

知的財産戦略本部構想委員会（第2回）

日時：令和5年3月3日（金） 13：00～15：00

場所：WEB開催

出席：

【委員】

出雲委員、梅澤委員、翁委員、加藤委員、喜連川委員、久貝委員、竹中委員、田中委員、田路委員、中村委員、波多野委員、林委員、福井委員、村松委員、山本委員、渡部座長

【事務局】

田中局長、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) 新たな情報財検討委員会報告書等のフォローアップについて
 - (2) 「知的財産推進計画2023」に向けた検討について
 - (3) 意見交換
3. 閉会

○池谷参事官 それでは、ただいまから知的財産戦略本部第2回「構想委員会」を開催いたします。

改めまして、本日は御多用のところ御参集いただき、誠にありがとうございます。

本日の議事は、「新たな情報財検討委員会報告書等のフォローアップについて」、そして、「『知的財産推進計画2023』に向けた検討について」ありまして、おのおのについて事務局から説明をし、その後、委員各位の意見交換とさせていただければと思います。有識者の皆様の様々な知見をお借りしたいと考えております。

また、本日は遠藤委員、喜連川委員、富山委員、柳川委員は御欠席でございます。また、出雲委員は途中から出席と伺っております。

続きまして、本日使用する資料を御確認いただければと存じます。

事前に事務局からのメールで御連絡したとおり、本日使用します資料は、資料1の「AI生成物と著作権について」、資料2の「限定提供データと損害賠償額算定規定について」、資料3の「AIの作成・利活用に向けた方向性等について」、資料4の「特許審査を通じたイノベーションの創出に向けて」、資料5の「知的財産推進計画2023の検討の視点(案)」、資料6の「コンテンツ戦略WGの検討課題等について」及び資料7の「クリエイトジャパン

WGに向けて」となります。

また、御欠席の遠藤委員から資料8のとおり意見を提出いただいております。

それでは、ここからの議事進行につきましては渡部座長にお願いいたします。座長、よろしくお願いいたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、早速ですけれども、議事に入らせていただきます。

まず、資料1から資料4に関しましては、事務局より御説明をいただければと思います。

○塩原参事官 資料1を御覧ください。

まず、資料1でございますが、AI生成物と著作権についてのフォローアップとなります。

これまでの検討経緯といたしまして、2017年の新たな情報財検討委員会の報告では、著作権関連で検討を進めるべき事項として2つの点を挙げております。

一つは、学習用データの作成の促進に関する環境整備に関するものでございます。AIに著作物を学習させる際には、その著作物の複製が伴うことに加え、さらに、特定当事者間を超えて学習用データを共有するような場合には、著作物の公衆送信等に当たる行為が伴うこととなります。このような特定当事者間を超えた学習データの提供・提示を無断で行った場合、2017年当時の著作権法上では違法と解されるおそれがあったことから、この課題について具体的に検討を進めることが適当とされました。

もう一つは、AIから出力されたコンテンツに著作権が認められるのはどういう場合か、AI生成物の著作物性についてはどのように判断するのかの問題であり、引き続き検討すべき事項とされています。

1点目の学習用データ作成の環境整備の対応といたしましては、2018年の著作権法改正におきまして柔軟な権利制限規定、いわゆる日本版フェアユースの規定の一つとして、著作権法第30条の4の規定の拡充が図られております。学習用データの収集行為やAI開発者への提供行為がこの30条の4の規定に基づく権利制限の対象となることにつきましては、文化庁著作権課がまとめた柔軟な権利制限規定の基本的な考え方の一問一答集の中でも明確にされております。

また、この権利制限に関しましては、30条の4のただし書きにおきまして、著作権者の利益を不当に害することとなる場合は対象外とする旨の留保規定も置かれております。ここにいう著作権者の利益を不当に害することとなる場合に当たるか否かがどのように判断されるかにつきましては、同じく一問一答集の中で著作権者の著作物の利用市場と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的市場を阻害するかという観点から判断されるとの考え方が示されました。

2つ目の検討課題とされましたAI生成物の著作物性につきましては、2017年報告書におきましても基本的な考え方の整理が示されており、AIを利用する人間が創作的意図と創作的寄与をもってAI生成物を生成させた場合には、当該生成物はその人の著作物となり得るのに対し、AI利用者が行うAIへの指示が創作的寄与と認められないような簡単な指示にと

どまる場合には、その生成物はAIが自律的に生成したものであると整理され、著作物とは認められないこととなります。

ただし、具体的にどのような創作的寄与があれば著作物性が肯定されるかとなると、必ずしも明確でなく、2017年の報告書では、AIの技術の変化等を注視しつつ、具体的な事例に即して引き続き検討することが適当とされたものでございます。

以上がこれまでの検討結果となります。

次に、その上での技術の変化、具体的な事例等の最近の動向となります。

AIをめぐる最近の動向として、いわゆるジェネレーティブAIの技術が急速に発展しており、画像生成や文章作成等の分野では、AIへの指示として幾つかの単語や文章を入力するだけで、まるで人間が作成したかのような高精度なコンテンツを生成する強力なAIツールが相次ぎ公表され、急速に普及しております。

例えば画像生成の分野では、2021年頃から自然言語で指示をすると、指示に合った画像を生成するAIが相次ぎ発表されるとともに、特に2022年8月には英国のStability AI社が画像生成AI「Stable Diffusion」を公開するとともに、その学習するモデルのソースコードやデモ版を併せて無償公開したことにより、以降、その学習済みモデルを組み込んだ画像生成AIが次々とネットで公開されることとなっております。それらの発生モデルの中からは、特定のクリエイターのイラスト等を追加学習させることにより、当該クリエイターの画風を再現した画像を生成できるようにしているもの等も出てきております。

また、日本国内でも、昨年8月にクリエイターが使うための画像生成AIとして、アップロードしたイラスト画像からAIが画風を学習し、自己の画風による新しいイラストを作成できる画像生成AI「mimic」のベータ版が公開されました。このmimicにつきましては、利用規約上では、自己が描いたイラストのみをアップロードし、その画風を学習させることができるものとされていましたが、実際には他のクリエイターの画風を装ったイラスト作成に悪用されるのではないかとといった懸念が指摘され、公開直後に一時サービスが停止された等の経緯もあります。

さらに、文章作成のAIについては、文章作成、質問応答など様々な言語処理タスクを解くことを可能とする大規模言語モデルが発達しており、特に昨年11月にOpen AI社が公開した「ChatGPT」では、2か月でアクティブユーザー数1億人を越えたと言われているところでございます。

以上の動向を踏まえ、今後検討が必要な事項として、AIを作成するために著作物を利用する場合、現在の利用状況を踏まえて、どのようなケースが著作権者の権利を不当に害するか。AI生成物に関する人間の創作的寄与の程度の考え方として、具体的にどの程度の創作的寄与があれば著作物性が肯定されるか。クリエイターによる創作的意欲に影響を与えないよう、AIによる生成物を利用する場合に、どのようなケースが著作権侵害に当たると考えられるか等の検討が今後必要となってくることが考えられます。

資料1については以上です。

○猪俣室長 それでは、続きまして、資料2に基づきまして御説明さしあげたいと思います。

経済産業省経済産業政策局知的財産政策室長の猪俣でございます。

現在、不正競争防止法の中に限定提供データと損害賠償額の算定についての規定がございます。このうち、限定提供データにつきましては、先ほどありました2017年3月の新たな情報財検討委員会での検討も加えまして創設された制度でございます。これと損害賠償算定規定につきまして、産業構造審議会で昨年から議論をしております、久貝委員、杉村委員、林委員にもメンバーになっていただいて法改正、制度改正の検討を進めてきたところで、現在法改正の準備をしているところでございます。それらについて御説明さしあげたいと思います。

2ページ目を御覧ください。

まず、限定提供データの御説明でございます。限定提供データは、営業秘密では必ずしも守られないような公知なデータも含めた様々なビッグデータ、こうしたものにつきましても差止めも含めてできるようにしたいということで、不正競争防止法、いわゆる権利付与型ではない行為規制法でございますが、誰かが汗水を流して作ったデータ、価値を高めたデータを不正に取ってはならぬということで、それに対しての行為規制でございます。

続きまして、次のページでございます。

どういったものが対象になりますかというものでございます。いわゆる3要件とされています。業として特定の者に提供する。「業として」とは反復継続的に提供しているような場合でございます。そして、電磁的方法により相当量蓄積されるということで、かなりの量がデータとしてなり、それ自身がデータとしての価値を持つ、取引価格として価値があるとみなされるというものでございます。そして、電磁的方法によって管理されということで、簡単なパスワード、そういったものによってある程度明確化されているというものでございます。

こうしたものが仮に不正に誰かに取られることに対して、差止めや損害賠償を認める。刑事はございませんが、民事の措置があるというものでございます。

続きまして、次のページでございます。

どういった行為類型かということで、基本的には営業秘密と同じような形で、不正に取得した場合、アクセスの権限のない方が盗んだりした場合ですとか、アクセスの権限があったとしても、図利加害目的があり、任務に違背して使用したり、転得したりすることについて規制しているものでございます。

次のページでございます。

現在、これがまず法改正で制度改正を検討しているものでございます。これまでは、対象となりますビッグデータにつきましては、他社と共有することが前提となりますことから、秘密管理しているものは対象にする必要はなかったのかと思ひまして、制度創設当時にはそうしたものを対象にしていなかったのですけれども、公知な情報も含めまして、企

業が資本を投下して、そして、集めているというデータもございます。それには必ずしも非公知なデータにとどまらず、公知なデータも含まれるということで、秘密管理されている情報であったとしても、そういったものをビッグデータとして、限定提供データとして保護してほしいというニーズがありますことから、そうしたものについても対象に埋める。ここで隙間がございますけれども、こういった隙間を埋めるように現在検討しているところでございます。

次のページは簡単ないわゆるデータベースで、これまでの様々なものとの違いを示してございます。限定提供データにつきましては、いわゆる創作性がないデータでありますとか、営業秘密と比べて他者に広く提供されるようなデータとなります。そして、いわゆるデータ一般との違いで言いますと、差止めまでできるというところが違うところかと思っております。

その次のページは、営業秘密と限定提供データの簡単な違いを載せていますので、省略させていただきます。

続いて、損害賠償の算定規定でございます。

次のページでございます。

まず、現行の規定で様々な損害賠償の算定の規定がございます。

(1) はいわゆる逸失利益というものでございます。いわゆる被害製品の単位数量当たりの利益額、営業秘密を持っていた方々の利益額に侵害されたものの譲渡数量というものを掛け合わせることで。

あるいは(2) であります侵害行為により侵害者が得た利益、侵害者利益でございます。

そして、(3) が使用許諾度、いわゆるライセンス料で損害算定をするという規定、3種類の規定がほかの知的財産と同じように入っているものでございます。

10ページ目でございます。

このうち、まず初めに原告者利益の第1項の点でございます。これについては、2019年、令和元年の特許法改正で入りました。権利者の生産能力を超えるようなもの、いわゆる営業秘密の保有者の生産能力を超えるものについては、相手にライセンスしたとみなしてライセンス料を増額請求できるようなものを特許法に合わせて導入するのがよいのではないかとされております。

また、ライセンス料の第5条の第3項のところでございますが、これについても、特許法と同様に、不正競争があった場合を前提として交渉した場合に決まるであろう額を考慮できる旨の規定を措置することが適切であると言われておりますので、そうした制度改正ができないか現在準備中であります。

私からは以上となります。

○諸岡課長 特許庁の諸岡でございます。

それでは、資料3と4について御説明申し上げます。

まず、資料3でございます。「AIの作成・利活用促進に向けた方向性等について」とい

うことをごさいますて、右下1ページ目を御覧ください。

こちらはAI関連発明の出願状況を示してごさいます。左側が日本国内におけるAI関連発明、右側が各国における出願件数でごさいます。いずれも近年非常に高い伸び率を示してごさいます。件数的には各国違いはありますけれども、伸び率的には非常に高いということでごさいます。

では、2ページ目でごさいます。

こうした状況を踏まえまして、平成28年度の新たな情報財検討委員会というものがごさいますて、そこにおいてAIの作成・利活用促進に向けた知財制度の在り方が議論されたというところでごさいます。

その際の検討事項としては、まず1つ目、学習済みモデルの適切な保護と利活用促進、2つ目がAI生成物に関する具体的な事例把握ということでごさいます。

1点目の保護と利活用促進に関して言えば、特許庁におきましては、AI関連の審査事例の公表ですとか審査体制の強化、具体的にはAI審査チームを審査部横断的に設けるですとか、また、検索に有効であろうという国際特許分類を新設したりといったことを行ってまいりました。

3ページ目でごさいます。

また、AIが発明者、いわゆるAIが発明者である場合の問題でごさいますけれども、こちらの上の囲みの中ほどにDABUS出願というものがごさいます。こちらは、南アフリカでは特許が認められたようではごさいますけれども、主要各国においては基本的には発明者となり得るのは自然人のみということから、基本的には日本と同様にし出願を却下とか出願拒否という状態になってごさいます。

では、4ページ目でごさいます。

その他、令和元年の特許法等の改正により、損害賠償額算定方法の見直し、査証制度の創設が行われております。

まず、損害賠償額算定方法の見直しにおきましては、権利者の製造や販売能力を超える部分についても、侵害者にライセンスしたとみなして損害賠償額に加算可能とするというものでごさいますけれども、こちらは制度改正後まだ期間がそれほどたっていないということもあって、実際の事例が積み重なっているわけではごさいませんが、先般、特許庁で行われました特許庁政策推進懇談会においては、この法改正により、損害賠償において裁判所が高額な賠償を認めているという旨の意見が出されているところでごさいます。

また、査証制度に関して申し上げますと、これは当事者の申し立てに基づいて裁判所が命令をしまして、裁判所から指定された中立的な専門家が侵害者の工場等に立ち入って証拠を収集するというところでごさいます。こちらはまだ法改正後間もないということもごさいますて、実施件数としては0件でごさいます。他方で、先ほどと同様、特許庁の政策推進懇談会においては、こういった強力な手段が後に控えているということがあるので、自動的に任意で証拠を提出する効果があるといった、いわゆる伝家の宝刀的に扱われていると

というような意見がございました。

5 ページ目でございます。

その他、懲罰的損害賠償制度ですとか利益吐き出し型損害賠償制度の導入に関する議論もございましたけれども、こちらはやはり特許庁での懇談会の結果として、現時点では裁判動向などを注視して、検討の必要性が高まった段階で改めて検討するということになってございます。

では、引き続き資料4のほうの御説明に参りたいと思います。

こちらは特許審査関係の話となります。

右下2ページ目でございますけれども、まず2ページ目は現在の特許審査の状況ということで、簡単に御説明申し上げます。こちらは審査負担という観点でのスライドでございまして、まず左側のグラフの2つがいわゆる件数でございます。審査請求件数と言われるもの、いわゆる特許庁の審査官が審査する件数でございますけれども、こちらのほうは横ばいとなっています。他方で、海外関連出願は増加傾向にあるということでございます。また、出願一件一件の中身を見てみますと、出願1件に含まれる発明の数というのは毎年3%から4%で増加しているというところでございます。加えまして、先行技術文献となる世界の特許文献も増えておりますので、そういった先行技術文献調査の負担も増加しているという状況でございます。

3 ページ目でございます。

3 ページ目は、出願の数というよりは出願の中身が変わってくるという話でございます。先ほどAI関連の話も申し上げましたけれども、3 ページ右側のグラフにありますように、いわゆるAI関連出願というのは急増しているということ。加えまして、昨今、各技術分野における出願数の変遷が非常に激しいという状況がでございます。また、今後10年間で官民で150兆円規模のGX投資が予定されているということでございます。基本的には投資と特許出願数とは一定程度の相関関係があると我々は考えておりますので、今後はGX関連出願の増加が予想されます。

4 ページ目でございます。

特許庁で審査するいわゆる出願の状態でございますけれども、こちらは審査が早くなれば早くなるほど、当然ではございますけれども、未公開状態で審査される案件が増えてくるということでございます。特に未公開案件に関しましては、特許庁で今行っております先行技術文献の調査をする外注というものは、秘密保全の観点から行わないということにしておりますので、その意味で審査負担が増えている状態というところでございます。

また、5 ページ目も同様の秘密関係でございますけれども、令和6年の春頃には特許出願の非公開制度、いわゆる秘密特許制度が導入される予定でございます。こちら、何が機微技術といいますか、そういった技術に該当するののかといった点で、一定程度の審査官の稼働が見込まれるというところでございます。

ここまでが審査における現状でございまして、では、これまでこうした現状を踏まえて

何をしてきたかというのを示したのが6ページ目のスライドでございます。

こちらは2002年の知財立国宣言以降、約20年にわたって、10年刻みで特許庁としては施策を打ってきたということでございます。

左側、まず第1期、最初の10年でございますけれども、こちらは審査の速度を上げる10年間と言えます。当時、審査待ち期間というのは2年程度かかっていたものですから、それにこの10年の間に11か月にするという目標を掲げ、それを実行してまいりました。そのためにやったことが、まず大きなことは審査官の増員でございます。500人規模の任期付審査官を認めていただきまして、その500人とこれまでの通常の審査官で審査の迅速化を進めてきたということでございます。あわせまして、先行技術文献調査の外注の拡充等も行っております。

次の10年間でございますけれども、これは来年度で10年間ということになりますが、その10年間においては、最初の10年で達成した審査の速さを維持しながら、審査の品質を向上させるとともに、我が国企業の海外展開に合わせる形で国際展開を強化してきたというところでございます。

7ページ目でございます。

最初の10年間で審査の速度がどのように変化したかというものが左側のグラフに示されてございます。最初の10年間において、青い点線グラフが2013年度にかけてぐっと下がってきているということが見てとれます。その後、審査の速度は、若干の振れ幅はありますが、ほぼ一貫して同じスピードを保っているという状況でございます。

こうした審査スピードの維持の期間に審査の品質がどうなってきたかというのを示すのが8ページでございます。

8ページの右側のグラフは、ユーザー様から我々特許庁の審査官が審査をした結果について、不満がある、満足であるといった評価をしていただいたものです。5段階評価において、上の満足、比較的満足といったものの割合が右側のグラフの青い折れ線グラフでございまして、6割超の評価をいただいているということでございます。また、一番真ん中の普通というものを加えますと、緑の折れ線グラフになりまして、95%以上の方から普通以上の評価をいただいているというところでございます。

では、9ページ目に参ります。

こうした状況下において、第3期、いわゆる次の10年間でどう過ごすかということでございます。

まず、審査官の人数的な問題点がございます。9ページ目のグラフです。上の赤い部分とオレンジ色の部分がいわゆる任期付審査官の部分でございまして、こちらは時限定員ということになってございます。したがって、このまま何にもなければ、2024年度以降、毎年100人規模で人数が減っていくということでございまして、500人の任期付審査官がいなくなりますと、審査官の人数的には3割減ということになってまいります。したがって、審査の迅速性を堅持するという事と、質を向上するという観点からいきま

すと、ワークフォース的には足りなくなるのではないかと考えております。

では、10ページ目でございます。

さらに、今後の10年というのは、事業戦略や特許戦略の立案ですとか、そういった形で企業の知財経営への支援というものが必要だろうと考えております。特に日本政府としてはGXというものを推し進めているわけでございますけれども、特許庁においては、企業様が自社の強み、弱みといった点が把握できて、かつ投資家等へのアピールにも役立てられるように、審査官の知見を活用しまして、2022年6月、昨年6月にGX技術を俯瞰できるようなGXTIと呼ぶ技術区分表を作成しております。こうした点のみならず、今後、新規技術が出てくると思いますので、こういった技術の区分表というものを拡充していくことが必要と考えております。あわせまして、政府全体の施策において、スタートアップですとか大学、中小の支援というものを重視しております。

こういった支援は、これまでも特許庁としては行ってきたわけではございますが、その一方で、今後、スタートアップへの支援をさらに強めるべく、審査官が審査段階での支援をさらに強化していくといった取組が必要ではないかと考えております。特にGX関連はスタートアップや中小企業からも出願があると思われまますので、そういった点からも支援の強化が必要だろうと考えております。

11ページはGXTIの詳細な説明ということなので割愛いたしまして、12ページ目でございます。

国際的に見ましても、先ほど申し上げたいいわゆるGXTIというようなものは海外へのアピールにも使えるということから、海外にも発信していく必要があると考えておりますし、いわゆる特許審査ハイウェイと言われる海外で日本の出願人が特許を早く受けられる仕組み、これは、現状ではインドが今使えない状態になっておりますので、こういった国にもちゃんと広げていく必要があるという意味で、国際展開の強化というのは必要だろうと考えております。

以上を踏まえまして、今後の10年間というものを考えたときに、特許庁としては、これまで行ってきました質及び速さの維持向上というのは当然といたしまして、それに加えて、国際展開も深化させ、さらに新しい業務として、いわゆる保秘の観点での特許審査の運用及び、中小、スタートアップの支援の強化ということをやっていくべきではないかと考えております。

こうした点、業務が増えてまいりますので、AIを活用するなどして審査周辺業務の効率化には努めてまいります。それに加えて、私どもは審査体制の整備を行っていきたくと考えております。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ただいま、資料1から4まで御説明をいただきましたが、まず、この4つの資料の御説明に対して御意見、御質問があればいただきたいと存じます。

説明があったとおり、挙手ボタンを押していただくか、御発言の合図をしていただければと思いますが、いかがでしょうか。

竹中委員、お願いします。

○竹中委員 竹中です。よろしくお願いします。

非公開制度につきまして、私、TIに勤めていたときに大分シークレットオーダーを受けているいろいろ苦勞いたしました。アメリカの場合、8,000人いる審査官のうち、50人がこの非公開にするかどうかの審査を専任でやっているというような状況です。特に難しいところが、民生品とディフェンス(国防)などに使われるセンシティブな軍事技術の境界が不明であるというような場合です。実際に民生品ということで出願したのですが、軍用にも使えるということでシークレットオーダーを受け、国際出願できなかったというような経験もありました。

これから日本の審査官の数が少なくとも一時的には減っていくということに対して、十分な準備ができているのかということに対して懸念を感じていることと、民生品の中で軍事等にも使えるようなものの技術に対してどのような取扱いをしていくのか、審査基準などが公開されるのかということについてお聞きしたいと思います。

以上です。

○渡部座長 よろしいでしょうか。

一通り御質問いただいてからまとめてお願いをしようと思いますので、よろしくお願いします。

次に林委員、お願いいたします。

○林委員 ありがとうございます。

まず、資料1についてなのですが、2017年の新たな情報財検討委員会報告書などのフォローアップということで、私も2016年頃からこの検討会に参加しておりましたが、当時、検討会においてはGAFIAに対抗する欧州委員会が2015年にデジタル単一市場構想を出したり、2016年にGDPRを出したというのを見ながら、IoT時代の社会構造の変化において、今後は「現代の石油」と言われるようなデータの共有、つまり、個人情報のみならず、非個人情報について一次利用、また、二次利用、三次利用といったデータシェアリングによって生み出される価値が非常に重要性を持つというようなコンセンサスの下に、データについては「新たな情報財」として、これまでの伝統的な排他的な権利としての知的財産権とは別のグローバルなルール形成が必要という考え方で委員で議論をさせていただいたと思います。

その後、データ戦略については、例えば欧州では2020年2月の欧州データ戦略、また、それを具体化する2022年のいわゆるデータアクト、「公平なデータへのアクセス及び利用に関する統一ルールの規則案」というのも発表されておまして、我が国でも包括的データ戦略が定められておりますが、実務ではやはり個人情報保護法の同意原則のドグマ的な運用の壁とか、ベンダーロックインや地方自治体ばらばら問題による総合運用性の欠如の壁といった壁にぶつかって、周回遅れのデジタル環境というものが改善されずにあります。

したがって、私の希望としては、今後はこの知的財産戦略本部において、データシェアリングの大前提となるデータの一次利用者のアクセスや利用についての理論的な整理をした上で、データシェアリングに関する法的確実性と相互運用性を確保する方向でこういった国際的な制度競争に伍していくべきではないかと考えています。

次に、資料3の4ページに査証制度について書かれているところがありまして、特許庁政策推進懇談会において、①というところで、「査証制度が後に控えていることにより、自発的に任意で証拠を提出するといった効果がある旨の意見があった」と書かれているのですが、実務的には聞いたことがないので、事例があれば教えていただければと思います。

それから、資料4の9ページの任期付審査官につきましては、特許審査の品質を確保する観点から、現在のような時限定員の制度から、後は期限の定めのない専門職審査官として、いわばジョブ型雇用をすることを考えていただいてもよいのではないかと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、次は久貝委員、お願いいたします。

○久貝委員 ありがとうございます。

御説明ありがとうございます。

私は資料3と4について意見を申し上げます。

まず、資料3の先ほど林委員もおっしゃっていました4ページ、知財保護の法改正のフォローアップですけれども、ここに書いてあることは、前回、私は構想委員会でこの大きな法改正をなさったので、そのフォローアップ検証というものをしてほしいと。それについて、それは当然この本部の基本的な仕事だということでやりましょうとおっしゃっていただいて、その一つの表れがこれだと思うのですけれども、見てみますと、ここに書いてある特許庁政策推進懇談会というのは、報告書はあるのですけれども、実は中でどんな議論が行われたかというのはあまりよく分かりませんのと、何か結論的なものが出ているかどうかということについて、損害賠償の方法の見直しで意見はあったということなのですけれども、特許庁としてどういう意見を出しておられるのかというのがよく分かりませんでした。

それから、査証制度についても件数がゼロだということで、これからだということもあると思いますけれども、ここに書いてある意見というの、どちらかというこの制度を導入するときに慎重であった方々の意見がそのまま出ていまして、これを進めようとする人たちの意見がどのように扱われたのかということがあります。

どちらにしましても、この査証制度はその報告書には書いてありませんでしたので、果たしてこれでフォローアップになっているのかどうかというのが、あまり形式的なことを言ってもいけませんけれども、私は疑問だということです。

ただ、使われていないということの理由は、この査証制度は、先ほどの御説明にもありましたけれども、やはり証拠が基本的には侵害者側にあるので非常に収集が難しいからこ

ういう制度をつくったわけで、ただ、ここは伝家の宝刀でできるだけ使えないようにするというような運用の要件が入っておりまして、その要件が厳し過ぎて、とてもではないがこれは使えないという専門家の声もこの法改正の直後からございました。私どももそのように考えておりますけれども、使えないようなものをどのように扱うのかということについては、ぜひとも検証のところで知財本部のほうで検討いただきたいと考えております。

それから、賠償額は、高額の賠償事例も出てきているというのはそのとおりかもしれませんが、もともとは保護が重要であって、保護が不十分だという議論は知財侵害裁判のところでそれが明らかになってくるということで、実際に中国で知財損害訴訟が2017年で1万6000ですかね。アメリカで4,000ぐらいあって、日本は200ぐらい。昨日、今日でしたか。ドイツでの日本企業の侵害訴訟の事例がありましたけれども、ドイツでも1,000件ぐらい。GDPの大きさ、あるいは特許先進国である日本においてそのような裁判の数が極めて少ないということはどういうことなのだろうか。そういう点での検証というのもまた今後ぜひお願いしたいと思っております。

それから、5ページの懲罰賠償その他ですけれども、これも改めて検討だということですが、国際的にはアメリカはとうの昔に導入していますし、中国もこれを追いかけて導入した。韓国もやっているということですし、もちろん不法行為の理論もあると思いますけれども、日本にとっての二大市場がもうそのような導入をしているということの中で、果たしてこれを、あるいはドイツでも吐き出し型のものは導入しているということ、そのようなことで知財の保護が十分な国であるかという国際的な評価を受けるのではないかと、いうことを私は心配いたします。

それから、資料4のほうについては、特許の審査の品質は非常によくなったということが8ページであって、ユーザー評価をされたのはいいと思いますけれども、これは、実は裁判のときに保護がされているかどうかははっきりするのですが、知財の裁判が一時増えたときに、特許が無効にされたものが非常に多くなりました。特許侵害で訴えたら、その特許は無効だと言われたということが非常にありまして、非常にそれがその裁判をシュリンクさせたという話がございますが、そういう国で特許無効の件数というのは最近はどういうことかと。ユーザー評価も大事ですけれども、そういう点についても少しレビューをしていただければありがたいなということです。

それから、もう一つ、最後に10ページですけれども、審査官の知見を活用というのは大賛成で、私どもスタートアップとか中小企業からもそういう期待は非常に多いということで、ぜひともお願いしたいと思っております。ただ、公平性とか中立性というのがありますので、そこをどのように担保されるのかと。伴走型で審査官がなされたときに、同じような特許出願をした人が中小企業とのバッティング、そこをどちらかに肩入れすれば、どちらかに対して不公平な扱いになるかもしれないので、その制度をどのようにつくっていかれるのかというようなこと、今は答えはないかもしれませんが、ぜひ検討いただきたい。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、田路委員、お願いいたします。

○田路委員 ありがとうございます。

私のほうからは2つコメントがありまして、一つが知財保護強化の法改正のフォローアップのところ、さっき久貝さんがおっしゃったところがまさにそうなのですが、損害賠償額算定の見直しと査証制度以外にどういったフォローアップがあるかというのと、この2つで十分なのかという観点があります。実際に実ビジネスで知財とかを扱っている中で、圧倒的に侵害訴訟コストが訴えた側に重いので、なかなかそこに持っていけないという問題と、訴えたところでなかなかリターンが取れないという問題があるので、この辺りの改善というのは急がないと、知財を国家として推進していくというところの片手落ちにならないかというところの懸念があるというところが一点です。

2点目は、任期付審査官というものの自体の価値を僕はすごく感じています。というのも、もともと一貫して知財パーソンを増やしていく、知財パーソンのキャリアをつくっていくというところが大事だということをずっとコメントしているのですが、やはり審査官の経験をしている人のビジネス領域での活用というのはもっともっと進んだほうがいいかなと思っています。そういう意味では、任期付審査官という人が、私の想像なのですが、割と年齢がいった方のキャリアとして使われているのではないかと想定とか、あと、10年の任期が終わった後には大体弁理士さんとかになっていくという流れが多いのではないかと想定でいくと、そうではなくて、実際に審査経験をした人がビジネスの領域から来てビジネスの領域に帰っていくみたいな流れができるとすごくいいかなと思っていますので、改めて、この任期付審査官というのはどんな年齢層の方がなっていて、実際にどんなところから来て、経験した後どんなキャリアを積んでいるのかということとちゃんと理解して、この任期付審査官という制度自体をもっとビジネス活用できる仕組みというのを議論していきたいなと思いました。

以上2点です。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、福井委員、お願いいたします。

○福井委員 ありがとうございます。

私は資料1、AIについてコメントをさせていただきます。

その中の5ページです。まず、こうした議論のフォローアップというのは非常に重要で、私もかつての委員会に加わりましたけれども、今回こうしてしっかりフォローアップされたことはよろしかったなと思います。

現在、ここでも御紹介がありますけれども、特に画像生成系のAIの悪用への懸念をきっかけに、最近ではAIによる学習自体への反発も一部日本社会では見られるように思います。ただ、日本でのAIによる学習自体を制限しても、恐らくほとんど意味はないと思うのです。というのは、例えば話題のStable Diffusionです。彼らは50億点以上のコンテンツへのリ

リンクを集めているLAION-5Bのようなデータセットというかデータリンクを使って学習をしたわけですが、その中には既に膨大な日本のコンテンツが入っています。つまり、日本でのAI学習だけを制限しても、海外のAI開発企業が自由に学習して、またもや市場を席卷されてしまうだけのことだと思ふのです。

その意味でいうと、学習自体は行える。つまり、研究開発が行えるという今の制度は大事にして、ただ、例えばいわゆるそっくりAIのような既存作家の作風だけ学んだAIによるなりすましとか、あるいは市場侵食みたいな悪質なケースについて、いかに今の著作権法のただし書き、つまり、著作権者の利益を不当に害するかという点で対処できるかどうか。こういう個別対応が重要ではないかなと思ふます。

また、手元で良質で大規模な学習セットを日本がいかにそろえられるか。それと組みたいAI開発企業は必ず来ますから、そうすると、規約とか契約、あるいはアーキテクチャーなどでいかにその利用をコントロールし、果実と一緒に享受することができるか。こうしたデータセットのコントロールという視点は重要であろうと思ふます。これは後でも登場するであろうアーカイブの戦略を持つことにもつながると思ふますので、ここで申し上げておきます。

それから、もう一つポイントとして出ておりますAI生成物の権利性です。これについては、例えばただ乗り、フリーライドとか、あるいは萎縮といった実害がAI生成物に権利を認めていないとどう生ずるのかという、ビジネス面をよく見て、それに応じて対応を考えていくべきだろうと思ふます。権利を与えればそれでいいというものでもないと思ふからです。ただし、事実上、一見著作物のような外観があれば、今後はAI生成物でも著作物のように扱われるということは恐らく広がっていくだろうと思ふます。AIゴーストライター問題と呼んでもいいと思ふのですけれども、というのは、フランス版のJASRAC、SACEMといいますけれども、ここでは既に1,800点以上AI作曲が登録、管理されているのです。こんなふうに一見著作物的な外観があるものについて著作権主張をされてしまうと、外からは制作過程の判断が難しいから、著作物として扱わざるを得ないということは広がるでしょう。それに対してどう対応するかという視点も必要かなと思ふます。

最後に、複数の委員から出ておりました知財侵害に対して訴える側の負担が重いという点は、コンテンツ分野でも全く同様でして、賠償額もそうなのですが、弁護士費用が課題です。これが、現状は実損害額の1割程度の賠償認定にとどまるケースが多いのですが、全く現実離れしている場面が少なくありません。差止めも含めて、かかる弁護士費用はやはりかかりますので、この点は、現実的な裁判所運用を含めてですけれども、検討が必要ではないかなと思ふところではあります。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、田中委員、お願いいたします。

○田中委員 田中です。

私は資料4の特許庁の資料の中で、例えば2ページでは国際PCT出願件数が増加しているということで、今後さらにこのグローバル市場かつ分野連携、横断的な特許というのが増える流れがあると思いますので、審査会になる方の人材の育成制度というのがどのようになっているのか、共有できることがありましたら伺いたいと思っています。投資家へのアピールなど新しいスキルの強化というのも資料の中にございましたので、教育カリキュラムの強化というのも問われるのかと想像しています。

また、任期付きの審査官が任期を終えた後の活動やさらなる知財の分野での活動というのが、リカレントの時代ですので、専門人材の好循環ということが果たされる流れが期待できるのかというのも、先ほど田路委員もお話しされていたと思いますが、気になるところで、伺えたらと思います。

また、7ページの辺りも、審査官の方は任期付きも含んで現状でも多くの方が活躍されて、しかも、クオリティも高く、1人当たりの業務量とか審査量も多いのに、先は厳しい状況ながら大変活躍をしてくださっているということは承知しました。この審査官の方々の地域バランスというのがどんな状況なのか。例えば都市部に集中して、地域の企業がこれから活性化してくるという中で、その対応にはマンパワーですとかアクセスの環境ともに足りていないという状況があるのかどうか、その問題意識を確認したく、教えていただければと思います。

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す。

それでは、あとは波多野委員、加藤委員までお願いしたいと思います。

まず波多野委員、お願いいたします。

○波多野委員 でございます。

私は大学の教員の立場から、特許審査を通じたイノベーションの資料4に関しまして、先ほど田中委員が御質問されましたところが、やはり審査官の役割がどんどん重要になってきていますので、リカレント教育というところを意識したカリキュラムなり教育を、大学側もそういうところを意識しないといけないと思いました。

それと、10ページ目でございますが、スタートアップ、大学、地域中小企業は非常に国も力を入れておりますので、ここの特許については非常にどの段階で知財にするかとか、私の学生もスタートアップをつくりましたが、知財なんて意識していない学生もおりますし、あと、スタートアップ・キャンパス構想のグローバルなキャンパス構想もございますので、そうなりますと、海外との大学との競願というのが出てくると思います。その辺の対応について、あとはどのタイミングで知財を出すか。最も深刻なのは、特許の出願、特に国際出願の財政的なところをどうするかと、大学の国際特許出願はとても難しい状況にありますので、弁理士を通さなくても出願はできますけれども、その辺の何か改善がないかというようなところも含めて、お考えをいただければなと思いました。

それと、GXTIについてはとてもよいと思ひまして、グローバル化がスタンダードになっ

て、DXに限らず、いろいろなカテゴリーでグローバル化すれば、縦ぐしと横ぐしにこれはなっておりますけれども、それが進めば審査についても有効に活用でき、あとは融合的な研究にも適用できるのではないかなと感じました。

以上でございます。

○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。

私からは、現場のスタートアップということで2点申し上げられればと思います。

一つは、オープンイノベーションと知財マネジメントのところでナレッジプラットフォームのような構想があるというお話をいただきました。私は実際に大企業とスタートアップで連携して知財を取りにいたりしているわけなのですが、現場でやはり加藤さんはよくできるね、僕たちはもう無理だと思っているという声が非常に多くて、それは大学と大企業とかスタートアップ、中小企業と大企業という組合せだと、そもそも無理なので諦めていますというところが多くて、そこはサポーター役ですね。御提案がありましたけれども、やはり相撲の真ん中に立つ人みたいな調整役が必要だなと思っています。半ばゲームみたいなもので、スポーツと同じように何か戦うルールみたいなもの、それをガイドラインというのかもしれないのですが、やはりルールをある程度線を引いてあげて、表現をしてあげて、その上で大企業とスタートアップがゲームしながら、うまく事業で両者もうかるような仕組みにしていかななくてはいけないので、そういうルールベースの連携するオープンイノベーションの枠組みですかね。そういうものがあるといいなと思っています。

もう一つは審議官の体制のところなのですが、やはり特許をもっと一般化したらいいのではないかと私は思っていて、この間たまたま意匠登録してみたものですから、取れましたとFacebookで気軽にアップしたら、ああ、そうなんだ、僕も何か特許を取ってみようかなみたいなコメントを幾つかいただいていたので、これからそうやって知識を権利化することを楽しんでやってくださるような方々も増やせるかなという兆しを感じています。そのときに審議官が忙しくて全然対応できませんという状況だと、せっかく裾野が広がりそうなのに、それを足踏みさせてしまうようなことになってしまうので、やはり皆さんから指摘や質問が出ていたとおりで、審査官の体制ですね。ぜひ持続可能で小さい案件でも楽しんで出せるような枠組み、対応できるような体制だといいいなと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、あとは喜連川委員と翁委員から手が挙がっていますので、前半の議論はそこまで御発言いただければと思います。

喜連川委員、お願いいたします。

○喜連川委員 ありがとうございます。

参加が大分遅れましたので、事前にお伺いしたところをベースでお話しさせていただきたいと思うのですが、特許庁というのは全省庁の中で非常に人気の高い省庁で、私などが行くととても優しくしてもらえて、これは日本だけではなくてアメリカの特許庁もそうで、ぜひ優しく育てていってあげることが重要ではないかなと。応援したいと思います。

その特許庁さんの御発表の中で、特許の総量は大して変わらないと。だけれども、AIの特許は少ない。これは何でということなのだと思いますが、私が推察するに、多分データがないからだだと思います。先ほど福井先生がおっしゃられたようなイメージとか、あるいはVOICEのようなミュージカルなものは、これはまたその一つのセグメントなのだと思いますが、いわゆるエンタープライズデータがあまり流通していない。これは先ほど林委員がおっしゃられたところが本当に重要だと思いますが、特許庁からのもので車のデータとか例が出てたと思うのです。限定提供データのページに出ていたと思うのですが、あれが一体どのぐらい進んでいるのかということのぜひ補足するようなフレームワークみたいなものをつくれないうのかなというのが一つの希望であります。

それで、持っている特許がほとんど使われていない状況がいろいろな国に比べて著しく顕著であるというところで、だから、特許を開放するというか、オープンにしてマッチングを進めるとおっしゃられているわけだとすると、実は持っているデータももっと宣伝して出してほうが圧倒的にパワフルになるのではないのかなと思いますので、その辺をやっていただけるといいかなと。林委員からもEUの動きが先ほど御紹介ありましたけれども、彼らはデータエコノミーという言い方をして、これは800ミリオンあると。日本は一体どれだけあるのかというのは、描けない数字はあると思うのですが、国家として全然捕捉できていないのではないかなと思いますので、頑張ってくださいありがとうございます。

それから、全体として大学の話がほとんど出てこないのも、大学は腐るほどデータを持っていますから、その活用についても何かお考えをいただけるとありがたいと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

では、最後に翁委員、お願いいたします。

○翁委員 ジェネレーティブAIの話と審査官の話について少しずつコメントしたいと思いますが、本当にジェネレーティブAIの動きは随分大きな社会を変える動きにはなってきていると思います。著作権者の利益保護とユーザーのイノベーション、創作活動のバランスをうまく取るような形で議論を進めていただきたいと思います。やはりこういった新しい技術が、どんどん日本でもAIを使った特許が出てくるような制度整備は、今、喜連川先生や林委員からも強調されていましたが、データシェアリングや相互運用性などを日本全体として進めていただくことが重要だと思います。

もう一つは審査官のところですが、これも林委員がジョブ型雇用ということをお

っしやったのですが、私もやはりこれを進めていくいい事例になるなと感じまして、企業のほうでもだんだんスキルを明確化して、こういった特許などの知財関連の人材を集めていく。一方で、こういった任期付審査官についても、官民でむしろ貴重な人材としてリボルビングドアで行けるような人材の流動化、これはほかの先生方もおっしやったのですが、進めていくことによって、この分野の力をつけていくということが大事だと思っております。キャリア形成にうまく組み込めるようにする。そういう意味では、賃金とかそういった体系も見直して、ますますスピードと審査体制自体の強化が必要だと思しますので、審査官の人材育成に関してもしっかりと取り組んでいただきたいと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

後半もございますので、一旦ここで区切らせていただきますが、ここまで特許庁さんに対する御質問、御要望がかなりたくさんございまして、特許庁の調整課長のほうからこの時点でございますか。

では、特許庁、お願いします。

○諸岡課長 ありがとうございます。特許庁の諸岡でございます。

何点かというか数多くご意見をいただいたので、まとめて御返答申し上げます。

、まず秘密特許のデュアルユースの関係でございますけれども、やや縦割りの発言で申し訳ないのですが、こちらはこういったものが秘密にされるかということの運用については、今、内閣府のほうで検討しております。他方で、こちらを導入されるときには、いわゆる経済活動に対しての影響を最小限といいますか、小さくとどめるということでもありましたので、こちらはデュアルユースに関して影響があまり及ばないような形で制度設計がされると当方としては承知しております。

また、その意味も絡めてでございますけれども、審査官の人数でございます。やはり我々としては、最低でも現状維持が必要と考えています。特許出願が1件当たりの審査負担というのは毎年上昇する。これは宿命みたいなものですから、そこはAI等を活用してある程度吸収するにしても、やはり人数が3割減るとするのは痛いのです。といいますか、スピードがまず維持できなくなってしまうので、人数確保については人事当局と議論を深めていきたいと思っております。

また、こういった形で雇用されるかということでございますけれども、こちらは恒常か任期付きかということについては、我々としては当然恒常のほうがありがたいわけではございますが、いろいろと公務員の制限もあるでしょうから、人事当局との議論を深めていきたいと思っております。

また、任期付きの方の人材供給という観点でございます。確かにいろいろな経緯をたどる方がいらっしゃいまして、10年間やった後ももう一度任期付きとして我々の審査を手伝ってくれる方もいらっしゃれば、いわゆる特許事務所に行かれる方ですとか、大学とかで活躍される方、いろいろいらっしゃいます。そういった機能を有していることもあると承

知しておりますので、十分に特許庁の審査官として経験を積んでいただいて、知財人材の供給源としても十分御満足いただけるような形で活躍していただけたらなと考えております。

また、我々のところにいる任期付審査官の出身構成ということでございますけれども、手元に正確なデータがないので分からないのですが、私が採用を担当したときの肌感覚なのですけれども、特許事務所といわゆるメーカーさんというのですか。企業の方、研究開発の関係者という方で過半数を占めているイメージがございます。あとはいろいろな方がいらっしゃいましたという感じであります。

また、年齢構成なのですけれども、これは500人のうちということでございますが、ざくっと言って40代と50代で過半数を占めております。30代の方はやや少なくて、50名程度だったと記憶しております。そこについては、やはり新卒で入ってくる任期付きの方というのはゼロではないのですけれども、少ないわけでございますので、やはり30代、40代、50代あたりがボリュームゾーンになっていくということでございます。

あと、審査の品質に関してでございますけれども、こちらは御指摘のとおり、裁判で権利が無効になっては仕方がないではないかという指摘はごもっともかと思えます。我々も品質向上に関しては今後も努めていきたいと考えておりますが、一方で、裁判に上がる案件というのは、やはりもともと勝てるというか、無効にできると思ってやっているのが多くて、我々は年間24万件ほど審査するわけなのですけれども、実際に出訴される、いわゆる無効系の出訴というのは年間60件程度しかないということがあります。そういう現状でございますので、そういったものを軽視するわけではございませんけれども、一定程度の品質を保ち、さらにそれを向上する形で進めていきたいなと考えてございます。

あとは審査官の人材育成でございますね。これは審査官として。

○渡部座長 それほど時間がないので。

○諸岡課長 すみません。

審査官の人材育成については、法定的な要件がありますので、そこをやっているということでございます。

また、スタートアップの支援、面接審査等も、要望があれば必ず一度は面接審査を受けるといことにしておりますので、ぜひとも我々に対して面接したいと言っていただければありがたいと思います。

あと、査証制度がありますので、スピーカーを代わります。

○武井調査官 特許庁総務課の武井と申します。

私のほうからは、知財保護強化の法改正のフォローアップのところで御意見を幾つかいただいていたので、こちらについて御説明をさせていただきたいと思えます。

査証制度のところについて御意見をいただいたところでございます。政策推進懇談会の議論でございますが、まさにそこでは査証制度の発令要件緩和を検討してはどうかというような御意見があったということで、その場において有識者の皆さんから御意見をいただ

いて、この資料に掲げさせていただいたようなものが多数を占めたということで今回御説明をさせていただいたところでございます。そういった御意見を踏まえながら、今後、特許庁としましては、裁判の動向などを注視しつつ、検討の必要性が高まったときにこういった制度も改めて検討するというところで考えております。

さらに、損害賠償額の話ですけれども、訴える側のコストに見合っていないというのはまさにそのとおりのかもしれません。そういったところもあって、これまで査証制度もそうですし、それから、損害賠償額の算定方法の見直し、という法改正もさせていただいたところでございます。そういった中で、懲罰的損害賠償制度などは、先ほどの有識者のコメントもございましたけれども、令和元年の法改正を踏まえて算定方法が見直された関係もあって、高額な賠償が認められるようになってきているというようなこともございますし、あと、それ以外にもいろいろな議論を特許制度小委員会とかといった場でされている中では、逆に早くそういったものに早期に取り組むのはどうかという意見もあったり、先ほどの令和元年の法改正の効果が見込めるのもうちょっと様子を見るべきだということもあるので、引き続き裁判動向などに注目しつつ、検討の必要性が高まった段階で改めて検討させていただきたいというところでございます。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

あと、限定提供データの話とかデータ戦略の話がありましたけれども、最後にまた時間があれば、そこでお答えいただけるということでお願いしたいと思います。

先に行かせていただきまして、資料5から資料7について、こちらの説明を先にお願いいたしたいと思います。よろしく申し上げます。

○池谷参事官 知財事務局で参事官をしております池谷と申します。

資料5に基づきまして説明をいたします。今、画面共有をいたします。

資料5でございます。今回の2023の検討の視点というところでございます。

1 ページ目を見ていただきますと、現在の認識でございますが、マクロ的な経済認識に加えまして、左が中長期的なイノベーションの低迷のところでございます。WIPOのグローバルイノベーション指数を見ますと、昨年と同じく横ばいの13位なのですが、2007年、14年前と比べると、今、4位から13位まで落ちております。主要国の中でも後塵を拝しておりますし、アジアの中でも韓国、シンガポール、中国に次ぐ4位になっております。その上で、中身を見ますと、GDP当たりの国際特許出願数では1位になる一方、労働生産性の成長率では低い順位になっております。

右側の図1を御覧ください。少し小さい字で恐縮でございます。横軸にあるのが国際特許出願数、人口当たりでございます。縦軸が人口当たりの国際商標出願数になっております。今、日本は右端におります。ここにいるということは、特許の出願は非常に多いけれども、商標の出願が少ない位置にいる。それに対して、残りの米、独、仏、英、韓国なのですが、実は韓国、ドイツ、フランスは2002年の時点では日本と同じ45°線の右側にい

たのですが、2019年にはその上側に行きました。すなわち、ここで意味していることというのは、日本は人口当たりの国際商標出願数というのは非常に少ない。すなわち、技術に強みを持っているけれども、技術を使った新製品や新サービスの国際ビジネス展開がほかの主要国と比べて少ない。また、ずっと同じところにいるという意味では、大きな変化が見られないと言えるのではないかと思います。

研究開発投資につきましては、2010年の17兆円から2020年は19兆円に少し増えているのですが、ほとんど横ばいになっている状況でございます。対前年比でも1.7%減っております。図2を見ていただきますと、アメリカ、中国が圧倒的に絶対額が多いところで、単独では3位になっておりますが、ドイツや韓国も追い上げている状況になっております。

あとは、マークアップ率でございます。これも2010年以降横ばいになっておりまして、コストに対して高い価格づけができていない。せっかくたくさんの特許を持っているにもかかわらず、そこから企業価値向上に通じていない、または企業価値構造から逆算した知財・無形資産の活用が進んでいないのではないかと感じておりまして、これを引き続き会社としても差別化できるような要素に使っていくべきというような声があります。

2点目は国際収支の状況、左上を御覧ください。これは我が国の知的財産権等の使用料の収支なのですが、産業財産権等の使用料は受取超、黒字になっているのに対して、著作権等の使用料は支払超になっております。そもそも産業財産権、特に特許権でございますが、代表的なものとしては日本企業が海外の子会社等から受け取るロイヤリティーというのが多くて、生産拠点の海外展開が進む中で増加傾向にあると言われております。

著作権につきましては、ここは赤字が続いておりますけれども、もともと例えばいろいろなビジネスに関するソフトウェアの使用料を払うのが多いと言われていたのですが、見ていただきますと、2018年から折れ線が少し角度が多くなっておりまして、これにつきましては、例えばNetflixやAmazonプライムといった海外に対する著作権料使用料が増えているのではないかとといった意見もございます。

あと、右側、訪日客の回復、農産品の輸出拡大を御覧ください。これも直近の1月でございますが、2019年比ようやく55%まで回復してまいりました。インバウンドの回復で日本の魅力を再発信していくべきではないかと考えております。

同じく農産品の輸出拡大につきましては、過去最高の1兆4000億円でございます。政府全体では今、2030年に5兆円という目標額を立てているところでございます。

3番目の四角につきまして、「育成者権管理機関の取組に着手」と書いてあります。これも今、農水省の中で議論しておりまして、育成者権者に代わって国内外における権利侵害の対応、あとは海外への新品種の流出防止といったものを支援する機関というのを、欧州の事例なども参考にしながら今後2～3年かけて具体化していくといった動きも出てきております。

続きまして、このページの下半分でございます。「知財分野における課題仮説」と書いております。副題として「多様なプレーヤーが社会に蓄積された知的財産を最大限活用で

きる社会の一層の推進」と書いてございます。

ここにあります「分野横断権利情報検索システム」と「ジャパンサーチ」、まず左側を見ていただきますと、分野横断権利情報検索システムでございます。これは今の著作権法の改正の議論と連動しているところでございますが、各種のいろいろなデータベースがあるところにつきまして、これを横断的な検索システムを作ることによって、右側に利用者というのが線が出ておりますけれども、権利者不明や、あとは集中管理をされていないような著作物であっても、著作権者の探索、利用料の算出方法などを合理化するような仕組みをつくることによって、権利処理に係る手続コスト、時間のコストも大幅に削減することによって、利用者の数が増え、ひいてはその後に権利者に対する使用料が増えるのではないかといった効果も期待されております。

右側のジャパンサーチであります。図書館、博物館、美術館といったところで所蔵しております多様なコンテンツをメタデータで検索できるようなプラットフォームもございまして、この2つについての連携を今後検討していくべきではないかと考えております。

2番目が「オープンイノベーションと知財マネジメント」と書いております。もともとの問題意識といたしましては、SGDs等の社会的な課題解決のためには、企業は一種の自前主義ではなくて、スタートアップ等のイノベーション創出の担い手に自社の知的財産を可視化・共有し、新たな価値創造を行うオープンイノベーション推進が必要不可欠ではないかという問題意識でございます。

まず、左半分に行きますと、サーキュラーエコノミー・GXの進展を見据えまして、バリューチェーン一体型のオープンイノベーション等の新たなイノベーションスタイルにおいて、知財や無形資産のガバナンス上の課題があるか、さらには将来に必要となるような考え方を整理すべきではないかというような仮説、問題意識を持っているところでございます。

この問題意識といたしますのは、バリューチェーン一体での新たなビジネスまたはイノベーションを起こすとなりますと、そもそもアライアンスを形成する際の公平性がきちんと確立されていないところのアライアンスに入っていくにくいのではないかと。逆にこの公平性が確立できると、アライアンスの発展スピードが上がるのではないかと。

同じように、一体的にイノベーション活動を始めた場合に、そこから発生する多種大量の知財等の煩雑なライセンスの取引コストを下げるための事前ルールを決めていくようなことが例えば有効ではないかと。

3番目が、イノベーション活動から生まれた実際の利益を分配するときどう利益の分配をするのか。それはデータによる貢献、特許による貢献、もしかしたら営業ネットワークによる貢献とさまざまなものがあつたときに、これをどうやって利益分配するのかというのを事前にルールを決めていくことによって、イノベーションスピードに影響が出るのではないかといったことが大きな仮説でございます。

右半分を御覧ください。右下の図を見ていただきますと、これは実は2018年、5年前で

すが、知的財産戦略ビジョンで掲げられたある例でございますけれども、これもオープンイノベーションのツールとしまして、例えばいろいろな技術を、コモンズとそこに書いてございますが、技術、特許、データなどのデータを入れたものを、その情報を必要としている人に対してニーズとうまくマッチングできるような仕組みができるといいかというコンセプトを書いた模式図でございまして、データを入れるだけではなくて、当然のことながら、真ん中に書いてあります仲介者、プロジェクトマネジャー・NPOと書いておりますが、こういったマッチングを行う仲介者というものも参画するべきではないかといったことが書かれておりました。

これを今、5年後の2023年、上の四角を見ていただきますと、これも概念的に見ますと、こういった大きな知的資産のプラットフォームを構築する必要があるのではないかと。同じく、新たな方が仲介者として参加しつつ、新たな知財の利活用の発見、さらには新たなプレーヤーとの連携も創出しながら、環境整備をどうしていくのかという問題意識でございます。

左下を見ていただきますと、最近のオープンイノベーションに向けた注目すべき企業の取組といたしまして、パナソニックホールディングスが昨年の12月に発表されたのですが、同社が持っております約10万件のデータのうち、環境分野等につきまして情報を公開するというのを発表いたしました。今年の4月以降、来年度以降のしかるべきタイミングでこれを外部向けに対しても公表する予定と発表されております。その趣旨としましては、外部とのネットワークを創造して、さらに1社ではできない社会課題の解決も促進していくという趣旨だと発表されております。

次がNECの例でございます。これはNEC Xという会社を新しく作りまして、同社の持っております人材と技術（知的財産）をコアに、自社の中で必ずしも使い切れていなかった技術、人材などを活用するために、社外にいるアントレプレナー、起業家を客員研究者として社内に招聘し、どのような技術、いろいろなここにある人材をマッチングすればそれがビジネスとして使えるのかというところで、実際に2018年の会社設立から今まで9社のカーブアウトの例が出てきていると聞いております。特にこういった動きはシリコンバレーを中心にアメリカでやっております。さらには、カーブアウトをするだけではなくて、同社の持っている技術をスタートアップに使って、実際にシーズ段階からの技術の支援を行っているといった動きがあります。

こういった、今、個社の事例ではございますが、必ずしも会社中で使っていないものをきちんと外に出すことによって、新しい利活用方法を発見したり、新しい人材とのマッチングといった効果が期待されているところでございます。

続きまして、4ページを御覧ください。

今年の2023の検討の視点の具体的なところの3つのカテゴリーでございます。

1番目、左側のスタートアップ支援につきましては、特に人もなかなか足りないと言われているスタートアップに対して、例えば知的財産人材の流動化、特に兼業・副業もいろ

いろなところで認められておりますが、こういったことを加速化することも含めて検討を
考えております。

2番目の知財投資に関しましては、昨年1月につくりましたガイドラインを今、改訂の
作業に入っております、その中で投資家と企業の思考ギャップを埋めるようなツールと
してのコミュニケーションフレームワークを提示することによって、企業価値の向上に貢
献していきたい。さらには、アセットオーナー等に対して、中長期的な運用エンゲージメ
ントに対するコミットメントを求めていくことを今考えてございます。さらに、ガイドラ
インをつくるだけではなくて、実際に投資家からの評価を経営者に対するフィードバック
するような仕組みも考えていくべきではないかと考えております。

国際標準につきましても、これもナショプロでやっているものについて、研究開発自体
だけではなくて、会社の経営戦略、ひいては国際標準戦略の取組を強化する仕組みという
ものを少しずつ実装しているところがございますが、これを横展開を図っていくべきでは
ないか。同じく、国際標準に関するエコシステムの形成につきまして、いろいろな仕組み
を整備することを考えております。

右半分にありますコンテンツ、クールジャパンにつきましては、それぞれ専門の戦略WG、
あとはクリエイトジャパンワーキングで議論していますが、ここにつきましては別の資料
で補足で説明をしたいと思えます。

○塩原参事官 続きまして、資料6でございます。「コンテンツ戦略WGの検討課題等につ
いて」でございます。

コンテンツ戦略WGは、3月中下旬以降に3回程度開きまして、施策のフォローアップと
併せて、知財計画2023のコンテンツパートについてのドラフトを進めていきたいと考えて
おります。

その検討に当たっての現状についての基本認識がこちらとなります。現在の状況といた
しまして、まずデジタル時代の構造変化といたしましては、例えばコンテンツ市場がボー
ダーレス化していること、巨大プラットフォームによるコンテンツと制作資源の囲い込
みがあることなどの産業構造の変化が、また、プロとアマチュアの境界線が曖昧化するな
ど、多様な個人による創作活動をめぐる変化があるといったことに加えまして、さらに、
次なるデジタル化の波としてメタバース・NFT、AI等の新たな技術の発展がコンテンツ分野
にも大きなインパクトをもたらす状況があるというところでございます。

こういった中、コンテンツはデジタルエコノミーにおける主要な中間財へとなるという
ことございまして、コンテンツ産業は成長産業のメインフロントとしてなり得るものと
の期待があり、さらに、世界のコンテンツ市場は急速に拡大しているという状況があるわ
けでございますが、一方、我が国の足元を見ると、人口減少等もある中、日本国内のコン
テンツ市場の成長力は世界と比較すると最低レベルというのが今の実態として見られると
ころでございます。

そういったところで、我が国におきまして、知財計画2023の策定に向けた検討の視点で

ございます。産業、人材、文化・インフラの3つの視点からのアプローチといたしまして、産業については日本発のコンテンツIPの国際的なプレゼンスをいかに高め、世界の成長力をいかに取り込んでいくか。

人材につきましては、多様なクリエイター等の裾野をどのように広げるか。その上で、世界への発信力を持つトップ人材の能力をどのように引き上げていくか。

さらに、文化・インフラに関しましては、我が国が持つコンテンツ資産をフル活用できる環境をいかに整備していくかということでございます。そのためにも、著作権の権利処理の円滑化やデジタルアーカイブの構築、利活用促進を進めていくと同時に、クリエイターへの適切な対価還元をどのように促進していくか。

こういった視点からの検討をこのWGにお願いできればと考えているところでございます。

このような視点での検討を進めるに当たっての幾つかのキーワードの例でございます。こういった視点での検討が考えられるかなというところでございますが、産業に関しましては、世界で売れる作品づくりと販売力強化、世界水準の制作環境の構築、業界の再編、クリエイティブ制作層の独立、取引環境の改善、競争政策上の課題への対応、新たな成長領域の育成といった視点から。

人材につきましては、ファンコミュニティの活性化、クリエイターエコノミーの創出といった裾野を広げていく観点からの検討に加え、人への投資、担い手の育成、活躍の場の提供、世界水準の教育の場とシステム整備、トップ人材の能力向上といった観点からの検討もぜひともお願いしたいと思っております。

さらに、文化・インフラに関しましては、簡素で一元的な権利処理の実現、権利処理IT基盤の整備、社会全体のコンテンツ情報の見える化、過去作品等のデジタルアーカイブ化・アウトオブコマースの利活用促進、クリエイターへの適切な対価還元、権利保護・権利処理においてプラットフォーマー・民間サービス事業者が果たす役割の整理、インターネット上の海賊版対策の強化、デジタル技術の進展がもたらす新たな権利保護上の課題への対応といった視点での検討をお願いできればと思っております。

以上でございます。

○尾川企画官 資料7「クリエイトジャパンWGに向けて」でございます。

今、3月中下旬で開催させていただきたいということで日程を調整させていただいております。

基本的な考え方でございますけれども、2019年に策定いたしました「クールジャパン戦略」を踏まえまして、アフターコロナの姿ですとか、2年後に迫っております2025年の大阪・関西万博などを視野に入れつつ、新たな方向性を打ち出すということを考えてございます。

まず、クールジャパンを取り巻く環境ということでございますけれども、インバウンド、先ほど資料5でも少しありましたけれども、今、インバウンドは回復してきているということでありまして、コロナの前までは2013年から19年まで7年連続で過去最高を更新して

いるといった状況で、2030年には6000万人という目標を立てています。

また、旅行の消費額につきましても、2012年以降急速に拡大しているということで、2019年の消費額は2012年の4.4倍に拡大しているということでございます。

世界経済フォーラムの調査でございますけれども、観光の魅力度ランキングで日本が1位になっているということですか、今年の1月にニューヨークタイムズで「世界が行くべき52か所」ということが発表されておりますけれども、盛岡がロンドンに次いで2番目に選出されているということでございまして、日本全体あるいは地方にも魅力があり、チャンスがあるということでございます。

輸出につきましても、先ほどの資料5でありましたけれども、農林水産物・食品だけではなくて、日本産酒類の輸出額につきましても11年連続で過去最高を更新しているということで、輸出とインバウンドの好循環を構築していきたいということでございます。

また、大阪・関西万博ですけれども、多くの国や地域が参加を表明しておりますし、多数の外国の方も含めて来場が期待されておりますので、これも大きなチャンスであるということでございます。

次のページでございます。

具体的な方向性ということで3つ挙げておりますけれども、1つ目が「常に進化するクールジャパン」ということで、埋もれた日本の魅力の発掘ということでございます。クールジャパンとは海外の方々がクールと思うものでございまして、人々の価値観も変わりますと、かつてクールだったものがクールでなくなる可能性などもありますので、埋もれた魅力を発掘、磨き上げていくことが重要であるということでございます。その際に留学生との連携ですとかZ世代の視点の活用、あるいは大学の取組との連携ということを進めていきたいと考えてございます。

2つ目が「地域が主役のクールジャパン」ということで、オンリーワンの磨き上げということでございます。インバウンドの外国人を東京、大阪、京都のいわゆるゴールデンルートだけではなくて、全国各地にどのように導くかということでございまして、未体験、よりディープな、オーセンティックな日本の文化を求める外国人の方も増加してきているという状況でございます。あとは、地元の人と「よそ者」とありますけれども、UターンですとかIターンの方も含めまして、そういう地元の方と「よそ者」のコラボレーションによって魅力を磨き上げていくことが重要であるということでございまして、その際には生の体験ですとか現地の人との交流による差別化、あるいはそれをストーリーを紡いで情報発信をしていくということが重要であるということでございます。

3つ目が「人が主役のクールジャパン」ということでございまして、クールジャパンの担い手同士のネットワークを構築するというところでございます。前回の会合でもCJPFライブですとかモデルケース構築の取組を説明させていただきましたけれども、その成果の一つといたしまして、全国各地のクールジャパンの担い手の方々と出会えたということでございます。こういう方々はやる気とアイデアに満ちあふれてございまして、新たなつなが

りを求めているということでございますので、我々の中でクールジャパンの担い手の方々、オンラインを想定しておりますけれども、そういう方々のネットワークを構築していきたいということで、この3つの取組を進めてクールジャパン戦略を推進していきたいと考えてございます。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

後半の御説明について、こちら30分弱になりましたけれども、御意見をいただければと思います。どなたからでもお願いいたします。

では、梅澤委員からお願いいたします。

○梅澤委員 ありがとうございます。

まず、最初の資料5です。4ページ目でスタートアップ支援という項目がありまして、知財戦略人材の流動化（兼業・副業）という記載があります。これは特に重要なので、どんどん進めていただきたいと思います。

それに加えて、知財戦略専門家の養成・拡充というのが、先ほど前半で波多野さんから御指摘があったと思いますけれども、本当に重要だと思います。なので、養成とか、あるいは知財戦略活用、特にスタートアップにとっての知財戦略活用の事例の収集、展開等、この辺も力を入れてやっていただければというのがお願いです。

2点目、資料6、これは最後のページで世界で売れる作品づくりという項目がありました。世界水準の制作環境の構築、拠点等の整備というキーワードがありまして、これは重要だと思うのですが、ここで留意いただきたいのは、特にグローバルプレーヤーのニーズを満たす環境づくりということが最重要だと思います。分かりやすい例で言えば、Netflixがアジアのプロダクションハブを東京に、あるいは日本国内につくるということができると、間違いなく日本から世界に発信される作品の数が増えて、発信力が向上し、かつプロデューサーやクリエイターの処遇も向上します。皆さん御存じの例で言えば、最近だと『今際の国のアリス』とか、あるいは『First Love』というものが世界のランキングに入ってきてまして、こういう作品を作って世界に送り出すディストリビューションチャンネルを持っているのは、残念ながら今日現在ではそういうグローバルのプラットフォームである。やはりこれに乗っかるという戦略も一つ重要な戦略だと思います。

人材育成のキーワードもあります。これももちろん重要なのですが、育てた人材がちゃんとハリウッドスタジオと同様に国内事業者でもこういう人材を使いこなせるように進化する必要があって、具体的に言うと、潤沢な制作費を提供することと処遇を大幅に改善することが必要条件になると思います。したがって、さっき申し上げたNetflixのようなある意味外資税を上手に使いつつ、国内事業者もそれに適した仕事ができるように進化をしていただく。こんな形が必要な姿かなと思っています。

最後に資料7、クリエイティブジャパンです。これは従前から申し上げていますが、クリエイティブジャパンあるいはクールジャパンの稼ぎどころというのは、文化及び自然をコンテン

ツとするインバウンド観光、特にこれからは地方部でのインバウンド観光ということになります。ところが、地方部の既存の観光セクターには、センスのいい事業者も少ないし、マーケティングのビジネスモデル構築が十分にできる事業者というのも本当に少ないです。したがって、すてきな文化資源があるにもかかわらず、それを生かしてマネタイズをし、サステナブルな観光、コンテンツに昇華していくという仕事がほとんどできていないという現状があります。したがって、このような課題を解決するために、地域の観光スタートアップを育成する。そして、地域の文化資源を新規参入者に開放していく。こんな取組がとても大事になると思います。これからのクリエイトジャパンの議論の中でそういうアジェンダを設定していけることを願っています。

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 総論としての資料5ですけれども、検討の視点です。知財は生んでいるけれども、ビジネスを生んでいない。それから、著作権使用料の入超が広がっているというデータは衝撃的に重要です。これは別のデータですけれども、GDPに占める著作権の収入も人口1人当たりの著作権収入も日本は先進国の下位に沈んでいるのです。これは知財政策が成果を上げていないとも言える事態だと思います。そういう認識に立って、大きな政策を再構築すべきではないかと。知財本部ができて20年になります。これまで様々な施策を打ってきたのですけれども、それらがどのような成果を上げたのか評価、検証を行って、打ち手を考えるべきタイミングかなと思います。

そういう観点から個別の施策を見ますと、元に戻って資料1、AIについて言うと、新たな情報財委員会では、施策として世界をリードする形で著作権法を改正してAIの利用促進に踏み込んだと。それがコンテンツの生産、流通にどう結びついたのかという検証が必要だと思いますし、さらに、AI生成物の位置づけは継続検討したのですけれども、このところのAI生成物の爆発的な増加というのは知財政策の観点から評価するということが必要だと思います。

資料6のコンテンツワーキングでいいますと、これからの議論ですが、著作権制度の改正あるいは海賊版対策といった従来からの課題というのを進めるだけではなくて、メタバースやAI生成物といった市場の形をがらっと変える課題に対して正面から取り組みたいと思います。

以上です。

○渡部座長 次は山本委員、お願いします。

○山本委員 資料5のオープンイノベーションと知的財産の部分ですが、オープンイノベーションを加速するのに一番重要なのは、実はスタートアップ支援だと本質的には思っています。ただ、ここに書かれているようなオープンイノベーションを促進することは重要なのですが、3ページ目です。単純にコモンズという形でデータベースを作ってニーズと

シーズがマッチングするかというと、そんなことはまずないというのが現実です。世界中の大学とかもAvailable Technologyという形で出願した特許などを出していますが、ウェブでライセンスが決まることはほぼない。スタンフォードでも年間1個あったらいいほうというのが実態です。一方で、ゼロックス研究所を訪ねたスティーブ・ジョブズがマウスを見てこれはすごいと言って、1台300ドルかかっていたマウスを15ドルで作れと言って、コンピューターのマウスを世界に広げたのが有名な話ですが、何が言いたいかというと、例えばパナソニックさんとか、こういうオープンイノベーションの活動はすばらしいのですが、スタートアップと引き合わせるみたいなことをやったほうが現実的には早いのではないかなというようなことが1点目です。

もう一点ありますのが、大阪万博なのですが、実は東京オリンピック・パラリンピックのときには、東京大学の技術はオリンピック・パラリンピックの使用に関しては無償でライセンスするというのを渡部座長も推進してくださって、東大として決めました。ただ、かなり準備をしていたものが、例えば4会場の渋滞緩和のシミュレーションなんていうものもあったのですが、無観客になったので、残念ながら日の目を見ることが少なかったのですが、例えば大阪万博とかにもアカデミアとかスタートアップの技術が紹介されるようなことがあれば、技術としての先進国である日本という位置づけを指し示せるのではないかなと思っていて、大阪大学の理事の先生にその話をしたら、大阪大学は非常に乗り気でしたので、そのような取組も推進していただければと思っています。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

竹中委員、お願いします。

○竹中委員 私のほうからは、やはりこの検討の視点という点につきまして、先ほどからお話に出ているSU支援というのは大変重要かとは思いますが、定義の仕方が狭過ぎるのではないかなと思っています。今もオープンイノベーションという重要なエコシステムの構成というか、その中核を占める考え方というのがここに示されていませんし、また、前回の委員会のお話しました多様性、インクルーシブネスとダイバーシティのこともこの中には含まれていません。私は前回の委員会を途中で退出してしまったのですが、議事録を見ても、座長の渡部先生もこれは必要な問題だと言ってくださっていて、大変勇気を持ちました。

ちょうど昨日、特許庁の知的財産小委員会のほうでもこの話が出まして、たくさんの委員からダイバーシティにもう少し注視したほうがいいのではないかなという意見が出ました。このSU支援という狭い考え方ではなくて、もっとエコシステムの中での共想(共に創り合う)という考え方の中で、大企業も含めた例えば発明者の多様性ですとか、また、もちろん知財人材の多様性というのもあるでしょうし、特に重要なのは取締役やCOE、スタートアップの取締役やリーダーの多様性というのが新しいアイデアを生み出す上で非常に重要だと思うので、ぜひこのSU支援という中でもう少し広く定義して、多様性の問題というのも取

り組んでいただければと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

福井委員、お願いいたします。

○福井委員 ありがとうございます。

私は資料5の特に2ページあたりを中心にコメントをさしあげます。

全般に資料は非常に賛同できるところが多いわけですが、中村委員の発言にもありました一貫して国際収支が悪化し続けているコンテンツ使用料です。日本カルチャーは明らかに世界的に人気があるように見えるのに、それが生かしていない可能性を感じます。これは技術での国際ビジネス展開が弱いという指摘にも通じるところがあるように思いますが、どうもやはりよいものを作れば自然に売れるのだという信仰が日本社会にはまだ根強いように思うのです。よいものを作ることはもちろんとても大切なことなのですが、それだけでは恐らく足りない。例えば売り込みが足りていないとか、また、一方的な条件にやられてしまっているなという契約もコンテンツの世界ではまだまだ多く目にするところです。こうした売り込む力とか、よい条件を勝ち取る契約交渉を含めた総合的なマネジメントの力も含めて知的財産だと思うのです。ですから、それを高めていく。そういう後押しを政府としてもぜひさらに続けるべきかなと感じました。

それから、喜連川先生の御指摘でデータがとにかく足りない、不足しているのだという御指摘があったと思うのですが、これにも通ずる話として、知識基盤としてのデータセット、アーカイブがこのページの下右側のジャパンサーチの指し示していることですが、やはり非常に重要だと思います。オープンイノベーションという言葉も後で登場しますがまだどこかで、利用を断れば、無断で使われさえしなければ、それで知財が守られたのだと思っている節を感じるので、使われないものなんて財産でも何でもないです。利益を生んだり、あるいはその作品、そのプレーヤーのプレゼンスの向上につながるような形で使われることが知的財産の保護ですよね。そういうことを考えると、複雑な権利処理が壁で、かえって使えないという場面が、特に多くの権利者が関わる現代的な作品・メディアでは非常に多い。使えなければ意味はないので、官民連携でこの権利処理を容易化して、対価還元の仕組みをつくっていくということは重要であろうと思います。こうした仕組みは公共インフラと言えますから、それは権利者だけとか利用者だけとか一方に偏ることなく、公的に支えて設計、運用していくことが重要であろうなと思います。

最後に、これは映していただく必要はありませんけれども、資料6の4ページにありました就労環境の重要性は、幾ら強調しても過ぎることはないと思います。末端で働いている人たちが食えない状況でよいものを作る。そういう無理はもう終わりにしないといけないのではないかなと感じます。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございました。

村松委員、お願いします。

○村松委員 初参加となります、ソニー・ミュージックの村松と申します。よろしくお願いいたします。

去年、経団連でエンターテインメント・コンテンツ産業部会というものが拡大してクリエイティブエコノミー委員会というものができまして、その委員長をDeNAの南場さんと一緒にやらせていただいています。

先ほどコンテンツ戦略WGを資料6で説明してもらいましたが、基本的に分かりやすいのは、とにかく世界のエンタメコンテンツの価値や産業自体が大きく拡大している中で、日本のIP、我々はIPというと基本的に作品やアーティストやキャラクターそのものを指すことが多いのですが、日本のIPは非常に優位性があったというか、現状まだあると。3年ほど前のデータですと、世界のベストIPの上位25のうちの約半数を日本のIPが占めています。1位がポケモン、2位がキティということで、ミッキーマウスやスターウォーズを凌駕してこれらのIPが世界で一番マネタイズできているということは、優位性はあるのですけれども、先ほどからありましたように、成長予測が非常に低い。レベル的には今、アメリカ、中国に次いで日本のコンテンツは3位なのですけれども、成長率は先ほどあったように53か国中最下位というところで、デジタルに載せるのに最も相性のいいものはエンタメコンテンツだと思っております。ですので、ストリーミングの拡大等で距離や言語や時間等の境域を超えて伝わる商材ですので、これは日本の国の成長戦略、経済の成長戦略における重要な位置づけにこの産業をしていきたいと考えておりまして、春に提言をしていきたいと思っていますので、また皆さんからのアドバイス等をぜひよろしくお願いいたします。

先ほど梅澤委員からNetflix等の巨大資本のアジアの拠点日本に持ってくるのがいいのではないかと。非常にいい御意見だと思っています。そういうものを含め、例えばハリウッドの作品のロケ誘致みたいなものは、日本はなかなか成立しません。これは当然ロケ地の警察等の問題もあるのですけれども、最も大きいのは、ほかの国はほぼタックス・インセンティブがあって、そこにロケで落とされたお金の何%かを戻すというものがあるのですが、それは日本ではないであるとか、そこら辺もやはり補助がない。なかなかロケの誘致ができていない中で、先ほどの教育、人材育成という部分においても、やはりそういう本場の技術や現場での動きというものを日本で学べる非常に貴重な機会がつくれますので、そのようなことも含めて、いろいろなものを考えていきたいと考えておりますので、今後ともよろしくお願いいたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

あと、出雲委員、久貝委員、翁委員、波多野委員、林委員まで挙手をさせていただいてますが、時間が少し超過するかもしれませんが、恐縮ですが、御了解いただければと思います。

では、出雲委員からお願いします。

○出雲委員 昨年の11月に取りまとめられたスタートアップ育成5か年計画を受けて、知的財産推進計画2023の産業競争力強化の一丁目一番地がスタートアップ支援なわけですが、今日の内容はそういった意味では不十分ではないかなと。一丁目一番地のスタートアップ支援を強力に推進することによって、日本のスタートアップエコシステムを5年で10倍にするという目標に向かって、産業競争力強化の観点からスタートアップ支援も強力に5年で10倍に推進していかなければいけないわけですから、今日ここにはないのですが、2つぜひやっていただきたいなということをお話しします。

1点目は、スタートアップ支援だけではなくて、大学も強力に大学発スタートアップを創出できるような環境にしていかなければいけない。中でも国際卓越研究大学と地域中核・特色のある研究大学については、スタートアップ振興の観点から、単願の特許を東大並みに増やしていくということと、今まで取得している知財の流動性を高める、大学の知財を活用した社会実装するスタートアップを増やすということの実効性を高めるためのガイドラインの徹底等をこの2023のスタートアップ支援の中にしっかり書いていただきたいと思います。

国際卓越研究大学並びに地域中核・特色のある研究大学の嘆願特許を増やすのはそんなに難しくないのです。今、日本の大学の年間の知財が東大で約300件、日本全国の780の大学で7,000件の知財を確保しているのですけれども、そのうち8割以上が全く使われていない。ですけれども、これを大学が自らの予算で単願で取得することができれば、状況は大きく変わると思います。1件40万だとしても、国際卓越研究大学が申請するものは、大学がしっかり1件40万円の予算を確保すれば、7,000件だったとしても、たったの28億円なのです。これだけあれば大学が自由に社会実装して、死蔵がなくなる、流動性が高まるということが急所がこういうところにありますので、ぜひ推進計画の中で検討していただきたいと思います。

2点目が、スタートアップと大学のオンラインでマッチングではなくて、これは山本先生がおっしゃってくださったことの繰り返しなのですけれども、オンラインでマッチングするという事はないのです。ですので、スタートアップと大学が、国際卓越研究大学においてはみんなが一緒になるようなマッチングのリアルイベントを継続的に開催して、各研究大学のスタートアップを50社創出する。今、地方の国立大学でベンチャーが一番足りないのは富山なのですけれども、富山ベンチャーというのは3社なのです。青森ベンチャーがたったの5社、島根ベンチャーが6社。こういったところを全て地域中核・特色のある研究大学については、各大学が必死になって50社スタートアップを創出する。各大学からは50社スタートアップを創出して、1大学1IPを1大学1エグジットというスタートアップ育成5か年計画の目標にしっかり合致した形で、推進計画2023のスタートアップ支援をより強化、強力にマッチした内容で書き込んでいただきたいと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

久貝委員、お願いします。

○久貝委員 ありがとうございます。

資料5の3ページにつきましては、パナソニックあるいはNECさんがスタートアップ等への特許の提供という方針を出されたことは大変すばらしいと思います。ぜひそれがうまくいくように、その関係で、今、2人の専門家の方からお話がありましたけれども、実は特許庁が知財特許流通フェアというものを昔やっています、これはまさに大企業が持っている休眠特許を、実はほとんど使っていないものが全体の3割ぐらいあるということで、ただ、それが非常にいい特許もあるので、それを使って事業化をする。それはそうしたいという中小企業にマッチングするという仕組みでして、何年も続いていたのですけれども、予算を政権交代したときに切られてしまった経緯があるのですが、非常に成果も出ておりました。

それで、こういうケースで言いますと、いわゆる川崎モデルというのもございまして、それでも川崎市が中心になって市内のいろいろな大企業の研究所が持っている特許を有効活用するというのでマッチングをやった取組がありました。

ポイントの一つは、恐らく中立性とかあるいは信頼性がおける仲介者がいると、そういう民間の持っているいい特許というものが新しいユーザーによってうまく活用されて、新製品やサービスにつながっていくということではないかと。そういうような仕組みをぜひ参考にさせていただいて、これがうまくいくように知財本部のほうで提言を計画の中に入れていただければありがたいなと思います。これはスタートアップもそうですし、中小企業にとっても大きなメリットがあると思っております。

それから、4ページのほうで1つだけ、検討の視点で幾つかここに書いていただいています、2つ申し上げますと、国際標準のところ、いつものように国際標準を取りにいくというのが大事であるということなのですから、ただ、これは分野によっても大分違う。だから、例えば家電のような分野であれば民間だけでやっていけると思います。かつてのVTRとか、あるいはほかのものもあったと思いますけれども、他方、通信ということになりますと、やはりインフラ、それから、各国の安全保障に関するところもありますので、そう簡単には日本がそれを取れるかという問題があるので、ここで書いてあるのは総論的にはいいのですけれども、もう少し書き分けるとか、それぞれ標準の中身によってかなり戦略が違って来る。自国の特許、技術が国際標準になるのが一番いいのですけれども、それができなくても、何が新しい標準かというのが分かれば、日本の産業がそれに応じた製品や商品サービスを開発して、それを世界に供給できるということもありますので、この辺りをもう少し深めた議論をするということが大事ではないかと申し上げます。

3点目、最後ですけれども、この視点の中で私どもがお願いしたいというのは、こういうような知財のベースになっているのはやはり知財そのものの力ということで、それが本当に知的財産として本来の機能を発揮しているのかと。そういうものが必要だということで、知財の司法について、これをテーマの中に入れていただきたいというのを申し上げます。

おきたいと思います。理由は先ほど言ったような特許法の改正もありましたけれども、そのフォローアップは十分ではないと思われましたので、申し上げる次第です。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

翁委員、お願いします。

○翁委員 資料5の2ページの右側の図表については、中村委員、福井委員もおっしゃいましたけれども、非常に厳しい状況であると思います。特許が多いのにそれをうまく新製品や新サービスに結びつけていないということがよく分かりまして、これは日本企業のマークアップ率の低さに直結していると思っております。やはり高付加価値の製品化、サービス化、売り方といったことが重要であり、無形資産投資、人材投資をどういうふうにかかして戦略を動かし、そして、ビジネスにつなげていくかということで、やはり経営者やコーポレートガバナンスの重要性も示唆するものだと思っております。

同じ4ページにもありますが、その意味で、投資家がエンゲージメントしていくことは非常に重要だと思うのですが、どういうふうに投資家に対してエンフォースメントしていくのか、コミットメントを求めると書いてありますが、を考える必要があります。ROIC逆ツリーというのもそういう考え方だと思うのですが、投資家が、企業の知財や無形資産の投資額がどういうふうに戦略に反映させているかについてしっかりとエンゲージメントできるようなことが大事だと思います。アセットオーナーというのは企業年金とかだと思っておりますけれども、これに限らず、ベンチャーキャピタルとか、多くのスタートアップを支援する投資家、機関投資家などにもしっかりとこういったところにコミットメントをしてもらって、無形資産投資がしっかりと付加価値に道筋がつくような取組をお願いしたいなと思っております。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

時間を超過いたしますが、あと、波多野委員、林委員まで御発言いただきたいと思えます。

波多野委員、お願いいたします。

○波多野委員 ありがとうございます。

私は2点ありましたが、1点目は出雲委員が既におっしゃったことと同じでして、大学発のスタートアップの機会に、むしろナレッジプラットフォームが仲介人になるというよりも、やはり大学発のスタートアップがこれからそういうものを担っていくと私は信じています。パナソニックさん、NECさんでもやはりスタートアップがそういう役割をしていて、それが海外でなく、今後は日本の大学がそういう役割を果たしていくような整備が至急求められると思っております。

もう一つは、総合知とかソーシャルインパクトの観点から、e-CSTIで論文の分析をしたところ、やはり要素技術の論文は非常に日本は多くて、ソーシャルインパクト、総合知に

対することは本当にわずかしかない。それが先ほどの1ページの図1に示してあるような価値が生み出せないという根拠にもなっているのですけれども、知財においてもそういう分類をするとそういう傾向が出てくるのではないかと思うのです。ですので、スタートアップをはじめ、企業から、大学からの知財もそういうことを意識した知財の出願の戦略みたいなものが重要となってくると思います。それには、先ほどほかの委員の方がおっしゃっていたような多様性やインクルージョンも含めたソーシャルインパクトが、価値を創出するための知財を要素技術だけではなくてそちらまで見渡して出していくというようなところが重要になってくると感じています。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

林委員、お願いします。

○林委員 ありがとうございます。

資料6のコンテンツ戦略WGの4ページのキーワード例に掲げられている、右端の列の下から3つ目だと思うのですが、「権利保護・権利処理においてプラットフォーマー・民間サービス事業者が果たす役割の整理」は非常に重要だと思っております、いわゆるインターネット上のインターメディアリー(intermediary)である媒介者や仲介者の果たす役割について検討するという事は、同じくキーワードにあります「クリエイターへの適切な対価還元」とか、また、それを阻害している最悪の要因である「インターネット上の海賊版への対策」にもつながる、極めて重要な喫緊のテーマであると考えております。

それから、資料7のクリエイトジャパンWGについて、既に梅澤委員等からお話があったとおり、例えばロケにおけるタックス・インセンティブを付与するとか、それから、農泊、農山漁村滞在型旅行です。農村など地域に行き農業者と生活をともにしたり、または地域資源・観光コンテンツの作り方や地理的表示というのも農水省で進めていますが、そういったものとタイアップしてインバウンドを増やしたり、また、そうしたインバウンドや輸出の呼び水となるような紹介ビデオを制作して海外で配信していただくというのも有効ではないかと思うので、ぜひ御検討いただければと思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

時間を超過してしまっておりますが、ここで意見交換のほうは終了させていただきたいと思っております。

それから、前半からいろいろ省庁の説明に対して御質問もいただいたところでございますけれども、十分まだお答えできていないかと思っております。事務局のほうでどういうふうにお答えするか御検討いただければと思います。

本日の議論を踏まえまして、知的財産推進計画の2023に向けた検討を引き続き進めてまいりたいと思っておりますので、引き続きよろしくお願いたします。

最後に、田中局長より一言お願いできますでしょうか。

○田中事務局局長 時間も超過しておりますので、今日の議論に対して御礼を申し上げさせていただきますことにとどめたいと思います。

いただいた御意見も踏まえながら、次の「知的財産推進計画2023」の編さんに向けて進めていきたいと思います。

次回は、今、「知的財産推進計画2022」の中で具体的なプロジェクトとして取り上げているものについても御報告をさせていただこうと思います。スタートアップのところは薄いのではないかという御指摘は、そのとおりかと思います。実は意識しておりました。次回報告させていただくこと等を踏まえませんとうまく位置づけられなかったのも、あえて新しい話だけ書いたというのが実際でございます。

等々ございまして、次回御報告申し上げることも含めまして、今日の全体像の議論をさらに深めさせていただければと思っております。よろしく願い申し上げます。

○渡部座長 ありがとうございます。

本日の会合はこれで閉会とさせていただきますが、事務局より連絡はございますでしょうか。

○池谷参事官 本日の議論を踏まえまして、引き続きWG等の議論や事務局での検討を進め、次回の構想委員会は4月下旬頃に開催する予定です。日程につきましては改めて御相談いたします。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

お疲れさまでした。終了いたします。