



2023年7月18日(No. 7)

## GameFi 第1回 特徴と考えるべき論点

弁護士 長瀬 威志 / 弁護士 打田 峻

### Contents

- I. Play to Earn/GameFi とブロックチェーンゲームの特徴
- II. 考え得る法的論点
- III. 次稿以降について

### I. Play to Earn/GameFi とブロックチェーンゲームの特徴

近年のゲーム業界において脚光を浴びている「Play to Earn」という言葉をご存知だろうか。「ブロックチェーンゲーム」の一部が採用している仕組みで、ゲームアイテムやキャラクターなどをブロックチェーン上のトークンとして発行しているため、プレイヤーはゲームをすることで換金可能なトークンを得ることができ、文字どおり(ゲームを)「遊んで稼ぐ」ということを意味するのである。なお念のため、ここでいう「Play」とは、プロゲーマーが多額の賞金を巡りその高い技術で鎬を削る e スポーツの大会における活躍等とは性質を異にし、一般の人がまさにゲームを「遊ぶ」ことによって収益を得るということを意味している。ゲームプレイを通じて換金可能なトークンを報酬として手に入れることから、ゲーム(Game)と金融(Finance)の要素が組み合わさった新しいタイプのゲームとして、「GameFi」と呼ばれることもある。

ちなみに、「ブロックチェーンゲーム」とは、ゲームのアイテムやキャラクターをブロックチェーン上のトークンとして発行することで、当該ゲームアイテムやキャラクターを OpenSea(<https://opensea.io/ja>)などのセカンダリーマーケットを通じてグローバルでの取引を可能にするなどの仕様を備える、ブロックチェーン技術を活用したゲームをいう。例えば、Play to Earn の火付け役となった「Axie Infinity」(<https://axieinfinity.com/>)というゲームでは、まずゲーム内で使用できる、ブロックチェーン上で発行されるキャラクターを表章した NFT (Non-Fungible Token: 非代替性トークン) を入手し、当該キャラクターNFT を育成してセカンダリーマーケットで売却することで換金したり、当該キャラクターNFT を用いて対戦することでゲーム内通貨として流通するトークンを獲得することができる。このトークンもまた、ブロックチェーン上で発行されたものであり、法定通貨と交換可能な

ットコイン(Bitcoin)やイーサ(Ether)なども取引可能であるため、プレイヤーはゲームプレイを通じてトークンを稼ぐことにより、最終的に法定通貨に交換可能な収益を得ることができるのである。

従来のオンラインゲームでも、ゲームをプレイすることでゲーム内通貨を稼ぐことは可能であったし、また、ゲームで使用できるキャラクターを他のユーザーと取引したりすることも可能ではあった。しかし、ゲーム内通貨やゲーム内アイテムに関する権利関係は、通常はゲーム運営会社が定める利用規約によって規定されており、ゲーム内通貨やゲーム内アイテムの自由な譲渡や取引は、いわゆるリアルマネートレード(RMT)として一般に禁止されている。また、ゲーム内通貨やゲーム内アイテムは通常はゲーム運営会社の社内サーバ上のデータとして記録されているにとどまるため、当該ゲーム運営会社がサービスを終了すると、ゲーム内通貨やゲーム内アイテムに関するデータも削除され使用できなくなることが多い。

一方で、ブロックチェーンゲームでは少し話が変わってくる。ブロックチェーンゲームにおいてゲーム内通貨やゲーム内アイテムがブロックチェーン上のトークンとして発行される場合、ゲーム運営会社の社内サーバ上で管理されているのではなく、ユーザー自身が秘密鍵(暗号資産を「保有」する者であることを証するための暗号コード)を管理することによりブロックチェーン上で「保有」するのである。また、ユーザーは運営会社に制約されることなく、ゲーム内アイテム等をブロックチェーンを通じて取引できるし、ゲームが終了してもゲーム内アイテムを表章するトークンそのものが消滅することはない(ただし、そのようなゲーム内アイテムを表章するトークンを保有していても、ゲームサービスが終了してしまうと当該ゲームで利用することは通常のゲームと同じく困難と思われる。)。これらの点が、ブロックチェーンゲームが従来のオンラインゲームとは一線を画する特徴だといえる。

## II. 考え得る法的論点

しかしこのブロックチェーンゲーム、その仕様や仕組みによっては検討すべき法的論点が非常に多い。なぜなら、冒頭で述べたとおり、ゲーム(Game)の要素だけでなく、金融(Finance)の要素を併せ持っているからである。本稿では、考えられる論点を紹介することとし、それぞれの詳細の検討については、具体的な場面設定とともに次稿以降に委ねることとしたい。

### 1. 資金決済法

そもそも、ブロックチェーンゲームで発行・取引されるゲームアイテムやキャラクターを表す NFT が、ビットコインやイーサなどと同様、資金決済法上の「暗号資産」として金融規制の対象にならないかが問題となる。NFT は一般に個性のある代替性のないトークンであるため、通常はビットコインなどと同様に決済手段性が認められず暗号資産には該当しないと考えられているが、ブロックチェーンゲームにおいては、ゲームの仕様上、同一のキャラクターで複数枚の NFT を発行することも当然に想定される。そのため、1点物のデジタルアートを表章する NFT などと比べて、ブロックチェーンゲームにおけるゲームキャラクター等の NFT は相対的に個性が薄れ、ビットコインなどと同様に決済手段性が認められ暗号資産として規制対象となるのではないか、という観点からの検討が必要となる。

また、Play to Earn の前提として、当然ユーザーがブロックチェーンゲームで獲得したトークンを外部のプラットフォームで取引することも想定されるところ、プレイヤーがブロックチェーンゲームで獲得したトークンを取引できる場として、外部の分散型取引所(Decentralized Exchange。「DEX」)へのリンクをゲーム内に貼ったりするな

どして、他者を外部プラットフォームへ誘導する場合がある。これらの行為が資金決済法上の「暗号資産交換業」に該当し、同法上の暗号資産交換業登録が必要にならないか、という点にも留意が必要である。

## 2. 刑法(賭博罪)

ブロックチェーンゲームでは、ガチャやパック販売などで、ユーザーが一定のお金を支払い、ランダムでレア度に差があるゲームアイテム等の NFT を得られる仕様が導入されることも多い。しかし、従来のオンラインゲームと異なるのは、ガチャ等により得られるアイテム等がブロックチェーン上で発行される NFT であり、ゲーム内外の取引プラットフォームにおいても取引が行われ得ることだ。ガチャ等で獲得できる NFT が取引プラットフォームで売買可能であり経済的価値を有するのであれば、当然 NFT ごとに価値の差が生じ得ることになる。その場合、同じお金を払ってガチャをしても、それによって得られる価値に差が生じ得ることになるため、運営会社とプレイヤーはいわゆる「賭け事」をしており、刑法上の賭博罪に該当するのではないか、という問題意識が生まれるわけである。刑法上、賭博は「2 人以上の者が、偶然の勝敗により財物や財産上の利益の得喪を争う行為をいう」と解釈されるが、特に「得喪を争う」といえるかどうかについて、詳細な検討が必要となる。

## 3. 景品表示法

事業者が提供するサービスにおいて過度な「おまけ」を付けることを制限する景品表示法との兼ね合いについても注意する必要がある。景品表示法は、過大な景品類による不健全な競争を防止する観点から、「景品類」を提供する場合、その提供方法によって景品類の最高額や総額を制限している。ブロックチェーンゲームにおいても、従来のオンラインゲームと同様、一定のゲームプレイや業績達成により、報酬としてトークンを提供することが考えられる。その報酬が、同法上の「景品類」に該当するのであれば、最高額や総額に関する規制を遵守する必要があるため、その該当性判断や額の設定には慎重を期する必要がある。

## 4. 金商法

ブロックチェーンゲームにおいては、あるプレイヤーが NFT を購入し、その NFT を他のプレイヤーに貸し出してゲームプレイをさせることによりトークンを稼いでもらい、その稼いだトークンの一部を受け取る、といった、「スカラーシップ」と呼ばれる仕組みが構築されることがある。この点、金融商品取引法(「金商法」)上、他者の出資を出資対象の事業に充て、その事業から得られる収益を出資者に還元するようなスキームは、「集団投資スキーム持分」に該当し、原則として金商法上の登録がないとその募集はできない(いわゆるファンド規制)。スカラーシップは、上記のとおり購入した NFT を他人に貸し出してトークンを稼いでもらい、その一部を取得するものであることから、上記ファンド規制に抵触しないか、という点が問題となり得る。

## III. 次稿以降について

前記 II. のとおり、ブロックチェーンゲームについては、その仕様によってさまざまな法規制との関係を考慮する必要がある。次稿から、これらの問題点について順に詳細を検討していきたい。

- 
- 
- 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 長瀬 威志 ([takeshi.nagase@amt-law.com](mailto:takeshi.nagase@amt-law.com))  
弁護士 打田 峻 ([shun.uchida@amt-law.com](mailto:shun.uchida@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

---

アンダーソン・毛利・友常 法律事務所

[www.amt-law.com](http://www.amt-law.com)