

2023年12月12日

ブロックチェーンゲームと暗号資産法、賭博罪、景表法[第3版]

創・佐藤法律事務所

弁護士 斎藤 創

同 浅野真平

同 今成和樹

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。

NFTブームが一段落したものの、現在、日本では大手ゲーム会社のIPを利用するものも含め、多くのブロックチェーンゲームの開発、提供がなされています。

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や④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。)が発出されたことや²、2023年3月に金融庁においてNFT性に関するガイドラインが提出されたこと等も踏まえ、下記①及び④

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

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。

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 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/>

③ 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/>

④ ブロックチェーンゲームと暗号資産法、賭博罪、景表法(2022年11月4日)[①の実質第2版]

<https://innovationlaw.jp/blockchain-games-under-japanese-laws-2/>

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。
- ・ 概ね(1)決済手段として使用することを禁じていること、及び(2-1)発行枚数が100万枚未満であること、又は(2-2)取引価格が1000円以上であること、を満たす場合には、一般に暗号資産ではなくNFTであると考えられている。

(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

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

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、② 200 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。

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。

- 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、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及びガイドライン

この点、2018年頃の関連当局との相談、その後の2019年9月3日付金融庁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)」に該当しないとされています。

さらに、2023年3月に金融庁が暗号資産に関するガイドラインを改正し、かつ関連するパブリックコメント回答を出され、暗号資産とNFTの区別がより明確化しました。ここでは、概ね(1)決済手段として使用することを禁じていること、及び(2-1)発行枚数が100万枚未満であること、又は(2-2)取引価格が1000円以上であること、を満たす場合には、一般に暗号資産ではなくNFTであると明確化されており、ブロックチェーンゲームでのNFT発行がやりやすくなったと考えられます。

暗号資産交換業者ガイドライン

I-1-1

① 法第2条第14項第1号に規定する暗号資産(以下「1号暗号資産」という。)の該当性に関して、「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る」ことを判断するに当たり、例えば、「ブロックチェーン等のネットワークを通じて不特定の者の間で移転可能な仕組みを有しているか」、「発行者と店舗等との間の契約等により、代価の弁済のために暗号資産を使用可能な店舗等が限定されていないか」、「発行者が使用可能な店舗等を管理していないか」等について、申請者から詳細な説明を求めることとする。

(注)以下のイ及びロを充足するなど、社会通念上、法定通貨や暗号資産を用いて購入又は売却を行うことができる物品等にとどまると考えられるものについては、「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る」ものという要件は満たさない。ただし、イ及びロを充足する場合であっても、法定通貨や暗号資産を用いて購入又は売却を行うことができる物品等にとどまらず、現に小売業者の実店舗・EC サイトやアプリにおいて、物品等の購入の代価の弁済のために使用されているなど、不特定の者に対する代価の弁済として使用される実態がある場合には、同要件を満たす場合があることに留意する。

イ. 発行者等において不特定の者に対して物品等の代価の弁済のために使用されない意図であることを明確にしていること(例えば、発行者又は取扱事業者の規約や商品説明等において決済手段としての使用の禁止を明示している、又はシステム上決済手段として使用されない仕様となっていること)

ロ. 当該財産的価値の価格や数量、技術的特性・仕様等を総合考慮し、不特定の者に対して物品等の代価の弁済に使用し得る要素が限定的であること。例えば、以下のいずれかの性質を有すること

- ・最小取引単位当たりの価格が通常の決済手段として用いるものとしては高額であること
- ・発行数量を最小取引単位で除した数量(分割可能性を踏まえた発行数量)が限定的であること

なお、以上のイ及びロを充足しないことをもって直ちに暗号資産に該当するものではなく、個別具体的な判断の結果、暗号資産に該当しない場合もあり得ることに留意する。

参考資料：金融庁 2023 年 3 月 24 日付パブリックコメント回答

<https://www.fsa.go.jp/news/r4/sonota/20230324-2/1.pdf>

19 番

トークンの価格については、基本的には当該トークンが提供されているサービスプラットフォームや二次的な流通市場において取引される価格を基準に判断することになります。また、最小取引単位当たりの価格が例えば 1000 円以上のトークンについては「最小取引単位当たりの価格が通常の決済手段として用いるものとしては高額」なものであると考えられます。

20 番

一般的に発行数量を最小取引単位で除した数量(分割可能性を踏まえた発行数量)が少ないほど通常の決済手段として用いられる蓋然性が小さいと考えられ、例えば 100 万個以下である場合には、「限定的」といえると考えられます。

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場所、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。

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

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こと、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。

4 Play to Earn と景表法、賭博罪

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。

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)。

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、パチンコや宝くじと同様、という景表法上の整理をすると、これらと同様に賭博罪との関係性を検討する必要性も生じるところです。すなわち、獲得できる報酬はオマケではなく、NFT を購入するという取引の目的に含まれていると整理をした場合、NFT の価額には獲得できる報酬の対価が含まれていると考えられ、獲得できた報酬の多寡によって NFT や報酬の提供者とユーザーとの間で得喪を争う関係が観念し得るように思われます。例えば、1 万円の NFT を購入して、クエストのクリア状況によって最大 2 万円を獲得できる場合、2 万円を獲得できたユーザーはトータルで 1 万円勝ち、4000 円しか獲得できなかったユーザーは 6000 円の負け、という整理があり得るように思われます。この点、おまけではなく本来の目的であるとして景表法の範囲を超えてリワードを与える場合の賭博罪に関する試論としては、下記のようなものが考えられます。

- ① パチンコの玉は、パチンコのプレイがうまくいかなかった場合に失われるという意味で、(三店方式の議論を除き)まさに賭博の掛け金であるのに対し、ブロックチェーンゲームで購入した NFT は、通常、プレイによって失われるものではない。また、パチンコの玉や宝くじの紙はそれ自体に価値があるわけではないため、景品や当選金が獲得できなければ無価値であるが、NFT はブロックチェーンに記録されたデジタルデータであり、多くのケースで二次流通市場での売買が可能であるなど、仮に報酬が獲得できなかった場合であっても支払った対価に見合う価値は残っており、ユーザーに損失は生じない。
- ② e スポーツ大会における賞金の提供行為での議論であるが、(i)参加者間に財物等の「得喪を争う」関係が認められるためには、参加者のうち、試合に負けた者が失った財物等が勝者に対する賞金の原資となり、実質的に移転する関係が必要となる、(ii)そのため、大会主催者が自社のマーケティング用の経費を原資として賞金を提供する場合であり、大会参加者の支払う参加費が賞金の支払いに充当されていない場合には、賭博罪が成立しないと解することができる、とされていると思われる⁷。これとの比較からすると、NFT の販売代金をプールにして、そこから勝者に対する報酬が支払われるような場合には、ユーザー間で得喪を争う関係を観念できるため、賭博となる可能性が高くなると考えられるが、他方、多くのブロックチェーンゲームの NFT の販売代金は、ゲームの開発や運営等には使われ、報酬は必ずしも販売代金プールから支払われるものではない。多くの場合、報酬には別途運営者が用意した NFT や自社ゲーム通貨、自社ゲームトークンが付与される。開発費用や運営費用に使用される点に賭博罪との関係で懸念はあるものの、なお、NFT 販売代金から報酬が出ている訳ではない、という議論も可能なように思われる。
- ③ 以上のように考えると、プレイヤーに BTC や ETH を付与するものとはともかく、NFT や独自トークンを付与するものは賭博ではないといえる。

ただし、上記はあくまで試論であり、例えば①の議論については NFT に価値があるのは賭

⁷ 橋爪隆・前掲注(5)

博に参加するための価値であり、賭博の参加権のようなものに過ぎないのでは、という反論や、報酬を獲得することが取引の本来の目的なのであれば、報酬を獲得できなければ損失が生じているといえるのではないかという反論、②の議論については、報酬の NFT や独自トークンは、結局、NFT 販売代金が開発費用や運営費用に充てられているから価値が出るものであり、NFT 販売代金から出ているものと実質的には同様では、などの反論もありうるようです。その他、Play to Earn ゲームの構築に際しては、これらの論点の他にも、二次流通市場で NFT を購入したユーザーに対する景表法の上限をどのように考えるのかや、同一の NFT について複数回の全く関係のないイベントを実施して報酬を提供する場合の上限をどのように考えるのかなど、法令上不明確な部分も数多くあり、どこまでリスクを取れるのかも含め、慎重な検討が必要と思われる。また、例えば、購入した NFT を利用する業務を行うことで報酬が得られると告げてユーザーに NFT の販売をする場合、業務提供誘引販売取引(特商法第 51 条)に関する規制が適用されると考えられる余地があり、勧誘の仕方には留意が必要であると思われる。

この他に、別途、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。

5 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す。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す。

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す。

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