

登録意匠「遊技機用表示灯」無効審決取消請求事件：知財高裁平成 24(行ケ)10449・平成 25 年 6 月 27 日(2 部)判決<請求棄却>➡特許ニュース No. 13547

【キーワード】

事実上公知と刊行物公知，意匠の創作容易性（事実上公知の形態 / 法 3 条 2 項），意匠の類似（法 3 条 1 項 3 号），同一又は類似の物品間における創作性 = 類似（意匠の類似とは何か）

【事案の概要】

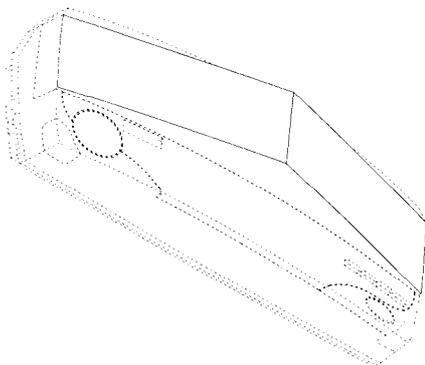
本件訴訟は，被告（株式会社エレクス）がした意匠登録無効審判請求について，特許庁が原告（株式会社 one A）の意匠（部分意匠）登録を無効とした審決の取消請求訴訟である。争点は，意匠構成の認定誤りの有無，引用意匠の公知性判断の誤りの有無，及び創作容易性判断の誤りの有無についてである。

1 特許庁における手続の経緯

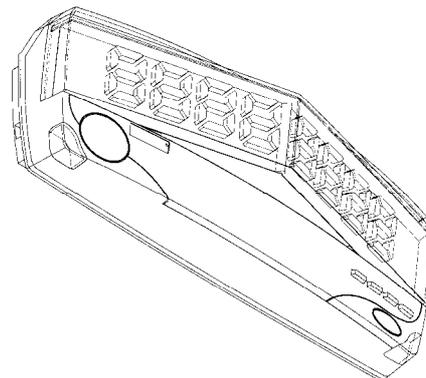
(1) 原告は，意匠に係る物品を「遊技機用表示灯」とする意匠登録第 1 3 7 5 1 2 8 号（部分意匠。平成 2 1 年 6 月 8 日登録出願，平成 2 1 年 1 1 月 6 日意匠登録）の意匠権者である。

上記登録意匠において、部分意匠として意匠登録を受けた部分（本件登録意匠部分）は，別紙 1 の実線で表した部分のとおりである。なお，便宜上，別紙 1 の拡大斜視図と参考拡大斜視図をここに掲記する。

【拡大斜視図】



【参考拡大斜視図】



(2) 被告は，平成 2 4 年 3 月 1 日，上記意匠登録の無効審判請求をした（無効 2 0 1 2 - 8 8 0 0 0 4 号）ところ，特許庁は，平成 2 4 年 1 1 月 2 7 日，「登録第 1 3 7 5 1 2 8 号の登録を無効とする。」との審決をし，その謄本は，同年 1 2 月 5 日，原告に送達された。

2 審決の理由の要点

審決は，次の理由により，本件登録意匠部分は意匠法 3 条 2 項の規定に該当

するにもかかわらず意匠登録を受けたものであり、同法48条1項1号に該当し、無効とすべきであるとした。

(1) 本件登録意匠部分の形態

本件登録意匠部分は、破線で表された遊技機表示灯の、正面やや上寄りに形成された発光部を覆う透明カバー中の、上下面及び左右側面を除く正面の外表面であり、その形態の概要は次のとおりである。

【A】正面視が略横長長方形で、中央を縦方向の稜線として、その左右面が平面視で偏平した略倒「く」の字状に背面側へ傾斜している。

【B】正面の略横長長方形の縦横比率が約1：6である。

【C】平面視で偏平した「く」の字状の開き角度が約150°である。

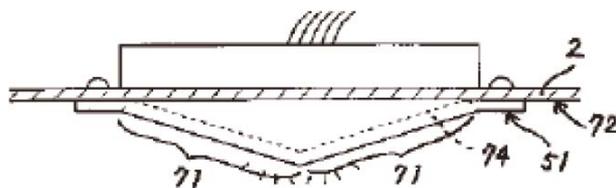
【D】側面視で前屈みに傾斜している。

【E】透明である。

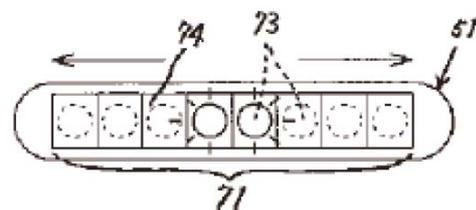
(2) 引用意匠

審決が引用した意匠として、名称を「遊技用表示装置」とする発明に係る特開平10-33819号公報（甲3，甲3文献）における図1，図2，図5～8中で符号51が付されたアナログ表示部（51）の意匠があり、その意匠（甲3意匠）は別紙第2のとおりである。なお、便宜上、別紙2の図5と図6をここに掲記する。

【図5】



【図6】



(3) 創作容易性についての判断

ア 意匠部分の位置等

本件登録意匠部分を、発光体正面の大部分を占める大きさ及び範囲のものとして遊技機用表示灯の正面やや上寄りの位置に設けたことに特段の創作はない。

イ 形態【A】

甲3意匠によって公然と知られるに至ったものと認められる。

ウ 形態【B】

甲3意匠の表示面（71）の縦横比率が約1：7であることを考慮すれば、本件登録意匠部分の縦横比率を約1：6とすることは、当業者にとって特段の創作を有することではない。

エ 形態【C】

表示灯の左右方向の視認性を高める発想に基づいて甲3意匠の表示面（71）の開き角度は約143°に形成されているが、この開き角度を約14

3°から本件意匠のように約150°に広げることが、当業者にとって特段の創作を要することではない。

オ 形態【D】

見上げた状態で視認しやすくなるよう表示面を前屈みに傾斜させることは、従来よりごく普通に行われていることであり、この手法をそのまま踏襲したまでのことにすぎず、特段の創作を要することではない。

カ 形態【E】

後方の発光部を視認できることは当該部分が備えるべき必須の要件であることからして、ごく当然の選択であって何らの創作を要することではない。

キ まとめ

本件登録意匠部分は、甲3意匠の表示面(71)の形状を基とし、単に縦横比率と左右の傾斜面の開き角度を僅かに変えて、本件登録意匠部分の出願前に広く知られた態様に傾斜させた程度のものであって、当該部分の物品全体に対する位置、大きさ及び範囲についても特段の創意は認められないものであるから、当業者であれば容易に創作をすることができた。

【判 断】

1 取消事由1（意匠構成の認定の誤り）について

(1) 本件登録意匠部分の構成につき

本件登録意匠部分は、別紙1に示すとおりのものであるところ、本件登録意匠部分の構成は、審決が構成【A】から【E】までにて認定するところ（前記第2, 2(1)）が相当であり、審決の意匠構成の認定に誤りはないというべきである。

(2) 原告の主張につき

原告は、遊技機用表示灯の表示カバーの一部（正面）である本件登録意匠部分の構成に遊技機又は遊技機用表示灯の構成を加えるべきである旨の主張をする。

ア 部分意匠と物品全体との関係

意匠とは、物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起こさせるものをいい（意匠法2条1項）、登録意匠の範囲が願書の記載及び願書に添付した図面に記載され又は願書に添付した写真、ひな形若しくは見本により現された意匠に基づいて定められなければならないとされていること（意匠法24条1項）に照らしても、願書に添付した図面に記載され又は願書に添付した写真、ひな形若しくは見本により現わされた事項及びここから認識できる事項以外の事項を考慮して意匠の構成を認定することは相当ではない。物品の部分の意匠である部分意匠（意匠法2条1項かっこ書き）においても、物品全体の形状等に係る意匠と同様、原則として、願書に意匠登録を受けようとする意匠を記載した図面を添付する必要があるのは同様であり（意匠法6条1項柱書）、意匠の構成は同様に認定され

るべきである。

もっとも、上記のとおり、意匠は物品の形状等の外観に関するものであり、物品が一定の用途及び機能を有する以上は意匠もまた当該物品の用途及び機能を離れることはできず、このことは当該物品の部分の形状等に関する部分意匠においても同様であるから、部分意匠においては、部分意匠に係る部分の機能及び用途を考慮するとともに、その考慮に当たり、部分意匠に係る物品の有する機能及び用途との関係において当該部分がどのような機能及び用途を有するものであるかとの観点を離れることはできない。そして、願書に添付すべき図面は、意匠法施行規則の様式第6により作成しなければならないとされ（同規則3条）、上記様式6において、物品の部分について意匠登録を受けようとする場合には、一組の図面において、意匠に係る物品のうち、「意匠登録を受けようとする部分」を実線で描き、「その他の部分」を破線で描く等により意匠登録を受けようとする部分を特定し、かつ、その特定する方法を願書の「意匠の説明」欄に記載するものとされているところ（同備考11）、部分意匠に係る部分の機能及び用途を確定するに当たっては、破線によって具体的に示された部分意匠に係る物品の形状等を参酌することになる。すなわち、部分意匠は物品の部分であって、部分意匠に係る部分だけで完結するものではなく、部分意匠に係る部分の形状等と並んで部分意匠に係る物品との関係がその創作性判断又は類否判断に影響を及ぼすものであるから、部分意匠においては、その考慮に当たり、部分意匠に係る部分の形状等とともに、部分意匠に係る部分の物品全体における部分意匠に係る部分の位置、大きさ及び範囲がどのようなものであるかとの観点を離れることはできない。そして、部分意匠の位置等を確定するに当たっては、破線によって具体的に示された位置等を参酌することになる。

しかしながら、このように、部分意匠に係る部分及び物品の各用途若しくは機能並びに部分意匠に係る物品における部分意匠に係る部分の位置、大きさ及び範囲を参酌することを要するとしても、それらは部分意匠の創作性判断又は類否判断において参酌すべきことをいうにすぎないのであり、これらを部分意匠の構成それ自体に含めることは、その使用の目的に応じて適宜選択、変更するにすぎないとして意匠登録を受けないとしていた部分意匠に係る部分を、実質的には部分意匠に取り込むことになり、部分意匠登録出願の趣旨に反し、構成の特定方法としては相当でない。

イ 破線部分に係る原告の主張について

この点について原告が主張するところは、要するに、本件登録意匠部分に係る物品である遊技機表示灯の用途及び機能並びに遊技表示灯と遊技機表示灯に係る物品である遊技機との位置等をいうものであり、上記アにて説示したところによれば、本件登録意匠部分の構成に含めるのは相当でない。

ウ 実線部分に係る原告の主張について

原告は、本件登録意匠部分の『外表面全面が表示面』であることを加える

べきである旨主張するが、表示機能を有する部位を表示面とするならば、その表示面が本件登録意匠部分のどの範囲にわたるのかは願書に添付した図面（別紙 1 参照）からは判明しないことであるし、表示カバーの外表面を表示面とするならば、それは本件登録意匠部分を表示面と言い換えただけの同語反復にすぎないのであり、いずれにしても不要な特定である。

また、『内部が視認可能』であることを加えるべきである旨の原告主張についても、審決のした特定から自明なことである。なお、『無色』を加えるべきとする点については、願書に添付した図面（別紙 1 参照）にはそのような限定がないことからして、理由がない。

(3) 小括

以上のとおりであり、そのほか原告が主張する点に照らしても、審決が認定した本件登録意匠部分の構成を誤りとすることはできない。

(4) まとめ

よって、取消事由 1 は理由がない。

2 取消事由 2（引用意匠の公知性判断の誤り）について

意匠法 3 条 2 項にいう「公然知られた」とは、不特定の者に現実に知られたことを要する。しかしながら、相当期間前に頒布された刊行物に記載された意匠又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠は、特段の事情のない限り、その事実自体で公知性を認めるのが相当である。

甲 3 意匠は、平成 10 年 2 月 10 日公開の公開特許公報に記載された意匠であるから、その公開以降から本件登録意匠部分出願の平成 21 年 6 月 8 日前までの間に 10 年以上の期間が経過しており、そして、上記にいう特段の事情についての主張立証もない以上、甲 3 意匠は意匠法 3 条 2 項にいう公知意匠と認めることができ、その点の審決の認定に誤りはない。

取消事由 2 は理由がない。

3 取消事由 3（創作容易性判断の誤り）について

(1) 意匠部分の位置等につき

審決は、本件登録意匠部分の位置を「発光部が視認できるように構成された正面側のカバー部分として、遊技機用表示灯の正面上方の広範囲を占める部分」と認定した上で、「発光部を遊技機用表示灯の観察されやすい位置に設けることは当然のことで、例えば、甲 1 意匠、甲 2 意匠及び甲 5 意匠に見られるように、この物品分野において従来より普通に行われていることであるから、本件登録意匠の部分、発光体正面の大部分を占める大きさ及び範囲のものとして遊技機用表示灯の正面やや上寄りの位置に設けたことに特段の創作はない。」とした。

これに対して、原告は、審決が本件登録意匠部分と上記各引用意匠との用途及び機能の差異を見誤り、位置等の創作性を否定したことに誤りがある旨を主張する。

しかしながら、遊技機用表示灯の発光部を遊技機表示灯の観察されやすい位

置に設けることは、審決が例示する各引用意匠を待つまでもなく自明なことであり、審決がそれら意匠を引用したのは念のためのことである。その上、審決は、発光により伝達されるのが、文字、数字等若しくはイルミネーション表示であるかそれ以外であるかはともかく、発光表示機能を有する部位を遊技機用表示灯の観察されやすい位置に設けられている例の限りで、甲1意匠、甲2意匠及び甲5意匠を引用したものであるところ、観察されやすい位置がどこであるかは、その発光表示されるものが、数値等のデータ若しくはイルミネーションであるかそれ以外のものであるかに左右されるものではなく、これら意匠の引用に不適當な点はない。そして、発光部の位置等が定めれば、そのカバーの位置等もそれに応じて自然と導かれるのであるから、発光部を観察されやすい位置に設けることを、遊技機表示灯の物品分野において普通に行われていることと認定した上で、観察されやすいとの観点から、遊技機用表示灯における本件登録意匠部分の位置等に創作性がないとした趣旨の審決に誤りはない。

以上から、原告の上記主張は理由がない。

(2) 物品の共通性につき

原告は、機能、形態及び転用可能性の点からみて、甲3意匠の表示面と本件登録意匠部分、又は、甲3意匠と本件登録意匠部分に係る遊技機用表示灯は物品を共通にしない旨を主張する。

ア 機能の点について

原告は、アナログ表示装置である甲3意匠の表示面(71)のカラーレンズ(74)は点灯機能を有するランプ(73)のカバーであるのに対し、本件登録意匠部分は、データやイルミネーション演出機能を有する遊技機用表示灯のカバーであり両者の機能が異なる趣旨の主張をしていると解される。

しかしながら、表示部に表示されるものが数値等のデータ若しくはイルミネーションであるかそれ以外であるかが、遊技機用表示灯という物品分野における表示部が有すべき用途又は機能に変更をもたらすものではなく、その関係でそのカバーに対する用途又は機能にも変更をもたらすものではない。のみならず、甲3意匠に係る公報に「【0054】……アナログ表示部51は、……取付面72に対して所定の傾斜をもって2つの表示面71が設けられている。2つの表示面71には、それぞれ4つずつランプ73が配置されており、各ランプ73は長方形のカラーレンズ74に覆われている。カラーレンズ74は色付きの透明なプラスチック樹脂でできたものである。……【0055】……たとえば遊技者の持点が1000点に達した場合に図6の実線で示す2つのランプ73を点灯表示させるための表示制御信号がアナログ表示部51に入力される。これにより、実線で示す2つのランプ73が点灯状態となる。さらに遊技者の持点が、たとえば2000点、3000点、…に達するごとに、図6の矢印に示す方向で左右の表示面71においてランプ73が1つずつ点灯状態となる。」との記載があり、甲3意匠と本件登録意匠部分に係る遊技機用表示灯の用途及び機能は情報表示とい

う面で同等である。したがって、両者が用途又は機能の点において物品の共通性が失われることはない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

イ 形態の点について

原告は、甲3意匠に係る表示装置と本件登録意匠部分に係る遊技機用表示灯の形態が異なる旨を主張する。

しかしながら、形態を対比すべきなのは、甲3意匠に係る表示面（71）と本件登録意匠部分であるところ、原告の主張は、単に、甲3意匠における表示装置の部分と本件登録意匠部分における表示装置のみを対比し、両者の形態が異なるというものである。審決が甲3意匠と対比して本件登録意匠部分の形態についての創作容易性を判断した手法に誤りはない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

ウ 転用可能性の点について

原告は、甲3意匠に係る表示装置と本件登録意匠部分に係る遊技機用表示灯が転用可能性の点において異なる旨を主張する。

しかしながら、意匠とは、物品の形状等であって、視覚を通じて美感を起こさせるものであって（意匠法2条1項）、その用途又は機能もその美感に影響するか否かの限度で参酌されるにすぎないものであるところ、物品が独立の部品として転用可能であるか否かは、物品の美感に影響しないものであり、転用の可否により物品の共通性が失われることはない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

以上のとおりであるから、原告の上記各主張は、いずれも理由がない。

(3) 創作性判断手法について

原告は、審決が本件登録意匠部分の個々の部分を分断して、それぞれに創作性を判断した誤りがある旨を主張する。

しかしながら、全体的な創作性を判断するに当たり、まず部分の構成の創作性を判断する分析的手法をとることは当然にされるべきことであって、この点に係る原告の主張は失当である。

確かに、意匠は、部分的な構成が他の構成部分と有機的に結合して全体的に美感を生み出すものであるところ、創作性のないありふれた態様のみをまとめあげたものが、その構成部分との組み合わせや関連において全体として新規な美感を形成する場合もあり得る。

しかしながら、審決は、構成【A】～【E】の個々の創作性の有無等の判断を踏まえた上で、本件登録意匠部分の全体の創作性の判断を加え、なお創作容易性が認められると判断したのであり（審決7頁9～14行目）、原告の上記主張は、審決を正解しないものであり、失当である。

(4) 創作容易性について

原告は、本件登録意匠部分は、従来例の遊技機用表示装置の表示面に左右の視認可能性の向上を図る創作をしたのであり、創作容易性はない旨を主張する。

しかしながら、甲3文献には、「【0022】しかしながら、通常、遊技機設置島間に構成される通路の幅は比較的狭く、さらに遊技用椅子が設置されているために各遊技機49の遊技状況を把握するのは容易ではない。……得点付与式の遊技機の場合には得点数が遊技者の手元にデジタル表示されるため、概ねの遊技状況を一瞥で把握できないからである。……得点付与式の遊技機は……遊技状況を他の遊技客にアピールするアピール度が低いという欠点を有する。つまり、得点が多く付与されている遊技状態にある遊技機を遊技客に見せつけることにより、遊技を行なうべきか否か決めかねている者の遊技意欲を駆り立てる効果が低く、いわゆる客寄せ効果が低いと言える。【0023】アナログ表示部51はかかる得点付与式の遊技機の欠点を補うべく、遊技客に各遊技機49の遊技状況を一瞥で把握させることができるとともに、……遊技状況を遊技客に存分にアピールすることができることを主目的として設けられている。特にかかる目的を簡易かつ効果的に達成すべく、このアナログ表示部51は、取付面に対して突出する態様で設けられている点にその特徴を有する。……アナログ表示部51は、山型に突出したその両面に表示面を有しており、この左右の表示面に同一内容の表示が行なわれる。……【0054】……アナログ表示部51は、遊技機設置島1の幕板部2表面の所定の取付面72に取付けられている。アナログ表示部51は、取付面72より山型に突出する態様で構成されており、図5に示すように取付面72に対して所定の傾斜をもって2つの表示面71が設けられている。2つの表示面71には、それぞれ4つずつランプ73が配置されており、各ランプ73は長方形のカラーレンズ74に覆われている。カラーレンズ74は色付きの透明なプラスチック樹脂でできたものである。また、2つの表示面71は、図6に示すように、左右対称に構成されている。……【0057】このように遊技者の持点がレベル基準値に達するごとに2つの表示面71それぞれにおいて対称となる位置にランプ73が1つずつ点灯するため、アナログ表示部51を左右いずれの方向から見ても遊技者の持点所有状況について大まかに把握可能となる。……【0058】一方、遊技途中の遊技者も視線を少しずらすだけで他の遊技者の遊技状況を容易に把握できるという利点がある。……」との記載がある。

したがって、本件登録意匠部分と甲3意匠の表示面(71)とは、その視認可能性という面において、用途又は機能を同じくするものというほかない。審決が本件登録意匠部分を甲3意匠の表示面(71)の形状を基にわずかな微差が加えられたものとして創作容易性を認めた点に誤りはない。

原告の上記主張は理由がない。

(5) 小括

以上のほか原告が主張する点も、審決の認定判断を誤りとするに足りない。

よって、取消事由3は理由がない。

結 論

以上によれば、取消事由はいずれも理由がない。

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。

【論 評】

1. 本件は、部分意匠に関する登録意匠に対し、意匠法3条2項を適用して登録無効にした審決の取消しを求めた事案である。審判では、公開特許公報（甲3）の図面中の符号51が付されたアナログ表示の意匠を公然知られた意匠として引用し、これから容易に創作することができる意匠と判断したのである。しかし、そうであれば、審判ではなぜ意匠法3条1項3号を適用して、類似の意匠と判断しなかったのだろうか。

2. さて、この審決では、本件登録意匠部分を構成する形態A、B、C、D、EのうちAについて、「正面視が略横長長方形状で、中央を縦方向の稜線として、その左右面が平面視で偏平した略倒「く」の字状に背面側へ傾斜している。」は、「甲3意匠によって公然と知られるに至ったものと認められる。」と、まず認定した。

しかしながら、引用意匠は、公開特許公報という「日本国内において頒布された刊行物に記載された意匠」（法3条1項2号）という刊行物上の公知意匠であって、「日本国内において公然知られた意匠」（法3条1項1号）という事実上の公知意匠ではない。

そして、審決が適用した意匠法3条2項は、当業者が「日本国内又は外国において公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」に基づいて創作した意匠に対しては適用することはできても、「日本国内又は外国において頒布された刊行物に記載された意匠」に基づいて創作した意匠については、これを引用して拒絶適用することはできないのである。これが、意匠法3条が、1項と2項とに分けて規定する理由であり、2項は1項1号に規定する事実上公知の意匠は想定していても、1項2号に規定する刊行物公知の意匠は想定していないのである。

この規定内容の立法趣旨の違いについては、立法経過をよく見れば明らかであり、筆者は多くの場で発表している。⁽¹⁾

したがって、本件登録意匠に対し、公開特許公報中の一図面（甲3）だけを引用し、法3条2項を適用して登録無効の判断をした審決は違法であるから、取消されなければならないのである。にもかかわらず、審判請求人代理人は、そのような主張をしなかったようである。

3. 裁判所は、意匠法3条2項にいう事実上公知性について、甲3意匠に係る図面は、平成10年2月10日発行の公開特許公報に記載された形態であり、その図面の公開以降から、本件部分意匠出願の平成21年6月8日前までには10年以上の期間が経過しているから、これを以って法3条2項にいう公然知られた意匠と認めることができると認定し、審決に誤りはないと判断した。

しかしながら、公開特許公報は、特許出願日から1年6か月経過したときに原則として全部特許公報で公開されることになっているが、その中の何%の発明が実施されて商品化されるのかは全くわからないのに、公開日から10年経過した発明にあっては、すべて法3条2項にいう「公然知られた形状等」となるのだと認定したことは全くおかしく、誤りというべきである。けだし、刊行物だけで公知のものは、知られ得る状態が永久に継続するとしても、特許公報が発行から10年以上経過すれば、その中の一図面に係る意匠（形態）自体が、知られた状態に自然に変化するような事態が起ることはあり得ないからである。

現行意匠法3条2項の規定は、特許法29条2項のそれとは違い、刊行物公知の意匠に基く容易創作性の評価は、本来的には含まれていないのである。

4. そこで、審判被請求人（商標権者／原告）は、法律論として、敍上のような立法規定の解釈の誤りを主張しているかといえ、そのような記述は判決文上は全く見られない。これでは、審決における法3条2項の適用は認めた上で、事実についてのみ争っているにすぎないのである。その争い方も、両意匠の構成の認定についての誤り、引用意匠の公知性判断の誤り、創作容易性判断の誤りという、事実上の問題だけであって、法律論は皆無である。

しかしながら、本件の場合にあっては、本件意匠も引用意匠も同一物品に係る形態間の問題であってみれば、これは法3条1項2号・3号に係る「意匠の類似」の問題なのである。にもかかわらず、法3条2項にいう創作容易性の適用の是非を問題にしているというのであれば、これは、意匠の類似とは同一又は類似の物品間における形態の創作性の異同をいう、と説く筆者の類似理論に通ずるものがある。そうであれば、原告は、審決による法3条2項の適用の誤りを指摘すればよいものを、原告はそれをしていないし、裁判所はその辺のことについては知ってか知らずか何も言っていないのは不思議である。

意匠が類似する場合には、法23条本文の規定により、意匠権者は登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有することができるから、同時に禁止的効力も有することになり、法38条による侵害行為も成立することになるのである。

5. ところで、「意匠審査の運用基準」（平成10年12月発行）によると、法3条2項の「公然知られた」とは、次のように解釈すべきであると説明されている（2頁）。

「公然知られた（公知）」には「広く知られた（周知）」状態も含まれるが、それぞれに以下のように解される。

(1) 公知

「公然知られた(公知)」とは、不特定多数の者にとって、単に知られうる状態にあるだけでは足りず、現実には知られている状態にあることを要する。

(2) 周知

公知のうち、その名称をいえば、証拠を出すまでもなく思い浮かべることができる「広く知られた」状態にある場合を周知という。

また、同条項の適用に際し判断の基礎となる「資料」として、同運用基準は次のように記載する（2頁）。

(1) 公知の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合

(1)-1 日本国内又は外国において公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合

(1)-2 日本国内又は外国において頒布された刊行物に記載された形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、当該刊行物が頒布されただけでなく、「公然知られた」状態にあるもの。

(2) 周知の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合

日本国内又は外国において広く知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合。

(3) 公知の意匠

(3)-1 日本国内又は外国において公然知られた意匠

(3)-2 日本国内又は外国において頒布された刊行物に記載された意匠であって、当該刊行物が「公然知られた」状態にあるもの

(4) 周知の意匠

日本国内又は外国において広く知られた意匠。

しかしながら、同運用基準において記載されている、その規定の「解釈」と「判断資料」との間には、以下指摘するように、明かに矛盾が見られるのである。

法3条2項に規定する「公然知られた」とは、法3条1項1号に規定する「公然知られた」と同一の概念であるから、同一の意義を有するものであることは言うまでもないところ、同運用基準の前記解説はこれを忠実に理解している。

即ち、法3条1項1号に規定する前記概念の意義と法3条1項2号に規定するそれとの違いについては、すでに東京高裁の審決取消訴訟における次の裁判例によって判示されているように、忠実に遵守されているから、前記運用基準はこの裁判例を確認したものだといえる。

(1) 「スプレーガン」事件（東京高判昭和48年9月17日・無体裁集5巻2号280頁）

「右特許明細書が被告主張の場所で公衆の閲覧に供せられるようになったからといって、そのことから直ちに、右特許明細書に記載された本件意匠とほぼ同一の意匠が、意匠法第3条第1項第1号にいう『外国において公然知られた意匠』になったものということとはできない。被告は『公然知られた』という意味は、文献の場合には一般公衆の閲覧可能性があれば足りるという。しかしながら、『公然知られた』という意味を、文献の場合について、被告の右主張のように解すると、意匠第3条第1項第2号の存在意義が全然なくなってしまう。

なぜならば、第2号でいう『日本国内又は外国において頒布された刊行物に記載された意匠』は、常に一般公衆の閲覧可能性があるものであるから、第1号を右のように解する以上、第2号を第1号とは別に規定する意味はないからである。そうすると第1号の『公然知られた』の意味は、単に公然と知られべき状態になっただけでは足りず、公然知られたことを要するものと解すべきである。」

(2) 「サンドペーパーエアグラインダー」事件（東京高判昭和54年4月23日・無体裁集11巻1号281頁）

「意匠法3条1項1号にいう『公然知られた意匠』とは、同項2号において1号とは別に頒布刊行物を規定している趣旨に鑑みると、その意匠が、一般第三者なる不特定人または多数者にとって、単に知りうる状態にあるだけでは足りず、字義どおり現実に知られている状態にあることを要するものと解される。そして、また、不特定人という以上、その意匠と特殊な関係にある者やごく偶発的な事情を利用した者だけが知っているだけでは、いまだ『公然知られた』状態にあるとはいえないものと解するのが相当である。」

(3) 「電子オルガン」事件（東京高判昭和54年5月30日）

「意匠法3条1項1号にいう『公然知られた意匠』とは、同項2号において1号とは別に、頒布刊行物を規定している趣旨に鑑みると、その意匠が、一般第三者たる不特定人または多数人にとって、単に知りえる状態にあるだけでは足りず、字義どおり現実に知られている状態にあることを要するものであり、また不特定人という以上、その意匠と特殊な関係にある者やごく偶発的な事情を利用した者だけが知っているだけでは、いまだ『公然知られた』状態にあるとはいえず、意匠権の設定登録があっても、それによって直ちにその意匠が現実に一般第三者にも知られるものではない。本願第二意匠の出願日前に、引用意匠が一般第三者によって現実に知られている状態にあったことを認めるに足る証拠はない。」

ところで、その後、法3条1項1号についての東京高裁の前記解釈が変更否定された判決が、最高裁からなされたとは聞いていないから、現行法3条1項1号に規定する「公然知られた」に関する解釈のみならず、法3条2項に規定する「公然知られた」に関する解釈にあっても、前記東京高裁の解釈が正当に通用しているというべきである。

なお、知財高裁は「印刷用はくり紙」の拒絶審決取消請求事件の平成23年12月15日（4部）判決においても、同じ過ちを犯している。そこで引用されている刊行物は、韓国特許庁発行の意匠公報の図面である。

6. 以上のように検討すると、本件判決は2つの大きな理由によって上告に価する問題点を有しているものと思われる。即ち、民訴法上の(1) 上告の理由としては、法312条3項（判決に影響を及ぼすことが明らかな法令違反があるとき）、(2) 上告受理の申し立ての理由としては、法318条1項（法令解釈

に関する重要な事項を含むもの) の適用の可否が問われることになる。

- (1) 例えば、牛木「意匠法 3 条 2 項が規定すること 法 3 条 1 項との関係」特許ニュース 2007 年 2 月 15 日号。牛木：「意匠権侵害 理論と実際」(29 . 意匠の類似と創作力との関係) 46 頁 経済産業調査会 (2003)

〔牛木 理一〕

〔平成24年(行ケ)第10449号判決 別紙1〕

(19)【発行国】日本国特許庁(JP)

(45)【発行日】平成21年12月7日(2009.12.7)

(12)【公報種別】意匠公報(S)

(11)【登録番号】意匠登録第1375128号(D1375128)

(24)【登録日】平成21年11月6日(2009.11.6)

(54)【意匠に係る物品】遊技機用表示灯

【部分意匠】

【関連意匠の意匠登録番号】意匠登録第1375494号(D1375494)、意匠登録第1375495号

(D1375495)

(52)【意匠分類】E2-31900

(51)【国際意匠分類(参考)】21-03

(21)【出願番号】意願2009-12842(D2009-12842)

(22)【出願日】平成21年6月8日(2009.6.8)

(72)【創作者】

【氏名】池田 佳弘

【住所又は居所】大阪府大阪市鶴見区放出東3丁目30番20号 株式会社oneA内

(73)【意匠権者】

【識別番号】000101204

【氏名又は名称】株式会社oneA

【住所又は居所】大阪府大阪市鶴見区放出東3丁目30番20号

(74)【代理人】

【識別番号】100074332

【弁理士】

【氏名又は名称】藤本 昇

(74)【代理人】

【識別番号】100114421

【弁理士】

【氏名又は名称】薬丸 誠一

(74)【代理人】

【識別番号】100114432

【弁理士】

【氏名又は名称】中谷 寛昭

(74)【代理人】

【識別番号】100133673

【弁理士】

【氏名又は名称】野村 慎一

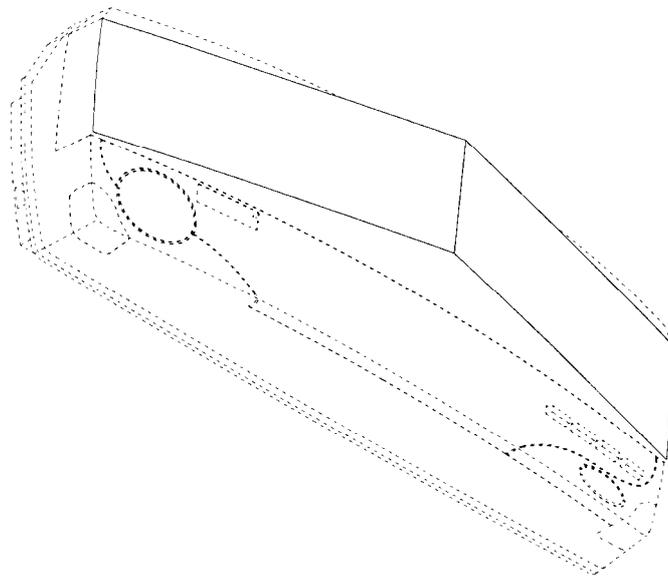
【審査官】温品 博康

(56)【参考文献】意登1267157

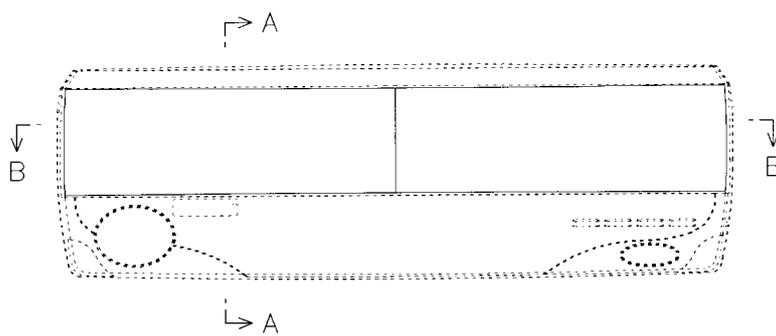
(55)【意匠の説明】実線であらわした部分が、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分である。斜視図及び端面図を含めて意匠登録を受けようとする部分を特定している。透明部分を示す各参考図において薄墨を施した部分は透明である。

【図面】

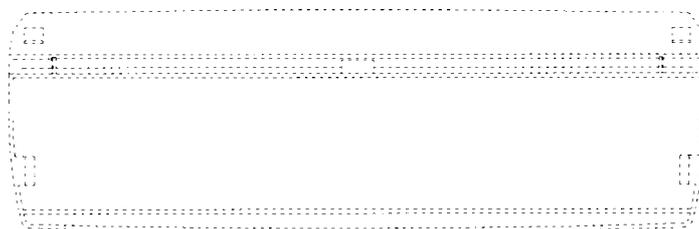
【拡大斜視図】



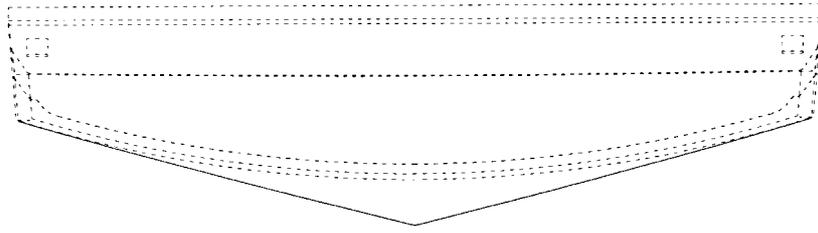
【正面図】



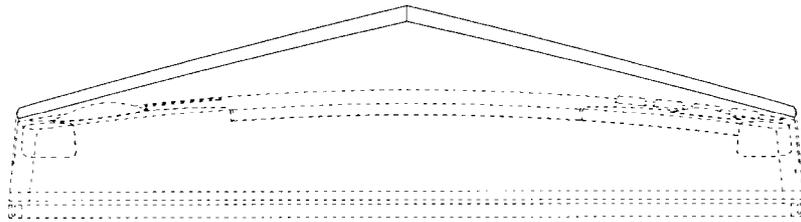
【背面図】



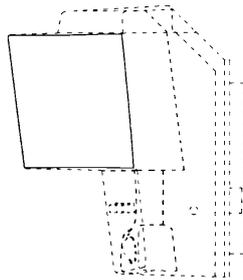
【平面図】



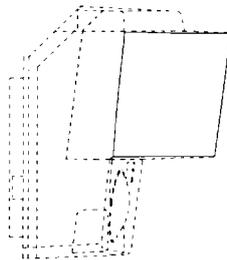
【底面図】



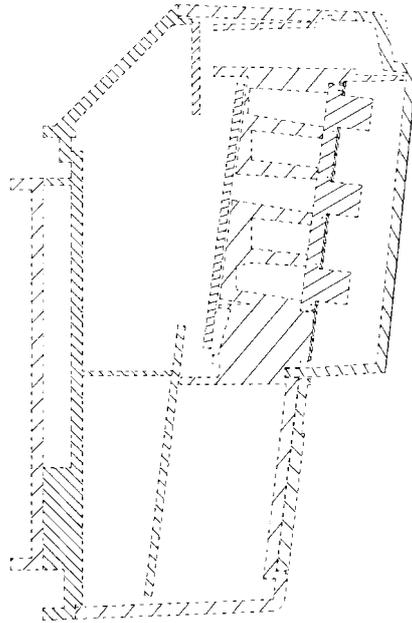
【右側面図】



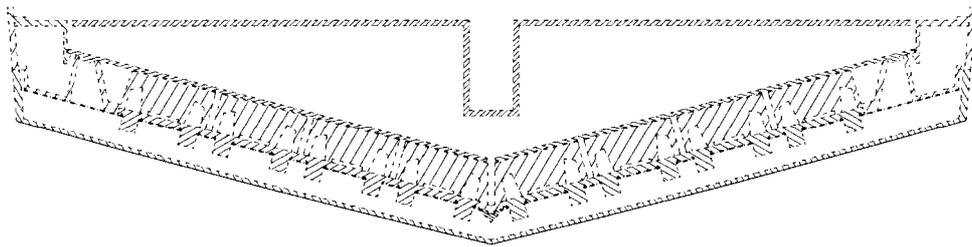
【左側面図】



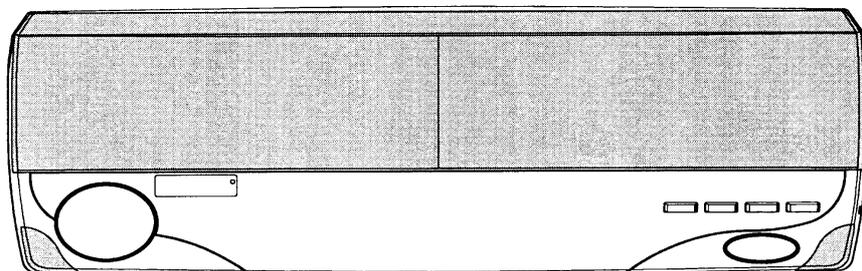
【内部機構を一部省略したA - A拡大端面図】



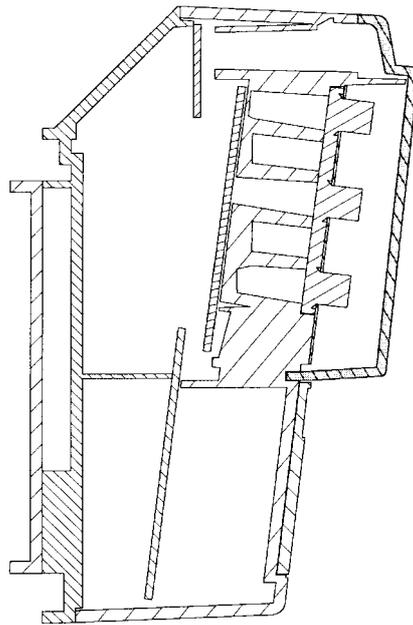
【内部機構を一部省略したB - B拡大端面図】



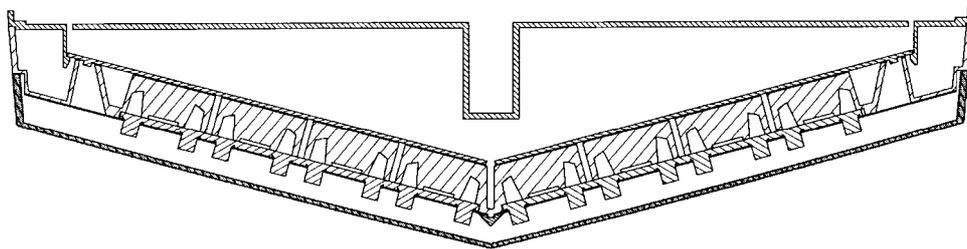
【透明部分を示す参考正面図】



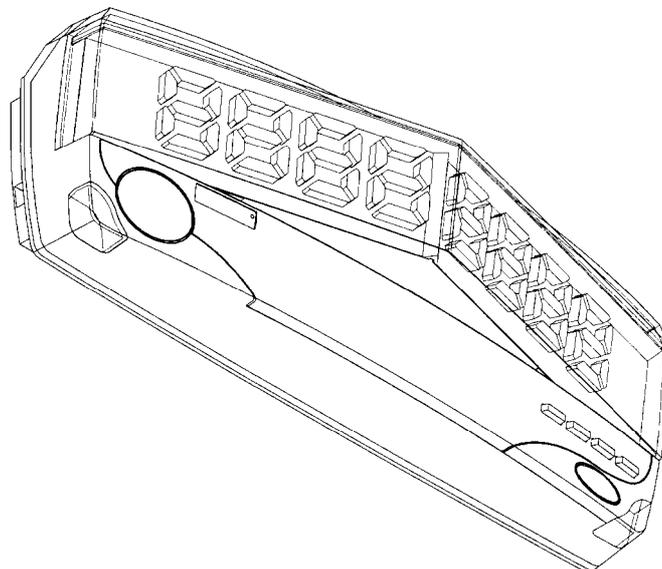
【透明部分を示す参考 A - A 拡大端面図】



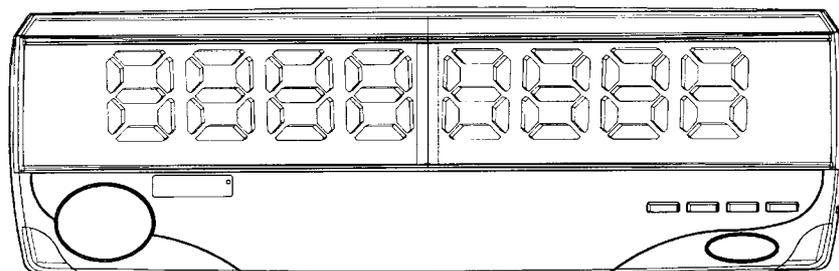
【透明部分を示す B - B 拡大端面図】



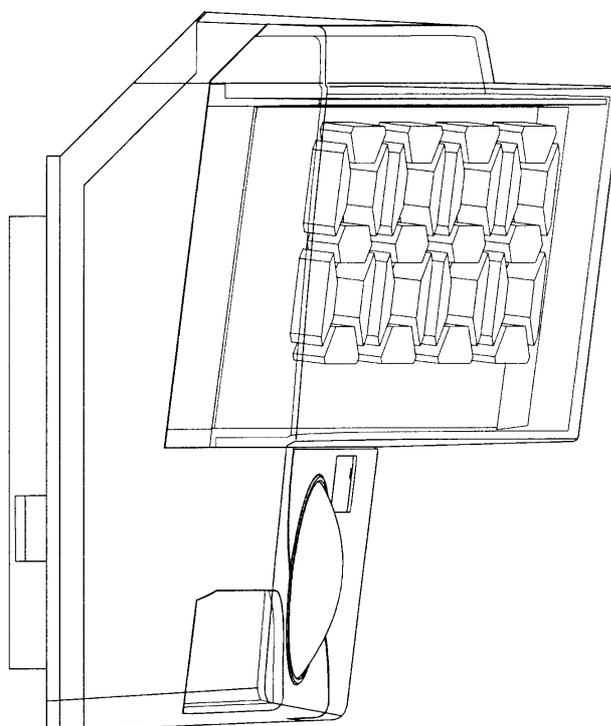
【透明状態を示す参考拡大斜视图】



【透明状態を示す参考正面図】



【透明状態を示す参考拡大左側面図】



〔平成24年(行ケ)第10449号判決 別紙2〕

(19)【発行国】日本国特許庁(JP)

(12)【公報種別】公開特許公報(A)

(11)【公開番号】特開平10-33819

(43)【公開日】平成10年(1998)2月10日

(21)【出願番号】特願平8-190422

(22)【出願日】平成8年(1996)7月19日

(54)【発明の名称】遊技用表示装置

【解決手段】 遊技機49の上方位置に得点をランプの点灯量により表示可能なアナログ表示部51を設けるとともに、該アナログ表示部は取付面より前面に突出させた形状に構成することにより遊技場内の島通路を通行する遊技客の視線に入りやすくした。

【発明の詳細な説明】

【0054】図5は、アナログ表示部51の断面図であり、図6は、その正面図である。図5および図6を参照して、アナログ表示部51の構成について詳細に説明を行なう。アナログ表示部51は、遊技機設置島1の幕板部2表面の所定の取付面72に取付けられている。アナログ表示部51は、取付面72より山型に突出する態様で構成されており、図5に示すように取付面72に対して所定の傾斜をもって2つの表示面71が設けられている。2つの表示面71には、それぞれ4つずつランプ73が配置されており、各ランプ73は長方形のカラーレンズ74に覆われている。カラーレンズ74は色付きの透明なプラスチック樹脂でできたものである。また、2つの表示面71は、図6に示すように、左右対称に構成されている。

【図面の簡単な説明】

【図1】遊技機設置島1に設けられた遊技機49とこれに対応して設けられたアナログ表示部51の全体構成図である。

【図2】遊技機49およびこれに対応して設けられたアナログ表示部51の全体正面図である。

【図5】アナログ表示部51の断面図である。

【図6】アナログ表示部51の正面図である。

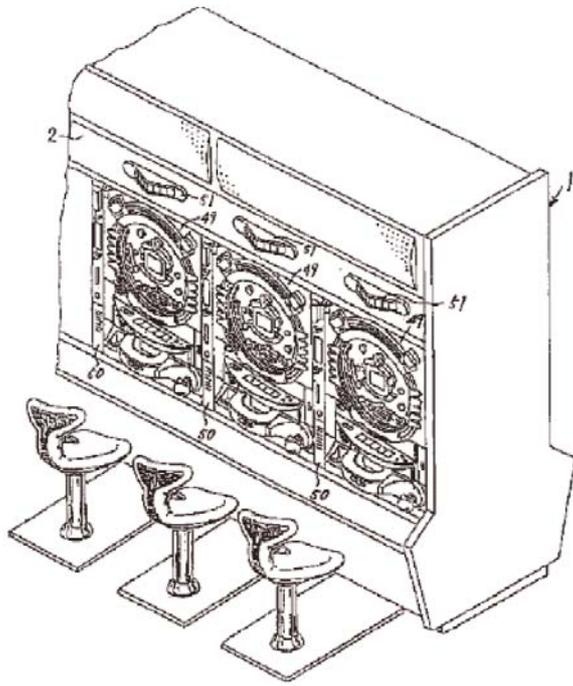
【図7】アナログ表示部51の表示状態を説明するための説明図である。

【図8】アナログ表示部51の表示状態を説明するための説明図である。

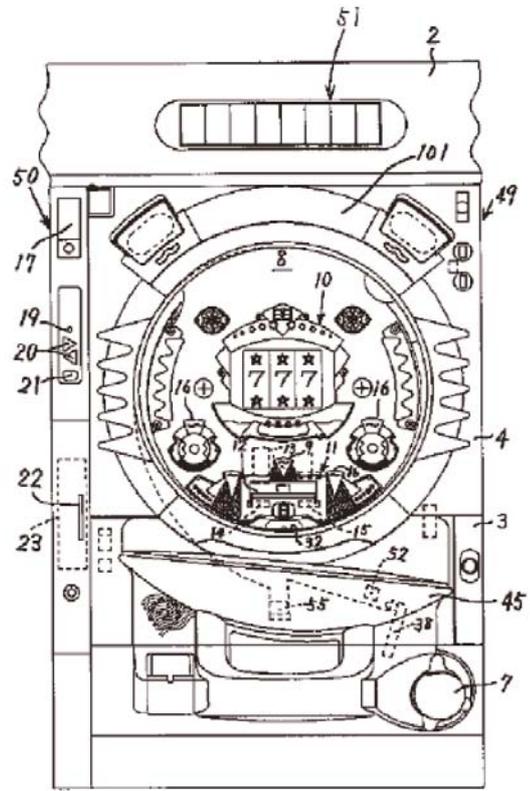
【符号の説明】

1は遊技機設置島、2は幕板部、31は入賞玉検出器、33は打込玉検出器、49は遊技機、50はカードユニット、51はアナログ表示部、60は持点用制御基板、62は持点表示部、66は持点制御用マイクロコンピュータ、67は遊技制御用マイクロコンピュータ、70はアナログ表示設定ユニット、70aはレベル設定キー、70bはレベル表示部、71は表示面、72は取付面、73はランプ、74はカラーレンズ、75は取付部、76は可動表示部、80は島アナログ表示装置、81は台番号表示器、82は持点アナログ表示器、83は状態表示器、84は回数表示器、84aは大当たり回数表示器、84bは確率変動回数表示器、85はアナログ表示設定部、86は設定モニタ、87は設定キー、88はリターンキー、89はテンキー、91はアナログ表示マイクロコンピュータ、93は情報入力回路、94は島管理装置である。

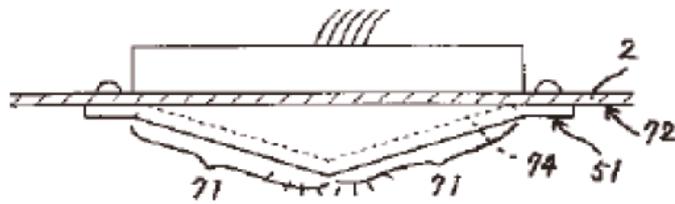
【図1】



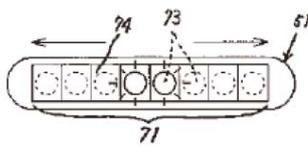
【図2】



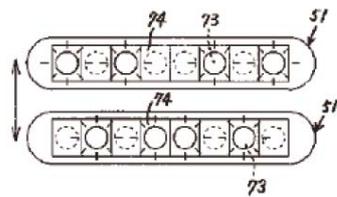
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

