

ゲームに関する特許権の侵害について判断された事例

知的財産事例研究会
弁護士 横尾 和也

第1 事案の概要

1 Xは、①名称を「システム作動方法」とする発明に係る特許権（特許第3350773号。出願日：平成6年12月9日、登録日：平成14年9月20日。以下「本件特許権A」といい、これに係る特許を「本件特許A」という。）及び、②名称を「遊戯装置、およびその制御方法」とする発明に係る特許権（特許第3295771号。出願日：平成6年5月31日、登録日：平成14年4月12日。以下「本件特許権B」といい、これに係る特許を「本件特許B」という。）を有していた。

一方、Yは、業として、主にプレイステーション2用ゲームソフトの「戦国無双」シリーズ¹、「真・三國無双」シリーズ²、「遙かなる時空の中で」シリーズ³（以下、これら3つのシリーズを「『戦国無双』シリーズ等」という。）と「零」シリーズ⁴を製造、販売等していた。

平成26年7月4日、Xは、「戦国無双」シリーズ等が本件特許権A、「零」シリーズが本件特許権Bを間接侵害（特許法101条4号）し、侵害行為を惹起したことにつき不法行為が成立す

1 「戦国無双 猛将伝」、「戦国無双2 猛将伝」、「戦国無双3 猛将伝」。「戦国無双3 猛将伝」のみWii用である。「真・三國無双」シリーズのゲームシステムを用いた、日本の戦国時代を舞台にした3Dアクションゲームであり、「戦国無双」では桶狭間の戦いから始まる群雄割拠の時代の、「戦国無双2」では関ヶ原の戦い等天下統一に向けた時代の、「戦国無双3」では戦国時代を3つの時代に分けて、それぞれの時代の中心となった武将に焦点を当てたストーリーを楽しむことができる。「猛将伝」は本編の拡張版（操作可能な武将やステージが追加されたもの）であり、本編と連動させることで、本編で操作可能であった武将が「猛将伝」でも選択できるようになったりする。

2 「真・三國無双2 猛将伝」、「真・三國無双3 猛将伝」、「真・三國無双4 猛将伝」、「真・三國無双6 猛将伝」、「真・三國無双7 猛将伝」。6と7はプレイステーション3用である。中国三国時代の魏、呉、蜀等の勢力に属する一人のキャラクターを操作して、戦場を模したフィールドを縦横無尽に駆け回りながら、自軍の勝利を目指して多くの一般兵士や有名な武将をなぎ倒していく爽快感が魅力の3Dアクションゲームである。

3 「遙かなる時空の中で3 十六夜記」。「遙かなる時空の中で」は、平安時代の京都を模した異世界を舞台に、女性の主人公が男性キャラクター達と絆を深めながらストーリーを進める恋愛アドベンチャーゲームであり、3は源平合戦の頃を舞台に歴史上の人物を中心にストーリーが展開される。「十六夜記」は、本編の後日談的なストーリーが展開されるファンディスクとして発売されたものであり、本編のゲームデータを引き継ぐMIXJOYをすることによって、本編では攻略（恋愛）の対象とはなっていなかったキャラクターを攻略できるようになる等の要素が盛り込まれた内容となっている。

- るとして、Yに対し、損害賠償金9億8323万1115円（本件特許Aの実施料相当額8億9123万1115円、本件特許Bの実施料相当額4700万円、弁護士等費用相当額4500万円の合計額）及びこれに対する遅延損害金の支払を求める訴訟を大阪地裁に提起した（平成26年（ワ）第6163号）。
- 2 Yは、平成27年4月17日、本件特許Aについて特許庁に無効審判を請求した（無効2015-800110号）。これに対し、Xは、平成27年7月10日付け、同年10月16日付け及び平成28年7月28日付けの3回にわたり、請求項の数3つのうち1つを削除する等の訂正請求を特許庁にした（以下「本件訂正」という。）。
- 特許庁は、平成29年3月24日付けで本件訂正を認めた上、不成立の審決（本件訂正後の本件特許Aは有効）をした。これに対し、Yは知財高裁に審決取消訴訟を提起した（平成29年（行ケ）第10097号。なお、この審決取消訴訟において、本件訂正の適否は争われていない）。
- 3 平成29年12月14日、大阪地裁は、本件特許Aについて、本件訂正は認められるが、進歩性を欠き無効であるとし、本件特許Bについては間接侵害を認めつつも、損害賠償金はXの請求額の10分の1を認容するに留める旨の判決（以下「本件判決1」という。）を言い渡した。本件判決1に対し、同月27日、Xは控訴した。
- 4 平成30年3月29日、知財高裁は、Yの請求を棄却し、本件訂正後の本件特許Aは有効である旨の判決（以下「本件判決2」という。）を言い渡した。同月30日、Yは本件判決1に対する附帯控訴を行った。

第2 本件特許Aについて

1 はじめに

本件特許Aに係る発明は、家庭用ゲーム機などの情報処理装置を対象としたシステム作動方法に関し、CD-ROMなどの高密度記憶媒体をソフトウェア供給媒体として使用する場合における好適なシステム作動方法に関するものである（本件特許A明細書の【0001】）。

もともとの請求項の数は3つであったが、本件訂正により請求項3が削除され、「記憶媒体」を「記憶媒体（ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。）」に限定する、いわゆる「除くクレーム」とする訂正等がなされている。

以下では、本件訂正後の請求項1に係る発明を「本件発明A-1」、本件訂正後の請求項2に係る発明を「本件発明A-2」、これらを併せて「本件発明A」と呼び、本件訂正前のものに言及する場合は「本件訂正前の本件発明A」と呼んで区別して説明する。

2 本件発明Aの構成要件分説

(1) 本件発明A-1

A ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体（ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。）を上記ゲーム装置に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、

4 「零～zero～」、「零～紅い蝶～」、「零～刺青の聲～」。主人公（キャラクタ）や探索場所が異なるものの、キャラクタに襲い掛かってくる霊を射影機（特殊なカメラ）で撮影し、霊の魂を吸収、撃退しながら探索を進める3D和風ホラーゲーム（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）である点が共通している。通常は俯瞰視点だが、射影機を構えるとキャラクタの主観視点になる。霊に近ければ近いほど撮影した際に霊に与えるダメージが大きくなるので、ファインダー越しに霊が近寄ってくる恐怖感に耐えなければならず、これが「零」シリーズの魅力の一つとなっている。