



「ウマ娘」特許侵害訴訟における和解とサイバーエージェントの特別損失計上に関する分析レポート

作成日： 2025年11月21日

対象期間： 2023年3月～2025年11月

エグゼクティブサマリー

サイバーエージェント株式会社（証券コード：4751）は、2025年11月14日に発表した2025年9月期決算において、子会社Cygamesが係争していたコナミデジタルエンタテインメントとの特許権侵害訴訟の和解に伴い、特別損失として7億2,700万円を計上した[1]。当初40億円の損害賠償請求を受けていた本訴訟は、2025年11月7日に和解成立に至り、約2年7ヶ月にわたる係争が終結した[2]。

本レポートでは、訴訟の経緯、特別損失の性質、株式市場への影響、およびゲーム事業への影響について包括的に分析する。

1. 訴訟の経緯と主要事実

1.1 訴訟提起の背景

項目	詳細
訴訟提起日	2023年3月31日（訴状送達日：2023年5月10日）
原告	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
被告	株式会社Cygames（サイバーエージェント連結子会社）
対象ゲーム	『ウマ娘 プリティーダービー』
請求内容	① 損害賠償40億円および遅延損害金 ② ゲーム提供の差し止め

対象特許件数	18件
係属事件	東京地裁令和5年（ワ）第70148号～第70152号（計5件）

Table 1: 訴訟の基本情報

コナミは、『実況パワフルプロ野球』（パワプロ）シリーズで培った育成ゲームシステムに関する特許群を保有しており、『ウマ娘』のゲームシステムおよびプログラムの一部がこれらの特許権を侵害していると主張した[3]。

1.2 争点となった特許技術

東洋経済の報道によれば、コナミは119ページに及ぶ『ウマ娘』の「調査報告書」を作成し、自社特許とウマ娘のシステムを徹底的に比較していた[4]。主な争点は以下の通りである：

- キャラクター育成システムの基本構造
- サポートキャラクター選択に応じたイベント発生メカニズム（特許5814300号など）
- 育成モードにおけるパラメータ変化システム
- ゲーム内期間を設定した育成プロセス

特に、サポートキャラクターの選択に応じてゲーム中の発生イベントが変化するシステムが、コナミの特許技術と類似していると指摘されていた[5]。

1.3 Cygames側の対応戦略

Cygamesは訴訟提起後、徹底的な防御戦略を展開した[6]：

- 全件無効審判請求：** 対象特許18件すべてに対して無効審判を請求（無効2024-800009～800041の計18件）
- 特許権侵害否定：** 一貫して「特許権侵害の事実はない」との立場を表明
- サービス継続：** 訴訟中もゲーム運営を継続し、ユーザーへの影響を最小化

この積極的な防御姿勢により、Cygamesは訴訟において有利な立場を築いていたと推測される。

1.4 和解成立の経緯

2025年11月7日、両社は和解に至った。和解の理由について、各社は以下のようにコメントしている[7]：

Cygamesの声明：

「当社は、特許権侵害の事実ないと確信しておりますが、紛争の早期解決と『ウマ娘 プ

リティーダービー』のユーザーのみなさまに今後も長く安心してお楽しみいただける環境の確保を図る観点から、このたび和解することとしました」

コナミデジタルエンタテインメントの声明：

「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、株式会社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」

両社ともユーザー利益を最優先する姿勢を示し、業界の健全な発展を重視する立場を表明した。

2. 特別損失7億2,700万円の分析

2.1 計上額の詳細

サイバーエージェントの2025年9月期決算短信において、以下のように記載されている[8]：

「2023年3月31日付（訴状送達日：2023年5月10日）で、株式会社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」

重要な点として、和解条件の詳細については秘密保持義務に基づき非公表とされている[9]。

2.2 内訳に関する推測と分析

特別損失7億2,700万円の内訳について、公式には明かされていないものの、専門家やアナリストによる以下の分析が存在する：

弁護士費用説

最も有力な見解として、この金額が主に訴訟関連の弁護士費用である可能性が指摘されている[10]。根拠は以下の通り：

- 日本弁護士連合会の弁護士報酬規程に基づく経済的利益報酬計算：40億円の訴訟案件における成功報酬は約17.6%で計算すると約7億400万円となり、計上額とほぼ一致
- コナミ側の2025年9月期決算（2026年3月期中間決算）において、和解金収入に相当する特別利益の計上が確認されていない[11]
- 2年7ヶ月にわたる訴訟対応および18件の無効審判請求に要した法律関連費用として妥当な水準

和解金説

一方で、和解金の一部または全部を含む可能性も完全には否定できない：

- 決算短信において「和解成立に関する特別損失」と明記されている点

- 和解条件が秘密保持義務により非公表とされている点
- ただし、当初請求額40億円に対して7億2,700万円は約18%にすぎず、Cygames側に極めて有利な条件での和解を示唆

2.3 コナミ側の財務への影響

コナミグループの2025年10月30日発表の2025年4～9月期決算（国際会計基準）において、本件和解に関連する特別利益の計上は確認されていない[12]。これは以下のいずれかを示唆する：

- 和解金の授受が実質的に発生していない（弁護士費用のみ）
- 和解金が発生していても金額が少額で特別利益として計上する必要がない
- 和解金の授受が2025年10月以降（コナミの下半期）に予定されている

最も可能性が高いのは、実質的な和解金の授受がなく、各社が訴訟費用を自己負担する形での和解（いわゆる「各自負担」）である。

3. サイバーエージェントの業績への影響

3.1 2025年9月期決算の概要

サイバーエージェントは2025年9月期において、特別損失の計上にもかかわらず大幅な増益を達成した[13]：

項目	2025年9月期	2024年9月期	前期比
売上高	8,740.3億円	8,029.9億円	+9.1%
営業利益	717.0億円	400.8億円	+78.9%
経常利益	717.4億円	397.2億円	+80.6%
親会社株主帰属当期純利益	316.7億円	159.7億円	+98.2%

Table 2: サイバーエージェント2025年9月期連結業績（単位：億円）

28期連続増収を達成し、営業利益は市場予想を30億円程度上回る好調な着地となった[14]。

3.2 ゲーム事業の業績

ゲーム事業セグメントは特に好調であった[15]：

- 売上高：2,167.1億円（前期比+10.6%）
- 営業利益：600.6億円（前期比+96.5%）

- 複数の新規ゲームタイトルが大型ヒット
- 外部決済への移行効果により収益性が大幅改善

『ウマ娘』を含むCygamesのタイトル群は引き続き収益に貢献しており、訴訟の影響でゲーム運営に支障は生じていない。

3.3 2026年9月期の業績見通し

一方、2026年9月期の業績予想は慎重な見通しとなっている[16]：

項目	予想レンジ	前期比
売上高	8,800億円	+0.7%
営業利益	500～600億円	-30.3%～-16.3%
経常利益	500～600億円	-30.3%～-16.4%
親会社株主帰属当期純利益	250～300億円	-21.1%～-5.3%

Table 3: 2026年9月期業績予想（レンジ予想）

この減益見通しは、前期の特殊要因（外部決済移行効果など）の剥落によるものであり、訴訟和解の影響ではない。

4. 株式市場の反応

4.1 決算発表直後の株価動向

2025年11月14日の決算発表後、サイバーエージェント株は以下のように推移した[17]：

- 11月15日（金）：1,556.5円（決算発表日終値）
- 11月18日（月）：1,394.5円（-10.4%、3日続落）
- 11月19日（火）：1,373.0円（続落）

株価下落の主要因は、訴訟和解そのものではなく、2026年9月期の大幅減益見通しが市場予想（営業利益コンセンサス750億円程度）を大きく下回ったことである[18]。

4.2 アナリストの評価

欧州系大手証券は2025年11月14日、レーティングを「強気（Buy）」に据え置きつつ、目標株価を2,400円から2,500円に引き上げた[19]。訴訟和解は中長期的な不確実性を除去する好材料と評価されている。

前日（11月13日）時点のレーティングコンセンサスは4.53（アナリスト数15人）で「強気」の水準、目標株価コンセンサスは1,992円となっている[20]。

5. ゲーム運営への影響

5.1 『ウマ娘』のゲームシステムへの影響

和解成立後も、『ウマ娘』のゲームシステムに大きな変更は確認されていない[21]。これは以下を示唆する：

1. 和解条件において、ゲームシステムの抜本的変更や特定機能の削除が要求されていない
2. Cygamesの主張が一定程度認められ、現行システムの継続が可能となった
3. コナミ側も「ユーザーから遊びを奪うことのないよう」配慮した和解条件に合意

5.2 今後の運営方針

Cygamesは和解発表において、以下のコメントを発表している[22]：

「当社はコナミデジタルエンタテインメントをはじめとしたゲーム業界各社のクリエイターの努力や、作り上げてきた数々のゲームを尊重しております。本件和解により、改めてゲーム業界の更なる発展を目指していきたいと考えています」

これは、今後の新規ゲーム開発において、既存特許への配慮をより強化する姿勢を示唆している。

5.3 IP価値への影響

『ウマ娘』は2021年2月のサービス開始以来、年間売上高1,000億円を突破する大型IPに成長している[23]。訴訟和解により、以下の点でIP価値が保護された：

- サービス継続の確実性が確保された（差し止めリスクの消滅）
- ユーザーの不安が解消され、長期的な運営基盤が強化された
- アニメ、漫画など関連メディア展開への悪影響が回避された

6. 業界への示唆

6.1 ゲーム業界における特許訴訟

本件は、ゲーム業界における特許権の重要性を再認識させる事例となった。過去には以下の類似事例が存在する：

- 任天堂 vs. コロプラ：『白猫プロジェクト』をめぐる5件の特許侵害訴訟（和解成立、コロプラが33億円支払い）
- パワプロ関連特許は、育成システムというゲームジャンルの基本メカニズムに関する広範な権利

6.2 和解による業界への影響

両社が和解を選択したことは、以下の業界全体への配慮を示している[24]：

1. ユーザー利益の優先： ゲーム提供の継続を最優先
2. 業界発展の重視： 過度な係争による業界全体への悪影響を回避
3. クリエイティビティの尊重： 双方のクリエイティブな取り組みを相互に尊重

6.3 今後の特許戦略への影響

本訴訟の教訓として、ゲーム開発企業は以下の対応が求められる：

- 新規ゲーム開発前の特許調査 (FTO調査 : Freedom to Operate) の徹底
- 自社技術の特許化による防衛的ポートフォリオの構築
- クロスライセンス契約など、業界内での特許権の相互利用促進

7. 結論と今後の展望

7.1 主要な発見事項

1. 特別損失7億2,700万円は、主に訴訟関連の弁護士費用である可能性が高く、実質的な和解金の授受は限定的と推測される
2. 当初請求額40億円に対して7億2,700万円という金額は、Cygames側に有利な条件での和解を示唆
3. ゲームシステムへの影響は最小限であり、サービス継続に問題はない
4. サイバーエージェントの業績への影響は限定的で、2026年9月期の減益見通しは訴訟とは無関係

7.2 今後の注目点

- コナミの2026年3月期下半期決算における和解関連項目の有無
- 『ウマ娘』の中長期的な売上推移とIP価値の維持
- サイバーエージェントの2026年9月期業績の進捗状況
- 業界における特許訴訟の動向と各社の特許戦略の変化

7.3 最終評価

本訴訟は、Cygames／サイバーエージェントにとって、以下の点で概ね良好な結果となったと評価できる：

- ・ 当初40億円の請求に対して実質的な支払いを大幅に抑制
- ・ ゲーム提供の差し止めを回避し、サービス継続を確保
- ・ 2年7ヶ月の係争期間中もゲーム事業の成長を維持
- ・ 業界内での評判を維持し、相互尊重の姿勢を示した

一方、今後のゲーム開発においては、特許リスクへの一層の配慮が必要となる。業界全体としては、イノベーションと知的財産権保護のバランスをどう取るかが重要な課題として残されている。

参考文献

- [1] ITmedia News (2025). "ウマ娘訴訟で特損7億2700万円計上——サイバーエージェントが発表 内訳は明かさず". <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2511/17/news055.html>
- [2] Cygames (2025). "当社に対する訴訟の和解について". 2025年11月7日公式発表. <https://www.cygames.co.jp/news/id-24619/>
- [3] サイバーエージェント (2025). "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". 2025年11月7日IR発表.
- [4] 東洋経済オンライン (2023). "コナミの主張判明、『ウマ娘40億円訴訟』の深刻度". <https://toyokeizai.net/articles/-/679752>
- [5] Yahoo!ニュース エキスパート (2023). "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". <https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/2665b4f5937be2fb8d0705f61542256d4186cada>
- [6] ファミ通.com (2025). "『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". <https://www.famitsu.com/article/202511/57936>
- [7] AUTOMATON (2025). "Cygamesがコナミに訴えられた『ウマ娘』訴訟". <https://automaton-media.com/articles/newsjp/20251107-365120/>
- [8] サイバーエージェント (2025). "2025年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)". 2025年1月14日発表.
- [9] ITmedia News (2025). "『ウマ娘訴訟』でCygamesと和解 『ユーザーから遊びを奪うことのないよう』". <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2511/07/news091.html>
- [10] Note (2025). "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". https://note.com/tokuchi_ip/n/nc4553284652f
- [11] 日本経済新聞 (2025). "コナミGの25年4～9月期、純利益27.7%増 通期予想据え置き". <https://www.nikkei.com/article/DGXZRS0582566Q5A031C2000000/>

- [12] コナミグループ (2025). "2025年4～9月期決算発表". 2025年10月30日発表.
- [13] GameBiz (2025). "サイバーエージェント、25年9月期決算は営業益79%増の717億円と大幅増益". <https://gamebiz.jp/news/416048>
- [14] Yahoo!ファイナンス (2025). "(株)サイバーエージェント【4751】:決算情報". <https://finance.yahoo.co.jp/quote/4751.T/financials>
- [15] サイバーエージェント (2025). "2025年9月期決算説明会資料". 2025年11月14日.
- [16] みんかぶ (2025). "サイバー----大幅続落、今期は想定以上の減益見通しに". <https://minkabu.jp/news/4382903>
- [17] Yahoo!ファイナンス (2025). "【株式】サイバーエージェントが下げ幅を拡大して3日続落". <https://finance.yahoo.co.jp/news/detail/510801dce068fe969e7569c8613dac59e8617d05>
- [18] MonexMedia (2025). "（まとめ）インバウンド関連が売られるも後場に持ち直した". <https://media.monex.co.jp/articles/-/28224>
- [19] Yahoo!ファイナンス (2025). "レーティング強気を継続、目標株価2500円に引上げ（欧州系）". <https://finance.yahoo.co.jp/news/detail/33fa0347561573c47a25db8927a5b7a3d5a75c77>
- [20] Yahoo!ファイナンス (2025). "サイバーエージェント アナリスト予想". 2025年11月時点データ.
- [21] GameBusiness.jp (2025). "『ウマ娘』を巡るCygamesとコナミの訴訟、和解へ". <https://www.gamebusiness.jp/article/2025/11/08/25448.html>
- [22] Cygames公式サイト (2025). "当社に対する訴訟の和解について - 公式コメント全文".
- [23] Vision00 (2023). "『ウマ娘』をめぐってコナミより提訴される～特許侵害として40億円請求". <https://vision00.jp/topic/7037/>
- [24] KAI-YOU (2025). "『ウマ娘 プリティーダービー』特許侵害訴訟が和解へ". <https://kai-you.net/article/93820>