

論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表
学位規則第8条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

フリガナ 氏名 (姓、名)	アラマキ ユウイチ 荒牧 裕一		授与番号 甲 1559 号
学位の種類	博士(技術経営)	授与年月日	2022年 3月 31日
学位授与の要件	本学学位規程第18条第1項該当者 [学位規則第4条第1項]		
博士論文の題名	ソフトウェア業の知財ミックスと知財戦略 ーゲーム業界における訴訟からの分析および提案ー		
審査委員	(主査) 小田 哲明 (立命館大学大学院テクノロジー・ マネジメント研究科教授)	長平 彰夫 (立命館大学大学院テクノロジー・ マネジメント研究科教授)	
	松田 貴典 (大阪成蹊大学名誉教授)		
論文内容の要旨	<p>本論文の構成は、序論で背景や目的等を述べた後、ソフトウェア業に関わる知的財産権の分類と分析を行いソフトウェア業特有の知財ミックスを明らかにする。そしてソフトウェア業の知財戦略の分析としてソフトウェア業（特に製造業を兼業していない会社）の知財戦略転換の契機に関して訴訟リスクの観点から分析し、訴訟に基づく知財戦略の転換に関する仮説の検証を行う。これらを踏まえて、訴訟から見るソフトウェア業の企業特性、リスクと知財戦略、あるべき知財戦略の姿、について結論を述べる。</p> <p>背景としては、ソフトウェアに関連する知的財産権の範囲の拡大が続き、一方で「釣りゲーム事件」をはじめ知財訴訟のリスクの高まりも見られ、知財戦略の重要性は高まっている。このような状況にもかかわらず、ソフトウェア業の知財に関する意識は、製造業に比べて高いとは言えず、ソフトウェア業のあるべき知財戦略がはっきりしていないという問題点がある。そこで本論文では、ソフトウェア業の知財ミックスと知財戦略について、①ソフトウェア業に関連する知的財産権の現状を分析し、ソフトウェア業特有の知財ミックスを明らかにする、②ソフトウェア業（特に製造業を兼業していない会社）の知財戦略の転換の契機に関して、訴訟リスクの観点から分析する、③訴訟の観点から、ソフトウェア業のあるべき（目指すべき）知財戦略を提案する、といった3つの研究を行うことを目的とする。</p> <p>ソフトウェア業特有の知財ミックスについては、出願・登録が必要なソフトウェア特許や画面デザイン意匠、無方式で保護される著作権、そして不正競争防止法上の営業秘密についてリスクを考慮しながらどのように知財戦略に反映するかが重要となる。</p> <p>ソフトウェア業の知財戦略転換の契機に関しては、まず上場企業の知財戦略の公開状況および特許出願数を分析したところ、特にゲーム業界において2013年以降に特許の出願数が急増していることが判明した。それを踏まえ、訴訟が知財戦略転換の重要な契機であり、さらに原告よりも被告、勝訴側よりも敗訴側でより強いリスクを認識しているとの仮説を立てた。実際の訴訟の当事者4社の特許出願について、統計的仮説検定（F検定およびT検定）を含めた分析を行ったところ、仮説との整合性があるとの検証結果が得られた。</p> <p>以上の結論として、権利保護意識の欠如（著作権への依存）等のソフトウェア業の企業特性や訴訟リスク中心のリスク管理の問題点についても明らかになり、ソフトウェア業界の多くの会社では知財戦略が未成熟な段階に留まっていることが推測される。また、あるべき知財戦略として、経営戦略上に位置付けられた全社的な知財戦略であることに加え、リスクを踏まえたソフトウェア業特有の知財ミックスや、非知財情報も考慮した知財戦略オプションを取り入れることが重要である。これらを踏まえ、ソフトウェア業における知財戦略について、6段階の成熟度モデルを示し、知財戦略の見直しを適時に行い段階的に充実・成熟させることを提案する。</p>		

<p>論文審査の結果の要旨</p>	<p>ソフトウェア関連特許等、ソフトウェア業界の知財保護について、法制度が整備されてきたが、他の産業と比べ、知財を活用する場面が今までは少なかった。しかし、近年、ソフトウェア開発のベンチャー企業等が増え、これらのベンチャー企業は知財の意識が高いことから、知財訴訟が増えている。ただし、ソフトウェア業界全体としては、まだ知財戦略の意識が低く、本研究は、リスクを踏まえたソフトウェア業特有の知財ミックスや、非知財情報も考慮した知財戦略オプションを取り入れることが重要であることを分析した点で、新規性があり、社会的意義もある。特に、実際の訴訟の当事者4社の特許出願について、定量的に分析した点は、大変意義深いものである。</p> <p>審査において、企業における知財戦略の現実、訴訟に対する臨み方に関する質疑を行ったが、これらに適切に回答した。</p> <p>以上により、審査委員会は一致して、本論文は本研究科の博士学位論文審査基準を満たしており、博士学位を授与するに相応しいものと判断した。</p>
<p>試験または学力確認の結果の要旨</p>	<p>本論文の審査のため2022年1月13日(木)19時~20時までZoomで本審査を実施した。本論文の公聴会は2022年1月30日(日)15時~16時まで、立命館大学大阪いばらきキャンパスA棟3階AS368教室で行われた。</p> <p>主査および副査は、公聴会の質疑応答を通して博士学位に相応しい能力を有することを確認した。</p> <p>したがって、本学学位規程第18条第1項に基づいて、博士(技術経営 立命館大学)の学位を授与することが適当であると判断する。</p> <p>研究業績は以下のとおりである。</p> <p>①論文(査読付)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア画面デザインの意匠権制度の開始に伴う新たなリスクとコントロールに関する一考察, 荒牧裕一(システム監査学会, 「システム監査」設立30周年記念特別号(第31巻第1号), 2018年2月, pp. 150-156) ・コーポレートガバナンスの一環としての知的財産権及びデータに関する方針等の開示の現状, 荒牧裕一(システム監査学会, 「システム監査」第32巻第1号, 2019年6月, pp. 22-28) <p>②論文(査読付以外)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア業における知財戦略とIPランドスケープ, 荒牧裕一(大和大学, 「研究紀要」第5巻 政治経済学部編, 2019年3月, pp. 65-74) ・ゲームソフト会社の知財戦略の転換の検証ー「釣りゲーム事件」判決前後の特許出願の分析を踏まえてー, 荒牧裕一(大和大学, 「研究紀要」第6巻 政治経済学部編, 2020年3月, pp. 75-84) <p>③学会発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「釣りゲーム事件」判決を契機としたゲームソフト会社の知財戦略の転換の検証, 荒牧裕一, 小田哲明(日本知財学会, 第16回年次学術研究発表会, 大阪工業大学梅田キャンパス, 2018年12月) ・Usage situation of design patent registration system for software image design in Japan, Yuichi Aramaki and Tetsuaki Oda, (日本生産管理学会, 第4回国際学会, 愛知工業大学自由ヶ丘キャンパス, 2019年9月)