

岡谷 大（東京農工大附属図書館），○村上忠良（パテントアドバイザー）

### 1. はじめに

最近IT技術にともない特許をめぐる環境が変化している。特許庁も知的創造サイクルや、電子ネットワークの利用での対応を提案している<sup>1)</sup>。特に昨年来のビジネスモデル（方法）特許は新しい流れとして注目され各企業等も対応を迫られている。しかしその実体や本格的な取り扱いについてはいろいろ不確定な部分があるのも事実で、2で若干触れるが従来の特許の取り扱いと同じところと違うところをはっきりとたてわけ対処する必要があるものと思われる。

本発表ではとくにビジネスモデル特許との関連で特許戦略・調査・評価方法のプロセスの実際面についてわれわれの手法を紹介し考察してみたい。その手法とは1) 論理学や言語学、情報学などを背景としたターミノロジー（概念用語学）と、2) 創造工学（等価変換法）を背景とした特許の数理解析モデルと実際である。

### 2. ビジネスモデル特許とは

ビジネスモデル特許は最近急速にIT,ECの進展により注目されている。とくにビジネスモデルをその対象とすることから、これまでの機械、化学、電気部門などの技術概念の枠をこえて広い技術分野に関係している。これはただちに多くの産業界へ影響し、研究、技術、計画の主要なテーマになりうる。まだまだ未知の部分が多いが現時点でとりまとめると：

#### 1) 従来の特許の取り扱いを引き継ぐ基本要件

まづ特許であるからにはなんらかのIT技術がなければ特許とは認められない。またこれも当然のことであるが特許の新規性、進歩性、産業上の有用性がなければ認められないということである。

#### 2) 従来の特許の取り扱いとの主な違い

大きく違うのは従来特許の対象とならなかった<ビジネスモデル>が対象となったこと、それゆえ特許の視点が従来の機械、化学、電気部門の技術概念とは異なってユーザーの嗜好や利便性、市場性などといった心理的、価値的側面が考慮されねばならないこと、さらにIT技術を必要とすることからより国際的整合性が重視されることや、今まで以上にライセンシング、すなわち職務発明とか特許売買、貿易や金融との関係が強まるなどが考えられる。

いずれにしても従来の特許の基本要件と、従来とは違った側面へを併せ持ったビジネスモデル特許への広い範囲における対応にせまられることになる。これには裁判など法律問題等種々の側面が考えられるが本発表ではとくに重要と思われる戦略、調査、評価に絞って考察、提案してみたい。

### 3. ビジネスモデル特許と戦略・評価・調査の考え方

ここでは特許のプロセスのなかでも中核と思われる戦略、調査、評価についてわれわれの考えを紹介したい。また戦略、調査、評価は実は一体としてとらえるべきである。

#### 1) 特許戦略

特許戦略については例えば日立の例<sup>2)</sup>や、さらにビジネスモデル特許では経営戦略として競争戦略（アマゾン社がライバルを提訴）、事業戦略（ライセンス収入）、資産としてのビジネスモデル活用戦略（プライスライン社のようにビジネスモデル特許を資産としてその運用を狙うもので、ベンチャー企業向けの戦略）、防衛戦略（他社からの提訴を未然に防ぐ）、さらに業務プロセスの把握や、ビジネスモデル特許に強い組織作りなどを挙げている<sup>3)</sup>。また村上は企業の社会的存在価値を裏付けている経営理念の重要性を説いている。このほかビジネスモデル特許では早めの対応と、金融、ライセンシングなどが注目

される。

2) 調査

従来特許調査では先行技術調査がなされてきた。このための手法としては各種資料、文献の調査およびデータベース化された特許情報システムによる分類、キーワードによる調査や特許マップの作成などがある。さらに本や雑誌への掲載論文の調査も欠かせない。とくにビジネスモデル特許では発展段階中でもあり分類形態も確定しておらず分野横断的にキーワードを頼りに検索する方法が考えられる。

3) 評価

従来特許評価には発明者と出願人などによる主観的評価と特許庁などによる客観的評価がある。われわれは主観的評価と客観的評価を相補的に見る第三者的評価を研究している。主観的評価による思いこみや、客観的評価による審査上の偏りを是正したいのと、迅速な処理をめざしている。またとくにビジネスモデル特許では先述したようにユーザーの嗜好や利便性など主観的な価値評価や市場性など社会的、経済的価値評価がより入ってくるものと思われるので多次元的な評価基準が必要となる。

4. ターミノロジーと数理解析、創造工学による一手法

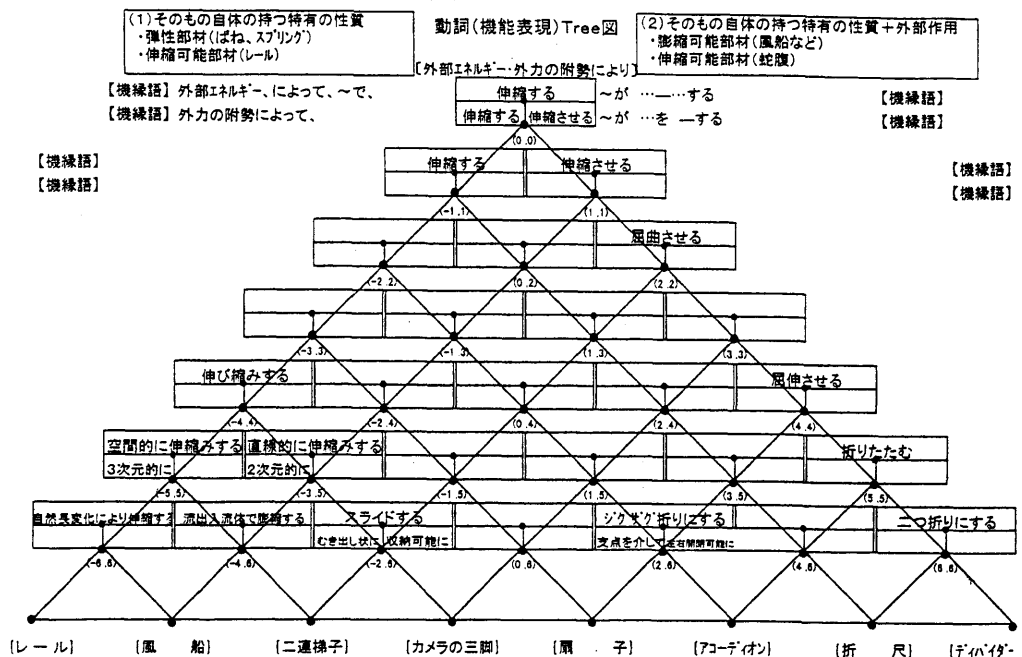
ここでは上記の問題点に対して、ターミノロジーと数理解析、創造工学による考えを紹介する。またこれらは相互に結びついている。

1) ターミノロジー

先行研究として例えば葛西は特許における<発明>、<明細書>、<技術>、<同一>といった特有の概念を研究している<sup>4)</sup>。このように専門用語の概念の<関係>や概念と用語表記の関係などを研究しているのが<ターミノロジー>である<sup>5)</sup>。ターミノロジーでは論理学と言語学に基づく概念分析や、同義語、略語など情報検索上の主要問題の解決や良質な用語集作成を国際的な規模で行っている。特許調査において有効である。

表1は動詞(“伸縮する”)のターミノロジカルな階層表である。この図によって概念の相対的な位置が数値で表現され、また概念と具体的対象の関係が視覚的に捉えられる。しかし多分野の問題やまとめ上げが困難である。まとめ上げでは例えば束論、公理系集合論(ZFC)などを考えている。

表1 動詞階層図





参考文献

- 1) 特許庁、「2005年特許行政ビジョン プロパテント時代を活かす」、1998
- 2) 日立製作所知的所有権本部編、「日立の知的所有権管理」、発明協会、1997
- 3) ビジネスモデル特許研究会編、「ビジネスモデル特許 基礎と実践」、日経B P、2000
- 4) 葛西四郎、特許実体法上の諸問題1-4、工業所有権研究62-68、1979-1981
- 5) 尾関・ガリンスキー編(岡谷共著)、「ターミノロジー学」、文理閣、1986
- 6) 田辺 徹、エンジニアのための「英文特許法入門」、インタープレス、1982
- 7) 末包良太、創造性の数学的理論の一方、発明科学、1、1985
- 8) 村上忠良、発明の自動生産とその評価法の試案、発明科学、1、1985
- 9) 村上忠良、発明科学と数理特許解析・評価、総合知学会誌、1、1999
- 10) 岡谷 大、村上忠良、「等価変換法」による創造性開発の新展開(「PI提案票」)と、その実践の評価的検討、第14回研究・技術計画学会講演要旨集、1999
- 11) 市川亀久邇、「創造工学」、ラテイス、1977

表2 パテントアイデア提案表評価基準表

技術的思想としての「質」評価基準(※:記入欄,利用欄)1980年作成by村上忠良				
D: 選外「再検討(1年~3年後)」		※		※
評価部 ※		パテントアイデア 提案評価基準表		評価者 ※ 印
アイデアの性質によって<1>、<2>、<3>の何れか一列を選択して評価				
アイデアの評価・性質	<1> 現在製品・技術に関するアイデア	<2> 新事業製品・技術のアイデア	<3> 先行アイデア(研究未着手)	
技術的優位性	社内外の最先技術との比較	1. 同等 0点 2. 若干優位 1点 3. 相当優位 3点 4. 断然優位 5点	1. 同等 0点 2. 若干優位 3点 3. 相当優位 5点 4. 断然優位 7点	優位性/重要性 1. 同等 1点 2. 若干優位/重要 3点 3. 相当優位/重要 6点 4. 断然優位/重要 9点
	※点数... a点	a1: ( ) 点	a2: ( ) 点	a3: ( ) 点
技術的実現性	実用化のための検討状況	1. 未検討 0点 2. 具体検討中 1点 3. 実用検討中 3点 4. 実用検討中, 済み 5点	1. 未検討 0点 2. 基礎実験済 3点 3. 実用実験中 5点 4. 実証済 7点	技術的実現性 1. 不明 1点 2. 基礎研究要す 3点 3. 実用研究要す 6点 4. 既存技術で可 9点
	※点数... b点	b1: ( ) 点	b2: ( ) 点	b3: ( ) 点
実用化の難易度	社内ポテンシャルとして、実験可能・難易度評価	1. 実験化無難 0点 2. 相当準備要 1点 3. 多少準備要 3点 4. 即、実験可 5点	1. 実験化無難 0点 2. 相当準備要 3点 3. 多少準備要 5点 4. 実験可能 7点	実験可能性予測 1. 実用化困難/不明 1点 2. 普通/多少有り 3点 3. 可能性かなり有り 6点 4. 可能性大 9点
	※点数... c点	c1: ( ) 点	c2: ( ) 点	c3: ( ) 点
基本性・必然性	他社における、本アイデア回遊の難易度	1. 容易 0点 2. やや困難 2点 3. かなり困難 4点 4. 不可 6点	1. 容易 1点 2. やや困難 4点 3. かなり困難 6点 4. 不可 8点	独創性・基本性 1. 普通 1点 2. 優位 5点 3. 基本的 9点 4. 画期的 13点
	※点数... d点	d1: ( ) 点	d2: ( ) 点	d3: ( ) 点
企業計画適性	製品化の計画とその規模・適性・具体化状況	1. 未定 1点 2. 試作予定 4点 3. 試作中/済 6点 4. 生産予定, 決定 8点	1. 未定 1点 2. 企画採用 4点 3. 製品試作予定 7点 4. 製品採用予定, 決定 9点	適合性・進展度 1. 未定 1点 2. 適合性検討予定 4点 3. 試作, 試験予定 7点 4. 商品化予定, 決定 10点
	※点数... e点	e1: ( ) 点	e2: ( ) 点	e3: ( ) 点
新規性・進歩性・創作性	従来の技術、技術的思想、アイデア、ノウハウ、その他著作物と比較した価値的な相違[新規性・進歩性]の度合い = 創作性	1. 同一レベル 1点 2. 創作度やや低い 4点 3. 創作度中程度 7点 4. 創作度やや高い 10点 5. 創作度かなり高い 13点 6. 完全独創レベル 16点 7. 画期的価値レベル 19点	1. 同一レベル 1点 2. 創作度やや低い 5点 3. 創作度中程度 8点 4. 創作度やや高い 11点 5. 創作度かなり高い 14点 6. 完全独創レベル 18点 7. 画期的価値レベル 21点	新規性・進歩性・創作性 1. 同一レベル/不明 1点 2. 創作度やや低い 6点 3. 創作度中程度 10点 4. 創作度やや高い 14点 5. 創作度かなり高い 18点 6. 完全独創レベル 22点 7. 画期的価値レベル 26点
	※点数... f点	f1: ( ) 点	f2: ( ) 点	f3: ( ) 点
合計 & 評価		Σ = ( 22 ) 点 Θ = κ < 2.7 > × ( 22 ) 点	Σ = ( ) 点 Θ = κ < 0.0 > × ( ) 点	Σ = ( ) 点 Θ = κ < 0.0 > × ( ) 点
総合評価 Θ		等 級 点 数 = ( 59 ) 点	等 級 点 数 = ( ) 点	等 級 点 数 = ( ) 点
A	100点以上	※κ = (2.9+0.2 - 2.9+0.7) 点	※κ = (2.5+0.2 - 2.5+0.7) 点	※κ = (2.1+0.2 - 2.1+0.8) 点
B	90~99点	Θ = A : 優	Θ = B : 良	Θ = C : 保留 D : 選外
C	79~89点	A...出願 B...出願又は公開技術等 C & D...再検討(0:1年以内, 0:1年~3年後)		