

平成26年度 第3回 研修フェスティバル
新興国におけるソフトウェア関連発明の取り扱い
(中国編)

於： 弁理士会館3階

平成26年(2014年)11月21日
弁理士 石原 幸典 *

* 平成23年度－平成26年度 日本弁理士会ソフトウェア委員会 委員



中国編

▶ コンテンツ

CS関連発明に関する基礎知識
～専利法・審査指南を中心に～

事例紹介
～類型毎に事例を検討～

※CS関連発明・・・コンピュータ・ソフトウェア関連発明

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 関連規定

・専利法(特許法)

└第2条

└第25条

・審査指南(審査基準)

└第2部第1章

└第2部第9章

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 関連規定

・専利法(特許法)

└ 第2条

└ 第25条

・審査指南(審査基準)

└ 第2部第1章

└ 第2部第9章

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第2条

第2条(発明の定義)

本法でいう発明創造とは発明、実用新案、意匠を指す。

発明とは、製品、方法又はその改善に対して行われる新たな技術方案を指す。

実用新案とは、製品の形状、構造又はその結合に対して行われ、実用に適した新たな技術方案を指す。

意匠とは、製品の形状、図案又はその結合及び色彩と形状、図案の結合に対して行われ、優れた外観を備え、かつ工業への応用に適した新たな設計を指す。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第2条

発明とは、製品、方法又はその改善に対して行われる新たな技術方案を指す。

・・・技術方案とは？

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第2条＞技術方案

技術方案・・・

「技術方案とは、解決しようとする技術的問題に対して採用する、自然法則を利用した技術的手段の集合。」

「自然法則に基づく技術的効果を獲得するために技術的手段を用いていない方案は、専利法に規定された客体に該当しない。」

(審査指南第2部第1章)

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第2条＞技術方案

まとめると・・・

「出願に係る発明が、ある技術的課題を解決するものであって、自然法則に則した技術的手段をもって自然法則に則した技術的効果が得られる場合、技術方案に該当する。」

⇒発明成立性の要件として、「技術的課題・技術的手段・技術的効果」(技術三要素)が要求される。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条

第25条(不特許事由)

以下に掲げる各号には特許権を付与しない。

- (一) 科学上の発見
- (二) 知的活動の規則及び方法
- (三) 疾病の診断及び治療方法
- (四) 動物と植物の品種
- (五) 原子核変換方法を用いて取得した物質
- (六) 平面印刷物の図案、色彩又は両者の組み合わせによって作成され、主に表示を機能とする設計

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条

以下に掲げる各号には特許権を付与しない。

(二) 知的活動の規則及び方法

・・・知的活動の規則及び方法とは？

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条＞知的活動の規則及び方法

知的活動の規則及び方法・・・

「人の思想、表現、判断と記憶を指導する法則と方法である。」

「(知的活動の規則及び方法は、)技術的手段又は自然法則を使用せず、技術的問題を解決せず、技術的效果も生じないため、技術方案にならない。」

(審査指南第2部第1章)

・・・知的活動の規則及び方法の具体例は？

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条＞知的活動の規則及び方法

知的活動の規則及び方法の具体例・・・

「組織、生産、商業の実施及び経済などにおける管理方法と制度」

「各種言語の文法、漢字のコーディング方法」

「コンピュータ言語及び計算規則」

「数学理論及び換算方法」

「各種ゲーム、娯楽の規則と方法」

「情報の記述方法」

「コンピュータプログラムそのもの」

(審査指南第2部第1章)

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条＞知的活動の規則及び方法＞Q&A

Q. 「知的活動の規則及び方法」を少しでも含んだだけで不特許事由に該当してしまうのか？

A. 「もし、ある請求項を限定する全ての内容において、知的活動の法則と方法の内容を含むとともに、技術的特徴をも含むものであれば、当該請求項が全体としては、知的活動の規則及び方法ではないので、専利法第25条に基づいた上でその専利権を取得する可能性を排除してはならない。」

(審査指南第2部第1章)

⇒ 請求項の中の一部にアルゴリズム、数学的な計算規則やゲームの規則等が含まれていても、それ以外に技術的特徴を有する場合、特許性が肯定される。

・・・専利保護の客体となる発明のカテゴリーは？

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法 > 第25条 > 知的活動の規則及び方法 > 発明のカテゴリー

専利保護の客体となる発明のカテゴリー……

専利保護の客体となる発明のカテゴリーは、装置(システム)及び方法のみ。

∴ 発明とは、製品、方法又はその改善に対して行われる新たな技術方案を指す。

⇒ 「プログラム、プログラム製品」等のカテゴリーを記載した場合は、知的活動の規則及び方法に該当するものとして扱われる。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 専利法＞第25条＞知的活動の規則及び方法＞発明のカテゴリー＞Q&A

Q. 「記録媒体」はどう扱われる？

A. 「実質として、知的活動の規則及び方法だけに係わっているため、専利保護の客体に該当しない。ただし、記録媒体の物理特性の改良に係わっている場合、例えば、積層構造やトラックピッチ、材料などは、この類に該当しない。」

(審査指南第2部第9章)

⇒CS関連発明の分野における記録媒体クレームは知的活動の規則及び方法に該当するものとして扱われる。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 関連規定

・専利法(特許法)

└第2条

└第25条

・審査指南(審査基準)

└第2部第1章

└第2部第9章

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 審査指南＞第2部第9章

- ・審査指南は、日本における審査基準に相当する。
- ・第2部は実体審査について記載がなされており、そのうち、第9章では「コンピュータプログラムに係わる発明専利出願の審査に関する若干の規定」について記載がなされている。
- ・2001年、2006年の改訂を経て、2010年に改訂されたものが現行の審査指南である。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 審査指南＞第2部第9章＞ コンピュータプログラムに関する発明の定義

コンピュータプログラムに係わる発明の定義

「本章でいうコンピュータプログラムに関する発明とは、発明で提示する課題を解決するため、コンピュータプログラムの処理フローが全部又は一部の基礎となっており、コンピュータが前記フローに沿って作成されるプログラムを実行することにより、コンピュータ外部又は内部の対象を制御、又は処理する解決方をいう。」

「ここでいう外部の対象に対する制御又は処理には、ある外部の実行手続、或いは外部の実行装置に対する制御や、外部データに対する処理や交換などを含む。」

「ここでいう内部の対象に対する制御又は処理には、コンピュータシステムの内部性能の改良やコンピュータシステム内部のリソースの管理とデータ転送についての改善などを含む。」

(序文)

…専利保護の客体となるための要件は？

CS関連発明に関する基礎知識

- ▶ 審査指南＞第2部第9章＞専利保護の客体となるための要件

専利保護の客体となるための要件・・・

「コンピュータプログラムに関する発明専利出願の解決案において、技術的課題を解決することがコンピュータプログラムを実行する目的であって、コンピュータでコンピュータプログラムを実行して、コンピュータ外部又は内部の対象を制御、又は処理する際に、自然法則に準拠した技術的手段が反映されており、それによって自然法則に合致した技術的效果を獲得する場合には、このような解決案は、専利法第2条第2項でいう技術案に該当し、専利保護の客体に該当する。」

⇒ 「技術的課題・技術的手段・技術的效果」(技術三要素)が要求される。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ 審査指南＞第2部第9章＞Q&A

Q. ハードウェアを改変することは必須ではない？

A. 「コンピュータプログラムに関する解決方案にコンピュータハードウェアの改変を含めることは必須ではない。」

(序文)

・・・専利保護の客体に該当する具体例は？

CS関連発明に関する基礎知識

- ▶ 審査指南＞第2部第9章＞専利保護の客体に該当する具体例

専利保護の客体に該当する具体例①・・・

(解決方案において、)プログラムを実行する目的が、工業プロセスの制御や、測定又はテストプロセスの制御であるもの

※自然法則に従って、工業プロセス等の各段階で実施される一連の制御を果たすことにより、自然法則に合致した工業プロセス等の制御の効果を獲得する場合。

CS関連発明に関する基礎知識

- ▶ 審査指南＞第2部第9章＞専利保護の客体に該当する具体例

専利保護の客体に該当する具体例②・・・

(解決方案において、)プログラムを実行する目的が、コンピュータ外部の技術的データの処理であるもの

※自然法則に従って、技術的データで実施される一連の技術的処理を果たすことにより、自然法則に合致した技術的データの処理の効果を獲得する場合。

CS関連発明に関する基礎知識

- ▶ 審査指南＞第2部第9章＞専利保護の客体に該当する具体例

専利保護の客体に該当する具体例③・・・

(解決方案において、)プログラムを実行する目的が、コンピュータシステムの内部性能の改良であるもの

※自然法則に従って、コンピュータシステムの各構成部で実施される一連の設定や調整を果たすことにより、自然法則に合致したコンピュータシステム内部の性能改良の効果を獲得する場合。

事例紹介

▶ 事例紹介について

以下の事例紹介コンテンツは、平成25年度日本弁理士会ソフトウェア委員会第3部会の活動成果をもとに作成しています。

※日本弁理士会ソフトウェア委員会

職務権限(活動内容)

1. コンピュータ・ソフトウェアの保護に関する政策提言の作成
2. コンピュータ・ソフトウェア関連発明の法的保護に関する調査、研究
3. デジタル化された情報の法的保護に関する調査、研究
4. コンピュータ・ソフトウェア、デジタル情報等に関する法的諸問題についての調査、研究
5. 上記1、2、3、4の事項に関し、関係官庁、諸団体等に適切に対処すること
6. 調査研究成果物の内外への発表

事例紹介

▶ 事例紹介の目的

CS関連発明としてクレームされた主題が技術方案に該当するか否かは、技術三要素に基づいて判断される。また、「知的活動の規則及び方法」として不特許事由に該当するか否かは、クレームされた主題に技術的特徴が含まれるか否かが大きなポイントになる。

⇒ 技術三要素や技術的特徴が審査・審判において具体的にどのように判断されているかを把握することが有益。

事例紹介

▶ 紹介事例の選定方法

中国専利復審委員会の審決データベースを活用

(1) 専利法第25条第1項第2号について争われており、かつ、筆頭IPCがG06Fである事例を合計106件抽出

(2) その中から、参考となり得ると部会で判断した案件を9件抽出

(備考) 後述する類型4については、専利法第25条第1項第2号で拒絶されている事件が少なかったため、専利法第2条第2項で争われている事件も対象に含めた上で抽出を行った。

事例紹介

▶ 紹介事例の種類

種類1

技術方案に該当する具体例として審査指南に記載されている具体例に該当
又は関連すると思われるもの

種類2

アルゴリズム・計算方法に関するもの

種類3

ビジネス方法に関するもの

種類4

コンピュータゲームに関するもの

事例紹介

▶ 紹介事例の一覧

事例番号	審決番号	審決日	類型	審決内容
1	FS9628	2006年12月11日	類型1	認容
2	FS13761	2008年06月18日	類型1	認容
3	FS43054	2012年06月06日	類型1	認容
4	FS14361	2008年08月25日	類型2	差戻
5	FS34548	2011年08月04日	類型2	棄却
6	FS8662	2006年05月08日	類型3	差戻
7	FS12097	2007年12月13日	類型3	棄却
8	FS53563	2013年05月22日	類型4	認容
9	FS13395	2008年05月16日	類型4	棄却

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 概要

審決番号：

FS9628

概要：

工業プロセスや、測定又はテストプロセスの制御を目的としたプログラムに関連する事例

発明の概要：

階層構造を有するデータを用いて、製品の品質テストを行うコンピュータシステムが開示されている。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審査時の請求項 1/2

【請求項1】

品質管理プログラムのための製品テストプランの生成方法であって、
前記製品テストプランは、
前記製品テストプランを確認するための第1頂層と、
前記製品テストプランの少なくとも1つのテストレポートファイルを有する第1中間層と、
前記製品テストプラン用の少なくとも1つのテスト項目ファイルを有する第1底層とを有する階層構造を含み、
前記テスト項目ファイルの各々は、少なくとも1つの項目テストを実行するテストステップを備え、
第1頂層は、当該第1頂層に関連するテストレポートファイルを記憶するように構成され、
前記テストレポートファイルは、当該テストレポートファイルに関連するテスト項目ファイルを記憶するように構成され、
前記方法は、サンプルフォルダを提供するステップを含み、
前記サンプルフォルダは、少なくとも1つのサンプルを有し、

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審査時の請求項 2/2

前記サンプルの各々は、
前記サンプルを確認するための第2頂層と、
前記サンプルの少なくとも1つのサブプログラムを確認する第2中間層と、
前記サブプログラム用の少なくとも1つのサンプル項目ファイルを有する第2底層とを有する階層構造を含み、
前記サンプル項目ファイルの各々は、少なくとも1つの項目テストを実行するテストステップを備え、
第2頂層は、当該第2頂層に関連するサンプルのサブプログラムを記憶するように構成され、
前記サブプログラムは、当該サブプログラムに関連するサンプル項目ファイルを記憶するように構成され、
前記方法は、
サンプルと、サブプログラムと、サンプル項目ファイルとを選択する選択システムを提供するステップと、
変換システムを提供するステップとを含み、
前記変換システムは、前記選択システムにより選択された、サンプルフォルダ中のサンプルのサブプログラムに記憶されるサンプル項目ファイルに対応する製品テストプランに変換し、
前記製品テストプランは、前記サンプル項目ファイル用のテスト項目ファイルを有し、かつ、前記製品テストプランは、階層構造に対応する、生成方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審査時の判断

審査部門は、「製品テストプラン」は、実質上はデータテーブルであり、本発明は、データ表現形式やデータ構造を記載することに重点をおいていると認定した。そして、本発明は、実質データベース管理(情報表現の方法)であり、処理対象はデータ情報、対応関係は人為的取り決め(精神的活動規則)、ユーザ操作(選択、入力)は必須のステップの一つ(非技術的手段)であるなどとして、請求項1及び6の方法は、精神的な活動のための規則や方法であり、専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 補正の内容

出願人は審判請求と同時に、ユーザの選択又は入力を規定する「選択システム」を削除する補正をした。審判請求書において、補正後の変換システムはユーザ操作の精神的活動を利用しないものとなったこと、また、ユーザの選択などの操作は必須要件ではなくなったことから、本願は、専利法第25条第1項第2号に該当しない旨が主張された。

復審委員会は、出願当初明細書には、変換システムが、選択システムで選択されたサンプル項目ファイルを、相当する製品テストプランに変換することが記載されているのに対して、補正後の請求項は、任意に各サンプル項目ファイルが変換されることを記載しているため、出願当初明細書の記載の範囲を超えていると判断した。これを受けて、出願人は、選択システムの記載を復活させる補正をした。

⇒ 結局のところ、審査時(査定時)のクレームから変更なし

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審判時の請求項 1/2

【請求項1】(補正後)

品質管理プログラムのための製品テストプランの生成方法であって、
前記製品テストプランは、
前記製品テストプランを確認するための第1頂層と、
前記製品テストプランの少なくとも1つのテストリポートファイルを有する第1中間層と、
前記製品テストプラン用の少なくとも1つのテスト項目ファイルを有する第1底層とを有する階層構造を含み、
前記テスト項目ファイルの各々は、少なくとも1つの項目テストを実行するテストステップを備え、
第1頂層は、当該第1頂層に関連するテストリポートファイルを記憶するように構成され、
前記テストリポートファイルは、当該テストリポートファイルに関連するテスト項目ファイルを記憶するように構成され、
前記方法は、サンプルフォルダを提供するステップを含み、
前記サンプルフォルダは、少なくとも1つのサンプルを有し、

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審判時の請求項 2/2

前記サンプルの各々は、
前記サンプルを確認するための第2頂層と、
前記サンプルの少なくとも1つのサブプログラムを確認する第2中間層と、
前記サブプログラム用の少なくとも1つのサンプル項目ファイルを有する第2底層とを有する階層構造を含み、
前記サンプル項目ファイルの各々は、少なくとも1つの項目テストを実行するテストステップを備え、
第2頂層は、当該第2頂層に関連するサンプルのサブプログラムを記憶するように構成され、
前記サブプログラムは、当該サブプログラムに関連するサンプル項目ファイルを記憶するように構成され、
前記方法は、
サンプルと、サブプログラムと、サンプル項目ファイルとを選択する選択システムを提供するステップと、
変換システムを提供するステップとを含み、
前記変換システムは、前記選択システムにより選択された、サンプルフォルダ中のサンプルのサブプログラムに記憶されるサンプル項目ファイルを対応する製品テストプランに変換し、
前記製品テストプランは、前記サンプル項目ファイル用のテスト項目ファイルを有し、かつ、前記製品テストプランは、階層構造に対応する、生成方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例①

▶ 事例1 > 審判時の判断

復審委員会は、専利法第25条第1項第2号について、審査指南第2部分第一章第4.2節中の文を引用し、「…もし特許請求の範囲が全ての限定において精神的活動の規則及び方法の内容を含み、また技術的特徴も含み、特許請求の範囲全体として精神的の規則及び方法でない場合は、専利法第25条第1項第2号により特許可能性が排除されるべきでない」とした。その上で、本願は、明細書及び図面に基づけば、特許請求の範囲に記載の選択システム、変換システムは、対応するハードウェア及びソフトウェアで実現するものであるから、特許請求の範囲は技術的特徴を含み、全体として精神的活動の規則及び方法ではないと判断した。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2 > 概要

審決番号：
FS13761

概要：
コンピュータ外部の技術的データの処理を目的としたプログラムに関連する事例

発明の概要：

自然言語処理において2つの文書集合等を比べた時の一方の文書集合等の構成要素(文、用語、句など)の特有性を評価する場合、従来技術では単に相違部分のみが抽出され、文書における重要性は評価されない。そのため、情報としてはあまり重要ではない部分が、単に比較文書と異なるという理由だけで相違部分として抽出されるという問題があった。そこで、両文書を文書セグメントに区分けし、文書セグメントに出現する用語の出現頻度を成分とする文書セグメントの文ベクトルを生成し、ある射影軸に両文書の全文ベクトルを射影し、(着目文書からの射影値の2乗和) / (比較文書からの射影値の2乗和)を最大にするような射影軸を求める。その射影軸に文ベクトルを射影して射影値を求め、着目文書の各文の特有度算出のベースとする。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2 > 審査時の請求項

【請求項1】

一つ以上の文書セグメントから成る比較文書に対して、一つ以上の文書セグメントから成る目標文章に含まれる各文書セグメントの特有度を評価して、**特有な文書セグメントを識別する方法**であって、

(a) 前記比較文書と前記目標文章とに含まれる前記文書セグメント毎に、前記文書セグメントに出現する用語の出現頻度に関連した重み値を有する**文書セグメントベクトル**を生成するステップと、

(b) 前記文書セグメントベクトルより、前記比較文書と前記目標文章にそれぞれ対応する**平方和行列**を生成するステップと、

(c) 前記比較文書と前記目標文章に対応する平方和行列から、目標文章の**トピック差分因子ベクトルの予定次数**を求めるステップと、

(d) 対応する文書セグメントベクトルと各次のトピック差分因子ベクトルから、各次の特有度と目標文章に対応する各文書セグメントの**総合特有度**を求めるステップと、

(e) 前記各次の特有度または目標文章の総合特有度から、**目標文章に特有な文書セグメントを識別**するステップを含む方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2＞審査時の判断

審査官は、「特定のアルゴリズムを使用して、ファイルセグメントの特有度レベルを定義しマークを生成するものであるが、これは本質的には人工的に記述された文書の情報を提示する方法であり、技術的課題を解決するものではない」と判断し、専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2＞補正の内容

審判段階において補正はなし。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2 > 審判時の請求項

【請求項1】

一つ以上の文書セグメントから成る比較文書に対して、一つ以上の文書セグメントから成る目標文章に含まれる各文書セグメントの特有度を評価して、特有な文書セグメントを識別する方法であって、

(a) 前記比較文書と前記目標文章とに含まれる前記文書セグメント毎に、前記文書セグメントに出現する用語の出現頻度に関連した重み値を有する文書セグメントベクトルを生成するステップと、

(b) 前記文書セグメントベクトルより、前記比較文書と前記目標文章にそれぞれ対応する平方和行列を生成するステップと、

(c) 前記比較文書と前記目標文章に対応する平方和行列から、目標文章のトピック差分因子ベクトルの予定次数を求めるステップと、

(d) 対応する文書セグメントベクトルと各次のトピック差分因子ベクトルから、各次の特有度と目標文章に対応する各文書セグメントの総合特有度を求めるステップと、

(e) 前記各次の特有度または目標文章の総合特有度から、目標文章に特有な文書セグメントを識別するステップを含む方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例②

▶ 事例2 > 審判時の判断

復審委員会は、以下の理由によって技術三要素を満たすと判断した。

「クレームには、特定のレベル数に応じてコンポーネントを介して2つのファイルを比較し、定量的に評価する自然言語処理が含まれている。本発明によれば、情報へのアクセスの効率を向上し、比較及び分析を可能にするという技術的な課題を解決することができる。技術的手段は技術的特性によって具体化されており、技術的機能を含んでいる。また、従来技術では抽出できなかった情報を得ることができるため、技術的効果がある。」

すなわち、本発明は、技術的効果を得るための技術的な手段によって、技術的課題を解決するものである(すなわち、技術的特徴を有している)ため、専利法第25条第1項第2号によって特許を取得する可能性を排除することは不適當であると判断した。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3 > 概要

審決番号：
FS43054

概要：

コンピュータシステムの内部性能の改良を目的としたプログラムに関連する事例

発明の概要：

本出願においてはオブジェクト指向モデルのリレーションシップを用いたコンピュータプログラムに関連する発明が開示されている。リレーションシップとは複数のテーブルに分かれて格納されているデータを相互に関連付ける機能のことである。本発明の一つとして、受信したリレーションシップ表現に関連付けられたメソッドをアイテムの外部から探し出して実行することにより、アイテム間のリレーションシップを計算する方法が開示されている。メソッドとはオブジェクト指向プログラミング特有のサブルーチンのことである。またアイテムとはハイパーテキスト、XMLなどの様々なフォーマットの電子ドキュメントなどである。リレーションシップ表現とは、複数のアイテム間のリレーションシップを識別するためのものである。

出願人によれば、本発明により、複数のアイテム間のリレーションシップを計算するための機能を、アイテム自体の外部で定義することで、既存のアイテムを修正することなく、既存のアイテム間の関連付けを行うことができ、柔軟かつ拡張可能なシステムの構築を容易にすることができるとされている。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3 > 審査時の請求項

【請求項10】

コンピュータ実行可能な動作を有し、データ対話を容易にする**コンピュータに実装された方法**であって、
2つ以上のアイテム間の**リレーションシップ表現を受信**するステップと、
前記表現に関連付けられた前記アイテムの**外部メソッドを位置付ける**ステップと、
前記メソッドを実行して、前記**リレーションシップを計算するおよび／または前記アイテムの間でナビゲート**するステップと、
前記**リレーションシップにアイテム固有の名前を生成**するステップとを含み、
人工知能コンポーネントが関係付けられたエレメントの名前に基づいてリレーションシップを推定し、外部メタデータ情報によって駆動された名前付けスキームを受信および提供することによって、前記**リレーションシップ生成コンポーネントを支援**する、方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3＞審査時の判断

審査官は、主題にコンピュータを含むが、本質的には一種のオブジェクト指向のプログラム設計を含んでいるに過ぎず、そのプログラミング設計は、抽象的な結果を生成するための人間の思考から派生したリレーショナルモデリング設計パターンについてのプログラミングの思想、すなわちコンピュータ言語や計算規則に基づき、その方法は媒体としての人の思考の動きに依存し、プログラミング上の効果は間接的であると認定した。そして、請求項10は、コンテンツ全体が本質的に精神的活動のための規則と方法だけを含むので、精神的な活動範囲のための規則や方法であり、専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3＞補正の内容

審判段階での補正は主に以下の3つの観点で行われた。

「コンピュータシステム内にプロセッサ(処理装置)とシステムメモリを含まれること」、「リレーションシップの計算にプロセッサが用いられること」を明確にすることで、ハードウェアを用いた方法であることを明確にした。

また、「リレーションシップは静的クラスを有する適切なプログラミング言語で記載されること」、「静的クラスは一つまたは複数の静的メソッドを提供すること」、「静的メソッドは前記静的クラスによって表現されたリレーションシップを使うこと」により、オブジェクト指向のプログラミング言語を用いたプログラムであることを明確にした。

また「アイテム間のリレーションシップはアイテムを変更することなく定義されること」により、発明の効果を明確にした。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3 > 審判時の請求項

【請求項10】(補正後)

処理装置とシステムメモリとを含むコンピュータシステムにおいて、コンピュータ実行可能な動作を有し、データ対話を容易にするコンピュータに実装された方法であって、

2つ以上のアイテム間のリレーションシップ表現を受信するステップを含み、

前記リレーションシップは、対応するプログラミング言語によりコンパイルされ、静的クラスにより表現され、前記静的クラスは、1つ以上の静的メソッドを含み、前記静的メソッドは、前記静的クラスにより表現されたリレーションシップをアイテム間でナビゲートすることを可能にし、

前記表現に関連付けられた前記アイテムの外部メソッドを位置付けるステップと、

処理装置で前記メソッドを実行して、アイテムの外部のコンストラクトによって前記アイテム間のリレーションシップを計算することにより、アイテムを修正する必要なく、リレーションシップを定義するステップと、

前記静的クラスにより表現されたリレーションシップを用いてインスタンスのコレクションにおいて前記アイテムのナビゲーションを可能にするステップと、

前記リレーションシップにアイテム固有の名前を生成するステップとを含み、

人工知能コンポーネントが関係付けられたエレメントの名前に基づいてリレーションシップを推定し、外部メタデータ情報によって駆動された名前付けスキームを受信および提供するステップを含む、方法。

事例紹介

審査指南に記載されている具体例③

▶ 事例3＞審判時の判断

復審委員会は、補正後の請求項10は、技術三要素を満たすと判断した。すなわち、技術的課題として、スケーラブルで使い易いシステムの構築を認め、技術的手段を、オブジェクト指向言語、プロセッサ、人工知能などの存在から認め、処理効率の改善という技術的效果を認めた。

事例紹介

▶ 事例4 > 概要

審決番号：
FS14361

概要：

アルゴリズム関連発明で技術的特徴が認められた事例

発明の概要：

強力なバックグラウンドノイズが混入している信号から、周期的な信号である検出対象信号の周期を推定する方法。本発明によると、 S/N 比が低い周期的な信号から、当該周期を検出することができる。

▶ 事例4 > 審査時の請求項

【請求項1】

強背景雑音下における周期信号自身の序列を利用して、**周期信号の周期を推測する方法**であって、

- (1) 探索の目標関数として**序列測定関数を定義**するステップと、
 - (2) 初期の**周期探索領域** $[T_{\min}, T_{\max}]$ および初期の**探索手法を与える**ステップと、
 - (3) 与えられた各仮定の信号周期 T に応じて、オリジナル信号の序列に対し時間領域平均化処理を行い、出力された平均序列に対し測定関数値を計算するように、**仮定した信号周期を変更して探索**するステップと、
 - (4) 各探索周期に対応する測定関数値を接続することにより**時間領域平均化曲線を作成**するステップと、
 - (5) 平均化曲線の極値に基づいて**周期信号の周期を推測**するステップと、
- を含み、ステップ(5)が成功した場合、探索を終了させ、そうでない場合、探索領域または探索手法を調整してステップ(3)に移行する方法。

事例紹介

▶ 事例4＞審査時の判断

審査官は、「請求項1に係る発明は、コンピュータプログラムを実行することによって数値を算出し、物理量を解析するものであるが、分析プロセスは単なる数学的計算であって、自然法則を利用して技術的な課題を解決するものではない」と判断し、専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

事例紹介

アルゴリズム・計算方法

- ▶ 事例4 > 補正の内容

審判段階において補正はなし。

▶ 事例4 > 審判時の請求項

【請求項1】

強背景雑音下における周期信号自身の序列を利用して、周期信号の周期を推測する方法であって、

- (1) 探索の目標関数として序列測定関数を定義するステップと、
 - (2) 初期の周期探索領域 $[T_{\min}, T_{\max}]$ および初期の探索手法を与えるステップと、
 - (3) 与えられた各仮定の信号周期 T に応じて、オリジナル信号の序列に対し時間領域平均化処理を行い、出力された平均序列に対し測定関数値を計算するように、仮定した信号周期を変更して探索するステップと、
 - (4) 各探索周期に対応する測定関数値を接続することにより時間領域平均化曲線を作成するステップと、
 - (5) 平均化曲線の極値に基づいて周期信号の周期を推測するステップと、
- を含み、ステップ(5)が成功した場合、探索を終了させ、そうでない場合、探索領域または探索手法を調整してステップ(3)に移行する方法。

▶ 事例4 > 審判時の判断

復審委員会は、「請求項1及び2に記載の方法は、信号周期を仮定して、仮定した信号の周期 T 毎に、元の時間領域における信号の平均スペクトルを生成し、平均スペクトルの極値に基づいて周期を推定するという方法をコンピュータによって自動化する方法である。請求項1及び2は、アルゴリズムの内容全体を含んでいるが、また、技術的な機能が含まれているため、全体として専利法第25条第1項第2号によって特許を取得する可能性を排除することは不相当である」と判断し、クレーム全体として専利法第25条第1項第2号に該当しない可能性があるとして、差し戻し及び審査続行の審決を下した。

事例紹介

▶ 事例5 > 概要

審決番号：
FS34548

概要：
アルゴリズム関連発明で技術的特徴が認められなかった事例

発明の概要：

GIS(Geographic Information System＝地理情報システム)の分野において、走査線アルゴリズムの正確性を保証するための方法に関する発明が開示されている。具体的には、本発明は走査線アルゴリズムを提供するものであり、①許容誤差を計算するための公式とライン交点を計算するためのプロセスとに基づいて、交点座標の絶対誤差を計算するステップと、②許容誤差を計算するための公式と、交点座標の絶対誤差と、ある点がライン上にあるか否かを決定する計算プロセスとに基づいて、判定点がライン上にあるか否かを計算するステップと、③ある点がライン上にあるか否かを決定するステップと、を含む。

出願人によれば、本発明により、走査線アルゴリズムの正確性が保証できるとされている。

事例紹介

▶ 事例5 > 審査時の請求項

【請求項1】

走査線の交点を確定する方法であって、走査線アルゴリズムに基づき線分の交点を確定し、前記方法は、

(1) 線分を受取ることにより、イベントポイント構造を得るステップと、

(2) 前記イベントポイント構造から最小のイベントポイントを取得し、取得したポイントに関連する線分を処理することにより、前記イベントポイント構造を更新するステップと、

(3) 前記イベントポイント構造が空である場合、交点の集合を出力するステップとを含み、ステップ(2)は、

線分交点を計算する関数に基づき、方程式1を用いて交点座標の絶対誤差を計算するステップと、

$$\delta(f(x_1, x_2, \dots, x_n)) = \sqrt{\left(\frac{\partial f}{\partial x_1} \delta(x_1)\right)^2 + \dots + \left(\frac{\partial f}{\partial x_n} \delta(x_n)\right)^2} \quad \dots \text{方程式1}$$

f: 変数 x_1, x_2, \dots, x_n の関数、 $\delta(f(x_1, x_2, \dots, x_n))$: 関数fの誤差

ポイントが線分にあるか否かを確定する関数に基づき、方程式1および前記交点座標の絶対誤差を用いて許容差を計算するステップと、

前記許容差をポイントが線分にあるか否かを判断する許容差に設定するステップとを有する、方法。

事例紹介

▶ 事例5＞審査時の判断

審査官は、請求項1に記載の発明は、実質的には純粹な計算方法に過ぎず、
専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断
した。

事例紹介

アルゴリズム・計算方法

▶ 事例5 > 補正の内容

本発明がGIS(Geographic Information System＝地理情報システム)の分野に応用される点を明確化するため、請求項1の冒頭に「地理情報システム(GIS)に応用される、」という一文を追加した。

事例紹介

▶ 事例5 > 審判時の請求項

【請求項1】(補正後)

地理情報システム(GIS)に応用される、走査線の交点を確定する方法であつて、走査線アルゴリズムに基づき線分の交点を確定し、前記方法は、

- (1) 線分を受取ることにより、イベントポイント構造を得るステップと、
 - (2) 前記イベントポイント構造から最小のイベントポイントを取得し、取得したポイントに関連する線分を処理することにより、前記イベントポイント構造を更新するステップと、
 - (3) 前記イベントポイント構造が空である場合、交点の集合を出力するステップとを含み、
- ステップ(2)は、
線分交点を計算する関数に基づき、方程式1を用いて交点座標の絶対誤差を計算するステップと、

$$\delta(f(x_1, x_2, \dots, x_n)) = \sqrt{\left(\frac{\partial f}{\partial x_1} \delta(x_1)\right)^2 + \dots + \left(\frac{\partial f}{\partial x_n} \delta(x_n)\right)^2} \quad \dots \text{方程式1}$$

f: 変数 x_1, x_2, \dots, x_n の関数、 $\delta(f(x_1, x_2, \dots, x_n))$: 関数fの誤差

ポイントが線分にあるか否かを確定する関数に基づき、方程式1および前記交点座標の絶対誤差を用いて許容差を計算するステップと、

前記許容差をポイントが線分にあるか否かを判断する許容差に設定するステップとを有する、方法。

▶ 事例5 > 審判時の判断

復審委員会は、請求項1に記載の方法は技術的な改善が見受けられるものの、公式1内の変数 x_1, x_2, \dots 及び関数 f の物理的意味が不明確であるため、GISの分野における具体的な技術的手段の組み合わせとは言えないと指摘した上で、専利法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

事例紹介

ビジネス方法

▶ 事例6 > 概要

審決番号：
FS8662

概要：
ビジネス方法関連発明で技術的特徴が認められ、審査段階の拒絶理由が覆った事例

発明の概要：

本出願における発明は、テレビ、衛星通信等の情報を伝達する媒体(メディア)による放送等における広告枠の取引に関し、特にこれらのメディアによる放送等における広告枠のオープン・マーケット(公開市場)方式による広告枠取引方法及びシステムに関するものである。

本発明は、複数の広告主がそれぞれのターゲット広告枠毎に広告被視聴対価を可変的に設定し、自由価格競争を行うことにより、市場原理(競争原理)に基づき、ターゲット広告枠の適正価格設定及び適正配分を可能にする方法及びシステムを提供するものである。

事例紹介

▶ 事例6＞審査時の請求項

【請求項1】

視聴者情報に基づき視聴者を選択し、選択した視聴者に対して広告の提供者が当該広告の広告被視聴対価を設定する**設定手段**と、

広告被視聴対価が設定された広告を選択された視聴者が視聴するか否かを指定する**指定手段**と、

指定手段により視聴者が広告を視聴することの可否を指定したときに指定の結果に応じて広告の提供者が広告の広告被視聴対価をリアルタイムで変更できる**可変手段**とを備えている**広告枠取引システム**。

事例紹介

ビジネス方法

▶ 事例6＞審査時の判断

審査官は、請求項1～7の広告枠取引システムの発明は、専利法第25条第1項第2号の「精神活動の規則及び方法」に該当し、特許を付与することはできないと判断し、2004年12月10日に拒絶査定とした。

▶ 事例6＞補正の内容

審判段階での補正は主に以下の観点で行われた。

すなわち、明らかに「精神活動の規則及び方法」ではない技術的特徴である構成、例えば、「広告主端末」、「表示装置」、「視聴者端末」、「変更装置」、「設定装置」等を付加し、この「設定装置」が「広告情報データベース」、「マッチング広告選択装置」及び「広告選択画面作成装置」とを備える構成であることも付加した。

そして、このような構成を付加することで、補正後の請求項1の構成が、広告システムの技術に関する課題を解決する発明であることを明確にした。

事例紹介

▶ 事例6 > 審判時の請求項

【請求項1】(補正後)

広告枠取引システムであって、
広告情報の広告被視聴対価を設定する設定装置を有する**広告主端末**と、
前記広告情報を表示する**表示装置**と、前記広告被視聴対価が設定された広告情報を視聴するか否かを指定する**指定装置**とを有する**視聴者端末**と、
前記指定装置により前記広告情報を視聴することの可否を指定したときに、当該指定装置の指定結果に応じて、当該広告情報の広告被視聴対価をリアルタイムで変更する**変更装置**とを含み、
前記設定装置は、
複数の広告情報および当該広告情報に対応する広告被視聴対価情報をそれぞれ記憶する**広告情報データベース**と、
所定の条件に基づいて、前記視聴者端末を使用する視聴者にマッチする広告情報および当該広告情報に対応する広告被視聴対価情報を前記広告情報データベースから選択する**マッチング広告選択装置**と、
所定の情報に基づいて、広告選択画面を作成して前記表示装置に表示させるように前記視聴者端末に指示する**広告選択画面作成装置**とを備える、広告枠取引システム。

事例紹介

▶ 事例6 > 審判時の判断

復審委員会の主な判断は以下の通りであった。

a) 専利法第25条第1項第2号の審査指南では、発明が全体ではないが部分的に、精神活動の規則及び方法であるときも特許されないとしている。しかし、その場合は、対応する精神活動に属する例を示す必要がある(注:この審決で引用している審査指南は2001年版であるため、この判断は現在ではあまり参考とならない)。

b) 本願の請求項の「広告主端末」「視聴者端末」「表示装置」「広告情報データベース」「設定装置」「変更装置」「マッチング広告選択装置」「広告選択画面作成装置」等は、明らかに精神活動の規則及び方法ではなく、技術的構成である。

c) 審査では、コンピュータネットワークの分野における例を示して、本願の構成毎に対比等をしていない。このため、審査における判断は、専利法第25条第1項第2号の審査指南の要件を満たしていない。

よって、2004年12月10日付けの拒絶査定を破棄する。

事例紹介

▶ 事例7 > 概要

審決番号：
FS12097

概要：
ビジネス方法関連発明で技術的手段が公知であることを理由に発明成立性が否定された事例

発明の概要：

本発明は、電子商取引システムに関する発明である。

本発明の一実施形態の電子商取引システムは、商品や役務を購入するユーザが利用する端末と、販売者が商品や役務の価格情報を管理し情報提供するための販売サーバと、商品や役務の代金を決済する決済サーバとから構成される。

ユーザが購入を希望する商品や役務の指定とプリペイドカードに記載された識別番号を、端末を介して入力すると、その情報が販売サーバに記録された価格情報とともに決済サーバに送られ代金決済が行われる。

出願人によれば、本発明により、プリペイドカードで決済する電子商取引システムにおいて、商品情報を決済サーバではなく販売サーバで管理することで、購入者の個人情報の流出を防止するとともに商品情報を容易に管理できるとされている。

事例紹介

▶ 事例7 > 審査時の請求項 1/2

【請求項1】

電子取引(EDI)システム(101)であって、

少なくとも1つの端末(121)と、

少なくとも1つの商品または役務の商品番号と前記商品または役務に対応付けられた提供価格とを予め記憶する商品データベース(821)を有する販売サーバ(141)と、

予め識別符号と識別符号に対応付けられた残額とを記憶する残額データベース(621)を有する決済サーバ(161)とを含み、

(a)前記少なくとも1つの端末(121)は、

提供される所望の商品または役務の商品番号のデータ入力を受付ける商品／役務入力受付部(1001)と、前記少なくとも1つの販売サーバ(141)に、前記受け付けられた商品もしくは役務の商品番号を指定する情報を含む商品／役務指定メッセージを送信する商品／役務指定メッセージ送信部(1002)とを備え、

(b)前記少なくとも1つの販売サーバ(141)は、

当該商品／役務指定メッセージを受信する商品役務指定メッセージ受信部(801)と、

当該商品／役務指定メッセージが含む情報により指定され、予め商品番号に対応付けられて前記商品データベース(821)に記憶された商品または役務の提供価格を取得する提供価格取得部(802)と、

前記少なくとも1つの端末(121)に、当該取得された提供価格と前記決済サーバ(161)とを指定する情報を含む価格／決済サーバ指定メッセージを送信する価格／決済サーバ指定メッセージ送信部(803)とを備え、

事例紹介

▶ 事例7 > 審査時の請求項 2/2

- (c)前記少なくとも1つの端末(121)は、
当該価格／決済サーバ指定メッセージを受信する価格／決済サーバ指定メッセージ受信部(1003)と、
当該価格／決済サーバ指定メッセージが含む情報により指定された決済サーバ(161)に、当該識別符号と当該価格／決済サーバ指定メッセージが含む情報により指定された提供価格と前記販売サーバ(141)とを指定する情報を含む識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージを送信する識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージ送信部(1005)とを備え、
- (d)前記決済サーバ(161)は、
識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージを受信する識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージ受信部(601)と、
当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された識別符号に対応付けて前記残額データベース(621)に予め記憶された残額を取得する残額取得部(602)と、
当該残額が当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された提供価格以上である場合、当該識別符号に対応付けて前記残額データベース(621)に予め記憶された残額から当該提供価格を減じて前記残額データベース(621)に記憶された当該残額を更新する残額更新部(603)と、
当該残額が更新された場合、当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された前記少なくとも1つの販売サーバ(141)に、決済が成功した旨の情報を含む決済成功メッセージを送信する決済成功メッセージ送信部(604)とを備え、
- (e)前記少なくとも1つの販売サーバ(141)は、
当該決済成功メッセージを受信する決済成功メッセージ受信部(804)と、
当該商品／役務指定メッセージが含む情報により指定された商品番号に対応する商品または役務を提供する商品／役務提供部(805)とを備える、システム。

事例紹介

▶ 事例7＞審査時の判断

審査官は、本発明はハードウェアに搭載されたプログラムによって何らの変化をもたらさず技術的課題を解決しない商業活動の方法であって、かつ、商業的利点をももたらさない精神的活動のルールや方法であるから、特許法第25条第1項第2号に該当し、特許を付与することはできないと判断した。

▶ 事例7＞補正の内容

販売サーバ(141)に、「商品／役務指定メッセージを受付ける毎に、他のトランザクション識別符号と重複しない唯一のトランザクション識別符号を生成するトランザクション識別符号生成部(831)」と、「生成されたトランザクション識別符号と当該商品／役務指定メッセージが含む情報により指定された商品番号とを対応付けて記憶するトランザクションデータベース(841)」を追加して、技術的手段と技術的效果を明確にしようとした。

▶ 事例7 > 審判時の請求項 1 / 2

【請求項1】(補正後)

電子取引(EDI)システム(101)であって、
端末(121)と、

商品または役務の商品番号と、前記商品または役務の提供価格とを対応付けて予め記憶する商品データベース(821)を有する販売サーバ(141)と、

識別符号と残額とを対応付けて予め記憶する残額データベース(621)を有する決済サーバ(161)とを含み、

(a)前記端末(121)は、

所望の商品または役務の商品番号の入力を受付ける商品／役務入力受付部(1001)と、

前記販売サーバ(141)に、前記受け付けられた商品番号を指定する情報を含む商品／役務指定メッセージを送信する商品／役務指定メッセージ送信部(1002)とを備え、

(b)前記販売サーバ(141)は、

当該商品／役務指定メッセージを受信する商品役務指定メッセージ受信部(801)と、

当該商品／役務指定メッセージが含む情報により指定された商品番号に対応付けられて前記商品データベース(821)に記憶された商品または役務の提供価格を取得する提供価格取得部(802)と、

当該商品／役務指定メッセージを受付ける毎に、他のトランザクション識別符号と重複しない唯一のトランザクション識別符号を生成するトランザクション識別符号生成部(831)と、

当該生成されたトランザクション識別符号と当該商品／役務指定メッセージが含む情報により指定された商品番号とを対応付けて記憶するトランザクションデータベース(841)と、

当該取得された提供価格と当該生成されたトランザクション識別符号と前記決済サーバ(161)とを指定する情報を含む価格／決済サーバ指定メッセージを前記端末に送信する価格／決済サーバ指定メッセージ送信部(803)とを備え、

▶ 事例7 > 審判時の請求項 2/2

- (c)前記端末(121)は、
当該価格／決済サーバ指定メッセージを受信する価格／決済サーバ指定メッセージ受信部(1003)と、
商品または役務決済用の識別符号の入力を受付ける識別符号入力受付部(1004)と、
当該価格／決済サーバ指定メッセージが含む情報により指定された決済サーバ(161)に、当該識別符号と、当該価格／決済サーバ指定メッセージが含む情報により指定された提供価格と、トランザクション識別符号と、前記販売サーバ(141)とを指定する情報を含む識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージを送信する識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージ送信部(1005)とを備え、
- (d)前記決済サーバ(161)は、
識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージを受信する識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージ受信部(601)と、
当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された識別符号に対応付けて前記残額データベース(621)に予め記憶された残額を取得する残額取得部(602)と、
当該残額が当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された提供価格以上である場合、当該識別符号に対応付けて前記残額データベース(621)に予め記憶された残額から当該提供価格を減じて前記残額データベース(621)に記憶された当該残額を更新する残額更新部(603)と、
当該残額が更新された場合、当該識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定された前記販売サーバ(141)に、識別符号／価格／販売サーバ指定メッセージが含む情報により指定されたトランザクション識別符号および決済が成功した旨の情報を含む決済成功メッセージを送信する決済成功メッセージ送信部(604)とを備え、
- (e)前記販売サーバ(141)は、
当該決済成功メッセージを受信する決済成功メッセージ受信部(804)と、
当該決済成功メッセージにより指定されたトランザクション識別符号に対応付けられ、前記トランザクションデータベース(841)に記憶された商品番号に対応する商品または役務を提供する商品／役務提供部(805)とを備える、システム。

▶ 事例7＞ 審判時の判断

復審委員会は、精神的活動のルールや方法を含んでいたとしても技術的特徴を備えているならば、クレーム全体として精神的活動のルールや方法の発明に該当せず、専利法第25条第1項第2号違反にはならないとの判断基準を示した上で、補正後の請求項1の決済システムは、端末、販売サーバ、決済サーバその他の技術的特徴を備えているから専利法第25条第1項2号違反には該当しないと判断した。

しかし、補正後の請求項1のコンピュータとネットワークの連携は、新しい課題を導くものではなく、上記の技術的特徴の利用は良く知られた方法であり、公知の方法に対して新たな技術方案をもたらすものではなく実施細則第2条第1項(専利法第2条第2項)の要件を満たさないと判断して請求を棄却した。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例8 > 概要

審決番号：
FS53563

概要：
コンピュータゲーム関連発明で課題が技術的と判断された事例

発明の概要：
本願においては、複数人が参加して成績を競うことのできるオンラインゲームにおいて、ゲーム中にプレイヤーのスコア及びランキングを管理するシステムに関する発明が開示されている。
ゲーム端末からゲームスコアが保存サーバへ送信され、保存サーバが閾値以上の上位スコアをスコアサーバに送信し、スコアサーバが上位スコアのみを記憶することでランキング対象のスコアを制限し、ランキングの更新を迅速に行うことができるとされている。

事例紹介

▶ 事例8 > 審査時の請求項 1/2

【請求項10】

複数のゲーム端末(1)と、複数の保存サーバ(2)と、スコアサーバ(3)とを有するゲームシステムであって、

(a)前記スコアサーバ(3)は、

スコアの閾値を記憶する閾値記憶部(302)と、

プレイヤーがプレイしたゲームのスコアのうち、前記記憶された閾値以上のスコアを、当該プレイヤーの識別符号に対応付けて、当該スコアの順に記憶するランキング記憶部(301)と、

前記記憶されたスコアの閾値を、前記保存サーバのそれぞれに送信する閾値送信部(303)とを備え、

(b)前記保存サーバ(2)のそれぞれは、

前記スコアサーバ(3)から送信されたスコアの閾値を受信する閾値受信部(201)と、

前記受信されたスコアの閾値を保存する閾値保存部(202)とを備え、

事例紹介

▶ 事例8 > 審査時の請求項 2/2

(c)前記ゲーム端末(1)のそれぞれは、

当該ゲーム端末(1)でプレイヤーがプレイしたゲームのスコアを含む当該ゲームの進行状況情報と当該プレイヤーの識別符号とを、前記保存サーバのうち当該プレイヤーにあらかじめ対応付けられた保存サーバ(2)へ送信する進行状況情報送信部(11)を備え、

(d)前記保存サーバ(2)のそれぞれは、

前記ゲーム端末(1)のいずれかから送信されたゲームの進行状況情報とプレイヤーの識別符号とを受信する進行状況情報受信部(203)と、

前記受信されたプレイヤーの識別符号が当該保存サーバにあらかじめ対応付けられたものである場合、前記受信されたプレイヤーの識別符号に対応付けて前記受信されたゲームの進行状況情報を保存する進行状況情報保存部(204)と、

前記受信されたゲームの進行状況情報に含まれるスコアが前記保存されたスコアの閾値以上である場合、ゲームの進行状況情報に含まれるスコアと前記受信されたプレイヤーの識別符号とを前記スコアサーバに送信するスコア送信部(205)とをさらに備え、

(e)前記スコアサーバ(3)は、

前記保存サーバ(2)のそれぞれから送信される前記閾値以上のスコアとプレイヤーの識別符号とを受信するスコア受信部(304)と、

前記受信された前記閾値以上のスコアを前記受信されたプレイヤーの識別符号に対応付けて、前記ランキング記憶部(301)に追加するランキング追加部(305)とをさらに備える、ゲームシステム。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例8＞審査時の判断

審査官は、「本発明は公知のコンピュータハードウェアと情報処理技術を使ったゲームのステータス更新処理の改良の提案であり、コンピュータシステムの構造、データ処理性能に技術的改良をもたらすものではない。唯一の改良は、人為的なステータス更新のルールに関するもので、これは、ゲーム設計者の主観的判断に依存し、また、自然法則に則した技術的手段は使用されていない。さらに、解決案はゲームポイントの管理であり、専利法における技術的問題ではなく、その効果はプレイヤーの興味を維持するというゲーム上の効果である。したがって、専利法の保護対象である技術案に当たらない。」と判断した。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例8＞補正の内容

下線で示した発明特定事項を追加した。

事例紹介

▶ 事例8 > 審判時の請求項 1/2

【請求項10】(補正後)

複数のゲーム端末(1)と、複数の保存サーバ(2)と、スコアサーバ(3)とを有するゲームシステムであって、

- (a) 前記スコアサーバ(3)は、…中略…とを備え、
- (b) 前記保存サーバ(2)のそれぞれは、…中略…とを備え、
- (c) 前記ゲーム端末(1)のそれぞれは、…中略…を備え、
- (d) 前記保存サーバ(2)のそれぞれは、…中略…とをさらに備え、
- (e) 前記スコアサーバ(3)は、…中略…とをさらに備え、
- (f) 前記ゲーム端末(1)のそれぞれは、

当該ゲームのランキング情報を要求するランキング要求を前記スコアサーバ(3)へ送信するランキング要求送信部(12)をさらに備え、

(g) 前記スコアサーバ(3)は、

前記ゲーム端末(1)のそれぞれから送信されたランキング要求を受信するランキング要求受信部(308)と、

前記ランキング要求を受信されると、前記ランキング記憶部(301)に記憶されるスコアとプレイヤーの識別符号を指定するランキング応答を、当該ランキング要求を送信したゲーム端末(1)へ送信するランキング応答送信部(309)とをさらに備え、

事例紹介

▶ 事例8 > 審判時の請求項 2/2

(h)前記ゲーム端末(1)のそれぞれは、
前記スコアサーバ(3)から送信されたランキング応答を受信するランキング応答受信部(13)と、
前記受信されたランキング応答に指定されるスコアとプレイヤーの識別符号とを当該スコアの順に表示するランキン
グ表示部(14)とをさらに備え、
前記保存サーバ(2)において、
前記スコア送信部(205)は、前記進行状況情報保存部(204)に保存されたスコアに対するプレイヤーの人数を表す
得点分布表を前記スコアサーバへさらに送信し、
前記スコアサーバ(3)において、
前記スコア受信部(304)は、前記保存サーバ(2)のそれぞれから送信された得点分布表をさらに受信し、
前記ランキング追加部(305)は、前記保存サーバ(2)のそれぞれから送信された得点分布表を積算した積算得点分
布表を生成して、前記ランキング記憶部に記憶させ、
前記ランキング応答送信部(309)は、前記ランキング記憶部(301)に記憶された積算得点分布表をさらに指定する
ランキング応答を当該ランキング要求を送信したゲーム端末へ送信し、
前記ゲーム端末(1)において、
前記ランキング表示部(14)は、前記スコアサーバ(3)から送信されたランキング応答に指定されるスコア内に最新
の進行状況情報に含まれるゲームのスコアが含まれている場合、当該スコアの順位を前記スコアサーバから送信さ
れたスコアに基づいて表示し、受信されたランキング応答に指定されるスコア内に最新の進行状況情報に含まれる
ゲームのスコアが含まれていない場合、受信したランキング応答にさらに指定される積算得点分布表に基づいてプレ
イヤーの順位を推定して表示する、ゲームシステム。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例8＞審判時の判断

復審委員会は、補正後の請求項10は、技術三要素を満たすと判断した。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例9＞概要

審決番号：
FS13395

概要：

コンピュータゲーム関連発明で課題が技術的でない判断された事例

発明の概要：

本出願においてはゲーム機システムにおいて利用されるゲームソフトウェアに組み込まれた商業広告を適宜容易に更新できるゲーム機システムが開示されている。

事例紹介

▶ 事例9 > 審査時の請求項

【請求項1】

広告を含むゲームプログラムを提供および実行する**ゲームシステム**であって、
ゲームプログラムと少なくとも1つの広告の広告データとをオンラインで提供する
オンラインゲームサービス提供装置と、

広告を含むゲームプログラムを実行する**ゲーム装置**とを備え、
前記ゲーム装置は、

前記ゲームプログラムと前記広告データの少なくとも一方、かつ、予定の時間で
新たな広告データを受信するように構成された受信装置と、

前記ゲームプログラムと広告データとを記憶するように構成された前記記憶装
置と、

前記記憶装置に記憶された前記ゲームプログラムを実行し、前記ゲームプログラ
ムに基づき、前記記憶装置に記憶された広告データに対応する表示データを
出力するように構成されたプログラム実行装置とを含む、ゲームシステム。

▶ 事例9＞審査時の判断

審査段階では、専利法第22条第3項(創造性)に違反し、特許を付与することはできないと判断された。

(参考)

専利法第22条

特許権を付与する発明及び実用新案は、新規性及び創造性、実用性を具備していなければならない。

新規性とは、当該発明又は実用新案が既存の技術に属さないこと、いかなる部門又は個人も同様の発明又は実用新案について、出願日以前に国務院専利行政部門に出願しておらず、かつ出願日以降に公開された特許出願文書又は公告の特許文書において記載されていないことを指す。

創造性とは、既存の技術と比べて当該発明に突出した実質的特徴及び顕著な進歩(注:引用技術と比較して、有利な技術的效果を発揮すること)があり、当該実用新案に実質的特徴及び進歩があることを指す。

実用性とは、当該発明又は実用新案が製造又は使用に堪え、かつ積極的な効果を生むことができることを指す。

本法でいう既存技術とは、出願日以前に国内外において公然知られた技術を指す。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例9＞補正の内容

審判中の2度の補正により、対象をゲームシステムからゲーム機に変更し、ゲーム機の構成要素を記憶装置、生成装置、表示制御装置に修正し、記憶装置に記憶する広告データの内容を、通信回線を介して更新し、更新した広告データの内容を取込んで、画像の一部に広告が現れる場面で、広告部の画像を入れ替えた場面を生成する内容とした。

事例紹介

▶ 事例9 > 審判時の請求項

【請求項1】(補正後)

ゲーム機であって、

ゲームを実行するためのメインプログラムと、ゲームの進行に応じた場面に記憶され、画像の一部に広告が現れる場面において広告部に画像の貼込みを行う広告データを記憶するように構成された記憶装置と、

前記記憶装置に記憶された前記メインプログラムを実行して、ゲームの進行に応じた場面を生成し、画像の一部に広告が現れる場面では、前記記憶手段に記憶された広告データの内容を取込みながら場面を生成するように構成された生成装置と、

前記生成装置により生成された、ゲームの進行に対応する場面の画像を表示装置に表示させるように構成された表示制御装置とを含み、

前記生成装置は、前記記憶装置に記憶された広告データの内容を、通信回線を介して受信した広告データの内容に更新し、更新した広告データの内容を取込みながら、画像の一部に広告が現れる場面を生成することにより、前記広告部の画像を入替えた場面を生成する、ゲーム機。

事例紹介

コンピュータゲーム

▶ 事例9＞審判時の判断

公知のハードウェアを使用して、異なる画像を結合させてディスプレイ上に表示させるという公知の技術に過ぎず、既存の装置上でゲーム実行中に広告データを更新されているとしても技術的問題を解決するものではないと判断した。

また、技術的問題を解決するための技術的手段が用いられておらず、技術的効果も得られず、実施細則第2条第1項(専利法第2条第2項)に違反すると判断した。

なお専利法第22条第3項についての判断は示されていない。

事例紹介

▶ Summary 1/2

類型1(審査指南に記載されている具体例、事例1～事例3)について
いずれの事例も認容審決がなされており、これらの類型に該当する場合は比較的、技術三要素が認められやすいと考えられる。

類型2(アルゴリズム・計算方法、事例4 & 事例5)について

事例4では、信号周期を取得できるという点に技術的特徴が認められたのに対して、事例5では、変数及び関数の意義が不明確であるとして技術的特徴が認められなかった。

⇒単なる精神的活動であるとの判断を避けるためには、少なくとも全体として技術的特徴が認められる程度にクレームを詳細に記載しておくことが必要であるが、詳細な計算式を記載する場合、変数や関数といったものの意味(技術的な意義)が明確であるか留意することが必要であると考えられる。

事例紹介

▶ Summary 2/2

類型3(ビジネス方法、事例6 & 事例7)について

公知技術との対比結果が専利法第2条第2項(技術三要素)の判断要素とされている点が特徴的。

⇒ビジネス方法に関する発明については、従来技術の差異をより明確に意識してクレームドラフティングを行う必要があると考えられる。

類型4(コンピュータゲーム、事例8 & 事例9)について

技術三要素が認められにくく、特に、課題の技術性が問題となりやすい点が特徴的。

⇒ユーザのゲームに対する興味を高めることや、ゲーム自体の娯楽性や嗜好性を高めるといった非技術的課題に向けられた発明は保護対象とはならず、専利保護の客体となるためには、課題に何らかの技術性が求められると考えられる。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ Summary 1/2

- ・発明とは、製品、方法又はその改善に対して行なわれる新たな「技術方案」をいう。
- ・「技術方案」とは、技術三要素(技術的課題・技術的手段・技術的効果)を満たすもの。
- ・不特許事由のうち「知的活動の規則及び方法」が、CS関連発明に深く関係する。
- ・CS関連において、専利保護の客体となるクレームカテゴリーは装置(システム)及び方法のみ。
- ・プログラムクレームや媒体クレームは専利保護の客体とならない。

CS関連発明に関する基礎知識

▶ Summary 2/2

- ・「審査指南」は、日本における審査基準に相当する。
- ・「コンピュータプログラムに関する発明」とは、コンピュータがプログラムを実行することにより、コンピュータ外部又は内部の対象を制御又は処理する解決方をいう。
- ・さらに、「コンピュータプログラムに関する発明」が専利保護の客体となるためには、技術的課題を解決することがプログラムを実行する目的であって、コンピュータ外部又は内部の対象を制御又は処理する際に、自然法則に則した技術的手段が反映されており、それによって自然法則に合致した技術的効果を獲得することが求められる⇒技術三要素
- ・審査指南では、専利保護の客体に該当する「コンピュータプログラムに関する発明」の具体例として、以下の3つが例示されている。
 1. 工業プロセスの制御や、測定又はテストプロセスの制御に関するもの
 2. コンピュータ外部の技術的データの処理に関するもの
 3. コンピュータシステムの内部性能の改良に関するもの

Thank you



弁理士 石原 幸典
Yukinori Ishihara, Patent Attorney

Miyamasuzaka ST Bldg. 9F
8-6, Shibuya 1-chome, Shibuya-ku
Tokyo 150-0002, Japan
<http://www.ishihara-pat.jp>

新興国におけるソフトウェア関連発明の取り扱い
(中国編)