遊技機分野の演出関連発明の主な判決事例集

平成24年4月
特許庁

本事例集は、パチンコ・スロットマシン等の遊技機分野において、図柄変動表示に伴う演出、報知、又は、ゲーム・ルールに特徴を有する、いわゆる「演出関連発明」を対象としたものであり、主として「発明の成立性」と「進歩性」の判断に関する判決事例を収録したものです。

遊技機分野の特許出願に対する拒絶査定不服審判、無効審判、異議申立に関して、2000年以降に知財高裁又は東京高裁に出訴された100件を超える事件の内、演出関連発明を主題とするものを精査し、11件を抽出しました。これらの事件の判示内容は、遊技機分野の特許出願及び審査に伴う手続への対応等に際して、出願人の参考になると考えられます。

なお、各判決事例における判示内容・摘記内容は、そのまま一般化できるものではないことにご留意ください。

I. 発明の成立性

特許・実用新案審査基準

第Ⅱ部 特許要件／第1章 産業上利用することができる発明（抜粋）

1. 「発明」であること

「発明」については、第2条第1項において定義されている。つまり、「発明とは自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のもの」をいう。

1. 1 「発明」に該当しないものの類型

以下の類型のものは、「自然法則を利用した技術的思想の創作」ではないから、「発明」に該当しない。

(1) ～ (3) 略

(4) 自然法則を利用していないもの

請求項に係る発明が、自然法則以外の法則（例えば、経済法則）、人為的な取決め（例えば、ゲームのルールそれ自体）、数学上の公式、人間の精神活動に当たるとき、あるいはこれらのみを利用しているとき（例えば、ビジネスを行う方法それ自体）は、その発明は、自然法則を利用したものとはいえず、「発明」に該当しない。（中略）

発明を特定するための事項に自然法則を利用している部分があっても、請求項に係る発明が全体として自然法則を利用していないと判断されるときは、その発明は、自然法則を利用していないものとなる。（中略）

逆に、発明を特定するための事項に自然法則を利用していない部分があっても、請求項に係る発明が全体として自然法則を利用していると判断されるときは、その発明は、自然法則を利用したものとなる。

以上のように、どのような場合に、全体として自然法則を利用したものとなるかは、技術の特性を考慮して判断する。

事例 1：自然法則の利用性

ゲームのルールを遊技機という機器に搭載し、そこにおいて生じる一定の技術的課題を解決しようとしたものは、それが全体として一定の技術的意義を有するのであれば、自然法則を利用した技術的思想の創作であるとされた事例

(判決の一部抜粋)

本件訂正発明 1～5 は、前記のようにスロットマシン等の遊技機に関する発明であって、そこに含まれるゲームのルール自体は自然法則を利用したものといえないものの、同発明は、ゲームのルールを遊技機という機器に搭載し、そこにおいて生じる一定の技術的課題を解決しようとしたものであるから、それが全体として一定の技術的意義を有するのであれば、同発明は自然法則を利用した発明であり、かつ技術的思想の創作となる発明であると解することができる。

(知財高判平 21. 6. 16 (平成 20 (行ケ) 10279) 「遊技機」)

II. 進歩性

特許・実用新案審査基準

第 II 部 特許要件 / 第 2 章 新規性・進歩性 (抜粋)

1～2. 3 (略)

2. 4 進歩性判断の基本的な考え方

(1) 進歩性の判断は、本願発明の属する技術分野における出願時の技術水準を的確に把握した上で、当業者であればどのようにするかを常に考慮して、引用発明に基づいて当業者が請求項に係る発明に容易に想到できたことの論理づけができるか否かにより行う。

(2) 具体的には、請求項に係る発明及び引用発明 (一又は複数) を認定した後、論理づけに最も適した一の引用発明を選び、請求項に係る発明と引用発明を対比して、請求項に係る発明の発明特定事項と引用発明を特定するための事項との一致点・相違点を明らかにした上で、この引用発明や他の引用発明 (周知・慣用技術も含む) の内容及び技術常識から、請求項に係る発明に対して進歩性の存在を否定し得る論理の構築を試みる。論理づけは、種々の観点、広範な観点から行うことが可能である。例えば、請求項に係る発明が、引用発明からの最適材料の選択あるいは設計変更や単なる寄せ集めに該当するかどうか検

討したり、あるいは、引用発明の内容に動機づけとなり得るものがあるかどうかを検討する。また、引用発明と比較した有利な効果が明細書等の記載から明確に把握される場合には、進歩性の存在を肯定的に推認するのに役立つ事実として、これを参酌する。

その結果、論理づけができた場合は請求項に係る発明の進歩性は否定され、論理づけができない場合は進歩性は否定されない。

2. 5 論理づけの具体例

(1) 最適材料の選択・設計変更、単なる寄せ集め（以下、項目のみ）

- ①最適材料の選択・設計変更など
- ②単なる寄せ集め

(2) 動機づけとなり得るもの（以下、項目のみ）

- ①技術分野の関連性
- ②課題の共通性
- ③作用、機能の共通性
- ④引用発明の内容中の示唆

(3) 引用発明と比較した有利な効果

引用発明と比較した有利な効果が明細書等の記載から明確に把握される場合には、進歩性の存在を肯定的に推認するのに役立つ事実として、これを参酌する。ここで、引用発明と比較した有利な効果とは、発明を特定するための事項によって奏される効果（特有の効果）のうち、引用発明の効果と比較して有利なものをいう。（以下、略）

<参考>

- ・ 同審査基準 2. 8 「進歩性の判断における留意事項」には、「（1）刊行物中に請求項に係る発明に容易に想到することを妨げるほどの記載があれば、引用発明としての適格性を欠く。しかし、課題が異なる等、一見論理づけを妨げるような記載があっても、技術分野の関連性や作用、機能の共通性等、他の観点から論理づけが可能な場合には、引用発明としての適格性を有している。」とされている。
- ・ 特許・実用新案審査基準 第七部「コンピュータ・ソフトウェア関連発明」（2. 3. 1（2）参照）には、進歩性判断時における請求項に係る発明の認定に際して、「請求項に係る発明を、人為的取決め等とシステム化手法に分けて認定するのは適切ではなく、請求項に係る発明を全体としてとらえることが求められる。」とされている。

<<論理づけが肯定され、容易想到とされた事例（事例2～7）>>

事例2：課題の共通性

大当たりに至る過程で表示態様を変化させて興趣を盛り上げるという目的（課題）の共通性により動機づけが肯定された事例

（判決の一部抜粋）

原告は、第2引用例記載の発明における機器構成が本願発明と相違することを指摘するが、たとえ機器構成が異なっても、両者は、可変中の図柄情報を順次停止してその停止図柄に応じて大当たり状態が特定されるという形式の遊技機にあって、大当たりに至る過程で表示態様を変化させて興趣を盛り上げるという目的が共通している。そして、表示態様の変更は、機器の構造上の変更によらずとも電氣的な制御を工夫することによって実現され得るものであるから、第2引用例が採用した表示態様の制御方式を引用例に適用することは、遊技機的设计者であれば容易になし得ることというべきである。

（東京高平15. 9. 25（平成14（行ケ）281）「遊技機」）

事例3：課題の共通性（自明な課題）

課題となる技術（スロットマシンの「ボーナス役の内部当たり」）が共通しており、初心者でも十分に遊技を楽しむことができる遊技機を提供するという課題も当業者が当然に有するものである（自明な課題）として、動機づけが肯定された事例

（判決の一部抜粋）

引用発明及び刊行物8は、いずれもスロットマシンという同一技術分野において、「ボーナス役の内部当たり」に関する技術事項を対象としていて課題となる技術をも共通にしており、一方、遊技者の技量に関係なく、初心者でも十分に遊技を楽しむことができる遊技機を提供するという技術課題は、当業者が当然に持っているものであるから、刊行物8に接した当業者が、同刊行物を引用発明に適用して、相違点AないしCに係る本件訂正発明1の構成とすることは、容易に想到し得たものというべきである。

（知財高平19. 10. 31（平成18（行ケ）10057）「遊技機及びその制御装置」）

事例4：技術分野の関連性

可変表示装置を有するパチンコ遊技機における周知技術は、当該技術を適用できるスロットマシンにおいても周知技術であるとされた事例

（判決の一部抜粋）

リーチ状態に応じた入賞期待音を発生することは、本願優先日（中略）当時、可変表示装置を有するパチンコ遊技機において周知の技術であったと認められるから、甲8～11公報の遊技機はすべてパチンコ遊技機に関するものであるが、可変表示装置を有するパチン

コ遊技機の技術を適用できるスロットマシンにおいても周知の技術であったと認められる。

(知財高平19. 1. 30 (平成18 (行ケ) 10269) 「遊技機」)

事例5：技術分野の関連性、設計変更

パチンコ機の音量制御技術を、スロットマシンの音量制御に適用することは容易であり、その際、音量をどのタイミングで下げるかについては、パチンコ機とスロットマシンの操作上の相違に応じて設計変更できるとされた事例

(判決の一部抜粋)

引用発明は、特別の遊技が行われる際にそれに応じた遊技音の出音を制御する出音制御手段を備えたスロットマシンである点で本件訂正発明1と一致し(中略)、引用発明において特別の遊技が行われる際についても、遊技操作のない状態、すなわち、遊技がされていない状態が検出されたときに、遊技場内の騒音を増大しないようにするため、特別の遊技状態に応じた遊技音の音量を下げることは、刊行物2に開示された技術に基づいて、当業者が容易になし得る程度のことである。(中略)

その際、音量をどのようなタイミングで下げるかに関して、刊行物2記載のパチンコ機は、遊技者が操作ハンドルに触手することにより遊技が行われる(中略)。

引用発明のスロットマシンは、メダルの投入、スタートレバーの押下、ストップボタンの押圧等の操作(中略)が間欠的に行われるものであって、刊行物2記載のパチンコ機のように、遊戯者が操作ハンドルに触手することにより遊技が行われるものではなく、遊技が行われていないことを直接的に検出できるものではないことに照らすならば、音量を下げるタイミングを計る契機を、前回遊技における所定のタイミングとし、これから所定時間経過したとき遊技がされていないければ、これを遊技がされていない状態として定め、かかる状態が検出されたときに音量を下げることは、当業者が設計上適宜採用し得る程度の事項というべきである。

(知財高平19. 11. 14 (平成18 (行ケ) 10504) 「遊技機」)

事例6：技術分野の関連性、課題の共通性

テレビ会議装置の画像表示技術を遊技機の可変表示に適用することについて、画像表示技術分野における同様の課題を解決する手段の適用であるとして、動機づけが肯定された事例

(判決の一部抜粋)

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うことが出来るし、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、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することで、注目される映像を拡大し、注目されない映像を縮小し、相対的に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、画像を拡大縮小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。

(知財高平19. 3. 26(平成18年(行ケ)10197)「遊技機」)

事例7：有利な効果

原告が主張する有利な効果は、本件発明の構成自体から当然に予測できる程度のものであるとされた事例

(判決の一部抜粋)

原告は、引用刊行物4及び5に記載のランプの消灯とは、本件発明の上記「照明状態を明るい照明状態から暗い照明状態に変化させる」構成とは異なり、文字どおりランプを消して真っ暗にするということであり、リールの図柄が暗くて見えなくなるので、遊戯者はゲームに集中することができない旨主張するところ、この主張は、本件発明の上記構成であれば、抽選が当たったことを報知しても、遊戯者がゲームに集中できるとの顕著な作用効果を有するとする趣旨であるとも解される。

しかしながら、抽選が当たったことを遊戯者へ報知するため、照明状態の変化という方法を採用するに当たり、より明りょうに照明状態を変化させる構成を採れば、遊戯者が報知を見落とすおそれが低くなる反面、ゲームへの集中を乱されるおそれが高くなり、他方、よりあいまいな変化を採用すれば、ゲームへの集中を乱すおそれが低くなる反面、報知を見落とすおそれが高くなることは、もとより当然のことというべきであるから、原告主張に係る上記作用効果は、本件発明の構成自体から当然に予測できる程度のものであって、格別顕著なものであるとはいえない。

(東京高平16. 2. 16(平成15(行ケ)58)「スロットマシンの抽選当り報知方法」)

<<論理づけが不十分であり、容易想到とはいえないとされた事例（事例8～11）>>

事例8：阻害要因（引用発明の設計変更不可）

引用発明において内部当り表示ランプによる演出を強制的に終了させることは、引用発明の本質的部分に反することになるとして、容易想到とはいえないとされた事例

（判決の一部抜粋）

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（刊行物1の上記【0068】参照。）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（中略）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、（中略）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。

（知財高平18. 6. 21（平成17年（行ケ）10514）「遊戯台」）

事例9：阻害要因（引用発明の転用不可）

1ゲーム毎に各ゲームが独立している引用発明（スロットマシン）において、パチンコ遊技機の保留玉の技術を適用する動機付けは存在しないし、仮に適用できたとしても、前兆報知手段に係る相違点について、容易想到であるとする事はできないとされた事例

（判決の一部抜粋）

1ゲーム毎に各ゲームが独立している引用発明において、パチンコ遊技機における数回前のゲームの結果を決定し、それを記憶する保留玉の技術を適用する動機付けは存在しないし、仮にスロットマシンである引用発明に保留玉の技術を適用できたとしても、前兆報知手段に係る相違点3の構成について、容易想到であるとする事はできない。なお、審決は、相違点1について、パチンコ遊技機とスロットマシンとは、遊技場において遊技に供される遊技機として両者共に広く使用されているものであるから、一方の技術を他方に転用することは、何らかの阻害要因がない限り当業者にとって当然検討すべき事項であると述べている部分はあるが、パチンコ遊技機とスロットマシンとの間ですべての技術について転用が容易であるとするものではなく、上記のとおり、スロットマシンにおいては1ゲーム毎に各ゲームが独立していることなど、パチンコ遊技機とスロットマシンとの間にゲーム内容の差異が存在することに照らすと、スロットマシンにおいて保留玉の技術を適用するには阻害要因があるとした審決に誤りは無い。

（知財高平22. 9. 30（平成21（行ケ）10282）「遊技機」）

事例 10：相違点の検討不足

本願発明の構成は大当たりとなるまでに独特の過程を経る点に特徴があり、その具体的な過程自体を検討することなしに容易想到とはいえないとされた事例

(判決の一部抜粋)

被告の上記主張は、甲 2 公報と乙 1 公報に開示された大当たりとなるまでの過程を、大当たり図柄がはずれの位置から当たりの位置へ移動するという内容に抽象化して共通点を把握した上で、これを引用発明に適用するというものであるが、前記のとおり、本願補正発明の構成は大当たりとなるまでに独特の過程を経る点に特徴があり、本願補正発明の技術的意義はこの点に見出されるのであるから、その具体的な過程自体の容易想到性を検討することなく、単に上位概念化された過程を引用発明に適用したとしても、そのみで本願補正発明の構成が容易想到といえるものではない。

(知財高平 20. 8. 6 (平成 20 (行ケ) 10024) 「パチンコ機」)

事例 11：引用発明の構成不十分、有利な効果

スロットマシンに「再遊技」を採用した作用効果について、相違点(再遊技)に係る構成が引用発明に開示又は示唆されていないことから、作用効果も予測できたものとはできないとされた事例

(判決の一部抜粋)

本件訂正発明は(中略)、相違点 2 に係る「特定絵柄が有ると判定された遊技での投入メダル枚数と同一枚数のメダルが投入された状態で行なわれる『再遊技』」とする構成を採用することによって、「ゲームの内容に引き分けの概念を持ち込み、引き分け時には新たなメダルの投入がなくても次のゲームが行なえるようにして、ゲーム性の向上及び同一枚数のメダルを用いての遊技時間の延長を図る」という作用効果を奏するものと認められる。

(中略)

甲第 1 号証発明は、相違点 2 に係る本件訂正発明の構成を備えるものでない点で本件訂正発明と相違するものであり、甲第 2、第 3 号証も、かかる構成を開示又は示唆するものではないことは、上記(2)のとおりであるから、当業者が、甲第 1～第 3 号証の記載から、本件訂正発明の上記作用効果を予測できたものとはいうことはできず、したがって、本件訂正発明の作用効果を甲第 1～第 3 号証発明の作用効果と比較して、優れたものでないとする原告の主張は失当である。

(知財高平 20. 1. 16 (平成 19 (行ケ) 10190) 「スロットマシン」)

(以上)