



特集



オンラインゲームをめぐる 近時の法的問題点

森 亮二 Mori Ryoji 弁護士、アメリカニューヨーク州弁護士
英知法律事務所。経済産業省「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」
起草メンバー、消費者庁「インターネット消費者取引連絡会」委員。



はじめに



2016年9月20日、内閣府消費者委員会は、「スマホゲームに関する消費者問題についての意見～注視すべき観点～」（以下、意見書）を公表しました*1。

この意見書の中で、「Ⅱ 今後注視すべき観点」として、

- 1 消費者が安心して利用できる適正な環境
- 2 スマホゲームの電子くじの射幸性
- 3 未成年者における高額課金

の3点を挙げています。このうち、1については「注視すべき具体的観点」として、

- ①適正な表示
- ②ガイドラインの策定等の事業者等の自主的取り組み
- ③スマホゲームの電子くじと賭博罪との関係が挙げられています。

この中から、1②ガイドラインの策定等の事業者等の自主的取り組み、1③と2スマホゲームの電子くじの射幸性・賭博罪との関係、3未成年者における高額課金について、簡単に説明します。併せて、今回の意見書では取り上げられなかった「ゲームアイテムと資金決済法の問題」についても説明します。

ガイドラインの策定等の事業者等の自主的取り組み



2016年4月、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)と一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)は、電子くじ(一般には、「ガチャ」と呼ばれるものである。以下、ガチャ)に関する新たなガイドラインを公表しました*2。これらのガイドラインの特徴は、ガチャにおける出現率を消費者に対して表示することをルール化している点にあります。両者のガイドラインは類似した内容なので、ここではCESAのガイドラインを前提に説明します。

CESAのガイドラインは、「【全ガチャアイテム提供割合表示】：提供されるすべてのガチャアイテムの提供割合が分かる表示」を原則としつつ、以下の例外を許容しています*3。

- いずれかのガチャレアアイテムを取得するまでの推定金額(その設定された提供割合から期待値として算定される金額をいう)の上限は、有料ガチャ1回当たりの課金額の100倍以内とし、当該上限を超える場合、ガチャページにその推定金額または倍率を表示する。
- いずれかのガチャレアアイテムを取得す

*1 http://www.cao.go.jp/consumer/iinkaikouhyou/2016/_icsFiles/afiedfile/2016/09/26/20160920_iken.pdf

*2 CESAにおいては新たなガイドライン「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」の策定であり、JOGAにおいては以前からあった「ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン」の改訂版である。

*3 CESAのガイドライン4.(2)



るまでの推定金額の上限は50,000円以内とし、当該上限を超える場合、ガチャページにその推定金額を表示する。

- ガチャレアアイテムの提供割合の上限と下限を表示する。
- ガチャアイテムの種別ごとに、その提供割合を表示する。

原則による場合、すべてのガチャアイテムの提供割合が分かるので、消費者にとっての透明性は大きく向上します。例外による場合、例えば、4番目の「ガチャアイテムの種別ごとに、その提供割合を表示する」のみでは、特定の種別(レア、スーパーレアなど)において複数のアイテムが存在し、それぞれの提供割合がそれぞれ異なる場合には、その中の特定のアイテム(通常は最も良いもの)を希望する消費者にとって、その特定のアイテムの提供割合は明らかではありません。

しかしながら例外の方法を選択するに当たっては、「サービス提供会社は自己の判断において、全ガチャアイテム提供割合表示に十分に相当するユーザーの分かりやすさを維持し、加えてそれをユーザーに具体的にかつ分かりやすく説明する場合には、全ガチャアイテム提供割合表示に代えて、以下のいずれかを選択することができる」との条件が付されており、特定の種別(レア、スーパーレアなど)における個々のアイテムの提供割合が消費者にとってまったく予想できないような場合は、この条件を満たさないこととなるものと思われます。

既に一部のCESA参加企業が全ガチャアイテム提供割合表示を実施することを表明しており、消費者にとっての透明性は相当程度向上するものと予想されます。今後は、例外的な方法の運用を中心に、ガイドラインの実施状況を注視すべきです。

スマホゲームの電子くじの射幸性・賭博罪との関係



意見書は、まず、賭博罪該当性については、「電子くじで得られたアイテム等を換金するシステムを事業者が提供しているような場合や利用者が換金を目的としてゲームを利用する場合は、『財産上の利益』に該当する可能性があり、ひいては賭博罪に該当する可能性が高くなると考えられる」としています*4。そのとおりではあるものの、ゲームの結果として金銭以外の報酬が得られる場合の扱いなど、賭博罪該当性については不明確な領域が大きく、この点も重要な課題です。

賭博罪の成立範囲の明確化に関しては、ガイドラインの策定等に限らず、非犯罪化の観点も含めた根本的な議論が必要です。刑事法の専門家の中には、實際上処罰の対象となっているのは、競馬法、自転車競技法など、例外的正当化規定のある公認行為の枠外で行われる、関連して違法行為を惹起^{じゃっき}または、暴力団等の資金源になり得るような賭博行為に限られるとする見解もあります*5。

次に、意見書は、射幸性に関する営業については、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(以下、風適法)が、射幸心をそそるおそれのあるものを同法の規制対象としていることを紹介しています。もっとも、同法は、営業が物理的設備を設けて行われる場合を対象とするため、オンラインゲームには適用されません。このことから、意見書は、スマホゲームの利用を要因とするトラブルの動向について社会的悪影響の増加を注視していくとしており、「社会的悪影響が増加すれば風適法のような規制が必要となるのではないか」という立法論の視点に立つようです。しかしながら、風適法には、

*4 意見書11ページ

*5 山口厚『刑法各論[第2版]』(有斐閣、2010年)516ページ



▶ 特集2 オンラインゲームをめぐる近時の法的問題点

賭博罪との関係で、解釈論上も重要な点があるように思われます。すなわち風適法は、射幸性のある営業を一定の条件の下で許容するものであり、風適法において許容されるような営業については、賭博罪が成立しないとの推認が可能ではないかと思われます。具体的には、例えば、風適法4条4項および同法施行規則8条が「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」を明らかにしています。また、同法19条は、遊技料金および賞品の提供方法・賞品の最高価格の基準を明らかにしており、これらを参考とすることができます。

なお、パチンコにおける一般景品の交換および特殊景品の3店方式による現金交換が事実上適法とされていることが、この問題における不透明感を高めていることは否定し難いところです。

未成年者における高額課金



取引行為に関する未成年者の保護は、未成年者取消しによって実現されます(民法5条1項)。オンラインゲームを含む電子商取引においては、未成年者による申込みの受付の際に、事業者が画面上で年齢確認の措置を取ることが一般です。これに対して未成年者が故意に虚偽の年齢を通知し、その結果、事業者が相手方を成年者と誤って判断する場合には、未成年者が「詐術を用いた」ものとして民法21条により、取消権を失う可能性があります。ゲームをしたいと願う未成年者が確認画面において真実の年齢を入力することは、期待し難い一方で、事業者としては、通常、画面上での年齢確認以外の実効的な方法を持たないため、解決困難な問題となっています。

この点について、電子商取引及び情報財取引等に関する準則(以下、準則)は、「詐術を用いた」ものに当たるかは、「『未成年者の場合は親権者の同意が必要である』旨を申込み画面上で明確

に表示・警告した上で、申込者に生年月日等未成年者か否かを判断する項目の入力を求めているにもかかわらず未成年者が虚偽の生年月日等を入力したという事実だけでなく、さらに未成年者の意図的な虚偽の入力が『人を欺くに足りる』行為といえるのかについて他の事情も含めた総合判断を要すると解される」とし、考慮すべき他の事情として、①「未成年者の年齢、商品・役務が未成年者が取引に入ることが想定されるような性質のものか否か」、②「事業者が設定する未成年者か否かの確認のための画面上の表示が未成年者に対する警告の意味を認識させるに足りる内容の表示であるか」、③「未成年者が取引に入る可能性の程度等に応じて不実の入力により取引することを困難にする年齢確認のしくみとなっているか等」を挙げています*6。

しかしながら、準則の提示する総合判断が、具体的な事案における適切な解決を導くとは言い難い面があります。例えば、オンラインゲームの事業者が、画面上で未成年者のアイテム購入には、両親の同意が必要であることや、虚偽の情報を入力してはいけないことを丁寧に説明したと仮定して、それを受けた未成年者が虚偽の情報を入力することは、どのように評価されるのでしょうか。

まず、本件はオンラインゲームですから、①「未成年者が取引に入ることが想定されるような性質のもの」であり、次に、事業者としては可能な限り丁寧に説明をしているので、②「画面上の表示が未成年者に対する警告の意味を認識させるに足りる内容の表示である」と言えます。そして、③「不実の入力により取引することを困難にする年齢確認のしくみ」については、画面上の年齢確認である以上そのようなしくみを構築することはそもそも困難ではないか、と

*6 準則

<http://www.meti.go.jp/press/2016/06/20160603001/20160603001-2.pdf>(i.51 ページ)



▶ 特集2 オンラインゲームをめぐる近時の法的問題点

思われます。

準則は、この判断基準に対するさらなる説明として、「少なくとも、単に年齢確認画面や生年月日記入画面に虚偽の年齢や生年月日を入力したという事実のみをもって「詐術を用いた」とは断定できず、事業者の設定した年齢確認や親の同意確認の障壁を容易にかいくぐることができるものであったかなど他の考慮要素も踏まえた総合判断が求められると解される」としています。しかしながらこちらについても、「事業者の設定した年齢確認や親の同意確認の障壁を容易にかいくぐることができるもの」の具体的な内容が明らかでなく、どのような画面上の年齢確認がこれに当たり、その結果「詐術」が否定されるのか、明らかではありません。

未成年者取消しの「詐術」の問題は、電子商取引の法律問題における最大の難問であり、未成年者が最もよく利用するオンラインの有償取引であるオンラインゲームにおいて、ひときわ顕著なものとなっています。

ゲームアイテムと資金決済法

2016年4月、あるゲーム事業者が提供するあるオンラインゲームのアイテム「Aの鍵」が、資金決済法の前払式支払手段に当たり、同社が前払式支払手段としての届出や供託の義務を怠っているのではないかと報道がありました。前払式支払手段とは、商品券やプリペイドカードのように対価を支払って購入し、その後に商品やサービスと引き換えるものをいいます。商品・サービスとの引き換えに先立って消費者が対価を支払うため、商品・サービスと引き換える前（前払式支払手段を使用する前）に発行者が倒産するなどした場合、消費者は、商品・サービス

を引き換えることができなくなり、その結果、前払式支払手段に保存された財産的価値が失われることとなります。そのため資金決済法は、前払式支払手段の発行者に対し、未使用残高が1000万円を超える場合には、その半額に相当する金額（発行保証金という）の供託を義務づけています*7。消費者は、仮に前払式支払手段の使用前に発行者が倒産した場合でも、供託された発行保証金から他の債権者に優先して損失の回収を受けることができます。

資金決済法上の前払式支払手段の要件は、以下の3つです。①金額等の財産的価値が記載・記録されること（価値の保存）②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）③代価の弁済等に使用されること（権利行使）です*8。

一般のプリペイドカードについて当てはめれば、対価を支払って発行を受け（②）、金額が記録され（①）、対象商品と引き換えることができる（③）ものであるため、前払式支払手段に当たります。いわゆるゲーム内仮想通貨についてもまったく同じで、金銭を支払って発行を受け（②）、金額が記録され（①）、ゲーム内アイテム等と引き換えることができる（③）ものであるため、前払式支払手段に当たります。このように、いわゆるゲーム内仮想通貨が前払式支払手段に当たることについては、特に異論はありません。

これに対して、本件で問題となったアイテム「Aの鍵」は、ゲーム内仮想通貨ではなく、外形上はゲーム内のアイテムです。「Aの鍵」は、ゲーム内仮想通貨で購入することもできますし、ゲーム内の目標をクリアすることにより無償で取得することもできます。問題は、「Aの鍵」は、他のアイテム「A」を開けるために用いられるアイテムであり、武器や魔法のようにそれ自体を使用するものではない点です。「Aの鍵」は、そ

*7 資金決済法14条。なお、銀行との間で履行保証金保全契約（同法15条）、履行保証金信託契約（同法16条）を締結することにより、供託に代えることができる場合がある。

*8 資金決済法3条1項。高橋康文編著『逐条解説 資金決済法[増補版]』（金融財政事情研究会、2010年）566ページ



▶ 特集2 オンラインゲームをめぐる近時の法的問題点

れによりアイテム「A」の中身(ゲーム内アイテムや仮想通貨)を入手できることがその価値の本質であり、そのために前払式支払手段に当たるのではないかが問題とされました。

あらためて資金決済法の要件に当てはめると、「Aの鍵」は、ゲーム内仮想通貨を支払ってまたはゲーム内の目標をクリアすることにより無償で入手することができます。このような場合でも、②の対価発行の要件は認められるでしょう。「Aの鍵」の個数により価値が記録されるため、①価値の保存の要件も認められます。問題は、③権利行使の要件です。「Aの鍵」はそれ自体を使用するものではなく、アイテム「A」の中身と引き換えられるところに価値があるという点では、権利行使の要件を満たしているようにも思われます。しかしながら、ゲームにおいては、他のアイテム等と引き換えることに価値があるアイテムは数多く存在します。例えば、武器や魔法を一時的にパワーアップするようなアイテムは、それ自体で価値があるわけではなく、武器や魔法のパワーアップというサービスと引き換えることによって初めてその価値を実

現するものです。これらがすべて前払式支払手段に当たるとすると、ゲームのデザインは大きな制約を受けることとなるでしょう。

このように、交換的価値のあるゲーム内アイテムがいかなる場合に前払式支払手段に当たるかは、微妙な問題であり、少なくとも現時点では、これに対する明確な基準はありません。今後の検討が待たれるところです。

おわりに



意見書は、オンラインゲームに関する相談件数が2012年度をピークに減少傾向にあることも指摘しています。事業者の取組み等により消費者被害救済の喫緊の課題は後退したものの、本稿で示したとおり、未成年者取消し、賭博罪と射幸性、アイテムの前払式支払手段性といった、法理論上、解決の難しい問題がまだまだ多く残されています。それらの問題は、今後の電子商取引一般の法律問題の課題を先取りしたものであるのです。

