

特許・実用新案審査ハンドブックにおける データ構造の事例の検討

平成 29 年度 特許委員会 第 3 部会 3D グループ

香山 秀幸, 原田 一男, 坪内 哲也, 種村 一幸, 大井 一郎

要 約

審査ハンドブックの附属書 A 及び附属書 B に記載されたデータ構造に関する事例を参照するだけでは、各事例で説明しようとしていると考えられる内容が把握しづらく、また、実務上のデータ構造のクレームドラフティングとして必要な記載の程度も把握しづらいと感じたため、各事例の例示の意図及び必要十分なクレームドラフティングについて検討した。

目次

1. はじめに
2. 附属書 A 3. 発明該当性及び産業上の利用可能性（特許法第 29 条第 1 項柱書）に関する事例集 事例 3-3（人形の 3D 造形用データ及び人形の 3D 造形方法）^(※1)
3. 附属書 B 第 1 章 コンピュータソフトウェア関連発明 事例 2-15（3D 造形用データ）^(※2)
4. 附属書 B 第 1 章 コンピュータソフトウェア関連発明 事例 2-8（コンテンツデータのデータ構造）^(※3)
5. まとめ

1. はじめに

近年、ビッグデータ、IoT、人工知能（AI）などの第四次産業革命について利活用の促進と保護とのバランスがとれた知財制度の構築が求められているところ、平成 28 年及び平成 29 年に、これらの第四次産業革命に関する新たな事例が特許・実用新案審査ハンドブックに追加された。

しかしながら、コンピュータソフトウェア関連発明（CS 関連発明）の実務に携わる機会の少ない会員にとっては、審査ハンドブックの附属書 A 及び附属書 B に記載された第四次産業革命に関連する各事例を参照しても、その各事例で理解すべき内容が把握しづらい場合がある。また、各事例で記載されている請求項の記載は、発明該当性等の要件を満たすことが容易に理解できる程度まで冗長に記載されているため、実務上のクレームドラフティングに必要と考えられる記載の程度も把握しづらい。

そこで、当グループでは、特に重要と思われる事例について、その事例の例示の意図及び必要十分なク

レームドラフティングについて検討した。

2. 附属書 A3. 事例 3-3（人形の 3D 造形用データ及び人形の 3D 造形方法）

（1）本事例の概要

本事例は、3D プリンティング技術に関するもので、データクレームと方法クレームとについて発明該当性の有無を対比させた事例であり、請求項 1, 2 は下記の通りである。

〔請求項 1〕

3D 造形装置の造形部が造形を行う際に前記 3D 造形装置の制御部に読み込まれる 3D 造形用データであって、造形される人形の 3 次元形状及び色調を含むことを特徴とする人形の 3D 造形用データ。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の人形の 3D 造形用データに基づいて、前記 3D 造形装置により人形を造形する、人形の 3D 造形方法であって、

前記制御部が、前記 3D 造形用データを読み込む工程と、

前記制御部が、前記 3D 造形用データに含まれる 3 次元形状に基づいて、前記造形部に造形用樹脂を吐出させるよう制御する工程と、

前記制御部が、前記 3D 造形用データに含まれる色調に基づいて、前記造形部に複数色の着色剤を吐出させるよう制御する工程とを、含む人形の 3D 造形方法。」

上記請求項 1 は、データクレームであって発明に該当しない例、上記請求項 2 は、方法クレームであって

発明に該当する例として挙げられている。

そして、請求項1のデータクレームでは、「造形される人形の3次元形状及び色調を含む」という特徴で3D造形用データが定義されている。一方、請求項2の方法クレームについては、これまでの審査実務と特に変わりがないため、発明該当性が否定されている請求項1のデータクレームに着目して検討した。

まず、この事例では、請求項1が「情報の単なる提示である」として拒絶されていると説明されている。そして、[出願人の対応]としては、「本願の発明の詳細な説明等の記載を参照する限り、人形の3D造形用データは情報の内容のみに特徴があると解されるので、…拒絶理由を解消することができない。」と説明されている。要するに、本事例の出願内容では、どのように補正してもデータクレームについての拒絶理由は解消されないということである。

このように、附属書A3、事例3-3では、どのような補正が考えられるか、又は、当初明細書をどのように記載しておけばよかったのか等についての説明がない。そのため、本件について、拒絶理由を回避するために考えられる補正案や明細書にどのように記載すれば良かったのかについて検討した。

まず、請求項1のデータクレームの修正を考える上で、考えなければならない問題がある。それは、「新規な特徴と、発明に該当するための特徴とはイコールではない」という点である。この事例では、請求項1のデータクレームの新規な特徴は「3D造形用データが3次元形状および色調を含む」という点にある。しかしながら、この特徴だけでは、情報の単なる提示であって技術的思想ではないと判断される。審査基準上、新規性の判断と発明該当性の判断とは別の問題であるはずなので、仮に「新規な特徴だけでは発明に該当しない」ということであれば、その新規な特徴とは別に、「発明に該当するための特徴」を追加してもよいはずである。そのため、発明の本質である「3D造形用データが3次元形状および色調を含む」という新規な特徴を狭めないように、発明の本質とはなるべく関係ない部分で「発明に該当するための特徴」を追加して拒絶を回避する方法について検討した。

(2) 補正案1

下記補正案1は、なるべく形式的な限定で発明該当性の要件を満たすように補正する案である。

「【補正案1】

3D造形装置の造形部が造形を行う際に前記3D造形装置の制御部に読み込まれる3D造形用データであって、造形される人形の3次元形状及び色調を含み、

前記制御部が前記3D造形装置を制御する処理に用いられることを特徴とする3D造形用データ。」

この補正案1では、形式的に「前記制御部が前記3D造形装置を制御する処理に用いられる」という、一見当たり前の記載で技術的側面を強調しようとしている。しかしながら、データ構造のクレームでは、データ構造により処理が規定される必要があるため、このように、形式的に処理に用いられるという記載に補正しても、おそらく「情報の単なる提示」又は「人為的取り決め」に該当するから技術的思想ではないということになると考えられる。

(3) 補正案2

下記補正案2は、補正案1よりも処理の内容を具体的に定義する案である。

「【補正案2】

3D造形装置の造形部が造形を行う際に前記3D造形装置の制御部に読み込まれる3D造形用データであって、造形される人形の3次元形状及び色調を含み、

前記制御部が、前記3D造形用データを読み込む処理と、

前記制御部が、前記3D造形用データに含まれる3次元形状に基づいて、前記造形部に造形用樹脂を吐出させるよう制御する処理と、

前記制御部が、前記3D造形用データに含まれる色調に基づいて、前記造形部に複数色の着色剤を吐出させるよう制御する処理と、
に用いられることを特徴とする3D造形用データ。」

補正案1では、単に「3D造形用装置を制御する処理に用いられる」と記載しているのに対し、補正案2では、「制御部が、前記3D造形用データを読み込む処理」、「前記制御部が、前記3D造形用データに含まれる3次元形状に基づいて、前記造形部に造形用樹脂を吐出させるよう制御する処理」、「前記制御部が、前記3D造形用データに含まれる色調に基づいて、前記造形部に複数色の着色剤を吐出させるよう制御する処理」という具体的な処理内容が追加されている。これは、本事例の方法クレームの記載内容ほぼそのまま

ある。

それでは、発明に該当する方法クレームと実質的に同等の技術的事項を定義していることで補正案2についても同様に発明該当性の要件を満たすのか。この点、データ構造クレームと方法クレームとでは発明該当性の要件判断が異なっており、データ構造クレームには、データ構造により処理が規定されるという要件が必要になるため、データ構造によって処理の内容まで規定されているとまでは言えないこの補正案もおそらく拒絶されると考えられる。

(4) 補正案3

下記補正案3では、上記補正案2をベースにして、さらにデータ間のつながりを表す「ポイント」が追加されている。但し、補正案3は、本事例の明細書には書いていない新規事項を含んでいるため、このような内容に補正することが可能という意味ではなく、出願当初にこのように記載されていればよかったのという話に留まる。

「【補正案3】

3D造形装置の造形部が造形を行う際に前記3D造形装置の制御部に読み込まれる3D造形用データであって、造形される人形の3次元形状及び色調を含み、

前記3次元形状に基づく造形に用いられる形状データをポイントする形状ポイントと、

前記色調に基づく着色に用いられる色調データをポイントする色調ポイントと、

を含む構造を有し、

前記制御部が、前記形状ポイントに従って前記形状データを読み込む処理と、

前記制御部が、前記色調ポイントに従って前記色調データを読み込む処理と、

前記制御部が、前記形状データに基づいて、前記造形部に造形用樹脂を吐出させるよう制御する処理と、

前記制御部が、前記色調データに基づいて、前記造形部に複数色の着色剤を吐出させるよう制御する処理と、

に用いられることを特徴とする3D造形用データ。」

上記補正案3では、「前記3次元形状に基づく造形に用いられる形状データをポイントする形状ポイント」、「前記色調に基づく着色に用いられる色調データをポイントする色調ポイント」が含まれている。そして、そのポイントによって処理が規定されていること

が明確になるように、処理パートに、「前記制御部が、前記形状ポイントに従って前記形状データを読み込む処理」、「前記制御部が、前記色調ポイントに従って前記色調データを読み込む処理」と記載されている。

このように、補正案3では、制御部によって実行される具体的な処理が記載されているため、発明該当性の要件を満たすと判断される可能性がある。但し、当該グループ内でも、プログラムのように処理の「順序」を規定する要素がないので、これでもまだ処理が規定されているとは言えず発明該当性が否定される可能性も大きいという意見もあった。

以上、本事例について、3つの補正案を挙げたが、結局のところ本事例については、やはりなかなか拒絶を解消することは難しいと考えられる。もちろん、これ以上にさらに限定を追加して発明該当性を満たすクレームを作成することも考えられるが、新規な特徴とは別に、順序的要素や経時的要素を追加してしまうと権利範囲が望まぬところで狭くなってしまうおそれがあるため、一概にすすめるものではない。

3. 附属書B第1章、事例2-15 (3D造形用データ)

(1) 本事例の概要

本事例は、3Dプリンターで用いられることを前提とした3D造形用データに関する事例であって、発明該当性ありと判断されており、請求項1は下記の通りである。

「【請求項1】

最終的に3D造形物を構成するモデル材と、造形中に前記モデル材を支持するサポート材とを積層する3D造形装置に用いられる3D造形用データであって、

前記3D造形物の各層ごとに、前記モデル材の吐出位置及び吐出量を示すモデル材データと、

前記モデル材データに基づく造形の次の造形に用いられるデータをポイントするモデル材ポイントと、

前記サポート材の吐出位置及び吐出量を示すサポート材データと、

前記サポート材データに基づく造形の次の造形に用いられるデータをポイントするサポート材ポイントと、

を含む構造を有し、

(a)前記モデル材ポイントは、(a1)当該モデル材ポイントが含まれる層のモデル材に対して直上層のモデ

ル材が張り出す部分を有しかつ当該モデル材ポイントが含まれる層のモデル材の造形後の時点で同層のサポート材が造形されていない場合、当該モデル材ポイントが含まれる層のモデル材の造形後の時点で造形されていない最下層のサポート材データをポイントするよう設定され、(a2)当該張り出す部分を有しない場合又は当該造形後の時点で同層のサポート材が造形されている場合、当該直上層のモデル材データをポイントするよう設定されており、

(b)前記サポート材ポイントは、(b1)当該サポート材ポイントが含まれる層のサポート材に対して直上層のサポート材が張り出す部分を有しかつ当該サポート材ポイントが含まれる層のサポート材の造形後の時点で同層のモデル材が造形されていない場合、当該サポート材ポイントが含まれる層のサポート材の造形後の時点で造形されていない最下層のモデル材データをポイントするよう設定され、(b2)当該張り出す部分を有しない場合又は当該造形後の時点で同層のモデル材が造形されている場合、当該直上層のサポート材データをポイントするよう設定されており、

前記3D造形装置の制御部が、前記モデル材データ又は前記サポート材データに基づく造形後に、前記モデル材ポイント又はサポート材ポイントに従ってモデル材データ又はサポート材データを記憶部から取得する処理に用いられる、

3D造形用データ。」

上記請求項1について、附属書B第1章、事例2-15では、モデル材データ又はサポート材データに基づく造形後、次の造形に用いられるデータを記憶部から取得するという制御部による情報処理を可能とする構造を有するデータであると説明されている。そして、このような構造を有する3D造形用データは、そのデータ自身が有する構造により、制御部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構造を有するデータであり、発明該当性があると説明されている。

しかしながら、この請求項1のように実施形態に沿って事細かくデータの構造を定義し、これだけの冗長なクレームを書くことが本当に必要であるのか疑問に感じたため、その点について検討した。なお、ここでは、新規性や進歩性を考えず、発明該当性についてのみを検討対象とすることにする。

(2) 修正案1

下記修正案1は、上記請求項1を簡略化したものである。特に、この修正案1では、サポート材に関する記載を省略して、ポイントについての説明も簡略化した。

「【修正案1】

3D造形物を構成するモデル材を積層する3D造形装置に用いられる3D造形用データであって、

前記3D造形物の各層ごとに前記モデル材の吐出位置及び吐出量を示すモデル材データと、

前記モデル材データに基づく造形の次の造形に用いられるデータをポイントするモデル材ポイントと、

を含む構造を有し、

前記3D造形装置の制御部が前記モデル材データに基づく造形後に前記モデル材ポイントに従ってモデル材データを記憶部から取得する処理に用いられる、

3D造形用データ。」

ここで、先ほどの請求項1が発明該当性ありと判断された理由に沿って修正案1の発明該当性について考える。具体的に、この修正案1に係る3D造形用データは、モデル材データに基づく造形後、次の造形に用いられるデータを記憶部から取得するという制御部による情報処理を可能とする構造を有するデータである。そして、このような構造を有する3D造形用データは、そのデータ自身が有する構造により、制御部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構造を有するデータであり、発明該当性があると説明できる。要するに、先ほどの請求項1と同じように発明該当性の要件を満たす説明をするためには、この修正案1のように簡単なクレームで十分であると考えられる。

(3) 修正案2

上記修正案1では、上記請求項1の記載手法にならって、構成要素と処理内容とを分離して記載しているが、記載手法はこれに限らず、下記の修正案2のように、構成要素の定義に処理内容を含めることも可能である。

「【修正案2】

3D造形物を構成するモデル材を積層する3D造形装置に用いられる3D造形用データであって、

前記3D造形物の各層ごとに前記モデル材の吐出位置及び吐出量を示すモデル材データと、

前記モデル材データに基づく造形の次の造形に用い

られるデータをポイントするモデル材ポイントであって、前記 3D 造形装置の制御部が前記モデル材データに基づく造形後に前記モデル材ポイントに従ってモデル材データを記憶部から取得する処理に用いられるモデル材ポイントと、

を含む構造を有する 3D 造形用データ。」

このように構成要素の定義に処理内容が含まれる上記修正案 2 であっても、先ほどの修正案 1 と同様に、モデル材データに基づく造形後、次の造形に用いられるデータを記憶部から取得するという制御部による情報処理を可能とする構造を有するデータであると説明できるため、この修正案 2 も発明該当性を満たすものとする。

(4) 協働要件について

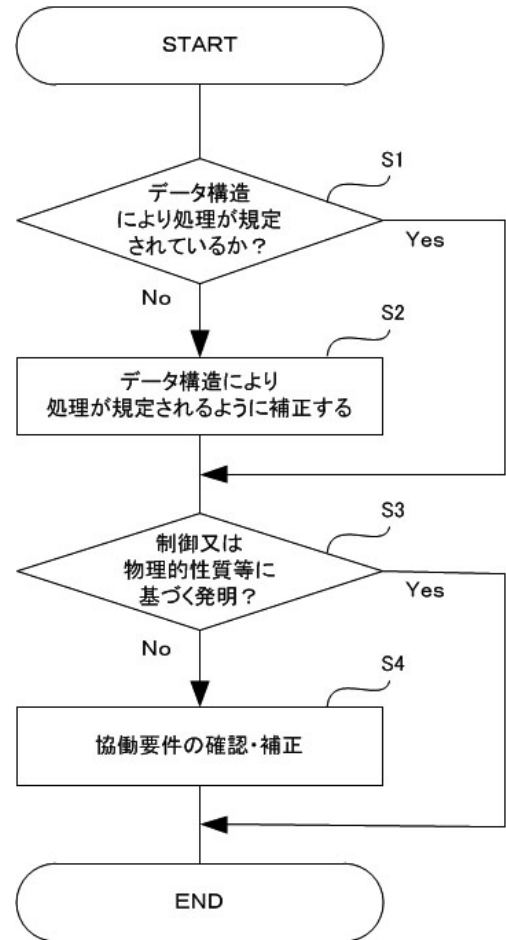
ところで、上記請求項 1 の発明該当性について、附属書 B 第 1 章、事例 2 - 15 には、機器である 3D 造形装置の制御又は制御に伴う処理を具体的にを行う方法は、「自然法則を利用した技術的思想の創作」である。したがって、上記方法を制御部に実行させるためのソフトウェアである請求項 1 に係る発明は、「発明」に該当する。と説明されている。即ち、上記請求項 1 は、3D 造形装置という機器の制御又は物理的性質等に基づく発明であるため、CS 関連発明ではなく、協働要件を満たさなくてもよいということになる。これまでの記載をまとめると、データ構造のクレームを作成又は補正する際には、下記の図 1 に示すフローチャートに沿って考えることができる。

具体的に、ステップ S1 では、データ構造により処理が規定されているか否かを確認する。処理が規定されていないならば、ステップ S2 に示されるように、データ構造により処理が規定されるように記載する必要がある。一方、処理が規定されていれば、次にステップ S3 で、CS 関連発明に該当するか否かを確認する。そして、CS 関連発明に該当する場合には、ステップ S4 に示されるように、協働要件を満たすようにクレームを確認又は補正する必要がある。このように、データ構造のクレームについては、発明該当性だけでなく協働要件についても同時に検討することを忘れないように気を付ける必要がある。

(5) 修正案 3

ここで、3D 造形装置の制御又は制御に伴う処理が記載されていない場合、即ち協働要件を検討する必要がある場合のクレームとして修正案 3 を以下に挙げ

【図 1】



る。

「【修正案 3】

3D モデルの各層ごとの形状を示すモデルデータと、前記モデルデータの次に取得されるべきデータをポイントするモデルポイントと、を含む構造を有し、

制御部が前記モデルデータの取得後に前記モデルポイントに従ってモデルデータを記憶部から取得する処理に用いられる、

3D データ。」

上記修正案 3 は、制御部が前記モデルデータの取得後に前記モデルポイントに従ってモデルデータを記憶部から取得するという制御部による情報処理を可能とする構造を有する 3D データのクレームである。そのため、先ほどから例示しているクレームと同様に、データ構造により処理が規定されており、発明該当性を満たすと考えられる。

一方、この修正案 3 は、機器の制御又は物理的性質等に基づく発明ではないため、CS 関連発明に該当する。そのため、この場合には、データ構造としての発明の該当性の要件を満たすと共に、協働要件を満たす

ように注意してクレームドラフティングを行う必要がある。この点、修正案3では、「3D 造形装置の制御部がモデル材データに基づく造形後にモデル材ポイントに従ってモデル材データを記憶部から取得する」との記載により、処理が具体的に記載されているため、協働要件も満たすと考えられる。

(6) 修正案4

ここで、上記請求項1について、発明該当性を満たさないと考えられるクレームの例として修正案4を以下に挙げる。

「【修正案4】

3D 造形物を構成するモデル材を積層する 3D 造形装置に用いられる 3D 造形用データであって、

前記 3D 造形物の各層ごとに前記モデル材の吐出位置及び吐出量を示すモデル材データと、

前記モデル材データに基づく造形の次の造形に用いられるデータをポイントするモデル材ポイントと、

を含む構造を有する 3D 造形用データ。」

これは、上記修正案1のクレームから処理パートを省略したものである。この修正案4の3D 造形用データは、制御部による情報処理を可能とする構造を有するデータではあるが、具体的な処理内容が規定されているとまでは言えないため、発明に該当しないと考えられる。これまでの実務では、このように具体的な処理内容が規定されていないデータ構造クレームが登録されることもあったように思うが、今後、データ構造クレームを作成する際には、「データ構造によって処理が規定されている必要がある」という点に注意する必要がある。

(7) まとめ

以上、説明したように、データ構造により処理が規定される程度に記載されていれば良く、例えば実施形態に近いレベルまで請求項を詳細に記載する必要はない点に注意すべきである。

4. 附属書 B2 第 1 章. 事例 2 - 8 (コンテンツデータのデータ構造)

本事例は、コンテンツデータのデータ構造のクレームであって、これまでの 3D 造形用データに関する説明と概ね同様の結論であるが、本事例は、3D 造形用データに関するものではなく、基本的なデータ構造のクレーム事例という位置づけであると考えられるため、念のため記載することとする。

「【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。

【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。

【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。

【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。]

上記請求項1は、データ構造のみを特定したものである。附属書B第1章、事例2-8によれば、データ構造を構成する要素の内容を定義しただけであり、処理が規定されるわけではないので、単なる人為的取り決めとなり、発明に該当しないとされている。

上記請求項2は、請求項1のデータ構造パートに一応の処理パートを追加したものである。附属書B第1章、事例2-8によれば、処理パートの記載が、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であり、この特定では、(処理が規定されるわけではないので)、全体として人為的取り決めに止まり、発明に該当しないとされている。

上記請求項3は、構造パート及び処理パートの記載により、「画像データの表示後、次に表示される画像データを含むコンテンツデータを記憶部から取得する」という処理が規定されているため、発明該当性の要件を満たす事例である。但し、当該請求項3の記載は、機器等の制御又は物理的性質等に基づく処理を具体的にを行うものではないので、協働要件が必要である。この点、当該請求項3では、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、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働した具体的手段・手順で実現されているので満たされている。

上記請求項4は、発明該当性の要件を満たす事例で、請求項3の記載の表現を変更したものである。具体的に、請求項3では、処理パートが構造パートに含まれる記載になっていたが、当該請求項4では、構造パートと処理パートが別の文で記載されている。このように、上記請求項3と上記請求項4とを考慮すれば、処理パートは、構造パートの文に含めて記載してもよいし(請求項3)、構造パートの文とは別の文として記載してもよい(請求項4)ということが分かる。

5. まとめ

上述したように、データ構造のクレームドラフティングについては、過去の審査基準や審査実務と異なる点を検討した結果、データ構造により処理が規定されるように記載する必要がある点が明確になったことが

従来と大きく異なるため、クレームドラフティングでは、その点に十分に注意すべきである。また、データ構造の発明がCS関連発明に該当する場合には、データ構造により処理が規定されるように記載した上で、協働要件を満たすように記載する必要がある点に十分に注意すべきである。

なお、本検討は、平成29年度特許委員会第3部会3Dグループで議論したクレームドラフティングに関する検討事項であり、特許庁の審査における公式な見解を示すものではないことに御留意して頂けると幸いです。本検討が皆様のクレームドラフティングにお役に立てれば幸いです。

(参考文献)

- (1) 特許・実用新案審査ハンドブック附属書A 平成29年3月22日改訂版 (http://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/handbook_shinsa_h2903.htm) 2018/12/21 時点
- (2) 特許・実用新案審査ハンドブック附属書B 平成29年3月22日改訂版 (http://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/handbook_shinsa_h2903.htm) 2018/12/21 時点

- ※1 特許庁、特許・実用新案審査ハンドブック附属書A「特許・実用新案審査基準」事例集3. 発明該当性及び産業上の利用可能性(特許法第29条第1項柱書)〔事例3-3〕技術的思想であるもの/ないもの, p.20-21, https://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/pdf/handbook_shinsa_h27/app_a3.pdf
平成30年12月27日参照
- ※2 特許庁、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〔事例2-15〕3D造形用データ(構造を有する3D造形用データに関するもの(3Dプリンティング分野)), p.107-112, https://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/pdf/handbook_shinsa_h27/app_b1.pdf
平成30年12月27日参照
- ※3 特許庁、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〔事例2-8〕コンテンツデータのデータ構造(画像データを含むコンテンツデータのデータ構造に関するもの(画像分野)), p.70-74, https://www.jpo.go.jp/shiryoku/kijun/kijun2/pdf/handbook_shinsa_h27/app_b1.pdf
平成30年12月27日参照

(原稿受領 2018. 9. 12)