

コンピュータソフトウェア関連発明の 特許明細書の研究

第9回 間接侵害

日本橋知的財産総合事務所
弁理士 加島 広基

第四次産業革命が推し進められ、IoTやAI等の新たな技術が進展する中、ICTを利用してビジネス方法を実現するビジネス関連発明の利活用に注目が集まっている。ビジネス関連発明の特許出願件数は、2000年に生じた出願ブーム後に一旦は減少傾向となったものの、モノからコトへの産業構造の変化が進む中で2012年頃から現在に至るまで増加傾向にある。このようなビジネス関連発明は、発明の実施において主にソフトウェアを利用するコンピュータソフトウェア関連発明として規定することができるが、コンピュータソフトウェア関連発明の特許明細書を作成するにあたり一般的な物の発明とは異なる様々な留意点がある。本連載では、コンピュータソフトウェア関連発明独特の特許明細書の書き方について考えてみたい。

1. 平成14年特許法改正におけるプログラム等の取り扱いと間接侵害の規定について

平成14年特許法改正前は特許法における「物」にプログラムが規定されておらず、コンピュータソフトウェア関連発明（以下、CS関連発明）は実質的に装置クレームまたは方法クレームでしか規定することができなかった。この場合、プログラム自体の実施や、プログラムが格納された記録媒体の実施については直接侵害は認められず特許法第101条の規定に基づく間接侵害により差止請求、損害賠償請求を求めることしかできなかった。本稿では、いわゆる一太郎事件知財高裁大合議判決および株式会社カプコンvs株式会社コーエーテクモゲームス知財高裁判決を取り上げ、CS関連発明と間接侵害との関係について考察したい。

2. 一太郎事件知財高裁大合議判決

2.1 本件特許および被疑侵害者の実施行為について

松下電器産業株式会社が株式会社ジャストシステムに対して文書作成のソフトウェアおよび図形作成のソフトウェア（以下、被告ソフトウェアという）の製造・販売行為が特許権（特許第2803236号）を侵害するとして差止請求を求めた訴訟において、東京地裁¹では差止請求が認容されたのに対し、知財高裁の大合議判決²では差止請求が棄却された。本件特許では以下のよう