

## 知的財産戦略ビジョンの策定に向けた論点整理（案）

**1. 将来の社会変化につながると考えられる現在の環境変化や兆候**(1) 国内の価値観・社会状況における変化の兆候

- (例) 産業の主導権が「サプライサイド」から「ダイヤモンドサイド」へ  
 消費者が求めるものの主流が「モノ」から「コト」（体験）、「サービス」へ  
 組織から個人へ（働き方、起業と資金調達、等）  
 金銭ではなく「いいね！」など承認や共感への欲求とその社会的利用の拡大  
 「所有」に拘らない「シェア」の普及（シェアリングエコノミー等）  
 世界に先駆け、寿命伸長と少子高齢化による人口減少・成熟社会へ  
 GDPに代わる「豊かさ」の模索  
 ライフデザインや働き方における価値観の多様化

(2) 新技術の進展と浸透

- (例) IoT、ビッグデータ、人工知能  
 ブロックチェーン技術  
 3Dプリンタとファブレス生産  
 仮想現実（VR）／拡張現実（AR）  
 量子コンピューティング  
 5G

（技術が示す方向性）

- 「サイバー」の占める割合の増大や「リアル」と「サイバー」の結びつき強化
- データを媒介にした異業種同士や供給者と顧客の直接の結びつきの加速
- コンテンツやデータが距離、時間、費用、言語の制約なく共有可能に
- モノづくり、コンテンツ作成・発信、マネタイズが誰でも容易に（発案から実現までの距離・時間が短くなる）
- 仮想通貨の広がり、貨幣以外の価値尺度、流通手段、価値貯蔵機能の出現
- コンピューティングパワーが一定国に集中
- 技術による差別化の困難、プロダクトサイクルの短期化

(3) 国際関係における環境変化

- (例) 米国、中国等の存在感（人口、GDP、イノベーション創出力、軍事力等）  
 Google, Apple, Amazon, Facebook, アリババなど国家に匹敵する規模の企業が台頭し、国際プラットフォームに  
 地域主義的傾向（ヒトの流入制約など）  
 高齢化・成熟社会への流れなど課題の共通化

SDGs 等これまでの資本主義ではない共存共栄的な国際共通目標の設定  
日本の重層性、多様性に関する気づきの拡大  
「精神性の高い」日本のマンガ・アニメへの評価  
訪日外国人が急増し、外国人による日本の魅力発見・発信が盛んに

## 2. 現在の兆候から予測される将来の社会像～人が幸せになる社会とは～

### (1) 主に人の将来像（生き方、働き方、価値観）

(人の生き方、働き方、価値観)

- 「生きている感」「生（なま）」であることが実感できるような、技術を使って豊かに生きることや人の能力を延長する技術へのニーズ
- 技術によって人の能力が強化され、多層的な生き方（多様な仕事を持つ）や再チャレンジが可能になるとともに、AIの進展による「超ヒマ社会」の生き方が課題に

(新しい価値の源泉)

- 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）の価値が向上（人同士の直接的な関係性や人の手による作品を含む）
- 我々が住む世界の多様性と個人の選択の自由度（選択肢の増加）を確保することが価値に
- 創意工夫する人同士の交流により、価値を新規創出（再発見や再編集を含む）
- リーダーのみならずファーストフォロワーが重要

(「幸せ」の在り方)

- 多様化する社会の中での自発的な帰属意識・関係の構築と幸せの評価関数の流動化
- 金銭ではない価値の実現
- 生きている実感の訴求と、自分の価値を証明してくれるものや足跡を残すことへの欲求

### (2) 主に産業の将来像（イノベーション、競争力）

(未来の競争力)

- AIにより生産性が劇的に向上するとともに、データのメタ化（重要部分の抽出）が競争力の源泉に
- 新興経済大国への対抗戦略は、量での競争ではなくその他の部分で勝負
- 世界の中での日本の立ち位置を理解し、価値観に共感を得ていく重要性

- モノ・サービスを売るためには「夢×技術×（価値を含めた）デザイン」が必要に。アソビ（ゆとり）やアートの重要性。技術そのものよりもデザインやパッケージ化に価値が集中
- 信頼・イメージ戦略やブランディングが重要に

#### （新しいビジネスの形）

- ビジネスモデルの前提が「独占」から「利用」に移行し、技術についても自己「保有」から他者が有するものへの「アクセス」という形に変化
- プラットフォームの形成と集積された情報の活用
- シェアリングエコノミーの広がり

### （3）主に社会の将来像（仕組み・ルール、国際関係）

#### （仕組み・ルール）

- 国、市場、会社等の境界が柔軟になり、従来の境界を前提とした仕組みやルールの多重化・重層化が起きるとともに、貨幣でない価値が生じる（金融政策の有効性が薄れる可能性）
- 技術によって全てが「アンド」化する中で同時に起こる独立（個人が活動できる仕組み）とアライアンス化

#### （教育・教育機関・人材育成）

- 世界で戦える人材育成の必要性、国境を越えたキャリア形成の一般化
- IT化により、知識の伝授から互学互習への教育の形態変容
- 大学は様々な人材が集積してアイデアの交換を行い、かつ人材が流動する生産性の高いプラットフォームとして機能
- 少子高齢化の中で、次世代人材の重要性が高まる

#### （知的財産の意味）

- 国の境が柔軟になり、国による知的財産権担保の価値が相対化
- オープンソースソフトウェア、クリエイティブ・コモンズなど知的資産の共有・共働の拡大

### （4）「未来」の相反性

- SNSなどのつながりからの解放への欲求や、利便性よりも探索、散策の有する価値への転換
- 国、会社、家族などの包摂力が弱まるときの帰属欲求の解消方法
- 科学や社会システムの発達・複雑化への疎外感・不安感と科学技術主導のイノベーションの是非
- 人を模した自律的存在（ロボット）など「人」の概念が捉えなおされる可能性

- 技術やシステムを使いこなして富裕になる層とそうでない層の二極化や、選択できることを好まない一定数の存在（「カフェテリア方式」対「幕の内弁当方式」）
- 都市と田舎の分断、人材の偏在化