

10 『ときめきメモリアル』事件（H13.02.13）

パラメータにより主人公の人物像が表現され、その変化に応じてストーリーが展開されるゲームソフトについて、パラメータを本来ならばあり得ない高数値に置き換えるメモリーカードの使用によって、主人公の人物像が改変され、その結果、上記ゲームソフトのストーリーが本来予定された範囲を超えて展開されるなど判示の事実関係の下においては、当該メモリーカードの使用は、上記ゲームソフトを改変し、その著作者の有する同一性保持権を侵害する。

専らゲームソフトの改変のみを目的とするメモリーカードを輸入、販売し、他人の使用を意図して流通に置いた者は、他人の使用により、ゲームソフトの同一性保持権の侵害をじゃっ起したものととして、ゲームソフトの著作者に対し、不法行為に基づき損害賠償責任を負う。

判旨：被告人は、本件ゲームソフトについて著作者人格権を有する。本件ゲームソフトは、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つて、設定された登場人物の中からあこがれの女生徒を選択し、卒業式の当日、この女生徒から愛の告白を受けることを目指して、3年間の勉強や出来事、行事等を通してあこがれの女生徒から愛の告白を受けるの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ふ内容の恋愛シミュレーションゲームである。

本件ゲームソフトにおいては、プレイヤーの能力値として9種類の表パラメータ（体調、文系、理系、芸術、運動、雑学、容姿、根性及びストレス）及び3種類の隠しパラメータ（女生徒のプレイヤーに対する評価を示すときめき度、友好度及び傷心度。以下、表パラメータと併せて「パラメータ」という。）の初期値が設定されている。：本件ゲームソフトの形象は、思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものとして、著作権法2条1項1号にいう著作物ということができるものであるところ、前記事実関係の下においては、本件メモリーカードの使用は、本件ゲームソフトを改変し、被告人の有する同一性保持権を侵害するものと解するのが相当である。けだし、本件ゲームソフトにおけるパラメータは、それによつて主人公の人物像を表現するものであり、その変化に応じてストーリーが展開されるものであるところ、本件メモリーカードの使用によつて、本件ゲームソフトにおいて設定されたパラメータによつて表現される主人公の人物像が改変されるとともに、その結果、本件ゲームソフトのストーリーが本来予定された範囲を超えて展開され、ストーリーの改変をもたらすことになるからである。

本件メモリーカードは、前記のとおり、その使用によつて、本件ゲームソフトについて同一性保持権を侵害するものであるところ、前記認定事実によれば、原告人は、専ら本件ゲームソフトの改変のみを目的とする本件メモリーカードを輸入、販売し、多数の者が現実に本件メモリーカードを購入したものである。そうである以上、原告人は、現実に本件メモリーカードを使用する者がいることを予期してこれを流通に置いたものということができ、他方、前記事実によれば、本件メモリーカードを購入した者が現実にこれを使用したものと推認することができる。そうすると、本件メモリーカードの使用により本件ゲームソフトの同一性保持権が侵害されたものといふことができ、原告人の前記行為がなければ、本件ゲームソフトの同一性保持権の侵害が生じることにはなかつたのである。したが

つて専ら本件ゲームソフトの改変のみを目的とする本件メモリーカードを輸入、販売し、他人の使用を意図して流通に置いた原告人は、他人の使用による本件ゲームソフトの同一性保持権の侵害を惹起したものととして、被告原告人に対し、不法行為に基づき損害賠償責任を負うと解するのが相当である。