

情報法学入門第 6 回

6. 悪意による違法副生物の業務用使用の違法性 113 条 2 項

事情を知っている

7. 技術的保護手段 (プロテクト) の回避

30 条 1 項 2 号 2 条 1 項

8. 同一構内でプログラムを送信する権利

公衆送信権

9. リバースエンジニアリング

スペース・インベーダーパート I I 事件

マイクロソフト事件 (秀和システムトレーディング事件)

* オブジェクトプログラムとソースプログラムは、互いに複製の関係

現行法でリバースエンジニアリングを認めるか認めないかを争うときりが無いので、しっかりと立法して決着すべき。

ビデオゲーム

頒布権

これをゲームに認めると中古販売が可能に

映画の著作権が適用できるか? (ゲームを『映画の著作物』に含められるか?)

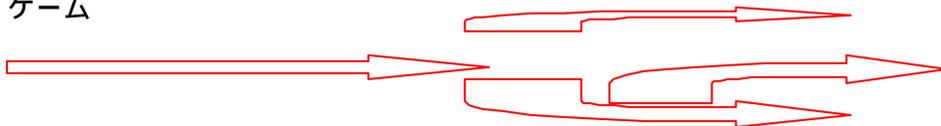
配給制度

画面の移り変わりから見る違い

映画



ゲーム



分岐はする。しかし、プログラムによって分岐は決まっていて、操作はそのどの分岐を選ぶかである。という考えから映画と同じと考えるか、プレイヤーの操作はみんなバラバラだから、映画とは違うという考えもある。

映画として認めるかどうか？ではなく、この問題は実際には「中古販売が新品の売上に影響を及ぼすかどうか」がポイントである。 さまざまな論が飛び交っている