

# 単なる取り決めと判断されず進歩性が認められた事例

令和元年(行ケ)第10085号 審決取消請求事件  
「サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステム」事件

## 事件の概要

<出願人> グリー株式会社

<特許出願> 特願2018-146350号

「サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステム」

<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1800/PU/JP-2018-196752/3EAC55354E9F37ED982211040B6342710D6AE447F1F68537CDA1981661892CFF/11/ja>

### <経緯>

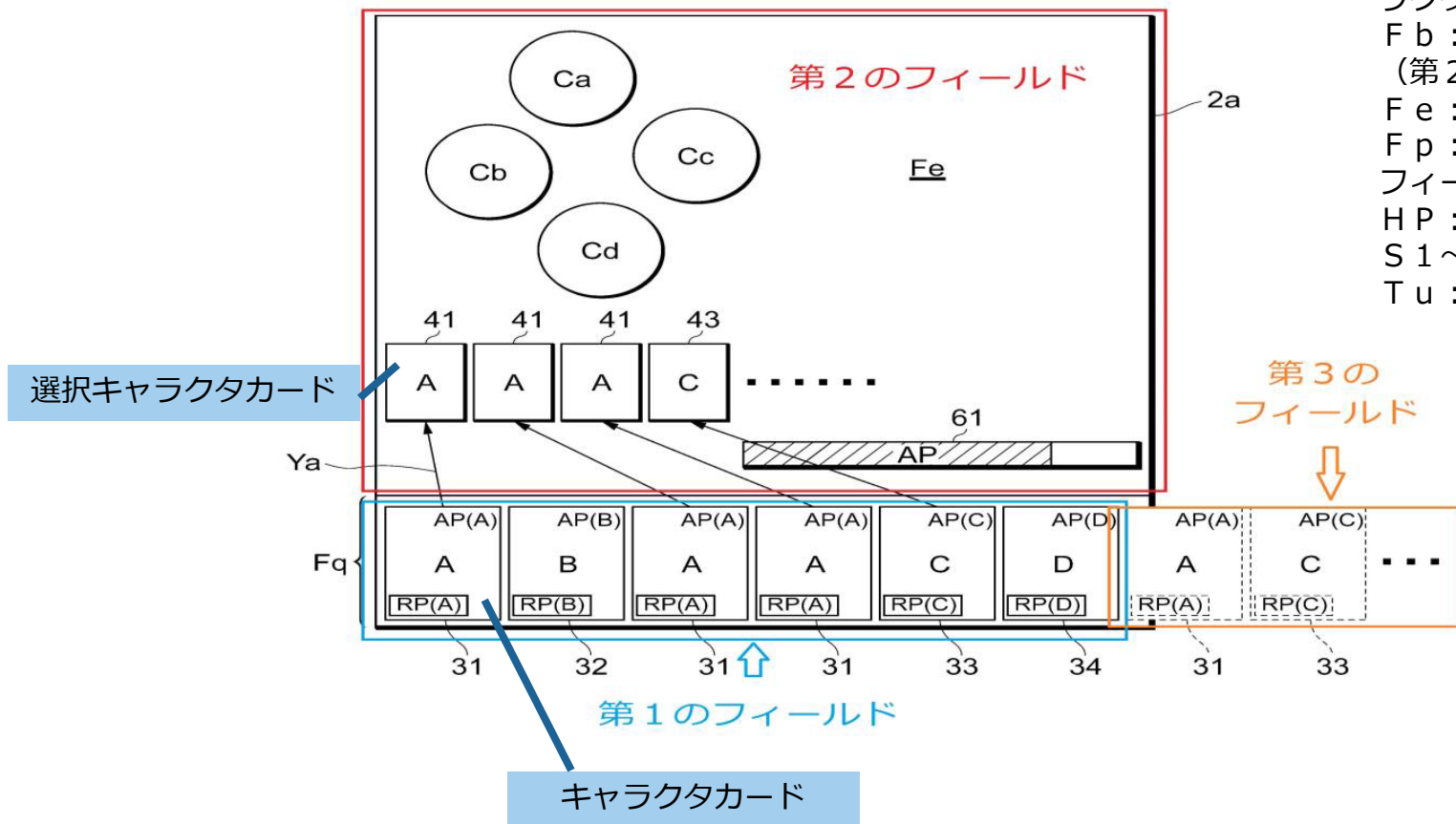
平成30年8月3日	手続補正書
平成30年8月20日	拒絶理由通知
平成30年10月23日	意見書, 手続補正書
平成30年11月19日	拒絶査定
平成31年2月22日	拒絶査定不服審判請求
平成31年5月14日	審決謄本送達 (請求棄却審決)
平成31年6月12日	審決取消訴訟提起
令和2年6月4日	判決言渡
令和2年9月15日	特許査定

## 本願発明について

- A) 他のコンピュータと通信可能に接続されるコンピュータを,
- B) それぞれに対して、キャラクタの選択に用いられるポイントおよび複数のパラメータが、キャラクタ毎に個別に設定された複数のキャラクタカードを互いに隣接配置した状態で第1フィールドに表示する第1制御手段と,
- C) 前記第1フィールドに表示された複数のキャラクタカードのうち、前記ポイントが時間の経過に伴って加算されるポイント総量<sub>(1)</sub>以下であるキャラクタカードをプレイヤーの操作によって選択可能に表示する第2制御手段と,
- D) 選択されたキャラクタカードを前記第1フィールドから除去して、対応するキャラクタを前記第1フィールドとは異なる第2フィールドに配置する第3制御手段と,
- E) プレイヤーの操作によって選択されたキャラクタカードに設定されたポイントを前記ポイント総量から減算された新たなポイント総量として表示する第4制御手段と、として機能させ,
- F) 前記第2フィールドへのキャラクタカードの配置に伴い、前記第1フィールドとは異なる第3フィールドに配置されていた追加のキャラクタカードが、前記第1フィールドに補充されるように表示され,
- G) 前記選択されたキャラクタカードに対応するキャラクタは<sub>(3)</sub>、設定された前記複数のパラメータに基づいて<sub>(2)</sub>、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃し,
- H) 前記新たなポイント総量が時間の経過に伴って加算され<sub>(1)</sub>、前記新たなポイント総量以下のポイントが設定された前記第1フィールド内のキャラクタカードをプレイヤーの操作によって引き続き選択可能である,
- I) 対戦ゲーム制御プログラム。

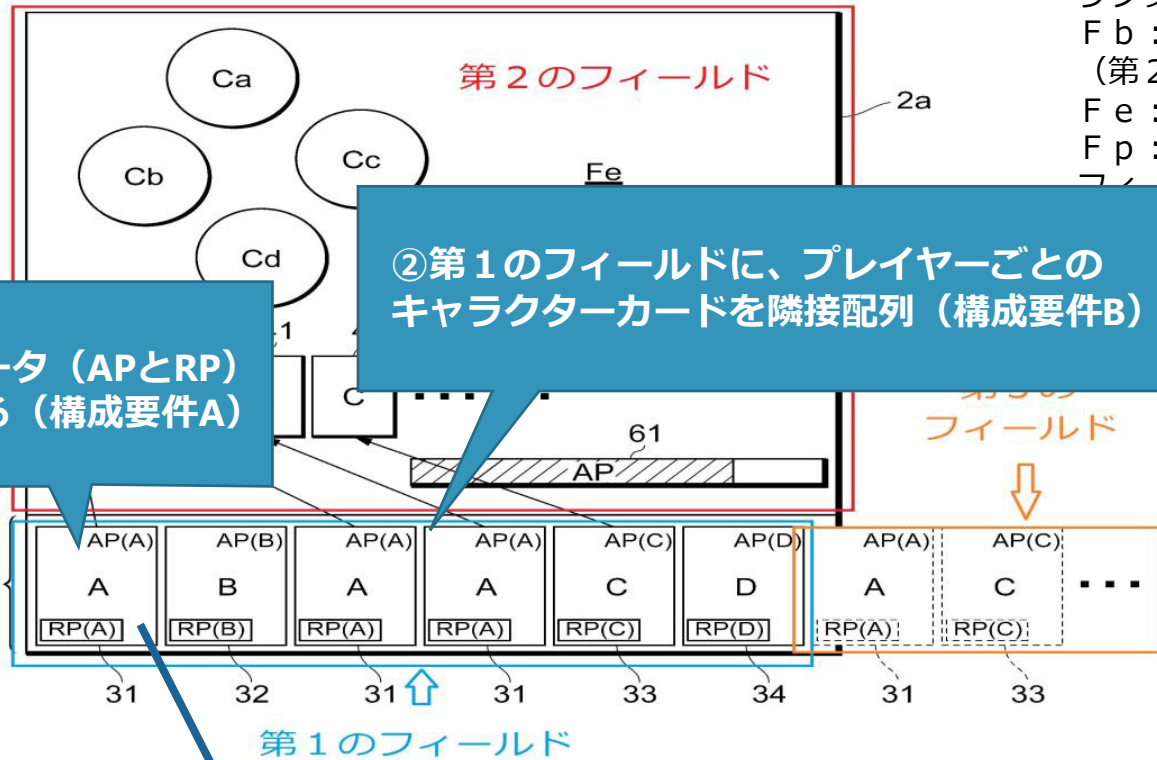
# 本願発明について

Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクタ  
Fb : バトルフィールド  
(第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1の  
フィールド)  
HP : ヒットポイント  
S1~S10 : ステップ  
Tu : ターン



# 本願発明について

Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクタ  
Fb : バトルフィールド  
(第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1の  
フィールド)  
Hitポイント  
S10 : ステップ  
ターン



① 複数のパラメータ (APとRP) が表示されている (構成要件A)

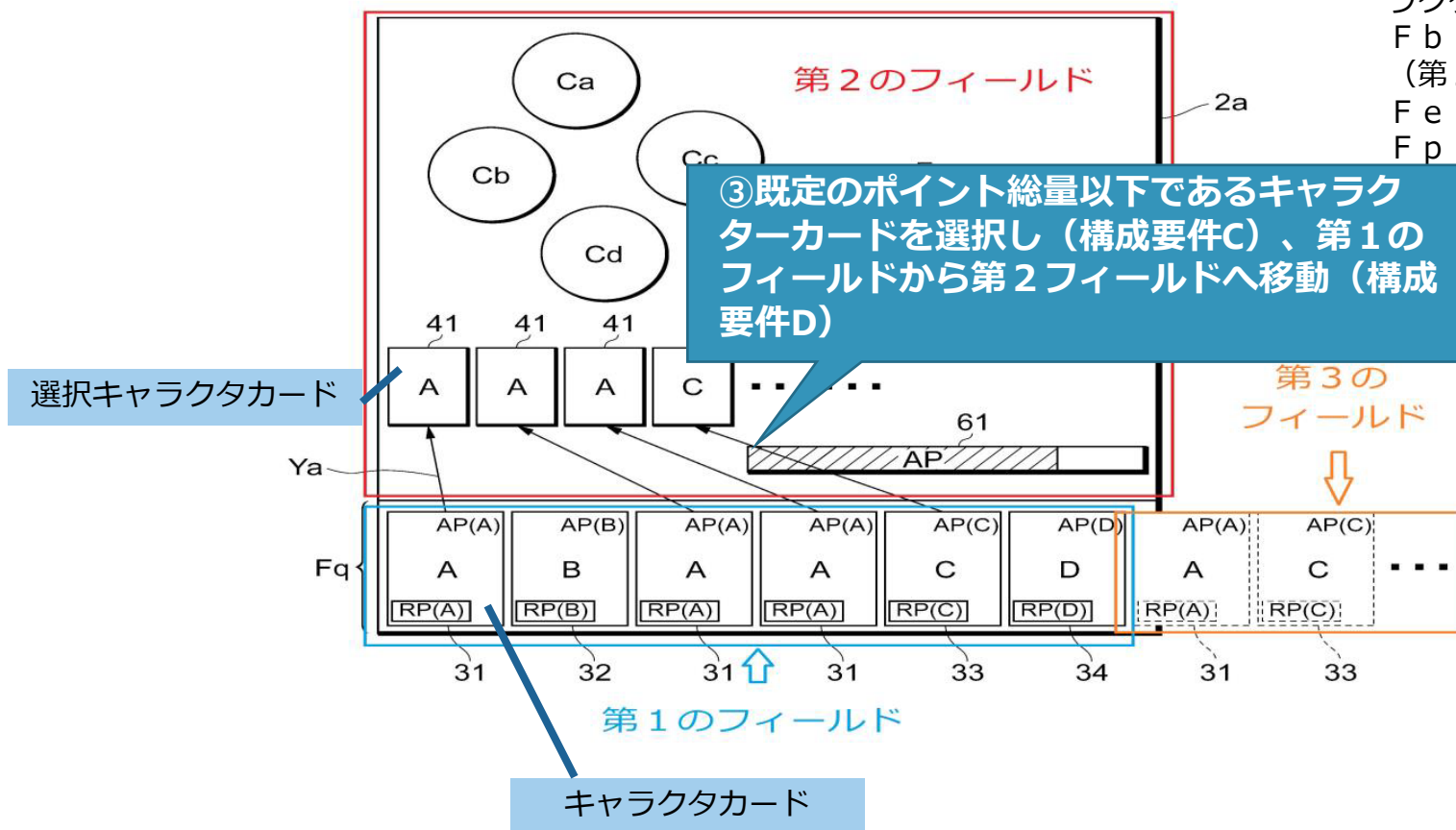
② 第1のフィールドに、プレイヤーごとのキャラクターカードを隣接配列 (構成要件B)

キャラクタカード

選

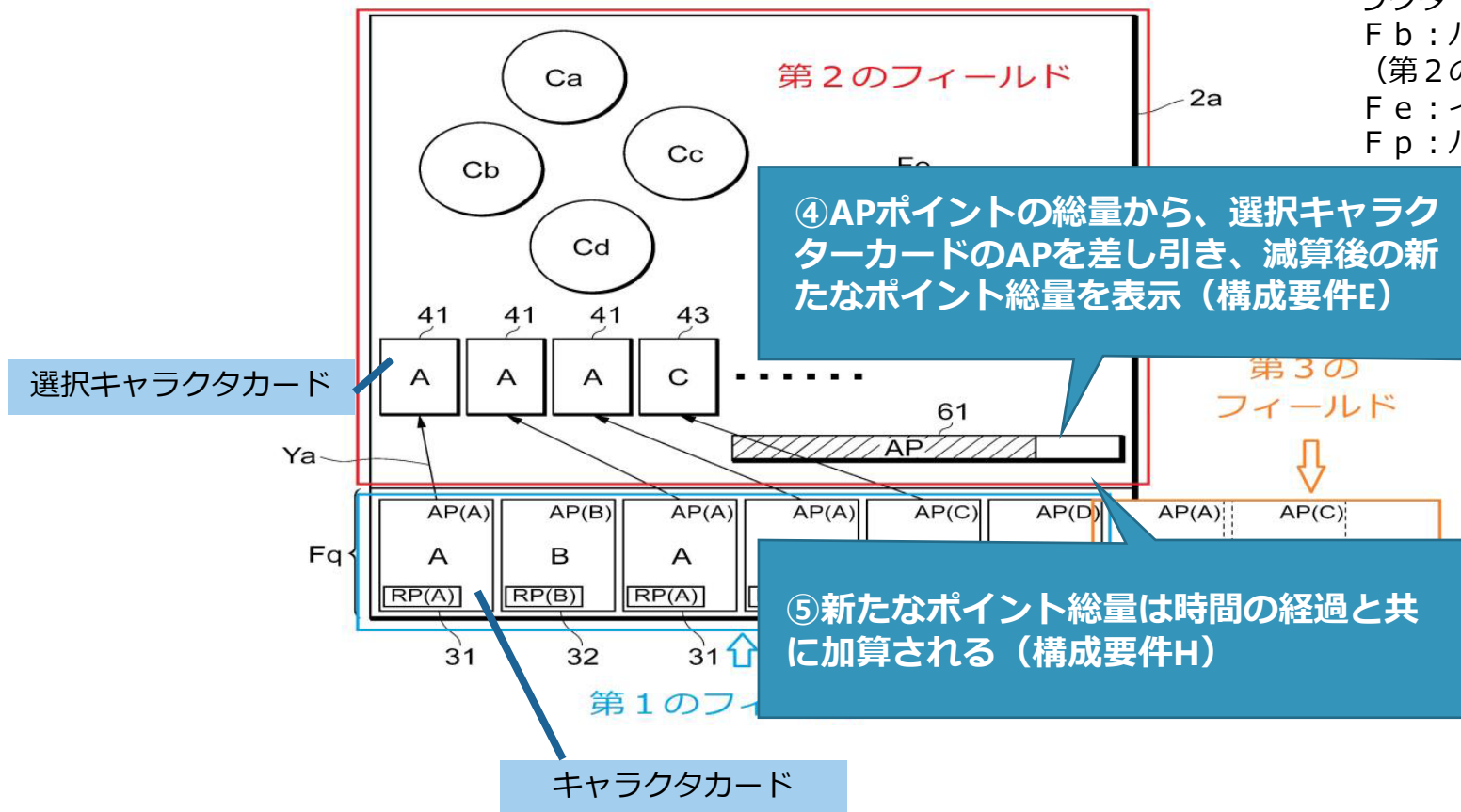
# 本願発明について

Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクタ  
Fb : バトルフィールド (第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1のフィールド)  
S10 : ステップ  
ターン  
変換さ (数値等)



# 本願発明について

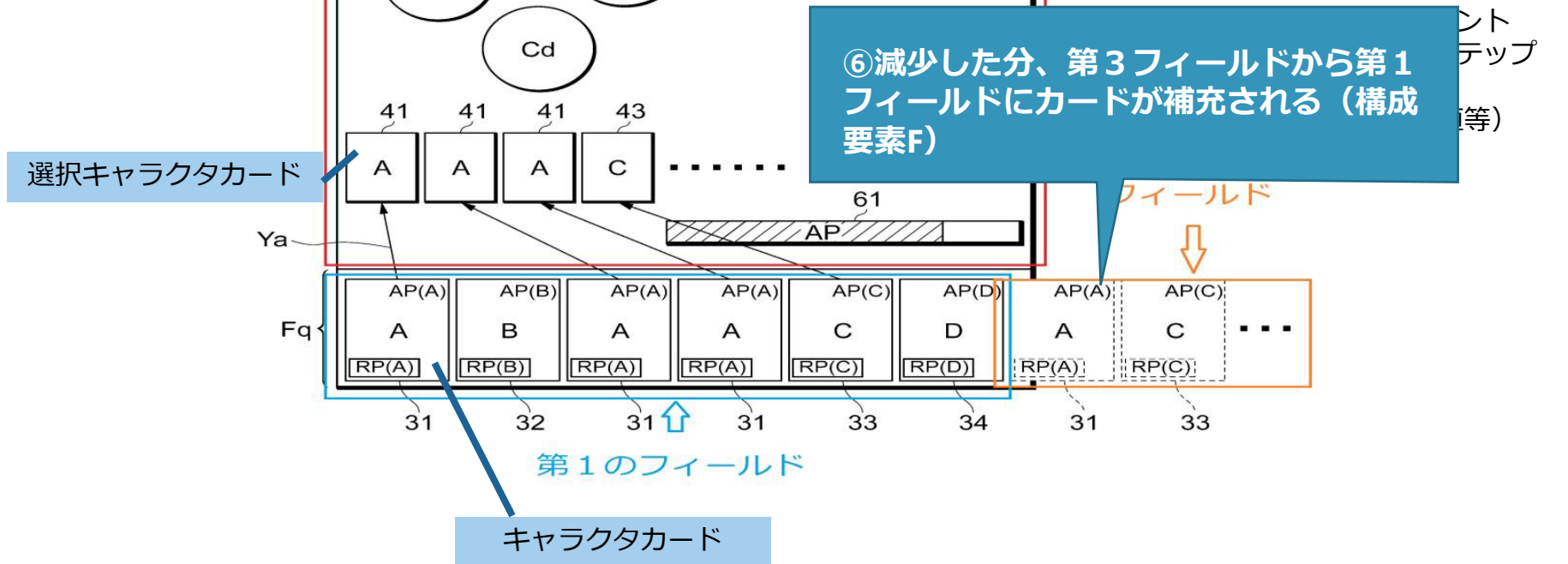
Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクタ  
Fb : バトルフィールド (第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1のフィールド)



AP : アクションポイント  
10 : ステップ  
ターン  
数値 (数値等)

# 本願発明について

Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクタ  
Fb : バトルフィールド (第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1のフィールド)



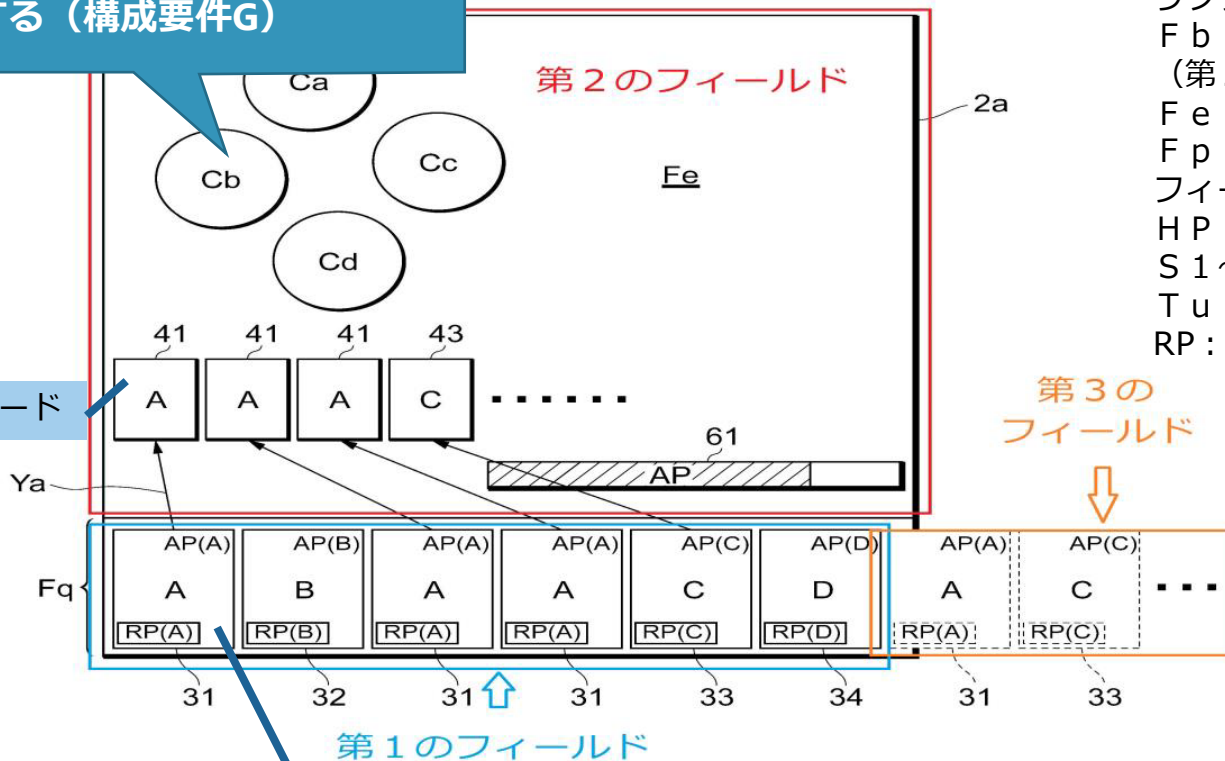


# 本願発明について

⑦設定された複数のパラメータ (AP, RP) のに基づき、第2フィールドで敵キャラクターを攻撃する (構成要件G)

Ca, Cb, Cc, Cd :  
プレイヤーキャラクタ  
Ea, Eb, Ec : 敵キャラクター  
Fb : バトルフィールド (第2のフィールド)  
Fe : イベントフィールド  
Fp : パレット (第1のフィールド)  
HP : ヒットポイント  
S1~S10 : ステップ  
Tu : ターン  
RP : 俊敏さ (数値等)

選択キャラクターカード



キャラクターカード

## 引用発明について

オンラインゲーム「CARTE」紹介ムービー (YouTube, 2012年3月1日)  
<https://www.youtube.com/watch?v=uCe5J7ESl-g>



カードの用途

シャードカード  
エネルギー回復のため

クリーチャーカード  
敵と戦うため

## 裁判所が原告の主張を採用できるとした取消事由

### 取消事由 1 – 2（相違点Bの看過）について

#### <審決>

構成要件G（前記選択されたキャラクタカードに対応するキャラクタは、設定された前記複数のパラメータに基づいて、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃し）は一致点である。

#### <原告の主張>

引用発明においては、「A Pの値」という単一のパラメータにのみ基づいて攻撃が行われていることは示されているものの、「A Pの値」以外のパラメータをも用いて攻撃が行われているかどうかは、何ら示されていない。

よって、引用発明には、本願発明の構成のうち、「設定された複数のパラメータに基づいて」（下線部(2)）第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃する構成は開示されていない。

#### <被告（特許庁）の主張>

「HPの値」が「0」になったカードのCREATUREは、「アタックゾーン」、すなわち「第3領域」から除去され、以後、攻撃に使用することはできないものと解すべきである。

してみると、引用発明においては、各カードの「HPの値」が「0」でないことを条件として攻撃を行なうものであるといえるから、引用発明は、「HPの値」にも基づいて攻撃を行っているものといえることができる。

## 裁判所の判断

(1) 本願発明における「選択されたキャラクタカードに対応するキャラクタ」は、「設定された前記複数のパラメータに基づいて、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃」するものである。一方、審決の認定した引用発明は、「レベル」、「APの値」及び「HPの値」という複数のパラメータが、「CREATURE毎に個別に設定された複数のカード」を用いて対戦ゲームを行うものであるが、選択された「カードのCREATURE」による対戦相手の「カードのヒーロー」に対する攻撃は、もっぱら、「APの値」に基づいて行われており、CREATUREに設定された他のパラメータである「レベル」や「HPの値」が、攻撃に用いられているとは認められない。そうすると、審決の認定した引用発明においては、「APの値」という単一のパラメータにのみ基づいて攻撃が行われているものと解するほかないから、本願発明の「設定された複数のパラメータに基づいて」第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃することに相当する事項は、審決の認定した引用発明には備わっておらず、この点は原告主張の相違点Bを構成する。

そして、相違点Bに係る構成が容易想到であるというためには、キャラクタが複数のパラメータに基づいて攻撃を行う構成を開示又は示唆する公知文献等を引用するか、又は当該構成が周知技術であることを示す等して、これを引用発明に適用して相違点Bに係る構成を得ることの容易想到性を検討すべきである。このように、相違点Bを看過した結果、かかる検討を行っていない点において審決には誤りがあり、この誤りは審決に影響を及ぼしている。

## 裁判所の判断

2. 被告は、引用発明においては、「HPの値」が「0」になったカードは、以後、攻撃に使用することはできないから、各カードの「HPの値」が「0」でないことが条件となっているという意味において、引用発明は、「HPの値」にも基づいて攻撃を行っている旨主張する。

しかしながら、「HPの値」が「0」となり、「第3領域」から除去されると、その後は攻撃自体を行ない得ないのであるから、「APの値」と「0」である「HPの値」とに基づいて攻撃が行われているということとはできない。

また、「HPの値」が「0」を除く任意の値である場合においても、「APの値」と当該任意の値とに基づいて攻撃が行われることは、何らCART Eには開示されていないのであるから、引用発明においては、「APの値」と「HPの値」とに基づいて攻撃が行われているとみることはできない。

したがって、被告の主張は採用することができない。

## 裁判所が原告の主張を採用できるとした取消事由

### 取消事由 2 – 2（相違点 6 の容易想到性の判断誤り）について

#### <相違点 6>

第3フィールドに配置されていた追加のキャラクタカードが、第1フィールドに補充されるように表示することに関し、

本願発明：第2フィールドへのキャラクタカードの配置に伴い行われる

引用発明：第1 1領域から、第7領域へのカードの配置に伴い行われる

#### <審決>

カードの移動に関し、どのフィールドもしくはどの領域への移動を補充の対象とするかは、**ゲーム上の取決め**にすぎない。また、上記発明特定事項とすることによる技術的困難性もなく、格別な作用効果もないため、当業者が当然なし得る程度の技術的事項にすぎないというべきである。

#### <原告の主張>

本願発明では、敵キャラクタへの攻撃を行う第2フィールドへの配置に伴い、キャラクタカードが第1フィールドに補充される。これに対し、引用発明では、マナを増やすための第7領域への配置に伴い、新たなカードが第1 1領域に補充されるが、敵ヒーローへの攻撃を行うための第3領域への配置に伴い、新たなカードが第1領域に補充されることはない。

→**カードを配置させる目的が異なる**。引用発明に記載の構成に基づき、相違点6に係る構成に置き換えることが容易想到であるとする審決の判断は、本願発明を見てなされた後付けの議論である。

#### <被告（特許庁）の主張>

上記の相違点はゲーム制作者がゲームのルールを決める際に適宜決めるべき設計的な事項にすぎず、提供しようとするゲーム性に応じたゲーム上の取決めにすぎない（主張は審決時から特に相違なし）。

## 裁判所の判断

(1) 相違点6に係る構成が容易想到であると判断するに当たっての審決の論理構成は、次のとおりである。

① 「手持ちのカード」が他のフィールド又は領域への移動に伴いその数を減じたときに「手持ちのカード」を補充するという構成を採用するに当たって、どのフィールド又は領域への移動を補充の契機とするかはゲーム上の取決めにすぎない。

② よって、第7領域への移動をカードの補充の契機とする引用発明の構成を、第3領域（敵ヒーローへの攻撃を行うための領域）への移動を補充の契機とする本願発明の構成に変更することは、ゲーム上の取決めを変更することにすぎない。

③ よって、引用発明の構成を本願発明における構成とすることも、ゲーム上の取決めの変更にはすぎず、当業者が容易に想到し得た。

## 裁判所の判断

(2) しかしながら、審決の上記論理構成は、次のとおり不相当である。

ア 審決は、引用発明の認定に当たって「カード」の種類に言及していないが、C A R T Eによれば、第10領域から第11領域へのカードの補充の契機となるのは、「シャードカード」（深緑の地色に白抜きで円形と三日月形が表示されているカード）の第11領域から第7領域への移動及び第7領域から第6領域への移動である（00分39秒～40秒，00分49秒～50秒等）。

そして、「シャードカード」は、専ら「マナ」（カードのセッティングやスキルの発動に必要な不可欠なエネルギー<00分42秒>）を増やすために用いられるカードであり、その移動先はシャードゾーン（第7領域）又はマナゾーン（第6領域）に限られ、**敵との直接の攻防のためにアタックゾーン（第3領域）又はディフェンスゾーン（第4領域）に移動させられることはない。**これに対し、「クリーチャーカード」は、敵のクリーチャーやヒーローとの攻防に直接用いられるものであって、第11領域から適宜アタックゾーン（第3領域）又はディフェンスゾーン（第4領域）に移動させられ、攻防の能力を表す「A Pの値」及び「H Pの値」を有している。

イ このように、引用発明におけるカードの補充は、本願発明におけるそれとの対比において、補充の契機となるカードの移動先の点において異なるほか、移動されるカードの種類や機能においても異なっており、**相違点6は小さな相違ではない。**そして、かかる相違点6の存在によって、**引用発明と本願発明とではゲームの性格が相当程度に異なってくるといえる。**したがって、相違点6に係る構成が「ゲーム上の取決めにすぎない」として、他の公知技術等を用いた論理付けを示さないまま容易想到と判断することは、相当でない。



## まとめ

- 複数パラメーターを用いることが共通していたとしても、当該パラメーターが適用されている段階が異なる場合には、そのパラメーターの適用形態が厳密に判断され、相違点となりうることもある。
- 単なる取り決めのように見える構成であっても、発明の本質（本件でいうゲームの性格）に大きくかかわる場合には、重要な相違点であるとみなされ、進歩性が認められる可能性はある。