

知財パラダイム革命

公益社団法人 知財登録協会(SIR) 会長(兼)理事長 玉井 誠一郎 先生



関連 HP

経済学や経営学は、突き詰めて言いつつ「お金に関する人間の意志や行動の研究」です。この学問は往々にして「真理(事実)」よりも倫理やイデオロギーに染まりやすく「理念」を語りがちです。理念、多数決、従来慣習は科学的なものの方や判断ではありません。本稿では、発明についてその既成観念や旧弊を打破する考え方「発明のパラダイムシフト」について数回に分けて論じます。

第15回 発明の創造(発明の奨励と保護・活用の考え方(一))

発明とは(特許だけが発明ではない)

発明とは、それ以前になかった新しいモノや方法の創作のことです。発明は、人類の進歩繁栄に大いに奨励すべきです。図1は、発明の種類を示したものです。自然法則を利用した発明を特許庁に申請し新規性や進歩性等が認められたものは特許となり、これを特許発明と言います。発明といえは工業製品に関する技術だけと思っ

る出願発明(工業発明)だけでなく、図1赤地の非出願発明(文化発明やノウハウ方法発明)を含むことを理解すべきです。例えば、呼吸方法、ゴルフのスイング方法、武術や体操の型、指揮の仕方、民謡や歌謡の新しいこぶしまわし、お花の生け方、舞踊、古い方法、ゲーム方法、料理レシピ等の技芸やココ・コーラの製法、景徳鎮等の陶芸製法、秘伝のXX名刀の作り方、ビジネスモデル、プログラム、シンボルマーク等も全て発明です。

知財とは(法的保護が受けられるようにした発明等)

発明は、そのままでは法的保護を受けるのが難いため、これらを法的保護が受けられるようにしたものを知的財産(知財)と呼びます。図1に示すように、特許法で保護された発明は特許発明、文化発明の場合

合は、多くは著作権法で保護されるためこれを著作発明と呼び、ジャンルとして小説、演劇、映画等の文芸発明、音楽発明、美術発明、学術発明及び技芸発明等があります。著作権法によれば著作した時点で保護されるとありますが、著作日時を明確な証拠としておくためにSIR等に登録しておくのが権利面で有利です。

さて特許になる発明は、自然法則を利用して健康に良い呼吸方法やゴルフスイング法等の人為的思考発明は門前払いになります。しかし、自然法則を利用すると言言葉はまさに特許における文言解釈問題と同じで、人為的思考結果であるコンピュータプログラムの場合は、これを自然法則を利用して製作したハード(メモリ装置)に格納しているという「解釈」によって特許許可になります。それならゴルフスイング方法や呼吸法もハードに関連付けば解釈で特許になるはずですが、そもそもこの世のすべては自然法則に支配されているのにこの条件や解釈は何か変です。プログラムは、特許法及び著作権法で保護されます。このように発明等は特許法等の産業財産権法や著作権法や不正競争防止法等の複数の法律によって保護されることがあること、発明を商用に活用する場合は知財化して何らかの法律で保護でき

発明を生み出す発想法(ほとんどは既存の要素の組み合わせ)

発明の本質は無形財産としての情報です。発明の創造は、発見に基づくものは稀で大多数は問題解決(ニーズ)のための既存の要素(ニーズ)の新しい組み合わせです。経済学者シュンペーター(Schumpeter)によって唱えられたイノベーションの本質はまさにこの既存要素の新結合ですが、これを日本では「技術革新」と翻訳して技術のみに限定して捉えたようですが間違いで、経済活動に関係するあらゆる要素の新結合をさします。重ねて、発明は図1に示すように工業発明だけではなく文化発明を含みます。さて新しい発明を生み出す発想法とし

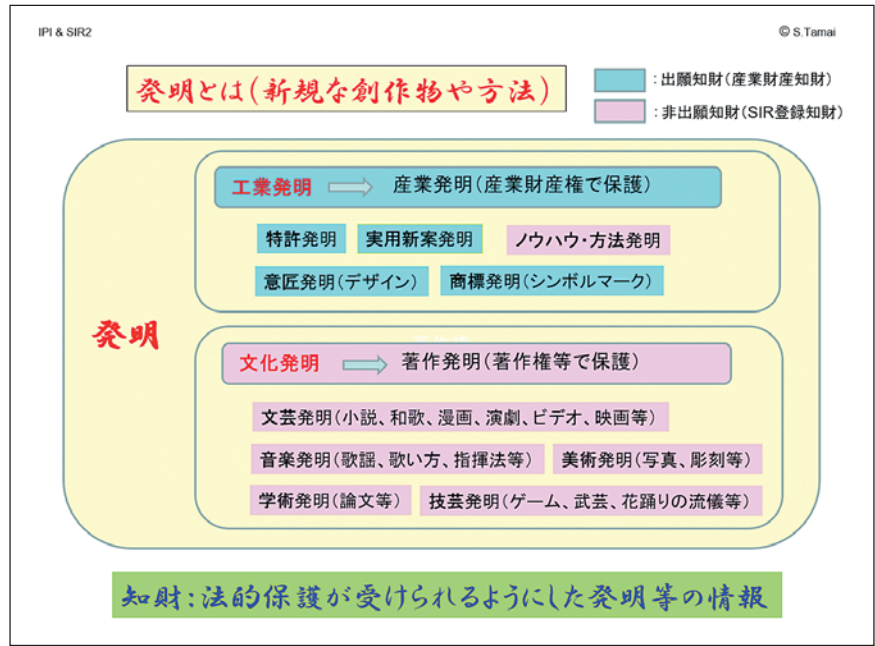


図1 発明とは(工業のみならず文化芸術も含む)

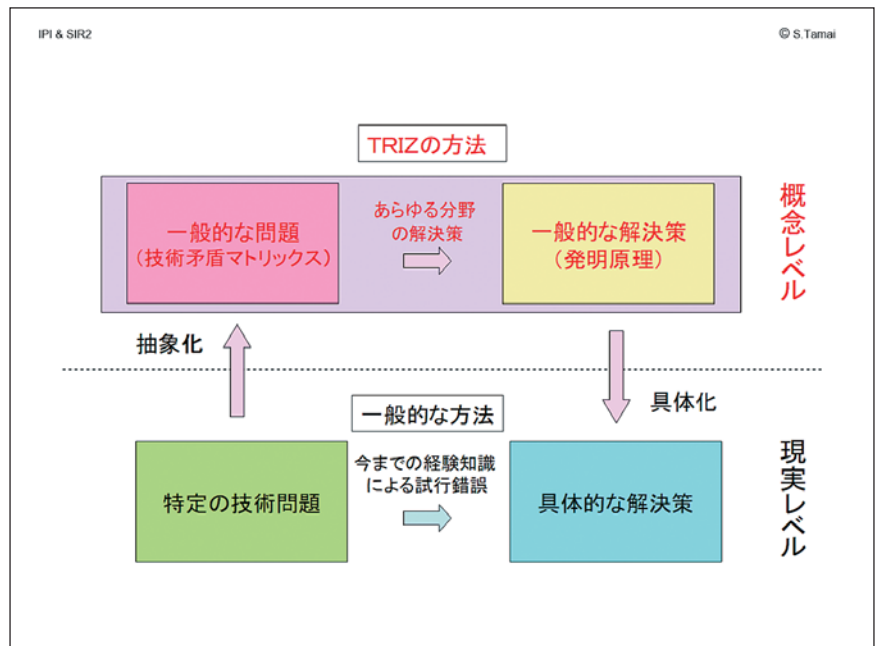


図2 科学的発明手法と言われるTRIZ

ては、米国のオズボーン(A.F.Osborn)氏が開発したブレインストーミング法、文化人類学者である川喜田二郎氏が考案したKJ法、創造工学研究所の中山正和氏が考案したNM法、元同志社大学教授の市川亀久彌氏が考案した等価変換理論等があります。

語に置き変えたもので、ソ連の特許審査官であったアルトシュラー(G.Altshuller)が当時の数十万件の特許事例を分析し、『革新的な解決策のほとんどは過去の発明事例から導いた一定のパターン(法則)や原理からの類比発想で導くことができる』として1946年にその基礎を築いたものです。その後協力者の支援を得て更に数百万件の特許を調査し理論を進展させ、ソ連崩壊後に欧米に紹介され科学的発明手法として注目されるようになりました。

この手法は、図2に示すように特定の技術問題を解決する場合に、従来法は今までの経験知識による試行錯誤で直接的に解決を見出していました。技術問題を一般的な問題に抽象化しTRIZツールが使える抽象概念のレベルに変換して、この概念レベルにあるTRIZツールの中の一般的な問題として『技術矛盾マトリックス』で定義しその解決策を『発明原理』の中から見出し、見出した一般的な解決策を現実レベルの解決策に具体化するという過程

を踏みます。一見回りくどいように見えますが、概念レベルでの問題に落とし込めば、そこに数百万件の特許データから蓄積厳選された一般的な解決策(「発明原理」)があるので効率よく最適な解決策を得ることができるとされています。これを富士登山に喩えれば、誰でもTRIZという自動車で6〜7日目までは運び上げてくれるので科学的と言われるのかもしれない。中村修二教授の青色ダイオード特許裁判で有名な通称404特許発明もこの手法で発明できると紹介されています。しかし、一般解(「発明原理」)から具体的な解決策を見出す段階では相当な力量(専門経験や知識)が求められます。TRIZは、既に70年前の「発明」で、特徴とする一般解は当時の特許データをベースにしたもので古く、解けてみれば当たり前前が多いため努力やコストの割に得るものが少ないという評価もあります。近い将来人工知能(AI)の進歩に伴いTRIZを凌駕する発明手法や応用が出てくるものと考えられます。筆者は大学等と連携してこの開発研究を企画しています。ところで、TRIZで科学的に生み出された発明は、これを知財にして独占的に実施できるかと言えそうですがありません。それは発明や知財には主従関係があるからです。今回は、この発明や知財の主従関係について論じます。