

欧州におけるコンピュータ実装発明の特許要件

－「技術的特徴」の考察－

平成 30 年度 国際活動センター 外国情報部 欧州・アフリカ部

伊藤 信和, 北出 英敏, 十河 誠治, 山田 くみ子

要 約

欧州特許庁（EPO）におけるコンピュータ実装発明（Computer implemented invention; CII）の審査では、クレーム発明における技術的特徴の有無および、その技術的特徴の進歩性が議論の対象となりやすい。技術的特徴は EPO における特許要件の判断における重要な要素であるが、欧州特許条約（EPC）の条文および審査ガイドラインのいずれにも、クレームされた特徴を技術的特徴と判断するための明確な基準は存在しない。審査ガイドラインに定められている基準は過去の審決の蓄積により成り立っていることを考慮すれば、技術的特徴の主張についても過去の審決において示された内容を考慮すべきであろう。本稿では、CII において技術的特徴とは何かを審決および審査ガイドラインから考察するとともに、EPC の下で CII の保護を求めるために日本の実務家が考慮すべき点について考察する。

目次

1. はじめに
2. コンピュータ実装発明の特許要件の判断
 2. 1 Two-Hurdle Approach
 2. 2 第 1 のハードル (eligibility)
 2. 3 第 2 のハードル (patentability)
3. 審決 T 336/14
 3. 1 事件の概要
 3. 2 対象特許および経緯
 3. 3 特許発明に係る GUI
 3. 4 審決理由
 3. 5 審決の検証
4. 関連審決
5. GUI に関する審査ガイドラインにおける技術的效果・貢献の説明
6. 日本実務家へのアドバイス

1. はじめに

欧州特許庁（EPO）は、CII（Computer implemented invention）を特許するための判断基準を審査ガイドラインに定めている⁽¹⁾。この判断基準は、審決において判示された内容に基づいて都度改定されているが、2017 年 11 月にはグラフィックユーザインタフェース（GUI）に関する発明の特許要件に関する審査基準が改定された⁽²⁾。従来の EPO の判断では、GUI は情報の単なる提示等とみなされ、GUI に関する発明は特

許対象外と判断されることが多かったが、この審査基準の改定により、GUI に関する発明は、一定の要件を満たすことによって技術的特徴を有し、特許対象となり得ることが示された。改定後の基準は、欧州特許実務において、CII における技術的特徴とは何かを理解するための参考となるであろう。本稿は、GUI における審査基準の改定を紹介するとともに、過去の審決および改定ガイドラインから EPO における CII の特許要件について考察を行うものである。

2. コンピュータ実装発明の特許要件の判断

2. 1 Two-Hurdle Approach

EPC52 条 (1) は、欧州特許は、「産業上利用することができ、新規であり、かつ、進歩性を有するすべての技術分野におけるあらゆる発明」に対して付与されると規定する⁽³⁾。「すべての技術分野におけるあらゆる発明」と示されるように、クレームに記載された発明が欧州特許による保護を受けるためには、その技術分野は限定されないものの何らかの技術的特徴を有する必要がある。

EPO の審査ガイドラインでは、「コンピュータ実装発明」とは、コンピュータ、コンピュータネットワーク、または少なくとも 1 つの特徴がコンピュータプログラムにより実現されるプログラム可能な装置を記載したクレームを包括するための用語として用いてい

る⁽⁴⁾。発明をクレームに記載する際には発明の特徴が表れるように記載するのが一般的である。しかしCIIにおいては、クレームに記載された特徴が技術的特徴と非技術的特徴を含む可能性がある。したがってEPOは、CIIの審査において“Two-Hurdle Approach”と称するアプローチを採用している⁽⁵⁾。

このアプローチによれば、クレームに記載されたCIIが欧州特許を取得するためには、審査において2段階のハードルを越えることが必要である。第1のハードルは、発明性、すなわち保護対象としての適格性 (eligibility) のハードルである。第2のハードルは、特許性 (patentability) のハードルである。第2のハードルは主に新規性 (novelty) および進歩性 (inventive step)、特に進歩性具備のハードルである。

2. 2 第1のハードル (eligibility)

EPC52条(1)は特許の対象が発明であると定めているが、発明の定義そのものはEPCの条文に存在しない。代わりにEPC52条(2)は、発明とはみなさないものを列挙する。EPC52条(2)によれば、EPC52条(1)にいう発明とはみなされないものは、(a) 発見、科学の理論及び数学的方法、(b) 美的創造物、(c) 精神的な行為、遊戯又は事業活動の遂行に関する計画、法則又は方法並びにコンピュータプログラム、(d) 情報の提示である⁽⁶⁾。

一方で、EPC52条(3)はEPC52条(2)の適用の例外を規定する。発明として認められないのはEPC52条(2)に列挙されたもの「それ自体」(as such)に関する範囲内においてのみである⁽⁷⁾。したがって、クレームされた主題がEPC52条(2)に列挙された事項のいずれかに関するものであったとしても、その事項に関連する何らかの技術的特徴がクレームに記載されていれば、クレームされた主題は特許対象の適格性を有すると認められうる。

CIIは、EPC52条(2)に挙げられた事項のいずれかに関する特徴を含むことが多い。しかしクレームに「コンピュータ」、「コンピュータにより実現される方法」、「コンピュータ可読媒体」等の記載があれば、EPC52条(2)、(3)による拒絶を回避することができる。その理由は、これらは技術的特徴そのもの、あるいは技術的特徴の使用と認められるためである⁽⁸⁾。

日本の特許実務ではソフトウェア関連発明が特許法上の保護対象とみなされるためには、いわゆる「ハー

ドウェアとの協働要件」、すなわち当該発明が「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」ものであることが求められる⁽⁹⁾。日本の実務家にとって、欧州特許実務におけるCIIの発明成立性のハードルは極めて低いものといえる。

2. 3 第2のハードル (patentability)

EPC56条に規定する発明の進歩性が認められるためには、技術的課題に対する非自明の技術的解決手段が発明に含まれることが必要である。その一方で、CIIがEPC52条(2)に挙げられた事項のいずれかに関する場合、クレーム主題が、技術的特徴と非技術的特徴とを含む可能性がある。

審決 T641/00 (COMVIK) によって確立された基準により、技術的特徴と非技術的特徴とが組み合わされた発明においては、技術的特徴のみに基づいて発明の進歩性が評価される。非技術的な特徴は、単に非技術的課題の解決のみに貢献するとみなされた場合、発明の進歩性の判断に考慮されない要素となる。一方、単独では非技術的に見える場合であっても、発明の文脈において技術的な効果を生み出すことに貢献するとみなされる特徴は、発明の技術的性質に貢献すると判断され、発明の進歩性の評価において考慮される。

よく知られるように、ヨーロッパ特許実務において、発明の進歩性は、課題-解決アプローチに沿って判断される。技術的特徴と非技術的特徴とが組み合わされた発明に対して課題-解決アプローチは以下のように適用される⁽¹⁰⁾。

(i) 発明の文脈において達成される技術的効果に基づき、その発明の技術的特徴に寄与する特徴を決定する。

(ii) ステップ (i) において特定された、発明の技術的特徴に寄与する特徴に集中することにより、先行技術の適切な開始地点を、最も近い先行技術として選択する。

(iii) 先行技術との相違点を特定し、クレーム全体の文脈において、これらの相違点が技術的効果に貢献するかどうか決定される。もし相違点が無いのであれば、発明は新規性を有さない。相違点があるものの、その相違点によって技術的な貢献をもたらさない場合には、発明は進歩性を有さない。相違点があり、しかもその相違点が技術的な貢献をもたらす場合には、その技術的効果に基づく客観的な技術的課題が設

定される。技術的な貢献をもたらさない特徴が相違点に含まれる場合には、その特徴あるいは、発明によって達成される非技術的な効果は、当業者に与えられたものであるとして、客観的な技術的課題の形成に用いられる可能性がある。また、技術的課題に対する解決が当業者にとって自明であれば、発明は進歩性を有さない。

ステップ (i) において、クレームされたすべての特徴について、「発明の技術的特徴」に貢献する特徴であるかどうかを判断しなければならない。しかし、ステップ (i) では簡略な判断を行い、ステップ (iii) で「発明の技術的特徴」に関する詳細な判断を行うことが審査官には認められている⁽¹¹⁾。また、ステップ (i) および (iii) においては、技術的特徴を見落とすことがないように十分な審査官の分析において十分な注意を払うことが求められている。

EPO の実務では、特に第 2 のハードルを超えるかどうかの判断において、CII の技術的特徴が重要である。しかしながらクレームされた特徴を「技術的」あるいは「非技術的」と判断するための包括的な判断基準は審査ガイドライン自体には存在しない。審査ガイドラインにおいて示されているのは、発明の特徴が「技術的」であるかどうか争点となった審決での判示事項である。したがって、それら個々の審決の判示内容から、EPO が考える「技術的特徴」の判断基準を推察しなければならない。

3. 審決 T336/14

審決 T336/14 は、GUI の特徴が「技術的特徴」とみなされ、したがって、その特徴が進歩性の評価に関係するための判断基準を示したものである。当該審決で示された基準は、2017 年 11 月の審査ガイドラインの改定により、現行の審査ガイドラインに含まれている。

この審決では、GUI に関する発明の進歩性の判断について、「技術的特徴および非技術的特徴を含み、非技術的特徴が、GUI のユーザに提示された認知的コンテンツに関連する（すなわち、その特徴が、“どのように (how)” 提示されているよりも“何 (what)” が提示されているか、ということに関する）クレームの進歩性の評価では、継続され、かつ／または誘導された人間－機械の相互プロセスによって、（そのコンテンツが「なぜ」提示されるかに関する）技術的なタ

スクを実行する際にユーザを「確実に」助けるかどうかを分析しなければならない。」と判示された。以下に審決の概要を説明する。

3. 1 事件の概要

特許発行後に異議申立がなされ、特許維持が決定した。この維持決定に対する不服申し立ての審決が本件である。審決では、特許権者が出した主請求のクレーム及び副請求のクレームのいずれも進歩性が認められない判断となった。

3. 2 対象特許および経緯

特許番号：EP1668556

発明の名称：体外血液処理装置のためのユーザインタフェース

出願人および特許権者：GAMBRO LUNDIA AB

出願：2004 年 9 月 9 日

特許付与：2011 年 2 月 16 日

異議申し立て：2011 年 11 月 16 日

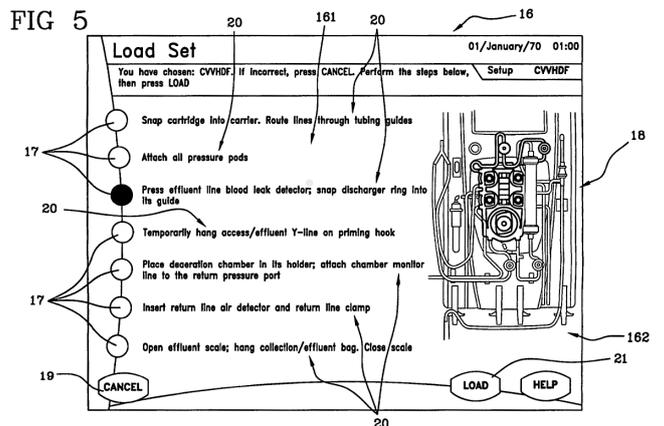
中間決定：2013 年 12 月 9 日（特許維持決定）

審判請求：2014 年 2 月 10 日

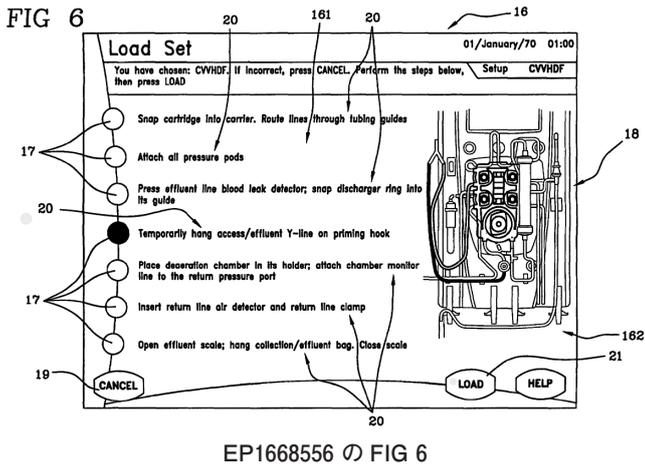
審決：2015 年 9 月 2 日

3. 3 特許発明に係る GUI

特許発明に係る GUI は FIG 5 および FIG 6 に表される。FIG 5 は上から 3 番目のタッチキー 17 を選択したときの表示を表し、FIG 6 は上から 4 番目のタッチキー 17 を選択したときの表示を表す。



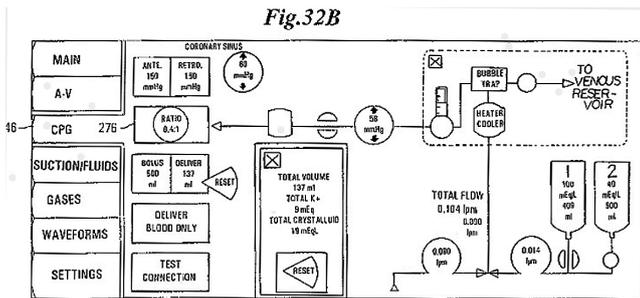
EP1668556 の FIG 5



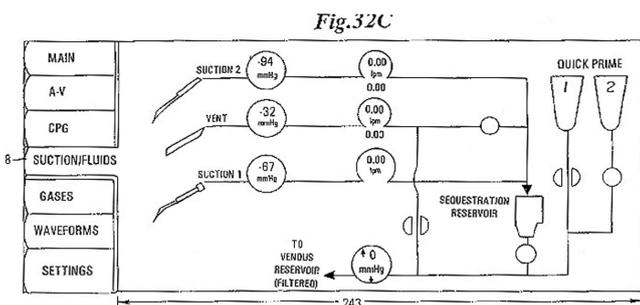
EP1668556 の FIG 6

3. 4 審決理由

引用文献 2(D2:WO-A-02/26286)により進歩性なし。
D2 の Fig.32A~32E は、タブ付き領域内のタブラベルによって識別されるタブのうちの1つをアクティブにすると、別個のピクトグラムがディスプレイ 54 のコンテキスト領域に自動的に表示される、対応するタブラベルに関連付けられた装置の構成を表す。



引用文献 2 (D2:WO-A-02/26286) の Fig.32B



引用文献 2 (D2:WO-A-02/26286) の Fig.32C

D2 の Fig.32A~Fig.32E には、本件主請求の請求項 1 の GUI のほとんどの構成が開示されており、主請求の請求項 1 が D2 と異なるのは以下の 2 点⁽¹²⁾である。
1.12：前記複数のデータは、前記機械の使用準備をするための操作指示を含む。
1.13：前記少なくとも 2 つの画像は、前記操作指示に関連した前記機械の構成を表す図表である。
本件副請求の請求項 1 は、さらに以下の要件を含む。

1.14：前記図表は部分的に互いに異なっており、交互に表示され同時に表示されない。

1.15：前記操作指示は同時に表示され、タッチキーの作動に続いて画面上に保持される。

主請求に関して

本請求項 1 による解決策は、T643/00 (CANON) 審決のように解像度ベースの画像配置に向けられておらず、T928/03 (KONAMI) 審決のようにスクリーンの特定の位置にガイドマークを表示することにも向けられていない。これら審決は、主請求の請求項 1 の 1.12 および 1.13 とは異なり、「何」が提示されるのではなく「どのように」が提示されている。主請求の請求項 1 の 1.12 および 1.13 は、画像の効率的な検索や評価の問題を解決すること、又は表示された関心領域の所望のサイズに関する相反する要求を解決することを目的とするものではない。

副請求に関して

副請求の請求項 1 との唯一の相違点は、D2 のこれらの図形が、1.12、1.13、および 1.15 の特徴⁽¹³⁾とは対照的に、使用準備のための操作指示を示さないことにある。

権利者は、審判の口頭審理において、D2、特に Fig.32A~Fig.32E に基づくその実施形態は、血液処理機の使用を準備するプロセスに関連していないと主張した。しかしながら、Fig.32A~Fig.32E の対応するタブが、それぞれのユーザ制御ステップを実行するためのセットアップの任意の時点で又はバイパス手順中に選択され得ることを D2 は教示している。

3. 5 審決の検証

T336/14 では、主請求および副請求のいずれに対しても、審判部は、表示された情報が単にユーザが機械の操作を理解するための表示であるので、技術的特徴に該当しないと判断した。

GUI に表示されたコンテンツが何を意味するかをユーザが理解できるのであれば、そのコンテンツは認知コンテンツである。認知コンテンツが技術的特徴であるかどうかを判断するには、その認知コンテンツが技術的情報であるかどうかを検証する必要がある。認知コンテンツが「技術的情報」に該当するといえるためには、その認知コンテンツにより、ユーザが、その

GUIを利用した技術的システムを適切に操作できなければならない。なおかつ、その適切な操作が確実に行われる必要がある。

このことは、その認知コンテンツをGUIで表示することの目的に関係する。認知コンテンツが、システムの内部の主要部の状態に関係するものであり、その認知コンテンツが、技術的システムを適切に動作させるためのユーザの操作を確実に支援するのであれば、その認知コンテンツの表示は、技術的効果をもたらすものである。

4. 関連審決

EPOの審査は判例法的な側面がある。したがって審査ガイドラインのみならず審判部で出された審決に沿う議論が望ましいと考えられる。ユーザインタフェースに関する特徴を肯定的に判断した審決および否定的に判断した審決として参考になり得るものを以下に例示する。

(1) 肯定的な事例

a. ギア変更表示器 (T362/90)

ギア変更表示器は、入っているギアと、もっとも車のドライビング条件に好ましいギアとして決定されたギアの両方を示す表示器であった。このとき、ユーザに提示された情報が動的な (dynamic) 技術的システムでの現在の内部状態に関するものであれば、それは、技術的効果を有するとした。

b. スクロール (T0077/14)

スクロールリストをタッチしている時間に応じて3つに区別できるスクロール関連の機能が実行される機能について、審判部は、技術的に技術的問題を解決していると認定した。

c. 解像度の変更 (T0643/00)

技術的な効果は、継続的な人と機械との相互作用の促進、又は、ユーザが技術的なタスクを実行することを可能にする、提示の仕方から、生じ得る。例えば8の画像をディスプレイに同時に表示させるときには解像度を落とし、そのうちの1の画像が選択されたときには、ユーザは異なる解像度へと変更可能な発明について、ユーザは、一目で複数の画像を素早く見ることができ、また解像度を変更することで、選択した画像を使うかどうか確認することができるという技術的

効果が生じる。記憶された画像の検索及び取得がユーザによる評価により行われたとしても、ユーザによる評価自体が52条の発明に該当しないことをもって技術的でないとして認定すべきではなく、装置に記憶された画像の効果的な検索、取得、評価に寄与しているから、技術的な問題の技術的な解決に貢献していると認定した。

d. サッカーゲームにおける表示 (T0928/03)

サッカーのビデオゲームシステムにおいて、ゲーム媒体 (ボール) にガイドマーク、プレイヤーの足元にリング状のガイドマークを表示させ、ゲーム媒体をもっとも容易にパスできるキャラクターにパスガイドマークを表示させる発明であった。同じチームのプレイヤーであって容易にパスできるキャラクターにパスガイドマークをつける点につき、技術的貢献があることを認めた。また、チームメイトが画面外にいる場合に、画面の端にパスガイドマークを動的に表示することによってユーザに伝達する特別な仕方は、相反する技術的な要求 (画像の拡大部分を表示しながらも、表示領域よりも大きい着目ゾーンの全体図を維持する) を解決することによって、継続的な人と機械との相互作用を促進するという技術的な目的を果たすとして進歩性を認めた。

e. 操作指示の表示 (T336/14⁽¹⁴⁾, T1802/13)

情報の提示を定義する特徴は、それが、技術的タスクの実行において、継続的及び/又は誘導された、人と機械の相互作用プロセスによって、確実にユーザを支援するのであれば、技術的効果をもたらす。

f. ビジネスの機会構築のためのポータルサイト (T528/07)

ユーザに提示された情報の認知内容が、技術システム内の現在の内部状態に関連し、ユーザにこの技術システムの適切な操作を可能にする場合、技術的効果を有する。技術システム内の現在の内部状態は、動作モード、技術的な状況、又は、当該システムの内蔵で機能していることに関する事象であり、動的に変化し得、そして、自動的に検出される。その提示は、典型的には、例えば、技術的な誤動作を避けるために、ユーザに当該システムとの相互作用を促す。

g. 動画再生可能なバイナリデータファイルの生成 (T509/07)

スムーズな遷移を達成するために、連続する画像間の内容の遅れ及び変化のパラメータが人間の視覚の感

じ方の物理的性質に基づいて計算された、画像の流れを表示することは、技術的な貢献があるとみなされる。

(2) 否定的な事例

a. ボタンシーケンスの表示 (T1073/13)

複数の赤外線感知ボタンとディスプレイを有するデバイスであって、ディスプレイには、正しく機能するために押すべきボタンのシーケンスを表示されていた。このとき、提示されるコンテンツが、ユーザが特定のボタンシーケンスを覚える、あるいは知る必要がないよう、単に設定動作の前のユーザのメンタルプロセスを示しているのであれば、技術的特徴ではないと認定した。

b. ウィンドウ枠の自動変更 (T1562/11)

ウィンドウ枠の位置がユーザのドラッグ&ドロップにより変化するとき、システムが自動的に白い余白がなくなるようにウィンドウ枠を再変更する場合、余白の削除が紙の世界と類似しているから、効果的な画面の使用による技術的效果を導かないと認定した。

c. 建築物の設計 (T1567/05)

主張する効果が、ユーザの個人的な関心や好みに左右される場合には、確実に達成されるとはいえない。例えば、データが数値で表示されていれば、何人かの

ユーザには理解しやすいが、色分けして表示する方を好むものもいる。したがって、データを表示するどちらかの選択には、技術的效果がないとみなされる。

d. 通知システム (T862/10)

(例えば、すべての通知を見せる場合に比べて) 緊急の通知だけを見せるように決定することは、心理学的な要因にのみ基づいており、技術的な貢献はない。情報の過多及び混乱を最小限にすることは、それ自体では、技術的效果とはみられない。

e. GUI レイアウト (T1741/08)

タスクの間、ユーザの精神的な意思決定プロセスを促進する情報を提供することによってユーザの入力を支援すること (例えば、ユーザが何を入力したいかを決定することを手助けすること) は、技術的貢献をもたらすとはみなされない。

5. GUI に関する審査ガイドラインにおける技術的效果・貢献の説明

EPO は、審査ガイドラインにおいて、技術的效果・貢献の有無に関する仮想事例を挙げている。下記の表は、情報の提示及びユーザインタフェースに関する現在の審査ガイドラインから、仮想事例を技術的效果・貢献の有無に分けて抽出したものである。

技術的效果・貢献がない	技術的效果・貢献がある
話し言葉の代わりに音階として伝達された音声情報を理解することがより容易であるかどうかは、ユーザの認知能力にのみ関係する事項である。別の例として、ユーザに、提示される情報を決定するパラメータの設定、又は、提示の仕方の選択を可能にすることは、それが単にユーザの好みを調整するだけであるならば、技術的な貢献をもたらさない。	技術的タスクにおけるユーザへの支援が、客観的に、信頼性高く、因果関係を伴って、特徴に関連しているのであれば、そのような技術的な特徴は、確実に達成されるとみなされる。
機械の技術的性質又は取り得る状態、装置の仕様、又は、操作指示についての静的な、又は、予め定まった情報は、装置の現在の内部状態とはみなされない。静的な、又は、予め定まった情報の提示が、単に、ユーザが技術的なタスクに先立つ非技術的なタスクをするのに役立つだけであれば、技術的な貢献はない。例えば、ユーザが、装置の設定の前に操作されるボタンの順番を知っていたり憶えたりする必要がないという効果は、技術的な効果ではない。	外科医のための視覚補助の場面において、医療用の球関節インプラントの現在の向きを手術中に、外科医がインプラントをより正確に配置することを確実に可能にする仕方で表示する場合、技術的效果をもたらすとみなされる。
図又はレイアウトへの情報の視覚化を定義する特徴は、図又はレイアウトが、ビューワが直観的に、特に魅力的、明瞭、又は論理的なやり方で情報を間違いなく伝達する場合であっても、通常、技術的貢献がないとみなされる。	技術的效果は、任意の順番で、又は、審美的な考慮、又は、非技術的な好み又は制約に基づいて情報の提示を行うものとは対照的に、ユーザが技術的なタスクを、より効率的、又は、より正確に実行できるように、先を見越した、又は、適時に、情報を提示することによって、生じ得る。

<p>限られた利用可能な画面スペースへの対処は、人間が見るための情報の提示の設計の一部であるから、専門的性質それ自体を指し示すものではない。例えば、単一の画像を表示し、順番にそれを別の画像に置き換えていくことで限られた表示領域に複数の画像の概要を表示することは一般的な考えであって、技術的な考慮に基づくものではなく、レイアウト設計の問題である。同様に、ウィンドウ枠間の「余白」を削除することで、利用可能な画面スペース内に物体を配置することは、雑誌の表紙のレイアウトに適用される同じレイアウトの原理に追従するものであって、技術的な考慮を含むものではない。</p>	<p>情報の提示の仕方が、ユーザの意思において、心理学的な又は他の主観的な要因に依拠せず、人間生理学に基づきかつ正確に定義可能な物理的パラメータに依拠する効果をもたらす場合、そのような効果は、技術的効果とみなされ得る。</p>
<p>提示された情報の選択又はレイアウトが、もっぱら、人間の意思、特に、ユーザの非技術的な決定（例えば、製品の性能を示す図に基づいてどの製品を買うか）に役立つことを目的とする場合、技術的な貢献は生まれない。</p>	<p>複数のコンピュータ画面のうちユーザの現在の視覚的な焦点の近くのものに通知を表示することは、（例えば、画面のうちの一つに任意に配置する場合に比べれば）即座に視認されることがおおよそ保証されるという技術的効果をもたらす。</p>
<p>審美的な考慮、主観的なユーザの好み、又は、管理上の規則によって決まる、メニューのグラフィックデザインに関する特徴（例えば、見え方及び感じ方）は、メニューベースのユーザインタフェースの技術的性質に貢献しない。</p>	<p>複数のコンピュータ画面のうちユーザの現在の視覚的な焦点の近くのものに通知を表示することは、（例えば、画面のうちの一つに任意に配置する場合に比べれば）即座に視認されることがおおよそ保証されるという技術的効果をもたらす。</p>
<p>コンピュータシステムにおいて、予測入力メカニズムを提供することによって、ユーザがテキストを入力することを支援すること自体は、技術的な機能であるが、そのような提言を生成するために使用される、純粋に語学上の考慮を反映した規則は、技術的貢献をもたらさない。</p>	<p>情報（例えば、視覚又は音声刺激）がその人物に、医療状態（例えば、視線、聴覚障害、又は脳損傷）の評価との関連で測定可能な生理学的な反応（例えば、無意識の注視）を生じさせるために、提示される場合、そのような情報の提示は、技術的効果を生み出すとみなされ得る。</p>
<p>ユーザの行為の単純化、又は、よりユーザに便利な入力機能の提供等の、効果が実際に達成されるかが、もっぱら、主観的なユーザの能力又は好みに依存する場合、そのような効果は解決すべき客観的な技術的課題の基礎とはならない場合もある。</p>	<p>ユーザの入力を定義する特徴は、単にデータの出力及び表示に関するものよりも、技術的性質を有しやすい。</p>
<p>同じ入力を実行するための相互作用の数の減少は、ユーザの技能レベル又は主観的な好みに依存する使用形態でのみ実現される場合、確実に達成されるとはいえない。</p>	<p>テキストの入力、選択、又は、コマンドの送信等のユーザの入力を可能にするメカニズムを特定する特徴は、通常は、技術的貢献があるとみなされる。</p>
<p>ゼスチャ、キーストローク等の、単に、主観的なユーザの好み、慣例、又はゲーム規則を反映し、物理的な人間工学の利点が客観的に確立できない入力の提供の仕方は、技術的貢献をもたらさない。</p>	<p>GUIにおいて、例えば、文書アイコンをプリンタアイコン上にドラッグし往復させることで印刷プロセスを開始し、印刷するコピーの数を設定するような、異なる処理状態の設定をユーザに直接的に可能とする代替的なグラフィカルショートカットを提供することは、技術的貢献をもたらす。</p>
<p></p>	<p>より速い、又はより正確なゼスチャ認識を可能にすること、又は、認識実行時の装置の処理負荷の低減等の、入力の検出の性能指向の改善は、技術的貢献をもたらす。</p>

6. 日本実務家へのアドバイス

CIIの特徴が、特に情報の提示又はユーザインタフェースに関連する場合、その特徴が「非技術的な特徴」であるとして、EPOによる進歩性の評価から除外されてしまう可能性は依然として高いと思われる。したがって、サーチレポートあるいは審査においてEPOから、そのような「非技術的な特徴」との認定がなされた場合、「技術的貢献がある」とされた審決に沿った効果等を主張することが有効であると考えられる。このためには優先権主張の基礎となる日本出願の段階から、そのような効果の主張を明細書に含めておくことが望ましいであろう。

特に重要なのは、実際上は「技術的貢献がない」とされた事例に近い場合であっても、「技術的貢献がある」とされた事例と判断される余地があるように、明細書を記載することであると思われる。つまり、欧州において特許を取得するためには、発明本来の目的・効果とは異なる目的・効果であっても明細書に予め記載しておくことが望ましい。一方で、このような本来の目的・効果とは異なる目的・効果は、特許取得後に権利行使の妨げになることも想定されるため、権利行使の妨げとならない程度に記載をとどめることも留意すべきであろう。全世界的にCIIが増加していく中、EPO、特に審判部の出す審決をウォッチングし、そ

の審決の内容に沿って、適宜、明細書の記載を検討していくことが、今後 CII に関する特許を欧州で取得する上で重要になると思われる。

(注)

- (1) “Guidelines for Examination, Part G - Patentability”, <https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/html/guidelines/e/g.htm>
- (2) “Guidelines for Examination in the European Patent Office (status November 2017)”, <https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/guidelines/archive/guidelines-2017.html>
- (3) 日本特許庁 (JPO) の提供する仮訳を用いた。 <https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/document/mokuji/epo-jyoyaku.pdf> を参照。
- (4) “Guidelines for Examination, Part G - Patentability, Chapter II - Inventions, 3. List of exclusions, 3.6 Programs for computers
- (5) EPO 実務を説明するために EPO が用いている用語であり、EPO 審査ガイドライン自体には “Two-Hurdle Approach” との記載は存在しない。たとえば <https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/official-journal/2015/etc/se5/p73.html> を参照。
- (6) 脚注 3.
- (7) 同上
- (8) 同上
- (9) 日本特許庁 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
- (10) “Guidelines for Examination, Part G - Patentability, Chapter VII - Inventive step 5. Problem-solution approach 5.4 Claims comprising technical and non-technical features” https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/html/guidelines/e/g_vii_5_4.htm
- (11) 同上
- (12) 主請求の請求項 1 を分節すると 1.0~1.13 まであり、その

うちの 1.12 および 1.13 が D2 と異なる。1.0~1.11 の構成は以下の通り。

- 1.0) 体外血液処理機械のユーザインタフェースであって、
 - 1.1) 前記ユーザインタフェースは少なくとも 1 つのタッチスクリーンを含み、
 - 1.2) 少なくとも 1 つのメモリは少なくとも 2 つの画像を含み、
 - 1.3) 少なくともコントローラは、前記タッチスクリーン画面上に少なくとも 1 つの表示を表示するようにプログラムされ、
 - 1.4) 少なくとも 2 つの別々のエリアが前記少なくとも 1 つの表示に含まれ、
 - 1.5) 前記 2 つの別々のエリアのうちの第 1 のエリアは少なくとも 2 つのタッチキーを提示し、
 - 1.6) 前記コントローラは、以下のためにさらにプログラムされ：
- 前記少なくとも 2 つのタッチキーのアクティブ化を検出するため、
 - 1.7) - 前記少なくとも 2 つのタッチキーのうちの第 1 のタッチキーがアクティブ化されると、前記少なくとも 1 つの表示の前記少なくとも 2 つのエリアのうちの第 2 のエリアにおいて、前記少なくとも 2 つの画像のうちの第 1 の画像を表示するため、
 - 1.8) - 前記少なくとも 2 つのタッチキーのうちの第 2 のタッチキーがアクティブ化されると、前記少なくとも 1 つの表示の前記少なくとも 2 つのエリアのうちの第 2 のエリアにおいて、前記少なくとも 2 つの画像のうちの第 2 の画像を表示するため、
 - 1.9) 前記メモリは前記機械に関する複数のデータを含み、
 - 1.10) 前記コントローラは前記少なくとも 1 つの表示の前記第 1 のエリアに前記データを表示するようプログラムされ、
 - 1.11) 前記データの各項目は、前記少なくとも 2 つのタッチキーの中のタッチキーに視覚的に関連した位置に表示され
- (13) 第 3 点については、何ら記載されていない。
- (14) 本稿「3. 審決 T336/14」を参照。

(原稿受領 2019.3.26)