

問1

Realtime は、「開示された発明は、…コンピュータの機能を向上させ、特にデジタル・コンピュータ・データの圧縮の領域で生じる問題を克服する、具体的で従来にない技術的解決策を提供するものである」と主張する。控訴人準備書面 63。しかし、これは「望ましい結果自体が進歩であるという主張を言い換えたものにすぎない」。Am. Axle & Mfg., 967 F.3d at 1299。上記で説明したように、ここでのクレームは単に結果をクレームしているに過ぎず、したがって特許不適格な主題に向けられたものである。「『クレームされた発明が対象としている特許不適格な概念を使用している』、特許適格となる一線を越えるために必要な『発明的概念を供給することにはならない』」。Id. (BSG Tech, 899 F.3d at 1290 を引用)。

具体的には、Realtime は、ファミリー1特許群のクレームはコンテンツに依存するデータ圧縮、コンテンツに依存しないデータ圧縮、エンコーダ、プロセッサなど、「特別に構成されたコンピュータ構成要素の、特定のかつ従来にない組み合わせを必要とするものである」と主張する。控訴人準備書面 60-61。しかし、ファミリー1特許群の共通明細書では、特別なプロセッサを使用することが必要であることは意図されていない。例えば、'728 特許 6:32-37 を参照(「本明細書に記載されるシステムモジュールは、例えば汎用コンピュータ、または適切かつ好ましいマイクロプロセッサアーキテクチャを有する任意の機械もしくは装置によって実行可能なアプリケーションプログラムとして、ソフトウェアで実装されることが好ましい」)。「エンコーダ」についても同様である。例えば、id. at 7:13-17 (****); id. at 6:30-32 (****) を参照。また、共通明細書には、「データブロックに関連するデータ圧縮タイプ記述子を抽出するものとして当業者に知られた方法を用いて」データを分析することができること、id.14:59-64、「従来から多くのコンテンツに依存する技術がある」こと、id.2:67-3:2、およびデータ圧縮の有効性は「圧縮されるデータのコンテンツに大きく依存する」ことが知られていたこと、id.2:33-35、が説明されている。

また、Realtime は、「データを分析して1つ以上のパラメータまたは属性を特定し、その分析に基づいて複数の異なるエンコーダで圧縮を実行すること」は「従来にはない」機能であり、複数のエンコーダを用いて、「記述子だけに依存することなく、エンコードされるデータの具体的内容またはタイプの分析結果に基づいてデータブロックを圧縮することこそが、ファミリー1特許群の共通明細書が「発明的概念」であると「明確にしている」ことであると主張する。控訴人準備書面 64-65。しかし、これらのことはそれ自体が抽象的なアイデアであるため、発明概念を提供することはありえない。BSG Tech, 899 F.3d at 1290。

問2

1. 定義

本契約において、以下の用語は、以下に定義する意味を有するものとする：

- (1) 「アニメーション映画」とは、総称して、または文脈に応じて個別に、ライセンサーが完全に所有し、管理し、各話約30分の15話から構成され、現在「XYZ(シーズン1)」と題されているテレビアニメーション映画シリーズを意味する。誤解を避けるため、本契約において「アニメーション作品」と呼ぶ場合、ライセンサーまたは許諾を受けた第三者により、その続編またはスピンオフ作品として現在制作されまたは将来制作される作品、またはこれらと何らかの関連性を有するその他の作品は除外されるものとし、これらの作品は、本契約で付与されるライセンスとは全く別のライセンスの対象となるものとする。
- (2) 「ライセンス商品」とは、本契約別紙 A に列挙されたカテゴリーに含まれる商品、製品またはその他の有体物であって、ライセンス対象地域内およびライセンス期間中に製造され、販売に供され、もしくはライセンシーまたは認定小売業者によって認定チャネルを通じて頒布され、ライセンサーの承認に従って、本契約によりアニメーション映画の要素を具現化することが許諾されるものをいう。

(****)

5. 対価

本契約に基づき許諾されるライセンスの対価として、ライセンシーはライセンサーに対し、それぞれ以下の計算式に従って算出される金額を支払うものとする。本契約に基づくライセンシーによる支払いは、ライセンサーが別途指定する銀行口座への電信送金によって行われるものとする。期限内に支払うものとする。

- (1) ライセンス料 本契約に署名後15日以内に、ライセンシーはライセンサーに対し、5万米ドル (US\$ 50,000) に本契約別紙 A に列挙されているカテゴリーの数を乗じた金額を支払うものとする。ライセンス料は、その性質上、ライセンス商品からの売上高がライセンシーの見積もりを下回った場合でも回収できないものとし、ライセンサーが書面で承認した場合を除き、本契約に基づきライセンシーが支払うべき金銭に対する返金、相殺、引き落としは認められないものとする。
- (2) ロイヤルティ ライセンス料とは別に、各四半期の終了後15日以内に、ライセンシーは、ライセンサーに対し、各ライセンス商品に適用される正味小売価格またはライセンサー価格指数のいずれか高い方の価格に、当該四半期に製造された当該ライセンス商品の総数量および本契約別紙 A から決定される当該ライセンス商品に適用されるロイヤルティ率を乗じた金額を支払うものとする。