

2022年11月4日

ブロックチェーンゲームと暗号資産法、賭博罪、景表法

創・佐藤法律事務所

弁護士 齋藤 創

同 浅野真平

I ブロックチェーンゲームとは

ブロックチェーンゲームとは、ブロックチェーンを活用したゲームであり、例えばアイテムがブロックチェーン上のNFT(Non-Fungible Token:非代替性トークン)として発行され、当該NFTがブロックチェーンを利用して移転可能であるなど、暗号資産やトークンが活用されるゲームを指します。

通常のゲームでは、①購入したアイテムはゲーム運営会社のものでありユーザーのものではなく、②当該アイテム等の資産の自由な移転、売却、貸与はできず、③時間をかけたデータでもゲーム配信終了後は単に消滅するのみ、であるのに対し、ブロックチェーンゲームでは、①ユーザーがトークン(ゲームアセット)の所有者であり、②当該トークンを外部に移転、売却、貸与でき、③サードパーティー等もトークンを利用でき、④ブロックチェーンが存在する限りは記録されたデジタルアセットは永久に生き続ける¹、等の特徴があります。

世界では2017年11月に開始したCryptoKittiesというゲームがその嚆矢であり、日本でも2018年頃からくりぶ豚、My Crypto Heroesなど各種のゲームが発表されました。その後、2021年から2022年にかけて、暗号資産の高騰とNFTブームがあり、世界ではAxie InfinityやSTEPNなどPlay to Earnのゲームが大ブームとなりました。

このようなブームも受け、現在、日本でもブロックチェーンゲームの開発を進めている会社が多く存在しています。

当職らはこれまでも下記のようなブロックチェーンゲームに関連する記事を執筆していますが、下記①以降、様々な議論があり、また、2022年10月12日に業界5団体により賭博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。)が発出されたことも踏まえ²、下記①を改訂してブロックチェーンゲーム全般の法規制について、改めて記載するものです。

¹ 但し、トークンに紐づくコンテンツデータがブロックチェーン外のサーバに保存されている場合等、当該サーバのコンテンツデータがトークンとは別に消滅することはあります。

² 一般社団法人 Japan Contents Blockchain Initiative(JCBI)、一般社団法人日本暗号資産ビジネス協会(JCBA)、一般社団法人日本ブロックチェーン協会(JBA)、一般社団法人ブロックチェーン推進協会(BCCC)、スポーツエコシステム推進協議会(C-SEP)「NFT のランダム型販売に関するガイドライン」 https://www.c-sep.jp/wp-content/uploads/2022/10/NFT_guideline_random.pdf

参考

① ブロックチェーンゲームと日本法(2018年10月4日)

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

② 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/>

③ ブロックチェーンゲームにおける“play-to-earn”の法的検討(2021年9月2日)

<https://innovationlaw.jp/play-to-earn-2/>

④ NFTスカラーシップ、Yield Guild Gamesと日本法(2021年9月16日)

<https://innovationlaw.jp/nft-scholarship-ygg/>

II 検討すべき法律と結論

ブロックチェーンゲームの組成にあたっては、資金決済に関する法律(以下「資金決済法」といいます。)の暗号資産規制(資金決済法のうち暗号資産規制に関する部分を以下「暗号資産法」といいます。)、刑法の賭博罪、不当景品類及び不当表示防止法(以下「景表法」といいます。)、資金決済法の前払式支払手段規制など、様々な法律を検討する必要があります。

現在の当職らの考えを纏めると以下の通りとなります。

(1) 暗号資産法

- ・ アイテムに決済手段としての機能がないと認められる場合、資金決済法上の暗号資産には該当せず、暗号資産交換業の登録は不要となる。
- ・ なお、NFTを使用すれば必ずしも決済手段としての機能がない、という訳ではないが、多くのNFTは暗号資産ではないと思われる。

(2) 賭博罪

- ・ ガチャ、パッケージ販売、リビール販売などランダム性のある方法でNFTをユーザーに売却する場合、賭博罪のリスクの検討を要する。この点、合同ガイドラインでは、①例えば販売会社が二次流通市場での買取を約束している場合や、②販売会社が、アイテムを別途レアリティ等により単価に差異を設けて個別で販売し、ランダム型販売による販売価格が、個別で販売されるアイテムの価格のうち最も低い単価を超えているような場合³等、例外的な場合以外は、原則としてランダム型販売であっても賭博罪は成立し

³ 例えば、合同ガイドラインでは、NFTの別途販売単価をA種300円、B種200円、C種100円として設定している場合に、ランダム型販売での販売価格を①100円に設定した場合には、ユーザーは最低でもC種(100円)のNFTを取得することとなり喪は生じませんが、②200円に設定した場合には、ユーザーがC種(100円)を取得すれば喪が生じ、ユーザーがA種(300円)を取得すれば販売会社に喪が生じるため、財物の「得喪を争う」関係が生じると判断されるおそれがあるとされています。

ない、但し、消費者保護の観点から個別の NFT の客観的価値に差異があるものと消費者に殊更意識させるような手法(例えば、特定のキャラクターの価値が高い旨を販売会社が過度に宣伝する、特定のキャラクターをゲームにおいて過度に有利に扱う等)は避けるとされており、実務的には合同ガイドラインに従うことになると思われる⁴。

- ・ アイテム同士の合成によりランダムに新アイテムが登場し、その新アイテムが売却可能という場合、財物である旧アイテムが消滅して賭け金と見られる場合や、合成手数料が賭け金と見られる場合、賭博罪のリスクを検討する必要がある。合同ガイドラインでは合成については触れていない。合成の場合でも、理論的にはランダム型販売と同様の考え方となると思われるが、合同ガイドラインにないこともあり、ランダム型販売に比して慎重な検討を要する。

(3) 景表法

- ・ ゲームの登録、ログイン、ランキングボーナス等で、トークンや Ether を配布する場合、トークン、Ether も「景品類」に該当しうることから、景表法の景品規制を踏まえて配布する必要性がある。
- ・ 全員に配布のボーナス(総付景品)は取引価格が 1000 円未満の場合上限 200 円、1000 円以上の場合には取引価格の 10 分の 2 まで。ランキング報酬等の場合、取引価格の 20 倍と 10 万円の低いほうが上限となり、更に懸賞に係る売上予定総額の 2%の総額制限が課される。
- ・ 取引価格は最低課金単位で考えることがまずは妥当と思われる。
- ・ Play to Earn ゲームについて、(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と考えた場合、報酬部分が景品規制の対象となる可能性がある。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。

(4) 前払式支払手段規制

- ・ 円やドルで購入するゲーム内通貨は通常、自家型前払式支払手段発行の届出が必要
- ・ これに対し、1 ゲーム内通貨が 0.01Ether のように購入価額が暗号資産にリンクする場合、原則、前払式支払手段には該当しない
- ・ 100 円の時価に相当する Ether で 1 魔法石が購入できる等の場合、原則、自家型前払式

⁴ 合同ガイドラインの整理の対象からは NFT のランダム型販売のうち、パッケージ販売が除かれています。これは C-CEP から別途のガイドラインが出ている(「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」https://www.c-sep.jp/wp-content/uploads/2022/10/C-SEP_NFT_guideline.pdf)こととの団体間の調整の結果であり、パッケージ販売についても他のランダム型販売と同様に考えることができるものと思われれます。

支払手段に該当と思われる。

Ⅲ 法律の検討

以下、各法的问题点の検討をします。

1 暗号資産法

(1) 問題となる仕組み

ブロックチェーンゲームでは、以下の仕組みをとるケースが多く見受けられます。

- ① アイテム等に対応したトークン(ゲームアセット)が発行される。
- ② 運営会社は当該トークンをユーザーに Ether 等の暗号資産を対価に販売する。
- ③ トークンは上記のほか、運営会社から無償配布され、ゲームプレイで入手できる場合がある。
- ④ 入手したトークンはブロックチェーン上で自由に移転可能。
- ⑤ 入手したトークンを、他のプレイヤーが保有する Ether 等と交換できるプラットフォームが提供される。かかるプラットフォームは運営会社が提供するプラットフォームの場合もあり、また外部サイトの場合もある。

(2) 問題の所在

仮にトークンが暗号資産法上の「暗号資産」に該当するとされた場合、上記(1)②のようにトークンを販売する場合は販売者が、上記(1)⑤のようにトークン売買のプラットフォームを運営する場合にはプラットフォーム運営者が、原則として「暗号資産交換業」の登録を受ける必要があります。

この暗号資産交換業の登録は、多額のコストと時間がかかるとされており、ゲームのためだけに登録を受けることは、通常、現実的ではありません。

暗号資産法上、「暗号資産」の定義はかなり広く定義されており、ブロックチェーンゲームのトークンも暗号資産に該当するのではないかと、その場合、CryptoKitties のようなゲームを日本で販売することは難しいのではないかと、2018年までは、考えられていました。

参考

暗号資産の定義(資金決済法2条5項)

1号暗号資産の定義

「物品を購入し、若しくは借り受け、又は役務の提供を受ける場合に、これらの代価の弁済のために不特定の者に対して使用することができ、かつ、不特定の者を相手方として購入及び売却を行うことができる財産的価値(電子機器その他の物に電子的方法により記録されているものに限り、本邦通貨及び外国通貨並びに通貨建資産を除く。次号において同じ。)であって、電子情報処理組織を用いて移転することができるもの」

2号暗号資産の定義

「不特定の者を相手方として前号に掲げるものと相互に交換を行うことができる財産的価値であって、電子情報処理組織を用いて移転することができるもの」

暗号資産交換業の定義(資金決済法2条7項)

この法律において「暗号資産交換業」とは、次に掲げる行為のいずれかを業として行うことをいい、「暗号資産の交換等」とは、第一号及び第二号に掲げる行為をいい、「暗号資産の管理」とは、第四号に掲げる行為をいう。

- 一 暗号資産の売買又は他の暗号資産との交換
- 二 前号に掲げる行為の媒介、取次ぎ又は代理
- 三 その行う前二号に掲げる行為に関して、利用者の金銭の管理をすること。
- 四 他人のために暗号資産の管理をすること(当該管理を業として行うことにつき他の法律に特別の規定のある場合を除く。)

(3) 金融庁パブリックコメント回答

この点、2018年頃の関連当局との相談、その後の下記の下記の当局のパブリックコメントにより、多くのNFTの場合、「暗号資産(当該パブコメ時には仮想通貨)」に該当しないと解釈されています。

令和元年9月3日金融庁『「事務ガイドライン(第三分冊：金融会社関係)」の一部改正(案)に対するパブリックコメントの結果についてーコメントの概要及びコメントに対する金融庁の考え方』(「2019年9月3日パブコメ回答」)

| コメントの概要 | 金融庁の考え方 |
|--|--|
| 2号仮想通貨について1号仮想通貨と「同等の経済的機能を有するか」との基準を設けるべきではない。同等の経済的機能とならないような制限を加えることで、資金決済法に基づく規制の対象外になりかねない。 | 物品等の購入に直接利用できない又は法定通貨との交換ができないものであっても、1号仮想通貨と相互に交換できるもので、1号仮想通貨を介することにより決済手段等の経済的機能を有するものについては、1号仮想通貨と同様に決済手段等としての規制が必要と考えられるため、2号仮想通貨として資金決済法上の仮想通貨の範囲に含めて考えられたものです。したがって、 <u>例えば、ブロックチェーンに記録されたトレーディングカードやゲーム内アイテム等は、1号仮想通貨と相互に交換できる場合であっても、基本的には1号仮想通貨のような決済手段等の経済的機能を有していないと考えられますので、2号仮想通貨には該当しないと考えら</u> |

| | |
|--|------|
| | れます。 |
|--|------|

(下線は筆者)

現時点でも、このパブリックコメントの回答は有効であり、同一又は類似の NFT が複数枚発行されても、必ずしも暗号資産となる訳ではありません。但し、NFT であれば全て問題ない訳ではなく、「決済手段等の経済的機能」を有しているかを個別に判断していく、ということになります。

(4) 決済手段等の経済的機能を有さないかの判断基準

あくまで例ですが、下記のような要素を総合的に検討して「決済手段等の経済的機能」の有無を判断すべきと思われます。なお、全ての決済手段性を弱める要素を満たす必要性がある訳ではなく、総合判断で検討すべき、ということになります。

| | 考えられる要素の例 |
|----------------------------|--|
| 決済手段性を強める要素 (= 暗号資産となる) | <ol style="list-style-type: none"> 1. 店舗で使用できる、スマートコントラクトのガス代等で使用できる、という機能や目的を有している 2. 同一又はほぼ同一の NFT が多数存在し、自由に外部に移転でき、発行者はそのような目的を有していないとしても、結果として決済手段として使用される可能性がある 3. 個性はあるもののその違いが捨象されて、日本銀行券のように他の商品・サービス等との交換や価値の移動に使われる実態が存在する(又はそのような実態が事後に生じる) |
| 決済手段性を弱める要素 (= 暗号資産とはならない) | <ol style="list-style-type: none"> 1. ゲームアイテムとしての使用の目的がハッキリしている 2. 使用目的が紙のトレーディングカードに類似している 3. コレクション目的であることがはっきりしている 4. 絵柄が異なる(色が異なる、背景が異なる) 5. パラメーターが異なる 6. 番号を付す(但し、紙幣でも番号はついているという反論はありうる) 7. 1人が買える枚数が限定されている 8. 発行数が少ない 9. 最初の購入者や保有者の履歴が印字される |

2 賭博罪

(1) 総論

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。

また、金銭のみならず「財産上の利益」が賭博の対象となるところ、米、土地、借金の棒引きなど全て賭博罪の対象となる「財産上の利益」に該当し、暗号資産も当然に財産上の利益に該当すると考えられます。

第185条(賭博)

賭博をした者は、50万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。

(2) ガチャ、パック販売、リビール販売などのランダム型販売と賭博罪

ブロックチェーンゲームやNFT販売では、いわゆるガチャ販売、パッケージ販売、リビール販売、ランダムジェネレーション販売など、ランダム性をもつ販売方法でゲームアイテムが販売されることがあります。

このようなランダム型販売は、Etherなどの財産を抛出し、NFTという財産をランダムで取得する、ということで、①偶然の勝敗により②財産上の利益の③得喪を争うことに該当し、賭博罪になるのではないかと考えられてきました。

しかしながら、2022年に東京大学の刑法学者であられる橋爪隆教授が、NFTのパック販売と賭博罪との関係について、「NFTについては、その生成段階においては、いかなる経済的価値が付与されるかは一義的ではないから、実際の販売行為における価格設定を離れて、客観的な価値や相当な価額を(販売時点において)明確に算定することは困難である。かりに人気のないNFTを含むパッケージを取得したとしても、そのことから直ちに、購入者は販売価格相当のNFTを取得することに失敗し、経済的な損失を被ったという評価を導くことはできないように思われる。」等のご見解を出され⁵、そのようなご意見も参考にしながら業界5団体による2022年10月12日に上記の合同ガイドラインが発出されています。

当該合同ガイドラインでは、①例えば販売会社が二次流通市場での買取を約束している場合や、②販売会社が、アイテムを別途レアリティ等により単価に差異を設けて個別で販売し、ランダム型販売による販売価格が、個別で販売されるアイテムの価格のうち最も低い単価を超え

⁵ 橋爪 隆「賭博罪をめぐる論点について」

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

ているような例外的な場合以外は賭博罪が成立しない、但し、消費者保護の観点から個別の NFT の客観的価値に差異があるものと消費者に殊更意識させるような手法(例えば、特定のキャラクターの価値が高い旨を販売会社が過度に宣伝する、特定のキャラクターをゲームにおいて過度に有利に扱う等)は避けるとしています。

合同ガイドラインは、警察や裁判所等に対して拘束力等を持つものではなく、あくまで民間の団体が出したものにすぎませんが、著名な刑法学者のご意見も参考にしながら、業界団体及び弁護士等が集まって議論した結果発出されたものであり、実務的には合同ガイドラインに従ったランダム型販売を行うことは許容されるのでは、と思われま

(3) 合成

ブロックチェーンゲームでは、合成、具体的には2つ以上のアイテムから新しい1つのアイテムがランダムに誕生する、という仕組みがとられる場合があります。

合成に何らかの賭け金がある場合、例えば、元のアイテムが消失する、合成に手数料が必要である、等の場合、賭け金を賭けて新たな財産が得られる賭博である、とされないかについてのリスクを検討する必要があります。理論的には合成の場合であっても上記(2)の議論が適用される、すなわち、出現する NFT の価額を明確には算定できない場合(例えば、販売会社が買取を約束していたり、別途の価格での販売を行っていない場合)には、財物の得喪がなく、賭博罪には該当しない、と考えられそうですが、上記合同ガイドラインは、合成の場合については対象としていないことから、ランダム型販売の場合に比べて合成はより慎重に考慮する必要があるようには思われます。

なお、合成の場合には、元のアイテムが消失しない、かつ手数料を取らない、又は手数料はガス代等コスト分のみである場合には、一定の財産を賭けていない(喪がない)という議論が可能ですので、合成に関する賭博罪リスクは低いと思われます。

3 景表法

(1) 初めに

多くのソーシャルゲームでは、新規顧客を勧誘するためにアイテムを配布し(新規ボーナス)、既存プレイヤーにゲームを継続させるためにアイテムが配布され(ログインボーナス)、各種イベントの達成度に応じてアイテムが配布されるほか(達成ボーナス)、プレイヤーを競わせるために各種ランキングを設けてランキングに応じてアイテムが配布されることがあります(ランキングボーナス)。

ブロックチェーンゲームを開発する事業者から、このようなボーナスとしてトークンを配布したり、特にランキングボーナスの場合、上位者に Ether などの暗号資産を付与できないか、というご相談を受けることがあります。これらの配布を行う場合、景表法との関係を考える必要があります。

(2) 景表法について

景表法では、過大な景品類の提供を禁止しています。

景品類とは、①顧客を誘引する手段として、②取引に付随して提供する、③物品や金銭など経済上の利益をいいます。また、経済的利益には(a)物品及び土地、建物その他の工作物、(b)金銭、金券、預金証書、当選金付証票及び公社債、株券、商品券その他の有価証券、(c)きょう応(映画、演劇、スポーツ旅行その他の催物等への招待又は優待を含む)、(d)便益、労務その他の役務、を幅広く含みます。

「過大」性については、一般懸賞、共同懸賞、総付懸賞により異なりますが、ゲームに関連すると思われる範囲では下記の基準によります。

| | 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。 | 購入者全員にプレゼント、来店者全員にプレゼントなど | 取引価格が 1000 円未満 - 景品類上限は 200 円 取引価格が 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、ゲーム大会 | 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% |

なお、そもそも Ether やトークンの配布が「景品類」に該当するか問題となりますが、上記(d)の「便益、労務その他の役務」は幅広く解釈されており、Ether のように財産的価値があるものは当然として、通常、ユーザーがお金を払っても良いと思うようなものは全て「景品類」に該当すると解釈されており、原則として常に景表法の適用があると考えて良いと思います。

(3) ログイン報酬と景表法

ログインをした場合に報酬としてトークンを付与するゲームを考えた場合、当該報酬が、景品類に該当するか検討します。

そもそもログイン自体は課金には直結していないものの、一般的にログイン報酬は当該ゲームを継続してプレイしてもらい、課金を行ってもらうための誘引として提供されており、①顧客を誘引する手段として、②取引に付随して提供する、に該当すると思われます。

また、Ether やトークンは、通常、③物品や金銭などの経済的利益、に該当すると思われます。

そしてログインだけで景品が貰えることは総付懸賞であると考えられ、よってログイン報酬としてトークンを付与する場合、1日あたり200円以内など、景表法の範囲を守って付与する必要があると思われます。

(4) ランキング報酬と景表法

ランキング上位に Ether や非常に強力なトークン等を付与することが考えられます。

従来型ゲームでも、ランキング上位に強力なアイテムや無償アイテムを付与することはしばしば見受けられますが、この場合、付与するものに応じて、経済的価値がないと考える、もしくは経済的価値が余り高くないと価値を算定し、景品規制の上限金額の範囲内で付与しているものと思われます。

ブロックチェーンゲームで、付与される Ether や外部売却可能なトークンも景品類に該当し、一般懸賞の制限に服することとなります。

懸賞の許容額は取引価額に応じて決定される場所、取引価額が幾らかの算定は困難ですが、一応の考え方としては最低課金価格を取引価格とし、その20倍ないし10万円までの低いほうの報酬が出せる、と考えることになるのではと思います。

(5) Play to Earn と景表法

Play to Earn ゲームについて、(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と思った場合、報酬部分が景品規制の対象となる可能性があります。

ただし、理論的には、そもそも Play to Earn ゲームでの報酬は「おまけ(景品類)」ではなく、報酬の獲得が NFT 購入とゲームプレイの目的そのものである、として景表法の適用がないとする考え方もあり得ると思われれます。

例えば、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⁶。

Play to Earn の NFT を購入するという取引に、購入した NFT を使ってゲームをプレイす

⁶ 「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)。

ることで報酬を獲得する、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、NFT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NFTを購入していると言えるような場合には、報酬の獲得が取引そのものであり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に思います。実態としてはこのように考えても良いように思われますが、他方、パチンコや宝くじと比較すると、なおNFT購入と報酬獲得の関係は遠いように思われる点や、そもそもNFTを購入して報酬を得る目的ということを強調しすぎると全体として賭博なのではないか等、疑問も生じるところです。

Play to Earn ゲームの構築に際しては、法令違反がないのか、法令上不明確な部分も多いのでどこまでリスクを取れるのかも含め、より慎重な検討が必要とは思われます。

なお、例えばAxie Infinityに景表法が適用されると考えた場合の分析を行ったものとして、当事務所による「ブロックチェーンゲームにおける“play-to-earn”の法的検討」(2021年9月2日)(<https://innovationlaw.jp/play-to-earn-2/>)もご参照下さい。

4 資金決済法(前払式支払手段)

(1) ゲーム内通貨の販売と前払式支払手段

ブロックチェーンゲームの中には、スタミナ回復やアイテム購入のために、ゲーム内通貨を販売するものがあります。円やドルで購入するゲーム内通貨は、多くの場合、自家型前払式支払手段に該当し、同手段発行の届出が必要となります(資金決済法第3条、第5条)。

(2) ゲーム内通貨の暗号資産での販売

ブロックチェーンゲームでは、ゲーム内通貨がEtherなどの暗号資産で販売される場合があります。

この点、資金決済法第3条第1項の前払式支払手段の定義上「金額に応ずる対価を得て発行される」と記載され、通貨建資産ではないEtherは「金額」に該当しないと思われま。よって、仮に1ゲーム内通貨が0.01Etherのように購入価額が暗号資産にリンクする場合には、同ゲーム内通貨は原則として、前払式支払手段には該当しないと思われま。

他方、1ゲーム内通貨が、100円の時価に相当するEtherで購入できるというケースの場合、これは100円という「金額」を単にEtherで支払っているに過ぎないため、前払式支払手段の「金額」の定義に該当すると思われま。

第3条(定義)

1 この章において「前払式支払手段」とは、次に掲げるものをいう。

一 証票、電子機器その他の物(以下この章において「証票等」という。)に記載され、又は電磁的方法(電子的方法、磁気的方法その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。以下この項において同じ。)により記録される金額(金額を度その他の単位により換算して表示していると認められる場合の当該

単位数を含む。以下この号及び第三項において同じ。) に応ずる対価を得て発行される証票等又は番号、記号その他の符号(電磁的方法により証票等に記録される金額に応ずる対価を得て当該金額の記録の加算が行われるものを含む。)であって、その発行する者又は当該発行する者が指定する者(次号において「発行者等」という。)から物品を購入し、若しくは借り受け、又は役務の提供を受ける場合に、これらの代価の弁済のために提示、交付、通知その他の方法により使用することができるもの

二 証票等に記載され、又は電磁的方法により記録される物品又は役務の数量に応ずる対価を得て発行される証票等又は番号、記号その他の符号(電磁的方法により証票等に記録される物品又は役務の数量に応ずる対価を得て当該数量の記録の加算が行われるものを含む。)であって、発行者等に対して、提示、交付、通知その他の方法により、当該物品の給付又は当該役務の提供を請求することができるもの

4 この章において「自家型前払式支払手段」とは、前払式支払手段を発行する者(当該発行する者と政令で定める密接な関係を有する者(次条第五号及び第三十二条において「密接関係者」という。)を含む。以下この項において同じ。)から物品の購入若しくは借受けを行い、若しくは役務の提供を受ける場合に限り、これらの代価の弁済のために使用することができる前払式支払手段又は前払式支払手段を発行する者に対してのみ、物品の給付若しくは役務の提供を請求することができる前払式支払手段をいう。

5 この章において「第三者型前払式支払手段」とは、自家型前払式支払手段以外の前払式支払手段をいう。

留保事項

- ・本書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。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えます。
- ・本稿は、ブロックチェーンゲームの利用や NFT 購入を推奨するものではありません。
- ・本書は Blog 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にご相談下さい。

以 上