

開発プロジェクトにおける知的財産権管理

株式会社スクウェア・エニックス
法務・知的財産部 マネージャー 樽見俊明

1. 知的財産権の重要性
2. 開発過程で問題となる知的財産権
3. 知的財産権の調査
4. 特許調査の具体例

1. 知的財産権の重要性

【事件1】

キャラクタなどの著作権が侵害されたとして、これらを用いたゲームソフト等の販売差止め及び87億円の損害賠償を求めて訴訟が提起された。

甲社は、その子会社であった乙社(ゲームソフト等の開発会社)のキャラクタ等を用いて自社のゲームソフト等の開発・販売を行っていた。その後、乙社の著作権等が別の丙社に譲渡されたが、甲社は引き続き同キャラクタ等を用いたゲームソフト等の開発・販売を続けていたので、丙社は甲社に対して上記訴訟を提起するに至った。

結果： 4億円の支払いと、製造・販売の停止、在庫破棄。

【事件2】

パチスロのリール制御に関する特許が侵害されたとして、計84億円の損害賠償が命じられた。

パチスロのリール制御に関する特許を有するA社が、同特許が侵害されたとしてB社他に対して訴訟を提起した。
その後、同特許の審判が行われ、特許無効が確定した。

結果： 特許無効により原告敗訴

2. 開発過程で問題となる知的財産権

ゲームソフトに含まれる知的財産権(1)

—登録の有無にかかわらず含まれている権利—

【著作権（著作隣接権）】

ゲームソフトにはいろいろな著作物が含まれています。以下はゲームソフトに含まれる著作物の一例です。

(1) 背景やキャラクタなどのアート、モデル

→「美術の著作物」 著作権法10条1項4号

(2) 台詞、ゲームシナリオなど

→「言語の著作物」 著作権法10条1項1号

(3) BGM、主題歌など

→「音楽の著作物」 著作権法10条1項2号

(4) エンジン、バトルシステム、AIなどのプログラム

→「プログラムの著作物」 著作権法10条1項9号

ゲームソフトに含まれる知的財産権(2)

—登録により発生する権利—

【特許権（実用新案権、意匠権）】

ゲームソフトには、例えば次のようなものについての特許が含まれていることがあります。

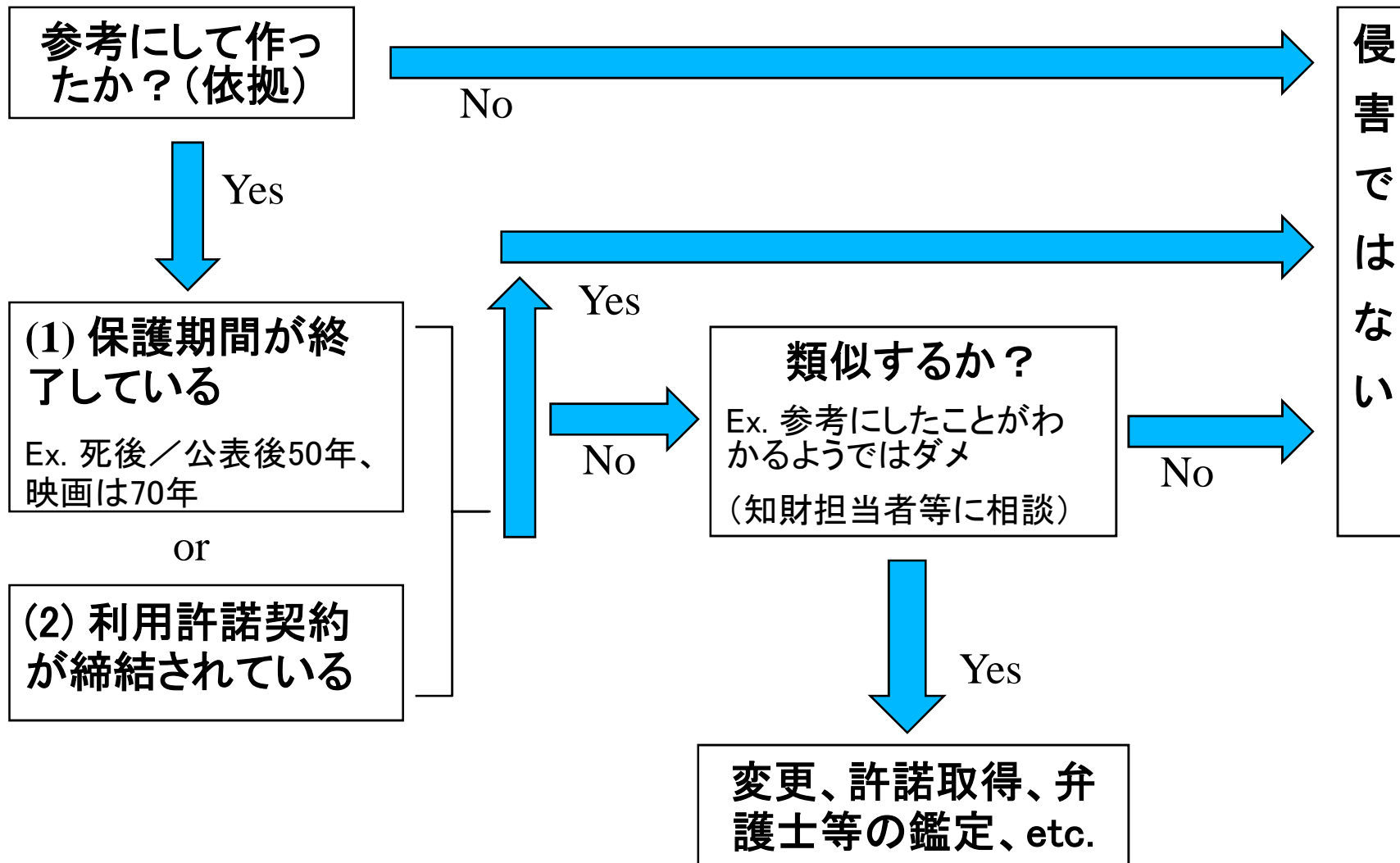
- (1) ゲームエンジン、バトルシステム、AIなど
- (2) CGの処理方法
- (3) 通信の制御方法
- (4) インターネット等を用いたビジネスモデル的工夫

【商標権】

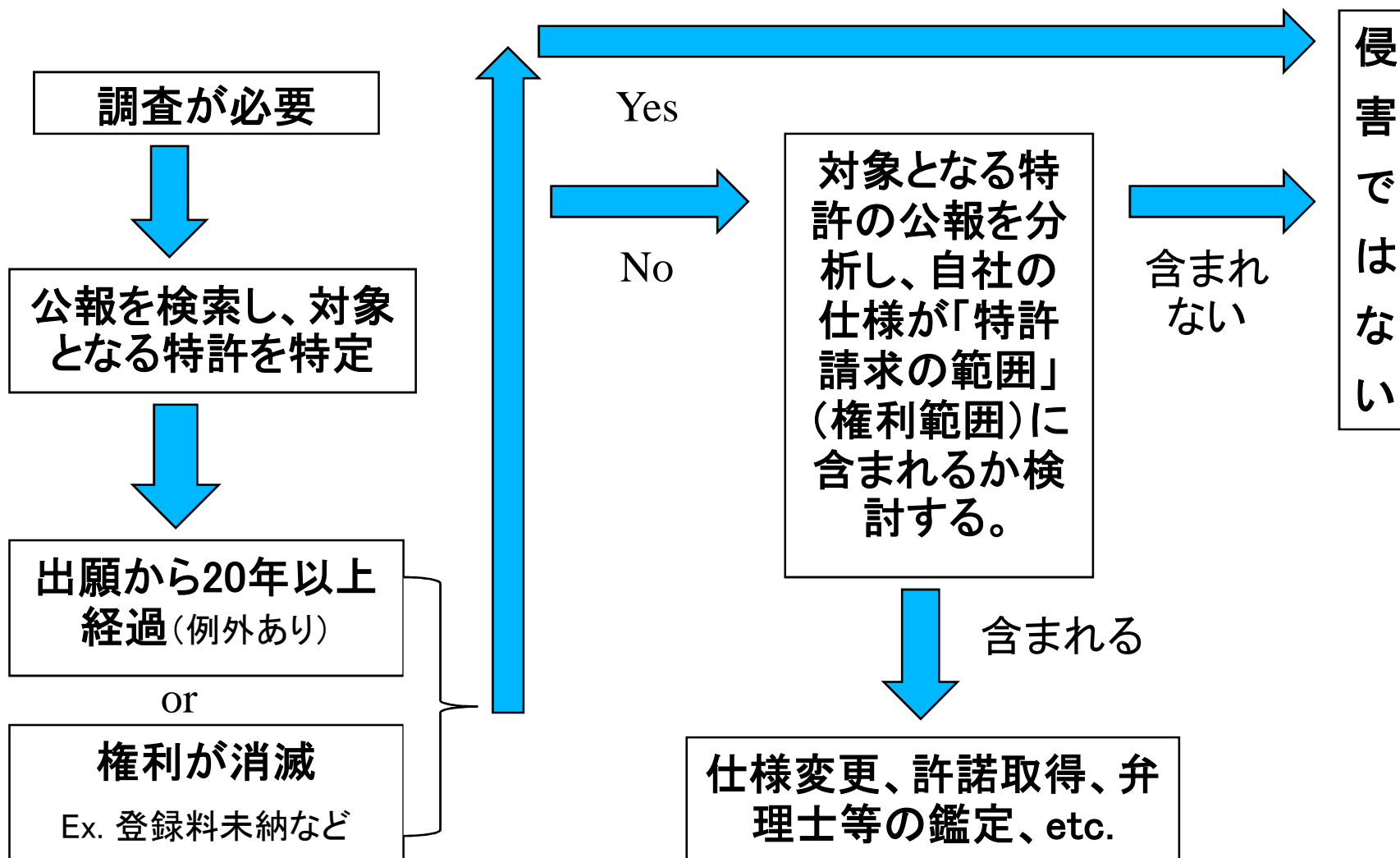
ゲームのメインタイトルやサブタイトルなどは商標権で保護されている場合がよくあります。

3. 知的財産権の調査

著作権調査フローの一例



特許調査フローの一例



商標調査の一例

特許庁電子図書館などにより調査することは可能。

ただし、知財担当者あるいは弁理士等でなければ判断が難しい。

(a) 外観類似

「ライオン」と「テイオン」、「SONY」と「SOMY」など。

(b) 称呼伦似

「大洋」と「太陽」、「NHK」と「MHK」など。

(c) 観念類似

「ライオン」と「獅子」、「スター」と「星」など。

例えば、候補となるタイトル名を予め商標出願しておき、登録となったものの中から選んで使用する、といった方法もある。

4. 特許調査の具体例

「特許調査フローの一例」に基づいた調査について具体例をもとに説明します。

例題： A社が企画するサービスについての特許調査

【A社が企画するサービス】

A社は以下のような特徴をもつポータルサイトの運営を企画しました。

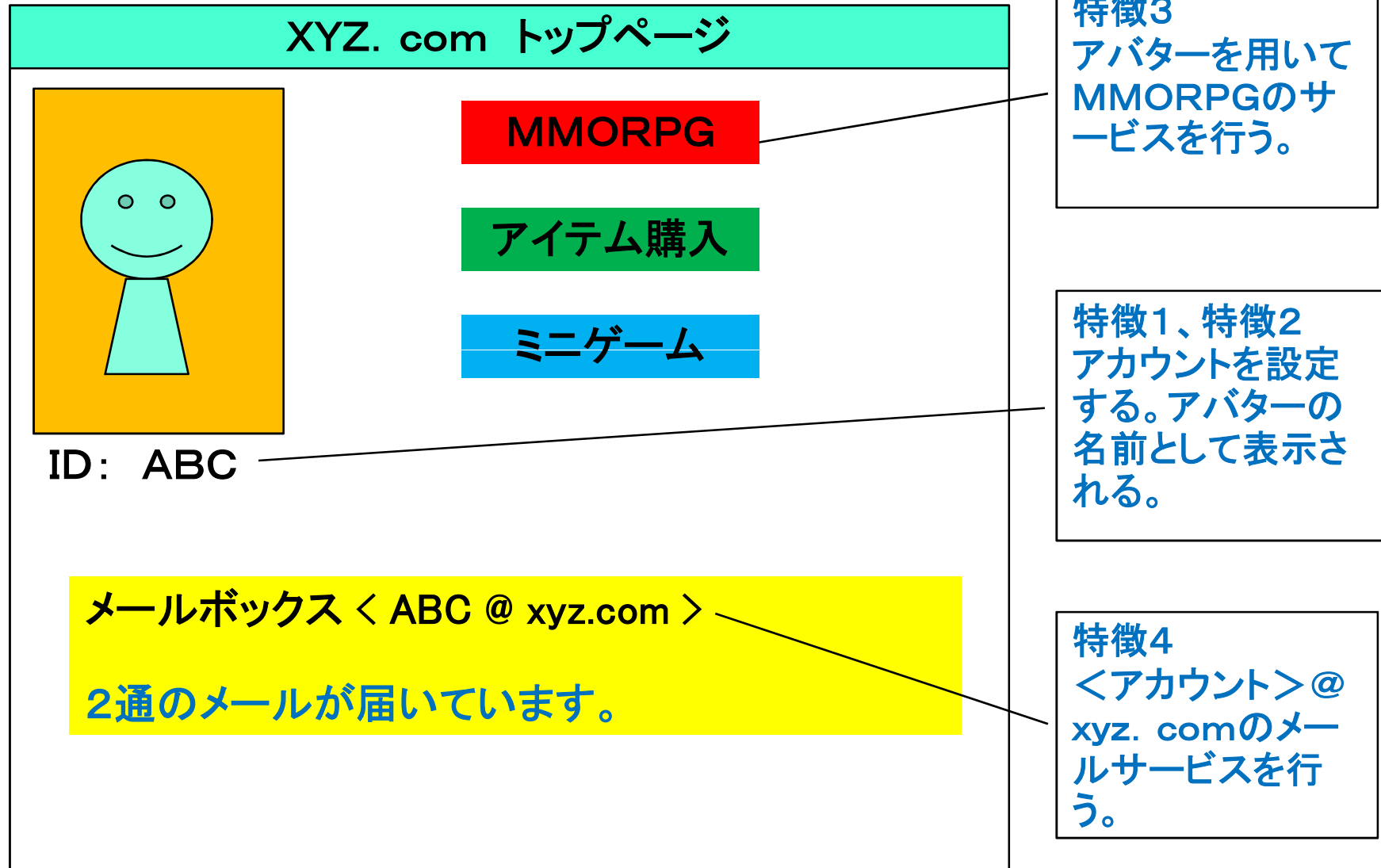
特徴1：会員登録時に重複しない任意のアカウントを作成。

特徴2：会員は自分のアバターをもつことができる。アカウントがアバターの名前として表示される。

特徴3：アバターを用いてMMORPGのサービスも提供する。

特徴4：会員にはWEBメールのサービスを無償で提供する。会員のメールのメールアドレスは、『<アカウント>@xyz.com』とする。

A社の企画イメージ



(1) 調査が必要か？

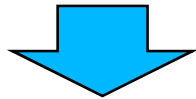
すべての要素を特許調査していたのではきりが無い。効率も悪い。
まずは、調査すべきものを峻別したい。

そこで、例えば、同種製品またはサービスにおいて、

複数社が広く実施しているものではなく、

(ありそうで) あまり見かけないもの

について調査を行いたい。(特許があるために他の会社が実施を避けているのかもしれないから。)



A社の企画のうち「MMORPG+メールサービス」は、同業者のなかでもあまり見かけないものであった。

調査が必要！

4. 特許調査の具体例

(2) 公報を検索し、対象となる特許を特定する

そこで、「MMORPG+メール」について特許が存在しないかどうかを検索する。
例えば、インターネットの特許電子図書館を利用することで無料での検索が可能。

IPDL 特許電子図書館
Industrial Property Digital Library

独立行政法人 工業所有権情報・研修館
National Center for Industrial Property
Information and Training

To English Page

工業所有権情報・研修館ホームページへ 特許庁ホームページへ

お問い合わせ先
IPDLヘルプデスク
受付時間: 9:00-21:00
TEL: 03-5690-3500
✉: helpdesk@ipdl.inpit.go.jp

ご利用について

- 各サービスのご利用方法
- FAQ(よくある質問と回答)
- マニュアル等ダウンロード
- ご利用上の注意
- セキュリティソフトの設定

アンケートにご協力下さい

▲ ご注意

- IPDLではブラウザのJavaScriptとCookieの機能を用いて検索を行っています。IPDLをご利用の際はこの設定を有効にするようお願いいたします。
- プライバシーポリシーについて

トピックス

更新履歴

出願手続きについて

- 出題方法・様式
- 出題に必要な料金
- パソコン出題
- 工業所有権に関する一般的なご相談

公報・資料のご提供

- 公報・資料の閲覧

開放特許情報のご提供

- 特許流通データベース
- アイデアデータベース
- 特許情報アドバイザー

人材育成

- 知財関連人材の育成

検索メニュー

- 初心者向け検索
- 特許・実用新案検索
- 経過情報検索
- 商標検索
- 意匠検索
- 審判検索

ここをクリックし、「3 公報テキスト検索」を選択する。

公報発行予定表

文献蓄積情報

関連HPリンク

4. 特許調査の具体例

- ・フリーワードでの検索を行う。
- ・公開公報と特許公報の二種類がある。特許成立したものは特許公報。

公報テキスト検索

[メニュー](#) [ニュース](#) [ヘルプ](#)

「公報種別」は、「特許公報」にチェック

●公報種別

公開特許公報（公開、公表、再公表） 特許公報（公告、特許） 和文抄録

公開実用新案公報（公開、公表、登録実用） 実用新案公報（公告、実用登録）

各検索項目毎の入力方法はヘルプを参照してください。

検索項目選択	検索キーワード	検索方式
要約+ 請求の範囲	MMORPG メールサービス	AND
	AND	
公報全文(書誌を除く)		OR
	AND	
IPC		OR
	AND	
出願人/権利者		
公報発行日		

「検索方式」は、「AND」を選ぶ

検索項目選択	検索キーワード
要約+ 請求の範囲	MMORPG メールサービス

検索

[クリア](#)

[検索可能範囲](#) [特許マップガイド](#)

4. 特許調査の具体例

「一覧表示」をクリックすると以下のリストが表示される。

ヒット件数 5 件

1. [特許4292273](#) アカウント情報管理システム、サーバ及び方法、並びにプログラム及び記録媒体
2. [特許4080209](#) ネットワークゲームシステム
3. [特許4037896](#) ネットワークゲームシステム
4. [特許3764738](#) メール管理システム、装置及び方法、並びにプログラム及び記録媒体
5. [特許3453616](#) 通信方法、通信システム、メールサーバ、及び記録媒体

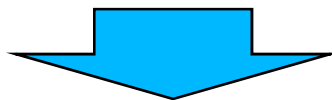
検索では、フリーワードの選び方が難しい。

「MMORPG」and「メールサービス」ではヒット0件。

「MMORPG」and「メール」、「アバター」and「メール」でもヒット0件。

「キャラクタ」and「メール」とするとヒット45件となる。

もう少し絞り込むため「キャラクタ」and「メール」and「ネットワークゲーム」
で検索実行



5件ヒット。そのうちの1つがB社の特許第3764738号であった。

(3) 特許の経過情報を調べてみる

特許の経過情報とは、出願された年月日、出願人、権利のステータスなど、特許発明の内容以外の情報です。これも特許電子図書館で閲覧できます。

この経過情報から、権利が消滅しているかどうかを確認することができます。もし権利が消滅しているのであれば、特許の内容を検討するまでもなく、侵害の可能性がないという判断が可能です。

4. 特許調査の具体例

再び「特許電子図書館」のトップページに戻る。

IPDL 特許電子図書館
Industrial Property Digital Library

独立行政法人 工業所有権情報・研修館
National Center for Industrial Property
Information and Training

To English Page

工業所有権情報・研修館ホームページへ 特許庁ホームページへ

お問い合わせ先

IPDLヘルプデスク
受付時間: 9:00-21:00
TEL: 03-5690-3500
✉: helpdesk@ipdl.inpit.go.jp

ご利用について

- 各サービスの説明
- FAQ(よくある質問)
- マニュアル
- ご利用上の注意
- セキュリティソフトの取扱い

トピックス

更新履歴

- 2009/07/23 ・「平成21年度特許審査基準討論研修(第1回/化学)」の受講者募集のお知らせ
- 2009/07/23 ・「平成21年度特許侵害警告模擬研修」の受講者募集のお知らせ
- 2009/07/16 ・「平成21年度第3回知的財産権研修(初級)」の受講者募集のお知らせ
- 2009/07/09 ・「平成21年度特許調査実践研修(第1回)」の受講者募集のお知らせ
- 2009/07/03 ・「平成21年度 企業の知的財産・法務担当者のための検索エキスパート研修」

出願手続きについて

- 出題方法・様式
- 出願に必要な料金
- パソコン出題
- 工業所有権に関する一般的なご相談

公報・資料のご提供

- 公報・資料の閲覧

開放特許情報のご提供

- 特許流通データベース
- アイデアデータベース
- 特許情報アドバイザー

人材育成

- 知財関連人材の育成

公報発行予定表

文献蓄積情報

関連HPリンク

検索メニュー

- 初心者向け検索
- 特許・実用新案検索
- 経過情報検索
- 商標検索
- 意匠検索
- 審判検索

ここをクリックし、「1番号照会」を選択する。

▲ ご注意

- IPDLではブラウザのJavaScriptとCookieの機能を用いて検索を行っています。IPDLをご利用の際はこの設定を有効にするようお願いいたします。
- プライバシーポリシーについて

4. 特許調査の具体例

「四法」は「特許」をチェック。
「番号種別」は「登録番号」を選ぶ。

公報検索でヒットした5件の登録番号をここに記入する。

経過情報(番号照会)

メニュー

ニュース

ヘルプ

四法 特許 実用 意匠 商標

番号種別 登録番号

照会番号	4292273	4080209	4037896	3764738
	3453616			

検索実行

検索式クリア

文献蓄積情報

4. 特許調査の具体例

この特許のステータスを確認

メニュー

検索画面

一覧画面

前文献

次文献

出願記事	特許 2003-352820 (平15.10.10) 出願種別(通常)
公開記事	2005-117583 (平17.4.28)
発明の名称	メール管理システム、装置及び方法、並びにプログラム及び記録媒体
出願人	株式会社スクウェア・エニックス
発明・考案・創作者	柏谷 佳樹、佐々木 秀明、毛利 岳史、竹村 和晃
公開・公表IPC	国際分類 第7版 H04L 12/58 100 F A63F 13/12 C G06F 13/00 601 A
出願細項目記事	査定種別(登録査定) 最終処分(特許/登録) 最終処分日(平18.1.27)
登録記事	3764738 (平18.1.27) 株式会社スクウェア・エニックス

ここをクリックすると、特許料の納付状況も確認できる。

(4) 特許の内容を検討する

検索でヒットした特許の権利が消滅等していない場合には、これら特許の公報を分析し、自社の仕様がこれら特許の権利範囲に含まれないかどうか検討しなければなりません。

特許の権利範囲は、「**特許請求の範囲**」に記載されています。

この記載が
権利範囲

【特許3764738】

レイアウト 文献単位PDF表示 経過情報

図面選択 図1

●全項目 ●(書誌+要約+請求の範囲)

書誌 請求の範囲 詳細な説明 利用分野 従来の技術 発明の効果 課題 手段 図の説明 図面

請求の範囲

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークゲーム及びメール交換のための機能を提供するサーバと、前記サーバとネットワークを介して接続され、ネットワークゲーム及びメール交換を行うユーザの利用に供するクライアントとを備えるメール管理システムであって、前記サーバは、ユーザがネットワークゲームにおいて使用するキャラクタ名を取得するキャラクタ

図面: 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

4. 特許調査の具体例

特許公報のイメージ

JP 2764728 B2 2006.4.12

特許公報(B2)

特許番号 特許第3764728号
2006.4.12

発明の名称 特許第3764728号
2006.4.12

発明の要約

発明の概要

発明の詳細な説明

図面の簡単な説明

発明を実施するための最良の形態

特許請求の範囲

発明の効果

産業上の利用可能性

参考文献

特許調査の結果

JP 2764728 B2 2006.4.12

【請求項1】

【請求項2】

【請求項3】

【請求項4】

【請求項5】

【請求項6】

【請求項7】

【請求項8】

【請求項9】

【請求項10】

【請求項11】

【請求項12】

【請求項13】

【請求項14】

【請求項15】

【請求項16】

【請求項17】

【請求項18】

【請求項19】

【請求項20】

【請求項21】

【請求項22】

【請求項23】

【請求項24】

【請求項25】

【請求項26】

【請求項27】

【請求項28】

【請求項29】

【請求項30】

【請求項31】

【請求項32】

【請求項33】

【請求項34】

【請求項35】

【請求項36】

【請求項37】

【請求項38】

【請求項39】

【請求項40】

【請求項41】

【請求項42】

【請求項43】

【請求項44】

【請求項45】

【請求項46】

【請求項47】

【請求項48】

【請求項49】

【請求項50】

【請求項51】

【請求項52】

【請求項53】

【請求項54】

【請求項55】

【請求項56】

【請求項57】

【請求項58】

【請求項59】

【請求項60】

【請求項61】

【請求項62】

【請求項63】

【請求項64】

【請求項65】

【請求項66】

【請求項67】

【請求項68】

【請求項69】

【請求項70】

【請求項71】

【請求項72】

【請求項73】

【請求項74】

【請求項75】

【請求項76】

【請求項77】

【請求項78】

【請求項79】

【請求項80】

【請求項81】

【請求項82】

【請求項83】

【請求項84】

【請求項85】

【請求項86】

【請求項87】

【請求項88】

【請求項89】

【請求項90】

【請求項91】

【請求項92】

【請求項93】

【請求項94】

【請求項95】

【請求項96】

【請求項97】

【請求項98】

【請求項99】

【請求項100】

まず、構成要素に分けて整理する。以下のような表をつくるとよい。

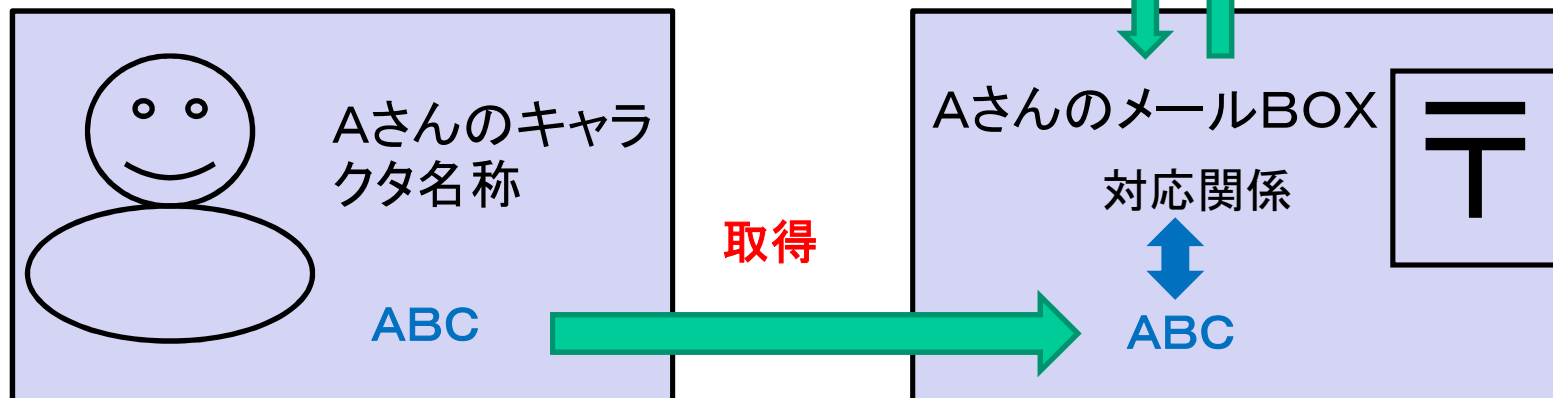
請求項1の内容		
全体の構成	(1) サーバとクライアントからなるメール管理システム	ネットワークゲーム及びメール交換のための機能を提供するサーバと、前記サーバとネットワークを介して接続され、ネットワークゲーム及びメール交換を行うユーザの利用に供するクライアントとを備えるメール管理システムであって、
メールサーバの構成	(2) ゲーム中のキャラクタ名を取得する機能	ユーザがネットワークゲームにおいて使用するキャラクタ名を取得するキャラクタ名取得手段と、
	(3) メールを中継する機能	自サーバを介して交換されるべきメールを前記ネットワークから取得するメール取得手段と、
	(4) メールをキャラクタ名に対応して格納する機能	該取得したメールのうちで前記キャラクタ取得手段が取得したキャラクタ名を含むメールアドレスを宛先とするメールを、所定の格納先に格納するメール格納手段と、
	(5) メールをクライアントに送信する機能	前記クライアントからの要求に基づいて、前記メール格納手段に格納されたメールを前記ネットワークを介して前記クライアントに送信するメール送信手段とを備え、
	クライアントの構成	(6) メールを要求する機能
(7) メールを受信する機能		該メール送信の要求に基づいて、前記メール送信手段から送信されたメールを受信するメール受信手段とを

4. 特許調査の具体例

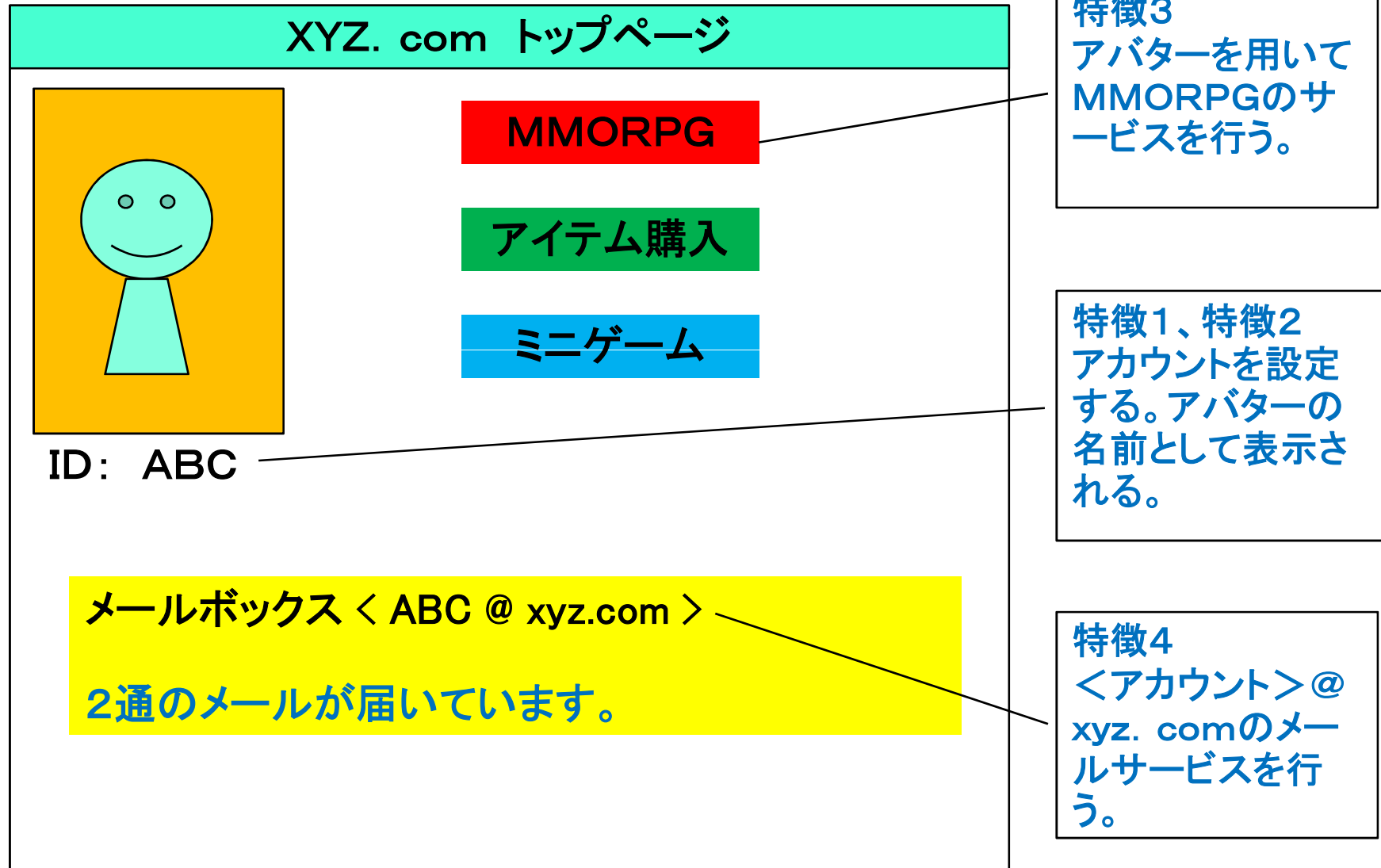
請求項1のイメージ

メールサーバーは、ゲームサーバーからユーザーがゲームで使用しているキャラクターの名称を取得し、このキャラクター名称のついたメールアドレスでメールを交換できるようにメールボックスを設定する。

キャラクター名をアドレスとしたメールのサービスが特徴



【再】A社の企画イメージ



4. 特許調査の具体例

対象となる特許の内容を整理できたら、これらの構成要素がA社の企画にもあるかどうかを調べる。以下のような対比表をつくとよい。

請求項1	A社の企画
(1) サーバとクライアントからなるメール管理システム	(1) 同じ
(2) ゲーム中のキャラクタ名(=アカウント)を取得する機能	(1) 同じ
(3) メールを中継する機能	(1) 同じ
(4) メールをキャラクタ名に対応して格納する機能	(1) 同じ
(5) メールをクライアントに送信する機能	(1) 同じ
(6) メールを要求する機能	(1) 同じ
(7) メールを受信する機能	(1) 同じ

全てあてはまってしまった！

(5) 対応策の検討

特許調査の結果、侵害の可能性ありという結論が出た場合、以降の対応策については、社内の知財担当者または社外の弁理士等の専門家と相談しながら進める必要がある。以下、特許回避策の具体例を少し紹介する。

特許回避策： 特許請求の範囲に記載されている構成要素を記述する文言にあてはまらないように仕様を変更する。

例1:「ネットワークゲームにおいて使用するキャラクタ名」

→「ネットワークゲームにおいて**使用しない**キャラクタ名」に仕様変更
MMORPGを行わない。または、MMORPGのなかではアバターの名前を別のものに変更する。

例2:「キャラクタ名を含むメールアドレス」

→「キャラクタ名を**含まない**メールアドレス」にする。
メールアドレスのアカウント部分は、ユーザーID(=キャラクタ名)と別個独立に設定できるようにする。または、キャラクタ名を所定の演算で変換したものをメールアドレスのアカウント部分につける。

ご清聴ありがとうございました。