

判決年月日	平成18年6月21日	担当 部	知的財産高等裁判所 第4部
事 件 番 号	平成17年（行ケ）10514号		
○発明の容易想到性，明細書の記載不備に関する審決の判断が誤りであるとして，審決が取り消された事例			

（関連条文）特許法 29 条 2 項，36 条 4 項

本件は，X が，名称を「遊戯台」とする発明につき特許出願をして拒絶査定を受け，これを不服として審判請求をしたところ，発明の容易想到性（特許法 29 条 2 項），明細書の記載不備（同法 36 条 4 項）を理由に，審判請求は成り立たないとの審決がされたため，同審決の取消しを求めた事案である。

1 発明の容易想到性（特許法 29 条 2 項）に関する判断

（1）周知技術に関する認定について

審決が周知技術であるリーチ目による演出の例として挙げる刊行物 1 には，メダルの投入によりゲームが開始され，スタートレバーが押下されることにより，三つのドラム 30 a，30 b，30 c がそれぞれ回転すること，これらのドラムは所定の入賞配列ないし所定のリーチ目表示になるよう停止制御されること（演出の実行）が記載されている。そして，所定のリーチ目表示となった三つのドラムが再び回転を始めるのは，メダルの投入によって次のゲームが開始され，スタートレバーが押下された時であること，また，この再回転によって前記リーチ目表示が消失することは，刊行物 1 の記載から自明である。

ところで，上記三つのドラムは，所定のリーチ目表示に停止すると，次のゲームが開始されスタートレバーが押下されるまでそのままの状態に停止し，もし次のゲームが開始されなければそのままの状態に停止し続けることとなるから，このようなリーチ目による演出は，演出の実行とともに直ちに完了し，次のゲームが開始されるまでは待機状態にあるにすぎないというべきである。

したがって，リーチ目による演出においては，「演出が実行されている場合に・・・演出を強制的に終了させる」ことは想定できず，審決が「リーチ目による演出の場合，メダルが投入された時に，前記演出が実行されている場合には，リールが回転することにより前記演出が強制的に終了させられることは自明である。」と認定したことは誤りである。

（2）容易想到性の判断について

そこで，本願発明が引用発明等から容易に想到することができるか否かについて検討する。

刊行物 1 の記載によれば，引用発明における内部当り表示ランプ 20 は，ドラムとは別

に設けられた内部当り報知手段であり，内部当り状態となった後，ドラムが所定の入賞図柄に停止するまで点灯されることが認められる。そして，内部当り表示ランプ２０の点灯・消灯は，ドラムの回転・停止とは無関係に，あらかじめ設定された内部当りの報知時期に点灯され，ドラムが所定の入賞図柄に停止するまで，場合によっては複数回のゲームに渡って点灯され続けるものである。

したがって，引用発明において，メダルが投入された時に内部当り表示ランプ２０が点灯している場合，同ランプによる演出を強制的に終了させる（すなわち，消灯させる）必要はなく，かえって，ドラムが所定の入賞図柄に停止していないのに，メダルの投入時に内部当り表示ランプ２０を消灯させることは，引用発明の本質的部分に反することとなるから，引用発明において内部当り表示ランプ２０による演出を強制的に終了させることは，当業者が容易に想到し得るものではなく，審決が「引用発明において，メダルが投入された時に，内部当り表示ランプ２０による点灯・・・がされている場合には，内部当り表示ランプ２０を消灯させること，すなわち，表示装置による演出を強制的に終了させることは，・・・当業者が必要に応じて適宜になし得る程度の設計的事項にすぎない。」と判断したことは，誤りである。

（３） 以上のとおり，審決の周知技術に関する認定，容易想到性の判断はいずれも誤りであるから，×主張の取消事由１（特許法２９条２項についての判断の誤り）は，理由がある。

２ 明細書の記載不備（特許法３６条４項）に関する判断

（１） 本願発明の効果に関する記載について

本願明細書には，スロットマシンにおける音や光を用いた演出は，その実行にある程度の時間を要し，しかも，演出が終了しないとゲームの次の動作に移行できないこと，また，ボーナスゲームにいったん内部入賞すると，その内部入賞状態は所定の絵柄組合せが揃うまで保持されること，そのため，内部入賞してから所定の絵柄組合せが揃うまで何度も同じ演出が繰り返されると，遊戯者にとっては，既に先の演出により内部入賞状態にあることを知っているにもかかわらず，同じ演出が繰り返されるたびに，その実行に要する一定時間，次のゲームへの移行を待たされることとなること，これにより，遊戯者はゲームの流れが阻害されているように感じ，遊戯意欲を刺激するはずの演出が，かえって遊戯者に違和感を与えてしまうこと，以上に対して，本願発明においては，演出の実行途中であってもこれを強制的に終了させることができるため，同じ演出が繰り返されるたびに一定時間待つ必要がなくなり，ゲームの次の操作へスムーズに移行できること，が記載されている。

以上のとおり，本願発明において演出を強制的に終了させることが所定の効果を奏することについては，本願明細書に十分に記載されているということができ，審決が「実行されている演出を強制的に終了させることが，なぜ，ゲームの流れが阻害されることはなく，

遊戯者の趣向を損なわない，遊戯意欲の高い遊戯台を提供することができるという効果を奏するのか不明である。」と判断したことは，誤りである。

(2) 演出の技術的意味に関する記載について

本願発明は，「ボーナスの・・・内部入賞状態はボーナスに対応する絵柄の組合せが・・・リールによって表示されるまで継続され」るものであるところ(請求項1)，これに本願明細書の記載をあわせると，次のように理解することができる。

すなわち，本願発明のスロットマシンにおける「入賞」には，ビッグボーナスに代表される大入賞のほか，レギュラーボーナス等の中入賞，通常役等の小入賞があり，スタートレバーの操作と同時に乱数抽選により内部入賞が決定され，ステップS111の入賞判定において，入賞に相当する絵柄組合せが入賞有効ライン上に揃っているか否かの判定が行われる。ところで，このフローチャートは，直前のゲームの終了時に演出が実行されていた場合とそうでない場合の両方を含むものであり，直前のゲームの終了時に演出が実行されていた場合には，既に内部入賞状態が生じており，この内部入賞状態は，ボーナスに相当する絵柄組合せがリールによって表示されるまで継続される。したがって，新たなゲームのスタート後，ステップS111の入賞判定において入賞となり，メダルが払い出された場合でも，直前のゲームの終了時に生じていた内部入賞状態は依然として継続しているから，この内部入賞状態を報知するために演出が実行されることとなる。

以上のように，ステップS111の入賞判定において入賞となり，メダルが払い出された場合でも，なお内部入賞状態を報知するために演出が実行されることはあり得るから，本願発明における演出の技術的意味について不明確な点はなく，審決が「演出は次のゲームに生かされず，・・・演出の実行を行うことの技術的意味が不明である。」と判断したことは，誤りである。

(3) 以上のとおり，本願発明の効果に関する記載についての審決の判断，演出の技術的意味に関する記載についての審決の判断は，いずれも誤りであるから，X主張の取消事由2(特許法36条4項についての判断の誤り)は，理由がある。