

平成17年(行ケ)第10118号 審決取消(特許)請求事件
(旧事件番号 東京高裁平成16年(行ケ)第526号)
口頭弁論終結日 平成17年9月15日
判 決

原告 訴訟代理人弁理士 同 同 被告 指定代理人 同 同 同	被告 告	サミ 米竹 三特 鉄二 高高 伊	一山 山島 許庁 宮橋 木藤	株式 社幸 明規 中郎 久史 彰男	嶋	誠
--	---------	---------------------------------	----------------------------	----------------------------------	---	---

- 主
1 原告の請求を棄却する。
2 訴訟費用は原告の負担とする。
事実及び理由

第1 請求

特許庁が不服2004-13948号事件について平成16年10月13日にした審決を取り消す。

第2 事案の概要

本件は、原告が特許出願をしたところ特許庁から拒絶査定を受けたためこれを不服として拒絶査定不服審判を請求したが、同庁から審判請求不成立の審決を受けたため、その取消しを求めた事案である。

第3 当事者の主張

1 請求原因

(1) 特許庁における手続の経緯

原告は、平成5年8月10日出願した特願平5-198127号の一部を分割して、平成12年9月8日、発明の名称を「スロットマシン」とする特許出願(甲7。以下「本件特許出願」という。)をしたが、平成16年5月28日(起案日)に特許庁から拒絶査定を受けたので、平成16年7月5日、これに対する不服審判を請求し、特許庁は、この請求を不服2004-13948号事件として審理したが、その手続の中で原告は、平成16年7月26日付け手続補正書(甲8)による補正(以下「本件補正」という。)をした。しかし特許庁は、平成16年10月13日に「本件審判の請求は、成り立たない。」との審決をし、その謄本は平成16年10月28日原告に送達された。

(2) 発明の内容

ア 本件補正(甲8)により補正された明細書(以下「本件明細書」という。)の特許請求の範囲は、下記のとおりである。

記

【請求項1】外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールと、各回転リールの回転を個別に停止させるためのストップ信号を出力させるストップスイッチと、
前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、
上記リール駆動制御手段は、
ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させるように各回転リールを停止制御し、
上記スロットマシンは、
上記リール駆動制御手段の停止制御により出現する特定種類の停止図柄の組み合わせを予め記憶したリーチ目記憶手段と、
上記リール駆動制御手段からのリール位置情報に基づいて判別した、停

止制御の結果によって出現した停止図柄の組み合わせが前記リーチ目記憶手段に記憶された特定種類の停止図柄の組み合わせと一致したことを条件に、リーチ目出現信号を出力するリーチ目判定手段と、

前記リーチ目判定手段からのリーチ目出現信号にもとづいて、遊技者にリーチ目が出現したことを報知するリーチ目報知手段と、

を備え、

前記特定種類の図柄の組み合わせには、一つの回転リールを除く他の回転リールの図柄は、いずれの種類の図柄であってもよい特殊な図柄の組み合わせを含むことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】リーチ目報知手段は、ボーナスフラグの発生の如何にかかわらず、遊技者にリーチ目が出現したことを報知することを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

(3) 審決の内容

ア 審決の詳細は、別添審決写し記載のとおりである。

その要旨とするところは、本件特許出願の特許請求の範囲の【請求項1】に記載された発明（以下「本願発明」という。）は、後記イの引用例1（甲1）に記載された下記引用発明及び周知技術に基づいて当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法29条2項の規定により特許を受けることができないとしたものである。

記

・引用発明

「3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有するスロットマシンにおいて、ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が揃うリーチ目が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」のリーチ目が出やすくなり、前記「単チェリー」のリーチ目は、左列のチェリーの図柄を除く他の列の図柄は任意の図柄であるスロットマシン。」

イ 審決の引用した引用例及び周知例

(ア)引用例1：平成3年（1991年）12月25日株式会社総合図書発行「パチスロ必勝本漫画ローレンス12月号増刊」100頁の上段9ムサシの説明及び下段スーパーセブンの説明（甲1）

(イ)引用例2：特開平3-114482号公報（甲2）

(ウ)引用例3：実願平2-81073号（実開平3-29178号）のマイクロフィルム（甲3）

(エ)引用例4：特開平3-75078号公報（甲4）

(オ)周知例1：平成2年（1990年）12月21日株式会社双葉社発行「パチスロ攻略マガジンNO. 1 パチンコ攻略マガジン増刊12月21日号」14頁～26頁中の18頁～19頁の各種リーチ目によるボーナスフラッグ判断方法に関する点、及び23頁～25頁の「比較4」（甲5）

(カ)周知例2：平成3年（1991年）3月1日白夜書房発行「パチスロ必勝ガイド3」第2巻第2号（通巻第4号）59頁～64頁中の特に61頁中段左の「スベリとは一体、なんですか！？」、及び同頁下段の「目押しは何故必要なのか？全ては損得が基準である！」（甲6）

ウ 本願発明と引用発明との一致点及び相違点

なお、審決は、本願発明と引用発明とを対比し、その一致点と相違点を、下記のように摘示している。

記

<一致点>

「外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールと、各回転リールの回転を個別に停止させるためのストップ信号を出力させるストップスイッチと、前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し、前記特定種類の図柄の組み合わせには、一つの回転リールを除く他の回転リールの図柄は、いずれの種類の図柄であってもよい特殊な図柄の組み合わせを含むスロットマシン」である点。

＜相違点１＞

「ボーナスフラグが発生した状態における各回転リールの停止制御が、本願発明では、ストップスイッチの操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させ、該許容範囲を越えている場合に、特定種類の図柄の組み合わせを出現させているのに対し、引用発明では、そのような構成が明らかでない点」。

＜相違点２＞

「本願発明は、リール駆動制御手段の停止制御により出現する特定種類の停止図柄の組み合わせを予め記憶したリーチ目記憶手段と、前記リール駆動制御手段からのリール位置情報に基づいて判別した、停止制御の結果によって出現した停止図柄の組み合わせが前記リーチ目記憶手段に記憶された特定種類の停止図柄の組み合わせと一致したことを条件に、リーチ目出現信号を出力するリーチ目判定手段と、前記リーチ目判定手段からのリーチ目出現信号にもとづいて、遊技者にリーチ目が出現したことを報知するリーチ目報知手段とを備えているのに対し、引用発明は、これらの構成を備えていない点」。

(4) 審決の取消事由

しかしながら、審決は、以下に述べる理由により、違法として取り消されるべきである。

ア 取消事由１（一致点の認定の誤り）

(7) 審決は、「引用発明の「３つの回転リールと、該回転リールに対応した３つのストップスイッチを有するスロットマシン」は、・・・本願発明の「外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールと、各回転リールの回転を個別に停止させるためのストップ信号を出力させるストップスイッチと、前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と、を備えたスロットマシン」に相当する」（審決５頁下第２段落）、「引用発明の「ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が揃うリーチ目」が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」のリーチ目が出やすく」なることと、本願発明の「リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させるように各回転リールを停止制御」することとは、「リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御」することで共通する」（審決５頁最終段落～６頁第１段落）、「本願発明と引用発明の両者は「外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールと、各回転リールの回転を個別に停止させるためのストップ信号を出力させるストップスイッチと、前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し、前記特定種類の図柄の組み合わせには、一つの回転リールを除く他の回転リールの図柄は、いずれの種類の図柄であってもよい特殊な図柄の組み合わせを含むスロットマシン」である点で一致」（審決６頁第３段落）すると認定した。

(i) しかし、引用例１は、雑誌の製品紹介にすぎず、CPU（コンピュータの中央処理装置。以下「CPU」という。）の内部的な処理が記載されていない。すなわち、引用発明には、ストップスイッチの操作と「MUSASHI」がそろったり、あるいは「単チェリー」が出ることとの間の関連性が全く記載されていない。また、仮にストップスイッチの操作に関連して、「MUSASHI」がそろったり、あるいは「単チェリー」が出ると仮定しても、「MUSASHI」や「単チェリー」は小役であるので、当該小役が抽選の結果、当選していることが前提となる。このため、小役の当選時には、当該小役である「MUSASHI」や「単チェリー」の図柄の引き込み、すなわち当該回転リールの停止制御が行われているも

のと予測することも可能ではあるが、当該予測は引用例 1 の記載そのものではない。このため、引用発明には、本願発明の「リール駆動制御手段」に相当する構成が記載されているということとはできない。

また、引用発明では、「MUSASHI」や「単チェリー」が出やすくなることから、「ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させるように回転リールを停止制御」した結果によって実現されたものであることは全く記載されていない。さらに、引用発明には、本願発明の「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」及び「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」の構成については記載されていない。

イ 取消事由 2（相違点の看過）

本願発明は、引用発明とは、審決の認定した相違点 1、2 のほか、相違点 3 として「本願発明は、「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と」を備え、「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」しているのに対し、引用発明では、そのような構成が明らかでない点」においても相違する。

しかし、審決には、上記相違点 3 を看過した誤りがある。

ウ 取消事由 3（本願発明の進歩性の判断の誤り）

(7) 周知技術の認定の誤り

審決は、周知例 1、2（甲 5、6）等に、「ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄以外の特定種類の停止図柄の組み合わせ（リーチ目）を出現させ得るように各回転リールを停止制御すること」（審決 7 頁第 2 段落）が記載され、これらは周知技術であると認定した。

しかし、周知例 1、2 は、引用例 1（甲 1）と同様に雑誌の製品紹介にすぎず、CPU の内部的な処理が記載されていない。

また、審決は、周知例 1（甲 5）等に、「小役とはならないボーナス図柄を構成する「7」の図柄と「7」の代役図柄との組み合わせによってリーチ目を構成すること」（審決 7 頁第 3 段落）が記載され、これは周知技術であると認定したが、この認定も誤りである。

(4) 相違点 1 についての判断の誤り

審決は、相違点 1 に係る構成について、周知技術であると認定した上、その進歩性を否定したが、上記 (7) で述べたとおり、相違点 1 に係る構成は周知技術でないから、審決の相違点 1 についての判断は誤りである。

また、引用発明に、周知例 1、2（甲 5、6）に記載の技術的事項を適用することには阻害要因がある。引用発明の「MUSASHI」や「単チェリー」は、小役であるので、「MUSASHI」や「単チェリー」を出すためには、当該小役に当選していることが必要であるため、引用発明では、ボーナスフラグが発生していても、小役に当選した場合には、「MUSASHI」や「単チェリー」を出そうとする。逆に、周知技術として認定した「ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御」（審決 7 頁第 2 段落）する場合には、引用発明では小役に外れていることが明らかであるから、引用発明では、小役に当選している場合に「ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御」することはあり得ない。小役に外れていることが明らかであるので、引用発明では、周知技術として認定した「該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合」（同）でも、小役である

「MUSASHI」や「単チェリー」のリーチ目が出現する可能性は全くあり得ない。したがって、審決が周知技術として認定した「ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄以外の特定種類の停止図柄の組み合わせ（リーチ目）を出現させ得るように各回転リールを停止制御すること」（同）を、引用発明に適用できる可能性は全くない。

（ウ）相違点2についての判断の誤り

審決は、相違点2についての判断に当たって、引用例2、3（甲2、3）に記載された「スロットマシンにおいて、回転リールで「リーチ」あるいは「入賞を構成する絵柄の組み合わせの一部」が揃い、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等であることを判定して、遊技者へ報知する」（審決7頁最終段落～8頁第1段落3）ことが周知技術であると認定したが、当該技術的事項は、引用例2、3の2件の公報に記載されているにすぎず、周知技術ではない。

また、審決は、「引用発明において、リールが、特定種類の図柄の組合せ、すなわち、リーチ目である場合に、当該リーチ目を見落としてボーナス図柄を出現させるチャンスを逸することがないように、前記周知技術である入賞の可能性のある所定の図柄でリールが停止したことを報知する報知手段の構成を採用して、相違点2に係る本願発明の構成とすることは、引用発明と前記周知技術とが、遊技者が入賞のチャンスを見逃す不利益を未然に防止するという課題で共通するので、当業者にとって格別困難なことではない」（審決8頁第2段落）と判断した。確かに、引用発明には、「単チェリー」の「リーチ目」が記載され、引用例2（甲2）には、「リーチランプ70」（3頁左下欄第2段落、第1図、第2図）が記載されているから、引用発明と引用例2を組み合わせると、引用発明において、「単チェリー」の「リーチ目」が出現した場合に、引用例2の「リーチランプ70」を点灯することとなる。しかし、引用発明に、引用例2、3に記載の技術的事項を適用することには阻害要因がある。すなわち、引用発明の「リーチ目」である「MUSASHI」や「単チェリー」は、小役であるので、メダルが払い出され、また、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯あるいは点滅して報知されるため、小役の入賞を、入賞ランプで報知していたのに、引用例2の「リーチランプ」を点灯させて二重に報知することに技術的意義を見いだすことは困難である。

（エ）本願発明の顕著な作用効果の看過

本願発明は、請求項2の記載からも明らかとおり、「ボーナスフラグの発生の如何にかかわらず、遊技者にリーチ目が出現したことを報知する」ものであり、ボーナスフラグが成立した場合を前提とする引用例1～3（甲1～3）、周知例1、2（甲4、5）の構成、作用効果からは予測することができない顕著な作用効果を奏するものである。すなわち、引用発明のように小役の場合には、メダルが払い出され、また、入賞ランプを点灯あるいは点滅して報知されるので、リーチ目を報知する必要性がない。引用例2、3の場合には、「リーチ目」でなく、「リーチ」を報知しているので、「リーチ」は遊技者から一見して分かり、遊技者の単なる見落としを防止しているにすぎない。「リーチ」は、「2つの回転リールを止めた時点で、残りのひとつの回転リールの絵柄さえ合えば入賞するというチャンス」（引用例2〔甲2〕の2頁左下欄第1段落）をいうのに対し、「リーチ目」は、「例えば「7」「7」「チェリー」（本件明細書〔甲8添付〕の段落【0024】）のように、「リーチ」を含む概念であるが、「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せ、「例えば「7」「チェリー」「チェリー」（同前）をも含む概念である。このため、本願発明の場合には、「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを含むので、「リーチ」の場合と異なり、遊技者から一見して「リーチ目」であることが分かりにくく、遊技者が「リーチ目」を記憶しておく必要があり、「比較的遊技経験の浅い「遊技者」は、「リーチ目」を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていたが、本願発明は、「確実にリーチ目の出現を報知することで、リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない、比較的遊技経験の浅い遊技者に対しても、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する手段として利用できるスロットマシンを提供することができる」（本件明細書の段落【0032】）」という顕著な作用効果を奏するものである。

2 請求原因に対する認否

請求原因(1)ないし(3)の各事実はいずれも認めるが、(4)は争う。

3 被告の反論

審決の認定判断は正当であり、原告主張の取消事由は理由がない。

(1) 取消事由1（一致点の認定の誤り）に対し

原告が主張するように、引用例1（甲1）にはCPUの内部的処理の明示的記載はない。しかし、審決は、本件特許出願時における技術常識に照らし、引用例1に記載されている事項から引用発明を認定するとともに、引用発明の各構成が、本願発明の各構成とどのように対応しているかを検討しているのである。引用例1には明示的記載がないが、ストップスイッチからのストップ信号に基づいて各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段を備え、所定図柄を出現させるフラグが発生されているにもかかわらず、前記所定図柄を停止できない場合に、前記所定図柄以外の図柄を出現させるという構成は、スロットマシンにおいて一般的に行われている内部的な処理である。特開昭59-40883号公報（乙1。以下「乙1公報」という。）、特開昭59-186580号公報（乙2。以下「乙2公報」という。）に記載されているような一般的なスロットマシンのリールの停止制御に関する技術からみて、ボーナス図柄等の所定図柄を出現させるフラグが発生している状態でストップスイッチが操作され、該フラグが発生されているにもかかわらず、前記所定図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、前記図柄以外を出現させ得るように停止制御するということが周知技術であるといえる。さらに、周知例1、2（甲5、6）の記載からみて、ボーナスフラグが発生している状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、特定種類の停止図柄の組合せ（リーチ目）を出現させるように、各回転リールを停止制御する構成とすることは、乙1公報及び乙2公報等に記載されているように、所定の図柄を出現させるためにリールを停止制御することが技術常識であることを考慮すれば、周知技術であるといえる。引用例1の「リーチ目は単刀直入でわかりやすく、ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」が出やすくなる。MUSASHIはどのラインに揃ってもリーチ目だが、上段で揃うのは信用度が低いのはずしてある・・・。また、「MUSASHI」は通常時でも揃うことがあるので、短い間隔で2～3回揃ってはじめて確実なリーチ目といえる。・・・レギュラーのリーチ目となる単チェリー・・・も通常時に出ることがあるので、やはり短時間に2～3回揃って確実といえる」（上段9ムサシの説明）との記載から、当該引用例1には、構成についての具体的な記載はないものの、スロットマシンにおいて「リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御」する技術が開示されているといえる。したがって、リールの停止制御に関する前記周知技術を踏まえれば、引用発明は、ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチを操作して、ボーナス図柄を停止できない場合には、リーチ目を出現させ得るようにしているものであるから、当該リーチ目を出現させるために各回転リールを停止制御するものであるといえる。そうすると、本願発明も引用発明も、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、特定種類の停止図柄の組合せとして、特定種類の停止図柄の組合せを出現させ得るように各回転リールを停止制御することを含むリール駆動制御手段を有するものであるということができるから、審決の一致点の認定に誤りはない。

(2) 取消事由2（相違点の看過）に対し

原告のいう相違点3に係る「本願発明は、「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と」を備え、「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」ているとの構成は、上記(1)で述べたように、本願発明と引用発明との一致点の構成である。

したがって、審決が相違点3を認定しなかったことに誤りはない。

(3) 取消事由3（本願発明の進歩性の判断の誤り）に対し

ア 原告の主張(7)（周知技術の認定の誤り）について

周知例1, 2（甲5, 6）には、確かにCPUの内部的な処理の明示的記載はない。しかし、審決は、引用例1（甲1）と同様、本件特許出願時における技術常識を参酌して、周知例1, 2に記載されている事項が周知技術であると認定したものである。乙1公報や乙2公報に記載されているような一般的なスロットマシンの制御に関する技術を踏まえると、周知例1, 2に記載のスロットマシンは、その外部から観察した現象を実現するために、CPUの内部的な処理により、回転リールを所定の駆動制御あるいは停止制御を行っているものであるということができる。したがって、周知例1, 2には、「ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御すること」が、一般的なスロットマシンにおいて周知技術として記載されているものであり、審決の周知技術の認定に誤りはない。

イ 原告の主張(4)（相違点1についての判断の誤り）について

原告の「MUSASHI」や「単チェリー」は、小役であるので、「MUSASHI」や「単チェリー」を出すために、当該小役に当選していることが必要である」という主張や、「ボーナスフラグが発生していても、小役に当選した場合には、「MUSASHI」や「単チェリー」を出そうとする」という主張は、引用例1（甲1）の記載に基づくものではない。

仮に、引用発明のスロットマシンが、原告の主張するような仕様となっているとしても、一致点とした、「ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組合せ（被告注；「MUSASHI」や「単チェリー」）を出現させ得る」ものであることには変わりはない。そして、ボーナスフラグの成立に加え、小役フラグの成立がリーチ目の出現に関係し、リーチ目を生起させる契機が引用発明と周知技術とで相互に相違するとしても、ボーナスフラグ発生の可能性を知らせるために、リールを停止制御してリーチ目を出現させるという点では両者は変わらない。そうすると、周知例1, 2（甲5, 6）に記載されている周知技術である「ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄以外の特定種類の停止図柄の組み合わせ（リーチ目）を出現させ得るように各回転リールを停止制御する」構成を、引用発明のリーチ目を出現させる手段として適用することに阻害要因はない。

ウ 原告の主張(6)（相違点2についての判断の誤り）について

リーチ等の入賞の可能性がある場合に報知することは、引用例2, 3のほかにも、実願昭58-128412号（実開昭60-37379号）のマイクロフィルム（乙3。以下「乙3刊行物」という。）、特開平4-364872号公報（乙4。以下「乙4公報」という。）及び実願平3-66501号（実開平5-11981号）のCD-ROM（乙5。以下「乙5刊行物」という。）にも記載されており、周知技術であるといえる。

また、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯あるいは点滅して報知されるとの原告の主張は引用例1（甲1）の記載に基づくものではない。仮に、引用発明のスロットマシンが、原告の主張するような、小役の入賞を報知する入賞ランプを備える仕様になっているとしても、「MUSASHI」がそろり図柄や「単チェリー」図柄以外にも小役図柄が存在することが一般的であって、その際には、小役図柄のうち一部（「MUSASHI」がそろり図柄や「単チェリー」図柄）のみがリーチ目を兼ねているものとするのが自然である。その場合、小役図柄のうちリーチ目を兼ねない図柄が出現したときには、入賞の報知のみを行い、小役図柄のうちリーチ目を兼ねる図柄が出現したときには、入賞の報知とともにリーチ目出現の報知をも併せて行なうように引用発明を構成することは十分想定される。そうすると、小役図柄出現の際に、入賞ランプのみでの報知と、入賞ランプ及びリーチ目出現ランプの双方での報知とにより、小役図柄の種類を報知することに技術的意義

がないとはいえないから、引用例 2, 3 等に記載されている周知技術を引用発明に適用することに阻害要因があるとはいえない。また、引用発明は、周知例 1, 2 に記載されているように数あるリーチ目の種類のうち、その中の一つとして小役であるものを単に採用しているにすぎない。すなわち、「リーチ目の出現」という入賞の可能性に対して、引用例 2, 3 (甲 2, 3) 等に記載の周知技術であるところの、入賞の可能性のある所定の図柄でリールが停止したことを報知する報知手段を適用することは、引用発明も周知例 1, 2 もスロットマシンという同一技術分野に属するものであり、当該技術分野において、遊技に対する注意力を喚起して入賞を逸することを防止するという課題は常に存在するものであるので、阻害要因があるとはいえない。

エ 原告の主張(エ) (本願発明の顕著な作用効果の看過) について

引用例 2, 3 (甲 2, 3), 乙 3 刊行物, 乙 4 公報及び乙 5 刊行物に記載の周知技術は、遊技者から一見して分かる「リーチ」を遊技者が単に見落とすことを防止するために、「リーチ」を報知しているものであり、このように、遊技経験の多少にかかわらず、漫然と長時間にわたって遊技をしていけば、一見して判別できる「リーチ」でさえも見落とす可能性があり、ましてや「リーチ目」のように入賞の可能性のあることが一見して分かり難いものについては、その出現を報知する必要があることは当業者が当然予測できることである。そうすると、前記周知技術が、入賞のチャンスである旨を遊技者へ報知して、遊技に対する注意力を喚起して入賞を逸することがないようにすることを目的としていることを踏まえれば、引用発明においても、遊技経験の多少、あるいは、「リーチ目」の記憶にかかわらず、「リーチ目」出現という入賞のチャンスを逃す不利益を防止するという課題が存在する蓋然性が高く、当該課題を解決するために、「リーチ目」を報知する構成とした際に、本願発明の奏する「リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない遊技者に対しても、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する」という作用効果は、比較的遊技経験の浅い遊技者が遊技したとすれば、引用発明及び周知技術に基づいて、当業者が当然予測できるものである。

第 5 当裁判所の判断

1 請求原因(1) (特許庁における手続の経緯), (2) (発明の内容) 及び(3) (審決の内容) の各事実、いずれも当事者間に争いがない。

2 取消事由 1 (一致点の認定の誤り) について

(1) 原告は、引用例 1 は、雑誌の製品紹介にすぎず、CPU の内部的な処理が記載されていないから、本願発明の構成のうち、①「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」、及び②「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生され、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」を備えておらず、審決の一致点の認定は誤りであると主張する。

(2) 確かに、引用例 1 には、上記①, ②に係る CPU の内部的処理について明示的な記載はない。しかし、特許法 29 条 1 項 3 号の「刊行物に記載された発明」は、刊行物に記載されている事項及び記載されているに等しい事項から把握される発明をいうところ、「記載されているに等しい事項」とは、記載されている事項から当該特許出願時における技術常識 (当業者 [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] に一般的に知られている技術 [周知技術, 慣用技術を含む。] 又は経験則から明らかな事項をいう。) を参酌することにより導き出せるものをいうと解されるので、審決の認定した一致点が、本件特許出願時の技術常識に照らして、引用例 1 に記載されているに等しい事項から把握することができるか否かについて検討する。

ア そこで、上記①の点について検討する。

(7) 本件明細書 (甲 8 添付) には、次の記載がある。

「【従来の技術】従来、この種のスロットマシンにおいては、外周に複数種類の図柄の表示された回転リールを横 3 列に並列し、各回転リールを回転することで、その表面に表示された図柄が表示部に移動表示される。そして、ストップスイッチを操作すると各回転リールが停止し、停止した回転リールに表示された図柄の組み合わせにより、遊技者に所定枚数のメダルを払い出している。また、表示部に停止表示された図柄の組合せが、予め定めた一定の図柄の組み合わせであるボーナス図柄であった場合には、遊技者にとって通常遊技よりもさらに有利なボー

ナスゲームを行わせている。そして、このスロットマシンは、ボーナス図柄を平均して出現させるため、ボーナスフラグが発生したときに、ボーナス図柄が出現するように形成されている。そして、このボーナスフラグが発生した場合には、遊技者によって操作されるストップスイッチの操作タイミングが多少ずれていたとしても、これが所定の許容範囲内にあるときには、ボーナス図柄を出現させるよう回転リールを停止制御するものが知られている。」（段落【0002】）

（イ）また、乙1公報には、次の記載がある。

a「スロットマシンは通常第1図に示すような外観を有しており、ハンドル（1）を引き3個のリール（2a）、（2b）、（2c）を回転せしめ、自動的または停止ボタン（3a）、（3b）、（3c）の押圧により3個のリールを順次停止せしめて絵柄の組合せにより所定の数のメダルを排出する。」（2頁左上欄最終段落～右上欄第1段落）

b「このようにフリーランの状態のデータが常に入力されているラッチ（9）に前記タイマ（6）からのハンドル信号が入力すると、ハンドル信号の入力時のデータに基づく乱数情報（配当テーブルメモリ（13）のアドレス情報）がラッチ（9）からの比較演算部（12）に送られる。比較演算部（12）は、絵柄の組合せおよびそれに対応する配当のテーブルがストアされている配当テーブルメモリ（13）から、乱数情報に基づくアドレスにストアされている絵柄の組合せおよび配当を読み取る。」（2頁右上欄最終段落～左下欄第2段落）

c「比較演算部（12）では前記乱数によりランダムに決定された絵柄の組合せ情報と絵柄位置検出部（20）からの現在位置情報とを比較演算し、リール停止位置情報をリール停止部（24）のダウンカウンタ（25）に出力する。リール停止位置情報は、リールを所定回数回転させたのち絵柄表示位置から所定のコマ数以内に目的とする絵柄が入ったときに出力される。」（2頁右下欄最終段落～3頁左上欄第1段落）

d「ダウンカウンタ（25）では入力されたリール停止位置情報をフォトセンサ（15b）でえられる1コマごとのカウンタ信号によりカウントダウンする。カウントダウンされた信号はコンパレータ（27）に送られ、コンパレータ（27）はその内容が零になったときタイマ（28）を介してソレノイド（29）に停止信号を送り、リールを目的とする絵柄が表示される位置で停止せしめる。」（3頁左上欄第2段落）

e「また、リールの停止をリール停止ボタン（3a）、（3b）、（3c）の押圧によって行なうこともできる。そのばあい、停止ボタンの押圧により生じた信号を停止信号部（34）での波形成形部（35）で波形を成形したのち比較演算部（12）に停止信号を送る。停止信号が入力されると比較演算部（12）では前記と異なり、停止信号入力時現在の絵柄から所定コマ数内に前記乱数によって決定された絵柄があるか否かを比較し、もしその絵柄があるならその位置でリールを停止させるためのリール停止位置情報をダウンカウンタ（25）に出力し、もし所定コマ数内に目的とする絵柄がないときは所定のリール停止位置情報をダウンカウンタ（25）に出力する。したがって停止ボタンを採用するときは遊戯者の意思をも加えることができ、さらにゲーム性を高めることができる。」（3頁左下欄第1段落～第2段落）

（ウ）また、乙2公報には、次の記載がある。

a「スタートレバーの操作により回転駆動される複数のリールと、これらのリールを停止させるリールストップ手段とを有するスロットマシンにおいて、前記リールの回転駆動後に、順次発生される乱数列から一つの乱数を特定するサンプリング手段と、前記特定された乱数が確率テーブル中のいかなる群に属するかを比較照合する手段と、前記比較照合の結果を入賞ランク別のリクエスト信号として出力するリクエスト発生手段と、前記リクエスト信号を評価し、前記リールのストップ位置を設定すると共に、前記リールストップ手段を制御するリールストップ制御手段とを備えたことを特徴とするスロットマシン。」（1頁左下欄の「特許請求の範囲」第1項）

b「前記リールを停止させるべく操作されるストップボタンを設け、前記リールストップ制御手段がこのストップボタンの操作信号によって起動される特許請求の範囲第1項に記載のスロットマシン。」（1頁左下欄～右下欄の同第2項）

c「スタートレバー操作により、3つのリールが回転され、所定時間の経過後、後述するヒットリクエストの設定（入賞の有無を照合）を行なってリール

ストップのためのストップボタンの操作の有効化およびその表示のためのストップランプ（第1図中27に対応）を点灯させる。・・・ストップボタンに対応したリールが回転中、かつストップボタンが操作された場合に、そのリールをストップさせることになる。・・・すべてのリールが停止した判断が得られるとゲーム終了となり、・・・入賞判定処理、入賞の場合メダル払い出し処理がなされる。」（3頁左下欄第2段落～右下欄第1段落）

d「ゲーム開始後例えばスタートレバーの操作後の所定のタイミング信号（この時点で各リールは定常回転されることが好ましい。）により、その時点で乱数値RAM80（第8図）に存在する乱数値をそのゲームの乱数値として決定する。こうして決定された乱数値は・・・入賞確率テーブルと照合され、大ヒットに該当する数値であれば大ヒットリクエスト信号の発生、また中ヒットに該当する数値であれば中ヒットリクエスト信号の発生というように小ヒットまでの判断、処理がなされいづれかのヒットリクエストが発生されるかあるいはヒットリクエストなしかがチェックされることになる。」（5頁左上欄最終段落～右上欄第1段落）

e「大、中、小の各ヒットの例としては、大ヒットが15枚のメダル支払いの後ボーナスゲームができるようになるもの、中ヒットが10～15枚のメダル支払い、小ヒットが2～5枚程度のメダル支払など適宜設定される。ボーナスゲームとしては、例えばメダル1枚の投入毎に1個のリールのみでゲームを実行し、その1個のリールについてある種のシンボルマークが出ればそのまま15枚のメダル支払いがなされ、このような手順で数回のゲームができるようにすることなどが考えられる。」（5頁右下欄第2段落）

f「ストップボタンが操作された時点から限られた時間内にリールを停止させ、しかも可能な限り得られたヒットリクエストに応じたシンボルマークの組み合わせでリールを停止させるようにするものである。・・・このようにシンボルマークをチェックして、すでにセットアップされたヒットリクエストに対応するシンボルマークの組み合わせを得るのに必要なシンボルマークがその5個のチェック範囲内にあればそこでリールを停止させることになる。」（6頁左下欄第2段落～右下欄）

g「各ラインでのシンボルコードの組み合わせを、入賞のシンボルコードの組み合わせと共にこれに対応した支払メダル数、またボーナスゲームの有無がメモリされている入賞シンボルテーブルと照合される。・・・さらにRAM5には得られたヒットに応じたエリア、すなわち大ヒットエリア5a、中ヒットエリア5b、小ヒットエリア5c、ヒットなしのエリア5dにフラグがセットされる。」（7頁左下欄～右下欄第1段落）

(イ) 本件明細書の上記(ア)の記載によれば、①ストップスイッチを操作すると各回転リールが停止し、停止した回転リールに表示された図柄の組合せにより、遊技者に所定枚数のメダルが払い出されること、②ボーナスフラグが発生したときに、ボーナス図柄が出現するように形成されていること、③ボーナスフラグが発生した場合には、ストップスイッチの操作タイミングが多少ずれていたとしても、これが所定の許容範囲内にあるときには、ボーナス図柄を出現させるよう回転リールを停止制御すること、というスロットマシンにおける内部的処理は、本件特許出願前から従来技術として当業者に一般的に知られていたことが認められる。そして、本件特許出願前の公知刊行物である乙1公報及び乙2公報には、前記のとおり、スロットマシンにおける内部的処理が詳細に記載されているのであるから、一般的なスロットマシンの上記内部的処理は、本件特許出願時の技術常識であったと認めることができ、引用例1（甲1）にその内部的処理についての明示的な記載がなくても、本件特許出願時の上記技術常識を参酌すれば、当業者は引用例1のスロットマシンにおけるCPUの内部的処理を把握することができたものと認めることができる。そして、引用発明について、本件特許出願時の技術常識であるスロットマシンにおける内部的処理に照らせば、上記①の「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」は、本件明細書の上記記載のほか、上記のとおり(イ)（乙1公報）の上記a、e及び(ウ)（乙2公報）の上記a、b、c、fにも記載されており、本件特許出願時の技術常識であったことが明らかである。

イ 次に、上記②の点について検討する。

(ア) 周知例1（甲5）には、図面とともに、次の記載がある。

a「今度は、ボーナスフラグが成立したときについて話そう。ボーナスフラグが成立しないと、その絵柄はそろわない。これは当たり前。しかし、

ボーナス絵柄は、小役と違って絵柄の数が少ない。だから、ボーナスフラッグが成立しても、すぐにそろってくれる訳じゃないんだ。そこで活躍するのが、ストップボタンだ。フラッグが成立したボーナス絵柄を、ストップボタンを使って狙うワケ。これが目押しというヤツだ。」（18頁第4段第3段落～最終段落）

b「では早速、ボーナスフラッグを判断する、いくつかの方法について話をしよう。最も代表的なものが、ボーナス絵柄のテンパイ形である。ユニバーサル系の機種は、特定の有効ラインに7がテンパイ（つまり、2つ並ぶ）すれば、ボーナスフラッグが成立したと判断できる。」（19頁第2段第1段落～第2段落）

c「次に代表的なものが、リーチ目によるフラッグ判断方法である。前述の「ボーナスフラッグのテンパイ形」も、この仲間といえる。このリーチ目というのは、大きく2種類に分けることができる。1つはボーナスフラッグが成立したことで、特定の小役が頻繁に出てくるもの。・・・もう1つは、7と7の代役絵柄が、有効ラインに並ぶものである。」（19頁第3段第2段落～4段第2段落）

d「そして、3番目のボーナスフラッグ判断方法は、リールのスベリに注意することだ。パチスロは機種に関係なく、フラッグが成立した絵柄をそろえたがるという特徴を持っている。そして、ストップボタンを押した瞬間にリールが止まらずに、その絵柄を出そうと、リールがずべるのだ。リールのスベリ幅は、最大で4コマというのも、頭にいれておこう。」（19頁第4段第3段落～最終段落）

e「この機種は、いずれかのボーナスフラッグが成立すると、単チェリーの抽選確率が引き上げられ、高い確率で出現するようになる。つまり、単チェリーがこの機種のリーチ目となるわけだ。・・・チェリーが中段に出てきた場合は、ほぼ間違いなくどちらかのボーナスフラッグが成立している。」（23頁「比較4」～24頁第1段第2段落）

f「3番めに考えられるのは、ボーナスフラッグが成立し、左リールにボーナス絵柄が出たにもかかわらず、中リールを止めたタイミングが悪く、ボーナス絵柄のテンパイ形ができなかった場合である。⑨～⑮はその代表的な例で、左リール中段のチェリー同様に、高確率のリーチ目となる。」（25頁第3段第1段落）

(イ) また、周知例2（甲6）には、図面とともに、次の記載がある。

a「スベリとは一体、何ですか！？ スベリとは、機械側が決めた役を揃いやすくするために、ボタンを押したタイミングのズレを修正してくれる為に発生する現象だ。とはいっても、最大スベリは約4コマなので、それ以上はスベってくれない。つまり、早い分には4コマ以内でボタンを押せば揃えてくれるということだ。反対に機械側が決めていない役が揃わないように、ハズそうとするスベリもある。実戦で確かめよう。」（61頁左中欄）

b「フラグが立った状態になって、やっと7を揃えることが可能になりました。目押しの主な用途はここから重要になります。左の図にあるように、ストップを押してから、リールが止まるまでの時間差（コマの動き）をスベリと呼びます。このスベリは最大約4コマの範囲で動き、フラグが立っている時は、その絵柄を引き込んだり、立っていない時はハズしたりするのです。つまりフラグが立っていれば、4コマ手前で押しても、スベって揃ってくれます。もしそれより大きな範囲でボタンを押してしまった場合、前述のリーチ目は出るのですが、なかなか揃わないために、結果的にコインを損する場合が出てくるのです。」（61頁最下欄「目押しは何故必要なのか？全ては損得が基準である！」の第3段落～最終段落）

(ウ) 以上によれば、特定の機種に限らない一般的なスロットマシンについて、フラッグが成立したボーナス絵柄をストップボタンを使ってねらうこと、ボーナスフラッグが成立しないと、その絵柄はそろわないこと（前記(ア)のa）、ボーナスフラッグが成立したことを判断する方法の一例として、特定の小役（リーチ目）が頻繁に出てくること（前記(ア)のfでは「単チェリー」が出やすくなる）が挙げられること（前記(ア)のc）、ストップボタンを押した瞬間にリールが止まらずに、フラッグが成立した絵柄を出そうとして、リールがずべること（前記(ア)のf、前記(イ)のa、b）、スベリの範囲（最大約4コマ）より大きな範囲でボタンを押してしまった場合にリーチ目が出ること（前記(イ)のb）が記載されているものと認められる。

そして、上記記載によれば、一般的なスロットマシンは、ボーナスフラッグが成立した状態でストップボタンを使ってボーナス絵柄をねらうことにより、ボーナス絵柄がそろるか、そろわないことになるところ、ボーナス絵柄がそろわない場合でも、ボーナスフラッグが成立していれば、特定の小役（リーチ目）が

頻繁に出てくることで、ボーナスフラッグが成立したことを判断することができるようになっていくこと、及び、フラッグが立った状態では、スベリの範囲でボタンを押せば、フラッグが立った役をそろえてくれるが、それより大きな範囲でボタンを押した場合にリーチ目が出るものと認められ、これらの事項は、本件特許出願時の技術常識であったと認めることができる。

また、リールの停止制御に関する上記技術常識を踏まえれば、引用発明は、ボーナスフラッグが発生した状態でストップスイッチを操作して、ボーナス図柄を停止できない場合には、リーチ目を出現させ得るようにしているものであるから、当該リーチ目を出現させるために各回転リールを停止制御するものであるといえる。そうすると、引用例1の「リーチ目は単刀直入で分かりやすく、ビッグボーナスが入ると、「MUSASHI」が、レギュラーボーナスが入ると、「単チェリー」が出やすくなる」との記載に接した当業者は、引用例1の「MUSASHI」や「単チェリー」というリーチ目が本願発明の「特定種類の停止図柄の組み合わせ」に相当することが明らかであるから、本件特許出願時の技術常識であるスロットマシンにおける内部的処理、及び、周知例1、2（甲5、6）に記載の技術常識に照らして、前記②の「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラッグが発生され、該ボーナスフラッグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラッグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」という技術的事項を把握することができるものと認めることができる。

ウ 以上検討したように、一般的なスロットマシンの内部的処理である①「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」、及び②「上記リール駆動制御手段は、・・・該ボーナスフラッグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、・・・特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」との構成は、いずれも本件特許出願時の技術常識を参酌すれば、引用例1に記載されているに等しい事項から把握することができるものと認めることができるから、審決の一致点の認定に誤りはない。

したがって、原告の取消事由1の主張は理由がない。

3 取消事由2（相違点の看過）について

(1) 原告は、本願発明は、引用発明とは、相違点3として「本願発明は、「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段と」を備え、「上記リール駆動制御手段は、ボーナスフラッグが発生され、該ボーナスフラッグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラッグが発生されているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、特定種類の停止図柄の組み合わせを出現させ得るように各回転リールを停止制御し」しているのに対し、引用発明では、そのような構成が明らかでない点」においても相違するにもかかわらず、審決はこれを看過した誤りがあると主張する。

(2) しかし、原告のいう相違点3に係る構成は、いずれも本件特許出願時の技術常識を参酌すれば、引用例1に記載されているに等しい事項から把握することができるものと認めることができ、この点を本願発明と引用発明の一致点と認定した審決に誤りがないことは、上記2のとおりである。

したがって、審決が原告のいう相違点3を認定しなかったことに誤りはなく、原告の取消事由2の主張は理由がない。

4 取消事由3（本願発明の進歩性の判断の誤り）について

(1) 原告の主張(ア)（周知技術の認定の誤り）について

ア 原告は、周知例1、2は、引用例1（甲1）と同様に雑誌の製品紹介にすぎず、CPUの内部的な処理が記載されていないことを理由に、審決の周知技術の認定は誤りであると主張する。

イ 審決は、①「ボーナスフラッグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラッグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄以外の特定種類の停止図柄の組み合わせ（リーチ目）を出現させ得るように各回転リールを停止制御すること」は、周知例1、2（甲5、6）に記載され、これは周知技術であると認定し（審決

7頁第2段落)、また、②「小役とはならないボーナス図柄を構成する「7」の図柄と「7」の代役図柄との組み合わせによってリーチ目を構成すること」は、周知例1等に記載され、これも周知技術であると認定した(同頁第3段落)ものである。

周知例1、2の記載から、一般的なスロットマシンは、ボーナスフラッグが成立した状態でストップボタンを使ってボーナス絵柄をねらうことにより、ボーナス絵柄がそろるか、そろわないことになる。ボーナス絵柄がそろわない場合でも、ボーナスフラッグが成立していれば、特定の小役(リーチ目)が頻繁に出てくることで、ボーナスフラッグが成立したことを判断することができるようになっていくこと、及び、フラッグが立った状態では、スベリの範囲でボタンを押せば、フラッグが立った役をそろえてくれるが、それより大きな範囲でボタンを押した場合にリーチ目が出るものと認められ、これらの事項は、本件特許出願時の技術常識であったと認めることができることは、上記2(2)イのとおりである。したがって、周知例1、2にCPUの内部的な処理が記載されていなくても、上記技術常識を踏まえると、当業者は、周知例1、2は上記①記載の駆動制御あるいは停止制御を行っているものであることを把握することができるものと認められるから、審決が周知例1、2に上記①の点が周知技術として記載されていると認定したことに誤りはない。

また、周知例1(甲5)には「パチスロの役は、大きく分けて3つある。小役、ボーナス、集中の3つだ。・・・さあ、次はボーナスについてだ。このボーナスは3種類に分けられるから、それぞれについて説明しよう。・・・ほとんどの機種で、7がそろうと権利発生となる」(17頁第1段第2段落～最終段落)との記載があり、また、7と7の代役絵柄が、有効ラインに並ぶものがリーチ目であることが記載されている(上記2(2)イ(ア) c))のであるから、周知例1には、「小役とはならないボーナス図柄を構成する「7」の図柄と「7」の代役図柄との組み合わせによってリーチ目を構成すること」が記載されているということができ、審決が周知例1を引用して上記②の点を周知技術であると認定したことに誤りはない。

したがって、原告の主張(ア)は理由がない。

(2) 原告の主張(イ)(相違点1についての判断の誤り)について

ア 原告は、相違点1に係る構成は周知技術でないから、審決の相違点1についての判断は誤りであると主張する。

しかし、本願発明の相違点1に係る構成、すなわち、「ボーナスフラッグが発生した状態における各回転リールの停止制御が、本願発明では、ストップスイッチの操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させ、該許容範囲を越えている場合に、特定種類の図柄の組み合わせを出現させている」ことが周知技術であることは、前記(1)イのとおりである。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

イ また、原告は、ボーナスフラッグが発生している場合において、さらに小役に当選すれば引用発明の「MUSASHI」や「単チェリー」等の小役を出そうとするので、ボーナス図柄を出すためには、当該小役に当選していない必要があるところ、引用発明は、小役に当選することを前提とした発明であるのに対し、周知例1、2(甲5、6)は、小役に当選していないことを前提としており、引用発明に、周知例1、2に記載の技術的事項を適用することには阻害要因があると主張する。

しかし、引用例1(甲1)には、「MUSASHI」や「単チェリー」といったリーチ目の出現が、ボーナスフラッグ成立に加えて、小役フラッグの成立を条件としていることの記載がないし、仮に、ボーナスフラッグ成立に加えて、小役フラッグの成立を条件としているとしても、ボーナスフラッグ発生の可能性を知らせるために、リールを停止制御してリーチ目を出現させるという点では両者は変わるものではない。そうすると、周知例1、2に記載されている周知技術である「ボーナスフラッグが発生した状態でストップスイッチが操作され、その操作タイミングが所定の許容範囲にある場合に、ボーナス図柄を出現させるように各回転リールを停止制御し、該ボーナスフラッグが発生されているにもかかわらず、その操作タイミングが許容範囲を越え、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄以外の特定種類の停止図柄の組み合わせ(リーチ目)を出現させる得るように各回転リールを停止制御する」構成を、引用発明のリーチ目を出現させる手段として適用することに阻害要因があるとは認められない。

したがって、原告の上記主張は採用することができない。

ウ 以上検討したところによれば、審決の相違点 1 についての判断に誤りはない。

(3) 原告の主張(ウ)(相違点 2 についての判断の誤り)について

ア 原告は、「スロットマシンにおいて、回転リールで「リーチ」あるいは「入賞を構成する絵柄の組み合わせの一部」が揃い、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等であることを判定して、遊技者へ報知する」(審決 7 頁最終段落～8 頁第 1 段落)との技術的事項は引用例 2, 3 (甲 2, 3) に記載されているにすぎず、周知技術ではないから、審決の相違点 2 についての判断は誤りであると主張する。

しかし、リーチ等の入賞の可能性がある場合に報知することは、引用例 2, 3 のほかにも、乙 3 刊行物、乙 4 公報及び乙 5 刊行物にも記載されており、これを周知技術であると認定した審決に誤りはない。

イ また、原告は、引用発明の「リーチ目」である「MUSASHI」や「単チェリー」は、小役であるので、メダルが払い出され、また、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯あるいは点滅して報知されるため、小役の入賞を、入賞ランプで報知していたのに、引用例 2 の「リーチランプ」を点灯させて二重に報知することに技術的意義を見いだすことは困難であるから、引用発明に、引用例 2, 3 (甲 2, 3) に記載の技術的事項を適用することには阻害要因があると主張する。

引用例 1 には、リーチ目として「MUSASHI」と「単チェリー」のみが記載されていて、当該機種においてこれらの図柄のほかにも小役図柄が存在するか否かが不明であるところ、これらの図柄のほかにも小役図柄が存在することが一般的であり、仮にそうでないとしても他の小役図柄を新たに設定することは当業者にとって容易に想到し得ることであり、その際には、小役図柄のうち一部(「MUSASHI」がそろう図柄や「単チェリー」図柄)のみがリーチ目を兼ねているものとするができる。その場合、小役図柄のうちリーチ目を兼ねない図柄が出現したときには、入賞の報知のみを行い、小役図柄のうちリーチ目を兼ねる図柄が出現したときには、入賞の報知とともにリーチ目出現の報知をも併せて行うように引用発明を構成することができるから、この 2 回の報知に技術的意義がないということとはできず、引用例 2, 3 等に記載されている周知技術を引用発明に適用することに原告主張の阻害要因があるとはいえない。むしろ、「リーチ目の出現」という入賞の可能性に対して、引用例 2, 3 等に記載の周知技術であるところの、入賞の可能性がある所定の図柄でリールが停止したことを報知する報知手段を適用することは、引用発明も周知例 1, 2 も共にスロットマシンという同一技術分野に属するものであり、当該技術分野において、遊技に対する注意力を喚起して入賞を逸することを防止するという課題は常に存在するものであるもので、両者を容易に組み合わせることができるものと認められる。

ウ 以上検討したところによれば、審決の相違点 2 についての判断に誤りはない。

(3) 原告の主張(エ)(本願発明の顕著な作用効果の看過)について

ア 原告は、本願発明は、請求項 2 の記載からも明らかなとおり、「ボーナスフラグの発生の如何にかかわらず、遊技者にリーチ目が出現したことを報知する」ものであり、ボーナスフラグが成立した場合を前提とする引用例 1～3 (甲 1～3)、周知例 1, 2 (甲 4, 5) の構成、作用効果からは予測することができない「確実にリーチ目の出現を報知することで、リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない、比較的遊技経験の浅い遊技者に対しても、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する手段として利用できるスロットマシンを提供することができる」(本件明細書の段落【0032】)という顕著な作用効果を奏するものであると主張する。

イ しかし、「確実にリーチ目の出現を報知することで、リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない、比較的遊技経験の浅い遊技者に対しても、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する手段として利用できるスロットマシンを提供することができる」との作用効果は、引用発明及び周知技術に記載された一般のスロットマシンにおいて、「リーチ目」を報知すること自体から必然的にもたらされる効果にすぎず、当業者が当然予測できるものと認められるから、本願発明における作用効果は、引用発明及び周知技術に基づいて、当業者が当然予測できるものと認めら

れるとした審決に誤りはない。

引用例 2, 3 に記載の周知技術は、遊技者から一見して分かる「リーチ」を遊技者が単に見落とすことを防止するために、「リーチ」を報知しているものであり、このように、遊技経験の多少にかかわらず、漫然と長時間にわたって遊技をしていれば、一見して判別できる「リーチ」でさえも見落とす可能性があり、ましてや「リーチ目」のように入賞の可能性があることが一見して分かり難いものについては、その出現を報知する必要性があることは当業者が当然予測できることである。そうすると、上記周知技術が、入賞のチャンスである旨を遊技者へ報知して、遊技に対する注意力を喚起して入賞を逸することがないようにすることを目的としていることを踏まえれば、引用発明においても、遊技経験の多少、あるいは、「リーチ目」の記憶にかかわらず、「リーチ目」出現という入賞のチャンスを逃す不利益を防止するという課題が存在する蓋然性が高く、当該課題を解決するために、「リーチ目」を報知する構成とした際に、本願発明の奏する「リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない遊技者に対しても、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する」という作用効果は、比較的遊技経験の浅い遊技者が遊技したとすれば、引用発明及び周知技術に基づいて、当業者が当然予測できるものと認められる。本願発明の「リーチ目」は、引用例 2, 3 の「リーチ」を含む概念であり、本願発明の「リーチ目」報知は、引用例 2, 3 の「リーチ」報知の上位概念である。したがって、本願発明の奏する作用効果は、引用例 2, 3 が奏する作用効果であるということができ、顕著なものということとはできない。

ウ したがって、審決に、本願発明の顕著な作用効果を看過した誤りがあるということとはできない。

(4) 以上検討したところによれば、審決に本願発明の進歩性の判断の誤りはない。

5 以上のとおり、原告主張の取消事由はいずれも理由がない。

よって、原告の請求は理由がないからこれを棄却することとし、主文のとおり判決する。

知的財産高等裁判所 第 2 部

裁判長裁判官 中 野 哲 弘

裁判官 岡 本 岳

裁判官 上 田 卓 哉