

現行のコンピュータソフトウェア関連発明 に係る審査基準等の概要



1. コンピュータソフトウェア関連発明に関する 主な審査基準等について

特許・実用新案審査基準

第III部 第1章 発明該当性及び産業上の利用可能性 「2.2 コンピュータソフトウェアを利用するものの審査に当たっての留意事項」

⇒ どのような場合にソフトウェアの観点から発明該当性の検討を行うのか、また、どのような場合にはソフトウェアの観点からの検討を行わないのかを説明するもの

特許・実用新案審査ハンドブック

附属書B 第1章 コンピュータソフトウェア関連発明

⇒ ソフトウェア関連発明に関する出願における、審査基準の適用について説明するもの

※ 以下にもソフトウェア関連発明の事例が掲載されている

附属書A 「特許・実用新案審査基準」事例集

附属書D 「特許・実用新案審査基準」審判決例集

2. 記載要件(実施可能要件)

ソフトウェア関連発明における実施可能要件の判断は審査基準の内容に従って行われる。

以下のような場合は実施可能要件違反となる。

- 発明の詳細な説明には、請求項に係る発明の技術的手順又は機能がハードウェアあるいはソフトウェアによってどのように実行又は実現されるのか記載されていない場合
- 発明の詳細な説明には、請求項に係る発明のハードウェア又はソフトウェアが機能ブロック図又は概略フローチャートのみで説明されており、その機能ブロック図又はフローチャートによる説明だけでは、どのようにハードウェア又はソフトウェアが構成されているのか不明確である場合

2. 記載要件(明確性要件)

ソフトウェア関連発明における明確性要件の判断は審査基準の内容に従って行われる。

- 「プログラム」、「構造を有するデータ」、「データ構造」及びこれらを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を「物の発明」として請求項に記載することができる。
- 請求項の末尾が「プログラム」以外の用語(例えば、「学習済みモデル」)であっても、明細書等の記載等を考慮すると、「プログラム」であることが明確な場合は、請求項の末尾が「プログラム」以外の用語であることをもって明確性要件違反とはならない。
- 請求項の末尾が「プログラム信号(列)」又は「データ信号(列)」であるときは、「物の発明」か「方法の発明」かが特定できないため、明確性要件違反となる。
- 請求項の末尾が「プログラム製品」又は「プログラムプロダクト」の場合は、「プログラム自体」、「プログラムが記録された記録媒体」、「プログラムが読み込まれたコンピュータシステム」のいずれかを意味するか不明確となる場合がある。

3. 発明該当性

コンピュータソフトウェアを利用するものの発明該当性

装置、システム、ソフトウェア等を利用している部分があっても、全体として自然法則を利用していない場合があるので、「自然法則を利用した技術的思想の創作」に該当するか否かを慎重に検討する必要がある

- 以下(i)又は(ii)のように、全体として自然法則を利用しており、ソフトウェアを利用しているか否かに関係なく、「自然法則を利用した技術的思想の創作」と認められるものは、ソフトウェアという観点から検討されるまでもなく、発明該当性の要件を満足する
(審査基準第III部第1章2.2)
 - (i) 機器等に対する制御又は制御に伴う処理を具体的に行うもの(エンジン制御等)
 - (ii) 対象の技術的性質に基づく情報処理を具体的に行うもの(画像処理等)
- ビジネス用ソフトウェア、ゲーム用ソフトウェア又は数式演算用ソフトウェアというように、全体としてみてソフトウェアを利用するものとして創作されたものについての発明該当性の判断は、以下のとおり(附属書B第1章2.1.1.2)
 - ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されている場合※、発明該当性の要件を満足する
※ 具体的には、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働することによって、使用目的に応じた特有の情報処理装置又はその動作方法が構築される場合

3. 発明該当性(データ)

- データが**情報の単なる提示**に該当する場合には、「発明」に該当しない。

審査基準 第III部 第1章 発明該当性及び産業上の利用可能性

「2.1 「発明」に該当しないものの類型」

以下の(i)～(vi)等の類型に該当するものは、「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」(特許法第2条第1項)ではないから、「発明」に該当しないとしている。

- (i) 情報の単なる提示(提示される情報の内容にのみ特徴を有するものであって、情報の提示を主たる目的とするもの)
 - ✓ 例: デジタルカメラで撮影された画像データ
- (ii) 人為的な取決め(例: ゲームのルールそれ自体)
- (iii) 数学上の公式
- (iv) 人間の精神活動
- (v) 技能(個人の熟練によって到達し得るものであって、知識として第三者に伝達できる客観性が欠如しているもの)
- (vi) 単なる美的創造物

3. 発明該当性(データ)

- データのうち「**構造を有するデータ**」及び「**データ構造**」については、「**プログラムに準ずるもの**」に該当し得る。「プログラムに準ずるもの」はソフトウェアとして発明に該当するか否かを判断する。

特許法第2条における定義について

- 「**物**」には、「**プログラム等**」が含まれる。(第2条第3項第1号)
- 「**プログラム等**」には、「**プログラム**」と「その他電子計算機による処理の用に供する情報であつてプログラムに準ずるもの」(以下「**プログラムに準ずるもの**」という)が含まれる。(第2条第4項)
- 「**プログラム**」とは、電子計算機に対する指令であつて、一の結果を得ることができるよう組み合わされたものをいう。(第2条第4項)
- 「**プログラムに準ずるもの**」とは、コンピュータに対する直接の指令ではないためプログラムとは呼べないが、コンピュータの処理を規定するものという点でプログラムに類似する性質を有するものを意味する。(工業所有権法(産業財産権法)逐条解説)

審査ハンドブック 附属書B 第1章「コンピュータソフトウェア関連発明」

「2.1.2「構造を有するデータ」及び「データ構造」の取扱い」

- 「**プログラムに準ずるもの**」の例として、データの有する構造がコンピュータの処理を規定するという点でプログラムに類似する性質を有する「**構造を有するデータ**」及び「**データ構造**」(*)が記載されている。
- なお、「**プログラム**」と「**プログラムに準ずるもの**」を、「**ソフトウェア**」と呼ぶ。

(*)「データ構造」とは、「データ要素間の相互関係で表される、データの有する論理的構造」をいう。

4. 新規性・進歩性

ソフトウェア関連発明における新規性・進歩性の判断は審査基準の内容に従って行われる。

⇒ ソフトウェア関連発明における進歩性の判断について、審査ハンドブック附属書B第1章には留意事項が記載されている。

■ ソフトウェア関連発明における当業者

- その特定分野に関する技術常識や一般常識(顕著な事実を含む。)と、コンピュータ技術の分野の技術常識(例えばシステム化技術)を有している。
- 研究開発(文献解析、実験、分析、製造等を含む。)のための通常の技術的手段を用いることができる。
- 材料の選択、設計変更等の通常の創作能力を発揮できる。
- その発明の属する技術分野(特定分野とコンピュータ技術の分野)の出願時の技術水準にあるものの全てを自らの知識とすることができ、発明が解決しようとする課題に関連した技術分野の技術を自らの知識とすることができる。

また、当業者は、個人よりも、複数の技術分野からの「専門家からなるチーム」として考えた方が適切な場合もある。

4. 新規性・進歩性

■ 基本的な考え方

- ソフトウェア関連発明の分野では、所定の目的を達成するためにある特定分野に利用されている方法、手段等を組み合わせたり、他の特定分野に適用したりすることは、普通に試みられていることである。したがって、種々の特定分野に利用されている技術を組み合わせたり、他の特定分野に適用したりすることは当業者の通常の創作活動の範囲内のものである。
- ソフトウェア化、コンピュータ化に伴う課題は、コンピュータ技術に共通な一般的課題であることが多い。例えば、「AI又はファジィ理論により判断を高度化すること」、「GUIにより入力を容易化すること」などがその例である。
- コンピュータによってシステム化することにより得られる、「速く処理できる」、「大量のデータを処理できる」、「誤りを少なくできる」、「均一な結果が得られる」などの一般的な効果は、システム化に伴う当然の効果であることが多い。これらの一般的な効果は、通常は、技術水準から予測できない効果とはいえない。

■ 留意事項

- 請求項に係る発明と引用発明の差異としてデータの内容(コンテンツ)のみが挙げられた場合は、この差異のみによって請求項に係る発明の新規性又は進歩性は肯定されない。
- ビジネス方法に関連するソフトウェア関連発明について、商業的成功又はこれに準じる事実は、この事実が請求項に係る発明の技術的特徴に基づくものであれば、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参酌することができる。

4. 新規性・進歩性

■ 当業者の通常の創作能力の発揮に当たる例

➤ 他の特定分野への適用

(例)「ファイル検索システム」の引用発明が存在した場合に、その機能又は作用が共通している手段(検索のための具体的構成)を医療情報システムに適用して、「医療情報検索システム」を創作すること

➤ 周知慣用手段の付加又は公知の均等手段による置換

(例)システムの入力手段として、キーボードの他に、数字コードの入力のために画面上の項目表示をマウスで選択して入力する手段やバーコードで入力する手段を付加すること

➤ ハードウェアで行っている機能のソフトウェアによる実現

(例)ハードウェアであるコード比較回路で行っているコード比較をソフトウェアにより実現すること

➤ 人間が行っている業務やビジネス方法のシステム化

(例)これまでFAXや電話で注文を受けていたことを、単に、インターネット上のホームページで注文を受けるようにシステム化すること

➤ 公知の事象をコンピュータ仮想空間上で再現すること

(例)「テニスゲーム装置」において、単に、ハードコートにおけるバウンド後のテニスボールの球速を、クレーコートの場合よりも速く設定すること

➤ 公知の事実又は慣習に基づく設計上の変更

5. 事例(1)

【請求項1】

受信手段が、通信ネットワークを介して配信される記事を受信するステップ、

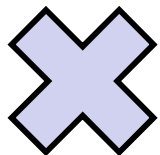
表示手段が、受信した記事を表示するステップ、

ユーザが、該記事の文章中に所定のキーワードが存在するか否かを判断し、存在した場合に保存指令を記事保存実行手段に与えるステップ、

前記記事保存実行手段が、保存指令が与えられた記事を記事記憶手段に記憶するステップから構成されるネットワーク配信記事保存方法。

〔説明〕

【請求項1】に係る発明は、「ユーザが、該記事の文章中に所定のキーワードが存在するか否かを判断し、存在した場合に保存指令を記事保存実行手段に与えるステップ」を含んでいるために、記事の文章中に所定のキーワードが存在するか否かを判断し、存在した記事を保存するという、**人間の精神活動に基づいて行われる処理**である。そのために、【請求項1】に係る発明はコンピュータの通信ネットワークを利用しているものの、**ソフトウェアとハードウェア資源とが協働することにより構築された情報処理システムの動作方法とはいえないので、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されているとはいえない。**



「発明」に該当しない

【請求項2】

受信手段が、通信ネットワークを介して配信される記事を受信するステップ、

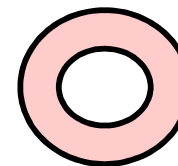
表示手段が、受信した記事を表示するステップ、

記事保存判断手段が、該記事の文章中に所定のキーワードが存在するか否かを判断し、存在した場合に保存指令を記事保存実行手段に与えるステップ、

前記記事保存実行手段が、保存指令が与えられた記事を記事記憶手段に記憶するステップから構成されるネットワーク配信記事保存方法。

〔説明〕

【請求項2】に係る発明は、記事の文章中に所定のキーワードが存在するか否かを判断し、存在した記事を保存するという処理が、保存判断手段、記事保存実行手段及び記事記憶手段という、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働した具体的手段によって実現されたものであるから、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されているといえる。



「発明」に該当する

5. 事例(2)

【請求項1】

自然数 n と m (ただし、 $1 \leq n \leq m < 256$)との乗算 s を、

$$s = \frac{(m+n)^2 - (m-n)^2}{4}$$

によって計算する計算装置。

【請求項2】

自然数 n と m を入力する入力手段(ただし、 $1 \leq n \leq m < 256$)と、演算手段と、

上記演算手段による演算結果 s を出力する出力手段、
とを備えることによって、

$$s = \frac{(m+n)^2 - (m-n)^2}{4}$$

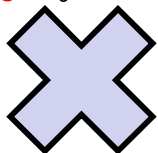
を計算する計算装置。

〔説明〕

【請求項1】には、「計算装置」というハードウェア資源は一応記載されているものの、当該計算装置が備える手段は何ら記載されていない。

【請求項2】には、計算装置が入力手段、演算手段、出力手段を備えることは記載されているものの、使用目的に応じた特有の情報の演算又は加工を実現するための具体的手段又は具体的手順が記載されているとはいえない。

よって、【請求項1】、【請求項2】に係る発明は、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働することにより構築された使用目的に応じた特有の情報処理装置ではないので、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されているとはいえない。



「発明」に該当しない

【請求項3】

自然数 n と m を入力する入力手段(ただし、 $1 \leq n \leq m < 256$)と、 k 番目に k^2 の値が格納された二乗テーブル(ただし、 $0 \leq k < 511$)と、加減算器及びシフト演算器からなる演算手段と、

上記演算手段による演算結果 s を出力する出力手段、
とを備え、

上記演算手段が上記二乗テーブルを参照して二乗の値を導出することにより、乗除算器を用いることなく、

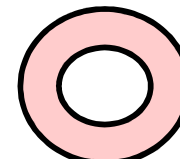
$$s = \frac{(m+n)^2 - (m-n)^2}{4}$$

を計算する計算装置。

〔説明〕

【請求項3】に係る発明は、乗除算器を備えない計算装置において乗算を計算する処理が、二乗テーブルを用いて演算を実行する演算手段等の、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働した具体的手段によって実現されたものである。

よって、【請求項3】に係る発明は、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働することにより構築された使用目的に応じた特有の情報処理装置であるので、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されている。



「発明」に該当する