

異議の決定

異議 2017-700891

(省略)

特許権者 グリー株式会社

(省略)

代理人弁護士 大野 聖二

(省略)

代理人弁理士 松野 知紘

(省略)

代理人弁理士 特許業務法人白坂

(省略)

代理人弁理士 白坂 一

(省略)

代理人弁理士 高梨 玲子

(省略)

特許異議申立人 上杉 則亮

(省略)

代理人弁理士 河野 英仁

(省略)

代理人弁理士 田中 伸次

特許第6100339号発明「ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置」の特許異議申立事件について、次のとおり決定する。

結論

特許第6100339号の特許請求の範囲を訂正請求書に添付された特許請求の範囲のとおり、訂正後の請求項17、20、21について訂正することを認める。

特許第6100339号の請求項1乃至3、6乃至9、12乃至21に係る特許を取り消す。

理由

1. 手続の経緯

特許第6100339号の請求項1乃至21に係る特許についての出願は、平成25年9月27日に特願2013-201791号の一部を平成26年4月18日に特願2014-86284号として新たな特許出願し、この特許出願の一部を平成27年1月22日に特願2015-10739号として新たな特許出願し、この特許出願の一部を平成27年9月30日に新たな特許出願したものであって、平成29年3月3日にその特許権の設定登録がされ、同年3月22日に特許掲載公報が発行された。その後、本件特許に対して、同年9月20日に特許異議申立人 上杉則亮より特許異議の申立てがされ、同年10月30日付けで審尋を特許異議申立人に通知し、同年11月27日に回答書が提出され、同年12月13日付けで取消理由が通知され、その指定期間内である平成30年2月19日に意見書の提出及び訂正請求がなされ、その訂正の請求に対して、特許異議申立人は、同年5月11日に意見書を提出し、同年6月28日付けで取消理由（決定の予告）が通知され、その指定期間内である同年8月31日に意見書の提出及び訂正請求（以下、「本件訂正請求」という。）がなされたものである。

2. 訂正の適否

(1) 訂正の内容

本件訂正請求による訂正（以下「本件訂正」という。）の内容は以下のとおりである。（下線は当審で付した。以下同様。）

ア 訂正事項1

特許請求の範囲の請求項17に「(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、(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、及び、(iii) 前記メッセージ送信機能により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記(i)～(iii)の少なくともいずれかを実行する報酬付与機能と、」と記載されているのを、「(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、」に訂正する。（以下「訂正事項1」という。）

イ 訂正事項2

特許請求の範囲の請求項20に「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、(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、及び、(iii) 前記メッセー

ジ送信ステップにて前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ~ (iii) の少なくともいずれかを実行する報酬付与ステップと、」と記載されているのを、「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、」に訂正する。(以下「訂正事項2」という。)

ウ 訂正事項3

特許請求の範囲の請求項21に「(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、(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、及び、(iii) 前記メッセージ送信部により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ~ (iii) の少なくともいずれかを実行する報酬付与部と、」と記載されているのを、「(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、」に訂正する。(以下「訂正事項3」という。)

なお、本件訂正請求は、訂正前の独立請求項である請求項17、20、21に対して請求されたものである。

(2) 訂正の目的の適否、特許請求の範囲の拡張・変更の存否、及び新規事項の有無について

ア 訂正事項1について

訂正事項1は、訂正前の請求項17の「ゲームプログラム」における「報酬付与機能」について、「(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、(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、及び、(iii) 前記メッセージ送信機能により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記 (i) ~ (iii) の少なくともいずれかを実行する」との事項から、「(iii) 前記メッセージ送信機能により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する」を削除するものであって、(i) ~ (iii) の3つの選択肢から (iii) を削除するものであるから、特許法第120条の5第2項ただし書第1号に規定する特許請求の範囲の減縮を目的とするものであ

て、実質上特許請求の範囲を拡張し、又は変更するものではないことは明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第6項に適合し、願書に添付した明細書、特許請求の範囲又は図面に記載した事項の範囲内のものであることも明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第5項に適合するものである。

イ 訂正事項2について

訂正事項2は、訂正前の請求項20の「ゲーム処理方法」における「報酬付与ステップ」について、「(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、(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、及び、(iii) 前記メッセージ送信ステップにて前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記(i)～(iii)の少なくともいずれかを実行する」との事項から、「(iii) 前記メッセージ送信ステップにて前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する」を削除するものであって、(i)～(iii)の3つの選択肢から(iii)を削除するものであるから、特許法第120条の5第2項ただし書第1号に規定する特許請求の範囲の減縮を目的とするものであって、実質上特許請求の範囲を拡張し、又は変更するものではないことは明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第6項に適合し、願書に添付した明細書、特許請求の範囲又は図面に記載した事項の範囲内のものであることも明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第5項に適合するものである。

ウ 訂正事項3について

訂正事項3は、訂正前の請求項21の「情報処理装置」における「報酬付与部」について、「(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、(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、及び、(iii) 前記メッセージ送信部により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する、前記(i)～(iii)の少なくともいずれかを実行する」との事項から、「(iii) 前記メッセージ送信部により前記他のユーザへメッセージが送信された場合に、前記一のユーザに報酬を付与する」を削除するものであって、(i)～(iii)の3つの選択肢から(iii)を削除するものであるから、特許法第120条の5第2項ただし書第1号に規定する特許請求の範囲の減縮を目的とするものであって、実質上特許請求の範囲を拡張し、又は変更するものではないことは明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第6項に適合し、願書に添付した明細書、特許請求の範囲又は図面に記載した事項の範囲内のものであることも明らかであるから、特許法第120条の5第9項で準用する第126条第

5項に適合するものである。

(3) 特許出願の際に独立して特許を受けることができること

本件特許についての特許異議の申立て事件では、訂正前の請求項1乃至3、6乃至9、12乃至21について特許異議の申立ての対象とされているから、本件訂正における訂正前の請求項17、20、21に係る訂正事項1乃至3に関して、特許法第120条の5第9項で読み替えて準用する同法第126条第7項の独立特許要件は課されない。

(4) まとめ

以上のとおり、本件訂正は、特許法第120条の5第2項ただし書き第1号に掲げる事項を目的とするものであり、かつ、同条第9項において準用する同法第126条第4項から第6項までの規定に適合するので、本件訂正後の請求項17、20、21について訂正を認める。

3. 取消理由の概要

請求項1乃至3、6乃至9、12乃至21に係る特許に対して、当審が平

成30年6月28日付けで特許権者に通知した取消理由（決定の予告）の要旨は、次のとおりである。

請求項1、2、18及び19に係る発明は、甲第1号証に記載された発明、甲第4号証に記載された発明、及び甲第1号証の1に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項3に係る発明は、甲第1号証に記載された発明、甲第4号証に記載された発明、甲第1号証の1に記載された技術事項、及び甲第1号証の2に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項6及び7に係る発明は、甲第1号証に記載された発明、甲第4号証に記載された発明、甲第1号証の1に記載された技術事項、及び甲第1号証の2に記載された技術事項、並びに甲第5号証に記載された技術事項、又は甲第6号証に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項8、9及び12に係る発明は、甲第1号証に記載された発明、甲第4号証に記載された発明、甲第1号証の1に記載された技術事項、甲第1号証の2に記載された技術事項、及び甲第7号証に記載された技術事項、並びに甲第5号証に記載された技術事項、又は甲第6号証に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項13及び14に係る発明は、甲第1号証に記載された発明、甲第4号証に記載された発明、甲第1号証の1に記載された技術事項、甲第1号証の2に記載された技術事項、甲第3号証に記載された技術事項、及び甲第7号証に記載された技術事項、並びに甲第5号証に記載された技術事項、又は甲第6号証に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたも

のである。

請求項 15 に係る発明は、甲第 1 号証に記載された発明、甲第 4 号証に記載された発明、甲第 1 号証の 1 に記載された技術事項、甲第 1 号証の 2 に記載された技術事項、甲第 3 号証に記載された技術事項、甲第 7 号証に記載された技術事項、及び甲第 8 号証に記載された技術事項、並びに甲第 5 号証に記載された技術事項、又は甲第 6 号証に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項 16 に係る発明は、甲第 1 号証に記載された発明、甲第 4 号証に記載された発明、甲第 1 号証の 1 に記載された技術事項、甲第 1 号証の 2 に記載された技術事項、甲第 3 号証に記載された技術事項、甲第 7 号証に記載された技術事項、及び甲第 9 号証に記載された技術事項、並びに甲第 5 号証に記載された技術事項、又は甲第 6 号証に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

請求項 17, 20 及び 21 に係る発明は、甲第 1 号証に記載された発明、甲第 4 号証に記載された発明、甲第 1 号証の 1 に記載された技術事項、及び甲第 1 号証の 3 に記載された技術事項に基づき、当業者が容易に発明をすることができたものである。

よって、請求項 1 乃至 3、6 乃至 9、12 乃至 21 に係る特許は、特許法第 29 条第 2 項の規定に違反してされたものであり、取り消されるべきものである。

4. 当審の判断

(1) 本件訂正特許発明

上記「2. 訂正の適否」のとおり、本件訂正は認められるから、上記訂正請求により訂正された請求項 1 乃至 3、6 乃至 9、12 乃至 21 に係る発明（以下、順に「本件訂正特許発明 1」乃至「本件訂正特許発明 3」、「本件訂正特許発明 6」乃至「本件訂正特許発明 9」、「本件訂正特許発明 12」乃至「本件訂正特許発明 21」、という。）は、次の事項により特定されたとおりのものである。

「【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 14】

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 1 8】

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 21】

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。」

(2) 各甲号証の記載

ア 甲第1号証

「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://drkrtbnk.blog.fc2.com/blog-entry-39.html>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「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)

(イ) 「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

...

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1~10行)

(ウ) 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)

(エ) 「「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!...

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。

...

※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頁上画像左欄1行~右欄17行)

(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8~13行)

(カ)2頁上画像、下画像、3頁下画像に示された画面に「11/25」と表示されていることが看取できる。

(キ)上記(エ)より、アプリ「ドラゴンコレクション」が、ソーシャルゲームサービスを提供するGREEが提供し、メッセージを送信する機能を有するものであるから、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ことは明らかである。

これらの記載を総合すると、甲第1号証には、次の発明(以下、「引用発明1」という。)が記載されているものと認められる。

「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、

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 甲第1号証の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://web.archive.org/web/20130329051936/https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%B4%E3%83%B3%E3%82%B3%E3%83%AC%E3%82%AF%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「『ドラゴンコレクション』 (DRAGON COLLECTION) は、GREE で配信されている、コナミ提供のソーシャルゲーム。通称『ドラコレ』。2010年9月14日にサービス開始」 (1頁1～2行)

(イ) 「ドラゴンコレクション
ジャンル モンスターカードゲーム

対応機種 Android/iOS/i モード/EZweb/Yahoo!ケータイ」 (1頁右上欄1～4行)

(ウ) 「仲間 協力関係になった他のプレイヤー。…ボス戦で援軍に呼べるようになる。また、1人増えるごとに能力ポイントが5増え、互いにガッツ (挨拶) を入れた時の友情PTにボーナスが付く。」 (1頁下から7～4行)

これらの記載を総合すると、甲第1号証の1には、次の技術事項 (以下、「甲第1号証の1に記載の技術事項」という。) が記載されているものと認められる。

「『ドラゴンコレクション』がソーシャルゲームであり、対応機種に Android や iOS が含まれること。」

ウ 甲第1号証の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://web.archive.org/web/20130808144833/http://androlock.jp/app/game/socialgame/dragoncollection/>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「ドラゴンコレクション」 (1頁1行見出し)

(イ) 「開発者 KONAMI/GREE」 (1頁5行)

(ウ) 「仲間を増やすことでパドルが有利になったり自分の能力値にボーナスをつけたり出来るぞ。」 (4頁4～5行)

(エ) リスト状に表示された仲間の各欄に、各仲間のパラメータと「1日1回コメント付ガッツ」ボタンが示されている。 (4頁左下画像)

これらの記載を総合すると、甲第1号証の2には、次の技術事項 (以下、「甲第1号証の2に記載の技術事項」という。) が記載されているものと認められる。

「開発者が KONAMI/GREE である『ドラゴンコレクション』における、仲間の各欄に、各仲間のパラメータと「1日1回コメント付ガッツ」ボタンが表示されたリスト。」

エ 甲第1号証の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://web.archive.org/web/20130926035538/http://www.konami.jp:80/dracolle/pc/faq/index.php5>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「KONAMI

DRAGON

COLLECTION

ドラゴンコレクション」 (見出し)

(イ) 「?体力がなくなったらどうすればいいですか

体力は3分につき1回復いたします。回復時間は体力がなくなった時の画面で表示されますので、合成やバトルをして回復するのを待ちましょう。

回復薬をお持ちでしたら、回復薬を使用して体力を全回復させることができます。」 (1頁左欄7~12行)

(ウ) 「?最初はどの能力値を上げるのかよいですか

モンスターが揃っていないスタート直後は体力を上げてゆくのがよいようです。まずはクエストをこなしてゆく基礎体力が無ければ冒険を続けられません。」

(1頁左欄14~17行)

(エ) 「ガッツ

? ガッツって何ですか

冒険者間で交わされる応援のことでございます。他の冒険者のマイページに訪問し、ガッツをするボタンにより実行することができるのでございます。ガッツをいたしますと、お互いに友情ptがもらえますので、ぜひ他の冒険者の方とガッツを交わしてくださいませ。」 (1頁右欄19~25行)

これらの記載を総合すると、甲第1号証の3には、次の技術事項(以下、「甲第1号証の3に記載の技術事項」という。)が記載されているものと認められる。

「KONAMI「ドラゴンコレクション」において、クエストをこなしてゆく基礎体力が無ければ冒険を続けることができず、回復薬を持っていたら、回復薬を使用して体力を全回復させることができること、及びガッツという冒険者間で交わされる応援で、他の冒険者のマイページに訪問し、ガッツをするボタンにより実行することができ、ガッツをいたしますと、お互いに友情ptがもらえること。」

オ 甲第2号証

「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://web.archive.org/web/20130630211913/http://mobage0.blog.fc2.com/blog-entry-28.html>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「神撃のバハムートにおいてカムバックメールを送るだけで2700MC相

当のガチャが無料でひけちゃいます。」（1頁下から3～4行）

（イ）「最近プレイしていない仲間をカムバックメッセージで呼び戻してプレゼントGET!

今なら チャット送信だけで

2700モバコイン相当のガチャが無料で1回引ける

カムバックメッセージを送る」（2頁上画像内）

（ウ）「開催期間

2013/03/31～04/10

カムバックメールは一括送信

送信が1度で済むので手間かけずに 2700MC相当のガチャが無料でひけちゃいますよ。」（2頁1～4行）

（エ）「月間アーカイブ

・2013年06月(14)

・2013年05月(15)

・2013年04月(25)

・2013年03月(17)

・2013年02月(8)」（4頁4～9行）

これらの記載を総合すると、甲第2号証には、次の技術事項（以下、「甲第2号証に記載の技術事項」という。）が記載されているものと認められる。

「「神撃のバハムート」において、カムバックメールを送るだけで2700MC相当のガチャが無料でひけること。」

カ 甲第3号証

「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://web.archive.org/web/20120804043602/http://blog.jp.square-enix.com:80/ff_b/2012/07/get-2.html>には、以下の事項が記載されている。

（ア）「FINAL FANTASY BRIGADE 仲間のために戦うRPG」（見出し）

（イ）「おしらせ 2012年7月23日 11:45

仲間復帰&友達招待でリュック&レアアビリティGET!

まだゲームを始めていないモバゲー友達や、

最近プレイしていない仲間をカムバックミニメで招待して

期間限定プレゼントをGETしよう!

キャンペーン期間：2012/8/21 16:59 まで

★1～5人招待で

召喚石「リュックI：ショックストーム」×1

ショックウェーブ（R）×1

エクスポーション×2

10000ギル」（1頁1～11行）

（ウ）「<注意事項（必読）>

◆共通事項

・招待した友達が新たにファイナルファンタジーブリゲイドを始めた場合、もしくは復帰した場合にカウントし、その合計人数によってプレゼントをGETできます。

・招待キャンペーンが切り替わるごとに、招待した人数はリセットされます。

…

・ミニメは1日最大10通まで送ることができます。

…

・招待ミニメを送ると5000ギルがもらえます。

…

◆仲間復帰について

・招待できる友達は、10日間以上ログインしていないメンバーから無作為に抽出されます。」(2頁1~19行)

(エ)「ARCHIVE

2012年8月(2)

2012年7月(9)

2012年6月(7)

2012年5月(4)」

これらの記載を総合すると、甲第3号証には、次の技術事項(以下、「甲第3号証に記載の技術事項」という。)が記載されているものと認められる。

「「FINAL FANTASY BRIGADE」において、まだゲームを始めていないモバゲー友達や、最近プレイしていない仲間をカムバックミニメで招待して期間限定プレゼントをGETするという、招待キャンペーンにおいて、ミニメは1日最大10通まで送ることができること。」

キ 甲第4号証

「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://web.archive.org/web/20130427103728/http://maplestory.nexon.co.jp:80/campaign/comeback2013.asp>>には、以下の事項が記載されている。

(ア)「メイプルストーリー」(見出し)

(イ)「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頁2～21
行)

(ウ) 「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)」(2頁3～23行)

(エ) 「【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。」(2 頁下から 4 行～3 頁 4 行)

(オ) 「【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 12～17 行)

(カ) 「招待メールサンプル」(3 頁)

(キ) 「世界のメイプルストーリー

アジア・北米・南米・ヨーロッパなど世界 60 ヶ国でサービス中!

世界中のみんながメイプルを楽しく遊んでいるよ!」(4 頁 1～3 行)

(ク) 上記(イ)、(ウ)より、対象プレイヤーが招待メールを送り、招待メールを受け取るのが復帰対象プレイヤー(友達)であることがわかる。

これらの記載を総合すると、甲第 4 号証には、次の発明(以下、「引用発明 4」という。)が記載されているものと認められる。

「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」。」

ク 甲第 4 号証の 1

甲第 4 号証に掲載された招待メールのサンプル画像, [online],

[平成 29 年 9 月 1 日検索], インターネット<

http://static.nexon.co.jp/maplestory_4th/campaign/comeback2012/img_sendmail.png>

には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「おかえりなさい!友情復活キャンペーン」にて、

●●さん(ワールド名)から招待メールが届きました!

期間中にメイプルストーリーのゲームにログインするだけで、

ゲーム内アイテムがもらえる!」(1 頁本文 1～4 行)

(イ) 甲第 4 号証の情報元の URL が、

http://static.nexon.co.jp/maplestory_4th/campaign/comeback2012/img_sendmail.png で

あること。

ケ 甲第4号証の2

特許異議申立人の提出した「甲第4号証で示すWebページのソース（抜粋）」、[平成29年9月12日検索]、インターネット<view-source:http://web.archive.org/web/20130427103728/http://maplestory.nexon.co.jp:80/campaign/comeback2013.asp>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「div class="image">

<p>招待メールサンプル</p>」
(1頁28～36行)

コ 甲第5号証

「『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://web.archive.org/web/20120517123703/http://app.famitsu.com/20120516_62282>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「2012-05-16 00:00:06
PUZZLE
&
DRAGONS
基本情報まとめ」(見出し)
(イ) 「●どんなゲームなの？
パズルとダンジョン探索型RPGを融合させた新感覚のゲーム。」(2頁1～2行)
(ウ) 「●フレンドって役に立つの？
…フレンドモンスターのリーダースキルと、自分のパーティーのリーダースキルがどちらも“火属性攻撃力2倍”だった場合、火属性モンスターの攻撃力が4倍になるということです。…」(5頁8～12行)
(エ) 「▲助っ人の選択でいちばん下に登場する3枠は、登録しているフレンド以外のプレイヤーである“冒険者”。冒険者を選んでもリーダースキルは発動しないので注意。」(5頁下から1～2行)
(オ) 「【パズル&ドラゴンズ】
…
価格:2012年5月31日まで無料配信中(低下は170円[税込]アプリ内課金あり)」(8頁32～35行)
(カ) 「人気記事
… 2012-03-30 15:26
… 2012-05-15 20:00

... 2012-05-16 16:00
... 2012-05-16 13:32
... 2012-05-16 18:05
... 2012-05-01 20:57
... 2012-05-17 13:51
... 2012-05-17 11:47
... 2012-04-17 14:15

... 2012-05-16 00:00」 (9頁1～末行)

(キ) 5頁下図には、上部に「助っ人選択」と表示がされた画面であって、その下には、上2枠に「フレンド」が、下3枠に「冒険者」がリスト状に表示されている画面が示されている。

これらの記載を総合すると、甲第5号証には、次の技術事項（以下、「甲第5号証に記載の技術事項」という。）が記載されているものと認められる。

「パズルとダンジョン探索型RPGを融合させた新感覚のゲーム「PUZZLE & DRAGONS」の、上2枠に「フレンド」が、下3枠に登録しているフレンド以外のプレイヤーである「冒険者」がリスト状に表示されている助っ人選択画面であって、フレンドモンスターのリーダースキルと、自分のパーティーのリーダースキルがどちらも“火属性攻撃力 2倍”だった場合、火属性モンスターの攻撃力が4倍になるという、フレンドが役に立つこと。」

サ 甲第6号証

「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://web.archive.org/web/20130109014517/http://cog-members.onisoul.jp/sp/manual/page54.html>>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「鬼武者Soul」 (見出し)

(イ) 「フレンドリストの見方

城下町の画面下にある「フレンド」ボタンをクリックすると、フレンドリストが表示されます。

1□ (四角囲い数字を「数字+□」と表記する。以下同様。) プレイヤー名 フレンドになっているプレイヤーの名称が表示されます。

2□キャラクター (肖像画) フレンドの設定しているキャラクター (肖像画) が表示されます。

...

7□ページ送り (1名ずつ) 1名ずつ横にスライドしてフレンドを表示することができます。

...

フレンド検索 フレンド検索画面が表示されます。

...」 (1頁7～19行)

(ウ) 1頁の画像には、「フレンドリスト フレンド人数 9 / 59」と記載され、また、上記 (ア) の1□～11□までがボタンとして表示され、8人のキャラクター (肖像画) が表示されている。

(エ) 「フレンド申請

フレンド申請は以下の手順で行うことができます。

1.フレンドを検索する。

フレンドを検索すると、該当するフレンドの肖像画が一覧で表示されます。

2.フレンド申請する。

フレンドの申込みから「フレンド申請」ボタンをクリックすると、申請実行の確認が表示されます。

3.フレンド申請実行

「申請実行」ボタンをクリックするとフレンド申請が完了します。」(2頁5～13行)

(オ) 上記(エ)より、「鬼武者SouI」における「フレンド」とは、プレイヤー間でフレンド申請の申込みが行われた関係にあるプレイヤーを指し、また、上記(イ)及び(ウ)より、フレンドリストにおいて、フレンド人数は9人であり、表示されているフレンドの数は8人であり、「7ページ送り(1名ずつ)」ボタンが押されると1名ずつ横にスライドしてフレンドが表示されることが記載されている。

(カ) 「CAPCOM CO.LTD 2012 ALL RIGHTS RESERVED」(2頁末行)

これらの記載を総合すると、甲第6号証には、次の技術事項(以下、「甲第6号証に記載の技術事項」という。)が記載されているものと認められる。

「鬼武者SouI」における、プレイヤー間でフレンド申請の申込みが行われた関係にあるプレイヤーであるフレンドの9人中、8人が表示されているフレンドリスト。」

シ 甲第7号証

「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://web.archive.org/web/20130311182202/http://www.angelloveonline.jp/news/event/2013/0307_02_cp_comebuck.php>には、以下の事項が記載されている。

(ア) 「Angel Love

ONLINE」(タイトル見出し)

(イ) 「イベント・キャンペーン | ニュース

・カムバックキャンペーン開催!

2013/03/07」(1頁見出し)

(ウ) 「本日より、カムバックキャンペーンを開催いたします。

キャンペーン対象者には「帰還者チケット」と「Nya RH return」を配布いたします!

「帰還者チケット」を NPC「復帰支援ロボ」へ持って行くと、3つのレベル帯から自分にあった装備品を選択して交換することが出来ます!

…

|>対象条件(審決注:白抜き右向き三角を「|>」と表記する。以下同じ。)

2013年1月1日（火）0：00以前にコンテンツ登録を行っており、
2013年2月28日（木）23：59までログインを行っていない全てのID。

※メールマガジンの配信許可を行っている方で、対象者の方にはメールマガジンを配信させていただいております。

…

｜>NPC「復帰支援ロボ」設置期間

2013年3月7日（木）定期メンテナンス終了後～2013年4月4日（木）定期メンテナンス前まで（1頁1～18行）

（エ）「注意事項

…

※キャンペーンNPC設置期間内にアイテムの交換等が行えなかった場合、交換対応等を行えませんのでご注意ください。」（2頁下から9～3行）

これらの記載を総合すると、甲第7号証には、次の技術事項（以下、「甲第7号証に記載の技術事項」という。）が記載されているものと認められる。

「「Angel Love」において、2013年2月28日（木）23：59までログインを行っていない全てのIDのカムバックキャンペーン対象者には「帰還者チケット」が配布され、「帰還者チケット」をNPC「復帰支援ロボ」へ持って行くと、3つのレベル帯から自分にあった装備品を選択して交換することが出来、キャンペーンNPC「復帰支援ロボ」設置期間（2013年3月7日（木）定期メンテナンス終了後～2013年4月4日（木）定期メンテナンス前まで）内にアイテムの交換等が行えなかった場合、交換対応等を行えない、カムバックキャンペーン。」

ス 甲第8号証

「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://web.archive.org/web/20130521221706/https://app.famitsu.com/20120627_73847/>には、以下の事項が記載されている。

（ア）「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エンタースフィアは、フィーチャーフォン版GREEで配信中的ソーシャルゲーム『煉獄のクルセイド』のスマートフォン版を2012年6月27日午後6時より開始すると発表した。」（1頁見出し）

（イ）「2012-06-27 16:23:32」（1頁見出し下）

（ウ）「■カムバックキャンペーン内容

他のユーザーに呼びかけるだけでプレゼントがもらえる他、復帰したユーザーにはカードを育成するのに役立つアイテムをプレゼントします。最近ログインしていないユーザーに呼びかけよう！呼びかけるだけで+2pt 行動力が回復します。呼びかけた人がゲームに復帰すると、2000 絆 pt もらえます。復帰したユーザーは2週間以上ログインしていなかった場合：龍族のホムンクルス1個、

1 か月以上ログインしていなかった場合：龍族のホムンクルス 1 個、いやしの水 5 個、絆 2000pt がもらえます。」（1 頁 9 ～ 1 4 行）

（エ）「(C)2011-2012 entersphere ALL RIGHTS RESERVED」 （3 頁 8 行）

（オ）「人気記事

...2013-05-21 21:24

...2013-05-21 19:14

...2013-05-20 16:24

...2013-05-21 12:48

...2013-05-21 19:05

...2013-05-17 14:42

...2013-05-17 18:56

...2013-05-20 21:53

...2013-05-21 15:00

...2013-05-20 13:25」 （3 頁中段～ 4 頁上段の人気記事の欄）

これらの記載を総合すると、甲第 8 号証には、次の技術事項（以下、「甲第 8 号証に記載の技術事項」という。）が記載されているものと認められる。

「『煉獄のクルセイド』における、復帰したユーザーにはカードを育成するのに役立つアイテムがプレゼントされ、復帰したユーザーが 2 週間以上ログインしていなかった場合は、龍族のホムンクルス 1 個、1 か月以上ログインしていなかった場合は、龍族のホムンクルス 1 個、いやしの水 5 個、絆 2000pt がもらえる、という内容のカムバックキャンペーン。」

セ 甲第 9 号証

「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://web.archive.org/web/20120602062217/http://pw.mk-style.com/main/library/special/campaign/120327/sub/event_03.php>には、以下の事項が記載されている。

（ア）「ハイファンタジーMMORPGパーフェクトワールド-完美世界-」（ヘッダー）

（イ）「5 周年記念

カムバックキャンペーン

期間:2012 年 3 月 30 日～5 月 6 日」（1 頁上部見出し）

（イ）「●キャンペーン概要

キャンペーン対象の方へ、カムバックしていただいたアカウント内キャラクターの最高レベルに応じて冒険に役立つアイテムをプレゼントさせていただきます。

プレゼントアイテム

LV30～49 黄金護符交換券 1 個

黄金神守交換券 1 個

LV50～79 黄金護符交換券 1 個

黄金神守交換券 1 個

V3 精錬石 1 個
LV80 以上 黄金護符交換券 1 個
黄金神守交換券 1 個
LV5 精錬石 1 個

●キャンペーン対象

2008 年 1 月 1 日から 2012 年 1 月 31 日の期間中に会員登録を行い
2012 年 2 月 1 日から 2012 年 3 月 26 日の期間にゲーム内へのログイン記録がなく
2012 年 3 月 29 日 0:00 から 5 月 6 日 23:59 の期間にゲーム内へのログインが
確認できた方。」（1 頁 1～15 行）

これらの記載を総合すると、甲第 9 号証には、次の技術事項（以下、「甲第 9 号証に記載の技術事項」という。）が記載されているものと認められる。

「MMORPG『パーフェクトワールド-完美世界-』における、2008 年 1 月 1 日から 2012 年 1 月 31 日の期間中に会員登録を行い、2012 年 2 月 1 日から 2012 年 3 月 26 日の期間にゲーム内へのログイン記録がなく、2012 年 3 月 29 日 0:00 から 5 月 6 日 23:59 の期間にゲーム内へのログインが確認できた方を対象に、カムバックしたアカウント内キャラクターの最高レベルが、LV30～49 の場合は、黄金護符交換券 1 個、及び黄金神守交換券 1 個をプレゼントし、LV50～79 の場合は、黄金護符交換券 1 個、黄金神守交換券 1 個、及び LV3 精錬石 1 個をプレゼントし、LV80 以上の場合は、黄金護符交換券 1 個、黄金神守交換券 1 個、及び LV5 精錬石 1 個をプレゼントする、という内容のカムバックキャンペーン。」

(3) 各甲号証の証拠適格性について

特許権者は、各甲号証の証拠適格性について、以下のように主張する。

(ア) ダウンロード版のアプリケーションソフトウェアのゲームは、時期の異なるものはプログラムが異なるものとなり得るから、公知日が異なる甲第 1 号証、甲第 1 号証の 1 乃至甲第 1 号証の 3 は、一連のゲームの資料ではない。

(イ) 甲第 1 号証には、2017 年 7 月 21 日に製作発表が行われた「みんな でにゃんこ大戦争」の画像が表示されており、本件出願日前に、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものということとはできない。

(ウ) 引用発明の認定は、刊行物 1 の全体に記載されたひとまとまりの技術思想を認定すべきところ、毎回変化する「みんな でにゃんこ大戦争」の画像のようなスポンサー広告の画像を除いて都合のよい部分のみを抜き出して引用発明を認定することは許されない。

(エ) インターネットアーカイブの Wayback Machine が複製したウェブページの写しは、本件出願日前に、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となったものということとはできないという判決があり、同様に、本取消理由通知においても引用文献として妥当ではない。

(オ) 取消理由通知書の甲第1号証のURL自体は刊行物ではない。

以下、上記(ア)乃至(オ)について検討する。

ア (ア)について

当審決では、甲第1号証、甲第1号証の1乃至甲第1号証の3のそれぞれから、発明もしくは技術事項を認定するものであって、甲第1号証、及び甲第1号証の1乃至甲第1号証の3が、一連のゲームの資料であることを前提に発明を認定するものではないから、上記(ア)の主張は、その前提において失当である。そして、甲第1号証、甲第1号証の1乃至甲第1号証の3のそれぞれの公知日の相違は、前記発明もしくは技術事項の認定に対して何ら影響を与えるものではない。

イ (イ)及び(ウ)について

甲第1号証は、上記「(2)ア(イ)」より、平成23年11月25日に掲載されたものであると解することができ、そして、甲第1号証の他の記載(上記「(2)ア(ウ)」)に示すように、最新コメントがいずれも11/25以降であること、上記「(2)ア(イ)」に示すように、「今日のメンテ明けでいろいろ更新されてましたね!」と記載され、更新された画面には「11/25」と表示されていること(上記「(2)ア(カ)」参照。)、上記「(2)ア(オ)」に示すように、関連記事における時系列の位置が2011/12/06と2011/11/21の間であることと整合すること、及び2010年9月14日にサービスが開始されたとする甲第1号証の1の掲載内容と何ら矛盾することもないことから裏付けられるように、平成23年11月25日に掲載されたものであると認められる。

甲第1号証のスポンサーサイトに表示された「みんなでにゃんこ大作戦」は、上記「(2)ア(イ)」より、スポンサーサイトによるスポンサー広告であって、広告という特性から、スポンサーサイトの表示内容は、当該サイトを表示した時点での最新の内容が表示されることは明らかなことである。そして、甲第1号証は、平成29年9月1日に検索し表示したものであるから、スポンサーサイトには、検索した日である平成29年9月1日に基づいて2017年7月21日に製作発表された「みんなでにゃんこ大戦争」が表示されているのである。

以上のことから、甲第1号証において2017年7月21日に製作発表日された「みんなでにゃんこ大戦争」がスポンサーサイトに表示されていることは、甲第1号証のブログの記事が掲載された日である平成23年11月25日に何ら影響を与えるものではない。

また、スポンサーサイトに表示された「みんなでにゃんこ大作戦」は、広告であるから、そもそも、甲第1号証のブログの記事とは、その内容において関係のないものである。そして、スポンサーサイトに表示された「みんなでにゃんこ大作戦」は、2017年7月21日に製作発表されたものであるから、平成23年11月25日に掲載した甲第1号証のブログの記事に対して何ら影響を与えるものではないことは明らかである。

してみると、甲第1号証から引用発明を認定するに際し、スポンサーサイトに表示された「みんなでやんこ大戦争」に関する表示内容を参酌する必要はない。

ウ (エ) について

甲第1号証の1乃至甲第1号証の3、及び甲第2号証乃至甲第9号証について、上記「(2)イ」～「(2)セ」に示されているように、前記各甲号証の掲載内容は、インターネットアーカイブのWayback Machineへの保存日と何ら矛盾するところはなく、また、前記各甲号証の掲載内容と日付とは、時系列的に整合するものであって、前記各甲号証の掲載内容が、その後、改変されたというべき特段の事情もないから、甲第1号証の1乃至甲第1号証の3、及び甲第2号証乃至甲第9号証はいずれも、本件特許出願前のそれぞれの保存日に保存されたものと認められる。

エ (オ) について

平成30年6月28日付けの取消理由通知書(決定の予告)において、「刊行物」との表記を用いたのは、各甲号証に対して便宜的に称しただけであって、各甲号証の掲載内容の摘記に際しては、「...日に電気通信回路を通じて公衆に利用可能となった...」と記載しており、電気通信回路を通じて公衆に利用可能となった甲号証を認定しようとする意図であって、刊行物を認定する意図ではなかったことは明らかである。

(4) 本件訂正特許発明1について

ア 対比

本件訂正特許発明1と引用発明1とを対比すると、

(ア) 後者の「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」」は、前者の「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」に相当する。

(イ) 後者の「仲間リスト」において「呼びかけるボタン」がある仲間は、「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」といえるから、後者の「ゲームプログラム「ドラゴンコレクション」」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抽出機能」を有するといえる。

(ウ) 後者の「呼びかけ方法」における「メッセージが表示されるので「送信」ボタンを押す」は、メッセージを送信するという選択を行っているものとみなせるから、後者の「ゲームプログラム「ドラゴンコレクション」」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選択受付機能」を有するといえ、そして、仲間にメッセージが送信されるのであるから、「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」を有するといえる。

(エ) 甲第1号証の上記「4. (2)ア(ウ)」の「「アプリからのお知らせ

を受け取らない」設定の場合」に、お休み中の仲間がどのような経緯で復帰するののかについては定かでないが、後者の「「友情のきずな」キャンペーン」における、「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!」との記載は、お休み中の仲間が呼びかけを受信し、復帰した場合に、2000友情ptがプレゼントされるものと解するのが自然であるから、後者の「ゲームプログラム「ドラゴンコレクション」」は、「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」を有するといえる。

(オ) 後者の「お休み中」とは、過去にプレイし、現在は休んでいるという意味であることは明らかであるから、後者の「ドラコレをお休み中の仲間」は、前者の「ゲームをプレイしたことがある」休眠ユーザに相当する。

(カ) 後者の「ゲームプログラム「ドラゴンコレクション」」が、コンピュータの機能を有する電子機器を用いて、「呼びかけ方法」という作用(機能)を実現させていることは明らかである。

したがって、両者は、
「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、
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。」

の点で一致し、以下の点で相違する。

[相違点1]

本件訂正特許発明1が、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。

イ 判断

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」とは、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ーといえる。

また、上記「4. (2) キ(イ)～(オ)」によれば、甲第4号証において、招待メールを受け取っていないプレイヤーもプレゼントを受け取れるし、招待メールを送信したプレイヤーは送信した時点でプレゼントを受け取れるが、上記「4. (2) キ(エ)」の「追加プレゼント」は、招待メールを送信したプレイヤーに、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ものであるから、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。

そして、引用発明1も引用発明4も、ゲームという共通分野に属し、引用発明1の「友情きずな」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、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、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。

そうすると、上記相違点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。

そして、本件訂正特許発明1の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明1、及び引用発明4から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、本件訂正特許発明1は、引用発明1、及び引用発明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であるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

(5) 本件訂正特許発明2について

本件訂正特許発明2は、本件訂正特許発明1において、「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」と特定するものである。

そこで、本件訂正特許発明2と引用発明1とを対比すると、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」は、本件訂正特許発明2の「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」に相当するから、本件訂正特許発明2と引用発明1とは、上記相違点1以外に、新たな相違点はない。

そうすると、上記「(4)イ判断」の検討を踏まえると、本件訂正特許発明2は、引用発明1、及び引用発明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であるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

(6) 本件訂正特許発明3について

ア 対比

本件訂正特許発明3は、本件訂正特許発明1または本件訂正特許発明2において、「前記表示機能は、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」と特定するものである。

そこで本件訂正特許発明3と引用発明1とを対比すると、上記(4)での検討を踏まえるに、両者は、上記(4)において示した一致点があり、上記相違点1に加え、以下の点で相違している。

[相違点2]

本件訂正特許発明3が、「抽出された少なくとも一の他のユーザ情報を含む」、メッセージの送信を促す画面を表示するものであるのに対し、引用発明1は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点2について以下検討する。

本件訂正特許発明3の「他のユーザ情報」、及び「メッセージ」は、甲第1号証の2に記載の技術事項の「各仲間のパラメータ」、及び「コメント」に相当する。

そして、甲第1号証の2に記載の技術事項の「1日1回コメント付ガッツボタン」は、仲間に関するパラメータが表示された欄にボタンとして示されているものであるところ、「コメント」とはメッセージのことにほかならないから、当該「ボタン」が仲間に「コメント」すなわちメッセージを送付するボタンであることは当業者にとって明らかなことである。

そして、甲第1号証の2のように仲間に関するパラメータが表示された欄に「1日1回コメント付ガッツ」との語句を表示したボタンが存在すれば、ユーザがそれをクリックして実行することを誘引するものであることは明らかである。

してみると、甲第1号証の2に記載の技術事項の「1日1回コメント付ガッツボタン」は、メッセージの送信を促すものといえる。

そうすると、上記相違点2に係る本件訂正特許発明3の発明特定事項は、甲第1号証の2に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明1も甲第1号証の2に記載の技術事項も、ゲームという共通分野に属し、引用発明1の「友情きずな」キャンペーンも甲第1号証の2に記載の技術事項の「1日1回コメント付ガッツ」ボタンが表示されることも、ゲームに参加する仲間との関係を良好にしてゲームを活性化させるという作用の点で、共通するものであるから、引用発明1に甲第1号証の2に記載の技術

事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 2 に係る本件訂正特許発明 3 の発明特定事項は、引用発明 1 に甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項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。

そして、本件訂正特許発明 3 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、本件訂正特許発明 3 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(7) 本件訂正特許発明 6 について

ア 対比

本件訂正特許発明 6 は、本件訂正特許発明 3 から本件訂正特許発明 5 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで本件訂正特許発明 6 と引用発明 1 とを対比すると、上記 (4) 乃至 (6) での検討を踏まえるに、両者は、上記 (4) 乃至 (6) において示した一致点があり、上記相違点 1、及び相違点 2 に加え、以下の点で相違している。
[相違点 3]

本件訂正特許発明 6 が、「表示機能は、抽出機能により抽出された他のユーザを、予め設定された上限値以下の数だけ表示する」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点 3 について以下検討する。

甲第 5 号証に記載の技術事項の「冒険者」は、フレンド以外のプレイヤーであって、フレンド以外という条件で抽出されたものといえるから、上記相違点 3 に係る本件訂正特許発明 6 の「抽出機能により抽出された他のユーザ」に相当する。また、甲第 5 号証に記載の技術事項の「下 3 枠」は、設定された値であって、5 枠のうちの 3 枠であるから、予め設定された上限値といえる。

また、甲第 6 号証に記載の技術事項の「フレンド」は、プレイヤー間でフレンド申請の申込みが行われた関係にあるプレイヤーであって、フレンドという条件で抽出されたものといえるから、上記相違点 3 に係る本件訂正特許発明 6 の「抽出機能により抽出された他のユーザ」に相当する。また、甲第 6 号証に記載の技術事項の「8 人」は、設定された値であって、9 人のうちの 8 人であるから、予め設定された上限値といえる。

そうすると、上記相違点 3 に係る本件訂正特許発明 6 の発明特定事項は、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明 1、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項のいずれも、ゲームソフトという技術分野に属し、引用発明 1 の「友情きずな」キャンペーン、甲第 5 号証のフレンドが役立つことのいずれも、ゲームに参加する仲間との関係を良好にしてゲームを活性化させるという作用の点で、共通するものであって、甲第 6 号証に記載の技術事項においても内在する自明の課題であるから、引用発明 1 に、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 3 に係る本件訂正特許発明 6 の発明特定事項は、引用発明 1 に、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項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。

そして、本件訂正特許発明 6 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項、並びに、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、本件訂正特許発明 6 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項、並びに、甲第 5 号証に記載の技術事項、又は甲第 6 号証に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(8) 本件訂正特許発明 7 について

本件訂正特許発明 7 は、本件訂正特許発明 3 から本件訂正特許発明 6 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 3 を引用する本件訂正特許発明 7 と引用発明 1 とを対比すると、引用発明 1 において、仲間が、「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」に該当する場合には、「仲間リストにある「呼びかける」ボタン」は、表示されないから、「呼びかける」ボタンが表示された仲間リストにある仲間に対しては、メッセージを送信することができるものである。

そうすると、引用発明 1 の「呼びかける」ボタンが表示された仲間リストにある仲間は、「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」されたものといえるから、引用発明 1 のゲームプログラムは、請求項 3 を引用する本件訂正特許発明 7 の「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」を備えるといえる。

そして、引用発明 1 は、「メッセージが表示されるので「送信」ボタンを押

す」ことで呼びかけるものであるから、請求項 3 を引用する本件訂正特許発明 7 の「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」と同じ機能を有していることは明らかである。

してみると、請求項 3 を引用する本件訂正特許発明 7 と引用発明 1 とは、上記相違点 1 及び相違点 2 以外に、新たな相違点はない。

そうすると、上記「(4)」乃至「(6)」の検討を踏まえると、請求項 3 を引用する本件訂正特許発明 7 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 2 に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(9) 本件訂正特許発明 8 について

ア 対比

本件訂正特許発明 8 は、本件訂正特許発明 1 から本件訂正特許発明 7 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 と引用発明 1 とを対比すると、上記(4)での検討を踏まえるに、両者は、上記(4)において示した一致点があり、上記相違点 1 に加え、以下の点で相違している。

[相違点 4]

請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 が、「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」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点 4 について検討する。

甲第 7 号証に記載の技術事項の「帰還者チケット」は、NPC「復帰支援ロボ」へ持って行くと、3つのレベル帯から自分にあった装備品を選択して交換することができるものであるから、「報酬」といえる。そして、「帰還者チケット」は、キャンペーン NPC「復帰支援ロボ」設置期間内にアイテムの交換等が行えなかった場合、交換対応等を行えないものであるから、「所定の期限内で利用されない場合、喪失するもの」といえる。

そうすると、上記相違点 4 に係る請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 の発明特定事項は、甲第 7 号証に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明 1 も甲第 7 号証に記載の技術事項も、ゲームソフトという技術分野に属し、引用発明 1 の「友情きずな」キャンペーンも甲第 7 号証に記載の技術事項のカムバックキャンペーンも、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、引用発明 1 に甲第 7 号証に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 4 に係る請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 の発明特定事項は、引用発明 1 に甲第 7 号証に記載の技術事項を適用することに

より、当業者が容易に想到し得るものである。

そして、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1 に、引用発明 4、及び甲第 7 号証に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 8 は、引用発明 1 に、引用発明 4、及び甲第 7 号証に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(10) 本件訂正特許発明 9 について

ア 対比

本件訂正特許発明 9 は、本件訂正特許発明 1 から本件訂正特許発明 8 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 と引用発明 1 とを対比すると、上記(4)での検討を踏まえるに、両者は、上記(4)において示した一致点があり、上記相違点 1 に加え、以下の点で相違している。

[相違点 5]

請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 が、「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」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点 5 について検討する。

引用発明 4 の「友情復活キャンペーン」の「招待メールを送ることができる対象プレイヤー」は、「2013 年 2 月 19 日(火)以降ログインしているプレイヤー」であって、頻度の多寡は差し置いても 2013 年 2 月 19 日(火)以降に少なくとも 1 回はゲームをプレイしているから、「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」といえる。そして、前記「2013 年 2 月 19 日(火)以降ログインしているプレイヤー」の全員が招待メールを送ることができるところ、前記プレイヤーが招待メールを送ることは、招待メールを送るという選択をすることといえる。そして、前記プレイヤーはゲームプログラム上で、招待メールを送るのであるから、前記プレイヤーが招待メールを送ることをゲームプログラムから見れば、前記プレイヤーが招待メールを送るという選択を受け付けるといえる。

そうすると、上記相違点 5 に係る請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 の発明特定事項は、引用発明 4 に示されている。

そして、引用発明 1 も引用発明 4 も、ゲームという共通分野に属し、引用発

明 1 の「友情きずな」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、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、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。

そうすると、上記相違点 5 に係る請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 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。

そして、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、及び引用発明 4 から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 9 は、引用発明 1、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(11) 本件訂正特許発明 12 について

本件訂正特許発明 12 は、本件訂正特許発明 1 から本件訂正特許発明 11 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 12 と引用発明 1 とを対比すると、引用発明 1 の「メッセージ」は、復帰を呼びかけるものであり、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 12 の「ゲームへの参加を促すメッセージ」に相当するから、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 12 と引用発明 1 とは、上記相違点 1 以外に、新たな相違点はない。

そうすると、上記(4)の検討を踏まえると、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 12 は、引用発明 1、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(12) 本件訂正特許発明 13 について

ア 対比

本件訂正特許発明 13 は、本件訂正特許発明 1 から本件訂正特許発明 12 のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 13 と引用発明 1 とを対比すると、上記(4)での検討を踏まえるに、両者は、上記(4)において示した一致点があり、上記相違点 1 に加え、以下の点で相違している。

[相違点 6]

請求項 1 を引用する本件訂正特許発明 13 が、「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」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点6について検討する。

甲第3号証に記載の技術事項の「『カムバックミニメ』及び『ミニメ』」は、請求項1を引用する本件訂正特許発明13の「メッセージ」に相当する。

また、甲第3号証に記載の技術事項の「ミニメ」は、「1日最大10通まで送ることができる」ものであるから、「所定の期間内における送信回数が制限される」ものといえる。

そうすると、上記相違点6に係る請求項1を引用する本件訂正特許発明13の発明特定事項は、甲第3号証に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明1も甲第3号証に記載の技術事項も、ゲームという共通分野に属し、引用発明1の「友情きずな」キャンペーンも甲第3号証に記載の技術事項の仲間復帰&友だち招待キャンペーンも、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、引用発明1に、甲第3号証に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点6に係る請求項1を引用する本件訂正特許発明13の発明特定事項は、引用発明1に、甲第3号証に記載の技術事項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。

そして、請求項1を引用する本件訂正特許発明13の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明1、引用発明4、及び甲第3号証に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、請求項1を引用する本件訂正特許発明13は、引用発明1、引用発明4、及び甲第3号証に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

(13) 本件訂正特許発明14について

本件訂正特許発明14は、本件訂正特許発明1から本件訂正特許発明13のいずれかにおいて、「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」と特定するものである。

そこで、請求項1を引用する本件訂正特許発明14と引用発明1とを対比すると、引用発明1の「仲間が復帰したら2000友情ptプレゼントされ」は、請求項1を引用する本件訂正特許発明14の「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」に相当するから、請求項1を引用する本件訂正特許発明14と引用発明1とは、上記相違点1以外に、新たな相違点はない。

そうすると、上記(4)の検討を踏まえると、請求項1を引用する本件訂正特許発明14は、引用発明1、及び引用発明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であるから、特許法第29条第2項の規定により特

許を受けることができない。

(14) 本件訂正特許発明15について

ア 対比

本件訂正特許発明15は、本件訂正特許発明14において、「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」と特定するものである。

そこで、請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15と引用発明1とを対比すると、上記(4)、及び(13)での検討を踏まえるに、両者は、上記(4)、及び(13)において示した一致点があり、上記相違点1に加え、以下の点で相違している。

[相違点7]

請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15が、「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」ものであるに対し、引用発明1は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点7について検討する。

甲第8号証に記載の技術事項の「復帰したユーザー」は、請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15の「他のユーザ」に相当する。

また、甲第8号証に記載の技術事項の「『カードを育成するのに役立つアイテム』、『龍族のホムンクルス1個』、『いやしの水5個』、及び『絆2000pt』」は、請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15の「報酬」に相当する。

そして、甲第8号証に記載の技術事項の「カムバックキャンペーン」は、「復帰したユーザーが2週間以上ログインしていなかった場合は、龍族のホムンクルス1個、1か月以上ログインしていなかった場合は、龍族のホムンクルス1個、いやしの水5個、絆2000ptがもらえる、という内容」であるから、甲第8号証に記載の技術事項の「カムバックキャンペーン」の「内容」は、請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15の「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」ものに相当する。

そうすると、上記相違点7に係る請求項1を引用する請求項14を引用する本件訂正特許発明15の発明特定事項は、甲第8号証に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明1も甲第8号証に記載の技術事項も、ゲームという共通分野に属し、引用発明1の「友情きずな」キャンペーンも甲第8号証に記載の技術事項のカムバックキャンペーンも、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、引用発明1に、甲第8号証に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 7 に係る請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 5 の発明特定事項は、引用発明 1 に、甲第 8 号証に記載の技術事項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。

そして、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 5 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 8 号証に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 5 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 8 号証に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(15) 本件訂正特許発明 1 6 について

ア 対比

本件訂正特許発明 1 6 は、本件訂正特許発明 1 4 において、「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」と特定するものである。

そこで、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 と引用発明 1 とを対比すると、上記 (4)、及び (13) での検討を踏まえるに、両者は、上記 (4)、及び (13) において示した一致点があり、上記相違点 1 に加え、以下の点で相違している。

[相違点 8]

請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 が、「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」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点 8 について検討する。

甲第 9 号証に記載の技術事項の「2008 年 1 月 1 日から 2012 年 1 月 31 日の期間中に会員登録を行い、2012 年 2 月 1 日から 2012 年 3 月 26 日の期間にゲーム内へのログイン記録がなく、2012 年 3 月 29 日 0:00 から 5 月 6 日 23:59 の期間にゲーム内へのログインが確認できた方」は、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 の「他のユーザ」に相当する。

また、甲第 9 号証に記載の技術事項の「『黄金護符交換券』、『黄金神守交換券』、『LV3 精錬石』、及び『LV5 精錬石』」は、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 の「報酬」に相当する。

そして、甲第 9 号証に記載の技術事項の「カムバックキャンペーン」は、「カムバックしたアカウント内キャラクターの最高レベルが、LV30~49 の場合は、黄金護符交換券 1 個、及び黄金神守交換券 1 個をプレゼントし、LV50~79 の場合は、黄金護符交換券 1 個、黄金神守交換券 1 個、及び LV3 精錬石 1

個をプレゼントし、LV80 以上の場合は、黄金護符交換券 1 個、黄金神守交換券 1 個、及び LV5 精錬石 1 個をプレゼントする、という内容」であって、ゲームの経験則上、ゲームにおけるキャラクターのレベルは、ゲームにおけるキャラクターの成績、すなわち、当該キャラクターを操作するユーザのゲームにおける成績が反映されたものであるから、甲第 9 号証に記載の技術事項の「カムバックキャンペーン」の「内容」は、「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」ものに相当する。

そうすると、上記相違点 8 に係る請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 の発明特定事項は、甲第 9 号証に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明 1 も甲第 9 号証に記載の技術事項も、ゲームという共通分野に属し、引用発明 1 の「友情きずな」キャンペーンも甲第 9 号証に記載の技術事項のカムバックキャンペーンも、休眠ユーザーをゲームに復帰させるという課題の点で、共通するものであるから、引用発明 1 に、甲第 9 号証に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 8 に係る請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 の発明特定事項は、引用発明 1 に、甲第 9 号証に記載の技術事項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。

そして、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 9 号証に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、請求項 1 を引用する請求項 1 4 を引用する本件訂正特許発明 1 6 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 9 号証に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(16) 本件訂正特許発明 17 について

ア 対比

本件訂正特許発明 17 は、本件訂正特許発明 1 の「ゲームプログラム」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、「(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」とし、「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」との発明特定事項を付加したものである。

そこで、本件訂正特許発明 17 と引用発明 1 とを対比すると、上記 (4) での検討を踏まえるに、両者は、上記 (4) において示した一致点があり、上記

相違点 1 に加え、以下の点で相違している。

[相違点 9]

本件訂正特許発明 17 が、「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」ものであるに対し、引用発明 1 は、その点が明らかでない点。

イ 判断

上記相違点 9 について検討する。

甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項の「回復薬」、及び「冒険を続けること」は、本件訂正特許発明 17 の「報酬」、及び「ゲームを継続」することに相当する。

そして、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項の「クエストをこなしてゆく基礎体力が無ければ冒険を続けることができず、回復薬を持っていたら、回復薬を使用して体力を全回復させることができること」は、回復薬を持っていたら、回復薬を使用して体力を全回復させ、クエストをこなしてゆく基礎体力を有することができるので、冒険を続けることができると解し得るから、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項の「クエストをこなしてゆく基礎体力が無ければ冒険を続けることができず、回復薬を持っていたら、回復薬を使用して体力を全回復させることができること」は、本件訂正特許発明 17 の「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」ものに相当する。

そうすると、上記相違点 9 に係る本件訂正特許発明 17 の発明特定事項は、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項に示されている。

そして、引用発明 1 も甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項も、ゲームという共通分野に属し、引用発明 1 の「友情きずな」キャンペーンも甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項のガッツも、ゲームに参加する仲間との関係を良好にしてゲームを活性化させるという作用の点で、共通するものであるから、引用発明 1 に、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項を適用することは、当業者が容易になし得るものである。

そうすると、上記相違点 9 に係る本件訂正特許発明 17 の発明特定事項は、引用発明 1 に、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項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。

そして、本件訂正特許発明 17 の発明特定事項によって奏される効果も、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項から、当業者が予測しうる範囲内のものである。

よって、本件訂正特許発明 17 は、引用発明 1、引用発明 4、及び甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(17) 本件訂正特許発明 18、及び本件訂正特許発明 19 について

本件訂正特許発明 18 は、本件訂正特許発明 1 の「ゲームプログラム」と、カテゴリーが相違するのみであって、実質的に同一の発明であるから、本件訂正特許発明 18 は、引用発明 1、甲第 1 号証の 1 に記載の技術事項、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

また、本件訂正特許発明 19 は、本件訂正特許発明 1 の「ゲームプログラム」を、「情報処理装置」としたものであって、実質的に同一の発明であるから、本件訂正特許発明 19 は、引用発明 1、甲第 1 号証の 1 に記載の技術事項、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

(18) 本件訂正特許発明 20、及び本件訂正特許発明 21 について

本件訂正特許発明 20 は、本件訂正特許発明 17 の「ゲームプログラム」と、カテゴリーが相違するのみであって、実質的に同一の発明であるから、本件訂正特許発明 20 は、引用発明 1、甲第 1 号証の 1 に記載の技術事項、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

また、本件訂正特許発明 21 は、本件訂正特許発明 17 の「ゲームプログラム」を、「情報処理装置」としたものであって、実質的に同一の発明であるから、本件訂正特許発明 21 は、引用発明 1、甲第 1 号証の 1 に記載の技術事項、甲第 1 号証の 3 に記載の技術事項、及び引用発明 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であるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

5. むすび

以上のとおり、本件訂正特許発明 1 乃至本件訂正特許発明 3、本件訂正特許発明 6 乃至本件訂正特許発明 9、及び本件訂正特許発明 12 乃至本件訂正特許発明 21 に係る特許は、特許法第 29 条第 2 項の規定に違反してされたものであるから、同法第 113 条第 2 号の規定に該当し、取り消すべきものである。

よって、結論のとおり決定する。

平成 30 年 11 月 12 日

審判長 特許庁審判官 尾崎 淳史
特許庁審判官 藤本 義仁
特許庁審判官 森次 顕

(行政事件訴訟法第 46 条に基づく教示)

この決定に対する訴えは、この決定の謄本の送達があった日から 30 日（附加期間がある場合は、その日数を附加します。）以内に、特許庁長官を被告と

して、提起することができます。

〔決定分類〕 P 1 6 5 2 . 1 2 1 - Z A A (A 6 3 F)

審判長 特許庁審判官 尾崎 淳史 8907

特許庁審判官 森次 顕 9025

特許庁審判官 藤本 義仁 9012