

アソシエイト（弁護士）

落合一樹

Kazuki Ochiai

使用言語 日本語 / 英語

Career経歴

1992年 生

2011年 3月　藤嶺学園藤沢高等学校卒業

2015年 3月　千葉大学法経学部法学科卒業

2017年 3月　慶應義塾大学法科大学院修了

2017年 11月　最高裁判所司法研修所入所

2018年 12月　第二東京弁護士会登録

2019年 1月　TMI総合法律事務所勤務

2024年 3月　　シンガポールオフィス駐在

2025年 5月　　クアラルンプール駐在

AFFILIATION

登録・所属

第二東京弁護士会（2018）

PUBLICATIONS・EVENTS

論文・著書・セミナー

2026/07/30	セミナー	ゲーム会社社員が知っておくべき法律知識
2026/07/14	セミナー	第389回建設部会「座談会：マレーシアの法律トラブルについての一般的な講演」
2026/07/01	論文	児童及び青少年に対するガチャの提供禁止を定める法律の成立
2025/11/07	セミナー	ゲーム会社における生成AIの利活用の法的問題
2025/08/22	セミナー	生成AI時代のゲーム業界デザイナーが知っておくべき著作権基礎講座
2025/07/25	セミナー	【ウェビナー】経済産業省委託事業「ASEANにおける営業秘密漏えい対策セミナー」
2025/03/07	セミナー	「ゲーム業界向け勉強会～ゲーム業界にまつわる法律について～」
2025/02/25	セミナー	「ゲームシナリオと法律」
2024/11/18	セミナー	「ゲームライター向け法律勉強会～業務委託と『フリーランス新法』について～」
2024/08/22	セミナー	ゲーム実況における「配信ガイドライン」の利用・作成上の法的問題点
2024/07/08	セミナー	ゲーム実況の未来
2024/04/01	著書	『eスポーツ学習 ビジネス基礎』

2024/04/01	著書	『eスポーツ学習 コミュニケーション基礎』
2022/12/13	論文	企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース 支払い編 Vol.2
2022/11/16	論文	デジタル空間の経済発展に向けた報告書
2022/11/02	論文	企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース 支払い編 Vol.1
2022/08/01	著書	『ヘルスケアビジネスの法律相談』
2021/09/05	論文	ブラジルにおけるeスポーツ規制～日本法との比較～
2021/08/24	セミナー	ゲーム実況におけるエコシステム及び法的な権利関係についての一考察

関連する記事コンテンツ

[セミナー・イベント] ゲーム会社社員が知っておくべき法律知識

TMI主催・共催セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
第389回建設部会「座談会：マレーシアの法律トラブルについての一般的な講演」

セミナー # その他コーポレート

[執筆情報] 児童及び青少年に対するガチャの提供禁止を定める法律の成立

論文 # 中南米

[ブログ] 【TMI拠点紹介ブログ Vol.8】
一般法務から先端分野まで、東南アジア展開を支える拠点
―クアラルンプール拠点―

TMI拠点紹介ブログ

[セミナー・イベント] ゲーム会社における生成AIの利活用の法的問題

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[ブログ]
[マレーシアブログ]第2回マレーシア個人情報保護法の2024年改正について（終）

知的財産 # 個人情報 # アジア太平洋 # マレーシア

[ブログ] [マレーシアブログ]第1回マレーシア個人情報保護法の2024年改正について

知的財産 # 個人情報 # アジア太平洋 # マレーシア

[セミナー・イベント]
生成AI時代のゲーム業界デザイナーが知っておくべき著作権基礎講座

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
【ウェビナー】経済産業省委託事業「ASEANにおける営業秘密漏えい対策セミナー」

セミナー # 営業秘密 # アジア太平洋

[セミナー・イベント]
「ゲーム業界向け勉強会～ゲーム業界にまつわる法律について～」

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント] 「ゲームシナリオと法律」

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
「ゲームライター向け法律勉強会～業務委託と『フリーランス新法』について～」

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
ゲーム実況における「配信ガイドライン」の利用・作成上の法的問題点

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント] ゲーム実況の未来

セミナー # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 『eスポーツ学習 コミュニケーション基礎』

著書 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 『eスポーツ学習 ビジネス基礎』

著書 # エンタテインメント・スポーツ

[ブログ]
ゲーム実況と著作権（ガイドライン違反によるゲーム実況者の逮捕を受けて）

知的財産 # 著作権 # ゲーム # エンタテインメント・スポーツ

[ブログ] 【マレーシアブログ】マレーシア個人情報保護法に係るGeneral Code of Practice（実務指針）

個人情報保護法 # アジア太平洋 # マレーシア

[執筆情報]
企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース
支払い編 Vol.2

論文 # 知財戦略支援 # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] デジタル空間の経済発展に向けた報告書

論文 # 知財戦略支援 # データ（保護法制、取引） # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT # エンタテインメント・スポーツ # 保険・信託・その他金融 # 商社・卸売・小売 # ブランド # メタバース # Web3 # NFT

[執筆情報]
企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース
支払い編 Vol.1

論文 # 知財戦略支援 # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 『ヘルスケアビジネスの法律相談』

著書 # Fintech(暗号資産、資金決済、クラウドファンディング他) # 著作権 # 個人情報 # AI/IoT # システム・ソフトウェア開発 # 不動産ファイナンス # 保険法 # 特許 # 意匠 # 商標 # 医薬・ヘルスケア

[執筆情報] ブラジルにおけるeスポーツ規制～日本法との比較～

論文 # 中南米

[セミナー・イベント]
ゲーム実況におけるエコシステム及び法的な権利関係についての一考察

セミナー # エンタテインメント・スポーツ