

知財がわかる 未来がかわる

とっきよ

2・3月号
平成30年1月25日

Vol. 36



特集①
とっきよ
×

エ ン タ メ

スペシャルインタビュー

宮川 大輔

▶P.6

特集① とっきよ×エンタメ

スター

輝く星の秘密を 解き明かす

▶P.2

特集② PICK UP! 特許

ソニー株式会社 ▶P.10

株式会社トキワ ▶P.12

トラ猫探偵の知財放浪記/
新しい商標って、なに? ▶P.8

マンガで地域ブランド/「黒川温泉」▶P.16

スター 輝く星の 秘密を解き明かす

エンターテインメントとは人を楽しませること。
光り輝くエンタメの世界に欠かせない存在、^{スター}星にかけて、
リアルな星空表現を追求する、プラネタリウムのトップメーカー、
コニカミノルタプラネタリウム株式会社でお話を伺いました。

宇宙のエンタメを支える高度な技術

先駆者として、世界各国のプラネタリウムで満天の星を再現してきたコニカミノルタにとってのエンタメとは、感動や癒しをもたらし、人の琴線に触れ、情操を豊かにするコンテンツを提供すること。

最新のプラネタリウムでは、リアルな星空の再現だけでなく、デジタル映像技術との融合によって、地球外の視点やロケット映像など、多様な映像体験が可能です。空が映し出されるドームスクリーンの裏側にスピーカーが43個も並んでいて、立体的に音が流れるようになっていて、香りの演出が行われるヒーリング番組を上映する施設もあります。

日本は世界でも比類のないプラネタリウム愛好国。色に対する意識も高く、細かな部分まで要望されるのも特徴的です。夕暮れ時から日の入りまでを、ゆっくり見せるのも、デジタル式にはない情緒を感じ取って、光学式の上映に反応するのも日本だけ。欧米では科学的な追及が厳しく、今日発表されたニュースを、今日伝えたいという意識が高い。プラネタリウムに期待しているものが、国によって異なるため、さまざまな要望に応えられる技術を開発し、新たな世界観を表現し続けています。

コニカミノルタの製品から見る プラネタリウム機器の進化



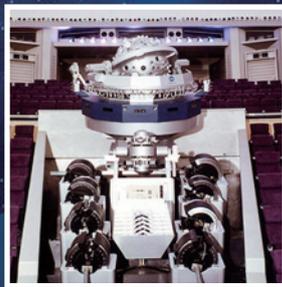
1957年11月

**国産初の
プラネタリウム完成**
1958年9月には科学大博覧会に、「ミノルタプラネタリウムI型」を展示。



1978年9月

**自動演出装置
[MS-18AT]が完成**
オペレーターの手動からコンピュータ化。東京部池袋のサンシャインシティに納入。



1984年2月

**世界初の1球1光源レンズ
投射方式が完成**
火星から見える星空なども投射可能な「インフィニウム」。1985年3月にはつくば科学博で活躍。



1997年4月

**世界初の統合型
プラネタリウム完成**
光学式投射機と360度映像システムを融合した「ジェミニスター」1号機。静岡県デイスカバリーパーク焼津に納入。



2001年4月

**世界初、単眼式フルカラー
デジタルプラネタリウム完成**
1台で星空投射とマルチメディア投射が可能な「メディアグローブ」。静岡県岩崎一彰宇宙美術館に納入。

世界最小クラス **コスモリープΣ** ^{シグマ} **はここがスゴイ!** 特許 意匠 商標

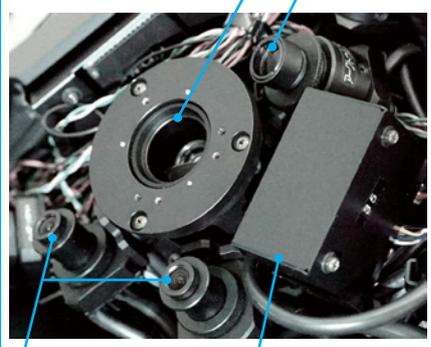
「インフィニウム」が進化し、リアルな星空を追求した光学式プラネタリアム「インフィニウム ^{シグマ}」が生まれました。その漆黒の闇に輝く星たちの美しさはそのままに、小型化したのが「コスモリープΣ」です。子どもの興味の入口として、地域の科学館などでは、今夜の星空の解説が重要視されるのが最近の傾向。それに応えるため、省スペース・省エネ・ハイスペックを目指しました。

全80種(星座絵62個、カシオペア座などの星座線5種、夏の三角などの目印13種)の絵柄を、世界で初めてスターボール(恒星球)内に搭載。48天体の星雲星団や系外銀河を搭載しています。分割して投影している天の川が、つなぎ目なく再現されていたり、星の数が多い部分を自然に見せ、しかも双眼鏡で拡大しても星として判別できるという技術、省スペースで設置可能な構造など、最新技術が特許で守られています。



ブライツスター投射器
27個搭載。最も明るく見える一等星を個別に投射。

一般恒星投射器
太陽のように、自ら輝いている恒星、約9000個を表現。



星座絵・目印線投射器
実際に見える星の並びに絵や線を加えわかりやすくする。

LED制御ユニット
32分割で投射される恒星を、それぞれコントロール。

太陽・惑星・月投射器
従来外付けだったが、この筒状部分に集約され一体化した。

コニカミノルタプラネタリアム株式会社
本社所在地：東京都豊島区東池袋3-1-3
創業：1988年7月
※1957年 千代田光学精工(株)としてプラネタリアム1号機を完成
事業内容：プラネタリアム機器、映像コンテンツの制作、販売、直営施設の運営



……現在
「インフィニウム」
「ジェミニスター」
「メディアグローブ」進化中

映画「ラ・ラ・ランド」にも登場！ 当社の技術が世界中の人々を楽しませています

(左) 技術部 開発グループ 担当課長 兵頭 健一さん
「コスモリープΣ」の開発を担当しました。光学式は一等星だけに別の光を当てているので、一等星が多い場所は大渋滞。そこをうまくかわしながら制御系を設置していくのに悪戦苦闘しました。業界としても初めての取り組みだったのですが、発表時には高い評価をいただくことができました。

(中) 技術部 技術部長 大谷 健一さん
プラネタリアムを堪能するコツは余裕を持って着席すること。暗闇に目が慣れるまで約10~15分程度なので、直前のスマホもやめて、暗闇に慣れてください。映画「ラ・ラ・ランド」に弊社の機器が登場しますし、世界各地に弊社の機器を使用したプラネタリアムがあります。ぜひ楽しんでください。

(右) 技術部 開発グループグループリーダー・課長 竹内 和浩さん
デジタル機の担当です。高解像度4Kの精細感をデジタルプラネタリアムに応用したいと挑戦。弊社はもともと光学機器メーカーです。チームメンバーと力を合わせ、ひざまない、くつきりキレイに見える魚眼レンズが出来上がりました。現在は、バリエーション展開と高性能化に努めています。

予測不能な進化 人を虜にするゲームの世界

喫茶店のテーブルがインベーダーゲームだった、
今も通勤中はぶよぶよをやっているなど、
自身のゲーム体験については、なぜか雄弁になってしまいます。
いつの時代にも人を楽しませてきたゲーム業界で
トップクラスの実績を誇るセガグループの技術を紹介します。

スマートフォンゲーム



世界をパシャるスマホカメラRPG 「パシャ★モン」

スマホカメラで身近にある物、人、風景などを撮影すると、AIによる画像認識技術により、被写体に
応じたモンスターを獲得・収集・育成できます。入手後はバトルも可能。一人でも友だち
同士でも、手軽に遊ぶことができます。

●遊び方

様々なカテゴリーのレンズを使い分けて、
被写体を認識させやすくすることが
可能。例えば「リンゴ」を「たべもの
レンズ」で撮影するとリンゴをモチー
フにしたモンスターが出やすくなり、「ど
うぐレンズ」で撮影すると
円形を認識し丸いモンスターが
現れることもあります。

ここがセガ!

撮るもの全てが新発見

キャラクター名、モンスター
たちの動き、表情を1体1体
丁寧に作り込んでいます。特
許を取得した精度の良い物体
認識「パシャ機能」を通じて、
モンスターを発見するたびに、
心を躍らせ楽しめるように、
様々なタイプ・デザインのモン
スターたちがそろっています。



AIの「あいまいさ」

エンターテインメントならではの
人間味、ブレ、キャラクター
性を味わえます。パシャモンが
写真を分析するときにセリフを
しゃべる演出は、待ち時間のス
トレスを感じさせない工夫につ
ながりました。



好きが高じてゲームの会社へ 毎日、新鮮な気持ちで仕事をしています

「お客様がセガのコンテンツに触れた時にどれ
だけ感動体験ができるか」ということがセガ
グループの一番大切な本質です。
ゲーム分野の知財は、他分野と比較すると特
殊。累積的な進歩というよりも、急に新しいアイ
デアを思いつくなど、突発的であることが多く、
技術は、機械、電子、通信、画像処理など、
幅広い分野が関わってきます。一つひとつの
技術の新しさというよりは、組み合わせることで
初めて面白さやユーザーの利便性が生まれ

るところを権利化しています。
私自身、ゲームが大好き。法学部在籍中、
特許など、知財に関することを学べばゲーム
会社に入れるかもしれないと勉強し、縁あって
入社できました。ゲーム好きだからこそ新しい
ものを探る視点やユーザー目線での考案
など、現在の新技術調査業務にも生かすこと
ができています。

コーポレート本部 知的財産権部 特許チーム
チームマネージャー代理 新井 健佑さん

株式会社セガホールディングス
所在地：東京都品川区東品川1-39-9
設立：2015年 4月 ※セガの前身である日本娯楽物産(株)設立は1960年6月
事業内容：コンシューマやアーケードなどのゲームコンテンツ事業、玩具事業、アニメ事業、
アミューズメント施設運営

アーケードゲーム

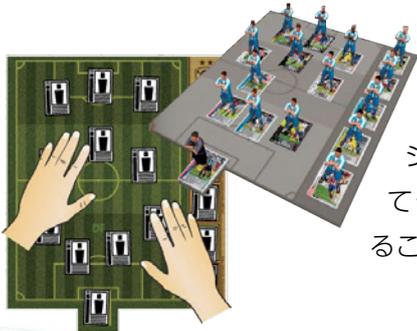


トレーディングカードゲーム 「WORLD CLUB Champion Football」

世界強豪クラブチームが多数登場します。実名サッカー選手のカードを集めて自分だけの夢のチームに。スタジアムに訪れたかのような臨場感は、大型スクリーンのあるゲームセンターでしか味わえません。監督としてチームを育成し、世界最強のチームを目指します。

●遊び方

初回はスターターパックを購入することで、選手カード11枚獲得、基本の操作方法を学べます。実際のプレイは、フィールド上にカードを配置し、自分ならではのフォーメーションで試合を行います。



その他、チーム練習や選手とのコミュニケーションなどを通じてチームを強化することができます。



ここがセガ!

フラットリーダー

カードには目視できないインクでコードが印刷されています。このコードを検出することで、盤面上のカードが置かれた「位置」や「向き」を読み取り、ゲームキャラクターが動きます。



位置特定処理の高速化

フィールド上でカードを動かす速度と、画面に表示される動かしたカードのキャラクターの動きを違和感ないように、処理速度の高速化を実現させました。



©SEGA
©Panini S.p.A. All Rights Reserved.



The game is made by Sega in association with Panini.
LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE
©J.LEAGUE
Stats Stadium

アーケードゲーム



音楽ゲーム「CHUNITHM STAR (チュウニズム スター)」

音楽とゲーム性の両方から楽しめる、新感覚の体感ゲームです。プレイヤーは画面の指示に従って身体を動かし、音楽と一致すると高得点がもらえます。手を空中に浮かせたりすることも採点対象になるのがセガ独自の技術です。

●遊び方

定番POPSや人気アニメ楽曲など、350曲以上の収録曲から選曲します。音楽に合わせて、機器のスライダーを操作します。スライダーの操作は、叩く、押さえる、左右に動かすなど。腕を真上に振り上げたり、手を振るなど、体の動きも加味され得点につながります。

ここがセガ!

Airノーツ

赤外線空間センサーです。赤外線を遮っているかどうか、プレイヤーの手の空間的な動きを検出したタイミングについて、正否評価します。

スライダー

タッチ操作のためのスライダーで、「透過性のある鍵盤」と「仕切り」を交互に並べ、それらの間に反射材を設置。この構造により、鍵盤の発光を明確に分離でき、その視認性の良さから、操作性が向上しました。指ざわりとメンテナンス性の向上とのバランスも考慮されています。



スペシャル
インタビュー

宮川 大輔

1年後も10年後も 皆さんをドキドキさせたい

宮川大輔さんといえば“お祭り”をイメージする方も多いのではないのでしょうか。常に全力投球で、世界各地からお茶の間へ笑いを届けられます。黒縁のメガネも印象的です。これは企業でいう意図的戦略なのでしょう。人を楽しませることについて、宮川さんのお考えをお伺いしました。

—— 今回の特集は「エンターテインメント」をテーマにしています。

宮川大輔 (以下宮川)

選んでいただいて、ありがとうございます。光栄です。特許って自分の独占ってことですね。アイデア一つで特許を取得したら、夢があるし、お金持ちになれちゃうって思います。

—— 特許について、よくご存じですね。アイデアといえば、宮川さんはお笑いのアイデアをたくさんお持ちです。

宮川 いやいや、そんなことはないですよ。でもニュースが被らんように、オリジナルでやってるつもりです。特許は無いけど、他の人と一緒のことを言ってもしょうがない。独自性にはこだわっています。

—— 子どもの頃からお笑いの世界を目指されていたのですか？

宮川 大輔

京都府出身。1990年、9期生として吉本総合芸能学院（NSC）に入学。お笑いの世界へ足を踏み入れる。1999年には宮本亜門演出の舞台「BOYS TIME」で役者デビュー。以来、テレビ、舞台、映画など、活躍の場は幅広い。現在は、「世界の果てまでイッテQ!」、「満天☆青空レストラン」などにレギュラー出演中。



宮川 芸能界には入りたいと思っていました。関西ですからお笑いは好きでしたが、吉本に入ってお笑いをやるとは夢にも思ってなかったです。今でこそ、いろいろなお仕事をさせていただいていますが、ここに至るまでは本当に苦しかったですね。一番どん底の食べていけないときに結婚したので、周囲からは「諦めたら?」「帰ってきたら?」と言われていました。でも両親は「絶対にあきらめるな」と。嫁も、しんどかったと思いますが、何も言わずに見守ってくれて、ありがたかったですね。だから僕のお笑いに特許があったら楽だったのにな、と思ったんです。新しい笑いを毎回毎回ずっと生み続けたいといけないので大変なんです。でも今はそれが幸せですけどね。

自分を偽りなくさらけ出すことで 人を楽しませる

—— 仕事をされる上で心がけていらっしゃることは何でしょうか。

宮川 例えば「人志松本のすべらない話」では、ほんまの話っていうのがルールです。でも、十数年やらせて

いただいて100なんぼ話してたら、面白いオチの話なんて、もう無いんですよ。だからこそ、うまくきれいにまとめることを考えるんじゃなくて、人間らしさや自分らしさを出すことが大切だと思っています。

—— 世界中のお祭りに参加されているのを拝見しても、宮川さんらしさが随所に感じられます。

宮川 ほんまですか。それはうれしいですね。斜面を転がるチーズを追いかける「チーズ転がし祭り」、どれだけ水しぶきを高く上げられるかを競う「スプラッシュ祭り」など、思い出だけでほんまにキツイ。そこを真剣に取り組むというところが大事なんでしょうね。番組が始まったころからスタイルを変えていないんですが、子どもからおじいちゃんおばあちゃんまで見てくれてるし、どの場面も面白いと言ってもらえるようにしたいと思ってます。

—— 黒縁のメガネや「アカーン」などの決め言葉は、戦略的に取り入れていらっしゃるのでしょうか。

宮川 メガネは最初かけてなかったんですが、飽きられないように考えました。「アカーン」や「死んだ水」なんかも、この言葉を期待されていると思う言い方を変えたり。別の言葉も生んでいこうと思っています。皆さんをドキドキさせたいという根本の気持ちは、変わっていないんですけどね。自分では面白いと思っていないんですけど、シシャモのものまねは、先輩である松本人志さんが引き出してくれた言葉から生まれました。練りに練ってできるギャグもあれば、偶然できるギャグもあるんですよ。

—— これからもみんなを楽しませてください。本日はありがとうございました。



得意なものまねを、というリクエストに応じて披露してくれたシシャモのものまね。左：安いシシャモ。右：高級なシシャモ。



どんな疑問もズバリ解決!

トラ猫探偵の 知財放浪記



ボクはトラ猫探偵。虎ノ門生まれ、虎ノ門育ち、正真正銘のトラ猫にゃ。
知財初心者さんからのお手紙を読んで、お悩み聞いて、潜入調査に行って…ってことが
どんどん楽しくなってきたよ。知財も少しずつわかってきた! 実はボク、「どんな疑問も
ズバリ解決! トラ猫探偵社」でいちばんの新人なんだ、本当は。さて、今回のご質問は…?

Q

新しい商標って、なに?

「音だけ商標を初めて登録」という新聞記事を見た」という会社員の方からご質問にゃ。「その記事には“新しい商標”って言葉が何度も出てきたのですが、新しい商標っていったいなんですか?」そうだにゃ〜。どんな商標でも、今日登録されたものは“新しい”にゃ。

でも、ご質問の商標は“新しいタイプの商標”のこと。2014年5月に改正法が成立して、2015年4月1日から出願受付を始めたニューフェイスさ。どんなタイプがあるのかを整理する前に、新聞記事にもなった“音だけ商標”の真実を探りに行こう。



“音だけ商標”を登録した会社を発見!
誰もが知ってるあのメロディーを登録したの? 潜入調査にゃ。

大幸薬品株式会社さんに聞いてみよう。



今回登録された“音だけ商標”(商標登録第5985746号)は、当社が長年「正露丸」のCM等で使用してきた「ラッパのメロディー」です。1951年のラジオCMから半世紀以上使用しており、当社にとっては思い出深いメロディー。消費者の皆様にも「このメロディーは大幸薬品の正露丸だ」とイメージしていただけるほど定着していますので、

当社の知的財産として明確にしておこうと出願しました。登録までには、数多くの資料等の提出が必要で非常に時間がかかりましたが、登録が認められてとてもホッとしています。今後は、テレビCMをはじめ、インターネットでの広告にも幅広く活用していきたいと考えております。

大幸薬品株式会社 総務部 部長 森田慈心



大幸薬品

“音だけ商標”は **CLICK!** はこちら

あのメロディーが、商標登録できるんだ。
新しいタイプの商標ってほかにもあるよね。
トラ師匠に聞いてみよう。



新しい商標って、どんなものがあるの？
教えて！トラ師匠。



トラ師匠のポイント解説

—新しいタイプの商標の基礎知識—

商標って多種多様です。とても親しみやすいのですが、
奥は相当深いかも？

トラ師匠
「トラ猫探偵社」の大先輩。
実は新人だったトラ猫
探偵の指導係も兼務中



ポイント1

商標には元々、文字、図形、記号、立体的形状やこれらを組み合わせたもの
などがありました。しかし、諸外国では音や色などこれまでにないタイプの商標
を認める動きがあり、日本でも多様化する企業ブランドを支援するため、新しい
タイプの商標登録が始まりました。新しいタイプの商標は、次の5つです。

- ① **「動き商標」**：文字や図形等が時間の経過に伴って変化する
- ② **「ホログラム商標」**：見る角度によって変化して見える文字や図形など
- ③ **「色彩のみからなる商標」**：単色または複数の色彩の組み合わせのみからなる
- ④ **「音商標」**：音楽、音声、自然音等からなる聴覚で認識される
- ⑤ **「位置商標」**：文字や図形等の標章を商品等に付す位置が特定される



従来の商標と、どこが違うのですか？

ポイント2

商標とは、自社の取り扱う商品やサービスを、他社のものと区別するために
使う識別マークです。それは従来のものも、新しいタイプも変わりません。
ですから登録についても、それが本当に自社のものだとして識別できるのか、他社
の商標と紛らわしくないのか、公益に反するものではないのかなどの基本的な考
えは同じです。しかし、新しいタイプの商標については、それぞれの種類ごと
に審査要件があり、先の大幸薬品さんのように「登録には時間がかかった」と
いう声もよく聞きます。



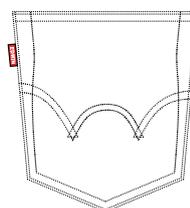
新しいタイプの商標も、従来の商標みたいに外国での登録もできますか？

ポイント3

国によって認めているタイプはさまざまですが、比較的多くの国で新しいタイ
プの商標も登録できます。海外進出の際には、自社のロゴマークなどと一緒に、
CMに使う音商標や商品パッケージに使う色彩のみからなる商標などを登録
しておく、スムーズなブランドイメージの構築の一助となるでしょう。



色彩のみからなる商標
商標登録第5930334号
トンボ鉛筆を代表する商品
ブランド「MONO」の
シンボルカラー



位置商標
商標登録第5807881号
後ろポケットの左上に位置し、
赤い長方形のタブに「EDWIN」
の文字



新しいタイプの商標といっても、従来の商標と基本的
な考え方は同じなんだ。ただ、その延長線上に、さま
ざまな種類や広がり生まれてくる。今後はもっと

もっと多様な商標が現れるかもしれないぞ。そうなっ
たら、きっと楽しいだろうなあ。つまり、「新しい商標
ってなに？」の回答は…？

A

**動き商標、ホログラム商標、色彩のみからなる商標、
音商標、位置商標の5つ。企業のブランド戦略の
多様化を支援するために登録が始まったんだ！**

身近にある新しい
商標を探してみるにや



PICK UP! 特許

企業知財部レポート編

ソニー株式会社

取材協力：ソニー株式会社 知的財産センター
 所在地：東京都港区港南1丁目7番1号
 事業内容：テレビ、オーディオ、カメラ、半導体、ゲーム・ネットワークサービス、映画、音楽、金融など
 URL <https://www.sony.co.jp/>



ソニーグループはテレビ、オーディオ、カメラ、ゲーム、デバイスなどの家庭用からプロ用市場に向けた製品に加え、音楽、映画、金融など幅広い事業を展開しています。2018年はエンタテインメントロボット“aibo”の発売で幕を開けました。今後、ソニーはどう進化していくのでしょうか。知的財産センターの皆様にお話を伺いました。

創業者は弁理士 知財意識はDNAとして

「ソニー創業者の井深大は弁理士でした」と知的財産センター特許2部の統括部長である本多博昭さんは言います。「当時から知財を重要視して、創業2日後に最初の特許出願を行っています」初出願は拒絶査定になってしまいましたが、ソニーの第1号特許は創業2カ月後、3件目の出願からうまれていきます（特許登録第176399号）。「知財はビジネスの競争力を高めるもの。その認識はソニーのDNAとして根付いています」（本多部長）。また、若い社員が自由闊達に活躍するのも、ソニーの伝統です。知的財産センター知的財産インキュベーション部の統括部長である矢藤有希さんも「入社2年目で海外企業相手に1人でプレゼンした」経験者のひとり。だからこそ「やればでき

る。乗り越えれば成長する」と、若い社員のチャレンジを応援しています。

語学を学んで 国と国との垣根を低く

ソニーグループの知財関連はすべて「知的財産センター」が統括。海外拠点も含めて約300名が日常的に連携しています。「相手が海外でも、国内と変わらず気軽にコミュニケーションをとります」（矢藤部長）。

グローバルな連携を支えるのは、充実した教育制度です。eラーニング

などと併せて、海外の特許事務所への3カ月間派遣を行っています。1991年から、おもに入社4～5年目の社員を対象として海外での特許化関連業務を経験しています。さらに、2006年からは中国での語学研修も始めました。

知的財産センターは女性比率も高く、働くママもたくさんいます。また、中国やインド出身の部員もいて、独創的なアイデアを生む“スーパーエンジニア”とブレストするなど「多様な人材が多角的に議論することで、将来役立つ良い特許を量産したいですね」（本多部長）。



創業当時の特許出願管理原簿。ソニー知財管理の原型である

2018年1月11日発売の“aibo”。予約開始後30分で完売した



知財主導で 新しいビジネスの構築を

2016年、ソニーは中長期計画として「今後はAI/ロボティクスに注力する」と発表。極秘で、エンタテインメントロボット“aibo”の開発を始めました。“aibo”の知財担当は、パテントエンジニアの関口舞さんと上司だけ。「社内でも極秘



知的財産センター 特許3部
インテリジェンステクノロジーGp
パテントエンジニア
関口舞さん

将来のために、上手な特許化を目指す

“aibo”もそうですが、知的財産センターは、真っ先に新しい技術を知ることができます。技術が大好きな私には、最高の部署です。スーパーエンジニアは、将来を見据えたスケールの大きなアイデアを持っています。私たちは、彼らのアイデアをリスペクトしブラッシュアップしながら出願・権利化することで、将来喜びを分かち合えるよう努力しています。



知的財産センター 特許3部
インタラクティブテクノロジーGp
パテントエンジニア
金 語楓さん

知財の未来を探って、見て、活かしたい

入社して2年余り、現実の風景に、仮想物体などの付加情報を重ねて表示させるAR（拡張現実）技術を担当。特許化だけではなく、未来のARを考えるなど、仕事の範囲が広がって楽しいです。引き継いだ書類に「将来こうなるのでは」と出願当時のメモがあり、それが実現していることに感動します。私も未来を見る目を養って、発明者をサポートしたいと思います。

のプロジェクトで、発明者も超多忙。知財サポートは大変でした」（関口さん）。

矢藤部長は「中長期的な事業戦略策定には、知的財産センターも関与しています」と言います。「業界の動向を見極めるために、知財情報は重要な指標ですから」

また、知的財産インキュベシ

ョン部を中心に、ソニーにない技術を持つベンチャー企業などに協業を働きかける取組みを進めています。「私たちの知る業界や技術に閉じることなく、他社の知見を取り入れて新しい事業につなげていきたい」（矢藤部長）。ソニーは、進化を続けています。

自由闊達に、将来を見据える

知的財産センター
知的財産インキュベーション部
統括部長
矢藤有希さん



知的財産センター
特許2部 統括部長
本多博昭さん



ZOOM IN 弁理士とは？

ソニーの創業者、井深大氏は弁理士だったと伺い、弁理士の歴史などを調べてみました。弁理士の仕事は、1890（明治23）年に特許局事務官が「東京特許代言社」を開設して始めたといわれ、国家資格としては弁護士に次ぐ古いものです。おもな業務は、知財の出願に関する手続の代理や、特許などの権利・技術上の秘密の売買契約・ライセンスなどの契約の代理、企業へのコンサルティングなど。最近ますます、活躍の場が広がっています。

1890（明治23）年	特許局事務官が「東京特許代言社」を開設
1899（明治32）年	「特許代理業者登録規則」施行
1909（明治42）年	「特許代理業者」を「特許弁理士」と改称
1921（大正10）年	「弁理士法」公布「弁理士」に改称
1922（大正11）年	弁理士会設立、第1回の弁理士試験が実施される
1999（平成11）年	弁理士制度100周年

日本弁理士会HPより

PICK UP! 特許

がんばる中小企業編 [埼玉県]

株式会社トキワ

取材協力: 株式会社トキワ グローバルテクノロジーセンター
 所在地: 埼玉県川口市栄町1丁目19番26号
 事業内容: 化粧品の受託製造
 URL <https://www.tokiwa-corp.com/>



内容物と容器の同時開発で 知財プロセスを加速化



株式会社トキワは、パウダーなどの内容物とメカニカルな容器が同時開発できるグローバルな化粧品OEMメーカーです。ほとんどの大手化粧品会社と取引があり、売り上げの35%を海外のメーカーが占めます。今回は研究開発のセンター長と処方開発の本部長を兼任する市岡真治さん、パッケージ開発の本部長の谷仁一さん、品質保証部特許課課長の和田修さんにお話を伺いました。

常務執行役員
 グローバルテクノロジーセンター長 兼
 GTC処方開発本部本部長
 市岡真治さん(左)
 品質保証部特許課課長
 和田 修さん(中央)
 執行役員 パッケージ開発本部本部長
 谷仁一さん(右)

国際化するほど重要性が増す知財保護

“モノづくりの原点は開発”と考える株式会社トキワは、特許の重要性を深く認識しています。

処方開発とセンター長を兼任する市岡常務は、「国内・海外に工場を設立して量産製品を製造する一方で、知財部門や、研究開発の部門は、日本のグローバルテクノロジーセンターに集約して、技術漏洩を防いでいます」と言います。

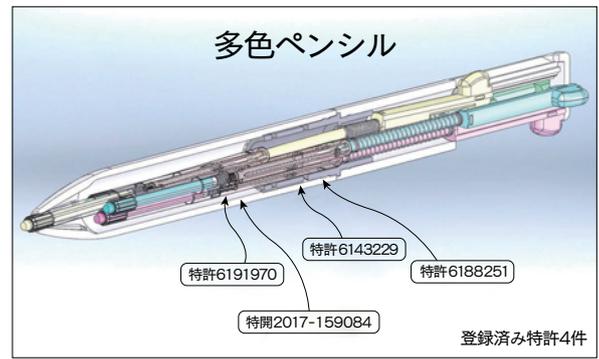
特にアジア方面では、開発に3年かけた容器であっても、展示会に出すと半年後にはコピー品が出回ること

ともあります。「容器関係は分解されてコピーされたら終わりです。必然的に知財が重要なのです」と開発担当の谷執行役員も言葉を重ねます。

「国際化していくほど、知財による保護でしか技術を守る方法がありません」(市岡常務)。



マカロンの色と質感をリアルに再現した「フェイスパウダー」



複数の特許技術の使用と模倣品対策がされた、アイライナーなどの化粧品容器



平成28年「知財功労賞」を受賞しました
曾我尚之社長（左）



内容物の研究員による、化粧品の色味を調整する重要な作業



バリエーション多彩なパウダー類は、製法、処方などの特許と意匠が登録されています

特許性の気づきで 開発に貢献

「開発はスピードが重要です」と言う和田課長。

内容物の知財管理は、自社専用の“処方調査システム”を用いて迅速化を図っています。また、容器のプレゼンなどで特許取得前に製品情報を出す際は「タイムスタンプ」を利用して厳重に運用しています。

「毎月定例の商品開発会議には、特許課も同席して『特許性の見逃し』や、『権利を確認せずに製品化すること』を防いでいます」（市岡常務）。

入社時には、必修の知財研修を設けて基礎的知識を教えます。外部の専門家を招いた講習会や、最新

の知財情報を集めて社内共有することで、知財知識の理解が高い人材を育成しています。

和田課長が次に取り組みたいのは保有する数百件の知財を製品ごとに管理するシステムの構築。全社員で閲覧できれば新たな事業を創出する機会になると展望を明かしてくれました。

知財を生み出す 研究部門

グローバルテクノロジーセンターは、85名の研究員が在籍しています。処方と容器のそれぞれの部門が、ごく近い距離感で研究開発を行います。ここが、同社の強みになっています。

「容器担当は、開発中のパウダー

やリキッドといった内容物の特性を早めに察知して容器の開発を進められるのです」（谷執行役員）。

また、人材の増員や設備投資による効率化も押し進めています。

4種類の3Dプリンターを導入して「外注に出すと1~2週間かかった試作が、1日あれば社内で作れる。圧倒的に早くなりました」と谷執行役員は喜びます。

新しく開発したメカニカルペンシルでも特許を取得しました。部品を削減して、組みつける構造を簡単にすることで取引先のコストダウンに寄与しています。

同社の強みは、開発部門と知財部門間の機能的な連携体制に支えられた開発力なのです。

■会社周辺ふらり散策 ■

大正ロマンあふれる旧田中家住宅（有形文化財）

明治時代、埼玉県川口市の近隣では味噌醸造が盛んでした。麦味噌の醸造や材木商で財を成した四代目田中徳兵衛が大正12（1923）年に「和洋折衷の洋館」を建設しました。最高級の木材と、専門の職人に焼かせたという煉瓦の美しい外観に、豪華な調度品。総額は建築当時の金額で18万円、現在の価値でおよそ2億5千万円と言います。昭和初期に造設された、風情ある数寄屋造りの和館からは、池泉回遊式日本庭園がのぞめ、四季折々の景色が楽しめます。離れの茶室と和館は貸し出されイベントやお茶会にと、多くの人に愛されています。



TOPICS 平成29年度模倣品・海賊版撲滅キャンペーン実施中



みなさん、模倣品・海賊版撲滅キャンペーンをご存知でしょうか? 特許庁では平成15年から関係省庁と協力して模倣品・海賊版撲滅に向けた啓発活動を行っています。

今年度も昨年12月1日から「本物を買った。未来が笑った。」をキャッチコピーに10代後半の消費者を主な対象としてキャンペーンを実施しています。キャンペーン概要は以下の通りです。

1. 特設ウェブサイト

模倣品・海賊版問題全般についての理解浸透を図るため、特許庁ホームページ内に特設ウェブサイトを開設し、キャンペーン動画のほか、ニセモノを買わないための注意点など、ニセモノに騙されないための実践的な知識等を掲載しています。

詳しくはこちらから [CLICK!](#)

2. 動画再生広告

キャンペーンの認知度の拡大を図るため、ツイッターといった各種SNSでキャンペーン動画を配信しています。

渋谷にて開催されたトークショーの様子



3. 体感型イベント

NMB48の吉田朱里さん、渋谷凧咲さんをお招きしたトークショーや、正規品と模倣品の比較展示などを開催し、本物を買うことの意義を発信しました。イベントの様子は特許庁の特設ウェブサイトで公開しています。

模倣品・海賊版の国内流通・消費を抑制するためには模倣品・海賊版を「購入しない」だけでなく、「容認しない」国民意識が大切です。是非特設ウェブサイトをご覧ください。模倣品・海賊版撲滅にご協力ください。

特許庁の“いま”を知る!

最新ニュースは
特許庁Twitter

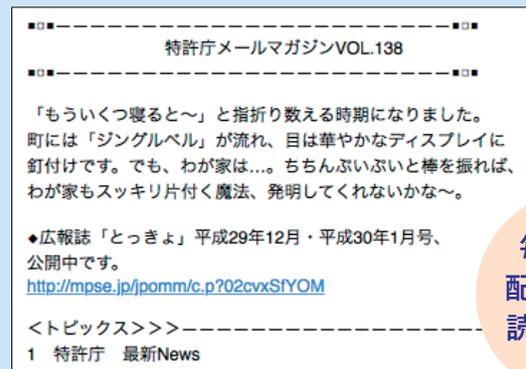
[CLICK!](#)



最新情報を
いち早く
チェック!

イベント情報などは
特許庁メルマガ

[CLICK!](#)



毎月2回、
配信します。
読者登録を!

庁内見学を実施中!

特許庁では随時、庁内見学を受け付けております。特許・商標などの産業財産権制度や業務についてご紹介し、審判廷などを見学できます。ロビーでは、初代長官の高橋是清像が皆様をお迎えます。ぜひ、「生」の特許行政に触れてみてください。

詳しくはこちらから

CLICK!

一部ですが、2017年11・12月にお越しいただいた方をご紹介します。
(審判廷で記念撮影しています)



11月14日(火) 青山特許事務所



11月15日(水) 伊勢崎市立四ツ葉学園中等教育学校



11月17日(金) ドコモ・テクノロジー株式会社



12月6日(水) 株式会社ディスコ



特許行政や知財の情報満載 広報誌「とつきよ」VOL.36

2018年2・3月号

発行:2018年1月25日

制作:特許庁広報室

皆様のご意見・ご要望をお聞かせください

問い合わせ: 03-3501-6792 (広報室直通) ※平日9:00~17:30

アクセスは
こちらから [CLICK!](#)

バックナンバーは
こちらから [CLICK!](#)

次号(37号)の特集は「とつきよ×生命(医療)」(仮)
2018年3月26日発行予定です。お楽しみに。

“ひなびた田舎の温泉街”として人気の
「黒川温泉」。そのきっかけは
ブランドイメージの構築にありました

黒川温泉は、阿蘇山の北側、熊本県阿蘇郡南小国町にある温泉地です。すべての宿に露天風呂があり、温泉めぐりができる温泉街に、とっこ記者が取材に行くようですが…。

