

ソフトウェア関連発明特許に係る判例紹介
～技術的範囲に属さないものとして侵害が否定された判例～
平成27年（ネ）第10047号

控訴人：株式会社コアアプリ
被告：KDDI株式会社

2016年1月18日
執筆者 弁理士 田中 伸次

1. 概要

本件は、発明の名称を「入力支援コンピュータプログラム，入力支援コンピュータシステム」とする発明について特許権（本件特許権）を有する控訴人（第1審原告）が、被控訴人（第1審被告）の販売する「REGZA Phone IS04」という名称のスマートフォン（被告製品）にインストールされている「ホーム」と呼ばれるソフトウェア（本件ホームアプリ）は本件特許の特許請求の範囲の請求項1及び3記載の各発明（本件発明1及び3）の技術的範囲に属し、本件ホームアプリがインストールされた被告製品は本件特許の特許請求の範囲の請求項4及び5記載の各発明（本件発明4及び5。なお、請求項4は請求項1及び3を引用しており、請求項5は請求項4を引用している。）の技術的範囲に属するとして、被控訴人に対し、特許法100条1項に基づき、被告製品の生産、譲渡、輸入、輸出及び譲渡の申出の差止めを、同条2項に基づき、被告製品及び本件ホームアプリのソースコードとバイナリイメージの廃棄並びに本件ホームアプリのソースコードとバイナリイメージの製造設備の除却を求めるとともに、特許権侵害の不法行為に基づく損害賠償金の一部として、252万円及びこれに対する平成23年10月12日（同月7日付け通知書（甲4の1）が被控訴人に到達した日の翌日）から支払済みまで民法所定の年5分の割合による遅延損害金の支払を求めた事案である。

原判決は、本件ホームアプリは、本件発明1及び3の技術的範囲に属さず、本件ホームアプリをインストールした被告製品は、本件発明4及び5の技術的範囲に属さないとして、控訴人の請求をいずれも棄却したため、控訴人が、これを不服として控訴を提起した。

2. 本件特許権

1) 特許の内容

本件特許に係る発明（以下、「本件発明」）は、

【請求項1】

[A1] 情報を記憶する記憶手段と、情報を処理する処理手段と、利用者に情報を

表示する出力手段と、利用者からの命令を受け付ける入力手段とを備えたコンピュータシステムにおけるコンピュータプログラムであって、

[A 2] 利用者が前記入力手段を使用してデータ入力を行う際に実行される入力支援コンピュータプログラムであり、

[B] 前記記憶手段は、

ポインタの座標位置によって実行される命令結果を利用者が理解できるように前記出力手段に表示するための画像データである操作メニュー情報と、当該操作メニュー情報にポインタが指定された場合に実行される命令と、を関連付けた操作情報を1以上記憶し、

当該操作情報は、前記記憶手段に記憶されているデータの状態を表す情報であるデータ状態情報に関連付けて前記記憶手段に記憶されており、

[C 1] 前記処理手段に、

[D] (1) 前記入力手段を介して、前記入力手段における命令ボタンが利用者によって押されたことによる開始動作命令を受信した後から、利用者によって当該押されていた命令ボタンが離されたことによる終了動作命令を受信するまでにおいて、以下の(2)及び(3)を行うこと、

[E] (2) 前記入力手段を介してポインタの位置を移動させる命令を受信すると、当該受信した際の前記記憶手段に記憶されているデータの状態を特定し、当該特定したデータ状態を表すデータ状態情報に関連付いている前記操作情報を特定し、当該特定した操作情報における操作メニュー情報を、前記記憶手段から読み出して前記出力手段に表示すること、

[F] (3) 前記入力手段を介して、当該出力手段に表示した操作メニュー情報がポインタにより指定されると、当該ポインタにより指定された操作メニュー情報に関連付いている命令を、前記記憶手段から読み出して実行し、当該出力手段に表示した操作メニュー情報がポインタにより指定されなくなるまで当該実行を継続すること、

当該命令の実行により変化した前記記憶手段に記憶されているデータの状態を特定し、当該特定したデータ状態を表すデータ状態情報に関連付いている前記操作情報を特定し、当該特定した操作情報における前記操作メニュー情報を、前記記憶手段から読み出して前記出力手段に表示すること、

[C 2] を実行させることを特徴とする入力支援コンピュータプログラム。

本件発明においては、入力手段における命令ボタンが利用者によって押されてから、離されるまでの間に、ポインタの位置を移動させる命令を受信すると、画像データである操作メニュー情報を出力手段に表示し、ポインタの指定により命令が実行される。特に、入力手段における命令ボタンが利用者によって押されてから、離され

るまでの間は、画像データである操作メニュー情報をポインタで指定することによって、当該命令を何回でも実行する、という継続的な操作が可能になる。また、入力手段における命令ボタンが利用者によって離されると、出力手段に表示されていた操作メニュー情報の表示が終了する（段落【0051】）。

これにより、1のポインティングデバイスにより、開始動作命令、終了動作命令、ポインタの位置を移動させる命令を行うことが可能となる（段落【0050】）。

本発明による操作の例を、図1を用いて説明する。本発明において、マウスの命令ボタン（左ボタンや右ボタン）を押し、マウスポインタを移動させると、画面に操作メニュー情報101～105がオーバーレイ表示される。操作メニュー情報101は右方向にビューを変化させるメニューである。操作メニュー情報104は、下方方向にビューを変化させるメニューである。操作メニュー情報105は、操作メニュー情報104よりも早いスピードで下方方向にビューを変化させるメニューである。操作メニュー情報102は、ドラッグ開始位置までビューを変化させるメニューである。操作メニュー情報103はビューを最下部までビューを変化させるメニューである。

操作メニュー情報が表示された状態でマウスポインタを操作メニュー情報101～105のいずれかに移動させ、所定時間経過すると、操作メニュー情報101～105に対応した処理が実行される。

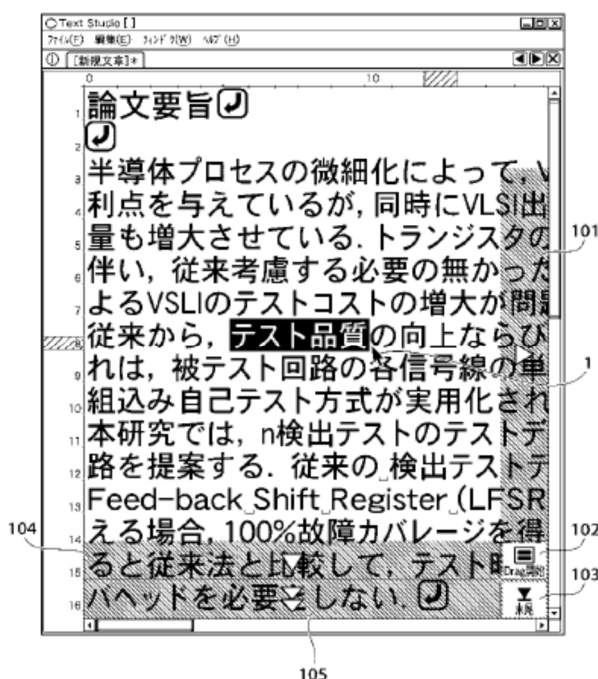


図1 (図6)

2) 経過

本件特許に係る特許出願（以下、「本願」と記す。）の経過は、以下のとおりである。

平成17年11月30日 出願 (PCT/J P 2005/022027)
 平成20年 4月21日 審査請求
 平成22年 7月 1日 拒絶理由通知送達
 平成22年 8月26日 電話面接
 平成22年 8月29日 意見書・補正書提出
 平成22年10月22日 登録 (特許第4611388号)

平成24年 7月12日 判定請求
 平成24年12月 7日 判定結果 (技術範囲に属しない) 確定
 平成26年 1月 2日 訴訟提起

3. 本件ホームアプリの内容

本件ホームアプリはスマートフォンのホーム画面を制御するアプリケーションである。ホーム画面には、アイテム (アプリケーションのショートカットやウィジェット) を配置できる (図2)。



図2

出典：I S O 4 取扱説明書 2011年1月第2版

ホーム画面においてアイテムを並べ替えたい場合の操作手順は次のとおりである。(1) ホーム画面で並べ替えたいアイテムをロングタッチする。(2) 移動したい位置へドラッグして指を話す。このとき、隣のデスクトップに移動するには、左右の端へドラッグして少

し待つと、デスクトップが切り替わる。

4. 訴訟での争点

訴訟で争点となったのは、以下の4点であった。

(1) 本件ホームアプリは本件発明1（請求項1に係る発明）及び3（請求項3に係る発明）の技術的範囲に属するか。

(2) 被告製品は本件発明4及び5の技術的範囲に属するか。

(3) 無効の抗弁の成否

(4) 差止め等の必要性

(5) 損害額

裁判所は(1)、(2)について判断した。

5. 裁判所の判断

1) 本件発明1の「ポインタ」の意義について

控訴人は、本件明細書中に「ポインタ」の用語そのものの定義がないから、一般的な技術用語であると解釈すべきとし、本件発明1の「ポインタ」とは「座標位置を指定するという機能を満足する、手で操作されるひと固まりの装置及びプログラム」をいい、具体的には、①ポインティングデバイス（入力装置）、②プログラムを処理するため中央演算処理装置（CPU）、③プログラムを記憶するため主記憶装置（メモリ）、④ポインティングデバイスから受信したデータを元に座標位置を算出するプログラム、⑤コンピュータグラフィックスを処理するプログラムに伝えるために算出した「座標位置」を記憶する記憶装置の領域、によって構成されるものであって、出力手段である画面上に表示されるものではない旨主張した。

しかし、裁判所は、本件発明1の「ポインタ」は、出力手段である画面上に表示され、画面上の特定の位置を指し示す絵記号等のデータ要素であり、「座標位置」を有するものであって、入力手段を用いてその位置を移動させることが可能であるものと解せられるとした。

2) 本件ホームアプリにおける「ポインタ」について

控訴人は、本件発明1の「ポインタ」は、「座標位置を指定するという機能を満足する、手で操作されるひと固まりの装置及びプログラム」であるという解釈を前提として、本件ホームアプリは、本件発明1の「ポインタ」を用いており、また、タッチパネルに指が触れることで入力される電気信号を元に算出され、記憶装置に記憶されている「タッチパネル上の指の座標位置」が、「ポインタの座標位置」（構成要件B）に相当する旨を主張した。

しかし裁判所は、上記のように控訴人の主張する「ポインタ」の定義を採用しなかつ

たので、当該主張を認めなかった。

一方、本件ホームアプリがホーム画面に表示するアイテムの1つである「ショートカットアイコン」については、出力手段である画面上に表示され、画面上の特定の位置を指し示すデータ要素であり、「座標位置」を有するものであって、入力手段を用いてその位置を移動させることが可能であるものといえるから、本件発明1の「ポインタ」に相当するものとした。

3) 本件発明1の構成要件Eの充足性について

裁判所は、本件発明1の構成要件Eの「入力手段を介してポインタの位置を移動させる命令を受信する」とは、利用者が入力手段を介して画面上のポインタの位置を移動させる操作を行ったことを検知して、その操作をポインタの座標位置を移動させる命令(電気信号)に変換し、処理手段がその電気信号を受信することを意味するものとした(下線筆者、以下同様)。

そして、本件発明1においては、処理手段が、「入力手段を介してポインタの位置を移動させる命令を受信する」ことによって、受信した際の前記記憶手段に記憶されているデータの状態を特定し、当該特定したデータ状態を表すデータ状態情報に関連付いている前記操作情報を特定し、当該特定した操作情報における「操作メニュー情報」を、前記記憶手段から読み出して前記出力手段に表示することを実行する構成(構成要件E)を備えているとした。

これに対して、本件ホームアプリにおいて、左右スクロールメニュー表示は、利用者がタッチパネル上のショートカットアイコンを指で長押し(ロングタッチ)する操作を行うことによって表示されるものであって、利用者がタッチパネル上の指の位置を動かすことにより、当該ショートカットアイコンを移動させる操作によって表示されるものとはいえないとした。

以上のことから、本件ホームアプリは本件発明1の構成要件Eを充足しないとされた。

4) 本件発明3の構成要件Eの充足性について

裁判所は、上記と同様に、本件発明3の構成要件E(本件発明1と同様)を充足しないとされた。

6. 結論

裁判所は、本件ホームアプリは本件発明1及び3の技術的範囲には属しないとされた。また、本件ホームアプリをインストールした被告製品は、本件発明1又は3に係るコンピュータプログラムを記憶していないから、本件発明4及び5の技術的範囲に属しないとされた。

したがって、原判決の結論は相当であり、控訴を棄却した。

7. 考察

本事例においては、控訴人が訴訟を提起する前段階で、特許庁に対して被告製品についての本件発明3の技術的範囲に属するとの判定を求める判定請求を行っている。当該判定の結論は、被告製品は全ての請求項に係る発明に属しないという判定結果であった。

判定では本件発明1の構成要件[A2], [B], [C1], [C2], [D]～[F]について、被告製品は相違点があるとされた。

訴訟でも争点となった構成要件Eについて、以下のように判定された。

イ号製品は、「ポインタ」を有さず、「操作情報」が、「前記記憶手段に記憶されているデータの状態を表す情報であるデータ状態情報に関連付けて前記記憶手段に記憶」しているとも言えない。

また、仮に、タッチパネルのタッチ位置が「ポインタの位置」であるとしても、イ号説明書には、イ号製品が「指をタッチパネルから離れたまま、タッチパネルのショートカット上に指を持っていき、タッチし、そのまま指を動かさずに離さないでいると、ショートカットを移動する状態に遷移」と記載されており、すくなくとも、「ショートカットを移動する状態に遷移」するために指を動かすことを必要としない。

一方で、本件発明の構成[E]は、「前記入力手段を介してポインタの位置を移動させる命令を受信すると、……操作メニュー情報を……前記出力手段に表示すること、」であるから、「操作メニュー情報」を表示するために「ポインタの位置を移動させる」ことを構成要件としている。

したがって、イ号製品は「ポインタの位置を移動させる命令を受信する」、「操作メニュー情報を、前記記憶手段から読みだして前記出力手段に表示する」ものであるとは言えない。

以上のように、判定においても、被告製品が本件発明1の構成要件Eを充足しないと判断されていた。同様な判断が、原審及び控訴審でもされている。

判定制度は、特許庁が、判定対象の権利侵害の可能性について、厳正・中立的な立場から判断を示す制度で、これにより、無駄な特許紛争を防止することを目的としている。ただし、行政サービスの一種であり、法的拘束力を持たない。

本事例において、判定では、被告製品が本件発明の技術的範囲に含まれないとされたが、判定は法的拘束力を持たないために、控訴人は、訴訟提起に至ったものとする。しかし、結果的には原審、控訴審においても、被告、控訴人に主張は認められなかった。上述したように、構成要件Eの充足性の判断では、本件発明はメニュー情報を表示させるために、ポインタを動かす動作が必要あるのに対し、被告製品はそのような操作は必要ないという相違点があると判断されたからである。本事例のようにユーザインタフェースについての発明

は、その性格からして、操作方法に特徴を持つものであるから、操作手順の細かいところまで、きっちりと対比・判断するのが妥当と考える。

本事例を見ると、ソフトウェア関連発明について、対象製品との対比を行う場合、画面出力の違いなど、外見上の相違点については、特に慎重に判断すべきと言える。また、法的拘束力を持たないものの、第三者の立場から判断をする特許庁の判定結果については、内容を良く検討したうえで、訴訟提起をするか否かの判断が求められる。

以上