

特許技術が「スポーツ」の常識を更新



WEB版はコチラ

とつきよ

60

2024.3.5 発行

特集1

プレーレベルを上げる
映像分析マジック

FEATURE
RUN.EDGE 株式会社

特集2

日本中の
「スポーツ応援」
ニーズを掘り起こす

FEATURE
株式会社 ookami

知財戦略

どうやって
取り組んでいるの？

株式会社 阪神タイガース

知財レボマンガ

クイズ ノック
「潜入! QuizKnockの
産業財産権解説動画の
収録現場」
(マンガ: 柏原昇店)

プレーから応援まで
テクノロジーで
アップデート

知財が変わる!

スポーツ体験



スポーツ体験

特許技術などのテクノロジーが、「スポーツ」をより多様なものへと変えている。五輪やW杯の国際大会ではセンサーやAIによる判定が導入され、高機能な映像分析技術がプレーやトレーニングの質を向上させていく。観戦や応援の新しいスタイルも次々と登場している。進化を続ける「スポーツ×知財」の世界から目が離せない。

私は特許庁の「令和元年度特許出願技術動向調査—スポーツ関連技術—」でアドバイザリーボード座長を務め、特許技術を含めた国内外のスポーツテクノロジーを「みる」「ささえる」「する」の三分野に大別して報告を行いました。それからまだ数年ですが、画像処理とセンシング（センサーによる計測・数値化）、そしてAIの進化には目覚ましいものがあります。一例として、センサーで取得した3DデータとAIを組み合わせて人の動きを数値化した判定を支援する富士通の「体操採点支援システム」が、2021年の東京五輪他、

世界大会で導入されています。この流れは今後も続き、公平性の担保のため「エビデンスありきのジャッジ」が浸透するとともに、高精度のスマートフォンを持った観客が微細な判定をコンテンツとして体験する「国民総審判時代」を招来するかもしれません。技術革新が競われる中で、例えばソニーグループ傘下のホークアイノベーションズ（英）の映像技術は、テニスのチャレンジャーズや、サッカーW杯で使用されているVAR*などすでに市場

スポーツテックをけん引する 画像処理・センシング・AI

EXPERT INTERVIEW



慶應義塾大学
大学院政策・メディア研究科 教授
おおぎ ゆうじ
仰木 裕嗣

2016年より現職。専門はスポーツ工学・スポーツバイオメカニクス・生体計測・無線計測。水泳選手・コーチの経験や、スポーツ研究支援会社 SPINOUT 代表としての知見を生かし、産学連携も多数手がける。



プレーから応援まで
テクノロジーで
アップデート

知財が変える!

Watching

[みる] 観戦・応援

高臨場感映像

リアルタイムで競技空間全体を世界中に配信する通信技術・映像合成技術 (NTTなど)

ライブ音声共有

遠隔のファンがスマホを操作し、競技場のスピーカーを通して選手を応援 (ヤマハなど)

ファン交流アプリ

試合や選手などの情報をアプリに集約させてファンの交流の場を創出 (ookami→P6-7)

Support

[ささえる] 競技管理・トレーニング

採点支援システム

3DレーザーセンサーとAI技術で人の動きを数値化し、採点を支援 (富士通など)

審判補助システム

マルチアングル映像・自動トラッキング・映像分析データを集約 (ホークアイなど)

映像分析

映像データにタグ付けし、リアルタイムの分析・共有を行う (RUN.EDGE→P4-5)

Play

[する] 自ら楽しむ

高性能ギア・新素材ウェア

走りを分析するスマートシューズ、導電繊維のウェア他 (アシックス、東レなど)

ウェアラブルデバイス

走行距離やスピード、心拍数などを測定できる腕時計型端末他 (Appleなど)

ユニバーサルスポーツ

特許技術のパワード義足他、障がい者の競技を支援する器具も進歩 (BionicMなど)

を席巻しています。ただし、「スポーツ体験」をより広く定義して競技やイベントの運営などを含めると、日本が得意とする「モノやサービスの作り込み」で、新たな存在感を示す道が見えてきます。NECの顔認証システムや、各社が取り組む電子チケット、遠隔応援サービスなどが好例です。また、スポーツ競技の裾野の広さも日本の特性であり、例えば現在、公立中学校の部活動運営を地域の団体や事業者委ねる「部活の地域移行」の推進が始まっていますが、「地域単位のスポーツ振興」も今後の有望なマーケットになり得るでしょう。

私自身は二十年以上前から、科学的根拠に基づく「エビデンス・ベースド・スポーツ」を提唱し、企業との共同研究も含めてさまざまな特許技術を開発してきましたが、ライフワークとして掲げているのが、センシング技術を活用して全国の「金の卵」を発掘・育成するシステム作りです。網羅的なセンシングの環境整備や、測定データを基に診断やコーチングを行う方法論の探究など課題は多いですが、ぜひ実現させたいと思っています。

※VAR・ビデオ・アシスタント・レフェリー
撮影協力：学校法人誠心学園 浜松開誠館高等学校
写真提供：慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス 仰木祐嗣研究室

メジャーリーグでも導入!

FEATURE 01

RUN.EDGE 株式会社

プレーレベルを上げる 映像分析マジック

富士通株式会社から独立したRUN.EDGE株式会社は、特許技術を活用した映像分析アプリを国内外の野球・サッカー・バスケットボール・ラグビーなどのチームに提供。スタッフだけでなく選手自身も編集や分析を行うことでチームのコミュニケーションが活性化し、練習やプレーの質が高まる新たな「体験」が生み出される。

私たちの事業は、2014年に富士通の社内プロジェクトとして始まりました。ちょうど動画が劇的に増えていた時期で、「時間や用途に合わせて、動画の見た部分だけ見る」という能動的なニーズが高まると考え、動画ファイルを横断してシーンを抽出する技術の研究に着手したのです。こうして開発されたのが、野球チーム向け映像分析アプリケーション「PITCHBASE」で、試合中の全投球にコースや球種、回転数といった大量のデータを付与して、詳細な検索と分析を可能にしています。コンセプトは、映像データに基づく科学的なトレーニングやプレー環境の提供で、選手自身がスマホやタブレットで編集や分析を行います。「快適な体験」を追求して、特許取得の高速シーン再

PITCHBASEを支える
高速シーン再生の特許技術



RUN.EDGE株式会社
代表取締役社長

おぐち ぶん
小口 淳

富士通株式会社でソフトウェア開発やマーケティング、事業企画を経験し、2014年に社内プロジェクトとして野球の映像検索・分析サービス事業を立ち上げる。2018年6月に富士通とスカイライトコンサルティング株式会社の出資により設立されたRUN.EDGE株式会社の代表取締役社長に就任。



FL-UXが選手たちを「思考」へと導く

FL-UXは、プレー映像にタグ付けする「シーン」、ゾーンや体の方向を映像に絵で描き込める「スケッチ」、映像集を作成する「ハイライト」など豊富な機能を搭載する。ライブ配信の映像や、集計・分析したデータはチャットで共有でき、練習や試合の最中にリアルタイムで活用可能。導入チームの「言語化されていなかったイメージが共有できた」「高校生の選手が自分で考えられるようになった」といった声から、チーム全体がより深い「思考」に導かれ、プレーやトレーニングも創造的なものへと進化した様子がうかがえる。



PROFILE

RUN.EDGE株式会社

所在地／東京都港区虎ノ門2-2-1
URL／<https://www.run-edge.com/>
設立／2018年
業種／情報通信
従業員数／60名

写真提供：RUN.EDGE株式会社

FL-UXが進化させる チームのコミュニケーション

生技術で、目当ての映像を瞬時に検索・表示します。
ローンチした2016年に早速、日本プロ野球（NPB）の数球団に採用されました。翌2017年には米メジャーリーグ（MLB）球団の導入事例も誕生。2018年に富士通から独立してRUN.EDGEを設立した後も、導入チームからのフィードバックを生かして改善を重ね、現在ではNPBでシェア90%以上です。MLBでもすでに市場シェアは1位で、来年は導入先が10球団を超える見通しです。

次いで、サッカー・バスケットボールなどのフィールドスポーツ分析ツール「FL-UX」を開発しました。「映像という事実をベースに共通の認識を築くコミュニケーションツール」という設計思想のもと、機能やUI※を練り直してあります。FL-UXは、プレー映像にさまざまな情報を描き込んで、メタセージアプリのようなスピード感でシェアできます（詳細・P5左上）。また、プレー映像のライブ配信を基にしたリアルタイム分析も大きな特徴です。練習後のミーティングではなくその場で映像を確認することで分析の

精度が高まりますし、遠隔地にいる担当者が、試合中の監督に分析内容をフィードバックするような使い方も実現しています。現在、日本他7カ国で、200を超えるプロ・アマチームに導入されており、「伝わる情報量が非常に多くなった」「よりの確なコーチングが可能になった」といった声が多く寄せられています。私たちの役目はあくまで、チームのパフォーマンスの最大化をサポートすることですが、そこから創造的な戦略が生まれ、選手の成長へとつながれば、とてもうれしいですね。

私たちは現在、「シーンで社会活動をアップデートする」というミッションを掲げ、映像をシーン化して再生する技術プラットフォームの、さまざまな分野への展開を進めています。2023年にサービスインした「RECORDOKU」は、会議の録画と文字起こしを一体化し、テキストデータと映像に紐づけたタグやメモから、見たいシーンを即座に検索・視聴できるサービス。その他、建築・不動産や、エンターテインメント分野などにも領域を広げています。その際、特許技術とは別に、快適なユーザー体験のためのUIのアイデア保護も非常に大切であり、知財への取組も今後さらに充実させていくことになると思います。

※UI…ユーザーインターフェース

FEATURE 02

株式会社 **ookami**

地域活性化にも貢献!

日本中の「スポーツ応援」ニーズを掘り起こす

株式会社ookamiのスポーツライブエンターテインメントアプリ「Player!」は、マスメディアがあまり扱わないマイナースポーツの試合情報を発信して、潜在的なファンの応援ニーズを掘り起こす。さらにチーム側にも公式アプリ運用サービスを提供し、ローカルスポーツを土台にしたコミュニティや経済圏を創出している。

マイナースポーツの潜在力を「Player!」が可視化

私たちは2015年にスポーツライブエンターテインメントアプリ「Player!」を公開しました。テキスト速報で試合情報を配信するのが主な機能で、マスメディアでは紹介されない「マイナースポーツ」の情報も得られるのが特色です。昭和や平成の時代は、プロ野球やJリーグなど、テレビや新聞が育てた「マスコット」が全盛でしたが、私たちは「スポーツダイバーシティ」というコンセプトを掲げ、日本中に存在する多種多様な競技情報が流通するプラットフォームを作りました。「Player!」公開後、私たちが意を強くしたのは、ごく普通の高校サッカーやバスケの試合が相当なアクセス数を記録したこと。学校の部活ひとつとっても、多数の生徒と保護者、母校を愛するOB・

OG、地元のファンたちに支えられており、高いポテンシャルを秘めています。例えばスポーツビジネスで先頭を走るアメリカでは、大学スポーツ全体で1兆円規模の市場を持つとされます。

「Player!」には、ユーザー間で臨場感や感動を共有する「Emotion」という機能も搭載されています。試合速報や映像を見ながら、絵文字スタンプを連打して応援し、歓声のようにぶつけ合う機能で、特許を取得しています。印象的だったのが、ある学校の女子ソフトボール部選手のお母さんがアプリで娘の試合速報を受け取るうちに気分が高まり、とうとう生で試合を観るため上京されたそうです。オンラインで体験価値を最大化し、オフラインのアクションに導くという、まさに私たちが目指す新しい体験のかたちでした。



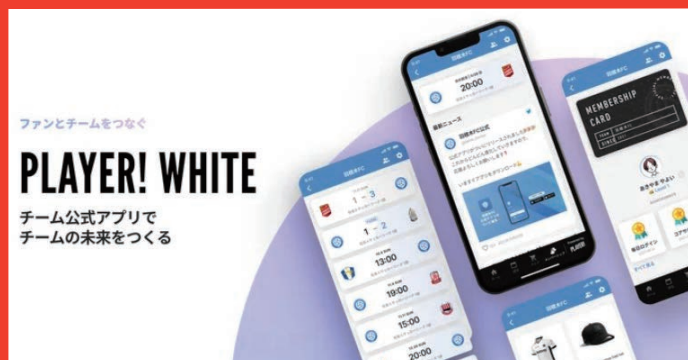
株式会社ookami
代表取締役

おがた たいよう
尾形 太陽

学生時から起業を経験。ソフトバンク入社後、独立して2014年に株式会社ookamiを創業し、2015年に「Player!」を公開。App Store Best of 2015、2016年度グッドデザイン賞、Forbes JAPAN SPORTS BUSINESS AWARD 2019、スポーツ庁共催「イノベーションリーグ アクティブ・セッション賞」(2021年)など受賞歴多数。



Player! は基本的にどの競技にも対応。年間20,000試合以上を配信し、月間アクティブユーザー（MAU）は多い時で400万人を超す



Player! WHITEには、試合結果や順位などチーム情報の発信の他、ファンクラブ／OB・OG会の名簿・集金管理など運用機能も集約



拍手・喜び・驚き・悲しみ・怒りなどの感情を表す絵文字スタンプを連打してコミュニケーションする「Emotion」機能（特許取得）

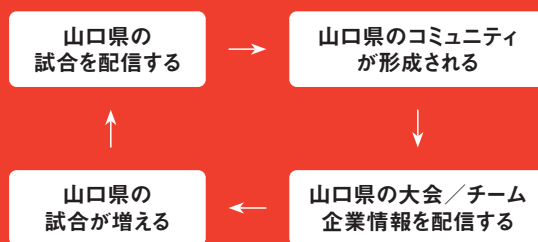
画像提供：株式会社ookami



PROFILE

株式会社 ookami

所在地／東京都世田谷区
羽根木1-21-8
URL／<https://ookami.tokyo>
設立／2014年
業種／情報通信
従業員数／20名



山口フィナンシャルグループと提携した地域活性化スキーム

山口銀行を主体とする山口フィナンシャルグループには「学生の卒業後の地元離れ」が課題としてあり、スポーツをフックにして地域のコミュニティをデジタルで作る枠組をookamiに相談した。山口県の体育協会などの協力を得て「Player!」「Player! WHITE」の普及を進めており、地元チームへの支援を獲得するとともに、アプリユーザーに山口県の地域情報や山口フィナンシャルグループの情報を提供し、「山口県の関係人口」としてつなぎとめる好循環を目指す。取組には他県のスポーツ推進課も関心を示している。

全国のスポーツチームが作れる
コミュニティや経済圏

配信システムやインターフェースなど蓄積したノウハウを活用し、スポーツチーム向けに2022年に提供開始したのが、公式アプリを簡単に運用できる「Player! WHITE」です。アプリには試合速報や選手情報他のデータや、ファンクラブ管理など各種機能が集約されています。チームの発展には、勝利↓広報↓資金調達↓強化への投資↓勝利という好循環が重要ですが、学校の部活でも、NBAやプレミアリーグのチームのように、情報発信やファンとのコミュニティ構築で収益性を高め、チームを強くするサイクルを回せます。「Player! WHITE」のビジネス基盤はロースポーツにあるので、地方の学校や金融機関との関係は非常

に大切。一例として、山口フィナンシャルグループとの提携に取り組んでいます（詳細P7上）、このスキームが確立できれば各地域にも応用できると思っています。日本はスポーツ文化の裾野が非常に広く、スポーツチームの登録数は20万を超えます。現在、200チーム以上が「Player! WHITE」で公式アプリを運用していますが、将来的には2万チーム程度を目指すとともに、チーム経営のコンサルティングも提供したいと考えています。スポーツのビジネス構造は世界共通なので、海外展開も視野に入っていますが、その時には蓄積された技術の棚卸しも含め、改めて知財戦略を構築することになると思います。

知財戦略

どうやって取り組んでいるの？

Vol. 12 株式会社阪神タイガース

知財戦略に積極的に取り組む企業をピックアップ。スポーツ特集号の今回は、2023年のプロ野球を制した阪神タイガースが登場。優勝ファイバーを支えていた、きめ細かい知財への取組内容をご紹介します。



INTERVIEW

事業本部営業部 友生 拓希氏

企画の相談から始まり、ロゴを冠した商品の完成まで立ち会えるのがライセンス事業の醍醐味の1つです。スポンサー企業の社長様や役員様がタイガースファンというケースも多いので、好調なシーズンは商談も弾みます。



PROFILE

株式会社阪神タイガース

所在地／兵庫県西宮市
甲子園町2番33号
<https://hanshintigers.jp/>
球団創立／1935年
事業内容／プロ野球興行、
物品販売及びサービスの提供



他球団やサッカーなど異種競技の広告も研究しています！

ふんふん…

阪神甲子園球場
(阪神電気鉄道株式会社)

HANSHIN Tigers
(阪神タイガース)

飲食	広告	放映権
歴史館など施設	チケット	グッズ
ファンクラブ運営		

プロ野球球団の主な収益モデルは次の通りです

登録6710506「そらそうよ」



岡田彰布監督の口癖

登録6722350「アレ(A.R.E.)」



2023年 流行語大賞も受賞

「優勝」を指す言葉「アレ」に由来

そして阪神タイガースはチーム名やマスコットキャラにとどまらないユニークな商標登録でもおなじみ

新しい施策や広告企画をスポンサーに日々提案

スポンサー

〈公式SNSの活用〉

キャンペーン情報を発信しよう！

〈広告面の開発〉

報道で紹介されます

「イネ！」

7*07-数1位です！

③権利登録手続きやグッズ展開など

インパクトあるね！

②現場と調整

今年のスローガンこれでどうでしょう？

「イネ！」

①事業本部が企画

Aim! Respect! Empower!

監督の「アレ」っていろいろ展開できそうやな…

背景には現場と営業が一体となつてのマーケティング&知財戦略があつた

HANSHIN Tigers 2024

A.R.E.
Aim! Respect! Empower!

GOES ON

昨年の経験値をいかして準備万端です！

そして2024年のシーズンスローガンは「A.R.E. GOES ON」に決定し連覇に向けて始動！

優勝争いの舞台裏では商標関連の準備も慌ただしかったが貴重なノウハウも蓄積できた

優勝ロゴの商標調査完了です

よし優勝が決まり次第登録しよう



アイデア・出願・事業展開・海外展開 etc

インピット

知財支援はINPITにおまかせ！

無料で
アドバイス

「INPIT知財総合支援窓口」は独立行政法人工業所有権情報・研修館（INPIT）が、47都道府県に設置している地域密着型の相談窓口です。中小企業をはじめとした皆さまの経営課題解決に向け、自社のアイデア、技術、デザイン、ブランドなどの“知財”の側面から支援を行っています。

INPIT知財総合支援窓口って？

経験豊富な支援担当者が、まずはご相談者さまのお話を通じて“経営”と“知的財産”の課題を把握し、事業・知財戦略の策定助言や、それらの戦略に合った知財活動の方向性をご提案。専門性の高い課題などについては、

弁理士・弁護士といった専門家やよろず支援拠点をはじめとする関係支援機関と連携して、効率的・網羅的に解決を図ります。相談は窓口での対面相談に加え、訪問、電話、メール、WEBでも受け付けています。



INPITがお手伝いしました！

海外からの模倣・冒認商標登録を乗り越え
人気菓子の海外展開へ大きく前進！

特許登録第4402001号など



| PROFILE |

株式会社ニューエスト

所在地／大阪府大阪市浪速区
幸町2-1-4
TEL／06-6568-2073
URL／<https://newest.co.jp/>
設立年／1974年
業種／製造業
従業員数／30人



支援のプロセス

キャラクターを描いた包装用紙を用い、特許製法でお菓子をパッケージングし、立体的なデザインとなる商品を開発・販売する同社。ところが2019年、海外で商品パッケージを模倣され、立体商標が取得されるという事態が起きました。そこで INPIT 大阪府知財総合支援窓口は、連携機関からの要請を受けキャラクターの著作権と不正

支援の成果

模倣商品の販売は中止となり、他者の冒認商標登録の取消しに成功。また「令和4年度大阪府中小企業等外国出願支援事業」を利用して社名の商標を国際出願し、イタリアでの権利を獲得。

KEYMAN'S VOICE



株式会社ニューエスト
代表取締役 新西貴代美様より

著作権侵害などで苦勞する中、相談に乗り本気で力になってくれる所もなく困っていました。INPIT大阪府知財総合支援窓口には良い結果が出るまで寄り添ってください感謝しています。現在はヨーロッパ・アフリカへの海外進出のアドバイスもいただいています。



INPIT大阪府知財総合支援窓口
大澤様より

同社は、ユニークなアイデアを豊富に持っており、知財にも明るく積極的に取り組んでおられます。今後、イタリアからヨーロッパ、アフリカへと世界展開できるよう期待するとともに、応援していきたいと思っています。



「知財ポータル」の
支援事例はこちら

INPIT知財総合支援窓口 全国共通ナビダイヤル

TEL

0570-082100 (平日 9:00 ~ 17:00)

※全国47都道府県に設置されたお近くの窓口におつなぎいたします

INPIT知財総合支援窓口 知財ポータル

WEB

<https://chizai-portal.inpit.go.jp>

>> GO TO WEB

突撃!

特許庁広報室がユーザー目線で全力取材

スクープ
いただき!

特許庁 となりの部署



特許の審査や登録だけでなく、実はさまざまな事業に取り組んでいる特許庁。知的財産権を守るため約3000人の職員たちは日々どのような活動を行っているのでしょうか？広報室が各部署を全力取材し、業務内容や最新の話題を伝えます。

VOL.08

方式審査室

今回訪れたのは方式審査室です。

特許庁に提出された出願について、最初の審査を行うのがこの部署。
約60人の方式審査専門官が方式審査を受け持ちます。

SCOOP!!



チームワークの
良さは抜群!

部署内では常に議論が活発。判断に迷うことがあればすぐに話し合い、チームプレーで知識を持ち寄り正しい結論を導き出しています。

出願を適法の手続へと
導くことがミッション

私たちは、特許出願をはじめとする出願手続が、正しい形式で行われているかどうかの「方式審査」を行っています。出願が具体的に特許（登録）要件を満たすか否かを判断する「実体審査」の手前の審査として、書類に不備がないか、法令に照らして1件1件丁寧に確認します。その上で、記載の不備や手数料の未納などがあれば、出願人に補正や納付を求める手続補正指令書を出すなどします。

直接コミュニケーションを取る立場であることが、私たちの仕事にやりがいや責任感をもたらしてくれています。個々の方式審査専門官の言葉が、出願人にとってはいわば特許庁の公式回答。日々の方式審査を確実に迅速に行うため法律の知識を身につけることはもちろん、幅広いユーザーに対して法令に基づいた手続を理解してもらうよう噛み砕いて論理的に伝えるスキルを磨く努力をしています。

関係法令の改正等を受けて方式審査事項もアップデートされるため、日々勉強が欠かせません。それでも、大切な知財制度の手続の一部を担い、社会に貢献できていることに大きな喜びを感じています。

(方式審査室の皆さん)

方式審査室

注目NEWS

出願手続についてまとめた資料をホームページに掲載中!

方式審査を含め国内出願の手続については、特許庁ホームページの「出願の手続」をご覧ください。国際出願の国内移行手続については「特許協力条約(PCT)に基づく国際出願の国内移行手続」をぜひご参照ください。



詳細はこちらから

出願の手続/
特許庁HP



詳細はこちらから

特許協力条約(PCT)に基づく
国際出願の国内移行手続/特許庁HP

気になる疑問Q&A

- Q** ライフスタイルに合わせて働ける職場だと聞きましたが……。
- A** フレックスタイム制など、仕事と家庭の両立支援制度が充実しています。

担当する案件が振り分けられているので、それぞれのペースで仕事を進めることができ、ワークライフバランスが実現しやすくなっています。

- Q** 「方式審査便覧」とは何ですか？

- A** 方式審査の運用基準等を取りまとめたものです。

方式審査上の取扱いなど、手続をする上で有益な情報が記載されていますので、ぜひ、ご活用ください。

詳細はこちらから

方式審査便覧/
特許庁HP



イラストレーター

マンガで
わかる
知財!

パパンがゆく!



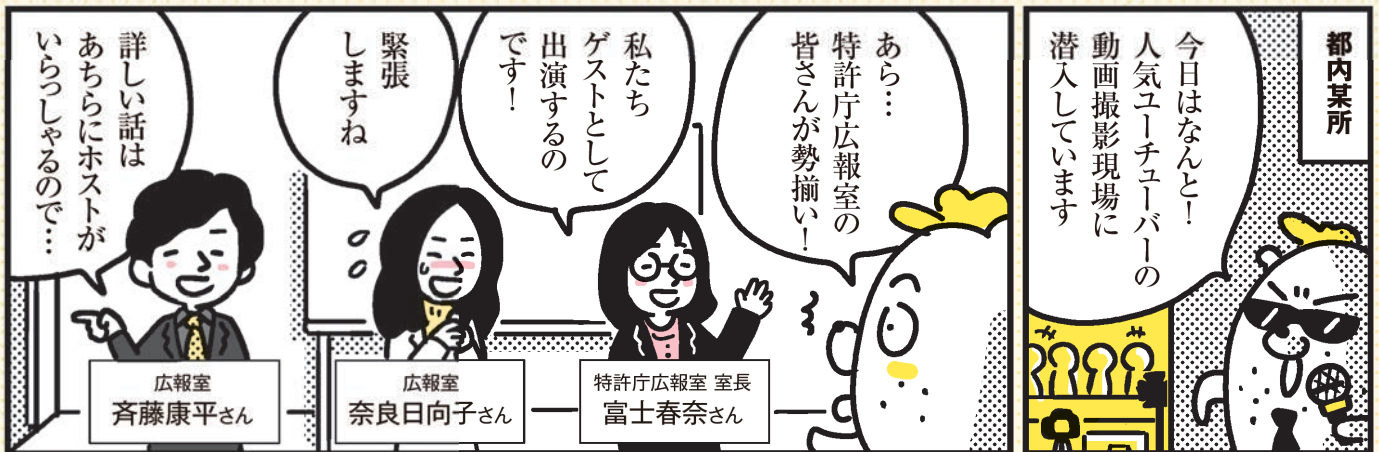
イラストレーター
かしわばらしょうてん
柏原昇店さん

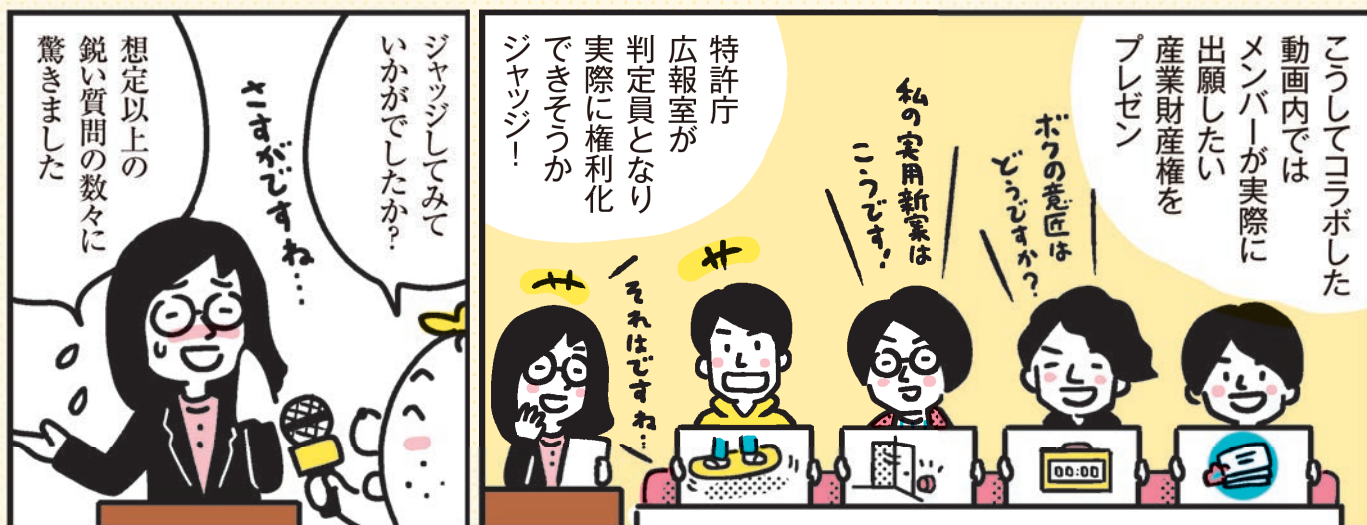
コミカルなタッチが特徴で、マンガも描けるイラストレーターとして広告・書籍・blogなどで活躍中。自身をクマのキャラ「パパン」に見立てて、難しい物事をわかりやすく伝えるのが得意。
X (旧 Twitter) : @kbst2

クイズノック

「潜入！ QuizKnockの産業財産権解説動画の収録現場」

特許庁初の試みとなる、民間のYouTubeチャンネルとのコラボレーション。知財の大切さを若年層にPRすべく、QuizKnockのメンバーと産業財産権を啓発する動画に出演しました。撮影の舞台裏をパパンがレポート！





注目のあの話題を徹底解説!

知財 TOPICS

特許や意匠、商標など知財にまつわる注目の最新ニュースを、専門家が分かりやすく解説!
今回は、「G7知財庁長官級会談をメタバース空間上で開催」という取組について、運営を担当した国際政策課が紹介します。

TOPIC

包括性・多様性を広げる知財普及啓発活動や、デジタル領域の知財の課題などを議論 特許庁がメタバース空間上でG7知財庁長官級会談を主催



2 023年12月15日、同年のG7サミット議長国として日本国特許庁（JPO）の主催でG7知財庁長官級会談が行われた。2021年に第1回が開催された同会談は、仏・米・英・独・日・伊・加のG7知財庁（7カ国9機関）の長官級および、オブザーバーとして世界知的所有権機関（WIPO）の事務局長がオンライン上で一堂に会し、知財に関するグローバルな問題を議論するもの。第3回となる今回は、

新たな試みとしてメタバース空間上で会合を開催し、包括性・多様性（ダイバーシティ&インクルージョン）を広げるための知財普及啓発活動や、メタバースなどデジタル領域における知財の課題について議論するとともに、G7知財庁による共同声明の採択が行われた。

>> G7知財庁長官級
会談開催の
詳細はこちら



COMMENTARY

「メタバース」から生まれる、国際会合の新たな「かたち」への挑戦

メタバースは知的財産分野において国際的に関心が高いテーマで、2023年に入ってから、世界でメタバース関連の技術動向への関心の広がりや、関連するガイドラインの公表等がみられ、メタバース関連の訴訟が注目を集めるなどの動きもありました。今回、G7知財庁長官級会談を主催するに当たり、メタバースは「知財制度に関する大局的な意見交換の場にふさわしいトピック」と考え、早くから関連事例の情報収集を進めていました。

今回の会談の一番の特色はやはり、会談自体をメタバース空間上で開催したという先進性です。また、各国の長官級にメタバースを実際に体感してもらうことで、メタバースで問題となり得る事象についての理解を深めてもらう狙いもありました。会談に当たっては、会議室と、G7サミット開催地となった広島県

の厳島神社を再現した2つのメタバース空間を用意。特に会議室の設計には国際課担当者のこだわりを詰め込み、「知財」と書かれた掛け軸を床の間にかけたり机上に和菓子を置いたりして、和の雰囲気をリアルに感じてもらえるよう知恵を絞りました。

今回の成果のひとつとして、通常のオンライン会議では得られない「没入感」を、各国の長官級に体感してもらえたことが挙げられます。会議に臨んだ参加者の方々は、自身に似せたアバターから生み出される豊かな表情や躍動感ある動きを楽しんだ様子でした。特に、会談の最後に厳島神社を再現したメタバース空間で写真撮影を行った際は、手を差し伸べて握手を交わすといった、インタラクティブなコミュニケーションを実現することができ、各参加者同士の信頼関係構築に結びつ

けられました。また、今回の会談を通して、「知財の最先端のトピックを議論する」というG7知財庁長官級会談の大きな価値をお互いに確認できたことも有意義だったと思います。今後、ハード面やコスト面での進展がかなえば、メタバース会合が、通常のオンライン会議のように当たり前のものとなることも夢ではありません。その先駆けとして、今回の会談は、国際会議の新しいかたち、あり方について、将来に期待を抱かせる試みだったのではないのでしょうか。

特許庁総務部国際政策課

「米・欧・オセアニア」「中国・韓国」「ASEAN全体」「WIPO」「経済連携交渉」など、地域や専門分野ごとの班に分かれて、庁内の各種国際施策を担当。各国知財庁や海外事務所との接点も多く、G7知財庁長官級会談のような国際会議の運営も受け持つ。

「特許庁からのお知らせ」

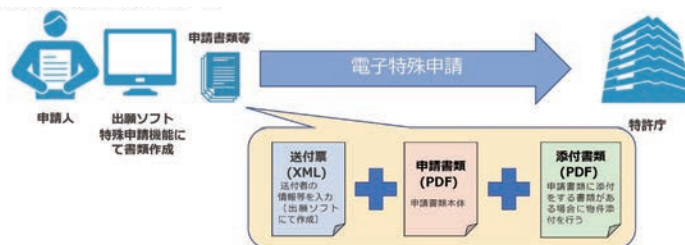
1 オンラインで申請可能な 手続が拡大しました

特許庁では、政府全体で進められているデジタル・ガバメント推進の取組として、令和3年に「特許庁における手続のデジタル化推進計画」を公表しています。これを踏まえ、「不正競争防止法等の一部を改正する法律」が令和6年1月1日に施行されました。これ以降、特許庁に提出する申請書類のうち、従来は電子申請できなかった書類について、原則全て電子申請が可能となりました。

概要

今般の法改正で電子申請が可能となったものを対象に、電子申請を可能とする新たな機能をインターネット出願ソフトに追加しました。この新たな電子申請を「電子特殊申請」、電子特殊申請を可能とする機能を「特殊申請機能」と呼びます。電子特殊申請では、特殊申請機能を用いて書誌情報を入力した送付票を作成します。その送付票に申請書類、添付書類（必要であれば）をPDF形式で添付し送信していただく流れです。なお、従来より電子申請可能であった書類については、提出方法に変更はありません。

〈特許庁に対する電子特殊申請イメージ〉



〈電子特殊申請でできること〉

1 これまで書面でしか特許庁に提出できなかった手続の電子申請
「優先権証明書提出書」「無効審判請求書」などの書類が電子申請可能となりました。

2 電子署名の利用
現在押印が求められている証明書等についても、電子署名をすることで電子特殊申請により提出することができます。



＜詳細はこちら＞

申請手続のデジタル化について
／特許庁HP

2 福島県及び公益財団法人福島イノベーション・コースト構想推進機構と連携協定を締結しました

特許庁は、福島県及び公益財団法人福島イノベーション・コースト構想推進機構[※]との間で知的財産の保護及び活用に関する連携協定を締結しました。本協定のもとで、特許庁、日本弁理士会、日本商工会議所、独立行政法人工業所有権情報・研修館（INPIT）の4者による「知財経営支援ネットワーク」も活用

しながら、福島の企業等における知的財産の保護及び活用をさらに一層推進すべく緊密に協力していきます。また、本協定の期間内、震災復興支援早期審査・早期審理の要件を緩和することにより、福島で復興・イノベーション創出に資する企業の迅速な権利取得を一層推進します。

※ 東日本大震災で打撃を受けた浜通り地域等の産業を回復するために新たな産業基盤の構築を目指す国家プロジェクト「福島イノベーション・コースト構想」を推進する中核的機関



＜詳細はこちら＞

福島県及び公益財団法人福島イノベーション・コースト構想推進機構と連携協定を締結しました／特許庁HP

3 令和6年(2024年)能登半島地震により 影響を受けた方への特別な措置について

令和6年能登半島地震により被災された地域の皆さまに心よりお見舞い申し上げます。特許庁は、この地震の影響を受けた方に対し、手続の取り扱い等の特別な措置を取りまとめました。特許等の出願等の手続について、所定の期間内に手続ができなくな

った方に対して期間の延長を行うほか、専用の相談窓口を庁内に開設しました。また、平成23年から実施している震災復興支援早期審査・早期審理制度のご案内や、日本国外の各国・地域の知財庁における救済措置についての情報の紹介を行っています。



＜詳細はこちら＞

令和6年(2024年)能登半島地震により影響を受けた方への特別な措置について／特許庁HP



とっきよ Vol.60

発行：2024年3月5日 制作：特許庁広報室
【お問い合わせ先】03-3501-6792
(特許庁広報室直通 平日9:00～17:30)
【E-Mailアドレス】PA0270@jpo.go.jp

WEB版も
チェック!



※バックナンバーも
ご覧になれます

特許庁の広報誌「とっきよ」に関する アンケートにご協力ください

アンケートにご協力いただいた方には、次号広報誌(vol.61)を送付いたします。



「とっきよ」
アンケート

知財セレクション

こころと体にうれしい

社会で日々生まれる問題や
ニーズの解決には、
実は多くの知財が貢献しています。
私たちの未来を切り開く
グッドアイデアをセレクトしました。



今回の知財 | VOL.12

鼻パッドをなくした ズレないサングラス

眼鏡フレーム及びツル
(特許第7037818号) など

AirFly
Beyond the Limit

PROFILE

株式会社ジゴスペック

所在地／福井県鯖江市神明町2-2-18

URL／<https://www.zygospec.com>

業種／製造業

従業員数／5人(2024年1月現在)

[COMPANY]

株式会社ジゴスペック

[PRODUCT]

鼻パッドのない
スポーツサングラス
「AirFly」
エアフライ

鼻パッドをなくし柔軟性のあるサイドパッドで頬骨をホールドすることにより、安定性・快適性を実現。鼻パッドが汗で滑り落ちることや、視界内での鼻パッドのチラつきがないのが特徴。また、レンズが曇りにくい、鼻パッドの跡がつかない(化粧が剥がれない)といったメリットもある。ランニング、自転車、野球、ゴルフ、釣り、山登りなどスポーツの特性や体格に応じて20種類以上の製品から適したものを選べる。



日常使いのアイウェアを 革新的アイデアで快適に

日差しが強い季節の必需品になりつつあるサングラス。特に屋外スポーツを楽しむ際に利用されますが、「激しい運動をするときズレてしまう」「鼻筋にできる眼鏡跡が気になる」といった悩みを持つ方も多いのではないだろうか。

そんな不満を払拭した画期的なアイウェアが、株式会社ジゴスペックが提供する「エアフライ」です。通常眼鏡やサングラスに付属している鼻パッドをなくし、サイドパッドで頬骨付近を支えることで、動いてもズレない安定感や、サングラスを掛けていないかのようなフィット感を実現しました。

ジゴスペックは日本随一の眼鏡産地である福井県鯖江市の会社。トライアスロンをはじめとしたスポーツが生がいと語る吉村雅喜さんが代表を務めています。

製品の構想が始まったのは2013年。「鼻当てパッド無し眼鏡フレーム」の特許を持っていた有限会社ブリッジコーポレーション宮下務さんとジゴスペック吉村代表を同社営業の斎藤宏さんがつなぎ、そこにデザイナーの高橋寿成さんが加わり計4人で開発がスタートしました。

宮下さんの特許技術を基に試作品を何度も作りましたが、「いかにして激しい動きでもズレないようにす

るか」という点に苦労したといいます。頭や耳にフィットするツルの柔らかさ、汗で滑らないサイドパッドの形状などに工夫を重ね、製品が完成したのは2015年のこと。発売後も、実際にスタッフが使用した感想を基に改良を繰り返しているといいます。

同社はエアフライを全国400店舗の小売店に卸しているほか、各地のスポーツイベントの物販コーナーに出店し、「ユーザーに直接製品を届ける」ことにも注力。

「じかに皆さんの声を聞きながら改良を進めています。そこで得た知見を基にスポーツの特性に合わせた新製品も開発しており、軽さを重視したランニング用から横目で見るのに適したゴルフ用、ブルードライカッパが付いたeスポーツ用までラインアップはさまざまです」と吉村さん。加えて、知財戦略にも力を入れており、国内特許はもちろん、海外展開を踏まえアメリカ、中国、韓国などでも特許を取得しています(欧州でも特許出願中)。

「汗をかいたり動いたりしてもズレにくいエアフライの活用場面は多種多様。今後は工場や医療用の保護眼鏡など、スポーツ以外での活用を想定した製品も作っていきたいです(吉村さん)。私たちが当たり前に使っているアイウェアを、革新的なアイデアでもっと快適に。ジゴスペックの挑戦は続きます。」