

2021年9月2日

ブロックチェーンゲームにおける“play-to-earn”の法的検討

創・佐藤法律事務所

弁護士 斎藤 創

s.saito@innovationlaw.jp

同 今成 和樹

k.imanari@innovationlaw.jp

本稿では、Axie Infinityをはじめとする、ユーザーが報酬を「稼ぐ」（“play-to-earn”）ことを想定したブロックチェーンゲームについて、日本法上の問題点を検討します。

参考：当事務所は2018年初めからブロックチェーンゲームに関する助言を行っており、一般的なブロックチェーンゲームやNFTに関しては下記の記事も掲載しておりますので、合わせてご参照下さい。

① ブロックチェーンゲームと日本法(2018年11月)

<https://innovationlaw.jp/blockchain-games-under-japanese-laws/>

② NFT ブームへの注視 - デジタルアートとノンファンジブルトークン(2021年3月31日)

<https://innovationlaw.jp/nft-buyer-beware-jp-2/>

③ NFT：日本のマーケット状況、各団体のガイドライン、日本の規制(2021年4月27日)

<https://innovationlaw.jp/nft-market-and-guidelines/>

④ コラム - 多数枚を発行するNFTの暗号資産該当性について(2021年6月29日)

<https://innovationlaw.jp/issue-multiple-nft/>

I ブロックチェーンゲームと play-to-earn

ブロックチェーンゲームは、ブロックチェーン技術を利用したゲームであり、多くの場合、ゲームアイテムがブロックチェーン上のトークンとして発行され、当該ゲームアイテムがブロックチェーン上で移転可能とされています。

最近では、ブロックチェーンゲームの特質を用いて、ゲームのプレイを通じて暗号資産や法定通貨と交換可能なトークンを提供することで、ユーザーがリアルマネーを稼ぐことができる“play-to-earn”という新しいゲームモデルが話題となっています。

とりわけ、ベトナムの Sky Mavis 社が運営する Axie Infinity では、その公式 Twitter が、2021 年 8 月 6 日に、1 日あたりのアクティブユーザー数が 100 万人を超えたと報告しています。また、DappRadar のデータによれば、同年 9 月 2 日時点において、Axie Infinity の NFT(ゲームアイテム)の取引総額は 11.7 億ドルを超えています。Axie Infinity ユーザーの国籍は、フィリピンやインドネシアなどの賃金の安い発展途上国が多く、ゲーム自体の面白さやキャラクターデザインの魅力などに加え、この play-to-earn モデルで「稼げる」ことで話題となり、ユーザー数を伸ばしたことが推測されます。

なお、Axie Infinity は日本語に対応しておらず、主に日本国外の居住者に向けて提供されています。このように、外国企業が外国居住者に対してゲームを提供する場合、日本法規制の適用はありません。実際には日本居住者もプレイしていることから理論的には日本法も適用され得ますが、日本プレイヤーが多数存在する等でなければ実務上は日本では大きな問題にはならないとは思われます。そのようには考えられるものの、本稿では、日本居住者を主たるターゲットとして play-to-earn のゲームが提供された場合に、日本ではどのような法律が適用されるか、という観点から Axie Infinity を例として検討することで、play-to-earn のブロックチェーンゲームにおける種々の法的問題点を概観します。



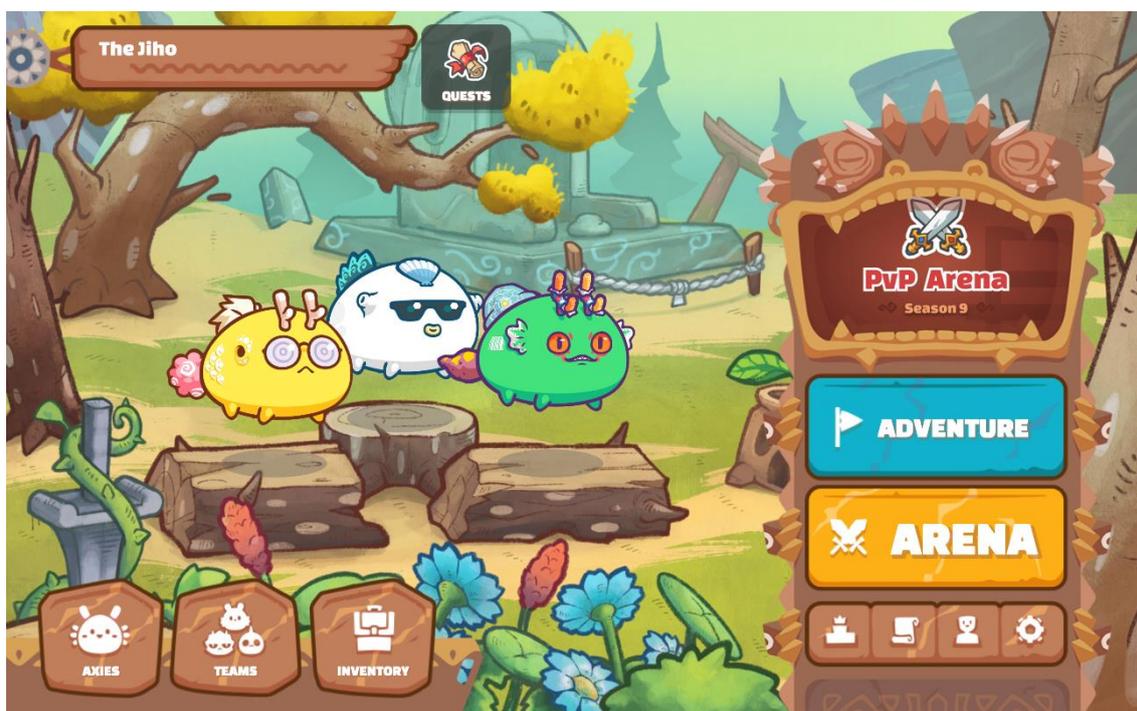
公式ホワイトペーパーより引用(<https://whitepaper.axieinfinity.com/>)

II Axie Infinity における play-to-earn

Axie Infinity は、主に Axie というキャラクターを育成し、相手と戦わせるゲームです(以下、ゲーム名と区別するために、当該キャラクターを片仮名で「アクシー」と表記します。)。ユーザーは、ゲームをプレイするために、まず 3 体のアクシーを購入する必要がありますが、アクシーは見た目や能力が異なる NFT として構成されているため、いくつかの[マーケットプレイス](#)¹で自由に取引をすることができます。

ユーザーは、デイリークエストクリア報酬、アドベンチャーモード(PvE²)の攻略、アリーナ(PvP²)の攻略、シーズンのランキング報酬などによって報酬を獲得することができます。そのほか、アクシーをブリーディングして新しいアクシーを生み出して販売したり、スカラシップという制度で他人にアクシーを貸し出して報酬の一部を受け取ったりすることができます。さらに、LAND という仮想空間上の土地を購入し、その土地で産出された資源やトークンの一部を獲得する機能の実装も予定されているようです。

アドベンチャーモードやアリーナをプレイするためにはエネルギーが必要であり、エネルギーは、保有するアクシーが多いほど時間当たりの回復量が多くなるよう設定されています。また、ブリーディングで新しいアクシーを生み出す際には、一定の SLP というトークンの消費を伴います。



公式ホワイトペーパーより引用(<https://whitepaper.axieinfinity.com/>)

¹ リンク先は Axie Infinity 公式のマーケットプレイスですが、アクセスには Bot 対策の画像選択プロセスが必要になる場合があります。

² オンラインゲームなどで用いられる用語で、PvP は対人戦、PvE はコンピューターを相手とする対戦を意味します。

III play-to-earn モデルで検討すべき法律とそのまとめ

play-to-earn モデルのブロックチェーンゲームを提供する場合、景品表示法の景品規制や刑法の賭博罪、その他特定商取引法など、様々な法律上の問題点を検討する必要があります。以下はそのまとめで、それぞれ IV にて詳述します。

まとめ

[景品表示法]

- (a)ゲームアイテムやゲーム自体を購入し、(b)プレイすることで何らかの報酬(例えば NFT やトークン)を獲得することができる場合、基本的に、報酬部分は景品規制の対象となる。ただし、ゲームデザイン次第では、報酬はおまけ(景品類)ではなく、景表法の適用がないと考え得る場合がある。
- 景品規制の対象となる場合、デイリークエスト、ログイン、ランキング報酬などの提供方法は、景表法上の「一般懸賞」として、提供するおまけ(景品類)の上限は、取引価額の 20 倍、10 万円となる。
- 取引価額がいくらであるか、複数の NFT を組み合わせて報酬を獲得する場合に報酬上限をどのように考えるのかなど、具体的な場面では計算に困難が生じる。実際に play-to-earn のゲームを運営する場合には、一定のグレーゾーンの中で行うか、もしくは景表法を意識した報酬スキームを構築する必要があると思われる。

[賭博罪]

- NFT の販売にガチャのようなランダム性がない場合、販売自体は賭博罪に該当しないと考えられる。
- デイリークエスト、ログイン、ランキング報酬などで稼ぐことに関して、例えばデイリークエストをプレイすることに何らかの費用が必要、ランキング戦に参加するために一定の費用が必要、等でなければ、賭博罪に該当しないと考えられる。
- ブリーディングで稼ぐことに関しては、ブリーディングに一定の費用が必要となり、ランダム性があることから、賭博罪に該当する可能性が高い。

[特定商取引法]

誘引の仕方によってはいわゆる内職商法として規制される場合がありえ、勧誘方法に留意する必要がある。

IV 各法的論点の検討

1 景品規制

(1) 「景品類」該当性

「景品類」とは、顧客を誘引する手段として、事業者が、自己の供給する物品又は役務の取引に付随して提供する、物品その他経済上の利益をいいます。

このうち、play-to-earn モデルのブロックチェーンゲームにおいては、主に取引付随性の要件を満たすかどうか問題となります³⁴。

この点、取引を条件として他の経済上の利益を提供する場合のように、取引と経済上の利益の提供が直結しているケースは、典型的な取引付随性が認められる場合です。また、取引を条件としているとはいええない場合であっても、商品を購入することにより、経済上の利益の提供を受けることが可能又は容易になる場合には、取引付随性が認められます。

Axie Infinity において、アドベンチャーモード(PvE)攻略によって獲得できるトークンは、ユーザーがアクシーを購入した上でゲームをプレイすることによってはじめて提供を受けることが可能になるので、基本的には取引付随性が認められると思われま

他方で、宝くじの賞金やパチンコの景品などは、正常な商慣習に照らして、「宝くじを買う」「パチンコをする」といった取引の本来の内容をなすと認められる経済上の利益であり、取引付随性がないと考えられています⁵。

アクシーを購入するという取引に、購入したアクシーを使ってゲームをプレイすることでトークンを獲得する、ということが正常な商慣習に照らして含まれているといえるような場合、例えば、アクシーを購入するほぼすべてのユーザーが、報酬の獲得を当然の目的としてアクシーを購入していると言えるような場合には、取引付随性が認められない＝景表法は無関係、と考えることもできるようなには思えます。実態としてはこのように考えても良いようなは思われますが、他方、パチンコや宝くじと比較すると、なおアクシー購入と報酬獲得の関係は遠いように思われ、景表法が無関係である、ということには躊躇を覚えます。

なお、Axie Infinity とは異なるゲームとして、仮に「報酬の提供が取引の本来の内容をなす」ゲームデザインを採用することで景表法の規制を避けることが考えられますが、賭博罪や特定商取引法との関係ではより規制を受けやすくなり得るように思われる点、留意が必要

³ 顧客誘引性は、景品類の提供が客観的に顧客誘引のための手段となっているかどうかによって判断されるため、play-to-earn としてモデリングを行う以上、この要件は満たすと考えられます。

⁴ ブロックチェーンゲームのアイテムは、NFT としてマーケットプレイスなどで事業者の関与なく取引されることもありますが、「自己の供給する物品又は役務の取引」には、最終需要者に至るまでのすべての流通段階における取引が含まれるため、この要件を満たさないことにはなりません。

⁵ 「景品類等の指定の告示の運用基準について」(昭和 52 年 4 月 1 日事務局長通達第 7 号)4(4)。

です。

本稿では、景表法の適用がありうる前提で以下検討を行います。

(2) 景品類の上限

提供する経済的利益が「景品類」に該当する場合、その提供方法に応じて、その最高額または総額について規制がかかります。ブロックチェーンゲームとの関係で問題となるのは「一般懸賞」と「総付景品」という方法であり、その規制内容は以下のとおりです。

	説明	例	景品類の上限
総付景品	懸賞によらず、商品・サービスを利用したり、来店したりした人にもれなく景品類を提供すること	NFT 保有者全員にプレゼント ログインのみで得られるボーナス	取引価額が 1000 円未満：景品類上限は 200 円 取引価額が 1000 円以上：景品類上限は取引価額の 10 分の 2
一般懸賞	商品・サービスの利用者に対し、くじ等の偶然性、特定行為の優劣等によって景品類を提供すること	店舗での抽選クイズ大会 e スポーツ大会 ランキング報酬	取引価額が 5000 円未満：取引価額の 20 倍 取引価額が 5000 円以上：10 万円 いずれも総額上限として売上予定総額の 2%

このように規制があるものの、Axie Infinity のように日本の景表法規制を念頭に置いていないゲームでの適用関係を考える場合、下記のように各種の難しい点があります。

① アクシー3体の組み合わせで報酬を得ること

Axie Infinity では、アクシーを 3 体組み合わせてプレイするため、最低でもアクシー3 体を購入しないと報酬を得ることはできず、報酬の上限がどのようにかかるのかが問題となります。

この点、一つのゲームに対する課金取引であると考えれば、アクシーを何体購入しようとも上限は 10 万円であると考えるのが素直だと思われま。

ただし、アクシーは個別に売られているため別個の取引として考え得る点や、初期購入時とは別のアクシー3 体の構成で報酬を獲得できる点、強くなるためには継続的にアクシーの購入をすることが考えられ、その場合追加で 1 体ずつ購入する点など、理論的に検討しようとすると難しい点があります。

② 複数回の報酬があることと期間

Axie Infinity の報酬は、アドベンチャーモードやアリーナモードをプレイすることで、時間

経過で回復するエネルギーを消費するものの、毎日獲得することができます。このような場合、1日の報酬上限が10万円ということではなく、景品類の上限額は累計で10万円と考えるのが素直で保守的です。

ただ、例えば格闘技ゲームなどのe-sportsの賞金大会で、ゲームの販売促進のための大会であるとみられる場合には報酬は10万円が上限である(ゲームソフトが5000円の場合)、という議論がありました。この考え方は現在は取られておらず高額賞金のe-sportsも現在では認められているようですが、このような従前の考えでも同じプレイヤーが複数回、賞金を獲得することについては問題視されていなかったように思われます。

あまりに短期間で複数回の報酬を与えることは、景品規制の潜脱では、と考えられますが、他方、ユーザーにゲームを継続的にプレイしてもらえ、かつ継続的にプレイしてもらうことによってゲーム会社にも各種の追加の売り上げが入ることを期待している、と考えれば、例えば、一定の期間で区切ることで上限金額までのリワードを付与しても良いようにも思われます。

(3) 規制に違反した場合

景品表示法に違反する行為が行われている疑いがある場合、規制当局による調査を経て、行政指導や措置命令がなされる場合があります。措置命令は、事案の必要性に応じて、違反行為の差止め、再発防止策を講じること、これらの一般消費者への周知などを内容とします。この措置命令に従わなかった場合には、事業者に対して3億円以下の罰金などの罰則規定が定められています。

措置命令のほか、不当表示規制の違反に対しては、売上額に3%を乗じた課徴金の納付命令がなされることがあります。

2 賭博罪

(1) 賭博罪の要件

刑法の賭博罪は、①偶然の勝敗により②財産上の利益の③得喪を争うこと、により成立します。

この偶然の勝敗については、「当事者にとって主観的に確実に予見できない、あるいは自由に支配できない、主観的に不確実なこと」と広く解釈されており(大判大4年10月16日)、例えば、賭け麻雀のように偶然性と技術の両者が重要な場合に加え、賭け将棋や賭け囲碁のように、通常の意味では偶然性がないのでは、と思われるゲームについても賭博罪が成立するとされています。

(2) NFTの購入

ゲームアイテムとしての NFT の購入はマーケットプレイスにおける相対取引として行われ、ガチャの仕組みのようにアクシーの取得の有無やその内容がランダムに決定されて購入者に喪失の危険が生じるものではないため、NFT の購入行為について賭博罪は成立しないものと思われま

(3) デイリークエストやログインボーナス

デイリークエストクリアで報酬が得られますが、このようなプレイ自体には費用がかからないため、賭博罪は問題にならないと思われま

(4) ブリーディング

2種類のアクシーを交配させて新しいアクシーを獲得するブリーディングについては、一定の SLP トークンの支払が必要であること、親となるアクシーにつきブリーディングできる回数に限度がありブリーディングごとに使用したアクシーの価値が落ちると思われること、そして排出される新しいアクシーがランダムに決定され、支払ったトークン+使用したアクシーの価値分の価値を下回るアクシーを取得する場合もあると思われるため、賭博罪が成立する可能性が高いと考えられま

(5) アリーナ(PvP)のプレイ

アリーナ(PvP)のプレイは、特段に費用等がかかる訳ではなく、また、使用した NFT の価値が棄損する等もないため、賭博罪に該当しないと思われま

3 特定商取引法

業務提供誘引販売取引(特定商取引法第 51 条、一種の内職商法)とは、①物品の販売または役務の提供(そのあっせんを含む)の事業であって、②業務提供利益が得られると相手方を誘引し、③その者と特定負担を伴う取引をする取引をいいます。業務提供利益とは、業務提供誘引販売取引の相手方を勧誘する際の誘引の要素となる利益で、提供される業務に従事することにより得られる収入のことをいいます。特定負担とは、業務提供誘引販売取引に係る商品の購入若しくは役務の対価の支払い又は取引料の提供をいいます。

例えば、このミシンを買ってくれば、仕事を発注する、という契約が業務提供誘引販売取引であり、勧誘に先立つ氏名等の明示、広告規制、消費者への書面交付義務などの規制が課せられま

play-to-earn のゲームであっても、ゲームプレイを業務というかは兎も角、ゲームプレイで利益を得られる、としてユーザーを勧誘した場合、業務提供誘引販売取引と考えられる余地があり、勧誘の仕方に留意をする、又は、念のため、業務提供誘引販売取引の規制を順守す

る必要があると思われます。

他方で、あくまでゲームのおまけとしてリワードが提供される等であり、収益を得られることが前提になっていない場合、特定商取引法の規制は適用されませんが、前述のとおり景品規制の対象となる可能性が高いと考えられます。いずれにせよ、すべての規制に違反しない play-to-earn モデルのブロックチェーンゲーム組成は容易ではなく、弁護士と相談するなど慎重な対応が必要となります。

4 外国事業者による日本居住者への提供

(1) 行政規制

外国事業者が日本居住者に対して景表法や特商法に違反する行為を行っている場合には、当該外国事業者はそれぞれ規制対象になります。ただし、いずれについても行政罰の強制執行については主権上の制限があるものと思われ、個別の検討が必要となります。

(2) 犯罪規制

外国事業者が日本居住者に賭博に該当するサービスを提供した場合については、日本の刑法上賭博に関する犯罪に国外犯処罰規定が存在しないため、日本国外における賭博行為について刑事罰を科すことはできません。ただし、事業者の拠点やサーバーが日本国外にあつたとしても、賭博行為の一部が日本国内において行われた場合には賭博罪が成立すると考えられ⁶、この「一部」が何を指すかは議論あるものの⁷、少なくとも、例えば日本において勸

⁶ 政府見解として、平成 25 年 11 月 1 日衆議院議員階猛君提出賭博罪及び富くじ罪に関する質問に対する答弁書 https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b185017.htm

⁷ 最も広い考え方では、日本居住者が日本からスマートフォンやインターネットで申し込みを行ったのみで「一部」の行為が日本であったと考えることができます。例えば、「賭博場」の議論ですが、福岡地判平成 27 年 10 月 28 日(LEI/DB 判例番号 L07050553)では、検察官が「刑法 186 条 2 項の『賭博場』とは、賭博が行われるために設定される場や空間のことをいうと理解すべきであり、本件のような携帯電話機等を用いて行われる賭博については、胴元側の居所と賭客側の居所を含めた空間的な場所及びそれらが携帯電話機で結ばれた電子空間全体が『賭博場』に当たると主張」しました。もっとも、同裁判例は、「そのような解釈は『賭博場を開張し(た)』という刑法 186 条 2 項の文言から通常理解されるところと大きくかけ離れ、実質的には、胴元と賭客が存在しさえすれば直ちに賭博場開張凶利罪が成立することを認めるものにほかならず、採用できない(刑法 186 条 2 項が古典的な賭博を念頭に置いた規定で、移動可能な電子通信機器が発達した現代の賭博の実情に適合していない面があることは確かであるが、立法を経ずに解釈によって場所的要素を伴わない賭博主宰行為に処罰を拡大することは許されない。)」と判示しています。他方で、大阪高判平成 29 年 2 月 9 日(LEI/DB 判例番号 L07220773)は、「賭博場は、必ずしも、実にそこで賭博行為が展開される特定の場所のみを指すのではなく、各所に所在する賭客から申込みを受け、これを集計して、勝敗を決する野球賭博のような賭博にあっては、申込みを受け、結果を集計して整理し、勝者に支払うべき金員等を集計し、これに従って金員を支払う部署が整備され、その全体が賭博場と評価できるような場合は、申込みを受け集計をする者の所在地、賭客の居所等を含んだその全体が、1つの場所

誘などの行為がなされていれば、賭博罪が成立するのではと思われる点、留意が必要です。

留保事項

本稿の内容は関係当局の確認を経たものではなく、法令上、合理的に考えられる議論を記載したものにすぎません。

Axie Infinity に関する情報は、[公式ホワイトペーパー](#)や各種記事の内容を参考に記載したものであり内容の正確性は保証できず、実際の事実関係により分析結果も異なりえます。また、当職らの現状の考えに過ぎず、当職らの考えにも変更があります。

本稿は、Axie Infinity をはじめとする play-to-earn モデルのブロックチェーンゲームの利用を推奨するものではありません。

本稿は議論用に纏めたものに過ぎません。具体的案件の法律アドバイスが必要な場合には各人の弁護士等にご相談下さい。

以 上

として、賭博場を構成すると見るのが相当である」とし、賭博客の居場所も賭博場の一部を構成すると考えていると思われます。前記の福岡地裁の裁判例によれば、単に日本からの申し込みを受け付けただけでは賭博場の開帳には該当しないと考えられるのではと思われるものの、前記大阪高裁の裁判例はそれよりも広範に「賭博場」を解しているようであり、更に海外から日本居住者を広く勧誘したような場合に賭博場開帳の該当可能性を否定できないのではと思われます。