

# 博士論文要旨

## 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

立命館大学大学院テクノロジー・マネジメント研究科

テクノロジー・マネジメント専攻博士課程後期課程

アラマキ ユウイチ

荒牧 裕一

ソフトウェア業に関連する知的財産権の範囲は拡大を続けている。その一方、2009年の「釣りゲーム事件」をはじめ、知的財産権訴訟のリスクも高まってきている。

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。

本論文では、まず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。そしてソフトウェア業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する。これらを踏まえて、訴訟の観点から、ソフトウェア業のあるべき知財戦略を提案することを目的とする。

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をどのように知財戦略に反映するかが重要となる。

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。同時に、訴訟から見る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。

以上より、ソフトウェア業の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。