

コンピュータソフトウェア関連発明審査基準の改訂
～改訂のポイント～

2015年9月24日
河野特許事務所
弁理士 河野英仁

1.概要

2015年9月16日特許庁は改訂「特許・実用新案審査基準」を公表した。現行審査基準「第Ⅶ部 特定技術分野の審査基準」第1章の「コンピュータ・ソフトウェア関連発明」の審査基準は、ハンドブック(附属書B第1章)に移行された。

本稿では、コンピュータソフトウェア審査基準(以下、CS審査基準)の変更点について解説する。

なお、改訂審査基準は2015年10月1日以降の審査に適用される。

2.実施可能要件(特許法第36条第4項第1号)

(1) 変更内容

発明の詳細な説明の記載が、実施可能要件違反となる例が追加された(CS審査基準1.1.1.1)。

(2) 請求項は機能を含む事項により特定されているが、発明の詳細な説明には、請求項に係る発明の機能を実現する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り、しかもそれらが出願時の技術常識に基づいても当業者が理解できないため、請求項に係る発明を実施できない場合

追加例3:

将来の為替の変動を予測する為替変動予測システムにおいて、請求項には、「...手段と、...手段と、時系列の為替データに基づいて予測為替を算出する算出手段と、経済専門家からの為替変動分析結果をゲーム理論から導かれる数理的評価手法に基づいて前記予測為替に重み付けする重み付け手段と、前記重み付けされた予測為替を表示する手段と、を備える為替変動予測システム。」と記載されている。一方、発明の詳細な説明には、「予測為替の算出」→「経済専門家からの分析結果をゲーム理論に基づいて重み付け」→「重み付けを加味した予測為替の表示」といった、各機能手段を概略的に表したフローチャートしか記載されていない。このため、発明の詳細な説明の記載だけでは、ゲーム理論の理論内容を表現した数式、前記ゲーム理論から導かれる数理的評価手法を

反映した数式及びこれらの数式を実現するためのソフトウェアが不明確であり、しかもそれが出願時の技術常識に基づいても当業者が理解できない。

また、分析結果を重み付けする際に用いるゲーム理論から導かれる数理的評価手法は、前提条件や個人の行動パターンなどの構成要素をどのように評価するかに大きく依存することがよく知られていることである。したがって、仮に当業者が為替変動を予測するために用いられるゲーム理論を出願時の技術常識に基づいて理解することができるとしても、依然として数理的評価手法を反映した数式及び当該数式を実現するためのソフトウェアが不明確であり、しかもそれが出願時の技術常識に基づいても当業者が理解できない。

よって、当業者が請求項に係る発明を実施できない場合に該当する。

(2) コメント

発明のポイントとなる処理、当該発明特有の処理については、当業者がプログラミングすることができるよう発明の詳細な説明に具体的なアルゴリズムを丁寧に記載するよう心がける必要がある。一般的にはフローチャート、DB レイアウト、画面例等を用いて明細書を記載する。技術的に理解できない点については、発明者に技術資料の提供を求める。開発に忙しい発明者に程よく資料の提出を求め、かつ、実施可能要件を満たす記載テクニックが必要とされる。

3. プログラム製品と明確性要件

(1) 変更内容

請求項のカテゴリーとして「プログラム製品」または「プログラムプロダクト」と記載した場合の取り扱いについて追加された(CS 審査基準 1.2.1.2)。

「プログラム製品」又は「プログラムプロダクト」という用語は、以下の(a)から(c)のいずれを意味しているのかが明確ではなく、意味の範囲が明確でない用語である。

- (a) 「プログラム」自体
- (b) 「プログラムが記録された記録媒体」
- (c) 「プログラムが読み込まれたコンピュータシステム」などのプログラムが読み込まれたシステム

したがって、「プログラム製品」又は「プログラムプロダクト」として特許請求された場合は、明確性要件違反となる。ただし、発明の詳細な説明を参酌することにより、発明の範囲が明確に把握される場合は、この限りではない。

(「プログラム製品」が許される例)

例：コンピュータに手順 a、手順 b、手順 c、...を実行させるためのコンピュータ・プログラムを記録したプログラム製品。

(発明の詳細な説明)

発明の詳細な説明には、プログラム製品は、コンピュータ・プログラムが記録されたコンピュータが読み取り可能な媒体であると記載されている。

(説明)

発明の詳細な説明に「プログラム製品は、コンピュータ・プログラムが記録されたコンピュータが読み取り可能な媒体である」と記載されており、請求項の「プログラム製品」が「コンピュータが読み取り可能な媒体」であることが明確に把握できるため、発明は明確である。

(2) コメント

実務上は「プログラム」の記載を用いることが多く、「プログラム製品」をクレームのカテゴリーとして記載することは少ない。権利行使上「プログラム」クレームの方が活用し易く、また不明確との拒絶を受けるリスクも「プログラム製品」と比較すれば少ないからである。

4. 「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」の判断

(1) 変更内容

ソフトウェア関連発明特有の要件として、請求項のソフトウェア処理が、ハードウェア資源を用いて具体的に実現されていることが必要とされる。当該判断を行う際の留意事項について若干の変更がなされた(CS 審査基準 2.1.1.2)。

(留意事項)

(i) 審査官は、「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」か否かを判断する際、請求項の一部の記載にとらわれず、請求項全体の記載に基づいて判断する。特に、「具体的手段又は具体的手順」は、請求項に記載された個々の手段又は手順のみならず、複数の手段又は手順により全体として実現され得るものである点に留意する。

(iii) 請求項に「コンピュータ(情報処理装置)」、「CPU(演算手段)」、「メモリ(記憶手段)」等のハードウェア資源が記載されていても「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、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又は具体的手順」が記載されていない場合は、請求項に係る発明は、「自然法則を利用した技術的思想の創作」に該当しないことに審査官は留意する。

単にハードウェア資源が記載されているだけでは、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ているとはいえず、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たものとはいえないからである。

(vi) ビジネス方法に関連するソフトウェア関連発明は、ビジネス方法に特徴があるか否かという観点ではなく、当該発明が利用する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かによって、「自然法則を利用した技術的思想の創作」に該当するか否かが判断されることに審査官は留意する。

(2) コメント

(iii)に記載の通り、ハードウェア資源を用いた記載が必要とされる。しかしながら、あまりに詳細にハードウェアを請求項に記載しすぎるのも禁物である。イ号製品が請求項に記載したハードウェアとは異なるハードウェアによりソフトウェア処理を実行する可能性もあることから、特許要件を満たす最低限のハードウェアの記載とすることが好ましい。

5. ソフトウェア化、コンピュータ化と進歩性

(1) 変更内容

進歩性の基本的な考え方(審査基準 2.2.3.1)に、従来技術をソフトウェア化、コンピュータ化した場合の、進歩性判断及び事例が追加された。

(4) 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。審査官は、これらのコンピュータ技術の分野で知られていた一般的課題を踏まえた上で、進歩性を判断する。

例：

請求項には、音響再生装置として、A 手段と、B 手段と、表示画面に GUI で表示されるボリュームバーからなる音量調節手段とを備えることを特徴とする音響再生装置が記載されており、引用発明には、A 手段と、B 手段と、ジョグダイヤルからなる音量調節手段とを備えた再生装置が記載されている。ここで、GUI を利用して、表示画面を見ながら誰でも簡単に入力操作を行えるようにすることは、コンピュータ技術に共通な一般課題である。そして、当該課題を考慮して、引用発明の再生装置の音量調節手段を、周知の GUI で表示されるボリュームバーに置き換えることは、当業者の通常の創作能力の発揮に当たる。したがって、請求項に係る発明の進歩性は否定される。

(2) コメント

人手で行っていたものを単にコンピュータ化、電子化しただけでは進歩性が認められにくい。実務上は、コンピュータ化、電子化に伴い新たに工夫した点、人手では解決し得なかった処理を盛り込むことで進歩性を主張していくこととなる。出願時の発明発掘会議でどこまで追加のアイデアを盛り込むことができるかが勝負となる。

6. 発明該当性に関する事例 2-5

(1) 追加内容

オンラインゲームに関する発明の該当性についての例が追加された。

【請求項 1】

複数のプレイヤーが複数のプレイエリアに分かれてプレイするゲームを進行させる方法であって、

前記複数のプレイヤーのそれぞれに前記複数のプレイエリアのいずれかを選択させる選択ステップと、

前記複数のプレイヤーからの指示に応じて、当該複数のプレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリア上でゲームを進行させる進行ステップと、

前記複数のプレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリアのゲームに、当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアを選択した他のプレイヤーによるゲームの進行状況を反映させる反映ステップと、
を有することを特徴とするゲーム方法。

【結論 1】 「発明」に該当しない。

【請求項 2】

複数のプレイヤーが複数のプレイエリアに分かれてプレイするゲームを進行させるコンピュータ上で実現されるゲーム方法であって、

前記複数のプレイヤーのそれぞれに前記複数のプレイエリアのいずれかを選択させる選択ステップと、

前記複数のプレイヤーからの指示に応じて、当該複数のプレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリア上でゲームを進行させる進行ステップと、

前記複数のプレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリアのゲームに、当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアを選択した他のプレイヤーによるゲームの進行状況を反映させる反映ステップと、
を有することを特徴とするゲーム方法。

【結論 2】 「発明」に該当しない。

【請求項 3】

1 つのゲーム空間を構成する複数のプレイエリアのそれぞれについて、各プレイエリアにおけるゲームの進行状況を管理する個別プレイエリアテーブル、当該ゲーム空間における各プレイエリアの配置情報、及びプレイヤに選択されたプレイエリアに関連付けて当該プレイヤを識別する識別情報を記憶する記憶部を備え、

複数のプレイヤが前記複数のプレイエリアに分かれて同時にプレイするゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、前記コンピュータが、

前記複数のプレイヤのそれぞれに前記複数のプレイエリアのいずれかを選択させる選択ステップと、

各プレイヤの前記識別情報及び当該各プレイヤからの指示に基づき、当該各プレイヤのそれぞれが選択したプレイエリア上でゲームを進行させ、前記個別プレイエリアテーブルを更新する進行ステップと、

前記個別プレイエリアテーブル及び前記配置情報を参照することにより、前記複数のプレイヤのそれぞれが選択したプレイエリアの表示に、選択した当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアの他のプレイヤによるゲームの進行状況を、当該プレイエリアと当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアとの配置関係に基づいて反映させる反映ステップと、を実行することを特徴とするコンピュータの制御方法。

【結論 3】 「発明」に該当する。

発明の詳細な説明

【技術分野】

本発明は、コンピュータを用いたゲーム方法に関する。

【背景技術】

複数のプレイヤが通信ネットワークを介して参加可能なゲームシステムにおいて、プレイヤ同士が、対戦、協力可能なものが知られている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

同じゲーム空間全体で多くのプレイヤをプレイ可能にするためには、ゲーム空間を小さなプレイエリアの組合せにより構成し、複数のプレイヤに互いに異なるプレイエリア上でプレイさせることが考えられる。しかしながら、この場合には、各プレイヤが1つの限られたプレイエリアを攻略することになるため、互いに異なるプレイエリア上にいるプレイヤ同士が連携してゲームを進めることはできず、同じゲームをプレイしているという一体感も得られない。

【発明の効果】

本発明に係るゲーム方法によれば、複数のプレイエリア上に分かれて同時にプレイし

ている複数のプレイヤー同士が一体感をもって互いに連携することができるゲームを実現可能である。

【発明を実施するための形態】

携帯端末は、プレイヤーによる操作を受け付ける。また、サーバは、複数のプレイヤーが各自の携帯端末上でプレイしているゲームの進行を制御する。携帯端末とサーバは、通信ネットワークを介して相互に接続される。

携帯端末は、端末通信部と、端末記憶部と、操作部と、表示部と、端末処理部とを備える。

端末記憶部は、例えば半導体メモリ装置を備える。端末記憶部は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果を表示するゲームプログラム等を記憶する。また、端末記憶部は、データとして、携帯端末を識別するための端末 ID、プレイヤーを識別するためのプレイヤー ID、全体プレイエリアを管理する全体プレイエリアテーブル、全体プレイエリアを構成する各個別プレイエリアを管理する個別プレイエリアごとの個別プレイエリアテーブル、プレイヤーが使用する味方の兵士等を管理する兵士テーブル、敵キャラクタ及び味方の兵士等のオブジェクトに係る画像データ、映像データ等を記憶する。

全体プレイエリアテーブルには、全体プレイエリアを構成する各個別プレイエリアについて、その個別プレイエリアを識別するための個別プレイエリア ID、画像データのファイル名、全体プレイエリア上における配置位置、攻略の難易度を示すレベル、プレイ中のプレイヤーのプレイヤー ID、その個別プレイエリアがすでに攻略されたか否か等が記憶される。

プレイヤーの携帯端末に表示される個別プレイエリアのプレイヤーのゲーム進行画面では、上方向及び左右方向の戦況表示エリアに砦が表示され、下方向の戦況表示エリアに壊れた砦が表示されている。この場合、例えば、個別プレイエリア A のプレイヤーは、壊れた砦を通じて攻め込むことができる下方向の領域にのみ、兵士を配置可能である。

個別プレイエリア A のプレイヤーがプレイしている間に、他のプレイヤーによって上方向に隣接する個別プレイエリア B が攻略されると、そのことを反映して、個別プレイエリア A のプレイヤーのゲーム進行画面では、上方向の戦況表示エリアにあった砦が、壊れた砦に変化する。これにより、個別プレイエリア A のプレイヤーは、上方向から通じる領域にも、新たに兵士を配置可能になる。

[説明]

・請求項 1 について

請求項 1 には、プレイエリアの選択、プレイエリア上でのゲームの進行及び他のプレイヤーによるゲームの進行状況の反映といった処理ステップが記載されているが、それぞれの処理ステップはゲームの手順を定めたものであって自然法則を利用したものでは

なく、請求項 1 の記載全体としてみれば人為的な取決めにすぎない。

したがって、請求項 1 に係る発明は、「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。

・請求項 2 について

請求項 2 には、コンピュータを用いることが特定されているものの、プレイエリアの選択、プレイエリア上でのゲームの進行及び他のプレイヤーによるゲームの進行状況の反映といった一連の手順を実現するために、コンピュータがいかなる手段を採用するかが具体的に特定されていないため、ソフトウェアとハードウェア資源が協働して他のプレイヤーによるゲームの進行状況を反映させるゲーム方法を実現しているとはいえず、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ない。

したがって、請求項 2 に係る発明は、「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。

・請求項 3 について

請求項 3 に係る発明は、コンピュータが、各プレイエリアにおけるゲームの進行状況を管理する個別プレイエリアテーブル、当該ゲーム空間における各プレイエリアの配置情報、及びプレイヤーに選択されたプレイエリアに関連付けて当該プレイヤーを識別する識別情報を記憶する記憶部を備え、各プレイヤーの前記識別情報及び当該各プレイヤーからの指示に基づき、当該各プレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリア上でゲームを進行させ、前記個別プレイエリアテーブルを更新し、前記個別プレイエリアテーブル及び前記配置情報を参照することにより、前記複数のプレイヤーのそれぞれが選択したプレイエリアの表示に、選択した当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアの他のプレイヤーによるゲームの進行状況を、当該プレイエリアと当該プレイエリアとは異なる他のプレイエリアとの配置関係に基づいて反映させるという、ソフトウェアとハードウェア資源が協働した具体的手段によるものであるから、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。

したがって、請求項 3 に係る発明は、「自然法則を利用した技術的思想の創作」であるから、「発明」に該当する。

(2) コメント

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か否かを理解するのに参考となる事例である。請求項 2 の反映ステップでは処理結果または効果的な記載しかなく、具体的にどのようなハードウェアを用いて反映処理を行うのかが記載されていない。

7. 発明該当性 事例2-6

(1) 変更点

発明の該当性に関し、駒を用いたゲーム装置の事例が追加された。

特許請求の範囲

【請求項1】

相似形を有する大小の駒の数個を大きいものより順次に積み重ねたものを、任意に定めた3個の陣地の1カ所におき、この積み重ねた最上部の駒を1度に1個のみ動かす、かつ、小さい駒の上に大きい駒を乗せないようにして3個の陣地の他の場所に最小移動回数で移動することを競い合う遊戯をコンピュータにより実現したゲーム装置。

【結論1】

「発明」に該当しない。

【請求項2】

3次元コンピュータグラフィックスで表示され、相似形を有する大小の駒の4個を使用して行うゲームの処理をコンピュータに実行させるゲーム装置であって、

4個の駒を大きいものより順次に積み重ねたものを、任意に定めた3個の陣地の1カ所においた初期状態にする初期化手段と、

遊戯者の操作により積み重ねた最上部の駒を1度に1個のみ動かす駒移動手段と、

前記操作により駒を動かした回数を記憶する駒移動回数記憶手段と、

前記1カ所以外の陣地に4個の駒が大きいものより順次に積み重ねられた最終状態であることを判定する判定手段と、

最終状態であると判定された場合に前記駒移動回数記憶手段に記憶された駒移動回数を報知する報知手段と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【結論2】

「発明」に該当する。

発明の詳細な説明の概要

本願のゲーム装置によると、遊戯人数に制約がなく、興味ある頭脳的遊戯を、コンピュータを用いて行うことができる。また、遊戯者が駒移動回数をカウントする必要がなく、ゲーム装置が移動回数を報知してくれる。

[説明]

・請求項1について

請求項1には、「ゲーム装置」というハードウェア資源は一応記載されているものの、

当該ゲーム装置が備える手段が何ら記載されていないため、使用目的に応じた特有の情報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。

そのため、請求項 1 に係るゲーム装置は、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を構築するものではない。

したがって、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ないから、請求項 1 に係るゲーム装置は、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、「発明」に該当しない。

・請求項 2 について

請求項 2 の記載から、遊技者の操作による駒移動を実行し、駒移動の回数を記憶し、駒の積み重ねられた状態を判断し、駒移動回数を報知するという、使用目的に応じた特有の情報演算又は加工が、ゲーム装置が備える初期化手段、駒移動手段等の、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ていると判断できる。

そのため、請求項 2 に係るゲーム装置は、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を構築するものである。

したがって、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から、請求項 2 に係るゲーム装置は、自然法則を利用した技術的思想の創作であり、「発明」に該当する。

(2) コメント

請求項 1 については各処理を実行するハードウェアが全く記載されておらず、法上の発明には該当しないことは明らかである。請求項 2 については駒移動回数を記憶しておき、当該記憶した移動回数を報知する形でクレームされている。報知手段に代えてサイズの異なる駒を陣地へ移動する際の表示部への出力処理をクレームする形態でも法上の「発明」に該当すると思われる。

8. 発明該当性 事例 2-7

(1) 変更点

ビジネス関連発明の発明該当性に関する例として駐車場管理方法の事例が追加された。

特許請求の範囲

【請求項 1】

車両が駐車場の入口を通過する際に、前記車両の車両識別データを取得するステップ

と、

前記車両の駐車場への入庫に関する入庫データを、前記車両識別データに関連付けて記録するステップと、

前記車両識別データに関連付けて記録された前記入庫データを、ユーザの携帯端末へ送信するステップと、
からなる駐車場管理方法。

【結論 1】

「発明」に該当しない。

【請求項 2】

車両検出器が、車両が駐車場の入口を通過する際に、前記車両から車両識別データを取得して、管理機器に送信するステップと、

前記管理機器が、受信した車両識別データに基づいて、前記車両の駐車場への入庫に関する入庫データを生成し、前記入庫データを前記車両識別データに関連付けて入庫データ管理手段に記録するステップと、

前記管理機器が前記車両識別データに関連付けて入庫データ管理手段に記録された入庫データを精算器に送信するステップと、

前記精算器が前記車両識別データに関連付けて記録された前記入庫データをユーザの携帯端末へ送信するステップと、
からなる駐車場管理方法。

【結論 2】

「発明」に該当する。

発明の詳細な説明の概要

従来の駐車場管理においては、管理人が駐車場の入口において、駐車場の利用者が車で来場すると、管理人が車両を識別する情報と入庫時刻とを記載した紙形態の駐車チケットを手交することにより、管理を行っていた。

請求項 1 及び 2 に係る発明の目的は、紙形態の駐車チケットの不要な駐車場管理を実現すると共に、当該管理下において、ユーザが入庫時刻等の駐車情報を確認可能とすることである。

発明の詳細な説明には、以下のステップによる駐車場管理が記載されている。

駐車場の入口に配置された車両検出器が車両を検出すると、当該車両の車載器との間で通信を行い、車載器から車両を識別可能な ID データを受信して、当該車両の入庫時刻とともに管理機器へ送信する。

管理機器で上記 ID データと入庫時刻とを関連付けて記録する。ユーザが携帯電話を駐車場内の精算器に近づけ、携帯電話に記録されている車両の ID データを送信する。精算器は、携帯電話から送信された上記 ID データを管理機器に送信する。

管理機器は送信された ID データを上記記録と照合し、該当する ID データと関連付けられた入庫時刻とを精算器に送信する。精算器はユーザの携帯電話に、入庫時刻を送信する。

[説明]

・請求項 1 について

請求項 1 に係る発明の目的は「紙形態の駐車チケットの不要な駐車場管理を実現すると共に、当該管理下において、ユーザが駐車情報(入庫時刻等)を確認可能とする」というものである。

請求項 1 に係る発明は、「携帯端末」という技術的手段を使用するものであるが、携帯端末は、この目的を達成するための単なる道具として用いられているにすぎず、請求項 1 に係る発明は、全体としてみれば、駐車場管理に関する人為的な取決めそのものである。

したがって、請求項 1 に係る発明は、自然法則を利用していないものに該当するから、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、「発明」に該当しない。

・請求項 2 について

請求項 2 には、「管理機器が車両機器から取得される車両識別データに基づいて入庫データを生成して車両識別データと入庫データを関連付けて記憶すると共に、精算器が前記入庫データをユーザの携帯端末へ送信する」ことが記載されていることから、請求項 2 に係る発明の目的(使用目的)に応じた特有の情報の演算又は加工が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順によって実現されているといえる。そのため、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って使用目的に応じた特有の情報処理システムの動作方法を構築するものである。

したがって、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から、請求項 2 に係る発明は、自然法則を利用した技術的思想の創作であり、「発明」に該当する。

(2) コメント

請求項 1 に関しては下記のように若干ハードウェアを追記すれば「発明」に該当するのではないかと考える。

【請求項 1】

車両が駐車場の入口を通過する際に、前記車両の車両識別データを車両検出器から取得するステップと、

前記車両の駐車場への入庫に関する入庫データを、前記車両識別データに関連付けて記憶部に記録するステップと、

前記車両識別データに関連付けて記録された前記入庫データを、ユーザの携帯端末へ送信するステップと、
からなる駐車場管理方法。

出願時は広い権利範囲取得を目的とすることから、ハードウェアの記載が不十分となることが多い。拒絶理由を受けた場合に、適切に補正することができるように、ソフトウェアによる情報処理を、ハードウェア資源を用いて具体的に実現することができるよう、実施例に丁寧に記載しておくことが必要とされる。

9. データ構造と発明の該当性

(1) 変更点

審査基準 2.1.2 欄に「構造を有するデータ」及び「データ構造」に関する判断基準が追加された。また事例 2-8 に「コンテンツデータのデータ構造」と称する発明の発明成立性に関する事例が追加された。

(2) ソフトウェア関連発明における「構造を有するデータ」及び「データ構造」は、プログラムに準ずる(データの有する構造がコンピュータによる情報処理を規定するという点で、プログラムと類似する性質を有することを意味する。)もの、すなわち、ソフトウェアであるから、「2.1.1.2 ソフトウェアの観点に基づく考え方」においては、データの有する構造が規定する情報処理が、ハードウェア資源を用いて具体的に実現されているか否かにより、審査官は、「自然法則を利用した技術的思想の創作」の要件を判断する。

この具体的な判断手法として、審査官は、請求項の記載に基づいて、ソフトウェア(プログラムに準ずるデータ構造)とハードウェア資源とが協働した具体的手段又は具体的手順によって、使用目的に応じた特有の情報の演算又は加工が実現されているか否かを、判断すればよい。

追加された事例は以下の通り。

【請求項 1】

コンテンツデータを識別する本体 ID と、
画像データと、

前記画像データの次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータの本体 ID を示す次コンテンツ ID と、
を含む、コンテンツデータのデータ構造。

【結論 1】

「発明」に該当しない。

【請求項 2】

表示部、制御部及び記憶部を備えるコンピュータに用いられ、前記記憶部に記憶されるコンテンツデータのデータ構造であって、

コンテンツデータを識別する本体 ID と、
画像データと、

前記画像データの次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータの本体 ID を示す次コンテンツ ID と、
を含む、コンテンツデータのデータ構造。

【結論 2】

「発明」に該当しない。

【請求項 3】

表示部、制御部及び記憶部を備えるコンピュータに用いられ、前記記憶部に記憶されるコンテンツデータのデータ構造であって、

コンテンツデータを識別する本体 ID と、
画像データと、

前記画像データの次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータの本体 ID を示す次コンテンツ ID であって、前記画像データの前記表示部による表示後、前記他のコンテンツデータを前記制御部が前記記憶部から取得する処理に用いられる、次コンテンツ ID と、
を含む、コンテンツデータのデータ構造。

【結論 3】

「発明」に該当する。

【請求項 4】

表示部、制御部及び記憶部を備えるコンピュータに用いられ、前記記憶部に記憶されるコンテンツデータのデータ構造であって、

コンテンツデータを識別する本体 ID と、
画像データと、

前記画像データの次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータの本体 ID を示す次コンテンツ ID と、

を含み、

前記画像データの前記表示部による表示後、前記次コンテンツ ID が示す本体 ID を有する他のコンテンツデータを前記制御部が前記記憶部から取得する処理に用いられる、
ことを特徴とする、コンテンツデータのデータ構造。

【結論 4】

「発明」に該当する。

発明の詳細な説明

【発明の属する技術分野】

本発明は、画像のスライドショー表示に用いられるコンテンツデータのデータ構造に関する。

【発明の実施の形態】

図 1 に示すように、コンピュータは、表示部、制御部及び記憶部を備え、複数のコンテンツデータに含まれる画像データをスライドショーとして順次表示する装置である。記憶部に記憶されたコンテンツデータは、自身を識別する本体 ID、画像データ、及び、前記画像データの次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータの本体 ID を示す次コンテンツ ID を含む。

コンピュータが行う処理の流れは以下のとおりである。

- (1)制御部が、最初のコンテンツデータを記憶部から取得し、対象コンテンツデータとする。
- (2)表示部が、対象コンテンツデータに含まれる画像データを表示する。
- (3)制御部が、対象コンテンツデータに含まれる次コンテンツ ID が示す本体 ID を有する他のコンテンツデータを記憶部から取得し、対象コンテンツデータとする。
- (4)上記(2)、(3)を繰り返す。

・請求項 1 について

請求項 1 に係るデータ構造は、本体 ID、画像データ及び次コンテンツ ID という、コンテンツデータが含むデータ要素の内容を定義したものにすぎず、人為的な取決めに止まるから、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、「発明」に該当しない。

・請求項 2 について

請求項 2 に係るデータ構造は、本体 ID、画像データ及び次コンテンツ ID という、コンテンツデータが含むデータ要素の内容を定義したものである。請求項 2 においては更に、当該データ構造が、表示部、制御部等を備えるコンピュータに用いられること、及び当該コンピュータの記憶部に記憶されることが記載されているものの、これは単に、当該データ構造が一般的な機能を有するコンピュータに用いられるという程度の特定にすぎない。

したがって、請求項 2 に係るデータ構造は、全体としてみて、人為的な取決めに止まるから、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、「発明」に該当しない。

・請求項 3 について

請求項 3 に係るデータ構造は、「前記画像データの前記表示部による表示後、前記他のコンテンツデータを前記制御部が前記記憶部から取得する処理に用いられる」との請

求項の記載から、コンテンツデータに含まれる画像データの表示後、次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータを記憶部から取得するという、コンピュータによる情報処理を可能とするデータ構造であるといえる。よって、当該データ構造は、コンピュータによる情報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から、プログラムに準ずるデータ構造である。

そして、請求項 3 の記載から、画像の順次表示という使用目的に応じた特有の情報の演算又は加工が、ソフトウェア(プログラムに準ずるデータ構造)とハードウェア資源(コンピュータが備える表示部、記憶部等)とが協働した具体的手段又は具体的手順によって実現されていると判断できる。そのため、当該データ構造は、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コンピュータ(情報処理装置)の動作方法を構築するものである。

したがって、プログラムに準ずるデータ構造が規定す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から、請求項 3 に係るデータ構造は、自然法則を利用した技術的思想の創作であり、「発明」に該当する。

・請求項 4 について

請求項 4 に係るデータ構造は、「前記画像データの前記表示部による表示後、前記コンテンツ ID が示す本体 ID を有する他のコンテンツデータを前記制御部が前記記憶部から取得する処理に用いられる」との請求項の記載から、請求項 3 と同様に、コンテンツデータに含まれる画像データの表示後、次に表示される画像データを含む他のコンテンツデータを記憶部から取得するという、コンピュータによる情報処理を可能とするデータ構造であるといえる。よって、当該データ構造は、プログラムに準ずるデータ構造である。

そして、請求項 3 と同様の判断により、プログラムに準ずるデータ構造が規定す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から、請求項 4 に係るデータ構造は、自然法則を利用した技術的思想の創作であり、「発明」に該当する。

(2) コメント

データ構造の発明成立性について詳細な説明がなされており非常に理解しやすい。請求項 1 のように単にデータ要素だけを列挙しただけでは発明に該当しない。一方、請求項 3 及び 4 のようにデータ要素を用いてどのように情報処理がなされるかまで記載すれば「発明」に該当することとなる。

10. 進歩性と動機づけ

(1) 変更点

進歩性の事例については基本的に現行審査基準と同様であるが、「動機づけ」についての記載が追記されている。例えば事例 3-3 のポイントサービス方法では以下の記載

が追記されている。

(動機づけについて考慮した事情)

(1)技術分野の関連性について

引用発明 1 と引用発明 2 は、ともに商取引(特に、ポイントサービス)の技術分野に属する。

(2)機能の共通性について

引用発明 1 と引用発明 2 は、購入金額に応じてポイントを付与するという共通の機能を有するものである。

(2) コメント

複数の文献の組み合わせを理由とする進歩性の拒絶理由、または、無効主張に対しては組み合わせのための動機づけが存在しないことを主張することが多い。

審査基準に挙げられた技術分野及び機能の共通性の他、組み合わせの阻害要因が存在するか否か等をも含め案件に応じて最適な反論を構築する必要がある。

以上