

平成 23 年 5 月 10 日判決言渡 同日原本領収 裁判所書記官

平成 22 年（行ケ）第 10207 号 審決取消請求事件

口頭弁論終結日 平成 23 年 4 月 21 日

判 決

原 告	日本電動式遊技機特許株式会社
訴訟代理人弁護士	山 崎 優
	三 好 邦 幸
	川 下 清
	河 村 利 行
	加 藤 清 和
	沢 田 篤 志
	伴 城 宏
	今 田 晋 一
	梁 沙 織
	小 林 悠 紀
	高 橋 幸 平
	古 賀 健 介
	中 村 昭 喜
	笹 山 将 弘
	池 垣 彰 彦
弁 理 士	梁 瀬 右 司
	振 角 正 一
被 告	株 式 会 社 三 共
訴訟代理人弁護士	谷 口 由 記
弁 理 士	深 見 久 郎
	森 田 俊 雄

酒	井	將	行
塚	本		豊
中	田	雅	彦
白	井	宏	紀

## 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 原告の求めた判決

特許庁が無効 2 0 0 9 - 8 0 0 0 9 5 号事件について平成 2 2 年 6 月 1 日にした審決を取り消す。

### 第 2 事案の概要

本件は、特許無効審判請求を不成立とする審決の取消訴訟である。争点は、訂正請求の適法性、進歩性の有無、である。

#### 1 特許庁における手続の経緯

被告は、平成 5 年 5 月 2 7 日になした原々々々出願(特願平 5 - 1 2 6 2 8 1 号)の一部を平成 1 2 年 5 月 2 9 日に新たな特許出願とした特願 2 0 0 0 - 1 5 9 0 9 4 号の一部を平成 1 2 年 6 月 2 8 日に新たな特許出願とした特願 2 0 0 0 - 1 9 4 1 0 3 号の一部を平成 1 2 年 7 月 2 8 日に新たな特許出願とした特願 2 0 0 0 - 2 2 9 5 2 5 号からの分割出願として、平成 1 2 年 8 月 2 8 日、名称を「遊技機」とする発明につき特許出願をし(特願 2 0 0 0 - 2 5 8 2 5 8 号)、平成 1 8 年 4 月 2 1 日、特許登録を受けた(特許第 3 7 9 5 3 1 1 号、特許公報は甲 1 0)。

これに対し、被告は、平成 2 1 年 5 月 1 5 日、本件特許の請求項 1 ~ 3 につき無

効審判を請求した。

特許庁は、上記請求を無効 2 0 0 9 - 8 0 0 0 9 5 号事件として審理し、その中で被告は平成 2 1 年 8 月 2 0 日付けで訂正請求をしたが(甲 1 8 )、特許庁は、平成 2 2 年 6 月 1 日、「訂正を認める。本件審判の請求は、成り立たない。」旨の審決をし、その謄本は同年 6 月 1 0 日原告に送達された。

## 2 本件発明の要旨

< 訂正前 >

### 【請求項 1】

「遊技者所有の有価価値を賭数として使用して遊技が可能となり、所定の特別遊技状態用識別情報を含む複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果が所定の表示態様となった場合に所定の入賞が発生する遊技機であって、

前記遊技機は、遊技者にとって特に有利な遊技状態である特別遊技状態と、前記特別遊技状態よりも低い所定の範囲の払出比率で遊技が行なわれる通常遊技状態とを有し、

前記 1 ゲームのゲーム結果に賭ける遊技者所有の有価価値の大きさに対応する数である賭数を入力するための賭数入力手段と、

前記可変表示装置により前記特別遊技状態用識別情報が導出表示されることにより、前記特別遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、

前記入賞の発生を許容するか否かを決定する決定手段と、

前記可変表示装置を制御する手段であって、前記決定手段の決定内容に基づいた制御が可能な可変表示制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果を判定する判定手段と、

前記可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた特定の表示態様のうちの

いずれかとなった場合に所定の有価価値を付与する価値付与手段と、

前記特別遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類の特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を向上させる制御を行なう確率制御手段とを含み、

該確率制御手段は、前記特別遊技状態となった場合に、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも1つの特定の表示態様に関しては、特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させることを特徴とする、遊技機。」

#### 【請求項2】

「前記確率制御手段は、前記特別遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類定められた特定の表示態様のうち、1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様とは別の所定の特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率をも向上させることを特徴とする、請求項1に記載の遊技機。」

#### 【請求項3】

「前記確率制御手段は、前記通常遊技状態においては前記賭数入力手段により入力された入力数と前記価値付与手段により付与された有価価値の付与数および有価価値の付与回数のうち少なくとも一方とによって算出される価値付与状況を予め定められた標準値と比較し、該比較結果に基づいて前記可変表示装置の表示結果が、1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を制御することを特徴とする、請求項1または請求項2に記載の遊技機。」

<訂正後(下線部は訂正部分)>(請求項3は削除)

・【請求項1】(訂正発明1)

「遊技者所有の有価価値を賭数として使用して遊技が可能となり、所定のビッグボーナス識別情報を含む複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果が所定の表示態様となった場合に所定の入賞が発生する遊技機であって、

前記遊技機は、遊技者にとって特に有利な遊技状態であるビッグボーナス遊技状態と、前記ビッグボーナス遊技状態よりも低い所定の範囲の払出比率で遊技が行なわれる通常遊技状態とを有し、

前記1ゲームのゲーム結果に賭ける遊技者所有の有価価値の大きさに対応する数である賭数を入力するための賭数入力手段と、

前記可変表示装置により前記ビッグボーナス識別情報が導出表示されることにより、前記ビッグボーナス遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、

前記入賞の発生を許容するか否かを、ランダム値を用いて所定の演算を行った演算結果と所定の当選値とを比較することにより決定する決定手段と、

前記可変表示装置を制御する手段であって、前記決定手段の決定内容に基づいた制御が可能な可変表示制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果を判定する判定手段と、

前記可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた小役入賞の発生のための予め複数種類定められた特定の表示態様のうちのいずれかとなった場合に特定の表示態様の種類に応じて予め定められた数の有価価値を付与する価値付与手段と、

前記通常遊技状態において、前記賭数入力手段により入力された入力数と前記価値付与手段により付与された有価価値の付与数とによって算出される価値付与状況を予め定められた標準値と比較し、該比較結果に基づいて前記可変表示装置の表示結果が、1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を制御し、さらに、前記比較結果に基づいて、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類定められ

た特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外のいずれかとなることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率も併せて制御することにより，前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを前記標準値との比較によって変動させて前記通常遊技状態を前記小役入賞の発生確率が相異なる小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えて前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つための確率制御手段とを含み，

該確率制御手段は，前記小役高確率状態から前記ビッグボーナス遊技状態となった場合に，前記可変表示装置の表示結果が，前記複数種類の特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を向上させ，前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも 1 つの特定の表示態様に関しては，特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させることを特徴とする，遊技機。」

・【請求項 2】(訂正発明 2)

「前記確率制御手段は，前記ビッグボーナス遊技状態となった場合に，前記可変表示装置の表示結果が，前記複数種類定められた特定の表示態様のうち，1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様とは別の所定の特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率をも向上させることを特徴とする，請求項 1 に記載の遊技機。」

### 3 審決の理由の要点

(1) 訂正は，特許請求の範囲の減縮，誤記の訂正，又は明りようでない記載の釈明を目的とし，特許請求の範囲の減縮又は明りようでない記載の釈明については願書に添付した明細書又は図面に記載されている事項の範囲内のものであり，誤記の訂正については願書に最初に添付した明細書又は図面に記載されている事項の範

囲内のものであり、実質上特許請求の範囲を拡張し、又は変更するものでない。

したがって、訂正を認める。

(2) 甲第1号証(特開平5-123444号)には、実質的に以下の発明(甲1発明)が記載されていることが認められる。

「遊技者が希望する賭け数分に対応した回数だけ取込ボタン24aを押すと、その押した回数に対応した賭け数の球が取り込まれてスタート操作把手94中のランプが点灯し、遊技者がスタート操作把手94を握ってスタート装置90を操作すると、内部の3つの可変表示ドラムが回転を開始して、それに伴って可変表示窓10b、10c、10d中の表示の変化が開始され、所定時間経過すると、ストップ表示部15a、15b、15c中のランプが点灯し、さらに所定時間が経過すると、左、中、右の順に可変表示ドラムが停止されて可変表示窓10b、10c、10d中の表示が確定され、遊技者が上記操作を繰り返すことによって次々とゲームが行なわれるが、そのゲームの結果、停止時における可変表示窓10b、10c、10d中の表示の組合せがスコア表示部10fに表示された賞態様(役)のいずれかと一致すると、その賞態様(役)に応じた数の賞球が実球で上皿71又は下皿80中に排出されるとともに、特に、表示の組合せが“ビッグチャンス”を発生させる表示の組合せ(「7、7、7」の組合せ)となったときには、“ビッグチャンス”が発生して、しかる後、“ビッグチャンスゲーム”に移行される遊技機であって、

ステップS110におけるボーナス判定処理の結果として合格したと判定したときにはステップS118でボーナスフラグ成立の処理を行ってから、また、ステップS130における小役判定の結果として合格したと判定したときにはステップS134で小役フラグの成立処理を行ってから、可変表示ドラム667、677、687の停止制御後、ステップS142では役が確定したか否かを判定し役が確定したときにはステップS144でその役の確定分に対して球の払い出し処理を行うものであり、

前記ビッグチャンスのゲームは、可変表示ゲームの結果としてビッグチャンスを

発生させる表示態様が成立したときに遊技者に賞球獲得の大きなチャンスを与えるために行なわれるゲームで、このビッグチャンスのゲーム時には、通常ゲーム時に比べて小役発生の確率がアップされるとともに、ボーナスゲーム発生の可能性が生ずるものであり、

小役は“俵の絵”が3つ揃ったとき(4)、“亀の絵”が3つ揃ったとき(5)、左と中の表示が“亀の絵”で右の表示が“かぶとの絵”のとき(6)、“鶴の絵”が3つ揃ったとき(7)、左と中の表示が“鶴の絵”で右の表示が“かぶとの絵”のとき(8)、“鼓の絵”が3つ揃ったとき(9)、左と中の表示が“鼓の絵”の表示であるとき(10)、左と中の表示が“かぶとの絵”の表示であるとき(11)、左の表示が“鼓の絵”の表示であるとき(12)等に発生し、(4)～(6)の小役のときの賞球数は、例えば75個、(7)又は(8)の小役のときの賞球数は、例えば50個、(9)又は(8)の小役のときの賞球数は、例えば、40個、(11)の小役のときの賞球数は、例えば25個、(12)の小役のときの賞球数は、例えば10個である遊技機。」

(3) 訂正発明1と甲1発明の一致点と相違点は次のとおりである。

#### 【一致点】

「遊技者所有の有価価値を賭数として使用して遊技が可能となり、所定のビッグボーナス識別情報を含む複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を含み、該可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果が所定の表示態様となった場合に所定の入賞が発生する遊技機であって、

前記遊技機は、遊技者にとって特に有利な遊技状態であるビッグボーナス遊技状態と、前記ビッグボーナス遊技状態よりも低い所定の範囲の払出比率で遊技が行なわれる通常遊技状態とを有し、

前記1ゲームのゲーム結果に賭ける遊技者所有の有価価値の大きさに対応する数である賭数を入力するための賭数入力手段と、

前記可変表示装置により前記ビッグボーナス識別情報が導出表示されることによ



り、前記ビッグボーナス遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、  
前記入賞の発生を許容するか否かを、決定する決定手段と、  
前記可変表示装置を制御する手段と、  
前記可変表示装置の表示結果を判定する判定手段と、  
前記可変表示装置の表示結果が予め複数種類定められた小役入賞の発生のための  
予め複数種類定められた特定の表示態様のうちのいずれかとなった場合に特定の表  
示態様の種類に応じて予め定められた数の有価価値を付与する価値付与手段と、  
確率制御手段とを含み、  
確率制御手段は、ビッグボーナス遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の  
表示結果が特定の表示態様となることを許容する旨が決定手段により決定される確  
率を向上させる、遊技機。」である点。

【相違点 1】

「前記入賞の発生を許容するか否かを、決定する決定手段」が、訂正発明 1 では  
「ランダム値を用いて所定の演算を行った演算結果と所定の当選値とを比較するこ  
とにより」決定しているのに対し、甲 1 発明ではどのように決定しているか不明で  
ある点。

【相違点 2】

可変表示制御手段が、訂正発明 1 では「前記決定手段の決定内容に基づいた制御  
が可能な」ものであるのに対し、甲 1 発明ではそのような構成を有するか不明な点。

【相違点 3】

「確率制御手段」が、訂正発明 1 では「前記通常遊技状態において、前記賭数入  
力手段により入力された入力数と前記価値付与手段により付与された有価価値の付  
与数とによって算出される価値付与状況を予め定められた標準値と比較し、該比較  
結果に基づいて前記可変表示装置の表示結果が、1 ゲームにおいて付与可能な最大  
数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段  
により決定される確率を制御」するものであるのに対し、甲 1 発明ではそのような

構成でない点。

【相違点 4】

「確率制御手段」が、訂正発明 1 では「前記比較結果に基づいて、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外のいずれかとなることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率も併せて制御することにより、前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを前記標準値との比較によって変動させて前記通常遊技状態を前記小役入賞の発生確率が相異なる小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えて前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つための」ものであるのに対し、甲 1 発明ではそのような構成でない点。

【相違点 5】

「確率制御手段」は、訂正発明 1 では「前記小役高確率状態から前記ビッグボーナス遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類の特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を向上させ、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも 1 つの特定の表示態様に関しては、特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させる」のに対し、甲 1 発明では「ビッグボーナス遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が特定の表示態様となることを許容する旨が決定手段により決定される確率を向上させる」点。

(4) 以下の理由により、訂正発明 1 及び 2 は当事者が容易に発明をすることができたものではない。

所定の契機で取得されたランダム値（乱数値）と当選値を比較して入賞の発生を許容するか否かを決定することは、甲第 7 号証（特開平 2 - 2 3 2 0 8 4 号，甲 7），甲第 1 5 号証（実開昭 6 2 - 8 4 4 8 4 号のマイクロフィルム，甲 1 5）

に示されるように従来周知の技術手段とは認められるものの、当該従来周知の技術手段はランダム値を用いて所定の演算を行うものではない。また、ランダム値を用いて所定の演算を行う点は請求人の提出した他の各甲号証にも記載がないものであって、相違点 1 に係る「ランダム値を用いて所定の演算を行った演算結果と所定の当選値とを比較する」を従来周知の技術手段とすることはできない。

したがって、相違点 1 に係る訂正発明 1 の構成を当業者が容易になし得たとすることはできない。

甲 7 の遊技機は、甲 1 発明において甲第 7 号証に記載された技術的事項を適用し、相違点 2 に係る訂正発明 1 の構成とすることは、当業者であれば想到容易である。

甲 1 発明において甲第 4 号証（特開平 4 - 2 7 9 1 8 3 号，甲 4）に記載された技術的事項を適用し、相違点 3 に係る訂正発明 1 の構成とすることは、当業者にとって想到容易である。

訂正発明 1 の「前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを・・・変動させる点及び「前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つ」点は、甲 4 には記載されておらず、かつ、設計的事項ということもできない。

したがって、相違点 4 に係る訂正発明 1 の構成を想到容易とすることはできない。

また、甲 4 以外の請求人提出の各甲号証によっても想到容易とすることはできない。

そして、この点により、「本実施の形態では、小役発生確率についてのみ標準値との比較によって制御するようにしたので、通常ゲームにおける払出率を所定範囲内に保ちながら、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの発生についてはランダム値 R の抽出タイミングと設定値によって制御されることとなり、高設定でもボーナス発生回数が多いとは限らず、また低設定でも少ないとは限らなくなって遊技者に対しゲームの興趣を持続させることのできる遊技機とすることができる。」（【0086】）という訂正明細書記載の作用効果を奏するものである。

相違点 5 に係る訂正発明 1 のうち「小役高確率状態からビッグボーナス遊技状態となった場合に」( 確率を変更する ) は、甲第 2 号証( 株式会社白夜書房「月刊パチスロ必勝ガイド平成 5 年 4 月号」6 頁～7 頁、12 頁～13 頁) には記載されておらず、かつ、設計事項ということもできない。

したがって、相違点 5 に係る訂正発明 1 の構成を想到容易とすることはできない。

また、甲 2 以外の請求人提出の各甲号証によっても想到容易とすることはできない。

訂正発明 2 は、訂正発明 1 に限定を付したものであるから、当業者が容易に想到できたものとするとはできない。

### 第 3 原告主張の審決取消事由

#### 1 取消事由 1 ( 訂正違反その 1 )

(1) 審決は、訂正前の「『通常遊技状態』は発明の詳細な説明における『小役低確率状態』及び『小役高確率状態』を内在している」という認識を判断の前提として、「訂正前の請求項 1 には『特別遊技状態となった場合に、必ず確率変更処理を行う』と記載されているわけではなく」( 11 頁 12 行～ )、「『確率変更処理を行う』条件として、訂正前構成 においては、『特別遊技状態に(ママ)なった場合』としているだけで、その前の状態については問わないものとなっている。」( 10 頁最下 2 行～ ) ということから、「訂正後構成 においては 訂正前構成 では特定されていなかった『その前の状態』について『小役高確率状態』と特定するものであって、当該訂正は限定を行うものであるから、特許請求の範囲を拡張するものではない。」( 11 頁 1 行～ ) と判断した。

審決は、本件訂正を訂正事項 1 から 5 に分けており、そのうち訂正事項 5 は次のとおりである。

#### ・訂正事項 5

【請求項 1】の「前記特別遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類の特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を

向上させる制御を行なう確率制御手段とを含み、

該確率制御手段は、前記特別遊技状態となった場合に、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも1つの特定の表示態様に関しては、特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させる」を

「前記通常遊技状態において、前記賭数入力手段により入力された入力数と前記価値付与手段により付与された有価価値の付与数とによって算出される価値付与状況を予め定められた標準値と比較し、該比較結果に基づいて前記可変表示装置の表示結果が、1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を制御し、さらに、前記比較結果に基づいて、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外のいずれかとなることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率も併せて制御することにより、前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを前記標準値との比較によって変動させて前記通常遊技状態を前記小役入賞の発生確率が相異なる小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えて前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つための確率制御手段とを含み、

該確率制御手段は、前記小役高確率状態から前記ビッグボーナス遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類の特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を向上させ、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの1ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも1つの特定の表示態様に関しては、特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させる」と訂正する。

しかし、訂正事項5は、訂正前の請求項3の構成を請求項1に繰り上げる訂正を含んでいる。この訂正のみが行われた場合、通常遊技状態は、小役高確率状態と小役低確率状態に2分されることになり、訂正前の「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」という構成は、A「小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」という構成とB「小役低確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」という構成の両者を含むことになる。

そして、この場合におけるAとBの関係であるが、訂正前構成はどのような状態から特別遊技状態となった場合であるかを限定していないのであるから、Aの構成もBの構成も含む構成、すなわち、小役高確率状態から特別遊技状態となった場合にも、小役低確率状態から特別遊技状態となった場合にも、確率変更処理を行う構

成と解するのが当然である。これは書き替えると、「小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行い、小役低確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」という構成となる。訂正事項５は、これを「小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」と訂正するものであり、この訂正は、直列的な関係要素の一方を削除するものであり、それによって構成の内容が広がるものとなるから、特許請求の範囲を拡張するものである。

(2) 訂正前の請求項１における「通常遊技状態」は、「小役低確率状態」及び「小役高確率状態」を内在するものではない。すなわち、訂正前の請求項１には、「前記遊技機は、遊技者にとって特に有利な遊技状態である特別遊技状態と、前記特別遊技状態よりも低い所定の範囲の払出比率で遊技が行われる通常遊技状態とを有し、」とあるのみであって、「小役低確率状態」や「小役高確率状態」を含む記載となっていない。「小役低確率状態」や「小役高確率状態」は、「前記通常遊技状態においては前記賭数入力手段により入力された入力数と前記価値付与手段により付与された有価価値の付与数および有価価値の付与回数のうち少なくとも一方とによって算出される価値付与状況を予め定められた標準値と比較し、該比較結果に基づいて前記可変表示装置の表示結果が、１ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を制御すること」を実施する構成として特許明細書に記載されており、これは訂正前の請求項３の発明の技術である。訂正前の請求項３は、訂正前の請求項１に上記の構成を付加したものであって、逆にいえば、訂正前の請求項１は、訂正前の請求項３に記載された上記の構成を含まない構成である。

審決は、訂正前の請求項１が訂正前の請求項３の構成を「内在している」という認識に基づき、これを前提として訂正の当否を判断したのであり、明白な誤りである。

そして、特別遊技状態となる前の状態が限定されていないことは、どのような状態から特別遊技状態となった場合にも、確率変更処理をする構成と解するのが当然

である。

それにもかかわらず、審決は、「訂正前の請求項 1 には『特別遊技状態となった場合に、必ず確率変更処理を行う』と記載されているわけではなく、上記のように特別遊技状態となる前の状態については問わないものである以上、訂正前の請求項 1 に係る発明は A 及び B の構成を含むものではなく、A 又は B の構成を含むものと解するのが至当である。」( 1 1 頁 1 2 行～ ) と認定したが、A 及び B の構成、すなわち小役高確率状態からであろうと小役低確率状態からであろうと、特別遊技状態となった場合に確率変更処理をする構成が訂正前の請求項 1 に含まれていなかったという判断が明白な誤りであることはいうまでもない。

また、「必ず」がないこと、特別遊技状態となる前の状態については問わないものであることが、なぜ、上記の結論に結びつくのかも明らかでない。

(3) 審決は、図 1 1 を例に挙げ、「(a)の状態から(d)の状態になる場合のように、『特別遊技状態になった場合に、確率変更処理を行わない』場合があっても、(b)の状態から(d)の状態になる場合のように『特別遊技状態になった場合に、確率変更処理を行う』場合があれば、このような実施例は、『特別遊技状態になった場合に、確率変更処理を行う』ものであるから、訂正前の特許請求の範囲に含まれることは明らかである。」( 1 1 頁下 7 行～ ) と認定したが、これは、訂正前の請求項 1 が「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う場合がある」と記載されているのと全く同一に解釈するものである。

しかし、このようなクレームは、どのような場合に確率変更処理を行うのかが特定されておらず、発明が不明確となる(特許法 3 6 条 6 項 2 号違反となる。)

また、上記のような「処理を行う場合がある」という特定の仕方が許容される場合があって、そのようにクレーム・アップをしたいと考えるのであれば、そのように特許請求の範囲を記載すればよい。しかし、本件ではそのような記載の仕方がされておらず、単に「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う。」というもののなのであるから、審決のような解釈は理不尽であって、妥当性を欠くものである。

さらに、本件発明の目的は、「特別遊技状態中のゲームで入賞が発生した場合に比較的大きな有価価値が遊技者に付与されるようにして特別遊技状態の魅力を向上させること」(段落【0004】)とされているのであるから、特別遊技状態となった場合に確率変更処理を行うことが重要な意義を有するのであって、これが特定されておらず、特別遊技状態になっても確率変更処理を行わない場合があつては、本件発明の特徴は失われてしまい、発明の目的を達成することができない。

## 2 取消事由2(訂正違反その2)

(1) 多くのパチスロ機の図柄の組合せは、ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB)、複数種類の小役、再遊技(リプレイ)、⑤ハズレの5種類に大きく分けられているというのは、周知事項である。図11でも①「BB」、②「RB」、③として「15」「8」「6」「3」枚役の小役、④「再ゲーム」、⑤「はずれ」という記載があるのも、同様である。

訂正事項5では、「前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを前記標準値との比較によって変動させ」となっており、この「小役入賞の発生確率のみを・・・変動させ」とは、複数種類の小役の発生確率「のみ」を向上、低下させ、「小役入賞」以外のもの、すなわち「BB」、「RB」、リプレイ、ハズレの発生確率を変動させないことを意味すると解するほかない。「のみ」という表現は、それ以外のものの発生確率の変動を例外なく一切許さないという意味以外に解釈のしようがないものであり、訂正の文言自体から明らかである。

被告は、自らの意思で、あえて「のみ」という用語を使用したのであるから、この文言の意味を厳密に解釈するのは当然である。

(2) 訂正事項5に関して明細書に実施例として記載されているのは、図11のように、小役当選許容値の範囲を変動させる技術だけであり、この方法によると、小役当選許容値の範囲の変動により小役入賞の発生確率を変動させることはできるが、図11を見る限り「はずれ」の範囲も変動しており、「はずれ」の発生確率も変



動させてしまっていることは明らかであって、小役入賞の発生確率のみを変動させているとはいえない。

明細書には、他に小役入賞の発生確率のみを変動させる具体例は一切記載がなく、したがって、訂正事項 5 は、新規事項の追加であって、訂正違反である。

明細書の段落【0086】には、「小役発生確率についてのみ標準値との比較によって制御する」という記載があり、被告はこれを訂正の根拠とするものと思われる。しかし、この明細書の記載は、段落【0055】、【0057】の記述を受けたものであり、記述の過程で、4 種類しかない当選許容値と「はずれ」を含む 5 種類がある発生確率とを混用したことから生じた誤りである（「はずれ」に当選という概念はないが、発生はする）。

そもそも、「発生確率」の性格上、はずれを含む各発生確率の和は必ず「1」となるから、そのうちの 1 つの発生確率のみを変動させることなど不可能である。したがって複数種類の小役の発生確率の総和を維持しながら、各小役の発生確率のみを変動させるしか方法がない。しかし、そのような技術は明細書には記載されていない。明細書に記載されているのは、小役の当選許容値の範囲を変動させるだけでなく、複数種類の小役全体の当選許容値の範囲を変動させる技術のみである。明細書に「小役発生確率についてのみ・・・制御する」との文言はあっても、実行不可能な誤った記載であることは明白であり、「小役発生確率についてのみ・・・制御する」技術は、実質的には記載されていない。

### 3 取消事由 3（相違点 1 の判断の誤り）

(1) 審決は、「ランダム値（乱数値）と当選値を比較」することは周知技術であるとしつつ、「ランダム値を用いて所定の演算を行った演算結果と所定の当選値とを比較」することは周知技術ではないと認定し（42 頁）、「ランダム値（乱数値）」とランダム値に演算を行った「演算結果」とは異なるものであるという判断をした上、演算結果との比較をすることは周知技術ではないと判断した。

しかし、「ランダム値（乱数値）」と「演算結果」を殊更に異なるものと評価する審決は誤りである。仮に、ランダム値が演算結果と異なるとしても、演算結果を当選値と比較するというのは周知技術にすぎない。

(2) 訂正明細書の段落【0040】、【0041】の記載とそのフローチャート（甲10、【図6】(b)）からすると、S15で「 $R = R + N$ 」という演算が行われる。また、ランダム値Rは一定の範囲の整数であるために、上記の演算でその最大値が越えた場合には、S17で「 $R = R - \text{最大値}$ 」という演算が行われる。さらに、ランダム値がランダムになるように、S19で「Rの値にもとづきNを変更」する。このNは、「複数種類の素数でかつ前記最大値をその素数で除した場合の商が整数にならないような素数の中から1つ選択され」るものであり、前記のとおりランダム値Rに加算されるNにも一定の演算が加えられる。

このようにランダム値Rは、更新される度に演算を加えられた結果となっている。そうすると、演算を加えているか否かで、ランダム値（乱数値）と演算結果を区別することは意味がない。ランダム値に演算を行った演算結果というのは、「ランダム値（乱数値）」そのものであって、別個の性質を有するものではない。演算を加えるというのはランダム値（乱数値）の作り方の一種にすぎない。

(3) 甲7の4頁右下欄5行目以下の記載において、第7図を引用し、タイマーで発生させた乱数値に対して、「 $R + 1$ 」、「 $R + 3$ 」、あるいは「 $R + 4$ 」の処理は、前回の乱数値に10進数の「769」という素数を加えてゆくことになる」とされており、一定の演算を行って乱数値を決めていることが明らかである。

このように乱数値の発生方法として、一定の演算を加えるというのは周知慣用技術に過ぎないものであり、単なる設計事項である。

訂正発明では、前記のとおり、演算の結果であるランダム値Rに関して、「S66に進み、格納されているランダム値Rを用いて所定の演算を行う処理がなされる」（段落【0054】、図9参照）。すなわち、S15ないしS19の演算結果であるランダム値Rに対して、S66で再度の演算を行っている。しかしながら、この再

度の演算は、訂正発明において何らの作用効果をもたらすものではないし、訂正発明の特徴的な技術とは無関係である。少なくとも、訂正明細書には、再度の演算を行うことの作用効果について何らの記載もない。

したがって、再度の演算による結果についても乱数そのものであって、乱数に再度の演算を行うことは乱数の発生方法にすぎず、単なる設計事項である。

(4) 上記の通り乱数値自体がすでに演算の結果であるが、仮に、再度の演算を加えることに進歩性が認められるとしても、「パチスロ必勝ガイド」(甲26)の42頁4段目、97頁3段目以降の記載からしても、一度発生させた乱数値に、再度の演算を加えて乱数値を発生させることは、出願当時に周知慣用技術であった。

#### 4 取消事由4(相違点4の判断の誤り)

(1) 審決は、甲4に記載された発明は、遊技状態に関係なく割数すなわち価値付与状況を所定範囲内に保っているといえるが、特大賞態様の発生状況を変動させている点において、「『小役入賞の発生確率のみ』を変動させて価値付与状況(割数)を所定の範囲内にするという訂正発明1と技術思想を異にするものである」と判断した(46頁)。

しかし、審決は、「小役入賞の発生確率を前記標準値との比較によって変動させて前記通常遊技状態を前記小役入賞の発生確率が相異なる小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えて価値付与状況を所定範囲内に保つ」ことが甲4に実質的に記載されていること、「小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えるため小役入賞の発生確率を変更するに際し、確率を変更する対象として『最大小役』のみに限定すべき理由」がないこと、「『他の小役』の発生確率を変更すること何らの技術的困難性もない」ことを認めて、「『他の小役』の発生確率を併せて変更することを採用するか否かは設計上の事項にすぎない」と判断しているのであるから、小役の当選確率のみを変動させ、特大賞態様の発生状況を変動させないとするに何らの技術的困難性がないことはまったく同様であり、小役の当選確率のみを変動させる

か、特大賞態様の発生状況をも変動させるかも設計事項にすぎないという判断となるはずである。遊技機における各役の当選確率やその変動などは、遊技の組み立てにすぎず、技術思想などというほどのものではない。技術的にはどのように構成することも可能であり、技術的困難はない。それにもかかわらず、審決は、恣意的に設計事項と技術思想の相違として判断を分けており、一貫性がなく、矛盾しているとの批判を免れない。

## (2) 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律下における周知慣用技術

回胴式遊技機は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風適法）の下においては、射幸性の基準（出願当時の風適法 4 条 3 項，同法施行規則 7 条 3 号，「役物の作動により獲得することができる遊技メダル数が，役物の作動によらないで獲得することができる遊技メダルの数に比して著しく多いこととなる性能を有する遊技機であること」，甲 2 7）及び技術上の規格（風適法 2 0 条 3 項，本件出願当時の遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則別表第 5 回胴式遊技機に係る技術上の規格〔第 6 条関係〕，甲 2 7）により，役物が作動しない場合，すなわち通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を技術上の規格に定められた範囲内にすべきことが定められていた。したがって，通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数を所定の範囲内に保つことは，昭和 6 0 年の風適化法施行以降，同法の射幸性の基準及び技術上の規格に適合する回胴式遊技機のすべてが備えている性能であり，周知慣用技術であった。

そして，上記風適法の射幸性の基準及び技術上の規格の下において，回胴式遊技機に関する発明又は回胴式遊技機を含む遊技機に関する発明は，役物が作動しない場合，すなわち通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数を所定の範囲内にする性能を有するものでなければ，現実に実施することができないのであり，この性能(技術)は，実際に製造されて使用されている回胴式遊技機のすべてにおいて実施されていた技術であるから，あたりまえすぎて明細書に記載されな

かったものと推認するのが相当である。

訂正発明，甲４記載の発明その他の回胴式遊技機に関する発明は，このような当時の技術常識を前提に理解されるべきである。また，甲４発明を実施する場合には，上記周知慣用技術と組み合わせることが当然に想定されていたものである。

### (3) 確率変動の技術

回胴式遊技機の製造業者の大半が加入していた当業者の組合である日本電動式遊技機工業協同組合（日電協）が風適法を所管する警察庁の指導に基づき平成２年１月２１日に制定した「技術上の規格に関する解釈基準（以下「日電協内規」という。甲２９）には，上記の技術上の規格の解釈として，役物が作動しない場合において，すなわち，通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を所定の範囲内に保つという技術上の規格を守っていれば，各役の抽選確率を遊技中に変更させることが許容されることが記載されていた。これによって，当時の回胴式遊技機の製造業者の大半が，通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を所定の範囲内に保ちながら，各役の抽選確率を遊技中に変更させる技術を周知慣用技術として認識していたことが明らかである。

したがって，遅くとも平成２年１月２１日以降，通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を所定の範囲内に保ちながら各役の抽選確率を遊技中に変更させる技術は，周知慣用技術である。

上記の周知慣用技術うち，小役の抽選確率のみを変動させるものとして現実に実施されたものが，いわゆる２号機，３号機における「小役の集中」（小役の入賞図柄は，フルーツであることが多いことから，当時「フルーツの集中」と呼ばれた。）と，４号機において「ニューパルサー」が最初に実施した，通常遊技状態において小役の高確率状態と低確率状態とに切り分ける技術である。

ビッグボーナス・レギュラーボーナスの抽選確率を変動させることも，同様に周知慣用技術であるが「確変」と呼ばれ，まったく異なる性能として理解されている。

### (4) 「フルーツの集中」

特許庁作成に係る平成18年度の標準技術集(甲30)には、「一般的に『集中役』と称されているものは、一定のゲーム数もしくは特定条件を定め、その特定条件を満たすまで小役(リプレイを除く)またはシングルボーナスの内部抽選確率を飛躍的に高め、メダル増加に係る機能を指す。」と説明し、さらに「小役の集中」が存在することを明記している。

したがって、上記技術上の規格を遵守して、通常遊技状態において獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を所定の範囲内に保ちながら、通常遊技状態において、小役(リプレイを除く)の内部抽選確率を飛躍的に高め、メダル増加に係る機能(技術)が、特許庁において、標準技術すなわち周知慣用技術と認識されていたことは明らかである。

#### (5) 「ニューパルサー」

4号機においては、通常遊技状態において、払出率をチェックし、払出率によって小役の高確率状態と低確率状態に切り分ける技術が採用されたのであり、本件出願以前に、これを公然実施した機種が「ニューパルサー」である(甲32)。

パチスロ大図鑑(甲31)には「ニューパルでは、通常時の小役払い出し率を常にチェックしており、払い出しが多ければ小役低確率状態、少なければ高確率状態へと移行する仕組みになっている」こと、「通常時小役確率合算値として、高確率状態1.73分の1、低確率状態6.92分の1」であることが明記されており(101頁)、パチスロ完全攻略辞典VOL.4(甲33)には、「各役の確率」が表になって記載されており、「高確率」と「低確率」とでは、「10枚小役」「4枚チェリー」「2枚チェリー」の抽選確率だけが変動し、「ビッグ」「レギュラー」の抽選確率は変動しないことが明記されている(114頁)。

#### (6) 小括

以上のとおり、回胴式遊技機は、風適法による規制の下、射幸性の基準により「役物の作動により獲得することができる遊技メダルの数が、役物の作動によらないで獲得することができる遊技メダルの数に比して著しく多いこととなる性能を有する

遊技機」に該当しないように、技術上の規格に沿って「役物が作動しない場合において、遊技メダル1枚につき獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値は、〇.三五枚を超え、〇.九〇枚を超えない」ことを遵守することが求められており、型式試験における所定の回数の遊技を行う試射試験においても上記の範囲内になることが求められ、小役入賞のみによる期待値を基準の範囲内にすることは、射幸性の基準に適合するため、技術上の規格を判断する型式試験に適合するため、すべての回胴式遊技機に採用されていた周知慣用技術である。

また、通常遊技状態における小役の当選確率を高確率状態と低確率状態を設けて変動させる技術は、2号機時代から多くの機種に用いられていた周知慣用技術である。

しかも、本件出願以前に制定された日電協内規が解釈基準として小役入賞による期待値を変動させることを明記し、この内規に基づいて開発製造された「ニューパルサー」が再ゲームをも含む各役の当選確率のうち小役入賞の当選確率のみを変動させる制御を行っていたこと、かつ、価値付与状況を所定の範囲に保つ制御を行っていた。

したがって、相違点4は、審決が認定した甲4記載の事項と当時の周知慣用技術を組み合わせることにより容易に想到可能であったというべきである。

(7) 甲31～34の提出の可否等について

原告は、審判手続において審理判断されていた公知事実に基づく特定の無効原因とは別個の無効原因を形成する公知事実を立証するための証拠として、甲31～34を提出しているのではない。

役物が作動しない場合、すなわち通常遊技状態において獲得できる遊技メダルの枚数を所定の範囲に保ちながら、小役の抽選確率のみを変動させることは、前記「集中役」以来、一般に広く実施されている周知慣用技術である。したがって、本来立証の必要がないはずのものであるところ、審決ではこの点の判断を誤っているので、裁判所において、この点を具体的に認識できるようにするために、当時、現実に実

施されていた具体例を証拠として提出したものである。

また、被告は、甲 3 2 に記載された「ニューパルサー」が、甲 3 1 ～ 3 4 に記載された性能を有する「ニューパルサー」と同一であったか否かも不明である」と主張するが、風適法上の規制をうける遊技機については型式試験があり、その試験を通過した機種については、同一であるのは当然である。そのようなことは、従前の裁判例・審決例においても当然とされてきたことであり、遊技機メーカーである被告もよく知っているところである。

#### 5 取消事由 5（相違点 5 の判断の誤り）

審決は、甲 2 には、相違点 5 に係る訂正発明 1 の「前記ビッグボーナス遊技状態となった場合に、前記可変表示装置の表示結果が、前記複数種類の特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を向上させ、前記複数種類定められた特定の表示態様のうちの 1 ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様以外の少なくとも 1 つの特定の表示態様に関しては、特定の表示態様となることを許容する旨が前記決定手段により決定される確率を低下させる」ことが実質的に記載されていることを認めたが、甲 2 において、確率を変更するのは、「平常時」から「ビッグ中」になった場合であるが、「平常時」に「小役高確率状態」が存在する旨の記載あるいは示唆がないことを理由に、「相違点 5 に係る訂正発明 1 のうち『小役高確率状態からビッグボーナス遊技状態となった場合に』（確率を変更する）は、甲第 2 号証には記載されておらず、かつ設計事項ということもできない」と判断し、相違点 5 の容易想到性を否定した（48 頁）。

しかし、前記のとおり、通常遊技状態において、小役発生確率の高い高確率状態と確率が低い低確率状態とを設けること、小役入賞による価値付与状況を所定の範囲に保つことは 2 号機時代から行われていた周知慣用技術である。

甲 2 の「チェリーバー」は、「集中役」のうち「フルーツの集中」ではなくシング



ルボーナスの抽選確率を向上させる集中役を採用しており、「小役高確率状態」と「小役低確率状態」を設ける仕組みを採用していないが、審決が採用した記載部分は、「平常時」と「ビッグ中」の抽選確率の比較であるから、シングルボーナスの集中に代えて「フルーツの集中」を採用し、「平常時」を「小役高確率状態」と「小役低確率状態」に分けて審決が採用した部分と組み合わせることは容易であり、何ら困難はない。

したがって、相違点 5 は、当業者にとって容易に想到可能なものであったといえるべきである。

#### 6 取消事由 6（訂正発明 2 についての進歩性判断の誤り）

訂正発明 2 で訂正発明 1 に含まれない構成については、甲 2 に記載されており、また、単なる設計事項にすぎない。

したがって、訂正発明 1 に進歩性が認められない以上、訂正発明 2 についても進歩性は認められない。

### 第 4 被告の反論

#### 1 取消事由 1 に対し

原告は、訂正前の「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行なう」という記載を「小役高確率状態から前記ビッグボーナス状態となった場合に、確率変更処理を行なう」とする訂正事項 5 は、「小役低確率状態から特別遊技状態となった場合」を削除するものであり、この訂正は直列的な関係要素の一方を削除するものであり、それによって構成の内容が広がるものとなるから、特許請求の範囲を拡張するものである旨主張する。

しかし、原告の主張は、訂正前の特許請求の範囲を「小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行ない、小役低確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行なう」ものであることを前提として、本件訂正

を行った場合の主張にすぎず，訂正前の特許請求の範囲を誤解した主張である。

すなわち，訂正前の記載は，審決（１０頁３８行～１１頁４行）が認定するとおり，「特別遊技状態となった場合に，確率変更処理を行なう」としているだけで，「特別遊技状態」の前の状態については，小役低確率状態であるのか，小役高確率状態であるのか，さらにはそれ以外の状態であるのかは何ら問うものではないのであり，原告の主張は特許請求の範囲の解釈の誤りに由来することが明らかである。

そして，審決が認定するとおり，訂正前の請求項１においては，「通常遊技状態」及び「特別遊技状態」が記載されており，「通常遊技状態」は発明の詳細な説明における「小役低確率状態」及び「小役高確率状態」を内在しているものであるから，＜訂正前構成＞はＡ〔通常遊技状態のうち小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に，確率変更処理を行う〕構成及びＢ〔通常遊技状態のうち小役低確率状態から特別遊技状態となった場合に，確率変更処理を行う〕構成を含むものといふことができる。しかしながら，訂正前の請求項１には「特別遊技状態となった場合に，必ず確率変更処理を行う」と記載されているわけではなく，上記のように特別遊技状態となる前の状態については問わないものである以上，訂正前の請求項１に係る発明はＡ及びＢの構成を含むのではなく，Ａ又はＢの構成を含むものと解すべきである。そうすると，＜訂正前構成＞から選択的構成のうちＡのみに限定して＜訂正後構成＞とする訂正は，特許請求の範囲を減縮するものであり，特許請求の範囲を拡張するものではない（審決１１頁１６行～１８行）。

また，原告は，審決の上記判断について，このようなクレームはどのような場合に確率変更処理を行うのかが特定されておらず，「発明が不明確となる」とか，「訂正事項５は，訂正によって，ゲームの内容を根本的に変更してしまっており，発明の要旨を変更するものである」と主張するが，これらの点は，訂正が特許請求の範囲を拡張するものでないとの審決の判断の当否にまったく関係がなく，主張自体失当というべきである。

## 2 取消事由 2 に対し

原告は、訂正事項 5 に関し、図 1 1 を見る限り「はずれ」の範囲も変動しており、「はずれ」の発生確率も変動させてしまっていることは明らかであって、小役入賞の発生確率のみを変動させているとはいえないとか、本件明細書には、他に小役入賞の発生確率のみを変動させる具体例は一切記載がなく、したがって、訂正事項 5 は新規事項の追加であって、訂正要件違反であるなどと主張する。

しかし、本件明細書の【発明の実施の形態】の段落【0086】には「小役発生確率についてのみ標準値との比較によって制御するようにした」と記載されているのであって、「小役入賞の発生確率のみ...を変動させ」とする構成への訂正には新規事項の追加はない。

各入賞役の発生確率と「はずれ」の発生確率との総和が理論的に 1 になることは当然であるから、「小役入賞の発生確率のみ」を対象として、標準値との比較によって変動させる制御をすれば、その制御に伴って「はずれ」の発生確率はその制御に連動して変化することは至極当然のことである。段落【0086】の記載は、このような至極当然のことを前提とした記載であって、段落【0086】には、小役入賞の発生確率のみを対象として標準値との比較によって変動させたときに「はずれ」の発生確率が連動して変化してしまうという当然のことを敢えて記載していないだけのことであり、当選許容値と発生確率を混用したものではない。

訂正事項 5 のうちの「小役入賞の発生確率のみ...を変動させ」という記載についても同様であって、小役入賞の発生確率のみを対象として標準値との比較によって変動させたときに「はずれ」の発生確率が連動して変化するという当然のことまでをわざわざ特許請求の範囲に記載していないだけのことである。

以上のとおり、訂正事項 5 は、本件明細書及び図面のすべての記載を合理的に総合解釈して導かれる技術的事項に対して、新たな技術的事項を追加したものではないから、訂正が本件明細書に記載された事項内における特許請求の範囲の減縮であるとした審決の判断に誤りはない。

### 3 取消事由 3 に対し

(1) 訂正発明 1 (請求項 1) の「ランダム値」と「演算結果」との用語の意義  
本件明細書において、「ランダム値」と「演算結果」とは異なる技術的意義を有する用語として、区別して用いられている。原告の主張するように「『ランダム値』と『演算結果』とが殊更に異なるものでない」のであれば、「『ランダム値』 = 『ランダム値を用いて所定の演算を行なった演算結果』ということになるから、『ランダム値を用いて所定の演算を行なった演算結果と所定の当選値とを比較する』という記載ではなく、『ランダム値と所定の当選値とを比較する』と記載されるはずである。しかし、特許請求の範囲の記載は「ランダム値」と「ランダム値を用いて所定の演算を行なった演算結果」とを明確に区別して用いていることからみて、『ランダム値』と『ランダム値を用いて所定の演算を行なった演算結果』は技術的意義が異なるものと理解されるべきことは当然のことである。

また、段落【0054】の記載を参酌すると、ここには「ランダム値」が「当選値との比較の前の演算対象として抽出された特定の 1 つの値」であるとともに、「演算結果」が「既に抽出されて格納されたランダム値に対して所定の演算が行われた結果、得られた値」であることが明確に記載されている。

したがって、特許請求の範囲に記載された「ランダム値」および「演算結果」の用語は、それぞれ別個の技術的意義を有する用語として解釈されるべきである。

なお、原告が引用する段落【0040】【0041】、図 6 (b) 記載は、ランダムカウンタのランダム値を生成する動作説明そのものにすぎず、抽出された特定のランダム値に対する演算を説明したものではない。また、原告が引用する段落【0040】【0041】、図 6 (b) のどこにも「ランダム値」および「演算結果」という用語は存在しない。

以上のとおり、「『ランダム値 (乱数値)』と『演算結果』とを殊更に異なるものと評価する審決は誤りである。」との原告の主張こそ誤りであることが明らかである。

## (2) 甲 7 との関係

原告は、甲 7 の記載を引用して、乱数値の発生方法として一定の演算を加えるというのは周知慣用技術に過ぎないものであり、単なる設計事項であると主張する。

しかし、原告が引用する甲 7 の第 7 図には、値 ( R A N D 1 , R A N D 2 ) をランダムに更新することによって乱数を生成することを繰り返す処理が記載されているにすぎず、この処理は「ランダムカウンタ」の処理のことである。

一方、甲 7 の第 9 図には、乱数をサンプリング ( 抽出 ) した上で、入賞テーブルを選択して、サンプリングした乱数と選択した入賞テーブルとを用いて入賞判定 ( 大ヒット、中ヒット、小ヒットの当選の有無の判定 ) をする処理が記載されているが、サンプリングした乱数に対して入賞判定する前に演算を行う処理は記載されていない。つまり、甲 7 には、訂正発明 1 の「ランダム値を用いて所定の演算を行う」という構成は示されていない。それゆえ、審決の「所定の契機で取得されたランダム値 ( 乱数値 ) と当選値を比較して入賞の発生を許容するか否かを決定することは、甲 7 及び甲 1 5 に示されるように従来周知の技術手段と認められるものの、当該周知の技術手段はランダム値を用いて所定の演算を行うものではない。」との判断 ( 4 2 頁 2 2 行 ~ 2 5 行 ) に誤りはない。

さらに、抽出されたランダム値を対象にして演算を加える構成を設計事項と認定できる証拠は存在せず、原告の主張は理由がない。

## (3) 「パチスロ必勝ガイド」( 甲 2 6 ) との関係

原告は、「パチスロ必勝ガイド」( 甲 2 6 ) の記載を引用して、一度発生させた乱数値に、再度の演算を加えて乱数値を発生させることは、本件出願当時に周知慣用技術であったことは明白であると主張する。

しかし、甲 2 6 には「既に抽出されて格納されたランダム値に対して所定の演算を行う処理」は記載されていない。甲 2 6 には「まず、1 ゲーム毎に A B C ( 乱数の元 ) を生成し、次に、『 B , C で C を更新し、更新後の C から D を生成すること』を割り込み毎に繰り返し行ない、ゲームをスタートするためのレバーが押された瞬

間にDを抽出した上で、このDと当選値とを比較して入賞判定を行なうこと」が実質的に開示されているが、レバーが押されたときに抽出したDを当選値と比較する前に、Dに対して所定の演算を施すことが記載されているとはいえない。

したがって、審決の「所定の契機で取得されたランダム値（乱数値）と当選値を比較して入賞の発生を許容するか否かを決定することが従来周知の技術手段であることは前述のとおりであり、比較、読み取り（「取得」）、判定（「入賞の発生を許容するか否かを決定」）などの手段を用いることは想到容易といえることができるとしても、当該周知技術によって「演算」を行う手段を用いることを設計上の選択的事項として想到容易とすることはできない。」との判断（42頁34行～39行）に誤りはない。

#### 4 取消事由4に対し

##### (1) 甲26～34に基づく原告主張の不当性

審決の判断は、甲4の技術思想は「遊技状態に関係なく、価値付与状況を所定範囲内に保っている」もので、かつ、「特大賞態様の発生状況を変動させている」ものであるから、相違点4に係る訂正発明1の『前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを…変動させ』る点及び『前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つ』点は、技術思想の点で進歩性が認められ、甲4に記載された技術の設計的事項とはいえないとするものである。

これに対し、原告は、審判では提出されていなかった新証拠（甲26～34）を提出して、相違点4は、審決が認定した甲4記載の事項と当時の周知慣用技術を組み合わせることにより容易に想到可能であったと主張する。

しかし、上記新証拠は、甲4に記載された事項の意義を明らかにする目的で提出されたものではなく、甲4の技術思想と相容れない技術（相違点4と甲4との相違部分である上記二重カッコ部分）を周知慣用技術として立証するために提出された証拠である。

しかも、原告の主張は、審決が「訂正発明１の『…』る点及び『…』点は、甲４には記載されておらず、かつ、設計的事項ということもできない。また、甲４以外の請求人提出の各甲号証によっても容易想到とすることはできない。」と判断した点についての誤りを主張立証するものではなく、甲４の技術思想と相容れない技術に関して別の証拠を新たに採用した上で、改めて相違点４に係る訂正発明１の構成の容易想到性の論証を試みるものであるから、審決取消訴訟に提出できない追加証拠及び主張というべきである。

## (2) 甲４の技術思想と新証拠との関係

ア 仮に、新証拠を採用して甲４に記載された事項と周知慣用技術の組み合わせに基づいた容易想到性の主張が許されとしても、「相違点４に係る訂正発明１の構成」が容易想到であるとの結論には至らない。

甲４の技術思想は、相違点４に係る訂正発明１の構成のうちの『前記複数種類の小役入賞の発生確率のみを…変動させ』る点及び『前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つ』点を採用しないことを前提として成立するものであるが、仮に、新証拠からそれらの点が「周知慣用技術」とであると認定できたとしても、その「周知慣用技術」を甲４に記載された事項に組み合わせることができないからである。

イ また、審決の判断に一貫性がないとする原告の主張は理由がない。すなわち、審決は、要するに「甲４の記載からすると、発生確率を変更する小役入賞の対象として最大払出小役以外のその他の小役も含まれるのか否か不明であるが、最大払出小役とその他の小役とは払出枚数が異なる点を除いて技術的に格別の差異はなく、また、小役低確率状態と小役高確率状態とに切り換えるに際し、確率を変更する対象として最大（払出）小役のみに限定すべき理由がない」という理由で、「他の小役の発生確率を併せて変更することを採用するか否かは設計上の事項に過ぎない」と判断したのである（４５頁～４６頁のイ）。

しかし、甲４に記載された発明を「特大賞態様の発生状況を変動させないもの」

に変更することについては、「変更すべき理由がない」とはいえない。すなわち、甲４の段落【００１９】に記載のとおり、「特大賞態様は、通常賞態様に比較して多数枚の賞コインを遊技者に与える」ものであるから、特大賞態様の発生は、価値付与状況に極めて大きな影響を与える。甲４発明が「通常賞態様の高得点の賞態様や特大賞態様の発生、或いは特大賞態様の発生だけ」を制御して、「演算割数が設定割数の例えば１割以内の誤差となるまで継続する。」(段落【００２７】)のは、まさしく、特大賞態様の発生が価値付与状況に極めて大きな影響を与えるからである。

そうすると、甲４発明が「特大賞態様の発生を含めて価値付与状況を保つ発明」である以上、あえて、特大賞態様の発生状況を変動させないように変更することが設計事項であるなどとはいえないことになる。むしろ、そのように変更することは想定できないというべきである。

また、甲４と「相違点４に係る訂正発明１の構成」との相違部分は、甲４における技術思想の前提を成す部分であるから、甲４の前提部分を変更して「相違点４に係る訂正発明１の構成」とすることができるはずはない。

したがって、甲４と「相違点４に係る訂正発明１の構成」との相違部分について、新証拠を追加して、甲４と周知慣用技術の組合せに基づいた容易想到性の論証を試みたとしても、「相違点４に係る訂正発明１の構成」に容易想到であるとの結論には至らないというべきである。

### (３) 新証拠につき

原告は、新証拠(甲２６～３４)を提出して、「小役入賞のみによる期待値を基準の範囲内にすることは、射幸性の基準に適合するため、又、技術上の規格を判断する型式試験に適合するため、すべての回胴式遊技機に採用されていた周知慣用技術である。また、通常遊技状態における小役の当選確率を高確率状態と低確率状態を設けて変動させる技術は、２号機時代から多くの機種に用いられていた周知慣用技術である。」と主張するが、新証拠からはそのような周知慣用技術を認定できないし、新証拠に記載された技術の技術的意義と相違点４に係る訂正発明１の構成の技術的



意義とが異なるため、甲４と組み合わせる技術としては採用の余地がない。以下、その理由を詳述する。

ア 特許庁作成に係る平成１８年度標準技術集（甲３０）

原告は、小役の抽選確率を変動させて価値付与状況を所定の範囲に保つことが３号機以前から一般に行なわれており、その技術の一つが『フルーツの集中』といわれるものであるところ、かかる技術が特許庁作成に係る標準技術集（甲３０）に記載されていると主張する。

しかし、甲３０は本件出願前に頒布された刊行物ではないから、「小役の抽選確率を変動させて、価値付与状況を所定の範囲に保つことが３号機以前から一般に行なわれていた」との事実は立証されない。また、甲３０には、「なお、同役は過去の『遊技機の認定及び型式の検定に関する規則』（２００３年以前）には定められておらず、現行規則上（２００４年以降）では、・・・ため、事実上搭載不可能な機能となっている。」と記載されており、甲３０に記載された集中役は、本件の原々々々出願日（平成５年〔１９９３年〕５月２７日）以前には規則に存在していなかったことが明らかである。

したがって、甲３０からでは「小役入賞のみによる期待値を基準の範囲内に保つこと」または「通常遊技状態における小役の当選確率を高確率状態と低確率状態を設けて変動させる技術」が周知慣用技術であるとは到底いえない。

ウ パチスロ必勝ガイド（甲２６）

原告は、甲２６に基づいて「『フルーツの集中』は、小役の当選確率のみを変動させる技術であり、多数の機種に採用されていた周知技術であった。『フルーツの集中』を採用した機種においても、・・・技術上の規格に適合していたものであるから、『フルーツの集中』を含めて獲得できるメダルの期待値を所定の範囲に保たれていたことは明らかである。」と主張する。

しかし、「技術上の規格に適合していたもの」であるというだけでは、「『フルーツの集中』を含めて獲得できるメダルの期待値を所定の範囲に保たれていたことが明

らかである」とはいえず、原告が提出した新証拠からでは「当時の技術上の規格には、小役入賞のみにより獲得することができる遊技メダルの枚数の期待値を、所定の範囲に保つことが記載されていた。」とはいえない。

また、甲 2 6 には、フルーツの集中が「獲得できるメダルの期待値を所定の範囲に保つ」ものであることは一切記載されていない。

むしろ、甲 2 6 の「獲得できるコイン枚数は、機種によって大きな差があり、いくらかコインのもちを良くする位のものから、ビッグチャンスに至るまで小役の集中が続く、延々とコインが増える可能性のある機種まである。」( 4 枚目 1 3 頁 )、その他 ( 7 枚目 2 3 頁上から 4 段目、8 枚目 2 9 頁の見出し白抜き文字部分、1 0 枚目 3 6 頁の縦書き見出し文、1 0 枚目 3 7 頁上から 3 段目、3 7 頁の上から 4 段目 ) の記載からすると、フルーツの集中は、獲得できるメダルの期待値が所定の範囲に保たれているか否かとは無関係に発生・終了するもので、獲得メダルが増加する状態であると理解される。

したがって、甲 2 6 の記載からでは、「『フルーツの集中』を含めて獲得できるメダルの期待値を所定の範囲に保たれていたことは明らかである」とはいえず、原告の主張は理由がない。

また、甲 2 6 の「フルーツの集中」は、上記のとおり「獲得できるメダルの期待値が所定の範囲に保たれているか否かとは無関係に発生・終了し、獲得メダルが増加する状態」であるため、このような技術を甲 4 に組み合わせてみても、相違点 4 のうち、甲 4 では埋まらない訂正発明 1 の構成部分である『前記通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つ』点には想到し得ない。

さらに、甲 2 6 の記載のうち、「フルーツの集中で獲得できるコインの枚数には制限がない」や「フルーツの集中には、…ビッグチャンスが入るまで、“ 1 万枚も夢でない ” という機械も存在する。」などの記載を考慮すると、「フルーツの集中」の技術的意義は、メダルの獲得枚数が格段に増える状態を提供してメダル獲得の面白みを向上させる点にあると解され、少なくとも、「フルーツの集中」は、「価値付与状

況の調整」に向けられた機能ではない。それゆえ、「フルーツの集中」の技術的意義を考慮することなく、「フルーツの集中」から「小役の発生確率が向上」という点のみを抜き出して甲４に組み合わせることを当業者が想定でき得る余地はない。

#### エ 甲３１～３４

パチスロ必勝ガイド（甲３２）には、相違点４に係る訂正発明１の構成を備える遊技機が公然実施された事実は記載されておらず、単に、「ニューパルサー」という機種名の遊技機でゲームをしたときの「実戦報告」が記載されているにすぎない。

また、甲３２に記載された「ニューパルサー」が、パチスロ大図鑑１６９４～２０００（甲３１）、パチスロ完全攻略辞典ＶＯＬ．４（甲３３）、ニューパルサー必勝ガイド（甲３４）に記載された性能を有する「ニューパルサー」と同一であったか否かも不明である。さらに、甲３１～３４は、いずれも本件出願前に頒布された刊行物ではない。

したがって、甲３１～３４からでは、相違点４に係る訂正発明１の構成を備える遊技機が本件出願前に公然実施をされた発明であるとは到底いえない。

#### ５ 取消事由５に対し

原告は、「通常遊技状態において、小役発生確率の高い高確率状態と確率が低い低確率状態とを設けること、小役入賞による価値付与状況を所定の範囲に保つことは２号機時代から行われていた周知慣用技術である。」という主張を前提とした上で、甲２に関し、「シングルボーナスの集中に代えて、『フルーツの集中』を採用し、『平常時』を『小役高確率状態』と『小役低確率状態』に分けて、審決が採用した部分と組み合わせることは容易であり、何ら困難はない。」と主張する。

しかし、前記のとおり、「小役入賞による価値付与状況を所定の範囲に保つことは２号機時代から行われていた周知慣用技術である。」とはいえないから、原告の主張は理由がない。

## 6 取消事由 6 に対し

原告は、「訂正発明 2 で訂正発明 1 に含まれない構成については、甲 2 に記載されているし、また、単なる設計事項にすぎない。したがって、訂正発明 1 に進歩性が認められない以上、訂正発明 2 についても進歩性は認められない。」と主張する。

しかし、審決は、原告が主張するような、「訂正発明 2 が甲 2 に記載」されているか否か、「単なる設計事項である」か否かを判断するまでもなく、「訂正発明 2 は訂正発明 1 に限定を付したものであるから、当業者が容易に想到できたものとするとはできず」という理由で特許法 29 条 2 項の規定に違反してされたものではないと判断したものである。

原告の主張は、訂正発明 2 に対する審決の判断の誤りを主張するものではないから主張自体失当というべきである。

## 第 5 当裁判所の判断

当裁判所は、以下のとおり、訂正違反の取消事由 1、2 は理由がなく、相違点 4 の判断誤りをいう取消事由 4 は理由がないと判断し、この点において、訂正発明 1、2 の進歩性を肯定した審決の結論を支持することができると判断する。

### 1 取消事由 1（訂正違反その 1）について

(1) 本件明細書（甲 10、19）の発明の詳細な説明には、訂正発明 1 の構成に対応する事項として、次の 2 つのケースが記載されている。

(a) 小役低確率状態（「通常時」）から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う…図 11（a）（d）（ケース A）

(b) 小役高確率状態（「高確率時」）から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行う…図 11（b）（d）（ケース B）

(2) 原告の主張は、訂正前の特許請求の範囲を「小役高確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行ない、小役低確率状態から特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行なう」ものであることを前提としたものである。

しかし、訂正前の特許請求の範囲は、「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行なう」としているだけで、「特別遊技状態」の前の状態については、小役低確率状態であるのか、小役高確率状態であるのかは問われていない。特別遊技状態への移行前の状態がどのような状態かが問われていない（限定されていない）ということは、何らかの状態（例えばケース A）から特別遊技状態になった場合に、確率変更処理を行えばよいと解釈すべきあり、何らかの状態以外の状態（例えばケース B）から特別遊技状態になった場合に、確率変更処理を行わなかったとしても、「特別遊技状態となった場合に、確率変更処理を行なう」ことに含まれる。したがって、訂正前の請求項 1 に係る発明はケース A 及びケース B の構成を含むのではなく、ケース A 又はケース B の構成を含むものと解すべきである。

そうすると、訂正前の構成であるケース A 又はケース B のうちケース A のみに限定する訂正は、特許請求の範囲を減縮するものであり、特許請求の範囲を拡張するものではない。よって、これと同旨の審決の判断に誤りはない。

(3) また、原告は、特別遊技状態となった場合に確率変更処理を行うことに本件発明の重要な意義があるのであって、これを特定せず、特別遊技状態になっても確率変更処理が行われない場合があつては、発明の特徴が失われてしまい、発明の目的を達成することができないなどと主張する。

しかし、特別遊技状態となった場合に確率変更処理が行われないケースが一部に存在したとしても、特別遊技状態となった場合に確率変更処理が行われるケースが存在する限り、本件発明の特徴が失われるものではない。また、そもそも、原告の上記主張は、訂正が特許請求の範囲を拡張するものでないとの審決の判断の当否に影響を及ぼすものではない。よって、原告の上記主張を採用することはできない。

## 2 取消事由 2（訂正違反その 2）について

原告は、「小役入賞のみを…変動させ」とは、「小役」の発生確率のみを向上・低下させ、それ以外のもの（「BB」、「RB」、「リプレイ」、「はずれ」）の発生確率を

変動させないことを意味すると解するほかないが、図 1 1 や【0 0 8 6】を見ると、「小役」と共に「はずれ」の発生確率も変化しており、「小役」の発生確率のみを変化させているとはいえないので、訂正事項 5 は新規事項の追加にあたり訂正要件違反であると主張する。

図 1 1 には、遊技機で起こり得る事象として、「BB」(ビッグボーナス)、「RB」(レギュラーボーナス)、「小役」(「3」、「6」、「8」、「15」)、「再ゲーム」(リプレイ)、「はずれ」の 5 つが例示されている。これらの事象 ~ の発生確率の総和は理論上必ず 1 ( = 1 0 0 % ) になるので、何かの事象の発生確率を増加させれば、その分だけ別の事象の発生確率を低下させなければならない。このことは、当業者の技術常識を論じるまでもなく一般常識であるといえる。また、「はずれ」は、システム上の取り扱いとしては、他の事象 ~ と特段区別されるものではないが、遊技者の視点に立ち、遊技者にとって何らかの有意性がある事象 ~ と、そうでない事象、すなわち「はずれ」を概念的に区別することは不自然ではない。そうすると、「小役」の発生確率を変動させ、その変動分を「はずれ」の発生確率で調整するという技術事項を、単に「小役入賞のみを…変動させ」と表現したとしても、明細書及び図面の記載を参酌すれば、その技術的意義は明確で、明細書の記載内容との間に齟齬が生じるものでもない。むしろ、上記一般常識を無視して、原告が主張するように「のみ」を厳格に解釈すると、システムが実行不可能なものになってしまう点を考えれば、そのように解釈することこそ著しく不自然である。

よって、訂正事項 5 は新規事項を追加するものではなく、原告の上記主張は理由がない。

### 3 取消事由 4 (相違点 4 の判断の誤り) について

(1) 原告は、小役の当選確率のみを変動させ、特大賞態様の発生状況を変動させないことに何らの技術的困難性がなく、小役の当選確率のみを変動させる

か、特大賞態様の発生状況をも変動させるかも設計事項にすぎないから、通常遊技状態における価値付与状況を所定範囲内に保つため小役入賞発生確率のみを変動させるという相違点４に係る構成を甲４及びそれ以外の証拠によっても想到容易とすることはできないとした審決は誤りであると主張する。

(2) 原告のこの主張は、訂正発明１と甲１発明との間の相違点４の容易想到性を裏付けるものとして、甲４に記載の技術的事項について設計事項をいうものであるから、甲１発明との相違点４の容易想到性の主張としては間接的な事情にすぎない。このことを前提にして、原告の主張について検討するに、訂正明細書(甲１０，１９)の段落【０００１】～【０００６】の記載によれば、訂正発明１は、スロットマシン等で代表される遊技機に関するものであり、従来の遊技機においては、ビッグボーナス遊技状態中のゲームで入賞が発生した場合に遊技者に付与される有価価値の大きさが比較的小さく、遊技者の立場からしてビッグボーナス遊技状態の魅力が今一歩不足する感があったことから、ビッグボーナス遊技状態中のゲームで入賞が発生した場合に比較的大きな有価価値が遊技者に付与されるようにしてビッグボーナス遊技状態の魅力を向上させることを課題とするものであり、その解決手段として、通常遊技状態のうちの小役高確率状態からビッグボーナス状態となった場合に、可変表示装置の表示結果が複数種類の特定の表示態様のうち１ゲームにおいて付与可能な最大数の有価価値が付与される特定の表示態様となることを許容する旨が決定手段により決定される確率を向上させるとする構成を採用したものである。また、段落【００５５】～【００５７】、【００８３】～【００８７】の記載によれば、小役発生確率についてのみ標準値との比較によって制御することにより、通常ゲームにおける払出率を所定範囲内に保ちながら、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの発生についてはランダム値Ｒの抽出タイミングと設定値によって制御されることとなり、高設定でもボーナス発生回数が多いとは限らず、低設定でも少ないとは限らなくなって遊技者に対しゲームの興趣を持続させることのできる遊技機としたものであることが認められる。すなわち、訂正発明１は、小役発生確率につい

でのみ標準値との比較によって制御することにより，通常ゲームにおける払出率を所定範囲内に保ちながら，ビッグボーナスやレギュラーボーナスの発生についてはフィードバック制御を行わないで，遊技者に対しゲームの興趣を持続させることのできる遊技機を提供しようとするものである。

(3) これに対し，甲４の記載によれば，甲４に記載された技術的事項は，複数の回転体により組合せ賞態様が発生する電子制御式ゲーム機に関するものであって，従来のゲーム機では，回転体の停止位置の組合せによる賞態様の発生が全くの偶然に任されており，遊技店側では所望する採算ベースによる営業，いわゆる割数制御ができないという問題点があったことから，遊技店の営業利益率を意味する条件を外部から予め可変設定できるようにするとともに，その設定に基づいて複数の回転体の組合せ賞態様の発生状況を制御するようにしたゲーム機を提供することを課題とするものであり，第２賞態様（特大賞態様）は第１賞態様（通常賞態様）に比較して多数枚のコインを遊技者に与えることになり，遊技者にとって有利であるが遊技店側では損失となるので，この第２賞態様（特大賞態様）の発生を主体とした制御をすることにより，遊技店が予め設定した営業利益率を比較的容易にかつ確実に達成できるようにするとともに，いわゆる「大当たり」を適度に出して遊技者が期待しておりかつ遊技店の著しい不利益にまではならない合理的なサービスを実行することができるようにしたものであることが認められる。

(4) 以上によれば，甲４に記載の事項は，「特大賞態様は，通常賞態様に比較して多数枚の賞コインを遊技者に与える」ものであって，特大賞態様の発生は価値付与状況に極めて大きな影響を与えることに着目して，特大賞態様の発生を主体とした制御を行うことにより，遊技店の目標営業利益率を達成しようとしたものであるのに対し，訂正発明１は，特別遊技状態（ビッグボーナス及びレギュラーボーナス。甲４における特大賞態様に該当）の発生確率については制御の対象としないことによって，遊技者が対しゲームに対する興趣を持続させるようにしたものであって，特別遊技状態（特大賞態様）に対する対応が異なるものである。そうすると，



甲４に記載の事項が「特大賞態様の発生を主たる制御対象として価値付与状況を保つ発明」である以上、あえて、特大賞態様の発生状況を変動させないように変更することが設計事項であるとはいえず、むしろ、そのように変更することは想定できないというべきである。

(5) また、原告は、本件出願時の遊技機に対する法規制（甲２７～２９）、「フルーツの集中」という技術（甲３０、３１）、「ニューパルサー」において行われていた制御（甲３１～３４）からすれば、小役入賞のみによる期待値を基準の範囲内にすること、通常遊技状態における小役の当選確率を高確率状態と低確率状態を設けて変動させること、小役入賞の当選確率のみを変動させる制御を行い、かつ、価値付与状況を所定の範囲に保つ制御を行うことは周知慣用技術であったから、相違点４は、審決が認定した甲４記載の事項と当時の周知慣用技術を組み合わせることにより容易に想到可能であったと主張する。

しかし、甲４に記載された技術的事項は、前記のとおり、特大賞態様の発生を主体とした制御を行うことにより価値付与状況を制御して遊技店の目標営業利益率を達成させようとするものであって、特大賞態様の発生を制御することに技術的意義があるものであるから、小役入賞の当選確率のみを変動させるという技術が出願時に周知慣用技術であったか否かは別として、甲４に記載された技術内容とは相容れないものである。したがって、甲４に記載の事項を相違点４の構成に適用するための前提が存在しないことになり、訂正発明１についての相違点４に係る構成に至ることが容易であるということとはできない。

(6) よって、原告の主張する取消事由４は採用することができない。

#### ４ 取消事由６について

前記のとおり、相違点４に係る構成において訂正発明１に進歩性が認められる以上、訂正発明２の進歩性の欠如を理由とする取消事由６は理由がない。

## 第 6 結論

以上のとおり，訂正の適否に関する取消事由は理由がなく，進歩性に関する取消事由 4 が認められず訂正発明の進歩性が否定されない以上，取消事由 3，5 について判断するまでもなく，訂正発明 1，2 は容易想到ではなく，無効とすることができないとした審決の結論は支持することができる。

よって原告の請求を棄却することとして，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

塩 月 秀 平

裁判官

真 辺 朋 子

裁判官

田 邊 実