

名称：「遊戯装置」事件

特許権侵害行為差止等請求事件

大阪地方裁判所：平成26年（ワ）第6163号 判決日：平成29年12月14日

判決：一部認容

特許法101条1号、4号

キーワード：間接侵害

判決文：http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/332/087332_hanrei.pdf

[概要]

被告が製造、販売していた口号製品は、本件特許権の請求項1の構成要件を全て充足する口号装置の生産にのみ用いる物であるから、間接侵害を構成し、業界相場を考慮した実施料に基づき損害賠償請求が認められた事例。

[事件の経緯]

原告は、発明の名称を「遊戯装置、及びその制御方法」とする発明に係る特許権（特許第3295771号、以下、「本件特許権B」）の特許権者である。

原告は、被告が製造、販売する口号製品が本件特許権Bの請求項1及び8に係る発明を間接侵害したとして、被告に対し損害賠償請求金の支払いを求めた。大阪地裁は、原告の本件特許権Bに関する請求を認め、その余を棄却した。

[本件特許権B]

(本件発明B-1)

- A 遊戯者が操作する入力手段と、
- B この入力手段からの信号に基づいてゲームの進行状態を決定あるいは制御するゲーム進行制御手段と、
- C このゲーム進行制御手段からの信号に基づいて少なくとも遊戯者が上記入力手段を操作することにより変動するキャラクタを含む画像情報を出力する出力手段と
- D を有するゲーム機を備えた遊戯装置であって、
- E 上記ゲーム進行制御手段からの信号に基づいて、ゲームの進行途中における遊戯者が操作している上記キャラクタの置かれている状況が特定の状況にあるか否かを判定する特定状況判定手段と、
- F 上記特定状況判定手段が特定の状況にあることを判定した時に、上記画像情報からは認識できない情報を、上記キャラクタの置かれている状況に応じて間欠的に生じる振動の間欠周期を異ならせるための体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段と、
- G 上記振動情報制御手段からの体感振動情報信号に基づいて振動を生じさせる振動発生手段と、
- H を備えたことを特徴とする、遊戯装置。

[口号製品]

遊技者が操作しているキャラクタの置かれている状況がキャラクタの近くに霊がいる状況にあるか否かを判定し、上記所定の状況にあると判定した時に、画像情報からは認識できないキャラクタの近くにいる霊の存在を、キャラクタと霊との距離に応じて間欠的に生じる振動の間欠周期を異ならせる（キャラクタと霊との距離が近づくにつれて、振動の間欠周期が短くなる）ための体感振動情報信号として送出する。（別紙、ロー1ないし3製品説明書から抜粋）

[争点]（ここでは、(※)のみを紹介）

<本件特許権B関連>

- (1) 技術的範囲の属否等
 - ア 文言侵害の成否 (※)
 - イ 間接侵害の成否等
 - (ア) 特許法101条1号所定の間接侵害の成否 (※)
 - (イ) 特許法101条4号所定の間接侵害の成否
 - (ウ) 実施行為の惹起行為による不法行為の成否
- (2) 無効理由の存否
 - ア 新規性欠如の有無
 - イ 進歩性欠如の有無
- (3) 損害額 (※)

[本件特許権B関連：裁判所の判断] (筆者にて適宜抜粋、下線)

『(1) 争点(1)(技術的範囲の属否等)について

当裁判所は、被告が製造、販売していたロ号製品は、本件発明B-1の構成要件を全て充足するロ号装置の生産にのみ用いる物であるから、その製造販売は本件特許権Bの間接侵害を構成すると判断する。以下、詳述する。

ア 争点(1)ア(文言侵害の成否)について

・・・(略)・・・

(イ) ロ号装置の構成

a ロー1ないし3号装置

ロー1ないし3号製品は、プレイヤーが主人公(キャラクタ)の深紅を操って、廃墟となっている氷室邸内で、行方不明の兄を捜索するというゲームであるところ、屋敷の中には霊がおり、深紅に襲いかかってくることから、それを射影機(カメラ)で撮影し、霊の魂を吸収、撃退しながらゲームを進め、霊の攻撃を何回か受けて体力が0になるとゲームオーバーとなるというものである(甲B13の10、11頁)。

証拠(甲B6の2、甲B13、甲B21の各号、乙B29)によれば、ロー1ないし3号製品中の「霊」のうち、怨霊と浮遊霊について、キャラクタが霊に接近したことがプレイヤーに伝達される方法には、①フィラメントの赤色点灯、②振動、③サウンド、④画面上の霊の描写があり、このうち①のフィラメントの赤色点灯は、キャラクタの視野270度以内で、霊との距離8m以内の場合に表示され、その範囲内から霊が存在しなくなった場合には非点灯となること、②の振動は、キャラクタの視野360度以内で、霊との距離8m以内の場合に生じ、生じる振動は間欠的に生じるものであり、キャラクタと霊の距離が近くなると間欠周期が短くなり、遠くなると長くなることが認められる。これによれば、キャラクタと霊との距離が8m以内で、画面上に霊が表示されておらず、キャラクタの視野270度以内でない(すなわち霊がキャラクタの後方に存在する)場合には、霊が近くにいることが画面情報から認識することができないが、間欠的な振動は生じており、そのまま霊がキャラクタに近づくと間欠周期が短くなり、遠ざかると長くなると認められる。また、霊やキャラクタは画面上を移動することから、一旦霊が画面上に表示されても画面外に消えることがあり、フィラメントが一旦点灯してもキャラクタの視野270度の外に霊が出れば非点灯となるが、その場合でも、上記の条件を満たす限り振動は続くこととなると認められる。

そうすると、ロー1ないし3号装置は、・・・(略)・・・<請求項1関係>の「ロー1乃至3号装置の構成」欄記載のとおり構成を備えることが認められる。』

『(ウ) 構成要件E、F、(G)の意義

上記(イ)のとおり、ロ号装置では、霊が近くにいる状況があれば、それが画面上認識し得ない場合でも、認識し得る場合でも、振動が発生することから、このようなものも、キャラクタの置かれている状況が「特定の状況にあることを判定した時に、上記画像情報からは認識できない情報を」「体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段」を備えているといえるか

(構成要件F、〔G〕)が問題となる。

・・・(略)・・・

しかし、構成要件E及びFの文言上、「特定の状況」自体が「画像からは認識できない」ものであるとの限定や、「振動情報制御手段」が、画像からは認識できない情報「のみ」を送出するものであるとの限定は付されていない。また、本件発明B-1が、「遊戯者が入力手段を操作することにより…出力手段…から時々刻々と変化する画像表示がなされてゲームが進行する」ことを前提としている(【0022】)ことに照らせば、ある場面において画像情報から認識できる情報が、別の場面においては画像情報から認識できなくなる場合も当然に想定されることである。そして、ある場面において当該情報を画像情報から認識できる場合に体感振動情報信号が送出されるとしても、当該情報が画像情報から認識できなくなった別の場面においては、当該別の場面において当該情報に対応する状況が存在するか否かは画面から分からないのであるから、この場面で体感振動情報信号を送出することにより、「遊戯者は、周囲にその特定の状況を悟られることなく、自己のみが知り得る秘密の状態の下でゲームを進行していくことができる」とともに、振動を体感的に知得できることにより迫力や現実感が増大する(【0025】)との本件発明B-1の作用効果をなお奏することに変わりはない。

したがって、「特定の状況」とは、「体感振動情報信号」として伝達すべき「情報」が存在する状況であれば足り、それ自体が「画像情報からは認識できない」ものである必要はなく、また、「体感振動情報信号制御手段」は、「画像情報からは認識できない情報」のみを伝達するものにも限定されず、構成要件E及びFの「体感振動情報信号制御手段」は、ゲーム中のある場面において、キャラクターが置かれている状況が特定の状況であることが画像情報からは認識できない状況下で、当該特定の状況にあることを判定した時に、その情報を体感振動情報信号として送出するものであれば足り、キャラクターが置かれている状況が特定の状況であることが画像情報から認識できる他の場面において、その情報を体感振動情報信号として送出するものであることを排除するものではないと解するのが相当である。』

『(オ) 小括

以上によれば、ロ号装置は本件発明B-1の構成要件を全て充足する。

イ 争点(1) イ(ア)(特許法101条1号所定の間接侵害の成否)について

ロ号製品は、上記アのとおり、本件発明B-1の技術的範囲に属する遊戯装置であるロ号装置を構成するPlayStation2本体に装填してゲームを実行するためのゲームソフトであり、PlayStation2本体に装填してゲームを実行するためのゲームソフトである以上、PlayStation2本体に装填されて使用される用途以外に、社会通念上、経済的、商業的又は実用的な他の用途はない。したがって、ロ号製品は、ロ号装置の生産にのみ用いる物である。そして、ロ号装置は、本件発明B-1の構成要件を充足するから、ロ号製品は、物の発明である本件発明B-1に係る物の生産にのみ用いる物であると認められる。』

『(2) 争点(2)(無効理由の存否)について

・・・(略)・・・公知発明b-1の構成fにおける「ボディソニック駆動情報制御部」は、「上記特定状況判定部がニンジャキャラクターの近くに戦車が存在する状況にあることを判定した時に、上記画像情報からは認識できないニンジャキャラクターの近くに戦車が存在することをボディソニック駆動情報信号として送出する」ものであり、キャラクターの置かれている状況に応じて振動の間欠周期を異ならせるものではない点で相違すると認められる・・・(略)・・・

(イ) 以上からすると、「キャラクターの置かれている状況に応じて間欠的に生じる振動の間欠周期を異ならせる」との技術は、それが開示されているとしてもせいぜい乙B18公報のみであるから、周知技術であるとは認められない。・・・(略)・・・

したがって、本件発明B-1には進歩性に欠けるところはない。』

『(3) 争点(3)(損害額)について

ア ロ号製品の売上高

ロ号製品の総売上高が9億4000万円を下らないことは、当事者間に争いが無い。

イ 実施料率

(ア) 業界相場

「知的財産の価値評価を踏まえた特許等の活用の在り方に関する調査研究報告書～知的財産(資産) 価値及びロイヤルティ料率に関する実態把握～」本編2(乙B28)によれば、「家具、ゲーム」の技術分野において実施料率は、平均2.5パーセントとされているから、これが、本件の技術分野における平均的な実施料率であると認められる。

・・・(略)・・・

(イ) 実施料率に影響を与える本件での事情

・・・(略)・・・

このような場面は、上記(1)ア(イ)のとおり、ロ号装置において生じ得るものの、キャラクターと霊との位置関係、フィラメントの点灯範囲及び振動の発生範囲に照らせば、そのような場面が生じるのは、極めて限定的であると考えられる。すなわち、そのような場面が生じるのは、霊がキャラクターの背後で接近し又は遠ざかるのに対して、キャラクターが向きを維持し続けるという状況に限られるが、ゲームの性質上プレイヤーがキャラクターを操作して霊を倒すことが求められる以上、プレイヤーは、通常、画像上で霊の存在を認識することができる位置にキャラクターを操作しようとすると考えられるから、霊がキャラクターの背後で接近し又は遠ざかって、振動の間欠周期が変化しながら、かつ、接近する霊の存在が画面上視認できないにもかかわらず、プレイヤーがなおキャラクターの向きを維持し続ける操作を行うことは、極めて限定的にしか生じないと考えられる。・・・(略)・・・

(ウ) 小括

ロ号装置において本件発明B-1の実施の程度が極めて低いことを始めとする上記(ア)、(イ)の各事情を斟酌すると、原告が主張するような、本件が特許権侵害の事案における実施料率を考えるべき場面であり、通常のライセンス契約を行う場面とは異なるという事情を考慮しても、本件での実施料率は0.5パーセントとするのが相当である。』

[コメント]

特許権B関連の損害額の認定において、業界相場としての比率を調査研究報告書を用いて認定し、個別事情に基づき算定している。調査研究報告書による大まかな実施料率を導き出すことについて参考になると考える。

本事例は、一つの判決にて2つの特許権A、Bによる損害賠償を求めた事案である。本事例の特許権Bでは損害賠償請求が認められているが、他方の特許権Aについては無効と判断されて請求が棄却されている。

以上

(担当弁理士：坪内 哲也)