

平成16年8月24日

## ソフトウェアの保護について

### << 略歴 >>

京都大学 航空工学科 卒業  
川崎重工業にて航空機の設計に従事  
平成9年1月 弁理士登録  
平成9年1月～平成16年3月 明成国際特許事務所  
平成16年4月～現在  
特許事務所 源 開設  
名古屋大学法科大学院にて法曹目指して勉強中！



特許事務所 源  
弁理士 加藤光宏

〒481-0013 西春日井郡師勝町二子神明27-6  
Tel 0568-26-1207 Fax 0568-26-1630 E-mail katomi@violet.plala.or.jp

## 1. ソフトウェア保護の実状

### ◆ソフトウェアの三分類

- 1) 技術的アルゴリズム…例) 車両等の制御プログラムなど  
→特許で保護可能(アルゴリズム自体に自然法則利用性有り)
- 2) コンピュータ利用技術…例) ビジネスモデル特許など  
→特許で保護可能(「ハードウェアの使い方」に自然法則利用性有り)
- 3) 技術性があまり大きくないもの…例) ゲームソフトなど  
→著作権で保護

参考: 審査基準「コンピュータ・ソフトウェア関連発明」

### ◆「1) 技術的アルゴリズム」の例

特許第3208777号「印刷装置および画像記録方法」

【請求項1】単位面積当たりの濃度の異なる2種類以上のドットを、印字対象物上に形成可能なヘッドを備え、該ドットの分布により多階調の画像を記録する**印刷装置であって、**

印刷すべき画像の階調信号に対応する、前記単位面積当たりの**濃度の高い側**である一方の側のドットが分担する**記録濃度**と前記単位面積当たりの**濃度の低い側**である他方の側のドットが分担する**記録濃度**とを得る**記録濃度決定手段**と、

該**濃度が高い側**である一方の側のドットが分担する記録濃度に基づいて、2以上の**多値化**を行なって、前記単位面積当たりの**濃度が高い側**である一方の側のドットの**形成を判断する第1のドット形成判断手段**と、

該単位面積当たりの濃度が高い側である一方の側のドットの**多値化の結果に基づいて**、前記単位面積当たりの**濃度が低い側**である他方の側のドットの記録濃度に反映すべき補正データを求め、前記他方の側のドットが分担する**記録濃度を補正する記録濃度補正手段**と、

該記録濃度補正手段により**補正された記録濃度に基づいて**、前記単位面積当たりの**濃度が低い側**である他方の側のドットによる2以上の多値化を行ない、該他方の側の**ドットの形成を判断する第2のドット形成判断手段**と、

前記第1および第2のドット形成判断手段の判断結果に基づいて、前記ヘッドを駆動して、単位面積当たりの**濃度の異なる2種類以上のドットを形成させるヘッド駆動手段**とを備えた印刷装置。

### ◆クレームの形式と注意点

装置クレーム…プログラムがインストールされた装置を販売するか？

方法クレーム…プログラムを実質的に実行するのは誰か？

媒体クレーム…媒体に格納されるモジュール(機能)は何か？

プログラムクレーム…実績不明、外国対策が別途必要

## 2. ソフトウェア特許の例

### 2-1. 振込サービス「パーフェクト<sup>®</sup>」

特許第3029421号「振込処理システム」

権利者:株式会社三井住友銀行

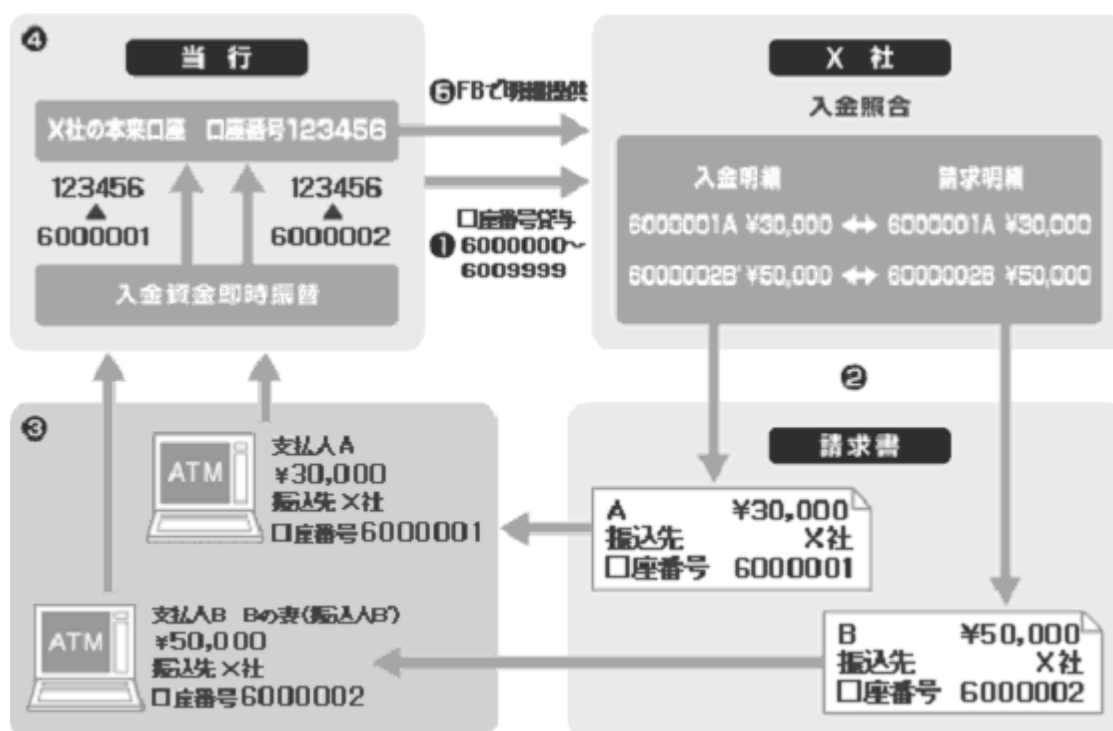
【請求項1】 銀行システムにおける、支払人と関連づけられた複数の関連口座を用いて振込を行う**振込処理システム**であって、

前記**複数の関連口座**に振り込まれた資金を、**取りまとめるための特定口座に入金処理**を行う手段と、

前記関連口座への**振込情報**を、支払人と関連付けられた**関連口座の口座関連情報**および/または**前記関連口座を特定する番号**を付加して、出力する出力手段と、

出力された前記振込情報を前記**特定口座の振込情報**として格納する手段とを備えることを特徴とする振込処理システム。

#### ●サービス仕組図



(三井住友銀行 HP より <http://www.smbc.co.jp/hojin/eb/perfect/shikumi.html>)

## 2-2. マピオン®

特許第2756483号「広告情報の供給方法およびその登録方法」

権利者: 凸版印刷株式会社

【請求項1】 コンピュータシステムにより 広告情報の供給を行なう **広告情報の供給方法** において、

広告依頼者に対しては、**広告情報の入力**を促す一方、予め記憶された地図情報に基づいて**地図を表示**して、当該**地図上において** **広告対象物の位置指定**を促す段階と、

前記地図上において位置指定された**広告対象物の座標を**、**入力された広告情報と関連づけて逐一記憶**する段階とを備える一方、

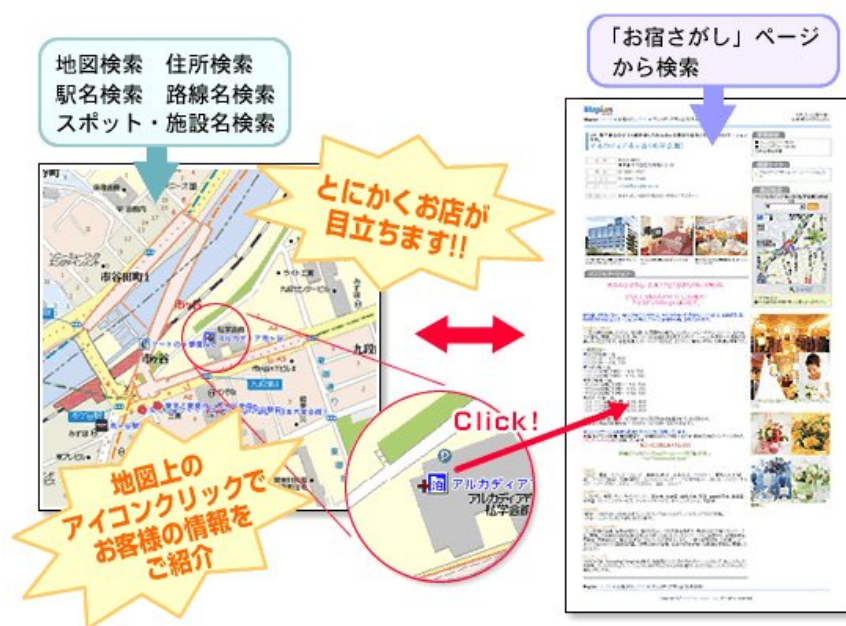
広告受給者に対しては、前記地図情報に基づく**地図を表示**するとともに、当該地図上の地点であって、記憶された**広告対象物の座標に相当する地点に**、**画像化した当該広告対象物を表示**して、**所望する広告対象物の選択**を促す段階と、

選択された**広告対象物に関連づけられた広告情報を読み出す**段階と、

読み出された**広告情報を**、**前記広告受給者に対して出力する**段階とを備えることを特徴とする**広告情報の供給方法**。

【請求項8】 **広告依頼者に対し**、**広告情報の入力**を促す一方、予め記憶された地図情報に基づいて**地図を表示**して、当該**地図上において** **広告対象物の位置指定**を促す段階と、

前記地図上において位置指定された**広告対象物の座標を**、**入力された広告情報と関連づけて逐一記憶する**段階とを備えることを特徴とする**広告情報の登録方法**。



ウェブマピオン  
HPより  
(<http://www.mapion.co.jp/customer/sales/webM/>)

### 3. ソフトウェア特許の訴訟例

#### 3-1. 診療受付票発行装置事件

大阪地判平成5年11月30日(大阪地裁平成3年(ワ)第405号)

【原告】 大東楽器株式会社

【被告】 株式会社アジア

【特許番号】 特許第1522020号(出願S60.10.15/登録H1.10.12)

【発明の名称】 診療受付票発行方法

##### 【特許請求の範囲】

患者の投入したカードの記録情報を読み込む読み取り手段と、診療科名を入力する入力手段と、各診療科毎の受付番号を印字して排出する受付票プリンターとを備えた一又は**複数の受付器**と、

前記読み取り手段によって読み込まれた患者情報を記憶する記憶手段と、各診療科毎の現在の受付番号を記憶する記憶手段と、その受付番号記憶手段によって記憶された受付番号をもとに各診療科毎の新たな受付番号を設定する受付番号設定手段とを備えた**一台の管理装置**と、初診患者の受付と診療費用の会計処理を行なう**ホストコンピュータ**と、

からなり、

**各受付器**が受け付けた**再診患者の受付情報**と**ホストコンピュータ**に入力された**初診患者の受付情報**を前記**管理装置**に送り、

この**管理装置**において、各**受付器**及び**ホストコンピュータ**によって受け付けた患者の**各診療科毎の受付番号**を設定して該当する**受付器**又は**ホストコンピュータ**へ送り、

**受付器**において、その設定された**受付番号**を**受付票**に印字して**排出**するとともに、**ホストコンピュータ**から**会計を終了した患者の情報**を前記**管理装置側**へ**送る**ことを特徴とする診療受付票発行方法。

##### 【侵害対象製品(イ号)】

ホストコンピュータとの通信用プログラムを組み込んだ再来患者受付機を販売。

イ号では、管理装置の機能は、ホストコンピュータによって実現されていた。

##### 【判決要旨】

1) 管理装置は、ホストコンピュータと別体であることが必要

2) 「管理装置に送り」とは、「コンピュータや端末を通信回線で接続して…ファイルとして、送り先の所望のデータファイルに格納し、或いは送り先に新規ファイルを作成する」ことを意味

↓

イ号製品は、これらの要件を満足しない。

### 3-2. インターネット時限利用課金システム事件

東京地裁平成12年12月12日決定(東京地裁平成12年(ヨ)第22138号)

【原告】 株式会社インターナショナルサイエンティフィック

【被告】 ビットキャッシュ株式会社

【特許番号】 特許第2939723号(出願H8.7.11/登録H11.6.18)

【発明の名称】 インターネットの時限利用課金システム

#### 【特許請求の範囲】

クライアントにインターネットとの接続サービスを提供する**ターミナルサーバ**と、  
該ターミナルサーバからの指示により**クライアントから入力された個別情報に基づいてインターネットとの接続可否を確認**する認証サーバと、

該認証サーバに連動し各クライアントの**個別情報及び予め設定された利用可能な時間を示す接続度数**から構成される認証データを**各クライアント毎に一つのレコード単位として管理**する拡張認証データベースを各レコード単位毎に有する認証データベースと、

該拡張認証データベースに連動し各クライアントの**接続利用時間に合わせて接続料金を計算して接続度を逐次更新**する課金サーバとを備え、

該拡張認証データベースで管理されるクライアントの**接続度数が〇になるまでの間に限りインターネットの接続サービスを提供**してなることを特徴とするインターネットの時限利用課金システム

#### 【侵害対象製品(イ号)】

顧客は、プリペイド方式の BitCash カードを購入する。オンラインで、コンテンツ購入の際に、BitCash カードの「カード情報」を入力すると、プリペイドの額に応じたクレジット数に基づいて、決済される。

音楽などのコンテンツ利用時には、「利用時間に応じて課金する方式ではなく、利用者が利用を開始する際に所定の料金を一括して課金する方式」を採用。

#### 【決定要旨】

イ号システムは、以下の点で本件構成要件を満たさない。

- ・インターネットとの接続サービスを提供するものではない
- ・クレジット数の管理は、「各利用者ごとに予め設定された利用可能時間を示す接続度数」の管理とは認められない
- ・利用時間に応じて逐次減少させる接続度数に相当するものも存在しない

### 3-3. マルチウィンドウ表示制御装置事件

東京地判平成15年4月16日(東京地裁平成13年(ワ)第15719号)

【原告】 カシオ計算機株式会社

【被告】 株式会社ソーテック

【特許番号】 特許第2134277号(出願 S61.2.15/登録 H10.1.9)

【発明の名称】 マルチウィンドウ表示制御装置

#### 【特許請求の範囲】

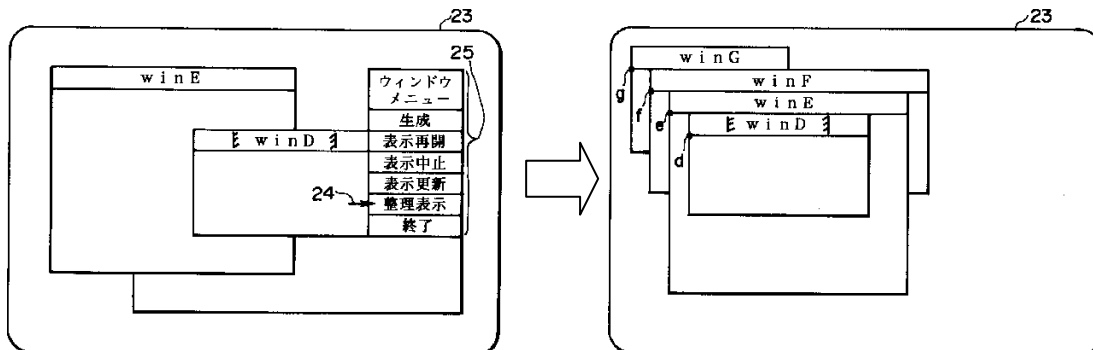
[1] 表示優先順位が決められた**複数のウィンドウをその表示優先順位に従って重ね合わせて表示すべく制御**するウィンドウ表示制御手段と、

[2] **メニュー表示の指示**があった際に、上記**各ウィンドウの表示状態を保ったまま複数のメニューを表示すべく制御**するメニュー表示制御手段と、

[3] 上記複数のメニューの中で**ウィンドウ整理表示のメニューを選択**するメニュー選択手段と、

[4] 上記ウィンドウ整理表示のメニュー選択により、上記各ウィンドウをその**表示優先順位が下位のウィンドウから順に上方向に重ね合わさり、且つその個々のウィンドウを、表示領域上の左上位置から右下方向にそって順次一定間隔ですらして配置**することで上記個々のウィンドウのタイトル表示領域が識別できるように表示制御する整理表示制御手段と

[5] を具備したことを特徴とする**マルチウィンドウ表示制御装置**。



#### 【侵害対象製品(イ号)】

Windows Me<sup>®</sup>プレインストールのパーソナルコンピュータ

#### 【判決要旨】

マッキントッシュ用のペインティングプログラム「FULLPAINT」のマニュアルに本件特許に類似の機能の開示あり。

「表示優先順位」についての開示は存在しなかったが、これだけでは進歩性無し。

↓

本件特許は、進歩性(29条2項)の規定に該当する。従って、「本件特許は無効理由が存在することが明らかであるから、本件特許に基づく原告の本訴請求は、権利の濫用に当たり許されない」(判決文より)。

### 3-4. ワードアート

東京地判平成12年7月18日(東京地裁平成十一年(ワ)第一三四六号)

【原告】 アッセ株式会社

【被告】 マイクロソフト株式会社

【特許番号】 特許第 2613766 号(出願 S61.12.30/登録 H9.2.27)他3件

【発明の名称】 版下デザイン装置

#### 【特許請求の範囲】

- [1]描画すべきキャラクタ列の**各キャラクタデータを入力**する手段と、  
[2]上記キャラクタ列を弓型に配列すべきことが指定されているとき、上記キャラクタ列のうち最初のキャラクタの**描画始点を表す第一点の位置**と、上記キャラクタ列のうち**最後のキャラクタの描画終点を表す第二点の位置**と、描画すべき**弓型配列の高さを表す第三点の位置とを指定**するデータを入力する手段と、  
[3]上記第一点から上記第三点を通して上記第二点に至るまでの**円形又は楕円形の一部を表すキャラクタ配列軌跡**を演算する手段と、  
[4]キャラクタ配列軌跡上に上記キャラクタ列の各**キャラクタを割り付けると共に**、当該割り付けられた各**キャラクタの大きさ及び回転角を決定**する手段と、  
[5]上記キャラクタ列の上記割り付けられた**一つのキャラクタと、次のキャラクタとの関係で、間隔を変更するか否かを判断**する手段と、  
[6]**間隔の変更が必要**であるとの判断結果が得られたとき、上記次の**キャラクタを所定量だけ移動**させる手段と  
[7]を具えることを特徴とする**版下デザイン装置**

#### 【侵害対象製品(イ号)】

マイクロソフトオフィスの一部であるエクセル®及びワード®

ワードアート

#### 【判決要旨】

- 1)ワードアートのアルゴリズムは本件特許の構成要件[2]、[3]を満たさない。  
・ワードアート…制御点、楕円弧の中心角を使用  
→このアルゴリズムが上記構成要件を満足するか否かについて、立証不十分とされている。
- 2)ワード®をインストールしたパーソナルコンピュータは、「文書処理装置」であって、「版下デザイン装置」に当たらない。従って、イ号製品(ソフトウェア)は、版下デザイン装置の生産にのみ使用する物には該当せず、間接侵害に当たらない。



### 3-5. JALチケットレスサービス事件

「社員が出張などで利用した航空運賃を企業が一括精算するオンラインシステムの特許権を侵害されたとして、**日航インターナショナルが全日空グループに100億円の損害賠償**を求める訴えを、**27日までに東京地裁**に起こした。

日航によると、このシステムは顧客企業がオンラインで航空券を予約すれば、社員はクレジットカードによる本人確認だけで搭乗できる仕組み。1998年5月に特許を出願し、99年1月にサービスを開始。2001年4月に「ビジネスモデル特許」として登録された。**約1万1000社が利用**している。

**全日空は1年遅れの2000年1月に同様のサービスを開始し、約1万社が利用**している。」(Sankei Web 2004.7.27 より <http://www.sankei.co.jp/>)

【特許番号】 特許第3179409号(出願 H10.5.28/登録 H13.4.13)

【発明の名称】 ID情報利用の搭乗券発行システム

#### 【特許請求の範囲】

航空券予約を受けて搭乗券を発行する搭乗券発行機関に設けられた**ホストコンピュータ**と、各ユーザ機関に設けられた汎用パソコンと、空港に設けられた**搭乗券発券機**と、各ユーザ機関内の利用者個人に関する**利用者ID情報が記録されたID記録媒体**と、を備え、

[1] 各ユーザ機関の**汎用パソコン**は、搭乗券発行機関に対して**各ユーザ機関**及び当該ユーザ機関内の利用者個人の**ID情報**を表示して**航空券予約申請**を行う予約申請機能を有し、

[2] 搭乗券発行機関の**ホストコンピュータ**は、

汎用パソコンからの航空券予約申請に基づいて**航空券予約を成立**させる予約受領機能と、

成立した**航空券予約情報**と、当該航空券予約のために汎用パソコンによって表示された利用者個人の**ID情報**とを**空港の搭乗券発券機に送信**する待機指令機能と、

搭乗券発券機から送信される搭乗券の**発券結果情報を蓄積**する情報蓄積機能と、

前記航空券予約のために汎用パソコンによって表示された**各ユーザ機関のID情報**に基づいて、**各ユーザ機関毎に料金請求額を算出**することができる一括精算機能と、を有し、

[3] 空港の**搭乗券発券機**は、

**ID記録媒体の入力を通じて利用者ID情報**を読取るID読取機能と、

読取った利用者ID情報とホストコンピュータから送信された利用者個人の**ID情報**とを**照合**する照合機能と、

照合した結果に基づいて対応する**航空券予約情報に基づく搭乗券を発券**する発券機能と、

**搭乗券発券の事実をホストコンピュータに送信**する発券結果送信機能とを有する、ことを特徴とするID情報利用の搭乗券発行システム。

## 4. おまけ

### 4-1. ときめきメモリアル事件

【事件番号】 最判平成13年2月13日(最高裁判所平成11年(受)955号)

#### 【事案の概要】

上告人(侵害者)は、コンピュータ用ゲームソフト「ときめきメモリアル」について、**ゲームで使用するパラメータデータを格納したメモリーカード**を輸入、販売した。

「ときめきメモリアル」は、プレイヤーが架空の高等学校の生徒となって、3年間の勉強や出来事、行事等を通してあこがれの女生徒から愛の告白を受けることを狙う恋愛シミュレーションゲームである。

メモリーカードを使用すると、ゲームスタート時点が卒業間近の時点に飛び、告白の可否を制御するパラメータの数値が本来ならばあり得ない高数値に置き換えられ、必ずあこがれの女生徒から愛の告白を受けることができる。

#### 【判決の概要】

「本件メモリーカードの使用は、本件ゲームソフトを改変し、被上告人の有する**同一性保持権を侵害**するものと解するのが相当である。けだし、本件ゲームソフトにおけるパラメータは、それによって主人公の人物像を表現するものであり、その変化に応じてストーリーが展開されるものであるところ、本件メモリーカードの使用によって、本件ゲームソフトにおいて設定されたパラメータによって**表現される主人公の人物像が改変**されるとともに、その結果、**本件ゲームソフトのストーリーが本来予定された範囲を超えて展開され、ストーリーの改変**をもたらすことになるからである。」

### 4-2. 中古ゲーム販売事件

【事件番号】 最判平成14年4月25日(最高裁判所平成13年(受)952号)

#### 【事案の概要】

上告人は、ゲームソフトの著作権者である。

被上告人ら(中古販売業者)は、上告人らを発売元として**適法に販売**され、小売店を介して需要者に購入され、遊技に供されたゲームソフトを**購入者から買い入れて、中古品として販売**していた。

#### 【争点】

ゲームソフトは、「映画の著作物」(著作権法第10条1項7号)に該当するか？

著作権者は、ゲームソフトの頒布権(著作権法26条)を有するか？

(著作権法26条…「著作権者は、その映画の著作物をその複製物により頒布する権利を専有する。」)

#### 【判決の概要】

ゲームソフトは、**映画の著作物に当たり、著作権者は頒布権を有する**。

公衆に提示することを目的としないゲームソフトについては、商品の円滑な流通を確保する等の観点から、**適法な譲渡により消尽し、著作権の効力は再譲渡には及ばない**と解すべき。