

ゲーム業界における特許総価値ランキングの分析：テンセントの首位と日本企業の戦略



Genspark

Jul 28, 2025

1. 特許総価値ランキングの概要

日経ビジネスの記事によると、米国の知財情報会社レクシスネクシスの特許分析ツール「パテントサイトプラス」を用いたビデオゲーム分野の特許総価値ランキングにおいて、中国のテンセント（騰訊控股）が2022年にソニーグループを抜いて首位となりました。企業別ランキングでは、1位テンセント、2位ソニーグループ、3位網易（ネットイース）、5位任天堂という結果が示されています日経ビジネス [1](#)。

国別の特許総価値においては、かつて日本は長く米国に次ぐ2位を維持していましたが、2015年頃から中国が急成長し、2021年に日本を逆転して2位となりました。現在では米国、中国、日本の順となっています。

2. 特許総価値の算出方法

レクシスネクシスの「パテントサイトプラス」で用いられる特許総価値 (Patent Asset Index: PAI) は、以下の2つの要素に基づいて算出されています：

1. **Technology Relevance (TR)**：特許の技術的価値を表す指標で、被引用数を基に算出されます。この際、特許庁の引用情報の取り扱い方、特許ファミリーの年数、特許が属する技術分野の3要因で調整されます LexisNexis IP [2](#)。
2. **Market Coverage (MC)**：特許ファミリーが保護されている国・地域の経済規模（GNI：国民総所得）に基づく指標で、特許の市場価値を反映します。米国の登録特許の GNI 代表値を「1」とし、他国はそれに対する相対値で表されます LexisNexis IP [2](#)。

これら TR と MC を掛け合わせて「Competitive Impact (CI)」が算出され、特許ポートフォリオ全体の CI の合計または平均 CI × 特許ファミリー数によって PAI が計算されます。

3. テンセントの首位獲得の理由

テンセントがゲーム特許総価値で首位になった主な理由は以下の通りです：

1. **マルチプラットフォーム戦略:** 人気ゲームタイトルを PC、Nintendo Switch、PlayStation 等、複数のプラットフォームで展開し、グローバルユーザーを広く獲得しています日経ビジネス [1](#)。
2. **急速な特許出願増加:** 2018 年頃から特許出願が急増しており、特にゲーム関連技術での出願を強化していますきのか特許事務所 [3](#)。
3. **e スポーツの成功:** 「リーグ・オブ・レジェンド」などの世界的な e スポーツタイトルを保有し、1 億人を超えるオンライン視聴者を集めるなど、関連特許の価値を高めています日経ビジネス [1](#)。
4. **表示態様技術への注力:** テンセントの特許出願は表示態様に関する技術が圧倒的に多く、キャラクタやオブジェクトの表示方法、他キャラクタとの関係による動きの制御、タッチ入力制御などに関する特許を多数出願していますきのか特許事務所 [3](#)。

4. 日本企業（ソニーと任天堂）の特許戦略の違い

ソニーグループと任天堂では、特許戦略に違いが見られます：

1. **ソニー（2 位）：**
 - **特許資産規模:** パテント・リザルトの調査では 9,391.0 ポイント（272 件）で日本企業内では首位パテントリザルト [4](#)。
 - **技術的特徴:** 「新型デバイスでの後方互換性テスト技術」や「ネットワーク遅延を軽減した音楽演奏・録音技術」など、ハードとソフトの両面で革新的な特許を保有 vision00.jp[5](#)。
 - **グローバル展開:** PlayStation 関連技術を中心に国際的な特許ポートフォリオを構築。
2. **任天堂（5 位）：**
 - **特許資産規模:** パテント・リザルトの調査では 3,718.8 ポイント（116 件）で 5 位パテントリザルト [4](#)。
 - **技術的特徴:** 「所有コンテンツと非所有コンテンツを区別する情報処理システム」などユーザー体験を向上させる特許が特徴 vision00.jp[5](#)。
 - **単一セグメント戦略:** ゲーム関連事業の単一セグメントに特化した特許戦略を展開。

5. 中国企業の台頭と日本企業への示唆

中国企業、特にテンセントの急速な台頭には以下の特徴があります：

1. **戦略的市場選択:** テンセントは中国、アメリカ、ヨーロッパ、韓国を重点的に出願しているが、日本にはほとんど出願していないという特徴がありますきのか特許事務所 [3](#)。
2. **模倣から最適化への進化:** テンセントは創業者自身が認めるように、当初は模倣か

ら始めましたが、「中国人に使わせるにはどうするか」を考えて最適化を進め、独自の価値を創出しています [note.com6](#)。

3. **多角化戦略:** テンセントはゲーム事業だけでなく、SNS、フィンテック、クラウドサービスなど幅広い分野に事業を展開し、特許ポートフォリオも多様化しています [note.com6](#)。

日本企業への示唆としては、特許総価値ランキングの結果から、「競争激化の中、日本企業は他分野での事業展開も模索すべき」との見解が示されています [日経ビジネス 1](#)。

6. ゲーム業界における知的財産の重要性と展望

ゲーム業界では、知的財産が企業価値の重要な構成要素となっています：

1. **多様な評価指標:** 日経ビジネスの「特許総価値」とパテント・リザルトの「特許資産規模」など、異なる手法で特許の価値が評価されていますが、いずれも単純な出願件数だけでなく質的評価も加味されています。
2. **他産業とのシナジー:** 特許戦略は、VR/AR、AI、クラウドゲーミングなど新技術領域への拡大に不可欠です。
3. **今後の展望:** ゲーム特許の価値は、メタバースや Web3 など新領域での応用可能性によってさらに高まる可能性があります。特にテンセントのような中国企業は、グローバルな知財戦略を強化しつつあります。

まとめ

ゲーム業界の特許総価値ランキングでは、テンセントが首位、ソニーグループが2位、任天堂が5位となっています。この結果は、単なる特許件数ではなく、特許の技術的価値（Technology Relevance）と市場カバレッジ（Market Coverage）を考慮した総合評価に基づいています。

中国企業の急速な成長とグローバル化する特許戦略に対して、日本企業も多角化や技術革新を通じた知的財産の価値向上が重要となっています。今後のゲーム業界では、知的財産戦略が企業の競争力を左右する重要な要素となるでしょう。

もっと詳しく

[1](#)
business.nikkei.com

[2](#)
support.lexisnexisip.com

3

www.kinokapat.jp

4

www.patentresult.co.jp

5

vision00.jp

6

note.com