



基于软件的模拟可否在EPO获得专利？

欧洲专利局（EPO）上诉委员会现已将一些新问题提交至欧洲专利局扩大上诉委员会（EBoA，EPO的最高实体）讨论，这些新问题与基于软件的模拟（即计算机执行的模拟）的可专利性有关。更具体地说，提交给扩大上诉委员会的问题如下：

1. 在创造性评估中，计算机执行的模拟真的能够像所宣称的那样，能够在对技术系统或过程的模拟中，通过产生超出该种模拟的执行本身的技术效果，来解决技术问题吗？

2. 如果第一个问题的答案是肯定的，那么应当以哪些相关标准评估计算机执行的模拟是否如其所宣称的那样解决了技术问题？特别地，当计算机执行的模拟是基于（至少是部分基于）其所模拟的技术系统或过程所遵循的技术原则时，这能否成为判断该模拟如其所宣称的那样解决了技术问题的充分条件？

3. 如果计算机执行的模拟被宣称作为设计过程的一部分，特别是作为验证设计的手段，此时第一个和第二个问题的答案是什么？

下面援引的例子涉及一件欧洲专利申请，该申请基于软件方法对环境中的行走人群的运动情况进行建模，并考虑了环境中存在的障碍物，例如其他行人以及固定障碍物。这种建模可用于辅助设计火车站等易拥挤环境。

目前，欧洲专利局已确立的判例法规定，一项针对计算机执行的发明专利申请宣称如果能够引起“进一步的技术效果”，那么该申请就可以获得专利，这就使我们将问题关注的目标由此类发明的可专利性转向其新颖性和创造性。本次提交新问题讨论的欧洲专利局上诉委员会指出，所谓的“技术效果”必须与物理现实直接联系，例如物理实体的变化或测量。上诉委员会认为，尽管模拟有助于设计物理环境，但“从理论上验证其设计的认知过程，从根本上看似乎是非技术性的”。上诉委员会还认为，对于任何特定算法，借助计算机都必然将提高其执行速度，但这并不能产生超出计算机执行本身可提供的技术效果。

因此，上诉委员会提交的问题中包含了这样一个

问题：在创造性评判上，当计算机对技术系统或过程执行的模拟产生了超出仅执行该模拟本身的技术效果时，是否可以认为该模拟解决了技术问题？

就在上诉委员会的本次问题提交后，欧洲专利局主席发出通知表明，在扩大上诉委员会就上述问题作出决定前，欧洲专利局的审查、异议部门所处理的案例，如其处理结果完全取决于上述决定，则其所有程序都将依职权搁置。欧洲专利局主席的通知重点指出，具有下列特征的案例将被搁置：“其创造性评估取决于一个重要问题，即是否能够认为计算机对技术系统或过程执行的模拟，在其被宣称作为设计过程或作为其中的一部分的情况下，可以产生超出其在计算机上的执行本身的技术效果（换言之，即在创造性评估中，计算机执行的模拟本身是否可以作为一种技术效果）。

欧洲专利局上诉委员会本次提交的问题将可能对软件及高科技产业中的一大重要领域产生影响，因此，密切关注这一问题的讨论进展无疑是相当重要的。