



第10章 情報技術と社会



Copyright © the University of Tokyo



◆ 答え：できる

この場合、ビデオゲーム機に取り付けられたROMに収納されているオブジェクトプログラムは、A社の著作物（ソースプログラム）の複製物である。したがって、Bが使用したビデオゲーム機のように、ROMのオブジェクトプログラムを他のROMにコピーして製造した偽造ゲーム機は、Aのソースプログラムの著作権を侵害する。

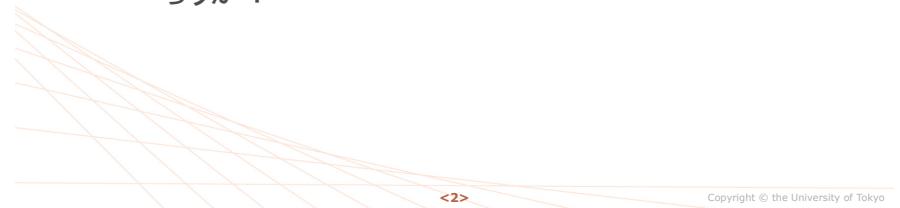


Copyright © the University of Tokyo



◆ 事例

- ◆ A社はビデオゲームXを開発し、その著作権を所有している。
- ◆ B社は都内で経営する喫茶店にゲームXの無断複製ビデオゲームを設置して、顧客に利用させた。
- ◆ A社は著作権侵害をB社に対し訴えることができるだろうか？



Copyright © the University of Tokyo



◆ アナログコンテンツとの違い

- ◆ 完全な複製が作れる
- ◆ 簡単に複製が作れる
- ◆ (+ネットワーク) 低コストで広範囲に配布できる
- ◆ 複製しないと利用できない場合もある
- ◆ システム次第では、利用方法を強く制限することもできる (cf. デジタル放送のコピー制御)



Copyright © the University of Tokyo



▶ ネットワークによる情報発信と著作権

▶ 放送と性質が似ている

▶ 放送との違い

- ◆ 必要な設備が非常に安い
- ◆ 許可がいらない
- ◆ 「送信」ではない（受信側がサーバに要求すると、サーバが返答しているだけ）
- ◆ 世界中に発信する場合も組織内で共有する場合も仕組みが同じ

▶ 1997年の著作権法改正で「送信可能化権」が「公衆送信権」の1つに

<5>

Copyright © the University of Tokyo

▶ Winny開発者の起訴問題(1)



▶ 起訴した側の主張

- ◆ 現行の法律から鑑みて、開発者の行動は著作権侵害を帮助するという意味で罪である

▶ 開発者の支援者や技術者の主張

- ◆ 技術の進歩とともに法律も進化しなくてはならず、現在の技術によって簡単に著作権法違反が発生してしまう現状のほうが問題である
- ◆ 技術進歩と共に法律も進歩すべき

▶ 論争における論点の幅が大きい

<7>

Copyright © the University of Tokyo



▶ デジタルコンテンツの著作権

▶ 使用許諾の概念が曖昧

- ◆ メモリ上の電子情報は市場や流通機構なしに直接個人の手にわたることが可能

▶ Winny開発者の起訴問題

- ◆ Winny:ファイル交換が完全に匿名化されていることが特徴
- ◆ デジタルコンテンツの著作権の侵害を帮助する側面を持っている

<6>

Copyright © the University of Tokyo



▶ Winny開発者の起訴問題 (2)



▶ Winny: 匿名ファイル交換システム

- ◆ 中央集権的なサーバが不要
- ◆ 端末どうしでファイルを交換
- ◆ 匿名: 最初に公開した端末が分からない・実際にファイルが置かれている端末はファイルの内容が分からない

▶ Winnyの利用実態

- ◆ 著作権のあるデジタルコンテンツ（音楽・映像）の交換
- ◆ サーバが無いので規制が難しい

<8>

Copyright © the University of Tokyo

► Winny開発者の起訴問題（3）



- ↳ 2004年5月に開発者が著作権侵害幇助の疑いで逮捕・起訴
- ↳ 2006年12月一審判決(京都地裁)罰金150万円の有罪(求刑懲役1年) 金子氏、検察ともに控訴、大阪高裁で控訴審中
- ↳ 論争における論点の幅が大きい
 - ◆ 現実の著作権侵害をどう解決すれば良いのか?
 - ◆ 侵害目的でモノを作るのは犯罪に問えるか?
 - ◆ モノを作る人間は、使われ方にまで責任を負うか?
 - ◆ 匿名システムはプライバシー保護につながるが、それを一切禁じることにならないか?
 - ◆ 良い流通システムが無いからファイル交換ソフトが使われたのではないか?