

世界のゲーム特許を読み解く

ゲームの特許総価値トップはテンセント、2位ソニーG、5位任天堂

日本経済新聞（2025年7月24日付）記事をもとに、ビデオゲーム分野における特許総価値の国際動向と企業戦略を徹底分析する。特許は技術競争力を測る“知財通貨”であり、その保有量と質はハード・ソフトの両面でビジネスの行方を占う重要指標となる。本稿では①国別・企業別ランキングの背景、②ソニーGと任天堂の開発体制の差異、③多業種連携と将来シナリオの三本柱で深掘りし、日本企業の打ち手を提言する。

3つの核心ポイント

- 日本のゲーム関連特許総価値は米中に次ぐ世界3位だが、成長率で中国に後れを取る^{[1] [2]}
- 企業別ではテンセントが22年にソニーGを抜いて首位に立ち、任天堂は5位に後退^{[1] [3]}
- 日本勢はカジノ機器・AR/MRなど隣接領域との技術親和性が高く、部門横断の知財活用で巻き返せる余地が大きい^{[1] [4]}

国別特許総価値の推移と地政学リスク

日本のポジション変化

- 2010年代序盤まで日本は米国に次ぐ2位を堅持^[1]
- 2015年頃から中国が急伸、21年に日本を逆転し現在は米国と首位争い^{[1] [2]}
- 要因：①モバイルゲーム台頭に合わせた中国政府の政策支援、②審査迅速化による出願促進、③国内大手テンセント・ネットイースの爆発的投資^{[5] [6]}

米中台頭の含意

- 中国勢は市場規模だけでなく**特許権行使の域外波及**を狙い、米欧でも保護網を拡大^[7]
- 米国は依然として質で優位。AI・クラウド関連ゲーム基盤の高被引用特許は米企業が多数保持^[8]
- 地政学的分断が進む中、日本企業は**共同出願**や**クロスライセンス**を通じた供給網安定化が急務^[9]

企業別ランキングと戦略解析

テンセントの躍進

年度	テンセント特許総価値（指数化）	主力領域	特徴
2010	1.0 ^[7]	PCオンライン	国内中心、件数少
2015	2.8 ^[7]	モバイル・SNS連携	出願急増期
2022	6.5 ^[1]	マルチプラットフォーム	ソニーG抜き首位
2025	7.9（推計） ^[10]	クラウド/AR・視覚処理	海外権利化・M&A活用

- **買収+マルチプラットフォーム戦略**が特許にも反映。ライアット、スーパーセル等子会社のIPを中国外で権利化^[11]
- 教育・医療向けAR機器など**非ゲーム応用**を先取りしIEC60601取得^[1]

ソニーG：多拠点開発で質を上積み

- 発明者居所：日本47%・米国44%・英国14%（24年）^[1]
- **海外スタジオ連携と特許価値伸長が連動**し、10年間で総価値を2倍強へ^[1]
- 高被引用特許例：遅延低減ストーリーミング技術^[12]、HMDの視野角調整機構^[13]

任天堂：国内集約型でIP保護を重視

- 発明者居所の日本比率97%と一貫^[1]
- ハード特許は横ばいだが**キャラクター商標・著作権シナジー**でブランド価値を補完^[14]
- Switch2ではHD振動改良や省電力ジョイコンで権利網再拡充中^[1]

カジノ機器・AR/MR領域の技術親和性

カジノ機器（IR）との重なり

- IGT、ライト＆ワンダーが企業別特許総価値6位・9位にランクイン^[1]
- 類似特許照合で**コナミGが12年に急増、ソニーGが22年ピーク**^[1]
- スロット筐体の映像演出制御アルゴリズムがゲーム機GPU制御特許と重複^[15]

AR/MR医療応用

- マジックリープは拡張現実デバイスで10位以内^[1]
- ソニーGは23年に医師遠隔診断HMD特許取得し、マジックリープ類似技術200件超^[1]
- 日本市場では**医療機器規制（薬機法）の適合性**が参入鍵

収益指標と特許総価値の相関

企業	24年度ゲーム売上高	特許総価値ランキング	相関所見
ソニーG	4.28兆円（歴代最高） ^[1]	2位	海外開発比率上昇と同期
任天堂	1.67兆円（増収） ^[16]	5位	ブランド課金モデルで差分補完
テンセント	5.12兆円（ゲーム部門） ^[17]	1位	出願加速と売上拡大が同時進行

特許総価値は将来収益の先行指標であり、売上への反映に数年ラグがある^[1]

法規制・訴訟リスク

- ・ 日本国内ではパルワールド訴訟などゲーム特許紛争が増加^[18]
- ・ 米国ではSupercell v. Gree判決でテンセント子会社が対価100億円支払い義務^[19]
- ・ 権利範囲の過広化は業界全体のイノベーション抑制につながると警鐘^[20]

日本企業への提言

1. クロスライセンスで“質的拡張”

ソニーGと任天堂が保有するセンシング・低遅延通信などコア特許を相互補完し、開発効率を高める。対価は商標・キャラクター利用ライセンスとの組み合わせが有効。

2. 隣接市場へのピボット

- ・ カジノ機器：大阪IR開業に向けた共同コンソーシアム参画で実証機会を確保
- ・ AR/MR医療：薬機法対応ノウハウを持つ医療機器メーカーとの共同開発&共同出願推進

3. 特許情報ドリブンM&A

PatentSight類似検索を活用し、中小VR/AIスタートアップの買収候補を早期発掘。特許価値÷時価総額が高いターゲットは投資対効果が大きい。

4. グローバル開発拠点の最適配置

- ・ 米国：AIゲームエンジン、ソフト特許強化
- ・ 欧州：UXデザイン・アクセシビリティ特許取得（EU規制先行対策）
- ・ アジア：低コスト量産技術の実装特許を集中

おわりに

中国勢の台頭でゲーム業界の知財地図は大きく塗り替わりつつある。日本企業は世界有数のブランド力を持つ一方で、特許総価値の伸び率では後塵を拝しているのが実情だ。だが、ソニーGが示したようにグローバル分散開発×高質特許投資で価値を倍増させる道筋は拓けている。ハード起点のモデルにとらわれず、AR/MR・カジノ機器・医療など周辺領域へ知財をレバレッジする“多軸戦略”こそ、日本ゲーム産業が次の10年を制する鍵となるだろう。

1. <https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00589/071600011/>
2. https://www.kinokapat.jp/blog_patentmap1/
3. https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00589/071600011/?SS=imgview_sp&FD=-1039003465
4. <https://www.tmi.gr.jp/eyes/blog/2022/13969.html>
5. <https://note.com/zshiki/n/n151d606f58e6>
6. <https://insights.greyb.com/tencent-patents/>
7. https://relecura.ai/wp-content/uploads/2020/02/Tencent_Patent_Portfolio_Oct2019.pdf
8. <https://www.forbes.com/sites/louiscolumbus/2019/12/15/the-most-innovative-tech-companies-based-on-patent-analytics/>
9. <https://www.lexisnexisip.com/industry-rankings/innovation-momentum-report>
10. <https://www.lexisnexisip.com/resources/stories/innovation-report/>
11. <https://en.wikipedia.org/wiki/Tencent>
12. <https://automaton-media.com/en/news/sony-was-the-strongest-patent-holder-in-japans-game-industry-in-2024-nintendo-pokemon-company-and-sega-rise-up-the-ranks/>
13. <https://gamesbeat.com/sony-leads-game-industry-in-patent-filings-anaqua/>
14. <https://chizacom.iprich.jp/ArticleViewer?ID=102>
15. https://www.kudopatent.com/pdf/「テレビゲーム」特許から見た最新業界動向2018年10月度_WEB掲載版.pdf
16. <https://irbank.net/E02367/NetSales-PatentRight?t=Q4>
17. <https://static.www.tencent.com/uploads/2024/04/08/a041eba55b96c7952e26180a2c7cdd28.pdf>
18. <https://toreru.jp/media/patent/8448/>
19. <https://shikiho.toyokeizai.net/news/0/427515>
20. https://meiji.repo.nii.ac.jp/record/2000416/files/johokomyunikeshon_23_1.pdf