

総合科学技術・イノベーション会議有識者議員懇談会

議事概要

- 日 時 平成30年9月27日（木）10：00～10：38
- 場 所 中央合同庁舎第8号館 8階特別中会議室
- 出席者 上山議員、梶原議員、小谷議員、小林議員、十倉議員、橋本議員、山極議員
幸田府審議官、赤石統括官、中川審議官、佐藤審議官、柳審議官、
松尾審議官、黒田審議官、堀内参事官、
知的財産戦略推進事務局 住田事務局長、仁科参事官

- 議題 「知財ビジョン」と価値デザイン型イノベーションの推進に向けて

[議事概要]

- 堀内参事官 時間になりましたので、本日の会議を始めさせていただければと思います。

上山議員、お願い致します。

- 上山議員 本日は公開ということなので、私が司会を致します。

総合科学技術・イノベーション会議有識者議員懇談会を開催させていただきます。

本日の議題は、「「知財ビジョン」と価値デザイン型イノベーションの推進に向けて」ということですので、知財本部の事務局長の方からまずは御説明を頂くということにさせていただきます。

では、よろしくお願い致します。

- 住田事務局長 皆さん、おはようございます。

知財事務局長、住田でございます。

今日はお時間を頂戴致しまして、議論させていただけるということで、大変光栄に思っております。よろしくお願い致します。

資料が2つございますが、1つは知財ビジョンサマリーで、これは今年の6月に知財本部において決定をしたものでございます。

1枚おめくり下さい。知財ビジョンは、知財のための知財システムではなく、知財は、もともとイノベーションのために知財のシステムがあるということであり、そのイノベーション自体がどう変わっているのかを出発点と致しました。

資料を1枚おめくりいただきますと、イノベーションの変質というページがございます。20世紀と21世紀で相当状況は変わったということですが、DとSと書いております、ダイヤモンドとサプライの大きさが変わったということでもあります。

20世紀においては、ある意味物不足の時代でありましたから、ダイヤモンドの方がサプライよりも大きく、したがって新しいものを作ると売れ、それがイノベーションにつながり、比較的にリニアなモデルが成り立っていました。ところが冷戦の崩壊が非常に大きかったわけですが、結局旧東欧諸国や中国を始めとして、従来の東側諸国が供給者として急激に流れ込んできた。また、従来の西側諸国においても、これまでは軍事と経済の両方にリソースを投入しなければならなかったが、経済だけに投入すればよくなり、世界的にサプライの能力が非常に高まった。こうして、21世紀は、サプライがダイヤモンドの量を上回る、ある意味供給過剰の慢性的な状態というのを生み出したわけです。

その中では、ダイヤモンドがリードすることになるので、新しい技術や製品を作ったから売れるというわけではなく、選ばれないと売れない。しかもその選ぶ方は色々な人がいるので、複雑系になったということもあり、そのため、サプライの側は色々なノウハウや技術を組み合わせたオープンイノベーションが必要になってきた。1社だけでは解決できない問題が多くなってきたことと、ダイヤモンド側の意思、或いはウォンツ、ニーズを汲み取らないといけないことで、イノベーション中にダイヤモンド側も取り込む、デモクラティックイノベーションという言葉がありますが、そのような状況が生じてきました。

更に、最近ではこのダイヤモンド側の状況を取り込む中で、データを使うやり方が非常に多くなってきており、ダイヤモンドとサプライの状況を組み合わせて、新しいサービスや商品、ビジネスモデルを作っていくデザイン思考が求められるようになってきました。20世紀が物、或いは供給サイド、技術中心であったのに対して、21世紀のイノベーションはサービスが中心であり、需要サイドが中心で、デザインが中心になり、このような大きな変革の時期にあると思います。

その中で、将来のイノベーションを考え、知財システムを考える上で、どうしたらよいのかを2ページにある専門調査会を設け、昨年12月以来議論をし、6月にまとめました。メンバーを見ていただきますと、普通の審議会と比べると30代、40代の方も半分ぐらいいらして、若い方、しかも非常に論客中心の構成と致しました。

更に、将来を考えるため、クリエイティブな発想をしたいということで、3ページにあるように、グループディスカッション方式の審議会として、1回の会議で5分程度話すものとは全

く異なり、12人を3つに分け、絶えず話すという状況で、言いたいことを言える環境を作り、且つチャタムハウスルール、つまり会議の発言はオープンで引用してよいが、発言者は特定しないことを、メンバー及び傍聴の方も含めて、ルールとして行いました。これにより、大胆な発言をしても、それで問題となることがないことになりました。

議論の結果として、4ページにあるとおり、将来につながる環境変化として、今どのような兆候があるのか、そして将来どのような社会像になっていくのか、その中で何が価値になるのかを議論し、その価値を多く生み出せる仕組みはどうしたらよいのか。また、その時に世界で皆が同じになると困るので、日本の特徴をどのように生かせばよいのかを議論を致しました。

特に3に書いてありますとおり、将来は生き方や働き方も多様化するので、個の多様性が非常に大事になってくることと、デジタル社会になればなるほど、実はリアルの体験価値が大きくなり、それを包摂する社会の仕組み、社会全体の多様性が大事であり、また常に新しい価値を求めていくイノベーションが大事になってくるという議論になりました。

5ページにある色々なキーワードが出てきましたが、個の多様性との関係では、脱平均、或いは異能が集まってアイデアが次々と湧いていくスカンク状態が大事、或いは、リニアな形で成功するわけではないので、トライ&エラーが大事、やってなんぼ経済ということ。

或いは6.にあるとおり、自由な行動をするためには、日本的な、ある種お目こぼし的な文化も大事であり、過度なコンプライアンスでがんじがらめにすると、新しいアイデアが生まれなくなるので、色々な仕掛けを考えないといけないということが議論されました。

その中で、方向性として出てきたのは6ページの、「価値デザイン社会」であり、新しい価値を次々とデザインをし、構想をし、世界に問うていき、その世界に問うたものが世界の中で共感を得て、それが世界のトレンドになる、或いは世界の新しい価値を定義していく、そのような社会を日本は目指したいということです。従来は知財立国というフレーズ、標語でありましたが、広く言えば「価値デザイン社会」を目指したいということです。

そのためには、1つ目として脱・平均、とがった人やチャレンジする人、組織が生まれ、世界から集まってくる、そのためには、個々の主体を強化しなければいけないという点。それから2つ目として、個々の価値や能力が分散をしていくので、それを融合させる場が大事ということで、分散と融合、それを組み合わせしていく。更に、3つ目として、日本から生み出していく価値、デザインしていく価値を世界に共感してもらわなければならないので、国全体のブランド化が必要であり、クールジャパンも含めた世界のファンを取り込んでいく、世界のファンを増やしていく仕組みが大事である。そして、具体的な仕組みを幾つか例示しました。

その中で、6 ページ上に書いてありますが、未来は夢、妄想をベースにしながら、それと技術とデザイン、構想力を掛け合わせ、未来を作っていく、こういう議論が行われたわけです。

次に、資料2 ですが、これを受けて、現在「価値デザイン社会」を推進していくためには、どのような仕掛けが必要なのかを、特に知財に関係しそうな分野を中心に引き続き先ほどのメンバーで議論を続けているところです。

幾つかの分野があり得るということで、1つは価値をデザインする、価値を構想していくマインドを高めるための仕掛けは何かないのか。

もう一つは個別にデータやAIに関連するもの、或いは、オープンイノベーションに関わる知財の仕組みは何かあるのだろうか、或いは世界に共感を得るという意味では、クールジャパンに関連するシステムは何かあるのだろうかを議論しています。特に価値デザイン型のイノベーションの推進に向けた重要な論点ということで、既に議論を始めておりますが、価値をデザインしていくというモチベーションをどう高めていくかについて、従来型の単に保護すればよいというものでは必ずしもない、知財の制度だけではカバーし切れない分野がある。

従来の知財の制度は、4 ページや5 ページに書いてあるように、特許で保護されたり、或いは商標で保護されたり、意匠で保護されたり、著作権で保護されたりする部分はありますが、保護ということも一つはあるかもしれないが、もっと価値をデザインすることに対するリスペクトが高まる、或いは報われる状況を作っていくためにはどうしたらよいか。褒めたり、評価したり、「いいね！」をつけたり、このような仕掛けは従来の知財の制度の枠組みを超えるが、おそらく一番大事な価値の源泉になっていくことから、どうすればよいか。単純なプロパテント、アンチパテントという二元論ではなく、人間の心をくすぐることをどうしたらよいかという問題です。

もう一つは3 ページに出てきますが、ソリューションとプロブレムの問題で、ソリューションが分かっているが、課題が分からないケース、3 ページ目の上の図の右下のAと書いてあるところですが、この分野は、実は枯れた技術の水平展開が非常に大事と言われております。

ある意味埋没技術や死蔵特許を水平展開するにはどうしたらよいかということですが、理屈の上では分かるかもしれないが、例えばUberや、iPhoneにしても、技術的に優れているというわけでは必ずしもないが、従来の技術をうまく組み合わせ、ユーザーのウォンツをうまく捉えたところであります。

例えば、枯れた技術という意味では、ダイソンの羽なし扇風機がありますが、これは日本の電気メーカーが最初に特許を取っていたが、実際に製品化したのはダイソンでした。或いはG

o o g l e の検索技術も日本の企業が関連特許を持っていましたが、このような検索をすると著作権のような別の権利を侵害するのではないかというような懸念もあったかもしれないが、使えないということで、結局はG o o g l e がその検索技術を使った。このような、もともとは日本の企業、電気メーカーが特許を持っていたが、権利を放棄してしまったケースが散見されます。枯れた技術だが、水平展開しておもしろいデザイン、或いは構想でイノベーションを起こすことを、どう支援すればよいか。

従来の研究開発とは少し違うが、企業の中で研究開発を行ってきた研究所をどうやってイノベーションの場にしていくかは、実は大きな課題であり、研究所の方に聞くと、自分たちはR & Dをやっていると言うが、R & Dをやるのもよいが、それはイノベーションのためにやらないといけないという議論をする状況であります。

3つ目は、P h . D . がもともと色々な能力、問題発見能力を持っており、解決能力、仮説検証の訓練を受けているが、日本の場合は、山っ気がある人が少なく、でっかいことをやってやろうという人が少ない。このような人たちが増えてくると、ベンチャーという形で始まるかもしれないが、大きなイノベーションが起きるかもしれない。これについて、どのような仕掛けがあり得るのが問題意識として、この調査会で議論されつつあるので、今日皆様からのインプットを頂き、更に発展させていきたいと考えています。

よろしくお願ひ致します。

○上山議員 住田局長、どうもありがとうございました。

今日は松尾議員が御欠席ということなので、意見書を1枚紙で頂いていますから、これをまず堀内参事官の方から紹介してください。

○堀内参事官 では、私の方から読み上げさせていただきたいと思います。

松尾議員からのお手元に用意してある資料であります。

本日は名古屋大学秋季入学生の卒業式があるため、欠席させていただきます。全ての単位取得が英語で修了できることになっており、世界中から優秀な学生、大学院生が集まっています。

さて、頂きました資料をもとに、下記に意見を述べさせていただきます。

1) 本資料では未来社会のビジョンのイメージ作りが主に示されており、それと知財戦略がどう絡んでいくのか明確でなく、これから議論が進んでいくものと思います。未来社会のビジョンという点では、我が国が進めているスーパースマートソサイエティーないしS o c i e t y 5 . 0 との関連が分かりづらく、もし知財戦略を社会の大きな枠で捉えんとするならば、概念的な統合がある程度必要ではないかと思ひます。

確かに、Society 5.0で示されている観念の中では、「デザイン思考」が弱いように思えますが、従来からお話ししているように、人文社会科学系の復権、或いは活用をこのような未来社会ビジョンの構築の中でいかに果たしていくものかも重要な課題と考えます。

今回の資料では、そのような考え方の中での知財戦略がどうあるべきかという論点は、まだ語られていないように思いますので、今後の重要な課題として検討を続けていく必要があると思います。

2) 以下の点では細かいことになりますが、知財権を制限するアンチパテントの施策につながる考え方かと思しますので、6ページの記載につき意見を述べます。

すなわち知財権の法律は各国で異なるため、日本だけの法改正で課題が解決できるかという点は気になった点を指摘させていただきます。ただし、まだ具体的な内容となっていないため、現段階ではコメント等は不要かもしれませんが。

①で排他的使用权を緩やかにし、様々な法律上の権利に共有権を設定、②として、著作物の自由な利用と創作に関与した人への配分。

以上であります。

○上山議員 どうもありがとうございました。

それでは、委員の方からの意見交換ということで、山極議員、どうぞ。

○山極議員 大変きれいに、おもしろくまとめていただきましてありがとうございます。

ただ、一つ足りない点が僕はあると思う。それはコミュニティの規模という問題です。今、グローバリズムが当たり前になってきて、正に需要と供給のバランスというのはおっしゃるとおりになっていると思うんだけど、実は一方で小さなコミュニティの内向き化というのも進んでいるんですよ。例えば、地域性というのものもあるし、ネット上で小さなコミュニティがぼこぼこ、ぼこぼこ立ち上がっている。その中で、実はグローバルなところとは合わないような思考を共有される傾向も強まっているわけですね。だから、一方でグローバルに拮抗するような同好者、愛好者的な偏向というのも進んでいって、そちらの方も一つの人間の心のあり方として捉えた方がいいと思うんですね。

そうすると、デザインといったときに、グローバルな社会のルールを守らなければいけなくなって、マーケットのあり方が変わってきた。これまでの商売というのは、価値の違うところを行き来する、品物を移動するだけで商売になったわけだけれども、世界中同じ価値というものを共有しなければならなくなったわけですね。だから、SDGsというのを企業は一生懸命守ろうとするわけです。それを目標としようとするわけです。

だから、それは全世界共通の枠として、我々は真剣に考えなくてはならないわけだし、ただ一方でローカルなルール、ローカルな思考性というものを担保するようなあり方というものもあるわけですね。農村社会なら農村社会、或いは漁村なら漁村、或いは何とか愛好家だったら、そこだけで通じるような言葉がどんどん乱立しているわけでしょう。そういうデザイン思考性というものも一方で考えなければいけないと思うんです。だから、その2つをプラットフォームでつなぐような情報センター、或いは価値創造センターというものを多様に持つ必要がある。

私は、それは大学だと思うんですよ。地方大学というのは、そういう地方的な色も、そしてグローバルな世界のあり方も全部情報として持っている。そこをつなぐようなプラットフォームをきちんと作ることで、グローバルとローカルというのをつなぐというのがこれからの日本のイノベーションのあり方じゃないかと思いますけど。

○小林議員 価値デザインというコンセプトそのものは分からないこともないのですけれども、その前段としてお聞きしたいのですが、かつてビジネスモデル特許というものが大分はやりましたよね。それでみんな色々書いたのだけれど、結果としてなかなか焦点が絞れなかったという印象があります。結局、ビジネスモデル特許はどうお金に還元できたのか、できなかったのか、この辺のデータをお持ちでしょうか。

それから、エレクトロニクスでもケミカルでも、今まではとにかくたくさん特許を書けば結局何となく一つのかたまりになって、それを大手企業同士がクロスライセンスして、という守り方があったわけです。しかし、現在の技術の進み方は確かにリニアではないし、単純ではない。非常に複雑系になってきたところで、そもそも知財という存在そのものを問い直していかないといけないのではないのでしょうか。例えばAIがレンブラントやモーツァルトのような古典的芸術作品すら創造できてしまうという時代の中で、そもそも何を押しえれば競争優位性の確保につながるのかという、その辺りをもう少し具体的に検討する必要がある。知的財産という制度では肝心のところをブロックできない時代が来ているのじゃないかなと感じます。

だから、日本が知財で結構な黒字を稼ぐ国として隆々とやれた時代から、今後どういう転換を図りながらそういう価値デザイン型の社会にしていくのか、そのための知財戦略はどうあるべきなのかを考えなくてはならないと思います。時代はどんどんデータセントリックになっていって、そういう中で、モノとコトのハイブリッド系というのが何らかの価値を生み出す場所になると思うのですが、知財戦略としてはそこをどう考えるのか。

そうすると、やはり初等・中等教育から大学入試も含めた高等教育まで、全面的な教育改革

でもやらない限り、とても価値デザインができるような人材は育てられないのではないかと思います。その辺りについての見解を聞きたいと思います。

○住田事務局長 山極議員のコメントに関して、正にこのビジョンの専門調査会では、個々の地域性があり分かれていくものと、グローバルなものと、両方あり、自分はグローバルの方が大事と思うものや、正に同人誌的なもの、色々な価値が分かれてくる。それぞれに何が自分にとって幸せかは、人それぞれ異なるので、そこをうまく捉えなければいけない。

ビジネスはどうすればよいのかというと、自分はどこをターゲットにし、どのようなビジネスをやるかであり、その中でもどのような人たちに共感される価値をデザインしていくかが大事であるという議論してきております。また、世界の価値になりそうなものがSDGsということ認識した上で議論しておりますが、おっしゃられたとおり、大学が両方の面を持ち、プラットフォームになり得るところは、ありがたい御指摘だと思いますので、これからの検討の中で、議論させていただければと思います。

小林議員の方から御議論いただいております、教育の話ですが、そのとおりと思っております、ここで書いております夢と技術とデザインを掛け合わせたものが未来という議論も出てきたのですが、そこで言っていることは、結局、従来型の技術系や理科系の頭と、デザインやアート系の頭が融合した結果として、新しい価値が生まれていくところを言いたいところであります。その教育改革まで踏み込んでいませんが、その点は御指摘のとおりだと思います。

今回の議論の中で知財はかなり広いものとして捉えており、いわゆる知財権という権利の部分だけで議論していても仕方がなく、これからの時代は、AIが何でも作るので、委員の中には、知財権は過渡期的なものであり、将来なくなるということを使う方もいらしたほどです。一方、人間が行っていくクリエイティブな部分を高くリスペクトし、新しくクリエイティブした人が報われる仕掛けを作らないと、知財権かどうかは分からないが、いけないのではないかと思います。これが最大の問題意識であります。正にモノとコトのハイブリッドが恐らく一番大きな価値になりますので、新しいサービスだと思いますが、そういう構想が大事であり、今までの知財権ではここを余りうまくタッチできていないため、本当に権利にした方がいいかどうかを含め、今第2ラウンドで議論をしているところです。色々な形でのインプットをお願いできればと思います。

○小林議員 ビジネスモデル特許はどうでしょうか。それなりに生きていますか。

○仁科参事官 ビジネスモデル特許の件でございますけれども、小林議員の御指摘がありましたように、2000年ごろに出願が非常にブームになった時代がございました。このときは、

ビジネスのアイデアそのものが多数出願されまして、ほとんど権利にならなかったという実態がございます。

その後、IoT化やAIということで、ビジネスにシステムが入ってきまして、現在行われているビジネスの多くがシステム化されるという現象が生じておりますように、出願年としては2012年ごろから、ビジネスモデル特許と以前呼ばれた出願が増えてきているのが実態でございます。実際、権利化され登録されている件数も増えてきておりますけれども、2012年以降に出願されたものが実際ビジネスとして回って、お金の還元できているかということにつきましては、まだデータはございませんので、今後もそこは注視していきたいと思っております。

○小谷議員 松尾議員、割とやわらかい感じでおっしゃられていますが、今回拝見して、まだブレストをまとめたようなイメージです。小林議員が言われたように、過去の事例も含めて、どのようにコンクリートのアイデアにされていくのか教えていただけますでしょうか？ 先ほどから皆さんが御指摘されているように、色々なレベルがあり、それで一緒に議論してもどこにもいけないので、次のステップをどういうふうに進めていくのかが知りたいです。

○住田事務局長 第1ステップとして今年行ったことは、何のための知財や知財のシステムかというところは、明確にしておかなければいけない。知財のシステムを知財のシステムだけで議論しても仕方がないため、将来何が価値のある活動で、よりプロモートしていかなければならない活動をまず明確にしました。

これは一つの提言であり、一つの案ですので、これを世に問うて、色々な反応を踏まえ、手直しをするところがあれば手直しをしていく。今回のやり方も、イノベーションの世界自体がそうってきているように、アジャイルに色々な積み上げ、精度を高めていきたいということです。

同時にそれが仮にある程度「価値デザイン社会」という方向で、概念としてはそれでよいということであれば、どうやって仕組みを作っていくか、価値デザインという活動を、どういう仕掛けを作れば、多く生み出し、その成果がリスペクトされる仕掛けができるのかを今専門調査会の第2ラウンドで議論をしているところですので、色々なところからインプットを頂きたい状況です。

来年の春にまた第2弾の形でこの研究成果を形にできるものがあれば形にし、その後、毎年度作っております知財推進計画の中で、具体的な制度、予算ができれば、形にしていくことになると思います。

○十倉議員 僕はちょっと知財のところは疎いので、的外れなことを言うかもしれませんが、2つあるんですけど、1つはSociety 5.0というのは、イノベーションで社会課題を解決するということがあるんですけど、単に解決するだけじゃなくて、新しい価値を創造するということもあると思うんです。

そういう意味では、おっしゃるようにストレートな技術からストレートにイノベーションにいくというやり方もあれば、色々な技術を組み合わせて、新しい価値を創造していくやり方もあると。ある意味中国なんていうのは、割とそういうのに長けているんじゃないかと思うので、そういうやり方があるんですが、一方僕らは古い時代なので、プロパテント戦略で、とにかく特許は出せというので、今随分その反省も生まれているんですけども、ただ一方で特許の藪というんですか？、そういう言葉があるように、何かやろうとしたときに、要するに極端に言えば、企業にとって知財戦略なんていうのは、競争者が入りにくい環境を作った結果として、特許の藪になっているんですけど、そういう問題を簡便に解決できるような仕組みを取り入れ、アメリカではIPRみたいな制度がありますが、日本だと割と異議申し立てやって、随分時間がかかるやに聞きますが、システム構築みたいところは日本の特許庁は非常に進んでいるというのはよく聞いていて、私もそのとおりだと思いますけど、是非そういうIPRみたいな制度もあろうかと思います。

2つ目は、日本の特徴は均質性とありましたけど、私も、戦後の日本を成長させてきたのは、日本のホモジーニアスというか、均質的なところがあると思うんですが、こういう価値創造みたいなことをやっていこうと思うと、色々な多様性を身に付けないとだめだし、SDGsというのは、正に多様性とか包摂性をバックグラウンドにしているので、必要なんですが、私どもの会社の特許の担当者というのは、研究出身が多いんですね。企業の中で一番そういうグローバルな多様性を身に付けているのは、やはりビジネスを前線でやっている人たちなんですね。

だから、知財戦略は事業戦略の一環だと、こういうことを口酸っぱくしてやっているんですけど、こういう事業の前線でビジネスをやって、多様性を目の当たりにしている人たちが知財戦略、知財というのをもう一回基礎から学ぶというのは、これは企業の中で知財部が教育してもいいんですけど、もっと基礎的なところは、知財講座ようなものが余り日本ではないと聞きますけど、そういうのを大学に作って、リカレント教育で社会人が入れるようにするとか、そういうのもやっていただく。要するに、ビジネスマインドを持った人が知財を学ぶと、知財戦略を身に付ける。そういうのも日本の競争力強化の一つだと思います。

○住田事務局長 特許が今まではブロックする、競合が入ってこれないようにすることに使われていたが、少しおかしい、そればかりでは、これからはダメということが、私どもの言いたかったところであり、そのために何かシステムを作る必要があれば、是非行いたいと思います。

大学でのリカレントも含め、知財はビジネスのツールでしかなく、そのようなマインドである。ビジネスの人がメインであり、その人たちがどのような仕掛けを作りたいか、どのような新しい価値を生みたいか。それを円滑にするための知財であり、そこからうまく収益が上がるための知財をどうするかを、前線の人が学んでいく形で、経営戦略に取り込んでいくことが非常に大事であり、そのときに知財というよりも前に、イノベーション、研究所もR&Dよりは、イノベーションを行うということが大事です。したがって、枯れた技術の話もしましたが、色々なあるものを組み合わせ、使って作っていくという発想が、企業の中でもより広がっていただきたいと感じているところです。

○上山議員 時間も押しておりますので、この辺りで締めたいと思いますけれども、また今ブレストの段階のようでございますので、制度設計まで至ったときにはまた御報告いただいて、議論をさせていただくという形。

○山極議員 さっき大学がプラットフォームになると申し上げたんですけど、そこで重要なのは、IR機能とマーケットリサーチなんです。我々大学関係者が例えば英語の本を書くときに、マーケットリサーチをします。外国の出版社だったら、これがどのぐらい、どういうニーズがあって、どういうコンシューマーがいるかというのをリサーチして、そのレビューをやりません。そういうことが普通大学では、例えばシーズの段階でできてないわけです。それを企業の目利きの人とIRを使って、マーケットリサーチをし、知財としてどのぐらい価値があるかということ算定するというのが必要で、そういうことをこれからやっていけば、大学がいいプラットフォームになると思います。

○中川審議官 ちょっと一言、時間が押しているかもしれませんが、今日はせっかく総合科学技術・イノベーション会議の方に知財事務局から来ていただいたので、当イノベーション会議としてこれをどう受け止めるかということで、ちょっと今の御議論にも関係あるところで、補足説明とちょっと課題提起をさせていただきます。今こちらで議論しているように、来年の統合戦略、それからその先にある第6期基本計画、こういうものを見て、今日は正に未来社会を描いて、イノベーションでどう未来社会を変えていくかという御議論だというふうに理解しています。そうしたときに、この知財ビジョンは一つの挙げ方、中身はともかくとして、この先ほどあった行政のスタイルとして、例えばチャタムハウスルールを使ってディスカッションす

るとか、これは知財本部も私どもと同じように、総理が議長の会議体で、こんなやり方をするというのは、ある意味で非常にやわらかいマインドで新しい知財を議論するということがあったんです。こういったものは、実はこれで言い放しで、これを実際の行政に落とし込むのは大変なんですけれども、恐らく新しい時代って、こういうことになっていくだろうということで、実際知財ビジョンが私どもにどういう影響を与えたかというので、具体的な話で今日一つ申し上げます。実はこの知財ビジョンをやっているほぼ同じメンバー、同じときに、文部科学省で林芳正大臣が教育行政、正に小林議員がおっしゃった教育行政の課長さん方を集めてこういうやり方で、非常に同じようなマインドでやりとりをした。

恐らく林芳正大臣だったから、そういう議論ができたんですが、この知財ビジョンと同じような内容で、初中教育、高等教育を見てみようという報告書を書いたと。文部科学省でそんなこと書くと、教育現場とかに大打撃を与えるので、ほとんど書けなかったんですが、これは課長以下しか議論しちゃいけないというルールを作って、そういう報告書を書いて、ぎりぎり指導要領とか入試改革とか、そういうものに、それで文部科学省というクレジットで出すことができた報告書を出したと、これは知財ビジョンの影響が極めてあります。

実はそれは人ごとではなくて、実はこれもA I という新しい世の中を議論頂いて、これも近々また報告があるわけですけども、ここで文部科学省は初中教育、大学教育というので受け止めているんですが、この議論があったからこういう受け止めができるということができています。

多くの省庁の現場で、こういう行政の中で、こういうスタイルでやらないとという、とりわけ資料「知-1」の5ページにある専門調査会の脱平均とかスキャンクとかやってなんぼとか、インモラルとか新陳代謝とか、こういったものは正にこれまでのイノベーション行政を妨げてきたと我々は多分分かっているんですけども、恐らく評価でやってない、勇気がなくて行政でできなかったという、正に行政のマインドチェンジをしなくちゃいけない。

そのときに上山議員がおっしゃる人文社会というのを必ず入れて、エビデンスを入れてやるというようなことを第6期で我々考えていかなきゃいけないという、大学評価もそうですし、イノベーションの評価もそうであるというようなことで、正にこの5ページのような心で、A I 戦略、或いはムーンショットみたいなものは、こういうマインドでないとできないということで、我々に直結している問題提起を多分しているなというマインドでこれを受け止めているということでございます。

すみません、時間を取って、恐れ入ります。

○上山議員 それでは、本日の議題は以上でございます。

以上