

< 23年度 > [第2問] (配点: 50)

コンピュータ用ゲームソフト制作会社であるAは、新しい恋愛シミュレーションゲームの開発プロジェクトを開始することを決定し、フリーのゲームクリエイターであるBにこのプロジェクトに参加することを要請した。Bは、この要請を受け入れ、Aの施設内でこの開発作業に従事することになった。そして、Bは、Aの従業員であるCと共同して、ゲームソフト α を作成した。 α の内容は、ゲームを行う主人公（プレイヤー）が架空の高等学校の生徒となって、設定された登場人物の中から憧れの生徒を選択し、卒業式の当日に、この生徒から愛の告白を受けることを目指して、それにふさわしい能力を備えるための努力を積み重ねるというものである。 α においては、プレイヤーの能力値として9種類のパラメータの初期値が設定されている。そして、プレイヤーが選択できるコマンドがあらかじめ設定されるとともに、コマンドの選択により上昇するパラメータと下降するパラメータとが連動するように設定されており、プレイヤーが到達したパラメータの数値いかんにより、憧れの生徒から愛の告白を受けることができるか否かが決定される。 α においては、初期設定の主人公の能力値からスタートし、憧れの生徒から愛の告白を受けることを目標として主人公自身の能力を向上させていくことが中核となるストーリーであり、その過程で主人公の能力値の達成度等に応じて他の生徒との出会いがあるという設定となっており、そのストーリーは、一定の条件下に一定の範囲内で展開されるものである。

Aは、 α を収納したDVDを販売しており、 α には、複製防止手段を施している。しかしながら、このDVDを購入したDは、 α に施された複製防止手段を回避することにより、 α を複製し、その複製物を収納したDVDを販売しており、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。

Dの販売するDVDを購入したEからこれを借り受けたその友人Fは、 α を自己の有する空のDVDにダビングした。Gは、Dのウェブサイトにアクセスし、そこに掲載された α を自己のパソコン内のハードディスクにダウンロードした。F及びGは、それぞれの自宅において α をプレイしている。

以上の事実関係を前提として、以下の設問に答えよ。

[設問]

1. Aは、F及びGに対して、著作権法に基づき、どのような請求をすることができるか。また、Bは、F及びGに対して、著作権法に基づき、どのような請求をすることができるか。
2. Hは、 α 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 β を販売している。 β のデータを使用すると、入学直後の時点でパラメータのほとんどが極めて高い数値となり、これが憧れの生徒に合った達成度でプレイすることができるような数値である結果、入学当初から本来は登場し得ない生徒が登場する。また、ゲームスタート時点が卒業間近の時点に飛び、その時点でパラメータの数値が本来ならばあり得ない高数値に置き換えられ、必ず憧れの生徒から愛の告白を受けることができるようになっている。F及びGは、Hの販売する β を購入し、これを用いて自宅において α をプレイしている。

この場合、Aは、F、G及びHに対して、どのような請求をすることができるか。