



今月のことば

monthly word

未来技術と知財

日本弁理士会 副会長

梶 俊和

1. 起

私がこの原稿を作成しているのが6月末ですので、今年度会務が始まって約(たったの!?)3ヶ月弱が経過したところです。実際は、昨年11月から次年度会務検討委員会が始まり、事業内容や予算について検討を進めてきておりますので、実質的には約8ヶ月間会務に携わってきたことになります。次年度会務の5ヶ月と任期の12ヶ月の合計17ヶ月と見るとちょうど折り返し地点ともいえるでしょうか。私が弁理士となって今年で15年、その間様々な会務に関与してきたつもりですが、改めて役員という立場で会務に携わると、この短期間でも、弁理士会の会務の重要性、多くの課題に直面し、重責を担っているとの現実に気がされます。

さて、このパテント誌が発刊される8月頃に、私の目が死んでいるか、生き生きと会務をこなしているか、が当面の私の課題と言えそうです。

2. 承

広報センターよりこの「今月のことば」の原稿作成を依頼され、さて困ったので、まずは過去の副会長がどんなことを書いてきたのかを調査します。弁理士倫理、会務の重要性、コア業務と周辺業務、地域知財、出願数減少・・・なるほど、どれも既に過去の副会長によって述べられています。書くことがない。やはり困った。

悩んだ末、つい先日(5月16日)に決定された知財推進計画2017について、偶々本部会合に随行する機会を得ましたので、少し触れつつ今後の技術革新について考えてみたいと思います。

知財推進計画2017は、①第4次産業革命の基盤となる知財システムの構築、②知財の潜在力を活用した地方創生とイノベーション推進、③2020年とその先の日本を輝かせるコンテンツ力の強

化、の3本柱で構成されています。いずれも重要ではあるものの、③はクールジャパンと呼ばれる日本独自の情報コンテンツや映画産業の振興、情報コンテンツを一元集約するデジタルアーカイブの構築等がトピックであり、弁理士会が深く関わることとなるのは主として①と②となります。

①においては、人工知能やデータの保護と利活用に向けた検討が進められています。AIの学習済みモデル、AI生成物等の保護の在り方を今後どのように考えるかは知財業界として大きな課題といえるでしょう。また、いわゆるビッグデータに代表される「価値あるデータ」をどのように保護するか、悪意の取得行為をいかに防止するか、は不正競争防止法上の課題として法改正を視野に入れた検討がなされています。

さらに、知財紛争処理システムの機能強化を実現するために、裁判での証拠収集システム(インカメラ手続)における技術専門家によるサポートの導入が検討され、裁判外紛争解決手続(ADR)での標準必須特許裁定やあっせん等の拡充が検討されています。技術専門家としての弁理士の活用、ADRでの仲裁センターの役割に期待がされています。加えて、営業秘密保護強化(オープン・クローズ戦略)と標準化戦略の強化も取り組むべき施策として明記されています。

②においては、農林水産業・食料産業等を支える知財活用・強化として、GI、品種登録、地域団体商標の有効活用、スマート農業の推進等が議論され、地方や中小企業による知財活用や産学・産産連携の推進、知財教育、知財人材育成の推進が検討されています。なお、中小企業の知財活用支援においては、中小企業が「知財活用挑戦型」(知財を意識し、保有し、それを活用することに挑戦している企業)と「知財活用途上型」(知財を殆ど有しておらず、意識も低く、多くは下請け的立場

の企業) とに分類されておりますが、本年度の弁理士会事業である「知財広め隊」は、とりわけこの知財活用途上型企業に焦点をあて、このような企業に知財の重要性と知財保有の効果を啓発し、併せて地域の弁理士との橋渡しをする事業となります。

3. 転

閑話休題、少し前のNHKスペシャルでも特集された人工知能「アルファ碁」(ディープマインド社)の活躍を目にして驚かれた方も多いのではないのでしょうか。アルファ碁は、ディープラーニングの学習構造により、数多くの過去の人間同士の対局を学習するにとどまらず、アルファ碁同士で数限りない対局を繰り返しながら勝ちパターンを身につけていき、韓国最強と言われる囲碁棋士から4勝を挙げた有名なAIです。この番組の中では、人工知能を搭載したロボットAが、友人ロボットBが組み上げた積み木を別のロボットCが破壊するのを目撃して泣き出し、ソフトバンク社の「Pepper」が、周囲の人間が勝って喜んでいる状況下で、自身が負けたのに「気を遣って」喜びの判断出力をしていました。SFの世界は目の前だと背筋が寒くなる思いがしたのを覚えています。ロボットが感情(感情ライクな判断力)を持つのは遠くなさそうです。

人工知能は、囲碁分野の「アルファ碁」や将棋分野の「PONANZA」のみならず、既に会話型ロボットのジャンルでは身近に存在します。有名どころではApple社が開発した「Siri」がそうですし、マイクロソフト社は米国で「Tay」、中国で「シャオアイス」、日本で「りんな」を開発しています。これらは、会話型スマートフォンアプリ等でユーザとの自然な会話を実現し、あたかもリアルな人間であるかのような対応をします。特許庁も庁内業務の一部をAI代替する試験を行っていますし、審査業務へのAI活用も検討されていると聞きます。

昨年の野村総合研究所の報告によれば、日本の労働人口の49%が就業中の職業が、将来的には人工知能に代替可能となるとのこと。幸いこの報告には弁理士は挙げられていなかったものの、野村総研と共同研究したオズボーン氏(オックスフォード大学准教授)の講演では、残念なことにしっかり弁理士が「代替可能」として列挙されていました。大きなお世話というものです。

しかしながら、過去の明細書や審決例、裁判例

を学習するのはAIの得意とするところ。既に、著名画家と同じ作風の絵画が描けるくらいですから、これらの学習結果に基づいて強く高品質な出願書類をAIが作成することは将来的には不可能でないように思えます。その頃は文献調査も審査もAIが担当し、AI審査官により拒絶理由が通知され、AI弁理士が意見書を作成する、のような世界が広がっているのでしょうか。もう人間の出る幕がありません。

一方で、番組ではTayの暴走や中国人ユーザがシャオアイスに恋愛感情まで持ってしまう事例を紹介し、AIの持つ危険性についても触れていました。アルファ碁の開発チームは、AIが暴走したときのための緊急停止スイッチ(としてのプログラム)の開発にも着手しているとのこと。AIは、自身が暴走したときに人間が緊急停止スイッチを押すことを知っているので、緊急停止スイッチをきつと無効にするでしょう。したがって、暴走を安全に停止させるためには、AIが無効にする一歩先の裏をかいて緊急停止がされなければなりません。もはや現実の話とは思えません。ああ、何て恐ろしい。

4. 結

気がつけば知財推進計画からスピノフして随分と人工知能トピックに偏ってしまいました。元来私は開発技術者ですので、この手の話題は考え出したら止まらなくなります。我々の子供の頃から考えると信じられないほど進歩し、様変わりした現代社会においても、科学技術の進歩に際限はなさそうです。20年後には今のパソコン、スマホがもう古いといわれ、想像もできないハードウェア、ソフトウェアが溢れているのでしょうか。

人工知能のような革新的な技術でなくとも、世の中にはちょっとした不便を解消する技術、痒いところに手が届く技術、思いもかけない新しい遊びをクリエイトする技術がベンチャー企業を中心に次々と生まれています。大企業に負けず、いえ、大企業だから手を付けないこれらのニッチ領域にこそ、若い意欲的なベンチャーが真価を発揮する可能性があります。

言わずもがなですが、このような若いベンチャー企業の継続的な成長を後押しするのに知財権は強力な武器となり得ます。彼らの独創的な技術や着想が特許権で守られ、斬新で未来的な、あるいはかわいいデザインが意匠権で守られ、独自ブランドが商標権で守られ、他社に対する強みを

市場で発揮しながら事業が成長するのを陰ながら支援する。これは弁理士業の醍醐味のひとつです。実際、10数名規模の新進ベンチャー（社長は大卒間もない24歳）だったクライアントは、当初から知財意識が高く多くの特許権を取得して大きく成長し、最終的には日本を代表する某IT企業に買収されました。その際、所有する特許権が極めて高く評価され、その社長は、買収先企業で史上最年少役員に就いたと聞きます。

技術は人を幸せにし、人の暮らしを楽しくし、

世界にとって歓迎されるものでなければなりません。今後まだまだ進歩の余地はありそうです。技術の進歩がある限り、我々「人間弁理士」の仕事に限りはありません。発明者から技術の本質を聞き出し、発明を掘り下げ、発明者の思いを色濃く反映した明細書に仕上げるのは、発明者に共感し、開発の苦勞に同調できる我々弁理士の「人間力」のなせる業だからです。

もちろん、発明者が「人間発明者」である場合に限りの話です。