

国際ワークショップ&セミナー

ビデオゲーム、ファンカルチャー そして知的財産

5/30

(火)

10:50 ~

15:10

現在の日本のゲーム市場は、およそ2兆円の規模がありますが(2022年)、日本のビデオゲーム会社の主戦場は海外にあり、そうした世界のゲーム市場の規模は約22兆円とも推計されています。そうしたゲーム市場は、供給されるゲームそれ自体の消費を通してだけでなく、たとえば、ゲーム作品に関するさまざまな二次創作や、ゲームキャラクターのコスプレ、そして最近流行の「ゲーム実況」など、ゲームファンによる多種多様な活動によっても支えられています。

コンテンツとしてのビデオゲームは、著作権その他の知的財産(商標権、特許権、意匠権など)により保護されています。この点について、ファンによるゲームコンテンツの二次利用は、とくに著作権などの知的財産に抵触する場合がありますが、企業側のゲーム作品のプロモーションのことを踏まえた場合、ファン活動を許容することが利益につながる場面もあります。今回のワークショップ&セミナーの目的は、ビデオゲーム分野におけるファンカルチャーと知的財産との関係において、どのような法的論点があるのかを議論するとともに、国内外の状況について共有することにあります。

また、ロンドン大学シティ校と明治大学情報コミュニケーション学部との学術交流を進めていくきっかけになることも企図しています。

二部制

言語：英語／日本語
(クラウド型遠隔同時通訳サービス)

※会場で同時通訳を視聴するには、スマホやPC
及びヘッドホンが必要です。各自ご用意ください。

参加は事前登録制。申し込みはこちら↓ 参加者：学生、アカデミック関係者

会場案内



Campus map



Google map

第一部(会場のみ)

明治大学 駿河台キャンパス
グローバルフロント1階
多目的ルーム



会場参加

第二部(ハイブリッド開催)

会場及び、Zoom ウェビナー



会場参加



ウェビナー参加