

# ウマ娘特許侵害訴訟の和解と特別損失計上が示唆するゲーム産業の構造的転換に関する包括的調査報告書

Gemini

## 1. エグゼクティブサマリー

2025年11月、日本のデジタルエンターテインメント産業における最大の懸案事項の一つであった、株式会社サイバーエージェント(以下「サイバーエージェント」)の連結子会社である株式会社Cygames(以下「Cygames」)と、株式会社コナミデジタルエンタテインメント(以下「コナミ」)との間の特許侵害訴訟が、劇的な和解によって幕を閉じた。2023年5月の提訴から約2年半に及んだこの法廷闘争は、人気スマートフォンゲーム「ウマ娘 プリティーダービー」(以下「ウマ娘」)の存続と、ゲームメカニクスに関する知的財産権のあり方を問うものであった。

サイバーエージェントは、この和解に伴い、2025年9月期決算において7億2700万円の特別損失を計上した<sup>1</sup>。この金額は、コナミが当初請求していた約40億円の損害賠償額<sup>2</sup>と比較して大幅に圧縮されたものであり、同時に、ゲームのサービス停止(差止め)という最悪のシナリオが回避されたことを意味する。本報告書では、この和解がサイバーエージェントおよびコナミの財務・経営戦略に与える影響を多角的に分析するとともに、日本のゲーム業界における特許戦略の今後について論じる。

分析の結果、本和解はサイバーエージェントにとって、海外展開やメディアミックス戦略を加速させるための「不確実性の排除」コストとして極めて合理的であり、投資家視点でもポジティブなイベントとして消化されたことが明らかになった。一方、コナミにとっても、自社の強力な特許網(パテント・ポートフォリオ)の有効性を示しつつ、長期化する訴訟リスクとレビューションリスクを回避した点で、実利的な成果であったと結論付けられる。

## 2. 序論：紛争の背景と市場環境

## 2.1 「ウマ娘」の市場的地位と構造的課題

2021年にリリースされた「ウマ娘 プリティーダービー」は、実在の競走馬を美少女キャラクター化した育成シミュレーションゲームとして、日本のモバイルゲーム市場で記録的なヒットとなった。サイバーエージェントグループの業績を牽引する柱となった本作だが、そのゲームシステム、特に「育成シナリオ」の構造については、リリース当初から一部で議論の対象となっていた。

具体的には、キャラクターを育成するための「練習」コマンドの選択、イベントデッキにセットされたサポートキャラクターとのイベント発生、そして育成終了後の「継承」システムといったコアメカニクスが、コナミの代表作である「実況パワフルプロ野球(パワプロ)」シリーズの「サクセスマード」と類似しているという指摘である。この類似性は、単なるジャンルの一致を超え、ゲームデザインの根幹に関わる特許技術に抵触する可能性を孕んでいた<sup>2</sup>。

## 2.2 コナミの知財戦略と過去の係争

コナミは、ゲーム業界において最も強固な知的財産戦略を持つ企業の一つとして知られている。特に、音楽シミュレーションゲーム(いわゆる「音ゲー」)やスポーツゲームのUI/UXに関する特許を多数保有しており、過去にも他社に対して積極的な権利行使を行ってきた歴史がある。

2023年5月、コナミがCygamesを提訴した際、請求内容は約40億円の損害賠償に加え、「ゲームの生産・使用・電気通信回線を通じた提供の差止め」を含む厳しいものであった<sup>2</sup>。これは、数百万人のアクティブユーザーを抱える「ウマ娘」のサービスそのものを停止させることを意味し、サイバーエージェントにとっては事業存続に関わる最大級のリスク(テイルリスク)として浮上した。

## 2.3 2025年の市場環境と和解のタイミング

和解が成立した2025年11月というタイミングは、両社の戦略的思惑が一致した結果であると推察される。サイバーエージェントは、海外市場、特にアジア圏や北米市場への展開を本格化させており、係争を抱えたままのグローバル展開はリスクが高かった。一方、コナミも2年以上にわたる訴訟の長期化に伴うコスト増大と、Cygames側から提起された特許無効審判による自社特許の無効化リスクを避ける必要があった。

両社は、2025年9月期の決算発表前後に和解を発表することで、投資家に対して「リスクの清算」を明確にアピールする意図があったと考えられる<sup>1</sup>。

---

## 3. 訴訟の経過と法的論点の深層分析

### 3.1 提訴から和解までのタイムライン

本件紛争の経緯は、単なる二社間の争いを超え、業界全体の特許リスク管理に対する警鐘となつた。以下の表は、公開情報に基づく主要な出来事の推移である。

表1: コナミ対Cygames 特許権侵害訴訟の経過

年月	イベント	詳細	出典
2023年5月	提訴	コナミが東京地裁に訴訟を提起。損害賠償約40億円及び「ウマ娘」の配信差止めを請求。	2
2023年5月	声明発表	Cygamesは「特許権侵害の事実はない」と主張し、全面的に争う姿勢を表明。	2
2023年～	無効審判請求	Cygamesが、訴訟対象となった特許を含む関連特許18件に対し、特許庁に無効審判を請求。	3
2024年～	審理進行	地裁での口頭弁論および技術説明会等が非公開で進行。並行して和解交渉が行われたと推測される。	-
2025年11月	和解成立	サイバーエージェントおよびコナミが和解	3

		を発表。Cygamesが解決金を支払い、訴訟と無効審判を取り下げ。	
--	--	-----------------------------------	--

### 3.2 争点となった技術：ゲームメカニクス特許の核心

訴訟の焦点となったのは、いわゆる「サポートカードシステム」や「育成進行フロー」に関する特許である。コナミは、同社の「パワプロ」シリーズで確立した「イベントデッキシステム」(特定のキャラクターをデッキに組み込むことで、育成中に特殊効果やイベントが発生する仕組み)などが、Cygamesの「ウマ娘」において無断で使用されていると主張した<sup>2</sup>。

この種の「ゲームのルールや遊び方」に関する特許(ビジネスモデル特許やソフトウェア特許の一種)は、日本の特許実務において非常に強力な効力を有する。プログラムコードそのものの盗用(著作権侵害)とは異なり、画面上の挙動やシステムロジックが特許請求の範囲(クレーム)に含まれていれば、独自のプログラムで実装していても侵害とみなされるためである。

コナミ側としては、自社が長年かけて発明し育成してきたジャンルの「発明」に対する正当な対価を求める形であり、Cygames側はこれらが既に「公知の技術(パブリックドメイン)」に近い一般的な手法であるか、あるいは自社のシステムは特許の構成要件を充足しないと反論した構図である。

### 3.3 Cygamesのカウンター戦略：18件の無効審判

特筆すべきは、Cygamesが防戦一方ではなく、コナミの特許自体を無効化しようとする「無効審判」を18件も請求した点である<sup>3</sup>。これは極めて攻撃的な防御手段である。もし特許庁が「コナミの特許は、出願以前からある技術であり、新規性や進歩性がない」と判断して特許を無効にすれば、コナミは賠償請求の根拠を失うだけでなく、他のゲーム会社に対する牽制力も失うことになる。

この「特許網の崩壊リスク」をコナミに突きつけたことが、後の和解交渉においてCygames側に有利な材料(レバレッジ)として機能したことは疑いない。40億円という当初請求額に対し、結果的な損失計上額が7億円強に留まった背景には、この徹底抗戦の姿勢が大きく寄与している。

## 4. 和解内容と特別損失7億2700万円の財務分析

## 4.1 解決金の規模感とその内訳の推定

サイバーエージェントが発表した特別損失7億2700万円の内訳は開示されていないが、一般的にこの種の和解に伴う損失には以下の要素が含まれる<sup>1</sup>。

1. 和解金(**Settlement Payment**): コナミに対する解決金、または過去分のライセンス料としての支払い。
2. 訴訟関連費用(**Legal Fees**): 弁護士費用、弁理士費用、技術鑑定費用など。

分析:

特許訴訟、特に対象特許が18件にも及ぶ大規模な争いの場合、弁護士費用や専門家への報酬だけで数億円規模に達することは珍しくない。仮に訴訟費用が2億～3億円であったと仮定すると、純粋にコナミへ支払われた和解金は4億～5億円程度と推計される。

これは、コナミが当初求めた40億円の約10分の1という水準である。また、「ウマ娘」が生み出す年間数百億円規模の利益と比較しても極めて軽微な金額である。Cygamesにとっては「致命傷を避け、かすり傷で済ませた」という評価が妥当であろう。

## 4.2 サイバーエージェントの財務諸表への影響

この7億2700万円という損失が、サイバーエージェントという巨大企業の財務体質に与える影響を検証する。2024年9月期および2025年期の財務データに基づくと、同社の収益規模は以下の通りである。

表2: サイバーエージェント 主要財務指標の推移と本件損失の比率

項目	FY2024実績 (百万円)	本件損失額(百万円)	対比率(%)	備考
売上高	801,236	-	-	本件は売上に影響しない
営業利益	40,083	-	-	営業外費用のため影響なし
経常利益	39,715	-	-	特別損失として計上
純利益	15,977	727	約 4.5%	税引前利益を

				押し下げ
現金同等物	211,135	727	約 0.3%	キャッシュフローへの影響は皆無

出典:<sup>7</sup> のデータに基づき作成

上記の通り、純利益ベースで見ても影響は5%未満であり、保有キャッシュに至っては0.3%程度に過ぎない。財務的な健全性を揺るがすものでは全くなく、むしろ「将来の偶発債務(Contingent Liabilities)」が確定債務として処理され、バランスシートから不確実性が消えたことは、財務戦略上ポジティブである。

#### 4.3 市場の反応と株価

和解発表後の2025年11月17日、サイバーエージェントの株価は1,562.5円となり、前日比0.45%の下落に留まった<sup>8</sup>。通常、特別損失の計上は株価下落要因となるが、この小幅な動きは、市場が以下の2点を織り込んでいたことを示唆する。

- リスクの織り込み済み: 訴訟リスク自体は2023年から認識されており、最悪のケース(巨額賠償やサービス停止)が回避されたことへの安堵感が勝った。
- 成長への期待: 法的足かせが外れたことによる、今後の海外展開や新規事業への期待感。

### 5. 企業戦略への影響と両社の思惑

#### 5.1 サイバーエージェント/Cygames: グローバル展開への布石

Cygamesが和解を選択した最大の動機は、「ウマ娘」のさらなる成長、特に海外市場での展開を加速させることにあると考えられる。

近年、サイバーエージェントは海外売上比率を高める戦略を探っており、実際に海外収益は前年比約6倍に急伸しているという報告もある<sup>5</sup>。韓国、中国、台湾などのアジア市場において、現地パブリッシャーと提携してゲームを展開する際、本国(日本)で特許侵害訴訟を抱えている状態は契約上の重大な障害(Del Breaker)となり得る。

和解によって「法的クリーン」な状態を確保したことは、今後のグローバル展開における最大のブレーキを解除したことを意味する。また、開発現場にとっても、訴訟対応のための資料作成や仕様変更の検討といった非生産的な業務から解放され、新規コンテンツの開発にリソースを集中できるメリットは計り知れない。

## 5.2 コナミデジタルエンタテインメント: 実利と名誉の確保

一方のコナミにとっても、この和解は戦略的な勝利と言える。

第一に、金銭的な実利である。7億円弱(推定和解金部分)とはいっても、現金収入を得られたことは、特許権行使の成果として株主への説明材料となる。

第二に、特許の有効性の維持である。仮に判決まで争い、もし1件でも主要特許が無効化されれば、コナミのIP戦略全体に傷がつく恐れがあった。和解により、特許の有効性についての司法判断を回避しつつ、「コナミの特許を侵害すればコストがかかる」という事実を業界に示すことができた。

第三に、リピュテーションの管理である。訴訟提起当初、ユーザーからは「コナミは遊びを奪うのか」という批判的な声も上がった。これに対しコナミは「遊びを奪う目的ではない」と声明を出していたが、2、和解によってサービス継続を容認したことで、この声明との整合性を保ち、ブランドイメージの毀損を防ぐことに成功した。

---

# 6. 業界への波及効果と特許戦略の未来

## 6.1 「パテント・シケット(特許の藪)」の深化

本件は、モバイルゲーム業界における「特許の藪」がいかに深く、複雑であるかを浮き彫りにした。一見オリジナリティがあるように見えるゲームシステムであっても、その構成要素(UI、遷移、パラメータ計算など)のレベルでは、他社の特許網に抵触している可能性が常に存在する。

コナミのような「ティア1(トップ層)」企業は、過去数十年分の膨大な特許ポートフォリオを有しており、後発企業にとってこれらを完全に回避してゲームを制作することは極めて困難になりつつある。

## 6.2 中小デベロッパーへの示唆

サイバーエージェントのような資金力のある企業であれば、数億円を支払って解決することが可能だが、中小規模のデベロッパーにとって同様の訴訟は「死刑宣告」に等しい。本件の結果を受けて、業

界全体で特許クリアランス(侵害調査)の重要性が再認識されるとともに、ライセンス契約の締結や、クロスライセンスのための自社特許取得の動きが加速すると予想される。

また、コナミが依然として強力な特許権行使の意思を持っていることが示されたため、類似のシステム(特に育成シミュレーションや音ゲー分野)を採用しようとするデベロッパーは、これまで以上に慎重な設計変更や法務チェックを迫られることになるだろう。

---

## 7. 結論と今後の展望

2025年11月の「ウマ娘」特許訴訟の和解は、日本のゲームビジネス史において重要な転換点として記録されるだろう。

表面的には「7億2700万円の損失」という会計上のイベントであるが、その本質は、サイバーエージェントが将来の成長機会(グローバル市場)を買うための「戦略的投資」であり、コナミが自社の知的財産権の価値を再定義し、市場における支配力を維持するための「政治的決着」であった。

今後の展望:

1. ウマ娘の再加速: 法的リスクが消滅したことでの大型コラボレーションや海外でのマーケティング攻勢が活発化する。アニメ、ライブ、ゲームのメディアミックス展開も、より自由度を増して展開されるだろう。
2. コナミのIP戦略: 成功体験を得たコナミは、今後も他のタイトルや技術領域(VR/AR、ブロックチェーンゲーム等)においても、積極的な特許出願と権利行使を継続すると見られる。
3. 業界標準の変化: ゲームメカニクスに関するライセンス料の支払いや、開発初期段階での特許調査が、ヒット作を生み出すための「必要経費」として定着していく可能性がある。

結局のところ、今回の和解は、ユーザーが最も恐れていた「サービス終了」という最悪の結末を回避し、企業間の金銭解決という大人の事情で収束させた点で、関係者全員にとって「痛み分け」でありながらも「最善の落とし所」であったと評価できる。

---

## 補遺: 参照データ・ソース一覧

本報告書は、以下の公開情報およびIR資料に基づき作成された。

- <sup>9</sup> LY Corporation IR News (参照のみ、直接引用なし)
- <sup>2</sup> ITmedia NEWS: 「ウマ娘訴訟の争点はどこ? コナミに聞いた」(2023年5月)
- <sup>1</sup> ITmedia NEWS: 「“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」(2025年11月)
- <sup>3</sup> サイバーエージェント IR: 「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)

- <sup>4</sup> ITmedia NEWS: 「コナミ、"ウマ娘訴訟"でCygamesと和解」(2025年11月)
- <sup>5</sup> GamerBraves: "Cygames parent company reports 4.7 million loss from Konami patent settlement"
- <sup>6</sup> Reddit: CyberAgent reported a significant profit increase (Discussion thread)
- <sup>7</sup> CyberAgent: 5-Year Results (Financial Data)
- <sup>8</sup> Investing.com: CyberAgent Inc Q4 2025 Earnings Call Transcript (Stock Analysis)
- <sup>10</sup> Investing.com: CyberAgent Inc Historical Data (Stock Prices)

(報告書終了)

## 引用文献

1. “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 - ITmedia, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2511/17/news055.html>
2. ウマ娘訴訟の争点はどこ？ コナミに聞いた 回答全文「遊びを奪うのが目的ではない」 - ITmedia, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2305/17/news189.html>
3. 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, 11月 21, 2025にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/AG8/V61w/kGQS.pdf>
4. コナミ、“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」 - ITmedia NEWS, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2511/07/news091.html>
5. Cygames Parent Company Reports \$4.7 Million Loss from Konami Patent Settlement, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.gamerbraves.com/cygames-parent-company-reports-4-7-million-loss-from-konami-patent-settlement/>
6. CyberAgent reported a significant profit increase, with Operating Income up 79% to \$71.7 billion. Its Media & IP segment (ABEMA) became profitable, and the Gaming segment's overseas sales soared six-fold year-over-year, boosted by the global success of Uma Musume. : r/UmaMusume - Reddit, 11月 21, 2025にアクセス、  
[https://www.reddit.com/r/UmaMusume/comments/1ox0i3g/cyberagent\\_reported\\_a\\_significant\\_profit\\_increase/](https://www.reddit.com/r/UmaMusume/comments/1ox0i3g/cyberagent_reported_a_significant_profit_increase/)
7. 5-Year Results | CyberAgent, Inc., 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.cyberagent.co.jp/en/ir/library/trend5year/>
8. Earnings call transcript: CyberAgent Inc Q4 2025 sees strong growth, stock dips, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.investing.com/news/transcripts/earnings-call-transcript-cyberagent-inc-q4-2025-sees-strong-growth-stock-dips-93CH-4360044>
9. IR News | Investor Relations - LY Corporation, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.lycorp.co.jp/en/ir/news.html>
10. CyberAgent Inc Stock Price History - Investing.com, 11月 21, 2025にアクセス、  
<https://www.investing.com/equities/cyberagent-inc-historical-data>