

「世界最先端のコンテンツ大国の実現を目指して」について

2007 年 3 月 8 日

熊谷 美恵

資料 2 の「世界最先端のコンテンツ大国の実現を目指して」に関しまして、「(2)法制度・契約を改革する」(10 頁)とありますが、「ビジネススキームを支える著作権制度を作る」の<課題>は、「環境の変化に柔軟に対応する新たなビジネスを支えることができるよう、著作権制度とその運用の見直しを進める必要がある。」と述べられております。

ところで、ゲーム開発において、楽曲等の著作物の二次的利用は、相乗的な表現手段として採用が検討されることがしばしばありますが、実際には、利用に関する手続きが明文化されていないことで、ゲーム開発の障壁となるケースがあります。著作物の二次的利用も含め、コンテンツ制作を促進することを考えれば、著作権制度の適正な運用がなされる環境について、さらに深い議論をお願いしたいと存じます。

また、(3)人材育成を図る(14 頁)や(4)技術開発を推進する(16 頁)で言及されております課題や対策については、これまで専門調査会や分科会、様々な関連会合で議論されてきたことがさらに深度を増したものと思っておりますが、たとえば、現在サンフランシスコで開催中(3 月 5 日～ 3 月 9 日)の「ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス(GDC)2007」のような世界的注目を集めるイベントで、日本のゲームクリエイターの方々が公演やワークショップで活躍されることは大変意義のあることですので、国内における、ゲームに関する技術の開発・普及に関しましても一層のお力添えが必要なことと思っております。

ゲームはコンテンツとして世界的な評価を受けているにも関わらず、こと国内の状況を省みれば、情報発信や顕彰制度など、クリエイターや事業者への尊敬は世界の評価と乖離しています。

今後は業界の努力はもちろんのこと、産・官・学の連携を取りながら、ゲーム産業を発展させていくための具体的なアクションが提示されていくべきだと思います。

以上