

知っておきたいソフトウェア 特許関連判決（その 21）

—知財高裁審決取消事件—

ソフトウェア委員会 大江 憲

1. 判決の要約

- (1) 事件番号：平成 19 年（行ケ）第 10366 号
- (2) 判決言渡日（判決）：平成 20.6.18
- (3) 出願番号：特願 2000-173231 号
- (4) 審判：不服 2006-19626 号
- (5) 発明の名称：ゲーム機における画像処理方法及び
当該方法を実行可能なプログラムを記憶した記憶部

2. 事案の概要

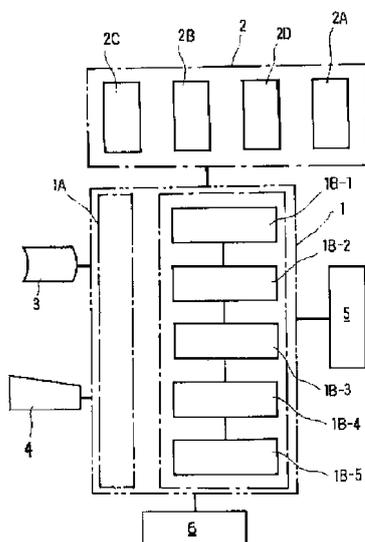
本件は、本願（特願 2000-173231 号）が特開平 6-259573 号公報（以下「甲 1」という）との関係で進歩性なしとした拒絶審決の取り消しを求める審決取消訴訟である。裁判所は、原審決を維持した。

3. 本願発明の内容

人間の目では、風景等は、ピントの合ったところで視認され、ピントの合っていないところでは惚けて視認される。本願発明は、ゲーム画面上でピントずれを表現し、映像のリアリティを高める。

- 1 演算処理手段
- 1A ゲーム空間演算処理手段
- 1B 画像演算処理手段
- 1B-1 モデリング処理
- 1B-2 クリッピング処理
- 1B-3 透視変換処理
- 1B-4 レンダリング処理
- 1B-5 テクスチャマッピング処理
- 2 3次元立体データ記憶部
- 2A ポリゴン頂点情報記憶部
- 2B 光源情報記憶部
- 2C 環境光情報記憶部
- 2d カラー情報記憶部
- 3 ゲームプログラム記憶部
- 4 ゲーム入力部
- 5 モニター
- 6 視線センサ

図 1



【請求項 1】

ゲームプログラムやゲームプレーヤのゲーム入力操作によって進行するゲームに応じて、その都度、ゲーム機内で演算処理手段により 3 次元の演算処理を行い、前記ゲーム機のゲーム画面に映像を表現するゲーム機における画像処理方法であって、

前記演算処理手段が、ワールド座標系に複数のオブジェクトを配置するステップと、

前記演算処理手段が、ワールド座標系に配置された前記複数のオブジェクトから、ゲームプレーヤのゲーム入力操作に応じて特定のオブジェクト又はその特定のオブジェクトの特定の部位を適宜変更しつつ選定し、この選定した特定のオブジェクト又はその特定のオブジェクトの部位にピントが合うように設定するステップと、

前記演算処理手段が、前記ピントが合うように設定された特定のオブジェクト又は特定のオブジェクトの特定の部位から奥行きに応じて漸次強くなるぼかし処理を他のオブジェクトに施すステップとを含み、上記ステップを繰り返し、前記ゲーム画面に前記オブジェクトが動くような動画表現を行うことを特徴とするゲーム機における画像処理方法。

4. 原審決及び裁判所の判断

原審決では、特定のオブジェクトにピントを合わせる甲1の発明を周知のゲーム装置における画像処理方法に適用し、本願発明の構成とすることは当業者にとり容易であると判断した。裁判所もかかる判断を維持した。

5. 考察

本件では、裁判所は、甲1の発明の適用対象である仮想現実技術と、ゲーム装置における画像処理技術とは、どちらも同じ仮想現実（VR）技術であると判断している。そして、裁判所は、3次元グラフィック画像において、従来よりも格段の現実感及び立体感を表現できる甲1の発明を、ゲーム装置における画像処理方法に適用することには、十分な動機付けが存在する、と判断している。

また、出願人は、ゲーム装置では、毎秒50枚～60枚の非常に速いフレームで画像が表示され、甲1の発明とは相違する点を主張するが、裁判所は、甲1は高速に表示することを排除しないから、この主張は採用できないと判断している。

ここで、裁判所の上記の判断について検討する。

最初に、裁判所による「十分な動機付けが存在する」という判断について検討する。

先ず、甲1の発明及びゲーム装置のどちらにおいても、コンピュータによる3次元グラフィックスが利用されており、画面には、仮想空間及びそこに配置されたオブジェクトを任意の面に投影して得られた画像が表示される。更に、甲1には、人間の頭部に取り付けられた注視点検出手段によって、ピント合わせの対象

となる注視点の検出が行われる例が開示されており、これを、ゲーム装置のコントローラと同様の入力手段とみなすこともできる。従って、裁判所による「十分な動機付けが存在する」という判断は妥当であると考えられる。

次に、出願人による相違点の主張に対する裁判所の判断について検討する。

実際に、ゲーム装置での演算処理は、静止画を作成する場合の演算処理とは異なり、速いフレームレートに対応する必要がある。よって、ゲーム画面上で、本発明の「ぼかし処理」を行うには、速いフレームレートに対応するために、特有の演算処理が必要になると考えられる。しかしながら、本願の明細書には、速いフレームレートに対応するための特有の演算処理は、記載されておらず、本願発明と甲1の発明とが相違する、とする根拠は乏しいと考えられる。そして、このような状況下では、裁判所は、特有の演算処理について考慮することはできず、本願発明と甲1の発明との相違点を認定することは不可能と思われる。従って、出願人による相違点の主張に対する裁判所の判断も妥当と考えられる。

以上の検討から、本件における裁判所の判断は妥当であると考えられる。

但し、本願明細書に、速いフレームレートで画面を切り替える度に「ぼかし処理」を実行するための特有の演算処理が開示されていたならば、異なった結果になっていたのではないだろうか。この場合は、出願人の主張する相違点が認定され、更に、甲1の発明をゲーム装置における画像処理方法に適用することの困難性が明確になると考えられるからである。

本判例から、ソフトウェア関連発明のように、発明特定事項が機能によって表現される発明においては、特に、明細書中に、当該機能を実現するための処理を具体的に記載することが、重要になると考えられる。

以上
(原稿受領 2010. 4. 16)