



発明の技術的範囲の解釈  
— 知財高裁 平成18年9月28日判決—

弁護士 人 見 友 美

1. 事案の概要

本件は、発明の名称を「図形表示装置及び方法」とする特許第 2877779 号発明の特許の特許権及び同特許権侵害に基づく被控訴人に対する損害賠償請求権を譲り受けたと主張する控訴人が、ゲームボーイアドバンスという商品名の携帯型ゲーム機（以下「被控訴人製品」という。）を製造販売する被控訴人に対し、その製造販売の行為が本件特許権を侵害するとして、本件特許権に基づき、一部請求として 40 億円及びこれに対する付帯金員の損害賠償の支払を求めた事案である。

原審は、本件特許発明の特許請求の範囲の記載には、それ自体語句として一義的に明確でない用語が含まれており、本件特許発明の特許請求の範囲の記載を解釈するには、本件明細書に記載された唯一の実施例に記載されている回転表示方法を考慮して解釈せざるを得ないとした上で、結論として、被控訴人製品は本件特許発明の技術的範囲に属しないとして控訴人の請求を棄却したため、控訴人は、これを不服として、その取消し及び上記損害賠償の支払を求めて控訴した。

2. 技術的範囲の解釈

- (1) 特許法 70 条 1 項は、「特許発明の技術的範囲は、願書に添付した特許請求の範囲の記載に基づいて定めなければならない。」、同条 2 項は、「前項の場合においては、願書に添付した明細書の記載及び図面を考慮して、特許請求の範囲に記載された用語の意義を解釈するものとする。」と規定している。
- (2) リパーゼ事件最高裁判決（平成 3 年 3 月 8 日、特許判例百選(3)138 頁）によって、特段の事情がない限り、発明の詳細な説明や図面の参酌は許されないのか否かにつき、「やや混乱が生じていたという（平成 6 年審議会答申）（特許法第 7 版 青山紘一著 17 頁）ため、平成 6 年の特許法改正により特許法 70 条 2 項が規定された。
- (3) 本判決は、当該特許発明の特許請求の範囲の文言が一義的に明確なものであるか否かにかかわらず、願書に添付した明細書の発明の詳細な説明の記載及び図面を考慮して、特許請求の範囲に記載された用語の意義を解釈すべきものと解するのが相当であるとした。

### 3. 技術的範囲の解釈についての裁判所の判断

- (1) 特許法 70 条 1 項は、「特許発明の技術的範囲は、願書に添付した特許請求の範囲の記載に基づいて定めなければならない。」、同条 2 項は、「前項の場合においては、願書に添付した明細書の記載及び図面を考慮して、特許請求の範囲に記載された用語の意義を解釈するものとする。」と規定しているところ、元来、特許発明の技術的範囲は、同条 1 項に従い、願書に添付した特許請求の範囲の記載に基づいて定められなければならないが、その記載の意味内容をより具体的に正確に判断する資料として明細書の記載及び図面にされている発明の構成及び作用効果を考慮することは、なんら差し支えないものと解されていたのであり（最高裁昭和 50 年 5 月 27 日第三小法廷判決・判時 781 号 69 頁参照）、平成 6 年法律第 116 号により追加された特許法 70 条 2 項は、その当然のことを明確にしたものと解すべきである。
- (2) ところで、特許明細書の用語、文章については、〔1〕明細書の技術用語は、学術用語を用いること、〔2〕用語は、その有する普通の意味で使用し、かつ、明細書全体を通じて統一して使用すること、〔3〕特定の意味で使用しようとする場合には、その意味を定義して使用すること、〔4〕特許請求の範囲の記載と発明の詳細な説明の記載とは矛盾してはならず、字句は統一して使用することが必要であるところ（特許法施行規則様式 29〔備考〕7, 8, 14 イ）、明細書の用語が常に学術用語であるとは限らず、その有する普通の意味で使用されているとも限らないから、特許発明の技術的範囲の解釈に当たり、特許請求の範囲の用語、文章を理解し、正しく技術的意義を把握するためには、明細書の発明の詳細な説明の記載等を検討せざるを得ないものである。
- (3) また、特許権侵害訴訟において、相手方物件が当該特許発明の技術的範囲に属するか否かを考察するに当たって、当該特許発明が有効なものとして成立している以上、その特許請求の範囲の記載は、発明の詳細な説明の記載との関係で特許法 36 条のいわゆるサポート要件あるいは実施可能要件を満たしているものとされているのであるから、発明の詳細な説明の記載等を考慮して、特許請求の範囲の解釈をせざるを得ないものである。そうすると、当該特許発明の特許請求の範囲の文言が一義的に明確なものであるか否かにかかわらず、願書に添付した明細書の発明の詳細な説明の記載及び図面を考慮して、特許請求の範囲に記載された用語の意義を解釈すべきものと解するのが相当である。
- (4) 控訴人は、従来技術から明確になる事柄については、発明の詳細な説明の記載等により限定して解釈すべきではないとし、本件特許発明において、その特許請求の範囲は、従来技術を考慮すれば、当業者にとって、一義的に明確なものであるから、何ら限定解釈を加える理由はないのであって、本件特許発明の技術的範囲を限定的に解釈した上で、被控訴人製品が本件特許発明の構成要件を充足しないとした原判決の認定判断は誤りであると主張する。しかし、上記のとおり、特許権侵害訴訟においては、特許請求の範囲の文言が一義的に明確であるか否かを問わず、発明の詳細な説明の記載等を考慮して特許請求の範囲の解釈をすべきものであるから、従来技術から明確になる事柄について、それ以上発明の詳細な説明の記載等から限定して解釈すべきではないとする控訴人の主張は、そもそも、誤りである。

(5) 我が国の特許制度は、産業政策上の見地から、自己の発明を公開して社会における産業の発達に寄与した者に対し、その公開の代償として、当該発明を一定期間独占的、排他的に実施する権利（特許権）を付与してこれを保護することにしつつ、同時に、そのことにより当該発明を公開した発明者と第三者との間の利害の調和を図ることにしているものと解される（最高裁平成 11 年 4 月 16 日第二小法廷判決・民集 53 卷 4 号 627 頁参照）。本件原出願（昭和 59 年 10 月 2 日出願）に適用される昭和 60 年法律第 41 号による改正前の特許法 36 条 4 項が「第 2 項第 3 号の発明の詳細な説明には、その発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易にその実施をすることができる程度に、その発明の目的、構成及び効果を記載しなければならない。」（いわゆる実施可能要件）、同条 5 項が「第 2 項第 4 号の特許請求の範囲には、発明の詳細な説明に記載した発明の構成に欠くことができない事項のみを記載しなければならない。ただし、その発明の実施態様を併せて記載することを妨げない。」（いわゆるサポート要件）と定めているのも、発明の詳細な説明の記載要件という場面における、特許制度の上記趣旨の具体化であるということが出来る。したがって、特許請求の範囲の記載に基づく特許発明の技術的範囲の解釈に当たって、何よりも考慮されるべきであるのは、公開された明細書の発明の詳細な説明の記載等であって、これに開示されていない従来技術は発明の詳細な説明の記載等に勝るものではない。

(6) 仮に、控訴人主張のとおり、特許発明の技術的範囲の解釈において、従来技術から明確になる事柄については、それ以上発明の詳細な説明の記載等により限定して解釈すべきではないとすることが許されるならば、発明の詳細な説明の記載等とは無関係に、特許請求の範囲の解釈の名の下に、随意に新たな技術を当該発明として取り込むことにもなりかねず、このような結果が、上記発明の公開の趣旨に反することは明らかである。

#### 4. 本件特許発明1の構成要件の分説

- A-1 複数個のピクセルからなる区域毎に独立した表示内容を指示するデータを記憶するマップと、
- A-2 垂直方向読出信号および水平方向読出信号が入力され、指定された回転量に対応した**第 1 の読出信号**および**第 2 の読出信号**を出力する**座標回転処理手段**と、
- A-3 **図形発生手段**と、を備え、
- B 前記第 1 の読出信号を前記マップに供給して該マップより**読出順序データ**を得、該読出順序データと前記第 2 の読出信号とを前記図形発生手段に供給して図形データを得、該図形データによって図形表示を行う図形表示装置であって、
- C **前記図形発生手段は、ピクセル単位で、前記区域毎の独立した表示内容の読出順序データを受けて該読出順序データに対応する図形データであって前記第 2 の読出信号によって特定されたピクセルデータを得、図形を回転表示する**
- D ことを特徴とする図形表示装置

## 5. 被控訴人製品の構成

以下に記載する携帯型ゲーム機（商品名「ゲームボーイアドバンス（以下GBA）」）

### (1) 被控訴人製品目録1

- ①ディスプレイ画面上の**X方向座標算出タイミング**、及び**Y方向累積加算タイミング**を示す**タイミング信号と回転角度を含むパラメータ**とに基づいて**ピクセル毎に単一の座標を生成し、出力する演算回路**と、
- ②スクリーンデータの領域と、1つのキャラクタが縦8ピクセル×横8ピクセルからなる絵柄を記憶したキャラクタデータの領域とを含む画像メモリと、
- ③当該単一の座標のうち上位ビットに基づいて画像メモリのスクリーンデータの領域から単一のキャラクタコードを得、
- ④当該単一のキャラクタコードと当該単一の座標のうち下位各3ビットとに基づいてピクセル毎に画像メモリのキャラクタデータの領域内のキャラクタから単一のピクセルデータを得て、
- ⑤該単一のピクセルデータをディスプレイ画面上に表示する  
携帯ゲーム機である。

### (2) 動作の説明

- ①ディスプレイ画面上のX方向・Y方向に対応するX方向座標算出タイミング、及び、Y方向累積加算タイミングを示すタイミング信号入力と回転角度を含むパラメータにより演算回路が動作する。
- ②演算回路の動作は、ディスプレイ画面上のX方向・Y方向の変換前の座標を、回転角度を含むパラメータと共に走査線の動く時々刻々のタイミングで変換後の座標へ座標変換を行う。
- ③演算回路によって生成された当該単一の座標のうち、上位ビットに基づいて画像メモリのスクリーンデータの領域から単一のキャラクタコードを得る。
- ④次に、得られた単一のキャラクタコードが指定する画像メモリのキャラクタデータの領域に記憶されている縦8ピクセル×横8ピクセルからなるキャラクタのうち、演算回路から出力された単一の座標のうち下位各3ビットで1ピクセルを特定し、得られた単一のピクセルデータをディスプレイ画面上に表示する。
- ⑤演算回路がある角度をもって座標を生成したときには、演算回路によって生成された該単一の座標のうち上位ビットに基づいて画像メモリのスクリーンデータの領域より得られた単一のキャラクタコードと、演算回路から出力される単一の座標のうち下位各3ビットとに基づいてピクセル毎に該キャラクタデータの領域から単一のピクセルデータを得て、得られた単一のピクセルデータをディスプレイ画面上に表示し、これによって画面全体の画像の回転表示が行われる。

### (3) 被控訴人製品目録2及び3（省略）