

「旋光の輪舞」のライセンス契約締結について

2015年1月28日
有限会社グレフ

有限会社グレフ（所在地：東京都町田市／代表取締役：丸山 博幸／以下「グレフ」）と、メディアスケープ株式会社（所在地：東京都台東区／代表取締役：江崎 望／以下「メディアスケープ」）は、グレフが商標権並びに著作権を所有する「旋光の輪舞」に関し、ライセンス許諾契約を締結いたしましたのでお知らせいたします。

つきましては、メディアスケープが PlayStation®Vita 並びに PlayStation®4 プラットフォーム上で発売予定のゲームソフト及びデジタルコンテンツである製品名称「幻想の輪舞」は、正式にグレフより「旋光の輪舞」ライセンス許諾を得た製品となります。

経緯

1. 2014年12月19日に PlayStation®Vita プラットフォーム向けカスタムテーマ「幻想の輪舞」の配信をグレフ内で確認。12月22日にグレフが所有する「旋光の輪舞」の商標権並びに著作権の侵害について、メディアスケープ窓口に通告。
2. 同日、メディアスケープより返信、カスタムテーマ「幻想の輪舞」の配信停止を行ったと同時に両社協議についての打診を受ける。グレフはこれを受諾する。
3. 後日、グレフ代表者、メディアスケープ代表者、「幻想の輪舞」制作スタッフと協議を行う。その結果、同人ソフトとして発売済みのPC版「幻想の輪舞」を廃盤とすること、並びに PlayStation®プラットフォーム上で「幻想の輪舞」の配信が行えるよう、グレフからライセンス許諾契約を締結する調整を開始することを決議する。
4. 2015年1月、本ライセンス許諾契約を締結。

備考

弊社として今回一連の権利侵害については、看過できない事案として早急に行動いたしました。その結果、メディアスケープ社には通告後、迅速に配信停止をしていただいたこと、また弊社の「旋光の輪舞」の権利を全面的に認め謝罪していただいたこと等、弊社の主張を全面的に認めていただいた上で誠意ある対応をしていただきました。

弊社としては、その姿勢を高く評価すると同時に、今回の"Play,Doujin!"と呼称されるメディアスケープとプラットフォームである株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントとの新しい試みに、一定の理解と共感を示すと同時に、今後の"同人ゲーム"と呼ばれるインディペンデント系のゲーム開発に一石を投じることを期待し、今回「旋光の輪舞」のライセンス許諾を締結することに同意いたしました。

以上

※PlayStation®は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。