

チームプレイとしての審査

特許庁技術懇話会 常任委員 國方 康伸

2004年もまだまだ途中ではありますが、今年ほどスポーツの話題に事欠かない年もめずらしいのではないのでしょうか。サッカーの世界カップ予選が始まり、欧州クラブ所属選手を中心としてとにかくも結果を出しています。野球ではメジャーリーグ開幕試合が日本で開催されましたし、松井稼頭夫選手は開幕戦先頭打者初球ホームランという鮮烈なデビューを飾りました。F1の佐藤琢磨選手、テニスの杉山愛選手、ゴルフの丸山茂樹選手など、海外での日本人選手の活躍は目を見張るものがあります。また、今年はアテネオリンピックでの日本人選手の活躍も期待されるところです。

これらの活躍を見るにつけ感じるのは、選手本人の努力あつての結果であることは言うまでもないことですが、コーチングスタッフを始めとする周囲との連携が非常に大きな力になっていることです。関係者全員が競技を楽しみ、それぞれの競技界を向上させて行こうとするチームプレイによって素晴らしい結果を生みだしているように思えます。

ひるがえって、私たちの暮らす知的財産の世界について考えても同じことが言えるのではないのでしょうか。

先日発表された「知的財産推進計画2004」では、審査・審判実務の面からは「出願人との意思疎通を密にする」という点が挙げられていますし、知的財産制度全体の面で言えば「特許制度の国際的な調和を促進する」等、国際連携にも多くの目標が掲げられています。これらをおおざっぱにまとめてしまうとすれば、知的財産制度全体においてもチームプレイを求められているのが、今という時代であるとも言えます。

審査・審判手続きは、そのほとんどが書面でのやりとりによって行われます。しかしながらその過程においては、審査における指導審査官等との協議、審判における合議といった、コミュニケーションによって業務を行う場面が多くあります。これらが特許庁内部でのチームプレイだとすれば、巡回審査・審判を始めとする面接の場は、審査・審判官と出願人・代理人とのチームプレイの場とも言えるかもしれません。

巻頭言



そして、立場は違えども、より良い知的財産を世に送り出すという目標は異なるものではありません。

自らの主張を相手に理解してもらうとともに相手の主張を理解した上で、議論を戦わせ、協力すべきところは協力する、こうした真剣勝負の結果として効果的なチームプレイが実現できるのであれば、これに勝るものはないように思われます。

そのためには、あらかじめ相手のことを知っておくことはマイナスにはならないでありましょう。もちろん馴れ合いは許されるものではありませんが、相手の顔が見えていればこそ、より効果的なコミュニケーションをとれる場面もあります。そして、相手の顔が見える場としての特技懇は、もっと活用されてよい恰好の舞台ではないのでしょうか

さて、6月10日に本年度の特技懇懇親会が開催されました。今回は例年と趣向を変え、関係者相互の懇親を主たるテーマとし、出席者同士の懇談の場をできるだけ多く設けました。おかげさまで例年以上の多くの方々にご出席いただき、普段接する機会の少ない方々の間で懇親を深めていただけたのではないかと考えています。この場が今後のより緊密なチームプレイを実現するための一助となれば、実行スタッフの一人としてこれほどの喜びはありません。

その反面、会場が混雑し、議事進行にも至らない点があった等、多くのお叱りの言葉もいただきました。すでに来年度の懇親会開催に向けた検討を開始しておりますが、お叱りの言葉、お褒めの言葉それぞれに耳を傾け、より充実した懇親会とすべくスタッフ一同努力して参ります。

さらに、今秋には特技懇設立70周年記念シンポジウムも開催される予定です。会員の皆様におかれましては、引き続き多くのご意見・ご要望をお寄せいただければ幸いです。