

国家知識産権局「専利審査指南改正草案」意見募集表

会社名：一般社団法人 ビジネス機械・情報システム産業協会

条項番号	<p style="text-align: center;">修正提案</p> <p style="text-align: center;">赤字下線＝追加要望</p> <p style="text-align: center;">青字取消し線＝削除要望</p> <p style="text-align: center;">青字太字＝修正要望</p>	修正理由
<p>第二部分 第一章</p>	<p>4.2 知的活動の法則と方法</p> <p>知的活動は、人間の思考活動を指し、人間の思考から生まれ、推理、分析と判断を経て抽象的な結果を生むか、若しくは人の思考活動を媒介として、間接的に自然に作用して結果が生じる。</p> <p>……</p> <p>(2) 前述 (1) で述べた状況を除き、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。</p> <p>【例えば】</p> <p>ビジネスモデルに係る請求項には、ビジネス規則と方法の内容以外に、技術特徴もを含む場合、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。</p>	<p>本説明の趣旨に合わせて表現を明確化すべきである。</p> <p>併せて、「ビジネスモデル」の内容が不明確であるため、定義を明確にしてください。</p>
<p>第二部分 第九章</p>	<p>2. コンピュータプログラムに係わる発明 専利出願の審査基準</p> <p>審査において、保護を請求する解決案、つまり、各請求項により限定される解決案を対象としなければならない。</p> <p>……</p> <p>(1) ある請求項が、1 種の計算方法或いは数</p>	

	<p>学上の計算規則、若しくはコンピュータプログラム自体や媒体（例えば磁気テープ、ディスク、オプティカルディスク、光磁気ディスク、ROM、PROM、VCD、DVD 或いはその他コンピュータ読み取り可能な媒体）だけに記憶されるコンピュータプログラム自体、又はゲームの規則や方法などだけに係わるものである場合には、当該請求項は知的活動の規則及び方法に該当するものであり、専利保護の客体には属さない。</p> <p>ある請求項は、主題の名称を除いて、……、専利で保護する客体にならない。</p> <p>例えば、記憶されたプログラム自体だけにより限定されるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体又は1種のコンピュータプログラム製品、或いは、ゲームの規則だけにより限定されており、如何なる物理的な実体も含まない特徴により限定されるコンピュータゲーム装置などといった、如何なる技術的特徴も含まないものは、実質として、知的活動の規則及び方法だけに係わっているため、専利保護の客体に該当しない。ただし、発明専利出願で保護を請求する媒体は、その物理特性の改良に係わっている場合、例えば、積層構造やトラックピッチ、材料などは、この類に該当しない。</p>	<p>本発明の趣旨に合わせて誤解が生じないように表現を明確化すべきである。</p> <p><u>具体的には</u> <u>『「コンピュータプログラム自体」は専利保護の客体に属さないが、「コンピュータプログラムに係わる発明」であって技術的特徴を含むものは、専利法25条に基づいた上で、専利権を取得する可能性を排除してはならない』</u> <u>ことを本第9章（1）のいずれか適当な箇所に明記すべきと考える。</u></p>
第〇条		
第〇条		

(紙幅が足りない場合は、適宜様式を変更してご記入ください。)