

第 7 回 知的財産戦略ビジョンに関する専門調査会 議事要旨

1. 日 時 : 平成 30 年 7 月 24 日 (火) 13:00~15:00

2. 場 所 : 中央合同庁舎 4 号館 共用 108 会議室

3. 出席者 :

(専門調査会委員)

安宅 和人	ヤフー株式会社 チーフストラテジーオフィサー
梅澤 高明	A.T. カーニー株式会社 日本法人会長
川上 量生	カドカワ株式会社 代表取締役社長【本部員】
妹尾 堅一郎	特定非営利活動法人産学連携推進機構 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
林 千晶	株式会社ロフトワーク代表取締役
原山 優子	前総合科学技術・イノベーション会議専門委員 東北大学名誉教授【本部員】
渡部 俊也	東京大学 政策ビジョン研究センター 教授

(内閣府)

住田 孝之	知的財産戦略推進事務局長
川嶋 貴樹	同 次長
中野 岳史	同 参事官
岸本 織江	同 参事官
仁科 雅弘	同 参事官
北神 裕	同 企画官 他

4. 議事

開会 住田知的財産戦略推進事務局長
議事

- (1) ビジョンの公表・拡散及び反響について
- (2) 今後の進め方について

閉会 住田知的財産戦略推進事務局長

5. 配布資料

- 資料 1 : ビジョンの公表・拡散及び反響について
資料 2 : 今後の進め方について
資料 3 : 今後のスケジュール

6. 議事概要

(1) ビジョンの公表・拡散及び反響について

知的財産戦略ビジョンの公表・拡散及び反響について、事務局より資料 1 の説明を行った後、意見交換を行った。出席者による主な意見等は次のとおり。(必ずしも発言順ではない)

(知的財産戦略ビジョンの発信と反響について)

- 日本では知財（IP）と知財権（IPR）を分けて議論する考え方が定着してきた。データもビジネスモデルも日本では広義の IP として通じる。しかし、IP を広い概念で捉えて全体政策を考えるという考え方は、海外では通じない。日本は IP を広く捉えるという考え方をとっていることを海外に伝えていくべき。
- サマリーの 7 ページの①～③は、よくまとまっている。そして、これらは世界的にも一致する方向性ではないか。どこに日本発のものをつくれるか。「みんなにいいもの」というより、日本らしいエッジを加えたものを提案したい。

(海外への発信について)

- 国際的な発信を考えると英語版が必要になる。コンパクト版でよいので、メッセージとして出せるものを英語で作成し、ホームページにも掲載すべき。
- 日本の作戦をどこまで海外へ発信するかを考えた方がよい。
- 国際的な制度は、日本だけで進めるわけにはいかず、仲間をつくる必要がある。そのためにも、発信が重要ではないか。
- これからの社会で、知財をどう捉え、世界が向かっていく方向をどう定めるのかは、文化闘争とも言える。文化的なガイドラインづくりであり、文化は発信していかないと始まらないので、価値観をできる限り発信しながら、価値観の近いところとアライメントをとっていかなければならない。
- 日本の戦略をさらけ出すことは得策ではないとの考えもあるが、このビジョンは海外に発信しても問題ないのではないか。
- 共感をよぶ社会に見えるかがポイント。例えば、インダストリーデータは困り込みになりつつあり、この方向が広まると、利活用が進まない。まず「データをリベラルに」という考え方をベースとして共感してもらえたなら、次に、ルールをどうするかという議論になる。ベースの共感をよぶことが重要。
- Society5.0 は、ビジョンともオーバーラップするところが多いが、Society5.0 を世界で説明する際、背景を説明すると納得感が高いようだ。ビジョンも同様に背景の説明が納得感を得るのに重要になるだろう。
- ビジョンを海外に発信した次のステップは、様々な国で、様々な国のアプローチがあって、他の国も発信して、競争が始まる。ここでいう競争は、価値観のコンテストのようなもの。日本が一人勝ちというより、みんなで勝てるような、世の中をよくしていく方向性を見出すこと。その中でビジネスとしてどこで勝っていくかという作戦、戦略は各企業なり組織が持っており、それをやりやすいようにするシステムを一緒に考えていくべき。
- 対外的に発信するには、具体的な内容にすべき。世界は、米中が大国で、その他はほとんど小国であるから、大国の米中に対して小国の日本はどのようなスタンスで臨むのかという点に、他の小国は関心があるので、これを整理して出すべき。
- まさに本当の大国に対して、小国だけれども大国ともつながっている日本がどう対応していくのかを議論することに意義があるのではないか。

(知的財産戦略ビジョンの価値)

- ビジョンには、いつどのような議論をしていたかという片鱗がある。どのように考えて、このような方向性になったのかを辿る上で必要なもの。そのようなものを紡いで

いくプロセスがあったということをきちんと残していくことは重要。

- ビジョンの内容は尖った意見であり、コンセンサスがとれていないという点が良い。そして、コンセンサスはとれなくても、アコモデーションはできた、という点に意味がある。
- ビジョンは、ある種の政府のベースライン的な話として存在し、これはいかに従来の認識や形式を破るようなことを可能にするかという話でもある。つまり、ビジョンは、取り締まるという話ではなく、可能性を引き出すというベースラインである。その中にいろいろな人がいて、いろいろなことをやって、その試みからフィードバックして、さらにこれがよくなるとよい。

(具体化する事例について)

- これから何をどう変えるかについて、わかりやすい 2, 3 の例を示すことができないか。
- 実例が伴って初めて浸透するので、小さくてかまわないので「まさにこれが価値デザイン社会である」というものを見つけていくのが重要。
- サマリーの 7 ページの①~③のレベルでよいので、具体例を可視化すべき。国内向けコミュニケーションとしてもやるべきだし、海外向けとしては、日本を訪問してもらったり、日本に投資をしてもらったりするためにもいい。
- ビジョンなのだから共感と共有が最も重要。まだ抽象的なので、共感と共有のフックとなるものを出したい。そのため、もう少し具体化するのがよい。

(産業パラダイムシフト)

- 技術と制度と文化の 3 つが相互に関連して一気にパラダイムはチェンジする。
- 技術については、CPS (cyber physical system) だろう。価値形成はサイバーとフィジカルの間で起こるが、知がどうやって起こるのかを議論したい。
- 制度については、SDGs をルールメイキングリソースとするのであれば、どのようなことが国際標準化され、どのような認証ビジネスが動いて、日本の産業はどうするのか等を考えていく作業が必要。
- 文化については SSC、すなわちサービス、シェア、サーキュラーが大事。シェアリングが行われたとき、所有の問題等が生じ、この先を考えないといけないのではないか。
- Soceity5.0 にうまくつなげるのがポイント。技術の話だけではなく、未来の式 (夢×技術×デザイン=未来) が肝で、夢とデザインも知財と知っている。知財は、今まで守る、攻めるということだったが、実はエンジンであり、知財の最大化が人類の幸せになるのではないか。
- 矛盾と多様化から価値が生まれるのではないか。印象に残った本に小川三夫氏の「不揃いの木を組む」があり、不揃いの木を組んで支え合うのが最も強いという宮大工の話であるが、その話と似ている。
- 日本は、全部やって掛け合わせて何かやるという、掛け算力やアップデート力がとても強い。
- 日本人には、奥深い美意識または深い知覚の力もある。これらが夢やデザインの核になる。
- 岩波文庫の『ヨーロッパ文化と日本文化』という 1500 年代に日本にいたフロイスという宣教師の本があるが、その中で彼は、日本について、文明が高いにもかかわらず

全く違う国があると驚いているように、日本はかなりユニークな文化である。アニメ等で世界を変えろという王道感のない勝ち方でよい。

(データ)

- 知財において日本が注目されているのは GDPR (EU 一般データ保護規則 : General Data Protection Regulation) である。GDPR について、日本はどのようなスタンスをとるべきかの議論が必要。
- GDPR に関して、日本と欧州とで、データの取り扱いに関する相互認証の議論がされており、EU からデータをもらえなくなる事態にならないようにしないといけない。
- 欧州企業に対し、日本は著作権法や不正競争防止法を改正して、今後できるだけ自由にデータが利活用できるようにという方針であると話す、そのことを欧州委員会や各国へ言って欲しいと言われる。つまり、欧州産業も規制緩和を欲している。
- ビジョンは未来を考えると、今後、GDPR が現実になった場合、インターネット社会はどうなるかを議論すべきではないか。
- 知財流通を担保する土壌があった方がいい。今のままでは、中・米にデータを取られるので、知財を人類知にする必要があるのではないか。

(2) 今後の進め方について

今後の進め方について、事務局より資料 2 の説明を行った後、意見交換を行った。出席者による主な意見等は次のとおり。(必ずしも発言順ではない)

(デザイン)

- ビジネスデザイン全体も含めて広義のデザインをどうするかは議論したほうが良い。仕掛けが必要なのか、フリーでいいのか。しかし、フリーではインセンティブがなく、投資もされないのではないか。一方、保護を言い過ぎると逆にブレーキをかけてしまう。これは知財の話であり、ビジョンの議論の核になるデザインというものについてどうするのかというのは、ぜひこの場で議論したい。
- 「価値デザイン社会」を提案したこととの関係で言うと、デザイン力というのはどう高めたいかという問題を、この専門調査会でもう少し深掘りすべきではないか。
- 特許庁は「デザイン経営」について検討しているが、「価値デザイン社会」の方がもっと俯瞰的な視点であり、それを企業に当てはめたときに「デザイン経営」という形になる。
- デザインについては、政府はプレーヤーにはなれないので、国がやるべきことは、分析をし、経済効果を分析すべき。イギリスでは、リサーチを雇って分析チームを組み、詳細な分析をしている。日本の分析は雑で、経済効果が〇兆円ということで終わっており、詳細の分析が何段階か抜けており、これでは企業は動かない。企業が「デザインに取り組みたい」と思う具体的な分析をするべき。
- デザインについて、意匠法ではないならば何なのか、また、どのような守り方をするのか、どのくらい自由にするのか、というコンセプト的な議論は、新しいアイデアが出る可能性があるようなら、議論する価値がある。
- デザインは、日本人の 8 割が欲しがらうようなデザインから、本当に個別の意思をあらわすデザインに分散していき、意思を形にあらわすためのデザインに移っていくので、方向性としては、「脱・平均とチャレンジ」を実現するための手段が重要ではないか。

- デザインは AI 技術にとってかわられるものだと思っており、ディープラーニングで言うと、デザインは単なるパラメータにしか見えない。人間に対する効果的なエモーションがあるかをビッグデータで判断すればよいのではないか。狭義のデザインに限らず、構想力のような広義のデザインであっても同じで、どのようにデータを取るのかという問題であり、世の中にどのようなセンサーを増やしていくのかがデザインにつながる。
- デザインの保護については、ハーモナイゼーションができていないので考えなければならず、また、日本だけで取組んでも意味がない。特許は国際ハーモナイゼーションができてきたが、意匠は各国でバラバラであり、各国で保護を受けようとするとかなり違う。
- 広義のデザインについて現在はほとんどルールがないが、ルールのないままでよいのか、何か打ち出すのがよいのかが分かれ道ではないか。
- これまでデザインは、使い手側に合わせて、6割より8割、8割より9割の人が良いというものにコンバージェンスしていくものだったが、今後のデザインは作り手側の意志になる。つまり、今の社会に対してなぜ自分が存在し、なぜこの会社があり、何の価値を生み出したいかという意志からデザインが生まれるのではないか。
- 基本的にビッグデータに依存したマーケティングは価値が収れんし、多様性が減っていく。多様性を増やすことは、基本的にマイナスになる。一方、本当の大ヒットは、全くそことは異なるところから出てくるという関係にある。
- データに基づいて、例えば人気ゲームのもとから新しいゲームを生み出しても、一定の人気にはなるがすぐ人気がなくなり、本当にヒットするゲームはつくれないということも聞いたことがある。
- 世の中を変えたアニメは、視聴率はどれも低いが熱狂的なファンがいた。つまり、データのとり方の問題であって、全体で見ると低いが、個別で見た平均値は非常に高く、そのようなものが伝搬して世の中を変えていった。同じように、独自のデザインは、少数でもいいから非常に強く人の心をつかんだものが広がっていく可能性がある。
- 日本の美大や芸大への入学はかなり難関であるが、その才能がデザインに向いておらず、これをデザインに向かせるのがよいのではないか。

(データ・AI)

- データは、目に見えない何か大きな富を生むかもしれない源泉という意味では、広義の知財である。個人情報や医療データといった個別の議論も大事だが、全体についてまずどのような仕掛け、どのような頭の整理をするのかを、ぜひ議論したい。どのようなことを原則として、どのような場合に例外のルールが必要で、という議論。
- AI について、今後、AI がいろいろなものをつくっていくようになるから、それについてどうするかを議論すべき。AI が自らつくるものは関係ないとするのか、AI をつくった人に何か与えるのかというような議論が必要ではないか。
- 今のビジョンに共感を得ていく中で、具体的にデータはできるだけ規制しないで共有するという考え方でローライゼーションや移転規制を低くする方向に、施策としてやっていく必要があるのではないか。
- 知財推進計画 2019 へ持って行くのはデータではないか。データは、経産省が不正競争防止法の法改正で法整備をし、ガイドラインを作成したが、ここから先は、国際的なことを考えなければならない。ガイドラインは海外にも評判がいい。(広めるためには) 欧州は EU などのつながりがあるが、アメリカは、政府機関より個別企業と議論をするのだろう。中国は難しいのでどうするかという問題がある。ASEAN も中国寄りになってき

て心配。

- データのガイドラインは、経産省と農水省が取り組んだが、ヘルスケア関係のデータは、法的な問題だけではなくローカルの問題やアクセプタンスの問題もあり、有識者の意見も聞きながら、厚労省にガイドライン作成に取り組んで欲しい。
- データヘルスや健康経営をしている会社が自分の健保組合のデータを使えていない。白か黒か不明なものはみんなやらないので、データのホワイトリストを示すことで各企業等ができることはある。
- 医療データに関しては、厚労省の話になるが、ヘルスケア分野は特許をかける人がほとんどいない、コンフリクトが生じて少ない人材も有効活用できない等の問題があるが、技術を知財にしないとしない。
- AI が仕事を奪うと言うが全部 AI でいいのか、ブロックチェーンも突き詰めると、政府や中央銀行が要らなくなるかもしれないが、そのような未来がいいのかということも含めて、テクノロジードリブンがどこまでいくかを整理することも必要。
- AI に委ねたデータのほうが、より効率よく、より幸せになっていくので、より AI に委ねていくという価値観の未来と、それは自分がより主体的に意思決定をするための補助であるという価値観の未来と、2つがあるのではないか。
- 何が日本に得であるかで考えると、国内の既存産業にデータはたくさんあるにもかかわらず、当人に活用能力がないし、そのデータを出そうともしないので、データは国が収集し、活用できる日本企業へ再配分する、つまり、データを共有化して、死蔵させないことが、日本にとって最も得策ではないか。
- データ基盤についてはオプトアウトで利活用を促進しようとしたが、実態はオプトインと聞いている。気象データはセンサデータの規制があって使えないという話も聞いている。このような弊害がかなりあるのが実態ではないか。データはリベラルなものであって、規制するものではないという考え方を共有することが重要。
- 中国は、顔認証でほぼ決済できるところまできており、種々実験してデータを取得しているが、日本ではできない。データは死蔵させていたら最終的には米中の巨大企業にとられるので、せめて国内で活用する方向に議論を持っていくことにフォーカスをすべきではないか。「データは公共財」というスタンスを発信すべき。
- 欧州の GDPR は、人権が議論の主軸にあったため、人権に重きがおかれている。日本はデータに対してどのようなスタンスであるかを話し合わなければならない。積極的な米国と慎重な欧州の間で、日本はバランスのとれたものを打ち出すのではと世界が期待している。データに対してバランス感覚をもつのが重要というメッセージを出すべき。
- 欧州の GDPR の話は、原点はナチスドイツであり、世界で初めてコンピュータやデータを使い、データは人間の命を滅ぼしてしまうということから始まっているので、日本とは歴史的経緯が全く違う。我々はその経緯を認識した上で、どうつき合うかを考えたほうがいいのではないか。
- データ・AI の話は、内閣府の AI 社会原則検討会議の AI レディ (ready) の話と同じ。日本のデータは大半が活用されていない。また、情報基盤がベンダーに依存していて全くつながらない。国民のリテラシーも低い。これをなんとかしなければならない。
- リアル空間も含めて、既にデータ化しているか、またはいつでもデータ化でき、大体のものはリアルタイムに使える国に早急にしなければならない。
- 人間の能力を高速にマッチングさせるとき、いろいろなデータを使わないとマッチングできない。どうマッチングして価値をつくっていくのか、そのためにはどのデータが必

要なのかの定義が議論されていくべき。

- 日本の教育分野では、AI の活用が進まず、データがとれない。中国は教育×AI を国家戦略に据えると宣言しており、意識の差がある。日本で進まないのは「AI は怖い」ということが根本にある。
- 教育については国がデータを最も有しており、国がデータを出さないと企業もやらない。米国では 10 年以上前に国がデータを全て集めてアクセスできるようにしようとしている。
- 日本はオープンデータの名の下に各省庁でデータ利活用を推進しており、国際的な指標で言うと世界 3 位と言われるぐらいのところまでは来ている。
- 本当にデータを持っているのは自治体だが、自治体にとってメリットがないので、出そうとしない。また、現場では本当にデータを出す余力がないし、電子データとして保有していないので、死蔵にもなっておらず、入力の手間というプリミティブな問題がある。

（ブロックチェーン）

- ブロックチェーンは、知財の問題が多く、知財管理の考え方を変える可能性がある。スマートコントラクトに乗って、基本的にインセンティブは確保できるとなると、構造的に変わる可能性がある。米国が熱心で、ブロックチェーンの知財管理の仕方、知財への応用など、元 USPTO (United States Patent and Trademark Office) 長官のカップス氏なども国際シンポジウムを開催している。
- ブロックチェーンは、歴史的な分岐点にあり、通貨系の議論ばかりだったが、今は実用途系の議論が急増して、第 2 フェーズに入っている。例えばエンタメ系はいま一気に盛り上がりを見せている。ここで、規制をかけると、生まれるものも生まれなくなってしまうので注意が必要。
- ブロックチェーンは、記録をつなげていくブロックチェーンそのものと、ネットワーク上のコンピュータで分散的な状態で情報をシンクロすることと、2つを切り分けて議論するのがポイント。
- 知財管理としては単なる分散データベースでよいので、コストのかかるブロックチェーンではなくてもよい。
- ブロックチェーンのようなもので知財管理が変わると、これまでと違う世界が出てくるのではないかということを議論したい。
- ブロックチェーンは、知財ビジョンの価値デザイン社会において多様性を支えるスマートコントラクトはどうすべきなのかという文脈の中で議論したい。

（脱・平均とチャレンジ）

- サマリーの 7 ページの①～③の中で、①が最も現実とのギャップが大きいと感じる。尖った人を解き放つために何かできることはないか。
- 様々な幸運と才能と努力の掛け合わせで生き残り、潰れなかった人たちもいるが、ほとんどの尖った人は潰れているのではないか。その潰れている人たちをもう少し解き放してあげると、今の何十倍もいろいろな人がいる国になるのではないか。
- とがった人たちの数が桁違いに増えれば、おそらく、②の融合は放っておいてもどんどん起こるし、③の共感・貢献経済もどんどん加速するのではないか。

(分散と融合。プラットフォーム)

- プラットフォームには、エボリューション的な概念をいれるべき。地球上で最もクリエイティブなのは、脳ではなく進化であり、進化が次々と新しいものを生み出してきた。膨大な知財・妄想・デザイン・データなどを入力し、踏み石があるほどエボリューションが起きる知財的なプラットフォームは、画期的なものになるのではないか。
- 夢やアイデアや技術は次々と組み合わせられるのが良く、ソフトウェアの世界の GitHub¹ のようなものが必要ではないか。つまり、Git² のように夢やデザインをレポジトリ³ に入れて、それをベースに自由に組み合わせることで次々とエボルブする仕組みがあれば、その知的財産の管理はやりやすくなるし、エボリューションも起こりやすくなる。
- 知財的なアイデアあるいは技術とニーズをマッチングすることは、よりうまく加速できる可能性が高く、技術的に探究すべきであり、日本のよさになり得る可能性がある。

(共感・貢献経済。クールジャパン)

- 中国で開催されたあるイベントで、「哈日 (ハーリー)⁴」と呼ばれる日本ファンがたくさん集まり、日本語でいろいろな歌を歌ったり、日本語で生放送したりする人がいた。
- 一方、中国政府は、日本人になりたがるのは恥であるというキャンペーンをしており、イベントには多数の公安警察がいた。このように規制のターゲットにされかねないような形になっていることは危惧される。将来的に、国際紛争が中国と日本の間で起こる要因になりかねない。
- このようなものを守ることは戦略的に行う必要があるのではないか。日本の文化が中国へ入っていることに対し、文化侵略をされたという意識が中国政府にあるので、中国のサブカルチャーも日本へもってくるのを早くやるべき。
- 日本のまねで、中国のサブカルチャーはたくさん生まれている。人口が多いので、既に中国人が描いた漫画は日本人よりうまいが、ストーリーはまだ日本のほうがおもしろいと言われている。
- お互いに障壁を取り除いて、中国のサブカルチャーを日本に入れる代わりに、日本企業も中国市場に入れるようにするのがよい。
- 世界で行われている日本のポップカルチャー好きのイベントは百幾つかある。例えば、パリのジャパンエキスポは 20 万人が集まり、アメリカのアニメエキスポもそのぐらい集まる。北京で何かやっても 1 万人ぐらい集まる。その年間動員数は 2,000 万人に上るが、日本はそのマーケットがとれていない。
- それらイベントの主催は、米国東海岸は MIT、ハーバード、西海岸はスタンフォード、中国は北京大学、イギリスはオックスフォード、シンガポールは NUS と、各国の有名大

¹ GitHub は、ユーザのみなさんからヒントを得て作成された開発プラットフォームです。オープンソースプロジェクトやビジネスユースまで、GitHub 上にソースコードをホスティングすることで数百万人もの他の開発者と一緒にコードのレビューを行ったり、プロジェクトの管理をしながら、ソフトウェアの開発を行うことができます。(https://github.co.jp/)

² プログラムのソースコードなどの変更履歴を記録・追跡するための分散型バージョン管理システムである。(Wikipedia)

³ 情報工学において、仕様・デザイン・ソースコード・テスト情報・インシデント情報など、システムの開発プロジェクトに関連するデータの一元的な貯蔵庫を意味する。一種のデータベースであり、ソフトウェア開発および保守における各工程の様々な情報を一元管理する。(Wikipedia)

⁴ 日本の現代大衆文化を好む台湾人、中国人の若年層の総称 (Wikipedia)。

学が開催しており、そのような研究者たちをネットワーク化し、総本山は日本として支援するのが良いのではないか。

(具体化する事例)

- 広義のデザインと言っても、議論の外にいる人にはわからないので、具体的なイメージを出して、自分事として落ちることにしなければならない。その上で既存のルールはどこが問題になるのかを議論すべき。
- ビジョンの次のステップは、具体的な事例がほしい。そのためには、元気な人が日本にたくさんいるので、コンテストみたいなもので、価値デザイン社会をテーマにしてアイデアを出してもらったりやり方もある。
- ベルリンの壁が崩壊して 20 年後にフォーリングウォールズというイベントをドイツが提唱した。これは、「あなたにとって明日の壁は何ですか？それを壊すために何をしますか？」というコンテストだった。知財ビジョンでも、コンテストで「価値デザイン社会」に合う活動や取組を募集し、その中で知財の扱いを議論するのがよい。

以上