

判決年月日	平成21年2月17日	担当 部	知的財産高等裁判所 第4部
事 件 番 号	平成20年（行ケ）第10026号		
○遊園地等で利用に供される自動車等の乗り物において，当該乗り物の安全な速度による走行に伴って生ずる加速感・曲感及び制動感にそれぞれシュミレートした動きを加えることにより，現実の乗り物で受ける急激な加速感・曲感及び制動感が得られるように構成した発明について，進歩性を否定した審決が，各相違点についての判断を誤ったものとして取り消された事例。			

（関連条文）特許法29条2項

本件は、遊園地等で利用に供される乗り物に関する発明であり、現実には安全な速度で走行しながら、乗客に対して、加速・曲感・減速時に、急速な加速感、極めて高速での急カーブでの曲がりの感覚及び急制動の感覚を付与させるための発明である。審決は、各相違点に係る各本願発明の構成について、乗物の実際の加速・曲感・減速時に乗客が経験する加速度感、曲感、制動感等の感覚を強調するために、乗物を更に加速したり・曲感を付与したり・減速したりすることに代えて、安全な速度で進行する乗物に加速度感・曲感・減速感を生起させる動きを加えるシミュレーション効果を加えることにより、擬似的に、実際の加速以上の加速度感等を乗客に体験させるとともに、速度を抑えて安全性を十分に確保するという各本願発明の相違点に係る構成は、いずれも各刊行物記載発明から容易に想到することができるとした。これに対し、判決は、刊行物記載の各発明は、いずれも乗物の実際の動きがもたらす乗客の感覚とは無関係なシミュレーション効果をもたらす発明に止まるもので、安全性等の問題から、乗物の急激な加・減速や急速度での急カーブの曲がりなどの実際の動きが制限されるという事情の下で、動的な乗物に大きな臨場感やスリルなどを求める乗客に対し、急激な加速や減速、高速での急カーブの曲がりの感覚を提供するという各本願発明の課題についての記載も示唆もなく、シミュレーション効果の利用という点においても従来の「シミュレーション式装置」と同一の技術的思想に止まるものであるから、各刊行物記載発明は、動的な乗物においてシミュレーション効果を利用するという点では各本願発明と共通するものの、シミュレーション効果の利用状況についての着想及びそれにより実現される効果の点で各本願発明とは技術的思想を異にするとし、各本願発明における各相違点に係る構成が引用刊行物から当業者が予測し得た程度のことにすぎないとした審決の判断は誤りであるとして審決を取り消した。