



2024年10月18日(No. 9)

CESA・JOGA・MCF「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版と実務への影響

弁護士 長瀬 威志 / 弁護士 福井 崇人 / 弁護士 片山 智晶 / 弁護士 長谷川 達

Contents

- I. はじめに
- II. 「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版策定の背景
- III. 「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版の内容
- IV. 実務への示唆

I. はじめに

2024年7月10日、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)、一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)の3団体(総称して、以下「3団体」といいます。)が、「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版(以下「本ガイドライン」といいます。)を公表¹しました。

本ガイドラインは、ブロックチェーンゲーム²の事業者にて遵守すべき関連法令及びその留意点を解説するだけでなく、キャラクターやアイテムを表章する NFT³アイテムのランダム型アイテム販売⁴に関する賭博該当

¹ https://www.cesa.or.jp/assets/pdf/information/blockchain_guideline20240710.pdf

² ブロックチェーンゲームとは、「ゲームにおけるアイテム等のデジタルデータをブロックチェーン上のトークンに表章し、当該トークンの移転を通じて当該デジタルデータの取引や交換等を可能とする仕組みを要素として含むゲーム」をいいます(本ガイドライン 1-1)。

³ NFTとは、ブロックチェーン技術を用いてブロックチェーン上で発行される電子的証票であるトークンのうち、非代替性トークン(Non-Fungible Token)をいいます(本ガイドライン 1-2, 1-3)。

⁴ ランダム型アイテム販売とは、一般的には「ガチャ」と呼ばれる、アイテムを、偶然性を利用して当該アイテムの種類または数

性等に関して、実務上の具体的事例に即して補足する事例集を掲載していることが大きな特徴といえます。本ガイドラインを作成した 3 団体は、既にブロックチェーンゲームを開発運営している事業者だけでなく、従来からオンラインゲーム事業を実施していた事業者等、伝統的なゲーム会社を中心に構成されており、本ガイドラインがブロックチェーンゲームの実務に与える影響は相応に大きいことが見込まれます。

このニュースレターでは、本ガイドラインの策定に至るまでの経緯、本ガイドラインの内容に触れた上で、実務に与える影響を紹介します。

II. 「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版策定の背景

米国では、2020 年ごろから、Dapper Labs, Inc.が提供する NBA Top Shot と呼ばれるサービスが、人気を博してきました。この NBA Top Shot では、NFT をランダム型販売の形式(獲得できる NFT がランダムで決定される販売形式をいいます。以下同様です。)で購入できるサービスが提供されています。日本においても、多くの事業者が類似のサービスの提供を試みていましたが、このような NFT のランダム型販売やセカンダリー市場(ランダム型販売で獲得した NFT を取引できる場をいいます。以下同様です。)を組み合わせたサービスの提供が賭博罪(刑法 185 条)に該当するのではないかという懸念もあり、事業者の間に委縮効果を生じ、NFT ビジネスの発展を阻害している状況にありました。

このような状況を踏まえ、自民党デジタル社会推進本部 NFT 政策検討プロジェクトチームは、2022 年 4 月、「NFT ホワイトペーパー Web3.0 時代を見据えたわが国の NFT 戦略」(以下「NFT ホワイトペーパー」といいます。)を公表⁵しました。NFT ホワイトペーパーでは、「NFT を用いたランダム型販売と二次流通市場の併設については、関係省庁において、少なくとも一定の事業形態が賭博に該当しないことを明確に示すべき、ことや「…関係省庁の見解を踏まえた事業者におけるガイドラインの策定等が行われることが期待される」旨の提言がなされました。

その後、2022 年 9 月、一般財団法人スポーツエコシステム推進協議会(C-SEP)に設置されたスポーツ DX 産業ワーキンググループにおいて、同協議会の理事企業、外部有識者、オブザーバーとしての経済産業省商務サービスグループスポーツ産業室及び同協議会事務局による議論を踏まえ、「スポーツコンテンツを活用した NFT のパッケージ販売と二次流通市場の併設に関するガイドライン」(以下「C-SEP ガイドライン」といいます。)が公表⁶されました。また、同年 10 月には、一般社団法人日本暗号資産ビジネス協会(JCBA)等の 5 団体が、「NFT のランダム型販売に関するガイドライン」(以下「合同ガイドライン」といいます。)を公表⁷しました。これらのガイドラインは、いずれも、東京大学大学院法学政治学研究科橋爪隆教授による「賭博罪をめぐる論点について」⁸で示された、NFT のランダム型販売の賭博罪該当性に係る解釈を踏まえていることを特徴としています。

このような流れを受けて、3 団体においても、既にブロックチェーンゲームを開発運営している事業者だけでなく、今後ブロックチェーンゲームを企画しようという事業者等を主な対象として、暗号資産の取り扱いやブロックチェーン上で発行されるトークン等の売買等に適用される関連法制を概説するだけでなく、NFT アイテムのランダム型アイテム販売に係る賭博該当性等の考え方に係る具体的な事例集を含む本ガイドラインを策定し、

量が決まる方法によって提供する販売方式のことをいいます(本ガイドライン 1-9)。

⁵ <https://www.taira-m.jp/デジタルニッポン2022 デジタルによる新しい資本主義への挑戦 .pdf> 別添 1

⁶ <http://stg2.council-sep.org/resource/pdf/documents/share/NFTのパッケージ販売と二次流通市場の併設に関するガイドライン.pdf>

⁷ <https://jba-web.jp/cms/wp-content/uploads/2022/10/NFTのランダム型販売に関するガイドライン.pdf>

⁸ https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/sports_content/pdf/005_05_00.pdf

公表するに至っています。

III. 「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」改訂版の内容

本ガイドラインは、総論として「1. 用語の定義」、「2. 適用範囲」、「3. 関連する法制」、「4. ブロックチェーンゲーム事業について」、「5. アイテムの取り扱い」及び「6. 利用規約について」の6項目に分けてブロックチェーンゲーム事業に係る関連法制を概説した後、本ガイドラインの内容を実務上の具体的事例に即して補足する「事例集」とで構成されています。「1. 用語の定義」を除く、各項目及び事例集の概要は以下のとおりです。

1. 「2.適用範囲」について

本ガイドラインは、①事業者(国内外に所在するかを問いません。)が日本国内の居住者向けに提供するブロックチェーンゲーム、及び②国内に所在する事業者が(国内外の居住者向けかを問わず)提供するブロックチェーンゲームに適用されます。また、これらのブロックチェーンゲームには、3 団体が定める本ガイドライン以外のガイドライン(但し、CESA「リアルマネートレード対策ガイドライン」及び JOGA「オンラインゲーム安心安全宣言」のリアルマネートレード禁止の規定を除きます。)を適用することも示されています。

2. 「3. 関連する法制」について

本項目では、ブロックチェーンゲームで取り扱うアイテム等、提供する各サービスやコンテンツ等に関連する法制として、資金決済法(例:暗号資産や暗号資産交換業者該当性、前払式支払手段該当性等)、金融商品取引法(例:有価証券該当性)、景品表示法(例:景品類該当性、景品類の価額の算定方法、カード合わせ等)、刑法(例:賭博罪該当性)等を列挙し、その概要・留意点等を解説しています。

刑法上の賭博該当性に関しては、橋爪隆教授による「賭博罪をめぐる論点について」、C-SEP ガイドライン及び合同ガイドラインの解釈を踏襲した内容とされています。

3. 「4. ブロックチェーンゲーム事業」について

本項目では、事業者が、ブロックチェーンゲームを提供するにあたり、消費者保護の観点から注意すべき点として、例えば、公正取引、未成年者の保護、外国法制に基づく制限、サービス終了時の取り扱い等について整理されています。

4. 「5. アイテムの取り扱い」について

本項目では、事業者が、ブロックチェーンゲームで取り扱われるアイテムの利用範囲、当該アイテムの権利関係(主に知的財産権の観点)、当該アイテムの販売価格・決済手段・手数料等に関する情報を、利用者に十分説明し、明確化すること等について整理されています。

また、ランダム型アイテム販売に関して、提供割合の表示、過度に射幸心を煽る表示・機能等を設けないこと等が求められています。

5. 「6. 利用規約」について

本項目では、消費者保護の観点から、ブロックチェーンゲームの実施にあたり、利用規約を定めること、及び利用規約を規定するにあたり留意すべき点等について整理されています。

6. 事例集について

本ガイドラインの内容を補足し理解を容易にする観点から、実務上の具体的事例を踏まえて、賭博該当性や金融規制上の留意点等が説明されています。例えば、NFT のランダム型アイテム販売について、当該 NFT を発行する事業者が当該 NFT の二次流通市場を運営しているケースや、当該事業者が自ら当該二次流通市場で当該 NFT を取引するケースなど、様々なケースを想定して、賭博該当性の分析や留意点等を示しています。

IV. 実務への示唆

本ガイドラインは、ブロックチェーンゲームにおいて留意すべき法的問題点等を網羅的に言及するとともに、特に具体的事例における賭博該当性等について一定の考え方(判断手法)を示しています。そのため、今後、新たなブロックチェーンゲームについて個別具体的に賭博該当性等を検討する際には、本ガイドラインの内容は相応に参考になると考えられます。

-
-
- 本ニュースレターの内容は、一般的な情報提供であり、具体的な法的アドバイスではありません。お問い合わせ等ございましたら、下記弁護士までご遠慮なくご連絡下さいますよう、お願いいたします。

 - 本ニュースレターの執筆者等は、以下のとおりです。
弁護士 長瀬 威志(takeshi.nagase@amt-law.com)
弁護士 福井 崇人(takato.fukui@amt-law.com)
弁護士 片山 智晶(tomoaki.katayama@amt-law.com)
弁護士 長谷川 達(itaru.hasegawa@amt-law.com)
プラクティスグループアドレス pg_glhf@amt-law.com

 - ニュースレターの配信停止をご希望の場合には、お手数ですが、[お問い合わせ](#)にてお手続き下さいますようお願いいたします。

 - ニュースレターのバックナンバーは、[こちら](#)にてご覧いただけます。

 - e SPORTS & GAME INDUSTRY NEWSLETTER 発行責任者
弁護士 金子圭子、齋藤宏一、長瀬威志、城山康文

アンダーソン・毛利・友常 法律事務所

www.amt-law.com