
Heute wurde die lange erwartete Entscheidung der Großen Beschwerdekammer (G 01/19) verkündet.

Die Entscheidung bezieht sich auf die Frage, ob Computersimulationen beim Europäischen Patentamt patentiert werden können.

Die Große Beschwerdekammer stützt sich dabei vollständig auf den COMVIK-Ansatz, d.h. den an computerimplementierte Erfindungen angepassten Aufgabe-Lösungs-Ansatz. Es wird klargestellt, dass Simulationen wie alle anderen computerimplementierten Erfindungen behandelt werden müssen.

Es wurden einige besondere Hinweise für die Anwendung des COMVIK-Ansatzes auf Simulationsverfahren gegeben. So muss z.B. der technische Charakter im gesamten Umfang der beanspruchten Erfindung gegeben sein. Dies ist relevant, wenn das Ergebnis der Simulation die Grundlage für den technischen Charakter bilden soll. Da das Ergebnis einer Simulation Daten sind müssen alle Daten, die durch die Simulation erzeugt werden, im gesamten Bereich der beanspruchten Erfindung den technischen Charakter aufweisen. Wenn eine Methode definiert wird, die zur Simulation eines Systems mit bestimmten technischen Merkmalen geeignet ist, die Methode aber nicht auf ein solches System beschränkt ist, dann ist der technische Charakter nicht in der vollen Breite des Patentanspruchs gegeben.

Eine weitere Verwendung der durch eine Simulation erzeugten Daten kann die Grundlage für einen technischen Beitrag sein. Es ist nicht notwendig, dass die weitere Verwendung explizit in den Ansprüchen definiert ist, aber sie muss zumindest implizit in den Ansprüchen enthalten sein.

Um patentierbar zu sein, muss man mit der Simulation ein technisches Problem lösen. Es reicht nicht aus, einen Gegenstand nur zu modellieren, selbst wenn das Modell genau ist und ein technisches System darstellt.

Diese Entscheidung trifft keine Entscheidung über die generelle Patentierbarkeit von Simulationen, sondern gibt einige Hinweise auf spezifische Aspekte, die bei der Beurteilung der Patentierbarkeit von Computersimulationen zu berücksichtigen sind.

Bernhard Ganahl - Chris Benson