

家庭用ゲームにおける物理レガシー資産の公正なデジタル移行モデル（概要版）

—購入済み資産の継承、産業合理性、資源循環及び文化保存を両立する移行モデル—

提案者：合同会社ギズモクリエイト

1 問題の所在

家庭用ゲーム市場では、ダウンロード販売への移行が急速に進んでいます。

物理媒体の製造、輸送、在庫管理及び廃棄を将来にわたり維持することは、産業上も環境上も合理的ではありません。

一方、物理媒体の供給終了が、利用者の購入済み資産、貸与・移転の可能性、旧作へのアクセス及び文化保存の喪失へ直結することも、公正な移行とはいえません。

必要なのは、物理媒体の恒久的な生産ではなく、購入済み資産をデジタル環境へ継承する公式な移行制度です。

2 提案する制度

利用者の任意により、正規の物理ゲーム媒体一つを公式受付窓口へ引き渡し、同一タイトルの買い切り型デジタル利用権一つへ交換します。

回収された物理媒体は再流通させず、記録保存に必要な一部を除き、適正に再資源化します。

付与されるデジタル利用権は、定額制サービスや一時的な配信カタログから独立し、プラットフォーム上のアカウントへ継続的に記録されます。

利用権の複製や同時利用は認めませんが、公式手続による一時的貸与又は他のアカウントへの移転を可能とします。移転時には元の利用権を失効させ、権利の重複を防止します。

3 実施方法

既存のゲーム販売店、物流網及びプラットフォームのアカウント基盤を利用し、真正性確認、媒体回収及び利用権付与を一体的に処理します。

制度は対象地域、対象機種及び対象タイトルを限定して開始し、利用件数、運用費用、不正発生率及び市場需要を確認しながら段階的に拡大します。

将来発売される物理媒体には、偽造防止表示及び機械的に確認可能な識別情報を標準搭載し、販売時から将来の回収・移行・再資源化までを含むライフサイクルを設計します。

4 期待される効果

利用者は、購入済み資産を失うことなく、現行機器で継続利用できます。

プラットフォーム事業者は、物理媒体の維持費を縮小しながら、利用者を公式デジタル環境へ移行できます。

ソフトウェア権利者は、旧作の利用状況を把握し、追加コンテンツ、再提供及び関連商品の新たな収益機会を得られます。

販売店及び物流事業者には、回収受付及び本人確認等の新たな役割が生まれます。

同時に、廃棄物削減、再資源化、消費者保護、競争環境の維持及びゲーム文化の保存を進めることができます。

5 提案の位置付け

本提案は、物理媒体の永久的な生産又は特定企業への一律の制度導入を要求するものではありません。

物理媒体からデジタル流通への移行を前提としつつ、その過程で利用者の購入済み資産を消滅させず、企業、権利者、流通事業者及び社会にも利益を生むための選択可能な移行モデルです。

制度の具体的な仕組み、実施手順、権利処理、不正対策、関係主体への影響及び旧作保存の方法については、別途公開する要約版又は詳細版をご参照ください。

合同会社ギズモクリエイトは、2026 年 7 月 13 日 16 時 45 分に、ソニー・インタラクティブエンタテインメントへ本制度案の先行提示を目的とする最初の照会を行いました。

2026 年 7 月 16 日 17 時 08 分に、同社から提案を受け付けない旨の回答を得たため、本案を特定企業向けの提案から、家庭用ゲーム産業全体に適用可能な公共的制度案へ一般化し、公開します。