

特集《ゲームの知財》

ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所 およびゲーム分野の特許について

会員・株式会社コロプラ 法務知財部知財グループ 國府田 隆介
株式会社コロプラ 法務知財部知財グループ 得地 賢吾

要 約

第1稿においては、ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所について概説する。第2稿においては、ゲーム分野の特許は、特許出願書類（特許請求の範囲、明細書など）において、『ゲーム限定』と呼ばれるゲーム分野に特化した内容にすることで、他のソフトウェア分野の先行技術と差を出すことが往々にして行われている。このゲーム限定の審査過程における影響と権利活用・他社特許抵触判断における影響を考察する。

目次

1. 第1稿について（著）國府田 隆介
2. ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所
 2. 1 「面白さ」に共感できる
 2. 2 ゲームに興味を持ってくれる
 2. 3 最新の技術に興味を持ってくれる
3. 第2稿について（著）得地 賢吾
4. ゲーム限定について
 4. 1 ゲームとそれ以外のソフトウェア発明の違い
 - (1) ゲーム発明とは
 - (2) ゲーム発明の新規性・進歩性について
 4. 2 ゲーム分野の知財業務の権利行使および抵触判断の実務について
 - (1) 権利行使の観点
 - (2) 他社抵触判断の観点
 4. 3 ゲームメーカーに勤める知財部員の留意点
 - (1) 将来を見据えて特許業務を行う
 - (2) 自社特許ポートフォリオの見える化
5. まとめ

1. 第1稿について（著）國府田 隆介

現在ゲーム業界の市場規模は1兆3千億円といわれるほどの巨大産業になってきています⁽¹⁾。このような市場規模の拡大に伴いゲーム会社における知財の重要性も高まってきています。このような「ゲームの知財」をゲーム会社が強化していくうえで、重要なパートナーである特許事務所の協力は不可欠です。そこで、第1稿においては、ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所（代理人）についてご紹介させていただくことで、ゲーム会社と特許事務所との関係性を深める一助になれば幸いです。なお、筆者が主に特許関連の業務に携わっていることから、以下の記載においては、特許を対象としています。

2. ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所

2. 1 「面白さ」に共感できる

ゲーム業界はいわゆるエンタメ業界に含まれ、プレイヤーの皆様には面白さや感動を与えることを至上命題として

います。そのため、ゲームの開発者の方々のほとんどは、「いかにプレイヤーの皆様へ「面白さ」を提供できるか」ということを念頭において開発を進めており、弊社の開発者もこの例に漏れず、常にユーザの皆様へ「新しい体験」や、より良い「面白さ」を届けられるよう試行錯誤しています。

そして、知財部としてはこのような試行錯誤を発明として保護するため、特許事務所の方にお問い合わせすることになります。しかし、ここで問題が生じることがあります。その問題とは、開発者が言う「面白さ」を理解しようとせず、ただひたすら技術的な側面だけを掘り下げようとしてしまう方がいるということです。特に、発明の作用効果として、客観的な数値や特性を主張できるような技術分野を多く担当されている方に多い気がしています。

この点、確かに、「面白さ」という指標は人によって程度が異なる、極めて主観的なものであることは重々承知しています。ただ、開発者もヒトなので、自分が試行錯誤を重ねて辿り着いた「面白さ」を蔑ろにされては協力しようとする気も失せてしまうのは明らかです。

そのため、開発者の語る「面白さ」について共感したうえで、色々な観点を掘り下げていけると好適であると思います。

2. 2 ゲームに興味を持ってくれる

ゲームの知財に携わるからといって、必ずしもゲーム好きである必要はないと思っています。ただ、最低限ゲームに興味を持っていて欲しい、とは思っています。例えば、過去に実際にあった事例として、弊社のとあるスマホゲームに関する出願の打合せの際に、特許事務所の方から「〇〇って何でしょうか？」と真顔で聞かれたことがありました（〇〇はスマホゲームにおいてはごくごく一般的な構成です。車でいえばエンジン、「ONE PIECE」でいえば「悪魔の実」のようなイメージ）。ゲームはやらないので、とのことでしたが、〇〇はスマホゲームにおいてはごくごく一般的なシステムということもあり、その場にいた開発者、知財メンバー全員凍り付きました。ゲームを必ずしも好きじゃなくてもいいですし、やらなくてもいいです。ただ、興味だけはもっていて欲しい、と思う次第です。

2. 3 最新の技術に興味を持ってくれる

ゲームには往々にして最新の技術が用いられることがあります。例えば、ARやVR、メタバース等の仮想現実に係る技術や、NFTやAI等の技術をゲームに適用して新たな「面白さ」を作り出そうとします。最新の技術については、開発者も特許事務所の方も同じラインからのスタートとなりますので、積極的にこれらの情報を集めて、一緒に並走していただけたところは強いと思います。

3. 第2稿について (著) 得地 賢吾

ゲーム分野において、他の分野と同じように多数の特許出願が行われている。ゲーム分野の特許出願に割り当てられるFI (File Index) は、『A63F13』となり、そのFIが割り当てられている日本国内の特許出願は、2023年5月の時点で、34000件以上存在し、権利が活着している日本国内の登録特許も18000件以上存在する。この件数は、他の分野と比較しても、決して少ない件数ではない。当然、このゲーム分野の特許を活用した訴訟も発生しており、ゲーム業界は特許というものを蔑ろにしてよい産業ではない。

ゲーム分野は、技術的には、図1に示すようにソフトウェア分野に属すると一般に考えられる。ゲームが有する機能の処理の一例として、コンピュータにおけるプロセッサがプログラムを実行し、その結果を、ディスプレイ部に伝えることでゲーム画像の表示を実現する。同様に、ゲーム中におけるユーザの操作は、各種入力部（スマートフォンにおけるタッチパネル等）によって入力され、その入力内容をコンピュータのプロセッサが解釈することで、ゲームの進行に反映させるようにプログラムを実行する。よって、技術的に解釈するとゲーム以外のソフトウェアと何ら変わらない処理を行っている。

しかしながら、ソフトウェア全般の先行技術で行われている処理をゲーム分野の特許出願の先行技術として厳密に新規性・進歩性の判断に用いるとすれば、先行技術が多く、上述したような登録特許件数に到達しないと思われ

る。審査官は何らかのゲーム分野ならではの特征によって、他の分野のソフトウェアとは違う新規性・進歩性判断をしていると推測できる。ゲームメーカーで特許出願担当をしている知財部員およびゲーム分野の出願明細書を担当する特許事務所の弁理士は、このゲーム分野ならではの新規性・進歩性を臨機応変に見抜くことにより、質の高い特許権を取得している。

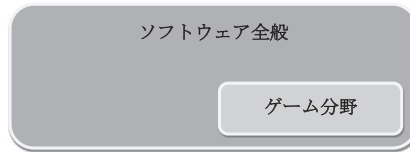


図1 ソフトウェアの中におけるゲーム分野の位置づけイメージ図

4. ゲーム限定について

ゲーム分野の特許出願書類において、しばしば、ソフトウェア全般の権利にするのではなく、ソフトウェアのうち、ゲーム分野の特征を出した権利化をする。こうすることで、他の分野のソフトウェアと異なる印象を審査官に与え、拒絶理由を生じさせなくする。この手法を、俗にゲーム限定と呼ぶ。ゲーム限定をしたソフトウェアの特許と、ゲーム限定をしていない汎用的なソフトウェア特許の2つの特許が存在することにより、ゲーム分野の特許担当者は悩まされることになる。

4. 1 ゲームとそれ以外のソフトウェア発明の違い

(1) ゲーム発明とは

発明とは、何か改めて定義を確認すると、特許法第2条に記載の通り、

『2条』：発明とは、自然法則を利用した技術思想の創作のうち高度のもの

となっている。この条文を具体的に審査基準に照らし合わせると、一般に以下のように解説されている。

●自然法則を利用していないものの例示：

- (i) 自然法則以外の法則（例：経済法則）
- (ii) 人為的な取決め（例：ゲームのルールそれ自体）
- (iii) 数学上の公式
- (iv) 人間の精神活動
- (v) 上記（i）から（iv）までのみを利用しているもの（例：ビジネスを行う方法それ自体）

ここでゲーム固有の気になる点は、(ii) 人為的な取り決め、だと思われる。ゲームは、ゲームのルールをゲームメーカーが決め、それがゲーム機、PC、スマートフォン、サーバといったハードウェア資源を介して実現され、ゲームを操作するユーザにサービスとして提供される。ゲームのルール自体は、審査基準にも明示されているように自然法則を利用しておらず、発明に該当しない。ただし、ハードウェア資源を用いて具体的に実現するソフトウェアの処理は、審査基準によって『自然法則を利用した技術的思想の創作』として認められている。即ち、ゲーム発明は、ゲームのルールを如何にハードウェア資源との協働処理によって、ゲームの目的を実現するかの具体性によって発明として認められるか否かが変わる。

●技術的思想でないものの例示：

- (1) 技能（個人の熟練によって到達し得るもの）
- (2) 情報の単なる例示
- (3) 単なる美的創造物

ここでゲーム固有の気になる点は、ゲーム上の視覚的な演出などは、既存の先行技術に対して特徴が少ない場合、(2) 情報の単なる例示や (3) 単なる美的創作物に該当しやすく、発明として認められない方向に傾きやすい。次に特許法29条1項柱書に踏み込むと『発明該当性』がより定義され、

『29条1項柱書』：産業上利用することができる発明

であることが、求められている。ここでの産業は、ゲーム産業を当てはめることになる。ゲーム産業は何かと言われると、それも明確な定義はない。ユーザに面白いサービスを提供する産業ということなのではないかと仮置きする。なぜ、この仮置きをしたかと言うと、しばしば、ゲーム分野の特許出願明細書における、課題・効果の欄に『興味性を向上させる』という課題・効果が記載される。興味の意味は、辞書において『面白み』と定義されている。これが、発明の課題・効果として頻出するのであれば、そういう面白いサービスを提供する産業と定義して問題ないといえよう。そうすると、『面白さ』に関連するゲームの機能は特許の可能性が生じる。通常のソフトウェアの発明において、『面白さ』という要素は、フューチャーされることは殆どないが、ゲーム産業においては、それが目的の産業であるので、他の産業のソフトウェアの機能では発明該当性に寄与しなくとも、ゲーム発明としては発明該当性に寄与すると推察する。

(2) ゲーム発明の新規性・進歩性について

基本的な新規性の考え方のおさらいになるが、特許法第29条1項各号に新規性を満たさない発明について規定された条文が記載されている。

●新規性を満たさない発明：

『29条1項第1号』：特許出願前に公然知られた発明

『29条1項第2号』：特許出願前に公然実施をされた発明

『29条1項第3号』：特許出願前に頒布された刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明

上記各号の何れか1つ以上に該当する発明は、新規性を満たさないので、特許にならないと規定されている。これにより、特許出願の審査において、ゲーム分野の発明に対して新規性を拒絶する理由を上記の基準で抽出され、出願した発明と対比されることで、新規性の有無が判断される。

次に、進歩性を満たさない発明についての条文は、特許法第29条2項に規定されている。

●進歩性を満たさない発明：

『29条2項』：特許出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明することができる発明

この29条2項に該当すれば、仮に29条1項各号の新規性を突破しても、特許にならない。ゲーム分野の通常の知識を有する者の創作能力の発揮の範疇を超えなければ、特許にならない。

上述した、29条1項各号と29条2項が、ソフトウェアにおけるゲーム分野という絞り込みにより、審査官の判断が決まることになるが、結局のところ何がゲーム分野たる分類に相当すると審査官に印象付けるのか考察したい。

●ゲーム発明と印象付ける特徴：

ゲーム産業は、面白いサービスを提供する産業、という仮置きをしたが、どうすれば、『面白さ』をソフトウェアの機能に付加できるかが論点になる。通常のソフトウェアの目的は、もっぱら、『処理を速くする』、『精度を上げる』といった、ハードウェア資源と組み合わせて処理の性能を向上させることを目的としている。ユーザは、性能が向上したら『便利』と感じはするが、『面白い』と感じるに、繋がらない。むしろ、ゲーム上（仮想空間）にあるオブジェクトが『遅く移動する』ことにより、『面白い』と感じる可能性すらある。よって、通常のソフトウェアにおける性能の向上に貢献する『速くする』が、効果的ではなく逆の『遅くする』という処理が、実際はゲームの仕様においては、『面白い』機能になりうる。そういう、ゲームの状況（言い換えれば、発明の課題）を特定し、その状況を効果的に解決する機能を実現すれば、それは発明該当性を有し、かつ、新規性・進歩性を有した特許に値する発明になりうる。図2は、そのようなゲーム分野と非ゲーム分野とで特許の可能性を比較した図になる。『面白さ』という、特徴が、ソフトウェアの分野によっては特許性に影響することを模式図にした。

そうすると、特許の明細書に書くべきは、ゲームの具体的な利用シーンと解決手段の関連性（ストーリー）になる。特許の権利範囲を最大限広くするために、明細書中の課題・効果・請求の範囲の欄において、簡潔に記載する

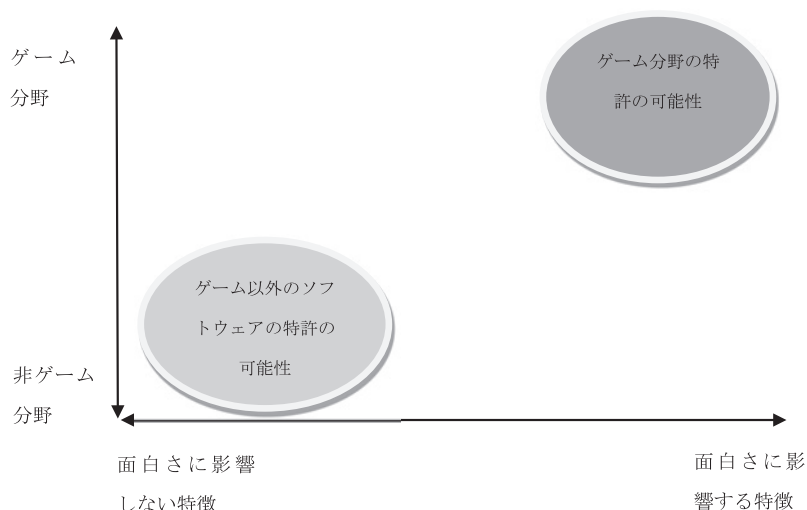


図2 ゲーム分野と非ゲーム分野の特許の可能性がある発明の相関図の例

ことになるが、特許出願書類全体としては、そのゲームらしい状況における課題と解決手段の具体的なストーリーが特許庁の審査官に伝わるように詳細に記載することが、ゲーム分野の発明の特許査定を得ることにおいて重要と考えられる。

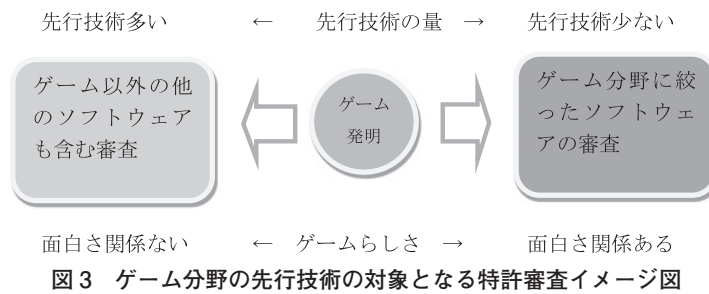
具体的な事例を挙げると、ゲーム分野において、通常のソフトウェアと異なる特徴として、ゲームのパラメータがある。ここでいうパラメータは、化学分野で言うような、材料の数値範囲のようなものを指すのではない。ゲーム分野のパラメータとは、ゲームオブジェクトの強さ（攻撃力、防御力、体力、素早さ、魔法力）であったり、ゲームのクエストの難易度（強い敵が出る、敵の数が多い）などを指している。仮想空間上のオブジェクトに強さという概念は、ゲーム以外のソフトウェアにおいて、基本、無意味な特徴になる。PCやスマートフォンを起動して、ホーム画面が表示されるとして、その各アプリのアイコンに強さというパラメータがあるかと言われると、そのようなものは存在せず、ただ、アイコンをタッチするとそのアプリが起動するだけである。同様に、難易度という概念もなく、例えば、文書作成ソフトのアプリを開いたとして、通常より難しい操作を要求されるようなことはない。もちろん、初心者用の機能が少ないモードと、上級者用の詳細設定ができる機能が豊富なモードのような切り分けは存在する。しかし、それは、難易度と同じ概念の括りにするには、遠く掛け離れており、機能がそもそも変わる（増える）ものであり、同じ機能において、要求される操作性が異なるものではない。ゲームにおける難易度は、同じクエストを対象としたのにも関わらず、敵の数や敵の強さが異なり、ユーザに求めるゲーム操作を変えるものである。もし、上述した文書作成アプリに当てはめるなら、通常、1回タッチで操作が実行されるのに、3回タッチしないと同一機能にも関わらず機能が実行されないようなモードを意味する。そういう思想は、やはり、ゲーム以外の分野においては、当てはまりにくい。この3回タッチというものに意味を持たせるとしたら、誤操作防止のために、そういう操作性のモードがある、というのは考えられる。しかしながら、それは誤操作防止という別の機能になり、同じ機能における難易度とは、異なるものになる。

具体的な、事例を挙げることで伝わったと思われるが、『他のソフトウェアでは意味をもたない構成が、ゲームでは意味を持つ』それが他のゲームソフトウェアでも思想として開示されていない新規なものであれば、特許になる。それがゲーム分野の特許と言える。

なお、誤解が無いように補足すると、『面白さ』に影響しないゲーム機能の発明も当然存在する。それ自体が直ちに特許性を否定される訳ではない。そのような『面白さ』に直接的に作用しない発明は、図3に示すように通常他の分野のソフトウェアの特徴に近くなり、そちらの先行技術との対比によって特許性が判断される。

ゲーム業界の用語として、『インゲーム』と『アウトゲーム』というゲーム要素の区切り方がある。

『インゲーム』は、そのゲームの面白さに直結するゲームシステムといったユーザに体験させたいコンセプトの部分になる。具体的にいうと、格闘ゲームのダメージの判定の仕組みといったゲーム上の優劣が決まる部分などが相当する。



『アウトゲーム』は、『インゲーム』を支える便利機能といった支援する部分になる。

面白さに直接関係がない『アウトゲーム』に相当する発明の事例を挙げると、ゲーム上の対戦相手や共同プレイ相手を探すマッチング機能がある。マッチング機能自体は、恋愛アプリやビジネスアプリのマッチングにおいても存在する機能になる。よって、新規性・進歩性の判断として、その分野におけるマッチング機能も判断の対象になる。しかし、このマッチング機能も、ゲームらしさを付加することで、先行技術をゲーム分野に絞り込みを掛けることは可能である。

例えば、ゲームのユーザーランク（ゲームの上手さ）を反映させてマッチングの制御を変えるなどのゲームの特徴を付加すれば、単なるマッチング機能から遠くなり、ゲーム分野の発明として特許性にプラスに働く。明細書に具体的な作用・効果として記載するとしたら、『ユーザーランクに基づいてマッチング相手を制御することで、ユーザーとゲームの上手さが近い相手同士をマッチングして対戦をさせることで、緊迫した対戦の体験を促すことができる。』こうすれば、ユーザーランク等を反映させないマッチングだと極端に下手なユーザーとマッチングする可能性があるもので、面白くない体験を本機能によって除外できる。これは、面白さに、間接的に影響を与えるれっきとしたゲーム分野の発明と言える。

4. 2 ゲーム分野の知財業務の権利活用および抵触判断の実務について

(1) 権利活用の観点

ゲーム限定をした特許を取得した場合、次に権利活用することを検討することになるが、このとき注意しなければならないことがある。これまで論じたように、ソフトウェアの一例であるゲームの発明をゲーム限定することで権利化した場合、ゲーム分野以外のソフトウェアに対して権利活用できないようになってしまうことである。ここでの権利活用ができない意味は、図4に示すように特許請求の範囲を充足する対象として、ゲーム以外のソフトウェアの技術は構成を充足させることができない、という意味で使っている。ゲームに特化した、請求の範囲の表現、課題、効果、実施例の記載によって権利化した特許は、ゲーム以外では権利範囲の対象外になっている。もちろん、厳密には、均等論の話などにより、真の発明の特徴を特定することで他の分野へ権利範囲が拡大する可能性は残されているものの、基本的にはゲーム分野に限定されてしまう。よって、安易に特許性が向上するからといって、ゲーム限定を使って権利化を試みるのではなく、ソフトウェア全般で特許性が認められる技術思想であれば、ゲーム限定をせずに権利化をしなければならない。実務上は、そのようなゲーム限定をしてしまった特許を分割出

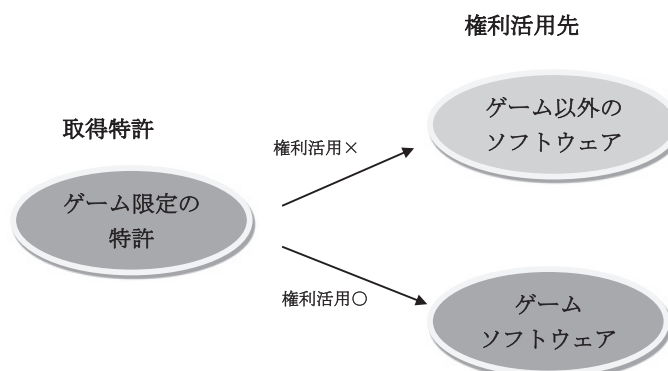


図4 ゲーム分野と非ゲーム分野の特許の可能性のある発明の相関図の例

願で、ゲーム限定を外して権利化を再度試みたり、逆に、ゲーム限定をせずに拒絶査定を受けてしまった特許出願をゲーム限定した分割出願することで再度の権利化を試みたりの工夫が凝らされている。

(2) 他社特許抵触判断の観点

ゲームメーカーの知財部員の業務としては、特許出願だけではなく、他社の権利を踏まないように回避する判断を行う業務も存在する。これまで、論じてきたようにゲームは、一般的なソフトウェアの技術の側面も有している。即ち、他社特許を回避する場合には、①ゲーム限定された特許、②ゲーム限定していないソフトウェア特許、この2つを回避する必要がある。

具体的に図5に示した事例で説明する。例えば、他社特許を回避すべきゲームサービスXの技術構成が「a+b+c+d+e」の5つの構成から成るとした場合、他社のゲーム特許Yとして「a+b+c+d」の4つの構成から成る特許が存在したら、その特許は当然回避しなければならないが、一般的なソフトウェアの特許Zとして「a+b+c」の3つの構成から成る特許が存在したらこの特許も回避しなければならない。要は、この事例において、ゲームとしての特徴づける構成が、「d」であり、「a+b+c」の構成は、ソフトウェア一般にも実施可能な特徴であり、特許Yにおける前提が特許Zの構成といえる。このような、事例は、実務において、多発することであり、ゲームメーカーに努める知財部員は、ゲーム分野の特許ばかりを追いかけるのではなく、ソフトウェア一般の特許も追いかける必要がある。

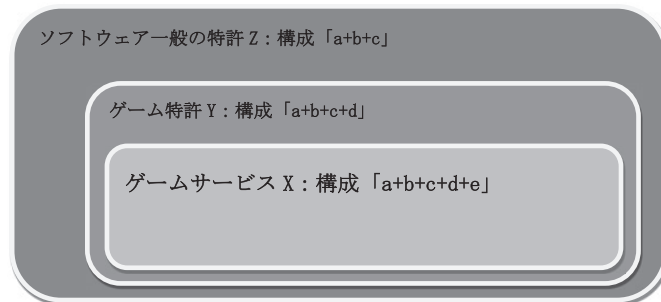


図5 ゲームサービスの回避すべき特許の対象についてのイメージ図

4. 3 ゲームメーカーに勤める知財部員の留意点

(1) 将来を見据えて特許業務を行う

権利行使の観点と他社特許抵触の観点により、分かると思うが、ゲーム限定による権利化ばかりを推し進めると、ゲーム分野以外のソフトウェアを商材として持ち、かつ、ソフトウェア一般の特許を多数持つ企業に対して、全く特許上の抑止力（武器）を持っていないことになる。また、ゲーム限定の仕方もどの程度ゲーム限定にするかによって、ゲーム限定の中でも汎用性が変わってくる。パズルゲームだけにしか、使えない特許にしていたら、アクションゲームを作ろうと自社で企画が走ったときに何も使えない特許しか持っていないことになる。急に大ヒットするゲームが現れる産業において、この将来を見据えた特許活動は大事である。5年～10年先を見据えた場合、他のゲーム分野のサービスを行っていることは往々にしてある。特許は、権利満了まで最大20年の投資を行うことになるので、可能な限り将来の与件を見越して権利化する範囲を見定める必要がある。権利化する範囲が分かれば、それをサポートする明細書の実施例の記載や図面が定まってくる。

図6に示したように、発明者が、1つの実施形態しか提案していなかったとしても、それを特許出願書類の完成を目的として支援する知財部員は、多面的に発明を捉えることで、発明者と共にアイデアを拡充するサポートをしなければならない。現在、実装予定の無いことも、将来の実装や実装のベストモードの代替案を網羅して、明細書に反映させる。その結果が、価値の高い特許権を産み出す。

(2) 自社特許ポートフォリオの見える化

特許活動の方向性を決める上でも、自社特許ポートフォリオの適切な見える化は大事である。どのような特許資

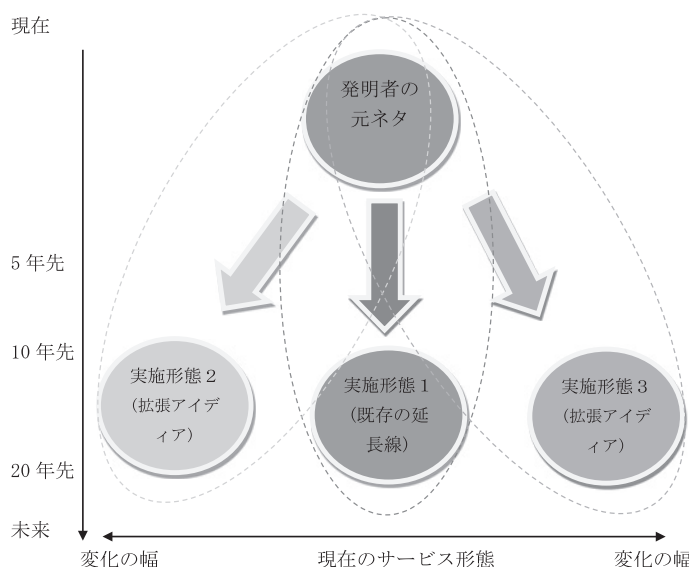


図6 将来を見据えて発明を多面的に捉えて充実した明細書の記載の説明図

産を自社で保有しているのか、特許出願明細書を都度都度見ないと理解ができなかったり、特許出願・権利化の担当者ではないと中身が理解できない状況は好ましくない。人の流動性が上がった昨今の雇用環境や特許は最大出願日から20年間管理する必要性から、属人的な管理の仕方はいち早く脱却すべきである。

管理項目	自社特許 A	自社特許 B
ゲーム要素の分類	インゲーム	アウトゲーム
機能の種別	ダメージの判定	マッチング機能
特許請求の範囲の概要	XXXXXXXX	YYYYYYY
ゲーム限定の有無	有	無
分割出願の要否	要	不要
権利の汎用性	格闘ゲームに限定	他の分野に利用可能
自社実施アプリ	格闘ゲーム Z	アクションゲーム X、 格闘ゲーム Z
他社実施の可能性	低い	高い
権利満了日	20XX年 X月 X日	20YY年 Y月 Y日

図7 自社特許の見える化を目指した管理データベースの例

図7のように特許の見える化を促進することにより、特許活動の課題も顕在化することになり、業務の改善活動も行える。その改善活動の過程で、個々の発明の本質を理解する素養を養い、自社内の事業化部門との連携、競合状況の把握、世間のトレンドを把握するといった多様な情報との組み合わせにより、価値のある特許資産を増やすことが可能となる。

5. まとめ

第1稿においては、ゲーム会社の知財部が求める理想の特許事務所について概説し、第2稿においては、ゲーム分野の特許について、発明特定から権利活用、抵触対応、特許管理まで、優先度が高いと思われる観点を論じた。特許は、特許法第1条にも目的が記載されるように『産業の発達に寄与する』発明に付与されるものである。従って、ゲームという産業を理解した上で、特許という型に落とし込まなければならない。ゲーム分野は、人に面白さを提供し続けるために、常に新たなサービスが増え続けている。その中で、ゲーム分野に関する特許のアプローチも変わり続けるものと思われる。そういった環境の中で、ゲーム分野の特許実務家として取り残されないためにも、特許法、審査基準、他社の特許出願明細書の変化に敏感になり、継続的に考察を進めることが大事になる。末筆になるが、ゲーム分野の特許業務に携わる方々に本考察が役に立てれば幸いである。

(参考文献)

- (1)「ファミ通ゲーム白書 2022」角川アスキー総合研究所 編
- (2)特許・実用案審査基準
- (3)工業所有権法（産業財産権法）特許逐条解説（第 22 版）

(特集原稿 2023.6.13)