

2025 年 9 月 1 日
株式会社講談社

「Roblox」とのパートナーシップリリースの続報 北米にて「Roblox Licenses Catalog」の詳細を発表

平素より弊社の出版活動にご理解とご協力を賜り、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）は、世界最大級のオンライン UGC（ユーザー生成コンテンツ）プラットフォーム「Roblox」が提供する新ライセンスシステム「Licenses Catalog」への参画を 2025 年 7 月に発表いたしました。

（参考：既報リリース <https://www.kodansha.co.jp/notices/659>）

第 1 弾参画予定の『ブルーロック』および『転生したらスライムだった件』の 2 タイトルについて、その詳細を 2025 年 9 月 5 日～6 日（現地時間）にカリフォルニア州サンノゼで開催される「Roblox Developers Conference 2025（RDC 2025）」にて発表いたします。

◆ライセンスの新しい形

Roblox は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、クリエイターが作成したゲームをユーザーたちは「Roblox の仮想空間内」で楽しんでいます（この仮想空間は「エクスペリエンス」と呼ばれています）。

従来の IP を使用したゲームでは、IP ホルダー（著者や弊社）が監修・許諾をおこなってきました。ユーザーは「公式ライセンス」を得たゲームを楽しんでおり、これは Roblox での公式ゲームも同様でした。

一方、今回の Roblox がローンチした「Licenses Catalog」では、クリエイターは Roblox の利用規約と IP ごとに定められたルールを遵守すれば対象 IP を用いたゲームの制作・公開が自動的に承認され可能になります。

「Licenses Catalog」では IP の「使用許可」は得るものの、その IP を使用して制作されたゲームは著者や弊社の確認・監修を通過する「公式ライセンス」は受けていません。つまり、著者や弊社のスタンスは「IP の使用は認めるが内容には関知しない」というものになります。



KODANSHA

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

クリエイターたちは、従来の公式ライセンスへのステップを経ずに、即時に原作の内容・設定を活かしたゲーム制作が可能になりますが、これはクリエイターの独自かつ固有の解釈によるものであり、公式ライセンスを受けたゲームとは明確に区別される形となります。もちろん、原作者にはゲームクリエイターの収益に対して一定割合の IP の使用料が還元されます。

世界的に広がる UGC コミュニティ、特に 13 歳以下を含む未来ある世代の創作活動の場である Roblox と共生するため、著者の理解を得たうえで本システムへの参画を決定しました。これは創作の未来を支援するための新しい試みです。数多くのユーザーの前に IP の存在感を示し、ファン活動の促進につながることを期待しています。

前述したように、本件に関する詳細は 9 月 5 日～6 日に開催される「RDC 2025」にて発表予定です。未来のクリエイターたちが安心して IP を使用しながらゲームを創作できる環境を提示いたします。どうぞご注目ください。