

ゲームファンから見た ゲーム特許への願い

会員 地代 信幸



要 約

ゲームは一人のプレイヤーが多数社の製品をプレイする。特許権で他社のゲームを差し止めてもプレイヤーがそのまま自社のゲームをプレイしてくれるわけではない。ゲームの特許権は著作権に比べるとプレイヤーの意識は希薄であり、プレイヤーから評価されにくく、邪魔なものとして認識されやすい。徐々にゲームに関する特許権の行使が一般的になってきたが、サービス持続型のゲームが増え、ゲームにはプレイヤーの資金と時間が注ぎ込まれてプレイヤーの資産が積み重なるようになってきた。特許権による差し止請求によりサービス継続型のゲームが終了になると、企業が損害を受けるだけでなくプレイヤーへの直接的な損失を生じ、プレイヤーに特許権に対する多大な反発を生じさせるおそれがある。これは産業財産権である特許権が想定していなかった事態である。この特許権によるサービス終了が起こすユーザへの被害はゲームに留まらず、IoT やメタバースにも通じる。

目次

1. はじめに・ゲームと一般家電との違い
2. プレイヤーの積み重なる時間と資産
3. プレイヤーの負の心理
4. ゲームの知的財産権について・前章
 4. 1 かつてゲームはパクられるものであった
 4. 2 世紀末の転機・コナミによる特許権行使
 4. 3 ソーシャルゲームの時代・著作権の限界
5. ゲームの特許権について・実例
6. ゲームの特許権で侵害が認定されたら
7. ソーシャルゲーム時代の爆弾
8. ゲーム特許にプレイヤーが希望する展開
9. 終わりに・IoT とメタバースへの懸念

1. はじめに・ゲームと一般家電との違い

一家庭に同種の家電が大量にある状況というのはそれほど一般的ではない。各部屋に必須となりつつある冷房は例外として、冷蔵庫や洗濯機が3台ある家はそうそうないだろう⁽¹⁾。ところがゲーム機そしてゲームソフトはそうではない。基本的には一人のプレイヤーは多数のゲームメーカーのゲームをプレイする。熱心なプレイヤーは、多数の(多数社の)ゲーム機を所有している⁽²⁾⁽³⁾。一つのゲーム機しか有さず、一つのゲームメーカーのソフトしかプレイしないプレイヤーは少数派である⁽⁴⁾。さらに昨今ではスマートフォン用ゲームの普及が著しく⁽⁵⁾、ゲーム機を所有せずにスマートフォンでゲームをプレイするプレイヤーも増えている。フリー・トゥ・プレイ方式という、プレイするだけなら無料であり、追加要素のために課金を求める方式が増えたことで、多数のゲームを試しにプレイしてみるプレイヤーが増えた。

かくて、ほとんどのゲームのプレイヤーは、一の会社のみプレイヤーではなく、多数の会社のゲームのプレイヤーである。電子ゲームは電子機器やソフトウェアでありながら、そのプレイヤー(ユーザ)の傾向は家電やIT

機器のユーザ傾向とは大きく異なる。

とはいえ電子ゲーム（以下、「ゲーム」と略す。）は最先端技術が注ぎ込まれたハード上で動くものであり、日々新しいものが検討されており、ゲームについての特許は多岐にわたる⁽⁶⁾。入力するコントローラに関する技術や、画面処理に関する技術などは、新たな体験をユーザに与えるものであり、その技術を体感するためにゲームをプレイする、という動機がある場合もあるだろう。VR空間での体験を提供するようなケースはこれにあたるといえる。だが、ゲームは様々な技術によってできるものであるが、新たな技術のためにゲームをプレイするというケースは多くない。大多数のプレイヤーは技術の確認のためではなく、基本的には楽しむためにゲームをするのである⁽⁷⁾。これに加えて、友人と会話するためにゲームをする、というケースもある⁽⁸⁾。

この動機にゲーム技術における特許の難しさが現れている。家電であれば「この便利な機能があるからこの会社の製品を使おう」「この機能が優れているからこの会社の製品を買おう」という選択肢が存在するが、「この機能が便利だからこのゲームを遊ぼう」とはならないのである。

プレイヤーは遊びたいゲームを、順番に、あるいは並行して、製造メーカーによらず遊ぶ、というのが前提となる。

2. プレイヤーの積み重なる時間と資産

近年の国内ゲーム市場はプレイヤーがゲームを購入する「買い切り」の他に、「課金」という形態が広がっている。この「課金」という単語が持つ要素が現代では多岐にわたっているが、大きく分けると①定期的に定額で払う方式、②ゲーム内で欲しいもののために任意で課金する方式に分けることができる。もちろん①と②の併用もある。

①の定額課金の例としては、ゲームをプレイするために毎月定額の費用を必須で支払うもの（例：株式会社スクウェア・エニックス（スクエニ）の Final Fantasy XIV（FF14）：月額 980 円⁽⁹⁾、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社（ガンホー）の RagnarokOnline（RO）：月額 1500 円⁽¹⁰⁾）や、無料でもプレイできるが毎月費用を払うと快適なプレイができるもの（例：Niantic, Inc.（Niantic）の Ingress：月額 610 円）などがある。なお、本稿に登場するゲーム名はほぼすべて登録商標である。

②の任意課金の例としては、次のようなものが挙げられる。

- ・「追加要素を購入する」新しいマップ・ステージやシナリオを追加したり、持てるアイテムの枠を追加したりするものである。ささやかな追加から、続編を購入するに等しいものまである。Niantic の Pokémon GO で所有しておけるポケモンの枠数を増やすのもこれになるだろう。

- ・「アイテムを購入する」ゲーム内で消費材の取得するために用いることその他、アバターの服や髪型や、自分用のスペースに設置する家具といったメタバース的なデジタル物品の購入も多い。消費材としては同じく Pokémon GO でポケモンを捕まえるためのボールがわかりやすいだろう。

- ・「ランダムで当たるアイテム・キャラクターを引き当てるための挑戦（ガチャ）を行う」主にスマートフォン用ゲームで最大の収益を上げている要素である⁽¹¹⁾。特に出現確率の低いキャラクター（多くはゲーム内で特に強かったり、シナリオ上のキーパーソンであったりする）を当てるために、万単位の課金が必要となることも珍しくない。ガチャによる課金ゲーム上位の miHoYo 社の「原神」、株式会社ラセンゲルの「Fate/Grand Order（FGO）」、株式会社 Cygames の「ウマ娘 プリティーダービー（ウマ娘）」などは一千億円を超える収益を上げている⁽¹²⁾⁽¹³⁾。つまりプレイヤーはそれだけの資金を注ぎ込んでいる。

上記の区分は大まかなもので、実際にはその境界にあたるような要素もある⁽¹⁴⁾。ただ、プレイヤーが購入し、あるいは執念で引き当てた無体物がゲーム上に蓄積されているということが重要である。

そしてまた、年月も積み重なっていく。国内で長期間サービスを続けている月額課金型ゲームとしてはスクエニの Final Fantasy XI（FF11）とガンホーの RO が挙げられる。2002 年のサービス開始から、本稿執筆時点で既に 21 年と 20 年が経過しているが、まだ継続中である。こうなるとプレイ合計時間が年単位に及ぶプレイヤーも珍しくない。

このようなサービス継続型のゲームが広がったことで、プレイヤーは長期間に亘るサービスを長時間遊び続ける、ということになる。武器防具に衣服や家具を揃えて、膨大なゲーム内通貨も蓄えて、もはや生活空間と化していく。このようなアカウントに紐付けられたアイテム、キャラクターは、民法上の財産権の対象ではないが、少なくともプレイヤーはそれらを自分の資産であると認識している⁽¹⁵⁾。メタバースとはゲーム上ですでに実現していると言っても過言ではない。

こういったプレイヤーの「課金」と「時間」という限られたパイを奪い合っているのが現在のサービス継続型ゲームの状況である。プレイヤーの人数と時間と資金には限界があるため、他社のゲームが隆盛していると、自社のゲームに課金される額とプレイ時間はどうしても減ることになる。

では、知的財産権を行使して他社のゲームを差し止めれば、それに熱中していた他社ゲームのプレイヤーが自社のゲームに来るかという、ことはそう単純ではない。競馬ゲームを取り上げられたプレイヤーが、野球ゲームをするとは限らないのである。まして最も課金額を注ぎ込むガチャの対象がキャラクターである以上、ゲーム内におけるその所有は憧憬、信仰といった面を持つようになっていく。知的財産権による差止によって所有キャラクターがゲームごと喪失するという事態は、プレイヤーにとっても業界にとっても恐ろしい意味を持つようになってくる。

3. プレイヤーの負の心理

一方で、プレイヤーは多数のサービス持続型ゲームに飽和していることも否めず、容易にプレイヤー離れを起こす面もある。特にサービス開始直後はプレイヤー側に蓄積されたものもないので、見切りをつけられるのも早い。いかにプレイヤーをつなぎとめるかがサービス持続型ゲームにおける重要な課題となる。このため、プレイヤーには毎日習慣的にゲームを起動させるための「ログインボーナス」という仕組みが用意されている。

それでも単にゲームのアプリを起動させるだけでは当然のように飽きられる。プレイヤーにはゲームをプレイしてもらい、愛着を持ってもらわなければ、いつしか離れられてしまう。

対戦型のゲームならばプレイヤー自身が他のプレイヤーにとっての新しいコンテンツとなりうるが、シナリオクリア型のアドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム等ではそうはいかない。シナリオを毎日用意できるわけではないからである。

そのため、キャラクターの成長（レベルアップ）、アイテムの入手、といったところに、膨大な時間をかける「やりこみ」が可能な仕組みを用意し、ゲームをプレイさせる目的も与えるようになっている。

だがこの「やりこみ」は、ひたすらに同じ作業を繰り返す「周回」と呼ばれる作業になりがちである。これは、筆者も実感しているがひたすらに面倒くさいのである。

この面倒くさい作業を少しでも改善して欲しいとプレイヤーは考えるのだが、こういうところで、UI系の特許が取られていると、「こうして欲しいのにできない」という事態になる。FGOではプレイヤーから希望する機能として、繰り返し行わなければならないレベルアップ作業を一括化することが挙げられたが、特許の問題で出来ないと運営が発表したことがある⁽¹⁶⁾。

そんなこともあって、ゲームの特許に対してプレイヤーが抱く感情は、新たな技術の開発への賞賛ではなく「面倒くさいことをしてくれている」という悪感情に行きつきやすい。プレイヤーに新技術の開発という観点で評価されることは少ない点は注意が必要である。

4. ゲームの知的財産権について・前章

4. 1 かつてゲームはパクられるものであった

ゲームの特許といっても、ゲームのルールそれ自体は人為的取り決めであるため発明に該当しない⁽¹⁷⁾。ただし、ゲームのルールや演出、作業をコンピュータ上で実現するための仕組みであれば、発明に該当し特許になり得る。ちょっとした便利な仕組みからゲームの根本的な仕組みまで様々な特許が成立している。

初期のファミリーコンピュータ時代のゲームは一つヒットしたら、他社からシステムやデザインが類似するゲームが山ほど追いかけるというのがよくある話だった。言い方は悪いがパクリと呼ばれるゲームはそこら中であつた

のである。

スクウェア社（現スクエニ）がスーパーファミコン時代の1991年に発売したFinal Fantasy IV（FF4）に実装し以後シリーズの特徴となる戦闘システム「アクティブタイムバトル」は、その仕組みが特許第2794230号として権利化されたことが知られているが、このような権利となって知られているのは当時かなり珍しい例である⁽¹⁸⁾。だが類似のシステムのゲームは他社からも発売されているにも関わらず、少なくともプレイヤーがわかる範囲では表立ってこの特許権は権利行使されていなかった。おそらく大半のプレイヤーにとっては「このシステムは特許取られていたのか、すごいな」という程度のものでしかなかったと思われる⁽¹⁹⁾。1994年に始まる次世代ゲーム機戦争ではCD-ROMドライブの採用に対して横行した、CD-Rによる不正コピーという著作権侵害の方がより問題視されていたということもあるだろう。

4. 2 世紀末の転機・コナミによる特許権行使

転機と思われる事態は、1999年に家庭用ゲーム機ではなく、ゲームセンターから起きた。ゲームセンター用として大流行した音楽シミュレーションゲーム「beatmania」を擁し特許第2922509号を有するコナミ株式会社（コナミ）が、株式会社ジャレコと同ジャンルゲーム「VJ」に対して特許権による差止請求を行った。コナミは、ゲームセンター大手の株式会社ナムコ（ナムコ。現バンダイナムコエンターテインメント。バンナム。）などに対して、ジャレコの商品の使用等の差止を求めた⁽²⁰⁾。ナムコがゲームセンターを運営してコナミの顧客である一方でゲームメーカーとしてはコナミと競合する立場にあったこともあり、ゲーム業界大手同士の国内初の特許権の全面対決となり、ゲームファンに大きな衝撃を与えた。最終的には大手同士の激突は業界にとってよくないとして、2000年に和解で終わっている⁽²¹⁾。ただ、これ以降ゲーム業界で特許が「使うことができるもの」として着目されるようになったのは間違いなく、ゲームの特許権史において、コナミの果たした功績は大きいといえる⁽²²⁾。

4. 3 ソーシャルゲームの時代・著作権の限界

21世紀に入ると、それまでは専用のゲーム機を中心として展開されていたゲームが、携帯電話でも広がり始める。当初の携帯電話の処理能力では専用のゲーム機には遠く及ばなかったこともあり、ボタン一つだけでプレイできる「ポチポチゲー」という暇つぶしの要素としてヒットした。やがて、携帯電話の処理能力の向上とともに、携帯電話のメリットである通信機能を用いて他者と交流・対戦するゲームが増えていった。2008年にはApple社のiPhoneシリーズが日本でも発売され、2010年代前半にはフィーチャーフォン（ガラケー）からスマートフォンへの移行が進み⁽²³⁾、スマートフォンが有する画像表示能力の高さを活用したゲームが多数サービス開始していった。

この時期の最も有名と思われるゲームの知財事件の一つに「釣りスタ事件」とも「釣りゲーム事件」とも呼ばれる事件が挙げられる。2009年に、ガラケー用の釣りゲームとして人気であったDeNAがモバゲータウンで展開する「釣りゲータウン2」に対して、同じく人気であった釣りゲーム「釣り★スタ」を擁するグリー株式会社が、著作権を侵害しているとして配信差し止めと損害賠償を求めて提訴している。本件の地裁判決（平成21年（ワ）第34012号）では著作権侵害が認められて配信の差止と損害賠償が認められたものの、2012年に出た知財高裁判決（平成24年（ネ）第10027号）では一転して侵害が認められなかった。

また、コナミも2011年に、株式会社gloopsのソーシャルゲーム「大熱狂!!プロ野球カード」が、自社のソーシャルゲーム「プロ野球ドリームナイン」に様々な点で似ているとして著作権侵害訴訟（平成23年（ワ）第29184号）を起こした⁽²⁴⁾。しかし、2015年の知財高裁判決（平成26年（ネ）第10004号）でゲームにおける様々な表現のほとんどについては著作権侵害が認められず、ゲーム内で表示されるごく一部の選手カードの表現について著作権侵害が認められたのみとなってしまった。

この2つの事件から、「似ている」ゲームに対する知的財産権の行使において著作権は役に立たない、というイメージが付いてしまったことは否めないと思われる。

では意匠権ならどうかというと、意匠法での画面デザインの保護はかなり限定的なものであった。特許庁が示す意匠法の保護対象とならない画面デザインの例に三国志系の武将が描かれたシミュレーションゲームらしき画面が

示されていたくらいである⁽²⁵⁾。

著作権があてにならず、意匠権の対象にならないとなると、特許権での保護が重視されるのは必然であったと言える。因果関係は証明できないが、2010年から2013年にかけて、ゲーム関係の特許出願件数が大きく伸びている⁽²⁶⁾⁽²⁷⁾。2014年には国際特許分類で電子ゲームに関する部門 A63F13 が大きく更新され、内容が細分化されている。

また、ゲームに限らないが2010年前後には画面ユーザーインターフェースの特許の登録実績が多数あり⁽²⁸⁾、特許権での画面デザインの保護が現実的であったということも背景に挙げられるだろう。

2012年には、株式会社セガが株式会社レベルファイブのニンテンドー DS 向けソフト「イナズマイレブン」が特許権を侵害しているとして訴訟が提起されている⁽²⁹⁾。

5. ゲームの特許権について・実例

ゲームの分野別特許の分析は前掲6における特許庁の分析に詳しく、そちらを参照頂きたい。ここではプレイヤー視点から印象深い例を挙げて、特許権侵害となったときにどう回避・対応がされるかを検討する。ハードウェアが関係する技術はプログラムの修正だけでは対処できないので除外し、ソフトウェア的なものに注目する。筆者はプログラム経験に乏しいため、開発側のプログラマ視点ではなく、プレイヤー視点からの勝手な分析に留まることをご容赦頂きたい。

比較的権利回避容易と思われる技術としては、国際特許分類 A63F13/88 に「メインゲームがロードされている間にミニゲームを独立して実行するもの」がある。これはゲームデバイスが光学ディスクであるときに読み取りを待つ時間を退屈にさせないもので、これがなくてもゲーム本体にはあまり影響がない。これはほぼそのままの具体例として、ナムコが持っていた特許第 2742394 号が挙げられる。本特許は前記の 1999 年から 2000 年のコナミとの訴訟合戦で行使されたことで注目され、他社でもこの特許を回避するため続編からこの機能が削除された例⁽³⁰⁾がある。「ちょっとした楽しみが無くなった」という程度の影響がある。また、株式会社カプコン（カプコン）対株式会社コーエーテクモゲームスの知財高裁判決（平成 30 年（ネ）第 10006 号等）で焦点となった、前作ゲームのディスクを読み込むと要素が増えるという特許第 3350773 号が挙げられる。これは「なくてもゲームはできるがあった方が面白い」技術と言えるだろう。

回避がやや困難と思われる技術として、A63F13/5258 に「ゲームオブジェクトまたはゲームキャラクターを視野の中を含むように動的に仮想カメラの位置を適合させるもの、例. キャラクターまたはボールの追跡」とある。この分野の特許で自社ゲームが特許権侵害とされ、アップデートや次回作で特許権を回避しようとする、ゲーム性が変わってしまったり、かなり不便なことになるだろう。具体例では、コナミが 18 年間保有した「ゲーム空間を鳥瞰図として表示する場合、プレーヤキャラクターの姿や視界の範囲をこのゲーム空間を区切る壁や床の存在にかかわらずモニタ上に表示する」特許第 2902352 号が挙げられる。この特許を回避するために他社のゲームは映し出される映像が少し把握しにくい、と言われていた⁽³¹⁾。

回避が困難と思われる技術として、A63F13/56 に「他のゲームキャラクター、ゲームオブジェクトまたはゲームシーンの要素との関係によりゲームキャラクターの動きを演算すること、例. 仮想的な兵士の集団の振る舞いをシミュレートするためのものまたは行き先を見つけるためのもの」とある。このようなゲームの根幹的な動作に関する特許は、その技術を使えないとなるとそのゲームを続けることも、そのゲームの続編を作ることも難しくなるだろう。事例になるかもしれないところで、令和 5 年にコナミが Cygames のウマ娘を訴えた事件⁽³²⁾で採用されたと言われている⁽³³⁾特許第 5814300 号は、「メインキャラ以外に選択されるサポートキャラによりゲームの進行を変えていく」というもので、仮に侵害が認定された場合は小手先の修正での対応は困難と推測され、ゲームそのものが成立しなくなるおそれがある。

6. ゲームの特許権で侵害が認定されたら

上記の例で、ゲーム特許で侵害が認定されて差止されたときにどの程度「困る」かは、下記の表 1 のようになる

と思われる。

表 1 ゲーム特許侵害認定時の影響推測

	侵害が認定された機能	回避難度	メーカー対応の仕方	プレイヤーが受ける影響
例 A	ちょっとした便利機能	易	販売停止、続編で削除	買えなくなる、続編で機能がなくなる
			Update で削除	楽しみが減る、面倒になる
例 B	UI のデザインや挙動	中	販売停止、続編で削除	買えなくなる、続編の仕様が変わる
			Update で修正	面倒になる、遊びにくくなる
例 C	ゲームシステムの根幹	難	販売停止、続編の開発中止	買えなくなる、続編がなくなる
			販売停止、サービス停止	遊べなくなる

上段：パッケージ、下段：配信

各例のうち、上段は買い切りのパッケージとして販売される場合である。光学ディスク等に記録して販売するタイプのゲームの場合、画面上の挙動からシステムの根幹に関わるものまで、プログラムそのものの修正の難度の違いがあっても、実際には販売開始後のパッケージへの対応は難しい。作ってしまった光学ディスクやカートリッジの修正はできないため、侵害が認められて販売の差止が認められると、対応としては実際に作ったパッケージを回収・廃棄し、バージョンの違う光学ディスクやカートリッジを製造し直すことになる。よほど売れ続けているゲームでないと、このような手間を掛けられないのでそのまま市場から消えることも十分ありうるだろう。

また、人気が出たゲームは、同一コンセプトで続編が作られることがよくあるが、すでに出たゲームで特許権侵害が認められると、続編では侵害を避けるために該当する機能が削除されることになるだろう。直接侵害事件に巻き込まれていなくても、一度侵害が認められた特許が出てくると、各社ともそれを回避しようとして続編から該当する機能を削除するのは前掲 30 のとおりである。

表の下段は配信の場合、すなわち、スマートフォン用アプリや、ダウンロード販売で提供される場合や、ネットワーク対応ゲーム、ソーシャルゲームといった継続的なサービスとして配信される場合である。配布されるアプリを修正して特許権に該当する機能を削除するアップデートを行えば、それ以降の侵害は回避できることになる。プレイヤーとしてはその機能が無くなることで、楽しみが減ったり、作業が面倒になったり、遊びにくくなってプレイ体験が劣化するといったことが起こり得る。この「面倒になる」というのが上記の通り厄介であり、特にレベルアップやアイテム集め資金集めなどを重ねていくタイプのゲームではプレイヤーは同じ作業をひたすらに繰り返すことになる。プレイヤーは元々暇つぶしや遊興のためにゲームをプレイするのであり、必要に迫られてゲームをプレイしているわけではない⁽³⁴⁾ので、作業が面倒になるということは、プレイヤーが飽きる要因を増やすことになり、プレイヤー離れに繋がりがかねない。

だが配信の場合でも、ゲームシステムの根幹に関わる機能が特許権侵害と認定されてシステムの全面的な作り直しが必要となると、アップデートでの修正も現実的ではなくなる。こうなると権利侵害が認定されたメーカーはゲームの配信を停止するしかなく、プレイヤーはそのゲームで遊べなくなってしまう。

ゲーム業界はかつて一度、この事態に遭遇したことがある。上記のコナミの「beatmania」特許によるジャレコの「VJ」への権利行使である。差止請求自体は特許権の行使としては正当なものであるといえるが、ほとんどのプレイヤーにとっては特許によって今まで遊んでいたゲームが遊べなくなる、という事実上初の経験であった。とはいえこのときはプレイヤーが持っている資産が、反射神経と経験とで超高速で音楽に合わせてボタンを押すという技量によるものなので、ゲームファンとして忸怩たる思いがあるとはいえ、プレイヤーの喪失は「そのゲームをプレイした経験、実力」程度で済んでいた。

7. ソーシャルゲーム時代の爆弾

パッケージゲームのみであった時代、プレイヤーは特許権の行使がされてもある意味では他人事で済んでいた。すでに購入しているゲームのディスクが取り上げられることもなければ、プレイ経験を蓄えたセーブデータが奪われることもなかったのである。この点では、特許権の「業として」の実施という制限がきちんと機能して、プレイ

ヤーが受ける損失を回避できていたとも言えるだろう。

だが、多数のプレイヤーを抱えたサービス継続型のソーシャルゲームが、特許権による差し止め請求が認められてサービス終了となった場合の状況を、ゲームファンの心情から考えると、これはもう大惨事という他ない。権利行使する相手が「業として」である同業他社であっても、その権利行使による影響はそれをプレイしている多数のプレイヤーにも直撃してしまうのである。しかも人気があり長くサービスが続いていたゲームであるほど、そのダメージが生半可なものではなくなる。軽く万単位の金銭と、年単位の時間と、それにつき込んだ労力と、その勲章として手にしていたアイテムや、愛着あるキャラクターなどが全て電子の藻屑と消える。

この「ソーシャルゲームのサービス終了」がどのような衝撃であるか、ゲームファンでない方に理解していただきやすいようにスポーツの趣味に例えると次のような状況になるだろう。晴れ舞台である大会運営が特許権侵害で中止になるだけでなく、その大会で獲得したトロフィー、賞状もすべて没収焼却、大会に出るための靴やユニフォームなどの私物もすべて取り上げられ、二度とそのスポーツをすることもできなくなる。同好の士たちと会う機会も減っていき、かろうじて写真と思い出だけが残る。自分たちは何が足らず何を間違えてしまったのだろうかかと後悔しながら。……大げさな、と思われるかもしれないが、ゲームファンにとっては愛好したゲームのサービス終了とはそのようなものである。

このような事態に「特許権侵害訴訟によって」追い込まれたプレイヤーはどんな思いを抱くであろうか。知財に詳しくない一般のプレイヤーならば特許権の行使が正当であるとは解釈しないし、裁判所の判断に納得などしないだろう。数万人から場合によっては数十万人のアンチパテント主義者が誕生することになる。これは、関係各所が行っている知的財産権への様々な啓蒙活動を軽く吹き飛ばすほどの破壊力だろう。

そして、当然に権利行使した会社に対しても恨みが残ることになる。上記の通り、ゲーム業界においてはライバル会社のプレイヤーは自社のプレイヤーでもあるのが一般的であるため、サービスを終了させたライバル会社のプレイヤーは、空いたりソースで自社のゲームをプレイしてくれる……などということは考えにくく、逆に失われたものへの恨みで、SNSで長きにわたって文句を言い続けるという思考になる可能性が高い⁽³⁵⁾。誰も幸せになれない結末が確定しているといえる。

現代のソーシャルゲームにおいて起こりうる、特許権の行使が一般ユーザに多大な損害と喪失感を与えて、一般人に特許制度そのものへの反感を抱かせるという事態は、過去の特許法が想定していなかった事態であろう。特許法上正当に認められた権利行使であっても、サービス継続型ゲームへの実施差止がもたらす影響は、単に企業間の紛争に留まらない事態を招くことになる。

かといって一般ユーザに影響することについて、差し止め請求を法律上制限するというのは到底現実的な話ではない。現状のプレイヤーの立場では、差止請求をやってくれるなど、差止の認容判決はどうか出してくれるなど、こうして紙面で願うことしかできない。

8. ゲーム特許にプレイヤーが希望する展開

ゲームの特許を取るなどと言っているのではない。上記の通り、日本では⁽³⁶⁾類似ゲームへの著作権侵害認定が厳しいので、特許権で自社のゲームを守る選択肢は排除されるべきではない。特にベンチャー企業では、社運をかけて開発したゲームが、表面だけ変えただけの類似品を作られたり、ひどい場合にはデッドコピーをアプリストアで販売されるということが容易に起こり得るため、有効な保護手段が求められる。

一方で大手各社には、ゲームの特許を取りつつも、なんとか上記のようなプレイヤーを巻き込んだ大惨事を回避して頂きたいと強く願うばかりである。例えば、カプコンはバンナムと特許クロスライセンスを締結し⁽³⁷⁾⁽³⁸⁾、株式会社コロプラ（コロプラ）とも特許クロスライセンスを締結している⁽³⁹⁾。こういった友好的な状況が他社にも広がってくれることをプレイヤーとしては希望したい。

任天堂とコロプラとの間でも、コロプラのスマートフォン用ゲーム「白猫プロジェクト」について特許権侵害訴訟が起きたが、最終的にはコロプラが和解金を支払い、任天堂がコロプラに対してライセンスすることでなんとかゲームは差し止めとならずに決着した⁽⁴⁰⁾。白猫プロジェクトは2014年からサービス継続しており100万人を超え

るアクティブユーザを抱える⁽⁴¹⁾人気ゲームであるので、仮に差止となると上記の懸念が現実のものになるおそれがあった。

こういった二社間のライセンスやクロスライセンスだけではなく、業界有力社が集まってパテントプールを形成してくれると、ゲームファンとしてはより安心してプレイできるので、開発会社間の友好的な関係の構築を期待したい。

2023年5月に、コナミがCygamesのウマ娘に対して特許権侵害訴訟を提起し、コナミが差止を求めていることが公表された⁽⁴²⁾。ウマ娘はアクティブユーザー数が200万人程度と言われており⁽⁴³⁾、その課金額でサッカーワールドカップの全試合中継を果たしたとまで言われるほどの膨大な情熱が注ぎ込まれている。また、キャラクターの育成にかなりの時間がかかると言われており、プレイヤーがつぎ込んだ労力も相当なものである。また、限定条件下で二次創作を許容していたことから⁽⁴⁴⁾二次創作界隈の愛好家も多く、ゲームのプレイヤーよりもファンの数は多いと推測される。仮に差止によりサービス終了となったら生じるプレイヤー他の反発は想像を絶する事態となるだろう。なんとか差止になることなく、穏当に（非侵害か、侵害の場合は損害賠償のみか、和解か）決着してくれることを願うばかりである。

9. 終わりに・IoTとメタバースへの懸念

サービス継続型のゲームに対する特許権侵害が、事業者間だけの争いにとどまらず、プレイヤー（一般ユーザ）を巻き込むことの懸念について説明した。だが、この懸念が今後はゲームだけではなく、他の分野にも拡大していくだろう。

スマート家電と言われているIoTを駆使したサービス継続型の家電の中には、メーカーが設置したサーバからのサービスで機能を実現しているものが多数ある。このサービスが特許権侵害として停止になると、ユーザが購入したそれらスマート家電は、機能が限定されたり、場合によっては完全に機能が停止して買い替えを余儀なくされてしまったりする⁽⁴⁵⁾。ユーザの資産に対する直接的な損害が生じることになる。こうなると損害を被ったユーザは、侵害訴訟で敗訴したメーカーと、侵害訴訟で勝訴した特許権者との、どちらを強く恨むであろうか。

また、メタバースには現在様々な形態が検討されているが、サービスが継続し続ける環境でユーザが活動を重ねる点は、ソーシャルゲームと基本的な性質が共通している。メタバースの中には仮想空間内でユーザが作品を作り上げることができるものや、経済活動を重ねて資産を蓄えることを謳っているものがあり、メタバースのサービス上にユーザの「財産」が積み重なるという点ではソーシャルゲームと同様か、より顕著な場合もあるだろう。そのようなメタバースが特許権侵害で差止、サービス終了となると、ユーザが受ける損害は更に現実的なものとなる。

これまで特許権は「業として」の制限を課すことで、産業財産権として基本的には事業者間の争いにとどまることできていた。だが、ゲームからIoT、メタバースという、サービス継続型の時代において、現在のままでは特許権の行使が一般ユーザを巻き込んで損害を与える事態に行き着くのは確実である。差止請求権自体は独占排他権である特許権の中核をなすものである以上、無くすことは到底現実的ではない。当面は判決において一般ユーザを巻き込むサービスの差止を認めないように願うしかなく、有効な手立てがない。これら持続型サービスに対する特許権による差止請求が起こす事態への危惧を付して本稿の締めとする。

(注)

(1) 独立行政法人統計センター、「消費動向調査 令和5年3月調査」、(2023年4月10日公開)、

<https://www.esri.cao.go.jp/jp/stat/shouhi/honbun202303.pdf> (参照2023年6月1日)

(2) 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、「CESA：『2022CESA 一般生活者調査報告書』発刊!」、(2022年5月30日公開)、<https://www.cesa.or.jp/information/release/202205300955.html> (参照2023年6月1日)

(3) 経済産業省、「活況を呈する国内ゲームソフト産業：ゲームソフト産業の今後の見通しは?」、(2021年7月21日公開)、

https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikaisetsu/hitokoto_kako/20210721hitokoto.html (参照2023年6月1日)

(4) ないとは言わない。特に任天堂ハードの保有者は任天堂のゲームを買う傾向が強い。>株式会社KADOKAWA Game Linkage、ファミ通.COM、「2020年国内家庭用ゲーム市場規模は3673.8億円（昨年対比112.5%）。年間ソフト販売は『あつ森』が637.8万本

- で首位に」、(2021年1月12日公開)、<https://www.famitsu.com/news/202101/12212713.html> (参照 2023年6月1日)
- (5) 前掲3
- (6) 特許庁、「平成30年度 特許出願技術動向調査—電子ゲーム—」、(2019年2月公開)、
https://www.jpo.go.jp/resources/report/gidou-houkoku/tokkyo/document/index/30_02slide.pdf (参照 2023年6月4日)
- (7) 2021年8月に行われた全国15~69歳の男女2,195名を対象にした調査では、スマホゲームのプレイ理由は「自宅でくつろいでいるとき」65%、「やることがないとき」49%、「空いた時間があればいつでも」23%などであった。>株式会社クロス・マーケティング、「ゲームに関する調査(2021年8月) スマホゲーム編」、(2021年8月24日公開)、
<https://www.cross-m.co.jp/report/it/20210824game/> (参照 2023年6月4日)。
また、コンシューマゲームのプレイ理由は「やり込み要素がある」14%、「話題作りになる」13%、「友人・知人・家族と一緒に遊べる」12%などであった。>株式会社クロス・マーケティング、「ゲームに関する調査(2021年8月) コンシューマゲーム編」、(2021年8月17日公開)、<https://www.cross-m.co.jp/report/it/20210817game/> (参照 2023年6月4日)
- (8) ゲームを始めるきっかけは、友人・知人からの勧め、が多い。> eSports World 編集部、「【調査】新しいゲームを始めるきっかけは? チュートリアル終了時にゲームを継続するかが判断される傾向に!」、(2022年4月5日公開)、
<https://esports-world.jp/news/18692> (参照 2023年6月4日)
- (9) 株式会社スクウェア・エニックス、「ファイナルファンタジー XIV 利用料金等に関して」、
https://jp.finalfantasyxiv.com/product/kiyaku_product.html (参照 2023年6月4日)
- (10) ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社、「料金について | はじめての方へ | ラグナロクオンライン《公式サイト》」、
<https://ragnarokonline.gungho.jp/beginner/charge.html> (参照 2023年6月4日)
- (11) 「課金は家賃まで」などという言葉があるくらいである。だが、生活費にまで手を出してしまうユーザの話はネット上に枚挙に暇がない。非推奨。
- (12) 株式会社ゲームビズ、「世界モバイルゲームの年間売上ランキングで『原神』が約2059億円で3位 『ウマ娘』は国内配信で約1104億円と上位に迫る」、(2021年12月27日公開)、<https://gamebiz.jp/news/340221> (参照 2023年6月4日)
- (13) 株式会社ゲームビズ、「『Fate/Grand Order』の総収益が63億ドル(9049億円)を突破 8月の周年イベントも大きなインパクトに」、(2022年9月9日公開)、<https://gamebiz.jp/news/356251> (参照 2023年6月4日)
- (14) 過去にあまりにも酷い課金方式が問題になったため、日本オンラインゲーム協会によるガイドラインが出されている。>一般社団法人オンラインゲーム協会、「オンラインゲームにおけるビジネスモデルの企画設計および運用ガイドライン」、(2016年1月28日公開)、https://japanonlinegame.org/wp-content/uploads/2017/06/business_method_guideline_2016.pdf (参照 2023年6月4日)
- (15) ソーシャルゲームにおいて有力なアイテムやキャラクターを備えたアカウントが、ゲーム内通貨ではなく法定通貨で高額売買されることがある(Real Money Trade: RMT)が、これはほとんどの場合ゲームの規約違反である。ただし、実情として財産として扱われるという証拠でもある。
- (16) フェイトランドオーダー攻略まとめ速報、「【FGO】カノウ氏「スキル一括レベルアップはやりたいけど他社が特許持っているから…」みんなの反応まとめ」、(2022年10月17日公開)、<https://fategrandorder.info/%e9%9b%91%e8%ab%87/%e3%80%90fgo%e3%80%91%e3%82%ab%e3%83%8e%e3%82%a6%e6%b0%8f%e3%80%8c%e3%82%b9%e3%82%ad%e3%83%ab%e4%b8%80%e6%8b%ac%e3%83%ac%e3%83%99%e3%83%ab%e3%82%a2%e3%83%83%e3%83%97%e3%81%af%e3%82%84%e3%82%8a.html> (参照 2023年6月4日)。公式には発表されていないが、該当する特許は株式会社ディー・エヌ・エー (DeNA) の特許第6463223号であると言われている。
- (17) 特許庁、「審査基準 第三部第一章 発明該当性及び産業上の利用可能性」中「2.1.4 自然法則を利用していないもの」に「(ii) 人為的な取決め(例: ゲームのルールそれ自体)」とある。
https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/patent/tukujitu_kijun/document/index/03_0100bm.pdf (参照 2023年6月4日)
- (18) 後にパテントアトニーの紙面を飾ったこともある。それほど珍しい。>日本弁理士会、パテントアトニー 2001年春号、
<https://www.jpaa.or.jp/cms/wp-content/uploads/2017/06/patent-attorney21.pdf> (参照 2023年6月4日)
- (19) この時期のゲームの進化の速さに特許の審査が追いついていなかった可能性はある。本件の出願がスーパーファミコン初期のFF4の発売直前の1991年ながら、審査請求は1995年であり、登録された1998年にはもうプレイステーション版FF7が発売されていた。
- (20) 株式会社コナミ、「ゲームセンター用音楽シミュレーションゲーム機「VJ」の使用等の差し止めを求める仮処分の件」、(1999年11月10日公開)、<https://web.archive.org/web/20010624001630/http://www.konami.co.jp/press/1999/r.11.11.10vj.html> (元ページ消失のため、インターネットアーカイブによる保存を参照 2023年6月7日。)
- (21) 株式会社インプレス、ウォッチ編集部内PC Watch担当、「ナムコとコナミ、知的財産権係争事件の解決へ合意」、(2000年7月30日公開)、https://pc.watch.impress.co.jp/docs/article/20000703/nam_kon.htm (参照 2023年6月4日)
- (22) 平成23年度ソフトウェア委員会第1部会。「知っておきたいソフトウェア特許活用事例」、『月刊特許』、2012, Vol.65, No.10

- 記事中の事例2「コナミによる韓国ビートマニア事件」を参照。<<https://jpaa-patent.info/patent/viewPdf/3741>>
- (23) 一般社団法人電子情報技術産業協会、移動電話国内出荷統計資料より。「2012年 移動電話国内出荷台数実績」
<https://www.jeita.or.jp/japanese/stat/cellular/2012/index.htm> では、2012年頃から出荷台数に占めるスマートフォンの割合が統計に出るようになっており、「2015年 移動電話国内出荷台数実績」
<https://www.jeita.or.jp/japanese/stat/cellular/2015/index.htm> の2015年頃にはスマートフォンの比率が50%を超えている。(参照2023年6月4日)
- (24) アイティメディア株式会社、ITmedia NEWS「コナミ、ソーシャルゲーム会社を提訴「プロ野球ゲームが知的財産権侵害」、(2011年9月5日公開)、<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1109/05/news080.html> (参照2023年6月4日)
- (25) 特許庁、第16回意匠制度小委員会資料2「我が国における画面デザイン保護の状況」、(2012年2月29日公開)、
https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/seisakubukai-16-shiryuu/3_2.pdf
(参照2023年6月4日) のP7例2のイラストがそれである。このイラストは意匠登録できないものの例として各所で使われた。
- (26) 前掲6
- (27) 間に東日本大震災が起きているにもかかわらず増えている点も考慮されるべきだろう。ただ、上記の通りiPhoneが急拡大していった時期でもあり、原因は複合的であると思われる。
- (28) 平成25年度ソフトウェア委員会第1部会、「画面ユーザーインターフェースの保護事例」、『月刊パテント』、2015、Vol.68、No.1、p.122-143 <https://jpaa-patent.info/patents_files_old/201501/jpaapatent201501_122-143.pdf>
- (29) Aetas株式会社、4Gamaer.net、「セガ、特許侵害で「イナズマイレブン」シリーズの販売差し止めを求める」、(2012年12月11日公開)、<https://www.4gamer.net/games/000/G000000/20121211092/> (参照2023年6月4日) ただしこの事件はその後続報がなく和解で終わったと言われている。
- (30) PSちゃんねる Pro、「『大神 絶景版』で「ロード画面中にミニゲームがプレイできる特許」が切れた効果」、(2017年10月10日公開)、<https://ps4pro.jp/entry/2017/10/10/170000> (2023年6月4日参照)
- (31) ぽんぽこ、「コナミの壁透過カメラ特許をちゃんと読んでみたら無罪だった件」、(2020年3月3日公開)、
https://note.com/ponpoko_tanuki/n/n617c91c18c71 (参照2023年6月4日) とのように実際には違っているとの証言もある。
- (32) 株式会社サイバーエージェント、「当社連結子会社に対する訴訟の提起に関するお知らせ」、(2023年5月17日公開)、
<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/CaoZ/PPcZ/R319.pdf> (参照2023年6月4日)
- (33) 栗原潔、「コナミが対サイゲームスの訴訟で使用した(と思われる)特許の分析」、(2023年5月18日公開)、
<https://news.yahoo.co.jp/byline/kuriharakiyoshi/20230518-00350002> (参照:2023年6月4日) ただし、本稿執筆時点では推測されているだけで確実ではない。今後情報が公開されていくだろう。
- (34) もちろん、のめり込んだ結果、義務感や人生の一部と化す状態でプレイしているプレイヤーもいる。ただしプレイヤーにとってそこまでの存在となったゲームが終了すると、プレイヤーにとっての精神的喪失感は計り知れない。
- (35) 知財が原因ではないがソーシャルゲームのサービス終了の要因となった人物に対して、年単位が経過しても絶対に許さないと発言している元プレイヤーが、筆者の観測範囲で何人もいる。ライバル会社の知的財産権行使によりサービス終了となったら、こういった敵対心は権利行使したライバル会社に向かうだろう。
- (36) 中国ではほとんどそっくりのデザインで「ガワ」だけ変えたソーシャルゲームについて著作権侵害が認められた例がある。>河野英仁、「ネットワークゲームの著作権侵害～ゲームの「皮換え」行為が著作権侵害に該当するか否か～中国著作権判例紹介(1)」、(2021年1月8日公開)、https://knpt.com/contents/china_copyright/2021.01.08.pdf (参照2023年6月5日)
- (37) 株式会社 Aetas、4Gamer.net、「「ときどき作戦」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&ときどき選手&ノビ選手に、JAEPO会場で話を聞いてみた」、(2016年3月11日公開)、
<https://www.4gamer.net/games/327/G032733/20160305001/> (参照2023年6月5日) バンナムの格闘ゲーム「鉄拳」にカプコンの人気キャラ「豪鬼」を出演させる出演料として、バンナムの特許をカプコンにライセンスするという、ゲームならではのクロスライセンス形態も報告されている。
- (38) 株式会社カプコン、「「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」、(2017年6月17日公開)、<https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/170619.html> (参照2023年6月5日)
- (39) 株式会社 KADOKAWA Game Linkage、電撃オンライン、「コロプラとカプコンがマルチプレイ分野の特許クロスライセンス契約を締結。開発の自由度が飛躍的に向上」、(2017年11月28日公開)、<https://dengekionline.com/elem/000/001/636/1636586/> (参照2023年6月5日)
- (40) 任天堂株式会社、「特許権侵害訴訟の和解成立のお知らせ」、(2021年8月4日公開)、
<https://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2021/210804.html> (参照2023年6月5日)
- (41) 息を吸うように白猫プロジェクト、「決算資料を元に白猫のアクティブユーザー数を推測する」、(2018年11月11日公開)、
<https://sirocat.hatenablog.com/entry/2018/11/11/223028> (参照2023年6月5日)
- (42) 前掲32

- (43) 株式会社ゲームビズ、「リリース1周年を迎える『ウマ娘 プリティーダービー』、ゲームエイジ総研がアクティブユーザー数を分析、衰えない人気の理由に迫る」、(2022年2月17日公開)、<https://gamebiz.jp/news/343509> (参照2023年6月5日)
- (44) 株式会社Cygames、「二次創作のガイドラインについて」、(2021年11月10日公開)、
<https://umamusume.jp/news/detail.php?id=481> (参照2023年6月4日)
- (45) 特許権によるものではなく単純に発売からの期間経過によるものだが、錠前を遠隔操作できるスマートロックが、サポート終了により一部機能が使えなくなるようになる、という事例はすでに報告されている。>株式会社アイティメディア、ITmedia NEWS、「家のカギが「サービス終了」で物議 その後の対応は？スマートロックのQrioに聞く」、(2023年5月17日公開)、
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2305/17/news113.html> (参照2023年6月5日)

(原稿受領 2023.6.9)