HOKUGA 北海学園学術情報リポジトリ
学校法人北海学園
北海学園大学
北海商科大学

タイトル	刑事判例研究　横浜地判平成31年4月16日（オンラインゲームのチートツール開発販売と偽計業務妨害幇助罪等）
著者	神元，隆賢；KANMOTO，Takayoshi
引用	北海学園大学法学研究，55(4)：27-49
発行日	2020-03-30

Hokkai-Gakuen Organization of Knowledge Ubiquitous through Gaining Archives.

判例研究

ソフトウェア開発販売会社代表取締役がオンラインゲームのチートツールを販売し、ユーザーがこれを使用した事案について、当該ユーザーの課金機会減少を根拠に偽計業務妨害幇助罪の成立を認め、さらに浮気調査目的等で携帯電話機に記録された情報を特定のサーバに送信するソフトウェアを企画しアルバイト従業員に作成させた事案について、不正指令電磁的記録作成罪の間接正犯の成立を認めた事例

横浜地裁平成三一年四月一六日判決

（平二八（わ）二一二四号：偽計業務妨害幇助、不正指令電磁的記録作成等被告事件）

（LLI/DB L07450551）

神　元　隆　賢

【事実の概要】

被告人は、コンピュータのソフトウェアの開発及び販売等を業とする株式会社A代表取締役として、その業務全般を統括していたものであるところ、Aは、B株式会社が運営するオンラインゲーム「C」をスマートフォン（携帯電話機）等で遊技する際に、スマートフォン等と同社が使用する上記Cのサーバコンピュータ間の通信データが経由するパーソナルコンピュータ上で作動させることにより、通信データの書換えを行い、本来とは異なるデータを同サーバコンピュータに送信するなどして、同オンラインゲームにおける魔法石と称する課金アイテムの消費を避けながら同オンラインゲームを進行させることを可能にする機能を有するソフトウェア「D」を開発販売していた。Cにおいて、ユーザーは、保有するモンスターというキャラクターでチームを編成して、ダンジョンという迷宮の攻略に挑み、ダンジョンを攻略した際にはモンスター等の特典を獲得することができるが、いかなる特典を獲得できるかは確率により決められており、また、ダンジョンに挑戦するとスタミナという数値を消費し、スタミナがなくなるとダンジョンに挑戦できなくなる。しかしながら、Dをインストールしたスマートフォンで Cを遊技したユーザーは、ダンジョン攻略後に獲得する特典を読み取り、当該特典が希望するものではない場合には、ダンジョンへの挑戦を自動で取り消し、スタミナの消費も回避する機能（以下「ダンジョンキャンセル機能」という。）により、希望する特典が獲得できない場合にはダンジョンへの挑戦を取り消し、希望する特典が獲得できる場合にはダンジョンを攻略して希望する特典を獲得することができた。そして被告人は、E及びFがそれぞれパーソナルコンピュータを操作して上記Dを作動させるなどして上記Cを遊技し、上記Cにおける課金機会を減少させた際、これに先立ち、上記Dの機能を知ってダウンロード購入を申し込んだ同人に対し、同人が上記Dを使用することを知りながら、その申込みに応じて上記Dをダウンロード購入させ、もってE及びFの上記行為をそれぞれ容易にさせてこれらを幇助した（偽計業務妨害幇助事件）。

さらに被告人は、アンドロイドOSが稼働する電子計算機である携帯電話機を用いて実行した際、実行者の意図に基づかず、同携帯電話機に記録されたLINEメッセージ、通話履歴、SMSメッセージ、電話帳データ、端末位置情報、動画・静止画等をインターネット回線を通じて特定のサーバコ

ンピュータに送信する指令等を与える電磁的記録である「G」を浮気調査に使用するソフトウェアとして企画し、A本店所在地において、同社従業員のHをして、同所に設置されたパーソナルコンピュータを使用して作成させた（不正指令電磁的記録作成等事件）。

偽計業務妨害幇助事件について、弁護人は、①「偽計」は人の意思に対する働きかけを要件とするところ、本件正犯者らの行為は人の意思に向けられていないから、E及びF（以下、両名をまとめて「本件正犯者ら」という。）の行為は偽計に当たらない、②不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築はゲームの運営に伴う通常業務を実施したに過ぎないから、本件正犯者らの行為には業務妨害性がない、③被告人は、販売当時、業務について具体的な指示を行っていなかったのであるから、Dを本件正犯者らにダウンロード購入させておらず、従って被告人に幇助犯は成立しない旨主張した。

これに対し、検察官は、とくに②について、本件正犯者らの行為は、Cにおける課金機会を減少させることからBによるCの運営業務に対する妨害行為に該当し、Dの使用に気付いた同社社員らに不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築の実施を余儀なくさせ、他の業務が後回しになるなどの支障を生じさせるおそれがあることから、同業務に対する妨害行為に該当するなどと主張した。

さらに、不正指令電磁的記録作成等事件について、弁護人は、①Gはアンドロイド端末使用者の合意を得ずに使用することは想定されていないうえ、プログラムに悪用の可能性があるというだけでは不正指令電磁的記録に該当しない、②被告人には不正指令電磁的記録作成の故意及び人の電子計算機における実行の用に供する目的（以下「供用目的」という。）がない、③被告人に間接正犯は成立しない旨主張した。

これに対し、検察官は、とくに①について、Gはアンドロイド端末使用者の合意を得ずにインストールして使用することを前提とするものであり、不正指令電磁的記録に該当するなどと主張した。

【判旨】

有罪（懲役一年六月執行猶予三年）。

偽計業務妨害幇助事件については、以下のようにして有罪とした。

争点①について、「本件正犯者らは、Dにより通信データを

書き換えているのにもかかわらず、あたかも通常の遊技をしているかのような真実とは異なる外観を作出しており、偽計を用いたと認められる。……偽計業務妨害罪において、偽計の相手方は業務者本人に限定されておらず、業務者本人の意思に対する働きかけは要求されていないところ、偽計が業務者本人以外に向けられる場合、あたかも通常、正常であるかのような外観、真実と異なる外観が作出されていれば、人の意思に対する働きかけがなくても、人の意思に働きかける場合と同程度に業務者の業務が妨害され得るのであるから、人の意思に対する働きかけを必要とする合理的な理由はないと解される。」とした。

争点②について、「確かに、証拠上、通信データの書換えを行うというDの技術的特徴から、BがDの使用者を特定することは容易ではなく、Dに対処するためには、ユーザーの通信データの調査をD対策のために実施したり、そもそもDを使用できなくするための技術的な措置を講じるなどの環境構築を実施したりする必要があるから、本件正犯者らの行為には、B社員らに不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築の実施を余儀なくさせるおそれがあると認められる。

しかしながら、そのような不正対策業務の実施を余儀なくさせられたとしても、Cの運営業務それ自体に対する妨害と評価できるかには疑問があり、不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築はゲームの運営に伴う通常業務を実施したに過ぎないという弁護人の主張には理由がある。」としたが、「スタミナは、時間の経過により回復するのを待つのでなければ、魔法石というゲーム内で使用する基本的には有料の商品により回復する必要がある。Cは魔法石を使用しなくても遊技することができるし、魔法石を購入以外の方法で入手することもできるが、本件正犯者らは、希望する特典を得るために短時間で多数回ダンジョンに挑戦したのにもかかわらず、Dを使用してスタミナの消費を抑えることで、希望する特典を得るべくダンジョンに挑戦するために魔法石の購入が必要になるという事態がなるべく起こらないようにしたのであるから、Bの課金機会を減少させる行為をしたと認められる。

そして、魔法石の売上げはCのゲーム内における唯一の収益源であるところ、Bは、Cのダウンロード及び遊技自体は無料にしてユーザーの数を増やしつつ、ユーザーが連続してCを遊技したくなるような工夫をするなどして、ユーザーに

魔法石を購入してもらうことで、Cの運営費用を賄い、収益を上げるというビジネスモデルを採用しているのであるから、Cの運営業務とは、Cを配信・提供する中で、魔法石を販売していく業務に他ならない。

そうすると、本件正犯者らの行為は、魔法石による課金機会を減少させ、BによるCの運営業務を妨害するおそれのある行為であると認められ、Bの業務を妨害したということができる。

これに対し、弁護人は、ユーザーは、Cを遊技する際にスタミナが無くなったとしても魔法石を購入するとは限らないなどとして、本件正犯者らの行為が課金機会を減少させるものではない旨主張する。しかしながら、本件正犯者らがDを使用しなかった場合には魔法石を購入したといえるかどうかはともかく、本件正犯者らがDを使用してスタミナの消費を抑えることで、Bが魔法石に課金する『機会』が減少したことは明らかである。そして、課金機会を減少させることそれ自体に、Cの運営業務を妨害するおそれがあるということを根拠に、本件正犯者らの行為の業務妨害性が肯定されるのであるから、弁護人の主張は採用できない。」とした。

争点③について、「Dの性質を見ると、上記のとおり、Bが、Dの使用者を特定することは困難であり、Dの使用者は、Bによりアカウントの停止等の措置を受けることなく、長期間にわたり様々な××を使用してCを遊技することが可能であった。

次に、Dの販売状況を見ると、……C以外のオンラインゲームにも対応して動作するものであるが、発売当初は、Cの裏技ソフトと称してAの顧客に告知されるなど、専らCに使用するソフトウェアとして位置付けられていた。また、Aの社員は、同社社員であることを秘して販売促進用のブログを作成し（以下、このようなブログを「匿名販促ブログ」という。）、インターネットで特定の検索ワードで検索した場合に匿名販促ブログが上位で表示されるように対策するなどして、匿名販促ブログからAの商品販売用ホームページに誘導して商品を販売することを目指していたところ、Dについては、「C.チート」（『C.』とはCの略称である。また、『チート』とは、データや通信を改ざんするなどしてゲームを有利に進行させることをいう。）等、Cに関係する検索ワードで検索した場合に表示される順位が上位となることが目標とされ、DをCで使用することを内容とするとうかがわれる匿名販促ブログから多数の売上げが生じていた。さらに、Aは、平成二六年八

月にBのCに関する規約が変更され、変更後の規約に抵触するのではないかという懸念が生じたことが大きな要因となって、Dの販売を停止している。これらの事情によれば、通信データを書き換えるなどしてCを有利に進行させるために使用する者が、Dの最も大きな購買層であったと認められる。

さらに、ダンジョンキャンセル機能を有する××について見ると、Aは、平成二五年八月には、複数のメールで、顧客に対し、Dのダンジョンキャンセル機能でスタミナの消費を避けられる旨宣伝した上、発売当初から、社員が作成したダンジョンキャンセル機能を有する××を同社が運営管理する××掲示板にアップロードしたり、平成二六年二月頃までは、Dの販売用ホームページにおいてもダンジョンキャンセル機能を紹介したりするなど、ダンジョンキャンセル機能を薦めていた。また、A社内において、ダンジョンキャンセル機能が一番魅力的な機能であり、魔法石の節約になるということがDの販売促進につながると認識され、匿名販促ブログにダンジョンキャンセル機能で魔法石の節約ができると記載するように指示され、その旨匿名販促ブログに記載されるなど、匿名販促ブログにおいても、ダンジョンキャンセル機能が積極的に宣伝されていたことがうかがわれる。以上によれば、ダンジョンキャンセル機能は、DをCに使用する場合に用いられる典型的な××の一つであったと認められる。

そして、Dが、相対的に安価な通常版でも定価九八〇〇円という決して低額とはいえない価格で販売されており（なお、Cにおいて、魔法石八五個が五〇〇〇円で販売されている。）、Cで使用するためにDを購入した者には、スタミナの消費を避けるために、ダンジョンキャンセル機能を使用するインセンティブが強く働くと考えられるところ、ダンジョンキャンセル機能を有する××は××掲示板に公開され、容易に入手することが可能であった（現に、本件正犯者らは××掲示板からダンジョンキャンセル機能を有する××を入手している。）。

そうすると、Dが、C以外のオンラインゲームにも対応するソフトウェアであり、あらゆる××の使用が偽計業務妨害行為に該当するとまでは認められないとしても、上記の事情によれば、客観的に見て、Dの購入者のうち例外的とはいえない範囲の者がDを偽計業務妨害行為に利用する蓋然性が高いと認められるから、本件正犯者らの申込みに応じてDをダウンロード購入させる行為は、偽計業務妨害の幇助行為に該当する。

……被告人は、Aの設立者であるとともにその全ての株式を保有し、Dが発売された当時は、唯一の代表取締役として同社の業務全般を統括する地位にあった上、同社における会議のいずれにも出席して各社員から業務報告を受けるなどしていた。また、Aにおいて、新商品を発売する際は、商品開発に着手する時及び販売する時に被告人の同意を得る必要があり、開発に着手してから販売するまでの間は会議で進捗状況を被告人に報告するものとされ、商品の販売用ホームページの掲載にも被告人の許可が必要であった。現に、被告人は、Dの開発への着手及び販売を許可している上、D発売後、Dの技術的な問題点やホームページの問題点について改善を指示したり、各社員に匿名販促ブログを通じた毎月の売上げを報告させ、実績が良い社員は褒め、実績が悪い社員は叱責したりするなど販売について積極的な関与をしていた。

そうすると、このような被告人の地位及び関与の程度に照らせば、被告人自身が、Dが販売用ホームページ上で販売され、顧客からDの販売用ホームページに申込みがあれば、その申込みに応じて顧客にダウンロード購入させることになる状況を設定し、本件正犯者らがDをダウンロード購入することで幇助を実現したと評価できるので、被告人が本件正犯者らにDをダウンロード購入させたと認められる……。……そして、上述したDの機能及び販売状況並びに被告人の地位及び関与の程度等に照らせば、被告人が、Dの購入者のうち例外的とはいえない範囲の者がDを偽計業務妨害行為に利用する蓋然性が高いことを認識、認容していたことは明らかであり、故意も認められる。」とした。

不正指令電磁的記録作成等事件については、以下のようにして有罪とした。

争点①については、「不正指令電磁的記録に該当するためには、プログラムに悪用の可能性があるというだけでは足りず、当該プログラムが、実行者の意図に反する動作をさせる指令を与えると客観的・一般的に想定される必要があると解される。

そして、典型的な不正指令電磁的記録については、プログラム自体に実行者の意図に反して動作させることを容易にする機能が備わっている場合や、プログラムの動作内容等から見て、実行者の意図に反する動作をさせる以外の利用方法が客観的に想定しにくい場合など、プログラム自体から、当該プログラムが、実行者の意図に反する動作をさせる指令を与えると客観的・一般的に想定されると判断できることが多い

と考えられる。しかしながら、そのような場合でなくても、プログラムの作成当時の客観的事情に照らし、その供用先として一般にどのような電子計算機が想定されるかを考慮して、当該プログラムが指令を与える電子計算機の使用者のうち例外的とはいえない範囲の者が、実行する意思がない状態で当該プログラムを実行させられることが想定される場合には、当該プログラムは、実行者の意図に反する動作をさせる指令を与えると客観的・一般的に想定されると認められ、不正指令電磁的記録に該当すると解される。

……Gは、アンドロイド端末使用者に知られることなくインストールすることを容易にする機能は備わっていないものの、ひとたびアンドロイド端末使用者の知らないうちにインストールされれば、同端末使用者の知らないうちにデータを送信させることを可能にするプログラムであり、その機能や仕様自体からして、アンドロイド端末使用者の合意を得ることなくインストールしてデータを送信させるために用いられることも考えられるプログラムといえる。

また、弁護人は、Gの用途として、①アンドロイド端末のバックアップ等による盗難紛失対策、②子供の所持するアンドロイド端末にインストールすることによる子供の安全確認、③会社のアンドロイド端末にインストールすることによる社員の勤務状況の監視、④交際相手や配偶者のアンドロイド端末にインストールすることによる安全確認や浮気防止などの利用方法が想定される旨主張するところ（②ないし④はアンドロイド端末使用者の合意を得てインストールすることを前提とする。）、確かに、Gの機能に着目すれば、これらの用途も一応考えられる。しかし、①及び②については、Hの発売当時には、紛失したアンドロイド端末を発見したり、別の端末から位置情報を確認したりする機能がアンドロイドOSに無償で実装されるとともに、必要なデータをクラウド上に保存してバックアップできる無償のサービスがアンドロイドOSの提供会社であるグーグル社により提供されていたところ、これらの機能やサービスはGの機能をすべて網羅するものではないものの、Gは相対的に安価な通常版でも定価九八〇〇円という決して低額とはいえない価格で販売されているのであるから、上記の無償の機能やサービスに加えてGを購入し、これらの用途で使用することがどれほど想定されるのか疑問がある。また、②ないし④については、プライバシーに関わる情報を個別の同意なく包括的に送信するというGの機能に照らせば、アンドロイド端末使用者による真摯な合意

を得た上で、これらの用途で使用することがどれほど想定されるのか疑問がある。

……Gの開発経緯を見ると、そもそも、Aは、iPhoneのデータをパソコンでバックアップすることができるソフトウェアであるIを販売し、遅くとも平成二五年二月頃までには、匿名販促ブログにおいて、Iを交際相手や配偶者の浮気調査目的のソフトウェアとして位置付けた販売促進活動も始めていた。そして、Gが企画されている段階では、被告人も出席するA社内の会議等において、アンドロイド端末に対応した同様の製品を販売すれば売れるのではないかという議論がなされたり、被告人が、A社員に対して、GがI同様に浮気調査を目的とするソフトウェアであることを前提にその開発を指示するメールを送信したりしていた。また、被告人の了承を得てA社員のプログラマに送付されたGの仕様書においても、浮気調査を主要な用途として販売するとされていた。そうすると、Gは、Iと同様に、浮気調査に使用するソフトウェアとして企画され、開発が進められていたと認められる。

そして、平成二六年二月頃に被告人ほか数名のA社員が別件で逮捕されたことを受けて、A社員は、Iを浮気調査目的のソフトウェアと位置付けた上記販売促進活動をするのを控えていたものの、Gの販売が始まった同年七月頃には、I及びGを浮気調査目的のソフトウェアとして紹介する匿名販促ブログを用いた販売促進活動を再開し、売上げを伸ばしていた。Gの匿名販促ブログについては、浮気調査や監視等の検索ワードで検索された際に表示される順位が上位になることが目指されていたが、A社内の会議資料を見ても、本件Gの作成当時までに、盗難紛失対策など弁護人が主張する用途を前提とした販売促進活動がおこなわれていた形跡はない。

また、同年一二月一五日に実施されたA社内の新商品企画発表会においては、I及びGの購入者の大部分がこれらを浮気調査で活用していることを前提として、浮気調査に活用するハードウェアとしてUSB型隠しカメラ等を販売する案が発表された。

以上の事情に照らせば、Gは、発売当初から、主に浮気調査に使用する者を顧客と見込んだ販売促進活動が続けられており、本件Gの作成当時においてそうした販売促進活動が変更される予定があったともうかがわれないところ、本件Gは、従前のGをバージョンアップさせたものであるから、主に、上記販売促進活動により既にGを購入していた者及び同様の販売促進活動により将来Gを購入する者に提供されることが

客観的に想定される。

そして、ここでいう浮気調査とは、その字義に加えて、A社内のI及びGの会議資料等において、使用者の合意を得ることなくiPhone又はアンドロイド端末のデータを取得することを前提とする記載が数多く見られることなどにも照らせば、交際相手や配偶者の合意を得ることなく、そのiPhone又はアンドロイド端末にI又はGをインストールしてデータを取得し、浮気の有無を秘かに調査することを意味すると認められる。

……以上によれば、本件Gは、主に浮気調査目的を有する者に提供されることが予定された、浮気調査に適した機能を有するプログラムであり、購入者が、第三者の合意を得ずに、当該第三者が使用するアンドロイド端末に本件Gをインストールして、当該第三者が知らないうちに実行することが一般に想定されるところ、その際に本件Gがアンドロイド端末に与える指令が、当該第三者の意図に反することは明らかであるから、本件Gがインストールされたアンドロイド端末の使用者のうち例外的とはいえない範囲の者が、実行する意思がない状態で本件Gを実行させられることが想定される。

そうすると、弁護人が主張するように、本件Gには電子計算機をプログラム実行者の意図に反して動作させることを容易にする機能が備わっておらず、また、実行者の意図に反する動作をさせる以外の利用方法が客観的に想定しにくいとはいえないとしても、本件Gは、実行者の意図に反する動作をさせる指令を与えると客観的・一般的に想定されると認められ、人が電子計算機を使用するに際してその意図に反する動作をさせるべき不正な指令を与える電磁的記録に該当する。」とした。

争点②については、「被告人は、Gの発売前に別件で逮捕・勾留されているものの、被告人自身、A社員に向けて、Gを早期に発売するように指示するとともに、実際に開発されたGと同様のインストール方法や機能を記載したメールを送信したこと、被告人は、別のソフトウェアを参考にGを開発するというA社員の提案を了承して開発を進めるよう指示し、実際にそのとおりGが開発されたこと、被告人はGの仕様書を了承していることなどに照らせば、被告人は、Gの機能及び仕様を認識していたと認められる。

また、被告人は、別件による逮捕・勾留前ではあるが、A社内の会議で、Iを浮気調査目的のソフトウェアとする販売促進活動について報告され、その実施について指示するとと

もに、A社員に対し、Iを浮気調査目的のソフトウェアとして紹介する匿名販促ブログの内容を褒める内容のメールを送信するなどしており、その上で、被告人は、Iと同様の浮気調査の目的で、Gを開発することを指示した。さらに、Aにおいて、平成二五年一二月、別件で捜索差押えを受けたことを契機に、商品の法的問題点を弁護士に照会するなどの業務を担当するコンプライアンス部門が新設されるなどしたものの、被告人が別件で逮捕されるまでの間に、Iの販売促進活動の方針に変化があった様子はないし、被告人は、当該別件における保釈後も、会議等の機会に、Gを浮気調査で使用することを前提とした報告を受けているが、販売促進活動の方針に変化はなかった。これらの事情に照らせば、被告人は、本件Gの作成当時、主に浮気調査に使用する者を顧客と見込んで販売促進活動することについても認識、認容していたと認められる。

そうすると、被告人には、本件Gが不正指令電磁的記録に該当することの故意及び本件Gをアンドロイド端末の使用者には実行しようとする意思がないのに実行され得る状態に置くという供用目的があったと認められる。

……弁護人は、Gは、販売用ホームページにおいてその機能を適切に公開及び表示して販売しており、販売用ホームページや利用規約等において、第三者の端末に無断でインストールすることを禁止するとの警告がなされていたことなどから、供用目的は認められない旨主張するが、Gが、匿名販促ブログを用いた販売促進活動により、主に浮気調査目的を有する者に向けて販売されていたことに照らせば、弁護人が指摘する事情は、上記認定を左右しない。」とした。

争点③については、「被告人のA社内における地位や……、被告人が、実際にGの機能等を企画し、その開発を度々A社員に指示し、A社員が提案した開発方法や仕様書を了承し、販売の指示もしたこと、HはAの単なるアルバイトである上、販売促進活動について十分に認識してはいなかったと考えられることなどに照らせば、被告人が、幇助的意思を有していたにとどまるHを道具として利用して本件Gを作成した間接正犯として刑事責任を負うことは明らかである（なお、本件GへのバージョンアップH以外の者が関与したとはうかがわれない。）。」とした。

【評釈】

一　本件は、人気オンラインゲームであるCすなわち「パズ

ル&ドラゴンズ」（「パズドラ」と略されることが多い）の不正遊技に使用するためのチートツールDすなわち「ゴーストルーター」を販売し、これをCのユーザーに使用させる行為が偽計業務妨害幇助罪に該当するか、そして浮気調査目的でスマートフォン使用者に秘して密かにインストールしGPSやLINEの動作等の情報を得るスマートフォン監視アプリGすなわち「androidアナライザー」の作成が不正指令電磁的記録作成等罪に該当するかが争われたものである。本判決では、とくに以下の点について検討を要するであろう。

二　第一は、偽計業務妨害幇助事件における争点②、すなわちオンラインゲームのユーザーによるチートツールを使用した遊技行為が、オンラインゲーム運営会社の業務を妨害することになるかという、業務妨害性の有無についてである。

これにつき、検察官は以下二点、すなわちチートツールを使用しての遊技行為がユーザーの課金機会を減少させる点、そしてオンラインゲーム運営会社側が不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築の実施を余儀なくされ、他の業務が後回しになるなどの支障を生じさせるおそれがある点から、業務妨害性があると主張した。

本判決は、環境構築実施の点については、「不正行為に対する調査及びその対策としての環境構築はゲームの運営に伴う通常業務を実施したに過ぎないという弁護人の主張には理由がある。」として業務妨害性を否定した。一方、課金機会減少の点については、「本件正犯者らは、希望する特典を得るために短時間で多数回ダンジョンに挑戦したのにもかかわらず、Dを使用してスタミナの消費を抑えることで、希望する特典を得るべくダンジョンに挑戦するために魔法石の購入が必要になるという事態がなるべく起こらないようにしたのであるから、Bの課金機会を減少させる行為をしたと認められる。……Bは、Cのダウンロード及び遊技自体は無料にしてユーザーの数を増やしつつ、ユーザーが連続してCを遊技したくなるような工夫をするなどして、ユーザーに魔法石を購入してもらうことで、Cの運営費用を賄い、収益を上げるというビジネスモデルを採用しているのであるから、Cの運営業務とは、Cを配信・提供する中で、魔法石を販売していく業務に他ならない。」として、業務妨害性を肯定した。

まず、課金機会減少については、業務妨害性を認めうるであろうか。学説上は、業務妨害罪の保護法益につき、課金機会減少のような経済性を含めるかを巡って対立がある。かつ

ては、同じ刑法第二三三条に規定される信用毀損罪と業務妨害罪の関係を考慮し、両罪が互いに原因と結果の関係として連絡したり交叉するものであること、信用毀損罪は経済的地位に関する社会的評価としての名誉を侵害する罪であるから、業務妨害罪も名誉・信用の罪に分類されるとして、名誉・信用を業務妨害罪の保護法益とする説があったが[1]、現在は支持を失っている。今日の主要な学説は以下の二説である。すなわち、財産犯に近い人の経済活動とする説の論者は、業務は人の経済的生活そのものを指し財産的色彩が濃いこと[2]、判例は本罪の保護法益を業務活動そのものと解し、結果として業務を妨害すれば本罪が成立するとの立場を採っていること[3]、業務活動の自由が阻害されなくとも結果として業務妨害が生じた場合を処罰範囲に含めると、本罪を自由に対する罪と把握することには限界があること等[4]から、本罪は財産犯に近い性質を持つ、経済活動に関わる侵害に対する罪であるとする[5]。これに対し、人の社会的行動の自由とする説の論者は、業務は必ずしも営利的活動に限られないこと、名誉・秘密・信用のような人格的法益を内容としていないこと等から、本罪は個人の自由に対する罪であるとする[6]。

思うに、信用毀損罪は経済的生活に対する名誉・信用に対する罪と解すべきであるが、業務妨害罪の業務は必ずしも経済的・営利的活動に限られない。そもそも、業務に公務を含めるかとの問題につき、学説上は争いがあるものの、判例はこれを認めている。例えば、東京高判平成二一年三月一二日高刑集六二巻一号二一頁は、インターネット掲示板で虚偽の犯罪予告をして警察官の出動・警戒を余儀なくさせた事案について、「警察に対して犯罪予告の虚偽通報がなされた場合（インターネット掲示板を通じての間接的通報も直接的一一〇番通報と同視できる。）、警察においては、直ちにその虚偽であることを看破できない限りは、これに対応する徒労の出動・警戒を余儀なくさせられるのであり、その結果として、虚偽通報さえなければ遂行されたはずの本来の警察の公務（業務）が妨害される（遂行が困難ならしめられる）のである。妨害された本来の警察の公務の中に、仮に逮捕状による逮捕等の強制力を付与された権力的公務が含まれていたとしても、その強制力は、本件のような虚偽通報による妨害行為に対して行使し得る段階にはなく、このような妨害行為を排除する働きを有しないのである。したがって、本件において、妨害された警察の公務（業務）は、強制力を付与された権力的なものを含めて、その全体が、本罪による保護の対象にな

ると解するのが相当である」として偽計業務妨害罪を認めた。福井簡判平成三〇年五月二一日（判例集未登載）は、「覚せい剤いたずらドッキリ」のタイトルで動画を撮影して動画配信するため、交番前歩道上において警察官らの面前で、覚せい剤を所持していそうな人物を演じ、覚せい剤に偽装したグラニュー糖入りチャック付きポリ袋をズボンのポケットから故意に落としてから拾って逃走し、警察官に違法薬物を所持した犯人が逃走を図ったものと誤信させ、追跡、任意同行、取調べ等の徒労の業務に従事させた事案について、「前記白色結晶粉末が違法薬物ではないとただちに看破できない限りは、これに対応する徒労の業務を余儀なくされるのであるから、その結果として、被告人の妨害行為さえなければ遂行されていたはずの判示の刑事当直、警ら活動、交番勤務等の業務は、業務妨害罪の業務に当たるというべきである。」として偽計業務妨害罪を認め、控訴審の名古屋高金沢支判平成三〇年一〇月三〇日（判例集未登載）も、「所論は、……被告人に対する警察官の一連の対応は、警察の通常業務であり、かつ、覚せい剤事犯の取締りという権力的公務であるから、偽計業務妨害罪の『業務』に当たらないのに、同罪の成立を認めた原判決には、罪刑法定主義に反する拡大解釈をした違法がある、……などと主張し、被告人の行為に偽計業務妨害罪を適用した原判決は誤っている旨主張する。しかし、原判決が認定した偽計業務妨害の対象業務は、飽くまで、被告人の本件行為がなければ遂行されたはずの警察職員の刑事当直等の業務（本件業務）であり、逃走現場への臨場や被告人の任意同行、取調べ等の本件捜査（原判決のいう『徒労の業務』。これは、正に犯罪捜査を見込んだ強制力を行使する権力的公務に当たるというべきである。）ではない」として、「通常業務」を超えて「徒労の業務」を必要とした点に業務妨害性を認めた。なお、上告審の最決平成三一年二月二六日も被告人の上告を棄却している。

これらはいずれも、警察官の行動が妨害されて、通常業務を超えて徒労の業務を要した点について業務妨害性を肯定しており、「妨害行為さえなければ遂行されていたはず」の業務（公務）の経済性については言及していない。業務妨害罪の客体を経済的業務のみに限定するのは妥当ではなく、やはり本罪は個人の社会的行動の自由に対する罪と解すべきであろう。従って、業務妨害性の判断につき、課金機会減少のような経済的損害ないしその危険の惹起を要求するのは妥当でないように思われる。

そもそも本件では、チートツールを開発した被告人らではなく、チートツールで遊技したユーザー、すなわち「本件正犯者ら」こそが正犯者である。本判決は、本件正犯者らの課金機会が減少した点については言及するものの、本件正犯者らのチート遊技によって他の遊技者の一般的課金機会も減少した、言い換えれば本件正犯者ら以外の多くのユーザーが「チートが横行するから課金は無駄だ」と考えるような状況を形成したために課金機会が全体的に減少したとまでは認定していない。本判決がいう課金機会減少は、本件正犯者ら自身が課金しなかった点に限定されているのである。しかし、これがオンラインゲーム運営会社の社会的行動の「自由」を妨害したとまで言いうるかは疑問もある。あるいは、本件正犯者らのチート遊技行為により、ユーザー全体にかかる上記のような一般的課金機会減少を認めうるような状況が形成されたのであれば、オンラインゲーム運営会社BはCによる収益を回復させるためにさらなる宣伝、広報活動を余儀なくされ、その意味で社会的行動の自由が妨害されたといえるかもしれないが、本件正犯者二名の課金機会減少のみでは、Bが格別具体的な収益回復活動に出ざるを得なくなったと考えることはできない。本件正犯者らがチートにより課金機会を減少させた遊技行為は、経済性に関していうのであれば、業務妨害ではなくむしろ利益窃盗と解すべきではないかとも思われる。もっとも、本件正犯者らがダンジョンキャンセル機能を使用することで「不正な指令を与えて」、本来消費するはずのスタミナ消費を回避するという「財産権の得喪若しくは変更に係る虚偽の電磁的記録」を「事務処理の用に供して、財産上不法の利益を得」た点につき、電子計算機使用詐欺罪の成立を認める余地はあるかもしれない。

次に、オンラインゲーム運営会社によるチートツール対策の環境構築実施については、業務妨害性を認めうるであろうか。本判決は、これを「ゲームの運営に伴う通常業務を実施したに過ぎない」として否定した。しかし、それをいうのであれば、例えば上掲東京高判平成二一年三月一二日、福井簡判平成三〇年五月二一日及び名古屋高金沢支判平成三〇年一〇月三〇日で妨害された、警察官による警ら活動等もまた、警察官の通常業務に該当し業務妨害性を認め得ないということになるのではないか。業務妨害罪の保護法益を、人の社会的行動の自由と解するのであれば、妨害の客体は、経済性ではなく人の行動でなければならない。

ここで問題とされるべきはむしろ、チートツールを使用し

た遊技が、オンラインゲーム運営会社において「通常業務」としてすでに行われていたチート対策を越えて、これを妨害しうるものであったかという点ではなかろうか。すなわち、チートツールがすでにオンラインゲーム運営会社において既知のもの、あるいは既知でなかったとしてもチートツールに用いられたハードウェアないしソフトウェアの技術が低く、オンラインゲーム運営会社がすでに「通常業務」としてとっていたチート対策によってチート遊技を阻止したというのであれば、確かに、オンラインゲーム運営会社の業務が妨害されたとは言いがたいかもしれない。しかし、本件正犯者らが使用したDは、「通常業務」を乗り越えてチート遊技をすることを可能とした（それ故に本件正犯者らの課金機会が減少した）ツールであった。そうであれば、オンラインゲーム運営会社Bは、Dに対応した新たなチート対策の環境構築実施を余儀なくされる。ここに、チート遊技が「通常業務」を乗り越えたことによる業務妨害性を認めうるのではないか。

これは、公務執行妨害罪において暴行・脅迫が実行行為とされ、業務妨害罪の実行行為である偽計・威力が除外されていることと同じ問題かと思われる。すなわち、業務妨害罪は、手段が威力・偽計で足りる点で、成立範囲が公務執行妨害罪より拡大するものの、業務が妨害される結果あるいはその危険を生じなければ成立しない。しかし、業務妨害の客体が警察官等の屈強な公務員である場合には、行為者が威力等をもってその業務を妨害しようとしても、客体が屈強であるが故に、容易にその業務を妨害することはできず、従って業務妨害罪の成立範囲は一般人が客体である場合より狭くなる。一方、公務執行妨害罪は、行為者が威力等より強力な暴行・脅迫を手段として、屈強な公務員の職務遂行を妨害し得た場合にはじめて成立する。公務執行妨害罪は、威力等を容易に排除しうる屈強な公務員の業務であっても妨害の結果を発生させうる構成要件該当行為として、暴行・脅迫を類型的に掲げたというべきである。しかし、虚偽の犯罪告白等のある種の偽計や、放射性物質を含有する土砂を入れ放射能標識等のシールを貼付したボトルを搭載した小型無人飛行機を首相官邸に落下させる等のある種の威力に対しては、屈強な公務員であってもこれを容易に排除することはできず、そのような場合には業務妨害罪の成立を認めうる。オンラインゲーム運営会社のチート対策もこれと同じで、「通常業務」としての従来のチート対策で当該チート遊技を容易に阻止・排除できたか否かこそが、業務妨害性の判断基準となるのではないか。

その点で、BがDを視野に入れた新たなチート対策を余儀なくされた点について業務妨害性を否定した本判決の判断には疑問が残る。

そもそも、本判決のように、業務妨害性をチート遊技をするユーザー自身の課金機会減少のみに求めると、各オンラインゲームが採用する課金方式によっては、チート遊技について業務妨害罪の成立を認めることが困難となることがある。今日一般的なオンラインゲームの課金方式としては、以下のものが挙げられる。[8]

第一は、アイテム課金方式である。これは、ゲームの基本プレイ料金は無料であるが、ゲームプレイを有利にする機能性アイテム、ゲーム内で使用するキャラクターの姿形を変えるアバターなど、特定のゲームやポータルサイトでしか使用できないデータの限定的なサービス利用権を販売する方式で、Cこと「パズドラ」もこれに該当する。いわゆる「ガチャ」による課金もこれである。

第二は、パッケージ販売方式である。これは、ゲームの有料パッケージを購入し、これをコンピューターやゲーム機等にインストールしてプレイするものの、それ以上の格別の課金がない方式で、ニンテンドー「スプラトゥーン」などがこれに該当する。

第三は、月額課金方式である。これは、月極めでプレイ料金の支払いをする方式で、スクウェア・エニックス「ドラゴンクエストX」、ニンテンドー「Nintendo Switch Online」などがこれに該当する。

第四は、従量課金方式である。これは、ゲームをプレイ・参加する度に、あるいはゲームを連続プレイする時間毎に、料金の支払いをする方式で、事前に有料の「ポイント」を購入し、一ゲームプレイするたびにこの「ポイント」を消費していくオンライン麻雀ゲーム、シグナルトーク「Maru-Jan」などがこれに該当する。

さらにその他課金方式として、上記の課金方式を複合したものや、広告モデルで運営されているもの、インターネットカフェで代金を支払って利用するものなどがある。

以上の課金方式それぞれについて、業務妨害性を、チート遊技をするユーザー自身の課金機会減少のみに求めたならばどうなるか。

パッケージ販売方式、月額課金方式のゲームでは、入手が極めて困難で多大な時間や課金を要するはずのレアアイテム等をチート遊技により不正に入手したり、他ユーザーとのオ

ンライン対戦において不正に自身の操作するキャラクターを無敵状態にするなどのチートスキルを使用したとしても、ユーザー自身の課金機会が減少するわけではないから業務妨害性は否定される。

従量課金方式では、レアアイテムについてはこれを入手する時間をチートによって節約したとして、課金機会減少による業務妨害性を肯定することができるかもしれない。しかし、チートスキルの使用は課金機会減少とは関係がないし、既存のアイテムのパラメーター（アイテムに関する攻撃力、防御力等の性能の数値）を書き換えるなどした、いわゆるチートアイテムを使用した場合も、やはり課金機会減少とは関係がない。データ上は存在するが入手困難なレアアイテムをチートにより入手した場合は業務妨害罪が成立する一方、データ上そもそも存在しない、レアアイテムと比較しても破格の性能を持つであろうチートアイテムを作成（入手）した場合には本罪が成立しないというのは、あまりに均衡を失しているのではないか。

あるいは、一部ユーザーのチート遊技により、ゲームの評判が低下してユーザー離れを引き起こしたり新規ユーザーの獲得が困難となることで、結果として減少するであろうユーザー全体の一般的課金機会減少について業務妨害性を認めると解した場合はどうか。この場合には、一見、すべての課金方式において業務妨害性を肯定する余地があるようにも思える。

もっとも、月額課金方式である上掲の「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ Ｓｗｉｔｃｈ Ｏｎｌｉｎｅ」は、ニンテンドーのゲーム機「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ Ｓｗｉｔｃｈ」全体のオンラインプレイを有効とするサービスであって、特定の単独のゲームの課金サービスではない。このサービスを利用することで、ユーザーは、「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ Ｓｗｉｔｃｈ」用のゲーム、ニンテンドー「ＡＲＭＳ」「マリオカート８デラックス」「スプラトゥーン２」「マリオテニス エース」「大乱闘スマッシュブラザーズ ＳＰＥＣＩＡＬ」など複数のゲームでオンライン対戦機能を利用し遊技することができる。例えば、「スプラトゥーン２」は、ユーザーがキャラクター「インクリング（通称「イカ」）」を操作し、「ブキ」と呼ばれるインクを射出する機能を持つ武器によりインクを撃つことで、地面をぬりつぶしたり、敵キャラクターを倒すアクションシューティングゲームである。このゲームはパッケージ販売されており、「オフラインモード」としてオンライン対戦機能を使用せず、

コンピューターが操作する敵キャラクター「オクタリアン（通称「タコ」）」をブキで倒していく「ヒーローモード」を遊技することができ、さらに「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ　Ｏｎｌｉｎｅ」にて月額課金することで、他ユーザーが操作するイカとチーム対戦する「オンライン対戦」を遊技することができるという、パッケージ販売方式と月額課金方式の複合方式を採用している。しかし、例えば「スプラトゥーン２」の「オンライン対戦」にてユーザーがチート遊技をしたとして、他の多くのゲームのオンラインサービスをも兼ねる「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ　Ｏｎｌｉｎｅ」全体の一般的課金機会が減少したといえるかは疑問もある。パッケージ販売方式と月額課金方式の複合方式であれば、新規ユーザーの獲得が困難になることで、パッケージの一般的「販売」機会が減少したとして業務妨害性を認めることは可能かもしれないが、すでに発売から時間が経過し新規の売上が見込めない古いゲームソフトウェアについては、一般的販売機会減少を認定することに相当の困難を伴うように思われる。

また、「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ」用のニンテンドー「スーパーマリオ　オデッセイ」は、ユーザーがキャラクター「マリオ」を操作し、アイテムを集めたり敵キャラクターを倒しつつ冒険する、パッケージ販売されているアクションゲームである。このゲームは必ずしもインターネット通信を必要としていないが、インターネット通信をすることで、他ユーザーとの間で、マップ上のキャラクター「バルーン（風船）」の隠し合い、探し合いをするタイムアタック式のアクションゲーム「バルーンファインド」を遊技することができ、これについて「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ　Ｏｎｌｉｎｅ」の月額課金は不要である。「スーパーマリオオデッセイ」におけるオンラインゲーム「バルーンファインド」は、「スプラトゥーン２」における「オンライン対戦」と異なり、必ずしも主要な遊技コンテンツではないということであろう。しかし、「バルーンファインド」においてチート遊技をした場合には、月額課金の「Ｎｉｎｔｅｎｄｏ　Ｓｗｉｔｃｈ　Ｏｎｌｉｎｅ」の対象外、しかも「スーパーマリオオデッセイ」におけるメインコンテンツでない以上、一般的課金ないし販売機会減少の認定は極めて困難となろう。

以上のように、課金機会減少のみに業務妨害性を認める見解では、課金機会減少の主体をチート遊技をしたユーザー自身、あるいはユーザー全体のいずれと解したとしても、個々のオンラインゲームの課金方式によって処罰の間隙や著しい

不均衡を生じることは避けられない。そもそも、課金機会減少についてのみ業務妨害性を肯定したならば、無料オンラインゲームではどのようなチートをしたとしても業務妨害性が一切認められないことになるが、これが妥当な結論であるとは到底思われない。やはり業務妨害性は、課金機会減少ではなく、チート対策の環境構築実施について認めるべきではないか。

三　第二は、不正指令電磁的記録作成等事件における争点①、すなわちGはアンドロイド端末使用者の合意を得ずに使用することを前提とした不正指令電磁的記録に該当するか否かについてである。

これにつき、検察官は、Gはアンドロイド端末使用者の合意を得ずにインストールして使用することを前提とするものであり、不正指令電磁的記録に該当する旨主張した。これに対し、弁護人は、Gはアンドロイド端末使用者の合意を得ずに使用することは想定されていないうえ、プログラムに悪用の可能性があるというだけでは不正指令電磁的記録に該当しないと主張した。これは、Gが適用な用途にも違法な用途にも利用できる価値中立的なプログラムであったのかが争われた点で、Winny事件と共通する。

最決平成二三年一二月一九日刑集六五巻九号一三八〇頁（Winny事件）は、P2P技術を応用したファイル共有ソフト「Winny」の開発者が、「Winny」を使用してインターネットを通じて不特定多数の者にゲームソフト等を提供していた正犯者らの著作権法違反罪の幇助犯となるかが争われた事案について、「Winnyは、……適法な用途にも、著作権侵害という違法な用途にも利用できるソフトであり、これを著作権侵害に利用するか、その他の用途に利用するかは、あくまで個々の利用者の判断に委ねられている。」としたうえで、「かかるソフトの提供行為について、幇助犯が成立するためには、一般的可能性を超える具体的な侵害利用状況が必要であり、また、そのことを提供者においても認識、認容していることを要するというべきである。すなわち、ソフトの提供者において、当該ソフトを利用して現に行われようとしている具体的な著作権侵害を認識、認容しながら、その公開、提供を行い、実際に当該著作権侵害が行われた場合や、当該ソフトの性質、その客観的利用状況、提供方法などに照らし、同ソフトを入手する物のうち例外的とはいえない範囲の者が同ソフトを著作権侵害に利用する蓋然性が高いと認め

られる場合で、提供者もそのことを認識、認容しながら同ソフトの公開、提供を行い、実際にそれを用いて著作権侵害（正犯行為）が行われたときに限り、当該ソフトの公開、提供行為がそれらの著作権侵害の幇助行為に当たると解するのが相当である。」とし、Ｗｉｎｎｙ提供者についてはこの認識、認容を認めることが困難であるとして幇助犯の成立を否定した。この決定については、「被告人はかなりの違反行為が行われるであろうことを明らかに認識していた。それにもかかわらず故意がないとするのであれば、むしろ、被告人は本件ソフトには相当の有用性があると思っていたことを、もう少し強調するべきであったと思われる。」[9]との主観的要素についての批判があり、さらに進んでＷｉｎｎｙ事件ではむしろ幇助犯の成立を肯定すべきであったとする論者もある。[10]

一方、本判決は、Ｇの開発経緯、販売促進活動の内容等を詳細に吟味したうえで「本件Ｇが不正指令電磁的記録に該当することの故意及び本件Ｇをアンドロイド端末の使用者には実行しようとする意思がないのに実行され得る状態に置くという供用目的があったと認められる。」として幇助犯の成立を肯定した。Ｇの有用性についての被告人の認識が皆無であったことを慎重に認定したものとして、積極的に評価して良いと思われる。

四　第三は、不正指令電磁的記録作成等事件における争点③、すなわち、被告人がアルバイトＨにＧの開発を指示した点が、いわゆる故意ある幇助的道具としての間接正犯に該当するか否かについてである。

本判決は、被告人とＡの社内における地位、指示内容等から、「被告人が、幇助的意思を有していたにとどまるＨを道具として利用して本件Ｇを作成した間接正犯として刑事責任を負うことは明らかである。」としており、故意ある幇助的道具による間接正犯を肯定したものと思われる。もっとも、故意ある幇助的道具の概念自体を認めてよいかは議論がある。

下級審では、これを認めたものがある。例えば、横浜地川崎支判昭和五一年一一月二五日判時八四二号一二七頁は、覚せい剤譲渡の実行担当者であった被告人が、単に正犯の譲渡行為を幇助する意思であるにすぎなかった事案について、「右所為における被告人は、覚せい剤譲渡の正犯意思を欠き、……右譲渡行為を幇助する意思のみを有したに過ぎないと認めざるをえないので、いわゆる正犯の犯行を容易ならしめる故意のある幇助的道具と認むべく……、これを正犯に問擬す

ることはできない」とした。もっとも、松山地判平成二四年二月九日判タ一三七八号二五一頁は、被告人が、甲に本件パワーショベルの売却を依頼し、甲の依頼により乙が現場から本件パワーショベルを運び出した事案について、被告人が窃盗罪の間接正犯で公訴提起されたところ、甲の知情性について認定したうえで「Aは被告人のことをある程度恐れていたことがうかがわれるが、これを超えて、被告人が甲の行為を支配していたと認めるべき根拠はなく、……甲が幇助犯にとどまるということはなく、被告人をもって故意ある幇助的道具を使った間接正犯に問うこともできない。」として、窃盗罪の教唆犯の成立を認めるにとどめており、知情性の有無が間接正犯の成否にかかる重要な要素であることを示している。

一方、学説上はどうか。故意ある幇助的道具については、自ら実行行為を行っているが単なる機械的事務処理者として利用者によって一方的に利用されているにすぎない場合には、間接正犯を認めてよいとする見解[11]と、自分の行為の意味を十分に理解している者は、被利用者として支配されているとは言いがたいから、間接正犯ではなく共謀共同正犯を認めるべきであるとする見解[12]とが対立している。

思うに、他人を道具として利用した場合に間接正犯の成立を認めるためには、被利用者の身体の動静につき、被利用者の意思による支配可能性を欠くことにより行為性を欠く、あるいは、行為性があったとしても、被利用者が犯罪を止めようとする反対動機の形成可能性すなわち規範的障害を欠くことが必要であるが、アルバイトHにG開発について幇助の意思がある以上は規範的障害を認めるほかなかろう。このようにして、本件被告人にとってHは道具とは言えないから、間接正犯ではなく共謀共同正犯を認めるべきであったと思われる。

(1) 瀧川幸辰『刑法各論』(増補・一九六八年)九八、一〇一頁。
(2) 藤木英雄『刑法講義各論』(一九七六年)二四九頁、山口厚『刑法各論』(第二版・二〇一〇年)一五二頁。
(3) 西田典之(橋爪隆補訂)『刑法各論』(第七版・二〇一八年)一三六頁。
(4) 山口・各論一五二頁。
(5) 藤木・前掲書二四九頁、山口・各論一五二、一五五頁。なお、西田・各論一三六頁は「業務妨害罪を信用毀損罪とともに財産犯に近いものとして位置づけることにした。もっとも、本罪によって保護される業務は経済的業務に限られないから、これをもっぱら財産に対する罪と解することは無理であろう。」とする。

（6）井田良『講義刑法学・各論』（二〇一六年）七八頁、内田文昭『刑法各論』（第三版・一九九六年）一八二頁、大谷實『刑法講義各論』（新版第五版・二〇一九年）一五〇頁、曽根威彦『刑法各論』（第五版・二〇一二年）六九頁、平野龍一『刑法概説』（一九七七年）一八六頁。

（7）東京地判平成二八年二月一六日（判例集未登載）。なお、拙著「遠隔操作により点火可能な状態に改造した緊急保安炎筒、及び福島県から採取した放射性物質を含有する土砂を入れ放射能標識等のシールを貼付したボトルを搭載した小型無人飛行機を首相官邸屋上に落下させた場合について、火薬類取締法違反罪、威力業務妨害罪の成立を認めた事例」北海学園大学法学研究五二巻三号（二〇一六年）一一五頁以下参照。

（8）一般社団法人日本オンラインゲーム協会「オンラインゲームガイドライン」（二〇〇九年）一〇頁。
https://japanonlinegame.org/joga_guideline/joga-guideline/

（9）林幹人「ファイル共有ソフトＷｉｎｎｙの公開・提供と著作権法違反幇助罪の成否」平成二四年重判（二〇一三年）一五三頁。

（10）高橋則夫『刑法総論』（第四版・二〇一八年）五〇一頁は、「Ｗｉｎｎｙのようなファイル共有ソフトが著作権を侵害する態様で広範に利用されていたという状況の下で、ファイル共有者の匿名性を保護する機能を有するＷｉｎｎｙを提供することは、著作権法違反の正犯行為に適合するように、特別に自己の行為を形成したといえるから、幇助犯の成立を肯定することができよう。」とする。

（11）大谷『刑法講義総論』（新版第五版・二〇一九年）一四六頁、高橋・前掲書四四二頁。

（12）西田（橋爪補訂）『刑法総論』（第三版・二〇一九年）三五四頁、山口『刑法総論』（第三版・二〇一六年）七二頁（「共犯の罪責が問題となるにとどまる」とする）。