

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に関する提案書（要約版）

—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—

1 提案の背景

家庭用ゲーム産業では、ソフトウェア流通のデジタル化が進む一方、利用者が既に保有している物理ゲーム資産を、公式デジタル環境へ移行するための制度は十分に整備されていません。

物理媒体の新規供給を終了しても、既に市場へ流通している実機、ソフトウェア、周辺機器及び中古市場は消滅しません。

公式な移行経路がなければ、これらはプラットフォーム事業者及びソフトウェア権利者の公式市場から切り離されたレガシー市場として存続し、中古、修理、非公式互換機器及びエミュレータ市場等と接続して循環します。

その結果、利用者は購入済み資産を継承できず、事業者も既存資産を管理又は収益化できないまま、需要が他のプラットフォーム、PC 又は非公式環境へ流出する可能性があります。

一方、利用者保護を理由として、物理媒体の製造、輸送、保管及び販売を無期限に継続することも、長期的な社会合理性に乏しいと考えます。

必要なのは、物理媒体を単純に遮断することでも、従来の物理流通を恒久的に維持することでもありません。

利用者が保有する購入済み資産を保護しながら、公式デジタル市場へ段階的に移行させる制度です。

2 公正なデジタル移行の基本原則

制度設計は、次の原則に基づく必要があります。

第一に、物理媒体の供給又は対応機器の製造終了が、正当に購入されたゲーム資産の事実上の消滅を意味してはなりません。

第二に、デジタル移行は利用者の任意選択とし、物理媒体を保有し続ける選択を妨げないものとします。

第三に、移行によって付与されるデジタル利用権は、通常の買い切り型デジタル版と同等とし、定額制サービスへの加入状態又は期間限定カタログへの掲載に依存させません。

第四に、回収した物理媒体は再流通不能化した上で、可能な限り分別及び再資源化します。

また、デジタル移行によって、物理資産が有していた貸与、贈与及び譲渡等の機能を一律に失わせるべきではありません。

利用権の複製及び同時利用を防止した上で、プラットフォームが管理する公式手続を通じた貸与及びアカウント間移転を認めることが望まれます。

3 提案する移行制度

利用者は、対象となる正規の物理ゲーム媒体を指定受付窓口へ持ち込み、所定の移行手数料を支払います。

対象媒体には、光学ディスク、ゲームカートリッジその他の正規に販売された記録媒体を含みます。

制度の基本構造は、正規の物理ゲーム媒体 1 点を回収し、再流通させないことと引き換えに、指定されたプラットフォームアカウントへ、対応するデジタル利用権 1 件を付与する一対一の資産転換

です。

受付窓口では、対象タイトル、正規媒体であること、付与される利用権の内容及び付与先アカウントを確認します。

アカウント認証は利用者自身がスマートフォン等で行い、受付担当者はパスワード、認証コード又は決済情報を取り扱いません。

確認後、原則として受付時に利用権を付与し、利用者は郵送又は長期間の審査待ちを要することなく、受付当日に手続を完了できます。

自由に流通するダウンロードコード又は移行券は発行しません。

回収媒体と受付データは追跡可能な形で紐付け、一定数量ごとに集約して突合した後、再流通不能化及び再資源化を行います。

媒体を再販売又は再使用する制度ではないため、原則としてゲーム内容の完全な動作確認又は記録領域全体の読み込み検査は不要です。

今後新たに発売される物理ゲーム媒体については、将来の移行手続をあらかじめ想定し、プラットフォーム事業者が統一仕様の偽造防止認証表示を付すことが望まれます。

ホログラム、微細文字又は機械読取可能な商品識別情報等を組み合わせることで、受付担当者が正規媒体である可能性を短時間で確認でき、受付事務、誤受付及び偽造媒体対策をさらに簡素化できます。

これにより、物理媒体の発売、流通、回収、デジタル移行及び再資源化を、一つのライフサイクルとして管理できます。

4 受付体制及び段階導入

受付窓口には、プラットフォーム事業者と既に取り引関係を有する正規取扱小売店を活用します。

既存の店舗網、販売実務、対面対応能力及び物流基盤に、媒体の確認、回収、保管及び送付に必要な機能を追加することで、新たな全国規模の受付網を全面的に構築する必要を抑えられます。

受付事業者には、処理件数に応じた事務委託料と、ゲーム機本体、周辺機器、ソフトウェア及び関連サービスの販売機会が生じます。

ただし、中古在庫を大量に保有する事業者を受付主体とすると、自社在庫の処分と受付判断との間に利益相反が生じる可能性があるため、中古販売事業者と公式受付窓口は原則として分離します。

制度は、すべてのタイトル及び地域を一斉に対象とする必要はありません。

第一段階では、対応するデジタル版が存在し、権利関係及び物理版との対応関係が明確なタイトルを対象とし、一部地域及び一部店舗で実証します。

受付時間、認証成功率、媒体確認の負担、物流費用、突合結果、問い合わせ及び不正利用等を検証し、運用の安定後に対象タイトル、地域及び受付窓口を拡大します。

制度開始時の受付集中は、一アカウント当たりの月間受付上限、対象タイトルの段階的追加、事前登録、地域及び店舗の限定並びに一定数量ごとの集約輸送によって平準化できます。

対象となる物理資産の総量は有限であるため、回収が進むにつれて受付需要及び物流負荷は縮小します。

5 利用権の貸与、移転及び不正対策

貸与は、一定期間に限って利用主体を別のアカウントへ変更し、貸与期間中は貸与元で利用できな

い排他的な仕組みとします。

利用権の移転は、移転元の利用権を失効させると同時に、移転先へ同一内容の利用権を付与するものとします。

本人の別アカウントへの移行、家族又は知人への贈与、個人間の有償若しくは無償譲渡及び新規販売終了タイトルの利用者間移転等を想定します。

移転には少額の事務手数料を設定し、正当な個人間移転を妨げない一方、大量転換及び機械的な転売の採算性を低下させます。

同一アカウントへの同一利用権の重複付与は認めず、必要に応じて移行件数及び移転件数に上限を設けます。

偽造媒体を大量に利用して利益を得るためには、多数のアカウント、移行手数料、移転手数料及び個別手続が必要となるため、価格設定と利用制限によって不正利用の経済的合理性を低下させることができます。

不正対策の中心は、一般利用者へ過度な媒体検査又は本人確認を課すことではなく、利用権の複製防止、重複登録の禁止、公式なアカウント間移転及び異常な利用状況の検知に置きます。

6 関係主体及び社会に生じる効果

利用者は、媒体の劣化、読取機器の故障、紛失及び保管場所への不安を軽減し、購入済み資産を将来の公式環境へ継承できます。

プラットフォーム事業者は、中古市場等に滞留していた物理資産を公式アカウントへ集約し、既存利用者の維持、将来の機器移行及び関連サービスの利用へ接続できます。

ソフトウェア権利者は、中古流通では得られなかった収益を移行手数料等から得るとともに、旧作への実需を把握し、権利整理、移植、後方互換及び公式再提供の判断材料とできます。

中古ゲーム販売事業者には、既存在庫をデジタル移行希望者へ販売する機会が残されるため、在庫価値を一方的に失わせることなく、市場を段階的に縮小できます。

再資源化事業者には、回収媒体、ケース、包装材及び印刷物の分別、素材回収及び適正処分に関する処理需要が生じます。

消費者保護上は、事業者の流通方針変更に伴う負担を利用者へ一方的に転嫁し、同一タイトルの再購入を事実上求める状況を緩和できます。

競争政策上は、各プラットフォームが、既存資産をどこまで切り捨てられるかではなく、どの程度公正かつ利便性の高い形で継承できるかによって評価される市場環境を形成できます。

7 旧世代タイトル及びゲーム文化の保存

旧世代タイトルは、対応するデジタル版が既に存在するタイトルと異なり、公式実行環境そのものの整備が必要となる場合があります。

後方互換、公式エミュレーション、移植、クラウドストリーミング又は原作相当版の再構築等を、技術的条件及び権利関係に応じて選択します。

公式実行環境には、クイックセーブ、巻き戻し、高解像度化、表示補正、読み込み時間の短縮、早送り、操作設定及びアクセシビリティ機能等を付加できます。

これらは原作へのアクセスを容易にする補助機能として任意に利用できる構成とし、原作相当版と、内容を変更した再制作版又は再解釈版を明確に区別します。

家庭用ゲームは、映像、音楽、文章、操作体系、演出、技術的制約及び当時の機器環境が結合した文化的著作物です。

公式な実行環境を維持することは、旧作を単に再販売することではなく、利用可能な文化資産として将来へ継承することにつながります。

同時に、博物館、図書館、研究機関、権利者及び収集家等が保有する代表的な媒体、機器及び付属資料については、実物資料として保存する必要があります。

旧世代タイトルの保存では、物理媒体に収録された発売当初版だけでなく、発売後の公式更新データ及び追加コンテンツを含む最終的な公式状態も保存する必要があります。

発売当初版、最終公式更新版、既存の追加コンテンツを含む完全版及び後年に新たな制作を加えた補完版は、それぞれ区別して提供することが適切です。

本制度によって旧作需要及び収益可能性が確認された場合には、権利者が、発売当時の納期、予算又は技術上の制約によって実現できなかった内容を、新たな追加コンテンツ又は補完版として制作する機会も生じます。

ただし、新規補完部分は原作又は発売後の公式更新とは区別し、その内容及び制作時期を明示する必要があります。

8 結論

本提案は、物理媒体の廃止に反対するものでも、物理流通の無期限継続を求めるものでもありません。

物理媒体からデジタル環境への移行が避けられないのであれば、その過程は、購入済み資産を切り捨てる市場撤退ではなく、利用者の権利、事業収益、資源循環、公正な競争及びゲーム文化の保存を両立させる制度として設計されるべきです。

本制度は、過去に形成された物理ゲーム資産を将来の利用環境へ移行させるだけでなく、今後発売される物理媒体についても、発売時から将来の認証、回収及びデジタル移行を想定して設計するためのモデルです。

これにより、家庭用ゲーム資産の現在の移行、過去作品の保存及び将来の物理媒体の管理を、一つの継続的な制度として接続できます。

提案者

合同会社ギズモクリエイト