

一般社団法人 日本MOT振興協会

第 64 回知的財産委員会 討議内容

(原則として敬称略)

1. 委員会の概要

◇日時 2025 年 10 月 31 日(金)12 時～14 時

◇場所 日本記者クラブ 9 階 小会議室

◇出席者 講師・橋本直樹 (株)Kumanomics 代表取締役 CEO/Designer)、荒井寿光 (委員長、東京中小企業投資育成株特別参与、中曾根平和研究所顧問)、加藤幹之 (国際経済連携推進センター理事、MK Next 合同会社代表)、鮫島正洋 (内田・鮫島法律事務所弁護士・弁理士)、妹尾堅一郎 (NPO 法人产学連携推進機構理事長)、飯沼瑞穂 (ソーシャル・デザイン委員会副委員長、東京工科大学メディア学部准教授)、濱口治孝 (専務理事兼事務局長)、田中幸子 (事務局員)

◇提出書類

- (1) 第 64 回知的財産委員会 議事次第・出席者名簿、前回 (第 63 回) の議事録
- (2) 講師の橋本直樹氏の、講演資料「公共政策のデザイン」
- (3) 「科学技術・イノベーション政策 2026」発表会案内 (2026 年 1 月 30 日 (金) 開催予定)

2. 委員会の討議内容

濱口治孝専務理事兼事務局長が開会の挨拶と報告事項を述べ、鮫島委員から橋本氏の紹介があった。今回、出席のソーシャル・デザイン委員会副委員長の飯沼瑞穂氏の自己紹介があり、橋本直樹氏が講義、質疑を行った。

3. 橋本直樹氏の講義内容

・2010 年経済産業省に入省し、中小企業政策や原発事故の収束にも関わった。5 年目のクールジャパンの政策に関わり、デザインに关心を持つようになった。米国パーソンズ美術大学院に留学。国家公務員初の美大留学と美術学修士号を取得した。2019 年に帰国し、特許庁に出向 (当時、宗像長官)、デザイン経営推進、ミッション・ビジョン・バリュー策定、知財×社会課題解決 I-OPEN PROJECT 創設に関わった。2022 年にデジタル庁に 2 年間出向。2023 年に特許庁での実績である、知財×社会課題解決 I-OPEN PROJECT で「グッドデザイン賞」を受賞した。2024 年に経済産業省を退職し、同年 9 月 3 日に(株)Kumanomics を創業し、7 名のメンバーで、約 30 社と取引がある。2025 年からは東京大学公共政策大学院の非常勤講師に就任した。(株)Kumanomics は、政策とビジネス、行政と企業が別々ではなく一緒に政策とビジネスを立案することで、調和する経済を創っていきたいという趣旨で起業した。

・(株)Kumanomics は、専門や立場を超えた新しい仕組みや政策を共に作り上げるプロセスのデザイ

ン「Co-CREATE」、組織と組織の想いを繋ぐ「CONNECT」、プログラムやワークショップで得た知識を具体的なアクションに繋げる力「EMPOWER」に価値があると考えている。

・現在、進行しているプロジェクトとして、JR東日本と宮城県庁が政策とビジネスを共創し、震災を経て育んだ「再生の力」を他の地域に展開する実証コンセプト策定に際し、宮城県の地域課題を発掘するワークショップなどを実施した。また、東京大学公共政策大学院の2025年秋学期からの「公共政策のデザイン」の開講に当たり、講義プログラムを開発するとともに、検討する委員会に委員としても参画し、また非常勤講師として講義も実施している。このプログラムには30名の募集に対し、120名の応募があった。実践を目的にしており、山梨県庁デザインセンターは、県の政策をコンサルティングする部局だが、ここと連携しながら、ケアラーの問題や廃校校舎の有効活用、更に県内の過疎の町をどうしていくかという問題を山梨県から依頼されており、学生30名と政策立案に取り組む予定だ。

・中小企業庁の売上高100億円を目指す企業を応援するプロジェクトのアドバイザーに就任し、経営者コミュニティの構築、政策とビジネスを繋ぐ提案をしている。また、森ビルが2025年4月に開設した虎ノ門ヒルズGlass Rockは、行政・企業・NPOが集いソーシャルアクションを生み出す新拠点だが、そこの共創コーディネーターとして社会課題解決に取り組んでいる。

・スポーツ庁主催のSOIP（スポーツオープンイノベーションプラットフォーム）はスポーツ団体と企業が連携して新しいスポーツ関連のビジネスやサービスを創出するプログラムだが、2024年からメンターとして参画し、秋田ノーザンハピネット（バスケットボールリーグチーム）と（株）エースピーの秋田産米を使う食品の開発事業化を支援している。旭川市はデザインやクリエイティブに力を入れている都市で、その取り組みを主導するKESIKI社と協働し、市民によるデザインシステム活用の支援を行っている。

・留学していた米国パーソンズ美術大学院は、ニューヨーク・ユニオンスクエア（ニューヨーク市の中心）にある学校で、クリエイターを目指す学生が学んでいる。ファッションでも有名。私が受けたプログラムは、トランスディスプリーナリーデザイン（領域を越境する）で、半数はデザイナーで、あとの半数は、脳科学者、研究者など多様な人達がいた。実践的なプログラムがあり、南米のグアテマラの伝統織物職人の支援を行った。織物は流通に乗ると安く買いたたかれてしまう状況で貧困にあえいでいた。職人（家庭の婦人）は織物を売り払ってしまい、手元には残らないので、家庭内では家族に理解も尊敬もされず、自信を失っていた。そこで、Portfolio Handbook（作品集）という形で織物の断片を手元に残し、どういう思いでその織物を織ったか、織物のパターンのルーツ等を記してもらった。また、売った織物が最終的にどんな商品になったのかを知らせてもらい、記録に残す、ということをして行ったところ、職人達の自信につながり、家族にも理解され、販売時の参考ツールにもなった。パーソンズ美術大学院には、その後、経済産業省から4名留学している。その他の世界の美術大学、デザインスクールに、公務員が留学する流れが省庁の中で出来ている。

・近年、デザインの考え方が拡がって来ている。2021年のGOOD DESIGN大賞の総理大臣賞は、「分身ロボットカフェ」で、遠隔操作により、身体障害のある人の就労が可能になるカフェの運営が受賞した。2022年は子供食堂を運営する「まほうのだがしやチロル堂」が受賞。日本では7世帯中、1世帯が貧困であると言われている。一般的に、子供食堂の運営では子供が自分は貧困などとみじめな思いをしてしまい、行かなくなってしまうという場合もあった。そこでチロル堂は駄菓子屋として開業し、100円を入れるとチロルという独自の通貨が出てくるカプセル自販機を設置し、子供は駄菓子購入・食事に使うことができる。運営は、単なる寄付ではなく、夜に大人に多めにお金を払ってもらいビールを提供することで、子供の生活・成長を援助するという仕組みがデザインされている。

・デザインアプローチとは、ユーザーの声に耳を傾ける、作りながら考える、失敗から学ぶ、全体像を見る、詳細を作る、複雑性を包括する、自己批評するなどから進めて行く。デザインプロセスは、「問題を定義する」、「解決策を作る」を行ったり来たりしながら進める。

・行政にデザインアプローチ導入の組織がある国・地域として、英国、デンマークが特に有名。Public Sector Innovation Labs(PSI ラボ)は行政組織内にあり、新たな政策立案やサービスの革新を目的に作られた専門組織で、ユーザー調査、市民参画などデザイン手法を活用した政策立案を行っている。ノルウェー・オスロの自転車シェアリングサービスでは、市民と専門家が対話しながら設計し、運用もニーズに合わせて変更しながら工夫して行い、オスロ市内の車を減らす効果に繋がっている。日本では、佐賀県で知事の発案で2015年に5名のデザインチームが出来、図書館の改装に際し、横にある公園と一体的に改装して欲しいという市民の要望もあり、各部署の間にデザインチームが入って、計画見直しが行われた。また、佐賀県は交通事故の発生が日本で一番多かったが、交差点の横断歩道に注意を促す意味で小学校の児童・保護者と共に人に注意を促す色である青色を基調にして絵を描いたことで、交通事故の発生率が減少したという事例がある。行政のトップダウンでなく、市民が参画し、市民の目線で行うことで注意喚起にもなった。

・特許庁は2018年に「デザイン経営」宣言を発表し、日本企業はもっとチーフデザインオフィサーを置く、デザイナーを経営陣に入れる、デザイナーの部署を研究開発部門の上流に置くべきなどとする宣言を企業向けに行った。しかし、特許庁はユーザー目線での行政サービス改革が出来ているのかという疑問が沸き、特許庁においてもデザイン経営を実践しようということになった。そこで、デザイン経営プロジェクトで、6年間、80人の有志職員により進めてきた。特許庁のミッションとして、「『知』が尊重され、一人ひとりが創造力を發揮したくなる社会を実現する」と定義を策定した。これは、デザイン的な考え方方が色濃く反映されたもので、「特許・商標・意匠」は企業の知財部で重要な要素ではあるが、スタートアップ、NPO、主婦、子供でも何か新しいものを作りたいという時に、エンパワーするのが知財の価値なのではないか、それが育ったものが企業の成長なのではないかという起点を持って政策を作った。

・そのミッションを実現するために2019年にI-OPENプロジェクトを立ち上げた。最初に、課

題は何かをリサーチして行った。（例・ニュージーランドの 13 歳の女の子が考えた、怪我なく、軽い力で薪割りが出来る道具：ニュージーランドで特許出願後、国際出願。日本でもキャンプ場などよく使われている）何か新しいことをやりたいという人を応援できるような特許庁のプロジェクトがあった方がいいのではないかという視点を持った。知的財産権は、企業や国の成長に欠かせないものだが、持続的な社会づくりのために使うという視点があってもいい。自分のアイデアを社会が良くなるために使いたいと思っている人も多い。そういう人に向け、知財を独占するというメッセージではなく、知的財産権を取り、想いを共感する人にライセンスをし、「社会課題を解決する仲間を増やすための仕組み」と捉え、特許庁は、実験的に 75 名のメンター（弁理士・デザイナーなど）を募集し、37 名（企業・個人）に対し、4 年間伴走支援を行った。

・I-OPEN プロジェクトで、この取り組みを研修動画・冊子にして、公開し、社会課題解決の支援としている。参加者は貧困、環境問題、高齢化社会等幅広い社会課題に取り組む人達で、その後も継続的なコミュニティになっていて、2023 年に I-OPEN プロジェクトはグッドデザイン賞を受賞した。行政でのデザインアプローチや人に寄り添った取り組みが評価されたもの。2025 年の大坂・関西万博に特許庁として 10 月 2 日から 10 日に出展し、事例紹介も行った。

・武蔵野美術大学は人間中心設計の学術領域において、特許庁にどのようにデザイン経営が浸透し、I-OPEN プロジェクトが企画、進行したかを 2024 年研究論文にして公表した。この論文は J-STAGE でダウンロード可能だ。

・Kumanomics では、色々な地域で、民間と行政で連携し、地方創生の取り組みを行っている。宮城県川崎町（仙台から車で 30 分、人口 8 千人以下で消滅可能都市と言われている）は、JR 東日本 Waas 共創コンソーシアム（企業と自治体が連携して何かを創りたいと入会、会員 100 社以上）に入会、Kumanomics は大企業と地域の新しい関係性を紡ぐコーディネートを 1 年間行ってきた。川崎町でのフィールドワーク（滞在）の実施、Waas 会員の大企業、宮城県の大学教授、宮城県県庁、教育長、川崎町の事業者、町民等様々なステークホルダーの集まりでの話し合いを通じ、町の魅力と問題点を発見していく。すでに川崎町にあるものを再発見し、点と点を繋いでいくことで地域を活性化できるのではないか。地域での「小商い」を行政と連携し、活動場を提供することで継続に繋げる、その「場」どうしを繋ぐ交通システム、人の交流による地域コミュニティの形成を段階を踏みながら、地域だけ、行政だけでは不可能な協働型のプラットフォームを、川崎町の住人自身が作り上げていく仕組みを作れないかを来年に向けて実証していく。

4.意見交換

- ・町の資源は、その町の人は気が付かない。問題と課題は区別した方が良い。
- ・一つの会社で一人の職員をその事業に担当させて、事業化するまで、会社として果たしてペイするのか。億単位のプロジェクトでないと会社としては難しいと思うが。海外で成功する例を作つて行かないと大企業の参入、増加の可能性は少ないのでないか。

Ans.今回、関わってくれた7社は、新規事業を地方でやることが難しいことは承知していた。企業間の連携が大事。行政が関わり、地銀と連携して事業を応援する。（この費用を国が負担する）国の補助金制度を調べて使って行く。

・デザイン思考は新しい価値を創造するということに視点があるのではないか。推論・逆行推論はデザイン思考の定義としては、問題解決の発見・解釈としては、新しい価値の創造・連携をフレームワークまで落とし込めるかが、スケールアウトに繋がるのではないか。色々な事例を見ていく中で、公共サービスの提供は、行政だけでなく対話の中で共感できる価値をフィールドワークで作っていくものだと思うが、ソーシャルイノベーションとの違いは？

Ans.NPO 法人を中心に、公共のイノベーションを営利とは違う形でアップデートしていくもの、と認識している。政策のデザインは、行政の政策立案のプロセスでどうデザインを使うかという狭義の考え方。