

< 23年度 > 【出題の趣旨】〔第2問〕

設問1は、著作権法第30条第1項が定める私的使用のための複製に関する問題の理解を問うものであり、設問2は、コンピュータ用ゲームソフトで使用されるパラメータがデータとして収められているメモリーカードの使用による、同ゲームソフトについての同一性保持権等の侵害及びその侵害主体に関する問題の理解を問うものである。

設問1においては、まず、A及びBがどのような権利を有するかを検討する必要がある。ゲームソフトαはBとCが共同で作成したものであり、CはAの従業員であることから、Cに関しては、職務著作（著作権法第15条）の成否について論述することが求められる。Bに関しても職務著作の成否について論じることが適切であり、職務著作が成立しないとした場合、ゲームソフトαが（プログラムの著作物であるほかに）映画の著作物であるときには、映画製作者への著作権の帰属を定める著作権法第29条第1項の適用に関して論じることが求められる。

次に、F及びGの行為が、A及びBの有する権利の侵害となり、A及びBがどのような請求をすることができるかについて検討する必要がある。F及びGは、いずれもゲームソフトαを複製したが、それぞれの自宅においてαをプレイしている。もっとも、Dが、Aがゲームソフトαに施した複製防止手段を回避することにより、αを複製し、また、αをインターネット上に開設された自己のウェブサイトに掲載したという事情があった。そのため、F及びGの行為については、著作権法第30条第1項第2号・第3号に該当するかどうかについて論述することが求められる。

設問2においては、関連する2つの問題、すなわち、Aの有するどのような権利が侵害されるか、及びその侵害の主体は誰かを検討しなければならない。いずれの問題についても、メモリーカードの使用がゲームソフトを改変し、同一性保持権の侵害となることを認め、メモリーカードの輸入販売業者に損害賠償責任を負わせた最高裁判所の判決（最判平成13年2月13日民集55巻1号87頁）を踏まえた検討をする必要がある。Aの権利侵害に関しては、同一性保持権等の侵害が認められるとすると、それはどのような点に基づくものであるかについて論述することが求められる。また、侵害主体に関しては、F、G又はHのいずれが侵害行為を行う主体であるのか、物理的に侵害行為を行わない者の侵害主体性を認めることができるか、また、侵害主体とならない者に対してどのような請求をすることができるか等の問題について論述することが求められる。