News Release

2026 年 2 月 19 日
株式会社 gumi
スカパーＪＳＡＴ株式会社
株式会社日立ソリューションズ

クリエイターが安心して二次創作できる環境づくりをめざし、3 社協創による実証を開始

gumi、スカパーＪＳＡＴ、日立ソリューションズが連携し、二次創作グッズイベントでの著作権管理のモデルを検証



「描いて創ろう！公式二次創作グッズ市」イメージ

株式会社 gumi（本社：新宿区、代表取締役社長：川本 寛之／以下、gumi）、スカパーＪＳＡＴ株式会社（本社：港区、代表取締役 執行役員社長：米倉 英一／以下、スカパーＪＳＡＴ）、株式会社日立ソリューションズ（本社：東京都品川区、取締役社長：森田 英嗣／以下、日立ソリューションズ）は、ゲームやキャラクター、アニメ、マンガなどのコンテンツ業界における二次創作文化をクリエイターが安心して楽しめるものにする仕組みづくりに向けて、「描いて創ろう！公式二次創作グッズ市」を活用した実証（PoC*1）を 2 月 20 日から開始します。

ゲームやキャラクター、アニメ、マンガなど多様なコンテンツとともに発展してきた二次創作文化は、クリエイターの創造性を支え、ファンコミュニティを育む重要な存在です。本実証では、IP*2 の権利元とクリエイター双方の権利を守りつつ、創造性と安心を両立できる環境づくりに向け、「描いて創ろう！公式二次創作グッズ市」を実施します。グッズの許諾から製造、販売、ライセンス料分配までのプロセスを一本化し、透明性と効率性を備えた新たな仕組みとして検証します。

本実証には、取り組みに共感したモバイルオンラインゲームを開発・運営する gumi と人気キャラクターなどの IP を多数保有する 1st PLACE 株式会社（以下、1st PLACE）が、権利元として参画します。

イベント運営を担う 3 社は今後も、権利元、クリエイター、ファンの皆さまと協創しながら、安心して二次創作に取り組める環境の構築を支援し、日本の創作文化やコンテンツ関連市場の発展に寄与する新たな仕組みの実現をめざします。

*1 PoC： Proof of Concept の略。アイデアが本当に実現できるかを検証すること

*2 IP： 知的財産（Intellectual Property：IP）

「描いて創ろう！公式二次創作グッズ市」の概要

本イベントは、イベント期間中に限り、対象 IP（ファントム オブ キル、ラグナドール、Chicoa（チコー））に対して二次創作を許諾するモデルを検証するものです。イベントでの許諾範囲はあくまで限定的であり、参加者を含むクリエイターの皆さまの通常の創作活動を制限するものではありません。

また、本イベントで提示する二次創作ガイドラインは、権利元が公表している既存の二次創作ガイドラインを尊重したうえで、本イベントの運用に必要なルールを追加したものです。当該ガイドラインは、本イベントに適用される範囲において優先されます。詳細は、以下をご参照ください。

イベント名	描いて創ろう！公式二次創作グッズ市
運営企業	gumi、スカパーＪＳＡＴ、日立ソリューションズ
概要	ゲームやアニメ、マンガ、キャラクターなどの二次創作を、より安全に楽しむための新たな仕組みづくりを目的としたイベントです。本イベントでは、権利元との許諾手続きを定型化することで、クリエイターおよび権利元双方の負担を軽減し、よりスムーズな創作活動を支援します。参加するクリエイターは初期費用や在庫リスクを負うことなく、自身が描いたイラストをグッズ化し、販売することができます。
開催期間	2026 年 2 月 20 日(金)～2026 年 4 月 19 日(日) ※クリエイターからの参加申し込みは 3 月 16 日(月)まで
イベント HP	https://create.fanlife-platform.com/ ※クリエイターからの参加申し込みもこちらから
イベント SNS	https://x.com/gumi_oshi3_jp ※イベントの追加情報は、gumi が運営する OSHI3 の公式 X から随時発信していきます

©gumi　©Grams, INC.　©1st PLACE

検証方法と内容

1. **検証プロセス**

イベント運営者（gumi、スカパーＪＳＡＴ、日立ソリューションズ）が、権利元、クリエイター、グッズ製造・販売事業者を取りまとめ、許諾手続きからグッズ販売、売上に応じたライセンス料の支払いまでを一元的に管理します。これにより、従来複雑だった各種手続きを簡略化し、参加しやすい仕組みの実現をめざします。

2. **検証内容**

本実証では、以下の観点について検証します。

- 許諾手続きの定型化により、クリエイターおよび権利元双方の負担が削減できるか
- グッズの売上に応じたライセンス料支払いの仕組みが成立するか

3. **運営企業の役割**

gumi	本イベントの主催者として権利元との調整や権利管理及びクリエイターへの権利許諾を担い、クリエイター募集や関連告知などのプロモーション全般を主導します。また、権利元として自社 IP の提供も行います。
スカパーＪＳＡＴ	「スカパー！投票」を活用したプロモーション施策を展開し、イベントの認知拡大を支援するとともに、クリエイター募集や告知面での協力を行います。

日立ソリューションズ　実証全体の企画立案および実施責任を担い、仕組みの構築と運営を主導します。また、3 社の取りまとめ役として実証プロジェクト全体を管理します。

4. 協力企業

本イベントは、以下の企業のご協力のもと運営されます。

【IP 提供】

1st PLACE、gumi

【グッズの製造・販売】※五十音順

株式会社アニメイト、株式会社イメージ・マジック、GMOペパボ株式会社

【ご協力】※五十音順

学校法人吉田学園 アミューズメントメディア総合学院、株式会社サーチフィールド、株式会社 BraveryStudio、ForCreators 株式会社

背景

コンテンツ業界では、ファンであるクリエイターによる二次創作活動が盛んに行われています。一方で、著作権の許諾手続きや権利料に関する不透明さが課題となり、クリエイターが安心して創作に取り組めない状況も生まれています。

IP ビジネスに精通し、新たな推し活経済圏の構築を図るプロジェクト「OSHI3」を推進する gumi、クリエイター及び権利元の課題解消に向け、IP 流通やクリエイターエコノミー支援に取り組むスカパーＪＳＡＴ、そしてファンクラブ向け会員サイトの構築や運営に豊富な実績を持つ日立ソリューションズの 3 社が、それぞれの知見を持ち寄り、協創事業としてクリエイター支援に取り組むこととなりました。

本取り組みは、現在行われている二次創作活動を制限することを目的としたものではありません。クリエイターと権利元の双方が安心して関われる環境を整えることを重視し、「安心」と「明確なルール」を備えた仕組みを提供することで、より活発なクリエイティブ活動を応援していきます。

gumi について

gumi は、「Wow the World! すべての人々に感動を」を Mission に掲げ、モバイルオンラインゲーム事業とブロックチェーン等事業の二つの事業を展開しています。モバイルオンラインゲーム事業では、『当社ゲームエンジン×IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進するとともに、開発受託にも注力しております。ブロックチェーン等事業では、ブロックチェーンゲーム等のコンテンツ開発、暗号資産を基盤にしたプラットフォーム構築、有力ブロックチェーンのノード運営、グローバルにおけるファンド投資等を行っております。

本件に関するお問い合わせ先：https://gu3.co.jp/contact/pr/

スカパーＪＳＡＴについて

スカパーＪＳＡＴは、宇宙事業とメディア事業を両輪とする国内唯一の「宇宙実業社」です。メディア事業では、「スカパー！」などの放送・配信事業、光回線を経由した再送信サービスを提供する光アライアンス事業などを展開しています。また、Web3 関連、グローバル IP 事業にも新たに進出し、ビジネスの多角化を図っております。

詳しくはスカパーＪＳＡＴのウェブサイト(https://www.skyperfectjsat.space/)をご覧ください。

日立ソリューションズについて

日立ソリューションズは、お客さまとの協創をベースに、最先端のデジタル技術を用いたさまざまなソリューションを提供することで、デジタルトランスフォーメーションを実現します。欧米、東南アジア、インドの各拠点が連携し、社会や企業が抱える課題に対して、グローバルに対応します。そして、人々が安全にかつ安心して快適に暮らすことができ、持続的に成長可能な社会の実現に貢献していきます。

詳しくは、日立ソリューションズのウェブサイト(https://www.hitachi-solutions.co.jp/)をご覧ください。

本件に関するお問い合わせ先

株式会社日立ソリューションズ

https://www.hitachi-solutions.co.jp/inquiry/

報道機関お問い合わせ先

担当：秋山、竹谷
株式会社日立ソリューションズ
経営企画本部 広報部
koho@hitachi-solutions.com

※　記載の会社名、製品名は、それぞれの会社の商標もしくは登録商標です。