

カプコンのスタジオで学ぼう

# ゲームサウンド 制作体験と 著作権 2025 イベント レポート



期 日：2025年7月24日(木)、7月25日(金)

会 場：株式会社カプコン大阪本社

主 催：一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)

協 力：カプコン知的財産部  
カプコンサウンドチーム

後 援：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
大阪府教育委員会  
大阪市教育委員会

参加者：53名



# 「ゲームサウンド制作体験と著作権2025」体験レポート



僕は中学3年生、今日は大好きなゲームを作っているカプコンの本社で、ゲームのサウンド作りを体験させてくれるんだって！著作権は学校で少し習ったけど、ゲームと関係あるのかな？



## I ゲームサウンド制作体験

### ゲームサウンド作りのプロと一緒にゲームの効果音を作りました

カプコン大阪本社にあるゲームの効果音を収録するための専用スタジオで、ゲームサウンド制作体験を行いました。カプコンサウンドチームの皆さん方が講師となり、参加者が、音のないモンスターハンターの映像に合わせて様々な道具を使い効果音を作りました。録音された効果音は、サウンドチームが映像に合わせて編集し、完成した音の付いた映像を皆で鑑賞しました。



音を作るための専門の道具もあるんだ！剣の音を作ってプロの人に褒められたけど、もっと上手くできたはず。



布のたなびく効果音は、柔道着を振って出しました。イメージに合う音を探すために、何種類もの布を試したそうです。



モンスターの口の中のグチュグチュした音は、スクイーズ（握ると中身が飛び出すおもちゃ）を使いました。



刀を振り抜く音は、音響効果刀という刀状の特殊な道具を、スタジオのコンクリートの床にこすりつけて出しました。



自分たちが録った音を、サウンドチームの人がPCで音響を加工して映像と合わせてくれました。



映像の中で一瞬で過ぎてしまう効果音にも、プロの工夫とこだわりを感じた。実際に音を探す時、映像に合う音や自分の思い描く音を見つけるのは思ったよりかなり難しい。ひとつのアイデアを、様々な素材で何度も試すことの積み重ねで完成度を高めることが大事なんだと実感した。これから家でゲームをする時、この音はどうやって作ったのかな？って考えながら効果音を聞いてみようと思った！

サウンドチームに質問！これまで作ってきた音の中で、一番難しかったのって何ですか？

「やっぱりモンスターの声ですね」

実在しない生き物なのに、まるで本当にいるみたいにリアルに表現するのが難しいらしい。しかも、モンハンには100体以上もモンスターがいるから、全部の声に個性出すのが大変なんだそう。

命がないものに、命の音を吹き込むって、大変な作業だと思うけど、すごくカッコいい仕事だ。

映像の中で一瞬で過ぎてしまう効果音にも、プロの工夫とこだわりを感じた。実際に音を探す時、映像に合う音や自分の思い描く音を見つけるのは思ったよりかなり難しい。ひとつのアイデアを、様々な素材で何度も試すことの積み重ねで完成度を高めることが大事なんだと実感した。これから家でゲームをする時、この音はどうやって作ったのかな？って考えながら効果音を聞いてみようと思った！

## II

## カプコン知的財産部のはなし

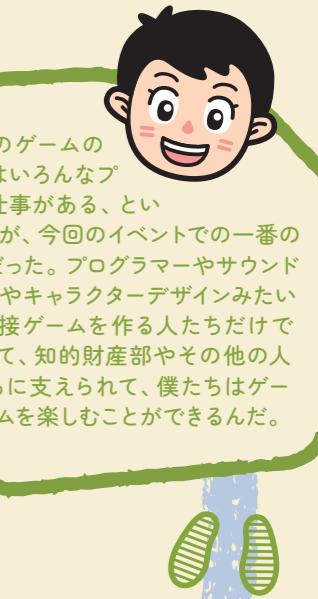
### ゲームづくりの過程と、知的財産部のお仕事について聞きました

会議室に移動すると、カプコンの知的財産部（知財部）の人が講師となり、ゲームができるまでの動画を見ながらゲーム開発と知財部の仕事のかかわりを説明してくれました。

知財部はゲームを守り、ビジネス展開するための重要な仕事であることがわかりました。また、大阪・関西万博へ出展した際の苦労話も教えてくれました。



ゲームのパッケージに付いているTM、®や©の意味を教えてもらいました。



一つのゲームの裏にはいろんなプロの仕事がある、ということが、今回のイベントでの一番の発見だった。プログラマーやサウンドチームやキャラクターデザインみたいに、直接ゲームを作る人たちだけではなくて、知的財産部やその他の人たちに支えられて、僕たちはゲームを楽しむことができるんだ。

## III

## 著作権のはなし

### ゲームと著作権ってどんな関係があるんだろう？

イベントの最後は、ACCSの人によるゲームと著作権のミニ講義。ゲームソフトとそれぞれの素材は著作権で保護されていること、著作権の基本的な考え方を学びました。ゲームのガイドラインについての説明もありました。

その後、みんなで今日の感想を発表しました。



著作権というワードはよく聞くけど実際には知らないことが多い、今日は勉強になった。まとめると、

- ①著作権は、作品を作った人や会社が、その作品を自由に使える権利で、他の人が勝手に使うことはできない
  - ②作品を使いたい場合は、その作った人に許可をもらえば良い
  - ③ただし、許可をとらなくても使える例外ルールがある（授業で使うためのコピーはok！）
- それから、ゲームには作品ごとにスクショや動画の利用についてのガイドラインがあると知りました。



今日一日、大好きなゲームの制作現場に自分が入って、サウンド制作の体験ができて楽しかった！そして、著作権とゲームの関係もよく分かったよ。著作権はゲームを守り、ゲーム産業を支える大切な土台となるルールだったんだ。著作権やゲームのガイドラインについてもっと深く調べてみようと思う！



### みんなで今日の感想を発表しました

- ・ゲームや身近なものにも著作権があるとわかった
- ・自分も創作する側にまわることもあるから、著作権の話はいろんな人が知っておくべきだと感じた
- ・スタジオの音響環境が本格的なのが分かった

- ・モンスターの鳴き声や様々なサウンドの撮り方をもっと知りたいと思った
- ・著作権や特許があることでクリエイターや会社は他と違う個性的なものを作るようになるのだろうなと想像した

# 未来をつくる中学生・高校生のみなさんへ

## カブコン サウンドチームより

### 【ものづくりの「面白い！」を届けたくて】

今回のイベントは、私たちにとっても、日々当たり前のように取り組んでいる仕事を改めて見つめ直す機会となり、「どのようにすれば分かりやすく伝えられるか？」を考える時間は、非常に意味のあるものでした。

体験プログラムは、その場で収録した音が、リアルタイムに加工、実装される流れの中で、映像と音を合わせて確認した際の「面白い！」を実感頂ける内容にこだわって準備を進めました。「ものづくりって面白い！」と、創作の楽しさを実体験いただくことで、著作権の大切さにも気づくことができると考えています。

### 【皆さんの熱意に感動しました】

イベント当日は、皆様が目を輝かせながら取り組まれている姿がとても印象的で、特に、モンスターハンターのモンスターの咆哮や必殺技の音制作に関してもピンポイントで具体的な質問も多く、皆様の探究心の強さに驚きを感じる場面もありました。

初めて会う人達に囲まれながらも、積極的に手を挙げて一緒に効果音を制作頂いた皆様の前向きな姿勢にとても感動しました。少しでも「面白かった！」と思って帰って頂けたら、私達もうれしいです。

### 【“音の世界”的楽しさに気づこう】

今回の体験を通じて、「世の中にはこんなにも多様な職業があるのだ」と感じていただけましたら幸いです。ぜひ、柔軟で自由な発想を持って、将来の職業を想い描いてみてください。

これからゲームをする時は、ぜひ「音」にも注目してみてください。ゲームの世界をより深く楽しむヒントが、音の中には隠れています。

さらに、ゲームに限らず、映画やアニメ、日常の中で聞こえる「音」にも耳を傾けてみてください。「この音はどうやって作られているのだろう」「なぜこの音を良いと思ったのだろう」そのように考えることで、ものづくりの可能性や楽しみが広がると思います。

### 【やりたいことにどんどん挑戦を】

また、ぜひ色々な事にチャレンジしてみてください。夢中になって好きなことを突き詰めていくことで、きっと新しい未来が開けてくるはずです。そして、1人でも多くの方がゲームサウンドクリエイターを目指して頂ければ嬉しく思います。ぜひ、ゲームの世界でお会いしましょう！

## カブコン 知的財産部より

本イベントは2回目の開催となりました。若年層への著作権を含む知的財産権の普及啓発を行いたいとのACCS様の想いに賛同し、弊社も共同実施いたしました。参加頂いた中高生の皆様、イベントに参加いただきまことにありがとうございました。皆様のアンケート内容やイベント時の声・表情が私たちの励みになりました。本イベントで学んだことを、今後の人生に役立てていただければ幸いです。

## ACCSより

ゲームを作ることは、夢を形にするワクワクの連続です。今は遊ぶ専門のみなさんも、いつかゲームを作りたくなる日が来るかもしれません。そのとき、あなたの創作を守ってくれるのが著作権です。

イラストや動画投稿など、みんなの日常の創作にも、そして将来のお仕事にも著作権は深く関わっています。

ぜひ著作権に関心を向けてみてください。



一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS)

〒112-0012 東京都文京区大塚5-40-18 友成フォーサイトビル5F  
TEL : 03-5976-5175 FAX: 03-5976-5177(平日9:30~17:30)  
Web : <https://www2.accsjp.or.jp/>



本事業は、(一社)授業目的公衆送信補償金等管理協会  
(SARTRAS)共通目的事業の助成事業として実施しました