

“ウマ娘”特許訴訟を巡る特別損失と和解の詳細レポート



Cygamesが開発・運営するスマートフォンゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』は、競馬×美少女の題材で国内外に大ヒットしたタイトルです。しかしそのゲームシステムを巡って、2023年にコナミデジタルエンタテインメント（以下、コナミ）から特許権侵害訴訟を提起されていました。2025年11月、その訴訟は和解に至り、親会社のサイバーエージェントは和解関連費用として約7億2700万円の特別損失を計上したことを発表しました。

サイバーエージェントの特別損失計上の内容と公式コメント

特別損失7億2700万円の理由: サイバーエージェントは2025年11月14日に2025年9月期（2024年10月～2025年9月）決算を発表し、その中で連結業績において7億2700万円の特別損失を計上したことを明らかにしました。この特別損失は、子会社Cygamesが運営する『ウマ娘 プリティーダービー』に関する特許権侵害訴訟の和解に関連する費用だと説明されています。タイトルにもある通り、会社側は「内訳は明かさず」としており、7億2700万円の詳細（どの項目にいくら支払ったか）は公表されていません。

会社側の公式コメント: サイバーエージェントは和解成立に際し、公式IRリリースでコメントを出しています。それによれば、「2023年3月31日付で訴訟を提起されて以降、本件訴訟の対象特許（18件）すべてに無効審判を請求し、特許侵害の事実はないと確信している」が、「紛争の早期解決と『ウマ娘 プリティーダービー』のユーザーが今後も長く安心してお楽しみいただける環境を確保する観点から、このたび和解することとしました」と述べています。つまり、自社の非侵害を主張しつつも、ユーザーへの影響を避け業界発展を考慮して早期解決を選んだと説明しています。また「和解条件は秘密保持義務に基づき公表を差し控える」と明記し、和解内容については詳細を伏せました。

「ウマ娘訴訟」と特別損失の関連: この特別損失7億2700万円は、“ウマ娘訴訟”と呼ばれた **Cygames vs. コナミの特許権侵害訴訟** の和解に伴うものです。サイバーエージェントは11月7日付で「当社連結子会社における特許権侵害訴訟の和解成立に関するお知らせ」を開示しており、11月7日に和解が成立したこと、そしてその結果として当期に727百万円（7億2700万円）を特別損失に計上したことを決算短信で報告しました。要する

に、この金額は訴訟の決着（和解）に要した費用であり、サイバーエージェントの2025年9月期決算において一時的な損失として処理されたものです。

サイバーエージェントのIR情報・決算資料で確認された一次情報

サイバーエージェントの適時開示資料および決算短信から、一次情報を確認します。

- ・**決算短信での開示:** 2025年11月14日付の決算短信には、特別損失に関する追加情報として前述の和解成立について記載されています。そこでは「当社連結子会社である株式会社Cygamesに対し、2023年3月31日付（訴状送達日：2023年5月10日）でコナミデジタルエンタテインメントより特許権侵害に関する訴訟の提起を受け係争中でしたが、2025年11月7日に和解が成立いたしました。本件により、当連結会計年度に特別損失として727百万円を計上しております」と明記されています。この文章が公式に特損計上の理由を示すものです。
- ・**IRニュース（和解発表）:** 2025年11月7日付で、サイバーエージェントは適時開示「当社連結子会社における特許権侵害訴訟の和解成立に関するお知らせ」を発表しています。その中で、訴訟の経緯や子会社（Cygames）および相手方（コナミデジタルエンタテインメント）の概要、そして和解条件非公開であることなどが説明されています。特に経緯では「Cygamesは訴訟提起以降、全ての対象特許（18件）について無効審判を請求し、特許権侵害の事実はないと確信していたが、ユーザーが長く安心して楽しめる環境の確保を図る観点から和解に至った」と記されています（先述のコメントと同趣旨）。さらに「本件に伴う当社連結業績および連結見通しへの影響は軽微となります」と記載されており、7億円規模の特損ではあるものの連結業績全体から見れば影響は限定的であるとの見解が示されています。
- ・**和解成立のタイミング:** 和解成立日は2025年11月7日であり、サイバーエージェントはこの日付で適時開示を出しています。その直後の11月14日の決算発表で特損計上を公表した形です。ちなみに、サイバーエージェントの2025年9月期は2024年10月1日～2025年9月30日の期間であり、和解は期末日後の発生ですが、後発事象として通期決算に反映させたものと思われます（適時開示でも触れているため）。

以上により、特別損失7億2700万円の一次情報は決算短信および適時開示資料で確認され、「ウマ娘」特許訴訟の和解によるものであることが公式に裏付けられます。

「ウマ娘 プリティーダービー」特許権侵害訴訟の経緯・争点・請求額

訴訟提起と背景: 2023年3月31日、コナミデジタルエンタテインメントはCygamesに対し、『ウマ娘 プリティーダービー』のゲームシステムおよびプログラムの一部が自社の保有する複数の特許権を侵害しているとして、特許権侵害訴訟を提起しました。この訴訟に至る前には、Cygames側とコナミ側で協議が行われていましたが、Cygamesの見解（非侵害である旨）がコナミに受け入れられず決裂したため、コナミが法的措置に踏み切ったとされています。

争点と対象特許: 訴訟の争点は、『ウマ娘』のゲームシステムおよびプログラムの一部がコナミの特許を侵害しているか否かでした。対象となった特許は18件にも上り、コナミはそれらがCygamesによるゲーム実装に利用されていると主張しました。具体的な特許内容の詳細は公開情報には多く語られていませんが、ユーザー間の情報や関係者の指摘によれば、育成シミュレーションのシステム（コナミの野球ゲーム「パワープロ」シリーズ等で用いられている育成モードの類似点）や、サポートカードデッキによる能力強化システムなどが争点になった可能性が指摘されています。実際、Reddit上のファンの議論では「パワープロの選手育成モードに酷似したシステム」や「サポートデッキ」が特許対象だったのではないか、といった声がありました。

Cygames側の対応: コナミから提訴を受けたCygamesは、「ウマ娘はコナミの特許権を侵害していない」と確信していると表明しつつ、訴訟への対抗措置として特許無効審判を請求しました。すなわち、コナミが主張する特許18件について、その特許自体の有効性を日本特許庁に争う手続きを並行して行ったわけです。無効審判請求が全件になされたことから、Cygamesはコナミ側の特許の新規性・進歩性等に疑義がある（＝特許は無効であり、侵害以前の問題として権利が成立していない）との主張を展開していたと考えられます。

コナミ側の請求内容: 本件訴訟でコナミが裁判所に求めたのは、大きく2点ありました。まず、**約40億円（40億円+遅延損害金）**に及ぶ損害賠償金の支払いです。そもそもう一つが、『ウマ娘 プリティーダービー』のゲーム提供の差し止め（配信停止）です。コナミはこの莫大な賠償金（約40億円、USD換算で約2600万ドル超）とサービス停止を求めており、まさに『ウマ娘』という稼ぎ頭のゲーム存続に関わる重大な訴訟でした。2023年5月17日にサイバーエージェントがこの訴訟の存在を公式に明らかにした際にも、「ゲームの配信差し止めと40億円および遅延損害金の支払いを請求している」と伝えられ、業界に大きな衝撃を与えています。

訴訟の進行: 訴訟は東京地方裁判所で係争され、コナミは2023年5月10日付で訴状をCygamesに送達しています。その後2年以上にわたり、法廷での争いや特許審判での争い（無効審判手続）を含めた複数の係争手続が続きました。対象特許が多岐にわたること、ゲームシステムの特許侵害という技術+法律の複雑な争点であったことから、裁判には相当の時間と専門的な議論が費やされたと推測されます。実際、**2023年3月の提訴から2025年11月の和解成立まで約2年半の歳月**を要しています。Cygames側は訴訟係属中、一貫して「侵害はない」との立場を崩さず戦う姿勢を見せていましたが、次第に和解協議へと舵を切ったものと考えられます。

和解成立とコナミ側の対応・特別利益計上の有無

2025年11月7日の和解成立: 2025年11月7日付で、Cygames（サイゲームス）とコナミデジタルエンタテインメントの間で和解が成立しました。両社は同日、それぞれ和解成立を公表しています。サイバーエージェント（Cygames親会社）は前述の適時開示でこれを発表し、同日コナミデジタルエンタテインメントも「提起していた訴訟について和解に至った」とコメントを出しました。

コナミ側の公式コメント: コナミデジタルエンタテインメントは和解に際し、「当社は、『ウマ娘 プリティーダービー』を楽しんでいるユーザーの皆様から遊びを奪うことのないよう、Cygamesと誠実に協議を重ね、このたび和解することとしました」との声明を出しています。このコメントからは、コナミとしてもユーザーの遊ぶ権利を阻害しない形で問題解決を図ったことが読み取れます。実際、要求していた配信差し止め（サービス停止）については和解により取り下げられ、『ウマ娘』プレイヤーがゲームを継続して楽しめる状態が守られました。コナミはまた「今後もお客様がコンテンツを安心して楽しめる環境と、クリエイターの努力の結晶である知的財産権が守られるよう対応していく。Cygamesと互いのクリエイティブを尊重し合い、良いコンテンツ・サービス提供に努める」という旨も述べ、業界の発展やユーザー利益に言及しています。

和解条件・金額の非公表: 和解条件については、先述の通り秘密保持義務により公表されていません。したがって、どのような金銭的授受やライセンス契約が結ばれたか、公式には明らかにされていません。コナミおよびCygamesは訴訟と無効審判を双方取り下げる形で決着させたと見られ、和解金やクロスライセンスの有無等、詳細は社外には伏せられています。

コナミ側の特別利益計上の有無: サイバーエージェント側が特別損失を計上した一方、コナミ側で特別利益の計上があったかどうかも注目されました。一般に、和解によって相手から金銭を受け取った場合、受領側では特別利益（臨時利益）として計上されるケースがあります。しかし、本件に関して2025年11月時点でコナミグループから「〇億円の特別利益を計上した」といった発表は確認されていません。コナミグループ（コナミホールディングス）のIRニュース一覧を見ても、和解に関する独自の開示や決算修正は出ておらず、2025年10月30日発表の2026年3月期第2四半期決算資料以降、11月中に和解金受領について触れた公開情報

は見当たりません。これは和解金の金額がコナミにとって重要性の基準を超えない（＝開示義務に至らない）可能性や、受領した和解金を営業外収益や特別利益に計上するのが年度末（2026年3月期末）になるため現時点では公表していない等が考えられます。

要するに、コナミ側からは和解による金銭的な効果について公式発表はなく、判明しているのは訴訟が和解で終了した事実と、上記の「ユーザーから遊びを奪わないように協議した」というコメントのみです。両社とも和解条件は非公表としているため、コナミがどれほどの金額を受け取ったかは公式には不明ですが、サイバーエージェント側の特損額（7.27億円）がその一部または全部を示唆しているにすぎません。

「7億2700万円」の内訳に関する専門家・アナリストの推測

内訳非公表に対する憶測: 7億2700万円という特別損失額について、サイバーエージェントは「内訳は明かさず（非公表）」としています。しかし業界の専門家や知財の有識者、一部メディアは、この額の内訳（何にどれだけ支払ったか）を推測する見解を示しています。

- **Automatonによる分析:** 海外メディアのAutomatonは、この727百万円の費用について「内訳は示されていないが、Konamiへの支払い（損害賠償またはライセンス料）だけでなく、訴訟にかかった様々な法務費用も含まれているようだ」と分析しています。つまり、この金額には和解金そのものだけでなく、2年半に及ぶ裁判・審判手続で発生した弁護士費用・特許専門家費用なども含まれているだろうという指摘です。Automatonはまた「詳細な条件は秘密だが、サイバーエージェントによれば本件に関連する費用は約4.7百万ドル（727百万円）に上る」と伝えており、暗に損害賠償金だけがこの額ではないことを示唆しています。
- **知財関係者の推計:** 日本の知財業界関係者の中には、SNS上でより具体的な推計を提示する向きもあります。その一例では、「（あくまで推測だが）727百万円の特損のうち約20%（1.5～2.0億円）は弁護士・弁理士費用や審判費用ではないか、残りの大部分（5～6億円程度）がコナミ側特許のライセンス料（和解金）だろう」とする分析がありました。この試算の根拠としては、特許訴訟の一般的なフィードバック（着手金・成功報酬）や、2年半に及ぶ係争期間と10名規模とも言われる大型弁護団の存在などが挙げられています。実際、ある市場分析ブログでも「40億円規模の訴訟で2年以上、10名規模の弁護団が戦ったことを考えれば、7億円という和解関連費用は決して高すぎる額ではなく、むしろCygames側が請求額（40億円）から約32億円もの減額（削減）に成功したとも言える」と評価されています。
- **和解金 vs. 法務費用の捉え方:** 7億2700万円という数字についてネット上では「結局コナミに7億円払ったのか」「弁護士がかなり儲かったのでは」など様々な反応がありました。前者は特損額=和解金全額との捉え方、後者は特損額=弁護士費用込みと見る向きです。実際には前述のように両方が含まれている可能性が高く、仮に和解金（コナミへの支払額）が5億円程度だとすれば、請求40億円に対して12.5%程度の水準で和解した計算になります。一方、弁護士費用等が1～2億円と試算される背景には、日本の弁護士報酬の成功報酬規程（経済的利潤の10～16%が目安）などがあります。仮に40億円の請求を0円に抑えた場合、成功報酬がその範囲内で算定され得るため、7億円のうち数億は弁護士報酬として説明がつくとの見方です。

以上のように、専門家や業界ウォッチャーは「7.27億円=和解金+法務費用」の複合であると考えており、具体的には2割前後が弁護士・特許専門家費用、残りがコナミへの支払いではないかという見解が有力です。ただし繰り返しになりますが、正式な内訳は両社とも公表しておらず、あくまで推測の域を出ません。

訴訟の結果がゲーム仕様や運営方針に与える影響

ゲームへの直接的な影響: 和解成立によって訴訟が終了したため、『ウマ娘 プリティーダービー』のゲームシステムに即座に変更が加えられたという情報は確認されていません。訴訟中、仮にコナミ側の主張が認めら

れていれば差し止め（サービス停止）や該当機能の使用禁止などが命じられる可能性もありましたが、和解によりそれは回避されました。コナミ側も前述の通り「ユーザーから遊びを奪わないように協議した」と述べており、**ゲームは従来通り継続運営されることが前提**となっています。Cygames側も「ユーザーが長く安心して楽しめる環境を確保するため和解した」とコメントしており、これも**ゲームのサービスを今後も問題なく続けていくことを意味します。**

仕様変更の有無: 現時点で、『ウマ娘』運営から**特許係争を理由とした仕様変更の告知**は出されていません。実際、2023年～2025年にかけてゲーム内で行われた仕様変更（例：サポートカード機能の改修等）は、運営上の改善やゲームバランス調整の一環であり、必ずしも訴訟対応とは関係ない形で説明されています。例えば2025年8月に実施されたサポートカード周りの仕様変更は事前告知の上で行われましたが、公式には**特許訴訟との関連は示唆されていません**。したがって、**今回の和解によって具体的にゲームのどの部分を修正・削除する**といった措置は取られていないものと見られます。

ライセンス許諾による継続: 一般的に、知的財産権訴訟が和解した場合、係争内容によっては**ライセンス契約**が結ばれことがあります。今回も秘密保持義務で詳細不明ながら、コナミ側の特許をCygamesが**ライセンス許諾を得て今後も継続使用する**合意があった可能性があります。その場合、Cygamesは和解金ないしライセンス料を支払う代わりに、**現在のゲーム仕様を維持**できることになります。実際、知財専門メディアによれば特許紛争の解決策として「①仕様変更して非侵害化」「②ライセンスを得て継続」の二択があり、本件では②が選択されたと推察されます。②の場合は**仕様変更の必要は原則なく、多額の和解金（ライセンス料）**の支払いで解決を図る方法ですが、『ウマ娘』のサービス継続にはこちらが適していたのでしょう。結果としてユーザー体験に大きな変化は生じず、**今後も現在のゲームシステムが継続して提供される**見込みです。

将来的な運営方針: Cygamesにとってこの訴訟和解は苦渋の出費であったものの、逆に言えば**ゲーム運営上の大きな不安材料を取り除いた**ことになります。少なくとも特許権侵害を理由にサービスが停止されるリスクは消え、ユーザーも安心して課金やプレイを続けられる状況が担保されました。Cygamesは和解コメントで「改めてゲーム業界の更なる発展を目指す」「自社コンテンツを通じ世界中の皆様に楽しんでいただけるよう努める」と述べており、本タイトルの**海外展開や長期運営**にも引き続き力を入れていく姿勢です。実際、2023年～2024年にかけて『ウマ娘』は海外版（英語版・繁体字版）の配信を開始し、**グローバルで成功を収めています**。Automatonの報道によれば**海外収益は前年の6倍に拡大**しており、訴訟の法的リスクが解消されたことも追い風となって、運営はより前向きにグローバル戦略を展開できるでしょう。

まとめると、**訴訟の結果自体は『ウマ娘』ゲーム内の仕様には直接影響せず、ユーザーに見える変化は起きていません**。今後もライセンス下で現在のシステムを活かしつつ、運営が続けられる見通しです。また今回の経験を踏まえ、Cygamesや他社は**ゲーム開発における特許リスク**に一層注意を払う可能性があります。自社他社の特許を事前に精査した上でゲームデザインを行う、あるいは包括的なクロスライセンス契約を業界内で締結するなど、業界全体の知財リスクマネジメントに影響を与えるケーススタディとなったと言えるでしょう。

発表を受けた株式市場の反応と業績見通しへの影響

株式市場の即時反応: “ウマ娘訴訟”的和解および特損計上のニュースは、投資家にも注目されました。2025年11月7日の和解発表直後の株式市場では、サイバーエージェント株に大きな混乱は見られず、むしろ訴訟リスク解消を好感した買いが入ったとの指摘があります。日本証券新聞によれば、11月10日までサイバーエージェント株は**継伸（株価上昇基調）**となり、「ウマ娘の特許訴訟和解」が材料視されたと報じられました（※該当記事は見出しのみ確認）。訴訟継続中は将来の不確定要素（敗訴リスクや巨額賠償の可能性）が株価の重石になり得ましたが、**7億円強の支出で和解成立したことは、40億円請求・サービス停止要求という最悪シナリオを避けられた**点でプラスに捉えられたようです。言い換えれば、「**7億円で済んで良かった**」という投資家の安堵感があったと推察されます。

決算発表後の株価推移: 11月14日の通期決算発表では、上述の特別損失計上も正式に開示されました。翌15日以降の株価はやや軟調となり、**決算発表後に0.45%下落**して1,562.5円となったことが報じられています。Investing.comの分析では、堅調な業績にもかかわらず市場が慎重姿勢を示したとされ、**株価は発表直後に小幅下落**しました。ただその下落率はごく軽微で、特損計上自体がサイバーエージェントの企業価値に大きなマイナスインパクトを与えたとは言えない水準です。むしろ、**28期連続増収・大幅増益**という好決算の数字（営業益前年+79%、最終益+98%）や、来期業績予想での減益見通し（営業利益▲16～30%、最終利益▲5～21%）の方が株価には影響した可能性があります。事実、決算内容を受けた株式市場では「増益だが来期保守的」「一巡売り」といった反応も見られ、特損7億円自体は織り込み済みの範囲内と捉えられたようです。

業績見通しへの影響: サイバーエージェントは2026年9月期の業績予想において、前期比でわずかな増収（+0.7%）ながら大幅な減益（営業利益▲16～30%）を見込んでいます。この減益見通しは、**特損計上によるものではなく、主に今期（2025年期）がゲーム事業のヒットやメディア事業黒字化で好調すぎた反動や、来期に向けた先行投資計画などによるものです。** 7億円の特損自体は最終利益を押し下げましたが（もし無ければ+7億円で約323億の最終益になったはずが実績は316.7億円）、それでも上方修正予想を上回る着地となっており、**企業全体から見れば軽微な影響**に留まっています。会社も「業績および見通しへの影響は軽微」と述べていた通りです。

むしろポジティブな点として、『ウマ娘』関連の不透明要因が消えたことで今後の業績見通しの確度が高まったとも言えます。ゲーム事業は海外展開拡大もあって前期営業利益600億円超と急成長し、『ウマ娘』以外にも新作ヒットが複数生まれました。『ウマ娘』自体もグローバルリリースでユーザー層を拡大し、**安定収益源として来期以降も貢献**が期待できます。特許係争によるサービス停止リスクが無くなつたことで、**安心して国内外のイベント展開やアップデートが行える**ため、売上面でもプラス材料でしょう。市場もその点を評価しており、「和解成立で不安要素が払拭され、サイバーエージェントのゲーム事業の先行きが明るくなつた」との見方が強まつたと考えられます。

株価・業績の総合評価: 最終的に、“ウマ娘訴訟”の決着に伴う7億2700万円の特別損失は**短期的な収益圧迫要因にはなつたものの、ごく限定的**でした。一方で、訴訟リスク解消による**長期的な安定性向上**や、経営陣の素早い危機収束判断への評価もあり、株式市場の反応は総じて落ち着いています。訴訟の行方次第では数十億円規模の損失・業績下振れや最悪サービス停止という事態も想定されました。それが回避できたことで**結果オーライ**との声もあります。実際、今回支払った数億円は「**40億円請求を免れたコスト**」とも位置付けられ、知財戦略上の必要経費と捉える向きもあるようです。

総合的に見て、**サイバーエージェントの業績見通しに大きな陰りは生じておらず、むしろ『ウマ娘』を含むゲーム事業とメディア事業の好調で企業としては上向きのトレンド**にあります。今後は、この和解を教訓に**他タイトル開発時の特許クリアランスを徹底するなどリスク管理を強化しつつ、安定したゲーム運営と収益確保**に努めることでしょう。投資家も引き続き同社のゲーム/IP事業の成長性に注目しており、“ウマ娘訴訟”は一つのハードルを越えた出来事として位置付けられています。

参考資料・出典: サイバーエージェント決算短信、適時開示資料、ITmedia、ファミ通.com、Automaton、他（本文中に引用表示）。