

## МЕМОРАНДУМ О НОВОМ НАПРАВЛЕНИИ ПРИМЕНЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ТРИЗ: ТРИЗ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ (БИЗНЕС-ПРЕДЛОЖЕНИЕ НА 2005-2020 г.г.)

### 1. Чем мы занимаемся.

Мы (IID - Institute of Innovative Design, Krasnoyarsk) начиная с 1995 года занимаемся инновационным проектированием (профессиональные изобретатели) по контрактам с крупнейшими корпорациями США, Японии, Германии, России<sup>1</sup>. Но не имеем постоянного заказчика или партнера.

Это заставило нас искать новые пути, в частности, разработать *"стратегию инновационной интервенции"* - создание крупного пакета интеллектуальной собственности в сфере информационно-коммуникационных технологий. В этой сфере недавно появился новый класс изобретений – бизнес-методы<sup>2</sup>.

В 2004 нами сделано несколько изобретений с разработкой новых цифровых медиа технологий. Одно оформлено и сдано в электронном виде в USPTO<sup>3</sup>. Другое (включающее гроздь изобретений) требует перевода и доработки. Третье (гроздь изобретений) также требует доработки.

Стоимость первого патента (ориентировочно) составит US\$5M, второго и третьего по US\$50M. Есть потенциальные покупатели: в США десятки компаний занимаются скупкой патентов в области цифровых медиа технологий. О реальной стоимости патентов в этой области составлена подборка статей<sup>4</sup>.

Разработан примерный план развития бизнеса в ближайшем будущем<sup>5</sup>. За 5-7 лет можно сделать до 50-70 изобретений и продать их на сумму до US\$0,5-1B (при средней стоимости 1 патента US\$10M).

К работе над проектом можно было бы привлечь многих участников ТРИЗ-движения России на период 2005-2020 г.г.

### 2. Почему цифровые медиа технологии?

Мы задались простыми вопросами:

- в какой отрасли наибольший оборот денег и сосредоточены наибольшие инвестиции?, т.е. ГПФ максимальна,

- какая отрасль современной индустрии развивается наиболее динамично и в ближайшем будущем ожидается ее скачкообразный рост?, т.е. период внедрения изобретения минимален,

- в какой отрасли для создания интеллектуальной собственности требуются только "чистые мозги" и не требуются исследования, эксперименты и опытно-конструкторские разработки?, т.е. факторы расплаты МГЭ=0.

Все три условия выполняются только в сфере информационно-коммуникационных технологий.

В этой сфере недавно появился новый класс изобретений – бизнес-методы.

С 1998 г. допускается патентование бизнес-методов, которые не основаны на новых технических решениях и технологиях, а содержат только организационно-программные процедуры (такое изменение в патентный закон было внесено судом).

### 3. Актуальность темы.

В ближайшие годы все информационные, коммуникационные, развлекательные медиа системы сольются в единую Глобальную Сеть – создастся новый виртуальный мир, в котором будут стремительно синтезироваться и развиваться абсолютно неизвестные сегодня системы. Это возникающий на наших глазах мир цифровых медиа технологий – со своими (необычными!) законами функционирования и развития. Человечество столкнется с новыми (пока неизвестными, но частично предвидимыми) проблемами. Проблемы и противоречия будут разрешаться и в результате появятся принципиально новые технологии (методы, системы), которые через какое-то время станут общемировыми стандартами. Тот, кто первым сумеет предвидеть их, тот, кто первым решит эти проблемы, запатентует – именно он и будет владеть интеллектуальной собственностью будущего. Это многие и многие миллиарды долларов.

<sup>1</sup> Справка о направлениях и основных результатах работы может быть выслана по E-mail по любому запросу.

<sup>2</sup> Аналитическая справка высылается потенциальному партнеру.

<sup>3</sup> Все материалы заявки могут быть высланы потенциальному партнеру при подписании соглашения о конфиденциальности.

<sup>4</sup> Подборка статей высылается потенциальному партнеру.

<sup>5</sup> План высылается потенциальному партнеру.

Аналог развития Глобальной сети – мобильная телефонная связь. Все произойдет абсолютно так же – новую технологию освоят миллиарды людей за 10-12 лет.

#### **4. Изобретательский уровень отрасли.**

Мы провели анализ (пока только экспресс-анализ) 15000 патентов в этой области. Общий вывод: удручающе низкий уровень, серое интеллектуальное болото с редкими проблесками золотых песчинок и алмазных искорок. Очень мало профессионалов (этому никто и нигде не учит). Изобретательством занимаются "простые" инженеры ведущих компаний производителей компьютерной техники (Microsoft, Apple, Hewlett-Packard, Phillips, Sony, etc.) и мобильной телефонии (производители и операторы). Эти инженеры не имеют понятия о методологии изобретательства, их производительность крайне низка. В качестве примера можно привести одну из ведущих компаний, в которой решили сделать рывок в одной из цифровых технологий. Для этого они «посадили» на тему 200 инженеров, и они за 2 года сделали 150 изобретений... Но, как правило, в компаниях отсутствует какое-либо планирование процесса изобретательства, изобретения "произрастают" как грибы в лесу – МПиО безраздельно правит бал.

#### **5. Что удалось извлечь из анализа патентов?**

Работа почти аналогична той, которую проводил Г.С.Альтшуллер с патентной информацией из "железных" отраслей техники. Обнаруживаются некоторые приемы и стандартные решения. Нами сформулировано (предварительно!) несколько закономерностей. Виртуальный мир сильно отличается от реального и поэтому инструменты ТРИЗ там почти не работают. Безусловно работает только закон увеличения степени идеальности.

В общих чертах нами создана методика работы в этой области. Без методики мы работали первое время с очень низким КПД.

Все это требует дальнейшей более тщательной проработки.

#### **6. Каковы критерии отрасли экономики, которая дала бы возможность заработать миллиард?**

Какая отрасль идеальна с точки зрения ТРИЗ?

Идеальность тем выше, чем больше ГПФ, и чем меньше факторы расплаты – МГЭ (см. п.2)..

Кроме того, нужны технологии, которыми будут пользоваться миллиарды людей.

Причем эта услуга должна стоить, например, US\$0,1-1,0, т.е. формула проста: «*минимальная цена – максимальная доступность*». Это главные свойства идеальных бизнес-систем!

Сформулируем критерии для технологии, которой будут пользоваться миллиарды людей:

- всеобщая доступность (присутствует везде, легкие правила потребления услуги – на интуитивном уровне);
- приятность, желанность услуги – гуманность, гедонизм;
- предельная дешевизна услуги.

#### **7. Конструкты (элементы, системы) виртуального мира.**

Области цифровых медиа-технологий, которые представляют для нас наибольший интерес:

- Музыка и любые иные звуковые произведения.
- Фильмы и любые иные видео произведения.
- E-book и любые иные текстовые произведения.
- Мобильная связь и любые иные виды и способы общения.
- Реклама и все, что с ней связано.
- Развлечения и любые иные способы получения удовольствия.
- Virtual transaction и любые иные деловые отношения.
- Виртуальные сообщества, группы и контакты на основе общих интересов.
- Виртуальные обучающие системы и все, что связано с процессом приобретения, хранения и передачи знаний.
- Виртуальные путешествия в пространстве и времени в любых направлениях.
- Здоровье – все аспекты поддержания, коррекции и изменения. Виртуальная всемирная диагностика здоровья, единый банк данных от зарождения до смерти, единая медицинская консультативная система.
- Мода, внешний вид, манеры, этикет, имидж, виртуальная стилистика.
- Семья, дети, домашние животные, уход и воспитание, развлечения.
- "Умный дом" – эволюционное развитие всех подсистем (питание, транспорт, связь, отдых, гигиена и здоровье, развлечения, чистка и уборка, климат, комфорт).
- Видео-связь и все аспекты, включая privacy (сохранение, защита, контроль).
- Знакомства – поиск, узнавание, общение.

- Виртуальные массовые представления – зрелища, карнавалы, праздники, манифестации, концерты, праздники.
  - Рестораны, питание, дегустации, "кулинарные симфонии".
  - Прямые меж-мозговые связи, чувственные контакты, эмоцианальные соития, духовные слияния.
  - Растительный и животный мир во всех проявлениях.
  - Интеллектуальная собственность – создание, фиксация, защита, контроль.
  - Виртуальные персоны (персонажи, артисты, копии реальных людей), – создание, управление, со-чувствие (совместное чувствование), отношения, династии, кланы, виртуальные деревни, жизнь после смерти.
  - Виртуальная конфликтология, войны, разрешение противоречий, достижение соглашений.
  - Виртуальная психология, психотерапия.
  - Социальные аспекты – государственные структуры, выборы, референдумы по отправке исключительных преступников на казнь, гуманность, социальная помощь, прораствание нейро-виртуальных систем в социальные структуры общества.
  - Лингво-революция – разрешение противоречия "много языков – единый мировой язык".
  - Единая всемирная служба спасения и чрезвычайных ситуаций.
  - Психосемантическое дистанционное тестирование, анализ и коррекция (система проф. И. В. Смирнова) – личностей, населенных пунктов, стран.
  - Персональное мобильное медиа устройство (PMMD - The Personal Mobile Media Device)
  - Дети – все аспекты.
  - Женщины – все аспекты.
  - Спорт – все аспекты.
- и т.д. – всего пока сформулировано около 100 направлений изобретательства.

Здесь не учтены специфические области, которые давно и успешно развиваются по своим законам:

- Е - коммерция (торговля),
  - Е – банковское дело,
  - Игры,
  - Защита информации от пиратов и хакеров,
- и др.

### **9. Перспективы.**

Одни из названных областей созданы давно и очень сильно развиты (например, мировой годовой оборот музыки составляет US\$20T, рекламы - US\$100T и т.д.). Другие области находятся в начальной стадии развития или в зачаточном состоянии. Третьих – пока не существует. Но они обязательно появятся в виртуальном мире.

Почти все указанные области постепенно "перетекают" в виртуальный мир. Годовые обороты музыкального бизнеса в Интернете и в реальном мире скоро сравняются. То же происходит с рекламой, Е-торговлей, Е-банками...

Создание виртуальных бизнес-систем для этих областей актуально уже сейчас. А через 5-10 лет необходимость в них возрастет многократно, т.к. в 2010-2012 г.г. начнется качественное изменение виртуального мира (свободный, без ограничений, беспроводной широкополосный доступ к глобальной сети с элементами искусственного интеллекта из любой точки планеты). Оно закончится в 2015-2020 г.г.. К этому времени исчезнет многое из привычного сегодня – не будет компьютеров, Интернета, мобильной телефонии, телевидения, радио,...

### **10. Бизнес-предложение.**

Предлагаем создать научную бизнес-компанию нового типа с физическим позиционированием в Красноярске и с виртуальными участниками в любых концах мира.

Ищем партнера – представительство в США, продажи патентов, финансирование проекта.

Сверхзадача проекта – развитие методологии изобретательства в новой области человеческой деятельности.

Основная суть проекта - большая серия разработок, охватывающая большую часть виртуальных медиа технологий:

Научная новизна: разработки опережают время (на 3-10 лет), патентабельны, не имеют прототипов.

Прикладная новизна: не имеют аналогов в современных медиа технологиях.

Потребительская новизна: новые услуги, новые качества и свойства их потребления, изменения в социальной жизни миллиардов людей.

*Примечание: М – миллион, В – миллиард, Т – триллион.*