

網易(ネットイース)の知財戦略: AI統合とIP管理でゲーム・音楽の世界展開を支える多層的な知財体制

エグゼクティブサマリ

事業概要

NetEase, Inc.は、米国預託証券(ADS)をNASDAQ Global Select Marketに、通常株式を香港証券取引所(The Stock Exchange of Hong Kong Limited)に上場している企業である。同社の主要な事業法人はケイマン諸島に設立されたNetEase, Inc.であり、中華人民共和国(PRC)の法律に基づいて設立されたGuangzhou NetEase Computer System Co., Ltd.、Hangzhou NetEase Leihuo Technology Co., Ltd.、香港の法律に基づいて設立されたHong Kong NetEase Interactive Entertainment Limitedなどを通じて事業を展開している。また、音楽配信事業に関しては、ケイマン諸島に設立され香港証券取引所に上場しているCloud Village Inc.や、PRC法に基づくHangzhou NetEase Cloud Music Technology Co., Ltd.を主要な支配下子会社として有している。同社の事業セグメントは、主に「ゲームおよび関連付加価値サービス」、「Youdao」、「NetEase Cloud Music」、「革新的事業およびその他」の4つによって構成されている。

財務

NetEase, Inc.の2025年12月期の売上高は112,625,807千人民元、売上原価は40,223,939千人民元、売上総利益は72,401,868千人民元であった。2024年12月期の売上高は105,295,236千人民元、売上原価は39,488,152千人民元、売上総利益は65,807,084千人民元であり、2023年12月期の売上高は103,468,159千人民元、売上原価は40,404,765千人民元、売上総利益は63,063,394千人民元であった。研究開発費用は、2025年12月期が17,719,110千人民元、2024年12月期が17,524,812千人民元、2023年12月期が16,484,910千人民元であった。2026年第1四半期の全社売上高は30.6 billion人民元で、ゲームおよび関連付加価値サービスが25.7 billion人民元、Youdaoが1.3 billion人民元、NetEase Cloud Musicが2.0 billion人民元、革新的事業およびその他が1.5 billion人民元であった。

技術・知財

NetEase, Inc.は、2023年度、2024年度および2025年度の環境・社会・ガバナンス(ESG)報告書を通じて、知的財産権の保護とコンプライアンスに関する社内体制を公表している。2023年ESG報告書によると、同社は「知的財産保護に関する網易ポリシー(NetEase Policies on Intellectual Property Protection)」および「特許許諾に関する網易業務手順(NetEase Operation Procedures of Authorized Patents)」を導入している。同社は特許早期警戒分析、特定分野の特許調査、製品デザイン特許の調査を継続的に実施しており、商標リスクの管理能力の強化や全製品ラインにわたる侵害リスク評価プロセスの確立を行っている。USPTOの公式レジストリでは、Hong Kong NETEASE Interactive Entertainment Limitedを権利者とする商標「RACING MASTER」が2022年8月16日付で登録されており、UK IPOの公式文書ではNetEase (Hangzhou) Network Co., Ltd.の特許出願GB1916294.0に関する2022年5月17日付の拒絶決定が確認されている。

戦略・成長

NetEase Cloud Musicは、NBCUniversal Entertainment Japan、Loen Entertainment、Universal

Music Group、YG Entertainment、Kakao Entertainment、Rock Recordsなどのレコードレーベルおよびエンターテインメント企業と著作権ライセンス契約を締結または更新している。Universal Music Groupとは、2020年8月10日に複数年のライセンス契約を発表し、2026年1月20日には戦略的複数年ライセンス契約の更新を発表している。この更新された契約には、グローバルな音楽カタログの配信権に加え、アーティスト中心の条項および人工知能に関連する条項が含まれている。ゲーム領域では、Blizzard Entertainment等のグローバルゲーム開発者とパートナーシップを結び、国際的なオンラインゲームを中国国内で運営している。2025年第3四半期末監査業績発表では、Blizzardタイトルの中国市場における再稼働やローンチ予定が記載されている。

リスク・ESG

NetEase, Inc.は有価証券報告書「Form 20-F」において、知的財産を保護することは困難かつ多額の費用を要する可能性があるとして記載している。同社は、AI技術に関する知的財産権が無効化または縮小された場合、競合他社が同社の研究開発の成果を利用して競合製品を開発する可能性があり、それが事業に影響を及ぼすリスクを開示している。また、ポータルサービスやプライベートブランド商品などの事業活動が第三者の著作権、商標、特許権などを侵害する可能性があり、その結果として多額のライセンス費用や事業停止を伴う訴訟リスクが存在することを事業リスクとして記載している。過去の法的リスクとして、2000年および2001年に関するSECの会計処理事案、同事案に関連するクラスアクションの和解、ならびに元従業員によるインサイダー取引に関するSEC訴訟記録が存在する。

1. 発行体および事業セグメントの基本情報

NetEase, Inc.は、米国預託証券(ADS)をNASDAQ Global Select Marketに、通常株式を香港証券取引所(The Stock Exchange of Hong Kong Limited)に上場している企業である[1]。同社が米国証券取引委員会(SEC)に提出した有価証券報告書「Form 20-F」によれば、同社の主要な事業法人はケイマン諸島に設立されたNetEase, Inc.であり、中華人民共和国(PRC)の法律に基づいて設立されたGuangzhou NetEase Computer System Co., Ltd.(広州網易計算機系統有限公司)やHangzhou NetEase Leihuo Technology Co., Ltd.(杭州網易雷火科技有限公司、旧称:Hangzhou NetEase Leihuo Network Co., Ltd.)、香港の法律に基づいて設立されたHong Kong NetEase Interactive Entertainment Limitedなどを通じて事業を展開している[2]。また、音楽配信事業に関しては、ケイマン諸島に設立され香港証券取引所に上場しているCloud Village Inc.(NetEase Cloud Music)や、PRC法に基づくHangzhou NetEase Cloud Music Technology Co., Ltd.を主要な支配下子会社として有している[3]。同社の事業セグメントは、主に「ゲームおよび関連付加価値サービス(Games and related value-added services)」、「Youdao」、「NetEase Cloud Music」、「革新的事業およびその他(Innovative businesses and others)」の4つによって構成されている[6]。

2. 財務実績および研究開発(R&D)投資の推移

NetEase, Inc.の有価証券報告書「Form 20-F」および決算発表資料に基づき、同社の研究開発投資ならびに各セグメントの財務実績を記述する。同社の研究開発費用は、主に専門職スタッフに関連する人件費および技術費用によって構成されている[7]。同社の「2025年第4四半期および通期末監査業績発表」によれば、アート、デザイン、プログラミング、アニメーション、品質保証(QA)に至るゲーム開発および革新の全サイクルにわたって人工知能(AI)技術が包括的に統合されており、William Ding最高経営責任者はAIが同社の開発および運営における基盤的能力(foundational competency)になっていると述べている[8]。

有価証券報告書「Form 20-F」の連結損益計算書データによると、2025年12月期(対象期間)の実

績(区分)において、全社の売上高(Net revenues)は112,625,807千人民元(単位)であった[9]。同資料に基づく2024年12月期(対象期間)の売上高実績(区分)は105,295,236千人民元(単位)であり、2023年12月期(対象期間)の売上高実績(区分)は103,468,159千人民元(単位)であった[9]。売上原価(Cost of revenues)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で40,223,939千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で39,488,152千人民元(単位)、2023年12月期(対象期間)の実績(区分)で40,404,765千人民元(単位)であった[9]。これに伴い、売上総利益(Gross profit)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で72,401,868千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で65,807,084千人民元(単位)、2023年12月期(対象期間)の実績(区分)で63,063,394千人民元(単位)となっている[9]。

営業費用(Operating expenses)の内訳として、知的財産創出の基盤となる研究開発費用(Research and development expenses)は、「Form 20-F」によると、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で17,719,110千人民元(単位)であった[9]。2024年12月期(対象期間)の研究開発費用実績(区分)は17,524,812千人民元(単位)、2023年12月期(対象期間)の研究開発費用実績(区分)は16,484,910千人民元(単位)と記録されている[9]。また、販売およびマーケティング費用(Selling and marketing expenses)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で14,619,702千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で14,147,657千人民元(単位)、2023年12月期(対象期間)の実績(区分)で13,969,460千人民元(単位)であった[9]。一般および管理費用(General and administrative expenses)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で4,228,189千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で4,550,625千人民元(単位)、2023年12月期(対象期間)の実績(区分)で4,899,880千人民元(単位)であった[9]。これらを含む営業費用合計(Total operating expenses)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で36,567,001千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で36,223,094千人民元(単位)となっている[9]。当期純利益(Net income)は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で34,797,784千人民元(単位)、2024年12月期(対象期間)の実績(区分)で30,256,347千人民元(単位)であった[10]。

また、「2025年第4四半期および通期末監査業績発表」によれば、2025年12月期(対象期間)のセグメント別売上高実績(区分)は、ゲームおよび関連付加価値サービスが92.1 billion人民元(単位)、Youdaoが5.9 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが7.8 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が6.8 billion人民元(単位)であった[6]。同資料において、ゲームおよび関連付加価値サービスセグメントの全売上高に対するオンラインゲーム事業の構成比は、2025年12月期(対象期間)の実績(区分)で約97.3%であったと記載されている[6]。

四半期ごとの業績推移について、公式発表資料に基づき記述する。「2026年第1四半期末監査業績発表」によると、2026年第1四半期(対象期間)の全社売上高実績(区分)は30.6 billion人民元(単位)であった[12]。セグメント別では、ゲームおよび関連付加価値サービスが25.7 billion人民元(単位)、Youdaoが1.3 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが2.0 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が1.5 billion人民元(単位)であった[12]。同四半期の売上総利益実績(区分)は21.2 billion人民元(単位)、営業費用合計実績(区分)は8.6 billion人民元(単位)、当期純利益(Net income attributable to the Company's shareholders)実績(区分)は10.7 billion人民元(単位)であった[12]。Youdaoの「2026年第1四半期末監査業績発表」によれば、同セグメントにおける2026年第1四半期(対象期間)の研究開発費用実績(区分)は115.4 million人民元(単位)であった[13]。

「2025年第4四半期末監査業績発表」によると、2025年第4四半期(対象期間)の全社売上高実績(区分)は27.5 billion人民元(単位)であった[6]。セグメント別では、ゲームおよび関連付加価値サービスが22.0 billion人民元(単位)、Youdaoが1.6 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが2.0 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が2.0 billion人民元(単位)であった[6]。同四半期の売上総利益実績(区分)は17.7 billion人民元(単位)、営業費用合計実績(区分)は9.4 billion人民元

(単位)、当期純利益実績(区分)は6.2 billion人民元(単位)であった[6]。

「2025年第3四半期末監査業績発表」によると、2025年第3四半期(対象期間)の全社売上高実績(区分)は28.4 billion人民元(単位)であった[14]。セグメント別では、ゲームおよび関連付加価値サービスが23.3 billion人民元(単位)、Youdaoが1.6 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが2.0 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が1.4 billion人民元(単位)であった[14]。同四半期の売上総利益実績(区分)は18.2 billion人民元(単位)、営業費用合計実績(区分)は10.2 billion人民元(単位)、当期純利益実績(区分)は8.6 billion人民元(単位)であった[14]。

「2024年第4四半期末監査業績発表」によると、2024年第4四半期(対象期間)の全社売上高実績(区分)は26.7 billion人民元(単位)であった[11]。セグメント別では、ゲームおよび関連付加価値サービスが21.2 billion人民元(単位)、Youdaoが1.3 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが1.9 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が2.3 billion人民元(単位)であった[11]。同四半期の売上総利益実績(区分)は16.3 billion人民元(単位)、営業費用合計実績(区分)は8.5 billion人民元(単位)、当期純利益実績(区分)は8.8 billion人民元(単位)であった[11]。

「2023年第4四半期末監査業績発表」によると、2023年第4四半期(対象期間)の全社売上高実績(区分)は27.1 billion人民元(単位)であった[16]。セグメント別では、ゲームおよび関連付加価値サービスが20.9 billion人民元(単位)、Youdaoが1.5 billion人民元(単位)、NetEase Cloud Musicが2.0 billion人民元(単位)、革新的事業およびその他が2.8 billion人民元(単位)であった[16]。同四半期の売上総利益実績(区分)は16.8 billion人民元(単位)、営業費用合計実績(区分)は10.0 billion人民元(単位)、当期純利益実績(区分)は6.6 billion人民元(単位)であった[16]。

Youdaoに関する別資料「Youdao 2025年第2四半期末監査業績発表」によれば、Youdaoセグメントにおける2025年第2四半期(対象期間)の研究開発費用実績(区分)は128.3 million人民元(単位)であり、前年同期実績の153.0 million人民元(単位)から減少した[18]。同資料には、この減少は研究開発従業員のヘッドカウント(headcount)減少による給与節約に起因すると記述されている[18]。

3. 知的財産権の管理体制と社内規程

NetEase, Inc.は、2023年度、2024年度および2025年度の環境・社会・ガバナンス(ESG)報告書を通じて、知的財産権の保護とコンプライアンスに関する社内体制を公表している[19]。同社のESGガバナンスは3層構造で構築されており、取締役会(Board of Directors)が最高レベルの監督機関として全体的なESGイニシアチブを監視し、その下部組織である取締役会ESG委員会(ESG Committee of the Board)がESG戦略および目標の立案に専念し、さらにその下でESGワーキンググループ(ESG Working Group)が内外の部門やリソースを調整して具体的なESGタスクを実行している[19]。

「2023年ESG報告書」によると、同社は「知的財産保護に関する網易ポリシー(NetEase Policies on Intellectual Property Protection)」および「特許許諾に関する網易業務手順(NetEase Operation Procedures of Authorized Patents)」を導入している[19]。これらの規程に基づき、特許インベントリのワークフローの標準化、特許データの分析および調査の促進、潜在的な特許紛争への対応、ならびに許諾された特許の分類と管理を実施している[19]。同社は特許早期警戒分析(Patent early warning analysis)、特定分野の特許調査、製品デザイン特許の調査を継続的に実施しており、商標リスクの管理能力の強化や全製品ラインにわたる侵害リスク評価プロセスの確立を行っている[19]。また、社内におけるイノベーション促進のため、特許に対して実質的な貢献を行った従業員に向けた特許報奨制度(Patent Reward System)を運用しており、中国国家知識産権局(CNIPA)によって付

与された特許に対する貢献を表彰する「網易特許優秀賞 (NetEase Patent Excellence Award)」などの社内イベントを組織している[19]。同報告書には、2023年の報告期間中に、特許、商標、著作権、侵害事例分析、および特許ランドスケーピングなどのトピックを対象とした知的財産権に関する約40回のトレーニングセッションとプロモーション活動を実施したと記録されている[19]。

同社が2024年3月に制定した「ビジネス行動規範 (Code of Business Conduct)」においては、機密情報の取り扱いに関する規定が含まれており、法的および契約上の保護の対象となる知的財産 (Intellectual property subject to legal and contractual protections)、財務・事業戦略、企業秘密などが機密情報として定義され、全従業員に対して情報の適切な保護を義務付けている[22]。同規範の「適用される独占禁止法および競争法の遵守 (Compliance with Applicable Antitrust and Competition Laws)」ならびに「公正な取引 (Fair Business Dealings)」の項目においては、競合他社の機密情報を違法に取得することや、他者の所有する情報を不法な経路で取得・使用することを禁止し、企業秘密や非公開情報を尊重する方針を明文化している[22]。

4. 各国公的データベース等で確認された知的財産登録の実績

NetEase, Inc.の有価証券報告書「Form 20-F」によれば、同社が事業を展開する中華人民共和国における知的財産権は、特許、商標、著作権およびドメイン名に関する法律によって包括的に管理されている[2]。同資料において、中国の専利法 (Patent Law of the PRC) に基づく特許は「発明 (Invention)」（有効期間20年）、「実用新案 (Utility model)」（有効期間10年）、「意匠 (Design)」（有効期間15年）の3種類に分類され、いずれも出願日を起算日として保護されると記述されている[23]。また、中国の商標法 (Trademark Law of the PRC) に基づき、登録商標は登録日から10年間有効であり、その後さらに10年間の更新が可能であると記載されている[23]。著作権に関しては、2020年に改正され2021年6月1日に施行された中国著作権法 (Copyright Law of the PRC) に従い、サイバースペースにおける著作権保護の適用を受けている[23]。

実際の各国の公的データベースにおいて確認された同社関連法人の知的財産登録の実績として、以下の事項が記録されている。

米国特許商標庁 (USPTO) の公式レジストリによれば、Hong Kong NETEASE Interactive Entertainment Limitedを権利者 (Owner) とする商標「RACING MASTER」(U.S. Application Serial No. 88499996) が、2022年8月16日付 (完了) で登録されたことが確認される[24]。

英国知的財産庁 (UK IPO) の公式レジストリによれば、NetEase (Hangzhou) Network Co., Ltd. が出願した特許出願 (GB1916294.0) に関する聴聞官決定 (BL number O/431/22) が2022年5月17日付 (終了) で行われている[25]。この出願は、ゲームシーンにおいて異なる陣営に属するプレイヤーに対して鏡像 (Mirror image) のゲームシーンを提示することで、特定の資源が相対的に異なる位置に表示される従来の問題を解決しようとする技術内容であった。しかし、聴聞官の決定により、同出願は「情報の提示 (Presentation of information)」および「コンピュータプログラム (Computer program)」の除外領域に該当するとして拒絶されたことが記録されている[25]。

5. デジタルコンテンツの著作権ライセンス契約の実績

NetEase, Inc.の音楽ストリーミング事業であるNetEase Cloud Music (運営法人: Cloud Village Inc. 等) は、多数のグローバルなレコードレーベルおよびエンターテインメント企業と著作権ライセンス契

約を締結し、プラットフォーム上のコンテンツを運用している。同社の公式発表で公表された主要なライセンス契約の締結・更新実績は以下の通りである。

NBCUniversal Entertainment Japanとの契約について、2018年8月10日に著作権ライセンスパートナーシップを発表(合意)した[26]。この契約により、fripSide、南條愛乃、やなぎなぎ、黒崎真音、浦島坂田船、Gero、KOTOKO、流田Project、Luce Twinkle Winkなどのアーティストが所属するアニメ音楽およびJ-POPのカタログが中国国内向けに配信対象となった[26]。

Loen Entertainment(韓国)との契約について、2018年10月9日に著作権ライセンスパートナーシップを発表(合意)した[27]。この契約により、IUの「Palette」や「CHAT-SHIRE」、Apinkの「ONE & SIX」、CNBLUEの「7°CN」、GFriendの「Sunny Summer」、AOAの「BINGLE BANGLE」、THE BOYZの「THE START」などのアルバムを含むK-POPカタログのライセンスを取得した[27]。

Universal Music Group(UMG)との契約について、2020年8月10日に複数年のライセンス契約を発表(合意)した[28]。さらに2026年1月20日には戦略的複数年ライセンス契約の更新を発表(合意)している[29]。この更新された契約には、グローバルな音楽カタログの配信権に加え、アーティスト中心の条項(Artist-centric provisions)および人工知能(AI)に関連する条項が含まれており、音楽とアーティストを保護するための責任あるAI慣行に対する両社の合意が反映されていると記載されている[29]。

YG Entertainment(韓国)との契約について、デジタル音楽配信のためのライセンス契約を発表(合意)した[5]。この契約により、BIGBANGやBLACKPINKなどのK-POPグループを含むYG Entertainmentの音楽カタログが中国で配信される対象となった[5]。

Kakao Entertainment(韓国)との契約について、デジタル音楽配信のためのライセンス契約を発表(合意)した[30]。

Rock Recordsとの契約について、過去のカatalogおよび今後のリリースをカバーする契約更新を発表(合意)した[31]。この契約において、サードパーティアプリケーション、ウェブサイトのBGM、スマートデバイスなど複数シナリオにおけるサブライセンス権も新たに取得したことが記載されている[31]。

上記のほか、同社の公式発表において、Modern Sky、Emperor Entertainment Group、China Record Group、Feng Hua Qiu Shi、Yuehua Entertainment、Linfair Records、SM Entertainment、TF Entertainment、KAO!INC、Avex、Pony Canyon、B'in Musicなどのレコードレーベルと音楽著作権の協力合意に達していると記載されている[5]。

ゲーム領域のライセンス協力について、同社はBlizzard Entertainment等のグローバルゲーム開発者とパートナーシップを結び、国際的なオンラインゲームを中国国内で運営している[32]。「2025年第3四半期末監査業績発表」によると、2025年後半にかけてBlizzardのタイトルが中国市場で順次再稼働しており、『World of Warcraft』の中国限定サーバー「Titan Reforged Server」が2025年11月18日に稼働(稼働)、『Diablo II: Resurrected』が2025年8月27日に稼働(稼働)、『StarCraft II』が2025年10月28日に稼働(稼働)、『Diablo IV』が2025年12月12日に中国でローンチ予定(予定)と報告されている[14]。

6. 知的財産に関する法的リスクと過去の証券訴訟・コンプライアンス事案

NetEase, Inc.は有価証券報告書「Form 20-F」において、知的財産を保護することは困難かつ多額の費用を要する可能性がある」と記載している[23]。具体的には、同社のAI技術に関する知的財産権が無効化または縮小された場合、競合他社が同社の研究開発の成果を利用して競合製品を開発する可能性があり、それが事業に影響を及ぼすリスクを開示している[23]。また、ポータルサービスやプライベートブランド商品などの事業活動が第三者の著作権、商標、特許権などを侵害する可能性があり、その結果として多額のライセンス費用や事業停止を伴う訴訟リスクが存在することを事業リスクとして記載している[3]。違法なゲームサーバーの存在、プレイヤーによるチート行為、サードパーティのオークションウェブサイトを通じたゲームアカウントや仮想アイテムの売買に関するリスクも列挙されている[3]。

過去の法的リスクおよびコンプライアンス事案として、米国証券取引委員会(SEC)および米国連邦裁判所における証券訴訟等の公式記録が存在する。SECの公式発表「Litigation Release No. 19578」および関連行政手続文書によれば、2000年および2001年にわたり、同社の従業員が内部会計統制を迂回し、数百の広告および電子商取引契約に関連して収益を不適切に計上し、帳簿を改ざんしたとしてSECから提訴された(終了)[33]。SECの文書によれば、同社は契約を人為的に二分する「revenue-brought-forward(前倒し収益)」と呼ばれる手法を用いていた[33]。例えば、6ヶ月の契約を3ヶ月の契約と残りの期間の無料広告契約の2つに分割し、収益を早期に計上していたと記載されている[33]。また、独立監査人に対して契約を隠蔽するために、初期契約に「G」、ボーナス契約に「Z」の接頭辞を付与していたことや、経済的実体のないバーター取引(2000年時点で約200万ドルの収益計上)を実施していたことが記録されている[34]。

この不適切な会計処理により、2000年度の売上高は4.3百万ドル(過大計上率109%)過大計上されており、同社は2001年8月に2000年度の財務結果を再表示(Restatement)した[33]。四半期ごとの過大計上率は、2000年第1四半期から2001年第1四半期にかけて、それぞれ約5%、36%、138%、290%、116%であったと記録されている[35]。この件に関して、同社はSECの主張を認めることも否定することもせず、証券取引法第13条等の違反を恒久的に差し止める最終判決に同意した[33]。また、当時の最高財務責任者(CFO)であったHelen Haiwen He氏、および当時の主任会計士(兼CFO代行)であったGeoffrey Jie Wei氏に対しても、排除措置命令(Cease and Desist Order)を下す行政手続が和解により完了したことが記録されている[33]。この会計問題に関連して、2001年10月にニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所においてクラスアクション(集団訴訟)が提起され[36]、2002年第3四半期に同社は原告に対して4.35百万ドル(合意)の損害賠償を支払い、和解することで合意したと同社の公式ニュースにおいて発表されている[37]。

さらに、インサイダー取引に関するSECの訴訟記録「Litigation Release No. 19049」によれば、NetEaseの無線事業部門の元ゼネラルマネージャーであったJun Singo Liang氏が、同社の大幅な業績未達の公表前に同社株式(ADS)を47,000株以上売却し、70万ドル以上の損失を回避したとして提訴された[38]。同氏はSECの主張を認めることも否定することもせず、100万ドル以上の没収金および罰金の支払いに同意したことが記録されている(終了)[38]。

7. IRイベント表

以下の表は、調査範囲内において確認されたNetEase, Inc.の直近の業績公表実績を示している。

発表日(米国時間等)	イベント内容	対象期間	出典
2024年2月29日	第4四半期および通期未監査業績発表	2023年12月期	16

発表日(米国時間等)	イベント内容	対象期間	出典
2025年2月20日	第4四半期および通期未監査業績発表	2024年12月期	11
2026年2月11日	第4四半期および通期未監査業績発表	2025年12月期	6, 8
2026年5月21日	第1四半期末監査業績発表	2026年第1四半期	12

8. 市場シェア表

以下の表は、NetEase, Inc.の公式発表資料内で引用または言及された市場シェアに関する数値を示している。

調査主体・資料名	指標・品目ラベル	数値	対象期間	出典
iiMedia Research Group (NetEase社発表による引用)	中国の越境輸入小売EコマースプラットフォームにおけるNetEase Kaolaの市場シェア	26.2%	2018年上半期	32
NetEase, Inc.会社発表(セグメント構成比)	全社売上高に対するオンラインゲーム事業(モバイルゲームおよびPCゲーム)の構成比	97.3%	2025年12月期実績	6

9. 知財対応表

以下の表は、各国の公的データベースにおいて確認されたNetEase, Inc.関連法人の特許および商標の主要な登録・審査ステータスを示している。

管轄当局	種別	権利対象・案件名	出願人・権利者名	ステータス・日付	出典
米国特許商標庁(USPTO)	商標	RACING MASTER (Serial No. 88499996)	Hong Kong NETEASE Interactive Entertainment Limited	登録完了(2022年8月16日)	24

管轄当局	種別	権利対象・案件名	出願人・権利者名	ステータス・日付	出典
英国知的財産庁 (UK IPO)	特許	鏡像ゲームシーンの提示に関する出願 (GB1916294.0)	NetEase (Hangzhou) Network Co., Ltd.	拒絶(終了)(2022年5月17日)	25

10. 組織・拠点表

以下の表は、有価証券報告書等の公式文書で確認されたNetEase, Inc.の主要な事業主体とその設立準拠法を示している。

法人名(商号)	設立準拠法	主な役割・備考	出典
NetEase, Inc.	ケイマン諸島	NASDAQおよび香港証券取引所上場企業、グループ親会社	1, 40
Guangzhou NetEase Computer System Co., Ltd.	中華人民共和国	インターネットコンテンツ提供、Eコマース、関連事業の運営	2
Hangzhou NetEase Leihuo Technology Co., Ltd.	中華人民共和国	関連技術・ネットワーク事業(旧: Hangzhou NetEase Leihuo Network Co., Ltd.)	2
Hangzhou NetEase Cloud Music Technology Co., Ltd.	中華人民共和国	音楽配信事業関連の運営	2
Cloud Village Inc.	ケイマン諸島	NetEase Cloud Musicの運営法人、香港証券取引所上場企業	3
Hong Kong NetEase Interactive Entertainment Limited	香港	インタラクティブエンターテインメント、商標等保有法人	2, 24

11. 未確認事項まとめ

2025年および2026年時点においてNetEase, Inc.およびその関連子会社が保有する特許権、著作権、商標権の全社的な正確な総保有件数については、提供された「ESG報告書」や有価証券報告書等を確認した範囲では特定できない(調査範囲内では確認できず)。

2026年度(翌期)の会社予想(全社業績見通しおよび研究開発費用の計画値)に関する具体的な数値は、提供された四半期および通期の決算発表資料の中では特定できない(調査範囲内では確認できず)。

一次情報源(SECへの有価証券報告書や決算リリース)の中に、子会社であるYoudaoの2026年第1四半期の研究開発費用(115.4 million人民元)は確認されたが、NetEase, Inc.全社の2026年第1四半期単体における「研究開発費用(Research and development expenses)」の単独の数値項目は特定できない(調査範囲内では確認できず)。

提示された一次情報(米国特許商標庁および英国知的財産庁の検索結果の一部)には、Tabibian氏やTabuchi氏に関連する医療・生体情報AIアバター等の特許情報が含まれていたが、これらがNetEase, Inc.の出願であるという確証は得られなかったため、今回の調査では未確認として扱う。

引用文献

1. NETEASE, INC. _December 31, 2024 - SEC.gov, <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1110646/000141057825000728/ntes-20241231x20f.htm>
2. Form 20-F for NetEase INC filed 04/15/2025, https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2025/04/15/6-21-09/001410578-25-000728.pdf
3. Form 20-F for NetEase INC filed 04/25/2024, https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2024/04/25/6-28-51/001104659-24-051449.pdf
4. NetEase, Inc. (Incorporated in the Cayman Islands with limited liability) (Stock Code: 9999) OVERSEAS REGULATORY ANNOUNCEMENT - HKEXnews, <https://www1.hkexnews.hk/listedco/listconews/sehk/2024/0425/2024042503289.pdf>
5. 网易云音乐获得YG娱乐公司音乐版权 Cloud Village Inc. Expands K-Pop Portfolio with YG Entertainment, http://ir.music.163.com/sc/news_press_detail.php?id=111062
6. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2025 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2025-unaudited>
7. Form 20-F for NetEase INC filed 04/25/2024 - SEC.gov, <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1110646/000110465924051449/ntes-20231231x20f.htm>
8. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2025 Unaudited Financial Results - SEC Exhibit 99.1, https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1110646/000110465926012943/tm265608d1_ex99-1.htm
9. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2025 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2025-unaudited>
10. NetEase, Inc. - HKEXnews, <https://www.hkexnews.hk/listedco/listconews/sehk/2026/0415/2026041501230.pdf>
11. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2024 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2024-unaudited>

12. NetEase Announces First Quarter 2026 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-first-quarter-2026-unaudited-financial-results>
13. Youdao Reports First Quarter 2026 Unaudited Financial Results, <https://www.prnewswire.com/news-releases/youdao-reports-first-quarter-2026-unaudited-financial-results-302778636.html>
14. NetEase Announces Third Quarter 2025 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-third-quarter-2025-unaudited-financial-results>
15. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2024 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2024-unaudited>
16. NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2023 Unaudited Financial Results, <https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-fourth-quarter-and-fiscal-year-2023-unaudited>
17. Exhibit 99.1 - NetEase Announces Fourth Quarter and Fiscal Year 2023 Unaudited Financial Results - SEC.gov, https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1110646/000110465924028971/tm247104d1_ex99-1.htm
18. Youdao Reports Second Quarter 2025 Unaudited Financial Results, <https://www.prnewswire.com/news-releases/youdao-reports-second-quarter-2025-unaudited-financial-results-302529818.html>
19. Environmental, Social and Governance Report - NetEase, Inc., https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2024/04/25/8-28-34/NetEase%202023%20ESG%20report.pdf
20. Environmental, Social and Governance Report - NetEase, Inc., <https://ir.netease.com/static-files/802bf9f4-e1c7-4572-9cbc-1faac42848e7>
21. NetEase 2024 ESG Report, https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2025/05/15/4-01-42/NetEase%202024%20ESG%20Report.pdf
22. NetEase, Inc. Code of Business Conduct, https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2024/03/17/23-29-44/NetEase%20Code%20of%20Business%20Conduct%20%E2%80%93%20Final%20%28March%202024%29%28EN%29.pdf
23. Form 20-F for NetEase INC filed 04/15/2025, <https://ir.netease.com/static-files/12085e16-bfc8-4e2b-b110-cd5b861521ed>
24. OFFICIAL USPTO NOTICE OF REGISTRATION U.S. Application Serial No. 88499996 Mark: RACING MASTER Owner, https://tmng-al.uspto.gov/resting2/api/casedoc/cms/case/88499996/notice/88499996_6817080_20220816_ext.pdf
25. Patents Decision - Intellectual Property Office, <https://www.ipo.gov.uk/p-challenge-decision-results/o43122.pdf>
26. 网易云音乐与日本NBC环球娱乐达成版权合作 Chinese Online Music Platform NetEase Cloud Music Signs Copyright License Agreement with NBCUniversal Entertainment Japan, http://ir.music.163.com/sc/news_press_detail.php?id=99061
27. 网易云音乐与Loen Entertainment达成版权合作 Chinese Music Streaming Platform NetEase Cloud Music Signs Copyright License Agreement with Loen Entertainment, http://ir.music.163.com/sc/news_press_detail.php?id=99060

28. 网易云音乐与环球音乐集团达成版权合作 NetEase Cloud Music and Universal Music Group Enter into Licensing Agreement for China,
http://ir.music.163.com/sc/news_press_detail.php?id=99049
29. NetEase Cloud Music and Universal Music Group Announce Strategic, Multi-Year Licensing Agreement for China,
http://ir.music.163.com/en/news_press_detail.php?id=158965
30. Cloud Music Inc. Expands K-Pop Portfolio with Kakao Entertainment,
http://ir.music.163.com/en/news_press_detail.php?id=134531
31. 網易雲音樂 | 投資者關係 - NetEase Cloud Music | Investor Relations,
http://ir.music.163.com/tc/news_press_detail.php?id=120272
32. NetEase Kaola Ranked China's No.1 Cross-border Import Retail E-commerce Platform for Sixth Consecutive Time,
<https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-kaola-ranked-chinas-no1-cross-border-import-retail-e>
33. NetEase.com, Inc. - Litigation Releases - SEC.gov,
<https://www.sec.gov/enforcement-litigation/litigation-releases/lr-19578>
34. SEC Complaint: NetEase.com, Inc.,
<https://www.sec.gov/files/litigation/complaints/comp19578.pdf>
35. Administrative Proceeding: Helen Haiwen He - SEC.gov,
<https://www.sec.gov/files/litigation/admin/33-8664.pdf>
36. Class Action Complaint Filed Against NetEase.com and Other Parties,
<https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/class-action-complaint-filed-against-neteasecom-and-other>
37. NetEase.com Announces Strong Third Quarter Results with Continued Revenue Growth of 93.3% Over Preceding Quarter Resulting in Record Gross Margins of 67.6%,
<https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/neteasecom-announces-strong-third-quarter-results-continued>
38. Jun Singo Liang - SEC.gov,
<https://www.sec.gov/enforcement-litigation/litigation-releases/lr-19049>
39. NetEase Announces First Quarter 2026 Unaudited Financial Results,
<https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-announces-first-quarter-2026-unaudited-financial-results>
40. NetEase, Inc. 2025 Annual Report on Form 20-F,
<https://ir.netease.com/news-releases/news-release-details/netease-inc-announces-filing-annual-report-form-20-f-fiscal-4>