
◇◆◇ 羽切特許事務所 メールマガジン ◇◆◇

このメルマガは当事務所とお取引きいただいている皆様、または
当事務所とご面識のある皆様にお届けしています。

知的財産に関する基礎知識や最新の法改正情報など、実務上お役
に立つと思われる情報をピックアップして、送らせて頂きます。

メルマガ配信をご希望でない場合は、誠に恐縮ですが、下記アド
レスまでお知らせください。

hagiripo@hagiripo.com

— 知財担当者のためのメルマガ —

2026年9月号

◎本号のコンテンツ◎

☆知財講座☆

(56) ビジネス方法に関する特許出願で考慮すべき事項

☆ニューストピックス☆

■知的財産・無形資産への投資で企業価値向上を促す（政府）

■AI 事業者に学習データの開示を要請（政府）

■中国が「知的財産権の保護と活用に関する5カ年計画」を公表

■「声の権利」、パブリシティ権での保護を明記（法務省）

■気泡緩衝材の「プチプチ」を社名に変更（川上産業株式会社）

◆助成金情報 令和8年度外国出願補助金＜第4回＞（INPIT）

INPIT（独立行政法人工業所有権情報・研修館）は、9月7日から
令和8年度「外国出願補助金」（第4回）の受付を開始します。

本補助金は、外国で特許・意匠・商標を出願する際の費用の最大
2分の1（上限300万円）を支援するもので、今年度は今回が最後
の公募となります。

(56) ビジネス方法に関する特許出願で考慮すべき事項

【質問】

機械、装置などに関する発明ではなく、新規なビジネスの手法（ビジネス方法）に関する発明であっても、ビジネスの手法がコンピュータを介して実現されているようなものであれば、特許出願して特許が認められる（特許権が成立する）ことがあると聞きました。新規なビジネス方法について特許取得を目指して特許出願する場合に、機械、装置などに関する一般的な発明について特許出願するときに比較して考慮を払った方がよい点などがありましたら教えてください。

【回答】

特許庁が公表している「審判実務者研究会報告書 2022 令和 5 年 3 月 特許庁審判部」に「相違点がビジネス方法、ゲームのルールや取り決めに関する事項である場合の進歩性の判断について」の検討が紹介されています。

https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/document/sinposei_kentoukai/2022_houkokusyo_honpen.pdf

ここで検討されている事件の一つに「ホストクラブ来店勧誘方法及びホストクラブ来店勧誘装置」事件（令和元年（行ケ）第 10085 号）があります。

これを参考にしていわゆるビジネス方法に関する特許出願を行う際に、特許庁の審査で進歩性が認められるために考慮しておくことが望ましいと思われる事項について紹介します。

<検討された事案の概要>

「ホストクラブ来店勧誘方法及びホストクラブ来店勧誘装置」事件は、特許庁が進歩性欠如として拒絶審決を下したところ、知的財産高等裁判所における拒絶審決取消訴訟で拒絶審決が取り消されて特許第 6754969 号として特許が成立したものです。

特許第 6754969 号に係る発明（本件発明）は「ホストクラブへの来店を勧誘する方法」であって、特許庁における進歩性欠如の拒絶理由に引用された引用発明は「広告代理店による販促支援に係る、テーマパークの事前体験などが想定された、サービスなどの疑似体験による販促の方法」でした。

＜本件発明と引用発明との間の一致点＞

両者は、以下の点で一致していると認定されていました。

「所定の場所に出向かなければ体験できないサービスを顧客となり得る者である潜在顧客がその場所に出向くことなく仮想体験できるようにする販売促進活動の方法であって、

顧客となり得る者である潜在顧客に販売促進のための配布物を提供するステップを含んでおり、

当該配布物は、スマートフォンを装着することにより仮想体験サービス提供サーバーに記憶された仮想現実動画ファイルを当該仮想体験サービス提供サーバーが再生することによって仮想現実動画を視聴し得るようにする、紙製の仮想現実ゴーグルを備えており、

当該仮想体験サービス提供サーバーにはスマートフォンからの操作により実行可能とされて仮想現実動画ファイルをスマートフォンに送って視聴させるプログラムである仮想体験サービス提供プログラムが実装されており、

当該サーバーの記憶部には仮想現実動画ファイルが記憶されている、

方法。」

＜本件発明と引用発明との間の相違点＞

「本件発明は、仮想現実動画ファイルが、『潜在顧客の心理状態に応じて選択され潜在顧客の心理状態に応じて異なるメンタルケアを行う複数の異なるホストクラブ仮想現実動画ファイル』であるのに対し、引用発明は、かかる構成を備えていない点」で相違していることで原告・被告の間に争いはありませんでした。

＜知財高裁の判決＞

知財高裁では、「引用発明は、『広告代理店による販促支援に係る、テーマパークの事前体験などが想定された、サービスなどの疑似体験による販促の方法』であって、VR映像によるサービスの疑

似体験により、実際に当該体験をしてみたいと思わせて、来園、来場につなげるものを広く含むものであると解され、『来店』の『勧誘』も含まれることは自明で、引用発明の販売促進の対象に限定はなく、VR映像による疑似体験をできるものであれば、何でもよいと解され、特定の業種を除外する旨の記載や示唆はないから、『ホストクラブ』も含まれ、引用発明における販売促進の対象を『ホストクラブ』のサービスとし、『来店』の『勧誘』に用いることは、当業者が容易に想到し得た事項である」としました。

一方、上述した相違点に関しては、まず、特許出願時の明細書の記載に基づいて、本件発明における「潜在顧客の心理状態に応じて選択され潜在顧客の心理状態に応じて異なるメンタルケアを行う複数の異なるホストクラブ仮想現実動画ファイル」の意味・内容が検討されました。そして、この意味・内容は、「『潜在顧客』がホストクラブに行
く動機付けとなる『心理状態』にそれぞれ対応した『ホストとの会
話により顧客をリラックスさせたり、『ストレスを解消させたり』、
『癒したりする』などの異なる『メンタルケア』を行うべく、『ホ
ストクラブに入店してホストから接客のサービスを受け、店を出る
までの状況』をそれぞれ撮影した『複数の異なる仮想現実動画』の
ファイルであることを意味するものと理解される。」としました。
その上で以下のように判断して「上述した相違点に係る構成を当業者が容易に想到し得たとはいえない」ので、本件発明は進歩性を有するとしました。

「引用例には、テーマパークへの来場を勧誘したいサービスの提供者が、テーマパークの魅力を潜在顧客に伝える目的で、来場すると体験できるアトラクションを疑似体験するための仮想現実動画を提供することの記載はあるものの、その際に、当該サービスのメンタルケア的な側面に応じた複数の異なる仮想現実動画をサーバーに記憶させておき、潜在顧客が疑似体験したいサービスを自由に選択できるようにすることの記載はなく、かかる示唆もない。引用発明を『ホストクラブ』への『来店』の『勧誘』に適用した場合に、販促支援の内容は、販促支援をする広告代理店とこれを受ける広告主との間の取決めに即したものとなるとしても、『仮想現実動画』を、『心理状態に応じて選択され潜在顧客の心理状態に応じて異な

るメンタルケアを行う複数の異なる』ものにすることが必然とはいえない。」

＜ビジネス方法の特許出願で考慮すべき事項＞

上述した知財高裁判決にあるように、ビジネス方法発明が特許請求されていて、先行技術文献記載の発明との間の相違点がビジネス方法に関する事項である場合でも、装置・機械などの発明に関する一般的な特許出願における進歩性の検討・判断と同様に、公知技術や周知技術があったことを示す引用例・引用文献が引用され、この引用例・引用文献の発明に基づいて、特許請求している発明に、当業者が、簡単・容易に想到できたことの論理付けを行うことができるかどうかという検討・判断が行われます。

そこで、発明におけるビジネス方法に関する事項について、明細書の中で、自然法則を利用した技術的な事項を明確にしたり、当該事項の意味・内容、機能や作用・効果を説明しておくことが進歩性の存在が認められる上で有利になると思われます。

上述した「ホストクラブ来店勧誘方法」では、特許請求している発明における「潜在顧客の心理状態に応じて選択され潜在顧客の心理状態に応じて異なるメンタルケアを行う複数の異なるホストクラブ仮想現実動画ファイル」が、「潜在顧客」がホストクラブに行く動機付けとなる「心理状態」にそれぞれ対応した「ホストとの会話により顧客をリラックスさせたり」、「ストレスを解消させたり」、「癒したりする」などの異なる「メンタルケア」を行うべく、「ホストクラブに入店してホストから接客のサービスを受け、店を出るまでの状況」をそれぞれ撮影した「複数の異なる仮想現実動画」のファイルであること。この複数のファイルの中から、潜在顧客がスマートフォンを操作して任意に選択したファイルがVR映像で視聴可能になることが明細書に記載されていました。

このように、特許出願で特許請求する新規なビジネス手法を実現に導く構成、この構成の意味・内容、その構成が存在することによって発揮される機能・作用・効果を、装置・機械などの従来からの一般的な発明の場合と同じように、あるいは、一般的な発明の場合よりは一層丁寧に、明細書で説明しておくことが大切になると思われます。

■ ニューストピックス ■

● 知的財産・無形資産への投資で企業価値向上を促す（政府）

政府の「知財投資・活用戦略の有効な開示及びガバナンスに関する検討会」は、特許権や著作権、ブランド、技術力といった無形資産への投資を促す新たな指針（ガイダンス）を公表しました。

https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/tyousakai/tousi_kentokai/tousi_guidance.html

ガイダンスは、日本企業がコスト削減型経営から脱却し、知的財産や無形資産を核とした成長戦略へ転換するための実践的な指針を示しています。特許などの知的財産権に加え、技術やブランド、ノウハウ、顧客データまでを広く資産と捉え、これらを経営の中核に据えるガバナンス体制の構築を促しているのが特徴です。

また、ガイダンスでは、知財・無形資産が生み出す中長期的利益の可視化や、有価証券報告書などに無形資産に対する投資状況を開示するよう、企業に促しています。このほか、経営陣や取締役会の関与も重視。無形資産戦略を経営陣と知財部門、技術部門と密に連携する体制の構築が重要と指摘しています。

今回の指針は、主として上場企業を対象としていますが、その内容は中小企業にとっても経営の方向性を示す重要な指針となっています。知財・無形資産は、企業規模を問わず競争力の源泉となります。「見えない資産」を可視化し、企業価値の向上につなげていく視点は、大企業と比べて経営資源が十分ではない中小企業にとっても重要といえます。

◆ 「コーポレートガバナンス・コード」を改訂（金融庁など） ◆

金融庁と東京証券取引所は、「コーポレートガバナンス・コード」（Corporate Governance Code: CG コード）を7月に改訂しました。

<https://www.fsa.go.jp/news/r7/singi/20260721.html>

コーポレートガバナンス・コードは、「企業統治原則」ともいわれ、中長期的な企業価値の向上に向け、上場企業の経営者が取り組むべき指針とされています。

改訂版では、知財・無形資産を成長投資の重要な柱と位置づけ、有効活用できているか検証することなどを要請しています。無形資産への投資と企業価値向上との関係を、有価証券報告書などの開示資料で分かりやすく伝えることで、投資を呼び込み、企業の中長期的な成長につなげる狙いがあります。

●A I 事業者に学習データの開示を要請（政府）

政府の「AI 時代の知的財産権検討会」は、生成人工知能（AI）の事業者が守るべき知的財産権保護のルールを定めた基本指針「プリンシプル・コード」を正式決定しました。

https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/ai_kentouka_i/kaisai/pdf/ai_principle_code.pdf

基本指針は、学習データの概要開示、権利者への開示、AI 利用者への開示の三つが柱。AI 事業者がインターネット上からデータを自動収集する際に使うプログラムの概要をホームページで公開するよう求めるほか、権利者から要請があった場合には、一定の条件下で著作物が学習データに含まれるかどうかを明らかにするよう促しています。

指針は法的拘束力のない努力義務であるため、従うかどうかは各事業者の判断によります。指針を受け入れる場合、その旨をウェブサイトで公表した上で、「コンプライ・オア・エクスプレイン（順守するか説明するか）」の手法で対応するとしています。対応できない項目は、その理由を説明するよう促しています。

●中国が「知的財産権の保護と活用に関する5カ年計画」を公表

中国国務院（中央政府）は、「知的財産権の保護及び活用に関する第15次5カ年計画」を発表しました。

https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/cn/ip/gov/20260731_jp.pdf

同計画では、「5カ年期間（2026～2030年）」における知的財産権の保護と活用にかかる目標が定められました。知的財産について、これまでの「権利保護の強化」から中国の産業競争力・技術競争力を高める国家資源として活用する方向を明確にしました。

具体的には、①中国国内での権利保護の強化、②AI・データ等の新領域の保護ルールの整備、③中国企業の海外知財活動の支援、④知的財産を利用した資金調達・事業化、⑤行政・司法による紛争処理の迅速化などです。

計画では、30年までに「知的財産権強国」の建設に向けて国際競争力をさらに高め、35年までに、知的財産権の総合競争力が世界トップレベルの「知財強国」を実現するという目標を掲げました。

●「声の権利」、パブリシティ権での保護を明記（法務省）

生成AIの普及により、俳優や声優の画像や声が無断で利用されるケースが相次いでいることを受け、法務省の「肖像、声等の無断利用による民事責任の在り方に関する検討会」は、著名人の声もパブリシティ権の保護対象に含まれるなどとした報告書をまとめました。

<https://www.moj.go.jp/content/001468506.pdf>

パブリシティ権は、名前や写真などが無断で使われない権利とされ、報告書では、声も名前や写真などと同様に保護対象に含まれると明記されました。

また、法務省は、生成AI（人工知能）で著名人らの肖像や声が無断利用した場合の民事上の責任を整理した法的解釈の指針も示しました。

指針によると、AIを使って歌手の声をもとに別の人の曲を歌っているような音源を作成したり、声優が演じるアニメキャラクターの声をもとにキャラクターが歌っているような音源を作成したりした上で、SNSで公開し、収益を得る行為などは、パブリシティ権侵害になり得るとしています。

●気泡緩衝材の「プチプチ」を社名に（川上産業株式会社）

荷物の梱包などで使われる緩衝材の気泡シートを手掛ける川上産業株式会社は10月1日付で、商品名である「プチプチ」に社名変更すると発表しました。

<https://www.putiputi.co.jp/11130>

同社は、梱包用の気泡シートで国内で約 6 割のシェアを持つ最大手。主力製品の「プチプチ」は、当初「エア・バッグ」という商品名で販売されていましたが、指でつぶした際の「プチッ」という音をヒントに、1994 年に商標登録（第 2622392 号）。現在では梱包材を指す名称として広く浸透しています。

同社では、「プチプチを気泡緩衝材の名称にとどめることなく、資源循環型社会を支えるブランドとして育てる」としています。

◆助成金情報 令和 8 年度外国出願補助金＜第 4 回＞（INPIT）◆

INPIT（独立行政法人工業所有権情報・研修館）は、9 月 7 日から令和 8 年度「外国出願補助金」（第 4 回）の募集を下記のとおり開始します。

外国出願補助金の公募は年 4 回に分かれており、今年度は今回が最終となります。

<https://www.inpit.go.jp/content/100885212.pdf>

【公募期間】

令和 8 年 9 月 7 日（月）10：00 から 9 月 28 日（月）17:00 まで

【助成概要】

外国での特許、実用新案、意匠又は商標の出願・権利化を予定している中小企業、中小スタートアップ企業、小規模企業、大学等に対し、外国出願に要する費用の 1/2 を助成。

既に日本国特許庁に対して行っている出願について、パリ条約に基づく優先権を主張して外国特許庁等へ出願するもの等が補助対象。

【対象経費】

外国特許庁への出願料、国内・現地代理人費用、翻訳費用 等

【補助率・上限額】

補助率：1 / 2

上限額 1 企業あたり：300 万円（※大学等は 1 法人当たりの上限額なし）

1 案件あたり：特許 150 万円

実用新案・意匠・商標 それぞれ 60 万円

冒認対策商標 30 万円（冒認対策商標とは、冒認出願の対策を目的とした商標出願）

発行元： 羽切特許事務所

弁理士 羽切 正治

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋 4 丁目 6 番 1 号

21 東和ビル 4 階

[TEL:03-5213-0611](tel:03-5213-0611) FAX:03-5213-0677

E-mail：hagiripo@hagiripo.com

URL：<https://hagiripo.com/>

本メールマガジンの無断転載はご遠慮下さい。

本メールマガジンの記載内容については正確を期しておりますが、弊所は、利用される方がこれらの情報を用いて行う一切の行為について責任を負うものではありません。