

平成１８年（行ケ）第１０１６３号 審決取消請求事件

平成１９年３月２６日判決言渡，平成１９年３月１２日口頭弁論終結

判

決

原	告	株	式	会	社	三	共
訴訟代理人弁理士		深	見	久	郎		
同		森	田	俊	雄		
同		塚	本		豊		
同		中	田	雅	彦		
被	告	特	許	庁	長	官	中
指	定	代	理	人	川	島	陵
同		中	村	和	夫		
同		立	川		功		
同		大	場	義	則		
同		辻	野	安	人		
同		篠	崎		正		

主

文

原告の請求を棄却する。

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２００２－１４９１７号事件について平成１８年２月２８日にした審決を取り消す。

第２ 当事者間に争いがない事実

１ 特許庁における手続の経緯

原告は，平成１０年８月２８日，「遊技機」とする発明について，平成３年１０月３１日にした出願（特願平３－２８６５９７号）の一部を新たに特許出

願（特願平１０－２４３８５８号，以下「本件出願」という。）したが，平成１４年６月２４日付けで拒絶査定を受けたので，同年８月７日，拒絶査定に対する不服の審判を請求した。

特許庁は，これを不服２００２－１４９１７号事件として審理し，平成１８年２月２８日，「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，同年３月１４日，原告に送達された。

- ２ 平成１４年５月１５日付け，同年９月６日付け及び平成１７年１２月８日付け手続補正書により補正された明細書（甲４，７ないし９，以下「本件明細書」という。）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。）の要旨

【請求項１】複数種類の識別情報を可変表示可能な３つの可変表示部を単一の表示画面に表示する可変表示装置が設けられ，該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せになった場合に遊技者にとって有利な遊技状態に制御可能となる遊技機であって，

前記表示結果を前記特定の識別情報の組合せにするか否かと，前記３つの可変表示部が可変開始した後前記表示結果が確定する以前の段階で前記３つの可変表示部のうちの２つの可変表示部の表示態様が同一となって前記特定の識別情報の組合せの成立条件を満たすリーチ状態を発生させるか否かとを決定し，決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と，

該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて，前記３つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後，停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備え，

該可変表示制御手段は，

前記遊技制御手段から前記リーチ状態を発生させる旨のコマンドデータを受

信したときに、前記リーチ状態発生時における可変表示中の可変表示部の表示領域を、前記成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御を行う拡大表示制御手段と、

該拡大表示制御手段による表示領域の拡大の際に、前記成立条件を満たしている２つの可変表示部のうちのいずれか一方のみを表示する表示制御を行う選択的表示制御手段とを含むことを特徴とする、遊技機。

３ 審決の理由

(1) 審決は、別添審決謄本写し記載のとおり、本願発明が、特開平３－７１８４号公報（甲１、平成３年１月１４日公開、以下「引用刊行物１」という。）に記載された発明（以下「引用刊行物１発明」ともいう。）、特開昭６０－２０３０８６号公報（甲２、以下「引用刊行物２」という。）に記載された発明（以下「引用刊行物２発明」ともいう。）及び周知・慣用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。

(2) 審決が認定した引用刊行物１発明は、次のとおりである。

１０種類の表示図柄を変動表示可能な左デジタルＡと１５種類の表示図柄を変動表示可能な中、右デジタルＢ、Ｃとを備えたデジタル３４が設けられ、該デジタル３４の停止図柄が全て同一である大当たりの組み合わせとなれば変動入賞装置５のアタッカが開かれ特別遊技が行われるパチンコ機であって、主乱数RANDOMにより大当たりかどうかを決定し、

前記左、中、右デジタルＡ、Ｂ、Ｃをそれぞれ１３個の棒状セグメント発光素子３８a～３８mにおいて上方から下方へ変動表示を始めた後、停止時期を異ならせて左、中、右デジタルＡ、Ｂ、Ｃの変動表示を停止制御する制御装置７８を備え、

該制御装置７８は、前記左、中、右デジタルＡ、Ｂ、Ｃが変動表示を始め

た後左，中，右デジタル A，B，C の全てが停止する以前の段階で左，右デジタル A，C の停止図柄が同一の場合に，左，右デジタル A，C の停止図柄が大きい図柄に切り換えられることを含む，大当たりが発生するかどうかの大きな期待感が得られるパチンコ機。

- (3) 審決が認定した，本願発明と引用刊行物 1 発明の一致点及び相違点は，それぞれ次のとおりである。

ア 一致点

複数種類の識別情報を可変表示可能な 3 つの可変表示部を備えた可変表示装置が設けられ，該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せになった場合に遊技者にとって有利な遊技状態に制御可能となる遊技機であって，

前記表示結果を前記特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し，

前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後，停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段を備え，

該可変表示制御手段は，

前記 3 つの可変表示部が可変開始した後前記表示結果が確定する以前の段階で前記 3 つの可変表示部のうちの 2 つの可変表示部の表示態様が同一となって前記特定の識別情報の組合せの成立条件を満たすリーチ状態発生時に，リーチ演出を行うことを含む，遊技機。

イ 相違点

(ア) 相違点 1

可変表示装置が，本願発明では 3 つの可変表示部を単一の表示画面に表示するものであるのに対し，引用刊行物 1 に記載された発明ではそのような構成を有するかどうか明らかな点。

(イ) 相違点 2

本願発明では、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かと、リーチ状態を発生させるか否かとを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えるのに対し、引用刊行物 1 に記載された発明ではそのような構成を有するかどうか明らかな点。

(ウ) 相違点 3

リーチ演出が、本願発明では、可変表示中の可変表示部の表示領域を、特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御を行う拡大表示制御手段と、該拡大表示制御手段による表示領域の拡大の際に、前記成立条件を満たしている 2 つの可変表示部のうちのいずれか一方のみを表示する表示制御を行う選択的表示制御手段とを含む可変表示制御手段により行われるのに対し、引用刊行物 1 に記載された発明では識別情報を拡大させる点。

第 3 原告主張の審決取消事由

審決は、相違点 3 の認定を誤り（取消事由 1 ）、相違点 3 についての進歩性判断を誤り（取消事由 2 ）、引用刊行物 1 発明の認定を誤り（取消事由 3 ）、相違点 2 の認定を誤り（取消事由 4 ）、相違点 2 に関する周知・慣用技術の認定を誤り（取消事由 5 ）、相違点 2 についての進歩性判断を誤り（取消事由 6 ）、その結果、本願発明は、当業者が容易に発明をすることができたものであるとの誤った結論を導いたものであり、違法であるから取り消されるべきである。

1 取消事由 1（相違点 3 の認定の誤り）

(1) 審決は、本願発明と引用刊行物 1 発明の相違点 3 として、「リーチ演出が、

本願発明では、可変表示中の可変表示部の表示領域を、特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御を行う拡大表示制御手段と、該拡大表示制御手段による表示領域の拡大の際に、前記成立条件を満たしている２つの可変表示部のうちのいずれか一方のみを表示する表示制御を行う選択的表示制御手段とを含む可変表示制御手段により行われるのに対し、引用刊行物１に記載された発明では識別情報を拡大させる点。」（審決謄本９頁第２段落）を認定したが、誤りである。

- (2) 引用刊行物１の記載に照らせば、相違点３に係る引用刊行物１発明の構成は、「可変表示を終えて停止している（既に特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている）識別情報の表示領域を、特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで及ぶことなく当該可変表示を終えて停止している識別情報の表示領域の範囲内で拡大させて可変表示を終えて停止している識別情報を拡大させる点。」である。

すなわち、引用刊行物１発明において、リーチ状態が成立したときに大きい図柄に切り換えられるものは停止図柄であり、その拡大表示対象は停止図柄である。また、引用刊行物１発明において、拡大表示態様は、特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで及ぶことがない。

審決は、引用刊行物１発明について、単に「識別情報を拡大させる」とのみ認定し、引用刊行物１発明の拡大表示対象が可変表示を終えて停止している識別情報である点、及び、引用刊行物１発明の拡大表示対象領域が特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大されるものでないという拡大表示態様の点について、本願発明との相違点を看過して、相違点３を誤って認定した。

そして、上記相違点において、本願発明と引用刊行物１発明は異なってお

り，引用刊行物 2 発明も，上記相違点に係る構成において本願発明と異なっているから，引用刊行物 1 発明に引用刊行物 2 発明を適用しても，本願発明の構成に想到することはできず，上記認定の誤りが審決の結論に影響することとは明らかである。

2 取消事由 2（相違点 3 についての進歩性判断の誤り）

- (1) 審決は，相違点 3 について，「引用刊行物 1 に記載された発明をみると，リーチ状態発生時に可変表示中の可変表示部に遊技者が注目することは明らかであるから，当該可変表示中の可変表示部に対し，引用刊行物 2 に記載された発明の，画像の変化が認識されない映像（参加者 1 及び 2）の一部を表示せず，画像の変化が認識された映像領域（参加者 3）を画像の変化が認識されない映像領域（参加者 2）にまで拡大して表示する技術を適用し，相違点 3 に係る構成とすることは，本願発明及び引用刊行物 1 及び 2 に記載された発明が，画像表示手段において共通しているので，当業者であれば容易になし得ることである。」（審決謄本 10 頁第 1 段落）と判断したが，誤りである。
- (2) 引用刊行物 1 発明及び本願発明と，引用刊行物 2 に記載された技術とでは，そもそも，その技術分野，背景技術が著しく相違する。前者が遊技機の技術分野に属するのに対して，後者はテレビ会議システムの技術分野に属するものであり，極めて隔たった分野に関する技術であり，技術分野に何ら関連性がない。

また，引用刊行物 1 発明は，遊技機という単体の装置それ自体からなる発明であるのに対して，引用刊行物 2 に記載された技術は，テレビカメラ，マイク，表示機，送受信機，その他の複数の装置からなるシステムである。しかも，そのシステムは，遠隔の複数拠点の各々に配置された上記複数の装置を伝送路で接続してなるものであり，引用刊行物 1 発明と，引用刊行物 2 に記載された技術とでは，装置の構成の点においても全く異なっている。

さらに、引用刊行物 1 発明の表示対象は、あらかじめ定められた図柄であるのに対して、引用刊行物 2 に記載された技術の表示対象は、テレビカメラによって撮影される会議出席者であり、両者は表示対象の点においても大きく相違する。

そして、引用刊行物 1 発明においては、表示対象である図柄に関して、拡大表示をする箇所（左、中、右のいずれか）、拡大表示を開始・終了するタイミング、最終的に停止させる図柄の種類などがパチンコ機自体によってあらかじめ定められている。これに対し、引用刊行物 2 に記載された技術では、発言者をシステム自体があらかじめ定めるものではないため、発言者の変更に応じて表示領域のサイズ変更をする箇所及びそのサイズ変更を開始・終了するタイミングが様々に変化する。

一般的に、技術の転用において、転用前の技術の背景・前提などがいわゆる当業者の頭に残り、しがらみとなり、一体的転用に作用することが多いことは、経験則が示すとおりである。

被告は、引用刊行物 2 に記載された技術を引用刊行物 1 発明に適用する阻害要因が存在しないことの理由として、引用刊行物 1 発明も拡大縮小等の表示変更を行っていることを主張しているが、その拡大縮小等の表示変更手法は、停止している図柄をその図柄表示領域の範囲内で上下方向に伸張するにすぎず、表示対象をその当初の表示領域を越えて拡大するものではない。

上記に照らせば、引用刊行物 1 発明及び本願発明の遊技機の技術分野とは極めて隔たった分野に係る引用刊行物 2 の技術を、引用刊行物 1 発明に適用することは、それ自体、困難性を有するものである。

- (3) 引用刊行物 1 発明は、「可変表示装置において、リーチが成立したときに、リーチを成立させる予め定められた左、右デジタルの同一停止図柄を大きい図柄に切り換える」のに対し、引用刊行物 2 に記載されたテレビ会議システムの技術においては、「複数の会議出席者の中で発言者がランダムに変化する

る状況において、発言者を認識し、当該認識した発言者の領域を拡大する」
のであり、両者は、「拡大表示する」という構成において一致しているもの
の、技術分野、背景技術等が極めて異なっているだけでなく、技術的思想も
異なっている。

すなわち、引用刊行物 2 発明の技術的思想は、「会議出席者は発言者に注
目する」という経験則に着目し、会議出席者中の発言者を識別してその発言
者を拡大表示するものである。一方、引用刊行物 1 発明は遊技機の技術分野
の発明であるため、立脚している経験則は、「会議出席者は発言者に注目す
る」というものとは、全く異なるものである。

そうすると、引用刊行物 2 に記載されたテレビ会議システムの技術事項を
引用刊行物 1 発明に適用できるレベルまで上位概念的に抽象化して、これを
引用刊行物 1 発明に適用することが容易であるというためには、それなりの
動機付けを必要とするものであり、例えば、「リーチ状態」と「会議出席者
の発言中の状態」とが同一視できる何らかの共通概念の存在や、「会議出席
者中の発言者」から、「リーチ状態成立以降の可変表示中の中デジタルの図
柄」を連想させる何らかの特殊事情等の動機付けが必要であるが、引用刊行
物 1 発明に引用刊行物 2 から抽出される技術を組み合わせる相違点 3 に係る
本願発明の構成に導くような動機付けを見いだすことはできない。

したがって、引用刊行物 1 発明と、引用刊行物 2 から抽出される技術とで
は課題解決のための技術的思想を全く異にしており、双方を結び付ける動機
付けは見当たらない。

- (4) 仮に、引用刊行物 2 に記載の技術を引用刊行物 1 発明に適用したとしても、
相違点 3 に係る本願発明の構成に想到することはない。

引用刊行物 2 に記載されたテレビ会議システムの技術的思想は、「複数の
会議出席者の中で発言者がランダムに変化する状況において、発言者を認識
し、当該認識した発言者の領域を拡大する」ということであり、「拡大表

示」をする契機は、「発言者の認識」である。

これに対し、引用刊行物 1 発明の技術的思想は、「可変表示装置において、リーチが成立したときに、リーチを成立させる予め定められた左、右デジタルの同一停止図柄を大きい図柄に切り換える」ということであり、「拡大表示」をする契機は、「リーチ状態の成立」である。

ここで、「リーチ状態の成立」は、左中右デジタルが可変開始した後、左、右デジタルの図柄がその順で停止した時に、その停止した左、右デジタルの図柄が同一であるか否かによって認識されるものである。すなわち、引用刊行物 1 発明において、「リーチ状態の成立」は、左右の停止図柄によって認識されるものである。

したがって、「発言者を認識し、当該認識した発言者の領域を拡大する」という技術的思想を、引用刊行物 1 発明に無理に適用したとしても、「リーチ状態を成立させる左、右デジタルの停止図柄を認識し、その停止図柄を拡大する」という技術にしか至らず、本願発明の構成に想到することはできない。

また、仮に、引用刊行物 1 発明において、「発言者」に対応するものが「停止図柄」ではなく「可変表示中の図柄」であるとしても、「発言者を認識し、当該認識した発言者の領域を拡大する」という技術的思想を引用刊行物 1 発明に適用すると、「左、中、右の全図柄が変動開始されると同時にそれら全図柄を拡大表示し、各図柄が順次停止する際に、その停止図柄を元の大きさに復帰表示するもの」となり、本願発明とはかけ離れた技術にしかならず、相違点 3 に係る本願発明の構成である「可変表示中の識別情報を拡大表示する」という構成に想到することはできない。

- (5) 審決は、相違点 3 の判断において、「引用刊行物 2 には、・・・即ち、注目される映像領域を拡大して表示し、・・・技術が記載されている。」（審決謄本 9 頁最終段落）として、「拡大表示」という技術と「注目」という事

項とを技術思想的に密接に関連付けた上で、「注目される映像領域」という表現を用いて、「リーチ状態発生時に可変表示中の可変表示部に遊技者が注目することは明らかであるから、当該可変表示中の可変表示部に対し、引用刊行物 2 に記載された発明の・・・技術を適用し、相違点 3 に係る構成とすることは、・・・当業者であれば容易になし得ることである。」（同 10 頁第 1 段落）としている。

しかし、引用刊行物 1 発明は、それ自体でリーチ状態成立時の停止図柄を「拡大表示」する技術を備えているため、引用刊行物 1 発明においては、「拡大表示」される停止図柄自体が「注目」される映像領域に対応するものとなる。このため、審決のように、「注目される映像領域を拡大して表示する」という引用刊行物 2 に記載の拡大表示技術を引用刊行物 1 発明に適用しようとしても、引用刊行物 1 発明において「注目」される映像領域に対応する停止図柄が既に「拡大表示」されている以上、引用刊行物 2 に記載の拡大表示技術を引用刊行物 1 発明に適用できる余地がない。

さらに、引用刊行物 1 発明について、「リーチ状態発生時に可変表示中の可変表示部に遊技者が注目することは明らか」とする審決の認定は、引用刊行物 1 発明において、注目されるのはリーチ状態中に可変表示している図柄であるということと同義である。そして、このことは、引用刊行物 1 発明において、拡大表示されている停止図柄は、注目される対象ではないということと認定したことに等しい。しかし、それでは、「拡大表示」と「注目」される映像領域とについて技術思想的に密接な関連があることを前提として引用刊行物 2 に記載の技術を認定した審決の判断と矛盾することになる。

- (6) 審決は、「本願発明による効果も格別のものは認められない。」（審決謄本 10 頁第 3 段落）と判断するが、誤りである。

本願発明は、特にリーチ状態の可変表示中の可変表示部を対象に拡大表示し、さらに、成立条件を満たしている 2 つの可変表示部の双方が表示される

のではなく、いずれか一方のみを表示するため、リーチ状態成立後に最終停止される識別情報の可変表示が見た目に大きく迫力のあるものとなり、単に可変表示の見やすさという観点以外に、引用刊行物 2 に記載の技術からは到底奏されることのない、「迫力のある可変表示で最終的に特定の識別情報の組合せが揃うか否かの期待感を高めることが可能となる」という特有の効果を奏する。

これに対して、引用刊行物 1 発明は、リーチ状態発生時に、既に停止した図柄を拡大表示するものの、変動中の図柄を拡大表示するものではなく、また、引用刊行物 2 に記載の技術においても、可変表示の見やすさという以上に上記の効果を奏することはなく、本願発明の上記効果が当業者の予測の範囲内であるということとはできない。

3 取消事由 3（引用刊行物 1 発明の認定の誤り）

- (1) 審決は、引用刊行物 1 に、「10 種類の表示図柄を変動表示可能な左デジタル A と 15 種類の表示図柄を変動表示可能な中、右デジタル B、C とを備えたデジタル 34 が設けられ、該デジタル 34 の停止図柄が全て同一である大当たりの組み合わせとなれば変動入賞装置 5 のアタッカが開かれ特別遊技が行われるパチンコ機であって、主乱数 R A N D O M により大当たりかどうかを決定し、前記左、中、右デジタル A、B、C をそれぞれ 13 個の棒状セグメント発光素子 38 a ~ 38 m において上方から下方へ変動表示を始めた後、停止時期を異ならせて左、中、右デジタル A、B、C の変動表示を停止制御する制御装置 78 を備え、該制御装置 78 は、前記左、中、右デジタル A、B、C が変動表示を始めた後左、中、右デジタル A、B、C の全てが停止する以前の段階で左、右デジタル A、C の停止図柄が同一の場合に、左、右デジタル A、C の停止図柄が大きい図柄に切り換えられることを含む、大当たりが発生するかどうかの大きな期待感が得られるパチンコ機。」（審決 謄本 4 頁最終段落 ~ 5 頁第 1 段落）の発明が記載されているとしたが、誤り

である。

- (2) 引用刊行物 1 の記載に基づけば、引用刊行物 1 発明では、左、中、右デジタル A、B、C のそれぞれの図柄が変動表示を始めてから所定時間経過後にランダム時間が決定され、さらに、その決定に基づく時間が経過した後に、大当たりかどうかの決定が行われている。

したがって、審決は、引用刊行物 1 発明として、「10 種類の表示図柄を・・・パチンコ機であって、主乱数 R A N D O M により大当たりかどうかを決定し、前記左、中、右デジタル A、B、C をそれぞれ 13 個の棒状セグメント発光素子 38 a ~ 38 m において上方から下方へ変動表示を始めた後、停止時期を異ならせて左、中、右デジタル A、B、C の変動表示を停止制御する制御装置 78 を備え、前記大当たりかどうかの決定は、前記変動表示を始めてから所定時間経過後にランダム時間が決定され、さらにその決定に基づく時間が経過した後に行われるものであり、該制御装置 78 は・・・」と認定すべきであり、「前記大当たりかどうかの決定は、前記変動表示を始めてから所定時間経過後にランダム時間が決定され、さらにその決定に基づく時間が経過した後に行われるものであり」との部分を見過した点において、引用刊行物 1 発明の認定を誤った。

本願発明は、可変表示部を可変開始させる前に、表示結果を決定してその決定結果をコマンドデータとして送信しているものであり、引用刊行物 1 発明の認定をするに当たっては、大当たりにするか否かを決定するタイミングと可変表示を開始するタイミングとの関係を考慮することが重要である。

そして、審決は、上記のとおり、引用刊行物 1 発明の認定を誤り、本願発明と引用刊行物 1 発明の相違点 2 の認定を誤ったため、見過した点について容易想到性の判断が欠落し、その判断を誤った。

4 取消事由 4（相違点 2 の認定の誤り）

- (1) 審決は、本願発明と引用刊行物 1 発明の相違点 2 として、「本願発明では、

表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かと、リーチ状態を発生させるか否かとを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えるのに対し、引用刊行物 1 に記載された発明ではそのような構成を有するかどうか明らかでない点。」（審決謄本 8 頁最終段落～9 頁第 1 段落）を認定したが、誤りである。

- (2) 上記認定のうち、本願発明の構成に関する「コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段」については、「該コマンドデータにもとづいて、前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段」とすべきであり、審決の相違点 2 の認定は、「前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて」との部分を見過した点で誤っている。

この点について、審決が、「遊技機の可変表示制御手段が、『すべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御』するよう構成されていることは、当業者の技術常識からみて明らかな事項である。」（審決謄本 8 頁第 1 段落）としているところからすると、審決は、このような認定判断の結果、相違点 2 の認定を行ったとも推測される。

しかし、審決は、「前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて」との部分を見過したことにより、本願発明と引用刊行物 1 発明との重要な相違点を看過した。

すなわち，本願発明は，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かの決定後に，その決定結果がコマンドデータとして送信され，そのコマンドデータに基づいて３つの可変表示部が可変開始している。具体的には，本願発明は，遊技制御手段が「前記表示結果を前記特定の識別情報の組合せにするか否かと，前記３つの可変表示部が可変開始した後前記表示結果が確定する以前の段階で前記３つの可変表示部のうちの２つの可変表示部の表示態様が同一となって前記特定の識別情報の組合せの成立条件を満たすリーチ状態を発生させるか否かとを決定し，その決定結果をコマンドデータとして送信」し，可変表示制御手段は，そのコマンドデータを受信しコマンドデータに基づいて，３つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させるものである。したがって，本願発明は，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが，可変開始前に決定されて，可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されている。

これに対し，引用刊行物１発明は，「前記大当たりかどうかの決定は，前記変動表示を始めてから所定時間経過後にランダム時間が決定され，さらにその決定に基づく時間が経過した後に行われる」のであり，「可変表示制御手段が可変開始させる前に遊技制御手段によって決定された決定結果」を示すコマンドデータが可変表示制御手段に送信される余地はない。

仮に，審決の認定のように，遊技機の可変表示制御手段が，「すべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後，停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御」するよう構成されていることが当業者の技術常識からみて明らかな事項であるとしても，「遊技制御手段の決定結果をコマンドデータとして前記３つの可変表示部の可変開始前に送信すること」までは当業者の技術常識からみて明らかな事項とはいえない。被告が同事項が周知の技術であるとする根拠とした特開平３－７３１８０号公報（乙１，平成３年３月２８日公開，以下「乙１公報」という。）及び特開平３－

75078号公報（乙2，同月29日公開，以下「乙2公報」という。）にも，「可変表示部を可変開始させる前に，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定する」ことが記載されるにとどまり，「決定結果を示すコマンドデータが可変表示部の可変開始前に送信される」という構成は記載されていない。審決が，上記構成を相違点2の認定において看過したことは，本願発明と引用刊行物1発明の実質的な相違点を看過することであり，相違点2の認定の誤りとなる。

5 取消事由5（相違点2に関する周知・慣用技術の認定の誤り）

(1) 審決は，特開平3-55082号公報（甲3，平成3年3月8日公開，以下「甲3公報」という。）を審決の理由において初めて引用した上，「当該刊行物（注，甲3公報）には『各乱数により大当たりかどうかおよび左，中，右デジタルA，B，Cに停止する図柄を決定する制御装置82と，制御装置82から送られた制御信号に応じてLCD表示用ROM85から所定の表示データを読み出し該データによりデジタル52を制御するLCD表示用CPU86とを設けたパチンコ機の画像表示装置』が記載されていると認められる。」（審決謄本7頁第1段落）として，「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し，決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と，該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて，各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えることは，例えば，上記の特開平3-55082号公報（注，甲3公報）に記載されたように，周知・慣用の技術である。」（同9頁第5段落）と認定したが，誤りである。

(2) 周知・慣用技術というのは，その技術分野において，一般的に知られている技術であって，例えば，これに関し相当多数の公知文献が存在し，又は，業界に知れわたり，若しくは，よく用いられていることを要すると解するのが相当である。

出願公開日（平成 3 年 3 月 8 日）が本件出願の出願日（原出願日である同年 10 月 31 日）に対して 8 か月も遡ることのない甲 3 公報のみを引用の上，そこに開示された事項を周知・慣用技術と認定することは，誤りである。

- (3) 本願発明は，上記のとおり，「可変表示制御手段が可変開始させる前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータを送信する」という特徴を有し，可変表示部の可変開始前に送信されるものがコマンドデータとして規定されており，かつ，コマンドデータは，遊技制御手段の決定結果を示すものである。

これに対し，甲 3 公報の記載によれば，そこに記載されているパチンコ機は，デジタルの図柄が回転した後に，大当たりか否かを決定していることが明らかである。

したがって，甲 3 公報には，「可変表示部を可変開始させる以前に可変表示制御手段に送信されるコマンドデータ」に関する開示がなく，「決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段」及び「コマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて，各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段」は開示されていないから，甲 3 公報の記載に基づき，「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し，決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と，該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて，各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えること」を周知・慣用技術と認定した審決は誤りである。

6 取消事由 6（相違点 2 についての進歩性判断の誤り）

- (1) 審決は，相違点 2 について，「『特定の識別情報の組合せにするか否か』の決定に加えて『リーチ状態を発生させるか否か』の決定を制御手段に備えさせることは，当業者にとっては当然の技術的事項である。」（審決謄本 9 頁第 5 段落）とし，「引用刊行物 1 に記載された発明の制御手段に対し，上

記の周知・慣用の技術を適用し、相違点２に係る構成とすることは、本願発明及び引用刊行物１に記載された発明並びに上記の周知・慣用の技術が、遊技機の画像表示制御手段において共通しているので、当業者であれば容易になし得ることである。」（同段落）と判断したが、誤りである。

- (2) 本願発明は、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否か、及び、リーチ状態を発生させるか否かの決定を遊技制御手段に行わせるだけでなく、それらの決定を可変表示部の可変開始前に行い、かつ、コマンドデータとして可変開始前に送信している点にも特徴を有する。すなわち、本願発明に係る遊技制御手段は、決定結果としてのコマンドデータを前記３つの可変表示部を可変開始させる前に送信しているのであり、本願発明の可変表示制御手段は、そのコマンドデータを受信し当該受信したコマンドデータに基づいて前記３つの可変表示部を可変開始させている。

これに対し、引用刊行物１及び審決が周知・慣用技術の根拠とする甲３公報にはこの点の開示がない。

審決は、この点を本願発明と引用刊行物１発明の相違点として認定することを看過し、周知・慣用技術であると誤認し、さらに、周知・慣用技術の認定を誤ったため、相違点２についての容易想到性の判断を誤ったものである。

第４ 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いずれも理由がない。

１ 取消事由１（相違点３の認定の誤り）について

原告は、相違点３に関する引用刊行物１発明を独自に認定し、当該認定に基づいて、審決が本願発明と引用刊行物１発明の相違点を看過し、相違点３の認定を誤った旨主張する。

しかし、進歩性判断に際して相違点３で検討すべき構成は、相違点３に係る本願発明の構成であり、引用刊行物１発明の構成ではなく、また、原告は、相違点の看過が審決に及ぼす影響も主張していないから、原告の主張は失当であ

る。

2 取消事由 2（相違点 3 についての進歩性判断の誤り）について

- (1) 原告は、引用刊行物 2 に記載されている発明が、テレビ会議システムに係る発明であり、本願発明と技術分野、目的及び用途が全く異なることなどを主張し、相違点 3 についての審決の進歩性判断の誤りを主張するが、失当である。
- (2) 審決が、引用刊行物 2 に記載されていると認定した技術は、「画像の変化（唇の動き）が認識されない 2 つの映像（参加者 1 及び 2）のうち、一方の映像は表示されるが他方の映像の一部は表示されず、画像の変化（唇の動き）が認識された映像領域（参加者 3）を画像の変化が認識されない映像領域（参加者 2）にまで拡大して表示する、即ち、注目される映像領域を拡大して表示する拡大画像表示手段」であり、テレビ会議システムに関しては触れていない。

すなわち、審決は、ディスプレイに表示される画像に関し、「画像の変化（唇の動き）が認識されない 2 つの映像（参加者 1 及び 2）のうち、一方の映像は表示されるが他方の映像の一部は表示されず、画像の変化（唇の動き）が認識された映像領域（参加者 3）を画像の変化が認識されない映像領域（参加者 2）にまで拡大して表示する、すなわち、注目される映像領域を拡大して表示する拡大画像表示手段」を引用刊行物 2 に記載されている技術であると認定したもので、当該拡大画像表示手段が、「テレビ会議システム」に限定される特殊な「拡大画像表示手段」であるとの技術上の理由は認められない。

しかも、ディスプレイに表示される画像を拡大、縮小する等の表示変更手法は、テレビ会議システムに限らず、引用刊行物 1 発明も行っているものであるから、引用刊行物 2 に示される技術を引用刊行物 1 発明に適用することは当業者が容易に想到できることであり、変動する画像であるか否かにかか

わらず，その適用を阻害する事由は存在しない。

そして，その適用により，表示が拡大されて遊技者にとって見やすくなり，迫力のある表示となる効果は予測の範囲内の事項であるから，相違点 3 に係る本願発明の構成とすることは当業者であれば容易にし得ることである。

3 取消事由 3（引用刊行物 1 発明の認定の誤り）について

原告は，相違点 2 に関する引用刊行物 1 発明を独自に認定し，独自の認定に基づいて，引用刊行物 1 発明の認定の誤りを主張するなどしている。しかし，進歩性判断に際して相違点 2 で検討すべき構成は，相違点 2 に係る本願発明の構成であり，引用刊行物 1 発明の構成ではないこと，また，原告は，相違点の看過が審決に及ぼす影響も主張していないことから，原告の主張は失当である。

4 取消事由 4（相違点 2 の認定の誤り）について

- (1) 原告は，審決の相違点 2 の認定は，本願発明の「前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後，停止時期を異ならせて」との構成を看過してされたものである旨主張するが，「3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後，停止時期を異ならせて」との構成は，この種の遊技機において可変表示制御手段が通常行う作用，機能を表現したものであるから，当該可変表示制御手段は当該作用，機能の修飾語を記載するまでもなく当該作用，機能を具備するものであり，相違点の認定において，「可変表示制御手段」と記載しても，当該構成の看過に当たらないことは明らかである。

しかも，当該構成は審決の「第 4，本願発明との比較・検討」において「当業者の技術常識からみて明らかな事項である」として認定されている。

- (2) 原告は，本願発明が，コマンドデータの送信を可変表示部の可変開始前に行うものであるとして，本願発明の「遊技制御手段の決定結果をコマンドデータとして 3 つの可変表示部の可変開始前に送信すること」は，当業者の技

術常識から明らかな事項ではないから、審決は、「可変表示部を可変開始させる前に、表示結果を決定してその表示結果をコマンドデータとして送信する」との相違点を看過したものである旨主張する。

しかし、可変表示部の可変開始前にコマンドデータを送信するとの文言は特許請求の範囲には記載されていないから、原告の主張は、特許請求の範囲の記載に基づくものでないし、本件明細書の詳細な説明にコマンドデータの送信を可変表示部の可変開始前に行う旨の記載も認められないので、失当である。

また、仮に、原告が主張するように、本願発明がコマンドデータの送信を可変表示部の可変開始前に行うものであったとしても、表示結果は可変表示部が停止するまでに決定されていれば十分であり、表示結果を可変表示部の可変開始前に決定するか、可変開始後に決定するかは、本願発明の効果に何ら影響を与えるものでなく、それをいつ決定するかは単なる設計的事項である。

しかも、「可変表示部を可変開始させる前に、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定する」技術は、乙１公報に記載された「当り外れのみを事前に決定しておく価値内容事前決定手段」及び乙２公報に記載された「当り外れのみを事前に決定しておく価値内容事前決定手段」のように本件出願前に周知の技術である。

5 取消事由５（相違点２に関する周知・慣用技術の認定の誤り）について

原告は、出願公開日（平成３年３月８日）が本件出願の出願日（原出願日である同年１０月３１日）に対して８か月も遡ることのない甲３公報のみを引用の上、そこに開示された事項を周知・慣用技術と認定することは、誤りである旨主張するが、失当である。

甲３公報の引用は、本願発明に即して最も簡明な技術が記載されていることから、一例として例示したものであり、甲３公報には、「制御装置にて、大当

りにするか否かおよび停止図柄が乱数により決定され、当該停止図柄がＬＣＤ表示用ＣＰＵにてディスプレイに表示される」技術が示されているから、当業者であれば、上記動作を行うためには、大当たりにするか否かが乱数により決定される手段、当該決定結果をＬＣＤ表示用ＣＰＵに送信する手段、当該送信された決定結果に基づいて可変表示部の変動・停止制御を行うＬＣＤ表示用ＣＰＵを備えていることは、第１４図を併せて参照すれば明らかな事項である。そして、「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えること」が周知・慣用技術であることは、特開平３－５５０８０号公報（乙３，平成３年３月８日公開，以下「乙３公報」という。），特開平３－５５０８１号公報（乙４，同日公開）からも明らかであり、当該技術を周知・慣用技術と認定した審決に誤りはない。

さらに、表示制御手段として、ＣＰＵの負荷を軽くするために表示制御用ＣＰＵを設けて、ＣＰＵからの表示用データを受信して表示制御用ＣＰＵにてディスプレイの表示制御を行う表示制御手段（特開昭６３－８４５８１号公報，乙５），及び、ＣＰＵ自体がディスプレイの表示制御を行う表示制御手段は、それぞれ周知の表示制御手段であり、いずれを採用するかは単なる設計的事項である。

したがって、可変表示部の表示制御手段として、前者の表示制御手段が周知・慣用技術であるとした審決の認定に誤りはない。

6 取消事由 6（相違点 2 についての進歩性判断の誤り）について

原告は、審決が相違点 2 の認定を誤ったことを理由として、相違点 2 についての進歩性判断を誤った旨主張するが、審決は相違点 2 の認定を誤っていないから、失当である。

また，原告は，周知・慣用技術の誤認があることを理由として，審決が相違点２について進歩性判断を誤った旨主張するが，審決は，周知・慣用技術を誤認していないから，失当である。

第５ 当裁判所の判断

１ 取消事由１（相違点３の認定の誤り）について

(1) 原告は，審決が，「リーチ演出が，本願発明では，可変表示中の可変表示部の表示領域を，特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御を行う拡大表示制御手段と，該拡大表示制御手段による表示領域の拡大の際に，前記成立条件を満たしている２つの可変表示部のうちのいずれか一方のみを表示する表示制御を行う選択的表示制御手段とを含む可変表示制御手段により行われるのに対し，引用刊行物１に記載された発明では識別情報を拡大させる点。」（審決謄本９頁第２段落）を相違点３として認定したことが誤りである旨主張する。

(2) 前記第２の２の特許請求の範囲の記載によれば，本願発明において，可変表示手段は，成立条件を満たしている２つの可変表示部のうちのいずれか一方のみを表示するほか，可変表示中の可変表示部の表示領域を可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御を行うものであることが認められる。

他方，引用刊行物１には，以下の記載がある。

「次に，上記のように構成されたパチンコ機における遊技について説明する。・・・そして，遊技部３に発射された打球がうまく特定入賞口６a～６cに入賞すると，デジタル３４の図柄が第２５図のように上方から下方へ回転を始め，所定時間経過すると，・・・乱数RANDOM，DISPDTにより大当たりかどうかおよび左，中，右デジタルA，B，Cに停止する図柄が決定される。左デジタルAの所定回転時間が経過すると，左デジタルAは

・・・定位置に停止する。この停止後、右デジタルCの所定回転時間が経過すると、右デジタルCは・・・定位置に停止する。そして、この停止後、中デジタルBの所定回転時間が経過すると、・・・中デジタルBは・・・定位置に停止する。また、左、右デジタルA、Cの停止図柄が同一の場合には、右デジタルCの停止時点にて左、右デジタルA、Cの図柄が大きい図柄に切り換えられる。・・・この場合、左、右デジタルA、Cの停止図柄が同一となると、最後に停止される中デジタルBは、・・・一義的には停止しないため、意外性に富み、さらには左、右デジタルの図柄も大きく変化し、このため大当たりが発生するかどうかの大きな期待感が得られる。」（9頁左上欄5行目～左下欄15行目）

これによれば、引用刊行物1発明においては、左デジタルA、中デジタルB、右デジタルCが変動表示を始めた後、左デジタルA、中デジタルB、右デジタルCのすべてが停止する以前の段階で、左デジタルA、右デジタルCの停止図柄が同一の場合（本願発明におけるリーチ状態の時）に、表示図柄（本願発明における識別情報）が、大きい図柄に切り換えられることが記載されているのであるから、引用刊行物1発明において、リーチ演出は、識別情報を拡大させるものである。

そして、引用刊行物1発明において、上記の「左、右デジタルA、Cの停止図柄が同一の場合には、右デジタルCの停止時点にて左、右デジタルA、Cの図柄が大きい図柄に切り換えられる。」との記載に照らしても、大きい図柄に切り替えられるのは停止図柄であると認められ、この点において、本願発明が、可変表示中の識別情報を拡大するのとは異なっている。また、引用刊行物1の第5図や第8図の記載等に照らしても、引用刊行物1発明においては、識別情報は、可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させるものではないと認められ、この点においても、本願発明とは異なっている。

審決は、上記と同旨の認定に基づき、相違点3の認定において、引用刊行

物 1 発明については、識別情報を拡大させることのみを認定し、拡大される識別情報が可変表示中のものである点、及び、可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させる点については、引用刊行物 1 発明が開示するものではないことを前提として、相違点 3 についての進歩性判断において、その構成を当業者が容易に想到できたかを検討したものであり、審決の相違点 3 の認定に誤りはない。

- (3) 原告は、審決が、引用刊行物 1 発明について、単に「識別情報を拡大させる」とのみ認定し、引用刊行物 1 発明の拡大表示対象が可変表示を終えて停止している識別情報である点、及び、引用刊行物 1 発明の拡大表示対象領域が特定の識別情報の組合せの成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大されるものでないという拡大表示態様の点について、本願発明との相違点を看過して、相違点 3 を誤って認定した旨主張する。

しかし、上記のとおり、審決は、引用刊行物 1 発明が、リーチ演出において、拡大される識別情報が可変表示中でなく、また、識別情報を可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させるものでないとの認定に基づき、相違点 3 に係る構成について、引用刊行物 1 発明は、「識別情報を拡大させる点」と認定し、拡大表示の対象や拡大表示態様の相違については、相違点 3 についての進歩性判断において検討したのであるから、審決の相違点 3 の認定に原告主張の誤りはなく、原告の主張は失当である。

- (4) したがって、原告主張の取消事由 1 は理由がない。

2 取消事由 2（相違点 3 についての進歩性判断の誤り）について

- (1) 原告は、審決の「引用刊行物 1 に記載された発明をみると、リーチ状態発生時に可変表示中の可変表示部に遊技者が注目することは明らかであるから、当該可変表示中の可変表示部に対し、引用刊行物 2 に記載された発明の、画像の変化が認識されない映像（参加者 1 及び 2）の一部を表示せず、画像の

変化が認識された映像領域（参加者３）を画像の変化が認識されない映像領域（参加者２）にまで拡大して表示する技術を適用し、相違点３に係る構成とすることは、本願発明及び引用刊行物１及び２に記載された発明が、画像表示手段において共通しているので、当業者であれば容易になし得ることである。」（審決謄本１０頁第１段落）との判断が誤りである旨主張する。

- (2) 引用刊行物２には、引用刊行物２発明として、「参加者３名のテレビ会議システムにおける、唇の動き等を認識して特定した話者の映像領域を拡大して表示する部分画像の拡大表示方式であって、通常は個々の映像領域はかなり小さく３名の映像を表示し、話者として参加者３が特定された場合には、（ア）参加者３の映像領域は参加者２の映像領域にまで拡大され、参加者１及び２の一方である参加者１の映像は表示されるが参加者２の映像の一部は表示されない もしくは、（イ）参加者３のみを拡大して表示する、拡大の割合に制約のない、臨場感を向上させることのできる部分画像の拡大表示方式。」（審決謄本６頁第２段落）の発明が記載されていることは、当事者間に争いがない。

そして、引用刊行物２に、「（背景技術）テレビ会議システムにおいて複数の参加者を同時に撮影する場合は、個々の参加者に対して割り当てられる画面上の表示領域が小さくなり、このため、表示画面から離れた位置で注視する際に臨場感が低下する。」（１頁左下欄下から３行目～右下欄３行目）、
「（本発明の効果）本発明は複数の参加者が参加するテレビ会議等において特定された話者をＴＶ信号の標本化周波数に合わせた高速処理により拡大し原画像に合成あるいは拡大部分のみの形で表示できる方法を提供するものであり、人手を必要とするカメラワーク無しに臨場感を向上させることのできる手段として広く用いることができる。」（４頁左下欄４行目～１１行目）と記載されているとおり、引用刊行物２のテレビ会議システムにおいて、話者である参加者の映像領域が拡大されることにより、会議の参加者は、話者

の表情や口の動きをよく認識でき、会議の臨場感を高めることができるものであるが、これらの効果は、映像領域を拡大することによって、注目される映像を拡大し、より見やすくすることにより得られるものである。

したがって、引用刊行物 2 には、複数の映像領域を有する画像表示方式において、注目される映像を見やすくするという課題を解決するため、注目される映像が属する映像領域を拡大し、注目される映像を拡大するという技術が記載されているといえる。

- (3) 引用刊行物 1 には、前示 1 (2) のとおり「左、右デジタル A、C の停止図柄が同一の場合には、右デジタル C の停止時点にて左、右デジタル A、C の図柄が大きい図柄に切り換えられる。・・・この場合、左、右デジタル A、C の停止図柄が同一となると、最後に停止される中デジタル B は、・・・一義的には停止しないため、意外性に富み、さらには左、右デジタルの図柄も大きく変化し、このため大当たりが発生するかどうかの大きな期待感が得られる。」と記載されている。これによれば、複数の表示図柄を変動表示可能な左デジタル A、中デジタル B、右デジタル C を備え、それらの停止図柄がすべて同一となれば、大当たりの組合せとなるパチンコ機において、左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が同一の場合に、左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が大きい図柄に切り替えられる技術が記載されているところ、全図柄が同一となれば、大当たりの組合せとなるのであるから、左デジタル A、右デジタル C の図柄が停止して同一の場合には、当然に、最後に停止される中デジタルの図柄 B が「大きな期待感」を持って注目されることとなるものである。すなわち、引用刊行物 1 発明においても、複数の映像領域を有する画像表示方式において、そのうちの一つの映像が注目されるものであり、その注目される映像を見やすくするという課題を有していたものと認めることができる。そして、引用刊行物 1 発明は、左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が同一の場合に、左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が大きい

図柄に切り替えられること，すなわち，画像の拡大表示を行うことを開示している。

そして，引用刊行物 1 発明はパチンコ機に係る技術であるところ，同技術分野において，図柄が表示される複数の表示領域を有するとともに，図柄を全表示領域（複数の表示領域）にまで拡大して表示する技術は周知であった。

すなわち，甲 3 公報には，「第 14 図は制御系のブロック構成を示すもので，制御装置 82 は CPU 127，ROM 128，RAM 129，バッファゲート，出力ポート等からなるマイクロコンピュータにて構成される。・・・

・また画像表示装置 4 の液晶駆動基板 53 の LCD 表示用 ROM 85 には前述したように液晶表示パネル（デジタル）52 の表示データが格納されており，LCD 表示用 CPU 86 は制御装置 82 の出力ポートから送られた制御信号に応じて，LCD 表示用 ROM 85 から所定の表示データを読み出し，コントローラドライバ 87 を介してデジタル 52 に出力する。第 15 図（A），第 16 図に LCD 表示用 ROM 85 に格納された数字，文字等の遊技用データと，メッセージや動画等のディスプレイ用データの例を示す。なお，遊技用のデータ表示は，デジタル 52 の左側（左デジタル），中央（中デジタル），右側（右デジタル）とも第 22 図のように 2 字ずつ行われる。

・・・次に，上記パチンコ機の制御および作用を説明する。まず，遊技が行われていないときあるいは遊技が行われていても打球発射装置により遊技部 3 に発射された打球が特定入賞口 6a ～ 6c に入賞しないときは，デジタル 52 に普段動作のディスプレイ表示が行われる。普段動作のディスプレイ表示では，『襖が開き人形が現れる』，『人形が腕を交差させる』のキャラクター，『ショウブ』の文字，『サイコロがころがる』のキャラクター，『333 555 777 アラシが大当たり』の文字，『ちどり模様』のキャラクターが順に繰り返し表示される（第 17 図に人形キャラクターの表示例を示す）。このためパチンコ台を選ぶときに遊技者を十分に引き付けること

ができるとともに、遊技の楽しさが増す。そして、遊技部 3 に発射された打球がうまく特定入賞口 6 a ~ 6 c に入賞すると、デジタル上部の壺部材 4 1 が昇降され、デジタル 5 2 に『壺とサイコロ』のキャラクターが表示された後（第 1 8 図に壺とサイコロの表示例を示す）、デジタル 5 2 の図柄が第 1 9 図のように上方から下方へ回転を始める。次に、デジタル 5 2 の自然停止時間が経過するとあるいはストップスイッチ 1 3 1 が押されると、制御装置 8 2 により生成される乱数 SUB GEN による 時間後に同じく制御装置 8 2 により生成される乱数 RND GEN, RANDOM, HIT GEN が抽出され、各乱数により大当たりかどうかおよび左、中、右デジタル A, B, C に停止する図柄が決定される。」（ 6 頁右下欄 4 行目 ~ 7 頁右下欄 1 5 行目）との記載があり、また、乙 3 公報にも、同様の技術が記載されている。これらによれば、本件出願前に、遊技機であるパチンコ機の可変表示装置として、左、中、右図柄のそれぞれに対応する複数の表示領域を有するとともに、その複数の表示領域にわたり、特定の図柄を拡大して表示する技術が知られており、上記甲 3 公報に「パチンコ台を選ぶときに遊技者を十分に引きつけることができるとともに、遊技の楽しさが増す。」と記載されるように、複数の領域にわたり拡大して図柄が表示されることにより、図柄が見やすくなり、表示を見る者の注意をひくようにすることが知られていたと認められる。

- (4) 以上によれば、複数の画像表示領域を有する引用刊行物 1 発明において、大当たりの組合せとなるか否かを表示する画像表示技術という性質上、大当たりの組合せとなるか否かを最終的に表示するものである、中デジタル B の画像が注目されるものであり、同発明は、その注目される中デジタル B の画像を見やすくするという課題を有していたといえるし、また、画像を拡大表示することを開示している。

一方、引用刊行物 2 には、前記(2)のとおり、複数の映像領域を有する画

像表示方式において、注目される映像を見やすくするという課題を解決するため、注目される映像が属する映像領域を拡大し、注目される映像を拡大するという技術が記載されているのであるから、引用刊行物 1 発明は、引用刊行物 2 発明と同様の課題を有していたものと認められ、引用刊行物 1 発明が画像を拡大表示することを開示し、その点において、画像を拡大表示する引用刊行物 2 発明と共通することからすれば、引用刊行物 1 発明に対して、画像表示技術分野における同様の課題を映像領域の拡大等の手段により解決する引用刊行物 2 発明を適用することに動機付けがあったというべきである。このことに、引用刊行物 1 発明が属する遊技機の分野では、複数の画像表示領域からなる画像表示技術において、複数の表示領域を使用して、図柄を見やすくすることは既に知られていたことも併せ考慮すると、当業者は、引用刊行物 1 発明に対して引用刊行物 2 発明を適用することに容易に想到することができたものと認められる。

そして、引用刊行物 2 発明の前記(2)の内容に照らすと、「引用刊行物 2 には、画像の変化（唇の動き）が認識された映像領域（参加者 3）を画像の変化が認識されない映像領域（参加者 2）にまで拡大して表示し、即ち、注目される映像領域を拡大して表示し、画像の変化（唇の動き）が認識されない 2 つの映像（参加者 1 及び 2）のうち、一方の映像は表示されるが他方の映像の一部は表示されない技術が記載されている。また、引用刊行物 2 には、拡大の割合に制約のないことが記載されているから、さらに拡大し、2 つの映像のうち、他方の映像を消去し一方の映像のみを表示することは、当業者にとって容易になし得る事項である。そこで、引用刊行物 1 に記載された発明をみると、リーチ状態発生時に可変表示中の可変表示部に遊技者が注目することは明らかであるから、当該可変表示中の可変表示部に対し、引用刊行物 2 に記載された発明の、画像の変化が認識されない映像（参加者 1 及び 2）の一部を表示せず、画像の変化が認識された映像領域（参加者 3）を画

像の変化が認識されない映像領域（参加者２）にまで拡大して表示する技術を適用し，相違点３に係る構成とすることは，本願発明及び引用刊行物１及び２に記載された発明が，画像表示手段において共通しているので，当業者であれば容易になし得ることである。」（審決謄本９頁第７段落）とした審決の判断に誤りはない。

- (5) 原告は，引用刊行物１発明に係る遊技機と引用刊行物２に記載されるテレビ会議システムとでは，技術分野，背景技術，装置の構成，表示対象，拡大表示の箇所等があらかじめ定められているか否かの点において，著しく相違しており，当業者は，引用刊行物２に記載された技術を，引用刊行物１発明に適用することが困難である旨主張する。

しかし，引用刊行物１発明と引用刊行物２発明は，ともに画像表示技術に係る発明として共通する。そして，引用刊行物２のテレビ会議システムにおいて，本願発明との対比で認定されたのは，「参加者３名のテレビ会議システムにおける，唇の動き等を認識して特定した話者の映像領域を拡大して表示する部分画像の拡大表示方式であって，通常は個々の映像領域はかなり小さく３名の映像を表示し，話者として参加者３が特定された場合には，（ア）参加者３の映像領域は参加者２の映像領域にまで拡大され，参加者１及び２の一方である参加者１の映像は表示されるが参加者２の映像の一部は表示されない もしくは，（イ）参加者３のみを拡大して表示する，拡大の割合に制約のない，臨場感を向上させることのできる部分画像の拡大表示方式。」という発明である。このような部分画像の拡大表示方式に係る発明において，注目される部分を見やすくするという課題の解決のための，注目される部分の映像領域を拡大し，その映像を拡大するという技術は，テレビ会議システムに独特ないし固有のものと認めることはできず，引用刊行物１発明においても，画像の表示技術において，注目される部分を見やすくするという同様の課題を有しており，その課題解決のために引用刊行物２に記載

された技術を適用することができるというべきである。

また、テレビ会議システムそのものと引用刊行物 1 発明とでは装置の構成が異なるとしても、上記のとおり、本願発明との対比において認定されたのは、テレビ会議システムにおける「部分画像の拡大表示方式」であり、そのような「部分画像の拡大表示方式」が、引用刊行物 1 に記載された画像表示方式と装置の構成において本質的な相違があるとは認められないし、引用刊行物 1 発明と引用刊行物 2 発明とで表示対象が異なるとしても、表示対象を見やすくする点で両発明は共通の課題を有するのであり、表示対象の相違が、課題の解決手段の選択において、本質的な意味を有するものではない。

原告は、拡大表示の箇所等があらかじめ定められているか否かなどの点においても、引用刊行物 1 発明と引用刊行物 2 発明とが異なる旨主張するが、注目される映像を見やすくするという課題を当該注目される映像が属する映像領域を拡大するという技術により解決している引用刊行物 2 発明において、原告主張の点が本質的なものであるということとはできない。

原告は、また、引用刊行物 1 発明も拡大縮小等の表示変更を行っていることを理由として引用刊行物 2 記載の技術を引用刊行物 1 発明に適用する際の阻害要因がないとする被告の主張を論難し、引用刊行物 1 発明の拡大縮小等の表示変更手法は、停止している図柄をその図柄表示領域の範囲内で上下方向に伸張するにすぎず、表示対象をその当初の表示領域を越えて拡大するものではない旨主張する。

しかし、拡大表示の方法は異なるとしても、引用刊行物 1 発明も画像の拡大表示を行っている点において、引用刊行物 2 発明と共通するのであるから、原告主張の点は、直ちには引用刊行物 1 発明に引用刊行物 2 発明を適用する阻害要因となるものではなく、その課題の共通性から、これを組み合わせる動機付けがあることは、前記(4)のとおりである。

したがって、原告主張の相違は、いずれも引用刊行物 2 記載の発明を引用

刊行物 1 発明に適用することを困難とするものとは認められない。

- (6) 原告は、引用刊行物 2 発明の技術的思想は、「会議出席者は発言者に注目する」という経験則に注目し、会議出席者中の発言者を識別してその発言者を拡大するものであるところ、遊技機の技術分野の発明である引用刊行物 1 発明は、上記経験則とは異なるものであり、両者は技術的思想が異なるとも主張するが、引用刊行物 1 発明が、複数の映像領域を有する画像表示方式において、そのうちの一つの映像が注目されるものであり、その注目される映像を見やすくするという課題を有していたものであることは、前記(3)のとおりであり、引用刊行物 2 発明においても、これと同様の課題を有し、注目される部分を見やすくするというものであると認められ、そのような技術的思想は、引用刊行物 1 発明にも適用することができるものである。

原告は、引用刊行物 2 の技術を引用刊行物 1 発明に適用しても、相違点 3 に係る本願発明の構成にならない旨主張し、また、審決が、「拡大表示」という技術と「注目」という事項とを技術思想的に関連付けたとして、そのような関連付けを行って引用刊行物 2 の技術を引用刊行物 1 発明に適用しても、相違点 3 に係る本願発明の構成にならない旨主張する。

確かに、引用刊行物 1 発明は、左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が同一の場合に左デジタル A、右デジタル C の停止図柄が大きい図柄に切り替えられるのであり、拡大されるのは停止図柄である。しかし、前記(3)のとおり、引用刊行物 1 発明において、左デジタル A、右デジタル C の図柄が停止して同一の場合には、中デジタルの図柄 B が注目されることとなり、見やすくするという課題を有する図柄は可変表示中の中デジタルの図柄 B であり、このことは、引用刊行物 1 発明において、右デジタル A、右デジタル C が拡大表示されていても変わるものではない。したがって、引用刊行物 1 発明に、注目される図柄を見やすくするという課題を解決する引用刊行物 2 発明を適用すれば、相違点 3 に係る本願発明の構成となるものと認められる。

(7) 原告は、「本願発明による効果も格別なものは認められない。」(審決謄本10頁第3段落)とした審決の判断を争い、本願発明は、単に可変表示の見やすさという観点以外に、「迫力のある可変表示で最終的に特定の識別情報の組合せが揃うか否かの期待感を高めることが可能となる」という特有の効果を奏するものである旨主張する。

しかし、本件明細書(甲7)に、「【課題を解決するための手段の具体例の効果】請求項1に関しては・・・可変表示中の可変表示部の表示領域を、前記成立条件を満たしている可変表示部の可変開始当初の表示領域にまで拡大させて可変表示中の識別情報を拡大表示する表示制御が行われるとともに、その成立条件を満たしている2つの可変表示部の双方が表示されるのではなくいずれか一方のみが表示されるようになるために、成立条件を満たしている識別情報を確認できながらも遊技者が可変表示状態を見やすくなり、さらに、可変表示中の可変表示部に集中し易い迫力のある可変表示状態によって、特定の識別情報の組合せに対する遊技者の期待感を盛り上げることができる。」(段落【0069】)と記載されているとおり、本願発明の効果は、可変表示状態を見やすくすることを本質的な効果とすることは明らかである。他方、見やすくすることにより、遊技者の期待感を高めることができるという効果が認められるとしても、本願発明は、遊技者に有利な遊技状態となる特定の組合せの有無を表示するものであることに照らせば、当業者が予測し得る程度の効果にすぎないというべきであるから、本願発明の効果も格別なものとは認められず、審決に原告主張の誤りはない。

(8) したがって、原告主張の取消事由2は理由がない。

3 取消事由3(引用刊行物1発明の認定の誤り)について

(1) 審決は、「引用刊行物1には、『10種類の表示図柄を・・・パチンコ機であって、主乱数RANDOMにより大当たりかどうかを決定し、前記左、中、右デジタルA、B、Cをそれぞれ13個の棒状セグメント発光素子38

a ~ 38 mにおいて上方から下方へ変動表示を始めた後、停止時期を異ならせて左、中、右デジタルA、B、Cの変動表示を停止制御する制御装置78を備え、該制御装置78は、・・・左、右デジタルA、Cの停止図柄が大きい図柄に切り換えられることを含む、大当たりが発生するかどうかの大きな期待感が得られるパチンコ機。』の発明」（審決謄本4頁最終段落～5頁第1段落）が記載されていると認定したのに対し、原告は、審決の上記認定は、引用刊行物1発明において、大当たりかどうかの決定について、「前記変動表示を始めてから所定時間経過後にランダム時間が決定され、さらにその決定に基づく時間が経過した後に行われるものである」との点を看過したものであり、誤りである旨主張する。

- (2) しかし、原告の上記主張は、本願発明が、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが、可変開始前に決定され、可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されていることを前提として、引用刊行物1発明がそれと異なる構成であることをいうものであるが、後記4(4)のとおり、特許請求の範囲の記載に基づくものとは認められない。また、仮に、原告主張の事実が認められるとしても、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが、可変開始前に決定され、可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されているとの構成は、同じく後記4(4)のとおり、周知・慣用技術ともいえるものであるから、原告主張の事実が相違点2の容易想到性の判断に影響するものではなく、審決の結論に影響しない。

- (3) したがって、原告主張の取消事由3は理由がない。

4 取消事由4（相違点2の認定の誤り）について

- (1) 審決は、相違点2として、「本願発明では、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かと、リーチ状態を発生させるか否かとを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からの

コマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えるのに対し、引用刊行物 1 に記載された発明ではそのような構成を有するかどうか明らかでない点。」（審決謄本 8 頁最終段落～ 9 頁第 1 段落）を認定したのに対し、原告は、審決の同認定が誤りである旨主張する。

- (2) 本願発明は、前記第 2 の 2 の特許請求の範囲の記載に照らし、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かと、リーチ状態を発生させるか否かとを決定し、その決定結果をコマンドデータとして送信する遊技機制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し、該コマンドデータに基づいて、3つの可変表示部を可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示手段を備えるものである。

ここで、複数の可変表示部を有する遊技機において、その可変表示制御手段が、「すべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御する構成」を備えることは技術常識と認められる。

したがって、複数の可変表示部を有する遊技機に係る引用刊行物 1 発明においても、その可変表示制御手段が、「すべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御する構成」を備えるものであると認められる。他方、引用刊行物 1 の各記載によっても、引用刊行物 1 発明においては、「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かと、リーチ状態を発生させるか否かとを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段」との構成を有することが明記されていないのであり、審決の相違点 2 の認定に誤りはない。

- (3) 原告は、審決の相違点 2 の認定は、「前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて」との部分を見過した点で誤っている旨主張する。

しかし、上記技術常識によれば、引用刊行物 1 発明においても、本願発明と同様、「可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて各可変表示部の可変表示動作を停止制御する構成」を備えるものであると認められるのであり、審決は、同旨の認定判断により、上記構成を本願発明と引用刊行物 1 発明との一致点として認定（審決謄本 8 頁 19 行目～22 行目）しているから、審決に原告主張の相違点 2 認定の誤りはない。

- (4) 原告は、審決が「前記 3 つの可変表示部を各々所定の大きさの表示領域において可変開始させてすべての可変表示部が可変表示している状態に制御した後、停止時期を異ならせて」との部分を見過したことにより、本願発明と引用刊行物 1 発明との重要な相違点が看過されたとして、その重要な相違点として、本願発明では、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが、可変開始前に決定され、可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されているのに対し、引用刊行物 1 発明は同構成を備えていない点を主張する。

しかし、前記第 2 の 2 記載の本願発明の特許請求の範囲には、遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが、可変開始前に送信されていることが明記されているわけではない。また、本件明細書の発明の詳細な説明においても、そのようなコマンドデータの送信時期や送信時期の意義については、全く説明されていないのであって、本願発明において、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが、可変開始前に決定され、可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデー

タが送信されているという事実をにわかには認めることができない。

さらに、仮に、本願発明の特許請求の範囲の「該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、前記３つの可変表示部を・・・可変開始させて・・・」との記載から、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが、可変開始前に決定されて、可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されていると理解されることがあったとしても、同構成は、下記のとおり、本件出願前に周知の技術であったと認められるから、引用刊行物１に同構成が記載されていないとしても、その相違点の看過は、同構成に係る本願発明の構成の容易想到性の判断に影響するものではなく、審決の結論に影響しない。

すなわち、乙１公報には、「本発明によれば、価値内容事前決定手段の働きにより、可変表示装置の停止時の価値内容を該可変表示装置の数回前の可変表示の段階から予め決定しておくことができる。また、予め定められた停止条件が成立したことに基づいて可変表示装置の可変表示が停止制御され、その停止時の識別情報が前記予め決定された価値内容に従ったものになるように表示制御される。」（２頁右下欄７行目～１４行目）、「次にＳ６０では、停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値を停止図柄データとして始動記憶カウンタの値に対応する停止図柄データ記憶エリアに記憶する処理がなされる。」（１１頁左下欄４行目～８行目）、「前記可変表示装置の停止時の価値内容を該可変表示の数回前の可変表示の段階から予め決定しておくための価値内容事前決定手段が構成されている。なお、本実施例では、始動入賞時に価値内容を決定するものを示したが、本発明はこれに限らず、可変表示の開始時や停止条件成立時に価値内容を決定するものであってもよい。また、本実施例では、価値内容事前決定手段により決定される価値内容が可変表示装置により表示される表示内容自体であったが、本発明はこれに限らず、表示内容までは決めずに当り外れのみを決定するものであってもよ

い。」（１２頁左上欄下から５行目～右上欄７行目）との記載がある。

また，乙２公報には，「このＳ６５による変更処理がなされるため，リーチ目が可変表示装置で表示されてから１～４回後の可変表示により大当たりまたは中当たりが発生することになる。前記Ｓ６０により，前記可変表示装置の停止時の価値内容を該可変表示の可変表示が停止する以前において予め決定しておくための価値内容事前決定手段が構成されている。なお，本実施例では，始動入賞時に価値内容を決定するものを示したが，本発明はこれに限らず，可変表示の開始時や停止条件成立時に価値内容を決定するものであってもよい。また，本実施例では，価値内容事前決定手段により決定される価値内容が可変表示装置により表示される表示内容自体であったが，本発明はこれに限らず，表示内容までは決めずに当り外れのみを決定するものであってもよい。前記Ｓ６３により，前記価値内容事前決定手段により決定された価値内容が前記予め定められた特定の識別情報に対応するものであることを判別する特定識別情報判別手段が構成されている。また，前記Ｓ６５に従ってリーチ目を表示する可変表示装置１４により，少なくとも前記特定識別情報判別手段の判別出力に基づいて，該特定の識別情報が表示される予定となっている回の可変表示の開始以前に，前記特定の識別情報が表示されることを遊技者に事前に報知するための前兆報知手段が構成されている。」（１２頁左上欄１０行目～右上欄１５行目）との記載がある。

これらは，「価値内容事前決定手段」が，該当する可変表示の可変開始前に，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定している構成を示しており，また，その可変表示の制御は，それらを制御していると技術常識により認められるＣＰＵから「記憶エリア」にコマンドデータが送信されることによりされているのであるから，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが，可変開始前に決定されて，可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されているという構成

は、本件出願前に周知であったと認めることができる。

(5) したがって、原告主張の取消事由 4 は理由がない。

5 取消事由 5（相違点 2 に関する周知・慣用技術の認定の誤り）について

(1) 審決は、「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えることは、例えば、上記の特開平 3 - 5 5 0 8 2 号公報(注、甲 3 公報)に記載されたように、周知・慣用の技術である。」(審決謄本 9 頁第 5 段落)と認定したのに対し、原告は、審決の認定が誤りである旨主張する。

(2) 甲 3 公報の記載によれば、甲 3 公報には、「各乱数により大当たりかどうかおよび左、中、右デジタル A、B、C に停止する図柄を決定する制御装置 8 2 と、制御装置 8 2 から送られた制御信号に応じて LCD 表示用 ROM 8 5 から所定の表示データを読み出し該データによりデジタル 5 2 を制御する LCD 表示用 CPU 8 6 とを設けたパチンコ機の画像表示装置」(審決謄本 7 頁第 1 段落)が記載されている。

そして、同記載によれば、甲 3 公報には、表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し、該コマンドデータに基づいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えることが記載されていると認められ、前記 4 (4)の乙 1 公報及び乙 2 公報の記載も併せ考慮すれば、同構成は、周知・慣用の技術であると認めることができる。

(3) 原告は、出願公開日(平成 3 年 3 月 8 日)が本件出願の出願日(原出願日である同年 1 0 月 3 1 日)に対して 8 か月も遡ることのない甲 3 公報のみを引用の上、そこに開示された事項を周知・慣用技術と認定することは、誤り

である旨主張するが、審決は、周知・慣用技術の一例として甲３公報があることを挙げているにすぎず、前記(2)に照らし、原告主張の事実、甲３公報に開示された技術が周知・慣用技術であると認めることを左右するものではない。

原告は、甲３公報には、「可変表示部を可変開始させる以前に可変表示制御手段に送信されるコマンドデータ」に関する開示がなく、「決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段」及び「コマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段」も開示されていないことを理由として、審決の認定が誤りである旨主張する。

しかし、審決は、「表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し、決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と、該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータにもとづいて、各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えること」が周知・慣用技術であると認定したのであって、原告が主張するような事実が甲３公報に開示されていると認定したものではないから、原告の主張は失当である。

(4) したがって、原告主張の取消事由５は理由がない。

6 取消事由６（相違点２についての進歩性判断の誤り）について

(1) 審決は、相違点２について、「『特定の識別情報の組合せにするか否か』の決定に加えて『リーチ状態を発生させるか否か』の決定を制御手段に備えさせることは、当業者にとっては当然の技術的事項である。」（審決謄本９頁第５段落）とした上、「引用刊行物１に記載された発明の制御手段に対し、上記の周知・慣用の技術を適用し、相違点２に係る構成とすることは、本願発明及び引用刊行物１に記載された発明並びに上記の周知・慣用の技術が、遊技機の画像表示制御手段において共通しているので、当業者であれば容易

になし得ることである。」（同段落）と判断したのに対し，原告は，審決の同判断が誤りである旨主張する。

- (2) しかし，上記５のとおり，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かを決定し，決定結果をコマンドデータとして送信する遊技制御手段と，該遊技制御手段からのコマンドデータを受信し該コマンドデータに基づいて，各可変表示部の可変表示動作を停止制御可能な可変表示制御手段とを備えることは遊技機の分野における周知・慣用の技術であり，「『特定の識別情報の組合せにするか否か』の決定に加えて『リーチ状態を発生させるか否か』の決定を制御手段に備えさせることは，当業者にとっては当然の技術的事項」（審決謄本９頁第５段落）である。また，本願発明について，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが，可変開始前に決定されて，可変開始前に遊技制御手段によって決定された決定結果を示すコマンドデータが送信されているとはにわかには認められないものであるし，仮に，それを認め得るとしても，前記４（４）のとおり，同構成は，本件出願前に周知・慣用の技術であったと認められるのであるから，引用刊行物１発明の制御手段に対し，上記の遊技機の分野における周知・慣用の技術を適用して，相違点２に係る本願発明の構成とすることは，当業者であれば容易に想到することができるものであったというべきである。

- (3) 原告は，本願発明に係る遊技制御手段は，決定結果としてのコマンドデータを前記３つの可変表示部を可変開始させる前に送信し，本願発明に関わる可変表示制御手段はそのコマンドデータを受信し当該受信したコマンドデータに基づいて前記３つの可変表示部を可変開始させているところ，引用刊行物１及び審決が周知・慣用技術を立証する甲３公報にもこの点の開示がない旨主張するが，前示のとおり，本願発明が原告主張の構成を備えるものとはにわかには認められず，また，表示結果を特定の識別情報の組合せにするか否かが，可変開始前に決定されて，可変開始前に遊技制御手段によって決定さ

れた決定結果を示すコマンドデータが送信されていることは、遊技機分野における周知・慣用技術であったと認められるのであるから、同構成が引用刊行物 1 及び甲 3 公報に記載されていないことは、上記(2)の判断を左右するものではない。

(4) したがって、原告主張の取消事由 6 は理由がない。

7 以上のとおり、原告主張の取消事由はいずれも理由がなく、他に審決を取り消すべき瑕疵は見当たらない。

よって、原告の請求は理由がないから棄却することとし、主文のとおり判決する。

知的財産高等裁判所第 1 部

裁判長裁判官 篠 原 勝 美

裁判官 穴 戸 充

裁判官 柴 田 義 明