

# 特許情報プラットフォーム(J-PlatPat)における特許文献アクセス状況

The access status of patent literature on J-PlatPat

特許庁 審査第一部応用物理 物理測定技術担当室長  
(前：独立行政法人工業所有権情報・研修館 (INPIT) 知財情報部長)

## 福村 拓

平成 15 年特許庁入庁。物理分野の特許審査、審判に従事。調整課審査企画室、審査推進室、日本台湾交流協会台北事務所等を経て、令和 6 年 6 月まで INPIT 知財情報部に在職。同年 7 月より現職。  
(本稿は前職在職中に執筆したものです。)

### 1 はじめに

独立行政法人 工業所有権情報・研修館 (INPIT) が運営する特許情報プラットフォーム (J-PlatPat)<sup>1</sup> は、国内外の特許等の産業財産権情報を提供するインターネットサービスであり、産業財産権情報を取得するための基本的なインフラとして国内外の多くのユーザに活用されている。

J-PlatPat における特許文献へのアクセス数は、当該特許文献に記載されている技術自体やビジネス上の注目度等、社会的な関心を示唆する一つの指標と言える。

今般、令和 5 年度の J-PlatPat における特許文献へのアクセス状況を取りまとめ、INPIT のウェブサイトに掲載した<sup>2</sup>。これらは注目される特許や技術のトレンドの把握に活用されるとともに、知財が身近でない方の産業財産権情報の活用に対する関心の拡大を図ることも狙いとしている。J-PlatPat のアクセス状況の公表は初の取り組みである。

### 2 特許文献へのアクセス状況

#### (1) 集計手法

令和 5 年度 (令和 5 年 4 月～令和 6 年 3 月) の J-PlatPat におけるアクセス回数が多い特許文献の上位 1,000 件を基礎資料とし、これを対象に、以下の (2)～(5) の観点から集計を行った。集計は出願単位で行っ

ている。すなわち、同一出願に公開公報と登録公報等、複数の公報がある場合は、それぞれのアクセス数を合計し、当該出願のアクセス件数としている。

#### (2) 出願年分布

(1) で述べた特許文献のアクセス数の上位 1,000 件について、出願年単位で件数を集計した (図 1)。

2000 年代以降に出願されたものに一定数アクセスされており、特に、近年出願された特許文献が多く閲覧されている。また、2016 年出願へのアクセスが不連続値となっているが、このうちの半数近くが特定日に出願された遊技機に関するものであった。

なお、直近 1～2 年に出願された特許へのアクセス回数が減少しているが、特許は通常出願から 1 年 6 月後に公開されることから、公開されアクセス可能となった出願自体が少ない点、注意が必要である。

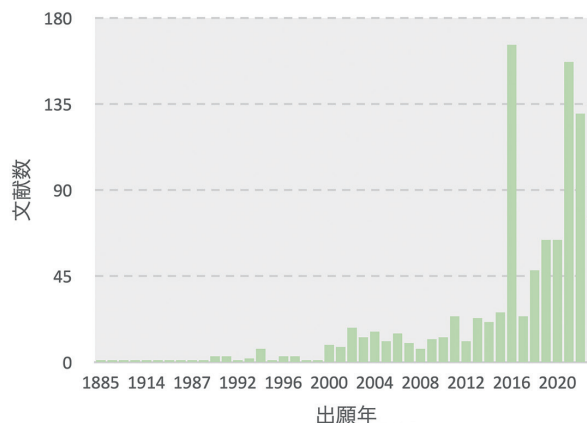


図 1 アクセス数上位 1,000 件の出願年分布

1 <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>

2 [https://www.inpit.go.jp/j\\_platpat\\_info/access\\_r05-01.pdf](https://www.inpit.go.jp/j_platpat_info/access_r05-01.pdf)

### (3) 登録特許アクセスランキング

上記 1,000 件のうち、登録公報が発行されている出願のアクセス数上位 20 件を抽出し登録特許アクセスランキングとした（表 1）。ランキングは技術的な観点から有意な考察ができるよう、新規性や進歩性の有無等の特許要件に係る審査を経た登録特許を抽出した。

主に技術革新を促すような出願年の新しい最新技術に関する特許がアクセスランキングに反映されるのではないかと考えていたが、表 1 からは、すでに特許権が消滅した古い特許をはじめ、必ずしも最新技術ではない特許にも多くアクセスされていることがうかがえる。例えば、

訴訟に関連し注目された特許、知財活用の好適事例として紹介される有名出願、ネット記事で紹介された話題性の高い出願等、ビジネスの面で注目又は活用された特許や、一般の方に関心が広がった特許も多くアクセスされているようである。また、出願人で見ると、大企業、中小企業に加え、個人出願人による特許が 20 件中 5 件を占めていた。

さらに、特許文献には難解なものも多い中、特許の専門家でなくても理解しやすい文献が多い。④の特許 4182222 号は簡易な表現かつ読者の専門を問わず発明内容を理解しやすいことから、INPIT の研修教材の事

表 1 登録特許アクセスランキング

順位	登録番号	出願日	発明の名称	出願人	FI	テーマコード
1	特許 5814300	2013/5/31	ゲーム管理装置及びプログラム	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	A63F13/00,174,A63F13/00,214,A63F13/00,262,A63F13/335,A63F13/47,A63F13/56,A63F13/69,500,A63F13/812@A,A63F13/825	2C001
2	特許 4304926	2002/7/5	消しゴム	コクヨ株式会社	B43L19/00@A	2C071
3	特許 6062592	2016/7/6	スポーツ交戦装置	本村 隆昌	A63B69/02@Z,A63B71/06@M	2C078,2C079
4	特許 4182222	2004/3/31	音と光を同時に発する無電源型発光装置	独立行政法人産業技術総合研究所	A63H5/00@A,A63H5/00@Q,A63H33/22@A	2C150
5	特許 7028491	2021/6/22	車両用タイヤのトレッド部	山田 みゆき	B60C11/13@B	3D131
6	特許 6818174	2020/6/5	抗ウイルス及び他の効果を有するウェアラブル光線治療器	ソールエトルーナホールディングス、インコーポレーテッド	A61N5/06@Z,A61K31/30,A61K38/06,A61P3/00,A61P31/12	4C082,4C084,4C201,4C206
7	特許 4589050	2004/8/5	ジエステル及び油剤、並びに化粧品及び皮膚外用剤	日本精化株式会社	A61K7/00@C,A61K7/48,A61K8/00,A61K8/25,A61K8/30,A61K8/31,A61K8/34,A61K8/36,A61K8/365,A61K8/37,A61K8/42,A61K8/44,A61K8/64,A61K8/65,A61K8/73,A61K8/89,A61K8/891,A61K8/92,A61K8/97,A61K8/98,A61K47/14,A61P17/16,A61Q1/00,A61Q1/04,A61Q1/06,A61Q1/10,A61Q1/12,A61Q5/00,A61Q5/02,A61Q5/04,A61Q5/08,A61Q5/10,A61Q11/00,A61Q19/00,C07C69/003@B,C07C69/28,A61K8/9711,A61K8/9717,A61K8/9728,A61K8/9733,A61K8/9761,A61K8/9767,A61K8/9771,A61K8/9789,A61K8/9794,A61K8/99	4C076,4C083,4C201,4H006
8	特許 4111382	2002/10/31	餅	越後製菓株式会社	A23L1/10,102,A23L7/10,102	4B023
9	特許 4315607	2001/3/19	冷菓及びその製造方法	株式会社ロッテ	A23G9/02,A23G9/04,A23G9/00,101,A23G9/34,A23G9/42,A23G9/46	4B014
10	特許 7317385	2021/3/11	履物	岸原工業株式会社	A43B23/02,103,A43B23/02,101@B	4F050
11	特許 7016202	2021/4/30	装飾具	水野 舞	A44C25/00,A45D8/00@F,A44C25/00@Z	3B039,3B114
12	特許 6366202	2016/9/3	小道具	株式会社エース・マーチャンダイズ	A41D27/08@CA41D1/02@ZA41D27/06@Z	3B031,3B035
13	特許 7004881	2018/10/23	二酸化炭素回収システム	村木 風海,一般社団法人炭素回収技術研究機構	B01D53/14,210,B01D53/62,B01D53/78,B01D53/96,B01D53/14,220,B01D53/18,110,C01B32/50,C25B1/46,C25B9/00@E	4D002,4D020,4G146,4K021
14	特許 5946491	2014/6/4	ステーキの提供システム	株式会社ペッパーフードサービス	A47F10/06,A47G23/00@F,A47G23/00@K,A47G23/00@Z	3B115,3K089
15	特許 7181110	2019/2/6	遊技機	株式会社三共	A63F7/02,320	2C333



順位	登録番号	出願日	発明の名称	出願人	FI	テーマコード
16	特許 7427762	2022/12/28	ゲームコントローラ	任天堂株式会社	G06F1/3206.A63F13/24.G06F1/20@D.G06F1/20@B.G06F1/3287	2C001, 5B011, 5B039
17	特許 7336810	2022/12/18	キャラクター人形	指吸 知	A63H3/52@Z.A63H3/36@A	2C150
18	特許 6589218	2015/9/14	アンチプロオキシダント・グリセリルオクチルアスコルビン酸誘導体その製法及び用途	株式会社アイ・ティー・オー, 株式会社成和化成	C07D307/62.A23K1/16.302@B.A23L1/30@Z.A61K9/10.A61K8/67.A61K31/375.A61P1/16.A61K47/30.A61Q19/00.A61P3/06.A61K47/44.A61Q17/00.A61P39/06.A61Q15/00.A61P17/00.A61Q7/00.A61P17/10.A61Q5/00.A61Q1/00.A23K20/126.A23K20/174.A23L33/10.A23K20/105	2B150, 4B018, 4C037, 4C076, 4C083, 4C086, 4C201
19	特許 4833056	2004/4/23	グランザイムBプロテアーゼを使用した融合タンパク質の開裂	アナフォア インコーポレイテッド, エフ・ホフマン・ローシュ・リミテッド	C07K1/16.C07K14/555.C07K14/575.C07K14/605.C07K14/62.C07K14/655.C07K16/00.C07K19/00.C12N1/15.C12N1/19.C12N1/21.C12N5/00@A.C12N5/00.101.C12N9/50.C12N11/00.C12N15/00@A.C12P21/02@C.C12P21/06.C12N5/10.C12N15/62@P.C12N15/62@Z	4B024, 4B033, 4B050, 4B064, 4B065, 4H045
20	特許 7057055	2021/9/7	学習用付箋、学習用付箋セット、及びコンピュータプログラム	榎原 優衣	B42D9/00@B.G09F3/00@S.B42D5/00	2N038, 5C091

例としても採用される出願である。

#### (4) テーマコード上位10テーマ

特許文献のアクセス数の上位 1,000 件について、付与されたテーマコードの上位 10テーマを集計した (表 2)。1 出願に複数のテーマが付与されている場合は、重複カウントしている。

表 2 アクセス数上位 1,000 件に付与されたテーマコード上位 10 テーマ

テーマ	件数	テーマ名
1	4C201	153 化合物または医薬の治療活性
2	4C086	122 他の有機化合物及び無機化合物含有医薬
3	4C083	92 化粧料
4	4C076	78 医薬品製剤
5	2C001	73 電子ゲーム機
6	5L049	59 管理・経営・業務システム、電子商取引
7	4C206	57 非環式または炭素環式化合物含有医薬
8	4C084	46 蛋白酵素含有医薬：その他の医薬
9	5L050	43 業務システム
10	4B018	43 食品の着色及び栄養改善

#### (5) FI 上位 10 分類

特許文献のアクセス数の上位 1,000 件について、付与された FI をサブクラス単位 (表 3) 及びメイングループ単位 (表 4) で上位 10 分類を集計した。1 出願に複数の FI が付与されている場合は、それぞれカウントしているが、同一の集計単位分類が複数付与されている場

合、例えば、表 3 のサブクラス単位の集計において同一のサブクラスが複数付与されている場合は、当該サブクラスは重複排除して 1 カウントとしている。

表 3 アクセス数上位 1,000 件に付与された FI (サブクラス) の上位 10 分類

	FI (サブクラス)	件数	説明
1	A61K	221	医療用製剤、歯科用製剤又は化粧用製剤
2	A61P	153	化合物または医薬製剤の特殊な治療活性
3	A63F	136	カードゲーム、盤上ゲーム、ルーレットゲーム；小遊技動体を用いる室内用ゲーム；ビデオゲーム；他に分類されないゲーム
4	A61Q	90	化粧品または類似化粧品製剤の特殊な使用
5	A23L	89	サブクラス A 2 1 D または A 2 3 B ~ A 2 3 J までに含まれない食品、食料品、または非アルコール性飲料；その調製または処理
6	G06Q	70	管理目的、商用目的、金融目的、経営目的または監督目的に特に適合した情報通信技術 [ICT]；他に分類されない、管理目的、商用目的、金融目的、経営目的または監督目的に特に適合したシステムまたは方法
7	G06F	65	電氣的デジタルデータ処理
8	C07D	47	複素環式化合物
9	B65D	39	物品または材料の貯蔵または輸送用の容器、例、袋、樽、びん、箱、缶、カートン、クレート、ドラム缶、広口びん、タンク、ホッパー、運送コンテナ；付属品、閉鎖具、または閉鎖具のための付属品；包装要素；包装体
10	C12N	38	微生物または酵素；その組成物；微生物の増殖、保存、維持；突然変異または遺伝子工学；培地

表4 アクセス数上位 1,000 件に付与された FI (メイングループ) の上位 10 分類

	FI (メイングループ)	件数	説明
1	A61K31/00	134	有機活性成分を含有する医薬品製剤
2	A61K8/00	92	化粧品あるいは類似化粧品製剤
3	A61Q19/00	75	スキンケア剤
4	A63F13/00	73	ビデオゲーム、すなわち2次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲーム
5	A61P43/00	67	グループA61P1/00~A61P41/00に展開されていない特殊な目的の医薬
6	A61K9/00	66	特別な物理的形態によって特徴づけられた医薬品の製剤
7	A61K47/00	64	使用する不活性成分、例、担体または不活性添加剤、に特徴のある医薬品製剤；活性成分と化学結合した標的剤または修飾剤
8	A61P17/00	48	皮膚疾患の治療薬
9	G06Q50/00	47	特定の業種のビジネスプロセスの実施に特に適合した情報通信技術 (ICT)
10	A63F7/00	45	小遊技動体たとえば、ボール、円盤、ブロックを用いる室内用ゲーム

### 3 アクセス状況提供の位置づけ

#### (1) 本取組のねらい

J-PlatPat におけるアクセス状況のとりまとめは、INPIT として初の取組みである。

冒頭に述べたように、特許文献へのアクセス数は、当該特許の注目度を示唆する一指標と言えるところ、J-PlatPat は国内最大級の産業財産権情報データベースであり、特定の技術分野や利用者に特化したものではないことから、そのアクセス状況は、統計的にみて我が国の標準的な社会的関心を反映しやすいと考えている。その意味で、本件のアクセス状況に係る情報は、他に代替のない、INPIT のみが提供可能な情報である。

INPIT では、令和6年度からの第6期中期計画において経営に知財を強みとして活かす「知財経営」の支援を強力に推進している。情報提供の側面からの知財経営支援策の一つとして、特許や技術のトレンドを把握するための情報を提供し、これが経営や研究開発等の判断の参考として活用されることを期待している。加えて、知財が身近でない方が、社会的な事象を特許の側面から観察する契機となり、ひいては J-PlatPat や産業財産権情報の活用に対する関心や親近感の向上が図られることも目指している。

#### (2) アクセス状況に係る提供データの検討

J-PlatPat のアクセス状況の提供には、今回取りまとめたもの以外にも、より経営や研究開発等に活用しやすい情報や提供情報の形態等があるものと考えられる。どのような情報提供が適切か、本取組みへの反響やご意見も踏まえて検討を深めてまいりたい。それにより、特許の価値評価への活用等、アクセス状況に係る情報のより実践的な活用シーンや利用者のニーズを見据えた情報提供につながると考えている。

また今回はアクセス件数の実数については公表していない。アクセス件数の実数の意義について評価できていない中、実数自体が独り歩きし何らかの評価に用いられることは誤解を招くと考えたが、こうした点も論点となり得ると考えている。

### 4 おわりに

今後も INPIT では、J-PlatPat を通じて、公的な知財インフラとしての役割を果たすべく、正確な情報を遅滞なく安定的に提供してまいりたい。これにより、産業財産権をビジネスや研究開発等へ戦略的に活用しやすい環境とするとともに、産業財産権情報の活用に関心を持つ層のすそ野の拡大を図っていくことが INPIT に期待される使命であると認識している。引き続き、皆様方のご支援とご協力をお願いしたい。

