

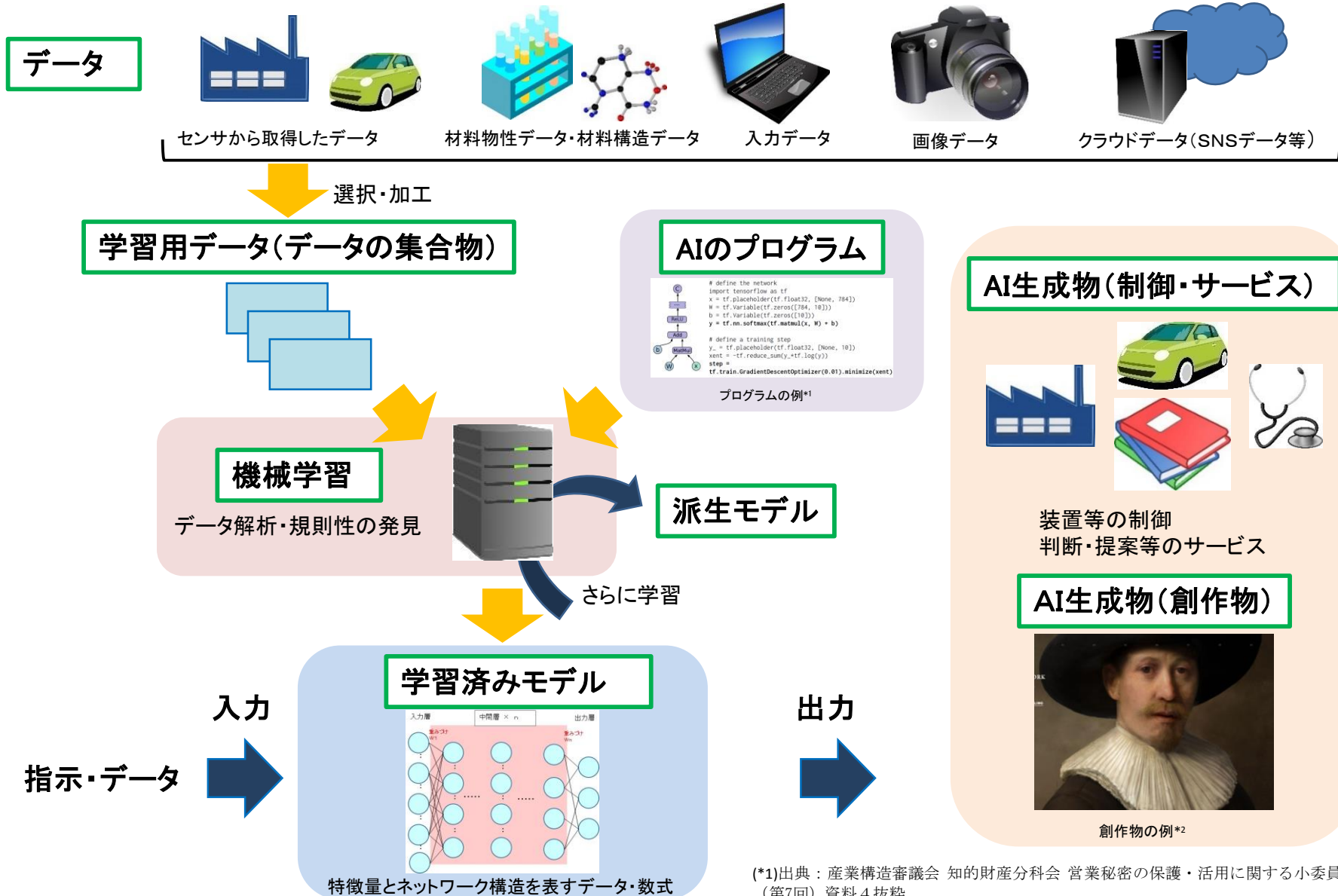
# BD、AI 時代のイノベーションと知的財産

平成29年11月6日(月)  
東京大学政策ビジョン研究センターシンポジウム

内閣府 知的財産戦略推進事務局長  
住田 孝之

# 1. これまでの検討の概略

## 人工知能を用いたデータ利活用



(\*1)出典：産業構造審議会 知的財産分科会 営業秘密の保護・活用に関する小委員会 (第7回) 資料4 抜粋

[http://www.meti.go.jp/committee/sankoushin/chitekizaisan/eigyohimitsu/pdf/007\\_04\\_00.pdf](http://www.meti.go.jp/committee/sankoushin/chitekizaisan/eigyohimitsu/pdf/007_04_00.pdf)

(\*2)出典：<https://www.nextrembrandt.com/>

# 「知的財産推進計画2017」の全体構成

## イノベーション創出

I 第4次産業革命(Society5.0)の基盤となる知財システムの構築

II-2 地方・中小企業による知財活用と産学・産産連携の推進  
・中小企業への知財意識の普及啓発や海外展開支援  
・産学連携の橋渡し・事業化支援

I-3 グローバル市場をリードする知財・標準化戦略の一体的推進  
・国立研究開発法人を活用した業種横断的な標準化の推進

I-2 知財システム基盤の整備  
・証拠収集手続の強化  
・知財の新たな価値評価の検討

I-1 データ、人工知能の利活用促進による産業競争力強化に向けた知財制度の構築  
・不正競争防止法におけるデータの不正取得等の禁止  
・著作権法における柔軟性のある権利制限規定の整備

## 地方創生

II 知財の潜在力を活用した地方創生とイノベーション推進

II-1 「攻め」の農林水産業・食料産業等を支える知財活用・強化  
・植物品種登録、地理的表示(GI)・地域団体商標、JAS規格の活用

II-3 「国民一人ひとりが知財人材」を目指した知財教育・知財人材育成の推進  
・「知財創造教育推進コンソーシアム」によるカリキュラム・教材開発と「地域コンソーシアム」支援

III-1 コンテンツの海外展開促進と産業基盤の強化  
・異業種連携の強化  
・コンテンツ分野の人材育成・教育機関との連携

III-2 映画産業の振興  
・中小制作会社等の海外展開促進  
・ロケ撮影の環境改善に係る官民連絡会議

III-3 デジタルアーカイブの構築  
・国として分野横断統合ポータルを構築し、産学官で活用

## 文化創造

III 2020年とその先の日本を輝かせるコンテンツ力の強化

産業  
財  
産  
権

コ  
ン  
テ  
ン  
ツ

# (参考) 「知的財産推進計画2017」策定までの検討体制

○「推進計画2017」決定  
(2017年5月16日)

知的財産戦略本部

知的財産戦略推進事務局

○「推進計画2017」素案取りまとめ  
(2017年4月26日)

検証・評価・企画委員会

【新規設置】

産業財産権分野を  
取り扱う会合

(座長) 渡部 俊也  
東京大学政策ビジョン研究センター  
教授

- オープンイノベーションへの知財  
マネジメント、地方・中小・農水分  
野における知財活用、知財教育  
等について検討
- 知財紛争処理制度のフォロー  
アップ

コンテンツ分野を  
取り扱う会合

(座長) 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

- 映画産業振興、デジタルアーカ  
イブの推進、模倣品・海賊版対策  
等について検討
- デジタル・ネットワーク化に対応  
した著作権システム

新たな情報財に関する  
検討委員会

(委員長)  
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  
渡部 俊也  
東京大学政策ビジョン研究センター  
教授

- 著作権・産業財産権・その他の  
知的財産全てを対象とし、人工  
知能・データ等新たな情報財の  
保護・利活用に係る知財制度に  
ついて検討

※合同会合としても開催

【新規設置】

映画の振興施策に関する検討会議(タスクフォース)

(座長) 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

- 映画製作への支援、海外展開支援、ロケ誘致等について検討

# 著作権法における柔軟性のある権利制限規定の整備

権利者に及び得る不利益の度合いに応じて分類した3つの「層」について、それぞれ適切な柔軟性を確保した規定を整備

## [第1層]

著作物の本来的利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型

▶ 行為類型を適切な範囲で抽象的に類型化を行い、柔軟性の高い規定を整備

## [第2層]

著作物の本来的利用には該当せず、権利者に及び得る不利益が軽微な行為類型

▶ 著作物の利用目的等によって大きくりに範囲を画定し、相当程度柔軟性のある規定を整備

## [第3層]

公益的政策実現等のために著作物の利用の促進が期待される行為類型

▶ 利用目的ごとに公益性や権利者の利益との調整に関する政治的判断が必要。権利制限の範囲を画定した上で、それぞれの範囲ごとに適切な柔軟性を備えた規定を整備。

↑ 社会的意義・公益性等

バックエンドでの利用  
などの著作権者の利益を害さない利用

- コンピュータにおける著作物利用の円滑化
- ネットワークにおける情報処理の効率化
- AIの開発、情報解析
- 技術開発のための試験・検証

等

著作物等の  
所在情報検索サービス

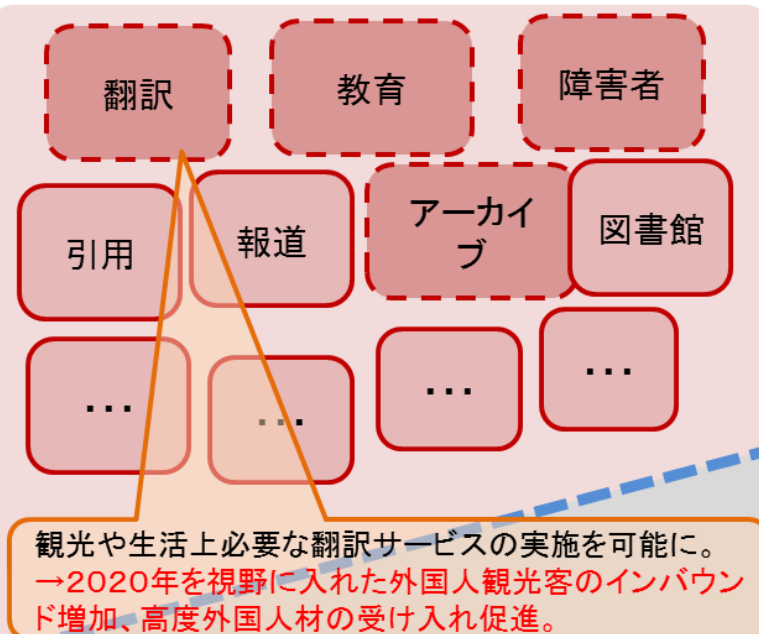
<可能になるサービスの一例>

- 利用者が関心のあるキーワードが含まれる書籍を検索し、その内容を一部確認できるようにするサービス

情報分析サービス

<可能になるサービスの一例>

- 論文の剽窃の有無を検証し、剽窃割合とともに該当部分を一部表示するサービス
- 特定のキーワードに関する報道やSNSにおける口コミの傾向を分析し、その内容を一部表示するサービス



著作物を表現として利用しない行為や、情報処理技術を用いて新たな知見や情報を生み出し付加価値を創出するサービスにおいて、付随的に軽微な形で著作物を利用する行為を広く可能に。  
→ AI、IoT、ビッグデータを活用したイノベーションを創出しやすい環境を整備し、第4次産業革命を加速。

権利者の利益を  
不当に害する領域

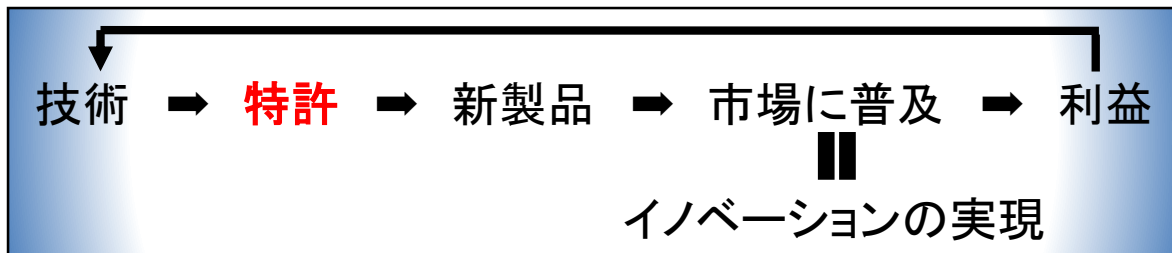
※それぞれの行為類型を主として属するものにあてはめたもの。なお、上記のまとまりが条文の数を表すものではない。

## 2. 今後の検討

### (1) イノベーションの変質と知財戦略

#### 20世紀 = $D > S$ の時代

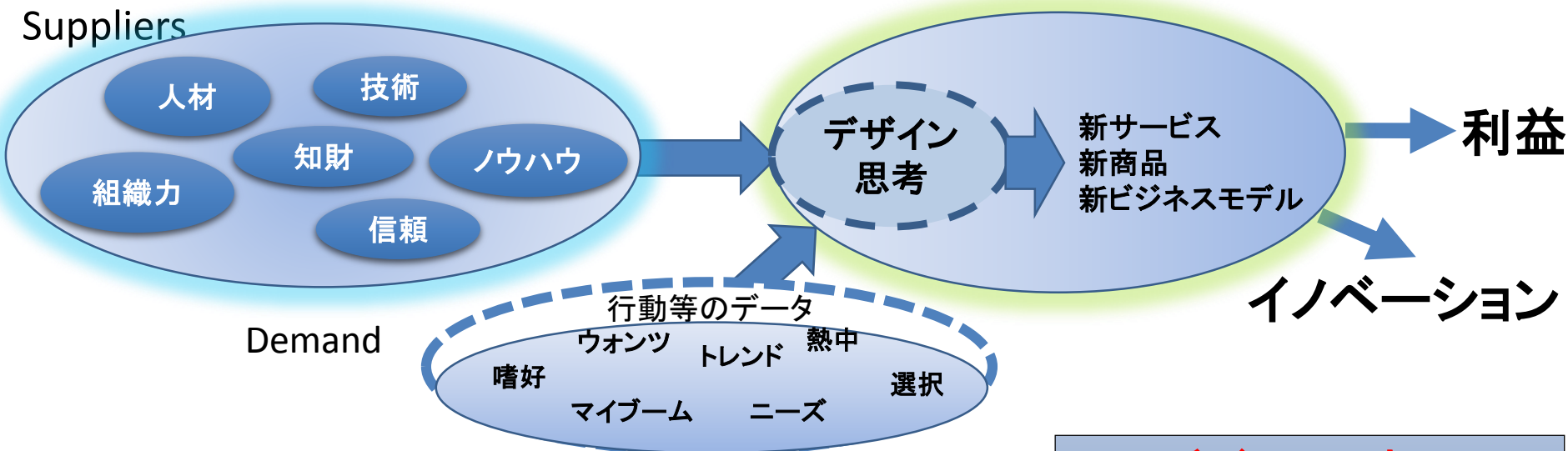
S リードのリニアモデル = 核となる IP を抑えて → 市場の獲得 維持  
→ 継続的利益  
→ 技術に再投資



**プロパテント戦略**

#### 21世紀 = $D < S$ の時代

D リードの市場 = 新技術・新製品でも選ばないと売れない + 複雑系



**デザイン思考 & プロイノベーション戦略**

・ Dを理解したビジネスのデザイン } がイノベーションの鍵  
・ 必要な資産の選択 合わせ

## (2) 21世紀のイノベーションの特徴

- オープン・イノベーション

特定分野→複雑系＝分野横断

組織内→様々な外部の知との融合

- デモクラティック・イノベーション

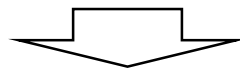
(Open Innovation 2.0)

研究室→イノベーションセンター、リビングラボ

フューチャーセンター

技術者＋需要者・生活者

- データを活用したデザイン思考



○様々な人・分野の知の融合をもたらす新しい場が重要

(フューチャーセンター/イノベーションセンター/リビングラボ、積極的な部局交流、出向者の活用)

○価値創造のパーツとしての知財の位置づけ・価値の変化

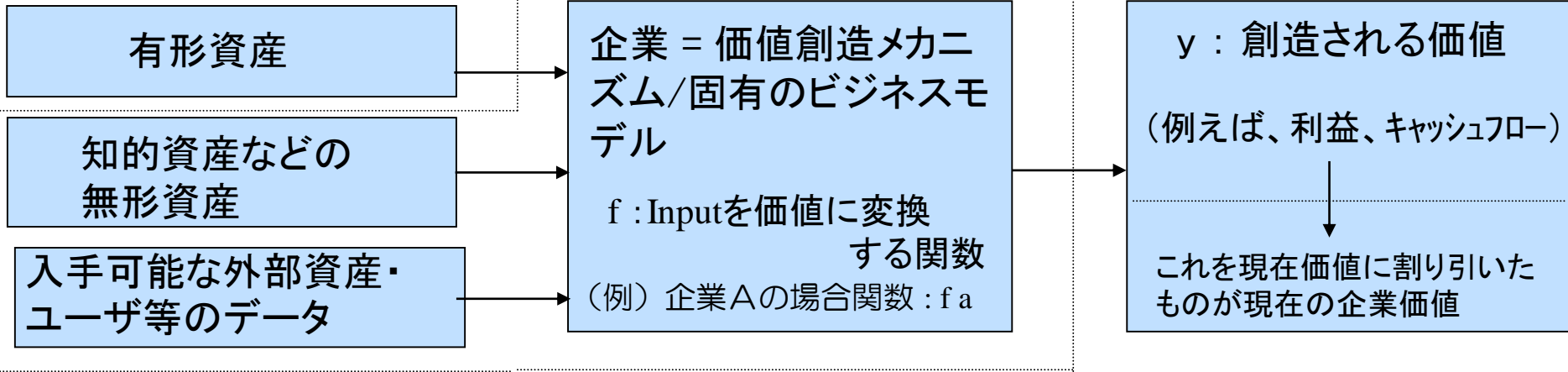
○企業の価値創造についてのステークホルダーとの対話

### (3) 組合せ・デザインを実現する企業とビジネスモデル

Input :  $x (x_1, x_2, \dots, x_n)$

企業 =  $f$

Output :  $y = f(x)$



- ポイント
- ①  $f$  も  $x$  (保有する資産の組合せ) も百社百様。
  - ②  $x$  の中味だけでなく、 $x$  の中味を活かせる  $f$  になっているかも重要。
  - ③  $y$  を高めるには、 $x$  の増大、 $f$  にマッチした  $x$  の選択、 $x$  を活かす  $f$  = 経営のデザインの変更がある。
  - ④ 知的資産としては、人的資産 (従業員の知識・ノウハウ、リーダーシップ等)、組織資産 (IP、チームワーク、技術の蓄積、忠誠心など)、関係資産 (評判、長期的関係など) がある。

○企業は、価値創造メカニズムであり、インプットを選択し、組合せて価値に転換する内容がビジネスモデル。

○上の点線部分は、従来企業が開示してこなかった部分。ここ数年は、この部分を含む「統合報告」が次第に普及。



# (4) 新しい知財戦略の背景となる時代の変化(イメージ) 未定稿

2025～2030年の社会・文化・経済の変化につながるトレンド(例)

価値観、社会状況

サプライサイドからユーザー／ディマンド主導への転換

Society5.0、SDGsがイノベーションを牽引

産業・組織のボーダーレス化、組織から個人主体へ

一億総クリエイター、プロ／アマの境が曖昧に

「モノ」から「コト」「コンテンツ」へ、所有からシェアへ

「共感」「リスペクト」「他者の幸福」の重視

人口減少、少子高齢化、健康寿命100才

…等

技術

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、ファブレス生産

仮想現実／拡張現実技術

生命科学、バイオ技術

…等

国際情勢

米国、中国の存在感(イノベーション、産業、消費、軍事等の面で)

ブロック経済的動き(ヒトの流入の制約を含む)が見られる中で、技術によるグローバル化が進展

高齢化、成熟社会へ

…等

## 新しい価値創造の潮流

「情報」と「物質」、  
「仮想」と「現実」が融合し、  
仮想空間が生み出す  
価値が大きくなる

データがユーザーとメーカー/  
サービス提供者をつなぎ、  
価値を生み出す

多様な価値感・変化への  
対応、他人の共感を呼ぶ  
感性が新たな価値を生む

## 持続可能な経済社会の発展の鍵

- プロイノベーション、特に異次元のオープンイノベーションの促進
- 才能、人材、アイデア、資金が集まりつながる「場」の形成
- 価値を生み出す仕組の「デザイン」と収益・分配の「システム」の構想力の強化等

## (5) 中長期的な変化の中での知財とIP

- 所有からシェアへ & 1億総クリエイター時代  
→ 権利・独占よりも多くの人の利用？
- データなどのプラットフォームの重要性の増大  
→ コモンズ？
- データを活用したビジネスのデザイン力がますます重要に  
→ 非リニアモデルの中で保護すべきものがあるか？
- 収入を得ることよりも、共感を得ることに価値を見出す人の増加  
→ 独占的利益というIPの考え方の根幹が変わる？
- SDGsの解決とIPの関係  
→ 標準？オープン化？コモンズ？