

Apple社の知財戦略について

国際第1委員会*

抄 録 Apple社は、これまで数々のヒット商品を生み出してきた。Apple社は、極上のユーザ体験を追求し、徹底的にブラッシュアップしたハードウェア、ソフトウェア、コンテンツサービスをトータルで提供することで、世界中で事業の成功をおさめている。しかしながら、事業が成功するにつれ、競合他社との間では特許権をはじめとする知的財産権の紛争が発生している。

本稿では、Apple社の知的財産戦略の知見を得ることを目的として、特許出願や知的財産権に関わる訴訟状況を調査・分析し、同社の知的財産権における優位性と課題を考察した。

目 次

1. はじめに
2. Apple社の沿革
3. Steve Jobs氏の思想
4. 事業
 4. 1 事業別売上
 4. 2 製品／サービス
 4. 3 製造
 4. 4 事業形態
 4. 5 事業上の競合
 4. 6 事業のまとめ
5. Apple社の出願傾向
 5. 1 米国出願件数
 5. 2 米国出願の内訳とその推移
 5. 3 Apple社の外国出願について
 5. 4 出願戦略に関する考察
6. Apple社の知的財産訴訟状況
 6. 1 知的財産訴訟状況の概要
 6. 2 Apple社 vs. Samsung社
7. まとめ
 7. 1 強い分野での知的財産権
 7. 2 守りの権利と攻めの権利
8. おわりに

1. はじめに

Steve Jobs氏は1996年にApple社に戻りiMac, iPod, iPhone, iPadとヒット商品を市場に投入

してきた。Apple社は斬新なデザインとともにユーザの使い勝手についても特別のこだわりを持ち市場に投入した。iPhoneをきっかけにスマートフォンの市場全体が拡大する中で、Google社が提供するAndroid OSを用いたスマートフォンをHTC社やSamsung社等の多くの企業が販売し、Apple社とAndroid陣営はスマートフォン市場を二分することになった。一方、現在、Apple社はSamsung社と世界中の国々で知的財産訴訟を起こしている。

本稿では、Apple社のビジョンを調べるとともに、ビジョンに沿ってつくられた製品を、知的財産権を使ってどのように保護しようとしているかについて、Apple社の出願戦略や訴訟状況からのマクロの視点と、Samsung社との訴訟特許を調査するミクロの視点の両面から、分析、検討する。

また、他社の知的財産権を使わずに製品を製造販売することが極めて困難な電機業界の中で、Apple社の知的財産戦略における課題やそれに対するApple社の対応を探り、日本企業への提言を行う。

* 2012年度 The First International Affairs Committee

なお、本稿は2012年度国際第1委員会第4ワーキンググループの池田充(リーダー, ソニー), 青木哲平(富士ゼロックス), 大久保千尋(日立電線), 岡本正也(富士重工業), 木村禎宏(セイコーエプソン), 野村拓司(リコー), 原尻秀一(富士通), 細井隆太郎(NTTドコモ), 弓場安里左(島津製作所), 川村義之(副委員長, シスメックス)が担当した。

2. Apple社の沿革

Apple社(当時, Apple computer社)は, Steve Jobs氏, Stephen Wozniak氏らによって1976年に設立された。Apple社は, Jobs氏らの開発したパーソナル・コンピュータを販売することで売上を伸ばし, 1980年には株式公開を行ったが, 1985年頃には経営不振に陥った。その折, Jobs氏は退社することとなり, Apple社は一時経営を軌道に乗せるが, 再び経営不振に陥る。そのような中, Jobs氏がApple社に復帰し, 再び経営に関わるようになる。

Jobs氏の復帰後の1998年, Apple社は半透明な筐体に包まれたパーソナル・コンピュータであるiMacを発表した。これをきっかけに, 売上は上昇していくこととなる。そして, 2001年には携帯音楽プレーヤーのiPodを発表, 2003年にはiTunes Music Storeを開設し, インターネット上で音楽配信を始めた。また, 2007年には, タッチパネル式の携帯電話端末であるiPhoneを発表し, スマートフォン分野に参入した。そして現在, スマートフォン市場の覇権をめぐってSamsung社等と世界中で激しい訴訟合戦を繰り広げている。なお, 2011年にJobs氏は亡くなったが, その後もApple社は新製品を滞りなく発表し続けている。

3. Steve Jobs氏の思想

Jobs氏は, ユーザ体験を大切にするためユーザと関わる接点のすべて(製品発表会, 店舗,

広告, パッケージ, サービス, 及び製品)に対して強いこだわりを持ち, 細かな指示を出していた。自らが直営店のガラス階段や, 製品パッケージのデザイン開発に深く関わり意匠(design patent)登録まで行っている。また, Jobs氏は「顧客は賢明で, 本当によく考え込まれた製品を望んでいるのだと, 我々は信じている。」¹⁾と語ったことを反映するかのようになり, 「社内のアイデアに対しては, 1,000回の「NO」を言い²⁾, 徹底的なブラッシュアップをして製品等を洗練させていった。

ユーザは, このようにして準備された店舗を訪れる際, 製品パッケージを開ける瞬間, 製品を手にするとき, それぞれにおいて最上のおもてなしを受けているように感じる。加えて, ユーザは, 製品や関連するサービスを使い始めると, 新しい操作感や使い易さにより, それまでに感じたことのない極上の体験をしていることに気が付く。

このように, 店頭, 製品, サービスのいずれにおいても従来にはない体験をユーザへ提供することは, ユーザに対して最上を超えて, 極上の体験を提供することへと繋がっていく。これらから, Jobs氏には, 「革新的で最高のものをつくり, ユーザに極上の体験を提供する」という思想があったのではないかと纏めることができる。

4. 事業

4.1 事業別売上

Apple社は, 2011年時点で1,000億ドルを超える売上を達成している。ソフトウェアの開発に力を入れてはいるが, 近年の急成長企業としてはめずらしく, 売上の約9割をもハードウェア関連の事業(iPod, iPhone, iPad等)によって賄っている(図1: Apple社年次報告書に基づき集計)。

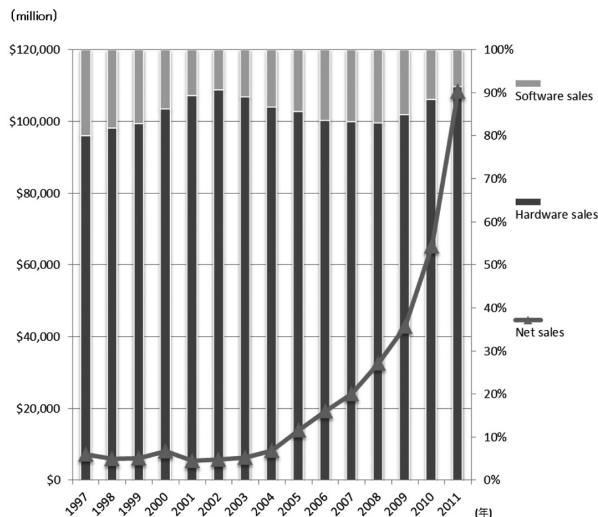


図1 Apple社の売上高

4. 2 製品／サービス

iPodは、シンプルで斬新なデザインに加えて、Apple社が提供するソフトウェア (iTunes) とWeb上のサービス (iTunes Store) を介してコンテンツを多量に取り込むことができるという特徴を有している。

iPhoneは、2007年に販売開始され、2011年にはApple社の売上の約4割を占める一番の稼ぎ頭となっている。それまでの携帯電話端末とは異なり、前面がタッチパネルで覆われている斬新なデザインと、独特かつ軽快な操作感が話題となり、世界中で人気の製品となった。また、Apple社は、iPhone上で起動させるアプリケーションを、Apple社の審査を通過したものについてのみApp Storeからユーザーにダウンロードさせるようにしている。

これらいずれの製品／サービスも、妥協のない作り込みがなされたものである。そして、Apple社は、これらに関連した技術やデザインについて知的財産権を複数保有している (詳細は5章)。

4. 3 製造

Apple社は、自社の製造工場を持たないもの

の、多額の設備投資を行い (2011年3,320億円)、独特なデザイン加工を実現するための生産設備や検査機器を自前で用意し、それらを製造委託先に貸し出すという異色の方法をとっている³⁾。

また、スマートフォン市場でシェアを競い合っているSamsung社がプロセッサの製造委託先や、多くの汎用部品の調達先となっている点が特徴としてあげられる⁴⁾。

4. 4 事業形態

Apple社は、ハードウェアとともに、ソフトウェア (iTunes) とコンテンツサービス (iTunes Store, App Store) をトータルで提供する事業形態をとっている。そして、垂直統合的にハードウェア、ソフトウェア、及びサービスの一体的な開発／提供を行うことで、動作の安定性と信頼性をユーザに提供している。つまり、ユーザは、PCからiPodに音楽を取り込んでいる途中でその動作が止まって不快な思いをしたり、iPhoneに出所の不明なアプリケーションがインストールされてしまったりせずに済むのである。

Apple社は、このような事業形態を持つことで、開発からサービスまでを含む垂直統合型の事業を行っているが、これはApple社が全てをコントロールするということであり、他社の存在を許さないクローズドな事業と言える。

4. 5 事業上の競合

Apple社の売上の柱であるiPhoneの市場 (スマートフォン市場) において、2012年の端末別のシェアはApple社が約19% (2位) であるのに対して、Samsung社が約27% (1位) となっている。

また、同市場の基本OS別のシェアでは、Apple社のiOSが約35% (2位) であるのに対して、Google社のAndroidが約54% (1位) となっている⁵⁾。

このGoogle社は、他社との共存を図ることを前提としたWeb上の情報検索サービス等を行う、オープンな事業を展開している。Apple社のように他社の存在を許さず自社に情報を留めるクローズドな事業を行う者が情報分野の市場で台頭することは、オープンな事業を展開するGoogle社にとって大きな障壁となる。

そして、近年、Google社は、Android Open Source Projectを通じてAndroidのソースコードを無償で提供することにより、スマートフォン市場にオープンな事業を持ち込んだ。

Apple社は、このような動きに対し強く反発し、自社の保有する知的財産権を根拠に、Androidを搭載し大きなシェアを占めているSamsung社と、主要な部品調達先であるにもかかわらず激しい訴訟合戦を繰り広げている。

4. 6 事業のまとめ

このように、Apple社が妥協しない製品づくりを日夜続け、オープンな事業を広める企業との対立を深めながらも垂直統合型のクローズドな事業を推し進める理由は、「革新的で最高のものをつくり、ユーザに極上の体験を提供すること」というJobs氏の思想の影響があるからかもしれない。

5. Apple社の出願傾向

本章では、Apple社の米国及び外国（米国以外）への特許（utility patent）の出願傾向について述べ、その出願戦略について考察する。

5. 1 米国出願件数

1980年～2010年に提出された米国出願について、株式会社発明通信社HYPAT-iを用い、出願人検索を行った。Apple社の出願件数の推移を図2に示す。なお、出願件数は公開された出願の件数である。

Apple社の出願は、1977年のWozniak氏の発

明に始まる。1995年に一旦ピーク（323件）を迎えた後、2000年に80件程度まで落ち込むものの、その後再び増加し、2010年には899件となっている。

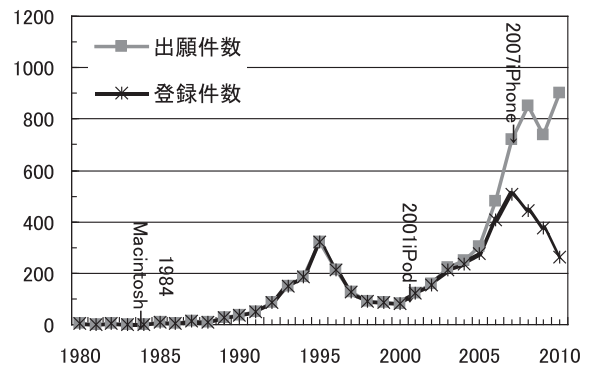


図2 Apple社の米国出願件数

図3に、2000年～2010年の、他社（ソニー社、Samsung社）との出願件数の比較を示す。電機・通信系メーカーとしては、出願件数は少ないと言える。

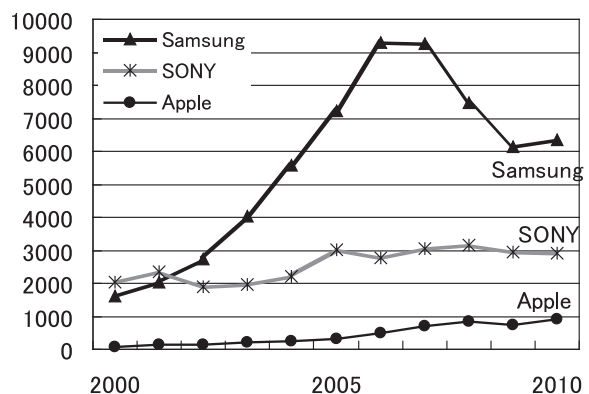


図3 米国出願件数の比較

出願の多い米国特許分類（USC）について2000年～2010年の推移を図4に示す。iPhoneを投入する2007年に、画像処理に関連するUSC 345, GUI（グラフィックユーザインタフェース）に関連するUSC 715がピークを迎えており、これら画像処理やGUIに関する出願件数の増加が、iPhoneの独特かつ軽快な操作感を生み出す

ための技術開発に伴うものであると推測できる。

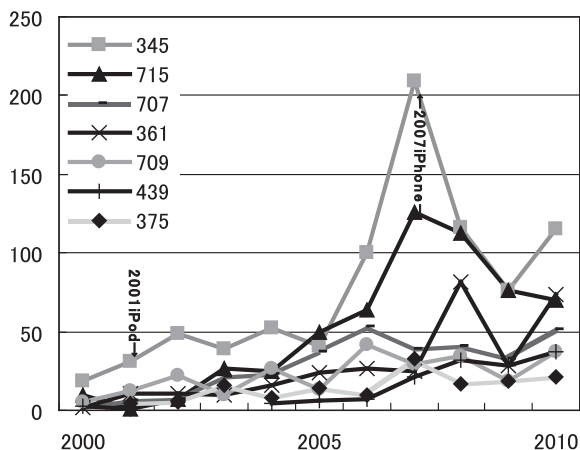


図4 Apple社の米国出願件数 (USC)

5. 2 米国出願の内訳とその推移

米国出願の継続出願や仮出願の利用について、調査を行った。

(1) 継続出願や仮出願の利用

図5は、2000年～2010年に出願された米国出願について、通常の出願、継続出願、仮出願を基礎とする出願に分別し、その割合と推移を示したものである。

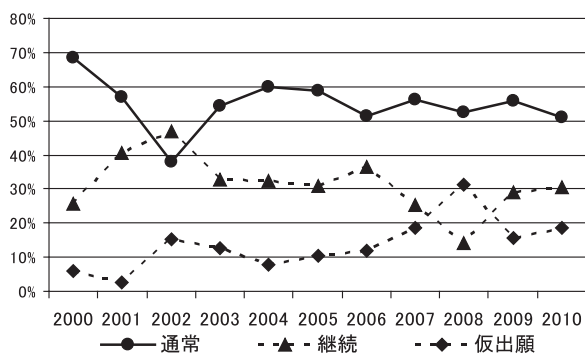


図5 通常、継続、仮出願の割合

図5では、継続出願が、各年に占める割合は2008年を除き、概ね20%以上で推移している。また、仮出願を基礎とする出願の割合は、2007年以降は、15%を超える割合を維持している。

当ワーキンググループでは、2006年以降の各年に50件程度の仮出願をサンプルとして抜き出し、内容を確認した。概ね明細書形式で出願がなされており、複数の発明を包含する等、仮出願の中身は通常明細書と変わらない程度に充実した内容となっていた。

(2) 仮出願と外国出願の関係

図6は、2000年～2010年に出願された米国出願のうち、外国出願に選定され且つ仮出願が基礎となっている出願の件数と、外国出願に選定された出願全体におけるその割合の推移を示したものである。

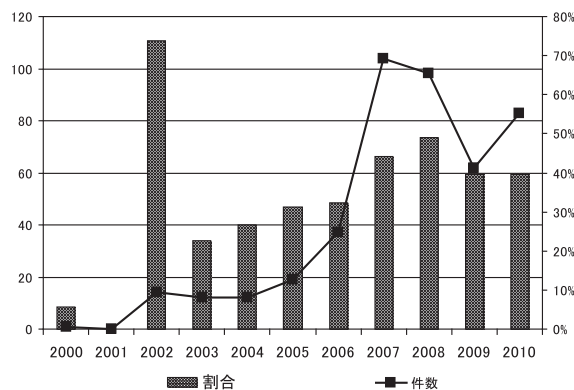


図6 仮出願を基礎とする外国出願件数と割合

外国出願に選定された出願のうち、仮出願を基礎とする出願は2007年以降、40%以上で推移している。これは図5で示したように、仮出願を基礎とする出願が全体の15%前後であることから考えると、Apple社は、外国出願するような重要な発明に対して仮出願を利用していることが分かる。

5. 3 Apple社の外国出願について

Apple社の米国出願について、対応の外国出願（国際出願（PCT出願）を含む）があるものを抽出し、調査を行った。

(1) Apple社の外国出願割合の推移

2000年～2010年に出願された米国出願に関して、外国出願（PCT出願を含む）が行われた出願件数の割合は、2006年と2007年に40%を超えた他は、30～35%程度である。概ね米国出願に対応する形で出願件数が推移しており、外国出願率の急激な変化は見られない。

(2) PCT出願の利用

対応外国出願がある米国出願について、PCT出願の割合を調査した。年ごとの出願件数の違いはあるが、外国出願に占めるPCT出願の割合は92～98%で推移しており、ほとんどの外国出願についてPCT出願が用いられている。

(3) 外国出願件数の年別推移

2000年～2010年に外国に出願された総件数を見ると、多い順にEPO、中国、韓国、オーストラリア、日本、台湾となる。その他の国（地域）として、カナダ、メキシコ、香港、シンガポールなどに出願されている。出願国数として、畜産業関連（USC 119）で25ヶ国に出願している例も見られるが、通常は多くても7～8ヶ国程度に抑えられているように見受けられる。

出願件数の多い上記6ヶ国の年ごとの出願件数の推移を図7に示す。概ね、出願件数は増加傾向にあり、特に近年では中国出願や韓国出願

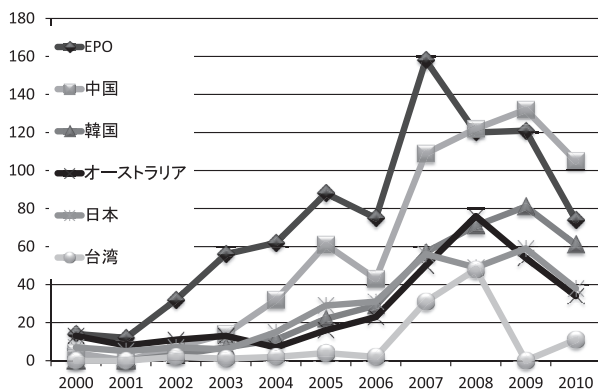


図7 Apple社外国出願件数推移

が多く行われている。また、図7には示していないが、2011年のデータでは台湾出願も増えている。なお、2009年、2010年と出願件数が伸びていないのは、PCT出願からの移行によるタイムラグの影響があると考えられる。

(4) 外国出願する技術分野

外国出願する技術分野としては、画像処理に関連するUSC 345が圧倒的に多い。つづいてGUIに関連するUSC 715が続くが、近年では、USC 715の出願は減少している。また、2010年の出願件数では、ハウジングやドッキングステーション、アセンブリ部品等の電気機器全般に関するUSC 361が急激に増えている。

(5) 外国出願を行う技術分野と出願国

外国出願が多くなされているUSCの出願傾向を図8に示す。全般的にEPOと中国への出願割合が多いが、技術分野によって出願する国の割合が異なっている。例えば、EPO出願は、デジタル通信のUSC 375、データベースシステムのUSC 707等の出願割合が多いのに対して、中国出願は電気機器全般のUSC 361と電気コネクタのUSC 439が多い一方で、複数コンピュータにおけるデータ等の転送に関連するUSC 709が少ない。

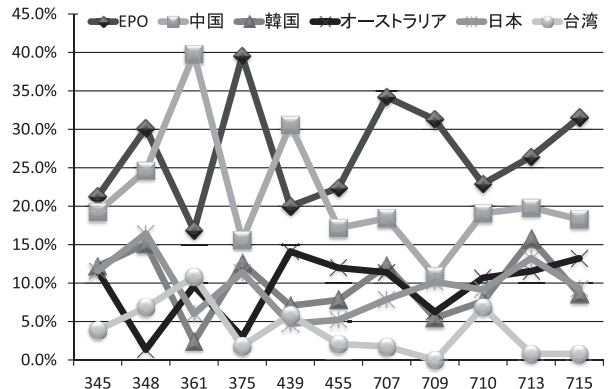


図8 USC別各国出願割合

(6) Apple社の中国出願に関して

Apple社は、以前よりPCTルートとパリルートの両方を、同一の米国出願を基礎として並行的に出願をしたり、更にはドイツでの実用新案出願を行ったりしている。近年では、中国出願に対してもこれらの対応が利用されるようになっており、2010年以降米国出願されたものについては、対応するPCT出願と並行的に中国出願が行われるようになり、2008年以降の中国出願では特許出願と同時に実用新案の出願も行われている。例えば、2010年に米国出願された案件では、対応するPCT出願があるもののうちの40.8%が中国出願も並行してなされており、また、その中国出願の50.0%について、実用新案出願が同時に行われている。中国を生産拠点としていることや模倣品対策として、早期権利化および早期権利行使を考慮したものと考えられる。

5. 4 出願戦略に関する考察

今回の調査結果から、Apple社の出願戦略として以下のことが考えられる。

(1) 各種の制度を利用した戦略的出願

仮出願が多用されており、外国出願されたものの多くが仮出願を基礎とする出願である。さらに仮出願の内容も、非常に充実したものである。このことから、重要な発明に対して、仮出願で出願日を確保し、優先権を利用して出願の見直し等に利用していると考えられる。また、多くの継続出願を行っており、様々な手段を活用して権利化を進める意思が伺える。外国出願においては、PCT出願を多用し、状況を見ながら移行国の選択や分割出願を行っているようである。一方で、PCT出願と並行する形で各国(特に中国)への特許出願を行い、早期権利化を図ることも行っている。さらには実用新案制度を活用して、更なる早期権利化を図っていると考

えられる。

(2) 製品に応じた機動的な出願戦略

Apple社の製品の特徴と思われる分野(特にユーザインタフェース系)に多くの出願を行っている。また、製品市場や製造場所等を考慮し、技術分野毎に出願国を選択する形で外国出願を行っている。さらに、製品群が変わっていくことに合わせて、出願する技術分野や出願国を機動的に変化させる出願戦略を実行しているものと思われる。

6. Apple社の知的財産訴訟状況

6. 1 知的財産訴訟状況の概要

米国連邦地裁において、2000年以降にApple社がこれまで関与した特許侵害訴訟の件数を、図9及び表1に示す。

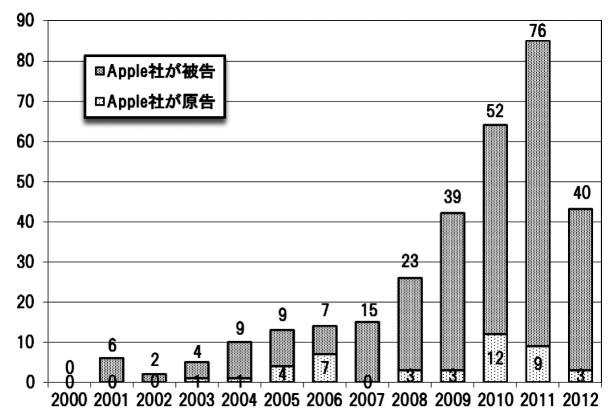


図9 Apple社訴訟件数(2012年7月末現在)

表1 Apple社訴訟件数(2012年7月末現在)

Apple社が被告となった件数	292件
Apple社が原告となった件数	43件

表1の通り、Apple社は自ら訴訟を提起するケースより、他社から訴訟を提起されるケースが圧倒的に多い。

また、2000年以降でApple社が原告となった

ケースのうち、Apple社が先に連邦地裁へ提訴したケースは9件であり、それら以外の場合にはカウンターとして提訴しているようである。

Apple社が先に提訴した9件の中では、Samsung社とHTC社を除くと、表2の通り、ノートパソコンやiPodのアクセサリ関連に関する訴訟が5件と大半を占める。また、これらの訴訟で使われた特許権や意匠権は、コネクタのピン配列を規定するものやiPodを支えるアダプタの構造に関するものが多い。

表2 アクセサリ関連の訴訟における被告

被告	イ号
Eforcity	接続ケーブル等
Atico International USA	
Media Solutions Holdings	ACアダプタ等
Brilliant Store	
Sanho	

Apple社は、iPodのアクセサリの製造、販売に対するライセンスプログラムとして、MFi (Made for iPod) プログラムという仕組みを作っている。これら5件の訴訟は、全てMFiプログラムに参加していない製造者や販売者を被告とするものである。

MFiプログラムにおいては、サードパーティメーカーがライセンスを受けることにより、Apple社から資料、テクニカルサポート、認定ロゴが提供される。このプログラムは、Apple社がライセンスによる収入を得るといった側面もあると考えられるが、サードパーティ製のアクセサリの品質を高めることも目的としているとも言われている。

これら5件の訴訟におけるApple社の目的は、ライセンスによる収入を上げるのではなく、アクセサリまでも含めた品質向上により、ブランドイメージを維持し、「極上のユーザ体験」を実現することではないかと考えられる。

6. 2 Apple社 vs. Samsung社

Apple社は、2011年4月15日、Samsung社のGalaxy S 4G等がApple社の特許権を侵害しているとして、Samsung社をカリフォルニア州北部連邦地方裁判所に提訴した。これに対して、Samsung社は、2011年4月中に、韓国、ドイツ、日本において、Samsung社が有する通信方式等に関する特許に基づいてApple社を提訴した。Apple社は、2011年6月に、ドイツ、韓国において特許侵害でSamsung社を提訴、日本、オランダにおいて仮処分申請、米国においてITCに差止申請を行った。また、2012年2月8日にもSamsung社を被告としてカリフォルニア州北部連邦地方裁判所に提訴している。一方、Samsung社も、2011年6月に、イギリス、オランダ、フランス、イタリアにおいて、Apple社を提訴した。この後、オーストラリア、スペインも含み、Apple社とSamsung社は、10ヶ国において訴訟合戦を繰り広げている。

カリフォルニア州北部連邦地方裁判所において、2012年8月24日に陪審がSamsung社の28製品について特許侵害と損害賠償を認める評決を下した。そして、2013年3月1日、地裁判事は、14製品について陪審が算出した損害賠償額を見直す再審理を命じ、その他の14製品について陪審が判断した特許侵害と損害賠償額を認める判決を下した。一方、米国以外の国、例えばイギリスではSamsung社は非侵害との判断が示されている。また、米国特許商標庁が再審査においてApple社の一部の特許を無効とする庁指令通知を発するなど、Samsung社に有利な状況も生じており、一進一退の攻防となっている。

訴訟経緯をみると、米国ではApple社が先にSamsung社を提訴したが、米国以外の国では、Samsung社が先に提訴し、これにApple社が応じる形となっている。このことから、Apple社は当初米国のみでの訴訟を想定していたが、

Samsung社によってワールドワイドな訴訟合戦に持ち込まれたものと思われる。

(1) 米国係争特許

カリフォルニア州北部連邦地方裁判所およびITCへの提訴で使用された特許について述べる。

1) カリフォルニア州北部連邦地方裁判所

2011年4月15日の提訴(CV11-01846)では、Apple社は、iPhoneやiPadの「四角形で角が丸い」というデザインに関する知的財産権に対する侵害を中心に主張している。トレードドレスや意匠権を根拠として具体的なSamsung製品を特定することで、Samsung社が模倣メーカーであるというApple社の主張を巧みに訴えかけている。特許に関しては、具体的なSamsung製品の主張はなく副次的ではあるが、10件の特許が挙げられている。

2012年2月8日の提訴(CV12-00630)では、Apple社は、先の提訴とは異なり特許のみを用いて侵害を主張している。

ここで、CV11-01846の訴訟で使用された特許を表3に示す。

この10件の特許の内訳は、GUI特許が5件、マルチタッチ特許が2件、デバイス特許が3件であり、GUI特許が多い点が特徴的である。

マルチタッチ関連の'828特許は、Apple社が2005年に買収したFinger Works社から移転した特許である。Apple社は、Finger Works社のトラックパッド向けのマルチタッチ技術を透明な静電容量性タッチスクリーンへと進化させて、自社のコア技術として育て上げた。この技術は「極上のユーザ体験」を実現するための主要技術の1つである。

'828特許、'381特許、'915特許は、仮出願を含めたそれらの出願時期から見て、2007年の初代iPhoneの発表・発売に合わせて出願された可能性がある。'381特許は画面がスクロールの最

後で跳ね返る所謂「バウンススクロール」特許であり、'915特許は2本の指でつまんで拡大操作ができる所謂「ピンチ&ズーム」特許である。

また、GUI特許である'381特許は6件の仮出願を、'163特許は5件の仮出願を基礎としており、多くの仮出願を利用している。

表3 CV11-01846で使用された特許

特許番号 出願日 登録日	発明の名称	技術分野
<u>7,812,828</u> 2007/2/22 2010/10/12	Ellipse Fitting For Multi-Touch Surfaces	マルチタッチ
<u>7,669,134 *</u> 2003/5/2 2010/2/23	Method and Apparatus For Displaying Information During An Instant Messaging Session	GUI
<u>6,493,002</u> 1997/3/20 2002/12/10	Method and Apparatus for Displaying and Accessing Control and Status Information in a Computer System	GUI
<u>7,469,381</u> 2007/12/14 2008/12/23	List Scrolling and Document Translation, Scaling and Rotation on a Touch-Screen Display	GUI
<u>7,844,915</u> 2007/1/7 2010/11/30	Application Programming Interfaces for Scrolling Operations	マルチタッチ
<u>7,853,891</u> 2008/2/1 2010/12/14	Method and Apparatus for Displaying a Window for a User Interface	GUI
<u>7,863,533 *</u> 2008/9/26 2011/1/4	Cantilevered Push Button Having Multiple Contacts and Fulcrums	Device
<u>7,663,607 **</u> 2004/5/6 2010/2/16	Multipoint Touchscreen	Device
<u>7,864,163 **</u> 2007/9/4 2011/1/4	Portable Electronic Device, Method, and Graphical User Interface for Displaying Structured Electronic Documents	GUI
<u>7,920,129 **</u> 2007/1/3 2011/4/5	Double-Sided Touch-Sensitive Panel With Shield And Drive Combined Layer	Device

* 2011/6/16補正にて削除
** 2011/6/16補正にて追加

CV12-00630で使用された特許を表4に示す。

本訴訟でもGUI特許が多く、これらはほとんどがCV11-01846提訴後に登録されたものである。'721特許は、スライド操作によりロック画面を解除する所謂「スライド・トゥー・アンロック」特許としてよく知られている。

表4 CV12-00630で使用された特許

特許番号 出願日 登録日	発明の名称	技術分野
<u>5,946,647</u> 1996/2/1 1999/8/31	System and method for performing an action on a structure in computer-generated data	データ処理
<u>6,847,959</u> 2000/1/5 2005/1/25	Universal interface for retrieval of information in a computer system	検索アルゴリズム
<u>8,046,721</u> 2009/6/2 2011/10/25	Unlocking a device by performing gestures on an unlock image	GUI
<u>8,074,172</u> 2007/1/5 2011/12/6	Method, system, and graphical user interface for providing word recommendations	GUI
<u>8,014,760</u> 2007/6/27 2011/9/6	Missed telephone call management for a portable multifunction device	GUI
<u>5,666,502</u> 1995/8/7 1997/9/9	Graphical user interface using historical lists with field classes	GUI
<u>7,761,414</u> 2007/1/7 2010/7/20	Asynchronous data synchronization amongst devices	データ同期
<u>8,086,604</u> 2004/12/1 2011/12/27	Universal interface for retrieval of information in a computer system	検索アルゴリズム

2) ITC

ITCへの差止申請で使用された特許を表5に示す。'949特許は、Jobs氏が筆頭発明者となっているマルチタッチ特許である（特許公報で約350頁）。継続出願であるが、原出願には5件の仮出願がある。'533特許は、CV11-01846に当初記載されていたが補正により削除されたデバイ

ス特許である。

表5 ITCで使用された特許

特許番号 出願日 登録日	発明の名称	技術分野
<u>7,479,949</u> 2008/4/11 2009/1/20	Touch screen device, method, and graphical user interface for determining commands by applying heuristics	マルチタッチGUI
<u>RE41,922</u> 2002/6/5 2010/11/9	Method and apparatus for providing translucent images on a computer display	GUI
<u>7,863,533</u> 2008/9/26 2011/1/4	Cantilevered Push Button Having Multiple Contacts and Fulcrums	Device
<u>7,789,697</u> 2008/5/29 2010/9/7	Plug detection mechanisms	Device
<u>7,912,501</u> 2007/1/5 2011/3/22	Audio I/O headset plug and plug detection circuitry	Device

(2) 対応日本出願の状況

上述した訴訟特許を基礎とする日本の対応出願（メインクレームの範囲が同一又は類似のもの）の審査状況を表6にまとめた。'381特許（バウンススクロール）の対応日本出願は特許になったが、その他の出願では権利化に苦戦し

表6 対応日本出願の審査状況

US	JP	ステータス
'828特許 【マルチタッチ】	特開2007-193840	拒絶査定不服審判
'381特許 【GUI】	特許第4743919号	無効審判請求人 Samsung社
'163特許 【GUI】	特表2010-503124	拒絶査定（不服審判請求期間）
'721特許 【GUI】	特表2009-521753	拒絶確定
'949特許 【マルチタッチ】	特表2010-503127	特許容認審決

2013年1月末現在

ていることが分かる。

特にGUI特許は侵害発見が容易な反面、一般的には非自明性（進歩性）の基準が厳しいと考えられている。Apple社はSamsung社への米国訴訟でGUI特許を多く使っているため、これらのGUI特許の米国での訴訟における特許性の判断についても今後注目すべき点である。

(3) 仮出願の活用

Apple社 vs. Samsung社の訴訟特許について述べてきたが、特にApple社のバウンススクロールの'381特許や'949特許、'163特許の優先権主張の基礎にされている主な仮出願7件の概略を表7に示す。

表7 訴訟に使われている特許の仮出願

仮出願番号	出願日	クレーム数	明細書(ページ)	図面数
60/824769	2006/9/6	48	59	98
60/879253	2007/1/7	511	163	281
60/879469	2007/1/8	573	172	282
60/883801	2007/1/7	37	39	15
60/937993	2007/6/29	574	173	300
60/945858	2007/6/22	37	39	15
60/946971	2007/6/28	73	54	29

iPhoneが初めて展示会で発表されたのが2007年1月9日であり、同年6月29日には販売が開始されている。これらの日付と表7の出願日とを対比してみると、最後の仮出願の日がiPhoneの販売開始と同日であり、販売開始時間が米国の午後6時だったことを考えると、Apple社はiPhoneの販売直前まで出願準備をしていたことになる。

この仮出願は、クレーム数574個、明細書928段落、図面数300というものである。これらの図面の多くがディスプレイ画面とその動きを説明するものであり、iPhoneの使い方やGUI等の概略全てを網羅しているものである。

また、574個のクレームは、機能別に区分けして整理されており、その数は26セットに及ぶ。本出願よりも自由に記載できる仮出願において、このように整理して記載しておくことで、後に複数の継続出願を行う際に活用できる状況になっている。

'381特許の審査経過を確認すると、早期審査を利用して、Personal interviewとTelephone interviewを1回ずつ行っている。また、Notice of allowance後に2件の継続出願をしている。特許権の権利形成過程において、重要案件に対しては、他の企業と同等以上の手厚い実務を行っていることも分かる。

仮出願にみられるような、かなり詳細な動作・図面を出願内容に盛り込むことは外部の特許事務所の一存で行うことは困難であり、そのような特許出願を励行する知財担当者やApple社の知的財産権に対する姿勢が伺える。

Apple社は、この仮出願された2007年当時、今ほどの訴訟に巻き込まれてもいないし、自ら権利行使をすることも少なかったにも関わらず、類似製品を販売する他社の存在を当時から予想していたかのように思える。これは、iPhoneの成功に対してそれだけ自信があったのであろう。

この仮出願から、Apple社が目指す極上のユーザ体験をもたらすGUIや機能を知的財産権で守るといふ執念のようなものを感じる。また、一つの特許出願に対して多数の継続出願を行うなど手厚く処理をしている。

一方、上述のように知的財産権確保に並々ならぬ手厚い処理を行いながらも、iPhone5では、特許で守られている30ピンのコネクタではなく、ユーザの使い勝手を重視したlightingコネクタを採用している。このことから、知的財産権で保護をしていたとしても、自分たちの目指す製品開発を優先して製品を市場に投入しており、保有する知的財産権と目指すべき製品との

間でバランスをとって製品開発を行っていることもみてとれる。

7. まとめ

7.1 強い分野での知的財産権

Apple社は、革新的で最高の製品を全力で作りに出すとともに、その知的財産権を最大化する知財活動も全力で行っている。Apple社の知財活動は、自分たちのビジネスの根幹の部分を集約的に出願権利化するものである。

iPhoneに見られるApple社の事業戦略は、ソフトウェアとハードウェアの両方をトータルで提供する事業形態として知られているが、Apple社はもともとソフトウェアの会社であり、現在でもソフトウェア開発に非常に注力している。そこで作られたiOSやデザイン、ユーザインタフェースは、iPhoneビジネスの根幹である。

ソフトウェア特許は一般的に、通信や制御といったような侵害特定が容易でない内容が多いが、Apple社はデザインやユーザインタフェースの開発に特化し、それを特許のみならず意匠、商標、トレードドレスなど幅広く出願権利化して、自社の強みを侵害特定が容易な形で、しかもあらゆる形で権利化している。

出願権利化の実態は、本出願の明細書と同等レベルの仮出願や、積極的な継続出願、審査段階における審査官との面接対応、中国へのパリルートとPCTの並行的な出願や実用新案出願など、企業知財の権利化活動としてレベルの高いものである。

デザインやユーザインタフェースの出願は、将来的に採用されない場合も少なくないと考えられ、その価値の見極めには難しさを伴うが、仮出願、PCT出願を活用して見極めをなるべく先延ばししており、制度をうまく活用しているといえる。

また、ユーザインタフェース特許は一般的には非自明性（進歩性）の基準が厳しく、特許権利化が難しいことや、権利化後も無効になるリスクが高いとの見方もあるが、権利者保護の傾向が強い米国では有用度が比較的高いと見ることができる。これは、米国の特許制度や運用の特徴をうまく活用していると言える。

さらに、ユーザインタフェース特許は、侵害の特定がし易いメリットがある。これは交渉時、訴訟時、税関での差し止め時など多くの場面で使い易いといえる。

電機業界のこれまでの知財戦略は出願／権利保有の件数を追い求め、また、全方位的な出願が多かったことからすると、件数を追わずに局所的な出願を行うApple社の知財戦略は異色といえる。しかし、そこで形成されたApple社の権利は、権利活用における重要な要件を多く満たすものとなっており、結果として従来型の知財戦略を推し進めてきたSamsung社と互角以上に戦っている。

7.2 守りの権利と攻めの権利

Apple社は、製品の独自の特徴に関して出願権利化してきた。これはおそらく、新しいハードウェア事業に乗り出すにあたり、部品はコモディティ化の流れに乗って自身が知財リスクを背負うことなく適法調達することで、第三者権利の侵害という事業上の弱みを排除し、自らは強みを最大化させることを画策したものと考えられる。これが権利保有件数に依存せず、クロスライセンスを想定しないApple社の知財戦略を形作っている。

Apple社の有する多くの権利は、独自の特徴に関する自社のコア技術であり他社との差別化技術を保護するいわば「守りの権利」であり、他社へのライセンスやクロスライセンスは極力したくない権利である。これに対して「攻めの権利」は、事業上の弱みを排除することや他社

へ権利行使する目的が強い権利であり、他社へライセンスやクロスライセンスしても技術の差別化に影響がない権利である。

スマートフォンやタブレットは、1台で10,000件を超える特許権が関わっているとされ、他社の権利に抵触しない、すなわち弱みを完全に排除して製品を出せる状況ではない。そのような中で、自社の特許が「守りの権利」のみであるとすると、競合他社が自社の強みの部分を模倣してきた場合ですら、相手からクロスライセンスに持ち込まれるリスクが高くなるおそれがある。また、競合相手に対する「攻めの権利」がなかった場合には交渉材料やライセンス料減額の材料もなく相手の言いなりにならざるを得ない。Apple社のいわば一点突破型のパテントポートフォリオは、「攻めの権利」の不足という課題があると考えられる。

2011年のFreescale Semiconductor社からの特許の購入やApple社を含む企業連合によるNortel特許の落札等は、Apple社の独自の特徴に関わるとは思われな通信関係や半導体関係の技術を多く含むものである。「守りの権利」の補完目的というよりは「攻めの権利」の保有目的が強いと考えられ、Apple社の知財戦略の変化とも見ることができる。このような多額の特許購入の動きは、近年の米国IT企業を中心に多く行われている。スマートフォンのように1台で多数の権利と関わるような事業となると、やはり守りの権利と攻めの権利の両方をバランス良く備える必要がありそうである。

8. おわりに

日本企業にとって、品質向上を追求する「ものづくり」は得意分野であると言われている。確かに、多くの日本企業は、高度な品質管理と技術により、高品質な部品や完成度の高い製品を実現しており、このような質の高さがユーザーの満足度も高め、市場において競争力を発揮し

ている。

しかしながら、部品や設計、規格の標準化が進んでいることもあり、完成度の高い製品を作るハードルは年々低くなってきている。

このような中、Apple社の特筆すべき点は、コモディティ化された部品等を使用するだけでなく、実現したい製品の重要な機能やそれに関わる部品を自社開発し、更にその製品を徹底的にブラッシュアップすることで、「極上のユーザ体験」を追求する製品作りをしていることである。このようにして作られた製品を、更にパッケージや店舗にまでこだわりをもってユーザーへ届けることにより、ユーザは「最上のおもてなし」を受けているように感じる。

上述の通り、日本企業は完成度の高い製品を実現しているが、高い完成度を超え、更にその先にある極上のユーザ体験を追求しているとまで言えるだろうか。

Apple社の知財戦略の強みは、「極上のユーザ体験」を掲げてカタログスペックでは説明されない部分までも製品を磨き上げ、その中で生まれる差別化の技術を「守りの権利」として積極的に確保していることである。また、その「守りの権利」の確保のためには、多大な労力をかけて出願明細書を作成し、様々な制度を駆使し柔軟性のある権利化を行っていること、またそれを許す風土もApple社の強みといえるのではないだろうか。

ここで日本企業を振り返ってみると、ユーザーへの「最上のおもてなし」を大事にすることは日本人の気質にも合致し、更には「ものづくり」をしてきた日本企業が得意とするものである。この「最上のおもてなし」に関わる技術を明確にし、それに関わる知的財産権をライセンスしない「守りの権利」としてとことん拘って権利化を行い、他社との製品の優位性を保つことが必要である。

更に、Apple社は、Samsung社等のAndroid

陣営との知的財産権での戦いを経験する中で、「攻めの権利」をワールドワイドで取得していく知財戦略を加速させていくであろうと予想する。

今後、このようなApple社の知財戦略は、世界企業において知財戦略のデフォルトとなっていくであろう。日本企業も各社の現在の知財戦略に加え、ワールドワイドでの「攻めの権利」と「守りの権利」の確保を考慮し、知的財産権が権利競争力の源泉であることを再認識した上で、独自の知財戦略の構築と、それへの経営資源の積極的投入を行っていく必要があるだろう。

本稿が企業における知的財産戦略に携わる皆様の一助になれば幸いである。

注 記

- 1) リーアンダー・ケイニー, 三木俊哉 (訳), 「スティーブ・ジョブズの流儀」, (2008) 武田ランダムハウスジャパン
- 2) 林信行, 「アップルの法則」, (2008) 青春出版社
- 3) 日本経済新聞電子版2012年4月19日 記事「数字が語るアップル「デザイン経営」のすごみ」

- 4) 日本経済新聞電子版2012年11月13日 記事「サムスン, アップルをけん制「融和派」の幹部異動」
- 5) ITpro 2013年1月4日 記事「サムスンとアップル, シェア拡大 11月の米携帯市場」

参考文献

- ・大谷和利, 「iPodをつくった男」, (2008) アスキー
- ・ジェフリー・L・クルークシャンク, 徳川家広 (訳), 「ジョブズはなぜ天才集団を作れたか」, (2008) 講談社
- ・小川浩, 林信行, 「アップル vs. グーグル」, (2010) ソフトバンククリエイティブ
- ・マイケル・モーリッツ, 青木榮一 (訳), 「スティーブ・ジョブズの王国—アップルはいかにして世界を変えたか」, (2010) プレジデント社
- ・大谷和利, 「スティーブ・ジョブズとアップルのDNA」, (2011) マイナビ
- ・雨宮寛二, 「アップル, アマゾン, グーグルの競争戦略」, (2012) NTT出版
- ・日経デザイン, 「アップルのデザイン」, (2012) 日経BP
- ・丸島儀一, 「知的財産戦略」, (2011) ダイアモンド社
- ・日経エレクトロニクス2011年12月26日号, 「Apple対Samsung, 訴訟合戦の先にあるもの」, (2011) 日経BP

(原稿受領日 2013年2月28日)