知財ガバナンスガイドラインと研究大学強事業事業との連携については、国際卓越、あと地方大学強化の中核の研究大学の推進事業との連携をしっかりと書き込んでいただきまして、より連携して進められると思います。ありがとうございます。そこにスタートアップの有機的な循環によって高レベルの研究成果が社会実装されるということを期待します。

計画案を推進していくのに、やはり新たな価値を創出する知的財産を創造する人材を育成するのは大学としてのミッションですので申し上げるまでもなく、やはりそれを活用していくというところですね。副題であります知財の利用価値を最大限に活用できる人材育成というのが喫緊の課題でもあると考えます。特に大学発スタートアップは伴走も必要と考えていますし、大学の知財戦略、その上で大学は知財戦略や標準化戦略が重要であることを強く認識して産官学あるいは国際的な人材流動を促進しながら人材を育成していくことの重要な責務ということを認識する必要があると感じています。ここまでは感想です。

そして、関連して、大学の知財の国際戦略に関して前回申し上げて、その事業につきま

して19ページの7行目に追記いただいております。これは経済安全保障も含み、ますます重要になると感じています。最近、メディアでも報道されましたが、海外大学との大きな共同研究も増えてまいりました。また、グローバル・スタートアップ構想などの施策などもどんどん進んでいって知財がますます重要になります。その際、大学としては海外出願の出願費用と中間応答の高額な費用が大きな課題でございましたが、この19ページの7行目、これが府省連携の事業である。さらに、内閣府、経産省、文科省だけではなく、ほかの省庁も含めて大学の知財の海外出願というところをもう少し強化できていけるような文言が少し追加されたらなと思います。これは短期の施策ではございますが、これが中長期、そして、さらに対象範囲も広がっていくところを期待したいと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

加藤委員、お願いいたします。

○加藤委員 ありがとうございます。

全体、もう本当に私もすばらしいまとめだと思っております、実務畑としては参考にさせていただきながら事業推進していきたいなと思っております。

現場から1点だけ申し上げると、オープンイノベーションの人材育成ということで、先ほど波多野先生がおっしゃったとおり、大学は創造者を育てるところだと思いますが、実際特許を使って事業推進するときに、やはり事業企画をする、どちらかというとデザイン的な方と種を持ってくる創造者のクリエイターとプラス事業創造、事業に仕立てるデザイナーと、あともう一人、プロジェクトマネジャーというのが必要で、どうもそのプロジェクトマネジャーが弱いのではないかなと現場にいて感じます。

もちろん、サービスデザインの分野においても人材不足というのは日本は弱い分野として、ほかの国からすると弱いのかなと思うのですけれども、さらにPMの力というのがなかなかスタートアップのときに得られにくい人材でないかなというように感じていますので、人材育成のときにどういう人材を育てなければいけないかというところ、観点で、少しここに記載するかどうかはお任せしますが、現場にいてそこが足りないなと思っております。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

中村委員、お願いいたします。

○中村委員 中村伊知哉です。

案については異議ありません。メタバースについて議論してきたことをまとめて記載していただいております。引き続きガイドラインなどのアクションにつなげてまいりたいと思います。

ただ、1点、気になる点があるのでコメントをしておきます。前回もクールジャパン政策のプレゼンスが気になるということをお知らせしたのですが、もう少し付言しますと、全

体のトーンが地方の埋もれた魅力を発掘して磨くとなっているのですね。これはとても大事な政策ではあるのですが、とてもコストと時間がかかって、成功シナリオを描くのはなかなか難しいことに挑戦をするものであって、相当な覚悟が必要になります。

一方で、コンテンツ政策は世界に強みが立証されたものをビジネスとしてパワーアップするという戦略で、言わば真逆のアプローチなわけです。アニメはこの10年で市場が2倍以上に成長したのですが、これは海外展開とネット展開というのをずっと言い続けてきた知財戦略の成果でもあると思っています。この両者を結びつけて相乗効果を持たせるということが次の課題になってくると思いますので、今後、改めて検討すべきだろうと感じました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

山本委員、お願いいたします。

○山本委員 内容は前回からかなり大変すっきりとまとめられて大変よいと思います。今回、やはり知財の確保から活用という転換が明示されていて本当に印象的でした。特に大学知財ガバナンスガイドラインですとか産学官連携ガイドラインとかスタートアップ支援といったところは19ページだと「国際卓越研究大学制度との連携や、地域中核・特色ある研究大学強化促進事業との連携等を通じ」とあるのですが、個人的には連携というよりは、もうこれは大変重要な指標になると思われていますので、もう少し強めて書いていただいてもいいのかなと。これは非常に画期的な産学連携の在り方を示していると思っていますので、もう少し強めていただければと思っています。

あとは生成系AIに関しても言及されている点は非常にいいなと思っています。産業界の関心は非常に高く、先日もChatGPTをビジネスに活用するという有料セミナーを開催したところ、800名弱の参加があって、やはりこの生成系AIを企業ガバナンスやマネジメントという観点でどう考えていくかということも産学連携で試行研究を継続して行うということが求められると思っています。

私のほうは以上です。ありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

田路委員、お願いいたします。

○田路委員 まず、各委員がおっしゃるような内容に関しては本当に素晴らしい取りまとめ、ありがとうございました。

今回、私が非常に注目したのはタイトルのところでして、今回メッセージとして明確に世の中の知的財産の利用価値を最大限引き出すというところは、これまで私企業が闘い抜くためにいかに知的財産を強化していくかというような観点があったところが、もう少し視点としては全体観の話になったというところにすごく私は注目しています。

ということは、利用価値を引き出す手前のところ、つまり、つくる段階、そのプロセス自体にもさらに強化が必要だということの意味するので、今回の施策の中で私が一番注目

しているのは特許庁のプッシュ型支援という言葉があったと思うのですが、これまで特許庁の在り方というのは我々から見るとやや受け身であるような、受け身というか審査をする側という形からつくるプロセスにもっと介入していただいて、我が国自体の知的財産のポートフォリオが国際的に強くなるための様々な施策をやっていくということになるのかなというところにすごく期待があります。

ですので、私企業が特許を強めていくという観点から、国全体の特許を強くする、イコール国際出願というような、ややコストもかかるのでちゅうちょしている部分を国が積極的に支援して、国全体の知的財産を強化するという流れがつけられるというポイントが今回の発表の中で一番私は印象的で、ここをさらに強化してほしいなと思っているところです。

以上であります。

○渡部座長 ありがとうございます。

田中委員、お願いいたします。

○田中委員 田中です。

取りまとめをありがとうございます。皆様も既にお話ですが、タイトル及び小見出しからもまず力強いメッセージが伝わり、こちらを参考に何か自分でもやってみようというモチベーションが高まるところと感じます。生成系AI、メタバース周り、万博のことについてもしっかりと記述していただいて感謝を申し上げます。

少し感想めいたことになりましたけれども、「知的財産推進計画2023（案）」の議論において、他者が所有の知財にも敬意を払いながらコンテンツを生み出す力が重要だと再認識をしました。クリエイターの存在価値、企業も個人も広義のクリエイターという意味で、クリエイターの力が最大化されることの大切さがメッセージとして強く伝わるのが理想です。企業が指標にするPBR 1 倍の議論の中でも、企業が公表するガバナンスコードへの対応において、投資家が各企業の知財への積極活用と投資に注目している観点を承知し、それに適応するという形を超えて、この度以降は投資家に逆アピールできるような、そのような活動が強化されるべきだということが読み取れるかと思えます。

企業や大学が保有するシーズとマーケットのニーズをつなぐのはなかなか大変ですが、目利き力やコーディネート力についても強調され、計画を読んだ方々それぞれが当事者の目線でどう参加して日本の知財の力を強化できるかを想像することになると感じます。自社の力をまずは強化されるでしょうが、日本全体の知財の力を強化して国際競争力と日本のブランドを高めていく動きにもつながると期待します。

それらの具体的な取組や活動が事例としてデータベース化され、迅速に情報共有されることから、知財事務局のプラットフォームとしての機能が一層明確化されましたので、この部分の価値や魅力も実感されるようになればと思うところです。

以上、よろしく申し上げます。

○渡部座長 ありがとうございました。

立本委員、お願いいたします。

○立本委員 ありがとうございます。立本です。

事務局におかれましては、非常に力強いメッセージを簡潔にまとめていただきましてありがとうございます。その中で私、ちょっとコメントしたいのが、10大施策の中の5番目と4番目に挙げていただいた、5番目で標準の戦略的活用の推進というところで挙げていただきました、特に標準を活用して市場形成するとか、日本のライフスタイルとか社会、文化資産を生かしたような形での海外での市場形成に国際標準を生かすとか、そういう点を書いていただきましてありがとうございます。それは推進したほうが良いと思っています。

もう一つ、その5の標準の戦略的活用のところで書いていただきました点で、標準化人材をつくるという点を書いていただきまして、これもありがたいと思っています。その中で、特に標準化人材というのは標準化だけをやるのではなくて、恐らく無形資産をいろいろ活用していく中での一つの施策が標準化であったりとか、本来、同じ根っこの話で言うと無形資産を機関投資家に分かっていただく、評価していただくという意味で4番目に挙げていただいた投資家に向けての活用促進とか評価をどのようにしていただきたいとか、あとはそういう情報をどうのように企業から投資家に出すか。逆に機関投資家からの目線で言うと、機関投資家がそのような情報を開示で受け取ったときに、どのように評価すればいいかみたいなそういう人材の供給が欠かせないと思うのですよね。

ですので、その辺はぜひ今後、標準化人材の育成と書いてありますけれども、その意味するところは標準化人材、標準化だけをやるのではなくて、無形資産を活用するような意味の人材育成。その場所として、例えば大学を活用していただくとかいろいろな業界団体を活用していただくとかいろいろあると思うのですけれども、そういうことを推進できたらと思いました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

喜連川委員、お願いいたします。

○喜連川委員 G7の話が出ていることはとてもいいことだと思います。しかしながら、今回のコミュニケは前に比べるとはるかにインデプスなディスクリプションがなされていて、オープンアクセスも上っ面だけではなくてフェアということまで、かなりテクニカルタームまで出しています。

ちょっと分からないのですけれども、この緑色の分厚い資料の中にそこが言及されているのかどうかというので、ぱっと見た限りではちょっと出てないような気がいたしますが、この冒頭にある利用価値の最大化ということの観点から言いますと、そもそももうオープンなサイエンスをやるというレベルから、そういう価値を持つデータをどうやって探すのですか、どうやってインターオペラブルにするのですかということが中心議題になりますので、そこをもう少し掘り下げた形が良いのではないかと。国際的にはそこがレイヤ

一に来ているというように御認識いただいてもいいかなと思いました。

それから、これは欧州系の話で、前に出ましたデータアクトに関してはまだ出てからどう動くかという動きになっているのかということについて言及がない中で、こういうシェアリングの促進法の動きについてもちょっとおまとめをいただければありがたいと感じました。

3つ目ですけれども、この著作権の部分ですが、これは本会では福井先生にも大変お世話になりまして、文化庁のデータベースの研究会というのを一応取りまとめさせていただいたのですが、私もデータベースは専門家なので、こんなデータベースを作ってくれと言われれば一番のぴかぴかしたものは作れるのですが、そもそもこのデータそのものは音楽と本しかない。ほかのコンテンツ分野は統合された情報空間がそのコミュニティーというか、そのステークホルダーの中で維持もされていないという中で、どうやってデータベースを作るのかというのが話題になりましたことは申し上げたいと思います。

すなわち、この全体そのものがタスクとしてアサインされているといろいろと議論ができるのですけれども、とにかくデータベースをどう作ればいいですかという、そういう一番ミクロなレベルのタスクアサインメントが文化庁からなされますと、非常に局所的な最適化の問題でしかなくなってしまいます。文化庁さんはいろいろないわゆるデータの標準化、フォーマット化のようなことに御興味がおありになって丁寧にお作りになったのですが、我々からしますと、データベースの専門家からしますと、そんなものはもうやればできる話で、何一つ懸案事項ではない。むしろデータをどうやって維持するのか。この辺についての議論が全くなされていないというように見受けられなくもなかったと思いますので、今後の議論に期待したいと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

では、杉村委員、お願いします。

○杉村委員 今回、推進計画2023の案を短い期間で10の重点政策を含めてまとめていただきまして、事務局をはじめ渡部座長にも心より感謝申し上げます。この重点政策に関します政策の方向性、施策の方向性については賛成を表明します。その中で特に5つの重点政策について意見を申し述べます。

まず最初に、第1の重点政策の「(3) 知財をフル活用できるスタートアップエコシステムの構築」についての意見でございます。

皆様も御存じのように、スタートアップ企業がその成長スピードを維持し続けるためには、また事業を成功させていくためには、そして、世界に向けて発信していくためには、資金の獲得、これが必須でございます。資金を獲得してスタートアップエコシステムを推進していくために、日本ベンチャーキャピタル協会と日本弁理士会とは連携をさらに深めていきたいと思っておりますし、そして、各ベンチャーキャピタルと個々の弁理士との連携、これも深めていくようにしたいと思っております。

そして、ベンチャーキャピタルを通じたスタートアップにおける知財戦略の構築支援に



外部の知財の専門家をフルに活用していただくことが「スタートアップ起点の価値創造」型の大企業等との連携の拡大をスピーディーに図っていただけることになるものと考えております。また、日頃からスタートアップと接触している実務家からみますと、例えば情報分野のスタートアップとヘルスケア分野のスタートアップとでは、その戦略もマネジメントもかなり異なっております。今後は各事業分野ごとにスタートアップ設立当初から事業戦略と知財戦略とを一体として捉えたスタートアップの成長戦略、エグジット戦略をさらにバックアップしていただけるように、各事業分野のスタートアップの現状を把握していただき、スピーディーで実質的な議論が展開されていくことが必要だと思っております。

そして、大学との連携、標準戦略、AI技術、データの流通、コンテンツ戦略等、ほかの重点政策として記載されている事項につきましてもスタートアップの事業は深く関係しております。これらの重点政策や今後のグローバルな環境の変化も踏まえてスタートアップエコシステムを総合的に検討して強く推進していくために継続したタイムリーな議論が展開されていくことを期待しております。

2点目でございますが、重点政策3（2）の「AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方」でございます。

生成AIにより生成されたコンテンツが著作権法で保護されるか、すなわち当該コンテンツの著作物性・著作者性につきましては、著作者の認定判断基準に係わる決定・確定理論の当否等が問題になる可能性があると考えられる一方で、生成AIにより生成された技術的アイデアやデザインが特許法や意匠法で保護され得るのか、すなわち、当該技術的アイデアやデザインの発明性や意匠性については、同様の決定・確定理論自体があまり議論されていないのが現状です。したがって、これらについても国際比較法的に検討を早急にする必要があると考えております。

また、特に発明性、意匠性を直接的・即物的な創作自体で認定判断する場合におきましては、生成AIによる大量アウトプットについて、ユーザーは少量のインプットのみしか行っていないため、当該アウトプットに係る発明性・意匠性、さらには発明・意匠に関わる進歩性・創作容易性につきましては、進歩性・創作容易性に係る当業者の認定の問題とともに、早期に特許庁を中心に検討していただきたいと考えております。

3点目は重点政策7の「（3）メタバース・NFT、生成AIなど新技術の潮流への対応」に関する意見でございます。

現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの保護につきましても、不競法2条1項3号が改正された場合であっても、デッドコピー規制である同号の解釈といたしましては、商品間の実質同一性ないし同種性が否定され、その適用が否定される可能性が十分にあると考えられます。したがって、今回の法改正にとどまることなく、例えば実用品デザインのオブジェクトデータへの意匠法の保護の拡張等も含めて、さらに他の知財法による保護の要否・当否を幅広く検討していただきたいと考えております。

4点目は重点政策7の（6）の「海賊版・模倣品対策の強化」です。

改正商標法・意匠法・関税法の施行による越境電子商取引の進展に伴う模倣品の個人輸入規制の強化の効果を検証するとともに、その効果の検証の結果も踏まえて、特に著作権法において、いわゆるレトロゲームの海賊版を収録した他国の外国製のハード機器が他国の海外のショッピングサイト等において販売され、直送・個人輸入される問題状況に対し、また、特許法において、海外の日本向けオンラインファーマシーにより、海外の非権利者製の特許医薬品が販売され、直送・個人輸入される問題状況に対し、同様の改正を行うことの可否の検討を開始していただきたいと思っております。

最後になりますが、重点政策8の（1）及び（2）の中小企業/地方（地域）/農林水産業分野の知財活用支援に関する意見でございます。

地域の中小企業・スタートアップ等へのニーズに即した知財経営支援に、また、各地域の中小企業と大学との共同研究成果の社会実装の促進をするために、国際卓越研究大学も含めて、各地域に所属する弁理士等の知財専門家を有効に活用いただくことで施策の促進が図れるものと考えておりますし、それに関する中小企業やスタートアップへの助成費用をぜひ官がバックアップしていただけるようお願いしたいと考えております。

知的財産を稼げる力の源泉となるように、また、資金調達の源泉となるように知的財産を活用していくためには、銀行等にも無形資産を適切に評価して融資をしていただく必要があります。そのために各地域の弁理士も各地域の銀行・信金等の方々に知的財産に関する研修等を行ったりして無形資産への投資・融資の促進に尽力していることですが、今回、重点政策1の（4）の「知財・無形資産の投資・活用促進メカニズムの強化」の施策の方向性に知的財産を含む無形資産への投資に関する取組を促すとの金融庁の取組を明記していただきました。このことには心から感謝申し上げますとともに、この施策を強力に推し進めていただくことを期待しております。

また、日本の農林水産物品の輸出拡大をさらに促進していくためには、GIや新品種登録だけではなく、商標等のブランド構築や新しい生産技術の創出等の発明の保護が必須です。農林水産分野の知財を活用して農林水産・食品分野の国際競争力を高めていくために、どのように知財ミックスを考えていくかを、この分野における標準戦略やデータの利活用の在り方等とともに、稼げる農林水産業者を育成していくための環境整備と必要な検討を継続して実施していただきたく思います。また、2022年度には多くのガイドラインが作成されました。今後も必要に応じて適宜見直しを行っていただきたく考えております。

以上、長くなりましたけれども、よろしく願いいたします。

○渡部座長 ありがとうございました。

梅澤委員、お願いいたします。

○梅澤委員 ありがとうございます。

まず、ここまでの取りまとめ、本当に事務局に感謝します。

総論で1つ、それから、各論で3つほど、今日気がついたところをお話ししたいと思います。

まず総論なのですけれども、これはどこに送り込んでいただくかは事務局にもお考えいただきたいのですが、何かメッセージとして研究開発型企業に優しい環境を整備しますというようなことを分かりやすくどこかに記述をしていただき、さらに言えば、そういう研究開発型企業が世界から集まって日本で事業展開をするような国になっていくのだというメッセージが出るといいなと改めまして感じました。

各論のその1がオープンイノベーションに関してなのですが、2か所の記述がちょっと気になりました。多分私が申し上げたことを取り入れていただいた結果、こうなっているのかなと思うのですけれども、まず具体的に申し上げると、11ページの23行目の以降の параグラフ、それから、19ページの16行目以降の параグラフで、この2か所で2つの概念が少し混同、混乱しているように見えています。

オープンイノベーションというときにもともと大企業の人たちが想起するのは、スタートアップの経営資源を出資とか買収という形で取り込んで、大企業の中に新しいコア事業の種をつくっていくというのが大企業の人々が普通考えるオープンイノベーションです。それに対して、私はそれだけではなくて、大企業の中に死蔵されている知財や人材を逆に外部に流動化をし、スタートアップがリードをして、大企業の外で新しい事業が育っていくようなパスも重要なのではないかと問題提起をしていました。ですから、アウトインの話とインアウトの話、両方あるということです。

その2つをここで私が申し上げた2か所で組み合わせて書いてしまっているのです、多分大企業の人を読んだときにちょっと違和感を覚えるなと思いました。なので、それが2つ別の話なのだけれども、両方大事ですというようにちょっと書き直していただいたらどうかと、こういうのが各論の1点目です。

各論の2点目、スタートアップに関わる人材流動性のお話です。

22ページの3行目の параグラフで知財戦略人材の流動性を高めるという話を書いていたいただきました。これは本当に大事だと思っているのですけれども、特にスタートアップに関わるスタートアップのエコシステムの強化をし、成長力を高めるという意味では人材流動性が必要なのは知財戦略人材だけではなくて経営人材、事業開発人材も含めての話だと思うので、どこに書くかはちょっと悩む必要があるのですが、スタートアップ全般に関わる人材の流動性を高めるというメッセージにさせていただいたほうがより妥当かなと思いました。

各論の3点目、地方の魅力のお話です。

105ページ以降で地方都市の魅力、それをいかに高めていくかというように数か所で書いていただいています。メッセージは大賛成なのですけれども、地方都市ではなくて地方という言い方に統一したほうがいいかなと思います。その心は、皆さんも地方の都市に行かれたときと地方の都市からさらに外に出たとき、大分やはり違う光景があるのは御理解いただけると思うのですけれども、日本の地方都市は残念ながらそんなに魅力が高いとは私は思っていません。だけれども、都市から外に出たときに、そこに豊かな文化の継承が

あったり、あるいはすばらしい自然があったりする。これが日本の魅力を極めて高める潜在資源であるというように感じています。だから、地方都市に限った話ではなくて地方全般の話であるというように私は強く思うので、地方都市という言い方ではないほうがいいかなと思いました。

以上、総論と、それから、各論3つでした。よろしくお願ひします。

○渡部座長 ありがとうございます。

出雲委員、お願いいたします。

○出雲委員 知的財産推進計画2023、取りまとめ、ありがとうございます。

表紙にありますとおり、多様なプレイヤーが世の中の知的財産の利用価値を最大限に引き出す社会に向けてとありますので、最後に改めて最大限に引き出すべき大学と、この推進計画2023によって変わってほしい日本について一言申し上げて終えたいと思います。

今、大学が年間に取得する知的財産は7,000件ございます。日本の1年間の知財が約30万件で、そのうち7,000件が、大学が取得している知財でございます。せっかく毎年7,000件も知財化しているにもかかわらず、日本中の大学の8割以上の知財が一生使われぬ。死んでいるわけですね。死蔵されている。東大、京大に限って申し上げると4割、大学の皆様が積極的に流動性を高めるための施策を行ってスタートアップをこしらえて知的財産の利用価値を最大限に引き出す大学、その社会に向けて邁進しているわけですが、ほかのところではそうになっていない。

一方で、大学発スタートアップは日本の宝であります。私、いつも3,306社と申し上げていましたけれども、今週末にMETIから出ると思いますが、今、日本の大学発スタートアップは3,782社まで増えました。その中でこういうスタートアップが64社、そのうち1.7兆円の価値を創出している。この大企業、大学、そのスタートアップを積極的に連携することによってスタートアップを5年で10倍にするということを実現するためには、この知的財産推進計画2023をそのバイブルとして強力に普及、推進、活用していくことがスタートアップフレンドリーな社会をつくっていくための第一歩になると強く期待しているところでございますので、この表紙に書かれております多様なプレイヤー、中でも特に大学、大企業、そのスタートアップが知的財産の利用価値を最大限に引き出せる日本に向かっていくために、委員の皆様方と一緒にこの知財推進計画2023をそのバイブルとして日本中の大学、大企業、スタートアップに普及、促進していこうと思っております。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

(高市大臣入室)

○高市大臣 皆様、こんにちは。本日も大変御多用の中、第4回構想委員会において御議論賜り、誠にありがとうございます。

我が国が持続的な経済成長を実現していくため、オープンイノベーションが益々重要になる中、スタートアップ・大学の知財エコシステムを一層強化していくということが求め

られています。

また、AI生成物が大量に生み出される中、新たなAI技術の活用促進と知的財産の創造インセンティブの両立を図っていくことが喫緊の課題となっております。

さらに、デジタル化・グローバル化が進むコンテンツ市場において、コンテンツ産業自身の改革を促進し、クリエイターの力を強化する環境を整備することが重要となっております。

こうした点を踏まえ、委員の先生方には、これまで構想委員会において、「スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化」、「生成AI時代における知財の在り方」、また、「知財・無形資産の投資・活用の促進」など幅広い課題について多岐にわたる観点から活発な御議論を賜ったと伺っております。

今後でございますが、本日の御議論も踏まえ、知的財産戦略本部において、「知的財産推進計画2023」をとりまとめてまいります。

計画がとりまとめられましたら、施策の具体化・着実な実施に向けて、委員の先生方に引き続き御指導と御協力を賜りますよう、よろしく願いいたします。

本日も本当にありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

ただいま大臣からもございましたけれども、本日いただいた御意見を反映させていただき、本部会合のほうに臨みたいと考えております。

本日はこれで終了させていただきますが、何かよろしいですか。

委員の皆様方、大変ありがとうございました。これで意見交換、終了させていただきます。ありがとうございました。