

## ゲームのセーブデータ改変行為について同一性保持権侵害を否定した刑事判決の研究

大阪地判令和3年5月12日（公刊物未登載）「モンスターハンター事件」<sup>1</sup>について

知的財産権法研究会  
弁護士 大住 洋

### 第1 はじめに

ゲームは、著作権法との関係では、電子計算機に対する指令の組み合わせとして表現されている点で「プログラムの著作物」であると同時に、映像の連続により視聴覚的效果を生じさせる方法で表現されている点で「映画の著作物」としての側面を有する複合的な著作物とされる<sup>2</sup>。

このようなゲームソフトについて、プログラムには改変を加えず、ゲームをプレイした結果として得られる進行状況や装備、アイテム、経験値等の情報を記録したセーブデータを改変することによって、制作者の意図に反する展開でゲームをプレイすることを可能にする行為（チート行為）が著作者の有する同一性保持権侵害とならないかがしばしば問題となっている。本件は、このようなセーブデータの改変行為が著作者であるゲームメーカーの有する同一性保持権を侵害しないかが問題となった刑事事件の判決である。

この問題についての先例としては、恋愛シミュレーションゲームについて、主人公の能力値を規定する「パラメータ」を本来ならばあり得ない数値に置き換えるメモリーカードを輸入・販売する行為について、同一性保持権侵害を肯定した最判平成13年2月13日民集55巻1号87頁「ときめきメモリアル事件」（以下「ときめきメモリアル事件最判」という。）があり、本件でも、検察官は、このときめきメモリアル事件最判に基づき、被告人の行為が同一性保持権侵害にあたると主張した。

本件判決は、上記のような検察官の主張を踏まえつつ、本件で問題となったゲームとときめきメモリアル事件最判で問題となった恋愛シミュレーションゲームとのゲームジャンルの相違やセーブデータ改変によって生じる効果の相違等を認定した上、本件では同一性保持権侵害は成立しないと判示し、被告人を無罪とした<sup>3</sup>。

本件は、刑事事件ではあるが、上記のように民事上もしばしば問題となるセーブデータ改変

- 1 大阪地裁平成30年（わ）第2469号。判決の出典はTKCのデータベースによる（LEX/DB文献番号25591679）。
- 2 最判平成14年4月25日民集56巻4号808頁「中古ゲームソフト事件」参照。
- 3 なお、検察側から控訴はされず、本件判決は確定している。