

2025年7月18日
株式会社講談社

世界的なオンラインゲーミングプラットフォーム「Roblox」による 新たなライセンスシステムにローンチパートナーとして参画

4億人を超えるユーザーに向けて新しい形のライセンス提供
第1弾として『ブルーロック』と『転スラ』が参加予定

平素より弊社の出版活動にご理解とご支援を賜り、誠にありがとうございます。

株式会社講談社（本社：東京都文京区、代表取締役社長：野間省伸、以下「講談社」）は、Roblox Corporation（以下「Roblox」）が発表した、Roblox プラットフォーム上での新たな IP ライセンスシステムである「License Manager」および「Licenses Catalog」の立ち上げにおいて、Netflix、Lionsgate、SEGA とともに4社でローンチパートナーとして参画したことをお知らせいたします。

Roblox（ロブックス）は、アメリカ発のオンラインゲーミングプラットフォームであり、2006年にサービスを開始しました。登録ユーザー数は約4億人以上、MAU（月間アクティブユーザー）は約2億人を誇ります（いずれの数字も2024年末時点）。「誰でもクリエイターになれる」UGC（ユーザー生成コンテンツ）プラットフォームが特徴で、クリエイターたちは自作したゲームを他のユーザーに共有したり、他のクリエイターが作ったゲームで遊んだりすることができます。主なユーザー層は13～24歳の若年層であり、「エクスペリエンス」と呼ばれる仮想空間内で、制作・投稿されたゲームやイベント、コミュニケーションを楽しむことができます。スマートフォン・PC・ゲーム機といったさまざまなデバイスに対応しています。

今回ローンチされた「Licenses Catalog」は、著作権者または著作権管理者が Roblox 上のクリエイターに対してライセンス（使用許可）を簡便かつ大規模に提供できる仕組みを実現するものです。これまで個人のユーザーが IP ホルダーからライセンスを受けるにはハードルが高く、また許諾を受けられたとしても数ヵ月を要していた交渉や審査のプロセスを、数日で完了できるよう設計されています。

これにより、クリエイターは人気 IP を合法的に活用したゲーム制作が可能となり、これまでにない新しいチャンスが生まれます。また、IP ホルダー側も IP の無断使用を観測・抑止でき、原作者に対しライセンス収益を還元することが可能なシステムとなっています。

この取り組みでは、若いユーザーを多数抱える Roblox との協力を深めることで、未来ある世界中のクリエイターたちと出逢い、つながりを強め、原作者が生み出した IP がさらに拡がることを目指しています。

講談社からは、世界中で人気を博している『ブルーロック』『転生したらスライムだった件』の2作品を、近日中に「Licenses Catalog」に提供予定です。



◆講談社代表取締役社長 野間省伸のコメント

「Roblox コミュニティの創造性は実に刺激的であり、講談社の人気マンガ、小説を用いてゲームを制作する機会をクリエイターの皆さんに提供できることを非常に嬉しく思います。このパートナーシップにより、私たちはファンの皆さまとのつながりをさらに深め、没入型体験の中で新しい物語の可能性を探求してまいります。これは、私たちのグローバルパーパスである“Inspire Impossible Stories”の理念に沿った取り組みです」

◆Roblox 最高製品責任者(CPO) マヌエル・ブロンスタイン氏のコメント

「私たちは、ゲームコンテンツ全体の収益のうち 10%が Roblox のエコシステムを通じてコミュニティに還元されることを目指しています。そのためには、幅広いジャンルの体験を提供し、クリエイターが有名な知的財産の権利者とパートナーシップを結べる機会を作ることが必要です。「License Manager」と「Licenses Catalog」は、IPホルダーが Roblox 上で大規模に IP を管理・ライセンスできるようにするための重要な取り組みです」

【参考】Roblox による公式発表

(原文) <https://corp.roblox.com/newsroom/2025/07/roblox-launches-new-licensing-platform-for-experiences>

(日本語) <https://corp.roblox.com/ja/ja-newsroom/2025/07/ja-roblox-launches-new-licensing-platform-for-experiences>

なお、本案件は「全てはクリエイターのために」を掲げる R&D 部署「クリエイターズラボ」によるプロジェクトです。

◆クリエイターズラボについて



KODANSHA

クリエイターズ ラボ CREATORS' LAB.

クリエイターズラボは、2021年6月に講談社第四事業本部内に設立された R&D 部署です。「編集の再定義」を掲げ、あらゆるジャンルのクリエイターと接点を持ち、書籍や雑誌という形にとらわれない多種多様なコンテンツを世に送り出すために以下の6つのラボで構成されています。



KODANSHA

「おもしろくて、ためになる」を世界へ
Inspire Impossible Stories

講談社ゲームラボ インディゲームクリエイター支援や新規ゲーム開発等の企画

UGC メディアラボ マッチング型マンガ投稿サイト「DAYS NEO」等を運営

講談社シネマラボ インディペンデント映像クリエイター支援や新規映像企画

クリエイターブーストラボ ジャンル問わず広くクリエイターのステップアップを支援

コンテンツデザインラボ 企業や自治体の課題に対してコンテンツで解決を提案

IP プロデュースラボ プロデューサーシップで新たなコンテンツを創出

◆クリエイターズラボ公式 HP

<https://creatorslab.kodansha.co.jp/>

今後も講談社は、Roblox 上の「Licenses Catalog」へのさらなる作品提供や、原作者から預かった IP 活用の可能性を広げる検討を進めてまいります。