

# NFTゲーム・ブロックチェーンゲーム と消費者課題

第6回情報法制シンポジウム Day3

2022年8月3日

松本恒雄

JILIS上席研究員・一橋大学名誉教授  
(独)国民生活センター顧問・弁護士 第

# オンラインゲームに関する相談

2

- 消費者庁「オンラインゲームに関する消費生活相談対応マニュアル」(2022年6月29日公表)
- 相談内容別の分類
  - ▣ (1)課金の返金、支払に関する相談
    - 件数的には一番多い
  - ▣ (2)ゲームへののめり込み等に関する相談
  - ▣ (3)その他ゲームのプレイに関する相談
- NFTゲーム、ブロックチェーンゲーム特有の相談は現時点ではほとんどない

# 課金関連の相談

3

## □ 相談例

- 子どもが、タブレット等端末に登録していたクレジットカード番号を利用し、タブレット端末からオンラインゲームに高額課金していた。取り消したい。
- 子どもが勝手に現金を持ち出し、コンビニでプリペイド型電子マネーのギフトカードを購入して、タブレット端末でオンラインゲームに課金していた。返金してもらえるか。
- 子どもが、母親の財布からクレジットカードを持ち出し、パソコンのオンラインゲームで高額課金していた。取り消したい。
- 子どもが、私が前に使っていたスマートフォンを家のWi-Fiに繋げて、オンラインゲームに約10万円を課金していた。取り消したい。
- NFTゲームになっても、課金制であれば同じ問題が生じる

# 暗号資産との連携

- NFTゲームとイーサリアムとの密接な関係
  - ▣ ゲームへの参加も課金も、ともに暗号資産経由になる場合は、国内の暗号資産交換業者であれば、本人確認の際の年齢確認がされている
    - 未成年者は自ら参加者としてプレイできないはずなので、未成年者によるトラブルは減少する可能性
  - ▣ 海外の交換業者経由の場合はすりぬけられる可能性
- 他方で、暗号資産取引に参入することになるので、成人にとって、暗号資産がらみの消費者トラブルに巻き込まれる可能性が従来より大きくなる

# ゲームへののめりこみの相談

## □ 相談例

- オンラインゲームで高額課金を繰り返しており支払いに困っている。子どもにゲームのことを聞こうとすると暴力を振るわれて教えてもらえない。どうしたらよいか。
- 今後は課金しないと約束したが、同じトラブルを繰り返すのではないかと不安。
- ゲームを止めたいが自分をコントロールすることができない。
- 親に無断でゲーム課金を行った。子どもは家でゲームばかりしており、学校にも行けなくなった。子どもの精神状態や不登校について、病気の可能性も含め心配している。専門機関に相談したい。

# ゲーム依存症

6

- 無料ゲームにはまって、有料課金はせずに、時間だけを投資するという依存はどの程度あるか
- 有料課金＋時間投資の見返りは何か
  - ▣ ギャンブル投資の見返りは金(ギャンブル依存症)
  - ▣ では、ゲーム投資の見返りは何か
- 仮説 もう一人のわたし
  - ▣ ソーシャルゲームの場合
  - ▣ ゲーム依存とネット依存の関連性
  - ▣ メタバースとの連続性
- NFTゲームで、キャラクターやアイテムの有償での譲渡が可能になり、かつ現金化が容易になるとギャンブル性(賭博性)が出てくるおそれ

# その他プレイ関連の相談

## □ 相談例

- 高額課金して有料ガチャを何度も引いたが、表示されていた確率ではレアアイテムを入手できなかった。
- 同じアイテムばかり出て欲しいアイテムが入手できなかった。
- 運営事業者がキャラクターの能力やアイテムのレベルを一方向的に下方修正したため、さらに課金してキャラクターの能力を上げたり、レベルが高いアイテムを入手しなくならなくなった。

# ガチャ

- 無料ガチャ(単品)
  - 景品
- 有料ガチャ(単品)
  - 代金と引換えの商品であって、景品には当たらない
  - 同じアイテムばかり出るような場合は、景品表示法の優良誤認に該当する可能性
  - RMTが可能になると、稀少アイテムについては賭博該当性が生じてくる可能性
- コンプリートガチャ(コンプガチャ)
  - ゲーム内において、ガチャをまわして特定の複数アイテムをすべて揃えることで稀少アイテムを入手できる仕組み
  - 有料の場合、景品表示法における「カード合わせ」、「絵合わせ」に該当し、禁止されている(消費者庁の見解)



# キャラクターやアイテムの能力変更

- ゲーム運営者側で任意に変更できるか
  - ゲーム規約(約款)にどのように定められているか
    - 合理性のない変更を許容する条項は不当条項になる可能性
- NFTゲームの場合、移行した別ゲームでの能力
  - ゲーム間移行についてのどのような取り決めが事前にされているかによる
  - 能力維持が当初から保証されている場合は契約違反

# ゲームの終了

10

- ゲームの契約と期間
  - 期間の定めがある継続的契約
    - 期間内の一方的終了は契約違反
    - 期間内でも事業者の判断で終了できるとの特約は消費者契約法違反のおそれ
  - 期間の定めがない継続的契約
    - 相当期間の予告をおけば終了(解約告知)可能
    - 利用規約の定め
- 東京地判令和1年12月18日LEX/DB
  - ゲームの開発等業者の提供するソーシャルゲームにおいて課金を行った消費者が、サービス終了の相当期間前にサービスの提供の継続を誤信させるようなキャンペーン等を停止しなかった等として、信義則上の義務違反、消費者契約法4条2項による取消し等を主張して、課金相当額の支払いを請求した事案において、消費者の請求を棄却した事例
  - サービス規約に、「本サービスの提供期間は、当社がその裁量で決定します。…当社はユーザーに対して何ら責任を負うことなく、60日の事前通知をもって本サービスを終了することができます。」との定めがあった
- NFTゲームで、自社提供、他社提供の別のゲームに移行することが可能な場合は、終了の相当性判断がより容易になる可能性

# ゲーム間のキャラクター等の移行

- NFTゲーム特有の問題
  - 移行できない場合や移行対象ゲームが終了した場合などに問題が生じる
- 同一運営事業者間での移行
  - 移行可能な旨の表示や規約があった場合に移行できなければ、契約違反となるおそれ
- 他の運営事業者との間での移行
  - 運営事業者間で合意ができて、その旨公表している場合
  - 運事事業者間での合意なしに、他の運営事業者が一方的にプレイ可能と表示している場合
  - その他の場合
  - 移行できるが能力等が変更される場合(前述)

# キャラクター等の譲渡

12

- キャラクター等の譲渡自体は違法ではない
  - 従来のオンラインゲームでは、予想されるトラブル回避のために、ゲーム運営事業者の判断でゲーム外での譲渡の取引ができないようにしていた
- NFTゲームは、キャラクター等の譲渡が可能なことがゲームの特徴
  - 従来型のオンラインゲームよりトラブルが少なくなるといえるか
  - スマートコントラクトによってキャラクター等の譲渡が行われるから、詐欺的な取引が行われにくい
  - 決済も従来より安全・確実に行うことができる可能性