



2022年8月

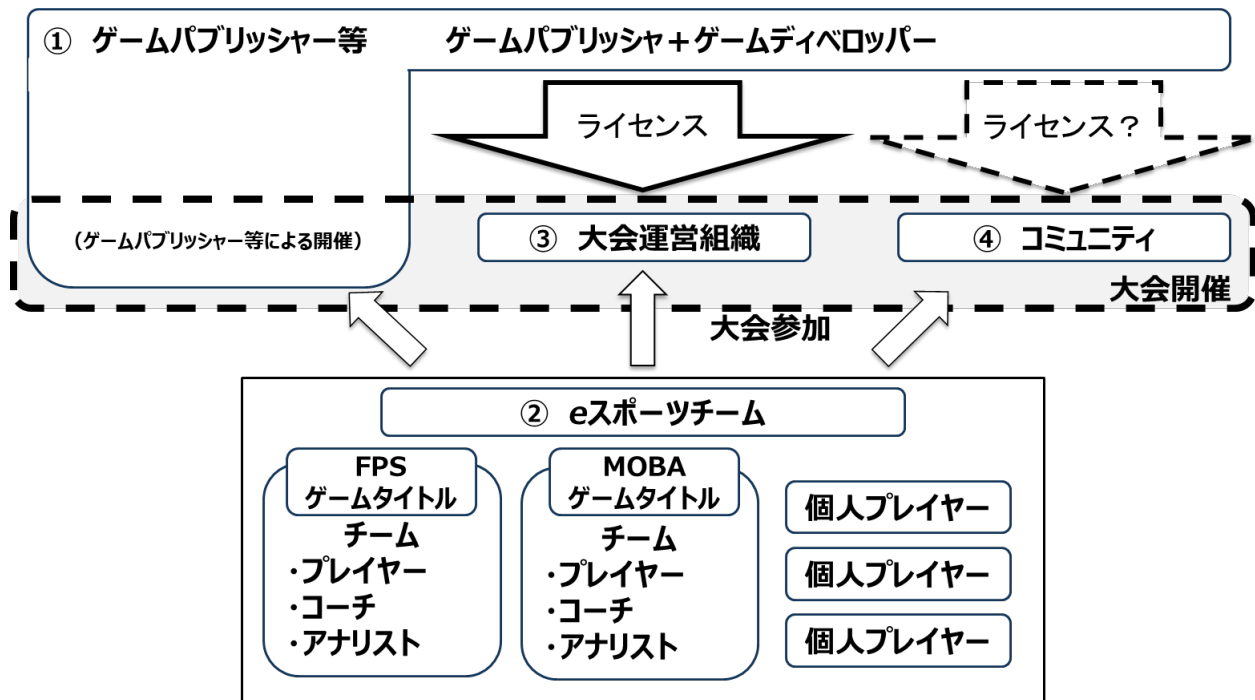
## ゲーム業界とeスポーツの世界の俯瞰

弁護士 城山 康文 / 弁護士 加納 さやか / 弁護士 宮本 康平



スポーツとeスポーツは似ているようで異なり、それゆえの権利関係・法規制の違いが生じる。例えば、スポーツにおける「種目」に該当するものが、eスポーツにおける「ゲームタイトル」であり、それはゲーム業界において日々生産されている。したがって、eスポーツについて考える際、ゲーム業界との関わりは切り離せないものである。第1回NLでは、eスポーツチームを俯瞰したが本第2回NLにおいては、ゲームとeスポーツの世界を俯瞰する。

広くゲームとeスポーツの世界を俯瞰するとすれば、その構成要素は大まかに、①ゲームパブリッシャー及びゲームディベロッパー、②eスポーツチーム、③大会運営法人組織等、④コミュニティに分けられる。



## 1.構成要素

①ゲームパブリッシャー又はゲームディベロッパー(以下、まとめて「ゲームパブリッシャー等」と言う。)  
ゲームパブリッシャー等とは、ゲームタイトルを開発・制作・販売し、ゲームに関する著作権等の権利を保有する者である。なお、ゲームの開発・制作だけを行う場合はゲームディベロッパーと呼ばれることが多い。

### ②e スポーツチーム

第1回NLで概説したとおり、定義することは難しいが、eスポーツ選手のマネジメント等を目的とした組織である。eスポーツチームに出資するスポンサーなども広くはここに含まれる。

### ③大会運営組織

eスポーツチームとは別に、大会運営を主たる目的として存在する組織である。ゲームパブリッシャー等ではない第三者の組織であることが多い。

### ④コミュニティ

ゲームファン同士がつながり、集団を形成して大会やイベント等を行うことがあり、これをゲーマーコミュニティ、あるいは単にコミュニティと呼ぶ。コミュニティが法人の形態をとることは稀である。

## 2.eスポーツ大会における役割

eスポーツ大会という文脈では、①ゲームパブリッシャー等自身による大会開催がある。①ゲームパブリッシャー等自身が開催する大会は公式大会と呼称されることが多い。この場合は、ゲームタイトル購入への誘因があることから、景品表示法上の景品規制などの問題が生じる。

③大会運営組織による開催や④コミュニティによる開催もある。特に④についてはゲームパブリッシャー等からの明確な許諾を得ずゲームファンによる大会という建前のもと非公式に行われることがあるが、そのような場合にはゲームパブリッシャー等との権利関係が潜在的な問題として存在する。もともと、法人組織の場合は法的関係についてより慎重に整理する立場をとることが多いため、ゲームパブリッシャー等からのライセンスを受けることが多いと考えられる。

また、③大会運営組織による開催はコミュニティによる自発的な大会よりも大規模になることが多いため、上記の問題に加えて風営法上の問題が生じやすいと考えられる。

大会開催者	公式/非公式	規模	特に問題になりやすい点
①ゲームパブリッシャー等	公式	中規模～大規模	景品表示法
③大会運営組織	公式・非公式	大規模	著作権法、風営法、刑法(賭博)
④コミュニティ	非公式	小規模～中規模	著作権法、刑法(賭博)

## 3.ゲームパブリッシャー等による許諾等

ゲームパブリッシャー等以外の主体が大会を開催する場合、対戦画面やゲーム音楽を会場で流したりインターネット上で配信したりすることが、ゲームパブリッシャー等の著作物に関する上映権(著作権法22条の2)及び公

衆送信権(著作権法 23 条 1 項)等の侵害に当たらないかが問題となり、法的に分析すればゲームパブリッシャー等による許諾が必要であるが、明確な許諾を得ていないケースもあるだろう。

ゲームパブリッシャー等は、自ら大会を開催することがある他、大会運営法人組織等やコミュニティ主催の大会に公認を与えることがある。また、ゲームパブリッシャー等によっては、大会開催ガイドラインを策定するなどして、コミュニティが大会を開催しやすくするような制度づくりをするものもある。例えば VALORANT コミュニティー大会ガイドライン<sup>1</sup>においては、主催者の性質等に応じて大会を区分し、大会の区分に応じてゲームパブリッシャー等に対する申請の要否や商標の使用可否が異なるように記載している。

今後 e スポーツが健全に発展していくにあたっては、このようなガイドライン作りなどを通じて、権利関係や許諾関係を予測可能性のある明確なものにしていくことが望まれる。

---

<sup>1</sup> [https://jp-tournament-support.jp.leagueoflegends.com/static/Community\\_guidelines\\_VALORANT-ec3896dd24bc6eebb84c40d0472d5d32.pdf](https://jp-tournament-support.jp.leagueoflegends.com/static/Community_guidelines_VALORANT-ec3896dd24bc6eebb84c40d0472d5d32.pdf)

- 
- 本ニュースレターの内容は、一般的な情報提供であり、具体的な法的アドバイスではありません。お問い合わせ等ございましたら、下記弁護士までご遠慮なくご連絡下さいますよう、お願いいたします。
  - 本ニュースレターの執筆者等は、以下のとおりです。  
弁護士 加納 さやか([sayaka.kano@amt-law.com](mailto:sayaka.kano@amt-law.com))  
弁護士 宮本 康平([kohei.miyamoto@amt-law.com](mailto:kohei.miyamoto@amt-law.com))  
プラクティスグループアドレス [pg\\_glhf@amt-law.com](mailto:pg_glhf@amt-law.com)
  - ニュースレターの配信停止をご希望の場合には、お手数ですが、[お問い合わせ](#)にてお手続き下さいますようお願いいたします。
  - ニュースレターのバックナンバーは、[こちら](#)にてご覧いただけます。
  - e SPORTS & GAME INDUSTRY NEWSLETTER 発行責任者  
弁護士 金子圭子、齋藤宏一、長瀬威志、城山康文