

(別紙)

本件特許権B関係の請求に関する事実及び理由

1 前提事実

(1) 原告の有する特許権（争いがない）

5 特許番号 第3295771号

発明の名称 遊戯装置，およびその制御方法

出願日 平成6年5月31日

登録日 平成14年4月12日

(2) 構成要件の分説

10 原告が，本件特許Bに係る特許請求の範囲及び明細書を訂正する旨の訂正審判を請求した（甲B17）ところ，特許庁はこれを認める審決をし（訂正2015-390098，甲B24），上記審決はその後確定した（弁論の全趣旨）。

上記訂正後の明細書及び図面（以下，これらをまとめて「本件特許B明細書」という。）の記載は，別紙「本件特許B明細書」のとおりである。そして，上記訂正
15 後の本件各発明Bを構成要件にそれぞれ分説すると，本件発明B-1については別紙「構成要件目録B-1」，本件発明B-8については別紙「構成要件目録B-8」各記載のとおりである（争いがない）。

(3) 被告の行為（以下の限度では争いのない事実である。）

被告は，PlayStation2本体に装填してゲームを実行するための別紙
20 「ロ号製品目録」記載の各ゲームソフト（以下「ロー1号製品」などといい，これらを併せて「ロ号製品」と総称する。）を業として販売していたことがある。

2 争点

(1) 技術的範囲の属否等

ア 文言侵害の成否

25 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

5 イ 進歩性欠如の有無

(3) 損害額

3 争点に関する当事者の主張

(1) 争点(1)ア(文言侵害の成否)について

(原告の主張)

10 ア ロ号装置及びロ号方法の構成

ロ号製品を用いた遊戯装置(以下、ロ号製品の番号に対応して「ロ-1号装置」
などといい、併せて「ロ号装置」と総称する。)の構成は、別紙「ロ号装置説明書
1/零～zero～ ロ号装置説明書2/零～zero～(PlayStation
n 2 the Best)※2002年発売 ロ号装置説明書3/零～zero～
15 (PlayStation2 the Best)※2007年発売」<請求項1
関係>の「ロ-1乃至3号装置の構成」欄、別紙「ロ号装置説明書4/零～紅い蝶
～ ロ号装置説明書5/零～紅い蝶～(PlayStation2 the Be
s t)※2004年発売 ロ号装置説明書6/零～紅い蝶～(PlayStasi
o n 2 the Best)※2007年発売」<請求項1関係>の「ロ-4乃至
20 6号装置の構成」欄、別紙「ロ号装置説明書7/零～刺青の聲～ ロ号装置説明書
8/零～刺青の聲～(PlayStation2 the Best)※2006
年発売 ロ号装置説明書9/零～刺青の聲～(PlayStasi
o n 2 the
25 Best)※2007年発売」<請求項1関係>の「ロ-7乃至9号装置の構
成」欄各記載のとおりであり、本件発明B-1の構成要件を全て充足する。また、
ロ号装置の制御方法(以下、ロ号製品の番号に対応して「ロ-1号方法」などとい
い、併せて「ロ号方法」と総称する。)の構成は、別紙「ロ号方法説明書1/零～

zero～ ロ号方法説明書2／零～zero～（PlayStation2 the Best）※2002年発売 ロ号方法説明書3／零～zero～（PlayStation2 the Best）※2007年発売」＜請求項8関係＞の「ロ-1乃至3号方法の構成」欄，別紙「ロ号方法説明書4／零～紅い蝶～ ロ号方法説明書5／零～紅い蝶～（PlayStation2 the Best）※2004年発売 ロ号方法説明書6／零～紅い蝶～（PlayStation2 the Best）※2007年発売」＜請求項8関係＞の「ロ-4乃至6号方法の構成」欄，別紙「ロ号方法説明書7／零～刺青の聲～ ロ号方法説明書8／零～刺青の聲～（PlayStation2 the Best）※2006年発売
ロ号方法説明書9／零～刺青の聲～（PlayStation2 the Best）※2007年発売」＜請求項8関係＞の「ロ-7乃至9号方法の構成」欄各記載のとおりであり，本件発明B-8の構成要件を全て充足する。

イ 被告の主張に対する反論（構成要件E，F，〔G〕，Mの充足性）

ロ号装置及びロ号方法は，時々刻々とゲームの状況が変化するゲームであり，ある場面においては，キャラクターの近くに霊がいる状況にあることを画面から認識することができたとしても，別の場面においては，画面上に霊それ自体が表示されておらず，かつ，フィラメントが点灯していないにもかかわらず，コントローラを振動させ，キャラクターと霊との距離が近くなればなるほど振動する間隔が短くなっていく制御を行っているものであり，ロ号装置及びロ号方法ではそのような場面が存在する。

この点，ゲームの画面表示は時々刻々と変化するものであり，キャラクター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ある瞬間に画像情報から認識することができる情報が，別の瞬間においては，画像情報から認識することができないことは当然に考えられるところ，「ゲームの進行途中」，「操作している」といった特許請求の範囲の記載や本件特許B明細書の記載（【0022】）などに照らせば，「特定の状況にあること」の「判定」は，時々刻々と進行するゲーム中において

で行われることからすると、ゲーム中のある瞬間において画像情報から認識できる情報であっても、別の瞬間においては画像情報から認識できない情報を体感振動情報として送出しているのであれば、「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」といえる。本件各発明Bの構成要件F及びMは、

5 「画像情報からは認識できない情報」のみを送出するという制御を行うことを発明の構成として何ら要求しているものではない。

なお、被告は、ロー7ないし9号製品では、キャラクターの近くに霊がいる状況にあることをフィラメント自体の表示という画面情報から認識できる情報によって常に認識できると主張するが、ロー7ないし9号製品は、他のロ号製品同様、ゲーム
10 進行のヒントとなる霊やキャラクターを攻撃する霊などのゲーム中に登場する霊をキャラクターが持つカメラで除霊しながら物語を進めていくものであり、ユーザにとって、キャラクターが霊とどの程度近づいたのかという情報は、ゲームを進める上で、非常に重要な意味を持つところ、コントローラの振動は、「キャラクターが霊に接触する程の距離に近づいたこと」を示すために行われるものであるのに対し、フィラ
15 メントそれ自体の表示は、単に、「当該エリア内に霊が存在すること」を示すために行われるものにすぎないから、フィラメントそれ自体の表示を行ったとしても、キャラクターが霊に接触する程の距離に近づいたという意味での「キャラクターの近くに霊がいる状況」にあることを認識することはできない。

したがって、ロ号装置の構成は構成要件F、(G)を充足し、ロ号方法の構成は
20 構成要件Mを充足する。

(被告の主張)

ア ロ号装置及びロ号方法の構成

ロ号装置の構成が、原告が主張するような構成であることは否認し、本件発明B
ー1の構成要件を全て充足することは争う。ロ号方法の構成が、原告が主張するよ
25 うな構成であることは否認し、本件発明Bー8の構成要件を全て充足することは争う。

イ 構成要件E, F, (G), Mの充足性

(ア) ロ号装置及びロ号方法では、霊がキャラクタに所定の距離以上接近すると振動が発生する。しかし、ロー1ないし3号装置及び方法においては、ユーザは、霊の真の姿が見えない場合でも画面の一部が歪んでいることや、「フィラメント」が点灯されることを見て、画面上、霊の出現を知ることができる。そして、ロー1ないし3号装置及び方法においては、それらの画面情報から霊の出現を認識できる場合であっても、できない場合であっても、同じ振動制御手段及び振動発生手段を用いて振動が発生する。これは、ロー4ないし6号装置及び方法でも同様である。また、ロー7ないし9号製品は、ロー1ないし6号製品とは異なり、キャラクタの近くに霊がいる状況にある場合、常にフィラメントそれ自体を表示する制御を行っており、これにより、キャラクタの近くに霊がいる状況となると、まずフィラメント自体が表示され、さらにキャラクタが霊に近づくと、振動が開始されるとともにフィラメントも点灯し、フィラメントの表示や霊の表示がなされている場合でも、コントローラが振動している。

この点、本件各発明Bの構成要件F, Mは、体感振動情報をどのように送出するかという「制御」の手段及び方法に関する要件であり、その文言からも、当該制御手段ないし制御方法において画面情報から認識できる情報か否かとは無関係に、体感振動情報信号を送出する制御手段は含まれない。そう解するのでなければ、「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」という本件各発明Bの作用効果を奏することができない。また、本件特許B明細書に記載された全ての実施例において、そこで採用されている制御手段・制御方法は、「画像情報からは認識できない情報」のみを「体感振動情報信号として送出」というものである。さらに、原告は、出願過程において、請求項2等の「体感振動情報」について、請求項1及び8と同様に、画像情報からは認識できない情報であることに限定する補正をしている。これらからすると、構成要件F及びMの遊戯装置の制御方法とは、特定の状況にある場合であって、画像

情報からは認識できない情報である場合に、その情報を体感振動情報信号として送出する手段ないし方法であると解釈すべきであり、特定の状況にあることを画像情報から認識できる情報をも体感振動情報信号として送出する制御手段・制御方法は含まないと解釈すべきである。したがって、ロ号装置の構成は構成要件F、(G)を充足せず、ロ号方法の構成は構成要件Mを充足しない。

(イ) 本件各発明Bの構成要件E及びMの「特定の状況」とは、「画像情報から認識できない情報」と同じであることを前提に、キャラクタが画面上の一定の領域に進行したことによって振動が開始するものであれば、当該一定の領域に進行したことは画像情報から認識できるため、「画像情報から認識できない情報」たる「特定の状況」にあるか否かを判定したことにはならない。

これに対し、ロ号装置及びロ号方法は、キャラクタが画面上の一定の領域に進行したこと等、画面情報から認識できる状況を契機として振動が開始するものであって、「画像情報から認識できない情報」たる「特定の状況」にあるか否かを判定したことにはならないから、ロ号装置の構成は構成要件Eを充足せず、ロ号方法の構成は構成要件Mを充足しない。

(2) 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
(原告の主張)

ロ号製品は、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Play Station 2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、Play Station 2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。ロ号装置においてユーザが振動機能を実際に使用するか否かは、ロ号製品が「その物の生産にのみ用いる物」に当たるか否かの判断を左右し得る事情ではない。

(被告の主張)

ロ号製品が装填されたゲーム機は、振動機能をOFFにした状態で使用されることがある以上、ロ号製品は本件発明B-1に係る物の生産に「のみ」用いる物に当

たらない。

(3) 争点(1)イ(イ) (特許法101条4号所定の間接侵害の成否) について

(原告の主張)

ロ号製品は、本件発明B-8の技術的範囲に属する遊戯装置の制御方法であるロ号方法の使用に用いられる遊戯装置であるロ号装置を構成するPlay Station 2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から、上記ロ号「方法の使用に…用いる物」である。そして、振動機能がゲームにおいて重要な機能を担っていて、初期設定がONにされていることに照らせば、振動機能をOFFにした状態でのみ使用し続けながら、振動機能をONにした状態では全く使用しないという使用形態は、ロ号製品の経済的、商業的又は実用的な使用形態として認められないから、ロ号製品はロ号「方法の使用にのみ用いる物」である。

(被告の主張)

そもそも、ロ号製品は、原告が本件発明B-8の技術的範囲に属すると主張する遊戯装置の制御方法であるロ号方法の使用に用いられる物であるロ号装置の生産に用いられる物にすぎないから、特許法101条4号所定の間接侵害を構成しない。

このことはおくとしても、ロ号製品が装填されたゲーム機は、振動機能をOFFにした状態で使用されることがある以上、ロ号製品はロ号方法の使用に「のみ」用いる物に当たらない。

(4) 争点(1)イ(ウ) (実施行為の惹起行為による不法行為の成否) について

(原告の主張)

被告は、ロ号製品の製造、販売により、本来的には特許権侵害となるユーザによる実施行為を惹起しているから、不法行為責任を負う。

(被告の主張)

原告の主張は争う。

(5) 争点(2)ア (新規性欠如の有無) について

(被告の主張)

ア 本件各発明 B と公知発明 b の同一性

「ニンジャウォーリアーズ」というゲームが作動するゲーム装置（以下「本件ゲーム装置」という。）及びその制御方法は、本件特許 B の出願日前に公然知られた発明又は公然実施された発明（以下「公知発明 b」という。）であった。この点、
5 本件ゲーム装置（以下「公知発明 b-1」という。）の構成は、別紙「公知発明 b-1 の構成（被告主張）」記載のとおりであり（なお、下線部は別紙「公知発明 b-1 の構成（原告主張）」と相違する部分である。）、本件発明 B-1 の構成と同一であるから、本件発明 B-1 は新規性を欠く。また、本件ゲーム装置の制御方法（以下「公知発明 b-8」という。）の構成は、別紙「公知発明 b-8 の構成（被告主張）」記載のとおりであり（なお、下線部は別紙「公知発明 b-8 の構成（原告主張）」と相違する部分である。）、
10 本件発明 B-8 の構成と同一であるから、本件発明 B-8 は新規性を欠く。

イ 公知発明 b の構成

(ア) 公知発明 b-1 の構成 e 及び公知発明 b-8 の構成 m

15 公知発明 b は、「ゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況」にあるか否か、すなわち、ニンジャキャラクタの近くに戦車が存在し当該戦車がニンジャキャラクタに近づいてくるか否かという「ニンジャキャラクタの置かれている状況」を対象として「特定の状況」を判定している。

(イ) 公知発明 b-1 の構成 f 及び公知発明 b-8 の構成 m

20 公知発明 b における振動の発生状況は、別紙「公知発明 b の振動状況」の図のとおりである（乙 B 17）。

このうちまず、同図の①の部分において、振動開始時点から約 2.5 秒間にわたって間欠周期を短くして頻繁に生じる振動は、間欠的に生じる振動である。そして、同図の②の部分には、戦車がニンジャキャラクタにより近づいてきている状況を示すため、約 3 秒ごとに 4 回、枠部分で振動が止まり、その後振動が発生すると
25 いう同図の①の部分と異なる間欠周期の間欠的に生じる振動がある。すなわち、ニ

ンジャキャラクタと戦車との近接度合いという状況に応じて、間欠的に生じる振動の間欠周期を異ならせているのである。

(原告の主張)

ア 公知発明 b の構成

5 本件ゲーム装置（公知発明 b-1）の構成は、別紙「公知発明 b-1 の構成（原告主張）」記載のとおりである。すなわち、別紙「公知発明 b-1 の構成（被告主張）」のうち、構成 a ないし d, g については認めるが、以下(ア), (イ)のとおり構成 e 及び f については否認する（別紙「公知発明 b-1 の構成（原告主張）」のうち下線を付した部分が、原告が否認する部分である。）。また、本件ゲーム装置の
10 制御方法（公知発明 b-8）の構成は、別紙「公知発明 b-8 の構成（原告主張）」記載のとおりである。すなわち、別紙「公知発明 b-8 の構成（被告主張）」のうち、構成 h ないし l, n については認めるが、以下(ア), (イ)のとおり構成 m については否認する（別紙「公知発明 b-8 の構成（原告主張）」のうち下線を付した部分が、原告が否認する部分である。）。

15 (ア) 公知発明 b-1 の構成 e 及び公知発明 b-8 の構成 m

公知発明 b は、ニンジャキャラクタの位置を対象として「特定の状況」を判定しているのではなく、ゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあるか否かを対象として「特定の状況」を判定している。

(イ) 公知発明 b-1 の構成 f 及び公知発明 b-8 の構成 m

20 まず、上記(ア)のとおり、公知発明 b は、ゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあるか否かを対象として「特定の状況」を判定するところ、そのときにベンチシートの振動が開始するが、キャラクタと戦車の距離関係は判定されていないことから、「ニンジャキャラクタの近くに存在する戦車の存在」ではなく、単に、ゲームステージを戦車が走行していることをボディソニック駆動
25 情報信号として送出してベンチシートの振動を発生させているにすぎない。そして、この振動は、振動開始時点から約 2 秒間、間断なく続く継続的なものであり、

間欠周期を短くして頻繁に生じるものではない。また、別紙「公知発明 b の振動状況」の②の部分の振動もまた、振動自体は継続的に発生しており、間欠周期は一定である。

イ 本件各発明 B と公知発明 b の同一性

5 本件発明 B-1 と公知発明 b-1 との間には相違点 1-1 及び 1-2 があるから、新規性に欠けるところはない。また、本件発明 B-8 と公知発明 b-8 との間には相違点 8-1 及び 8-2 があるから、新規性に欠けるところはない。

(7) 相違点 1-1

10 本件発明 B-1 の構成要件 E における「特定状況判定手段」は、「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」ものである。これに対し、公知発明 b-1 の構成 e における「特定状況判定部」は、「上記ゲーム進行制御部からの信号に基づいて、ニンジャウォーリアーズのゲームの進行途中におけるニンジャキャラクタの動きに合わせて右から左への一方向のみ
15 にスクロールするゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあるか否かを判定する」ものであり、「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」を対象として、「特定の状況」を判定するものではない。

(イ) 相違点 1-2

20 本件発明 B-1 の構成要件 F における「振動情報制御手段」は、「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」ものである。これに対し、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
25 記特定状況判定部がニンジャキャラクタの動きに合わせて右から左への一方向のみにスクロールするゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあ

ることを判定した時に、ゲームステージを戦車が走行していることを、上記ニンジャキャラクタの置かれている状況にかかわらず、所定の時間、継続的に振動を発生させる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、間欠的な振動を生じるものでもなければ、キャラクタ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もない。

(ウ) 相違点 8-1

本件発明 B-8 の構成要件 M は、「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振動発生手段に送出する」という構成である。これに対し、公知発明 b-8 の構成 m は、「上記ゲーム進行制御部からの信号に基づいて、ニンジャウォーリアーズのゲームの進行途中におけるニンジャキャラクタの動きに合わせて右から左への一方向のみにスクロールするゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあることを判定した時に、ゲームステージを戦車が走行していることを…ボディソニック駆動情報信号としてボディソニック内臓のベンチシート 210 に送出する」という構成であり、「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」を対象として、「特定の状況」の判定がされているものではない。

(エ) 相違点 8-2

本件発明 B-8 の構成要件 M は、「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「振動発生手段」に送出するという構成である。これに対し、公知発明 b-8 の構成 m は、「上記ニンジャキャラクタの置かれている状況にかかわらず、所定の時間、継続的に振動を発生させるボディソニック駆動情報信号」として「ボディソニック内臓のベンチシート 210」に送出するものであり、間欠的な振動を生じるものでもなければ、キャラクタ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

でもない。

(6) 争点(2)イ (進歩性欠如の有無) について

(被告の主張)

ア 本件各発明Bと公知発明bとの間の相違点

5 仮に、本件各発明Bと公知発明bとの間に相違点が存在するとしても、相違するのは、振動制御手段において、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か否かという点のみである。

イ 相違点に係る構成の容易想到性

10 実開平6-34693号公報(以下「乙B18公報」という。)には、車両の速度に応じて、「レール継ぎ目の振動の間隔」を変更せしめる構成を有し、「臨場感のあるゲームを楽しむことができる」という効果を奏するゲーム装置の技術、すなわち、レールの継ぎ目における振動が間欠的に発生し、その間欠的な振動の周期は車両の速度に応じて変化することにより、臨場感のあるゲームを提供する技術が開示されている。これにより、キャラクタたる車両が、走行しているレールの上を特定
15 定の速度で通過しているという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技術が開示されている。

20 実開平5-58184号公報(以下「乙B19公報」という。)には、ビデオ表示面でプレイヤーの自動車は他の自動車、他の物体に衝突したり、悪路を走行したり、コーナーをすれどく曲がったりするようなゲーム状況に応じて、制御装置でモーター60の駆動の時間などを制御することで、ステアリングホイール23に時間の長さを選んで回転方向の振動を与えることによって、実際のドライブのような臨場感をプレイヤーに与える技術が開示されている。これにより、キャラクタたる自動車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技術が開示されている。

25 特開平5-277258号公報(以下「乙B20公報」という。)には、自動車が「前記クランクアームの方向に対応して前記2本の往復動アクチュエータの両ポー

トに圧力流体を選択的に供給するとともにこの供給状態を間欠的に切換えることにより、前記ステアリングホイールに振動状態またはキックバック状態を与えることができ」る構成を有することで、「プレーヤは実際に自動車を運転したと同様な運転感覚を持つことができる」という効果を奏するゲーム装置の技術が開示されている。これにより、どの程度の曲がり度合いで曲がったかというキャラクタたる自動車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技術が開示されている。

特開平5-192449号公報（以下「乙B6公報」という。）には、敵が発射した弾丸がプレイヤーに命中すると、プレイヤーにダメージが与えられ、プレイヤーの被ったダメージに応じて予め定められた時間が経過すると、振動発生装置7がOFFとなり、模擬銃4の振動が停止する構成を有することで、極めて興味深いビデオ式銃撃戦ゲーム装置を提供し得るという効果を奏するゲーム装置の技術が開示されている。これによれば、キャラクタたるプレイヤーが受けたダメージの程度という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技術が記載されている。

以上から、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ことは、当業者にとって周知の技術であった。そして、上記周知技術と公知発明bの技術分野、作用・機能が共通することだけでなく、振動を用いた体感ゲームにおいて、振動を体感的に知得できることにより迫力や現実感を増大させるために振動に変化を与えることが周知の課題であったことに照らせば、公知発明bに上記周知技術を適用することの動機付けはあった。他方、戦車の走行による地響きは、間欠的な振動の間欠周期が異なることとむしろ親和性があり、公知発明bに振動の間欠周期を異ならせるという上記周知技術を適用することに阻害要因はなかった。

したがって、公知発明bに上記周知技術を適用することは、当業者が容易になし得たことである。

(原告の主張)

公知発明 b のボディソニック駆動による振動が、戦車がゲームステージを走行していることに対応して発生することにより、戦車の走行音を発生させるとともに、走行による地響きが発生している状態を表現し、プレイヤーが臨場感や高度の現実感を得られるようにすることを目的としていることに照らせば、公知発明 b において戦車の走行に対応して発生する振動は、戦車がゲームステージを走行している限り継続的に発生させなければ、戦車の走行による地響きが発生している状態を表現し、プレイヤーが臨場感や高度の現実感を得られるという目的を達成できない。こうした公知発明 b におけるボディソニック駆動によって継続的な振動を発生させる構成を、「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」体感振動情報信号として振動を発生させるという構成に変更してしまうと、戦車の走行による地響きが発生している状態の表現として極めて不自然となり、プレイヤーが臨場感や高度の現実感を得られるようにする効果が得られないことになる。したがって、公知発明 b に「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」体感振動情報信号として振動を発生させる構成を適用することには、そもそも阻害要因がある。

次に、乙 B 1 8 公報に記載された技術は、プレイヤーが列車等に自らが搭乗して動きを体感する遊戯機に関し、当該遊戯機に実際に搭乗しているかのような臨場感のあるゲームを楽しむことができるように、実際の列車等の振動をリアルに再現するための技術的思想を示すものであって、「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」として送出する構成を開示するものではない。また、乙 B 1 9 公報に記載された技術は、そもそも間欠的に生じる振動を生じさせているのかが不明であり、また、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ているものでもない。さらに、乙 B 2 0 公報に記載された技術は、そもそも間欠的に生じる振動を生じさせるものではなく、ま

た、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ているものでもない。加えて、乙B6公報に記載された技術は、プレイヤーの被弾によるダメージの程度に応じて振動の時間を異ならせるという技術を開示するにすぎず、そもそも間欠的に生じる振動を生じさせるものではなく、また、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ているものでもない。したがって、公知発明bに被告が主張する上記周知技術を適用しても、本件各発明Bの構成に至らない。

(7) 争点(3) (損害額) について

(原告の主張)

10 口号製品の売上高は、9億4000万円を下らない。そして、「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ところ、口号装置において本件発明B-1の作用効果が効果的に発揮されていること、本件発明B-1は他の技術的手段により代替できないこと、本件発明B-1の作用効果が口号製品の訴求力の1つになっていることを考慮すれば、本件発明B-1の実施料率は5パーセントを下らない。したがって、実施料相当額は4700万円を下らない。

また、弁護士費用及び弁理士費用相当額としては、本件特許権Aの侵害関係と併せて4500万円を下らない。

(被告の主張)

20 口号製品の売上高が、9億4000万円を下らないことは認める。「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ところ、本件発明B-1の特許性が認められる部分が極めて限定的であり、進歩性が認められるとしてもその幅が狭く、代替技術も存在していること、口号装置において本件発明B-1の作用効果が発揮される場面が極めて限定されていること、被告が口号製品の宣伝広告等で本件発明B-1の作用効果を含めた振動機能があることを述べたことはないこと、口号製品の訴求力はそのストーリーなどにあり、少なくとも本

件発明B-1の作用効果が訴求力にはなっていないことを考慮すれば、本件発明B-1の実施料率は0.1パーセント程度を超えない。

弁護士費用及び弁理士費用相当額は争う。

4 当裁判所の判断

5 (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、販売していた口号製品は、本件発明B-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、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

10 (ア) 本件発明B-1の意義

本件発明B-1に係る特許請求の範囲は、別紙「構成要件目録B-1」のとおりであるところ、本件特許権B明細書によれば、本件発明B-1の意義は、以下のとおりであると認められる。

すなわち、業務用ゲーム機や家庭用ゲーム機などを使用して行われるゲームとして、遊戯者の入力操作により移動するキャラクタ等が存在して遊戯者がそのゲームの進行に参加するように構成したものが実用化されているが(【0002】)、従来の遊戯者参加ゲームは、そのゲームの途中において自己に対応する仮想人物画像等の置かれている状況が変化した場合等に、ゲーム機専用のスピーカから音響が発せられるものが主流を占めているため、自己と他者とで勝負を決するようなゲームにおいて、上記スピーカから発せられた音響が自己だけでなく他者にも聞こえてしまうことになる(【0005】)。そのため、①ゲームの内容が全てオープンなものとなり、十分なスリル感を味わえなくなるばかりでなく、②音響が発せられることに起因して、自己のみが知っている情報に基づいて秘密のうちにゲームを進行させるといったことができなくなり、この種のゲームを製作する上での自由度ないし選択の幅が小さくなるという問題を有している(【0006】)。また、③ゲーム進行途中において発せられる音声や効果音のみによって、遊戯者にある程度の現

(発生周期)を異ならせるための信号が送出されるものである(【0042】，【0047】)。

(イ) ロ号装置の構成

a ロー1ないし3号装置

5 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、行方不明の兄を探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、
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
15 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
20 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
25

限り振動は続くこととなると認められる。

そして、実際、一旦霊が画面上に現れたり、フィラメントが赤色点灯したりした場合でも、その後に霊それ自体が表示されておらず、かつ、フィラメントが点灯していない場面において、キャラクタと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的
5 な振動が発生することがあることは、甲B6の2（0：30から0：37など）、甲B21の1（0：56から1：00など）、甲B21の2（0：38から0：44など）において認められる。

この点について被告は、これらはキャラクタがあえて霊に背を向けて動く状況を意図的に作り出したもので、インターネット上にアップされた一般ユーザがプレイ
10 した動画では、霊やフィラメントによる画面情報からの視認ができない状況は限定的である（乙B30）と主張する。しかし、インターネット上にプレイの状況をアップするのは、ゲームに一定程度以上習熟した者であると考えられるところ、そのような者であっても振動によってのみ霊が近くにいることが分かる状況は限定的ながら存在するのであるし、ましてゲームに習熟していないユーザの場合には種々の
15 プレイ状況が考えられるから、上記の甲号証において示されたプレイ状況が、極めて限定的に生じる状況ではあるにせよ、ロー1ないし3号製品において通常想定されないものであるとはいえない。

そうすると、ロー1ないし3号装置は、別紙「ロ号装置説明書1／零～z e r o
～ ロ号装置説明書2／零～z e r o～（P l a y S t a s i o n 2 t h e B
20 e s t）※2002年発売 ロ号装置説明書3／零～z e r o～（P l a y S t a s i o n 2 t h e B e s t）※2007年発売」＜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。

b ロー4ないし6号装置

ロー4ないし6号製品は、プレイヤーが主人公（キャラクタ）の濡を操って、迷
25 い込んだ皆神村を探索し、村から脱出するための手段を探すというゲームであるところ、その過程で、ロー1ないし3号製品と同様、射影機（カメラ）を使って霊と

戦うというものである（甲B14の10頁）。

証拠（甲B7の2，甲B14，甲B22の各号，乙B2の2，乙B29）によれば，ロー4ないし6号製品中の怨霊と浮遊霊について，キャラクター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又は青色点灯，②
5 振動，③サウンド，④画面上の霊の描写があり，このうち①のフィラメントの点灯は，キャラクターの視野270度以内で，霊との距離10m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，キャラクターの視野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，キャラクター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，ロー1ないし3号製品
10 と同様，キャラクターと霊との距離が8m以内で，画面上に霊が表示されておらず，キャラクターの視野270度以内でない（すなわち霊がキャラクターの後方に存在する）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ー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，霊やキャラクター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ーの視野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。

そして，実際，一旦霊が画面上に現れたり，フィラメントが点灯したりした場合
20 でも，その後に霊それ自体が表示されておらず，かつ，フィラメントが点灯していない場面において，キャラクターと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動が発生することがあることは，甲B7の2（0：50から0：56など），甲B22の1（0：43から0：46など），甲B22の2（1：22から1：30など）において認められる。

25 被告は，ロー4ないし6号製品についても，ロー1ないし3号製品と同様の主張をするが，前記のとおり採用できない。

そうすると、ロー4ないし6号装置は、別紙「ロ号装置説明書4／零～紅い蝶～
ロ号装置説明書5／零～紅い蝶～（Play Station 2 the Best）※2004年発売
ロ号装置説明書6／零～紅い蝶～（Play Station 2 the Best）※2007年発売」＜請求項1関係＞の「ロー4乃至6
5 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。

c ロー7ないし9号装置及びロー7ないし9号方法

ロー7ないし9号製品は、プレイヤーが主人公（キャラクタ）を操って、悪夢で
訪れる「眠りの家」を探索し、その謎を解き明かすというゲームであるところ、そ
の過程で、ロー1ないし3号製品と同様、射影機（カメラ）を使って霊と戦うとい
10 うものである（甲B15の10頁）。

証拠（甲B8の2，甲B15，甲B23の各号，乙B3，乙B29）及び弁論の
全趣旨によれば、ロー7ないし9号製品中の怨霊とランダム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
メントの表示と赤色点灯、②振動、③サウンド、④画面上の霊の描写があり、この
15 うち①のフィラメントの表示は、キャラクタの視野360度以内で、キャラクタの
霊との距離10m以内の場合に表示され、フィラメントの赤色点灯は、少なくとも
霊がキャラクタの後方にいる場合を除き距離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
20 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。なお、乙B29では、①のうちのフィラメント
の赤色点灯はキャラクタの視野360度以内で表示されるとされているが、甲B8
の2（0：40付近）では、霊がキャラクタの背後にいる場面でフィラメントの赤
色点灯がされていないから、フィラメントが赤色点灯される視野角度には制限があ
25 り、少なくとも霊がキャラクタの後方にいる場合には点灯されないと認められる。

上記によれば、振動が発生する場合には、それより前に常にフィラメントが表示

され、霊が10m以内に存在することが画面情報から認識し得ることになる。しかし、振動は、より接近して距離が8m以内になった場合に360度の視野角度の範囲内で生じるのであり、それだけの近さになったことはフィラメントの表示からは認識できず、また、フィラメントの赤色点灯は少なくとも霊が主人公の後方に存在する場合には表示されないから、ロー7ないし9号製品は、霊との距離が8m以内になり、かつ少なくとも霊が主人公の後方に存在する場合において、距離が8m以内で距離が近づいている又は遠ざかっているという画面情報からは認識できない情報を、振動の間欠周期を異ならせて伝達しているといえる。

そして、実際、一旦霊が画面上に現れたり、フィラメントが点灯したりした場合でも、その後に霊それ自体が表示されておらず、かつ、フィラメントが点灯していない場面において、キャラクターと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動が発生することがあることは、甲B23の2（1：30から1：34など）において認められる。

被告は、ロー7ないし9号製品についても、ロー1ないし3号製品と同様の主張をするが、前記のとおり採用できない。

そうすると、ロー7ないし9号製品は、別紙「ロ号装置説明書7／零～刺青の聲～ロ号装置説明書8／零～刺青の聲～（Play Station 2 the Best）※2006年発売 ロ号装置説明書9／零～刺青の聲～（Play Station 2 the Best）※2007年発売」＜請求項1関係＞の「ロー7乃至9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、キャラクター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。

a 構成要件E及びFの文言からすると、「体感振動情報信号」によって伝達される情報は、「画像情報からは認識できない情報」であり、その内容は、キャラクターの置かれている状況が「特定の状況にある」という情報であると解される。そして、「特定の状況」自体が「画像からは認識できない」ものである必要があると解する場合には、構成要件Fの「振動情報制御手段」は、特定状況判定手段が画像からは認識できない特定の状況にあることを判定した時に、その画像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ものであると解することになるから、ロ号製品は、霊が近くにいる場合に、そのことが画面から認識できないか否かにかかわらず振動を発生させる点で、構成要件Fを充足しないことになる。また、構成要件Fの「振動情報制御手段」は、「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必要があると解する場合も、同様である。

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。

b これに対し、被告は、①構成要件Fは、体感振動情報をどのように送出するかという「制御」の手段及び方法に関する要件であり、その文言からも、画面情報から認識できる情報か否かとは無関係に、体感振動情報信号を送出する制御手段は含まれない、②ゲーム進行中、少なくとも他者に対して秘密にしておきたい状態等が存在する限り、常にその秘密状態が維持されなければ本件発明B-1の作用効果が奏されたことにはならない、③本件特許B明細書の実施例は、特定の状況にあることを判定した時に、いずれも画像情報からは認識できない情報のみを送出している、④原告は、出願過程において、請求項2等の「体感振動情報」について、請求項1及び8と同様に、画像情報からは認識できない情報であることに限定する補正をしていることから、「画像情報からは認識できない情報」は、あらゆる場面において画像情報からは認識できないものでなければならない旨主張する。

しかし、①についてみると、前記のとおり、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、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っても、そのような「制御」を行っていることに変わりはないから、上記のように解することが体感振動情報信号「制御」手段であることの妨げになるものではない。

5 また、②についてみると、上記のように解することがむしろ本件発明B-1の作用効果に沿うと解されることは、先に述べたとおりである。被告は、常にその秘密状態が維持されなければ本件発明B-1の作用効果が奏されたことにはならないと主張するが、それは、本件特許B明細書の実施例として記載されている地雷ゲーム

10 【0045】以下)のように、「特定の状況」の源となるもの(実施例では地雷)の存在や位置が変化しない場合には、ひとたび源(地雷)の位置が明らかになれば、それ以後は、その存在や場所の秘密状態が維持できなくなるという限りで妥当するにすぎず、その場合でも、秘密が露見するまでは本件発明B-1の作用効果を奏している。まして、本件特許B明細書では、「自己と他者とで勝負を決するようなゲーム」も想定されており(【0005】、ロ号製品もこのタイプである。)、この

15 場合には「特定の状況」の源となるもの(この場合は対戦相手、ロ号製品では霊)の状況が変化することから、そのようなゲームの場合には、ある場面で秘密が明らかになったとしても、別の場面ではなお秘密性が維持される。したがって、作用効果の観点からも、被告の主張は採用できない。

次に、③についてみると、本件特許B明細書の実施例は、確かに、いずれも画像

20 情報からは認識できない情報のみを送出している(【0045】、【0054】、【0056】等)。しかし、それらは地雷ゲーム及び宝箱ゲームといった、「特定の状況」の源となるもの(実施例では地雷や罠)の存在や位置が変化しない実施例にすぎず、上記の「自己と他者とで勝負を決するようなゲーム」も明細書で想定されており、その場合には、「特定の状況」の源と秘密性が場面により変化するから、実

25 施例の記載をもって、本件発明B-1を画像情報からは認識できない情報のみを送出するものに限定する解釈は採用できない。

さらに、④についてみると、証拠（乙B4の各号）によれば、原告は、本件特許Bの出願過程において、請求項2が「上記危険な状態にない時には送出されない情報を、体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段」とされ、請求項3が「上記有利な状態にない時には送出されない情報を、体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段」とされていたのに対し、特許庁審査官が、乙B6公報には危険な状態での体感信号が記載され、昭63-174681公報（乙B7）には有利な状態での体感振動が記載されているとして拒絶理由通知を発したところ、請求項2については、「上記画像情報からは認識できない情報であって上記危険な状態にない時には送出されない情報を、体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段」と補正し、請求項3については、「上記画像情報からは認識できない情報であって上記有利な状態にない時には送出されない情報を、体感振動情報信号として送出する振動情報制御手段」と補正した上で、意見書において、補正の趣旨は「請求項1、8と同様、画像情報からは認識できない情報であることを限定したものです。」と述べたことが認められる。しかし、この補正及び意見書の内容からすると、この補正は、単に、体感振動情報信号として送出するものを画像情報からは認識できない情報に特定したにすぎず、これを超えて、ある場面において画像情報からは認識できない情報が、別の場面において画像情報からは認識できる情報であれば、これを体感振動情報信号として送出する構成までを排除したと認めることはできない。

したがって、画像情報からは認識できない情報が、あらゆる場面において画像情報からは認識できないものでなければならないという被告の主張は採用できない。

(エ) ロ号装置の構成要件充足性

a 構成要件A

ロ号装置における「アナログコントローラ（DUALSHOCK2）」が、構成要件Aにおける「入力手段」に相当するから、ロ号装置は構成要件Aを充足する。

b 構成要件B

ロ号装置における「アナログコントローラ（DUALSHOCK2）からの信号に基づいてフィールドモードにおけるキャラクターの操作，ファインダーモードにおいて霊や背景を撮影する際の射影機の操作を行いゲームを進行させるゲーム進行制御手段」が，構成要件Bにおける「ゲーム進行制御手段」に相当するから，ロ号装置は構成要件Bを充足する。

c 構成要件C

ロ号装置におけるゲーム進行制御手段からの信号に基づいて遊戯者が上記アナログコントローラ（DUALSHOCK2）を操作することによりゲーム空間内を移動するキャラクターを含む画像情報を出力する画像出力手段が，構成要件Cにおける「画像出力手段」に相当するから，ロ号装置は構成要件Cを充足する。

d 構成要件D

ロ号装置における「PlayStation2で遊戯するための機器一式」が，構成要件Dにおける「ゲーム機」に相当する。したがって，ロ号装置は，構成要件Dにいう「ゲーム機を備えた遊戯装置」であり，構成要件Dを充足する。

e 構成要件E

ロ号装置における「上記ゲーム進行制御手段からの信号に基づいて，フィールドモード及びファインダーモードにおいて遊戯者が操作している上記キャラクターの置かれていた状況がキャラクターの近くに霊がいる状況にあるか否かを判定する状況判定手段」が，構成要件Eにおける「特定状況判定手段」に相当するから，ロ号装置は構成要件Eを充足する。

被告は，ロ号装置は，キャラクターが画面上の一定の領域に進行したこと等，画面情報から認識できる状況を契機として振動が開始するものであって，「画像情報から認識できない情報」たる「特定の状況」にあるか否かを判定したことにはならないと主張するが，「特定の状況」が「画像情報から認識できない」ものである必要がないことは前記のとおりである。また，ロ号装置が直接にはキャラクターが画面上の一定の領域に進行したこと等を判定するプログラムとされているとしても，ゲー

ム上、振動は霊が出現していることを示すものとして設定されているのであるから、一定の領域に進行したこと等をもって霊が近くにいることを判定しているというべきである。被告の上記主張は採用できない。

f 構成要件F

5 ロ号装置に係るゲームにおいては、キャラクターの近くに霊がいる状況にあることを画像情報からは認識できない場合に、キャラクターと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動をアナログコントローラ（DUAL SHOCK 2）に発生させる。したがって、ロ号装置は、「上記状況判定手段が上記所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キャラクターの近くにいる霊の存
10 在を、キャラクター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（キャラクター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振動情報制御手段」を備えており、ロ号装置のかかる「振動情報制御手段」は、「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、上記キャラクターの置か
15 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」に相当するから、ロ号装置は構成要件Fを充足する。

これに対し、被告は、キャラクターの近くに霊がいる状況にあることを画像情報からは認識できる場合であっても、キャラクターと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動をアナログコントローラ（DUAL SHOCK 2）に発生させるから、ロ号装置は構成要件Fを充足しない旨主張するが、上記(ウ)に照らせば、被告
20 の主張は採用できない。

g 構成要件G

ロ号装置における「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
25 動を生じさせるアナログコントローラ（DUAL SHOCK 2）」が、構成要件Gにおける「振動発生手段」に相当するから、ロ号装置は構成要件Gを充足する。

h 構成要件H

ロ号装置は、遊戯装置であるから、構成要件Hを充足する。

(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。

5 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Play Station 2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、Play Station 2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、Play Station 2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。

15 これに対し、被告は、ロ号製品が装填されたゲーム機が振動機能をOFFにした状態で使用されることがある(乙B5の1・2)から、ロ号製品は本件発明B-1に係る物の生産に「のみ」用いる物に当たらないという。しかし、ロ号装置が物の発明である本件発明B-1の各構成要件の構成を備えている以上、ロ号装置においてユーザが機器の振動機能を実際に使用するか否かは、ロ号製品が「その物の生産

20 にのみ用いる物」に当たるか否かの判断を左右し得る事情ではない。

したがって、ロ号製品を製造、販売することは、特許法101条1号に基づき、本件特許権Bを侵害するものとみなされる。

(2) 争点(2) (無効理由の存否) について

上記(1)のとおり、ロ号製品を製造、販売することは、特許法101条1号に基づき、本件特許権Bを侵害するものとみなされることから、本件発明B-1については無効理由の存否が問題となるところ、当裁判所は、本件発明B-1に無効理由

があるとは認められないと判断する。以下、詳述する。

ア 公知発明 b-1 の構成

公知発明 b である「ニンジャウォーリアーズ」は、株式会社タイトーが昭和 63 年 2 月下旬に発売した、連続した横 3 画面による大スクリーンを採用した TV ゲーム機であり、そのゲーム内容は、魔力による独裁政治を行う魔王を倒すため、革命派が作ったサイボーグ忍者が活躍するというストーリーで、ナイフや銃で襲ってくる敵兵等を倒しながらサイボーグ忍者が画面右方向へ進んでいき、背景はスラム街、軍事基地、ビル街などが展開し、ジェット機や戦車なども登場するというものである（乙 B 1 2）。

(ア) 構成 a ないし d, g, h

構成 a ないし d, g, h については、別紙「公知発明 b-1 の構成（被告主張）」記載の構成 a ないし d, g, h のとおりであることについて、当事者間に争いが無い。

(イ) 構成 e

証拠（甲 B 1 8 の 1 ないし 3, B 2 5）及び弁論の全趣旨によれば、「ニンジャウォーリアーズ」においては、ゲームステージ背景の 5 つ並んだコンテナのうち一番右のコンテナ（5 という数字が記されたコンテナ）の右側にある柱がゲーム画面の略中央に位置したときに、ベンチシートの振動が開始することが認められる。そうすると、「ニンジャウォーリアーズ」においては、特定状況判定部は、被告が主張するようなニンジャキャラクタの近くに戦車が存在する状況にあるか否かを直接判定するのではなく、原告が主張するようなゲームステージの背景が所定の位置までスクロールした状況にあるか否かを判定するものであると認められる。

もっとも、ニンジャキャラクタの画面右方向への移動に合わせて背景画面が画面の右から左方向への一方向のみにスクロールし、一度画面の左端を通過した背景はニンジャキャラクタを画面左方向へ移動させても再度表示されることはないこと

（甲 B 1 8 の 1 ないし 3）に照らせば、ゲームステージの背景が所定の位置までス

クロールした状況にあることを判定するという事は、ニンジャキャラクタが当該ステージ位置まで移動したことに伴って、ゲームステージの背景が所定の位置までスクロールする前提となった、ニンジャキャラクタが当該ステージ位置まで移動した状況を判定するという事にほかならない。そして、証拠（乙B14ないし1
5 6）によれば、その状況に至ると戦車の走行による振動を模したベンチシートの振動が開始されると認められるから、ニンジャキャラクタが当該ステージ位置まで移動したことをもって、戦車が近くにいる状況を判定しているといえる。そして、構成eのその余の部分については争いが無い。

したがって、構成eについては、別紙「公知発明b-1の構成（被告主張）」記載の構成eのとおりであると認められる。
10

（ウ）構成f

証拠（甲B18の1ないし3，乙B14，16，17）によれば、i：「ニンジャウォーリアーズ」のベンチシートの振動開始後、しばらくするとゲーム画面に戦車が現れ、その後、戦車がゲーム画面から消え、間もなくしてベンチシートの振動も停止すること、ii：この間の振動の状況は、別紙「公知発明bの振動状況」の図のとおりであること、iii：同図の②の部分の囲み部分では、画面上、砲弾が着弾して爆発しており、そのために振動が微弱になっていることが認められる。そして、被告は、このような振動状況について、同図の②の部分には、同図の①の部分と異なる間欠周期の間欠的に生じる振動があると主張する。
15

そこで検討すると、被告が主張する同図の①の部分では、小刻みに振幅の大きな部分と振幅の微弱な部分とが交互に生じており、被告はこの小刻みな振動の繰り返しをもって間欠的な振動と主張するものと解される。しかし、一般に体感振動は身体にかかる力の強弱によって生じるものであるところ、本件特許B明細書では、そのような振動の中で振動を間欠的に生じさせるものとそうでないものがあることが前提とされている（【0042】）ことからすると、本件発明B-1における
20

「間欠的に生じる振動」とは、単に強弱が連続するというものではなく、強弱が連

続しない部分があるものをいうと解するのが相当である。そして、このような間欠的に生じる振動の「間欠周期を異ならせる」とは、そのような強弱の連続部分と不連続部分とが繰り返されることにより生じる周期があり、キャラクタの置かれている状況に応じてその周期を異ならせることをいうと解するのが相当である。そうすると、被告が主張する同図の①の部分の小刻みな振動は、振動の強弱が連続しているにすぎない継続的な振動であるから、間欠的な振動には当たらないというべきである。この点について、被告は、本件特許B明細書の【0047】を指摘して、本件発明B-1では小刻みな振動も間欠的な振動とされていると主張するが、上記の検討からすると、同部分の記載の「間欠周期を序々に小さくして」、「間欠周期を序々に大きくして」とは、強弱の連続部分と不連続部分とが繰り返されることにより生じる周期を小さく又は大きくすることを意味すると解するのが相当であるから、被告の主張は採用できない。

なお、仮に被告が主張する同図の①の部分の小刻みな振動をもって間欠的な振動とした上で、公知発明bにおいて間欠周期を異ならせているかを見ると、同図の②の部分について被告がいう趣旨は必ずしも明らかでないが、仮に、囲み部分と囲み部分の間の部分をひとまとまりの振動部分とし、これに対して各囲み部分の振動がひとつの間欠部分であると捉えて、同図の①の小刻みな振動との間欠周期の異同をいう趣旨であれば、たとえ同図の②の囲み部分をもって実質的に強弱が連続しない間欠部分と見得るとしても、同図の①の部分と同図の②の部分とで比較の対象とする振動部分の基準が一致していないから、比較の仕方として相当でない。他方、同図の②の部分についても、同図の①の部分と同様に小刻みな振動の繰り返しをもって間欠的な振動と捉える場合には、同図の②の部分の囲み部分は、単に振幅が微弱な状態が続いているにすぎず、間欠的な振動とは認められないし、囲み部分以外の部分については、同図の①の部分と同様の間欠周期が認められるにすぎない。したがって、同図の②の部分において、同図の①の部分と異なる間欠周期が存在するとは認められず、ニンジャキャラクタと戦車との近接度合いに応じて間欠周期を異な

らせているとは認められない。

そうすると、構成 f については、「上記特定状況判定部がニンジャキャラクタ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
5 信号として送出するボディソニック駆動情報制御部と」と認定するのが相当である。

イ 新規性欠如の有無

(7) 原告主張の相違点 1 - 1 について

原告は、相違点 1 - 1 が存すると主張するが、上記ア(イ)で認定した構成 e から
10 すると、同相違点があるとは認められない。

(イ) 原告主張の相違点 1 - 2 について

原告主張の相違点 1 - 2 は、その主張する構成 f が採用できない以上、そのまま認めることはできない。しかし、上記ア(ウ)で認定した構成 f に基づいても、本件
15 発明 B - 1 の構成要件 F における「振動情報制御手段」は、「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」ものであるのに対し、先に認定した公知発明 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の近くに戦車が存在する状況にあるこ
20 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（以下、これを「本件相違点」という。）。

(ウ) 小括

25 以上によれば、本件発明 B - 1 と公知発明 b - 1 との間には本件相違点が存在する（上記アで認定した公知発明 b - 1 の構成によれば、ほかに相違点が存在すると

は認められない。) から、本件発明 B-1 には新規性に欠けるところはない。

ウ 進歩性欠如 (本件相違点に係る構成の容易想到性) の有無

(ア) 被告は、「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」との技術は、乙 B 1 8 公報、乙 B 1 9 公報、乙 B 2 0 公報及び乙 B 6 公報に記載された周知技術であると主張する。

乙 B 1 8 公報 (平成 6 年 5 月 1 0 日公開) には、「レール上を走行するトロッキの動きを摸した」揺動遊戯機 (【0 0 0 9】) において、「モニター T V 5 の映像に同期してシート 3 が揺動および振動し」、「加速時にはレール継ぎ目の振動の間隔を徐々に縮め、逆に減速時にはその間隔を長くすることにより遊戯者は映像および効果音との相乗効果で、あたかもスピードが変化したかの如くに感じる事ができる。」との記載がある (【0 0 5 6】)。そうすると、ここでは、レールの継ぎ目ごとに発生する強弱の連続部分と、レールの継ぎ目の間の不連続部分とが繰り返す間欠的な振動が、トロッキが置かれた速度状況に応じて、間欠周期を異ならせて発生していると認められる。

乙 B 1 9 公報 (平成 5 年 8 月 3 日公開) には、ドライブビデオゲーム機において、「ビデオ表示面でプレイヤーの自動車は他の自動車、他の物体に衝突したり、悪路を走行したり、コーナーをすれどく曲がったりするようなゲーム状況に応じて制御装置…でモーター 6 0 の駆動の早さ、時間などを制御すれば、ステアリングホイール 2 3 に強弱、時間の長さを選んで回転方向の振動を与えることができる。」との記載がある (【0 0 2 4】)。そうすると、ここでは、ステアリングホイールの回転方向の振動が、悪路を走行する等の自動車の状況に応じて、強弱や時間の長さを選んで発生していると認められるが、これにより生じる振動が、強弱の不連続部分を有する間欠的な振動であるか否かについては記載がなく、明らかでない上、状況に応じて間欠周期が異なるものであるかについても明らかでないというべきである。この点について被告は、異なる時間の回転方向の振動は間欠的に生じる振動に相当すると主張するが、異なる時間の振動が強弱の不連続部分を有する間欠的な

振動になるか、また、それが状況に応じて間欠周期が異なるものであるかについては明らかでないというべきであるから、被告の主張は採用できない。

乙B20公報（平成5年10月26日公開）には、「ステアリングホイールの回転操作によりビデオゲーム装置の表示画面上の車両映像が左右に操舵されまたは車
5 両外映像が左右に変化するビデオゲーム装置において」（【0001】）、「前記クランクアームの方向に対応して前記2本の往復動アクチュエータの両ポートに圧力流体を選択的に供給するとともにこの供給状態を間欠的に切替えることにより、前記ステアリングホイールに振動状態またはキックバック状態を与えることができる。」（【0011】）、「アクセルペダルの踏込みにより、ビデオゲーム装置の
10 表示画面上の自動車映像または自動外映像で自動車の車速が或る限度を越えた場合、または映像上の路面が凸凹となった場合には、ステアリングホイール1を振動させる状態を発生させることもできる。」（【0024】）、「すなわちステアリングホイール1の操舵角 θ が $-45^\circ \sim 45^\circ$ の範囲内では、…センタリングエアシリンダー15には、センタリングエアシリンダー15を短縮させる力 p のみを発生
15 させて、操舵反力を残留させながら、…アクションエアシリンダー16に短縮力および伸長力を交互に発生させれば、ステアリングホイール1には左右の振動力が付与される。」（【0025】）、「実施例では、操舵角 θ がどのような範囲にあっても、…操舵角 θ の絶対値の大きさに略比例した大きさの操作反力を発生させることができ、また振動や、キックバックも発生させることができるため、プレーヤ
20 は実際に自動車を運転したと同様な運転感覚を持つことができる。」（【0031】）との記載がある。そうすると、ここでは、ステアリングホイールの左右方向の振動が、映像上の路面が凹凸となった場合等の自動車の状況に応じて発生すると認められるが、これにより生じる振動が、強弱の不連続部分を有する間欠的な振動であるか否かについては記載がなく、明らかでない上、状況に応じて間欠周期が異なるものであるかについても明らかでないというべきである。この点について被告
25 は、乙B20公報では、振動の大きさは「操舵角 θ の絶対値の大きさ」すなわちハ

ンドルの回転角度に略比例させることができるとの記載があり、この場合には間欠周期が異なるものとなると主張するが、上記の記載によれば、「操舵角 θ の絶対値の大きさ」に略比例させることができるのは操作反力の大きさであって、振動ではないから、被告の主張は採用できない。

5 乙B6公報（平成5年8月3日公開）には、ビデオ式銃撃戦ゲームにおいて、
「敵が発射した弾丸がプレイヤーに命中すると、プレイヤーにダメージが与えられ、ライフのメモリが減少する。」（【0020】）、
「上記のプロセスに次いで、振動発生装置7が起動され、プレイヤーの銃が左右に激しく振動するようになる。」（【0021】）、
10 ケット71と、モーター72と、減速装置73と、その出力軸74に取り付けられる偏心重錘75とから成る。ゲーム制御装置3がプレイヤー側の損害を認定すると、ゲーム制御装置3はプレイヤー側のダメージの程度に応じて予め定められた速度で、所定の時間、モーター72を作動させる。」（【0023】）、
「モーター72の回転は、減速装置73を介して出力軸74により伝達され、偏心重錘75が
15 高速で回転せしめられるので、強い振動が発生し、そのため、回転支軸62は強い回転振動を受け、そのため模擬銃4の銃身41も左右に振動せしめられることとなる。」（【0024】）との記載がある。そうすると、ここでは、敵が発射した弾丸がプレイヤーに命中すると、プレイヤーの握る銃が、プレイヤーのダメージの程度に応じた速さで振動すると認められるが、モーターの回転が間欠的なものである
20 旨の記載はなく、また、偏心重錘75の回転は出力軸74、ブラケット71を介して回転支軸62に伝達されることからすると、モーターの回転により生じる銃身41の左右の振動が強弱の不連続部分を有する間欠的な振動であるか否かについては明らかでなく、状況に応じて間欠周期が異なるものであるかについても明らかでないというべきである。この点について被告は、振動発生装置7の構成から振動が間
25 欠的なものであり、ダメージに応じてモーターの速度が変わることで間欠周期が異なるものとなると主張するが、上記の振動発生装置7の構成だけから、プレイヤー

の握る銃に強弱の不連続部分を有する間欠的な振動が生じると直ちに認定することは困難であるし、そうである以上、プレイヤーのダメージが変化した場合に間欠周期を異ならせるか否かについても明らかでないというべきである。

(イ) 以上からすると、「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」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。

また、乙B18公報記載の発明を、公知発明b-1に適用する動機付けを検討すると、乙B18公報に記載された発明は、レール上を走行するトロックにおいて、レールの継ぎ目ごとに振動が発生し、その振動が発生する時間的間隔が速度によって変化するという性質を利用して、それをゲーム上で再現することにより、ゲームの臨場感を高めたものであると認められ、レールの継ぎ目の利用を離れて、抽象的に間欠周期の変化を利用する発明が記載されているとは認められないから、これを公知発明b-1において戦車が接近する場合の振動に適用する動機付けがあるとはいえない。

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。

エ 小括

以上によれば、本件発明B-1について無効理由があるとは認められない。

(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

(7) 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

一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。

この点、被告は、「ビデオゲーム」は多数の技術が採用されている分野であるから、その実施料率は、複数の技術が採用されないものも含まれる「家具、ゲーム」の分野における実施料率よりも低くなる旨主張する。しかし、実施料率は、技術の量だけでなく、技術の質や業界の状況にも左右されると考えられるから、被告の上記主張は直ちに採用できない。

(イ) 実施料率に影響を与える本件での事情

原告は、ロ号装置において本件発明B-1の作用効果が効果的に発揮されているとして、質的な観点に着目して本件発明B-1の実施の程度が大きい旨主張するのに対し、被告は、ロ号装置において本件発明B-1の作用効果が発揮される場面は極めて限定されるとして、量的な観点に着目して本件発明B-1の実施の程度が小さい旨主張する。

この点、本件発明B-1の作用効果が発揮される場面というのは、キャラクタの近くに霊が存在するが、画面上霊の存在を認識することができず、かつ、フィラメントが発光していないという状況下で、しかも、単に振動が生じればよいのではなく、キャラクタと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動が発生する場面に限られている。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、霊がキャラクタの背後で接近し又は遠ざかるのに対して、キャラクタ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を操作しようとすると考えられるから、霊がキャラクタ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。したがって、被告が主張するように、ロ号装置において本件発明B-1の作用効果が発揮される場面は極めて限定されるというべきである。他方、確かに、原告が主張するように、霊が

5 キャラクターに接近するにつれて振動の間欠周期は短くなり、霊がキャラクターから遠ざかるにつれて振動の間欠周期は長くなることによって、プレイヤーは、当該振動によりあたかも霊に対する接近度合いと心臓の鼓動とが一致しているかのような雰囲気

10 囲気を味わえ、高度な現実感や十分な迫力を得られるであろうが、それは、フィラメントや霊の映像によって霊の存在が画像上視認できる場合にも生じる効果であり、それらが画像上は視認できずに作用効果が発揮される場面が上記のとおり極めて

15 限定されてしまう以上、本件発明B-1の実施の程度は前記の平均的な実施料率の場合に比べてかなり小さなものであると見るべきである。現に、原告が、本件発明B-1の作用効果がロ号製品の訴求力の1つになっていることを表す書込み等であるという甲B35の2ないし6を見ても、キャラクターの近くに霊が存在するが、

画面上霊の存在を認識することができず、かつ、フィラメントが発光していないという状況下で、キャラクターと霊との距離に応じて間欠周期の異なる間欠的な振動が発生する場面のことに言及しているのかが判然としない内容になっている。

他方、証拠（乙B32の11及び23、B33ないし35）によれば、作り込まれたストーリーや、美しいグラフィックと本物にこだわったサウンドによる演出、

20 キャラクターがロ号製品の大きな訴求力になっていると認められる。そして、キャラクターと霊との距離については、距離が離れている場合には弱い振動にし、距離が近い場合には強い振動にするというように振動の強弱を変えることによっても表現することができないわけではないと考えられる。

(ウ) 小括

25 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。

したがって、原告が被告による本件発明B-1の実施に対し受けるべき金銭の額
5 に相当する額は、9億4000万円に0.5パーセントを乗じた470万円となる。また、認容額を始めとする本件に現れた一切の事情を考慮すると、被告の特許権侵害行為と相当因果関係に立つ弁護士等費用の損害額は、47万円と認めるのが相当である。

(4) まとめ

10 以上によれば、原告の本件特許権Bに係る請求は、本件発明B-1に係る特許法101条1号所定の間接侵害の不法行為に基づき517万円及びこれに対する不法行為の後である平成26年7月11日（訴状送達の日翌日）から支払済みまで年5分の割合による遅延損害金の支払を求める限度で理由がある。

15 そして、原告は、本件発明B-8に係る特許法101条4号所定の間接侵害による不法行為及び実施行為の惹起行為による不法行為に基づく損害賠償請求も選択的にするが、仮にそれらが認められるとしても、それにより認められる損害額は上記の額を超えないと認められるから、それらについては判断の必要がない。

以 上