





図2 経産省本省のプレスリリース <https://www.meti.go.jp/press/2021/04/20210405002/20210405002.html>

## 2. 漫画審査基準の概要

漫画審査基準は、審査基準のポイントを漫画で説明するものです。ひょんなことで特許に興味を持ったベンチャー企業の社長のあいと従業員の太田が、特許庁審査官の新崎純に解説をしてもらいながら審査基準を学んでいきます<sup>1)</sup>。

漫画審査基準では、発明該当性、新規性、進歩性、記載要件というように要件ごとに章を分けることで興味のある部分だけを選んで読めるようにしています(図3)。AI・IoT編ということで、AI・IoT関連発明の事例や、これらの事例を理解するために必要なコンピュータソフトウェア関連発明(以下、『ソフトウェア関連発明』)の考え方を多く紹介していますが、クレームとは何か、進歩性はどのように判断するのか、といった基本的な内容から解説しているため、AIやIoTとは別に、審査基準そのものにも興味のある方の入門書としても役立つ内容となっています。

図3 漫画審査基準の章立てと各章の概要

プロローグ	物語の導入、特許の強み、著作権との違い
特許審査へようこそ	特許審査の概要、クレームと明細書、発明該当性、新規性、進歩性、記載要件の概要
発明該当性	審査基準、審査ハンドブックとは何か？ 発明該当性の基本 ソフトウェア関連発明の発明該当性判断 具体的事例
新規性	サブコンビネーション発明と新規性 具体的事例
進歩性	進歩性の判断手法 ソフトウェア関連発明の特徴 具体的事例
記載要件	ソフトウェア関連発明の記載要件 AI関連発明では何を記載する必要があるか(入力と出力の関係) 具体的事例
エピローグ	関連リンク集

1) キャラの名前の由来:「あい」は「AI」、「太田」(oTa)は「あい」(I) とつなげて読むと「IoT」、「新崎純」(しんさきじゅん)は「審査基準」

また、ストーリー仕立てで解説できる漫画審査基準の特性を活かして、審査基準を一読しただけでは少し分かりにくい点などを踏み込んで解説しています。例えば、審査基準では、進歩性の判断の部分で、主引用発明に副引用発明を適用する動機付けについて(1)技術分野の関連性(2)課題の共通性(3)作用、機能の共通性(4)引用発明の内容中の示唆を考慮すべし、となっていますが、どうしてそうなのかを考えると理解しやすくなります(図4)。

### 3. なぜ作りたいと思ったか

筆者は、令和元年10月に審査基準室の基準企画班長に着任しました。着任直後の11月には、AI関連発明の特許審査実務に関する国際シンポジウム<sup>2)</sup>の開催が予定され、12月には、審査基準専門委員会WG<sup>3)</sup>の開催も予定されていたため、着任当初はそれらの準備に忙殺されました。

これらのビッグイベントが過ぎた令和元年の年末、



図4 漫画審査基準のページ例 (審査基準をより分かりやすく解説)

2) 国際特許審査実務シンポジウム開催ー AI 関連発明のグローバルな権利取得に向けてー  
[https://www.jpo.go.jp/news/shinchaku/event/seminer/shinsa\\_jitsumu\\_2019.html](https://www.jpo.go.jp/news/shinchaku/event/seminer/shinsa_jitsumu_2019.html)  
 なお、特技懇第298号にはこのシンポジウムに関連して「AI 関連発明と各国の審査動向」という記事も寄稿しておりますので、興味があればご覧ください。 <http://www.tokugikon.jp/gikonshi/298/298tokusyuu5.pdf>

3) 産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会審査基準専門委員会ワーキンググループ  
[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/kijun\\_wg/index.html](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/kijun_wg/index.html)



それまでの忙しさとは打って変わって、これから審査基準室で何か新しいことができないか？ と考える余裕が生じました。審査基準室の業務といえば、誰もが真っ先に思いつくのが審査基準の改訂でしょう。しかし、審査基準は平成27年に全面改訂をしており、その後も随時改訂はしていますが、大きな改訂を行う状況ではありませんでした。審査ハンドブック、PCTハンドブックの改訂、その他審査の運用に関連する様々な検討は日常的に発生しますが、それらは審査基準室が誇る係長の皆さんがしっかりと対応してくれていて、ある程度は任せられる状況でした。

役所での仕事は、大きな企画になると、数年越しになることが多いのに対して、担当者は1~2年で異動してしまうことも少なくないため、前任者が企画した業務を進めるのに業務時間の多くを費やしてしまうケースも生じてきます。その意味で、自分で一から企画を考える余裕が生じたのはある意味ラッキーでした。

かねてより私は審査基準を漫画にしてみたいと思っていました。審査基準は、特許庁が多量なリソースをかけ庁内外の有識者の力も借りて作った叡智の結晶であり、分かりやすさにも配慮されています（特に、平成27年の全面改訂の柱の1つは審査基準を読みやすくすることでした）。しかし、審査基準は500ページ以上もあり辞書のような厚さで内容も専門的なため、そもそも、読んだことのない人にとっては、読み始めることすら高いハードルであるという事は否めません。「特許の審査基準のポイント」というスライド<sup>4)</sup>も公表されていて、100枚程度にまとめられていて分かりやすいのですが、コンパクトにまとまっている分、ある程度の基本知識が必要となります。

今までも、知財の啓発漫画のようなものはあったものの、特許の審査基準のような専門性の高いものを漫画で解説したものは、日本だけでなく世界の特許庁を見渡しても見当たりませんでした。審査基準のハードルを下げるために漫画はいいツールではな

いか、漫画はクールジャパンでも重要視されている日本の文化であり、審査基準をネタにした漫画を特許庁自身が作れば話題になるし、基本知識を補いながら漫画を作れば今まで特許庁がリーチできていなかった人（ベンチャー企業等）にも審査基準を届けられるのでは、と考えたわけです。

#### 4. 実現に向けてのハードル

##### (1) 実際に漫画を作れるの？

一番のハードルは、誰もが思いつくことですが、実際に漫画になんてできるのか？ ということです。私自身には絵心がありません。膨大な審査基準を基本知識も補足しながら作るとなると、相応の分量となるでしょう。特許庁が漫画を作った例をみると、広報誌「とっきょ」<sup>5)</sup>に漫画が少しありますし、「知財の歴史」<sup>6)</sup>のように30ページ程度のもはあります。しかし、これらよりずっと量の多い漫画制作となると、一体いくらかかるのか、そもそも何ページになるのか、専門的な審査基準の内容を適切に漫画家の方に理解して表現していただけるのか等分からないことだらけでした。

いろいろと行き詰まっていたところ、「コミPo!」<sup>7)</sup>というソフトがあることを知りました。このソフトは、コマ割を選択して、各コマに背景、キャラ、吹出等を配置していくだけで漫画が作れます。3Dモデルでアングルも変えられますし、表情・ポーズ等も変えられます（図5）。商用利用可でコピーライト表記も不要とされています。



図5 コミPoでの漫画制作例

4) 特許の審査基準のポイント [https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/patent/tokkyo\\_shinsakijyun\\_point.html](https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/patent/tokkyo_shinsakijyun_point.html)

5) 広報誌「とっきょ」 <https://www.jpo.go.jp/news/koho/kohoshi/index.html>

6) マンガ「知財の歴史」 [https://www.jpo.go.jp/news/koho/manga\\_chizai.html](https://www.jpo.go.jp/news/koho/manga_chizai.html)

7) コミPo! ~マンガは伝わる。3Dキャラで組み立てる、マンガデザインツール <https://www.comipo.com/>

## (2) なぜ審査基準室がやるの？

「コミPo!」を購入する前に無料試用版を用いてプロトタイプを作りました(図6)。これを見せた方たちには大好評でした。プロトタイプができたところで、庁内の正式プロジェクト化を目指しました。その際に言われたのは、「面白いけれどそれは審査基準室の仕事なのか?」ということです。たしかに、知財の普及啓発ということであれば普及支援課や広報室がありますし、ベンチャーや大学の支援ということであれば企画調査課もあります。ただ、漫画審査基準は、一般的な知財の普及啓発漫画を作るのではなく、審査基準という専門性の高いものを世界に先駆



図6 庁内用に作ったプロトタイプ  
(よく見ると、3コマ目の青い本は生徒手帳)

けて漫画化するというところがポイントです。そうであれば審査基準に関して専門的知識を有する審査基準室が作成すべきということで特許庁内を説得したところ、ある幹部の方からも、「千本がやりたいというならやらせてみれば」と背中を押して頂いたこともあり、正式なプロジェクト<sup>8)</sup>になりました。

## 5. 漫画審査基準のターゲット

既に述べたとおり、漫画審査基準は、特許審査の専門家でなくても読めることが大前提ですが、知財の普及啓発漫画とは一線を画したいという思いもありました。

何百ページもある審査基準全部をある程度踏み込んだ内容で漫画にするのはとても無理ですし、いくら漫画とはいえあまりに長いと読むのが難しくなるため、社会的関心が高く、AI・IoT分野をターゲットとして漫画化することにしました。

特許庁は既に世界に先駆けてAIやIoTの審査の考え方を公表している<sup>9)</sup>ため、これらを土台にすることができます。また、これらの内容は、前提知識となる特許審査の一般的な基準の知識がない方には少し難しく感じる部分がありますが、漫画審査基準では特許審査のイロハ的な部分も補いながら作れば、付加価値が高まるのでは、と思いました。

さらに、AIやIoTの審査の考え方は、ソフトウェア関連発明の審査の考え方に基づいているので、知財の担当者・専門家が必要に応じてソフトウェア関連発明の考え方を見直すのにも使える内容にしたいと考えました。

## 6. 作成の進捗状況

漫画審査基準は令和2年度中の完成を目指しました。私の審査基準室在任中に何としても完成までこぎつけたいと思ったからです。

とはいえ、当初は思うように進みませんでした。審査基準のどの部分を紹介するのかの選定、キャラ

8) 具体的には、令和2年度の取り組みとして「優れた技術を持つ中小・ベンチャー企業等が自らのニーズに応じた適切な権利化ができるように、特許審査の指針である審査基準を分かりやすく伝える資料の作成等について、関係課室との協力を始め検討していきます。」ということになりました。

9) AI関連技術に関する特許審査事例について [https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/patent/ai\\_jirei.html](https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/patent/ai_jirei.html)

の設定、ストーリーやセリフの考案、コミPoを使った作画等を一からやるのですが、毎日ちょこちょこ別の業務が舞い込む状況では、なかなか集中して取り組めません。漫画制作に限らず、書き物をした経験のある方なら共感いただけだと思いますが、ある程度まとまった時間を確保して集中して取り組まないと全然進まないのです。また、私の漫画作成スキルの問題だと思いますが、当初考えていたセリフを実際にコマ割してみると、文字だらけになってしまったりして、セリフから見直すなどの出戻りも多数生じました。そんなこんなで夏になっても全然進まない状況でした。

令和2年度の夏休みは、新型コロナウイルスの影響で旅行等の外出は全然できず、結局、夏休みの自由研究的位置付けで一気に書き進め、「プロローグ」と「特許審査へようこそ」を作りました(図7)。ひたすら漫画を作り続ける夏休みがあってもいいでしょう(笑)



図7 夏休み中の作業イメージ図  
(あくまでもイメージ図です)

夏休み明け、庁内関係者にそれまでの作業成果を見せたところ、評判は上々。令和2年度後半は計画的に進めようと心に誓いました。が、、〆切が近づかないとなかなか捗らない性格はそうそう変わりません(余談ですが、特技懇のこの記事も〆切が近づいて、編集の方からせつつかれて慌てて書いています・・・)。気が付いたら年末年始に・・・

年末年始も新型コロナウイルスの影響で巣ごもり生活。子供たちが紅白を見ているのを横目にひたすら漫画を作り続け、発明該当性、新規性の章まで完成させました。

ある程度完成してきたこともあり、令和3年1月20日に新規性の章までの部分を庁内先行公開してみ

ました。先行公開の際、令和2年度中に残りも公開できるの? と聞かれ、「はい! 頑張ります!」と元氣よく言ってみたものの、進歩性、記載要件という重たい部分が残っている状況でした(図8)。



図8 令和3年1月20日庁内先行公開時の心境

その後も休みの日も含めて作り続け、「進歩性」、「記載要件」、「エピローグ」を何とか完成させ、令和3年3月25日に庁内で漫画審査基準の完成版を公開しました。庁外公表については、特許庁のホームページだけでなく、本省のプレスリリース、マスコミへの掲載の関係で、令和3年4月5日となりました。私の審査基準室の任期は令和3年3月末となることも分かっていたため、異動の準備と並行して、庁外公表の準備を進めました。

図9は庁外公表に向けて作った漫画審査基準のバナーです。



図9 漫画審査基準のバナー

## 7. 漫画審査基準の反応

漫画審査基準の公表時に特許庁の公式アカウントからツイートしてもらったところ、多くの方にリツイートしてもらいました。ツイッター等の反応を見ると、「分かりやすい」、「面白い試み」というようなポジ



ティブな反応が多く、ほっとしました。商標拳<sup>10)</sup>と並べてコメントされている方もいました。農林水産省youtuberの影響かと思いますが「次は特許庁職員のYouTuberとかかなと勝手に思っていたところで、マンガで審査基準とは予想外」というコメントもありました。

この漫画は今まで特許にあまり縁のなかったベンチャー企業の方などが読めるように作った（だからこそ登場人物もベンチャー企業の社長と従業員）のですが、大手企業の方からも、社内の教育や説明用に使いやすいという声をいただきました。

一方、漫画審査基準は、単なる知財啓発漫画ではなく、プロの方にも役立つコンテンツを目指したこともあり、初めての人には分かりにくいかも、といったコメントもいただきました。万人に分かりやすいコンテンツ作成の難しさを改めて感じましたが、それでも多くの方に関心を持ってもらえてよかったです。

## 8. 終わりに

審査官の業務は出願された案件を審査するもので、どうしても受け身になりがちです。また、審査の現場を離れて知財行政等に関わっても、(特に若手の間は)上から降ってきた仕事をこなすことが多いかもしれません。しかし、今回の漫画審査基準のように、自分が「やりたい」という気持ちから企画を提案し、それをやり遂げるのはいい経験になります。もちろん、前例のないことであれば困難はあるでしょうが、実現に向けて努力をしていれば、きっと後押しをしてくれる人がいるでしょう。拙稿をご覧になった方が「やりたい」仕事を見つけ、それを提案し、やり遂げる一助となれば望外の喜びです。

最後に、漫画審査基準は英語にして発信しないの？という声もいただいています。私自身は担当していませんが、実は英語版の作成も進行中です(図10)。漫画審査基準が英語発信され、日本の特許審査が国際的に広く発信される日を楽しみにしております。

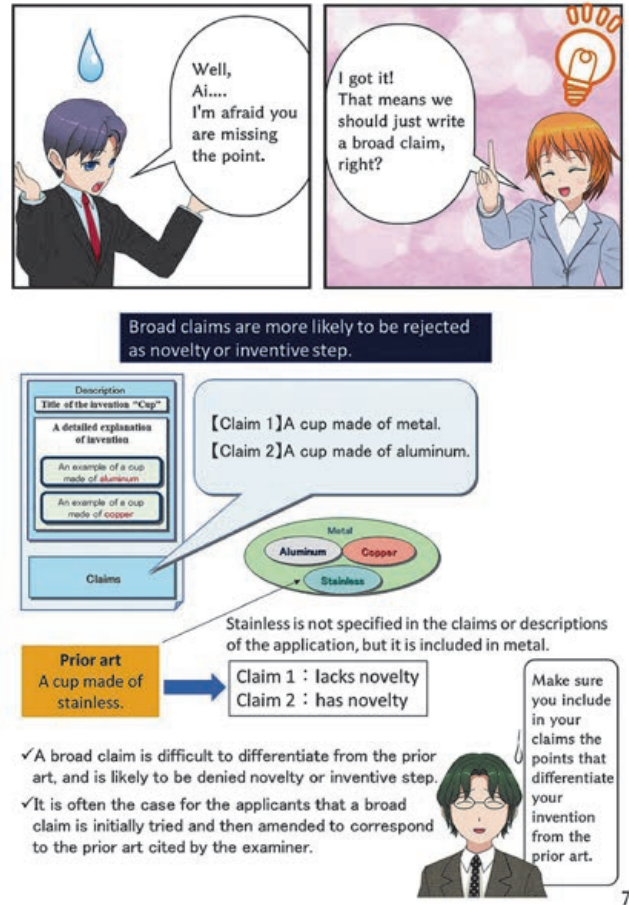


図10 作成中の漫画審査基準(英語版)

※今後、内容が変更される可能性があります

### Profile



**千本 潤介**  
(せんぼん じゅんすけ)

平成16年4月 特許庁入庁(特許審査第四部インターフェイス)

平成20年4月 審査官に昇任

その後、調整課審査基準室(国際基準係長)、総務課法規班、制度改正審議室の併任を経験しつつ、インターネット関連発明(コンテンツ配信、メール、ネットワーク家電等)、コンピュータ内部の転送制御、電力(電池の充放電制御、リサイクル等)、楽器・音声処理(音声認識、音声合成、対話システム、音声符号化等)、音響システム(スピーカ、マイク等)の分野で審査経験を積む

平成29年4月 一橋大学大学院国際企業戦略研究科に出席(准教授)

平成30年4月 一橋大学大学院法学研究科に所属変更。慶應義塾大学大学院 講師

平成31年4月 特許庁に復職

令和元年10月~令和3年3月 審査基準室(基準企画班長)

令和3年4月~ 現職

10)【無双おじさん】「商標拳」～ビジネスを守る奥義～ [https://www.jpo.go.jp/introduction/soshiki/design\\_keiei/shohyoken/index.html](https://www.jpo.go.jp/introduction/soshiki/design_keiei/shohyoken/index.html)