



歐洲專利進步性「問題解決法」解析

林國塘*

壹、前言

在專利審查實務中，可專利性最主要之要件在於進步性，而進步性是一個高度不確定之法律概念，因此，在判斷上非常的主觀，尤其是在發明完成後去判斷，難免流於後見之明；要如何避免判斷進步性時流於主觀擅斷或流於後見之明，此為國際上各專利大國皆欲解決之難題，例如：美國採「建議法」(Suggestion test)、歐洲採「問題解決法」(Problem/solution approach)為解決之道；筆者有幸於 2004 年 3 月至歐洲專利局總部（位於德國慕尼黑）參加兩週之專利檢索及審查研習，因此，對於歐洲判斷進步性之「問題解決法」稍有粗淺之認識，特為文把心得與專利界之朋友分享之。

貳、專利要件判斷流程

歐洲專利審查實務上，對於專利要件之判斷流程大致上如圖 A 所示；首先是檢驗申請案之請求標的是否具有技術性（technical character），若否，則依據 EPC 第 52 條第 2、3 項排除在可專利性之外（意即核駁該申請案），若申請案之請求標的具有技術性，接下來則必須進行新穎性之判斷，此時判斷請求之標的所有技術特徵（technical features）是否皆見於先前技術之中，若是，則依據 EPC 第 54 條以不具新穎性核駁申請案，若否，則必須再進行進步性之判斷；在進行進步性之判斷時，首先利用檢索報告所載之相關文獻，進行先前技術與發明案之相似性分析比較，經分析比較後選定其中最接近之先前技術，其次將

收稿日：93 年 6 月 16 日。

* 經濟部智慧財產局專利二組科長。



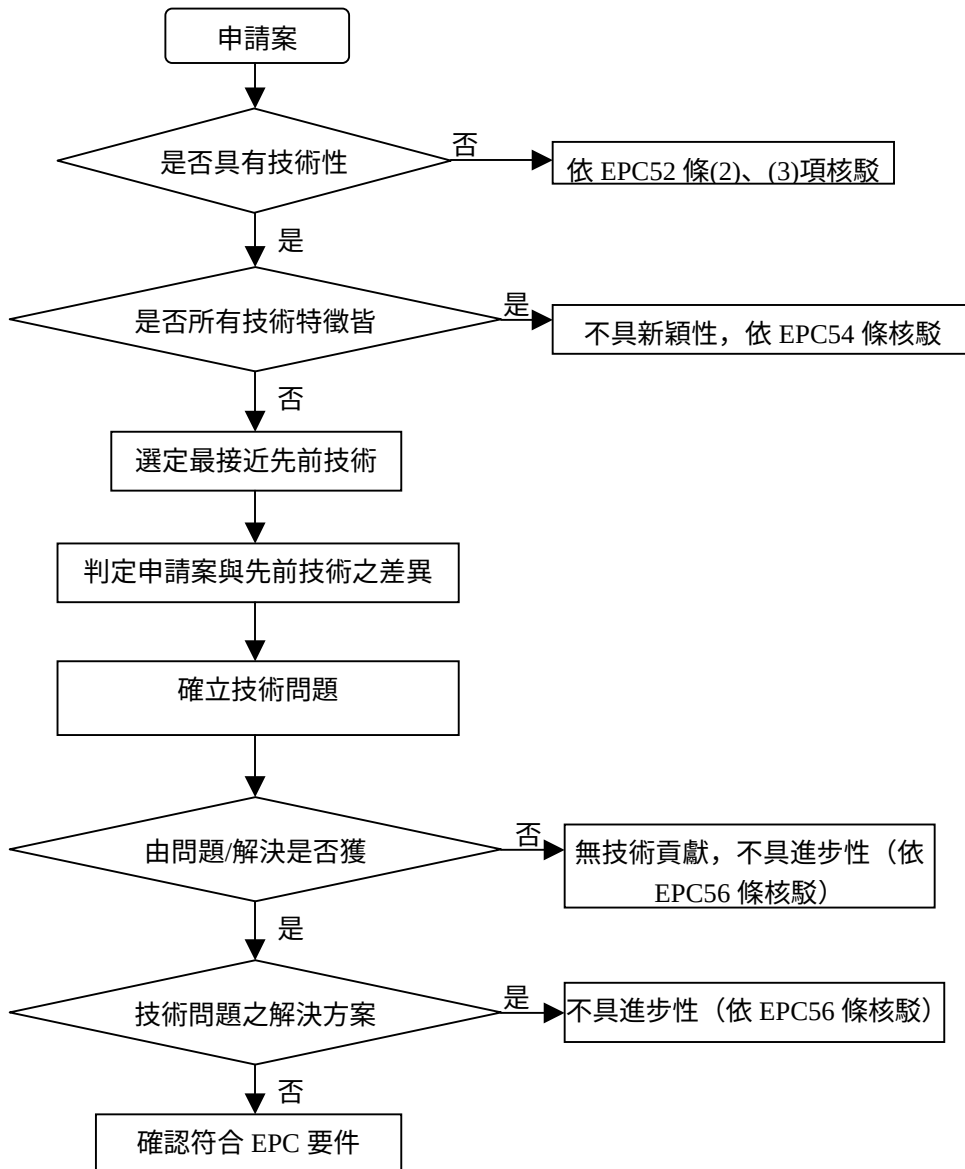
此最接近之先前技術與發明案做異同比較，並區分出發明案與此最接近之先前技術之差異處；然後，利用此差異處來建立客觀技術問題¹，該客觀技術問題即為發明案之差異處所欲解決之技術問題；最終，判斷此技術問題之解決方案是否獲得技術效果（technical effect）；若否，此問題之解決方案並無技術貢獻，則以 EPC 第 56 條以不具進步性核駁之，反之，若具有技術效果，則需再判斷該技術問題之解決方案是否顯而易知；若是，則以 EPC 第 56 條以不具進步性核駁之，若否，則確認該發明符合 EPC 專利要件，應准予專利。

¹ 客觀技術問題乃根據發明案與最接近前案之差異處所欲解決之技術問題來建立之，而所建立之客觀技術問題並不需要與說明書中主觀上所載之技術問題相同，因為申請人在說明書中所載前案，也許不是審查官所檢索得出之實際上最接近前案，因此，客觀技術問題係以發明案與實際上最接近前案之差異為基礎來建立之，而非以說明書中主觀上所載之技術問題為依據。



論述

圖 A：歐洲專利局專利要件判斷流程圖



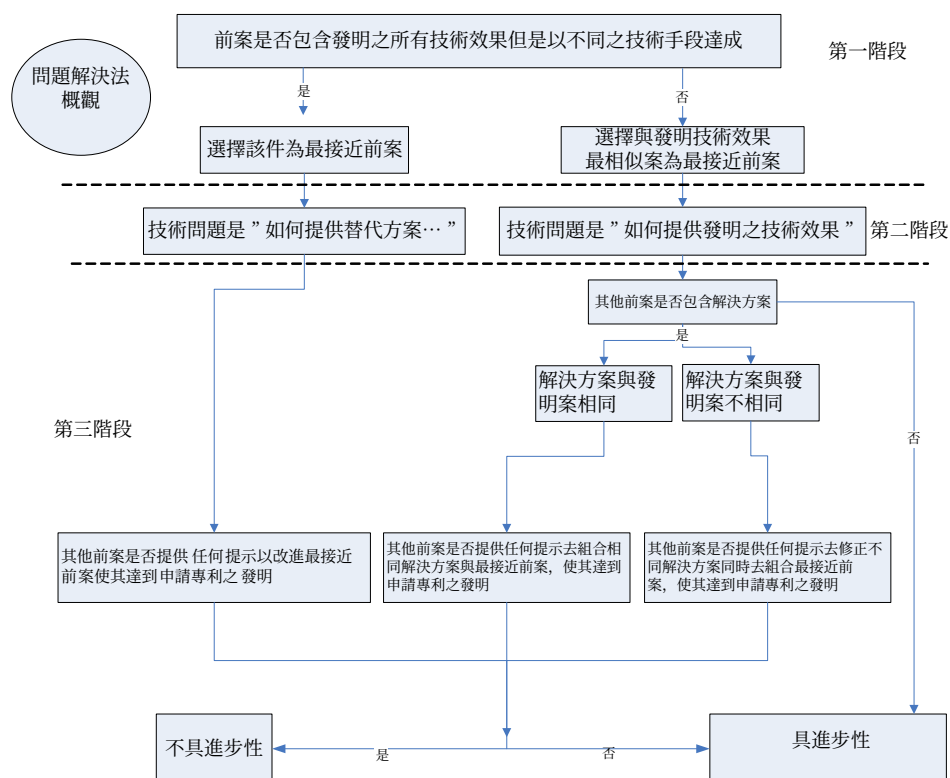


歐洲專利局在判斷發明進步性時是採取問題解決法（Problem/solution approach），此與美國或日本所採用顯而易知判斷法是有所不同的²；以下就歐洲之問題解決法做進一步說明，該問題解決法用來判斷申請案之發明是否具進步性時，大致上分為三個階段來進行，詳參圖 B 所示；第一階段在於選擇何者為最接近之前案，第二階段在於建立技術問題為何，第三階段則在於判斷是否具進步性；當第一階段就前案中找到有包括發明所有之技術效果者時，則選擇該前案為最接近之前案，接下來進行第二階段建立技術問題之工作，此時所建立之技術問題是「如何提供替代方案」，而第三階段則在於找尋其他前案中是否有提示改良最接近前案而可達到申請案之發明，若有，判斷發明不具進步性，若無，判斷發明具進步性；當第一階段就前案中找不到包括發明所有之技術效果者時，則選擇與發明技術效果最相似者為最接近之前案，接下來進行第二階段建立技術問題之工作，此時建立之技術問題是「如何提供發明之技術效果」，其後進行第三階段工作，首先判斷其他前案是否具有解決方案，若否，則判斷發明具進步性，若是，則再判斷其他前案之解決方案是否與發明案者相同，此時會分成解決方案相同與不相同二種情形來判斷，第一種情形，當二者解決方案相同時，找尋其他前案中是否有提示組合最接近前案而可達到申請案之發明，若有，判斷發明不具進步性，若無，判斷發明具進步性；第二種情形，當二者解決方案不相同時，找尋其他前案中是否有提示修正不同之解決方案，並組合最接近前案而可達到申請案之發明，若有，判斷發明不具進步性，若無，判斷發明具進步性。

² 美國、歐洲與日本在判斷進步性所採取之態度並不一致；其中，在判斷進步性基本方法上，美國與日本係採顯而易知判斷法，而歐洲則採問題與解決法；在先前技術內容方面，美國包括每一件可應用在第 102 條新穎性之先前技術，甚至包含保密之先前技術，但歐洲及日本則不包括保密之先前技術；在判斷進步性時申請專利之發明被認定之相關技術特徵方面，美國與日本是包括所有技術特徵，而歐洲僅包括解決客觀問題具有貢獻之技術特徵；在定義該技術領域具有通常知識之人方面，歐洲定義具有高度先進的與複雜技術之「一群人」，日本定義具有高度先進的與複雜技術之「一群專家」，美國則沒有「一群專家」之概念；在後見之明方面，美國與日本是不被允許，而歐洲表面上不允許，但是「問題與解決法」本質上允許；在商業上成功之第二認定因素所給予之權重方面，美國給予較多之權重，而歐洲及日本則給予較少之權重。



圖 B：問題解決法判斷流程



參、「問題解決法」案例解析

以下舉出五個案例做進步性之「問題解決法」分析，藉以更進一步了解歐洲專利審查實務上，對於判斷進步性之實際操作方法與步驟。



【案例一事實】

一件處理餐桌問題之發明，申請人在其發明說明中闡述有關餐桌桌腳固有存在之問題；如將餐桌置於不平坦之地面，申請人明確描述他的創作目的如下：本發明之創作目的在於提供餐桌以三隻腳之方式，置於不平坦之地面而不搖晃；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面而僅以三隻腳支撐，該餐桌之重心位於所指三桌腳之間。

檢索報告提供兩個 y 標記之前案（意即評價為與進步性相關之前案）；其中，前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案二中揭露擠奶工人於牧場或牛棚所用之三隻腳擠奶用凳子，不過沒有提及搖晃問題，但是為一具符合人體工學型態之椅子。

你或許能說一個從事家俱領域中具有通常知識者可以同時考慮到這些文獻所提到之狀況，如該從事家俱領域中具有通常知識者依據前案一作出一張桌子後，當他置於花園就會了解到桌子之搖晃問題，又該從事家俱領域中具有通常知識者應該知道農場或是牛棚內很少有平坦之地面。

【案例一分析】

應用「問題解決法」來判斷這個申請專利範圍之獨立項是否具有進步性(inventive step)。「問題解決法」基本上分三個階段進行分析，其中，第一階段在於選擇何者為最接近之前案，第二階段在於建立技術問題為何，第三階段則在於判斷是否具進步性；以下就三階段分析之。

第一階段在於選擇何者為最接近之前案：

案例一餐桌之發明為：一件處理餐桌問題之發明，申請人在其發明說明中闡述有關餐桌桌腳固有存在之問題；如將餐桌置於不平坦之地面，申請人明確描述他的創作目的如下：本發明之創作目的在於提供餐桌以三隻腳之方式，置於不平坦之地面而不搖晃；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面而僅以三隻腳支撐，該餐桌之重心位於所指三桌腳之間。



論述

可運用之二個前案：前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案二中揭露擠奶工人於牧場或牛棚所用之三隻腳擠奶用工具，不過沒有提及搖晃問題，但是為符合人體工學型態之椅子。首先確認下列事項：

- (1) 確認出發明與每一項前案之不同點。
- (2) 確認發明因為這些不同點而達到之技術效果。
- (3) 發明所顯示出之技術特徵與技術效果。

本案創作	前案 1	前案 2
餐桌	✓	-
桌面	✓	-
僅三隻腳	-	✓
重心位於腳之間	✓	✓
穩定於不平地面	-	✓

註：特別是在複雜之案件或是有眾多技術特徵之請求項，作成上述之表格具有相當之幫助。找出前案具有之特徵打勾，在前案沒被發現發明特徵(表示具有不同)以負號表示之。

根據上表之分析，最接近之前案應選擇前案 1 之餐桌，因為其與發明案具有相同之一般使用目的。最接近前案揭露：一個具有桌面之餐桌以四隻腳支持，重心位於桌腳之間。而其與發明案不同點在於：發明案僅提供三隻腳；根據發明案不同點所產生之技術效果是：餐桌能在不平之地面穩定的擺放而不搖晃。

第二階段在於建立客觀技術問題為何：

我們檢視所蒐集之資料以確定客觀技術問題，而技術問題能夠被確定為：如何避免餐桌在不平之地面產生搖晃？

第三階段則在於判斷是否具進步性：

我們發現前案 2 之擠牛奶凳子揭露一個解決技術問題之技術手



段，將該技術手段與本案者比較發現，前案 2 與發明案對於相同技術問題具有相同之解決方案。本案例所呈現出事實就是：擠牛奶凳子通常會被使用在不平坦的地面(在動物棚裡或牧場裡)。因此，申請專利之發明會被認為顯而易知，因為一個從事家俱領域中具有通常知識者面對這個技術問題與二個前案時，能夠把擠牛奶凳子與前案 1 最接近前案之餐桌組合出解決技術問題之方案，並達到該申請專利之發明；結論：本發明案不具進步性。

【案例二事實】

本案例為假設在案例一的第一次核駁通知後，審查官又獲知第三件前案資料。這個前案文件揭露了一個四腳餐桌，其中至少一支腳可以伸縮以達到穩定置放於不平之地面。前案三提供一個解決技術問題之技術手段，比較前案三與發明案對於相同技術問題之解決技術手段後發現，前案三提供一個替代前案二之解決技術問題之技術手段；換句話說，可使用之前案文獻中具有數種解決技術問題之技術手段。

【案例二分析】

應用「問題解決法」來判斷本案例是否具有進步性。以下就三階段分析之。

第一階段在於選擇何者為最接近之前案：

由案例一餐桌之發明為：一件處理餐桌問題之發明，申請人在其發明說明中闡述有關餐桌桌腳固有存在之問題；如將餐桌置於不平坦之地面，申請人明確描述他的創作目的如下：本發明之創作目的在於提供餐桌以三隻腳之方式，置於不平坦之地面而不搖晃；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面而僅以三隻腳支撐，該餐桌之重心位於所指三桌腳之間。

可運用之三個前案：前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案二中揭露擠奶工人於牧場或牛棚所用之三隻腳擠奶用工具，不過沒有提及搖晃問題，但是為符合人體工學型態之椅子；前案三



論述

中揭露了一個四腳之餐桌，其中至少一支腳可以伸縮以達到穩定置放於不平之地面。

你或許能假設一個從事家俱領域中具有通常知識者，可以同時考慮到這三個文獻所提到之狀況；依據前案一作出一張餐桌後，當他置於花園就會發現到餐桌之搖晃問題；該從事家俱領域中具有通常知識者知道在牛棚或牧場通常不具有平坦之地面。首先確認下列事項：

- (1) 確認出發明與每一項前案之不同點。
- (2) 確認發明因為這些不同點而達到之技術效果。
- (3) 發明所顯示出之技術特徵與技術效果。

在下表中，找出前案具有之特徵者打勾，發明特徵在前案沒被發現者(表示具有不同)以負號表示之。

本案創作	前案 1	前案 2	前案 3
餐桌	✓	-	✓
桌面	✓	-	✓
僅三隻腳	-	✓	-
重心位於腳之間	✓	✓	✓
穩定於不平地面	-	✓	✓

根據上表之分析，最接近前案現在應選前案 3 之餐桌，由其具有與發明案相同之一般使用目的，以及已經解決搖晃之問題；前案 3 最接近前案揭露：一個具有桌面之餐桌以四隻腳支持，重心位於桌腳之間；其與發明案之差別在於：發明案僅提供三隻腳；發明案基於這些差別所建立之效果：並沒有足以辨認之特別不同效果超越最接近前案者(雖然發明案之解決方案或許比較便宜或比較容易製造)。

第二階段在於建立客觀技術問題為何：

技術問題可以被確定為：對於餐桌置於不平地面之搖晃問題，如何提供一替代解決方案。



第三階段則在於判斷是否具進步性：

我們發現前案 2 之擠牛奶凳子揭露一個解決技術問題之技術手段，將該技術手段與本案者比較發現，前案 2 與發明案對於相同技術問題具有相同之解決方案。本案例所呈現出事實就是：擠牛奶凳子通常會被使用在不平坦的地面(在動物棚裡或牧場裡)。因此，申請專利之發明會被認為顯而易知，因為一個從事家俱領域中具有通常知識者面對這個技術問題與前案時，能夠把前案 2 擠牛奶凳子與前案 3 最接近前案之餐桌組合出解決技術問題之方案，並達到該申請專利之發明；結論：本發明案不具進步性。

【案例三事實】

如案例一之餐桌，再以該發明為例；申請人在其發明說明中闡述有關餐桌桌腳固有存在之問題，如將餐桌置於不平坦之地面，申請人明確描述他的創作目的如下：本發明之創作目的在於提供餐桌以三隻腳之方式，置於不平坦之地面而不搖晃；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面僅以三隻腳支撐，該餐桌之重心位於所指三桌腳之間。

檢索報告提供兩件前案，避免與前面問題所提之前案項目搞混，因此以前案 1 與前案 3 為本案例之前案。前案 2 並不存在本案例 3 之中。前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案三中揭露了一個四腳之餐桌，其中至少一支腳可以伸縮以達到穩定置放於不平之地面。

你或許能假設一個從事家俱領域中具有通常知識者，可以同時考慮到這些文獻所提到之狀況，依據前案一作出一張桌子後，當他置於花園時就會發現到桌子之搖晃問題。你進一步可以知道空間中之 3 個點可以形成一個平面，且任何在不平坦表面之物品可以在這三點間形成穩定狀態，只要其重心落於三點之間。



論述

【案例三分析】

運用「問題解決法」分析，並做是否具進步性之判斷；以下就三階段分析之。

第一階段在於選擇何者為最接近之前案：

由案例一餐桌之發明為：一件處理餐桌問題之發明，申請人在其發明說明中闡述有關餐桌桌腳固有存在之問題；如將餐桌置於不平坦之地面，申請人明確描述他的創作目的如下：本發明之創作目的在於提供餐桌以三隻腳之方式，置於不平坦之地面而不搖晃；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面而僅以三隻腳支撐，該餐桌之重心位於所指三桌腳之間。

可運用之二個前案：前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案三中揭露了一個四腳之餐桌，其中至少一支腳可以伸縮以達到穩定置放於不平之地面。

你或許能假設一個從事家俱領域中具有通常知識者，可以同時考慮到這二個文獻所提到之狀況；依據前案一作出一張餐桌後，當他置於花園就會發現到餐桌之搖晃問題；又該從事家俱領域中具有通常知識者知道在牛棚或牧場通常不具有平坦之地面。首先確認下列事項：

- (1) 確認出發明與每一項前案之不同點。
- (2) 確認發明因為這些不同點而達到之技術效果。
- (3) 發明所顯示出之技術特徵與技術效果。

本案創作	前案 1	前案 3
餐桌	√	√
桌面	√	√
僅三隻腳	-	-
重心位於三腳之間	√	√
穩定於不平地面	-	√



根據上表之分析，最接近前案現在應選前案 3 之餐桌，由其具有與發明案相同之一般使用目的，以及已經解決搖晃之問題；前案 3 最接近前案揭露：一個具有桌面之餐桌以四隻腳支持，重心位於桌腳之間。其與發明案之差別在於：發明案僅提供三隻腳。發明案基於這些差別所建立之效果：並沒有足以辨認之特別不同效果超越最接近前案者(雖然發明案之解決方案或許比較便宜或比較容易製造)。

第二階段在於建立客觀技術問題為何：

我們檢視所蒐集之資料以確定技術問題；該技術問題可以被確定為：對於餐桌置於不平地面之搖晃問題，如何提供一替代解決方案。

第三階段則在於判斷是否具進步性：

從事家俱領域中具有通常知識者知悉發明案提供三個支持元件(例如腳)，可以解決這個技術問題，比較此一般知悉之方案與發明案之解決方案，可清楚的知道這些解決方案係相同的；因此，它能被該從事家俱領域中具有通常知識者迅速的知悉三隻腳可被運用於桌面之支持腳，由此可知，申請專利之發明為顯而易知，因為一個從事家俱領域中具有通常知識者面對這個技術問題時，會應用他的一般知識於前案 3 最接近前案之餐桌，而達成申請專利之發明，結論：本發明案不具進步性。

【案例四事實】

申請案：關於餐桌之發明，申請人於詳細說明中指出目前所用之四腳固定餐桌之不平穩缺點，他建議製造至少四腳之一腳具有伸縮性以克服這個缺點；其申請專利範圍之獨立項記載如下：餐桌具有一個桌面以四隻腳支撐，該餐桌之重心位於所謂的桌腳之間，且至少一桌腳具有伸縮性。

可運用之兩個前案：前案一中揭露一般四腳餐桌，但是沒有提到搖晃之問題；前案二中揭露擠奶工人於牧場或牛棚所用之三隻腳擠奶用工具，不過沒有提及搖晃問題，但是為符合人體工學型態之椅子。

你或許能說一個從事家俱領域中具有通常知識者可以同時考慮到



論述

這些文獻所提到之狀況，如該從事家俱領域中具有通常知識者依據前案一作出一張桌子後，當他置於花園就會了解到桌子之搖晃問題，又該從事家俱領域中具有通常知識者應該知道農場或是牛棚內很少有平坦之地面。

【案例四分析】

應用「問題解決法」來判斷這個申請專利之發明是否具有進步性；以下就三階段分析之。

第一階段在於選擇何者為最接近之前案：

此發明是在處理餐桌問題，申請人於詳細說明中指出目前所用之四腳固定餐桌之不平穩問題，是因為桌子的四隻腳的長度被固定住所造成。從申請案所導出之技術問題為：本案創作之目的在於提供餐桌可置於不平的地面而不會搖晃；申請專利範圍之獨立項內容如下：餐桌的桌面由四隻腳所支撐，桌面的重心位於四腳之間，而至少有一隻腳可伸長或縮短。首先要確認：

- (1) 確認出發明與每一項前案之不同點。
- (2) 確認發明因為這些不同點而達到之技術效果。
- (3) 發明所顯示出之技術特徵與技術效果。

可運用之兩篇前案文獻：前案一揭露一般四隻腳的餐桌，它並未提及搖晃問題，前案二揭露一被擠奶人用在牛棚或牧場之三條腿凳子，它未提及到搖晃問題，但是為符合人體工學型態之椅子。

假設一從事家俱領域中具有通常知識者詳細讀過這兩篇前案；根據第一篇前案作出的桌子，該從事家俱領域中具有通常知識者發現當他使用該桌子於自家花園時，會有搖晃的傾向；他進一步知道在牛棚或牧場很少會有平坦的地面。

本案創作	前案 1	前案 2
餐桌	√	-



本案創作	前案 1	前案 2
桌面	✓	-
四隻腳	✓	-
重心位於腳之間	✓	✓
可伸長或縮短的腳	-	-
穩定於不平地面	-	✓

根據上表分析，前案 1 應選為最接近的前案，因為它的一般使用目的與本案相同；前案 1 最接近的前案揭露：餐桌的桌面由四隻腳所支撐，其重心位於四腳之間；二者不同處：至少有一條腿可伸長或縮短；技術效果：餐桌置於任何地面皆能保持穩定。

第二階段在於建立客觀技術問題為何：

我們檢視所蒐集之資料以確定技術問題，而技術問題能夠被確定為：如何避免餐桌在不平之地面產生搖晃？

第三階段則在於判斷是否具進步性：

我們發現前案 2 之凳子揭露解決該技術問題之技術手段，將其與本案者作比較，二者揭露之解決方案並不相同（前案 2 以三隻腳之設計解決搖晃之問題，本案則採一條腿可伸長或縮短之設計解決搖晃之問題）；在可運用之前案資料中，並沒有顯示修正前案 2 之凳子以及組合其與前案 1 最接近的前案，即能達到該本案創作所完成的發明，因此，本案具有進步性。

【案例五事實】

關於餐桌之發明，申請人於發明說明中指出知名之四腳固定餐桌之搖晃問題；他想要提供一餐桌，該餐桌至少一腳具有伸縮性使其能置於任何地面而不搖晃。獨立項記載如下所述：餐桌具有一個桌面以四隻腳支撐，該餐桌之重心位於所謂的桌腳之間，且至少一桌腳具有伸縮性。可運用之三個前案：前案一中揭露一正常之四腳桌子，但是沒有提到搖



論述

晃之問題；前案二揭露一四腳餐桌，其楔形物利用一段長度繩子綁在其中一隻腳上，而該楔形物被置於其所連接之腳下。在該說明書中說明一般之四腳桌會在不平坦之地面產生之搖晃問題，因而提供楔形物作為解決搖晃問題之方法。前案三揭露三隻腳餐桌，不過沒有提及搖晃問題，但是提及桌面之材質。

你或許能假設一個從事家俱領域中具有通常知識者，可以同時考慮到這些文獻所提到之狀況，他更可進一步想到現存之望遠鏡架及其使用於廣泛技術領域之中。

【案例五分析】

應用「問題解決法」來判斷這個申請專利之發明是否具有進步性；以下就三階段分析之。

第一階段在於選擇何者為最接近之前案：

關於餐桌之發明，申請人於發明說明中指出知名之四腳固定餐桌之搖晃問題；其說明問題如下：本案創作之目的係提供餐桌可置於任何不平的地面都不會搖晃；獨立項內容如下：餐桌具有一個桌面以四隻腳支撐，該餐桌之重心位於所謂的桌腳之間，且至少一桌腳具有伸縮性；我們必須去確認本案創作與前案之間的差異及它們連結之效果：前案一揭露一般四隻腳的餐桌，它並未提及搖晃問題；前案二揭露一四腳餐桌，其楔形物利用一段長度繩子綁在其中一隻腳上，而該楔形物被置於其所連接之腳下，在該說明書中說明一般之四腳桌會在不平坦之地面產生搖晃問題，因而提供楔形物作為解決搖晃問題之方法。前案三揭露三條腿的餐桌，它未提及到搖晃問題，但是為處理該桌面材質之內容。

假設一從事家俱領域中具有通常知識者細讀過這三篇前案，他進一步知道目前望眼鏡架被應用於廣泛範圍之技術領域。

本案創作	前案 1	前案 2	前案 3
餐桌	✓	✓	✓
桌面	✓	✓	✓



本案創作	前案 1	前案 2	前案 3
複數腳	✓	✓	✓
重心位於腿之間	✓	✓	✓
可伸長或縮短的腳	-	-(楔形物)	-
穩定於不平地面	-	✓	✓

根據上表之分析，前案 2 或 3 為最接近之前案，因為它們可在不平的地面上保持平穩，且前案 2 及 3 都揭露：餐桌的桌面由複數腳所支撐，重心位於複數腳之間。其與本案不同處：至少有一隻腳可伸長或縮短。由於這些不同處所產生之功效：可確認本案並沒有特殊之功效超越前案 2 或 3；與前案 2 比較，本案創作的解決方案似乎比較妥當，因為對於任何人（包括小孩）想使用本創作而言，不會產生如前案 2 因為一個細線懸掛元件鬆動而造成意外或受傷的相同風險。然而，前案 2 比前案 3 更接近本案創作，因前案 2 與本案至少在腳與地面間可穩定接觸的概念相同，其中本案為直接接觸，而前案 2 為間接經由楔形物（允許一腳的延伸之形式）接觸。因此，選擇前案 2 為最接近的前案。

第二階段在於建立客觀技術問題為何：

確認技術問題為：如何提供避免搖晃之一替代之技術方案。

第三階段則在於判斷是否具進步性：

在前案 2 可以找到和前案 3 對一樣技術問題之解決方案，又前案 2 使用和本案創作相似的設計概念，但前案 2 之解決方案不同於本案發明者；我們發現前案文獻中有指示修改前案 2 餐桌去達成該本案創作所達成的發明，因為前案 2 楔形物已被使用於「伸長或縮短」桌子的其中一隻腳。

從事家俱領域中具有通常知識者知道使用普遍用於望眼鏡之架子，其目的為了伸長或縮短桿長，該從事家俱領域中具有通常知識者面對本案技術問題及前案時，他會被引導修正這個已知的替代方案而達到申請專利之發明，因此本案發明不具有進步性。



論述



肆、結語

歐洲所應用之「問題解決法」，其最大之優點在於判斷進步性過程中建立了很強之邏輯推理關係，它必須考慮一個具邏輯能力之通常知識之人，會如何的去嘗試解決客觀技術問題；為什麼他會要去找其他領域或是找其他特定文件而發現解決技術問題之方案？假設他看到前案時，為何他會辨識出該文件可以提供客觀技術問題之解決方案？假設一份文獻陳述某特定之特徵可解決客觀技術問題，一位具邏輯能力之通常知識之人，如何能夠從該文獻之特徵知悉組合最接近前案，而達到所請求專利之發明，這是判斷是否具進步性之關鍵所在。我國專利實務上，在判斷進步性時最欠缺就是前述邏輯推理之部分，此部份即為交代為什麼是「輕易完成」、或為什麼是「顯而易知」而不具進步性之說理部分，乃行政處份不可或缺之重要內容。