



しらすか・はじめ

1977年大阪府生まれ。2001年防衛大学校卒業、03年横浜国立大学大学院修了後、富士フィルムに入社し知的財産・特許関連業務に携わる。09年弁理士試験合格。11年弁理士事務所開設。15年ゴールドアイビーを設立し社長就任。19年1月AIサムライに社名変更。41歳。

高 校生だった1995年1月に阪神大震災が起きた。その時の自衛隊の救助活動に感銘を受けて防衛大に入学。軍事学を学びながら、当時ブームだったソフトウェアに代表される「ビジネスモデル特許」を紹介した本に触発され、「これからは知的財産（IP）とITが重要になる」と確信した。

また、大学で学んだ軍事戦略は知財戦略に似ていると気づいた。例えば特許で発明を「防御」できるだけでなく、似た商品を持つ企業の市場参入を阻止するなど「攻撃」も可能になる。企業は、個々の発明を将棋の「駒」のようにうまく使えば強くなる。

特許の重要性がここにあるが、同じ発明が世に出ていると特許は取れない。そこで先行している特許があるか調べる「先行調査」から始める必要があるが、特許の数は膨大で企業の知財部門や弁理士にとって大きな負担になっている。そうした負担を減らすために、人工知能（AI）を使い出願前に特許になるか審査するシミュレーションするシステム「IPサムライ」を開発した。

IPサムライの先行調査機能は、自分の発明の内容を文章にして入力すると、出願した場合に特許が取れるかどうかをAIが判定する。AIは特許

AIが特許化の可能性を審査 先行調査時間を大幅短縮

先行特許の調査の負担を減らし、知財戦略を立てやすくするシステムを開発した。

AIサムライ 白坂 一 社長

になる可能性の高さをA、B、C、Dの4段階で示す。例えば、すでに同様の発明が存在し特許になる見込みが小さい場合は「D」、逆に類似特許がなく特許になる見込みが大きい場合は「A」と判定される。

IPサムライは、自分の発明の内容と、国際的に統一された特許文献の技術内容による分類の「国際特許分類」の中の1万～10万件程度の既存特許と比較し、どの程度一致しているかをパーセンテージで表すことができる。例えば、既存の特許と一致する部分が「5%」と表示されたら、残り「95%」は新しい内容となり「A」と判定される。

これまで発明者は、自分のアイデアと似ている類似特許を数百件ほど検索して、何時間もかけてどれくらい似ているか確認していたが、IPサムライは1分以内で判断することが可能だ。現在、トライアル運用の無料版のユーザー数は640人を超えている。

「権利の強さ」も可視化

知財戦略を立てるには自分や他人の駒の攻撃力、すなわち発明にどれくらいの新規性や進歩性があるかといった「権利の強さ」を知ることが不可欠になる。自分の権利が弱いと市場参入しても負けてしまうからだ。

従来、知財戦略を立てる際は、誰がどんな特許を持っているかといった情報をグラフや図で可視化した「パテント（特許）マップ」が作られてきた。近年は、特許がどの分野に多く存在しているかを、「鳥」や「星座」を

描いてビジュアル的に見せる「IPランドスケープ（景観）」もブームになっている。ただ、いずれも一つ一つの特許の「強さ」は表現できていないのが欠点だ。

そこで、私たちは個々の特許の「強さ」も表現できる次世代IPランドスケープを開発した（写真）。ビジュアルは戦略をイメージしやすくするため戦国シミュレーションゲーム風にした。例えば、城は「技術領域」、侍風のキャラクターは一つの発明を表し、特許の新旧といった強さは「鎧」など装備の違いで分かるようにした。また、特許は権利行使できるか、つまり競合相手の商品の差し止めなど「攻撃」できるかが問題になるので、攻撃力すなわち「権利の広さ」をキャラクターの動きで表現する。

これにより、知財戦略を指揮する立場にある人は、どの領域にど

んな強い特許があるか俯瞰的に見て戦略を立てることができる。この機能は4月に「AIサムライ」に名称変更して公開する正規版の目玉だ。

いま、特許の出願件数は中国が年間約130万件に対し、日本は約30万件と4倍程度の差を付けられている。私たちのリーガルテックで、発明に携わる人が新たなアイデアを考える時間を増やし、それにより技術の発展に貢献したい。

（聞き手＝大堀達也・編集部）



技術領域や発明を戦国時代の城や侍にたとえて分かりやすく表示する新機能を開発。知財戦略を支援する AIサムライ提供

士業からの起業
リーガルテックの台頭
4 弁理士編