

特許権	判決年月日	平成31年3月26日	知財高裁第2部
	事件番号	平成30年(行ケ)第10109号	
○ 発明の名称を「ゲーム制御方法、サーバ装置及びプログラム」とする発明について、引用発明と同一ではなく、引用発明に基づいて容易に発明し得たということもできないとされた事例。			

(事件類型) 特許取消決定取消 (結論) 決定取消

(関連条文) 特許法29条1項3号, 2項

(関連する権利番号等) 特許第6043844号

### 判 決 要 旨

1 本件は、発明の名称を「ゲーム制御方法、サーバ装置及びプログラム」とする特許を取り消した異議決定の取消訴訟であり、争点は、新規性、進歩性の有無である。

2 本判決は、概略、以下のとおり判示して、異議決定を取り消した。

(1)ア(ア) 本件発明1の構成は、時間の経過に沿って分割された複数の期間（以下「最小単位期間」という。）の対戦条件が、隣接する最小単位期間の対戦条件と異なるように、同対戦条件を各最小単位期間の開始前に設定し、同対戦条件は進行を制御し、各最小単位期間内で変化しないというものであるから、本件発明1の「対戦条件を設定する」というためには、少なくとも、隣接する最小単位期間の対戦条件が異なるものとなるように設定すること（以下「本件構成①」という。）が必要であるところ、ゲームの前半における参加率を増加させようとの本件発明1の目的を達成させるために、一つの対戦を複数の期間に分割して、各期間の対戦条件を異なるものに設定したことからすると、上記対戦条件とは、これからゲームに参加しようとするプレイヤー一般に対して向けられた一般的な対戦条件を意味し、個々のプレイヤーを特定した上で設定した対戦条件を含まないと解するのが相当である。

(イ) 引用発明1において本件発明1の「対戦条件」に対応する構成は、「バトルで勝利した回数に応じて回復薬や海原ドリンク等の異なる報酬が、条件を達成したバトル後に付与されること」であるところ、この「バトルで勝利した回数に応じて回復薬や海原ドリンク等の異なる報酬が、条件を達成したバトル後に付与されること」は、最小単位期間ごとに変化するものではなく、すべての最小単位期間において同一であるから、これを対戦条件と解すると、対戦条件を隣接する最小単位期間で異なるように設定していることにはならない。

(ウ) したがって、引用発明1の構成は本件構成①を具備していない。

イ 引用発明1は本件発明1の構成である本件構成①を具備しないから、引用発明1は、本件発明1と、少なくとも、この点で相違し、したがって、本件発明1が引用発明1と同一であるということとはできない。

また、本件発明 1 と引用発明 1 との相違点である本件構成①が技術常識であるとも認められないから、本件発明 1 は、引用発明 1 に基づいて、当業者が容易に発明し得たということもできない。

さらに、引用発明 1 及び引用発明 4 に基づいて本件発明 1 をすることができたということもできない。

(2) 本件発明 2～6 も、本件発明 1 を引用するものであるから、引用発明 1 に基づいて容易に発明することができたということとはできない。

本件発明 7 及び 8 は、本件発明 1 の「ゲーム制御方法」に対応する「サーバ装置」及び「プログラム」に関する発明であるところ、前記のとおり、本件発明 1 には、新規性及び進歩性が認められるのであるから、本件発明 7 及び 8 も、同様に新規性及び進歩性が認められる。