

前田健先生「ゲーム・ビジネス関連発明の特許性を巡る諸問題」

全体概要

1. 出願・訴訟の動向

- 出願動向
 - 管理・経営 (G06Q10/) や EC・マーケティング (G06Q30/)、金融・フィナンテック (G06Q20/,40/) 分野で増加。
 - AI を活用してビジネス課題を解決する出願が増加。
- 訴訟事例
 - 外為オンライン (自動注文システム)、LINE「ふるふる」機能、FC2 動画のコメント機能など。
 - 近年は侵害認容の例も見られ、ゲーム分野でもカプコン対コーエーテクモのような大型訴訟あり。

2. 「発明」該当性

- 基本的考え方 (特許法 2 条 1 項)
 - 「発明」とは自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のもの。
 - ビジネス方法やゲームルール自体は自然法則を利用していないため原則保護されない。
- 特許庁の審査基準
 - ソフトウェア発明も「ハードウェア資源」と協働し、具体的な処理手順が特定されていれば発明該当性を認める。
- 裁判例の傾向
 - 「いきなりステーキ事件」: ステーキ提供システムの物理的機器利用に技術的意義を認め、発明該当性肯定。
 - 「電子記録債権の決済方法事件」: ビジネス上の取決めにすぎず、発明該当性を否定。
- まとめ
 - ハードウェアや情報処理が具体的に含まれていれば発明性を肯定する傾向。
 - ただし保護されるべきは「科学技術」の工夫であり、ゲームルールやビジネス方法自体の独占は認めるべきでない。

3. 進歩性

- 論点
 - 科学技術的要素と非科学技術的要素の複合発明をどう評価するか。
- 日本の実務
 - 基本的に区別せず、両方を進歩性の根拠とするが、非技術的部分のみの差異は「設計事項」とされやすい。

- **裁判例**

- 「懸賞システム事件」「美術品販売支援システム事件」では非技術的構成は進歩性否定の根拠に。
- 「対戦ゲーム制御プログラム事件」や「ホストクラブ勧誘方法事件」では非技術的構成の相違も進歩性を肯定。

- **海外比較**

- 米国：抽象的アイデア排除のもと、発明概念が必要（Alice 判決以降の 2 段階テスト）。
- 欧州：Comvik アプローチにより「技術的特徴」に基づき進歩性を判断。

- **検討**

- 保護すべき「科学技術」部分のみを進歩性の根拠にすべきとの見解を提示。

4. 分割要件

- **制度趣旨**

- 出願のスペア確保、戦略的権利化のために重要。
- ただし「後出し（嵌め込み）」による濫用の懸念あり。

- **裁判例**

- 「電話の通話制御システム事件」：前払い方式を外した補正は新規事項追加に当たるとして分割要件違反。
- 「金融商品取引管理装置事件」：分割出願の範囲を厳格に解釈。
- 「コンピュータシステム事件（LINE ふるふる）」：共有仮想タグを上位概念化した「交流先」との抽象化を認め、サポート要件違反なしとした。

- **まとめ**

- 分割要件は新規事項追加禁止と同視されるが、より厳格に運用し、課題シフトを防ぐべき。

5. 結論・示唆

- 保護すべき「科学技術」は適切に保護し、ビジネス方法やゲームルールなど非科学技術の独占は避ける必要がある。
- 発明該当性は緩やかに認めても、進歩性判断で線引きをするのが望ましい。
- 分割要件は「後出し」のリスクが高いため、明細書の明示的な記載を基準に厳格化する必要がある。