



暮らしの判例



国民生活センター 消費者判例情報評価委員会

消費者問題を考えるうえで参考になる判例を解説します

オンラインゲームにおける誤表示と不実告知・法定追認

オンラインゲームを提供する事業者との間で、ゲーム内通貨を購入し、ゲーム内アイテムの抽選のためにそれを使った消費者が、事業者に対し、事業者の行った誤表示が消費者契約法4条1項1号の不実告知に該当するなど主張して、不当利得返還請求等をした事案において、不実告知には該当するが、法定追認が認められるとして、消費者の請求を棄却した事例。

東京地方裁判所令和3年11月19日判決(LEX/DB)

X：消費者

Y：オンラインゲーム運営会社

事案の概要

1 本件は、Yがスマートフォン向けに提供するオンラインゲーム(以下、本件ゲーム)の利用者であるXが、Yに対し、本件ゲームに関する誤表示等により損害を被ったとして、不実告知に基づく取消し等を求めた事案である。

本件ゲームは、利用者がキャラクターを操作し、架空のフィールドを探索し、設定されたストーリーやイベントに参加して敵を倒すなどしながら、クリアを目指すゲームである。

利用者は操作するキャラクターに α と呼ばれるアイテムを設定(装備)することにより、敵との戦闘局面において、「スキル」と呼ばれる特殊な攻撃・防御等を使用することができるようになる。スキルは、これを使用して敵を攻撃すると敵に与えるダメージが大きくなるなど、戦闘局面において、利用者によるキャラクターの操作を有利にさせるものである。

α には、「★1」から「★5」までのランクがあり、★の数が多くなるほど希少性が高く、戦闘局面においてキャラクターの操作を有利にさせる程度が大きい。

α の入手方法には、本件ゲーム内のイベント等をクリアすることによって入手する方法や、 β を引くことによって入手する方法がある。

β とは、利用者がYから α の提供を受ける仕組みである。 β を引くことで提供される α は「★1」から「★4」の α であり、希少性の高い「★4」の α が提供される確率は、その他の α よりも低い。

2 本件で問題となったのは、2020年9月上旬から同月中旬までの間に提供された β (以下、本件 β)である。本件 β を1回目に引くときは、1,250個のゲーム内通貨を消費することで $\gamma 1$ という β (以下、本件 $\gamma 1$)を引くことになり、2回目に引くときは、2,500個のゲーム内通貨を消費することで $\gamma 2$ という β (以下、本件 $\gamma 2$)を引くことになり、3回目に引くときは、2,500個のゲーム内通貨を消費することで $\gamma 3$ という β (以下、本件 $\gamma 3$)を引くことになる。4回目に本件 β を引くときは、再び $\gamma 1$ を引くことになる。各 γ の β を引くかどうかは、利用者が選択する。

各 γ の β を引くことで11枚ずつの α が提供

されるところ、提供される可能性のある α の種類に変わりはないが、本件 $\gamma 3$ を引いた場合には、11枚目に、必ず「★4」の α （以下、★4 α ）が提供されることが確定している。

3 本件 β の提供が開始された9月上旬P時から同日Q時R分までの間、本件 β を紹介する「お知らせ」画面（以下、本件告知画面）が掲載された。

本件告知画面には、「 $\gamma 3$ で新 α が1枚確定！」などと記載されていた。これは、本件 $\gamma 3$ を引くと、本件ゲーム内に新たに設定された★4 α （以下、新★4 α ）4種類のいずれか1枚が必ず提供されることを表示するものであった。

しかし、真実は、本件 β の発注画面に「★4 α 1枚確定!!」と記載されているとおり、本件 $\gamma 3$ を引いても、★4 α のいずれか1枚が必ず提供されるだけであって、新★4 α 1枚が必ず提供されることはなく、本件告知画面の上記記載は誤表示であった（以下、本件誤表示）。

4 Xは、本件 β の提供が始まった直後に、本件 $\gamma 1$ を引き、11枚の α を入手した。

Xは、提供開始の約2時間後、Yとの間で、ゲーム内通貨5,000個の購入契約（以下、本件購入契約）を締結して代金約5,000円を支払い、ゲーム内通貨5,000個を取得した。Xは、同時刻に、ゲーム内通貨2,500個を消費して本件 $\gamma 2$ を引き（これにより α の提供を受ける契約を、以下、本件 $\gamma 2$ 契約）、続けて同時刻に、ゲーム内通貨2,500個を消費して本件 $\gamma 3$ を引いた（これにより α の提供を受ける契約を、以下、本件 $\gamma 3$ 契約）。

各 γ を引くと、当選した α が1枚ずつ画面上に表示され、最後に、当選した α 11枚が結果一覧画面に一覧で表示される仕組みであるところ、Xは、本件 $\gamma 3$ を引いた後に表示された結果一覧画面を見て、当選した α の中に新★4 α が含まれておらず、本件 $\gamma 3$ を引いた結果が本件告

知画面の内容と異なっていることを認識した。

その後、画面上に、プレゼントボックスが表示され、本件 $\gamma 2$ 及び $\gamma 3$ で当選した α 22枚が表示された。Xは、これらの α を受領するかどうか、また受領するとしても、 α を1枚ずつ個別に受領するか、一括で22枚全部を受領するかを選択することができたが、Xは、一括で22枚全部を受領した。

5 本件誤表示に気づいたYは、提供開始から約9時間後、本件告知画面を非公開にして本件誤表示が掲載されないようにしたうえで、提供開始から約12時間半後、本件誤表示があった旨を「お知らせ」画面に表示したうえで、本件 $\gamma 3$ で消費したゲーム内通貨2,500個の返還を行った。

Xは、提供開始から約24時間後、本件返還対応により付与されたゲーム内通貨2,500個を受領した。そして、Xは、提供開始の翌々日以降、本件 $\gamma 1$ のほか、別の β を引いたことにより上記2,500個のゲーム内通貨をすべて消費した。

6 Xは、本件誤表示が原因で本件購入契約を締結し、約5,000円の代金相当額の損害を負ったとして、Yに対し、不法行為に基づく損害の賠償を請求とし、予備的に、本件誤表示が消費者契約法上の不実告知に該当するとして、本件購入契約を取消したことによる不当利得返還請求として、代金約5,000円と遅延損害金の支払を求めた。

7 判決は、主位的請求、予備的請求のいずれも認めていないが、以下では、予備的請求につき解説する。

 **理由****1 不実告知の成否について**

本件誤表示は、本件 $\gamma 3$ を引けば、新★4 α

1枚が確実に提供される旨を表示するものであるところ、新★4αを欲する利用者が本件γ3を引くには、本件γ1、γ2も引かなければならず、また、本件γ1ないしγ3を引くのに必要なゲーム内通貨を保有していない場合には、本件βが開催されている一定期間内に必要な分のゲーム内通貨を購入するなどしてこれを入手する必要がある。

また、本件誤表示は「お知らせ」画面に表示されたものであるところ、Yは、本件誤表示があったことや本件返還対応をすることについていずれも「お知らせ」画面に表示することで利用者に告知しており、利用者は「お知らせ」画面に表示される情報を重要なものとして受け止めるものと考えられる。

これらの事情に加え、本件γ3を引いたのに新★4αを入手できなかったことに関し、SNS上に驚きや困惑、怒りのコメントを投稿した利用者也少なからずいたこと、Yも本件誤表示を謝罪し、本件γ3を引いた利用者に対し、本件返還対応を行ったことなどに照らせば、本件誤表示は、新★4αを欲する利用者にとって、ゲーム内通貨を購入するか否か、本件γ1ないしγ3を引くか否かについて判断する際に通常影響を及ぼす事項について真実と異なることを告げるものであり、消費者契約法4条1項1号の不実告知に当たるというべきである。

2 法定追認の成否について

しかし、以下に述べるとおり、Xは、法定追認事由に該当する行為をしたことにより、取消権を失ったものと認められる。

Xは、本件γ3を引いた後に表示された結果一覧画面を見て、当選したαの中に新★4αが含まれておらず、本件γ3を引いた結果が本件告知画面の内容と異なっていることを認識したものの、その後、本件γ2、γ3で当選したα22枚について、すべて受領しない、あるいは、

新★4αでない本件αのみ受領しないといった選択もできたにもかかわらず、22枚すべてを受領した。

不実告知により締結した契約を「追認をすることができる時」（民法125条柱書、消費者契約法7条1項）とは、不実告知による誤認が解消した時、すなわち、消費者が告げられた重要事項が真実と異なることに気づいた時をいうと解されるところ、本件γ3を引けば新★4α1枚が確実に提供されるという本件告知画面の内容に反して、新★4α1枚が提供されなかったことをXが認識した以上、その時点で、不実告知による誤認は解消されたものと認められる。そして、法定追認事由である民法125条1号の「全部又は一部の履行」には、取消権者が、債権者として相手方からの履行を受領する場合も含まれると解されるから、Xが、本件γ3を引いた結果が本件告知画面の内容と異なっていることを認識しながら、本件γ2、γ3で当選したα22枚をすべて受領したことは、本件購入契約、本件γ2契約及び本件γ3契約に基づくYの履行を受け容れたものといえ、上記法定追認事由に該当するものと認められる。

したがって、Xは上記各契約を追認したものとみなされるから、もはや取り消すことはできず、Yの不当利得返還義務は認められない。



解説

1 不実告知の成否について

本判決は、本件誤表示は「お知らせ」画面に表示されたものであるところ、Yは、本件誤表示があったことや本件返還対応をすることについていずれも「お知らせ」画面に表示することで利用者に告知しており、利用者は「お知らせ」画面に表示される情報を重要なものとして受け止めるものと考えられるなどとして、本件誤表示は、新★4αを欲する利用者にとって、ゲーム内通

貨を購入するか否か、本件γ1ないしγ3を引くか否かについて判断する際に通常影響を及ぼす事項について真実と異なることを告げるものであり、消費者契約法4条1項1号の不実告知に当たるといふべきであるとした。

本件誤表示にかかわる具体的な状況を認定したうえで誤表示を認めた適切な判断である。

2 法定追認の成否について

(1) Yは、仮に誤表示が認められたとしても取消しは認められないとして、次の①～④の主張をしている。

①仮にXが本件購入契約及びγ2契約を取り消すことができたとしても、Xは、本件γ3を引いた後、その結果一覧画面が表示された時点で、新★4αが提供されていないことを認識し、本件αを受領しないことも可能であったのにあえて受領したのであるから、民法125条1号の法定追認事由(「全部又は一部の履行」)があったといえる。その後、Xは、本件γ2、γ3で入手した22枚のαを提供開始から2日以内にすべて使用したから、民法125条5号の法定追認事由(「取り消すことができる行為によって取得した権利の全部又は一部の譲渡」)があったといえる。

②仮に法定追認が認められないとしても、Xは、本件γ2、γ3で入手した22枚のαを提供開始から2日以内にすべて使用したうえ、本件返還対応により受領したゲーム内通貨2,500個も消費したのであるから、黙示の追認の意思表示(民法122条)があったといえる。

③仮にXが追認により取消権を喪失していないとしても、本件γ2、γ3で入手した22枚のαをすべて使用したうえ、本件返還対応により受領したゲーム内通貨2,500個も消費しておきながら、取消しの主張をすることは信義則に反する。

④仮に本件購入契約、本件γ2契約及び本件γ3契約の取消しが認められる場合、Xは、本

件γ2、γ3で受領した22枚のαの客観的価格に相当する約5,000円を返還する義務を負うから、当事者双方の原状回復義務は相殺される。

(2)追認をすることができる時以後に、取り消すことができる行為について、「全部又は一部の履行」がなされた場合には、通常、追認の意思を含んだ行為があるとみることができるため、法定追認が認められ、取消権者の追認の意思を問うことなく追認の効果が生ずる(民法125条1号)。

「全部又は一部の履行」には、取消権者が、債権者として自己の債務を履行する場合だけでなく、債権者として相手方の債務を受領する場合も含む(参考判例①)。本判決は、この判例に従ったものである。

なお、上記の「追認をすることができる時」について、追認に関する改正前民法124条1項は、「追認は、取消しの原因となっていた状況が消滅した後にしなければ、その効力を生じない」として、文言上は、取消しの原因となっていた状況が消滅した後にすることのみを要求していたが、判例は、これに加えて、追認をする者が取消権を有することを知っていることも必要であるとしていた(参考判例②)。そこで、2017(平成29)年改正民法では、判例に従い、追認は取消権を有することを知った後にしなければその効力を生じない旨を明文化した(改正民法124条1項)。

法定追認に関する改正前民法125条は、改正前民法124条を受けて、「前条の規定により追認をすることができる時以後」に一定の事由があるときは追認をしたものとみなすとしていた。

これに対して、改正民法125条では、「前条の規定により」という文言が削除されている。これは、改正民法124条が、追認は取消権を有することを知った後にしなければその効力を生じない旨を明文化したため、「前条の規定により」という文言を残すと、法定追認の場合に



も取消権を有することを知った後にしなければ追認の効力を生じないことに当然なることを避けるためである。法定追認において、取消権者が取消権を有することを知った後に法定追認事由が生ずることが必要かという点については、なお解釈に委ねられている。

(3) Yの法定追認の主張に対し、Xは、本件γ3の結果一覧画面を見て、新★4αが提供されていないことが分かり、本件告知画面の内容が誤表示である可能性を認識したが、この時点では、本件告知画面の内容は正しいが、本件γ3の設定が誤っていたために新★4αが提供されなかったという不完全履行の可能性も考えられたから、本件γ3の結果一覧画面を見た時点では、Xにおいて、本件告知画面の内容が誤表示であったと認識できたわけではなく、不実告知による誤認が解消されたことにはならないとして、「追認をすることができる時」以後に本件αを受領したのではないから、法定追認は生じないと主張した。

これに対して、本判決は、不完全履行の可能性も考えられたとしても、本件γ3を引けば新★4α1枚が確実に提供されるという本件告知画面の内容に反して、新★4α1枚が提供されなかったことをXが認識した以上、同告知画面の内容が真実と異なることに気づいたといえるとして、法定追認の成立を認めた。

しかし、事業者が誤表示による返還対応として交付した物を消費者が受け取ったという場面が問題になっているのであり、オンラインゲームでの損失を回避しようとする消費者の行動として理解できるものである。その意味では、この判決が法定追認を認めたことは議論の余地がある。

参考判例

- ①大審院昭和8年4月28日判決(『民集』12巻1040ページ)
- ②大審院大正5年12月28日判決(『民録』^{しゅう}22輯2529ページ)