

パテントプールの硬直性を克服した 新しい集合ライセンス・システム

——本格始動した3Gパテントプラットフォーム——

清 水 克 則*

抄 録 第三代移動体通信方式（3G）に関する必須特許に伴うロイヤリティ高額化を抑制し、3G規格の普及促進を図る3Gパテントプラットフォームが本格的に始動した。

技術標準に係る複雑な特許問題の解決策としてパテントプールが注目を集めるが、パテントプール方式は既存のライセンス契約の存在が考慮されないなどの硬直性がその弱点として指摘される。かかる硬直性は、ワンストップ・ショッピングを実現するためのいわば必要悪と考えられていたが、3Gパテントプラットフォームは、ワンストップ・ショッピングの利便性を保ちながら硬直性を克服した、新しい集合ライセンス・システムである。

本稿では、3Gパテントプラットフォームの概要、特にワンストップ・ショッピングを実現した共同ライセンス・プログラムの概要を紹介すると共に、今後の技術標準に係る特許のライセンスのあり方を展望する。

目 次

1. はじめに
2. 旧プラットフォーム
 2. 1 プラットフォームの構造
 2. 2 標準ライセンス契約
3. 独禁法当局との事前折衝
 3. 1 米国司法省の懸念
 3. 2 DOJ指摘事項への対応
4. 新プラットフォーム
 4. 1 PlatformWCDMAの設立
 4. 2 共同ライセンス・プログラムの策定
5. 共同ライセンス・プログラムの概要
 5. 1 対象製品
 5. 2 対象特許
 5. 3 ロイヤリティ
 5. 4 統計データの活用
 5. 5 硬直性の克服
6. ライセンシーによる権利行使への対抗手段
7. おわりに—技術標準にかかる複雑な特許問題の解決に向けて—

1. はじめに

日本・欧州を中心に、第三代移動体通信方式（3G）携帯電話の普及が急速に進んでいる。

3G規格は、世界の通信事業者・メーカー・研究機関等がしのぎを削って提案した技術を基礎としており、3G規格に準拠した製品・サービスを提供するにあたっては、そのために技術的に不可欠となる特許（必須特許）が多数存在する。

副題にある3Gパテントプラットフォーム（以下、プラットフォームという）とは、膨大な量の必須特許にかかるロイヤリティの高額化によって3G規格の導入・普及が妨げられないよう、通信機器メーカー及び通信事業者主導で形成された集合ライセンス・システムである。

* 三菱電機㈱ 知的財産渉外部 専任
Yoshinori SHIMIZU

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

プラットフォームの設立経緯・基本構造については、知財管理Vol.51, No.4 (2001) 加藤恒「第三世代移動体通信のためのパテントプラットフォームライセンス」¹⁾に詳しいが、同稿が発表された2001年以降、プラットフォームの構造にはいくつかの変更が加えられ、2005年より本格始動に至った。

そこで本稿では、2001年以降のプラットフォームの動向を総括し、プラットフォームの特徴を紹介する。

2. 旧プラットフォーム

2.1 プラットフォームの構造

2001年以降の変更点を説明するにあたり、まず、2000年当時のプラットフォーム（旧プラットフォーム）の構造を簡単に説明する。

一言でいえば、プラットフォームは、特許権者とライセンシーと間の契約を仲介する機構である（この点は新プラットフォームにおいても変わりはない）。すなわち、ライセンス契約は、プラットフォームに参加する個々の特許権者とライセンシーとの間で直接締結され、プラットフォーム管理会社は契約当事者とはならない。この点は、例えばMPEG2パテントプールのように、ライセンス管理会社が特許権者からサブライセンス権付ライセンスを取得し、自らが契約当事者となってライセンシーに実施許諾するのは対照的である。

次に、図1を参照して契約締結のプロセスを説明する。

プラットフォームへの参加を希望する特許権者は、まず、自己の特許権が必須特許であることの認定を受けなければならない（図1①）。必須評価ルールの策定や評価申請の受付はプラットフォーム管理会社が行うが、実際の特許評価業務は、弁護士・弁理士で構成される独立かつ中立的な特許評価機構に委託される（図1

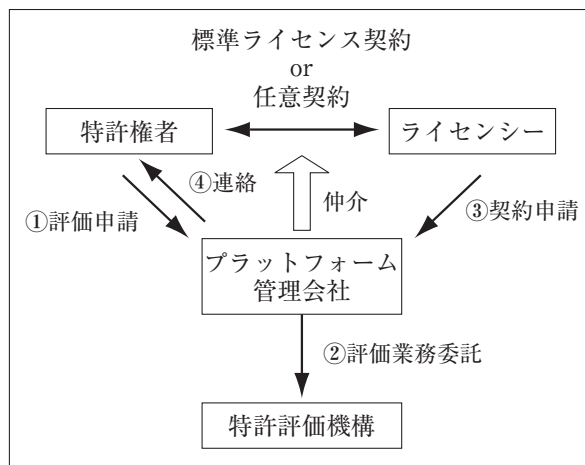


図1 2000年当時のプラットフォームの構造

②)。

一方、プラットフォームを通じてライセンスを受けることを希望するライセンシーは、プラットフォーム管理会社に契約申請を行う（図1③）。プラットフォーム管理会社は申請を受け付けると、各必須特許権者に対し、ライセンス希望があった旨の連絡を行う（図1④）。かかる連絡に基づき、特許権者がライセンシーに接触することにより交渉が開始される。

特許権者とライセンシーは、双方の合意により任意の契約（クロスライセンス契約等）を締結することも可能である。しかし、かかる任意契約をいずれかが希望しない場合、あるいは任意契約締結に向けた交渉が妥結に至らなかった場合には、次節（2.2）で説明する「標準ライセンス契約」を締結しなければならない。

2.2 標準ライセンス契約

「標準ライセンス契約」は、プラットフォームが予め用意する標準契約であり、特許権者・ライセンシー間で任意契約が成立しない限り、一律に適用される契約である。標準ライセンス契約では、ロイヤリティは一定料率の標準ロイヤリティ率（例えば、必須特許1件あたり製品販売価格の0.1%）で実施許諾される。例えば、プラットフォームに参加する特許権者の有する

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

必須特許が合計25件存在したと仮定すると、これらの許諾を受ける場合のロイヤリティは2.5% (0.1%×25件) となる。

但し、個々のライセンシーが支払うロイヤリティには、製品カテゴリー（端末、基地局等）毎に一定の上限（最大累積ロイヤリティ率）が設定され、計算上、標準ロイヤリティ率の合計が最大累積ロイヤリティを超える場合には、標準ロイヤリティ率を比例圧縮する。例えば、最大累積ロイヤリティ率が5%の時に必須特許が100件存在しているとすると、計算上、ロイヤリティの合計値は10% (0.1%×100件) となるが、標準ロイヤリティ率を0.05%に圧縮することにより、最大累積ロイヤリティ率を5%に保つ。図2に最大累積ロイヤリティ率の概念を示す。

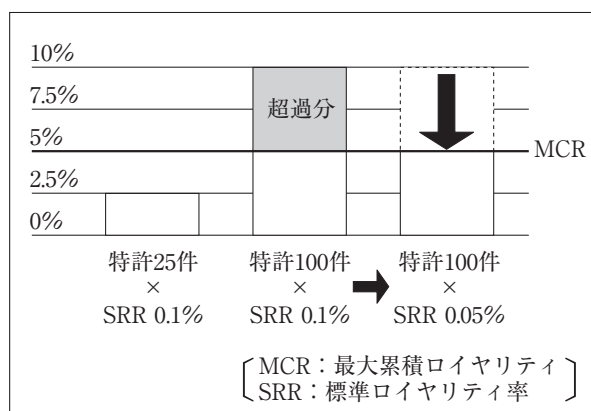


図2 最大累積ロイヤリティの概念

なお、特許権者及びライセンシーは、任意契約締結に向けた交渉期間中、「標準ライセンス契約」と実質的に同一条件の「暫定ライセンス契約」を締結する義務を負う。これは、任意契約の交渉に時間を費やし、その間、ライセンシーが必須特許の実施許諾を得られない、あるいは特許権者が無権原で製造・販売されている製品についてロイヤリティ収入を得られないという状態を避けるためである。

以上が、旧プラットフォームの基本構造である。

3. 独禁法当局との事前折衝

3.1 米国司法省の懸念

プラットフォームに参加する競争事業者間で、標準ロイヤリティ率や最大累積ロイヤリティ率の数値を決定することは、見方によっては必須特許の利用につき参加者間で相互に制限を課すものと考えられなくもない。そこで、プラットフォーム立案者らは、かかるプラットフォームの仕組みについて日米欧の独占禁止法当局に事前相談を行った。

当該事前相談に対し、我が国の公正取引委員会（公取委）は、製品市場における競争及び技術市場における競争の影響について、規格内競争・規格外競争の両面から分析し、2000年12月、米国司法省（DOJ）、欧州委員会に先駆けて独占禁止法上問題ないとする見解を公表した²⁾。

しかし、その後、DOJから次の2点の懸念事項が指摘された。

(1) ライセンス条件決定へのライセンシーの関与

旧プラットフォームでは、標準ロイヤリティ率及び最大累積ロイヤリティ率を決定するのはプラットフォーム管理会社であるところ、プラットフォーム管理会社は開放機構であり、特許権者のみならずライセンシーも参加可能となっていた。

この点に関しDOJは、ライセンシーがロイヤリティ率等のライセンス条件の決定に関与することは不当に特許の価値を弱めることにつながる虞があり、特に最大累積ロイヤリティによる上限設定は、この不利益を受忍するライセンシーのみで決定すべきであるとの懸念を示した。

(2) 規格間競争の阻害

3Gは、第三代移動体通信方式が満たすべ

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

き要求仕様の総称であり、図3の通り5つのITU（国際電気通信連合）標準が採用されている。

DOJは、これら5つの規格は技術的に競争関係にあり、それぞれに固有の必須特許がある点を重視し、5つの規格全てに共通のライセンス条件を強制するのは、規格間の技術競争を阻害する虞があると指摘した。

| ITU標準名 (通称) | 概要 | 備考 |
|----------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| IMT-DS (W-CDMA) | 広域帯（5MHz-20MHz幅）の直接拡散CDMA方式 | 日欧で最も主流 |
| IMT-MC (cdma2000) | 狭帯域（1.25MHz帯）の直接拡散CDMA方式 | 米・日で採用 |
| IMT-TC (TD-CDMA) | W-CDMAのTDD版 | 日本で実証実験開始。派生規格として中国独自のTD-SCDMA有 |
| IMT-SC (UWC136) | 米国携帯電話方式のひとつであるIS-136方式の進化形 | 米の一部で採用可能性 |
| IMT-FT (DECT) | 欧州公衆コードレス電話DECTの進化形 | 欧州の一部で採用可能性 |

図3 3G規格の種類

3.2 DOJ指摘事項への対応

DOJからの指摘事項に対応するため、旧プラットフォームには以下の変更が加えられた。

(1) 旧プラットフォームは、5つの規格を全て対象とする想定であったが、5つの規格毎に独立したプラットフォームを設立することとした。

(2) 旧プラットフォームでは、必須特許権者だけでなくライセンシーもプラットフォーム管理会社の運営に参加可能となっていたが、各プラットフォームの参加資格を当該規格の必須特許権者のみに限定することとした。

これらの変更を加えた新プラットフォームについて、2002年11月、DOJは独禁法上問題ないとする見解を公表した³⁾。

なお、欧州委員会も、DOJとほぼ同時に新プラットフォームが欧州競争法上問題ない旨の見解を公表した。また、公取委に対しても、旧プラットフォームから新プラットフォームへの変更につき再度事前相談を行った結果、本変更による結論の変更はないとする見解が公表された⁴⁾。

4. 新プラットフォーム

4.1 PlatformWCDMAの設立

前述の通り、DOJからの指摘に対応し、プラットフォームは5つの規格毎に独立したプラットフォームを設立することになったが、2003年9月、第1弾としてW-CDMAに関するプラットフォーム（PlatformWCDMA）が設立された。W-CDMAは、我が国ではNTTドコモやボーダフォンが採用する規格であり、世界的にも5つの規格の中で最も主流となる見込みである。

なお、2005年5月現在、その他4つの規格のプラットフォームは設立されていない。

4.2 共同ライセンス・プログラムの策定

プラットフォームは、標準ロイヤリティ率及び最大累積ロイヤリティ率のシステムを導入することにより、累積ロイヤリティを抑制することには成功した。

しかし、ライセンシーは各必須特許権者と個々にライセンス契約を締結する必要があり、この点は多数の特許権者の必須特許について1本の契約でライセンスを受けることのできるパテントプールと比較すると極めて煩雑であり、いわゆるワンストップ・ショッピングに対するニーズは根強いものがあつた（3G規格においてパテントプール方式が採用されなかった経緯

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

については、前掲注1)・加藤参照)。

そこで、PlatformWCDMAでは、標準ライセンス契約または任意契約による個別ライセンスというプラットフォームの基本的枠組みを維持しつつ、追加オプションとして、複数の特許権者の必須特許を一括してライセンスする共同ライセンス・プログラムを策定した。

この結果、ライセンシーは、(i) 各必須特許権者と個別に契約(標準ライセンス契約または任意契約)を締結するか、または、(ii) 共同ライセンス契約を締結するかを選択できることとなった。

以下、共同ライセンス・プログラムの概要について説明する。

5. 共同ライセンス・プログラムの概要

5.1 対象製品

2.2で説明した標準ライセンス契約は、携帯電話端末(以下、端末という)及びインフラ機器(基地局装置、無線ネットワーク制御装置、コアネットワーク装置)を対象としているが、共同ライセンス・プログラムが対象としているのは2005年6月現在、端末のみである。

インフラ機器向けの共同ライセンス・プログラムが策定されていない理由としては、次の2点が挙げられる。

(1) 端末事業と比較すると、基地局等インフラ機器事業は事業者数が限られており、権利処理の効率化を図る共同ライセンス・プログラムに対するマーケット・ニーズが相対的に低かったこと。

(2) 端末は製品価格の把握が比較的容易であるのに対し、インフラ機器は契約形態が多岐にわたり(システムとして納入するのか機器単体で納入するのか、保守・工事契約の有無、通信事業者による要求仕様の違い等)、ライセンス対象範囲となる契約金額の特定が困難であり、

その結果、端末のような従量制のロイヤリティ設定(5.3参照)が困難であること。

しかし、インフラ機器の市場規模は2006年にはW-CDMA基地局市場だけで128億ドルに成長するという予測もあり⁵⁾、将来的にはインフラ機器向け共同ライセンス契約も策定される必要があると考える。

また、端末は完成品を対象としており、半導体(チップセット)は対象外としている。これは以下の理由によるものである。

すなわち、携帯電話端末の機能の大部分はチップセットによって制御されており、3G規格の必須特許の中にも、チップセット上で完結する技術が相当数存在すると言われる。したがって、かかる特許がチップセットに対して実施許諾されると、理論上は消尽論により、当該チップセットを搭載した携帯電話端末には、当該特許を権利行使できないことになる。しかし、実際には特許の技術的範囲がチップセット上で完結しているかどうかの判断は極めて困難である(例えば、方法に係る必須特許も消尽するかという未解決の問題もある)。また、チップセットに対して実施許諾すると、端末製造事業者の中には、「チップセットの供給者側で権利処理済みであるが、供給者名は守秘義務の関係で明かせない」との抗弁を行う者が現れ、円滑な実施許諾の支障となる虞が懸念される。

以上が、半導体(チップセット)が共同ライセンス・プログラムの対象外とされた理由である。

5.2 対象特許

共同ライセンス・プログラムのライセンス対象特許は、①特許評価機構によって、W-CDMA規格に準拠した端末を製造するのに必須と認定された特許(必須認定特許)及び②それらの外国対応特許である。

なお、共同ライセンス・プログラムでは、①

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

②を合わせたものを「Patent Family」と定義するが、②の外国対応特許とは、必須認定特許と同一の優先日を有し、実質的に同一の請求項及び明細書を内容とする特許のみに限定されている。必須認定特許やその外国対応特許の親出願、分割出願等は「Patent Family」からは除かれるため、共同ライセンス・プログラムにおける「Patent Family」の概念は、一般的なパテント・ファミリーの概念よりは狭いものとなる。

ところで、2005年5月19日付で公取委が公表した「規格の標準化に伴うパテントプールの形成等に関する独占禁止法上の考え方（案）」（以下、公取委ガイドライン原案⁶⁾によると、パテントプールに含まれる特許は必須特許に限定されることが必要であり、必須性の判断は恣意性を排するため、独立の第三者が行うことが必要とされている。かかる考え方からすると、外国対応特許をライセンス対象に含めることは、一見独占禁止法上の懸念を惹起するようにも思われる。

しかし、特許権の技術的範囲の認定基準は各国で異なるとはいえ、ある国で必須と認定された特許と実質的に同一の請求項・明細書を有する特許であれば、他の国においても必須特許と認定される可能性が極めて高い。また、これらをライセンス対象特許に含めるかどうかについて特許権者の恣意が働く余地はない。

かかる外国対応特許が必須認定されていないとすると、それは単に必須評価申請・認定のタイミングの問題であると考えられ（プラットフォームに参加する上で、特許権者は、自己の誠意ある判断により必須と思われる特許は全て評価認定のために提出することが義務付けられている）、必須評価申請・認定のタイミングという特許権者側の事情によって、ある特許がライセンス対象に含まれたり除外されたりするのは、かえってライセンシーの予見可能性やライセンス契約の安定性を損なうことになる。実務

上はパテント・ファミリー単位でライセンスされることが多いことも併せて考えると、外国対応特許をライセンス対象に含めることは十分に合理性あるものと考えられ、競争制限となる懸念はないと考えられる。

なお、次節で述べる通り、共同ライセンス・プログラムのロイヤリティは「Patent Family」数を基準に決定されており、既に必須認定された特許の外国対応特許が新しく必須認定されたとしても、ロイヤリティは影響を受けない。

5.3 ロイヤリティ

共同ライセンス・プログラムのロイヤリティは図4の通りであり、ライセンス対象となるPatent Family数に応じて変動する（各年1月1日時点におけるPatent Family数を基準に決定し、決定したロイヤリティはその年の12月31日までの1年間適用される）。このロイヤリティは、技術標準の世界における実質的ルールであるRAND（合理的な条件で非差別に特許権の使用を許諾する）条件を十分に満たすものとする。なお、2005年に適用されるロイヤリティは端末1台あたり2米国ドルである。

| Patent Family数 | ロイヤリティ (端末1台あたり) |
|----------------|---------------------|
| 1～50 | 2ドル |
| 51～100 | 3ドル |
| 101～ | 4ドル |

図4 ロイヤリティ

共同ライセンス・プログラムにおいて、従価制（販売額に対するパーセンテージ）ではなく従量制（1台あたりの固定額）を採用したのは、端末の多機能化を踏まえたものである。端末は、カメラ機能・音楽プレイヤー機能・電子マネー機能等、3G規格以外の機能も盛り込まれ、今後もさらに多機能化する方向にある。このような状況で従価制を採用すると、結果的に3G規

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

格と無関係の機能部分に対してもロイヤリティを課金することになり、妥当ではない。

なお、2. 2で説明した標準ライセンス契約においても、端末については将来の多機能化を考慮し、実際の販売価格にかかわらず市場状況を考慮して決定される参考価格を販売価格とみなすこととなっており、実質的には従量制が採用されている。

5. 4 統計データの活用

共同ライセンス・プログラムでは、実施報告及び監査を効率化するため、特許権者間でのロイヤリティの分配にあたって、信頼できる市場調査会社が提供する統計データが活用される。

具体的には、共同ライセンス・プログラムによるロイヤリティ収入（各ライセンシーの総販売台数×ロイヤリティ）を、ライセンシーの実際の製造地や販売地にかかわらず、統計データに比例して各国・地域に分配し、各国・地域内での特許保有数に応じ各特許権者に分配するという方式を採用している。

仮想事例として、W-CDMA端末の市場シェア（世界中の販売台数に占める当該地域での販売台数の割合）及び各特許権者の必須特許権の各国別割合が図5の通りであった場合の配分率をシミュレーションする（便宜上、日本・欧州・米国のみを例示するが、実際には全世界が対象となる）。

| | | 日本 | 欧州 | 米国 |
|--------------|-------|-----|-----|-----|
| 市場シェア | | 50% | 40% | 10% |
| 特許 件 数 | 特許権者A | 3 | 1 | 0 |
| | 特許権者B | 2 | 3 | 0 |
| | 特許権者C | 1 | 0 | 3 |
| | 合計 | 6 | 4 | 3 |

図5 （仮想事例）市場シェア及び特許権数

図5の場合、特許権者Aの配分率は、以下の計算式で算出される。

$$\begin{aligned}
 & 50\% \times 3/6 (=25\%) < \text{日本特許対応分}> \\
 & + 40\% \times 1/4 (=10\%) < \text{欧州特許対応分}> \\
 & + 10\% \times 0/3 (=0\%) < \text{米国特許対応分}> \\
 & = 35\%
 \end{aligned}$$

図6 特許権者Aの配分率計算方法

かかる手法を用いることにより、ライセンシーは実施報告の際、報告対象期間内における販売台数のみを報告すれば足り、製造地や販売地について報告する必要はない。さらに、前述の通り従量制ロイヤリティであることから販売価格の報告も不要であり、実施報告書の作成及び監査は極めて効率化が図られている。

但し、統計データと実態との齟齬については懸念がないわけではない。たとえば、統計データ上は日本市場の規模が大きいですが、実際に共同ライセンス契約を締結したライセンシーは米国でしか製造・販売していないというような場合である。このような場合、図5の仮想事例では、米国に特許権を有するのは特許権者Cのみであるから、通常はCのみがロイヤリティを受け取るべきところである。しかし、この計算式によると、日本特許権を多く有する特許権者Aに多くのロイヤリティが分配されることになる。

しかし、実際にはマーケットシェアの高い地域で製造・販売する者がライセンシーとなる可能性が高いこと、ライセンシー数が増加するに従い統計データとの乖離は小さくなることから、このようなケースが生じることは考えにくい。

5. 5 硬直性の克服

一般的なパテントプール方式では、あるライセンシーが対象特許の一部について既にライセンスを受けていたとしても、一旦はパテントプールで設定されたロイヤリティを全額支払わなければならない。いわば、既存ライセンス契約でカバーされている特許については、ロイヤリ

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

ティの二重払いの状態が生じる。そして、二重払い状態を解消するために、特許権者が受け取ったロイヤリティの一部をライセンシーに払い戻すという手続が取られる場合がある。

しかし、払戻しに伴う手続は煩雑であり、パテントプールの利点であるワンストップ・ショッピングの利便性は大きく損なわれる。また、特許権者への分配の際には、ライセンス管理者の手数料等が控除されたり、課税が生じたりするので、ライセンシーは二重払いした金額全額の払い戻しを受けることはできない。

このように、特許権者とライセンシー間の個々の契約状態等が考慮されず、一律のロイヤリティが適用されることが、パテントプールの弱点として指摘される硬直性の問題である。

かかる硬直性は、パテントプールによって実現されるワンストップ・ショッピングの利便性に内在する必要悪であると考えられがちである。しかし、3G規格の場合、膨大な数の必須特許が存在することが早くから認識されていたため、通信機器メーカー間では、多数のクロスライセンスが締結されていると言われている。したがって、共同ライセンス・プログラムをより魅力的なものにするためには、かかる硬直性を克服する必要があった。

そこで、共同ライセンス・プログラムでは、特許権者・ライセンシーが合意した場合には、当該特許権者に分配予定のロイヤリティを最初から支払不要とすることにした。

例えば、図5の仮想事例において、ライセンシーが特許権者Aと既にクロスライセンス契約を締結し、特許権者Aの必須特許が全てこれに含まれている場合を想定する。この場合、特許権者Aとライセンシーが連名で、特許権者Aへの分配が不要である旨をライセンス管理会社に通知することにより、特許権者Aに分配予定のロイヤリティについては支払が免除となる。したがって、共同ライセンスのロイヤリティが

端末1台あたり2ドルであった場合、実際にライセンシーがライセンス管理会社に支払うロイヤリティは $2 \text{ドル} \times (1 - 0.35) = 1.3 \text{ドル}$ となる(実際には、所得税の源泉徴収あるいは消費税が影響するが、説明の便宜上ここでは割愛する)。

なお、特許権者・ライセンシーから連名で通知される情報は、ライセンス管理会社によって極秘情報として扱われるため、ライセンシーが実際に支払うロイヤリティ額は、ライセンス管理会社のみが関知する(上記の例では、特許権者Aは、ライセンシーが他の特許権者BやCにロイヤリティを支払っているかどうか知り得ない)。

既存ライセンス契約で特許権者の特許が全てカバーされない場合には、特許権者・ライセンシー間の協議により、ロイヤリティ減額率を決定することもできる。例えば上記のケースで、特許権者Aの特許のうち、6割が既存ライセンス契約でカバーされていたとすると、実際にライセンシーが支払うロイヤリティは、 $2 \text{ドル} \times (1 - (0.35 \times 0.6)) = 1.58 \text{ドル}$ となる。

なお、パテントプール方式では、特許権者が同時にライセンシーでもある場合、自己の特許に対しても一旦定額のロイヤリティを支払い、ライセンス管理会社の手数料が控除された上で特許権者としてロイヤリティの分配を受けるのが一般的である。共同ライセンス・プログラムでは、既存ライセンス契約がある場合同様、最初から自己の特許対応分のロイヤリティは支払う必要がない。

このように、共同ライセンス・プログラムは、ワンストップ・ショッピングの利便性を維持しつつ、硬直性を克服した新しい集合ライセンス・システムであるといえる。

6. ライセンシーによる権利行使への対抗手段

一般的に、パテントプラットフォームやパテ

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

ントプールのような集合ライセンス・システムでは、多数の必須特許にかかるロイヤリティを商業的に合理的な範囲に抑制する結果、必須特許1件あたりのロイヤリティは非常に低額となる。言い換えると、パテントプールに参加する必須特許権者（プール参加者）は、規格の普及のため非常に低額のロイヤリティを受忍しているといえる。

かかる前提において、プール参加者が規格を採用した製品を製造・販売し、一方、ライセンシーも必須特許を保有する場合を想定する（図7参照）。このような場合、パテントプールを通じて低額でライセンスを受けたライセンシー（図7のB社）が、プール参加者（図7のA社）に対し、パテントプールを通さずに高額のロイヤリティで自己の特許の権利行使することが許されるとすると、著しく均衡を失することになる。

したがって、ライセンシーのかかる権利行使に対しては、プール参加者に何らかの対抗措置が認められる必要がある。

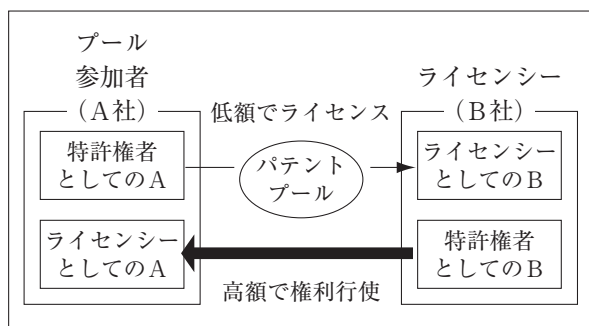


図7 対等でない権利行使

プール参加者の対抗措置としてまず考えられるのは、ライセンシーにもパテントプールへの参加を義務付けることである。

この点に関し、公取委ガイドライン原案は、「ライセンシーが規格技術に関して行う改良・応用の成果をプールに加えるように義務付けることは、制限の様相が①必須特許に限り当該プ

ールに非独占的にライセンスすることを義務付けるものであり、②ほかに自由な利用が制限されるものではなく、③ライセンス料の分配方法等で他のプール参加者に比べ不当に差別的な取扱いを課すものではないと評価される場合には、通常は問題とならない」と述べる。

しかし、パテントプールに特許権者として参加するにあたっては、通常、加入費やプール運営費の負担が必要となるため、パテントプールへの参加には抵抗を感じるライセンシーも少なくないであろう。一方、プール参加者としても、前述の不均衡な状態を回避するために、ライセンシーのパテントプール参加は必須ではない。特許権者がパテントプールを通じたライセンスと対等の条件でライセンスを受ける権利さえ確保されていれば十分である。

そこで一般的には、プール参加者の対抗措置として次のような条項を設けることが多い。

(1) ライセンシーがプール参加者に対しライセンシーの保有する特許を権利行使した場合、プール参加者は、パテントプールを通じたライセンスと対等な条件で当該特許のライセンス（グラントバック）を受ける権利を有する（当該特許の範囲については後述）。

(2) ライセンシーがグラントバックを拒否する場合、当該プール参加者は当該ライセンシーとの契約を解除し、自己の特許を当該ライセンシーとの関係においてパテントプールから引き揚げる（いわゆるヤンキング）ができる。

ここで問題となるのは、ヤンキングが認められるためには、ライセンシーの権利行使した特許が必須特許に限られるべきか、言い換えれば、ライセンシーがプール参加者に対し非必須特許を権利行使した場合にヤンキングが認められるかどうかである（公取委ガイドライン原案は、ライセンシーの非必須特許をプールに加えるよう義務付けることは独禁法上問題ありと述べるが、ヤンキングについては言及がない）。

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

思うに、ヤンキングは低額のロイヤリティを受忍するプール参加者にとって、ライセンシーによる不均衡な権利行使への唯一の対抗手段である。したがって、必須特許権者の参加を促すためには、セーフティネットとしてヤンキングが可能な事由は広く認める必要がある。ライセンシーが対等な条件でのグラントバックに同意しない場合には、必須特許のみならず関連特許を含めた全特許ポートフォリオによるパテントプール外の二社間交渉に委ねるべきであろう。

また、このようにヤンキングできる場合を広く解しても、パテントプールの地位強化や代替特許間の競争制限といったパテントプールにおける非必須特許の取扱いに伴う懸念を助長することはない。

むしろ、ヤンキングできる場合を狭く解することこそ、独禁法上の問題を惹起するのではないだろうか。なぜなら、ヤンキングできる場合を限定的に解することは、プール参加者による特許の自由な利用を制限することにつながるからである。すなわち、公取委ガイドライン原案が「パテントプールに参加する者が規格の採用者に特許を直接ライセンスすることを認めないなど、特許の自由な利用を制限することは、パテントプールの円滑な運営に合理的に必要な範囲とは認められず、製品市場及び技術市場における競争に及ぼす影響も大きいことから独占禁止法上問題となるおそれがある」と述べるところ、プール参加者が対等でない権利行使を受けた場合には、パテントプールを通さない直接ライセンスに切り替える自由が確保されるべきである。

なお、ここでヤンキングを行うことが認められるのは、ライセンシーから対等でない権利行使を受けたプール参加者のみであり、他のプール参加者が共同でライセンス契約を解除することは、共同の取引拒絶として独禁法上問題となる。

以上の点を考慮し、共同ライセンス・プログラムにおいても、特許権者がライセンシーから対等でない条件で特許を権利行使された場合、その特許が必須特許である場合はもちろん、広くW-CDMA規格に関連する特許であれば、当該特許権者は当該ライセンシーとの関係において契約を解除できるよう規定している。

7. おわりに一技術標準にかかる複雑な特許問題の解決に向けて一

1998年2月に議論が開始された3Gパテントプラットフォームは、2004年10月に共同ライセンス・プログラムを発表し⁷⁾、ようやく本格始動に至った。7年以上の歳月をかけてようやく始動したライセンス・プログラムではあるが、共同ライセンス・プログラムに参加する特許権者は、2005年6月10日現在、Koninklijke KPN N.V.(オランダ)、Electronics and Telecommunication Research Institute (韓国)、株式会社NTTドコモ、日本電気株式会社、富士通株式会社、三菱電機株式会社の6社に止まる。本稿が3Gパテントプラットフォーム(Platform WCDMA)、特に共同ライセンス・プログラムの理解の一助となり、参加者の更なる増加に役立てば幸いである。

しかし、全ての必須特許権者の参加は到底期待できない。これは、3Gパテントプラットフォームに限らず他のパテントプールでも同様であり、およそ集合ライセンス・システムというものが、必須特許権者の「有志」によって形成されるものである限りやむを得ない。

技術標準にかかる特許問題の解決にあたっては、集合ライセンス・システムなど形成しなくても当事者間のクロスライセンス契約等で権利処理すれば十分ではないかという意見もある。しかし、必須特許を有しない事業者の新規参入も促しながら技術標準の円滑な導入・普及を図るためには、真のワンストップ・ショッピング、

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

すなわち全必須特許の権利処理完結を可能とする集合ライセンス・システムの実現が望まれる。

現在、殆どの標準化活動では、技術標準案に特許が関係する場合、無償または合理的な条件で非差別的にライセンスを許諾するという宣誓書の特許権者に提出させることにより、技術標準にかかるとの特許問題の解決が図られている。しかし、「合理的」「非差別的」の解釈は、特許権者とライセンシーの当事者間交渉に委ねられ、標準化団体はこれに関与しない立場を取る。3G規格のように膨大な数の必須特許が関連する技術標準においては、このようなシステムが複雑な特許問題の解決策として機能しているとはいえない。

そこで、今後は標準化団体が中心となって集合ライセンス・システムを形成し、標準化活動に参加する者の参加を義務付けるなど、技術標準の策定とライセンスを一体化させていくことが期待される。その際、本稿で述べたプラットフォーム・ライセンス方式は、ワンストップ・ショッピングの利便性と柔軟性を両立させたパテントプール方式の進化形態として参考となろう。

最後に、本稿の執筆にあたり、三菱電機株式会社知的財産渉外部の加藤恒氏には貴重な助言を頂いた。この場を借りて感謝の意を表したい。なお、本稿に示された意見・見解等は全て執筆者個人に属し、その所属する組織の見解を示す

ものではない。

注 記

- 1) 加藤恒, 知財管理, Vol.51, No.4, pp.559~569 (2001)
- 2) 公正取引委員会「事業者の活動に関する相談事例集」(2001年3月)
<http://www.jftc.go.jp/pressrelease/01.march/010327.pdf> pp40~45
- 3) 米国司法省 ビジネス・レビュー・レター(2002年11月)
<http://www.usdoj.gov/atr/public/busreview/200455.htm>
- 4) 公正取引委員会「第3世代移動体通信システムに係る特許ライセンスシステムの設立について」(2002年6月)
<http://www.jftc.go.jp/jizen/jirei/ji020628.pdf>
- 5) マルチメディア総合研究所「世界のW-CDMA携帯電話基地局市場調査」
<http://www.m2ri.jp/newsreleases/main.php?id=010120031210500#> (参照日:2005年6月10日)
- 6) 公正取引委員会「規格の標準化に伴うパテントプールの形成等に関する独禁法上の考え方(案)」(2005年5月19日)
<http://www.jftc.go.jp/pressrelease/05.may/050519.pdf>
- 7) PlatformWCDMAプレスリリース(2004年10月21日)
<http://www.3glicensing.com/articles/2004188a.pdf>

(原稿受領日 2005年6月20日)