

[参考 1] ゲーム分野の特許出願動向

□ゲームに関する IPC 分類および出願動向

○ゲーム関連の特許出願は、大きくネットワークゲーム (G06Q 50/10C0) とゲーム装置に特徴のある A63F に区分

・ G06Q 50/10C0 : ネットワークゲーム
・ A63F : カードゲーム、ボードゲームまたはルーレットゲーム ; 動く小物体を使用する屋内向けゲーム ; ビデオゲーム ; その他ゲーム

< 年度別ゲーム関連の出願件数 >

区分	2009	2010	2011	2012	2013
G06Q 50/10C0	177	242	436	419	245
A63F	239	284	222	280	350

□G06Q 50/10C0 の多出願現況

順位	出願人	累計 出願 件数	~2009	2010	2011	2012	2013
1	NEOWIZ GAMES	433	6	47	190	171	19
2	NAVER	240	220	8	7	5	0
3	NC SOFT	214	105	23	57	24	5
4	SK TELECOM	80	37	19	24	0	0
5	SK PLANET	65	10	19	23	7	6
6	韓国電子通信研究院	57	31	9	8	5	4
7	MICROSOFT Corporation	43	38	1	2	0	2
8	NEOWIZ Internet	41	0	0	3	37	1
9	KONAMI	38	38	0	0	0	0
10	キム・ユジョン	37	37	0	0	0	0
10	KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT	37	32	3	0	1	1

□A63F 多出願現況

順位	出願人	累計 出願 件数	~2009	2010	2011	2012	2013
1	KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT	272	196	37	4	16	19
2	KONAMI	156	156	0	0	0	0
3	エース電研	127	127	0	0	0	0
4	山陽物産	121	121	0	0	0	0
5	SEGA	112	111	0	1	0	0
6	UNIVERSAL ENTERTAINMENT	92	92	0	0	0	0
7	キム・ドンファン	90	0	11	24	3	52
8	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	55	52	0	0	2	1
9	J. T	37	37	0	0	0	0
10	サムスン電子	35	19	11	3	1	1