

## 第 2 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 2 月 2 日 (金) 10:00~12:00  
 2. 場 所 : 中央合同庁舎 4 号館 共用 408 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
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	A.T. カーニー株式会社 日本法人会長
落合 陽一	筑波大学 図書館情報メディア系 准教授
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	総合科学技術・イノベーション会議議員【本部員】
萩原 恒昭	日本経済団体連合会知的財産委員会 企画部会長代行 (日覺昭廣委員代理)

## (内閣府)

山下 雄平	内閣府大臣政務官 (知的財産戦略担当)
赤石 浩一	内閣府官房審議官 (科学技術・イノベーション担当)
住田 孝之	知的財産戦略推進事務局長
川嶋 貴樹	知的財産戦略推進事務局 次長
小野寺 修	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

## (経済産業省)

高木 美香	産業技術環境局基準認証政策課 総括補佐
-------	---------------------

## (特許庁)

武重 竜男	総務部総務課 企画調査官
-------	--------------

## 4. 議事

開会 山下内閣府大臣政務官

議事

- (1) 全体ディスカッション ~「未来の社会像」について~  
 (2) グループワーク

○描いた「未来の社会像」において特に重要な「価値」は何か。それはなぜか  
 ○その「価値」を実現するための「仕組み」や「エコシステム」をどのように  
 デザインするか

閉会 住田知的財産戦略推進事務局長

## 5. 配布資料

資料 1-1 : 知的財産戦略ビジョンの策定に向けた論点整理 (案)

資料 1-2 : 第 1 回会合の議論のまとめ

資料 2 : 今後のスケジュール

参考 1 : 第 1 回会合の議事要旨

## 6. 議事概要

### (1) 全体ディスカッション ～「未来の社会像」について～

事務局より資料 1-1, 1-2 について説明を行った後、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)

- 富の再分配をどうするのかという問題が非常に重要。恐らくグローバル企業が富を持つ。それを再分配する手段を国家が果たして持ち得るのかどうか。中国では、国家がグローバル企業を接收するかもしれない。米国中心の IT 企業は、むしろ国家を乗り越えた超国家みたいな存在になるかもしれない。
- 新技術については、それらが相互に関係した (アンド化した) システムとして価値を創発する、あるいはプラットフォームになるという点が重要。
- 「超ヒマ社会」とあるが、そもそも仕事の概念が変わっており、今日の「暇」とは違い、仕事からの解放のような意味合いで「ヒマ」という用語を使うべき。
- 「世界で戦える人材育成」とあるが、戦うというだけでなく、「協働」も追加すべき。
- 社会の大きな変化で忘れてはならないのが「少子化」問題である。これは、育児や出産について、AI やゲノム編集などの技術導入の是非も含めて、どのように対応していくのかという議論。一方、生命倫理からは、エンハンスメントを人間として望むのか望まないのかという議論もあり、良いものを残す理論と多様性を担保する理論と、2 つある。
- ネットが普及しかけていた 20 年前にも「多様化」「分散」「個人中心」という議論があった。今回新しいのは「AI」「データ」「リアル」「デザイン」「シェア」ではないか。
- GDP から共感や信用という社会へ、また、競争社会から共存やシェアへ、あるいはテクノロジー主導からテクノロジー管理という社会へ進むのか進まないのかという大きな方向性を念頭に置いて議論すべき。
- 今の技術の延長から考えられる暗い面にも目を背けてはならない。アメリカ国内の分断、中国での超監視社会、バイオ技術によるとんでもない生命体の誕生、殺人ロボットの議論などがある。サイバーでは、フェイクニュースの議論など、洗脳社会の可能性があり、さらに巨大システムが良い方へ働けばよいが、人間が押し潰されてしまわないか。
- 生命が大量絶滅等乗り越えてきたのは全て多様性からきており、多様性こそが実は今、鍵である。AI などが発達することで多様性を社会が受け入れられるようになり、多様性こそが価値の源泉になる可能性が高い。
- 極めてプログレッシブな世界観による、分人的な生き方をして、帰属するコミュニティを自分で見つけて、今よりも極めて生産性高くクリエイティブに生きられるという話も重要だが、そういう人は多分人口の 5% ぐらいで、残りの 95% は逆にどうなっていくのだろうかというのでも押さえた上で議論をしたほうがいい。

## (2) グループワーク

「テーマ1：描いた『未来の社会像』において特に重要な『価値』は何か。それはなぜか」及び「テーマ2：その『価値』を実現するための『仕組み』や『エコシステム』をどのようにデザインするか」について、この順に、グループディスカッション形式により、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)

テーマ1「テーマ1：描いた『未来の社会像』において特に重要な『価値』は何か。それはなぜか」

### (多様な個性・多様な選択肢)

- 一人の人間が持つ多様な欲求や機能(百姓性)を引き出すことが重要ではないか。弁護士、医者といった定義は改めて、自分は料理も上手で収支計算もできるといった多様性を高度にマッチングすることができれば、人間の力を引き出す社会システムとなるのではないか。
- 多様性の結果、これまで一人が一生かかって行っていたことも、多数人の細分化された時間の共働という形で実現することができる。自分はやりたいときにだけやればよい。シェアの考え方と多様性は密接につながっている。
- その人がその人であること、直感が大事になる。一般的なことは自動化する。
- 過去の人生の選択の場面で別の選択をしていたらどうなるか(パラレルワールド)を考えるとときがあるが、人間の能力を「分人化」することで、これが実現できるのではないか。
- 多様な選択肢(「弁当」、「定食」、「カフェテリア」)があること、それをその時々に応じて自由に選べることに意味がある。
- 多様性と専門性が組み合わさることで本当に重要なものが生まれる。集団、組織を超えた専門家のつながりが重要。非常に深いものを「重奏」的に発揮するのが価値になる。
- ひとつの分野の専門家が強い時代が終わりつつある。複数のことを混ぜて、つなぎ合わせる力が必要。いろいろな専門を持って何でもやる人、N足のわらじを履く人、ジェネラリストの時代がくる。
- 多様性の価値の必要性は何面もある。1)多様でないと変化に対応できない、2)多様でないと新しいものが生まれてこない、3)多様でないといろいろなニーズに対して「いいね!」的なことができない、がある。
- 教育における自由選択が重要。教育が幕の内弁当なことが、生き方に影響している。ムーアの法則が終わって、先が見通せない時代になるので、変化を楽しめる資質も必要。
- 著作権におけるクリエイティブ・コモンズのように選択肢を確保することが重要。

### (リアル・生きている実感)

- 将来はよりバーチャルの世界に向かうだろうが、リアル自体はあまり増えないため、リアルの価値や重要性が相対的に増大するのではないか。つまり、リアルがより贅沢となり、それを得るために費用、時間を使うようになるのではないか。
- 生身の人間はサイバーのように変わらないからこそ、リアルに価値がある。脳機能の補強が進む一方で身体の補強も考えるべき。リアルの充実も生命や身体が健やかであることが前提であり、健康が大事。
- 全てのものがAIに代替され、サイバーに代わっていくが、そのような時代だからこ

そ、体得、体感に意味が出る。自分たちで実際にやってみて、その結果をまたサイバーとくっつけることで価値が生まれる。

- 各人がそれぞれに志を持ち、好きな事をやることが重要であり、そうすることで生きている実感というものが湧いてくるのではないか。
- 言語と現象の双輪で考えること、実経験に基づく重みづけが大事。論理よりファクト。言語化できない世界は沢山ある。
- 過去は変えられないことから、歴史や伝統に価値が出る。
- 人間らしさの維持や感動などがあり、一方で、「自然化」、つまり人間も自然の一部であるため、必ずしも人間にとって良いことを考えなくていいときもある。この二つは二項対立ではなく、選択にはグラデーションがある。
- 今後益々バーチャルから入る機会が増えるであろう子供等に対し、意図的にリアルを体験させる機会も必要となるかもしれない。

(新しいを創る)

- イノベーションは融合からしか生まれられないことから、「融合」そのものに価値があるのではないか。
- 失敗からの学びを生かすため、リカバリーショットが打てる社会にしていくべき。そうしないと、日本から新しいものが出てこない。
- ルールを変える速度のほうが重要。貯蓄よりフローが大事。
- 精神的に重大なのは、タブーを破壊すること。守るより壊す、仕掛ける側になること。
- 情報財を利活用してこそ新しいものが生み出せるので、知財面では、所有権と許諾権の世界から、シェアと報酬請求権の世界へ移行していくのではないか。

(多様な価値・違いを受け入れる社会・GDP を超える指標)

- もう GDP で価値を測れなくなっている。経済中心的な世界は組み直していかなければいけない。GDP を超える指標が必要。
- 多様性の担保がまず前提となる価値観であり、それを可能にするのは、異なるモノ、違いを受け入れる社会である。特に日本は、そうした多様性の拡大が重要となってくるのではないか。それが結果として、各人がそれぞれ満足しながら共働する社会につながる。
- 中国の例を見ると世界は超監視社会に向かっていくと考えられるため、プライバシーを守れることが価値になる。また、日本の強みでもあるが、安心・安全は大きな価値。フェイクニュースが多く出回っている中では、ニセモノではないという信頼感にも価値がある。
- これまで戦争・競争だったものが共感とかシェアに本当に行くのか、行きたいのか。
- 成長より分配が大事になる。
- 世の中に貢献している感覚・意識。年を取ってくると、こういう意識が強くなる。
- 世界は「ないから欲しい」から「あるものを失いたくない」にシフトしているのではないか。
- 都心か田舎か二者択一ということではなく、両方取りうるような社会となるだろう。週末の2時間だけ農業をやるなど。そういった社会を簡単に実現するためのプラットフォームを実現できないか。
- 税と国境線だけで国を考えるのをやめる。エストニアの e-citizen のような考え方が必

要になるのではないか。

- 非中央集権と中央集権のバランスが大事になる。中央銀行とそれ以外のポリシーミックス。仮想通貨の出現により第三の政策が取とれるようになった。
- 社会が流動化すると調整コストが増える。裁判等の調整についてはAIが担うようになるのではないか。
- 国や組織からの解放。共有や共感ができる人が集まる。だからこそ、最低限の共通のルールが必要になる。

テーマ2「その『価値』を実現するための『仕組み』や『エコシステム』をどのようにデザインするか」

(多様な個性を生み出す・活かす仕組み)

- 多様性を生み出すための人材育成では、創発力の育成が重要。自分の好きなものしか見えない状態では、気づきの機会が減る。自分が好きではないものも含めて多様なものに触れられるようにして、創発を誘発するようにすべき。そのためには、最適化された中で偶発性をシステムとして確保していくこと、違いを奨励することが重要。
- 機械を使ってあらゆる関心に対応するように、教育の根本を変える。
- ファーストフォロワーを大事にする。これが教育の本質だし、実は影響力が大きい。
- 学校の枠を超えて学べるような機関、幼稚園から社会人まで学べるような場所をつくる。
- 知識偏重から自ら考える教育、目的意識を持つことが重要。「互学互習」も重要に。
- 自主性、好奇心、選ぶ力、行動力、胆力、独立自尊、つながり力といったものは人間の進化能力を規定するため、その育成が重要。多様性を受容できる感性のコミュニケーション力の育成も重要。
- YouTubeを見ないと学ばないという子供も増えている中、学びを娯楽と捉えたバーチャルコンテンツも重要となってくるのではないか。
- 新技術(AIやゲノム編集など)によって人間の能力が拡大される。人間同士のコミュニケーションについてもAIが介在するようになり、効率が上昇するのではないか(例えば、社長から各社員への指示など)。
- 多様性を引き出すために、細分化された「やりたいこと」のマッチングシステムが必要。その肝は価値をグローバルに相対評価すること。これらのシステムは需給システムとしてニーズ側とシーズ側のペアで実現すべき。
- AIが進化し、全てAIが選択するようになる可能性もある。自分で選択できる人、できない人、あるいは選択したくない人も出て来るだろう。それはAIからの出力の出し方、示し方次第ではないか。色々な選択肢を示し、最後は人が選択するようにしてもよい。自主性を高めるにはどうすべきか、もう少し仕組みも必要ではないか。
- 副業や多業を認めることで新しいものが生まれるのではないか。違う分野の人をつなぐ「サークル化」をしてはどうか。このつなぐところにテクノロジーが活かせる。
- 給与の支払い方法をアワード型・報酬型に転換してはどうか。
- 何度でも何種類でも自分をアップデートできる仕組みをつくる。国籍、職業、結婚相手などのスイッチングコストをいかに下げて行くか。スイッチしやすい世界に。
- どうしたら単純化に向かわないかを考えると、制約がなければ多様性はおのずから生まれる、となる。制約の1つは生存コストで、ベーシックインカムがあれば自由なことをやれるし、もう1つは社会からの同調圧力がなければ自由なことをやれる。どれを選ぶ

かというときに皆が同じものを選択するから、単純化に向かってしまう。

#### (リアルを体験する仕組み)

- リアルの感動社会となってくる中、リアルを体験できる機会が重要。リアルを体験するためのコミュニティ（リアル実感クラブ）を作ることも必要ではないか。
- VR, ARからリアルに導く仕組みを作ってはどうか。
- リアルの世界では地理的な制約があるため、移動を超高速化する新交通システムが必要となってくる。マスの移動から個人が「どこでもドア」的に移動できるパーソナルモビリティがより重要となる。
- 物事が大量に生まれると一部が醗酵して、コミュン、コミュニティ、カルチャーが生まれてくる。その中から出てくる文化的な複雑性や、シンプルと複雑性の交雑がアートという形で出てくる。
- 学校では濃い「リアル体験」をさせることが重要。カリキュラム的には、自らチームを組み、国内外に課題を探しに行き、自ら感じた課題を共有し、それに対するアクションを取ることを忘れるべきではない。リアルを体験するには、そのための身体作りや感覚を育てる教育も重要となってくる。
- 人と人との face to face のつながりのある場として、大学の役割が増す。
- 複雑なものをそのまま受け入れるという能力も大切。
- 今後、リアルなものの知的資産（GIなど）をもっと保護していくべきでは。

#### (新しいを創る仕組み・プラットフォーム)

- 多様な目的で共同できる場（プラットフォーム）作りが必要。世界中のシステム（データベース）との連携、あわせて、知のプラットフォームについても考えていくべき。
- SDGs を使い倒してはどうか。この枠組みの中で融合も行ない、いろいろな主張もしていくべき。
- 違うもの、外部から入ってくるものとの融合が重要となる。そのまま取り込むというよりは、融合して昇華させることがより重要。麴と仲良くしてきた民族だから、長い反復を繰り返した上でアウトプットを出すことには向いている。
- テクノロジーを考えるときには、まずどのパラメータが使えるかという考え方が大切で、その上で最適化を考えることが必要。大量のデータを分析した結果、指数関数的成長をもたらすようなジャンルが見つかったり、逆に、それが信用創造につながったりすることもある。
- 情報が本質であって物質・波動・エコシステムは全て情報から出てくる。
- バーチャル側を支えるための記憶、体験のコンテンツデータベースが必要となってくる。日本には、温泉、海などバーチャルに使える素材は沢山あるはず。
- 現在は「見る」だけであるが、それだけでは満足できず、視覚以外も含めた五感を体験できるようにするためのアーカイブが必要となってくるのではないか。
- 製品は時間とともに価値が減っていくが、サービスは使えば使うほどデータやAIを取り込むことで価値が上がっていく。このような違いや変化を踏まえ、データや知財のマネジメントをどのようにやっていくかが重要。
- 権利などをシェアして利活用を推進する仕組みを作ってはどうか。
- 個人情報ルールでは守れないので、RegTech やブロックチェーン等の技術を活用して守ることになる。

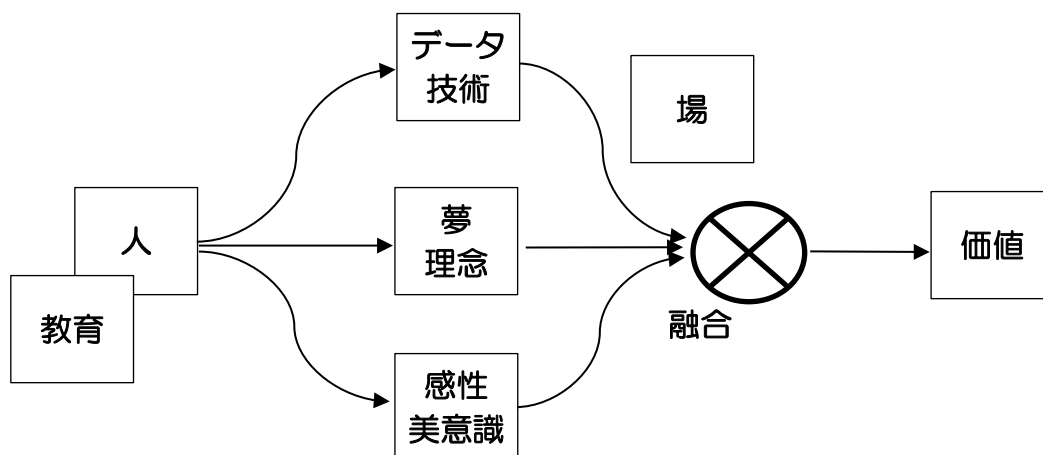
(多様な価値を内包する社会システム)

- 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、それに応じて経済社会システムを洗練すべき。それと同時に、モジュール的な働き方、ライフスタイルを作るための取組が必要。
- 移民を許容したり、突然変異の可能性を高めたり、そういった異質を殺さないようにする社会、それを支える社会であるべき。
- 人間の能力を高く発揮し、産業競争力を高め、人々が幸せになるような社会システムを実現するため、多種多様な実験やシステム間の競争も必要。ブロックチェーンやベーシックインカムの実証ができるテストベッドを作るべき。
- 地域ごとに保有する資産を使ったライフスタイルを訴求するようになるのではないか(例えば、森で森ガールとしてバーチャルに2時間暮らす等)。そうした活動は自治体単位かもしれないし、コミュニティ単位かもしれない。国や自治体はそのようなサービスを支える仕組みを提供すべき。そうしたコミュニティをどれだけ持つかが国の競争力になる。
- 社会システムのベースとなる金融システムの整備も重要。今後、ファンドの重要性が増すのでは。
- 人間社会を存続させていくためには、人間が存在すること自体に価値を作るためのベーシックインカムを導入することが必要。
- 国籍の意味も変わりうる。例えば、国が溶けてコミュニティだけが残り、国は場所を提供するだけになるかもしれない。
- 属地主義にも限界がきて、国と多国籍企業が円滑に協議する基盤システムが必要ではないか。制度面からも属地主義の柔軟化に対応する必要もあるのではないか。
- エストニアでうまくいっているデジタル住民(e-citizen)を早くやるべき。
- 社会やコミュニティのパーソナル化(分断された個人)が進む一方で、国家としては大衆をまとめる仕組みがないと社会が成り立たない。そこにはある種の啓蒙や押しつけが伴う。それだけに、社会が内包する価値を複数に、多様にしておかないといけない。
- 「反知性」を意識することも重要。知的貢献をしようと思わない世界観、ポジティブなアクションをしない、知的に合意不能、ロジックを信用しない、など。人の7割くらいはそちらへ傾く可能性。それを前提にすると、快適な身体性でのコミュニケーションや、非言語による物質的なコミュニケーションが大事。
- 国家は最大の調整機関であり、一番AIの活用の余地がある部分。現在の裁判は形式的で人間がAIのようなことをやっているのだから、少なくとも前さばきはAIで十分。
- 一部の人がルールを決めることが合理的ではなくなった。集合知を活用してルールを作る。ルールの適用範囲を見直して、いろんな単位の集団が違う力を持って作用する。多様性の中で、合意の原則は、コンセンサスではなく、アコモデーションではないか。

(価値創造システムの一例)

- システムチャートで表現すると、人間があって、そこにデータがあって、夢があって、感性があって、それが融合して、価値を創造するという未来プロセスではないか。
- 多様性の議論、人間らしさ、複雑なものを複雑なまま理解する議論(下側)と、データの中からシンプルなものをとってきてデザインする、最適化する議論(上側)とある。多様性とシンプル性のバランスをとりながら融合して未来の価値ビジョンにしてはどうか。

- 左側はいい人を作るといことで教育が重要になり、右側はいいアウトプットを作るといことだが、非 GDP の指標や信用創造など、複数の多様な価値が重要になる。



以上