

オンラインゲーム業界の 資金決済法対応の解決にむけて

2017年6月17日

アジェンダ

1. オンラインゲームと資金決済法
2. オンラインゲームにかかわる事件
3. ゲーム業界の資金決済法対応に関する研究会
4. 新しい制度の提案

事件1 LINE 宝箱の鍵



LINE

ゲーム通貨認定 「宝箱の鍵」供託不足125億円 資金決済法、違反指摘 関東財務局

毎日新聞 2016年5月18日 東京朝刊

無料通信アプリ大手「LINE」（東京都渋谷区）のスマートフォン用ゲームで使う一部のアイテム（道具）が資金決済法で規制されるゲーム上の「通貨」に当たると、同社を立ち入り検査していた関東財務局が認定したことが分かった。通貨の場合、未使用残高が1000万円を超えれば半額を発行保証金として法務局などに供託する義務があるが、これまで同社は供託せず、財務局は同法違反に当たると指摘。供託不足額は3月末時点で約125億円に上る。【藤田剛】

同社は「検査結果などの開示は当局の要請によりできません。なお、従前の通り、当局からの指摘に誠実に対応します」とコメントした。

関係者によると、同社は供託などを進める方針を財務局に伝えたという。

財務局が通貨に当たると認定したのは、パズルゲーム「LINE POP（ラインポップ）」で使われるアイテム「宝箱の鍵」と、別のゲーム「LINE PLAY（ラインプレイ）」内のミニゲームで使われるアイテム「クローバー」。

このうち宝箱の鍵は1本当たり約110円相当で、宝箱を開ける用途以外に、使用数に応じてゲームを進めたり、使えるキャラクターを増やしたりできる仕様だった。資金決済法では、利用者が代金を前払いし商品やサービスの決済に使うものを「前払式支払手段」と規定。プリペイドカードなどのほか、通貨として使われるアイテムも該当する。発行会社は倒産などに備えて保証金を供託し利用者保護を図る義務がある。

宝箱の鍵は昨年5月、社内で通貨と指摘されたのに同社は用途制限など仕様を変え「通貨に該当しないという説明が可能」と判断。財務局に届け出なかった。財務局は今年1月から立ち入り検査し、その結果、2アイテムを前払式支払手段（通貨）と認定、供託や届け出を怠った資金決済法違反に当たると判断した。

供託の不足額は昨年9月末時点で約148億円、今年3月末時点で約125億円。ただ、同社が銀行と保全契約を結ぶなどの方法を用いれば、数千万円の保証料を銀行に支払うことで供託に代えられるという。この場合、万一の際は銀行が供託を肩代わりする。

宝箱の鍵は昨年5月、社内で通貨と指摘されたのに同社は用途制限など仕様を変え「通貨に該当しないという説明が可能」と判断。財務局に届け出なかった。財務局は今年1月から立ち入り検査し、その結果、2アイテムを前払式支払手段（通貨）と認定、供託や届け出を怠った資金決済法違反に当たると判断した。

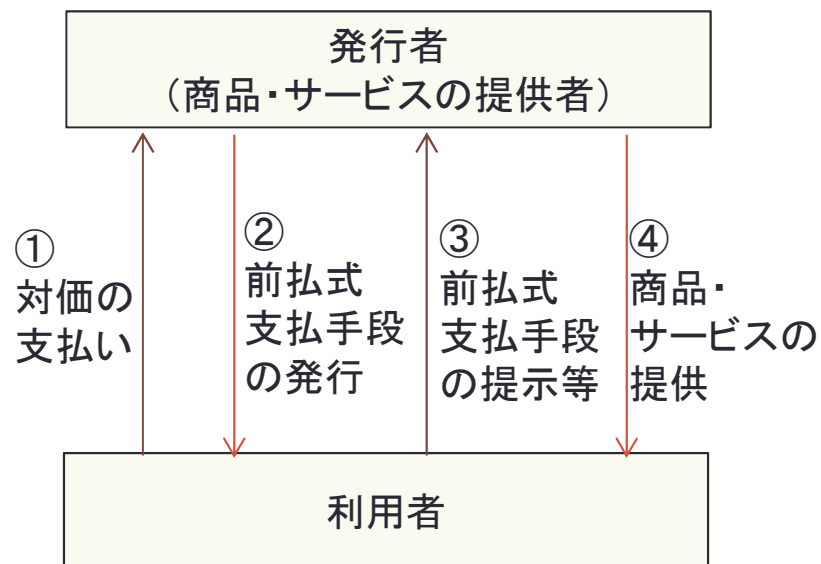
オンラインゲームと資金決済法

1. 前払式支払手段の3要件 (1)概要

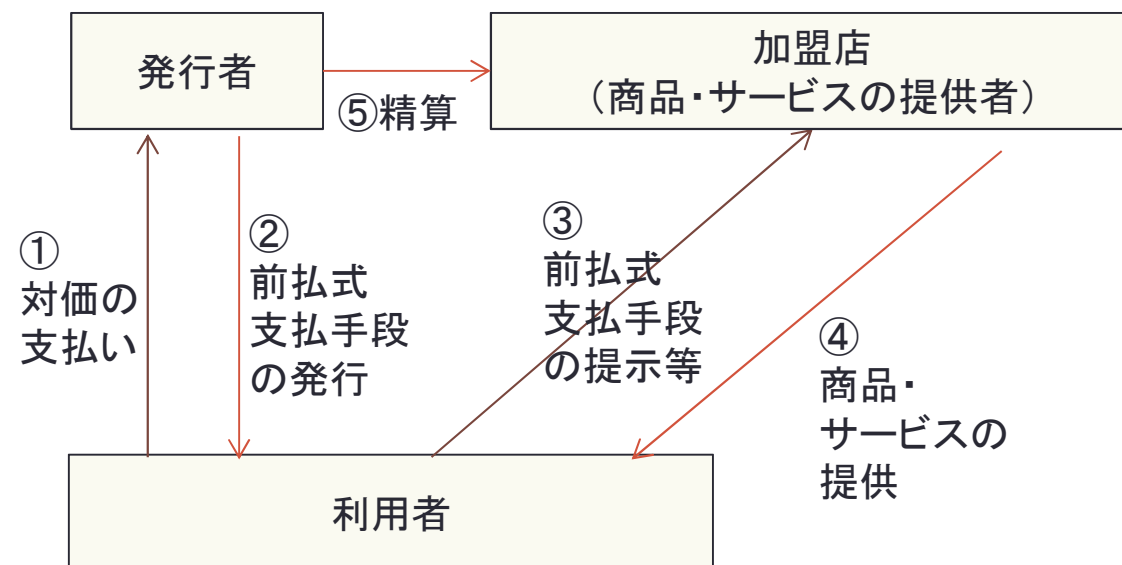
■ 資金決済法の前払式支払手段は、以下の3要件を満たすことであると考えられる。

- A) 金額等の財産的価値が記載・記録されること(価値の保存)
- B) 金額・数量に応ずる対価を得て発行される証票等、番号、記号その他のものであること(対価発行)
- C) 代価の弁済等に使用されること(権利行使)

(自家型前払式支払手段)

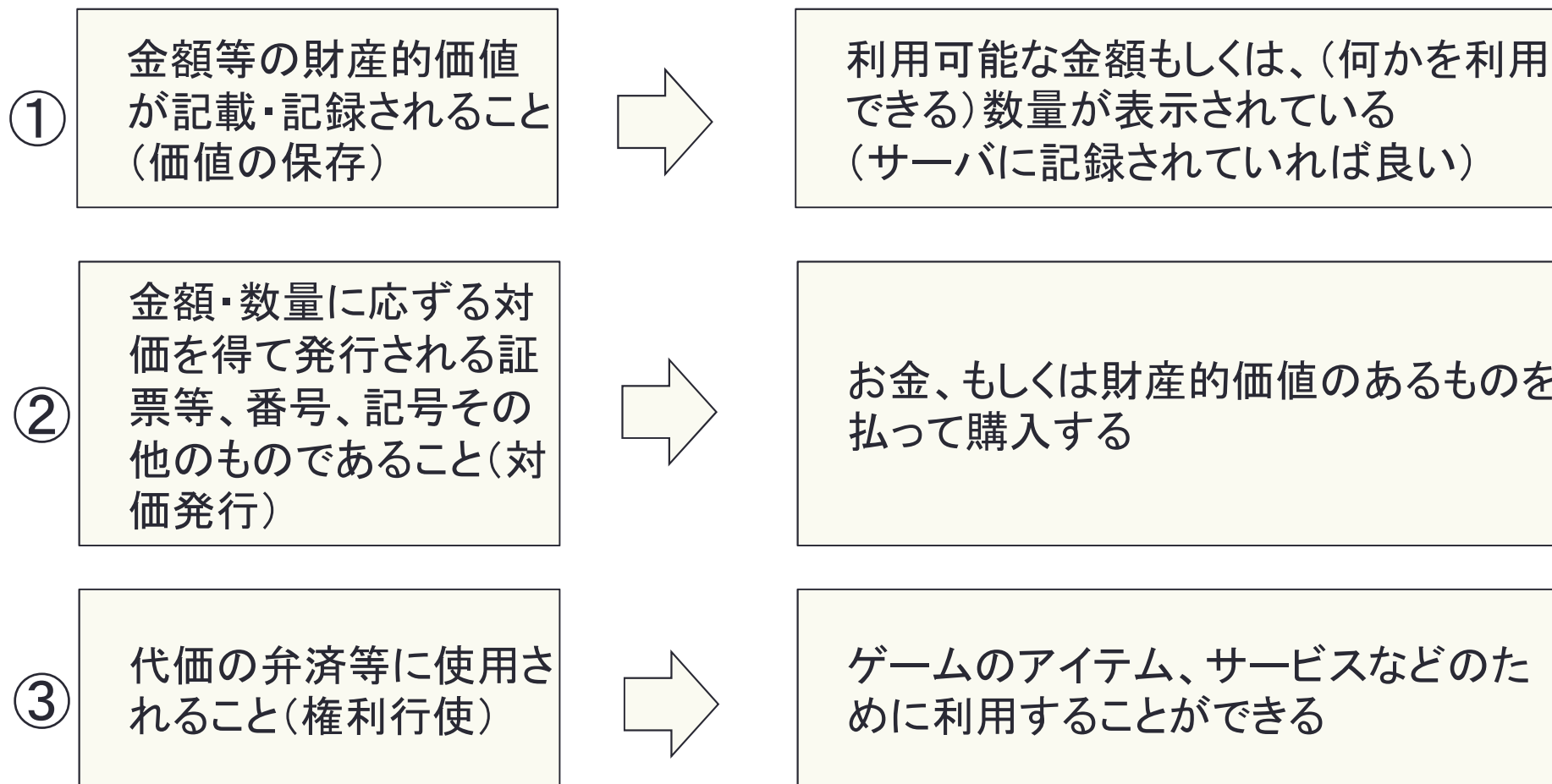


(第三者型前払式支払手段)



1. 前払式支払手段の3要件 (2)何が該当するのか

- オンラインゲームの場合、前払式支払手段に当たるものは、①対価を払って入手し、②その入手したものの価値が保存され、③それを利用して何らかのアイテム・サービスを受けることができるもの、になる。



1. 前払式支払手段の3要件 (3)該当すると何が困るのか

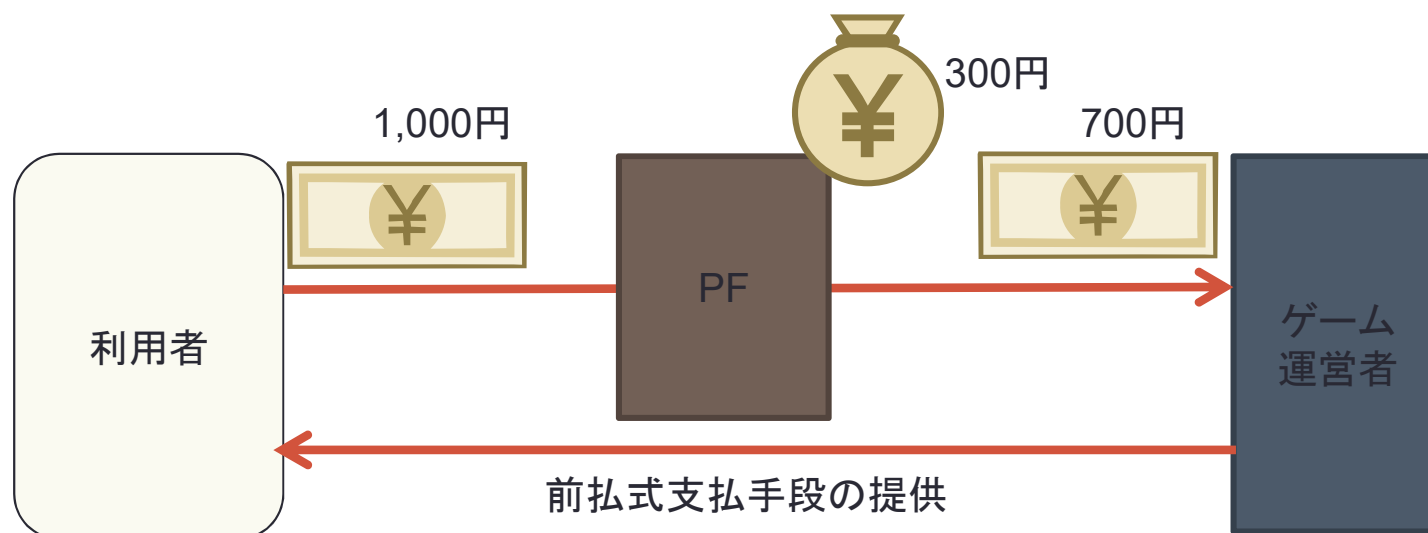
- 前払式支払手段に当たる場合、事業者は以下の義務が発生する
(基準日未使用残高が1000万円を超える場合)
 - ① 管轄する財務局長等への届け出
 - ② 表示義務
 - ③ 未使用残高の1/2以上の発効保証金の供託
- 前払式支払手段と判断されるアイテムの総額の1/2を供託する必要
⇒その金額は事業の拡大に使うことができない。
- ゲーム運営者では、同じアイテムを有料／無料の双方で配布していることがあり、その場合に区別せずに管理していることがある
⇒総アイテム数に対して、供託金を求められる
⇒販売額よりも供託金の方が過大になることがある

1. 前払式支払手段の3要件 (4)何のための制度か

- 前払式支払手段における供託制度は、消費者保護の観点から必要。
 - サービス終了時に、前払式支払手段で支払った金額の未使用分については、払い戻しを受けることができる。
 - 期間は60日以上
 - だいたい60日～90日程度で指定されている模様
 - 払い戻しについてはウェブ上で告知されている。
<http://www.s-kessai.jp/cms/payback/list/>
 - 事業会社が継続するならば払い戻しが可能だが、倒産してしまうこともあり得る。
 - ⇒ その際の消費者保護のために供託金を積んでいる。
 - ⇒ 逆に言えば、ゲームが終了するか、倒産するまでは払い戻しを受けられない。

参考：供託金の額

- 供託金は、ユーザが前払式支払手段に対して払った金額(与信額)が基準となる。
- スマホゲームの場合、以下のようにお金が払われている。



- この場合、ゲーム運営者は、1,000円を基準として供託金を積む必要がある。

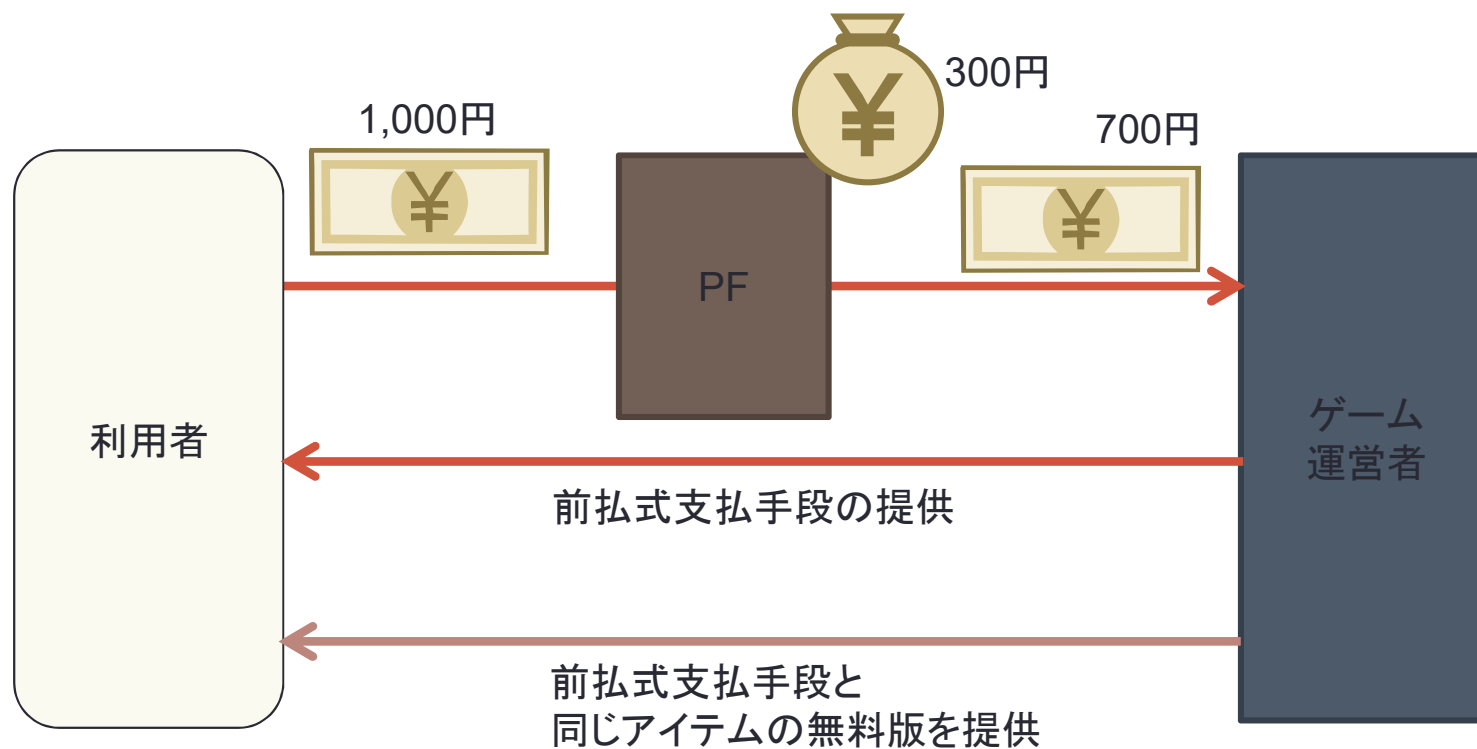
トランザクションコストが大きいときには事業者の負担が大きくなる

$$\begin{array}{l} \text{有償で発行している} \\ \text{前払式支払手段} \end{array} \times 1.3 \times \frac{1}{2}$$

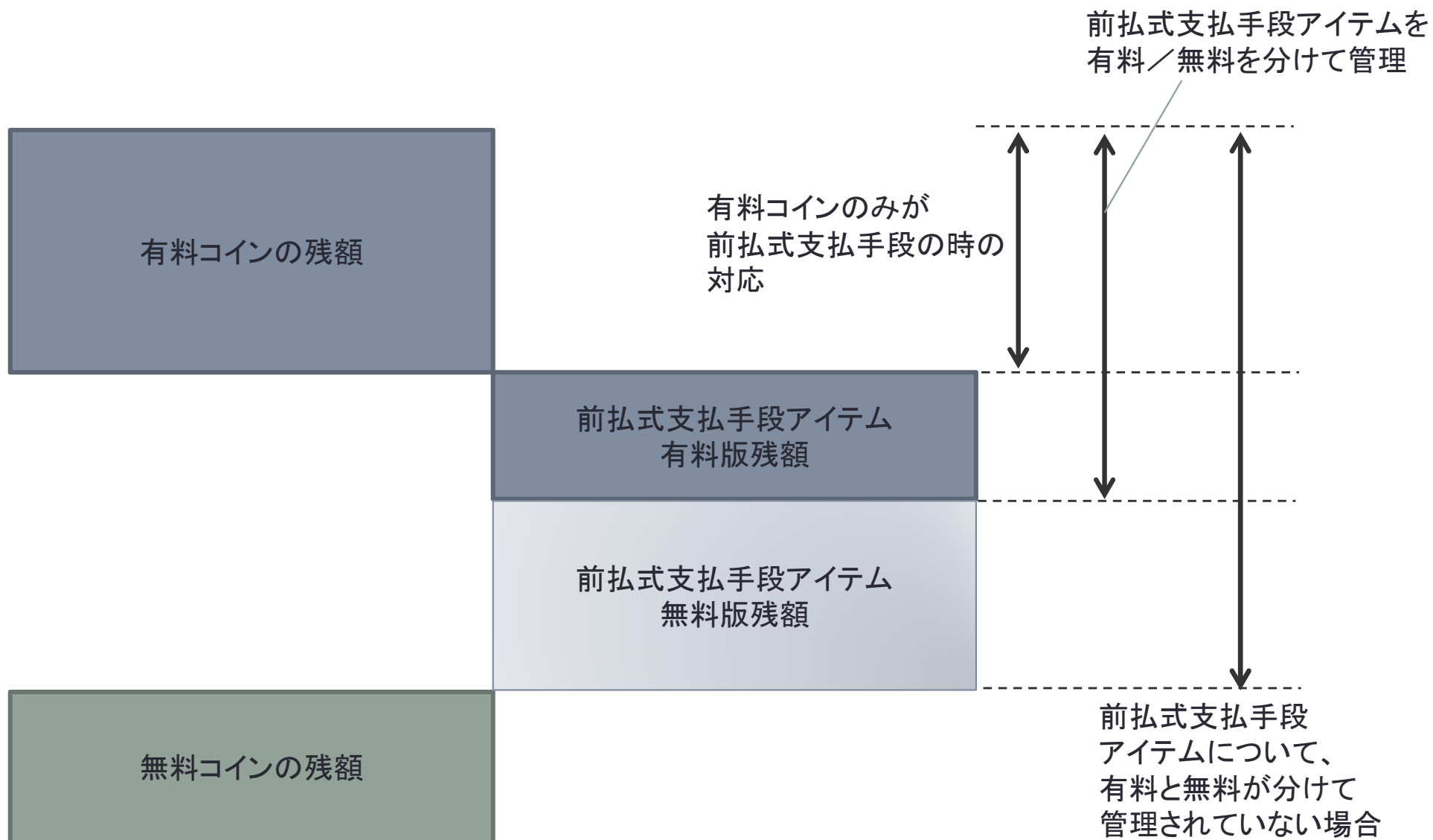
PF分も負担 1/2以上

参考：供託金の額

- 同じアイテムについて、有料版と無料版を提供する場合、供託金の対象は、有料版のみとなる。
- 無料版も同じIDで管理していて分離できない場合、すべてのアイテムが対象になる。



参考: 供託金の対象



参考：事務ガイドライン(金融会社関係)

- 「5 前払式支払手段発行者関係 I-2-1 基準日未使用残高の算出方法」に、以下のように記載されている。

(3) 前払式支払手段に該当する証券等又は番号、記号その他の符号を**一部無償で発行した場合には、以下の要件をすべて満たした場合に限り**、当該無償発行分については前払式支払手段の発行額、回収額及び未使用残高に計上しないこととすることができる。

- ① **表示事項やデザインによって、対価を得て発行されたものと無償で発行されたものを明確に区別することが可能であること**
- ② **帳簿書類上も、発行額、回収額、未使用残高について、対価を得て発行されたものと無償で発行されたものが区分して管理されていること**

出典：事務ガイドライン(金融会社関係)

5 前払式支払手段発行者関係 I-2-1 基準日未使用残高の算出方法

<http://www.fsa.go.jp/common/law/guide/kaisya/05.pdf>

オンラインゲームにかかわる事件

事件1 LINE 宝箱の鍵



LINE

ゲーム通貨認定 「宝箱の鍵」供託不足125億円 資金決済法、違反指摘 関東財務局

毎日新聞 2016年5月18日 東京朝刊

無料通信アプリ大手「LINE」（東京都渋谷区）のスマートフォン用ゲームで使う一部のアイテム（道具）が資金決済法で規制されるゲーム上の「通貨」に当たると、同社を立ち入り検査していた関東財務局が認定したことが分かった。通貨の場合、未使用残高が1000万円を超えれば半額を発行保証金として法務局などに供託する義務があるが、これまで同社は供託せず、財務局は同法違反に当たると指摘。供託不足額は3月末時点で約125億円に上る。【藤田剛】

同社は「検査結果などの開示は当局の要請によりできません。なお、従前の通り、当局からの指摘に誠実に対応します」とコメントした。

関係者によると、同社は供託などを進める方針を財務局に伝えたという。

財務局が通貨に当たると認定したのは、パズルゲーム「LINE POP（ラインポップ）」で使われるアイテム「宝箱の鍵」と、別のゲーム「LINE PLAY（ラインプレイ）」内のミニゲームで使われるアイテム「クローバー」。

このうち宝箱の鍵は1本当たり約110円相当で、宝箱を開ける用途以外に、使用数に応じてゲームを進めたり、使えるキャラクターを増やしたりできる仕様だった。資金決済法では、利用者が代金を前払いし商品やサービスの決済に使うものを「前払式支払手段」と規定。プリペイドカードなどのほか、通貨として使われるアイテムも該当する。発行会社は倒産などに備えて保証金を供託し利用者保護を図る義務がある。

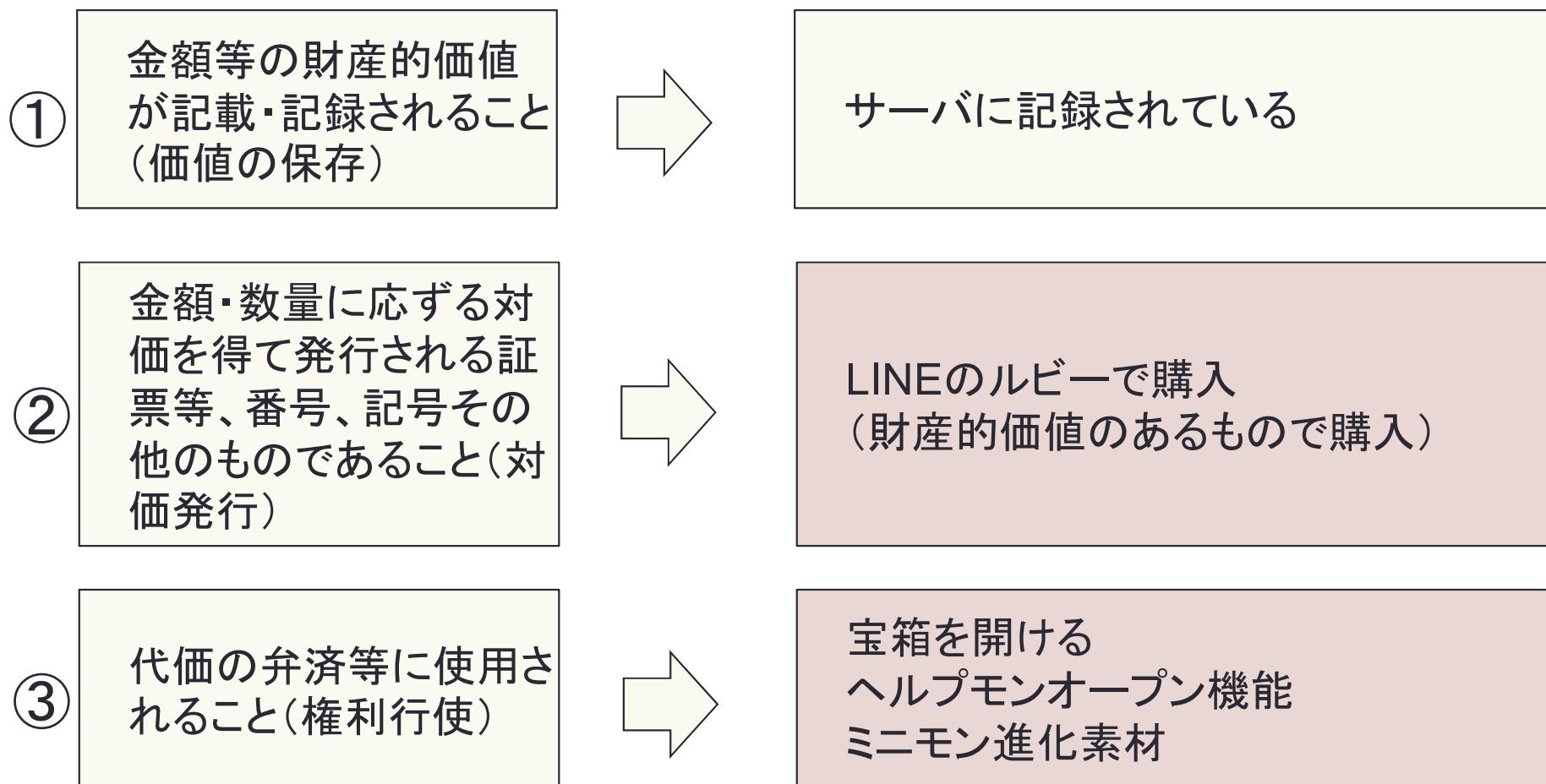
宝箱の鍵は昨年5月、社内で通貨と指摘されたのに同社は用途制限など仕様を変え「通貨に該当しないという説明が可能」と判断。財務局に届け出なかった。財務局は今年1月から立ち入り検査し、その結果、2アイテムを前払式支払手段（通貨）と認定、供託や届け出を怠った資金決済法違反に当たると判断した。

供託の不足額は昨年9月末時点で約148億円、今年3月末時点で約125億円。ただ、同社が銀行と保全契約を結ぶなどの方法を用いれば、数千万円の保証料を銀行に支払うことで供託に代えられるという。この場合、万一の際は銀行が供託を肩代わりする。

宝箱の鍵は昨年5月、社内で通貨と指摘されたのに同社は用途制限など仕様を変え「通貨に該当しないという説明が可能」と判断。財務局に届け出なかった。財務局は今年1月から立ち入り検査し、その結果、2アイテムを前払式支払手段（通貨）と認定、供託や届け出を怠った資金決済法違反に当たると判断した。

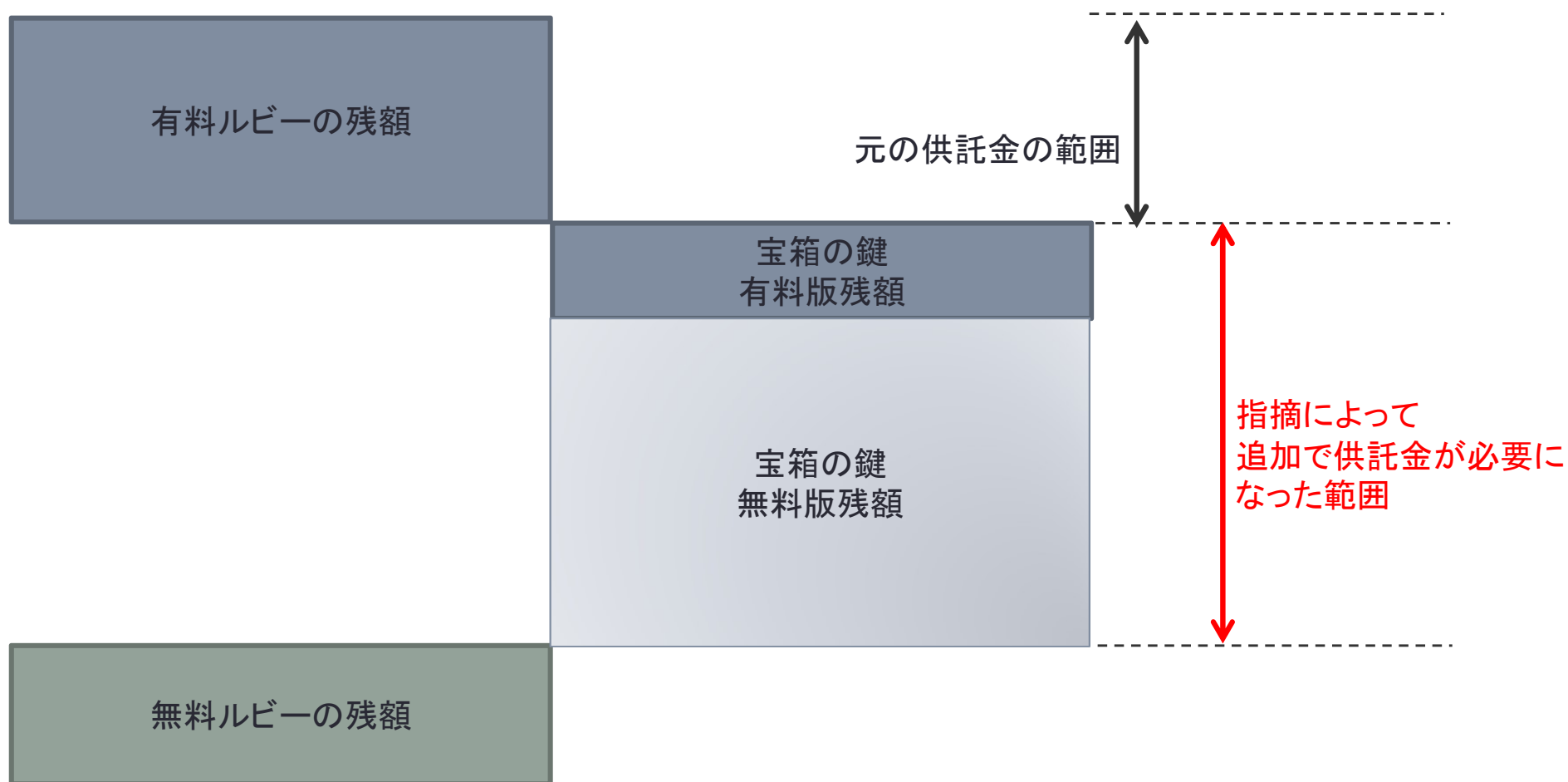
事件1 LINE 宝箱の鍵②

- LINEのゲームで使われる一部のアイテム(「宝箱の鍵」)について、「前払式支払手段」にあたりと指摘されている



事件1 LINE 宝箱の鍵③

- この指摘を受けて、LINEでは既に登録していたルビーに加えて、宝箱の鍵についても供託を行っている。
- 有料版と無料版を分けて管理していなかったため、対象が巨額に。
 - でも、当たらないと思っているものを有償／無償でわけて管理するのは・・・。



事件2 Pokémon GO ①



ポケモンGO

ポケコインは「お金」 財務局認定へ 運営会社に届け出要求

毎日新聞 2016年8月27日 東京朝刊

スマートフォン向け人気ゲーム「ポケモンGO」の中で用いられる通貨「ポケコイン」について、事実上お金代わりに使われていると、関東財務局が認定する見通しとなったことが26日、分かった。

利用者保護のために、ゲームの運営会社ナイアンティックの日本法人（東京）へのヒアリングを通じ、今秋中の財務局への届け出を求める。

ポケコインはゲーム内部でのみ使用でき、お金を支払って必要な分を購入する。ポケコインを使って、登場するキャラクターを捕まえたり引き寄せたりするアイテムを購入すると、ゲームを攻略しやすくなる。

関東財務局はこうした仕組みが、お金代わりとなる、資金決済法上の「前払い式支払い手段」に当たる可能性が高いとみている。認定されれば、資金の一部を供託するなどの義務が生じる。

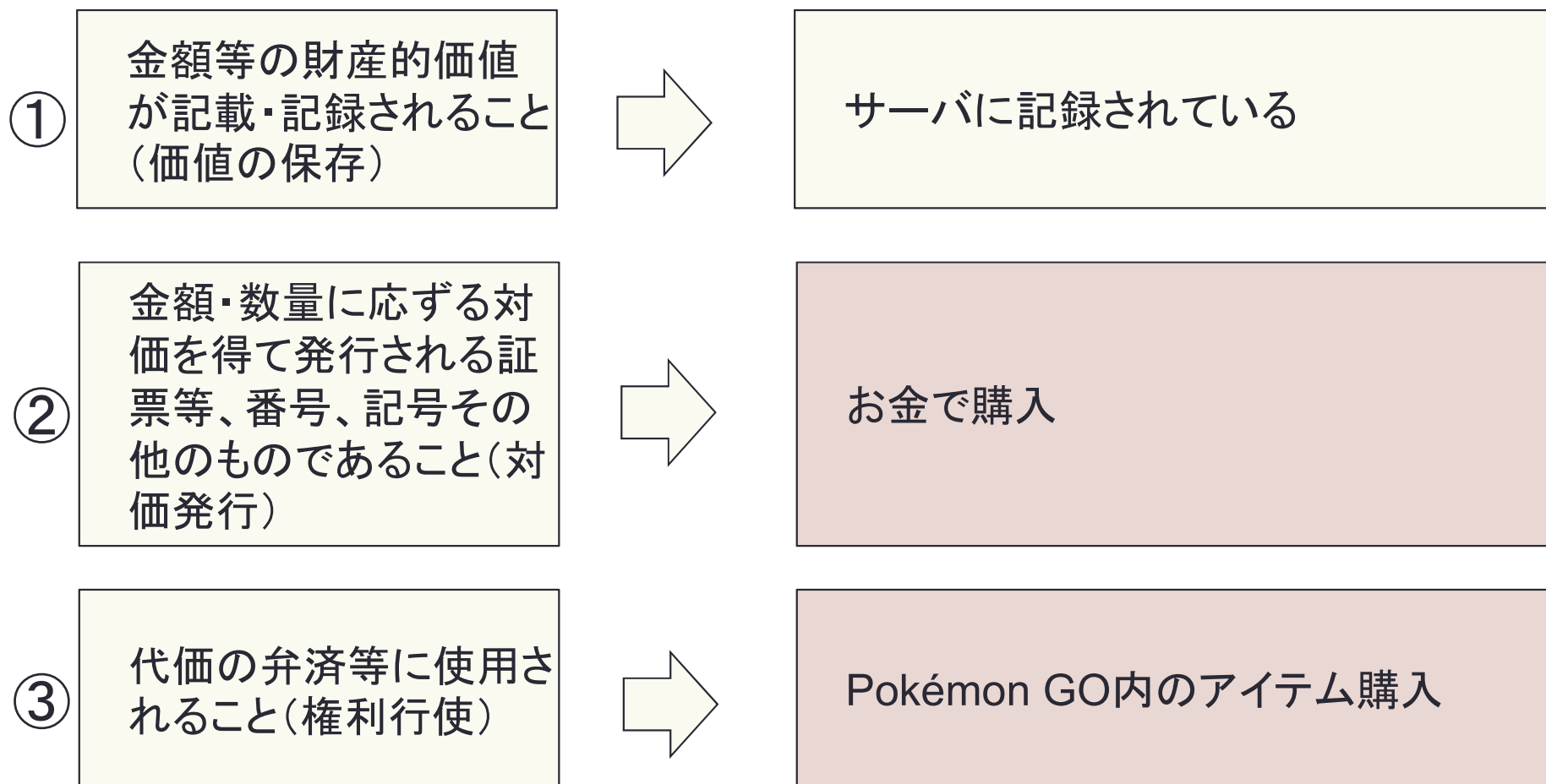
資金決済法は、あらかじめ代金を支払ってモノやサービスの購入に使うものを前払い式支払い手段と定めている。商品券やプリペイドカードのほか、ゲーム内通貨も対象となる。

集めたお金の未使用残高が1000万円を超えれば、財務局に届け出や登録が義務付けられる。発行会社が破綻した際に利用者を保護するため、未使用残高の半額以上を財務局に供託することなども必要になる。

ゲーム内通貨を巡っては、関東財務局が今年5月、無料通信アプリを手掛けるLINE（ライン）が運営するスマホ向けゲームで使うアイテムの一部を、前払い式支払い手段と認定した。

事件2 Pokémon GO ②

- Pokémon GOで利用されている「ポケコイン」が前払式支払手段に当たるのではないかと指摘されている。



事件2 Pokémon GO ③

- Pokémon GOは米国ナイアンティック社のゲーム。
- 海外の事業者の場合、国内向けに勧誘をしていなければ、対象外。

(外国において発行される前払式支払手段の勧誘の禁止)

第三十六条 外国において前払式支払手段の発行の業務を行う者は、国内にある者に対して、その外国において発行する前払式支払手段の勧誘をしてはならない。

- 日本国内の居住者向けにサービスを行っているため、資金決済法の対象になるのではないか、ということで調査が行われている。
 - 基準日時点で未使用残高が1000万円を超える場合、対象になる。

ゲーム業界における資金決済法対応に 関する研究会

提言の内容①

- オンラインゲームと資金決済法の課題について整理をした上で、以下が今後の検討課題として提示された
- ① ゲーム内アイテムの前払式支払手段該当性の再検討もしくは適用除外の検討
- ② ゲーム内コインの前払式支払手段該当性の再検討もしくは適用除外の検討
- ③ 消費者に対する説明の検討
- ④ 消費者保護の観点からの妥当性の検討
- ⑤ プラットフォーム事業者に対する供託金対応
- ⑥ 供託金、発行保証金保全契約以外の手法による資産保全方法の導入
- ⑦ 供託金の割合の減額方法の検討
- ⑧ 他業界との連携

新しい制度の提案

自民党の提案ーデジタルニッポン2017

04 基本的な考え方：イノベーションファースト ゲーム(3)

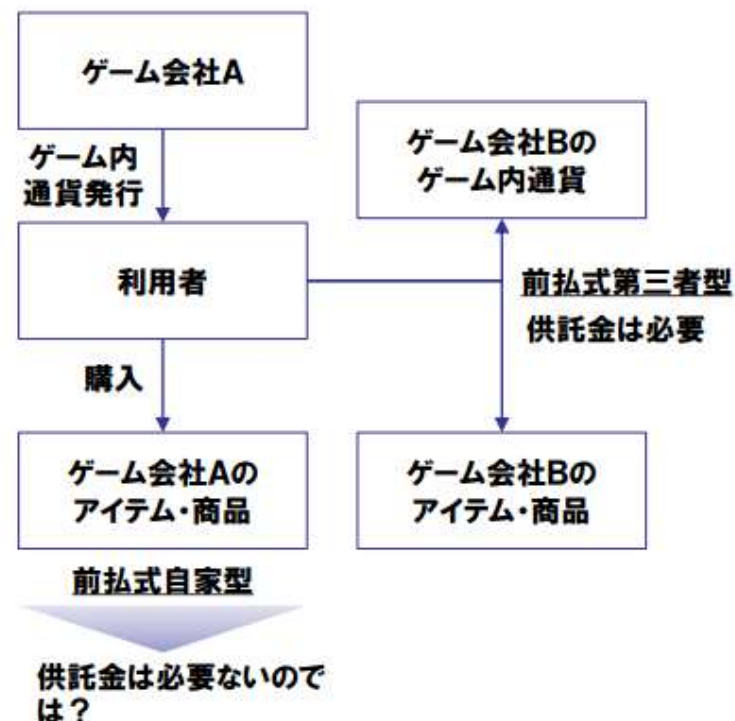
ポケモンGOの「ポケコイン」等ゲーム内の前払式仮想通貨は、利用者保護の観点から自家型、第三者型ともに発行残高の50%を保証金として供託するという世界で最も厳しい規制となっている。ゲーム会社の投資を促して経済貢献につなげるために、自社が発行した前払式仮想通貨を自社ゲーム内でのアイテム購入等を使う自家型の場合は供託金を無くすべき。

資金決済法に基づく前払式支払手段に関する規制

- 予め「対価を得て」発行される仮想通貨
- 発行者への支払にのみ利用できる「自家型」と、加盟店などへの支払にも利用できる「第三者型」がある
- 第三者型前払式支払手段の発行者は、財務局への登録が必要。自家型前払式支払手段の発行者は、基準日(3月末、9月末)時点での未使用発行残高が基準額(1000万円)を超えた場合、財務局への届出が必要。
- 前払式支払手段発行者(自家型・第三者型とも)は、基準日時点での未使用発行残高が基準額を超える場合に、未使用発行残高の2分の1以上の額の発行保証金を供託するなどして、資産を保全しなければならない。

出所：当委員会における金融庁説明資料2016.9.29.

- 自家型・第三者型共に50%以上の供託金が必要
- 自家型への供託金は先進国で日本だけ(ゲーム会社の投資を阻害している可能性)

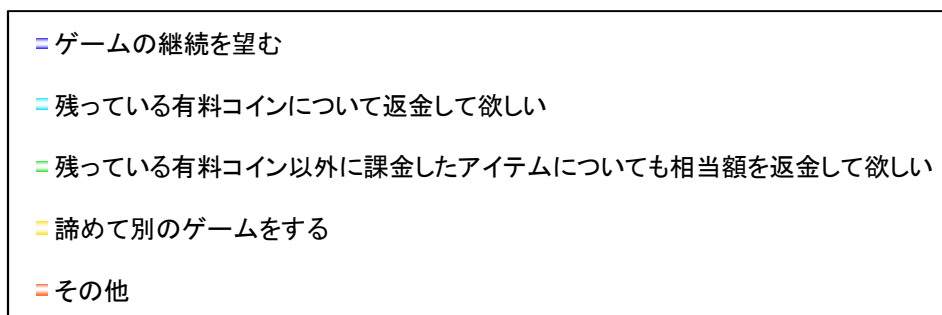


新しい制度の提案 ①

- とはいえ、利用者保護は重要
- 利用者保護に必要なのは、本当に供託なのか？
 - 利用者はゲームが継続されることを望んでいることから（「ゲームの継続を望む」+「諦めて別のゲームをする」がどの年代でも6割以上）、倒産してもゲームが継続できる仕組みがあれば良いのではないか
 - ゲーム会社が倒産して、利用者に払い戻しをした例はほとんどない。各個社がそれぞれゲームについて供託を行うのではなく、別の形で倒産時に利用者を保護する仕組みが作れないか

参考：利用者がゲーム倒産時に望むこと

- あなたは、ゲーム会社が倒産して今あなたが課金をしてプレイしているオンラインゲームができなくなることになった時、どのように対応しますか。もっともあてはまるものを1つ選んでください。



	(n)	(%)				
全体	1064	28.5	23.2	11.7	35.6	0.9
10代以下	272	36.4	21.7	10.3	30.9	0.7
20代	261	28.0	24.5	13.0	34.5	0.0
30代	266	26.7	24.1	9.8	38.7	0.8
40代	265	22.6	22.6	14.0	38.5	2.3

新しい制度の提案 ②

① 破綻した会社のユーザーを救済するシステムの提案

Sharable and Interactive Ending Resource Optimization (ShIERO)システム

- 破綻会社のゲームサーバの運用を当該会社から独立させて引き取るシステム
 - ゲームのサーバの運用コストだけ委託を受けるシステム
 - 利用者保護目的で、原則6ヶ月運用を行う
 - 期間終了後は、ゲーム運用を停止
 - 当該期間中は新規のコイン発行を停止
- 破綻直前にコインを買っていても、そのコインで6ヶ月は遊ぶことができる
 - 逆に言えば、6ヶ月で確実にゲームは終了する
- 課題
 - ゲームの継続期間は6ヶ月で良いのか？
 - ユーザーが逃げてしまい、結局コインを利用するほどの競争などがなくなるのでは？

新しい形の利用者保護の提案 ③

② 供託の手法を変えるシステムの提案

- 大手事業者が中心として資金供出をして、ゲーム業界団体が代表して供託金を負担するシステム
 - ゲームは破綻の時点で停止する。
 - 業界団体に加盟している事業者が破綻した場合、この供託金からユーザーを保護
 - ユーザーは破綻の時点で保有している有料コインについて、1/2を上限に払い戻しを受けることができる
 - ゲーム業界団体は、当該払い戻しにかかった費用について、破綻した事業者に対して請求する
 - 大規模事業者にとっては、従来負担していた供託金の額よりは少ない供託金額ですむようになる。
- 課題
 - 小規模事業者がユーザー保護を考えずに事業展開することで、破綻事例が増える可能性がある
 - 大規模事業者は依然として供託金の負担を(減るとはいえ)負うことになる