

サイバーエージェントが「ウマ娘訴訟」で特損7億2700万円を計上した背景と詳細

記事の概要

アイティメディア（ITmedia）ニュースが2025年11月17日に報じた記事では、サイバーエージェントが2025年9月期の通期決算短信を発表し、その中で **特別損失727百万円（7億2700万円）** を計上したことを明らかにしたと伝えている。この特別損失は、同社の子会社であるCygamesが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**』を巡る特許権侵害訴訟に関する和解によるもので、和解金の内訳は非公開である¹。

訴訟の経緯

提訴

- **訴訟の提起** – 2023年3月31日、コナミデジタルエンタテインメント（以下、コナミ）は『ウマ娘 プリティーダービー』のゲームシステムやプログラムの一部が自社の特許権を侵害しているとしてCygamesを提訴した²。訴状は2023年5月10日にCygamesに送達され、損害賠償額は**40億円および遅延損害金**で、ゲームの提供差し止めも求めていた²。
- **コナミの主張** – コナミは、長年人気を集めている『実況パワフルプロ野球』（パワプロ）や『ときめきメモリアル』の育成モードを念頭に、育成シミュレーションゲームのシステムに関する多数の特許を保有している。報道によれば、コナミ側はウマ娘の育成システムがこれら特許に類似すると主張し、119ページにもおよぶ調査報告書で両ゲームシステムの比較を行っていた³。

Cygamesの対応

- **無効審判の請求** – Cygamesは訴訟提起後、対象となるすべての特許（18件）について無効審判を請求した⁴。この動きは、コナミの特許そのものが無効である可能性を主張し、損害賠償や差し止め請求を退けるための戦略だった。
- **非侵害を主張** – Cygamesは一貫して特許権侵害の事実はないと主張し、正当性を裁判で明らかにすると声明を出していた⁵。ゲームシステムの育成要素に独自性があり、他社特許を侵害していないと考えていたためである。

争点

- **育成システムの類似性** – ウマ娘は期間を区切ってキャラクター（擬人化された競走馬）を育成しレースに出すシステムを採用しており、プレイを何度も繰り返して育成を行う点が特徴である。コナミのパワプロの「サクセスモード」や恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』も、一定期間キャラクターを育成する仕組みを持つ。このため、ゲームファンや法律家の間では両者のシステムの類似性が訴訟の焦点だと推測された⁶。
- **特許の具体的内容は非公開** – コナミの具体的な特許番号や技術内容は公表されておらず、侵害しているとされる技術が何であるかは裁判の過程でも詳細が明らかになっていない⁷。これが両社間の協議・交渉を長期化させた理由のひとつとみられる。

和解と特損計上

和解成立

- **和解の発表** – 2025年11月7日、サイバーエージェントはコナミとCygamesの間で和解が成立したことを発表した⁸。同時に、Cygamesは公式サイトでのプレスリリースで、特許侵害がないとの確信を持ちつつも、紛争の早期解決とユーザーが長くゲームを楽しめる環境を確保する観点から和解に応じたと説明した⁹。和解条件は秘密保持義務に基づき公表されていない¹⁰。
- **コナミ側の請求取り下げ** – 和解により、コナミが求めていた損害賠償やゲーム配信差し止め請求は取り下げられた。Cygamesは今後もサービスを継続できると明言している¹¹。

特別損失の計上

- **金額** – 和解に伴い、サイバーエージェントは2025年9月期の連結決算で **特別損失727百万円** を計上した。決算短信の注記事項には「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」と明記されている¹²。
- **内訳は非公開** – 和解金の金額や費用の内訳は秘密保持義務により公表されていない¹³。
- **業績への影響** – サイバーエージェントの2025年9月期連結売上高は8740億3000万円、営業利益717億0200万円であり¹⁴、今回の特別損失は全体から見ると軽微で、業績に大きな影響はないと説明されている¹⁵。

各社の姿勢と評価

項目	内容	出典
Cygamesの主張	特許侵害の事実はないと確信し、訴訟中に対象となった18件の特許全てに対し無効審判を請求した	4
コナミの請求	損害賠償約40億円とゲーム提供差し止めを求めて提訴した	2
和解理由	早期解決とユーザーが安心してゲームを楽しめる環境を確保するため	4
和解金の公表	秘密保持義務により非公開	13
特別損失の額	727百万円（約7.27億円）	12
Cygamesのコメント	ゲーム業界各社のクリエイターを尊重し、和解を通じて業界の発展を目指すコメント	16
サイバーエージェントの業績	2025年9月期の連結売上高は8740億3000万円、営業利益717億0200万円	14

和解金の評価と今後の影響

和解金は妥当か？

専門家やブロガーの中には、コナミの請求額が約40億円だったことを踏まえ、**和解金7億2700万円は相当低い金額**だと評価する意見がある。企業法務のブログでは「第一審で侵害が一定程度認定される可能性が見えた段階で、7億円超の支払いで法務リスクを確定させた」と推測している¹⁷。また別の記事では、無効審判を通じて請求額を約32億円減らしたと試算し、知財部門の粘り強い交渉による成果だと分析している¹⁸。

サービス継続の重要性

ウマ娘はCyberAgentのゲーム事業を牽引するタイトルで、業界推計では年間売上が300億～500億円規模とされる。訴訟で差し止めが認められれば年間数百億円の売上が失われ、アニメやグッズ展開などIPビジネス全体への悪影響が避けられなかったと推測される。仮に5年間サービスが停止した場合、保守的に年400億円と仮定しても **2000億円規模の損失** につながる可能性がある¹⁹。そのため、早期和解によりサービス継続が保証されたことは企業にとって非常に重要だ。

特許紛争リスクへの教訓

本件は、ヒットゲームの類似システムや育成メカニクスが他社特許とどこまで重なるのかを巡り、ゲーム企業が抱える特許リスクの大きさを示した。サイバーエージェントは「他社のクリエイターの努力や数々のゲームを尊重する」とし、今後もゲーム業界全体の発展を目指すコメントしている¹⁶。一方、コナミも特許権利の重要性を主張し続けてきた。今回の和解は裁判所の判決を待たずに決着したため、具体的な特許の有効性や侵害の有無は明らかになっていないが、ゲーム企業にとって知財戦略がいかに重要かを浮き彫りにした。

結論

ITmediaの記事が報じた「ウマ娘訴訟」に関する特別損失は、**訴訟の和解に伴う支払いや費用をカバーするために計上された一過性の損失** であり、サイバーエージェントの巨額なゲーム収益と比較すると業績への影響は限定的だった。訴訟はコナミがゲームの育成システムの特許侵害を主張したことに端を発し、Cygamesは無効審判で対抗しつつ非侵害を主張していた。最終的には両社が早期解決とユーザーの利益を優先して和解し、特別損失7億2700万円を支払うことで決着した。

裁判所の詳細な判断は下されなかったものの、今回の事例は **知的財産権の管理と特許戦略がゲーム業界において重大な経営課題であること、そして 大型ヒットタイトルを守るための法務対応が企業にとって重要な投資であること** を示している。企業は他社特許の調査や無効化を含む防御策を事前に講じることで、巨額の賠償やサービス停止といったリスクを軽減できる。一方、権利者は自社技術を適切に保護しつつも、ユーザーの利益を損なわない形で紛争を解決するバランスが求められる。今後もゲーム業界では特許や著作権に関する訴訟が続く可能性があり、このケースはその先例として注目されている。

① ④ ⑧ ⑬ 『ウマ娘』コナミとの特許権侵害訴訟の和解成立の件で、特別損失7億2700万を計上。内訳は未公表。2025年9月期のサイバーエージェント決算短信で明らかに | ゲーム・エンタメ最新情報のファミ通.com

<https://www.famitsu.com/article/202511/57936>

② ⑤ pdf.cyberagent.co.jp

<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/CaoZ/PPcZ/R319.pdf>

③ コナミの主張判明、「ウマ娘40億円訴訟」の深刻度 パワプロ関連の「育成システム」で特許侵害か | ゲーム・エンタメ | 東洋経済オンライン

<https://toyokeizai.net/articles/-/679752>

⑥ ⑦ Cygamesがコナミに訴えられた“『ウマ娘』訴訟”、「和解」に至る。今後も『ウマ娘』を安心して遊べるように、早期解決 - AUTOMATON

<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20251107-365120/>

⑨ ⑩ ⑯ 当社に対する訴訟の和解について | お知らせ | 株式会社Cygames (サイゲームス)

<https://www.cygames.co.jp/news/id-24619/>

11 Cygamesとコナミ、「ウマ娘」特許権侵害に関する訴訟について和解成立 - GAME Watch

<https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/2061518.html>

12 14 pdf.cyberagent.co.jp

<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/LAG8/ELbd/ahl7.pdf>

15 pdf.cyberagent.co.jp

<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/LAG8/V61w/kGQS.pdf>

17 【ウマ娘VSパワプロ】特許権侵害訴訟を真面目に考察した後、「ウマ娘」をプレイしたら「なるほど、わからん！」となった話。 - 企業法務担当者のビジネスキャリア術

<https://kigyohoumu.hatenadiary.com/entry/2025/11/16/180000>

18 19 ウマ娘訴訟の和解金7億円、でも本当は32億円削減してた話 - 知財部員の「年収3600万円〜80億円」の妥当性を検証してみた | tokuchi.ip

https://note.com/tokuchi_ip/n/nc4553284652f