

オーストラリアにおけるコンピュータ実装発明の特許適格性の判断について

弁理士 牧野 仁美

1. はじめに

日本国内において、情報通信技術を用いてビジネスの方法が実現された発明（以下、「ビジネス関連発明」と称します）が特許制度により保護できることは、広く一般に知られています。

日本におけるビジネス関連発明の出願件数は、2000年に一旦急増しています。しかし、（ビジネス関連発明自体を主な特徴とする出願について）当時の特許査定率が20%を下回っていた影響なのか、その後2011年まで減少傾向に転じましたが、再び増加傾向に戻り、2023年には2000年当時の出願件数を超えました。ビジネス関連発明自体を主な特徴とする出願について、2023年現在の特許査定率は、90%近くにまで上昇しており、近年は横ばいで増加傾向にあることを踏まえると、（少なくとも2023年時点では）日本はビジネス関連発明で特許権を取得しやすい国であることが示唆されています。

また、先般の報道等で記憶に新しい方もおられるかもしれませんが、特許庁から今年2月に発表された特許出願等統計速報において、2025年12月の特許出願件数は8万件を超え、前月比で2倍以上の出願件数を記録しました。この要因の1つとしては、生成AIの急速な性能向上と普及が考えられます。ビジネス関連発明自体が生成AIとの親和性が高いことが知られており、上述の8万件の中にはビジネス関連発明が多く含まれることも予想されます。

このように、日本では権利化しやすいとされ、また、出願件数も増加傾向にあるビジネス関連発明ですが、国ごとに権利化の難易度が異なります。今回は、今年2月5日に、Aristocrat Technologies Australia Pty Ltd v Commissioner of Patents [2025] FCAFC 131（以下、「Aristocrat '25事件」と称します）の判決が確定したことに伴い、3月16日に改訂されたオー

ストラリアの審査基準に沿って、オーストラリアにおけるコンピュータ実装発明の特許適格性の判断についてご説明いたします。

2. Aristocrat 事件について

Aristocrat 事件とは？

Aristocrat '25事件の当事者である Aristocrat Technologies Australia Pty Ltd（以下「Aristocrat社」と称します）は、オーストラリアのゲーミングサービスプロバイダーであり、電子ゲーム機（EGM）等を製造販売しています。今回、Aristocrat '25事件で特許適格性の有無を争われた出願は、「フィーチャーゲームを提供するシステムおよび方法」に関する4件のイノベーション特許（日本の実用新案登録出願のように実体審査がなされず、出願日から8年の権利期間が得られる特許）（優先日は2014年）に係るものです。これらの発明のうち、本事件で主に検討された967特許についての概要を説明すると、967特許は、ゲームコントローラが、以下（1）～（4）の処理を行うものです。

（1）第1のルールセットからシンボルを選択・ディスプレイ上に表示し、ベースゲームを実行、その進行を監視する

（2）ベースゲームにおいてトリガーイベントが発生した際、第2のルールセットを用いたフィーチャーゲーム（ベースゲームよりも有利な賞金獲得機会等を提供するゲーム）を起動する

（3）フィーチャーゲームにおいて、出現した「設定可能なシンボル」をディスプレイ上のシンボル位置に保持（固定）して表示し、それ以外のシンボル位置を第2のルールセットから選択されたシンボルで置き換える

(4) フィーチャーゲーム終了時に、ディスプレイ上に収集・保持された全ての設定可能シンボルに割り当てられた賞金値の合計に基づき、クレジットメーターにクレジットを加算する

また、簡単ではありますが、以下に Aristocrat '25 事件における審理の変遷を示しました。

(1) 特許庁～第一審 (2018～2020 年)

2018 年、特許庁は、いずれの請求項も製造方法であることを立証していないとして、Aristocrat 社のイノベーション特許 4 件を取り消しました。これに対し、2020 年の第一審 (連邦裁判所) では特許適格性が認められました。

(2) 1 回目のフルコート判決 (2021 年)

「2 段階アプローチ」の導入：特許庁の控訴を受けた連邦裁判所フルコートは第一審の判決を却下しました。ここで多数意見は、「(a) 請求された発明はコンピュータ関連発明か?」「(b) そうである場合、その発明はコンピュータ技術における進歩 (advance in computer technology) をもたらすか?」という「2 段階アプローチ」を提示しました。フルコートは、本件は電子ゲーミング機 (EGM) というコンピュータで実行される発明だが、コンピュータ技術の進歩ではない、として特許適格性を否定しました。

(3) 高等裁判所での同数割れ (2022 年)

Aristocrat 社の上告を受けて、高等裁判所では、6 人の裁判官の意見が特許適格性を否定する意見 (3 名) と肯定する意見 (3 名) で同数に割れるという異例の事態となりました。連邦司法権法の規定により、同数割れの場合は下級審の判決が形式上維持されるため、Aristocrat 社の敗訴が確定し、残余の従属クレームの判断は第一審に差し戻されました。

(4) 差戻し審理～2 回目のフルコート判決 (2024～2025 年)

差戻し審理において、第一審裁判官は、前回のフルコート判決の「2 段階アプローチ」に拘束されるとして、残余のクレームも特許適格性がないと判断しました。しかし、これに対する控訴審である連邦裁判所フルコート判決 (2025 年 9 月 16 日) において、裁判所は、自らの過去のフルコートが提示した「2 段階アプローチ」について、高等裁判所の全裁判官から批判された

ことを踏まえ、これに拘束されないと判断し、「2 段階アプローチ」を明確に否定し、特許適格性が認められました。その後、特許庁長官が高等裁判所へ上告を申立てましたが、2026 年 2 月に申立は破棄されたため、Aristocrat 社の勝訴が確定しました。

コンピュータ発明の特許適格性に係る以前の判例

オーストラリアにおいて、発明が特許保護の対象となるためには、1623 年に英国で定められた独占法第 6 条の「製造の態様 (Manner of manufacture)」に該当することが、特許法第 18 条で要件とされています。この要件を満たすかどうかは、オーストラリア特許法には明文化されていないため、判例を基に判断されることとなります。その解釈において、一つの契機となったのは、1959 年の NRDC 事件における最高裁判決だと言われています。NRDC 事件において、発明が Manner of manufacture に該当するには「人工的な状況および有用な結果 (an artificially created state of affairs and a useful result)」を生み出すか否かによって判断されることが判示されました。

しかし近年、コンピュータ関連発明に関しては、この基準の適用が厳格化する傾向にありました。特許適格性を評価する際、発明の実体が「単なるスキーム」や「抽象的な概念」である場合は特許性が否定されています。過去 10 年ほどの連邦裁判所フルコートの判決 (Research Affiliates 事件、RPL Central 事件、Encompass 事件、Rokt 事件等) では、ビジネススキームやルールの自動化について、それが「汎用的なコンピュータ技術を用いて実装されているに過ぎない」場合には、特許適格性を持たないと判断が下されていました。

これらの判例から、特許適格性が認められるためには、汎用的なコンピュータの利用を超えて、「コンピュータ技術の改善」をもたらすか、あるいは「コンピュータシステムの内部又は外部の技術的課題を解決する」必要があることが、審査基準にも示されていました。

Aristocrat '25 事件にて示された特許適格性判断

2025 年の Aristocrat '25 事件のフルコート判決において、連邦裁判所は、発明の特許適格性を評価する対象が以下のいずれであるかを問うべきであることを判示しました。

- (i) コンピュータ上で操作される抽象的なアイデアである（特許適格な対象でない）か、あるいは
- (ii) 人工的な状態と有用な結果を生み出すためにコンピュータ上に実装された抽象的なアイデアである（特許適格な対象である）か

さらに、本判決では、発明の評価において、進歩性のある要素だけを切り出すのではなく、進歩性のない要素（汎用的なハードウェア要素など）も含めたクレーム全体の組み合わせを考慮して発明を適切に特徴付ける必要があることも強調されました。本件では、プレイインターフェース（物理的ハードウェア）とゲームコントローラ上の機能（フィーチャーゲームや設定可能なシンボル）が相互に依存し合っている「改良された EGM」であると特徴付けられ、上記(ii)に該当するとして特許適格性が肯定されました。

3. Aristocrat 事件を受けたオーストラリア特許庁審査基準の更新点

Aristocrat '25 事件におけるフルコート判決の確定を受け、オーストラリア特許庁は、今年 3 月 16 日に審査基準（Patent Manual of Practice and Procedure）を改訂しました。その中から、主に更新点をピックアップしました（全文については、最後に示した参考文献からご確認いただけます）。

製造方法の評価について

審査基準「5.6.8.1 General Principles - Assessing Manner of Manufacture」において、Aristocrat '25 事件の判決確定を受けて、以下で示すように、複数個所で記載が更新されています（太字は筆者により加工、以下同様）。

- 請求された発明が製造方法に該当するか否かを判断する際に、裁判所で合意が得られていること

として、「高等裁判所は、人工的な効果と経済的有用性という 2 つの基準が、一般的にほとんどの発明を検討する上で十分であると認めている」が、「これら 2 つの基準があるにもかかわらず、適用すべき単純かつ普遍的な原則は存在せず、各事案は個別に検討する必要がある」。

- バイオテクノロジー分野に係る Myriad 事件の判決を引用して、『特許法の進展の特徴となってきた、その概念の拡大解釈』とも整合していなければならないこと、つまり、製品、方法、プロセスを含む特許対象となる事項の範囲は、特定の事案に関連して裁判所が確立した原則によって定義されるが、コンピュータ実装発明や核酸／遺伝物質などの対象を検討する際には、より詳細な検討が必要となる。

- NV Philips 事件および Ramset 事件の判決を挙げて、明細書の記載に基づいて、新規性または進歩性を欠いていることを出願人自らが認めているという特異な状況において、特許性の欠如を理由とした特許適格性の否定は有用であること、Myriad 事件を挙げて、発明は、新規性または進歩性の欠如により、その表面上は「製造の方法」として不適格とはならないかもしれないが、人間の行為によって生み出されたものの性質を評価することは、一般的な原則を用いて発明が特許可能であるかどうかを理解することと関連性があること、また、技術分野によって異なる個別の考慮事項が有用となる場合があること、が示されている。

- 製造方法の評価プロセスにおける (2) の追加。
 - 請求項を解釈する
 - 明細書全体に照らし、当業者の立場に立って、請求された発明の本質を特徴づける

(3) 請求された発明の本質が、特許発明を構成しないものに関する確立された原則の範囲内にあるかどうかを問う・・・（以下省略）

- 請求された発明の実質を決定するにあたり、審査官が検討および比較衡量すべき関連要因について、以下を更新。

- 請求されたすべての構成要素が発明にもたらす寄与
- 請求項の物理的特徴が、たとえ周知のもので

あったとしても、互いに、また請求項を構成するいかなる方法の特徴とどのように相互作用し、発明の動作をもたらすか

• 先行技術の役割として、Myriad 事件の判示にも触れながら、請求された発明の実質を特徴づける作業は、明細書全体および関連する先行技術に照らして解釈された請求項の解釈に依存すること、Rokt 事件で示されているように、審査の目的において、関連する先行技術は一般的に、「明細書を解釈するために必要な範囲を超えて、一般常識の適用を超える一般常識の検討」を含むものではないこと、が述べられた。

コンピュータ実装の発明、単なるスキーム、ビジネス手法について

審査基準「5.6.8.6 Computer Implemented Inventions, Mere Schemes, and Business Methods」において、Aristocrat '25 事件の判決確定を受けて、記載が更新されています。更新された記載から、以下にそのいくつかを示します。

• コンピュータ実装発明の形態として、発明の定義に機能的な用語が使用されているからといって、請求された発明が製造方法ではないということにはならないこと、クレームにおける発明的な側面を、非発明的な側面よりも過度に重視してはならず、発明の動作に不可欠なすべての物理的要素を適切に認識しなければならない。

• 他に特許性を認められた判例へ追加する形で、Aristocrat '25 事件に係る特許が特許性を認められた根拠として以下が示された。

- 設定可能なシンボルの機能と統合は、プレイヤーの体験にとって重要であった
- 設定可能なシンボルは他の構成要素、特に物理的な構成要素と相互作用し、したがってプレイヤーインターフェースと不可分に関連していた
- 本発明は、ゲームの外部的または人工的な適用とは切り離された、単なるゲームのスキームやアイデアではなかった
- 本発明は、改良／変更された EGM に関するも

のである

- EGM 技術は周知であったが、本発明は、一般的なコンピュータ技術上で操作される単なる抽象的なアイデア以上のものだった

• 請求された発明の特徴づけに関連する要素には、「当該コンピュータ化された製品またはシステムが、改良された、あるいは変更された方法で動作するかどうかを特定する」点が含まれると述べられた。Aristocrat '25 事件では、方法と物理的構成要素との相互作用において改良された EGM を提供しており、これには「フィーチャーゲーム」のプレイに関連する「構成可能なシンボル」の表示が含まれ、改良されたエンゲージメント結果を生み出していること、フルコートは、これら相互作用により「改良型 EGM」が生じたと判断した。

単なるスキーム又は単なる計画について

審査基準「5.6.8.4 Discoveries, Ideas, Scientific Theories, Mere Schemes and Plans」において、Aristocrat '25 事件の判決確定を受けて、以下で示すように、複数個所で記載が更新されています。

• Aristocrat '25 事件における合議体の判断により、

(i) コンピュータ上で操作される抽象的なアイデアは特許適格な対象ではないが、

(ii) 人工的な状況と有用な結果を生み出すためにコンピュータ上で実装される抽象的なアイデアは、特許適格な対象である

ことが示された。また、発明が(i)または(ii)の、どちらのカテゴリーに該当するかを判断するには、請求された発明の適切な特徴付けを検討する必要がある。

• クレームを特定の技術的環境に限定しても、その請求範囲がスキームまたは抽象的なアイデアであるという事実は変わらない。例えば、顧客の需要に応じてエネルギーを配分することで利益を最大化するという単なるスキームを特徴とするエネルギー供給方法は、たとえエネルギー供給という技術的活動と結びついていたとしても、依然として単なるビジネス上のスキームに過ぎない。

4. おわりに

今回紹介した改訂後の審査基準は、確定した判決に少なからず影響を受けていることが伺えます。改訂後の審査基準には、ソフトウェア、ゲーミング機器などの分野におけるコンピュータ実装発明の保護において、請求項を構成する物理的要素とコンピュータで実装されるアイデア等の方法の特徴との相互作用や不可分性、相互作用によってもたらされる動作について、クレームおよび明細書において主張すべきという一つの指針が示されています。また、発明が周知の物理的構造を備えたものであっても、「人工的な状況と有用な結果を生み出すためにコンピュータ上で実装される抽象的なアイデア」に係る発明であって、発明に係る製品又はシステムが、改良又は変更された方法で動作すれば、コンピュータ実装発明として特許適格性がこれまでよりも柔軟に認められることが、審査基準に示唆されています。一方で、オーストラリア特許庁は、あくまでも Aristocrat '25 事件が、過去に特許適格性を認められた IBM 事件や CCOM 事件と同じような観点から特許適格性を認められたものであるとの立場を取っているようにも、審査基準からは読み取ることができます。また、オーストラリア特許庁は、今後も個別具体的に判断を示す姿勢は変わらないことを審査基準の所々で強調していることから、審査基準改訂以降の、「人工的な状況と有用な結果」や「改良又は変更された方法で動作する、製品又はシステム」がどのように解釈されるかという点を含めた審査動向に引き続き注目する必

要があります。

<参考文献>

1 特許庁、ビジネス関連発明の出願状況調査、2026年3月20日閲覧

https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/biz_pat.html#2-1

2 特許庁、特許出願等統計速報 令和7年12月分(令和8年2月24日作成) (1) 統計速報、2026年3月20日閲覧

https://www.jpo.go.jp/resources/statistics/syutugan_toukei_sokuho/document/index/202512_sokuho.pdf

3 Federal Court of Australia, Aristocrat Technologies Australia Pty Ltd v Commissioner of Patents [2025] FCAFC 131, 2026年3月20日閲覧

<https://www.judgments.fedcourt.gov.au/judgments/Judgments/fca/full/2025/2025fcafc0131>

4 High Court of Australia, Commissioner of Patents v Aristocrat Technologies Australia Pty Ltd ACN 001 660 715 [2026] HCADisp 15, 2026年3月20日閲覧

<https://www.hcourt.gov.au/cases-and-judgments/judgments/special-leave-dispositions/commissioner-patents-v-aristocrat-technologies-australia-pty-ltd-acn-001-660-715>

5 IP Australia, Patent Manual of Practice and Procedure, 2026年3月20日閲覧

<https://manuals.ipaustralia.gov.au/patent>



KSI パートナーズ法律特許事務所

〒150-0031

東京都渋谷区桜丘町22-14 N.E.Sビル5階4階

TEL: 03-6455-3679

E-MAIL: patent@ksilawpat.jp



[ksilawpat.jp](https://www.ksilawpat.jp)