

# 日本成長戦略の知財観点から見た課題と対応策

Manus

## 1. はじめに

本レポートは、日本政府が推進する成長戦略について、知的財産（IP: Intellectual Property）の観点からその主要な課題を抽出し、今後の対応策を考察するものである。令和8年（2026年）3月10日の成長戦略会議で示された方針、および添付資料、関連する政府の「知的財産推進計画2025」や各種報道を基に、多角的な分析を行った。デフレからの完全脱却と持続的な経済成長を目指す日本にとって、技術、ブランド、コンテンツといった無形資産の創造と活用、すなわち知財戦略が、その成否を分ける極めて重要な鍵となっている。

## 2. 日本成長戦略と知的財産の位置づけ

現在の日本の成長戦略は、単なる経済規模の拡大だけでなく、質の高い成長を目指す中で、知的財産をその中核的なドライバーとして明確に位置づけている。特に、政府が掲げる「IPトランスフォーメーション（IPX）」は、この方針を象徴する概念である [1]。

IPトランスフォーメーションとは、長らく続いた「コストカット型経済」から、知財・無形資産への投資を通じて高付加価値を生み出す経済構造への転換を目指すものである [2]。

具体的には、「知的財産推進計画2025」において、2035年までにWIPOのグローバルイノベーション指数で世界4位以内に入ることや、国内主要企業の時価総額に占める無形資産の割合を50%以上に高めることなど、野心的な目標が設定されている [1]。これは、研究開発の成果を知的財産として適切に保護し、それを事業で活用して収益を上げ、その収益を更なる研究開発や人材に再投資するという「知的創造サイクル」を加速させることを目指すものである。

### 3. 知財観点から見た主要な課題

成長戦略の実現に向けて、知財の観点からは克服すべき多くの課題が存在する。本稿では、特に重要と考えられる5つの側面に焦点を当てる。

#### 3.1. AI時代への対応の遅れ

急速に進化する人工知能（AI）、特に生成AIは、知的財産制度に根本的な問いを投げかけている。現在の日本の法制度や企業の対応は、この変化のスピードに追いついていないのが現状である。

課題	具体的な内容
生成AIと著作権	AIが学習データとしてインターネット上の著作物を大量に利用することの是非や、生成物が既存の著作物に類似した場合の権利侵害の判断基準が不明確である。これにより、クリエイターの権利が不当に侵害される懸念や、AI利用企業の法的リスクが増大している [3]。
AI発明の保護	現行の特許法では、発明者は「自然人」に限定されており、AIが自律的に生み出した発明をどのように保護するかが世界的な課題となっている。日本も例外ではなく、この問題に対する明確な方針を示せていない [2]。

#### 3.2. コンテンツ産業の国際競争力における課題

アニメ、漫画、ゲームといった日本のコンテンツ産業は、世界的に高い評価を得ており、成長戦略の柱の一つとして期待されている。事実、2023年の海外売上は約5.8兆円に達し、半導体産業の輸出額を超える規模となっている [4]。政府は2033年までにこの売上を20兆円に引き上げる目標を掲げているが、その実現には深刻な知財課題が存在する。

- **収益化モデルの陳腐化:** 従来、海外の事業者にライセンスを供与するビジネスモデルが主流であったが、利益率が低く、ファン（ファンダム）の情報を直接得られないという欠点があった。今後は、リスクを取ってでも自ら海外で直接配信・販売する「コンテンツ海外展開2.0」への移行が不可欠であるが、多くの企業はそのノウハウや体力を欠いている [4]。

- **クリエイターへの不十分な還元:** コンテンツの成功が生み出す利益が、その源泉であるクリエイターに十分に還元されていない構造的な問題がある。これが、クリエイター不足や制作能力の低下を招き、産業全体の持続可能性を脅かしている [4]。
- **深刻化する海賊版被害:** デジタル化の進展に伴い、海賊版サイトや模倣品の被害は後を絶たず、正規の市場から得られるべき収益が大きく損なわれている。

### 3.3. 国際標準化戦略の遅れ

次世代の通信規格（5G/6G）や IoT、AI といった分野では、自社の技術を国際標準に組み込むことが市場での競争優位を確立する上で決定的に重要となる。この標準化活動と連携した特許戦略（標準必須特許、SEP 戦略）において、日本は欧米や中国、韓国に後れを取っていると指摘されている。

産業政策と一体的に、国がリードすべき分野を 3 類型に区分し、パイロット 5 分野での標準化・知財戦略策定の取組を開始する [5]。

政府は「新たな国際標準戦略」を策定し、巻き返しを図ろうとしているが、産業界全体での意識改革と戦略的な取り組みが急務である [5]。

### 3.4. 経済安全保障と技術流出

米中対立の激化などを背景に、経済安全保障の観点から、先端技術や機微な情報の管理が国家的な課題となっている。特に、サイバー攻撃、共同研究、あるいは人材の引き抜きを通じた技術流出のリスクは増大しており、企業の知財管理体制の脆弱性が露呈している。

政府は「経済安全保障経営ガイドライン」を策定し、企業に対応を促しているが、サプライチェーン全体での対策や、大学・研究機関における管理体制の強化など、課題は山積している [6]。

### 3.5. 中小企業・スタートアップの知財活用

日本のイノベーションの担い手として期待される中小企業やスタートアップにおいて、知的財産を経営戦略の一環として活用する「知財経営」が十分に浸透していない。特許庁の調査によれば、IP ランドスケープの重要性を認識している企業は多いものの、実践できているのはごく一部にとどまる [2]。資金や人材の不足から、優れた技術を持っていても、それを権利化し、事業の成長に結びつけられていないケースが少なくない。

## 4. 課題解決に向けた対応策

上記の課題に対応するため、官民一体となった包括的なアプローチが求められる。以下に、主要な対応策を提案する。

課題分類	対応策
AI と知財制度	・ AI の学習データ利用に関する著作権法の改正または明確なガイドラインの策定 ・ AI 生成物の法的保護のあり方について、国際的な議論を主導し、国内制度を整備 ・ AI 関連発明の審査基準を明確化し、迅速かつ的確な権利付与を実現
コンテンツ IP	・ 海外 D2C (Direct to Consumer) プラットフォームの構築支援と、現地でのマーケティング・法務支援の強化 ・ クリエイターへの利益還元を促す契約ガイドラインの策定と、二次利用市場の活性化 ・ 国際連携による海賊版サイトへの対策強化と、正規品の魅力を高めるブランディング戦略
国際標準化	・ 産学官連携による「標準化アライアンス」を分野ごとに形成し、研究開発の初期段階から標準化と知財戦略を一体的に推進 ・ SEP 交渉に関する人材育成と、中小・スタートアップ向けのコンサルティング機能の強化
経済安全保障	・ 技術流出リスクの高い重要技術分野を特定し、研究開発から製品化までのサプライチェーン全体での管理体制を構築 ・ 大学や公的研究機関における知財管理・技術移転体制の抜本的強化
知財経営の浸透	・ 中小企業・スタートアップ向けの知財コンサルティングや資金調達支援 (IP ファイナンス) を拡充 ・ 経営層に対する IP リテラシー向上のためのプログラム提供と、成功事例の積極的な共有

## 5. 結論

日本の成長戦略を知的財産の観点から見ると、AI、コンテンツ、国際標準、経済安全保障といった現代的な課題が複雑に絡み合っていることがわかる。これらの課題は、一朝一夕に解決できるものではなく、長期的な視点に立った継続的な取り組みが不可欠である。政府が主導する「IPトランスフォーメーション」を掛け声倒れに終わらせず、真の「価値創造大国」へと転換するためには、法制度の整備、戦略的な官民連携、そして何よりも企業自身の経営レベルでの意識改革が求められる。本レポートが、その一助となることを期待する。

## 6. 参考文献

- [1] 知的財産戦略本部. (2025, June 3). *知的財産推進計画 2025*. Retrieved from <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/suishinkeikaku.pdf> [2] PatentRevenue. (2026, February 12). *2026 年知的財産・特許戦略の展望：グローバル基準の激変と日本企業の「知財トランスフォーメーション」*. Retrieved from <https://patent-revenue.iprich.jp/%E5%B0%82%E9%96%80%E5%AE%B6%E5%90%91%E3%81%91/4210/> [3] 文化庁. (2025, September 11). *生成 AI をめぐる最新の状況について*. Retrieved from [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/workingteam/r07\\_01/pdf/94269701\\_04.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/workingteam/r07_01/pdf/94269701_04.pdf) [4] 経済産業省. (2025, June). *エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高 20 兆円に向けた 5 カ年アクションプラン～*. Retrieved from [https://www.meti.go.jp/shingikai/mono\\_info\\_service/entertainment\\_creative/pdf/20250624\\_1.pdf](https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/entertainment_creative/pdf/20250624_1.pdf) [5] 知的財産戦略本部. (2025, June 3). *新たな国際標準戦略*. Retrieved from <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/kokusaisenryaku.pdf> [6] 経済産業省. (2026, January 23). *経済安全保障経営ガイドライン (第1版)*. Retrieved from <https://www.meti.go.jp/press/2025/01/20260123004/20260123004-1r.pdf>