

知財教育と創作

会員 川北 喜十郎

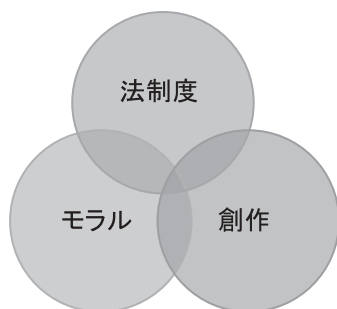


1. 序論

筆者は、平成13年から現在まで、特許庁の知財教育実験推進校など20校以上において、学生や教員のための知的財産教育に携わってきた。単発的な授業もあれば非常勤講師のような継続的な講義もあった。殆どの授業の後にアンケート調査を実施し、アンケート結果を後の授業に反映させてきた。これまでの知的財産教育の経験を通じて構築した知財教育の一モデルについて以下に述べる。今後、知的財産に関する教育に携わる人に参考となれば幸いである。なお、あくまでも教育の対象は、これまで知的財産を専門としていなかった学生（高校生以上）、教員、一般人たちである。

2. 知的財産教育の指針

国立大学や国立高専では、知的財産は何らかの形で授業に取り入れられているが、授業指針（シラバス）や内容は学校や講師に委ねられている。教育という観点からすれば、知的財産法や制度そのものの知識の習得や、知的財産に関するモラルの遵守などを学ばせることが考えられる。実際に筆者がこれまで行ってきた知的財産権の授業やセミナー後のアンケートで生徒の要望などを集計してみたところ、知的財産の取得法や法制度に興味を示す生徒もいれば、発明サンプルを見たり、創作活動を楽しんでいる生徒も多くいる。筆者が行ってきた授業では、法制度の説明のみならず、知的財産の創り方についても実践的に学ぶ機会を設けてきた。



特許法などの知的財産の制度論は学生の生活とは疎遠であり、学生を眠らせないようにするには、そのような制度論から授業に入らない方が無難である。学生の興味を引き付けるには、学生の将来や現在の社会との関わりを通じて知的財産制度の必要性を理解させるのが得策であろう。特に、理工系の学生にとっては卒業後、研究や開発現場で発明などの創作を行う機会がきわめて多いであろうし、創作は自らのオリジナリティを発揮できる点で楽しい。それゆえ、筆者の過去の授業では、知的財産の創作に時間を割いている。自ら考え抜いて生まれた創作物は創作者にとって大切であり、それを知財制度によって他人の模倣から守るとともに有効に活用したいとの思いが芽生える。そのような思いが知的財産制度を学ぼうとする意欲に自ずと繋がるであろう。過去の授業では、知財を学ぶための動機づけをしっかりと行い、次に創作法を説明し、最後に創作物を保護し、活用するための法制度やビジネスとして生かし方を説明してきた。知的財産教育のコンテンツとして、以下に掲げた項目を含む一つのモデルについて説明する。

- i) 知的財産教育の必要性
- ii) 社会と知的財産との関わり
- iii) 知的財産の本質
- iv) 学生と知的財産との関わり
- v) 発明の創作法
- vi) 法制度及びビジネスとしてのツール

3. 知財教育の内容

i) 知的財産教育の必要性

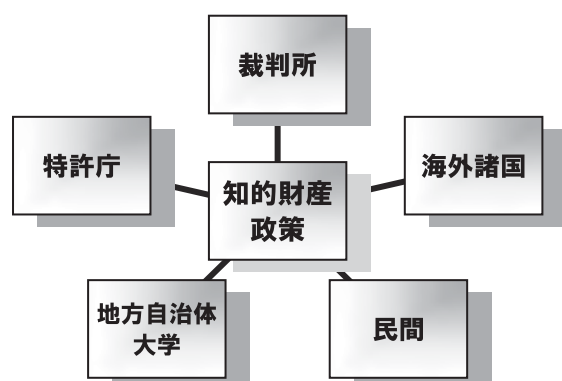
知的財産がなぜ学校教育に必要であるかを最初に学生や教員に理解してもらう必要がある。言うまでもなく日本は技術立国であり、新技術の成果や知的財産として保護されるべきである。また、その知的財産の活用を通じて、さらなる技術を創出するための設備や資産が生み出される。イノベーションが期待される企業

経営や開発の方向性を決定する上で、知的財産は欠かせない企業戦略の要素となっている。学生は、将来の日本の技術や製造業の経営戦略を担うことになり、将来関わるであろう知的財産制度のしくみや利点を知っておくことは有益である。この十数年で知的財産に関する職業や人口は急激に増加しており、将来の職業選択肢の一つにもなるであろう。現状では知的財産を学校で学ぶ機会はありません、アイデアや発明コンテストはあったにしてもどのようにしてアイデアを創り出すかの方法は教わっていない。このような観点から、社会と知的財産、学生と知的財産の関係、知的財産の創り方などを知的財産制度と並行して、あるいはそれより先に伝えることは必要であろう。

ii) 社会と知的財産との関わり

前述のように普通の学生にとって知的財産を直接学ぶ機会が少ない。一方で、毎日の生活の中で情報通信機器や音楽のように知的創造の成果に接する機会は極めて多い。一般人や学生が知的財産に興味を持つためには、知的財産が自分たちの身近に存在し、社会活動においても実際に機能していることを知ることが有効である。以下に述べるような知的財産の変遷を学生にニュースを聞くような感覚で伝えることができる。

知的財産が関係する社会は図のように特許庁、裁判所、民間企業、地方自治体、大学などの教育機関、公的な研究機関に深くかかわっている。知的財産制度改革としてプロパテント政策が導入されて以来、知的財産の取り扱いが大きく変わってきた。



特許庁は、審査を促進するとともに手続きや費用の面でユーザーフレンドリな姿に変ってきた。裁判所では審理の早期決着や知的財産の専門性を考慮した民事訴訟法の改正を通じた組織改革が行われ、知財高裁が設立され、知財訴訟の管轄も変更された。一方で、特

許の侵害訴訟や職務発明対価訴訟などの知財訴訟の件数も増加して、日本が知財を有効活用する時代に移ってきたことに気が付く。民間では、そのような有効活用することができる権利を取得すべく、権利の取得が量から質へと変化しつつある。新技術であってもノウハウにすべきか、公開してよい技術であっても標準化すべき技術かコア技術かなどによって権利化の必要性も吟味されるようになってきている。海外での出願件数の増加もボーダーレスの国際社会での競争力の必要性を表している。知財の基となる研究の多くは大学や研究機関で行われるために、そのような研究の成果を保護するために大学や研究機関では TLO や知的財産部が多く設立されてきた。地方自治体も地域ブランドを知財として保護して地域の活性化を図ろうとしている。

このような動向は、各種メディアを通じて一般人にも知られており、特に知財訴訟は損害賠償や職務発明対価の金額が大きいせいか、注目度も高い。特に民間企業同士の知財訴訟は、企業名や企業の製品が一般人になじみのあるものが多々あるので、興味が注がれる。近年の知財訴訟では、国内の同業者同士の訴訟が頻発しており、これまでに見られなかった争いである。バブル崩壊後の不況下における企業の生き残りを賭けた姿勢が知的財産訴訟を通じて見受けられる。

ハイテク機器や家電製品の特許侵害事件のみならず、一般人が使用している製品に関する事件や有名企業が当事者となった事件は、一層身近に感じられる。ワープロソフト「一太郎」のヘルプ機能を争った松下電器産業対ジャストシステム事件⁽¹⁾、誰もが口にしたことがあるキシリトールガムの効用を不正競争防止法の下で争ったグリコ対ロッテ事件⁽²⁾、オンライン搭乗システムの特許侵害で JAL が ANA を訴えた事件⁽³⁾、パチンコ業界大手同士の争いで一審判決が 74 億円の損害賠償額が報じられたアルゼ対サミー事件⁽⁴⁾、釣り具メーカー大手の同士で早巻きリールの特許を争ったダイワ対シマノ事件⁽⁵⁾、使い捨てオムツ特許を争った大王製紙対ネピア王子事件⁽⁶⁾、給料前払い代行サービスを争った東京都民銀行対三菱東京 UFJ 銀行事件⁽⁷⁾、キンチョー電池式蚊取り器の侵害を争ったアース製薬対大日本除虫菊事件⁽⁸⁾などが例示できる。いずれの事件も同じ業界における最大手同士の争いであることは従

来見られなかったことである。企業名とともに事件の内容に簡単に触れることで特許などの権利範囲（請求の範囲）や特許の有効性が問題になっていることが分かる。商標についても有名な企業名や商品名に関する事件が多々報道されており、コカコーラの瓶⁽⁹⁾やペコちゃん⁽¹⁰⁾の立体商標が認められたニュースは記憶に残っているであろう。i-phoneの日本語名アイフォンが登録商標アイホン⁽¹¹⁾の存在を回避するように付けられたことや、i-phoneのメニューボタンの周辺の部分意匠権⁽¹²⁾が存在するのに対して、ギャラクシーやアンドロイドなどの他のスマートフォンのメニューボタンの位置や形状が異なることを例示することも学生には興味深いであろう。著作権についても、音楽家の槇原敬之氏がケミストリーに提供した歌詞の一節が漫画家の松本零士氏の作品の一節に類似しているとして著作権侵害で訴えられた事件⁽¹³⁾は、学生にとってなじみ深い題材となるであろう。これらの企業や商品や著作者名は一般人にとって身近であり、知的財産権の世界に入るうえで好適であろう。「とちおとめ（品種名）⁽¹⁴⁾」と「あまおう（登録商標）⁽¹⁵⁾」を例に挙げて、品種と商標の特質や利点を比較して学ぶことも興味深い。実際に、授業後に実施したアンケート調査によると、学生や教員は上記のような企業間の知財訴訟や著作権事件に強い関心を示している。

iii) 知的財産の本質

知的財産を学ぶ上で大切なことは、知的財産が他の有形財産と異なる点、つまり知的財産の特殊性を知ることである。そもそも特許法や著作権法などの知財法が財産権を扱う民法とは別に存在しているのは、知的財産権の客体である発明や著作物が有体物に比べて異質であるが故に、そのような客体が知財法以外の法律では有効に保護することができないからである。特に、発明や著作物は創作された思想であるが故に、以下のような特質を持つ。

(a) 思想は不可視 ⇒ 権利の境界不明、損害額の算定困難



不可視性ゆえに、権利の境界が不明瞭となる。我々のような知財業界で働く者にとって特許請求の範囲が特許権の境界を定めることは常識のようであるが、一般人にとっては分かりにくい。これを土地や建物の境界を比較の例に挙げつつ、特許権の範囲が請求の範囲に書かれた文言の解釈により判断された事件、例えば、「サトウの切り餅事件」⁽¹⁶⁾を例示して説明することができる。車の衝突事故による車の破損は修理店に依頼すれば修理見積額として損害額が分かるが、知的財産の場合は無体物ゆえに、逸失利益の損失の見積もりは容易ではない。

(b) 思想は占有不可 ⇒ 侵害容易・侵害事実の立証困難



思想は占有できないので、知的財産を有体物のように占有状態で保持できない。違法なウェブサイトからの音楽ダウンロードがその端的な例であろう。平成22年4月1日施行の著作権法の改正が、違法なサイトからのダウンロードが正規のサイトからのダウンロードを上回っているという問題に対処すべく為されたことは記憶に新しい。

一方、知的財産権の特殊性は、上記のような権利者に不利な問題ばかりではなく以下のような有利な点もある。

その1：知的財産権の客体である創作は、一人でも完成させることができる。

教員や学生の中には発明は電気自動車のように複雑な機構であって、大がかりな設備が必要と思い込んでいる人も少なくない。例えば、検査装置を開発するメーカーは、検査装置を実際に試作し、試験し、次に量産化に向けて性能、デザイン、価格などを検討する必要がある。試作品の製造にはコストがかかるうえ、時間を要する。一方、検査装置に関する発明は、出願明細書に当業者実施可能レベルで検査装置の製造法や使用法が記載されていれば足り、既存の検査装置を改良した装置の発明は頭の中での創作活動で完成する場合

もある。すなわち、発明完成に際しては生産設備が必要でない場合もあり、特許を取得してから試作や設備投資してもよい。もちろん、製薬などの臨床試験や実施例が必須となる分野は除かれる。

その2：知的財産は複数の者が同時使用できる

上記のように知的財産権は侵害されやすいという点を裏返せば次のような利点も言える。発明や著作物は、思想であるので、複数の者が異なる場所で同時に使用することができる。つまり、有体物のように対象物を使用場所に移動する必要がなく、権利者の許諾があれば、その場で使用できる。例えば、特許ライセンスを複数の会社に通常実施権として許諾することができ、これにより、生産設備や販売網を持たない企業でも、ライセンスを与えた会社の生産設備や販売網を通じてより多くの製品が市場に供給される。自ら実施も可能であるので、中小企業が自ら製造販売しながら利益を上げると同時に、大企業へのライセンスを通じたロイヤリティーを得ることができる。

その3：独占性の利用

特許権などは独占性を有するので、競業他社を排除して市場を独占できる場合がある。これにより、中小企業であっても、大企業との価格競争に巻き込まれることがない。それゆえ、起業する場合にきわめて強力なツールとなる。

その4：知的財産権の取得に学歴不問

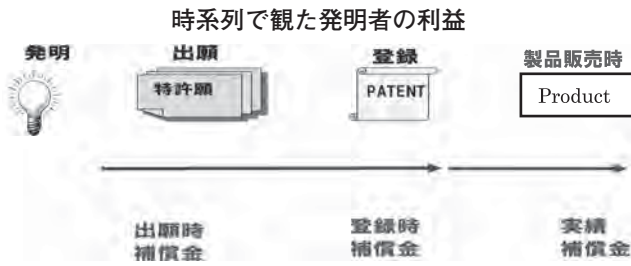
特許などの知的財産の出願や権利取得は、だれでも可能であり、学歴は不要である。新規性・進歩性などの特許要件を備えている優れた発明をしたものは独占権を取得できる。その1～その3の利点を生かせば、学歴偏重された社会から離れて、起業できるチャンスは生まれる。特に、大学進学率が低い学校での授業には、訴えておきたいことである。

iv) 学生と知的財産との関わり

これまでのアンケート調査からすれば、学生にとってなじみの薄い知的財産は、発明家やハイテク技術の開発者のような特別な人だけが関係しているようなイメージはある。実際には、わが国で出願された特許出願のうち殆どの出願は個人発明者による出願ではなく法人による出願である⁽¹⁷⁾。つまり、殆どが会社の従業員

などによる職務発明であると考えられる。いわゆる理科学系の専門高校、高専、大学を卒業したものの多くが企業に就職することからすれば、理科学系の学生が発明者になる可能性は十分に高い。つまり、知的財産を学ぶ学生の殆どが将来、特許出願の主人公たる発明者になるのである。しかし、学校では発明者の地位や権利義務は教えられないために、もっぱら就職した企業での社内教育によりはじめて知るのが実態である。青色発光ダイオード事件⁽¹⁸⁾のように、特許を受ける権利や職務発明の知識がないままに大発明が完成されてその後、権利や対価の争いになる事件が後を絶たないことからすれば、社内教育や従業員の発明に基づく権利意識は決して高くはないといえよう。それゆえに、学生のうちから、自らが近い将来当事者になり、どのような点で自らに利益が還元され会社や社会に貢献できるのかを理解させることは、有意義であろうし、知的財産を学ぼうとする意欲を高めることができる。新聞などの調査によると、小学生が将来になりたい職業は野球やサッカーなどのスポーツ選手が常に上位に挙がっているが、これはテレビなどを通じて活躍する姿がヒーローとして映ること、もうひとつは実際に自分たちがこれらのスポーツを楽しんでいるからであろう。その意味で、知的財産の世界で活躍する人を紹介するとともに、若い時から創作活動に触れさせることは知財人口や創作者を増やす点で重要である。

学生が将来、知的財産権の当事者になった場合に、どのようなメリットがあるかは学生にとって興味深い。特許法の法目的である産業の発達に貢献できることや創作の楽しさを知ることはもっともである。それに加えて、発明の対価を得ることが出来ることは直接的な見返りになる。現在多くの企業は職務発明に関する社内規定を設けており、特許出願の場合、下記表のように出願時、登録時のみならず製品販売の実績に応じた補償金を支払う企業は多い。職務発明規定の改正時に、多くの企業が実績補償金の上限を無くすように規定を改定したことは、発明者にとって創作の大きな動機づけになったであろう。このようなことを知れば、企業内であっても、創作能力が学歴、役職、年齢に関わらず、正當に評価されることが理解されよう。



もうひとつは、知的財産の独占性を活用して、知的財産を起業化のツールとして生かせることであろう。前述のように、独占権ゆえに競業他社を排除し、自らの実施と特許ライセンスにより製造規模を拡大することができるし、信託や担保融資も近年可能になってきている。特許オークションも今後浸透化するであろう。実際に、特許を有効活用している会社や自社での製造販売よりも特許ライセンスを主な収入源とする企業を紹介することができる。

v) 発明の創作法

知財教育の醍醐味の一つは、有益な発明や知財制度のメリットを紹介することによって学生が自ら創作してみたいという気持ちにさせる点であろう。上記のように知的財産の本質や知的財産の学生との関わりを理解すれば、知的財産がより身近であり、魅力的なものであることが理解されよう。この段階で、実際に知的財産の創るための土壌が出来上がる。発明は、技術的思想の創作であるが、創作するためには創作物ができる過程を知る必要がある。創作法としては、ブレインストーミング、KJ法、マインドマップ、TRIZなどが知られているが、発明などの知的財産の創作に適用することは容易ではない。そこで、知的財産権により保護される対象、特に発明の新しい創作法（組み合わせ理論）⁽¹⁹⁾について述べてみたい。

すべての発明は、知られた技術要素の組み合わせと考えられる。新規化合物は既存の原子や分子から構成されているし、IT技術はコンピュータや通信網の要素技術の組み合わせからなる。特許出願の拒絶理由通知を受けた時に、特許庁の審査官が請求項の発明を構成要件に分けてそれぞれについて公知文献から読み出そうとすることは、知財業界関係者にとってはなじみ深いことであるが、発明の創作はこの逆の思考プロセスにより成り立つ。知られた技術要素Aと知られた技術要素Bを発明者の創意で組み合わせることのできたABという組み合わせは発明となる。



そして、ABの組み合わせが知られた技術でなければ、新規性のある発明となり、ABがAとBの単独に奏する技術的効果以上の効果を奏すれば進歩性のある発明となる。この単純化した発明創作の原理を、種々の有名な発明に照らし合わせて学生の前で実証することができよう。筆者がよく授業で使用するのは、青色発光ダイオード事件の中心的な特許第2628404号、いわゆる‘404特許である。従来の半導体結晶を成長させる方法では、反応ガスを加熱基板に対して垂直な方向から供給していたが、‘404特許における「ツーフローMOCVD」では、基板の表面に平行な方向から反応ガスを供給するとともに、基板の表面に垂直な方向から不活性ガスの押圧ガスを供給する点に特徴がある。すなわち、押圧ガスを使って反応ガスを基板に押しつけていたのである。



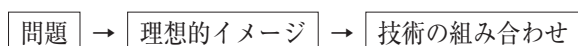
‘404特許の発明は、i) 基板の表面に平行な方向から反応ガスを供給することと、ii) 基板の表面に垂直な方向から押圧ガスを供給することという二つの要素の組み合わせから成り立っているということがいえる。

このような例を通じて多くの発明が知られた技術要素の組み合わせであることを十分に理解させる。次いで、学生に課題を与えて、自由に発明させる。このとき学生は上記の組み合わせ原理を理解していれば、技術要素を選択して、比較的容易に創作ができるようになる。筆者が非常勤講師を務めていた東京高等工業専門学校では、一学期間の授業を通じて何度か学生に課題を与えて発明をしてもらった。組み合わせ原理を知ることによって、創作法を教える以前に比べて、多くの生徒で発明の質や具体性で大きな進歩がみられた。以下に、発明の具体的創作法を述べる。

新規性のある発明は、突拍子もない要素技術の組み合わせからは比較的簡単に創作できる。しかし、これでは、AとBの組み合わせによる技術的な効果は薄

い。発明というものはそもそも何らかの課題を解決するものであるから、課題を解決することができる組み合わせでなければならない。

課題を解決できるような組み合わせを創るためには、一つのアプローチとして、課題を解決できたときの理想的な結果のイメージを抱き、そのイメージを常に意識しておくことが大切である。このことはスポーツや音楽などの芸術の世界でもよく言われることである。次に、そのイメージに近づけるように、組み合わせ要素を選定するとともに、その組み合わせ方を工夫する。



上記のような理想的なイメージを、実現するために組み合わせを考えるには、次の二つのステップに分けることができる。一つは、組み合わせ要素A、Bの選定である。もう一つは、選定された要素AとBの組み合わせ方である。

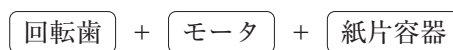
(a) 組み合わせ要素の選択

最初に、組み合わせ要素の選定の仕方の例を説明する。前述のように、問題を解決するように技術要素を組み合わせる必要がある。発明の課題のきっかけとなっている現状の製品を観察し、その製品を構成している組み合わせ要素を把握する。そして、問題を解決するために、現状の製品を構成する技術要素をどのような技術要素で代替するか、あるいは、どのような技術要素を追加するかを検討する。この手法を次の例を使って説明する。

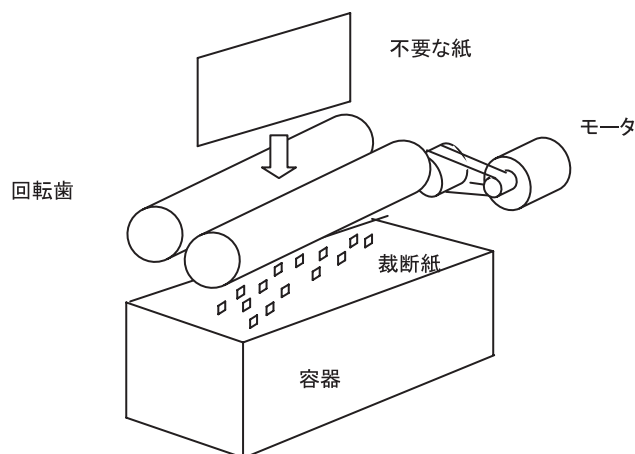
例えば、オフィスで使用されているシュレッダーには、次のような問題点がある。不要になった書類をシュレッダーで処理すると、書類は小さく切断されて紙屑となるが、これが嵩張り、大容量のゴミとなる。紙屑は小さいが、目に見える大きさなので少量でも床に散らばると、それが目立つために床の清掃が必要となる。このような問題を解決する新しいシュレッダーの発明を生み出すことを考えてみる。先に述べた理想的なイメージの一つとして切断された紙片がシュレッダーから塊として排出されることが想像されるであろう。

既存のシュレッダーは、一般的に、下図のように二

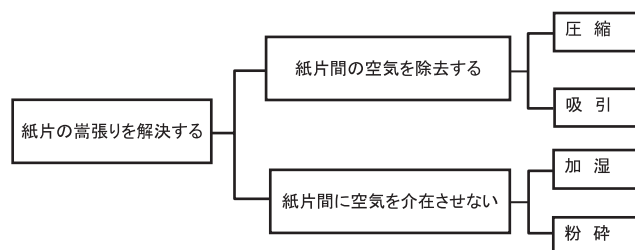
枚の回転歯と回転歯を回転させるモーターと、回転歯によって裁断された紙片を受ける容器から成り立っている。それゆえ、既存のシュレッダーは次のような組み合わせとして表せる。



このようなシュレッダーは、回転歯で切り刻んだ切りくずが容器の中に自然落下する。このため、容器内で紙片が嵩張る。

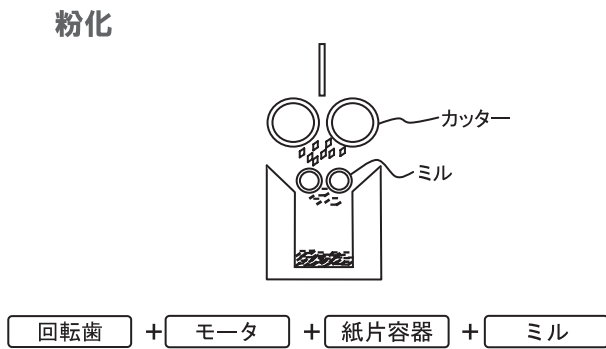
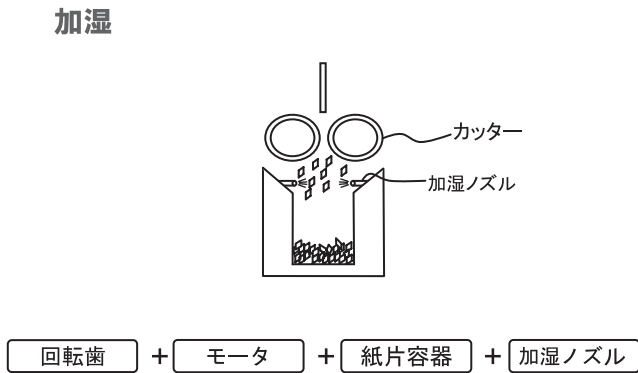
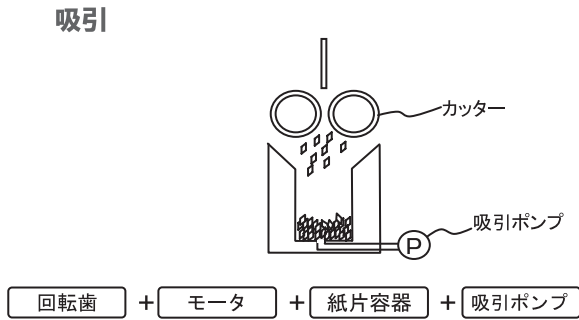
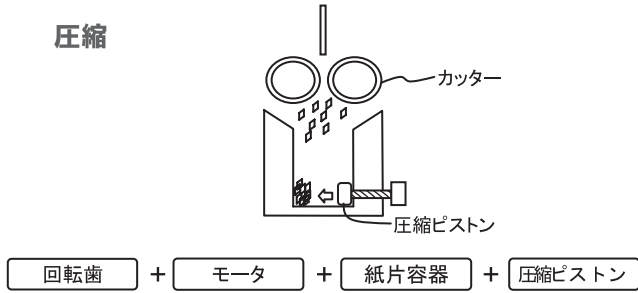


それでは、先の理想的なイメージの下で、既存のシュレッダーに追加する機能を検討する。紙片が嵩張る原因は、紙片の間に空気が入っているからであり、紙を塊化するために紙片間の空気を取り除くことが考えられる。紙片間の空気を取り除くには、紙片を圧縮または吸引することが思い付く。また、別のアプローチとして、紙片間に空気が介在しないように紙片の形態を塊以外に変更することが考えられる。例えば、紙片をさらに裁断して粉状にすることができるし、また、紙片を湿らせれば、互いに付着し易くなる。このような機能的アプローチを次の表にまとめた。



「圧縮」、「吸引」、「加湿」、「粉碎」の機能を具体的に果たす技術要素を探し出す。例えば、「圧縮」、「吸引」には、圧縮ピストンや吸引ポンプが使える。「加湿」手段として、水や蒸気を噴射するノズルが考えられる。また、「粉碎」手段として、ミルや紙片をさらに細かく裁断するカッターが考えられる。以下に、それぞれの

手段をシュレッターに組み込んだ概念図を表した。



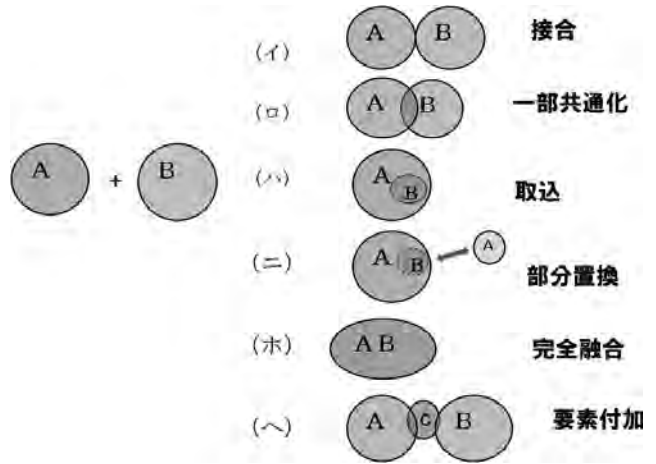
このようにして、理想的なイメージの下で問題を解決する機能に着目することで、既存の組み合わせに対して新たに加える要素が見出される。

(b) 組み合わせ方の工夫

要素選択段階で見出された技術要素を選択したならば、他の技術要素にどのように組み合わせるかを工夫する。

単純な例として、要素Aに要素Bを組み合わせる場合を考えると、以下のようにモデル化することができ

る。



上記のモデルを、一例を使って説明する。

例えば、列車の車内販売でコーヒーを注文すると、紙コップに入ったコーヒーと一緒に、プラスチック容器に入ったミルクと、袋に入った砂糖と、プラスチックのかき混ぜ棒とが入ったパッケージが付いてくるが、プラスチックのパッケージやミルク容器やかき混ぜ棒は、使用後にゴミになり、環境的に好ましくない。これを問題として、ゴミを減らすために砂糖及びミルクが入っているパッケージをどのように組み合わせるかを上記モデル化に従って検討する。

(イ) 接合の例

例えば、ミルクを粉末ミルクにして紙袋に入れられるようにする。かき混ぜ棒を入れられるように入口の開いた紙袋も用意する。それらの袋を砂糖が入った紙袋と一体的に作る（接合する）と、パッケージとミルクが入っていたプラスチック容器を省略できる。かき混ぜ棒を硬めの紙で作れば、ゴミは全て紙類になり、焼却できる。



(ロ) 一部共通化の例

コーヒーが入っている容器のフタの上面に分割された凹部を設け、そこに砂糖とミルクを入れて上面をシールする。フタは砂糖とミルクの容器を兼ねることになり、不要なものが減り手間も省ける。このような凹部付きフタは、既にヨーグルトや納豆の容器上蓋で

採用されている。



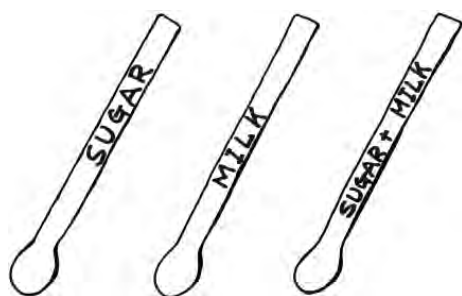
(ハ) 特異な取り込みの例

かき混ぜ棒の内部を真ん中で仕切られた中空とし、それぞれの空間に砂糖とミルクを入れて両端をシールする。このような砂糖とミルク入りのかき混ぜ棒ができれば、受け取る品物はコーヒーとかき混ぜ棒の二つになる。



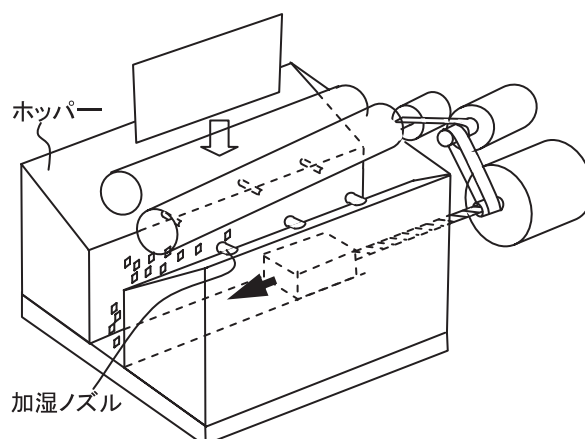
(ニ) 完全融合の例

砂糖を溶解して、かき混ぜ棒の形状にして固める。ミルク成分を配合した砂糖やミルクを棒状に固めることができれば、3種類のかき混ぜ棒ができ、いずれかを客が選択できる。こうすることでゴミは紙コップだけとなる。



このようにして、組み合わせ要素の選択と組み合わせ方の工夫という二つのステップを経て問題を解決する発明を創作することができよう。ちなみに、前述のシュレッダーに追加したピストンとノズルの組み合わせを工夫すると以下のような装置ができる。この装置では、粉碎された紙片にノズルで液体を噴射して加湿する。加湿された紙片は落下後、ピストンで圧縮される。液体は可燃性の液体を使用することで、圧縮された紙片の塊は固形燃料として使用することができる。このような組み合わせにより、廃棄物を生じるシュレッダーを有用な燃料を生成する装置に変換すること

が可能となる。



なお、特許になるような発明をするためには、さらに進歩性をもたらすような組み合わせが必要になる。これについてはここでは触れないが、注釈欄に参考のための書籍を紹介しておく⁽¹⁹⁾。

このような創作法を予め学生に説明した上で、アイデアコンテストにも比較的用意に取り組めたことが学生の授業後のアンケートから分かった。アイデアコンテストを行う際に重要なことがある。アイデアや発明は、数学の問題と異なり、正解があるものではない。ある課題を解決するために創作されたものがすべて創作物になる。一方で、他人が考えた創作と同じ創作は知的財産として保護され難く、オリジナリティーのあるものが要求される。この点が、予め正解が用意されている学校の試験と異なる点であり、自由な発想で構わないことを学生に伝えておくと、創作や意見を出しやすくなる。

vi) 法制度及びビジネスとしてのツール

前節で述べたような創作法を通じて得られた創作物の保護及び活用は、知的財産権制度を知ることによって理解される。学生に知的財産制度を説明するタイミングとしては、前節の創作法の説明と並行して行うのが、学習に対する動機付けという点で効果的である考える。例えば、各創作者がこれから創作物を使ってベンチャービジネスを起業することを想定してビジネスプランやビジネスモデルを立ててもらい、iv) 節の「学生と知的財産との関わり」で述べたことを、知的財産制度を通じて理解させたいところである。なお、筆者は、特許を使ったビジネスを実践するために、自ら発明して取得した特許⁽²⁰⁾を企業にライセンスし、自社製品の販売を行っており、自らの経験も教材としてい

る⁽¹⁹⁾。

4. あとがき

筆者のこれまでの知的財産教育の経験を通じて積み重ねてきた知的財産教育のコンテンツの一モデルを紹介してきた。このようなモデルが知的財産権を学生や一般人に紹介する上で役に立てれば幸いである。

注釈

- (1) 知財高裁 平成 17 年(ネ)第 10040 号 特許権侵害差止請求控訴事件
- (2) 知財高裁 平成 18.10.18 平成 17(ネ) 第 10059 号 広告差止等請求控訴事件
- (3) 東京地裁 平成 16(ワ)第 15616 号 特許権侵害損害賠償請求事件
- (4) 知財高裁 平成 17 年(ネ)第 10001 号 損害賠償請求控訴事件
- (5) 東京地裁 平成 16 年(ワ)第 20601 号, 平成 17 年(ワ)第 4581 号 特許権侵害差止等請求事件
- (6) 知財高裁 平成 19 年(ネ)第 10024 号, 同年(ネ)第 10043 号 損害賠償請求控訴事件
- (7) 東京地裁 平成 19(ワ)第 16732 号 特許権侵害損害賠償請求事件
- (8) 東京地裁 平成 18 年(ワ)第 15425 号 特許権差止請

- 求権不存在確認請求事件
- (9) 商標登録第 4918091 号
 - (10) 商標登録第 4157614
 - (11) 商標登録第 460472 号, 第 2382806 号 (アイホン株式会社)
 - (12) 意匠登録第 1325903, 1325905, 1326157, 1326158, 1326160, 1326330 など
 - (13) 東京地裁 平成 19 年 第 4156 号 著作権侵害不存在確認等請求事件
 - (14) 「とちおとめ」 品種登録第 5248 号
 - (15) 「あまおう」 商標登録第 12572 号 (全国農業協同組合連合会)
 - (16) 知財高裁 平成 23 年(ネ)第 10002 号 特許権侵害差止等請求控訴事件, 東京地裁 平成 21 年(ワ) 第 7718 号 特許権侵害差止等請求事件
 - (17) 特許庁ホームページの 2009 年出願人別統計: 法人の出願割合 96.5%
 - (18) 東京高裁 平成 16 年(ネ)第 962 号, 同第 2177 号 特許権持分移転手続等請求控訴事件,
 - (19) 進歩性をもたらす組み合わせの参考書籍: 川北喜十郎 「たった一人のビジネスモデル」 (発明協会)
 - (20) 特許第 3359627 号

(原稿受領 2011. 9. 27)