

中国におけるコンピュータ・ソフトウェア 関連発明に関する審決事例紹介

平成 25 年度 日本弁理士会ソフトウェア委員会 第 3 部会

石村 貴志, 新井 全, 石原 幸典, 加藤 卓士, 川崎 仁,
増淵 敬, 三浦 剛, 山内 哲文, 山口 史郎

要 約

ソフトウェア委員会第 3 部会では平成 25 年度の活動の一部として、平成 24 年度に引き続き、中国におけるコンピュータ・ソフトウェア関連発明（以下、「CS 関連発明」と記載する。）に係る特許実務について調査・研究を行った。

CS 関連発明は発明成立性が問題となる場合が多い。発明成立性の要件は各国で異なるが、中国においては、いわゆる「技術三要素」に基づいて判断される。また不特許事由の一つである「知的活動の法則と方法」に該当しないことも求められるが、そこでは「技術的特徴」の有無が判断基準の一つとなっている。

従って、中国専利出願において発明成立性要件を満たし、不特許事由に該当しないようにするためには、技術三要素や技術的特徴の有無がどのように判断されているかについて理解することが重要である。

そこで今回、中国審査実務において技術三要素及び技術的特徴の有無が具体的にどのように判断されているかについて把握するため、審決事例の調査を行った。

目次

- I. はじめに
- II. 特許要件
- III. 調査目的・事例選定
- IV. 審決事例紹介
- V. まとめ

I. はじめに

これまで、ソフトウェア委員会では、その活動の一部として、外国での CS 関連発明に関する実務についての調査・研究を行ってきた。

平成 24 年度のソフトウェア委員会第 3 部会では、実際に中国で許可されたクレームを他国での許可クレームと比較するなどして、中国の審査実務の現状について調査を行った。平成 24 年度の調査の結果としては、中国における CS 関連発明に対する特許要件（審査レベル）は他国に比較して厳しいとは必ずしも言えないという結果になった。しかしながら、平成 24 年度の調査においては主として、許可クレーム、すなわち、実体審査を経てスクリーニングされた許可クレームを比較する手法を採用したため、CS 関連発明に対して、審査過程においてどのようなオフィスアク

ションが発せられているのか、また、復審（拒絶査定不服審判）において最終的にどのような判断がなれているのか、といった点については十分に調査することができなかった。

そこで、平成 25 年度のソフトウェア委員会第 3 部会では、平成 24 年度に引き続き活動として、復審（拒絶査定不服審判）請求が行われた CS 関連発明の出願を抽出し、審査段階における審査官の判断内容及び審判段階における審判官の判断内容を調査することにより、中国における CS 関連発明の実務上の取り扱い状況の把握を行った。

II. 特許要件

1. 専利法第 2 条第 2 項

中国専利法（以下、「専利法」と記載する。）第 2 条第 2 項において「発明」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」と定義されており、技術方案か否かをどのように判断するかが問題となる。

「技術方案」の定義は審査指南第 2 部分第一章に示されている。ここでは「技術方案とは解決しようとする

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手段の集合」と定義されている。また「技術的問題を解決することによって、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2条2項に規定された客体に該当しない」とされている。

つまり、技術方案か否かは、原則として技術的問題、技術的手段、技術的効果の3つの要素（本稿では「技術三要素」と称する）で判断される。

このことはCS関連発明についても同様であり、審査指南⁽¹⁾第2部分第九章「コンピュータプログラムに関わる発明専利出願の審査に関する若干規定」において、「もし、コンピュータプログラムに係わ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効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項でいう技術方案に該当し、専利保護の客体に該当する。」との記載がされている。

また、審査指南第2部分第九章にはさらに、専利法第2条第2項でいう技術方案に該当する解決案の類型として、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、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、コンピュータシステムの内部性能改良を目的としたプログラムの3つの類型が挙げられている。

2. 専利法第25条第1項第2号

また専利法はクレームされた主題が法定された不特許事由に該当しないことも求めている。専利法第25条第1項各号は、特許権（専利権）を受けることができない対象（不特許事由）を列挙している。これらの不特許事由のうち、CS関連発明には、同2号の「知的活動の法則と方法」が関連する。

「知的活動の法則と方法」の定義も審査指南第2部分第一章に示されている。そこでは、「知的活動の法則と方法は人の思考、表現、判断と記憶を指導する法則と方法」であり、「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、技術的効果も生じないため、技術方案にならない」とされている。

一方で、「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、知的活動の法則と方法ではないので、専利法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」とも示されている。

すなわち、技術的特徴は、クレームされた主題が知的活動の法則と方法に該当するか否かの判断基準の一つとして考えられている。

Ⅲ. 調査目的・事例選定

1. 調査目的

すでに述べたように、中国においてCS関連発明としてクレームされた主題が技術方案に当たるかについては、技術三要素で判断される。また「知的活動の法則と方法」として不特許事由に該当するかについては、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となる。

従って、中国専利出願において発明成立性要件を満たし、不特許事由に該当しないようにするためには、審査・審判において技術三要素や技術的特徴の有無の判断がどのように判断されているかについて理解することが重要である。

そこで今回、中国の審査・審判実務においてCS関連発明についての発明成立性要件、不特許事由の判断において、技術三要素及び技術的特徴の有無が具体的にどのように判断されているかについて把握するため、審決事例の調査を行った。

2. 事例選定

中国専利復審委員会は審決データベース⁽²⁾において審決文を公開している。今回の調査ではこのデータベースを利用して調査対象の事例を選定した。事例選定は以下の通りである。

まず専利法第25条第1項第2号について争われており、且つ、筆頭IPCがG06Fである事例106件を抽出した。この106件及び追加で抽出した数件⁽³⁾の内容を確認し、技術三要素の判断のされ方を理解する上で参考となりうると当部会で判断した案件を9件ピックアップした。

選定に当たっては、事例をコンピュータプログラムに関する類型（以下、類型1）、アルゴリズム・計算方法に関する類型（以下、類型2）、ビジネス方法に関する

る類型（以下、類型3）、コンピュータゲームに関する類型（以下、類型4）の4つの類型に区別し、類型1について3件、類型2～4について各2件を選定した。

類型1については、前述した、審査指南に記載の技術方案に該当する解決案の3つの類型に該当若しくは関係すると思われる案件を選定した。

また類型2～4については、審決結果が請求認容と請求棄却の案件を1件ずつ選定した。

IV. 審決事例紹介

上記のように選定した9件の事例について紹介する。本事例が技術三要素、技術的特徴の有無の判断のされ方の理解の一助になれば幸いである。なお、各事例の説明の先頭に当該事例の位置付けを示しているの参照されたい。

表1：紹介事例の概要

事例番号	審決番号	類型	審決
1	FS9628号	類型1	認容
2	FS13761号	類型1	認容
3	FS43054号	類型1	認容
4	FS14361号	類型2	差戻
5	FS34548号	類型2	棄却
6	FS8662号	類型3	差戻
7	FS12097号	類型3	棄却
8	FS53563号	類型4	認容
9	FS13395号	類型4	棄却

1. 復審決定第9628号（事例1）

～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～

(1) 事件の経緯

台湾の仁宝電脳（Compal Electronics Inc）が2001年1月17日に中国知識産権局に出願し（出願番号01101282.X）、2003年11月28日に審査部門により本願は、専利法第25条第1項第2号に規定する不特許範囲に該当するとして拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は2004年2月20日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲及び明細書の補正を行った。

専利復審委員会は、2005年10月21日、審判請求時の補正が出願当初の特許請求の範囲及び明細書に記載した内容を超えているため、専利法第33条の要件を満

たさない旨の通知をした。これに対して、出願人は、2005年12月5日に、特許請求の範囲及び明細書の補正をした。その結果、専利復審委員会は、専利法第33条の問題は解消、補正後の請求項1-11は、専利法第25条第1項第2号に記載する精神的活動の規則及び方法に該当しないとして、2006年12月11日、拒絶査定を取り消す審決をなした。

(2) 発明の概要

本出願においては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。

(3) 審判中になされた補正後の特許請求の範囲

請求項1及び6が独立請求である。ここでは請求項1について説明を行う。下記請求項1において、下線部の記載は、拒絶査定時には存在していたが、審判請求時の補正で削除され、審判において、専利法第33条違反が通知されたため、再び追加された部分である。

【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、
 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。

(4) 審査時の判断

審査部門は、請求項1及び6における「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。

(5) 審判請求時の補正

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。

(6) 審判時の補正内容

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。

(7) 審判時の判断

復審委員会は、補正により専利法第33条の問題は解消したと判断した。専利法第25条第1項第2号については、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。

(8) 考察

本ケースは、請求項に、精神的活動の規則又は方法と、技術的特徴の双方が含まれており、全体として精神的活動の規則及び方法ではないと言えるため、専利法第25条第1項第2号による不特許事由に該当しないと判断された事例である。このように、請求項の一部に「技術的特徴」があれば、残りの部分が精神的活動の規則や方法に向けられていても、全体としては「技術法案」であると認められる可能性がある点は、実務上留意すべき点である。

また、本ケースでは、明細書及び図面の実施形態に基づいて、請求項における「選択システム」及び「変換システム」が、単なる精神的活動の規則や方法ではないと判断されている。そのため、明細書及び図面で開示する実施形態も、請求項の構成要素が技術的特徴を有するか否かの判断に影響を及ぼし得る点も、実務上留意すべきと言える。

2. 復審決定第13761号（事例2）

～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～

(1) 事件の経緯

ヒューレットパッカード社が2003年7月4日に中国知識産権局に発明専利出願を行い(出願番号03154624.2)、その後、専利法第25条第1項第2号違反を理由とする拒絶理由通知がなされ、出願人は特許請求の範囲を補正したが、2007年11月9日、拒絶査定となった。

出願人はこれを不服とし、2008年2月20日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、2008年6月18日、専利法第25条第1項第2号違反による拒絶査定を取り消し、審査段階に差し戻す審決をなした。

(2) 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だが、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。

(3) 審査時の特許請求の範囲

請求項1が独立請求項であり、専利法第25条第1項第2号違反の拒絶理由を有すると判断されている。

下記の請求項は、最初の拒絶理由通知に応答して出願人が補正した請求項1である(請求項2-33は従属項であるため省略)。

【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。

(4) 審査時の判断

審査官は、「請求項1-33に係る方法は、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。

(5) 審判時の特許請求の範囲

同上

(6) 審判時の判断

復審委員会は、補正後の請求項1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、技術的效果がある。」

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相当であると判断した。

(7) 考察

審査段階では、人工的に作られた文書を解析する方法は人為的な取り決めであると判断されているが、審判では、「データ収集効率を向上させ、結果として精度の高い比較分析を可能にする」という技術的課題を、技術的手段によって解決するものと認定され、発明成立性が認められた。

審査段階では、特定のデータ構造やファイルフォーマットにアクセスし、処理する方法を「人為的な取り決め」とし、その方法に技術的な特徴があるにもかかわらず「単なる精神的活動」としていることから、本発明の技術的特徴を十分に理解してもらえなかったことがうかがえる。

無用な拒絶を避けるためにも、発明の課題と効果を技術的な観点から明細書中で明確に述べておくことが重要ではないかと考える。

3. 復審決定第43054号（事例3）

～コンピュータシステムの内部性能改良を目的としたプログラムに関連する事例～

(1) 事件の経緯

米国のマイクロソフト社が2006年1月18日に中国知識産権局に発明専利出願（出願番号200610005450.5）を行い、2009年10月16日に審査部門により専利法第25条第1項第2号及び第2条第2項違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は2010年1月27日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、技術三要素を満たすとして、2012年6月6日、専利法第25条第1項第2号及び第2条第2項違反の拒絶査定を取り消す審決をなした。

(2) 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

(3) 審査時の特許請求の範囲

請求項1及び10が独立請求項であり、いずれも専利法第25条第1項第2号及び第2条第2項違反の拒絶理由を有すると判断されている。ここでは請求項10について説明を行う。

【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。

(4) 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。

(5) 審判時の特許請求の範囲

出願人は2010年1月27日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。審判では補正後の特許請求の範囲に基づいて判断がなされた。

【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。

(6) 審判時の補正内容

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とシステムメモリが含まれること」、「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が明確にされている。

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が明確にされている。

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ている。

(7) 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。

(8) 考察

本発明は本来、オブジェクト指向言語の使用により、コンピュータシステムの拡張容易性という課題を達成し、コンピュータによる処理効率の改善という結果が得られるため技術三要素が認められうる案件であったと考える。

しかし、当初請求項では、技術的手段が明確に記載されていなかったため、単なる精神的活動のルールや方法に該当するとして拒絶されたものと考えられる。

補正によりプロセッサの追加、オブジェクト指向言語の使用が明確になり、技術的手段が明確となった結

果、上記の技術三要素がそろい、発明成立性が認められたと考えられる。

なお、審査指南第2部分九章に、「コンピュータプログラムに係わる解決案にコンピュータハードウェアの変更を含めることは必須ではない」旨が記載されていることを踏まえるとオブジェクト指向言語の使用を明確にする補正のみでも発明成立性が認められる可能性はあったと思われる。

4. 復審決定第14361号（事例4）

～アルゴリズム関連発明で技術的特徴が認められた事例～

（1）事件の経緯

南京大学が2004年11月24日に中国知識産権局に発明専利出願を行い（出願番号200410065579.6）、その後、専利法第25条第1項第2号違反を理由とする拒絶理由通知が二度にわたってなされ、出願人は特許請求の範囲を補正したが、同8月31日、拒絶査定となった。

出願人はこれを不服とし、2007年9月13日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、2008年8月25日、専利法第25条第1項第2号違反による拒絶査定を取り消し、審査段階に差し戻す審決をなした。

（2）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である。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。

（3）審査時の特許請求の範囲

請求項1が独立請求項であり、専利法第25条第1項第2号違反の拒絶理由を有すると判断されている。

下記の請求項は、審査段階での拒絶理由通知に応答して出願人が補正した請求項1である（請求項2は従属項であるため省略）。

【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定する方法であって、

（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。

（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。

（5）審判時の特許請求の範囲

同上

（6）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。

（7）考察

中国では、クレームに含まれるものが単なる数学的

計算方法（またはアルゴリズム）のみである場合、精神的活動を表したものとされ、基本的に特許の保護対象とはならない。一方で、クレーム全体として技術的な特徴がある場合は、本件のように保護対象になりうると判断される。

本件クレームは、一見アルゴリズムで構成されているようにも思えるが、結果として、従来得られなかった信号周期を取得できるという効果を生んでいるため、技術的特徴を有すると認められたものと考えられる。

なお、本件審決では、技術三要素は判断されていないが、差し戻し後の審査において特許が付与されている。

5. 復審決定第 34548 号（事例 5）

～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～

（1）事件の経緯

中国の中国科学院計算技術研究所が 2007 年 12 月 14 日に中国知識産権局に発明専利出願（出願番号 200710179851.X）を行い、2010 年 3 月 18 日に審査部門により専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は 2010 年 7 月 2 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反の拒絶査定を維持する審決をなした。

（2）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。

（3）審査時の特許請求の範囲

請求項 1 及び 5 が独立請求項であり、いずれも専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反の拒絶理由を有すると判断されている。ここでは請求項 1 について説明を行う。

【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む、

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、

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

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。

（4）審査時の判断

審査官は、請求項 1 に記載の発明は、実質的には純粋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。

（5）審判時の特許請求の範囲

出願人は 2010 年 7 月 2 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。審判では補正後の特許請求の範囲に基づいて判断がなされた。

【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、

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

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。

(6) 審判時の補正内容

審判段階での補正は、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、冒頭に「地理情報システム (GIS) に応用される、」という一文を追加するものであった。

(7) 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 の分野において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。

(8) 考察

復審請求時、出願人は、「GIS の分野の当業者であれば、公式 1 内の変数 x_1, x_2, \dots 及び関数 f の物理的意味を理解することができるため、物理的意味について請

求項に更なる追記等を行う必要はない。従来、GIS の分野ではイベントポイント (事件点) が線上にあるか否かを保証することができないため、地理情報の正確性という点において技術的な問題があったが、本発明を適用することにより、この問題が解決される。本発明は自然法則を利用しており、技術的課題を解決するための明確な技術的効果が得られるものである。」と主張していたが、最終的には、GIS 分野における変数 x_1, x_2, \dots 及び関数 f の物理的意味ないし物理的意義が十分に表現されていなかったために不特許客体として判断されたと考えられる。

復審請求時の補正は「地理情報システム (GIS) に応用される」という限定を加えたのみであったが、前置審査の段階で審査官は「請求項 1 に「GIS 用の」と追加されたが、依然として通常用いられる誤差計算方法に過ぎず、また、特段 GIS 分野に特化したものでもない」という趣旨の意見を述べているようにこの補正のみでは変数及び関数の意義が不明確のままであり、拒絶査定を覆すのは困難であったと考えられる。拒絶査定を覆すためには、少なくとも GIS 分野における変数 x_1, x_2, \dots 及び関数 f の具体的意味ないし具体的意義を表現する補正を併せて行う必要があったと思われる。

6. 復審決定第 8662 号 (事例 6)

～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～

(1) 事件の経緯

日本の (株) 電通が「2001 年 10 月 11 日」に中国知識産権局に発明専利出願 (出願番号 2001813717.2) を行った。2004 年 4 月 9 日に、審査部門により最初の拒絶理由 (専利法 25 条第 1 項第 2 号) があり、2004 年 10 月 14 日に、出願人は、補正で請求項 8~14 を削除し、請求項 1~7 とし、意見書を提出したが、2004 年 12 月 10 日に専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は 2005 年 3 月 24 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、専利法第 25 条第 1 項第 2 号に対応する審査指南の規定を充足していないとして、2006 年 5 月 8 日、専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反の拒絶査定を取り消す審決をなした。

(2) 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。

(3) 審査時の特許請求の範囲

出願時は、独立請求項1と、これに従属する請求項2～7及び独立請求項8と、これに従属する請求項9～14があったが、出願人は、審査官による最初の拒絶理由に対する応答時に請求項8～請求項14を削除している。その後、残った請求項1～請求項7は、専利法第25条第1項第2号違反の拒絶理由を有すると判断されている。ここでは請求項1についてのみ説明を行う。

【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。

(4) 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。

(5) 審判時の特許請求の範囲

出願人は2005年3月24日に専利復審委員会へ拒絶

査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。審判では補正後の特許請求の範囲に基づいて判断がなされた。

【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。

(6) 審判時の補正内容

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。

(7) 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。

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。

(8) 考察

精神活動の規則及び方法か否かについては、審査指南に従い、個々の構成が精神活動の規則及び方法であるか否かを公知例との関係で検討する必要があるとした判断が示されており、ビジネスモデル関連発明を出願する場合の一つの参考となる判断と思われる。

この審決で引用している審査指南は 2001 年改正(2006 年改正前)であり、その審査指南には、「(i) 当該発明の従来技術に対する貢献が、思想活動の規則及び方法の部分のみにあれば、特許権を付与することはできない」が、「(ii) 当該発明の従来技術に対する貢献が、思想活動の規則及び方法の部分にあるものでない場合又はその部分のみでない場合は、当該発明に対し専利法第 25 条第 1 項第 2 号に従って、特許権の付与を拒絶することはできない」と記載され、専利法 25 条第 1 項 2 号の判断要素に従来技術との対比が持ち込こまれていた。そして本事例では審査において、上述の審査指南に従って、従来技術との対比を具体的に行っていない点が指摘された。

審査指南の上述の記載は 2006 年審査指南では、「・・・一つの請求項を限定する全ての内容において、思想活動の規則及び方法でも技術特徴が含まれていれば、この請求項は、全体として見れば思想活動の規則と方法ではなく、専利法第 25 条の不特許事由に該当せず特許権を付与できる可能性を否定してはならない」と変更され、その後の 2010 年改正の審査指南でも同様の内容となっており、現在の審査指南では専利法 25 条第 1 項 2 号の判断要素に従来技術の対比が関与

するか否かは明らかではなくなった。

なお、本件出願は、差し戻し後の再審査で、拒絶理由が通知されたが、出願人が応答しなかったため、取り下げ擬制とされている。

7. 復審決定第 12097 号 (事例 7)

～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～

(1) 事件の経緯

日本のウェブマネー社が 2001 年 10 月 10 日に中国知識産権局に発明専利出願(出願番号 2001142415)を行い、2004 年 6 月 4 日に審査部門により専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は 2006 年 9 月 20 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判を請求するとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、専利法第 25 条第 1 項第 2 号違反には該当しないが、新たな技術方案ではないから専利法実施細則第 2 条 1 項(2009 年専利実施細則改正前)の要件を満たさないと判断して請求を棄却した。なお、専利実施細則第 2 条第 1 項は 2009 年専利実施細則改正により専利法 2 条に取込まれた。

(2) 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。

(3) 審査時の特許請求の範囲

【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、
 (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。

(4) 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。

(5) 審判時の特許請求の範囲

出願人は2006年9月20日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。審判では補正後の特許請求の範囲に基づいて判断がなされた。

【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、

(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。

(6) 審判時の補正内容

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ている。

(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専利法実施細則第2条第1項の要件を満たさないと判断して請求を棄却した。

(8) 考察

精神的活動のルールや方法に該当していたとしても直ちに第 25 条 1 項 2 号違反とされるのではなく、技術的特徴を備えていれば特許を付与されうるとの判断基準を示した点で注目すべき事件であるが、最終的には、本件システムは単に公知の方法を用いたに過ぎないとして特許されなかった。

従って、ビジネス方法に関する CS 関連発明であっても、技術的手段を明確にすることで技術三要素が認められ特許され得ると考えられるが、発明成立性の判断の段階で従来技術との比較を取り入れて判断されるため、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すべきである。

8. 復審決定第 53563 号 (事例 8)

～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～

(1) 事件の経緯

日本のコナミデジタルエンターテイメント社が 2008 年 2 月 4 日に中国知識産権局に発明専利出願 (出願番号 200880009400.1) を行い、2012 年 9 月 28 日に専利法実施細則第 2 条第 1 項違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は 2012 年 12 月 17 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、技術三要素を満たすとして、2013 年 5 月 22 日、専利法実施細則第 2 条第 1 項違反の拒絶査定を取り消す審決をなした。

(2) 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。

(3) 審査時の特許請求の範囲

【請求項 1】

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、

(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。

(4) 審査時の判断

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が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く、また唯一の改良は人為的なステータス更新のルールに関し、ゲーム設計者の主観的判断に依存し、自然法則を充たす技術的手段は使用されておらず、解決方法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ので専利法の保護対象である技術方案に当たらないと判断した。

(5) 審判時の特許請求の範囲

出願人は2012年12月17日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。審判では補正後の特許請求の範囲に基づいて判断がなされた。

【請求項1】(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、

(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。

(6) 審判時の補正内容

補正により下線部が追加された。

(7) 審判時の判断

復審委員会は、補正後の請求項 10 は、技術三要件を満たすと判断した。すなわち、サーバの負荷軽減とゲームにおける高速情報転送を技術的課題と、ゲーム中でランキングに使用される得点分布テーブルの積算とその記憶を技術的手段と、サーバ負荷を軽減しつつゲームランキングを更新することを技術的効果と認めたと考えられる。

(8) 考察

ゲーム関連発明は、他の分野に比べて技術三要素が認められにくい。本願はゲームそのものに関する発明ではなく、サーバ・クライアントシステムによって実現されるオンラインゲームにおいて、システムの負荷を軽減するという目的と、そのために得点分布テーブルを用いた点が技術的と評価されたと考えられる。

9. 復審決定第 13395 号 (事例 9)

～コンピュータゲーム関連発明で課題が技術的でないと判断された事例～

(1) 事件の経緯

ソニー株式会社が 1996 年 1 月 30 日に中国知識産権局に発明専出願 (出願番号 96111020.1) を行い、2003 年 1 月 10 日に審査部門により専利法第 22 条第 3 項違反を理由とする拒絶査定がなされた。

これに対し出願人は 2003 年 4 月 7 日に専利復審委員会へ拒絶査定不服審判請求を行うとともに特許請求の範囲の補正を行った。

専利復審委員会は補正後の特許請求の範囲に基づき審理を行った結果、2008 年 5 月 16 日、専利法実施細則第 2 条第 1 項違反を理由に拒絶査定を維持した。

(2) 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。

(3) 審査時の特許請求の範囲

【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。

(4) 審査時の判断

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

(5) 審判時の特許請求の範囲

審判中、二度の補正が行われた。以下に示すのは 2007 年 12 月 19 日に行われた二度目の補正後の特許請求の範囲である。

【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。

(6) 審判時の補正内容

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ている。

(7) 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された。

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、技術的效果も得られず、専利法実施細則 2 条 1 項に違反すると判断された。

なお専利法 22 条 3 項についての判断は示されていない。

(8) 考察

出願人は審判中、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、について技術性を訴求していたようだが、ゲーム中に広告データを更新することは技術方案ではなく、技術的問題を解決するものではないと判断された。

技術方案でないと判断された一因として、明細書中の本発明の動機に関する記載において、ゲームソフトを通じた広告収入を強調したことが挙げられると考えられる。審決決定文においてもその点を指摘して、本発明の目的及び効果は商業上のものであり、技術的なものではないと指摘されている。

中国出願においては、商業上のメリットなどの非技術的な目的や効果の記載は極力を控えるべきであり、あくまで技術的な観点から発明の目的及び効果を記載していくことを徹底すべきと考える。

V. まとめ

今回、中国の審査・審判実務において CS 関連発明についての発明成立性要件、不特許事由の判断において、技術三要素及び技術的特徴の有無が具体的にどのように判断されているかについて把握するため、審決

事例の調査を行った。

類型 1 のケースは審査指南で挙げられている専利法第 2 条第 2 項でいう技術方案に該当する解決案の 3 つの類型に近いものであった。今回のケースはいずれも審決が認容されており、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ようにも思えた。

これに対して類型 2~4 の事例は、技術三要素の各要素、技術的特徴の有無の判断に特徴があった。

類型 2 は技術的特徴が認められにくい類型であったが、2 つの事例では技術的特徴の有無の判断に差異があった。事例 4 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。発明が単なる精神的活動であると判断されないためには、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は、その意味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。

類型 3 は公知技術との対比結果が専利法第 25 条第 1 項 2 号の判断要素とされている点が特徴的である。ビジネス方法の発明については、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すべきである。

類型 4 のゲーム関連発明は、技術三要素が認められにくい分野の一つであるといえる。特に課題の技術性が問題となることが多い。基本的には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、保護されるには課題に何らかの技術性が求められる。

注

- (1) JETRO の Web サイトから入手できる日本語訳を参考にした (http://www.jetro-pkip.org/html/ztshow_BID_20100622_1059.html)
- (2) 本稿の執筆時点では、中国国家知識産権局専利復審委員会の Web サイトから審決文を閲覧可能である (http://app.sipo-reexam.gov.cn/reexam_out/searchdoc/search.jsp)
- (3) 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場合が少なかったため、専利法 2 条 2 項も対象に含めて、追加抽出を行った

(原稿受領 2014. 8. 6)