



® 平成 30 年 10 月 17 日 (水)

No. 14794 1部370円(税込み)

発行所

一般財団法人 経済産業調査会

東京都中央区銀座2-8-9 (木挽館銀座ビル)

郵便番号 104-0061

[電話] 03-3535-3052

[FAX] 03-3567-4671

近畿本部 〒540-0012 大阪市中央区谷町1-7-4

(MF天満橋ビル8階) [電話] 06-6941-8971

経済産業調査会ポータルサイト <http://www.chosakai.or.jp/>

特許ニュースは

- 知的財産中心の法律、判決、行政および技術開発、技術予測等の専門情報紙です。

定期購読料 1カ年61,560円 6カ月32,400円
(税込み・配送料実費)

本紙内容の全部又は一部の無断複写・複製・転載及び
入力を禁じます(著作権法上の例外を除きます)。

目次

☆システムや情報処理に関する特許発明が国外で
一部実施されている場合の特許権侵害の成否(上)(1)

☆知的財産関連ニュース報道(中国版)……(7)
☆特許庁人事異動……(9)

システムや情報処理に関する特許発明が国外で 一部実施されている場合の特許権侵害の成否(上)

溝田・関法律事務所

弁護士・弁理士 溝田 宗司

弁護士 柳澤 俊貴

1 背景

(1) ゲーム業界における特許紛争の増加及び特許出願の増加

最近のゲーム業界では特許訴訟が多くなっている。平成29年12月、任天堂がコロプラに対して、スマホゲーム「白猫プロジェクト」が任天堂の特許権を侵害するとして訴訟を提起したことも記憶

に新しいと思われる。なぜ、ゲーム業界において特許紛争が増えているのか。

これには、いくつかの要因があると思われるが、最も大きな要因は、ゲーム業界の各プレーヤにおける特許件数と売上がアンバランスであることであろう。近年、技術革新によって、位置情報やAR・VRを利用することができるスマホやタブ

医薬・バイオ・化学分野専門の特許調査

JAICI
化学情報協会

知財情報センター



0120-921-997 E-mail: ships@jaici.or.jp



SHIPS

特許調査 SHIPS



ぜひ一度 SHIPS を
お試しください!

過去の調査実績: 医薬(製剤含む), 農薬, 遺伝子, 細胞,
抗体, 食品, 化粧品, ポリマー, 有機EL, 電池, 他多数

レット端末が普及し、こういった情報端末でプレイできるゲームが業界を席巻している。このスマホゲーム等の台頭により、ゲームパブリッシャーとしては新参の会社が急速に売上を伸ばすことがありうる。ところが、これらの会社は、特許活動が急速な売上に追いつかず、それ故、他社の驚異となるようなカウンター特許を取得できないままビジネスを継続することになる。他方で、古くからあるメジャーなゲームパブリッシャーは特許を多数保有している。特許屋的にみると、こういった状況下において、メジャーパブリッシャーが新参のパブリッシャーに対し権利行使することはごく自然なことといえよう。

とはいえ、最近では、ゲーム業界で紛争が相次いだことから、各社においても、特許活動が盛んになってきている。最もベーシカルな特許活動といえば、「特許出願」であるが、近年、ゲーム関連の特許出願件数が増加しており、「スポーツ、ゲーム、娯楽」を名称とする特許出願件数に関して、2011年は8567件であったのに対し、2016年には17137件と約2倍に増加している。¹これだけで判断することはできないかもしれないが、各社が特許活動に注力していることを示唆している1つの指標といえよう。

(2) ゲームの特許権による保護の問題点

上述したように、ゲーム各社は特許出願を主軸として特許活動に注力しているが、ここで1つ大きな問題が浮上してくる。それは、情報処理やシステムに関する特許発明の一部が日本国外で実施されている場合の特許権侵害の成否である。情報通信技術の革新によって、1つの国や地域で完結するのではなく、国境を越えて物やサービスが提供され、複数の国にまたがってシステムが完結している場合が増加している。このような状況を想定せずにクレームを作成してしまうと、せっかく特許を取得しても、後に述べるように、権利一体の原則や属地主義の観点から使えないものになってしまう可能性もある。例えば、あるゲーム会社が特許活動に注力し、あるゲームを実現するシステムについて特許権を取得した場合を想定してみる。第三者が複数の国にまたがるシステムによりそのゲームを提供しているとき、当該特許を取得

したゲーム会社は当該第三者に対し権利行使できるだろうか。

具体例を挙げて説明すると、端末にゲーム画像を表示させるが、そのゲーム画像は単なる画像ファイルではなく、サーバでユーザの属性（例えば、攻撃力及び防御力）に応じた特殊な演算をし、その結果ユーザ端末で描画された画像であるという発明があったとする。この発明について、以下のようなクレームで特許を取得したゲーム会社は、競合する国内のゲーム会社が国外サーバを使用して国内のユーザの端末にゲームを提供している場合、権利行使できるだろうか。また、国外のゲーム会社が国外サーバを使用して国内のユーザの端末にゲームを提供している場合はどうだろうか。

(例1) サーバと端末からなるシステムであって、前記サーバは、前記端末から受信したユーザの属性に応じて演算する演算部と、前記端末に前記演算の結果を送信する送信部を有し、前記端末は、前記サーバに対し、ユーザの属性を送信する送信部と、前記受信した演算の結果に応じてゲーム画像を描画する描画部と、前記ゲーム画像を表示する表示部を有することを特徴とするシステム

この点について、国外の事例であるが、イギリスにおける、ゲームシステムに関する欧州特許を有するMenasheが当該特許権を侵害したとしてWilliam Hillを提訴した事案がある。William Hillのホストコンピューターがイギリス国外のオランダ領アンティルに設置されており、イギリス国内で特許発明が完結していなかったため、同様の論点の問題となった。他にも、同様にこの問題が論じられているが、ゲーム業界における紛争が増えている状況に鑑みれば、ゲームシステムに関する特許発明の国外での一部実施による特許権侵害の成否は、今後も含め、大きな問題となると思われる。²

そこで、本稿では、今後より問題になっていくであろう「システムや情報処理に関する特許発明が国外で一部実施されている場合の特許権侵害の成否の問題」を今一度本稿により取り上げたい。