

携帯端末サービスシステム事件

判決のポイント 特許請求の範囲の文言、明細書、および図面から直接的に定義する記載が見当たらない構成に関して、作用効果および実施の形態の記載を参酌し、被告製品が本件特許発明の技術的範囲に属するとは認められないとされた。

事件の表示 H29.10.30 東京地裁 平成 28 年 (ワ) 35182

1. 事実関係

(1)本件は、発明の名称を「携帯端末サービスシステム」とする特許第 4547077 号の特許権を有する原告が、インターネット上で「アマービグ」の名称により利用者にサービスを提供している被告に対して不当利得の返還を求めたものである。

(2)本件発明は、以下のような構成要件に分説される。

A：表示部と、電話回線網への通信手段とを備える携帯端末から、前記電話回線網に接続されたデータベースにアクセスすることによって、

B：前記データベースに用意された複数のキャラクターから、表示部に表示すべき気に入ったキャラクターを決定し、その決定したキャラクターを前記表示部にて表示自在となるように構成してある携帯端末サービスシステムであって、

C：その決定したキャラクターに応じた情報提供料を通信料に加算する課金手段を備え、

D：前記キャラクターが、複数のパーツを組み合わせて形成するように構成してあり、

E：気に入ったキャラクターを決定するにあたって、前記データベースにアクセスすることによって、複数のパーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択することにより、少なくとも一つ以上のパーツを気に入ったパーツに決定し、複数のパーツを組み合わせて、気に入ったキャラクターを創作決定する創作決定手段を備え、

F：前記創作決定手段に、前記表示部に仮想モールと、基本パーツを組み合わせてなる基本キャラクターとを表示させ、

G：前記基本キャラクターが、前記仮想モール中に設けられた店にて前記パーツを購入することにより、前記パーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを決定し、前記基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替える操作により、気に入ったキャラクターを創作決定する着せ替え部を備える

H：携帯端末サービスシステム。

2. 被告システムの概要

携帯端末の表示部に、ユーザーによって決定されたピグ（キャラクター）を表示させる携帯端末サービ

システムである。ピグはアイテムを組み合わせて構成される。ユーザーは、携帯電話会社の提供する決済システム上で、仮想通貨（コイン）をあらかじめ購入する。ユーザーは、ピグ（キャラクター）を構成するアイテムを、コインとの交換により入手する。

被告システムは、携帯端末の表示部に「ショップ一覧」画面やアイテムが一覧表示された画面、購入画面等を表示する。当該画面においては、ピグは表示されない。

3. 争点

(1)構成要件 C、特に「決定したキャラクターに応じた情報提供料」「通信料に加算する課金手段」の充足性

(2)構成要件 F および G の充足性

4. 裁判所の判断

(1)構成要件 C

被告システムにおいて、ピグを構成するアイテムの購入に係る情報提供料は、ユーザーがあらかじめ携帯電話会社の提供する決済システム上で購入しておいた仮想通貨であるコインで支払われるものであり「通信料」に「加算」されるものではないとされた。

また、コインの購入代金として携帯端末の「通信料」に「加算」されるとしても、携帯端末の「通信料」に「加算」されるのは飽くまで「コイン」の購入代金であり、コインの購入代金は、アイテムの購入に要するコインの額と無関係にあらかじめ一定額に定められたものであるから、「キャラクターに応じた情報提供料」ということはできないとされた。

(2)構成要件 F および G

「仮想モール」や「基本キャラクター」の意味は本件特許請求の範囲の文言からは、必ずしも明らかではなく、明細書の発明の詳細な説明および図面の記載を参酌しても、「仮想モール」や「基本キャラクター」を直接的に定義する記載は見当たらない、と認定された。その上で、図5の例示や、「作用効果」として「ユーザーは、仮想モールと、基本キャラクターとが表示された表示部を見ながら、基本キャラクターを自分に見立て、さながら自分が仮想モール内を歩いているようなゲーム感覚で、その仮想モール内に出店された店に入り、パーツという商品を購入することで、基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替えて、楽しむことができ、新たな楽しみ方ができて十分な満足感を得ることができる」との記載等、および一般に「モール」には「建物の内部に設計された遊歩のための空間」という字義があることに照らすと、「仮想モール」は、内部に複数の仮想店舗と遊歩のための空間とが表示されるものをいうと解するのが相当である、と認定された。

また、「仮想モール」が「基本キャラクター」と共に表示されることに上記のような作用効果があることに照らすと、構成要件 F の「表示部に仮想モールと…基本キャラクターとを表示させ」については、表示部

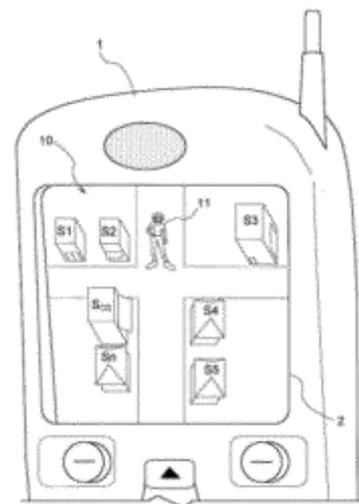


図 5

に「仮想モールと基本キャラクター」とが同時に表示される必要があると解された。

さらに、構成要件Gにおいて「仮想モール中に設けられた店」で「パーツ」を購入するのは「基本キャラクター」であるとされており、明細書中でも、ユーザーは自分に見立てた「基本キャラクター」が「仮想モール中に設けられた店」に入店および買い物等をするのを見て、あたかも自分がそのような行動をしているような感覚を得て楽しむことができるというものであるから、「仮想モール中に設けられた店」で「パーツ」を購入する際にも「基本キャラクター」が表示される必要がある、と解された。

一方、被告システムでは「ショッピング」画面やアイテムが一覧表示された画面、購入画面が表示されているときにはピグは表示されていないため、被告システムでは「仮想モール」に対応する構成を有しているとはいえないし、「仮想モール」と「基本キャラクター」とが同時に表示される構成を有していない、と認定された。また、購入画面が表示されている際にもピグが表示されていないから、試着画面でピグが表示されるとしても、ピグが当該ショップに入店して買い物等をする状況が表示されるものとはいえず、構成要件Gの「基本キャラクター」が「仮想モール中に設けられた店」で「パーツ」を購入する構成を有するものとはいえない、として原告の主張を退けた。

5. 実務上の指針

本事件では、特許請求の範囲に意味が明らかでない文言が使用され、明細書中にも直接的な定義がなされていないため、作用効果や実施形態の記載に照らして限定的に解釈された。クレーム作成においては、意味が明確な文言を使用するか、意味が不明確な文言に関しては、明細書中において直接的な定義を行うとよい。

原告の特許権に係る特許出願の出願は2000年であり、携帯端末によるインターネットサービスが充分普及する前になされた出願であるので、近年のインターネットサービスの姿を具体的に想定し、幅広い権利範囲でクレームを作成するのは困難であった背景が伺える。権利化業務に関わる実務家として、将来想定し得る様々な実施形態を想定し、より広範囲の権利取得を行うための研鑽を積むことを心掛けたい。