

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（詳細版）

—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 家庭用ゲーム産業における構造上の課題

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、既に利用者が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具体的な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単純に終了しても、既に市場へ流通している実機、ソフトウェア及び周辺機器は消滅しません。

セガが家庭用ゲーム機事業から撤退した後も、同社の実機及びソフトウェアが、中古、修理、非公式互換機器及びエミュレータ市場の中で流通し続けていることは、その一例です。

公式な移行経路を設けずに物理市場との接続を終了した場合、利用者が購入した既存資産の継承可能性が損なわれ、利用者保護の観点から適切とはいえません。

また、既存の物理ゲーム資産は、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、独立したレガシー市場として存続します。

その市場は、プラットフォーム事業者及びソフトウェア権利者が管理又は収益化できないまま、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する可能性があります。

利用者がデジタル環境への移行を選択する場合でも、既存資産を継承できる公式な経路がなければ、従来利用していた家庭用ゲームプラットフォームのデジタル市場を選択するとは限りません。

利用者は、価格、互換性、利便性及び将来の資産継承に対する予見可能性を比較し、他のゲームプラットフォーム、PC 又は非公式な利用環境へ移行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新規供給を無期限に継続することも、製造、保管、輸送、在庫管理及び廃棄に要する負担を恒常化させるため、長期的な解決策とはいえません。

したがって、家庭用ゲーム産業に必要なのは、物理媒体を単純に遮断することでも、従来の物理流通を無期限に維持することでもありません。

利用者が保有する既存の物理ゲーム資産を保護しながら、関係主体が参加する合理的な動機を確保し、公式デジタル市場へ段階的に移行させる制度が必要です。

2 公正なデジタル移行の基本原則

物理媒体からデジタル環境への移行は、物理媒体の供給を終了することだけで完了するものではありません。

利用者が既に購入した資産を保護し、事業者によるデジタル化と社会的利益を両立させるため、次の基本原則に基づいて移行制度を設計する必要があります。

(1) 購入済み資産の継承

物理媒体の新規供給又は対応機器の製造終了が、利用者が正当に購入したゲーム資産の事実上の消滅を意味してはなりません。

物理媒体又は対応機器の劣化によって利用が困難となる前に、既存の購入済み資産を公式デジタル環境へ移行できる経路を設ける必要があります。

この経路は、利用者が過去に行った購入を無効化するものではなく、その資産を将来の公式利用環境へ継承するためのものでなければなりません。

(2) 利用者の任意選択

デジタル移行は、利用者の自由な意思に基づいて行われるべきです。

利用者が物理媒体を保有し続ける選択を妨げず、物理媒体を手放してデジタル利用権へ移行するかどうかを、自ら判断できる制度とする必要があります。

物理媒体が有する実物保有、貸与、贈与、譲渡及び再販売等の性質と、アカウントによって管理されるデジタル利用権の性質には相違があるため、その転換を利用者へ強制すべきではありません。

また、デジタル移行によって利用者の資産処分権が過度に縮小しないよう、複製及び同時利用を防止した上で、公式な貸与及び移転の仕組みを設けることが望まれます。

(3) 定額制サービスから独立したデジタル利用権

移行によって付与されるデジタル利用権は、原則として通常の買い切り型デジタル版と同等のものとするべきです。

定額制サービスへの加入状態、期間限定カタログへの掲載又は一時的なキャンペーンの継続を、利用条件としてはなりません。

利用者が物理資産を恒久的に回収へ付したにもかかわらず、移行後の利用権が定額制サービスの終了又はカタログからの削除によって失われる制度は、公正な資産移行とはいえません。

利用権はプラットフォームアカウントへ直接紐付けて管理しつつ、公式な貸与又は移転が行われる場合を除き、独立したコード又は権利証票として自由に複製若しくは流通させないものとします。

(4) 回収媒体の再流通防止及び再資源化

デジタル利用権への移行に使用された物理媒体は、同一の媒体が再度移行又は販売に使用されないよう、確実に再流通不能化する必要があります。

一方、回収した物理媒体を単に廃棄するのではなく、素材及び処理技術に応じて、可能な限り再資源化すべきです。

再資源化が困難な部分については、関係法令及び各地域の環境基準に従い、適切に処分する必要があります。

これにより、購入済み資産のデジタル移行と、物理媒体の管理された回収及び資源循環を一体的に進めることができます。

以上の原則は、特定の企業、ゲーム機又は受付方式に限定されるものではありません。

各プラットフォーム事業者は、地域、権利関係、技術環境及び既存の流通網に応じて具体的な実装方法を選択しながら、購入済み資産の継承、利用者の任意性、定額制サービスから独立した利用権、適正な貸与及び移転並びに回収媒体の再資源化を確保する必要があります。

3 物理ゲーム資産の公式デジタル移行制度

本章では、前章の基本原則を実現する具体的な参照モデルとして、物理ゲーム媒体の回収と引換えに、対応するデジタル利用権を付与する制度を提案します。

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。

対象となる物理ゲーム媒体には、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。

本制度の基本構造は、正規の物理ゲーム媒体 1 点を回収して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、当該物理媒体にあらかじめ対応付けられたデジタル利用権 1 件を付与する、一対一の資産転換です。

物理媒体とデジタル版との対応関係は、通常版、廉価版、完全版、追加コンテンツ同梱版及び地域別仕様等を考慮し、プラットフォーム事業者及びソフトウェア権利者があらかじめ定めます。

本制度の利用は利用者の任意とし、物理ゲーム媒体を保有し続ける選択を妨げません。

利用者は、実物として保有し、譲渡又は再販売できる物理資産を回収に付す代わりに、指定されたプラットフォームアカウントによって管理されるデジタル利用権を取得することを自ら選択します。

受付窓口では、次の事項を確認します。

- ・制度の対象となるタイトル及び物理媒体であること
- ・正規に製造又は販売された物理ゲーム媒体であること
- ・当該物理媒体に対応するデジタル利用権の内容
- ・デジタル利用権を付与するプラットフォームアカウント

今後新たに発売される物理ゲーム媒体については、将来のデジタル移行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発行することが望めます。

認証表示は、物理ゲーム媒体そのもの又は媒体から容易に分離できない位置へ付し、ホログラム、微細文字、紫外線反応表示、商品識別情報その他の技術を組み合わせることが考えられます。

受付担当者が特別な読取機器又はゲーム内容の動作確認を行わなくても、正規媒体である可能性を短時間で確認できる仕様とする必要があります。

必要に応じて、認証表示に商品番号、地域別仕様、媒体種別又は製造ロット等の機械読取可能な情報を付加し、受付システム上の対象タイトル情報と照合できるようにします。

これにより、受付担当者の熟練度に依存する媒体判定を減らし、受付時間、誤受付及び偽造媒体の混入リスクを抑制できます。

ただし、認証表示のみを真正性の絶対的な証明とはせず、表示の欠損、不自然な加工又は登録情報との不一致が認められる場合に限り、追加確認の対象とします。

将来の物理ゲーム媒体に認証表示を標準化することは、本制度の受付事務を簡素化するだけでなく、正規流通、回収、デジタル移行及び再資源化までを一つのライフサイクルとして管理する基盤となります。

アカウント認証は利用者自身がスマートフォンその他の端末で行い、受付担当者は認証完了及び付与先アカウントのみを確認する方式とします。

受付担当者が、利用者のパスワード、認証コード又は決済情報等を取り扱う必要はありません。

確認後、原則として受付時に、当該アカウントへ物理媒体に対応付けられたデジタル利用権を付与します。

必要に応じて、アカウント及び受付処理に紐付いた受付完了票又は電子記録を発行します。

自由に流通するダウンロードコード、移行券その他の独立した権利証票は発行しません。

デジタル利用権の貸与又は移転を行う場合には、プラットフォーム事業者が管理する公式なアカウント間手続を利用します。

これにより、利用者は、郵送準備、個別の配送手続又は長期間の審査待ちを必要とせず、原則として受付当日に移行手続を完了できます。

本制度により付与す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のものとします。

定額制サービスへの加入状態、期間限定カタログへの掲載又は一時的なキャンペーンの継続を利用条件とはしません。

回収した物理ゲーム媒体は、受付処理と追跡可能な形で紐付けて保管し、受付窓口又は地域ごとに一定数量を集約します。

受付データは逐次送信し、プラットフォーム事業者又は指定管理主体は、後日、送付された物理ゲーム媒体と受付データを突合します。

突合不一致時の処理、責任分担、損失負担、利用者への対応その他の条件は、プラットフォーム事業者と受付事業者との契約において定めます。

本制度は、回収した物理媒体をゲーム媒体として再販売又は再使用することを目的とするものではありません。

このため、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を行う必要はありません。

対象タイトル、媒体の種類及び正規の物理ゲーム媒体であることを確認できれば、受付業務を簡素化できます。

回収した物理ゲーム媒体は、受付データとの突合後に再流通不能化し、認定された処理事業者へ引き渡します。

同時に回収したケース、包装材及び付属印刷物等を含め、素材及び処理技術に応じて可能な限り分別及び再資源化し、再資源化が困難な部分は、関係法令及び各地域の環境基準に従って適切に処分します。

4 受付及び回収体制

受付窓口は、各プラットフォームの商品及びサービスを継続的に取り扱い、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へ委託することが適切と考えます。

既存取引先を活用することで、店舗網、取引関係、販売実務、対面対応能力及び物流基盤を利用できます。

これにより、新たな受付網及び物流網を全面的に構築するのではなく、既存の流通網を基礎として、物理媒体の確認、回収、保管、識別、集約及び送付に必要な機能を追加する形で実施できます。

地域の流通構造、店舗網及び法制度によっては、プラットフォーム事業者の直営拠点、認定回収事業者その他の指定窓口を併用することも考えられます。

いずれの方式においても、利用者の受付処理、付与先アカウント及び回収媒体を追跡可能な形で紐付け、受付データと回収媒体を後日突合できる体制を確保する必要があります。

受付業務は、処理件数等に応じた事務委託料の対象とします。

また、本制度によって生じる来店を、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へ接続できます。

回収した物理ゲーム媒体は、受付窓口ごとに適切に識別及び保管し、一定数量に達した段階で、既存の配送網、帰り便又は定期回収便等を利用して集約します。

集約された物理ゲーム媒体は、受付データとの突合後に再流通不能化し、認定された処理事業者を通じて分別、再資源化又は適正処分を行います。

なお、中古ゲーム在庫を大量に保有する事業者を公式受付主体とした場合、自社在庫の処分と、媒体の適格性に関する受付判断との間に利益相反が生じる可能性があります。

このため、中古ゲーム販売を主要事業とする事業者と、物理媒体の適格性を判断する公式受付窓口は、原則として分離することが望ましいと考えます。

5 関係主体に生じる効果

(1) 利用者

利用者は、既に保有している物理ゲーム資産を、公式な手続によって対応するデジタル利用権へ移行できます。

また、中古市場で取得した対象媒体についても、購入後に指定受付窓口で移行手続を行うことができます。

原則として受付当日に手続を完了できる仕組みとすることで、郵送、個別配送又は長期間の審査待ちに伴う時間的及び心理的負担を抑えられます。

物理媒体の経年劣化、対応機器又は読み取り装置の故障、紛失及び保管場所に対する不安も軽減できます。

利用者は、物理媒体を保有し続けるか、プラットフォームアカウントによって管理されるデジタル利用権へ移行するかを、自らの利用環境及び価値判断に基づいて選択できます。

移行後も、公式な貸与及び移転の仕組みを利用することにより、家族又は知人への貸出し、贈与及び個人間譲渡等、物理資産が備えていた機能の一部を維持できます。

通常の買い切り型デジタル版と同等の利用権を取得することで、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状況に左右されず、購入済み資産を公式環境で継続して利用できます。

これにより、将来の対応機器の変更及び物理媒体の供給縮小に対する不安を軽減し、購入済みゲーム資産の継承に関する予見可能性を高めることができます。

(2) プラットフォーム事業者

プラットフォーム事業者は、中古市場その他の外部市場に滞留している物理ゲーム資産を、自社の公式アカウント上のデジタル利用権へ転換し、公式サービスへ集約できます。

本制度は、プラットフォーム事業者が中古市場から物理媒体を直接買い戻すものではありません。

利用者自身が、既に保有している物理媒体又は中古市場等で取得した物理媒体を回収に付し、所定の移行手数料を支払う構造となります。

これにより、プラットフォーム事業者は、物理資産の取得費用を全面的に負担することなく、既存物理資産の回収と公式デジタル市場への移行を同時に進めることができます。

移行されたデジタル利用権を公式アカウントによって管理することで、利用者によるアカウントの継続利用、関連サービスの利用及び将来の対応機器への移行を促進できます。

また、制度利用データを蓄積することで、旧作タイトルに対する実需を把握し、再提供、後方互換、公式エミュレーション及び権利者との交渉に活用できます。

これまで中古流通から収益を得られなかった物理ゲーム資産について、移行手数料、移転手数料及び移行後の関連消費を通じた新たな収益機会も生じます。

さらに、購入済み資産を公式環境へ継承できる経路を設けることで、非公式互換機器、非公式エミュレータその他の非公式な利用環境を選択する動機の一部を低減できます。

物理媒体の供給縮小を、既存利用者との接点を失う過程ではなく、顧客及び資産を公式デジタル

環境へ移行させる機会として活用できます。

(3) ソフトウェア権利者

中古市場では、同一の物理ゲーム媒体が繰り返し売買されても、原則としてソフトウェア権利者に追加収益は発生しません。

本制度では、利用者が支払う移行手数料の一部を、契約に基づいてソフトウェア権利者へ分配することにより、既に販売されたタイトルから新たな収益を得る機会が生じます。

これにより、中古市場で流通を続けていた物理ゲーム資産を、権利者が参加する公式な収益構造へ再接続できます。

また、タイトルごとの移行件数、希望登録数及び地域別需要等を把握することで、旧作に対する実際の需要を定量的に確認できます。

この需要データは、権利整理、契約更新、デジタル化、移植、公式エミュレーション及び再提供に要する費用と、期待される収益を比較するための判断材料となります。

権利関係が複雑であること又は需要が不明であることを理由に再提供が見送られてきた旧作についても、一定の需要と収益可能性が可視化されれば、権利整理及び公式再提供を進める経済的インセンティブが生じます。

さらに、旧作を単に保存対象として扱うのではなく、既存利用者との関係を維持しながら収益化できる資産として再評価することが可能となります。

(4) 受付事業者

受付事業者は、物理ゲーム媒体の確認、回収、保管及び送付等の受付業務について、処理件数に応じた事務委託料を得ることができます。

また、本制度を目的とする利用者の来店を、次の商品及びサービスの販売機会へ接続できます。

- ・ゲーム機本体
- ・周辺機器
- ・ゲームソフトウェア及びダウンロードコード
- ・定額制サービスその他のプラットフォーム関連サービス

既存の店舗網、保管設備及び物流網を活用することで、新たな事業基盤を全面的に構築することなく、追加的な業務収益を得ることができます。

回収媒体の集約及び送付に既存の配送便又は帰り便等を利用できる場合には、物流資源の有効活用にもつながります。

さらに、過去のゲーム資産を保有する利用者との接点を再構築し、現行商品、関連サービス及び将来のプラットフォームへの移行を案内する機会が生じます。

本制度は、受付事業者に無償の協力又は社会的負担を求めるものではありません。

既存の取引先及び正規取扱事業者に対し、新たな受託業務、来店動機及び販売機会を提供する制度です。

(5) 中古、修理、非公式互換機器及びエミュレータ市場

本制度では、デジタル利用権への移行に使用された物理ゲーム媒体を回収し、再流通不能化します。

一方、利用者は、自ら保有する物理ゲーム媒体だけでなく、中古市場から取得した対象媒体についても制度を利用できます。

このため、中古ゲーム販売事業者は、制度の導入によって既存在庫を直ちに無価値化されるので

はなく、デジタル移行を希望する利用者へ販売することにより、保有在庫を収益化しながら市場の段階的な縮小へ対応できます。

制度が利用されるごとに対象媒体が中古市場から回収されるため、市場で流通する物理ゲーム媒体の総量は継続的に減少します。

これにより、中古事業者の在庫価値を一方的に失わせることなく、既存の中古市場を段階的かつ予見可能な形で縮小させることができます。

また、公式デジタル版へ移行した利用者は、対象タイトルを利用するために、旧世代ゲーム機、光学ドライブ、カートリッジスロットその他の物理媒体読取機器を維持する必要がなくなります。

このため、旧世代機の修理、交換部品及び非公式互換機器に対する実用上の需要の一部も縮小すると考えられます。

さらに、旧世代タイトルについて、クイックセーブ、巻き戻し、表示補正、高解像度化、読み込み時間の短縮その他の利便機能を備えた公式実行環境を提供することで、一般利用者が非公式互換機器又は非公式エミュレータを選択する実用上の理由を減少させることができます。

収集目的、実機固有の操作感及び表示特性、物理媒体そのものの保存価値並びに公式未対応タイトルに関する需要は残ります。

したがって、本制度は、中古、修理、非公式互換機器及びエミュレータ市場を全面的に消滅させることを目的とするものではありません。

公式サービスで代替可能な一般利用者層を、利便性と資産継承を備えた公式デジタル環境へ継続的に吸収することにより、これらの外部市場へ流出する需要と、その将来的な成長余地を縮小させるものです。

(6) 再資源化事業者

本制度により回収された物理ゲーム媒体、ケース、包装材及び付属印刷物は、個々の利用者が分散して廃棄する場合と比較して、一定の基準に基づいて集約、識別及び分別できます。

再資源化事業者は、プラットフォーム事業者又は指定管理主体との契約に基づき、回収物の分別、再流通不能化、素材回収及び適正処分を受託できます。

これにより、再資源化事業者には、制度の実施期間及び回収量に応じた新たな処理需要が生じます。

また、媒体の種類、製造時期、素材構成及び回収量等の情報を集約することで、処理方法の標準化、再資源化率の向上及び処理コストの低減を進めることができます。

回収物の量は、既に市場へ流通している有限の物理資産を対象とするため、制度開始直後又は対象拡大時に一時的な集中が生じた後、次第に減少すると考えられます。

このため、恒久的な大量処理設備を新設するのではなく、既存設備、地域ごとの処理能力及び集約拠点を活用しながら、需要の推移に応じて処理量を調整することが適切です。

本制度は、物理媒体を単純に廃棄物へ転換するものではありません。

利用者資産のデジタル移行、再流通の防止、素材回収及び適正処分を一つの管理された工程として接続することにより、物理ゲーム市場の縮小を資源循環へ結び付けるものです。

(7) 消費者保護・競争政策上の効果

物理媒体の新規供給又は対応機器の製造が終了した場合、その負担を利用者だけに負わせると、利用者は既に購入したタイトルを継続して利用するために、同一タイトルのデジタル版等を再度購入することを事実上求められる可能性があります。

本制度は、利用者が正当に取得した物理ゲーム資産を確認し、通常の買い切り型デジタル版と同等の利用権へ移行する経路を設けることで、事業者側の流通方針変更に伴う負担を利用者へ一方的に転嫁することを防ぎます。

また、制度利用を任意とし、物理媒体を保有し続ける選択肢を残すことで、利用者の意思に反する資産転換を防止できます。

移行手数料、対象タイトル、付与される利用権の内容、利用可能な機器、地域制限、貸与及び移転の条件並びにサービス終了時の取扱い等を事前に明示することにより、利用者は移行の利益と不利益を比較した上で判断できます。

アカウント認証を利用者自身が行い、受付事業者がパスワード、認証コード又は決済情報を取り扱わない方式とすることで、制度利用に伴う情報管理上の危険も抑制できます。

競争政策上は、物理媒体の終了を利用して利用者へ一律の再購入を求めるのではなく、各プラットフォーム事業者が、移行手数料、対象範囲、後方互換性、公式実行環境、利用権の継続性並びに貸与及び移転の条件によって評価される環境を形成できます。

これにより、事業者間の競争軸を、既存資産をどこまで切り捨てられるかではなく、利用者資産をどの程度公正かつ利便性の高い形で継承できるかへ移すことができます。

また、移行条件及び実績が公開又は比較可能となれば、消費者、行政機関及び市場関係者は、各事業者のデジタル移行方針を具体的に評価できます。

本制度だけで、デジタル市場における囲い込み、ストアの集中又はアカウント依存等の問題をすべて解消できるものではありません。

しかし、少なくとも物理媒体の終了に伴う再購入の強制性を緩和し、事業者に既存利用者への説明責任と移行責任を求める点で、消費者保護及び公正な競争条件の形成に寄与します。

(8) ゲーム文化及び原作保存上の効果

家庭用ゲームは、単なるソフトウェア商品ではなく、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。

物理媒体及び対応機器の劣化が進み、公式な実行環境が失われた場合、作品のデータが部分的に残っていても、一般の利用者が原作に近い形で体験することは困難になります。

本制度によって旧作に対する需要を可視化し、公式デジタル版、後方互換、移植又は公式エミュレーションを整備することは、作品を市場へ再接続すると同時に、利用可能な文化資産として継承することにつながります。

この際、原作の保存と、現代向けの再制作又は再解釈は区別する必要があります。

映像、音声、操作、難易度、表現内容又はゲーム進行を大きく変更した再制作版が存在しても、それだけで原作版が保存されたことにはなりません。

可能な限り、当時の内容を維持した原作相当版を公式に提供し、その上で、表示補正、解像度向上、読み込み時間の短縮、クイックセーブ、巻き戻し及び操作補助等の利便機能を任意に利用できる構成が望まれます。

また、地域別仕様、言語差、更新履歴、説明書、付属資料及び当時の販売情報等を作品情報とともに整理することで、単一のゲームデータだけでは失われる歴史的背景も保存できます。

権利関係又は技術的事実により原作と完全に同一の状態を再現できない場合には、変更点及び再現できない要素を明示する必要があります。

これにより、利用者は、原作相当版、現代向け再制作版及び新たな解釈を加えた作品を区別して

選択できます。

本制度は、すべての物理媒体を回収し、実物資料を消滅させることを目的とするものではありません。

収集家、図書館、博物館、研究機関、権利者及び保存団体等が保有する資料には、実物として保存する文化的及び研究上の価値があります。

一般利用に供される物理媒体の一部を公式デジタル環境へ移行させる一方で、代表的な媒体、機器、付属資料及び地域別仕様を実物資料として保存することにより、利用環境の継承と歴史資料の保存を両立できます。

このように、物理ゲーム資産のデジタル移行は、旧作を単に過去の商品として処理するものではありません。

原作への公式なアクセスを維持し、再制作版との区別を明確にしながら、ゲーム文化を将来の利用者、研究者及び制作者へ継承するための基盤となります。

6 段階導入

本制度は、すべてのタイトル、物理媒体、地域及び受付窓口を一斉に対象とする必要はありません。対象範囲を限定した実証から開始し、運用実績及び利用状況を確認しながら段階的に拡大することが適切です。

第一段階では、次の条件を満たすタイトルを中心に対象とします。

- ・対応するデジタル版が既に存在するタイトル
- ・プラットフォーム事業者又は参加するソフトウェア権利者が権利を保有するタイトル
- ・デジタル提供及び利用権付与に必要な権利関係が整理されているタイトル
- ・物理版とデジタル版との対応関係が明確なタイトル
- ・通常版、廉価版、完全版、追加コンテンツ同梱版及び地域別仕様等の取扱いを事前に定義できるタイトル
- ・受付、回収、突合及び再資源化に必要な媒体情報を管理できるタイトル

実証は、一つ又は複数の地域及び一部の受付窓口に限定して開始します。

受付窓口についても、対象プラットフォームの商品及びサービスを継続的に取り扱い、既取引関係を有する正規取扱事業者の一部拠点から開始することが適切です。

実証期間中は、次の事項を確認します。

- ・タイトル別及び地域別の受付件数
- ・一件当たりの受付処理時間
- ・対象媒体の確認及び識別に要する負担
- ・アカウント認証及び利用権付与の成功率
- ・受付データと回収媒体との突合結果
- ・保管、集約、輸送及び再資源化に要する費用
- ・問い合わせ、苦情、誤受付及び不正利用の発生状況
- ・個人を識別しない形で集計した制度利用傾向

これらの結果を踏まえ、受付手順、アカウント認証、媒体識別、データ管理、物流、委託契約及び利用者向け表示を修正します。

運用の安定性が確認された後、対象タイトル、対象媒体、受付窓口及び対象地域を順次拡大しま

す。

対象拡大に当たっては、単に販売本数の多いタイトルを優先するのではなく、利用者からの移行希望、権利整理の難度、技術的実現可能性、文化的価値及び公式提供環境の有無を総合的に考慮する必要があります。

移行手数料、ソフトウェア権利者への分配方法、受付事業者への委託料、回収及び再資源化費用その他の条件は、対象タイトル、地域、契約条件及び運用原価に応じて、プラットフォーム事業者と関係事業者との間で決定します。

移行手数料は、通常のデジタル版を再購入する場合と比較して制度利用の合理性が失われず、同時に受付、権利処理、利用権付与、物流及び再資源化に必要な費用を賄える水準とする必要があります。

段階導入によって、制度開始時の受付集中、物流負荷及び運用上の不確実性を抑えながら、公正なデジタル移行制度としての実効性を検証できます。

7 対象タイトルの拡大と需要観測

制度利用後、利用者に対して、今後デジタル移行の対象として希望するタイトルを尋ねるアンケートを実施します。

これに加え、制度をまだ利用していない利用者及び対象となる物理ゲーム資産を保有している利用者からも需要を把握できるよう、各プラットフォームのアカウントサービス上に、対象化希望タイトルの登録機能を設けることが考えられます。

必要に応じて、現在は当該プラットフォームを利用していない旧来の利用者からも希望を受け付けられるよう、公式ウェブサイトその他の公開窓口を併設します。

希望登録では、単純なタイトル名だけでなく、保有する物理媒体の種類、地域別仕様、希望する移行環境及び移行手数料の許容範囲等を確認することで、より具体的な需要を把握できます。

対象タイトルの優先順位は、次の条件を総合的に勘案して決定します。

- ・制度利用後アンケート及び対象化希望登録の件数
- ・権利関係の整理状況及び地域ごとの提供可能性
- ・後方互換、公式エミュレーション又は移植に関する技術的難度
- ・利用権付与、運用、保守及び権利処理に要する費用
- ・ソフトウェア権利者の参加意向
- ・原作保存及びゲーム文化の継承上の重要性

希望登録は将来の利用意向を示す指標ですが、必ずしも実際の制度利用又は支払いに結び付くとは限りません。

一方、既に対象化されたタイトルの移行件数及び手数料の支払実績は、利用者が実際に負担を受け入れた需要として、より強い市場指標となります。

このため、希望登録数、アンケート結果及び実際の移行件数を分けて記録し、それぞれの性質を考慮して評価する必要があります。

また、同一利用者による重複登録等によって需要が過大に表示されないよう、希望登録は原則として一つのアカウントにつき各タイトル一件とし、集計方法及び評価基準を明確にします。

これにより、制度利用者だけに偏らない潜在需要を観測するとともに、支払意思、権利整理の可能性及び技術的実現性が確認されたタイトルから、対象化及び公式再提供を進めることができます。

制度の共通基盤が整備された後は、事前の需要予測だけを理由として対象化を見送るのではなく、追加実装及び運用に要する費用が許容可能なタイトルについて、実際に提供して需要を観測する方法も有効です。

制度利用が想定を下回ったタイトルについては、ソフトウェア権利者及びプラットフォーム事業者の判断により、新規の移行受付又は販売を終了できます。

ただし、既に付与されたデジタル利用権及び適法に移転されたデジタル利用権については、その利用継続に必要なダウンロード又は再ダウンロード手段を維持しなければなりません。

一度、権利整理及びデジタル化を完了したタイトルは、提供終了後に需要が高まった場合でも、初回提供時と比較して低い初期費用で再提供できる可能性があります。

本制度は、物理ゲーム資産をデジタル利用権へ移行する手段であると同時に、過去のタイトルに対する継続的な需要を観測する市場調査基盤として機能します。

蓄積された需要データは、今後のレガシータイトル戦略、権利整理、後方互換、公式エミュレーション、移植、原作相当版の保存及び関連商品開発の判断材料として活用できます。

8 想定される運用上の課題と対応方針

(1) 受付集中及び物流負荷

制度開始時及び対象タイトルの追加直後には、既に市場へ流通している物理ゲーム資産の持込みが一時的に集中する可能性があります。

受付需要が処理能力を上回った場合、店頭での待ち時間、媒体の保管量、データ登録作業及び集約輸送の負荷が増大するおそれがあります。

一方、本制度が対象とする物理ゲーム媒体は、既に市場へ流通している有限の資産です。

制度による回収が進むにつれて、市場に残存する対象媒体の総量は減少するため、受付需要及び物流負荷も段階的に縮小すると考えられます。

したがって、制度開始時の一時的な需要を、そのまま恒常的な処理能力の基準とする必要はありません。

受付集中については、次の方法により平準化できます。

- ・一アカウント当たりの月間受付件数に上限を設けること
- ・対象タイトルを段階的に追加すること
- ・対象地域及び受付窓口を限定して開始すること
- ・受付予約又は事前登録を導入すること
- ・店舗ごとの受付可能件数及び保管能力に応じて受付を調整すること

物流負荷については、回収媒体を受付の都度個別に輸送するのではなく、店舗又は地域単位で一定数量まで集約し、既存の配送便、帰り便又は定期回収便等を利用することで抑制できます。

また、受付件数、保管量及び輸送量を逐次把握し、処理能力に近づいた地域では、一時的な受付制限、対象タイトルの追加時期の調整又は回収頻度の引上げを行うことが適切です。

制度の対象範囲を拡大する際には、先行地域における一件当たりの処理時間、媒体保管期間、輸送頻度及び再資源化能力を基に、必要な受付能力を算定できます。

このため、受付集中及び物流負荷は、制度の存続に伴って恒常的に拡大する課題ではありません。

有限の物理資産を対象とする一時的な移行需要として捉え、受付上限、段階導入、事前登録、集約輸送及び処理状況の観測によって上流から制御可能な課題です。

(2) 重複登録及び大量転換

同一のプラットフォームアカウントには、原則として同一タイトルの同一デジタル利用権を重複して付与しないものとします。

通常版、完全版、地域別仕様その他の異なる商品構成については、物理媒体とデジタル版との対応関係をあらかじめ定め、同一利用権として扱う範囲を明確にします。

受付時には、付与先アカウントが既に対象となるデジタル利用権を保有しているかをシステム上で確認します。

既に同一の利用権を保有している場合には、物理媒体を回収せず、移行手続きを受け付けないものとします。

また、制度開始時の受付集中及び大量持込みを抑制するため、必要に応じて、一つのアカウントにつき月3タイトルまでとするなど、一定期間内に利用できる件数の上限を設定します。

件数上限は、一般利用者による通常の資産移行を過度に妨げない範囲で設定する必要があります。

これにより、少数の利用者による大量持込み、短期間への処理集中及び制度の趣旨から外れた大量転換を抑制できます。

受付件数の上限は固定的なものとし、制度開始後の利用状況、受付窓口の処理能力、媒体の保管量、物流負荷及び不正利用の発生状況を踏まえて調整します。

受付需要が安定し、処理能力に余裕が生じた場合には上限を緩和し、対象タイトルの追加等によって一時的な集中が予想される場合には、一定期間に限って上限を引き下げることができます。

このように、重複登録は利用権付与前のシステム確認によって防止し、大量転換は受付件数の上限によって平準化することで、それぞれ異なる段階で制御できます。

(3) デジタル利用権の貸与及び移転

本制度により付与されるデジタル利用権は、特定のアカウントへ恒久的に固定するのではなく、プラットフォーム事業者が管理する公式な手順を通じて、他のアカウントへ貸与又は移転できるものとすることが望まれます。

ただし、一つのデジタル利用権から複数の利用権を生成することは認めません。

貸与又は移転の前後を通じて、有効なデジタル利用権は常に一件のみとし、複製及び複数アカウントによる同時利用を防止します。

貸与は、一定期間に限ってデジタル利用権の利用主体を他のアカウントへ変更するものとします。

貸与期間中は、貸与元のアカウントから当該タイトルを利用できない状態とし、期間の満了又は返却手続によって、利用権を貸与元のアカウントへ戻します。

貸与先は、家族グループに属するアカウント又は事前に相互承認されたアカウント等に限定することが考えられます。

これにより、物理媒体において一般に可能であった家族及び知人への貸出しを、デジタル環境でも一定の範囲で維持できます。

利用権の移転は、デジタル利用権の帰属先を移転元のアカウントから移転先のアカウントへ変更するものとします。

移転後、移転元のアカウントでは当該タイトルを利用できないものとし、利用権の複製又は二重保有を認めません。

利用権の移転は、次のような場合に利用できます。

- ・同一人物が保有する別アカウントへの資産移行
- ・家族又は知人への贈与
- ・個人間の合意に基づく有償又は無償の譲渡
- ・新規販売を終了したタイトルについて、利用を希望しなくなった者から新たに利用を希望する者への譲渡

利用権の移転に当たっては、プラットフォーム上で移転元及び移転先の双方が認証し、移転内容を確認するものとします。

自由に譲渡できるダウンロードコードその他の独立した権利証票は発行せず、利用権の移転は、プラットフォームが管理するアカウント間移転として処理します。

移転処理については、システム運用、認証、取引記録及び権利管理に要する費用として、少額の移転手数料を徴収することができます。

移転手数料は、正当な家族間移転及び個人間譲渡を過度に妨げない一方、大量の利用権を機械的に移転して利益を得る事業の採算性を低下させる水準とする必要があります。

個人間で利用権の対価が支払われる場合、その価格は当事者間の合意によるものとし、プラットフォーム事業者は、原則として利用権の移転処理のみを行います。

新規販売を終了した希少タイトルについて、個人間取引に一定の価格差又は希少価値が生じる可能性はあります。

しかし、利用権が複製されず、移転元の利用権が確実に失効し、当事者間の適法な取引として成立する限り、物理媒体の中古取引と同様に、利用者間の資産移転として許容する余地があります。

一度移転された利用権についても、プラットフォーム上で移転履歴を保持し、権利の所在及び移転経路を確認できるようにします。

これにより、デジタル利用権をアカウントによって管理しながら、物理資産が有していた貸与、贈与及び譲渡の機能を、複製を伴わない形で部分的に継承できます。

(4) 偽造媒体及び大量転換を目的とする不正利用

本制度では、貸与及び移転を一律に禁止するのではなく、プラットフォームが管理する公式手続に限定することで、正当な資産移転と不正な大量転換を区別します。

デジタル利用権は、移行手続の完了時に利用者のアカウントへ直接付与し、自由に流通するダウンロードコード、移行券その他の独立した権利証票は発行しません。

利用権を第三者へ移転する場合には、移転元及び移転先の双方による認証、移転元における利用権の失効及び所定の移転手数料の支払いを必要とします。

このため、偽造媒体を利用して大量のデジタル利用権を取得した場合でも、それを収益化するためには、多数のアカウントの用意、移行手数料及び移転手数料の負担並びに個別の移転手続が必要となります。

また、同一アカウントへの同一タイトルの重複登録を認めず、一定期間内の移行件数及び移転件数に上限を設けることで、一つのアカウントを利用した大量転換を抑制できます。

必要に応じて、物理媒体から転換した利用権について、初回移転までに一定の保有期間を設けることも考えられます。

同一の利用者、端末、連絡先、決済手段又は受付窓口を介して、不自然な件数の移行又は移転が行われた場合には、関係法令及びデータ保護原則に従い、必要最小限の情報をを用いて追加確認又は

一時的な利用制限の対象とします。

移行手数料、移転手数料、アカウント管理費用及び利用停止等のリスクを組み合わせることで、偽造媒体を大量に製造し、利用権へ転換して販売する行為の経済的合理性を低下させることができます。

一方、一般利用者による家族間の貸与、贈与又は個人間譲渡については、過度な認証手続、長期間の保有制限又は高額な手数料を課さないものとします。

本制度では、すべての移転を不正とみなして禁止するものではありません。

利用権の複製及びプラットフォームの管理外における権利証票の流通を防止しながら、正当な貸与及び譲渡を公式な管理下へ取り込むことにより、利用者の資産処分権と不正対策を両立させます。

9 旧世代タイトルの保存及び公式実行環境

旧世代タイトルは、対応する買い切り型デジタル版が既に存在する比較的新しいタイトルとは、制度実装の条件が異なります。

物理媒体と対応するデジタル利用権を単純に紐付けることができず、公式な実行環境そのものを新たに整備しなければならない場合があります。

このため、旧世代タイトルについては、既存の後方互換機能、公式エミュレーション環境、移植可能性、権利関係及び技術的実現可能性を踏まえ、原則として制度導入の第二段階以降に対象化します。

旧世代タイトルの公式な提供方式としては、次の方法が考えられます。

- ・現行機器による後方互換
- ・公式エミュレーションによるローカル実行
- ・現行環境へ適合させた移植
- ・クラウドストリーミングによる遠隔実行
- ・技術的又は権利上必要な範囲に限定した原作相当版の再構築

提供方式は一律に定めるのではなく、各世代の機器構成、ソフトウェア仕様、周辺機器への依存、通信機能、権利関係及び運用コストに応じて選択します。

クラウドストリーミングは、特殊な機器構成を再現しやすく、利用者側の機器性能に左右されにくい提供方式です。

一方、通信状態、応答遅延、サービス提供地域及び継続的な運用費用に左右されるため、可能なタイトルについては、ローカル実行、後方互換又は公式エミュレーションも選択できることが望まれます。

技術の進展によって新たな実行方式が実用化された場合には、既存の提供方式を直ちに廃止するのではなく、利用者の利便性、運用費用及び原作再現性を比較しながら、複数の提供方式を併用又は段階的に移行することが適切です。

公式実行環境には、必要に応じて次の利便機能を付加できます。

- ・クイックセーブ及び任意地点からの再開
- ・巻き戻し
- ・高解像度化及び表示領域の調整
- ・映像フィルター及び当時の表示環境を再現する画面設定

- ・読み込み時間の短縮
- ・技術的に可能な場合の早送り
- ・現行入力機器に対応する操作設定及びボタン配置の変更
- ・視認性及び操作性を補助するアクセシビリティ機能

これらの機能は、現代の利用環境において原作へアクセスしやすくするための補助機能として実装します。

利用者が当時の仕様に近い状態でプレイできるよう、可能な限り各機能を任意に有効又は無効にできる構成とすることが望めます。

原作相当版と、内容を変更した再制作版又は再解釈版は区別し、変更がある場合には、その内容を明示する必要があります。

地域別仕様、言語、バージョン、更新履歴及び付属コンテンツに相違があるタイトルについては、回収する物理媒体と付与するデジタル利用権との対応関係をあらかじめ定めます。

周辺機器、外部サーバー、通信サービス又は失効した権利に依存する機能を完全に再現できない場合には、利用できない機能及び原作からの変更点を明示します。

公式な資産移行経路と、利便性及び原作再現性を備えた公式実行環境を一体的に整備することで、一般利用者が旧世代機、劣化した物理媒体、非公式互換機器又は非公式エミュレータへ依存する実用上の理由を減少させることができます。

旧世代タイトルの対象化は、単なる過去商品の再販売ではありません。

原作への公式なアクセスを維持し、利用可能な文化資産として次世代へ継承すると同時に、旧作を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へ再接続するものです。

また、旧世代タイトルの保存に当たっては、物理媒体に収録された発売時点の内容だけでなく、発売後に公式に提供された更新データ及び追加コンテンツについても考慮する必要があります。

家庭用ゲームの中には、発売後の不具合修正、動作安定化、機能追加、物語の補完又は追加コンテンツの提供によって、最終的な公式状態が形成された作品があります。

これらの更新データ及び追加コンテンツが失われた場合、物理媒体が保存されていても、当時提供されていた最終的な公式環境を再現できない可能性があります。

このため、旧世代タイトルの公式再提供に当たっては、可能な限り、次の既発売状態を区別して保存及び提供することが望めます。

- ・物理媒体に収録された発売当初版
- ・公式更新データを適用した最終公式更新版
- ・既に提供された追加コンテンツを含む完全版

不具合修正、動作安定化及び現行環境での正常な実行に必要な更新データは、原則として移行後のデジタル利用権に含めることが適切です。

一方、当初から有償で販売されていた追加コンテンツについては、既存の権利関係及び販売条件を踏まえ、移行後も別個の有償コンテンツとして提供することができます。

以上は、発売当時又はその後の公式運用期間中に実際に提供された状態の保存に関するものです。

これとは別に、本制度による旧作のデジタル移行が進み、利用件数、需要及び収益性が確認された場合には、ソフトウェア権利者の任意の判断により、発売当時の納期、予算又は技術上の制約によって実装できなかった内容を、新たな追加コンテンツ、新規補完版又は再構成版として制作する

ことも考えられます。

これは、ソフトウェア権利者に対して未実装内容の補完を義務付けるものではなく、不十分な状態での新作発売を正当化するものでもありません。

既存作品を基礎とすることで、全面的な再制作と比較して開発範囲及び投資額を抑えながら、旧作を新たな収益機会へ接続できる場合に、権利者が選択できる事業上の選択肢です。

後年に新たに制作された内容については、発売当初版、最終公式更新版及び既存の追加コンテンツを含む完全版とは明確に区別し、制作時期、追加された内容及び原作からの変更点を利用者へ明示する必要があります。

これにより、本制度は、既に存在した公式状態を歴史的資料として保存すると同時に、需要と収益性が確認された作品について、権利者が未実装部分の補完又は当初構想の再検討を行うための基盤としても機能します。

10 本提案の産業的・社会的意義

本提案は、物理媒体の廃止又はデジタル流通への移行そのものに反対するものではありません。

また、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を求めるものでもありません。

物理媒体の新規供給を終了するだけでは、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。

公式な移行経路が存在しなければ、これらの資産は、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、利用者の需要も外部市場へ流出し続ける可能性があります。

本提案は、この断絶を解消するため、利用者が保有する物理ゲーム資産を、本人の任意選択と合理的な負担に基づいて公式デジタル環境へ移行させる制度を示すものです。

物理媒体 1 点の回収に対してデジタル利用権 1 件を付与し、権利の複製を防止するとともに、公式な貸与及び移転手続を設けることで、物理資産が有していた利用、貸与、贈与及び譲渡の機能を可能な限りデジタル環境へ継承します。

これにより、デジタル移行を、利用者の権利縮小又は同一商品の再購入を伴う一方的な市場変更ではなく、購入済み資産を将来の利用環境へ接続する公正な資産移行として実施できます。

産業上は、中古市場に滞留していた物理ゲーム資産を、移行手数料、権利者分配、受付業務、利用権の移転及び関連商品の販売を伴う公式な経済活動へ再接続できます。

また、旧作需要を可視化し、権利整理、後方互換、公式エミュレーション、移植及び再提供を進めるための判断材料を形成できます。

本制度は、特定の主体へ一方的な負担を課すのではなく、利用者、プラットフォーム事業者、ソフトウェア権利者、受付事業者、中古事業者及び再資源化事業者が、それぞれ移行へ参加する合理的な動機を持てる構造です。

社会的には、購入済み資産の継承、移行条件の透明性及び利用者の選択権を確保することで、物理媒体の終了に伴う負担が利用者へ一方的に転嫁されることを防ぎます。

プラットフォーム事業者間の競争軸を、利用者の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へ移す効果も期待できます。

さらに、回収媒体を再流通不能化した上で可能な限り再資源化することにより、デジタル移行と

循環経済を接続できます。

旧世代タイトルを原作相当版として公式に保存し、現代の環境で実行可能な状態を維持することは、ゲームを単なる過去の商品ではなく、将来へ継承すべき文化的著作物として取り扱うことにつながります。

本提案は、物理市場とデジタル市場のいずれか一方を選択するものではありません。

過去に形成された物理資産、利用者との関係、旧作の文化的価値及び既存の流通基盤を、将来の収益、顧客基盤、資源循環、消費者保護及び公式サービスの競争力へ転換するための移行モデルです。

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、既存資産を切り捨てる市場撤退ではなく、利用者の権利と産業の持続可能性を両立させる公正な制度として設計されるべきです。

11 提案者

合同会社ギズモクリエイト

行政、医療、福祉及び災害対応分野における制度設計、業務設計、組織調整、リスク管理及び情報システム改善の実務経験を基に、本提案を作成しました。

詳細な制度設計又は運用方法について確認が必要な場合は、下記までご連絡ください。

合同会社ギズモクリエイト

所在地： 広島県広島市南区宇品西二丁目15-46

E-mail： contact@gizmocreate.com

URL： <https://gizmocreate.com/>