

TOPICS

- 1.ご挨拶
- 2.特許庁のベンチャー支援制度の拡大
- 3.IPランドスケープ
- 4.ゲーム業界は特許だらけ
- 5.日本知財制度改正情報
- 6.海外知財制度改正情報
- 7.商標権侵害が増えている？

◇ ご挨拶

ありふれた言葉ですが、今年も半分が過ぎてしまいました。学生の頃には、7月＝夏休み！という楽しい響きをもってこの時期を迎えていたのですが、今は、残り半分かと焦ることしきりです。今年はさらに、平成最後の、という言葉まで付き、せわしなさが一層増している気がします。最近は1月-12月をビジネスイヤーとする企業も増え、お仕事上も半分が過ぎた、という方も多いのでは？

◇ 特許庁のベンチャー支援制度の拡大

2018/5に各社から報道されていましたが、特許庁は、ベンチャー企業（VC企業）の出願に対して、スーパー早期審査制度を適用しやすくする等、VC企業支援に向けた知財関連施策を進めているとのことでした。

今年の2月に知的財産戦略本部において特許庁企画調査課から発表されている「産連携の推進、VC企業支援に向けた知財関連施策」によれば、VC企業の経営戦略への知財戦略の組み込みは不十分である現状を鑑み、VC企業支援向けの専門家チームの創生、金融機関が融資をする場合の知財評価書の提供、VC企業の早期権利化支援策であるスーパー早期審査の要件緩和、面接活用促進等、様々な制度を今年度採用するとのことでした。

これらの制度はすでに存在している制度ですが、知財部門や経験が少ないベンチャー企業にとっては活用するためのハードルが高い

ちょうど半分、というキリの良い時期に残りの半分で何をすべきか少し立ちどまって考えるのもいいかもしれません。

そんな時に、本IP Luxも何か皆様のヒントになるような情報を提供できれば幸いです。

本号から海外知財制度改正情報として、海外の制度の改定情報も提供いたします。内容の詳細についてはどうぞお気軽にお尋ねください。



(撮影:米山敬文氏)

との調査結果がでており、特許庁としてはVC企業が活用する場合の要件を緩和する等によって、VC企業の知財活用を推進しようとしています。

具体的にどのような要件緩和となるのか、まだ未発表なのですが、スーパー早期審査制度に関しては2年以内の実施(海外出願はなくても可)で要件を満たすとする予定のようです。かねてより日本ではVC企業が育たない、と言われていますが、技術をもつVC企業を知的財産権政策で支えるという方向性は我々知財業界としては歓迎できる動きです。

一方、制度の活用に関しては、もう少し我々弁理士も勉強し、活用方法について提案していく姿勢が必要でしょう。今後の動きを注視して、随時ご報告していきたいと思えます。

◇ IPランドスケープ

『IPランドスケープ』が最近脚光を浴びています。特許庁による「知財人材スキル標準 version 2.0」(2017/4/11)*¹⁾ で使われた用語で、日本経済新聞朝刊(2017.7.17)の記事「知財分析を経営の中枢に『IPランドスケープ』注目集まる M & A戦略に生かす」が契機になったようです。「精密減速機から航空・船舶・鉄道用機器まで機械全般を事業とするナブテスコ(株)が、ドイツの自動車部品メーカー、オバロ社を買収するに際して、知財部を含む技術本部が主導した」また「三井物産戦略研究所の山内明知的財産室室長が、自動運転に関する特許について、数量だけでなく質を評価することによって、Googleが優位に立っていることを、2015年に既に見出していた」ことが報じられました。

『IPランドスケープ』は一種の流行語になっていますが、実際に実践すべき事は10年前から大きく変わってはいないと思います。特許庁から10年前の2007年に公表された「戦略的な知的財産管理に向けて」*²⁾ では、「発明者自らが先行技術調査・分析を行い、特許情報を活用できるようにする」「事業戦略・経営戦略の立案に特許情報を活用する」等が、主要出願人に対するアンケートで回答されていました。

10年以上前から積み重ねてきた努力が、最近、成果に結びついてきたようです。

* 1) https://www.jpo.go.jp/sesaku/kigyo_chizai/chizai_skill_ver_2_0.htm

* 2) http://www.jpo.go.jp/torikumi/hiroba/chiteki_keieiryoku.htm

◇ ゲーム業界は特許だらけ！？

2018/5/16付日経新聞に「ゲーム業界特許ラッシュ 紛争過熱の弊害懸念も」との記事がありました。ゲームに使用する技術(発明)に対して特許権等を取得することで、同業他社による同一の技術の実施を禁止して差別化を図ることができます。しかし、過熱すればゲーム開発を阻害しかねません。

ゲーム業界では以前、コナミ株式会社(以下、コナミ)の表示方法に関する特許により、他社はコナミのような表示ができなかったそうです。3Dゲームではゲームの舞台空間にいるプレイヤーを第三者(カメラ)視点で表示します。しかし、プレイヤーが壁を背にしたとき、カメラとプレイヤーとの間に壁が入ってしまいプレイヤーを表示できなかったそうです。

コナミの特許番号第2902352号によれば、舞台空間におけるプレイヤーの位置を把握し、その位置での壁の有無により背景の表示処理を分けました。このような表示方法はどのゲーム会社も採用したかったところでしょう。

このような表示処理は、今では当たり前かもしれません。では、なぜ当たり前なのでしょう。当該特許は1996年出願のため、その特許権は2016年(20年間)に消滅しており、現在は万人に実施可能だからでしょうか。はたまた他社が別の表示方法を開発したからでしょうか。特許権の存続期間を経過すれば誰でも発明を実施可能です。しかし、VR等ゲーム業界の技術スピードを考えると、20年もの期間を待つことはできません。その間に同業他社が似た特許を取得しています。別の方法の開発には費用や時間がかかります。他社の出願動向をチェックする必要もあります。特許にやっきになるあまり、ゲーム業界全体が疲弊しかねません。

そのためには、業界全体での速やかなライセンス提携やバーター交渉が必要でしょう。自動車やカメラ等の機械分野等では従来からライセンス提携等が盛んです。提携や交渉を有利に進めるためにも、特許出願等の書類は必要です。

◇ 日本知財制度改正情報

◆特許法特許法第30条が改正され新規性喪失の例外期間が6か月から1年に延長(2018/6/9施行)。2017/12/9以降に公開した発明について、施行日以降に出願する場合に適用される。*1)、2)

◆商標審査便覧が改訂された(2018/4/2適用)。主な改訂点は以下等。*3)
・歴史的・文化的・伝統的価値のある標章からなる商標登録出願の取扱いを新設
・家紋からなる商標登録出願の取扱いを新設

詳細はリンクをご覧ください。

- * 1) https://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/hatumei_reigai_encho.htm
- * 2) https://www.jpo.go.jp/torikumi/t_torikumi/h30-03_oshirase_syouhyoubin_kaitei.htm
- * 3) <https://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/syouhyoubin.htm>

◇ 海外知財制度改正情報

《米国》

- ◆特許庁料金の改訂(2018/1/16施行)
主な改訂手数料は、
 - ・出願+調査+審査=\$1,720(旧\$1,600)
 - ・IDS提出\$240(旧\$180)
 - ・登録時発行料\$1,000(旧\$960)等*1)
- ◆不正な商標出願に対してe-mailで異議申立できるpilot program(2018/3/6開始)
権利化だけを目的とした不使用商標の出願に対して、出願公開後30日以内に、証拠を添付したe-mailをUSPTOに送ることで、誰でも異議を申し立てることができる。*2)

《台湾・香港、韓国》

改正情報特になし

詳細はリンクをご覧ください。

- * 1) https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/Table_of_Patent_Fees_-_Current_Final_Rule_and_Unit%20Cost.pdf
- * 2) https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2018/20180321_3.pdf
- * 3) https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/europe/2018/20180307.pdf

《欧州》

- ◆2018/4からの料金改定
・日本国特許庁等が国際調査を実施したPCT国際出願がEPC出願に移行した場合において、補充欧州調査手数料の減額措置(190ユーロ)を撤廃
・審判請求料が、中小企業・個人・大学等による請求を除いて約20%増額等*3)
- ◆欧州単一特許・UPCの批准
・英国は、2018/4/26に欧州統一特許裁判所(UPC: Unified Patent Court)協定を批准した。これで、UPC協定批准国は16か国。
・欧州単一特許・UPCの枠組みは、英国、ドイツ、フランスを含む13か国によるUPC協定の批准で発効するところ、ドイツ国内で違憲訴訟中のためドイツ未批准。同協定の発行時期は依然不透明である

