

NFTゲーム・ブロックチェーンゲームにおける 法的課題

一般財団法人 情報法制研究所
上席研究員
福島 直央

NFTとユーザーの権利

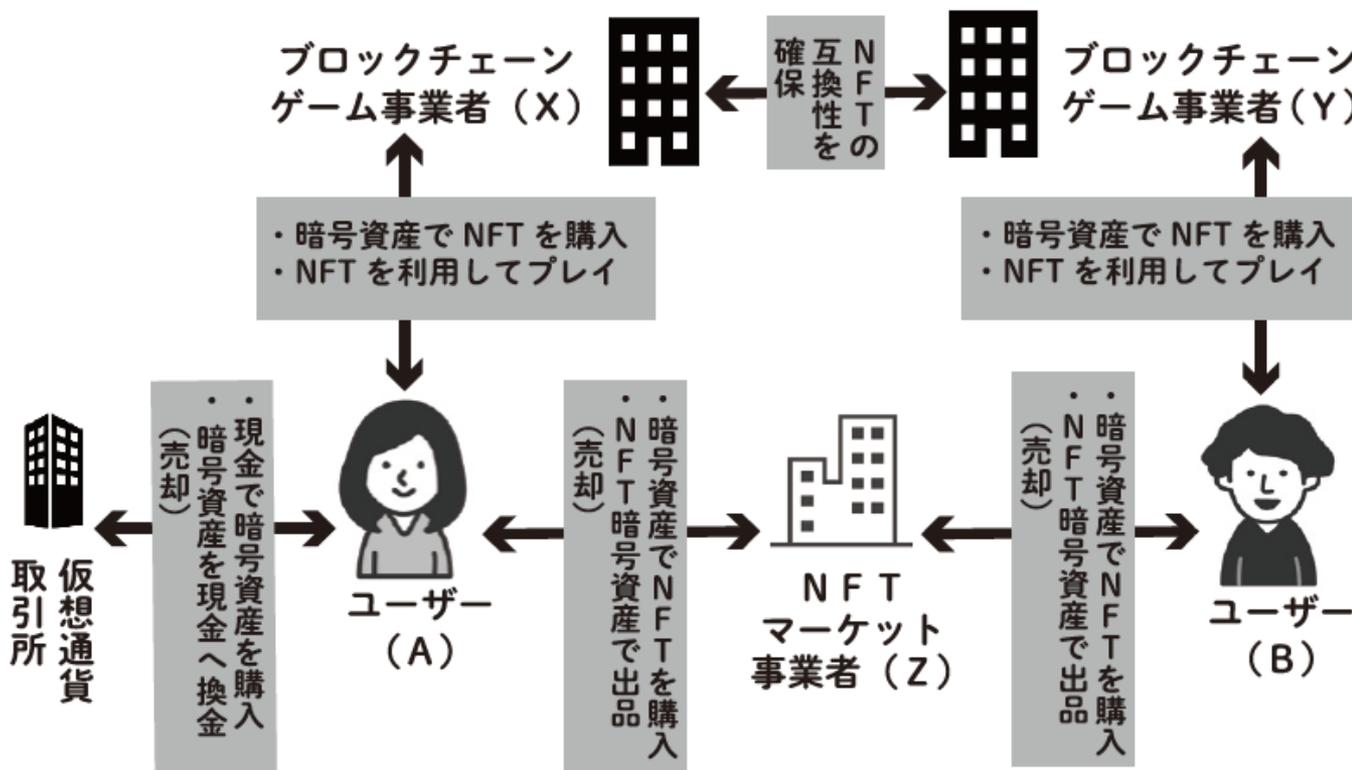
オンラインゲームとNFTゲームの違い

従来型のオンラインゲームと異なり、
ブロックチェーンゲーム・NFTゲームは、アイテムの流通を前提としてデザイン

	ブロックチェーンゲーム・NFTゲーム			従来型 オンラインゲーム
	同一事業者内のみ取引可能		事業者を超えた 外部取引が可能	
	個別ゲーム内でのみ 取引が可能	ゲームを越えた外部 取引が可能		
アイテム等の性質	同一のゲーム内に限りアイテム等がユーザー間で流通することを前提としてデザイン	同一の事業者内のゲーム内、ゲーム間に限り、アイテム等がユーザー間で流通することを前提としてデザイン	ゲーム・事業者を超えてアイテム等がユーザー間で流通することを前提としてデザイン	アイテム等のユーザー間での流通はゲームデザインによって異なる ゲームを超えての流通は基本的にできない
アイテム等の利用可能範囲	アイテム等が同一のゲーム内に限り流通し、利用することが可能	アイテム等が同一の事業者内のゲーム内、ゲーム間に限り流通し、かつ、それを利用することが可能	アイテム等がゲーム・事業者を超えて流通し、かつ、それを利用することが可能	アイテム等が同一のゲーム内に限り流通し、利用することが可能

NFTアイテムの移転パターン

ブロックチェーンゲーム・NFTゲームにおいては、下記のようなパターンが存在しうると考えられる



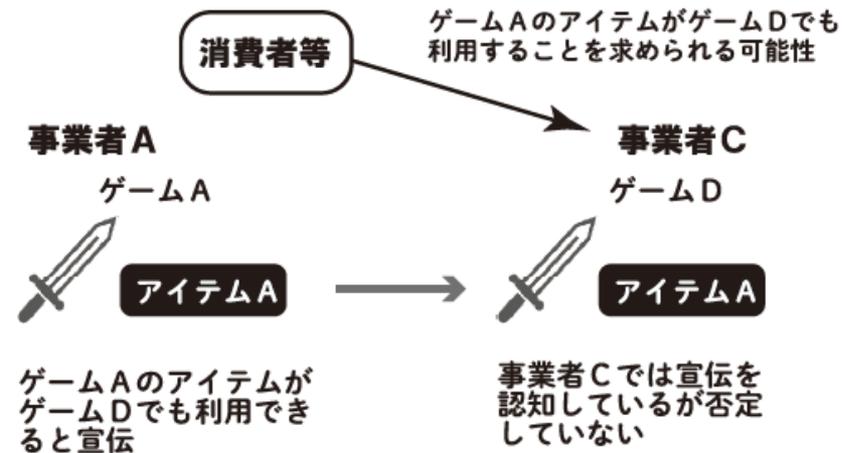
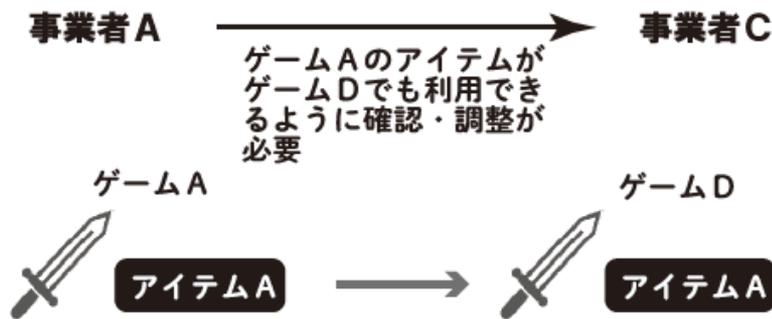
ゲーム終了時の取扱い

ゲーム終了時、従来型オンラインゲームと同様に利用権を消滅させることができない場合が存在する。

	ブロックチェーンゲーム・NFTゲーム			従来型 オンラインゲーム
	同一事業者内のみ取引可能		事業者を超えた 外部取引が可能	
	個別ゲーム内でのみ 取引が可能	ゲームを越えた外部 取引が可能		
条件	十分な告知期間を置いた事前告知等を実施	別のゲームにおいても利用できることを広告宣伝や勧誘に利用している場合	別の事業者のゲームにおいても利用できることを広告宣伝や勧誘に利用している場合	十分な告知期間を置いた事前告知等を実施
権利	補償等を行うことなく利用権は消滅	消費者保護の観点から別のゲームにおいて利用できることが求められる ≡権利が消滅しない	消費者保護の観点から別のゲームにおいて利用できることが求められる ≡権利が消滅しない 別の事業者も当該広告宣伝を否定していない場合、利用できることが求められる可能性	補償等を行うことなく利用権は消滅 (※)

参考：ゲーム終了時の取扱い

- 広告宣伝をする際には、利用可能にするように調整が必要
- 消費者が利用可能にすることを求めてくることにも気を付けておく必要



個別の論点

BCG・NFTゲームの性質による整理

ゲーム内に閉じているかどうか、全体の管理者がいるかどうかによって課題にも違いが出てくることになる

	ブロックチェーンゲーム・NFTゲーム		
	ゲームを超えた外部取引・流通が可能		個別ゲーム内のみで取引・流通が可能
	非中央集権型	中央集権型	
前払式支払手段 該当性	転々流通により「権利行使性」を満たす可能性 流通先で別の用途を持つなどの可能性	転々流通により「権利行使性」を満たす可能性 流通先で別の用途を持たないような一定の介入が可能	ゲームデザインに依拠 (アイテム等の設定によって権利行使性を回避することが可能)
暗号資産該当性	ブロックチェーン上のアイテムが暗号資産と交換できる場合、2号暗号資産に該当する可能性		
現金同等物との 交換	取引により販売価格よりも高値で売買される可能性 取引を市場メカニズムに完全に依拠	取引により販売価格よりも高値で売買される可能性 価格設定等、市場に対して一定の介入が可能	アイテム等の値段は一律だが、取引により、販売価格よりも高値で売買される可能性あり
青少年保護	ゲームによって収入が得られることについての青少年への影響 社会的受容性		

前払式支払手段該当性

NFTアイテムの性質によっては前払式支払手段に該当する可能性があり、該当する場合は管理が必要になる。

前払式支払手段の定義

- 応ずる対価を得て発行されるものであること（対価発行性）
- 提示等により、商品または役務の提供を受けられるものであること（権利行使性）
- 上記受けられる商品または役務が記録された標章・記号等であること（価値保存性）

通貨性がない場合



<ステータス>
攻撃力：80
防御力：35

剣Aを集めて変換した場合、生成されるのは剣Bのみ



<ステータス> <ステータス> <ステータス>
攻撃力：45 攻撃力：45 攻撃力：45
防御力：35 防御力：35 防御力：35



・ゲーム内通貨で購入

通貨性が否定できない場合



<ステータス> <ステータス>
攻撃力：80 攻撃力：70
防御力：35 防御力：40
魔力：50

剣Aを集めて変換した場合、生成されるのは剣B、キャラクターCほか



<ステータス> <ステータス> <ステータス>
攻撃力：45 攻撃力：45 攻撃力：45
防御力：35 防御力：35 防御力：35



・ゲーム内通貨で購入

	発行事業者が関わっている	発行事業者は関わっていない
アイテムが市場で通貨として扱われている	発行事業者が前払式支払手段として管理	市場運営者が前払式支払手段として管理
アイテムが別のゲームで通貨として扱われている	発行事業者が前払式支払手段として管理	別のゲーム事業者が前払式支払手段として管理

※参考：金融庁における法令適用事前確認手続き（回答書）平成29年9月15日

暗号資産該当性

NFTアイテムについては、2号暗号資産に当たるかどうかを検討する必要があるが、決済手段との経済的機能を有していない場合は2号暗号資産に当たらない※

2号暗号資産の定義

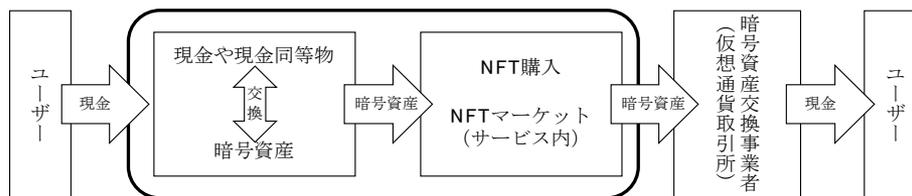
- 不特定のものを相手方として1号暗号資産と相互に交換ができる財産的な価値であること
- 電子情報処理によって移転できること

暗号資産交換業に当たるかどうかも検討の必要

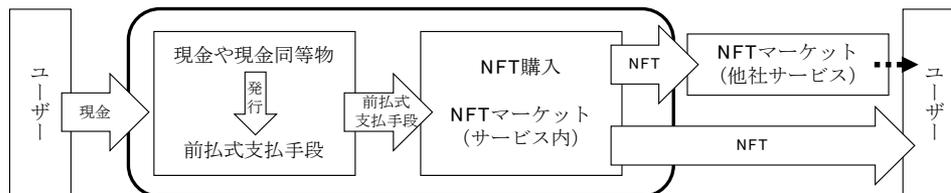
暗号資産交換業とは以下のいずれかにあたるものをいう

- 暗号資産の売買または他の暗号資産との交換
- 上記の行為の媒介、取り次ぎ、または代理
- 上記の行為に関して、利用者の金銭または暗号資産の管理をすること
- 他人のために暗号資産の管理をすること

登録が必要なケース（太枠内サービス）



登録が不要なケース（太枠内サービス）



※参照：資金決済法事務ガイドライン（第三分冊：金融会社関係16 仮想通貨交換業者関係）に関するパブリックコメント

現金同等物との交換

従来型のオンラインゲームでは現金との交換をRMTを呼んで禁止してきた
これはNFTの取引になることで似て非なるものとなってきたことが指摘される

RMTの禁止理由（日本オンラインゲーム協会より）

- RMTによる金品獲得を目的とした詐欺や、不正アクセス、アカウントハッキング等の犯罪・違法行為から利用者を保護するため
- RMTを目的とした利用者間トラブルを防止するため
- RMTを行わないその他の利用者による健全なゲームサービスの利用を保護し、安心・安全にオンラインゲームサービスを提供するため
- オンラインゲームサービス提供会社が企図したゲームバランス等のオンラインゲームサービスの安定した運営を保つため

従来型オンラインゲーム内アイテムとNFTの取り扱いの違い

- スマートコントラクトによって、NFTの移動と暗号資産の移動を齟齬なく実装できる
- 不正なデータ改変や複製を防ぐことができる
- 暗号資産と現金の交換は、暗号資産交換業者に限られている（日本国内に限り）



以上のような違いを踏まえ、資金決済法、消費者取引法等の関連法規をもとに
適法な取り扱いを考える必要

NFTと賭博

賭博の該当性については明確な規定が存在していないため、確実に当たらないという整理をすることは困難
検討会での指摘事項は下記の通り

賭博の構成要件について

- アイテム等の価値について損をする人がいなければ該当しない（価値の得喪を考えたときに喪がなければ該当しない）という考え方が賭博該当性の判断基準として存在する
- 例えば特定のアイテムについて、購入価格よりも低い金額になることはないようにすることが考えられるが、ブロックチェーンゲームにおいては、ゲーム内アイテムの取引が重ねられる中で取引価格が変動するものであり、価値を維持し続けることは困難である
- なお、この考え方自体が戦前の判例であるため、現時点においてどの程度その判断が適用されるかについては疑問が残る

射幸性について

- 射幸性が高い、もしくは射幸性を煽るようなものについては、未成年者の工学科金に関する課題など、社会的に影響が大きくなりやすく、賭博の該当性についても議論が起きやすい。そのため射幸性を煽るような実装については控えた方がよいという意見がある。
- 例えば有料ガチャの中でも、その時点でゲーム内において高い価値を持ち、価格として高額で取引されるような場合については、賭博に当たる可能性が指摘される。ある特定のアイテムが当たるまで相当額をつぎ込む人ができるようなものについては、問題視されやすく、避ける必要があると考えられる。

Thank you

一般財団法人情報法制研究所
Japan Institute of Law and Information Systems
東京都千代田区永田町2丁目17-17
03-6205-8183 <https://jilis.org/>