

オンラインゲームと世界と日本の資金決済法

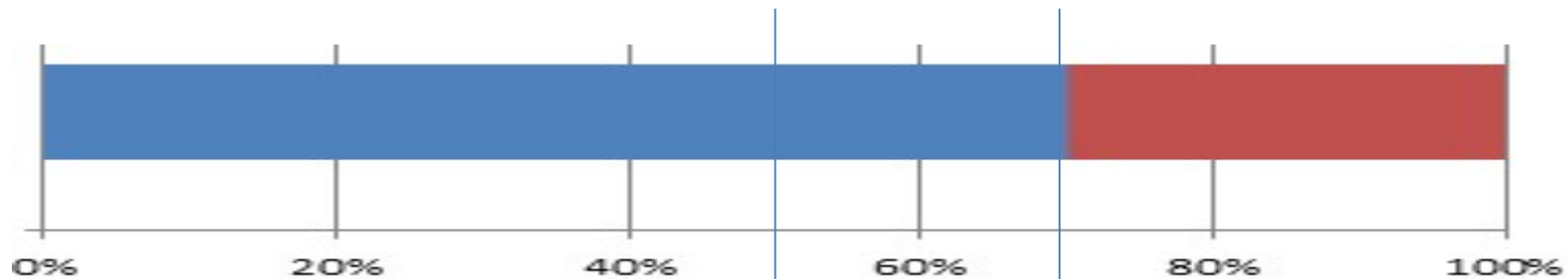
- 1、日本の資金決済法と世界ルールとの比較
- 2、業界としての対応
- 3、今後の政治での検討課題

一般財団法人 情報法制研究所
専務理事 江口清貴

日本の「自家型前払式」への規制

例、日本のアプリで1億円分を発行した場合

①まずはプラットフォームに30%の3000万円を支払い



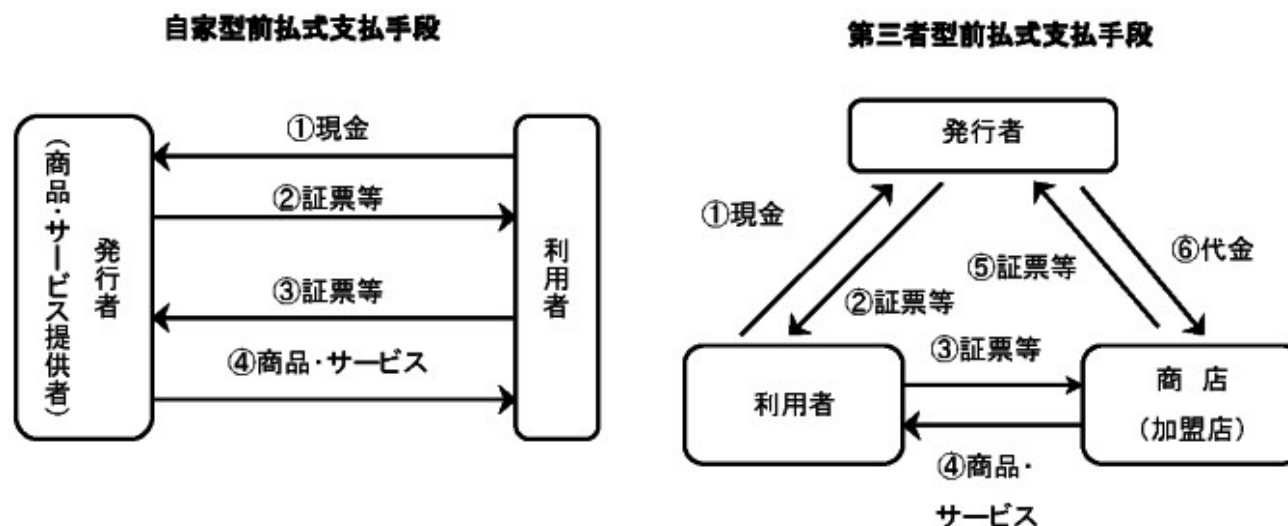
②日本の資金決済法で50%の5000万円を供託金に



手元には残りの20%の2000万円だけ残る。

自家型前払式への日本の50%供託金の規制

- ・自家型前払式支払手段とは、前払式支払手段の発行者（発行者と資本関係がある等密接な関係がある者を含みます。）から商品の購入やサービスの提供を受ける場合に限り、これらの対価の弁済のために使用できる前払式支払手段をいいます。
- ・第三者型前払式支払手段とは、前払式支払手段の発行者以外の第三者から商品の購入やサービスの提供を受ける場合にも、これらの対価の弁済のために使用できる前払式支払手段をいいます。



第三者型には世界的に規制あり。自家型に供託金の規制がある国は少ないため、日本の競争力の阻害要因になっている。

自家型前払式への日本だけの特殊な経済規制が成長戦略の阻害要因？

「前払式自家型の仮想通貨」に、発行残高の50%もの供託金を必要とする特殊な過剰規制が最大の理由とされています。

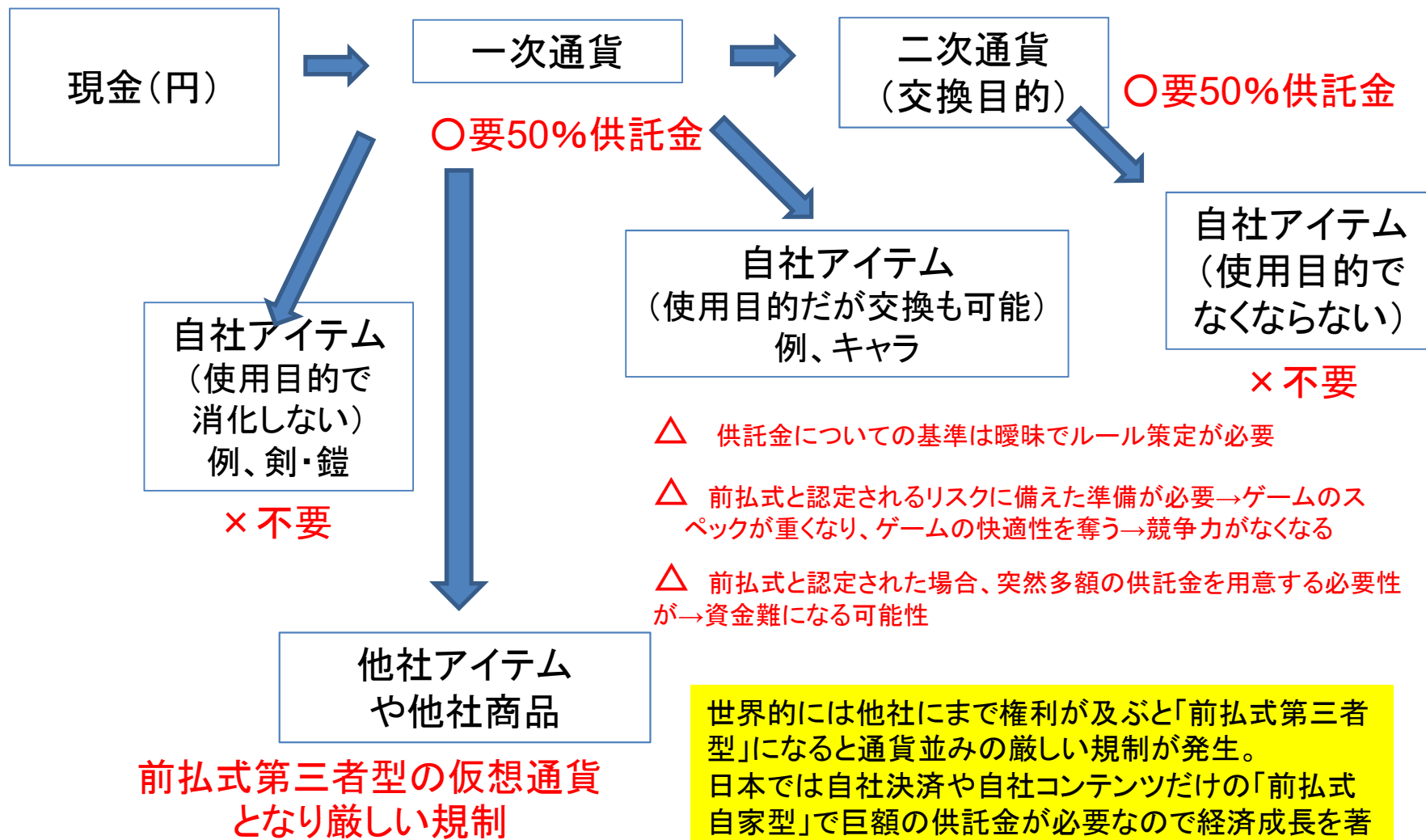
「前払式第三者型の仮想通貨」に対して規制を課している国はありますが、「前払式自家型の仮想通貨」に対して巨額の供託金を要求する経済規制は先進国の中で日本だけです。

例えば世界中で流行しているポケモンGOのコインを含む様々なITサービスに対して、発行残高の50%の供託金という非常に厳しい規制を課している国は、かなり探しても見当たりません。



- OECD35カ国の中で「前払式自家型」に50%の供託金を課している国はあるのか？

曖昧で重い供託範囲



曖昧な供託範囲への対応

- ✓ オンラインゲーム業界では、学識経験者と事業者で構成される「ゲーム業界の資金決済法対応に関する研究会」を立ち上げて、検討を実施。
- ✓ 2017年1月から5回の議論を行っているが、学識経験者の目から見ても、供託範囲を明らかにするのは困難であることが示されている。
- ✓ 業界団体では、安全サイドに倒したガイドラインを作成して、対応する予定。

学識経験者

板倉 陽一郎	ひかり総合法律事務所 弁護士
菊池 尚人	一般社団法人融合研究所 代表理事
沢田 登志子	一般社団法人ECネットワーク 理事
実積 寿也	中央大学総合政策学部 教授
田中 幸弘	新潟大学大学院実務法学研究科 教授
玉井 克也	東京大学先端科学技術研究センター 教授
堀 天子	森濱田松本法律事務所 弁護士
松本 恒雄(主査)	独立行政法人国民生活センター 理事長
森 亮二	英知法律事務所 弁護士

コストの増加

ゲーム内アイテムの何が前払式に該当するのか不明

企業	監督官庁
該当性の検討 検討部門の設置	企業からの問い合わせ対応 無数のアイテムへの理解・検討

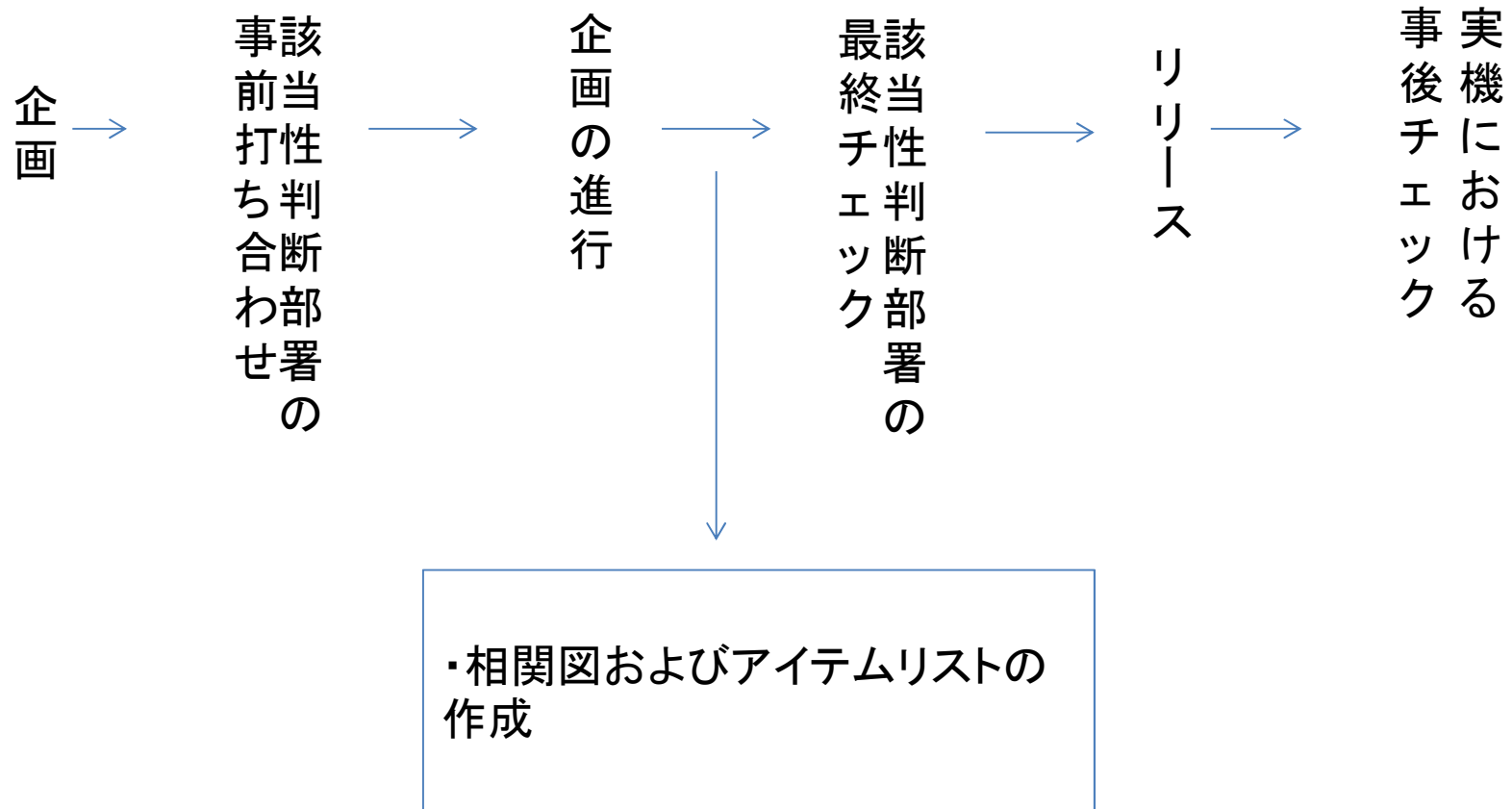


お互いに大きなリソースを割く必要性が出てくる。



本当にこのような状況が、「資金決済システムの安全性、効率性及び利便性の向上に資する」(資金決済法1条)のか？

LINEの検討プロセス



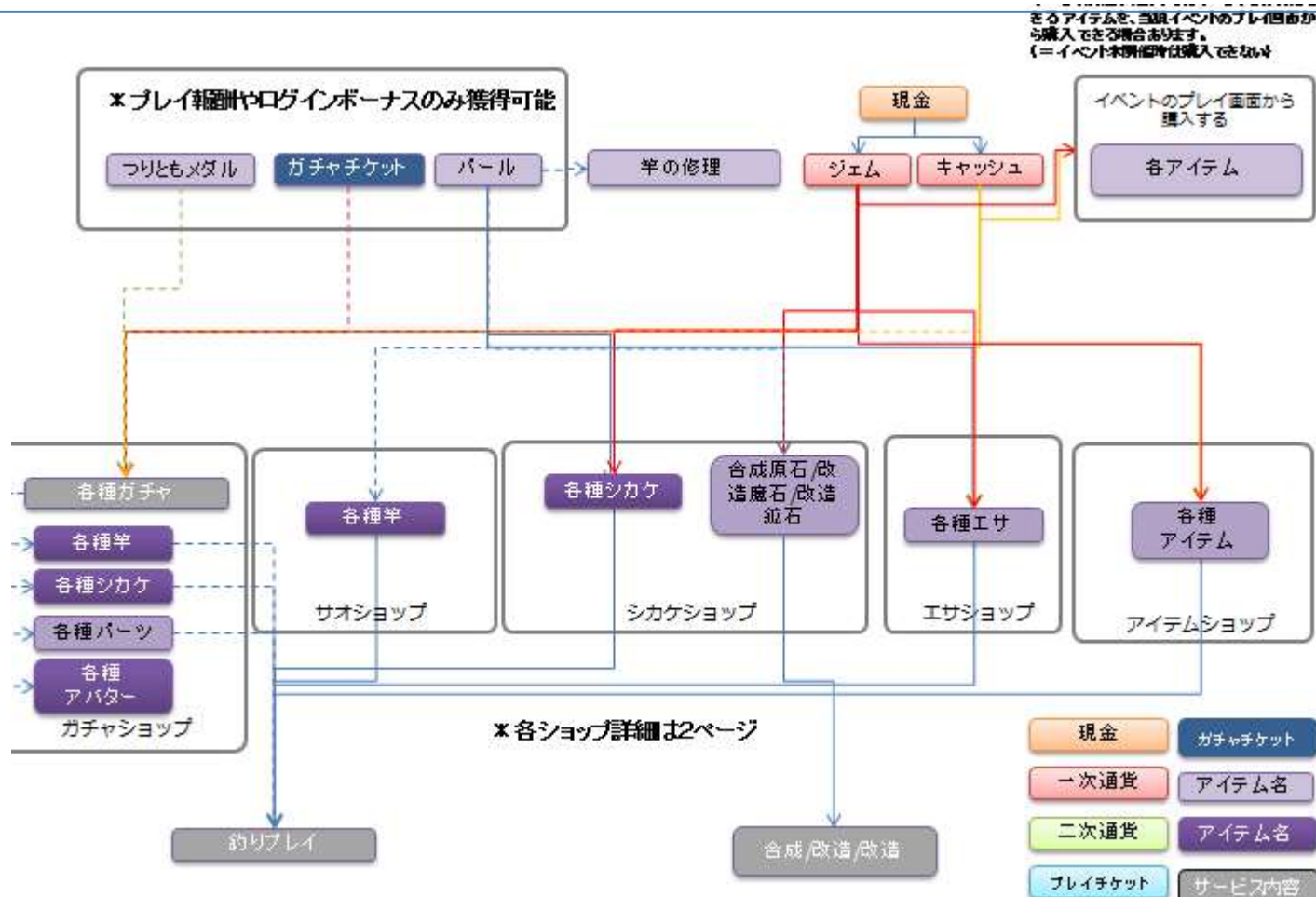
参考例：アイテムリスト

- ・アイテムリストとは、ゲーム内のアイテムの入手経路、使用方法などを示したリスト
下図はリストの一部のみを表示したもの。アイテムの仕様に変更があればつど修正

アイテム・サービス名称	アイテム名	コンテンツカテゴリ	アイテム・サービス仕様 訂正参照	取得 の 一 種 保 存 方 法 あり	取得 は た ま ら ず あり	入手経路 (支払形態)	一 次 選 別 ・ 二 次 選 別	バ ッ ク ・ シ ャ ッ ク	モ の 他 有 効 空 間 あり	ス キ ル ・ ア ビ リ ティ ・ ア タ リ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	ア ビ リ ティ ・ ア ブ リ ・ ア ブ リ	
アクセサリ	アクセサリ_名 (C-スランク)	〇無償取引コンテンツ	装備することで、アクセサリが持つスキルや効果を発揮する。 がチャでのみ取得可能。 ルビーやゴールドが強化度を向上させて強化することで、レベルを上げることができる。	-	●	無償でしか取得できない	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アクセサリ	強化石_名 (C-スランク)	〇無償取引コンテンツ	所持している状態で強化石が持つスキルや効果を発揮することができる。 がチャでのみ取得可能。 ルビーやゴールドが強化度を向上させて強化することで、レベルを上げることができる。	-	●	無償でしか取得できない	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チャット	チャットの値_名	〇無償取引コンテンツ	バトルモードをプレイすることで取得できる。 チャット機能、育成チャット機能、育成チャット機能を利用する際に消費される。チャット機能、育成チャット機能、育成チャット機能はそれぞれ異なる回数消費して異なるチャット機能を開くことができる。	-	●	無償でしか取得できない	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ブースター	スーパー強化ブースター	〇「特定の効果」コンテンツ	ルビーを消費するが、一定時間経過することで取得できる。 プレイする際に、このブースターを消費している場合は、斬金量を増加して効果を発揮する仕掛けになっている。 効果はチャットモードもしくはバトルモードで発揮することができる。強化率が300%上昇される。	-	●	現金又は有償取引コンテンツ等で取得できる	●	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			ルビーを消費するが、一定時間経過することで取得できる。 プレイする際に、このブースターを消費している場合は、斬																

参考例：相関図

- 相関図とは、ゲーム内のアイテムの関係を示した図
関係性が変われば、つど相関図を更新させる。



イコールフットイング

- ✓ 資金決済法は、海外事業者に対しても、日本向けにサービスをしていれば同様の規制をかけることができるように構成されている。
 - ✓ しかし、諸外国には同様の規制がないため、海外事業者は本規制について認知していないことが多い。
 - ✓ 金融庁殿に積極的な摘発をしていただく必要がある。
- ✓ 日本の事業者は日本で得た利益をもって、新たな開発を行い、世界展開を目指している。
 - ✓ このとき、日本の事業者が開発費用にかけられる資金は、供託する分だけ減少することになる。
 - ✓ $\text{開発費用} = \text{売上} - \text{PF費用}(3割) - \text{各種コスト} - \text{供託金}$
 - ✓ 諸外国の事業者は、各国内で得た利益の全てを次回作の開発費用へと回すことができる
 - ✓ $\text{開発費用} = \text{売上} - \text{PF費用}(3割) - \text{各種コスト}$
- ✓ 日本国内の競争だけを考えればイコールフットイングが考えられているが、開発資金などを考えると、イコールとは言い難い状況にある

議員連盟への要望

・海外企業と日本企業の市場の競争条件を同じにして頂くように検討して頂きたい。

クールジャパン戦略のコンテンツ輸出額の9割以上がゲームである事を踏まえ、経済成長のために、日本と海外が同じ条件で競争できるようにイコールフィッティングの観点から分析をいただければ幸いです。

また、将来的には、海外の自家型前払式への供託金額を分析し、経済成長への投資にも資金を活用できるように、制度の見直しを検討いただければ幸いです。