

令和元年10月24日判決言渡

平成30年（行ケ）第10178号 特許取消決定取消請求事件

口頭弁論終結日 令和元年9月3日

判 決

原 告 グ リ ー 株 式 会 社

訴訟代理人弁護士 大 野 聖 二

訴訟代理人弁理士 松 野 知 紘

被 告 特 許 庁 長 官

指 定 代 理 人 藤 本 義 仁

尾 崎 淳 史

藤 原 直 欣

阿 曾 裕 樹

主 文

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。

事 実 及 び 理 由

第1 請求

特許庁が異議2017-700891号事件について平成30年11月12日にした決定を取り消す。

第2 事案の概要

1 特許庁における手続の経緯等

- (1) 原告は、平成25年9月27日に出願した特許出願（特願2013-201791号）の一部を分割して出願した特許出願（特願2014-8628

4号)の一部を更に分割して出願した特許出願(特願2015-10739号)を分割して、平成27年9月30日、発明の名称を「ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置」とする発明について、新たに特許出願(特願2015-192696号。以下「本件出願」という。)をし、平成29年3月3日、設定登録(特許第6100339号。請求項の数21。以下、この特許を「本件特許」という。)を受けた(甲21,37)。

(2) 本件特許の請求項1ないし3,6ないし9,12ないし21について、平成29年9月20日、Aから特許異議の申立て(異議2017-700891号事件)がされた(甲22)。

原告は、同年12月13日付けの取消理由通知(甲26)を受けたため、平成30年2月19日付けで訂正請求(甲27)をした後、さらに、同年6月28日付けの取消理由通知(決定の予告)(甲31)を受けたため、同年8月31日付けで、請求項17,20及び21を訂正する旨の訂正請求(以下「本件訂正」という。甲32)をした。

その後、特許庁は、同年11月12日、「本件訂正を認める。本件特許の請求項1ないし3,6ないし9,12ないし21に係る特許を取り消す。」との決定(以下「本件決定」という。)をし、その謄本は、同年11月22日、原告に送達された。

(3) 原告は、平成30年12月21日、本件決定の取消しを求める本件訴訟を提起した。

2 特許請求の範囲の記載

本件訂正後の特許請求の範囲は、請求項1ないし21からなり、請求項1ないし3,6ないし9,12ないし21の記載は、次のとおりである(以下、請求項の番号に応じて、「本件訂正特許発明1」などという。下線部は本件訂正に係る訂正部分である。)

【請求項1】

ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムであって、
コンピュータに、
所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを
抽出する抽出機能と、
一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付け
る選択受付機能と、
前記選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付け
た場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信する
メッセージ送信機能と、
前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユ
ーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付
与機能と、
を実現させ、
前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間
以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含むゲームプログラ
ム。

【請求項2】

前記報酬付与機能は、前記メッセージ送信機能が前記抽出された少なくとも
一の他のユーザにメッセージを送信した場合に、前記一のユーザに報酬を付与
する、
ことを特徴とする請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記コンピュータに、
前記一のユーザに対し、前記抽出された少なくとも一の他のユーザ情報を含
む、前記メッセージの送信を促す画面を表示するための表示機能をさらに実現
させる、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記表示機能は、前記抽出機能により抽出された前記他のユーザを、予め設定された上限値以下の数だけ表示する、

ことを特徴とする請求項 3～5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータに、

前記表示機能により表示された前記他のユーザを、前記メッセージの送信先として設定する設定機能をさらに実現させ、

前記メッセージ送信機能は、前記選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記設定機能により設定された前記他のユーザに前記メッセージを送信する、

ことを特徴とする請求項 3～6 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記報酬は、所定の期限内で利用されない場合、喪失するものとする、
ことを特徴とする請求項 1～7 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記選択受付機能は、前記一のユーザが、前記ゲームを所定の頻度以上でプレイするアクティブユーザである場合に、前記選択を受け付ける、

ことを特徴とする請求項 1～8 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記メッセージは、前記ゲームへの参加を促すメッセージである、
ことを特徴とする請求項 1～11 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

前記メッセージは、所定の期間内における送信回数が制限される、
ことを特徴とする請求項 1～12 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 4】

前記報酬付与機能は、前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記他のユーザに報酬を付与する、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 1 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 5】

前記報酬付与機能は、さらに、前記他のユーザが前記ゲームをプレイしていなかった期間の長さに応じて、前記他のユーザに対して報酬を付与する、

ことを特徴とする請求項 1 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 6】

前記報酬付与機能は、さらに、前記他のユーザの前記ゲームにおける成績に応じて、前記他のユーザに対して報酬を付与する、

ことを特徴とする請求項 1 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 7】

ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムであって、
コンピュータに、

所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出機能と、

一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信機能と、

(i)前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、及び、(ii) 前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記他のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ～ (ii) の少なくともいずれかを実行する報酬付与機能と、

を実現させ、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含み、

前記一のユーザ及び前記他のユーザは、前記報酬に基づいて、前記ゲームを継続可能に設定されるゲームプログラム。

【請求項18】

ネットワークを介してプレイするゲームのゲーム処理方法であって、

抽出手段が、所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出ステップと、

選択受付手段が、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける選択受付ステップと、

送信手段が、前記選択受付ステップにて他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信ステップと、

報酬付与手段が、前記メッセージ送信ステップにて送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与ステップと、
を含み、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含む、ゲーム処理方法。

【請求項19】

ネットワークを介してプレイするゲームの情報処理装置であって、
所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出部と、

一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付

ける選択受付部と、

前記選択受付部が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信部と、

前記メッセージ送信部により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与部と、

を備え、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含む情報処理装置。

【請求項20】

ネットワークを介してプレイするゲームのゲーム処理方法であって、

抽出手段が、所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出ステップと、

送信手段が、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信ステップと、

報酬手段が、(i) 前記メッセージ送信ステップにて送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、及び、(ii) 前記メッセージ送信ステップにて送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記他のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ~ (ii) の少なくともいずれかを実行する報酬付与ステップと、

を含み、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含む、

前記一のユーザ及び前記他のユーザは、前記報酬に基づいて、前記ゲームを継続可能に設定されるゲーム処理方法。

【請求項 2 1】

ネットワークを介してプレイするゲームの情報処理装置であって、
所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出部と、

一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信部と、

(i)前記メッセージ送信部により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、及び、

(ii) 前記メッセージ送信部により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記他のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ～ (ii) の少なくともいずれかを実行する報酬付与部と、

を備え、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含み、

前記一のユーザ及び前記他のユーザは、前記報酬に基づいて、前記ゲームを継続可能に設定される情報処理装置。

3 本件決定の理由の要旨

(1) 本件決定の理由は、別紙異議の決定書（写し）記載のとおりである。

その要旨は、①本件訂正特許発明 1， 2， 9， 1 2， 1 4 は、本件出願前（出願日は原々々出願の出願日平成 2 5 年 9 月 2 7 日。以下同じ。）に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった甲 1 に記載された発明及び甲 4 に記載された発明に基づいて、②本件訂正特許発明 3， 7 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 1 の 2 に記載の技術事項に基づいて、

③本件訂正特許発明 6 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 1 の 2 に記載の技術事項並びに甲 5 に記載の技術事項又は甲 6 に記載の技術事項に基づいて、④本件訂正特許発明 8 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 7 に記載の技術事項に基づいて、⑤本件訂正特許発明 13 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 3 に記載の技術事項に基づいて、⑥本件訂正特許発明 15 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 8 に記載の技術事項に基づいて、⑦本件訂正特許発明 16 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 9 に記載の技術事項に基づいて、⑧本件訂正特許発明 17、20、21 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 1 の 3 に記載の技術事項に基づいて、⑨本件訂正特許発明 18、19 は、甲 1 に記載された発明、甲 4 に記載された発明及び甲 1 の 1 に記載の技術事項に基づいて、いずれも当業者が容易に発明をすることができたものであり、特許法 29 条 2 項の規定により特許を受けることができないから、本件訂正特許発明 1 ないし 3、6 ないし 9、12 ないし 21 に係る特許は、同法 113 条 2 号の規定に該当し、取り消すべきものであるというものである。

本件決定が引用した甲 1 ないし甲 9 は、次のとおりである。

甲 1 「ドラコレ旅日記」，[online]，[平成 29 年 9 月 1 日検索，インターネット<http:// 以下省略>

甲 1 の 1 「ドラゴンコレクション - Wikipedia」，[online]，平成 25 年 3 月 29 日保存，[平成 29 年 9 月 1 日検索]，インターネット<https:// 以下省略>

甲 1 の 2 「ドラゴンコレクションの使い方・レビュー | ソーシャルゲームのスマホ人気ゲームアプリを紹介 | スマホ情報は《アンドロック》」，[online]，平成 25 年 8 月 8 日保存，[平成 29 年 9 月 12 日検索]，インターネット<https:// 以下省略>

- 甲1の3 「ドラコレ公式 | ドラゴンコレクション カードバトルRPG KONAMI」, [online], 平成25年9月26日保存, [平成29年9月1日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲2 「モバゲー総合情報局 只今!!神撃のバハムートで無料で2700モバコイン相当のガチャがひけちゃいます!!」, [online], 平成25年6月30日保存, [平成29年9月1日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲3 「FINAL FANTASY BRIGADE | SQUARE ENIX」, [online], 平成24年8月4日保存, [平成29年9月4日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲4 「友情復活キャンペーン | メイプルストーリー」, [online], 平成25年4月27日保存, [平成29年9月1日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲5 「『パズル&ドラゴンズ』初心者はこれだけを覚えておけばいい基本情報まとめ ファミ通App」, [online], 平成24年5月17日保存, [平成29年9月8日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲6 「鬼武者Soul オンラインマニュアル | コミュニケーション」, [online], 平成25年1月9日保存, [平成29年9月11日検索], インターネット<http:// 以下省略>
- 甲7 「基本プレイ無料のオンラインMMORPG/エンジェルラブオンライン【AngelLoveOnline】」, [online], 平成25年3月11日保存, [平成29年9月1日検索], インターネット<https:// 以下省略>
- 甲8 「大画面でも絶対服従!! 「煉獄のクルセイド」スマートフォン対応 ファミ通App」, [online], 平成25年5月21日保

存，〔平成29年9月1日検索〕，インターネット<https:// 以下省略>

甲9 「ハイファンタジーMMORPG パーフェクトワールド 完美世界」，〔online〕，平成24年6月2日保存，〔平成29年9月1日検索〕，インターネット<https:// 以下省略>

(2) 本件決定が認定した甲1に記載された発明(以下「引用発明1」という。)，甲4に記載された発明(以下「引用発明4」という。)，本件訂正特許発明1と引用発明1の一致点及び相違点は，以下のとおりである。

ア 引用発明1

ドラコレをお休み中の仲間に復帰を呼びかけると1人につき100友情ptプレゼントされ，さらに仲間で復帰したら2000友情ptプレゼントされ，復帰した仲間には自分用回復薬1個と2000友情ptがプレゼントされる，「友情のきずな」キャンペーンであって，呼びかけ方法は，

1. 仲間リストにある「呼びかける」ボタンを押す
2. メッセージが表示されるので「送信」ボタンを押す

もので，呼びかけるボタンがない場合は「すでに呼びかけた」「他の冒険者3人が呼びかけた」「お休み中ではない」に該当するものである「友情のきずな」キャンペーンが開催される，ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラム「ドラゴンコレクション」。

イ 引用発明4

2013年2月19日(火)以降ログインしているプレイヤー全員を招待メールを送ることができる対象プレイヤーとし，2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり，2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー全員を復帰対象

プレイヤーとし、対象プレイヤーが復帰対象プレイヤーに招待メールを送ると、対象プレイヤーはプレゼントがもらえ、復帰対象プレイヤーに招待メールが届き、復帰対象プレイヤーはゲームにログインするとプレゼントがもらえる、おかえりなさい！友情復活キャンペーンを有する、ゲーム「メイプルストーリー」。

ウ 本件訂正特許発明 1 と引用発明 1 の一致点及び相違点

(一致点)

「ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出機能と、

前記一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける選択受付機能と、

前記選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、前記抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信機能と、

前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能と、

を実現させ、

前記他のユーザは、前記ゲームをプレイしたことがある休眠ユーザを少なくとも含むゲームプログラム。」である点。

(相違点 1)

本件訂正特許発明 1 では、他のユーザは、「所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない」休眠ユーザであるのに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

第3 当事者の主張

1 取消事由1（本件訂正特許発明1の進歩性の判断の誤り）

(1) 原告の主張

ア 甲1が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったと認定したことの誤り

(ア) 本件決定は、甲1の「11/25 更新情報」の項目欄に掲載されたブログの記事（以下「本件更新情報」という場合がある。）は、本件出願前の平成23年11月25日に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった旨認定した。

しかしながら、甲1が公衆に利用可能となった日は不明であるが、甲1の「スポンサーサイト」の項目欄の直下には、本件出願後の平成29年（2017年）7月21日に制作発表されたゲーム「みんなでやんこ大戦争」（甲20）の画像が表示されているから、本件更新情報が公衆に利用可能となったのは、早くても同日である。

また、甲1においては、少なくとも、ゲーム「みんなでやんこ大戦争」の画像が表示された部分、「最新コメント」の項目欄の各コメント部分、「関連記事」の項目欄の「【バトルイベント】神獣の魂【予告】（2011/12/09）」及び「エレボスの坑道結果報告（2011/12/06）」の部分は、平成23年11月25日より後に書き換えられたものと認められるから、本件更新情報についても、同日より後に書き換えられた可能性を否定できない。

したがって、本件決定の上記認定は誤りであるから、本件決定が本件更新情報に基づいて認定した引用発明1は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しない。

(イ) この点に関し被告は、①甲1に「2011. 11. 25 23:18」との記載があること、②甲1記載の携帯端末の画面の表示時刻が「21:47」、「21:48」、

「22:12」, 「22:27」, 「22:30」, 「22:40」, 「22:42」, 「22:41」, 「22:50」と連続し, 「23:18」より前であることを根拠として, 本件更新情報が平成23年11月25日23時18分に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった旨主張する。

しかしながら, 上記①の点については, 甲1の作成者が, 本件更新情報を作成した年月日を誤った可能性や, 本件更新情報を更新したが, 「2011.11.25 23:18」との記載の更新を失念した可能性もあるから, 「2011.11.25 23:18」との記載は, 本件更新情報が平成23年11月25日23時18分に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったことの根拠にならない。

また, 上記②の点については, 仮に「22:50」の記載が2011年11月25日22時50分に画面がキャプチャされたことを示し, 「2011.11.25 23:18」との記載から「11/25 更新情報」(本件更新情報)が2011年11月25日23時18分に作成されたものであるとすれば, 画面のキャプチャから本件更新情報の作成時刻まで28分間しかないこととなり, 大部にわたる本件更新情報をそのような短時間で作成できたのか, 疑問といわざるを得ない。

したがって, 被告の上記主張は失当である。

(ウ) 以上によれば, 引用発明1は, 本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから, 引用発明1を主引用例として本件訂正特許発明1の進歩性を否定した本件決定の判断は誤りである。

イ 相違点の看過

本件訂正特許発明1の「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に, 前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能」にいう「メッセージを受信した

前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合」とは、他のユーザがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことを意味する。

しかるところ、本件更新情報の「呼びかけた仲間が「アプリからのお知らせを受け取らない」設定の場合はメッセージが届きません。ただし、復帰した場合は友情 p t をもらえます。」との記載に照らすと、本件更新情報記載のゲームプログラムにおいて、「アプリからのお知らせを受け取らない」設定の場合には、呼びかけた仲間が呼びかけを受信することはあり得ない。そして、本件更新情報記載のゲームプログラムでは、復帰を呼びかけるメッセージを受信しなければゲームに復帰できないわけではなく、メッセージを受信しなかったとしても、たまたま思い立って当該仲間がゲームに復帰することは十分に考え得ることであるから、メッセージ受信の有無にかかわらず、友情 p t が付与されることとしたものといえる。

そうすると、引用発明 1 の「さらに仲間が復帰したら 2000 友情 p t プレゼントされ」との部分は、「さらに、復帰を呼びかけるメッセージを受信したか否かにかかわらず、仲間が復帰したら 2000 友情 p t プレゼントされ」と認定されるべきであるから、本件訂正特許発明 1 と引用発明 1 は、一のユーザに報酬が付与される条件が、本件訂正特許発明 1 は、他のユーザがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことであるのに対し、引用発明 1 は、単に他のユーザがゲームに参加したことであって、他のユーザによるメッセージ受信は条件でない点で相違するというべきである（以下、この相違点を「相違点 1-1」という場合がある。）。

本件決定には、相違点 1-1 を看過し、この相違点の容易想到性について判断することなく、本件訂正特許発明 1 の進歩性を否定した判断の誤りがある。

ウ 相違点 1 の容易想到性の判断の誤り

本件決定は、相違点 1 に係る本件訂正特許発明 1 の発明特定事項は、引

用発明 1 に引用発明 4 を適用することにより，当業者が容易に想到し得るものである旨判断したが，本件決定の判断は，以下のとおり誤りである。

(ア) 甲 4 が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったと認定したことの誤り

本件決定は，甲 4 は，本件出願前の平成 2 5 年 4 月 2 7 日にインターネットアーカイブのウェイバックマシンに保存され，その保存日に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった旨認定した。

しかしながら，甲 4 に表示された URL 「<https://web.archive.org/web/20130427103728/http://maplestory.nexon.co.jp:80/campaign/comeback2013.asp>」中の「20130427103728」の記載はウェイバックマシンへの保存日時を示すものではない。インターネットアーカイブの URL の数字部分が保存日時を示すものでないことは，例えば，ウェイバックマシンに保存された URL が「<https://web.archive.org/web/20190117170723/https://www.nikkei.com/>」の日経新聞電子版サイトのウェブページ（甲 3 5 の 1）には，URL に「20190117」を含むにもかかわらず，「2019年1月18日（金）」と表示されており，しかも，同ウェブページには，日経平均が「21,149.80」（2万1149円80銭）と表示されているが，同月17日の日経平均は2万0402円27銭（甲 3 5 の 2），同月18日の日経平均は2万0666円07銭（甲 3 5 の 3）であり，いずれの数値とも一致しないことから，明らかである。

また，仮にインターネットアーカイブの URL が保存日時を示すとしても，インターネットアーカイブに画像の URL のみが保存される場合には，当該 URL は，外部に存在するデータにリンクし，リンク先の外部のデータがアーカイブ上に表示され，リンク先の外部のデータが変更されれば，アーカイブ上に表示される画像も変更されることになるので，インターネットアーカイブ上の画像は当該保存日時の後に容易に差し替えられた

可能性がある。

さらに、インターネットアーカイブの利用規約には、記録内容の正確性について保証しないことが記載されていること（甲34）、ウェイバックマシンに記録された過去のキャプチャ内容を改変することは容易であり、特殊なハッキング技術を用いなくとも様々な方法で改変が可能であること（甲36）に照らすと、ウェイバックマシンを利用して作成された甲4の信用性は否定されるべきである。

したがって、本件決定の上記認定は誤りであるから、本件決定が甲4に基づいて認定した引用発明4は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しない。

（イ）容易想到性の判断の誤り

前記（ア）のとおり、引用発明4は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから、引用発明1に引用発明4を適用して、相違点1の容易想到性を判断することはできない。

次に、甲4の記載（1頁7行、2頁下から3行～末行、3頁3行～4行、同頁13行から17行）によれば、引用発明4の対象プレイヤーがプレゼントをもらえるのは、招待メールを送信した時点及び復帰対象プレイヤーがゲームにログインした時点であり、「招待メールを受信した招待されたプレイヤーが、復帰した時点」ではないから、引用発明4には、相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成（他のユーザは、「所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない」休眠ユーザである点）の開示はない。

したがって、引用発明1に引用発明4を組み合わせても、当業者が相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成を容易に想到することができたものとはいえない。

エ 小括

以上のとおり、本件決定には、甲1が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当すると認定したことの誤り、相違点の看過、相違点の容易想到性の判断に誤りがあり、その結果、本件訂正特許発明1の進歩性を否定した判断の誤りがある。

(2) 被告の主張

ア 甲1が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったと認定したことの誤りの主張に対し

(ア) 本件決定は、甲1は、平成29年9月1日に甲1のインターネットアドレスを検索した際に表示された画像のコピーであることを認定した上で、「スポンサーサイト」、「Cat:スポンサー広告 上記の広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。新しい記事を書く事で広告が消せます。」、「11/25 更新情報 2011.11.25 23:18 Cat:旅日記」との記載から、「11/25 更新情報」の項目欄に掲載されたブログの記事（本件更新情報）は、本件出願前の平成23年11月25日に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものと認定し、本件更新情報に基づいて引用発明1を認定したものであり、かかる本件決定の認定に誤りはない。

(イ) この点に関し原告は、①甲1の「スポンサーサイト」の項目欄の直下には、本件出願後の平成29年（2017年）7月21日に制作発表されたゲーム「みんなでにゃんこ大戦争」の画像が表示されているから、本件更新情報が公衆に利用可能となったのは、早くても同日である、②甲1においては、少なくとも、ゲーム「みんなでにゃんこ大戦争」の画像が表示された部分、「最新コメント」の項目欄の各コメント部分、「関連記事」の項目欄の「【バトルイベント】神獣の魂【予告】(2011/12/09)」及び「エレボスの坑道結果報告(2011/12/06)」の部分は、平成23年11月25日より後に書き換えられたものと認められるから、本件更新

情報についても、同日より後に書き換えられた可能性を否定できないとして、本件決定が本件更新情報に基づいて認定した引用発明1は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しない旨主張する。

しかしながら、上記①の点については、インターネットで公表されているブログには、広告が表示されることは、経験則上、顕著な事実であるところ、当該広告は、ブログの記事とは関係なく、検索した際に、その時点でブログの運営者が契約している広告が表示されるものであり、検索時に表示される広告とブログの内容との間には、特段の時間的關係はないのが通常である。そして、甲1の「スポンサーサイト」には、スポンサー広告のリンク先の画像が埋め込まれており、当該サイトにアクセスした時の広告の画像が表示されるのであるから、「スポンサーサイト」の項目欄に広告として表示されたゲーム「みんなでにゃんこ大戦争」の製作発表日が2017年7月21日であったとしても、本件更新情報が電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった日の認定に影響を及ぼすことはない。

次に、上記②の点については、甲1に表示された携帯端末の画面の時刻が、「21:47」、「21:48」、「22:12」、「22:27」、「22:30」、「22:40」、「22:42」、「22:41」、「22:50」と連続し、かつ、いずれの時刻も「11/25更新情報」の掲載時刻である「23:18」より前の時刻であることからすれば、本件更新情報が書き換えられた可能性は外形上認められない。また、本件更新情報の作成者は、甲1の右側の「プロフィール」の記載から、「ドラゴンコレクション」というゲームの個人ユーザであることを理解でき、「ドラコレ旅日記」は、ゲーム会社などに直接の利害関係のある者により作成されたものではないことから、本件更新情報が書き換えられたものとは考えられない。

したがって、原告の上記主張は失当である。

イ 相違点の看過の主張に対し

原告は、本件更新情報の「呼びかけた仲間が「アプリからのお知らせを受け取らない設定の場合はメッセージが届きません。ただし、復帰した場合は友情 pt をもらえます。」との記載によれば、復帰を呼びかけられた仲間が「アプリからのお知らせを受け取らない」設定の場合、復帰を呼びかけるメッセージが届かない（すなわち、当該仲間はメッセージを受信しない）にもかかわらず、当該仲間が復帰した場合、呼びかけたプレイヤーは2000友情 pt もらえるのであるから、引用発明1の「さらに仲間が復帰したら2000友情 pt プレゼントされ」との部分は、「さらに、復帰を呼びかけるメッセージを受信したか否かにかかわらず、仲間が復帰したら2000友情 pt プレゼントされ」と認定されるべきであることを前提として、本件訂正特許発明1と引用発明1は、一のユーザに報酬が付与される条件が、本件訂正特許発明1は、他のユーザがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことであるのに対し、引用発明1は、単に他のユーザがゲームに参加したことであって、他のユーザによるメッセージ受信は条件でない点（相違点1-1）で相違するが、本件決定には、相違点1-1を看過した誤りがある旨主張する。

しかしながら、「復帰を呼びかけるメッセージが届かない、すなわち受信しないにもかかわらず、当該仲間が復帰した場合」に報酬がもらえとしても、その仲間は、「復帰を呼びかけられた仲間」であることには変わりはないのであるから、一のユーザに報酬が付与される条件が単に他のユーザがゲームに参加したことであるとはいえず、本件決定が、引用発明1について「復帰を呼びかけられた「仲間」」が「復帰したら2000友情 pt プレゼントされ」と認定したことに誤りはない。また、引用発明1の「ドラコレをお休み中の仲間に復帰を呼びかけると1人につき100友情 pt プレ

ゼントされ、さらに仲間が復帰したら 2000 友情 pt プレゼントされ」ることは、「復帰を呼びかける」「メッセージ」を受信した「お休み中の仲間」が「ゲームに復帰した」場合に、「2000 友情 pt」を「付与する」機能を実現するものといえる点で、本件訂正特許発明 1 の「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能」を実現することに相当するものである。

したがって、本件決定における引用発明 1 の認定に誤りがあることを前提に、相違点の看過をいう原告の主張は、その前提において理由がない。

ウ 相違点の容易想到性の判断の誤りの主張に対し

(ア) 甲 4 が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったこと

a 乙 3 (国立国会図書館のホームページの世界のウェブアーカイブ(おすすりコンテンツ)の「インターネットアーカイブ “ウェイバックマシン”」)には、ウェイバックマシンについて、「カレンダーから該当する日を選択すると、URL が <https://web.archive.org/web/20120414205607/http://www.ndl.go.jp/>となるページが表示されます。この URL は 2012 年 4 月 14 日 20 時 56 分 07 秒に収集した <http://www.ndl.go.jp/>のページということを表しています。」との記載がある。上記記載によれば、ウェイバックマシンに保存されているコンテンツにアクセスする URL の「<https://web.archive.org/web/20120414205607/.../>」の数字部分は、当該コンテンツが収集された日時(保存日時)を表すものであり、「…」の部分が、収集した当該コンテンツの URL を示すものといえる。

そして、本件決定は、甲 4 に関して、「<https://web.archive.org/web/20130427103728/http://maplestory.nexon.co.jp/campaign/comeb>

ack2013.asp」の「20130427103728」の記載に基づいて認定した保存日時に、「http://maplestory.nexon.co.jp/campaign/comeback2013.asp」のURLから、甲4が収集されて保存されたことを認定したものであり、かかる本件決定の認定に誤りはない。

- b この点に関し原告は、URLが「https://web.archive.org/web/20190117170723/https://www.nikkei.com/」であるウェイバックマシンに保存された日経新聞電子版のサイトである甲35の1では、URLに「20190117」を含むにもかかわらず、「2019年1月18日(金)」と表示され、しかも日経平均が「21,149,80」となっているが、その数値が1月17日及び同月18日のいずれの日経平均とも一致しないことを理由に、URLの数字が保存日時を示さない旨主張する。

しかしながら、ウェイバックマシンに保存されているコンテンツにアクセスするURLに示されるコンテンツの収集日時は、UTC（協定世界時）によって表示されるものであり（乙4）、日本標準時とUTCとの時差は+9時間であることに照らすと、甲35の1の「20190117170723」は、日本標準時の2019年1月18日午前2時07分23秒に保存されたことを示すものであるから、「2019年1月18日(金)」の表示との間に矛盾はない（乙2）。確かに、ウェイバックマシンに保存されている情報の一部において、保存内容にエラーがないとはいえないとしても、ウェイバックマシンは、「デジタル形式で保存された歴史資料を、研究者や歴史学者ひいては全世界の人々が将来にわたって利用できるようインターネット上に図書館を作るため」に設立された非営利法人であること（乙3）からすれば、ウェイバックマシンに保存されたウェブサイトのコンテンツの内容は、その保存当時の内容が改ざんされた可能性を示す事情が存在するものであれば格別、そのような事情が存在しない場合には、保存当時の内容が示されている

ものとみなし得るものである。そして、何ら改ざんされた可能性を示す事情が存在しないウェイバックマシンなどのインターネットアーカイブの情報を、単に改ざんが容易であって改ざんされる可能性が否定できないという一般的事実のみにより、特許出願前に公衆に利用可能となった発明について特許が与えられるとすれば、特許法29条2項の規定の趣旨に反するものである。

したがって、ウェイバックマシンに保存されているウェブサイトのコンテンツの内容については、仮にその一部に保存当時の内容と異なる内容が表示されるとしても、それをもって、ウェイバックマシンに保存されているウェブサイトのコンテンツの内容全てが信用できないとする原告の主張は失当である。

(イ) 容易想到性の判断に誤りがないこと

引用発明4の「2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり、2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー」は、「2012年12月20日(木)以降キャンペーン期間の特定日までの所定期間、ログインしていない、すなわち、ゲームをプレイしていない休眠ユーザ」であるといえる。そして、「追加プレゼント」は、招待メールを送信したプレイヤーに対し、招待されたプレイヤーがゲームにログインした時点で、プレゼントされるのであるから、引用発明4の対象プレイヤーがもらえるプレゼントは、招待メールを受信した招待されたプレイヤーが、復帰した時点でプレゼントされると解するのが自然である。

そうすると、相違点1に係る本件訂正特許発明1の発明特定事項は、引用発明4に示されているといえる。

そして、引用発明1と引用発明4は、ゲームという共通分野に属し、引用発明1の「友情のきずな」キャンペーンも引用発明4の「おかえり

なさい！友情復活キャンペーン」も、休眠ユーザをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するから、引用発明 1 に引用発明 4 を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

したがって、相違点 1 に係る本件訂正特許発明 1 の発明特定事項は、引用発明 1 に引用発明 4 を適用することにより、当業者が容易に想到し得るものであるとした本件決定の判断には誤りはない。

エ 小括

以上のとおり、本件決定には、甲 1 が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当すると認定したことに誤りはなく、相違点の看過は認められず、相違点の容易想到性の判断に誤りはないから、本件訂正特許発明 1 は、甲 1 に記載された発明（引用発明 1）及び甲 4 に記載された発明（引用発明 4）に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたとした本件決定の判断に誤りはない。

したがって、原告主張の取消事由 1 は理由がない。

2 取消事由 2（本件訂正特許発明 2，3，6 ないし 9，12 ないし 21 の進歩性の判断の誤り）

(1) 原告の主張

ア 引用発明 1 は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないこと

本件決定は、本件訂正特許発明 2，3，6 ないし 9，12 ないし 21 について、いずれも引用発明 1 を主引用例として進歩性を否定する判断をしたが、前記 1 (1) アのとおり、引用発明 1 は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから、本件決定の上記判断には、誤りがある。

イ 本件訂正特許発明 3，6 ないし 9，13，15，16 における相違点 2 ないし 8 の認定及び容易想到性の判断の誤り

本件決定は、引用発明 1 と対比して、本件訂正特許発明 3、6 及び 7 との関係で相違点 2 を、本件訂正特許発明 6 との関係で相違点 3 を、本件訂正特許発明 8 との関係で相違点 4 を、本件訂正特許発明 9 との関係で相違点 5 を、本件訂正特許発明 13 との関係で相違点 6 を、本件訂正特許発明 15 との関係で相違点 7 を、本件訂正特許発明 16 との関係で相違点 8 をそれぞれ認定したが、前記アのとおり、引用発明 1 は本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから、引用発明 1 との対比から導かれた相違点 2 ないし 8 の認定は誤りである。

また、本件決定が相違点 2 ないし 8 の容易想到性の判断の根拠とした甲 1 の 2、甲 3 ないし 9 は、いずれもインターネットアーカイブのウェイバックマシンを利用して作成されたものであることに照らすと、前記 1 (1) ウ(ア)で甲 4 について述べたのと同様の理由により、これらの甲号各証は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当しないから、本件決定における相違点 2 ないし 8 の容易想到性の判断には誤りがある。

したがって、本件訂正特許発明 3、6 ないし 9、13、15、16 の進歩性を否定した本件決定の判断は誤りである。

ウ 本件訂正特許発明 17、20、21 についての相違点の看過

本件訂正特許発明 17、20、21 と引用発明 1 は、前記 1 (1) イで述べたのと同様の理由により、一のユーザに報酬が付与される条件が、本件訂正特許発明 17、20、21 は、他のユーザがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことであるのに対し、引用発明 1 は、単に他のユーザがゲームに参加したことであって、他のユーザによるメッセージ受信は条件でない点で相違するというべきである（以下、この相違点を「相違点 9-1」という場合がある。）。

本件決定には、相違点 9-1 を看過し、この相違点の容易想到性について

て判断することなく、本件訂正特許発明 17, 20, 21 の進歩性を否定した判断の誤りがある。

エ 小括

以上のとおり、本件訂正特許発明 2, 3, 6 ないし 9, 12 ないし 21 の進歩性を否定した本件決定の判断は誤りである。

(2) 被告の主張

原告の主張はいずれも争う。本件決定には、甲 1 が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当すると認定したことに誤りはなく、相違点の看過は認められず、相違点の容易想到性の判断に誤りはないことは、前記 1 (2) で述べたとおりであるから、原告の主張は、その前提を欠くものである。

したがって、原告主張の取消事由 2 は理由がない。

第 4 当裁判所の判断

1 本件明細書の記載事項について

(1) 本件出願の願書に添付した明細書（以下、図面を含めて「本件明細書」という。甲 21）には、次のような記載がある（下記記載中に引用する図 1, 図 2, 図 4 ないし図 6 については別紙 1 を参照）。

ア 【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、特に、ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイを行うためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

例えば、特許文献1には、ネットワークを介してプレイするゲームのゲームシステムが開示されている。この技術は、ユーザ同士のネットワークを介した交流と関連付けて所定のポイントをユーザに付与し、ポイントの所定量の消費と引き換えに、報酬の得られるゲームのプレイを許可するゲームシステムに関するものである。

【0004】

このようなゲームでは、ユーザ間の交流の度合いに応じた報酬が与えられるのが一般的であった。この交流の度合いは、フレンド数および／または他のユーザへのアイテム等の送信回数や数量により評価され、報酬が決定されていた。

【0005】

しがしながら、特許文献1記載の技術は、ユーザ間の交流によって直接的にゲームに関連する報酬が得られず、また、ゲームに参加しなくなった休眠ユーザに対して効果が無いため、交流を活性化させるには不十分であった。

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

上記事情に鑑み、本発明は、ユーザ間の交流をより活性化させることができるゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置を提供することを目的とするものである。

イ 【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の一実施態様に係る、ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムは、コンピュータに、所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出機能と、一のユー

ザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける選択受付機能と、選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信機能と、メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した他のユーザがゲームに参加した場合に、一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能とを実現させ、他のユーザは、ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含む。

【発明の効果】

【0019】

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、メッセージの送信者に対し報酬を付与することにより、ユーザ間の交流をより活性化させることができる。

ウ **【発明を実施するための形態】**

【0021】

初めに、本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0022】

図1に示すように、上記情報処理装置10は、ネットワークを介してプレイするゲームの情報処理装置10であって、選択受付部11、抽出部12、メッセージ送信部13、報酬付与部14を備える。なお、図1では、上記情報処理装置10が、さらに、画面表示制御部15、設定部16および確認部17とを備える例が示されている。

【0023】

選択受付部11は、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける。上記メッセージは、例えば一のユーザによ

って自由に作成された文章，定型文から一のユーザによって選択された文章，または，情報処理装置10により自動で選択された文章とすることができる。

【0024】

抽出部12は，所定の条件に基づいて，メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する。この抽出は，選択受付部11が，上記メッセージを送信するか否かの選択を受け付ける前に行われることもできるし，上記メッセージを送信するか否かの選択を受け付けた後に行われることもできる。

【0025】

上記所定の条件とは，抽出対象に応じた抽出条件である。例えば，抽出条件は，休眠ユーザを抽出対象とする場合，所定の期間，ゲームをプレイしていない等の条件とすることができる。

【0026】

メッセージ送信部13は，選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に，抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信する。

【0027】

報酬付与部14は，メッセージ送信部13が，抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信した場合に，一のユーザに報酬を付与する。

【0028】

上記報酬は，例えば，ゲーム内の通貨，アイテム，または，特定の権利として付与されるものとすることができる。特定の権利とは，例えば，ゲーム内においてユーザの操作するキャラクターが敵に倒された際に，キャラクターを復活させ，ゲームを継続することのできるコンティニューの権利や，

ユーザがイベントの進行において行き詰った際に、イベントを再度やり直すことのできる権利とすることができる。

【0029】

このように、本発明の情報処理装置10によれば、メッセージの送信者に報酬を付与することによりメッセージの送信を促すことができる。これにより、本発明の情報処理装置10は、ユーザ間の交流をより活性化させることができる。

エ 【0048】

続いて、本発明のゲーム処理方法の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0049】

図2は、本発明の実施形態に従うゲーム処理方法のフローを説明するためのフローチャートである。

【0050】

本発明のゲーム処理方法(S200)は、ネットワークを介してプレイするゲームのゲーム処理方法(S200)であって、選択受付ステップ(S210)と、抽出ステップ(S220)と、メッセージ送信ステップ(S230)と、報酬付与ステップ(S240)とを備える。

【0051】

選択受付ステップ(S210)では、選択受付手段が、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける。選択受付手段は、例えば上記選択受付部11とすることができる。選択受付部11における処理については上述した通りである。

【0052】

抽出ステップ(S220)では、選択受付ステップ(S210)において他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、抽出

手段が、所定の条件に基づいてメッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する。抽出手段は、例えば上記抽出部12とすることができる。抽出部12における処理については上述した通りである。

【0053】

上記抽出ステップ(S220)は、選択受付ステップ(S210)において他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた後に行われる例を示したが、選択受付ステップ(S210)の前に行われてもよい。

【0054】

メッセージ送信ステップ(S230)では、メッセージ送信手段が、抽出された他のユーザにメッセージを送信する。メッセージ送信手段は、例えば上記メッセージ送信部13とすることができる。メッセージ送信部13における処理については上述した通りである。

【0055】

報酬付与ステップ(S240)では、メッセージ送信ステップ(S230)において抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信した場合に、報酬付与手段が、一のユーザに報酬を付与する。報酬付与手段は、例えば上記報酬付与部14とすることができる。報酬付与部14における処理については上述した通りである。

オ **【0056】**

続いて、本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例について説明する。

【0057】

本発明のゲームプログラムは、ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに選択受付機能と、抽出機能と、メッセージ送信機能と、報酬付与機能とを実現させることを特徴とする。

【0058】

選択受付機能では、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける。例えば上述した選択受付部11によって実現されることができる。選択受付部11における処理については上述した通りである。

【0059】

抽出機能では、選択受付部が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、所定の条件に基づいてメッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する。例えば上述した抽出部12によって実現されることができる。抽出部12における処理については上述した通りである。

【0060】

メッセージ送信機能では、抽出された他のユーザにメッセージを送信する。例えば上述したメッセージ送信部13によって実現されることができる。メッセージ送信部13における処理については上述した通りである。

【0061】

報酬付与機能では、メッセージ送信機能が抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信した場合に、一のユーザに報酬を付与する。例えば上述した報酬付与部14によって実現されることができる。報酬付与部14における処理については上述した通りである。

カ **【0067】**

図4は、本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置10により実現されるゲームのフローの一例を説明するためのフローチャートである。

【0068】

図4に示すように、ユーザがゲームを開始すると、ゲームトップ画面が

表示され、イベントの選択を経て、ステージの選択画面が表示される（S 1 0）。次に、ステージが選択されると、休眠ユーザに対するゲームへ参加を促すメッセージであるリクエストの送信が行われているかが判断される（S 2 0， S 3 0）。リクエスト送信が行われている場合、パートナー選択画面に進む（S 5 0）。リクエスト送信が行われていない場合、リクエスト送信画面を表示し、ユーザが操作を行った後に、パートナー選択画面に進む（S 4 0， S 5 0）。ユーザによりリクエスト送信の操作が行われた場合、ユーザに対してリクエスト送信の報酬であるコンティニューの権利が与えられる（S 4 5）。

【0069】

次に、パートナーの選択を経て、バトルが開始される（S 6 0）。

【0070】

ユーザがバトルに勝った場合には、勝敗の結果が表示され、バトルが終了する（S 7 0， S 1 2 0）。

【0071】

ユーザがバトルに負けた場合には、バトルが中断され、コンティニュー画面が表示される（S 8 0）。リクエスト送信のコンティニューの権利が残っている場合は、コンティニューの選択画面が表示される（S 9 0～S 1 0 0）。リクエスト送信のコンティニューの権利が残っていない場合は、他アイテム使用によるコンティニューの選択画面が表示される（S 1 1 0）。

【0072】

コンティニューの実施が選択された場合、中断していたバトルが再開し、選択されなかった場合、勝敗の結果が表示され、バトルが終了する（S 1 2 0）。再開されたバトルは、中断前の戦況を引き継ぐこともできる。中断前の戦況の引き継ぎとは、例えば、中断前に敵に与えたダメージが残っているおよび／または中断前に使用したアイテムの効果が持続している等

とすることができる。

【0073】

上記リクエスト送信画面は、ステージの選択後に表示される例を示したが、図5に示すように、画面上に表示されたボタンを押すことにより表示することもできる。ボタンは、例えば、イベントおよび／またはステージ等の選択画面上で、各選択項目と並び表示することができる。

【0074】

上記リクエスト送信画面は、図6に示すように、任意の時期に画面上にポップアップ表示されてもよい。

【0075】

上記リクエスト送信画面は、図7に示すように、1以上の送信対象を表示することができる。表示する内容は、各ユーザのユーザ名および／またはユーザのアバター等とすることができる。

表示されるユーザはメッセージの送信先として設定されており、「送信する」ボタンをユーザが押すことにより、ユーザがメッセージの送信を選択した場合、表示された全ユーザに対してメッセージが一括で送信することができる。また、情報処理装置における画面表示領域を考慮して、表示されるユーザの数に上限を設けることができる。さらに、休眠ユーザであって、ゲームをプレイしていない所定期間の短いユーザ、所定の期間におけるゲームのプレイ頻度が高かったユーザ、もしくは、プレイ期間中において活動が活発であったユーザを優先して、送信画面に表示することができる。

(2) 前記(1)の記載事項によれば、本件明細書には、本件訂正特許発明1に関し、次のような開示があることが認められる。

ア ユーザ同士のネットワークを介した交流と関連付けて所定のポイントをユーザに付与し、ポイントの所定量の消費と引き換えに、報酬の得られる

ゲームのプレイを許可する従来のゲームシステムでは、ユーザ間の交流の度合いに応じた報酬が与えられるのが一般的であり、この交流の度合いは、フレンド数および／または他のユーザへのアイテム等の送信回数や数量により評価され、報酬が決定されていた（【0003】，【0004】）。

しかしながら、ユーザ間の交流によって直接的にゲームに関連する報酬が得られず、また、ゲームに参加しなくなった休眠ユーザに対して効果が無いため、交流を活性化させるには不十分であった（【0005】）。

イ 「本発明」は、上記事情に鑑み、ユーザ間の交流をより活性化させることができるゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置を提供することを目的するものであり、「本発明」のゲームプログラムは、「コンピュータに、所定の条件に基づいて、メッセージを送信する少なくとも一の他のユーザを抽出する抽出機能と、一のユーザによる他のユーザにメッセージを送信するか否かの選択を受け付ける選択受付機能と、選択受付機能が他のユーザにメッセージを送信するとの選択を受け付けた場合に、抽出された少なくとも一の他のユーザにメッセージを送信するメッセージ送信機能と、メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した他のユーザがゲームに参加した場合に、一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能とを実現させ、他のユーザは、ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上ゲームをプレイしていない休眠ユーザを少なくとも含む」構成を採用し、これによりメッセージの送信者に対し報酬を付与することによりメッセージの送信を促し、ユーザ間の交流をより活性化させることができるという効果を奏する（【0008】，【0019】，【0029】）。

2 取消事由1（本件訂正特許発明1の進歩性の判断の誤り）について

- (1) 甲1が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったと認定したことの誤りの有無について

ア 甲1の記載事項について

甲1（<http:// 以下省略> 「2017/09/01」）には、次のような記載がある（下記記載中に引用する画像1ないし画像6については別紙2を参照）。

(ア) 「FC2」

「ドラコレ旅日記

GREEのアプリ「ドラゴンコレクション」を楽しむ管理人の日記」

（1頁タイトル。画像1）

(イ) 「スポンサーサイト

Cat:スポンサー広告

「みんなでにゃんこ大戦争 新機能登場！」

「上記の広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。

新しい記事を書く事で広告が消せます。」

（1頁上段。画像2）

(ウ) 「11/25 更新情報

2011.11.25 23:18 Cat:旅日記

...

さてさて、今日のメンテ明けでいろいろ更新されてましたね！」

（1頁1行～10行。画像3）

「・4つ目の更新は友情の絆キャンペーン！」

「「友情のきずな」キャンペーンを開催中です。

ドラコレをお休み中の仲間に復帰を呼びかけよう！

復帰を呼びかけると1人につき100友情pt！

さらに仲間が復帰したら2000友情ptプレゼント！

復帰した仲間には自分用回復薬1個と2000友情ptをプレゼントします！

大切な仲間呼びかけて「Happy X'mas & 年越しログイン★ボーナス」や「継続ボーナスの2年目」がもらえることを教えてあげよう！！

期間：11/25（金）14:00～11/29（火）14:00

呼びかけ方法：

1. 仲間リストにある「呼びかける」ボタンを押す
2. メッセージが表示されるので「送信」ボタンを押す

※送信するメッセージは変更できません。

※1人の冒険者に対して3人までしか呼びかけられません。呼びかけるボタンがない場合は「すでに呼びかけた」「他の冒険者3人が呼びかけた」「お休み中ではない」に該当します。

※キャンペーン終了後に復帰した場合は友情ptをもらえません。…

※呼びかけた仲間が「アプリからのお知らせを受け取らない」設定の場合はメッセージが届きません。ただし、復帰した場合は友情ptをもらえます。

※GREE退会済みの仲間にも「呼びかける」のボタンが表示されますが、呼びかけても「現在リクエスト送信可能なユーザがおりません」と表示され、呼びかけは実行されません。」

(3頁の上画像左欄1行～右欄17行。画像4)

(エ) 「最新コメント

履歴書の特技:特技吸うジェリー(01/09)

…(12/04)

…(12/04)

…(12/04)

…(12/03)

…(11/30)

…(11/30)」

(1 頁右欄下段。画像 5)

(オ) 「関連記事」

「・【バトルイベント】神獣の魂【予告】 (2011/12/09)

・エレボスの坑道結果報告 (2011/12/06)

・11/25 更新情報 (2011/11/25)

・エレボス進行報告その 2 (2011/11/21)

・エレボス進行報告その 1 (2011/11/20)」

(4 頁 8 行～13 行。画像 6)

イ 検討

前記アの記載によれば、甲 1 は、2017 年（平成 29 年）9 月 1 日にインターネットで検索して表示された「ドラコレ旅日記 GREE のアプリ「ドラゴンコレクション」を楽しむ管理人の日記」と題する「FC2 ブログ」のコピーであること、同ブログは、広告欄の「スポンサーサイト」、ブログ本文の「11/25 更新情報」、「最新コメント」、「関連記事」等の各項目で構成されていること、「11/25 更新情報」の項目の右横には「2011.11.25 23:18 Cat:旅日記」（画像 3）との表示があること、同項目欄に掲載された記事（本件更新情報）には、「「友情のきずな」キャンペーンを開催中です。」、「期間：11/25（金）14:00～11/29（火）14:00」との記載があること（画像 4）が認められる。

上記記載から、本件更新情報は、「11/25 更新情報」の項目の右横に表示された「2011.11.25 23:18」（2011 年 11 月 25 日 23 時 18 分）に更新され、保存されたことが認められる。

したがって、本件更新情報は、本件出願前（出願日平成 25 年 9 月 27 日）の平成 23 年（2011 年）11 月 25 日、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものと認められる。

そうすると、本件決定が本件更新情報に基づいて認定した引用発明1は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当するものと認められる。

ウ 原告の主張について

原告は、①甲1の「スポンサーサイト」の項目欄の直下には、本件出願後の平成29年（2017年）7月21日に制作発表されたゲーム「みんなでゃんこ大戦争」（甲20）の画像が表示されているから、本件更新情報が公衆に利用可能となったのは、早くても同日である、②甲1においては、少なくとも、ゲーム「みんなでゃんこ大戦争」の画像が表示された部分、「最新コメント」の項目欄の各コメント部分、「関連記事」の項目欄の「【バトルイベント】神獣の魂【予告】（2011/12/09）」及び「エレボスの坑道結果報告（2011/12/06）」の部分は、平成23年11月25日より後に書き換えられたものであるから、本件更新情報についても、同日より後に書き換えられた可能性を否定できない旨主張する。

しかしながら、上記①の点については、甲1の「スポンサーサイト」の項目欄には、「みんなでゃんこ大戦争 新機能登場！」の画像の下に「上記の広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。」、「新しい記事を書く事で広告が消せます。」と表示されていること、「FC2ブログ」の仕様等を定めた「FC2ブログマニュアル」（甲10）には、「ログの有効期間」の項目に、「（1か月新規投稿がない場合は、記事部にスポンサー広告が表示されます。）」との記載があること、平成30年5月2日及び平成31年3月13日に甲1のURLを検索した際、本件更新情報の記載がある一方で、スポンサーサイトの項目欄に表示された画像は、「みんなでゃんこ大戦争 新機能登場！」とは異なる画像が表示されたこと（甲11ないし13、乙1）に照らすと、甲1の「スポンサーサイト」の項目欄に表示される広告は、甲1のURLを検索した時点で1ヶ月以上ブロ

グの更新がされていない場合に、FC2ブログの運営者であるFC2が契約しているスポンサー広告が表示されるものであって、ブログの記載内容、更新日時とは関係しないことが認められる。

また、上記②の点については、甲1を構成する「11/25 更新情報」の項目欄とは異なる他の項目欄に掲載された情報が平成23年11月25日より後に更新された事実があるからといって本件更新情報が同日より後に書き換えられた可能性があることを基礎付けることはできない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

(2) 相違点の看過の有無について

原告は、本件更新情報の「呼びかけた仲間が「アプリからのお知らせを受け取らない」設定の場合はメッセージが届きません。ただし、復帰した場合は友情p tをもらえます。」との記載に照らすと、引用発明1はメッセージ受信の有無にかかわらず、友情p tが付与されることとしたものといえるから、引用発明1の「さらに仲間が復帰したら2000友情p tプレゼントされ」との部分は、「さらに、復帰を呼びかけるメッセージを受信したか否かにかかわらず、仲間が復帰したら2000友情p tプレゼントされ」と認定されるべきであり、本件訂正特許発明1と引用発明1は、一のユーザに報酬が付与される条件が、本件訂正特許発明1は、他のユーザがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことであるのに対し、引用発明1は、単に他のユーザがゲームに参加したことであって、他のユーザによるメッセージ受信は条件でない点で相違するが、本件決定には、相違点1-1を看過した誤りがある旨主張する。

そこで検討するに、原告の主張の趣旨は、要するに、本件決定は、「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能」を実現させる点を本件訂正特許発明1と引用発明1の一致点として認

定したが、引用発明 1 は上記報酬付与機能を備えていないので、上記の点は相違点として認定すべきであり、本件決定には相違点の看過がある旨をいうものと解される。

しかるところ、本件訂正特許発明 1 の特許請求の範囲（請求項 1）には、「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザが前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与する報酬付与機能」にいう「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザ」が「送信されたメッセージ」を実際に関連したことを報酬付与の要件とすることを規定した記載はないこと、本件明細書の記載全体をみても、「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザ」が「送信されたメッセージ」を閲覧したことを報酬付与の要件とするについての記載も示唆もないことからすると、「前記他のユーザ」が「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージ」を閲覧し得る状態となれば、当該メッセージを実際に関連していない場合であっても、「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザ」に該当すると解するのが相当である。

そして、引用発明 1 は、「呼びかけ方法」を用いて「仲間リスト」記載の「ドラコレをお休み中の仲間」にメッセージを送信することによって「復帰」の「呼びかけ」をし、呼びかけられた仲間が復帰したらメッセージを送信した者に「2000 友情 pt プレゼントされ」ることに照らすと、「ドラコレをお休み中の仲間」が、「アプリからのお知らせを受け取らない」設定としない通常の場合においては、「呼びかけ方法」（「メッセージ送信機能」）によりメッセージが送信されると、「送信されたメッセージ」を閲覧し得る状態となるから、「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザ」に該当し、当該「前記他のユーザ」が前記ゲームに参加した場合に、前記一のユーザに報酬を付与されるから、引用発明 1 は、本

件訂正特許発明 1 の報酬付与機能を備えているものと認められる。もっとも、引用発明 1 において、「呼びかけ方法」により「呼びかけた仲間」（「ドラコレをお休み中の仲間」）が「アプリからのお知らせを受け取らない」設定にした場合には、「送信されたメッセージ」は、「呼びかけた仲間」に届かないため、閲読し得る状態とならないが、この場合においても、「呼びかけた仲間」が「復帰した場合は友情 p t をもらえ」ることは、引用発明 1 が本件訂正特許発明 1 の報酬付与機能を備えていること自体を否定する根拠とはならない。

したがって、原告の上記主張は、理由がない。

(3) 相違点 1 の容易想到性の判断の誤りの有無について

ア 甲 4 が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったと認定したことの誤りの有無について

(ア) 甲 4 の記載事項について

甲 4 (<<https://> 以下省略> 「2017/09/01」) には、次のような記載がある（下記記載中に引用する画像 1 ないし画像 5 については別紙 3 を参照）。

a 「メイプルストーリー」（見出し）

b 「おかえりなさい！友情復活キャンペーン

ギルドを組んでいた友達、よくチャットをしていた友達、一緒に狩りをした友達

きみがもう一度会いたい友達に招待メールを送って、ゲームに戻ってきてもらおう！

今遊んでいるプレイヤーは招待メールを送るだけでプレゼント！しばらく遊んでいないプレイヤーはゲームにログインするとプレゼント！

※招待メールを受信していないプレイヤーも復帰プレゼントは受け取れます。」

「キャンペーンの流れ

1. 1. このページから友達に招待メールを送ると、プレゼントがもらえる！
2. 2. 友達に招待メールが届く
3. 3. 友達がゲームにログイン
4. 4. 二人ともプレゼントがもらえる！」

「対象プレイヤー

招待メールを送ることができるプレイヤー

2013年2月19日(火)以降ログインしているプレイヤー全員
…」

「復帰対象プレイヤー

2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり、2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー全員

※1メイプルIDにつき1回のみ招待メールの受け取りが可能

※1メイプルIDにつき1回のみプレゼントの受け取りが可能

※メイプル招待メールを受け取っていないプレイヤーも復帰対象になります」

(以上、1頁2行～2頁2行。画像1及び画像2)

c 「キャンペーン期間

招待メールの送付可能期間

2013年4月24日(水)メンテナンス後～2013年5月29日(水)メンテナンスまで」

「復帰対象期間

2013年4月24日(水)メンテナンス後～2013年6月12日(水)メンテナンスまで」

「プレゼント内容

招待メールを送ったプレイヤー

招待メール送信でプレゼント！

- ・アバター「一つ目眼帯(90日)」

さらに招待したプレイヤーがゲームに復帰したらプレゼント！

- ・経験値クーポン(1時間用) 1枚
- ・ドロップ率1.5倍クーポン(1時間用) 1枚

さらに！招待したプレイヤーの所有するキャラクターのレベルが、合計30以上アップしたらダブルプレゼント！

- ・メイポンチケット1枚

※プレゼントは、2013年5月1日(水)、5月8日(水)、5月15日(水)、5月29日(水)、6月12日(水)に、その時点で、上記の条件をクリアしているプレイヤーに配布します」

「ゲームに復帰したプレイヤー

- ・アバター「一つ目眼帯(90日)」
- ・経験値クーポン(1時間用)5枚
- ・ドロップ率1.5倍クーポン(1時間用) 5枚
- ・キノ(ペット)」

(以上、2頁3行～23行。画像3)

d 「【招待メールを送信したプレイヤーへの注意事項】

※招待メールを送信したプレイヤーは、まず招待メールを送信した時点でプレゼント対象となり、次の各条件が満たされた時点でさらに追加プレゼント対象となります。

- ・招待されたプレイヤーがゲームにログインした時点

...

※プレゼントは1メイプルIDにつき、招待メール送信した際のプレゼ

ントと、招待されたプレイヤーがゲームに復帰した際のプレゼントを、それぞれ1回ずつ受け取り可能です。

※プレゼントは、2013年5月1日(水)、5月8日(水)、5月15日(水)、5月29日(水)、6月12日(水)に、その時点で、上記の条件をクリアしているプレイヤーに配布します」

(2頁下から4行～3頁7行。画像4)

e 「【復帰対象のプレイヤーへの注意事項】

※招待メールを受け取っていないプレイヤーが復帰した場合も、本キャンペーン対象です。

※招待メールを受け取ったプレイヤー、招待メールを受け取っていないプレイヤー共に、1メイプルIDにつき、1度のみプレゼントを受け取ることが可能です。

※招待メールを受け取ったプレイヤー、招待メールを受け取っていないプレイヤー共に、ゲームにログインして一番最初にショップに入ったキャラクターに、ゲーム内アイテムを付与いたします。」

(3頁12行～17行。画像5)

(イ) 検討

甲4は、インターネットアーカイブのウェイバックマシンによって保存されていたウェブページを「2017/09/01」(平成29年9月1日)に検索して作成したコピーである。

しかるところ、乙3(国立国会図書館のホームページの世界のウェブアーカイブ(おすすめコンテンツ)の「インターネットアーカイブ“ウェイバックマシン”」)には、「Wayback Machine」(ウェイバックマシン)は、インターネットアーカイブが保存するウェブサイトを閲覧できるサービスであり、ウェイバックマシンを利用すれば、ウェブページが保存された時点での状態を閲覧できること、世界中のウェブ情報を代表

とするさまざまなデジタル情報をアーカイブしている非営利法人であるインターネットアーカイブは、デジタル形式で保存された歴史資料を、研究者や歴史学者ひいては全世界の人々が将来にわたって利用できるようにインターネット上に図書館を作るためにデジタル情報を収集、保存し、保存しているデータ量（2019年2月現在）は40ペタバイト（約4万テラバイト）以上になること、ウェイバックマシンにおける検索の例として、「試しに2012年4月14日の国立国会図書館ホームページを見てみましょう。カレンダーから該当する日を選択すると、URLが<https://web.archive.org/web/20120414205607/http://www.ndl.go.jp/>となるページが表示されます。このURLは2012年4月14日20時56分07秒に収集した<http://www.ndl.go.jp/>のページということを表しています。」との記載があることが認められる。上記記載によれば、ウェイバックマシンでコンテンツを検索した場合に表示されるURL「<https://web.archive.org/web/20120414205607/.../>」のうち、「…」の部分は収集した当該コンテンツのURLを示し、数字部分（上記検索の例では「20120414205607」）は、当該コンテンツが収集された日時（保存日時）を示すことが認められる。

加えて、①乙4（「Internet Archive Metadata」）には、インターネットアーカイブのメタデータに関し、「スキャンデイト」の項目に「・使用上の注意： 物理アイテムがスキャン／デジタル化されるとき、scandateはデジタル化が行われた日時を表します。…」，「・定義：メディアがキャプチャされた日時（UTC）。」との記載があること、②「UTC」とは、「Coordinated Universal Time」（「協定世界時」）の略語であり、「世界各地の標準時は協定世界時を基準とし」，「日本標準時（JST）」は協定世界時よりも9時間早く、「+0900（JST）」と表記する。」こと（ウィキペディア），③「協定世界時」とは、セシウム原

子時計の示す原子時に基づき、世界時との差が大きくなるように調整した時法。」を意味すること（広辞苑第七版）に照らすと、甲4のURL（https: 以下省略）の記載から、ウェイバックマシンが、「20130427103728」である2013年（平成25年）4月27日10時37分28秒（協定世界時）（日本標準時同日19時37分28秒）に「http:/ 以下省略」のウェブページを収集し、保存したことが認められる。

したがって、甲4は、本件出願前（出願日平成25年9月27日）の平成25年（2013年）4月27日、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものと認められる。

（ウ）原告の主張について

原告は、①ウェイバックマシンに保存されたURLが「https:// 以下省略」の日経新聞電子版サイトのウェブページ（甲35の1）には、URLに「20190117」を含むにもかかわらず、「2019年1月18日（金）」と表示されており、しかも、同ウェブページには、日経平均が「21,149.80」（2万1149円80銭）と表示されているが、同月17日の日経平均は2万0402円27銭（甲35の2）、同月18日の日経平均は2万0666円07銭（甲35の3）であり、いずれの数値とも一致しないことから、明らかなように、インターネットアーカイブのURLは保存日時を示さないこと、②仮にインターネットアーカイブのURLが保存日時を示すとしても、インターネットアーカイブに画像のURLのみが保存される場合には、当該URLは、外部に存在するデータにリンクし、リンク先の外部のデータがアーカイブ上に表示され、リンク先の外部のデータが変更されれば、アーカイブ上に表示される画像も変更されることになるので、インターネットアーカイブ上の画像は当該保存日時の後に容易に差し替えられた可能性がある、③インターネットアーカイブの利用規約には、記録内容の正確性について保証しないことが記載

されており（甲34）、また、ウェイバックマシンに記録された過去のキャプチャ内容を改変することは容易であり、特殊なハッキング技術を用いなくとも様々な方法で改変が可能であること（甲36）に照らすと、ウェイバックマシンを利用して作成された甲4の信用性は否定されるべきであるとして、甲4は、本件出願前の平成25年（2013年）4月27日、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものとはいえない旨主張する。

しかしながら、上記①の点については、前記（イ）認定のとおりウェイバックマシンにおける保存日時は、URLの数字部分にUTC（「協定世界時」）によって表示されていることからすると、甲35の1のウェブページは、「日本標準時」（協定世界時より9時間早い。）では、2019年1月18日2時07分23秒に保存されたことになるから、同ウェブページ中の「日本経済新聞 平成31年1月18日（金）」の表示との間に矛盾はない。また、乙3には、ウェイバックマシンに関し、「閲覧しているページの中にあるリンクから遷移する際は、「閲覧しているページの収集日に最も近い日付に収集したページへと遷移します。」との記載があること、同年4月3日にウェイバックマシンで検索したURLの数字部分が「20190117183539」である日本経済新聞電子版（「日本経済新聞 2019年1月18日（金）」の上部欄には、「日経平均 20,333.17」との記載があるが（乙2,5）、この数値は、同年2月8日15時15分の大引価格「20,333.17」（2万0333円17銭。乙6）と一致することに照らすと、ウェイバックマシンによって保存された日本経済新聞電子版の上部欄に表示される日経平均株価は、リンク付けされており、保存日時の前後を問わず、閲覧しているページの収集日に最も近い日付に収集されたリンク先の数値が表示されるものと認められるから、甲35の1記載の日経平均「21,149.

80」の数値が保存当時と異なるものであるとしても、URLの数字部分が保存日時を示すことを否定する根拠にはならない。

上記②及び③の点については、一般論として、ウェイバックマシンに表示された保存日時の記録の内容が改変されることがあり得るとしても、前記(ア)の甲4の記載事項については、保存日時である「2013年(平成25年)4月27日10時37分28秒(協定世界時)(日本標準時同日19時37分28秒)」に掲載されていた内容が改変されたことを疑わせる具体的な事情は認められない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

イ 容易想到性の判断の誤りの有無について

(ア) a 前記ア(ア)の記載事項によれば、甲4には、引用発明4に関し、「2013年2月19日(火)以降ログインしているプレイヤー全員」を招待メールを送ることができる「対象プレイヤー」とし、「2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり、2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー全員」を「復帰対象プレイヤー」とし、「対象プレイヤー」が「復帰対象プレイヤー」に招待メールを送り、招待されたプレイヤーがゲームにログインした時点でプレゼント対象となることの開示があることが認められる。

そして、上記「招待されたプレイヤー」は、本件訂正特許発明1の「前記メッセージ送信機能により送信されたメッセージを受信した前記他のユーザ」に該当し、「2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり、2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー」であるから、本件訂正特許発明1の「前記ゲームをプレイしたことがあり、かつ、所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない休眠ユーザ」(相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成)に該当するものと認められる。

そうすると、甲4（引用発明4）には、相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成の開示があることが認められる。

- b これに対し原告は、甲4の記載によれば、引用発明4の対象プレイヤーがプレゼントをもらえるのは、招待メールを送信した時点及び復帰対象プレイヤーがゲームにログインした時点であり、「招待メールを受信した招待されたプレイヤーが、復帰した時点」ではないから、甲4（引用発明4）には、相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成（他のユーザは、「所定の期間以上前記ゲームをプレイしていない」休眠ユーザである点）の開示はない旨主張する。

しかしながら、甲4に相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成の開示があることは前記aのとおりであり、また、原告の上記主張は、そもそも甲4に上記構成の開示があることを否定する根拠になるものではない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

- (イ) 引用発明1と引用発明4は、ネットワークを介してプレイするゲームのゲームプログラムである点で技術分野が共通すること、引用発明1の「友情のきずな」キャンペーンと引用発明4の「おかえりなさい！友情復活キャンペーン」は、ゲームに参加した実績のある休眠ユーザをゲームに復帰させ、ユーザ間の交流を活性化させることを目的とする点で共通することに照らすと、甲1及び甲4に接した当業者は、引用発明1において、引用発明4に開示された前記(ア) aの構成を適用する動機付けがあるものと認められるから、相違点1に係る本件訂正特許発明1の構成を容易に想到することができたものと認められる。

これと同旨の本件決定の判断に誤りはない。

(4) 小括

以上によれば、本件訂正特許発明1は、甲1に記載された発明（引用発明

1) 及び甲4に記載された発明(引用発明4)に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものと認められるから、これと同旨の本件決定の判断に誤りはない。

したがって、原告主張の取消事由1は理由がない。

3 取消事由2(本件訂正特許発明2, 3, 6ないし9, 12ないし21の進歩性の判断の誤り)について

(1) 本件訂正特許発明2, 3, 6ないし9, 12ないし21について

原告は、本件決定は、本件訂正特許発明2, 3, 6ないし9, 12ないし21について、いずれも引用発明1を主引用例として進歩性を否定する判断をしたが、引用発明1は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから、本件決定の上記判断には、誤りがある旨主張する。

しかしながら、前記2(1)で説示したとおり、引用発明1は本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当するから、原告の上記主張は、その前提を欠くものであり、理由がない。

(2) 本件訂正特許発明3, 6ないし9, 13, 15, 16について

原告は、①引用発明1が本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当しないから、本件決定における本件訂正特許発明3, 6ないし9, 13, 15, 16と引用発明1との本件相違点2ないし8の認定に誤りがある、②本件決定が相違点2ないし8の容易想到性の判断の根拠とした甲1の2, 甲3ないし9は、いずれもインターネットアーカイブのウェイバックマシンを利用して作成されたものであることに照らすと、これらの甲号各証は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当しないから、本件決定における相違点2ないし8の容易想到性の判断には誤りがあるとして、本件訂正特許発明3, 6ないし9, 13, 15, 16の進歩性を否定した本件決定の判断は誤りである旨主張する。

しかしながら、引用発明 1 は本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に該当することは、前記(1)のとおりである。

また、前記 2 (3)ア(イ)で説示したとおり、ウェイバックマシンでコンテンツを検索した場合に表示される URL 「<https://web.archive.org/web/20120414205607/.../>」のうち、「…」の部分は収集した当該コンテンツの URL を示し、数字部分（上記検索の例では「20120414205607」）は、当該コンテンツが収集された日時（保存日時）を示すことが認められるから、上記甲号各証は、本件出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものに該当するものと認められる。

したがって、原告の上記主張は、その前提を欠くものであり、理由がない。

(3) 本件訂正特許発明 17, 20, 21 について

原告は、本件訂正特許発明 17, 20, 21 と引用発明 1 は、一のユーザーに報酬が付与される条件が、本件訂正特許発明 17, 20, 21 は、他のユーザーがメッセージを受信し、かつ、ゲームに参加したことであるのに対し、引用発明 1 は、単に他のユーザーがゲームに参加したことであって、他のユーザーによるメッセージ受信は条件でない点で相違（相違点 9-1）するが、本件決定には、相違点 9-1 を看過し、この相違点の容易想到性について判断することなく、本件訂正特許発明 17, 20, 21 の進歩性を否定した判断の誤りがある旨主張する。

しかしながら、前記 2 (2)において、本件訂正特許発明 1 について説示したと同様の理由により、原告の上記主張は理由がない。

(4) 小括

以上によれば、本件訂正特許発明 2, 3, 6 ないし 9, 12 ないし 21 の進歩性を否定した本件決定の判断に誤りがあるとの原告の主張は、理由がない。

したがって、原告主張の取消事由 2 は理由がない。

4 結論

以上のとおり，原告主張の取消事由はいずれも理由がないから，本件決定を取り消すべき違法は認められない。

したがって，原告の請求は棄却されるべきものである。

知的財産高等裁判所第4部

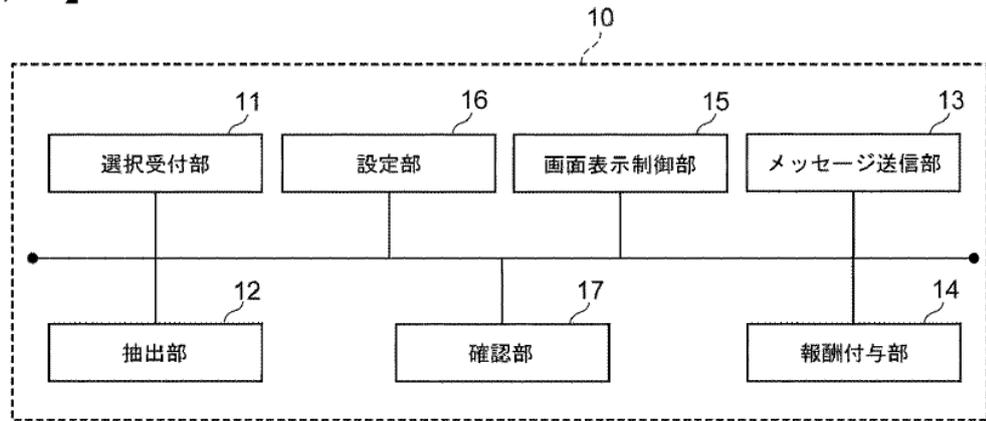
裁判長裁判官 大 鷹 一 郎

裁判官 古 河 謙 一

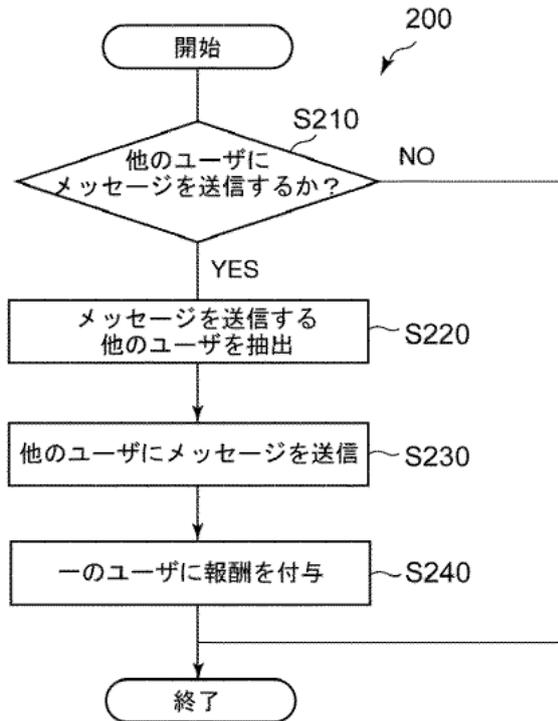
裁判官 岡 山 忠 広

(別紙1)

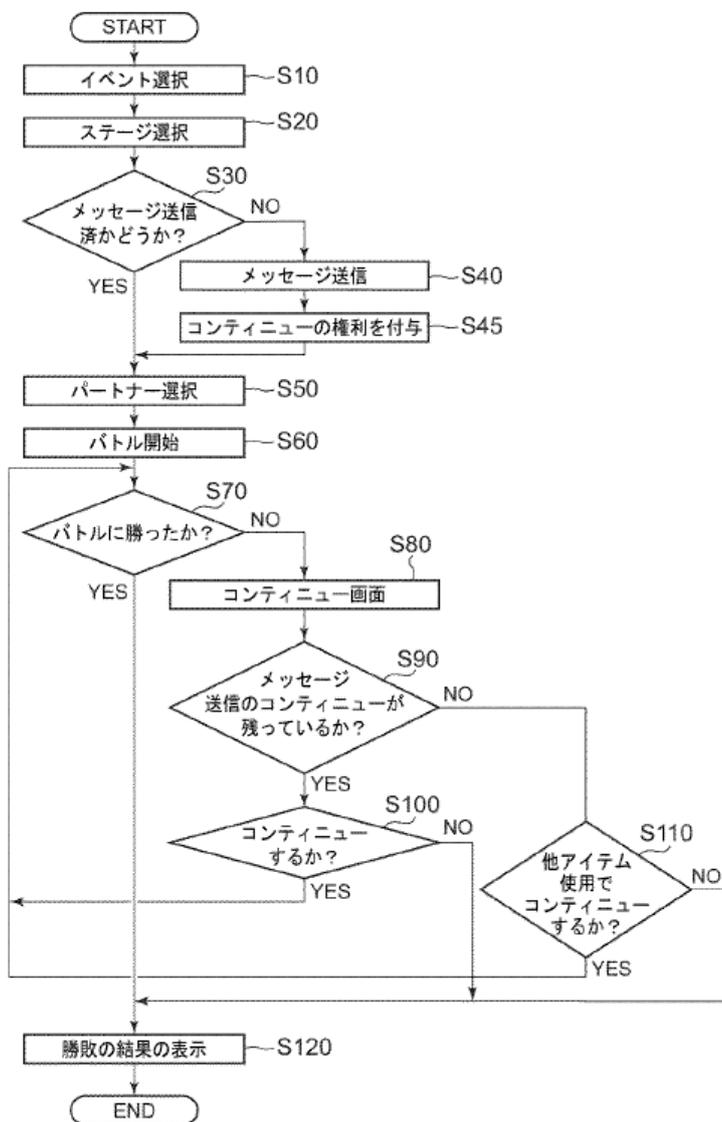
【図1】



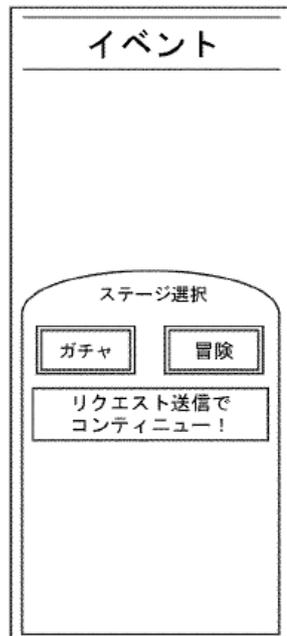
【図2】



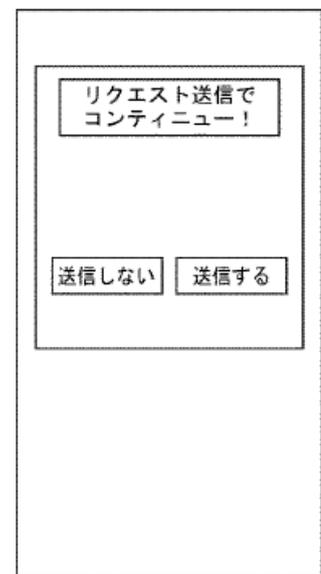
【図 4】



【図 5】

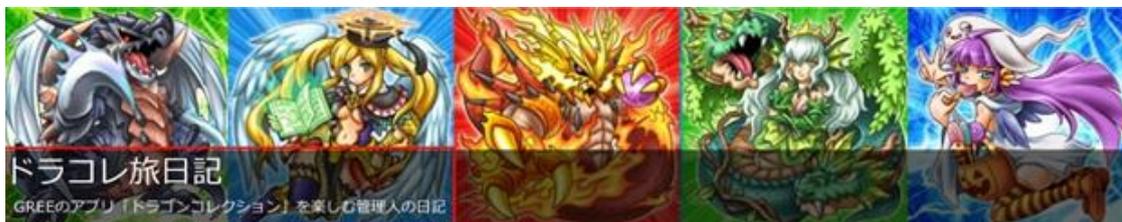


【図 6】



(別紙2)

【画像1】



【画像2】

スポンサーサイト

--- | Cat: スポンサー広告



上記の広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。
新しい記事を書く事で広告が消せます。

【画像 3】

11/25 更新情報

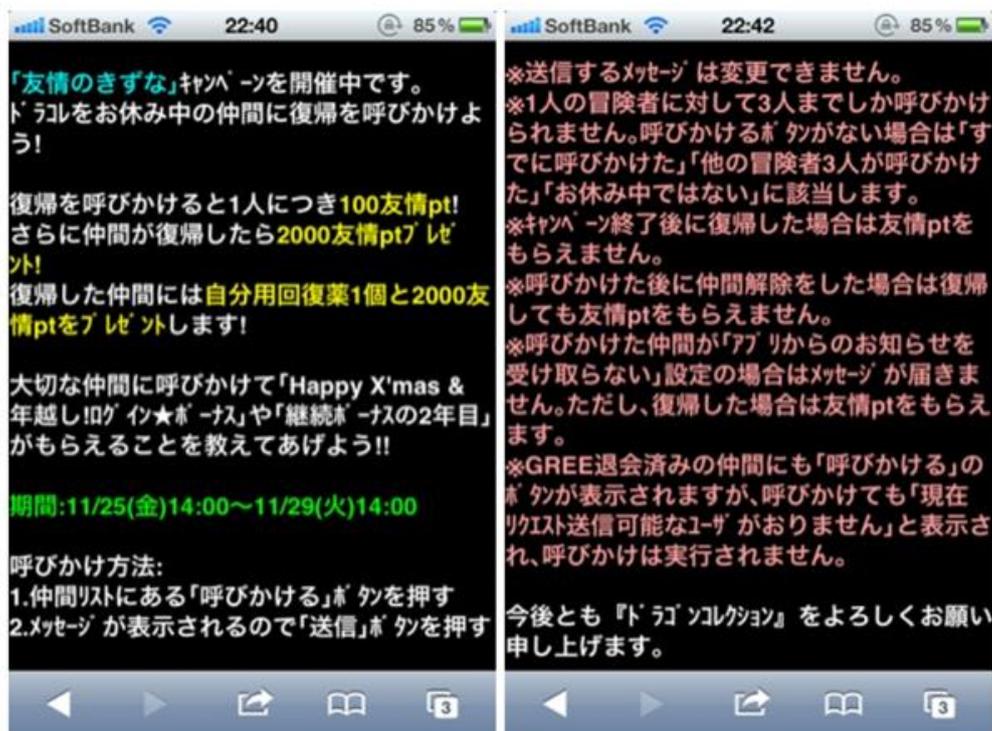
2011.11.25 23:18 | Cat:旅日記

どうもみなさんおはこんにちばんは、管理人です。
最近試験勉強やらなんやらでなにかと切羽詰まってる管理人です。
しかし、文電両道！頑張っていきましょう！・・・うまいこと言えてないな。

さてさて、今日のメンテ明けでいろいろ更新されてましたね！

【画像 4】

・ 4 つ目の更新は友情の絆キャンペーン！



復帰してもらえると2000友情ptがもらえるみたいですね。
エレボスは体力さえあれば割と楽にドラジェとれると思うので
放置してる人にはぜひ戻ってきて欲しいですね。

管理人の仲間にも放置してる人がいるんですが
今回のキャンペーンで是非とも2000友情pt要員として召喚したいですな。

【画像5】

最新コメント

履歴書の特技:特技吸うジェリー (01/09)

なつみかん:エレボスの坑道攻略101～300階【森属性】 (12/04)

:エレボスの坑道攻略101～300階【森属性】 (12/04)

なつみかん:エレボスの坑道攻略101～300階【森属性】 (12/04)

:エレボスの坑道攻略101～300階【森属性】 (12/03)

なつみかん:エレボスの坑道攻略101～300階【水属性】 (11/30)

ドラコレ大好き:エレボスの坑道攻略101～300階【水属性】 (11/30)

【画像6】

関連記事

- [【バトルイベント】神獣の魂【予告】 \(2011/12/09\)](#)
- [エレボスの坑道結果報告 \(2011/12/06\)](#)
- [11/25 更新情報 \(2011/11/25\)](#)
- [エレボス進行報告その2 \(2011/11/21\)](#)
- [エレボス進行報告その1 \(2011/11/20\)](#)

(別紙3)

【画像1】

おかえりなさい！友情復活キャンペーン

ギルドを組んでいた友達、よくチャットをしていた友達、一緒に狩りをした友達...
きみがもう一度会いたい友達に招待メールを送って、ゲームに戻ってきてもらおう！

今遊んでいるプレイヤーは招待メールを送るだけでプレゼント！しばらく遊んでいないプレイヤーはゲームにログインするとプレゼント！

※招待メールを受信していないプレイヤーも復帰プレゼントは受け取れます。

キャンペーンの流れ

1. このページから友達に招待メールを送ると、プレゼントがもらえる！
2. 友達に招待メールが届く
3. 3. 友達がゲームにログイン
4. 4. 二人ともプレゼントがもらえる！

【画像2】

対象プレイヤー

招待メールを送ることができるプレイヤー

2013年2月19日(火)以降ログインしているプレイヤー全員

※ 1メイブル IDにつき何人にもメール送信可能

※ 1メイブル IDにつき招待メール送信のプレゼントと、招待されたプレイヤーがゲームに復帰した際のプレゼントを、それぞれ1回ずつ受け取り可能

復帰対象プレイヤー

2011年9月22日(木)～2012年12月19日(水)までにログインの実績があり、
2012年12月20日(木)以降ログインしていないプレイヤー全員

※ 1メイブル IDにつき1回のみ招待メールの受け取りが可能

※ 1メイブル IDにつき1回のみプレゼントの受け取りが可能

※ メイブル 招待メールを受け取っていないプレイヤーも復帰対象になります

【画像3】

キャンペーン期間

招待メールの送付可能期間

2013年4月24日(水)メンテナンス後～2013年5月29日(水)メンテナンスまで

復帰対象期間

2013年4月24日(水)メンテナンス後～2013年6月12日(水)メンテナンスまで

プレゼント内容

招待メールを送ったプレイヤー

招待メール送信でプレゼント！

- ・アバター「一つ目眼帯(90日)」

さらに招待したプレイヤーがゲームに復帰したらプレゼント！

- ・経験値クーポン(1時間用)1枚
- ・ドロップ率1.5倍クーポン(1時間用)1枚

さらに！招待したプレイヤーの所有するキャラクターのレベルが、合計30以上アップしたらダブルプレゼント！

- ・メイボンチケット1枚

※ プレゼントは、2013年5月1日(水)、5月8日(水)、5月15日(水)、5月29日(水)、6月12日(水)に、その時点で、上記の条件をクリアしているプレイヤーに配布いたします

ゲームに復帰したプレイヤー

- ・アバター「一つ目眼帯(90日)」
- ・経験値クーポン(1時間用)5枚
- ・ドロップ率1.5倍クーポン(1時間用)5枚
- ・キノ(ベット)

※ プレゼントは、復帰対象期間にショップに入って受け取ってください

カムバックアバターランダムボックスからは無期限アバターが必ず入手できるよ！

【画像 4】

【招待メールを送信したプレイヤーへの注意事項】

※ 招待メールを送信したプレイヤーは、まず招待メールを送信した時点でプレゼント対象となり、
次の各条件が満たされた時点でさらに追加プレゼント対象となります。
・招待されたプレイヤーがゲームにログインした時点
・招待されたプレイヤーのレベルが30以上アップした時点
(1メイブルID内のキャラクターの合計レベルアップ数が30以上でも追加プレゼント対象となります。)

※ プレゼントは1メイブルIDにつき、招待メール送信した際のプレゼントと、招待されたプレイヤーがゲームに復帰した際のプレゼントを、それぞれ1回ずつ受け取り可能です。

※ 招待メールを送った際に選択したメイブルIDのキャラクターに、ゲーム内アイテムを付与いたします。

※ プレゼントは、2013年5月1日(水)、5月8日(水)、5月15日(水)、5月29日(水)、6月12日(水)に、その時点で、上記の条件をクリアしているプレイヤーに配布いたします

※ 招待メールの送信者と受信者のNEXON IDが同一の場合はプレゼントの付与が取り消しとなります。

※ 招待メールの送信者と受信者のメイブルIDが同一の場合、ならびに、送信者と受信者のメイブルIDが異なっても送信者と受信者が同一人と判断される場合は、プレゼントの付与が取り消しとなる場合があります。

【画像 5】

【復帰対象のプレイヤーへの注意事項】

※ 招待メールを受け取っていないプレイヤーが復帰した場合も、本キャンペーン対象です。

※ 招待メールを受け取ったプレイヤー、招待メールを受け取っていないプレイヤー共に、1メイブルIDにつき、1度のみプレゼントを受け取る事が可能です。

※ 招待メールを受け取ったプレイヤー、招待メールを受け取っていないプレイヤー共に、ゲームにログインして一番最初にショップに入ったキャラクターに、ゲーム内アイテムを付与いたします。

※ なお、プレゼントは復帰対象期間にショップに入って受け取ってください。
復帰対象期間にゲームにログインしていたとしても復帰対象期間にショップに入っていない場合には、プレゼントを受け取ることはできませんので、ご注意ください。



招待メールサンプル