

e スポーツ関連の事業展開と知財の関わり

会員 佐竹 星爾



要 約

e スポーツの成長が期待され、e スポーツに関連する様々な市場の成長も期待されている。e スポーツを盛り上げるため、様々な事業者が連携しつつある。コンピューターゲームの発展の経緯を見ると、各社、ゲームタイトルの開発をしつつ、業界全体を盛り上げるため、連携してきた。このようなe スポーツの発展の下地を振り返る。日本におけるe スポーツ関連の法的課題が整理されつつあり、日本でも発展していく準備が整いつつある。ゲームシステムに関連する知財がどのように成立し、活用されてきたかを見ていき、今後の方向性を考察する。

目次

1. はじめに：ゲーム産業の発展とe スポーツ
2. 日本における「対戦ゲーム」の流れとゲームを支える技術
3. e スポーツの世界的な盛り上がり、日本におけるe スポーツに関する法的課題への取組み
4. e スポーツと知財
5. 今後の方向性

日本における法的課題への取り組みも参照しつつ、知財がどう関わっていったかを振り返る。

2. 日本における「対戦ゲーム」の流れとゲームを支える技術

本稿執筆時点で、様々なゲームタイトルがe スポーツとしてプレイされている。一般社団法人日本e スポーツ連合 (JeSU) に掲載されているゲームタイトル⁽⁴⁾を見ると、ゲームタイトルのシリーズ自体は1990年代からリリースされているものも多く、実に10~20年近くにわたってシリーズの続編が登場し続けており、この間、新たにゲームプレイを始めたプレイヤーもいれば、ゲームプレイ自体はしなくなったが対戦プレイの配信を視聴するプレイヤーもいることがわかる。

「ストリートファイター」シリーズ (カプコン社) は、対戦型格闘ゲームというジャンルを確立させたゲームタイトルであるといえる。本稿執筆時点では「ストリートファイターVチャンピオンエディション」が登場しているが、対戦型格闘ゲームのブームとなった「ストリートファイター2」は、1991年にアーケードゲームとして登場している。後に3D格闘ゲームが登場することとなるが、「ストリートファイター2」が登場した時点で2D格闘ゲームとしての基本的な操作体系は出来上がっていたといえる。

「鉄拳」シリーズ (バンダイナムコ社) は、3D格闘ゲームとして登場した。特に、「鉄拳3」(1997年)

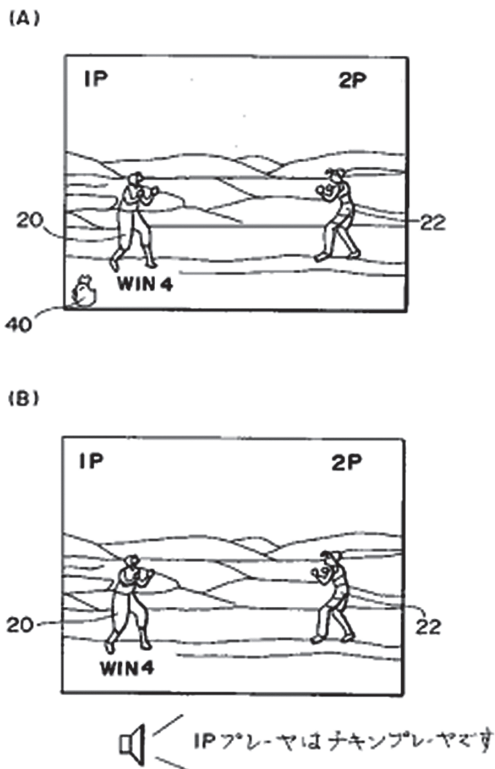
1. はじめに：ゲーム産業の発展とe スポーツ

e スポーツは、コンピューターゲームを使った対戦を競技として捉える際の名称、と定義されるが⁽¹⁾、コンピューターゲームのジャンルとしてのスポーツゲームの歴史は長い。「ポン (PONG)」(1972年)は、二人のプレイヤーのそれぞれが、つまみを回す操作をすることでパドルを上下に動かして互いにボールを打ち合う、という対戦型のゲームであるが、業務用のビデオゲームとして世界で初めて商業的に成功したとされる⁽²⁾⁽³⁾。ただ、シンプルな操作体系であるがゆえに、同様のコンセプトのゲームが多数発売されることとなり、著作権や特許権による争いも多数発生することとなる。

対戦型のゲームは、その後も様々なジャンルでゲームタイトルがリリースされ、対戦を行う環境が整い、対戦を盛り上げる大会が運営され、対戦プレイを配信する環境が整っていくにつれて、現在のe スポーツの発展へとつながっていったといえる。

本稿では、「対戦ゲーム」の流れを振り返りつつ、

で、レバーを上か下に入力することで画面の奥や手前へと移動する「横移動」システムが追加され、3次元仮想空間で3Dモデルのキャラクターを移動させる自由度が高まった。「横移動」で敵キャラクターの攻撃を回避するという、3D格闘ゲームならではの戦い方を実現することとなった。当時のゲームシステムでは、キャラクター同士を対戦させる空間に壁が存在せず無限に広いフィールドでキャラクターを操作するものであり、プレイヤー同士の対戦を促すために、キャラクターを操作する自由度を高めつつも、プレイヤーの対戦スタイルが消極的になり過ぎないようにする工夫も見られる。例えば、特許第3990074号（1999年6月29日出願）は、プレイヤーがキャラクターにバックダッシュを行わせる、などの所定の行動の実行回数が多くなると、「チキンマーク」を表示する、というもので、実際のシリーズタイトルにも「チキンマーク」が表示されるものがある。

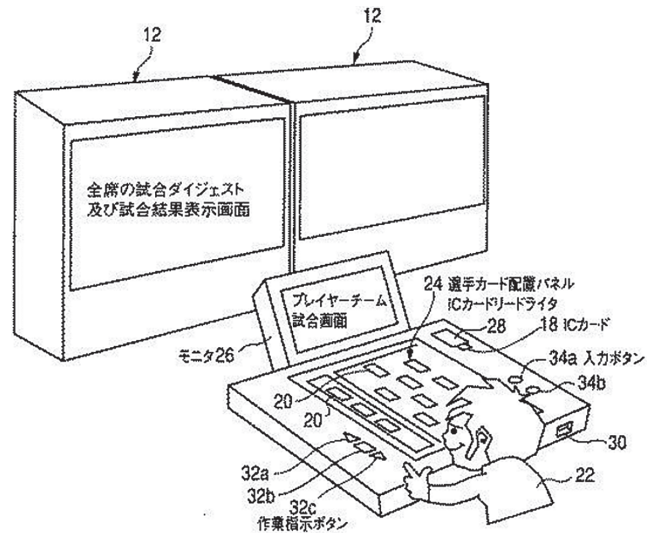


特許第3990074号（図5）

以降のシリーズタイトルでは、「チキンマーク」の表示をすることは特に引き継がれなかったが、キャラクターを対戦させる空間に壁が登場する。対戦時に、キャラクターが壁に追いつめられると被ダメージの期待値が大きくなるなど不利に働くことが多くなるため、横移動により壁に対するキャラクターの位置取りをすることも重要になるなど、2D格闘ゲームとは異なるゲーム性を持つこととなった。

このように2D格闘ゲームの「ストリートファイターシリーズ」と、3D格闘ゲームの「鉄拳シリーズ」は、操作体系が異なり、ゲーム性も異なる方向で進化することとなった。

2000年代になると、ブロードバンドと称して一般家庭にもネットワーク通信のインフラが徐々に普及していく。アーケードゲームの分野でもネットワーク対応が進み、プレイヤーがICカードを筐体に挿入してゲームプレイをすることで、対戦成績などを保存できるものが普及していく。さらに、店内にモニターを設置して、過去に記録された対戦のリプレイを再生することも行われつつあり、各地で行われる対戦プレイの内容が共有されていく土壌ができてきた⁽⁵⁾。2000年代は、この他にも、カードを盤面に設置することで対戦ゲームを進行させる技術が開発されている。特許第3736440号（2001年11月27日出願）は、カードを盤面に設置して、カードに記録された情報を読み取ってゲームを進行させる技術を記載したものである。後に「三国志大戦」（2005年より稼働開始）がヒットするなど、オンライン対戦ゲームの土壌もできてきた。



特許第3736440号（図2）

3. e スポーツの世界的な盛り上がり、日本におけるe スポーツに関する法的課題への取組み

世界的にはeスポーツの大会が大きな盛り上がりを見せている。エナジードリンク・ブランドのレッドブルがゲームトーナメントを開催するなど、世界的なブランドを冠したトーナメントも行われているほか、ゲームメーカーによるトーナメントも行われている。

ファイターシリーズ」のキャラクターである「豪鬼」が参戦する、というものである⁽¹⁰⁾。もともと「鉄拳シリーズ」と「ストリートファイターシリーズ」とがコラボした作品自体は作られていたが（「ストリートファイター X 鉄拳」）、3D 格闘ゲームに「豪鬼」が参戦する形となっており、「鉄拳シリーズ」の世界観にフィットさせつつ、2D のようにキャラクターを操作できるようにしている。つまり、2D 格闘ゲームのプレイヤーが3D 格闘ゲームをプレイするための媒介となるのが「豪鬼」というキャラクターである、といえ、2D 格闘ゲームのプレイヤーと3D 格闘ゲームのプレイヤーが互いに交流するきっかけにもなる、といえる。

そして、「ストリートファイターシリーズ」の「豪鬼」が参戦するにあたり、バンダイナムコ社側が格闘ゲーム関連の特許を提供した、とプロデューサーにより語られており、両社が格闘ゲーム業界を盛り上げるという目的で互いの知財を活用した例ともいえる。同プロデューサーの説明では、“プラクティスモードで入力履歴をリアルタイム表示する”技術が提供された、とある。どの特許が提供されたかは明らかにはさ

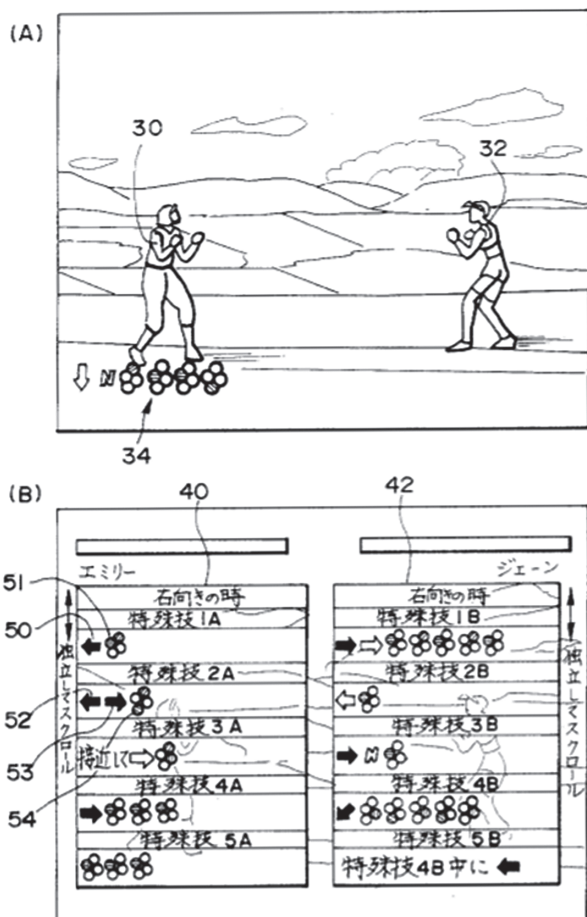
れていないが、プラクティスモードに関連する特許としては、特許第3618454号（1996年3月6日出願、キャラクターの操作手順を表示させるもの）、特許第3153761号（1996年3月6日出願）などがあり、ゲームタイトルのシリーズ作品が開発されるに伴って実装された機能であることがわかる。また、これ以降についても株式会社カプコンと株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの特許クロスライセンスの締結が発表されるなど⁽¹¹⁾、ゲーム業界の更なる活性化を掲げて知財の活用がされている。

5. 今後の方向性

以上のように、e スポーツという語が定着する以前から、ゲームコミュニティを盛り上げようと、対戦会などを開催してきた経緯があった。また、必ずしも対戦型のゲームに限らず、一人用として想定されるゲームについても、そのプレイ内容がエンターテインメントとして成り立つ可能性がある。プロゲーマーとして世界的に著名なウメハラ氏が主催するイベント“獣道III”では、様々なゲームタイトルにおけるトッププレイヤーを集結させて勝ち負けを決める、といったコンセプトで設計されており、格闘ゲームジャンル以外にシューティングゲーム「バトルガレック」のハイスコアチャレンジが配信された⁽¹²⁾。ゲームタイトル自体は1990年代にリリースされたものであるが、現在においてもゲームプレイに取り組む姿勢がエンターテインメントとして成立する可能性を示唆するものであるといえ、今後、シューティングゲームの分野など一人用のゲームにもe スポーツの発展が起きる可能性があるといえる。

e スポーツとして盛り上がると、プレイ動画が視聴されることとなり、ゲームタイトル自体が継続してユーザーにプレイされることとなる。知財の観点としては、ゲームシステム関連の特許を確保しておくことが重要となるといえる。本稿執筆時点では、ゲーム業界における知財高裁判決として、直近では拒絶査定不服審判に対する審決取消訴訟の判決文（令和1（行ケ）10085）が出ており、特許庁の判断が知財高裁で覆っている事例もある⁽¹³⁾。

判決文によると、「ゲームの性格に関わる重要な相違点であって、単にルール上の取決めにすぎないとの理由で容易想到性を肯定することはできない」と説示され、「相違点に係る構成が『ゲーム上の取決めにす



特許第3618454号（図1）

ぎない』として、他の公知技術等を用いた論理付けを示さないまま容易想到と判断することは、相当でない」との判断が示されている。判決の対象となった特許出願は、ゲームの操作体系にかかわるものである。本稿執筆時点では、知財高裁の判決がされた段階であり、判決の対象となった特許権の有効性については引き続き特許庁側での判断がされる見込みであるが、ゲームの性格に関わる特許権を成立させることが重要であることを表している、といえる。

さらに、e スポーツの成長とともに、e スポーツに関連する市場も成長していくことが期待されており、様々な事業者が関わってくる。この中で知財の関わりも重要になってくると見込まれる。

(参考文献)

- (1) 一般社団法人日本 e スポーツ連合 Japan esports Union (JeSU) https://jesu.or.jp/contents/about_esports/
- (2) 赤木真澄, 「それは『ポン』から始まったアーケードTVゲームの成り立ち」, アミューズメント通信社, 2005年
- (3) 「OLD GAMERS HISTORY Vol.14 スポーツゲームレースゲーム形成期編」, メディア・パル, 2017年
- (4) ジャパン・e スポーツ・ライセンス保有選手紹介, JeSU https://jesu.or.jp/contents/member_list/
- (5) ネットワークシステムなど新要素の詳細が明らかに!ナムコ『鉄拳5』プレイ体験会, 電撃オンライン, 2004年7月6日 <https://dengekionline.com/data/news/2004/7/6/6e013c28990b8b5b691075075051cb69.html>
- (6) 『ストリートファイター VAE』世界大会 “Red Bull Kumite” が日本初開催! チケット 10月26日販売開始。ときど, ウメハラ, 藤村ら出場, ファミ通.com, 2019年10月16日 <https://www.famitsu.com/news/201910/16185179.html>
- (7) 【鉄拳7】EVO Japan 2019優勝のパキスタン選手「Arslan_Ash」はいったいどんなプレイヤーなのか!?, ファミ通 Appvs, 2019 https://appvs.famitsu.com/20190220_20616/
- (8) 消費者庁へのノーアクションレターの提出につきまして, JeSU, 2019年9月11日 https://jesu.or.jp/contents/news/news_0911/
- (9) 日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長, 社会的意義の観点から～, eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会, 2020年3月 https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf
- (10) 「ときど作戦」こと豪鬼制作プロジェクトの狙いとは。「鉄拳7 FR」ステージ後の原田P & ときど選手&ノビ選手に, JAEPO 会場で話を聞いてみた, 4Gamer.net, 2016年3月11日 <https://www.4gamer.net/games/327/G032733/20160305001/>
- (11) 「ストリートファイター」シリーズなどのオンラインマッチングに関する特許クロスライセンス締結～ユーザーの利便性を高め, 業界の活性化に貢献～, 株式会社カプコン, 2017年6月19日 <http://www.capcom.co.jp/ir/news/html/170619.html>
- (12) ウメハラ主催イベント “獣道 III” リポート 獣たちの戦いは国籍やジャンルを超えた感動を与えてくれた, ファミ通 Appvs, 2020年3月25日 https://appvs.famitsu.com/20200325_31187/
- (13) 令和1(行ケ)10085 審決取消訴訟 https://www.ip.courts.go.jp/app/hanrei_jp/detail?id=5356
(原稿受領 2020.5.29)