

## 特集《eスポーツと知財》

著作権を含むeスポーツの  
法的課題の論点整理

弁護士 高木 智宏<sup>※</sup>  
 弁護士 松本 祐輝<sup>※</sup>



## 要 約

eスポーツ分野においては、刑法、景品表示法、風俗営業適正化法といった法的規制における課題がその話題の中心を占めてきたが、競技型ゲームタイトルによって成り立つeスポーツにおいては、著作権法の観点からの議論も非常に重要である。筆者らが参加している有識者検討会においても、著作権法上の観点からのeスポーツにおけるゲーム利用の法的整理が提言されており、議論の進展が待たれている。

eスポーツビジネスにおいては、ゲームをプレイさせる、大会を開催する、映像を配信するといったように様々な形で著作物たるゲームを利用することになるが、本稿では、これらについて、著作権法上の観点からどのように取り扱うべきか、また実務上どのような整理がされているのかについて概観するとともに、ゲームプレイヤーに対する著作権法上の保護や、著作権法以外の法規制の論点についても概説する。

## 目次

1. はじめに
2. 著作権法からみたeスポーツタイトル
  - (1) eスポーツタイトルとしてのゲーム
  - (2) eスポーツタイトルと著作権
3. eスポーツタイトルと利用許諾
  - (1) eスポーツタイトルの利用形態の概要
  - (2) 各利用形態における実務的な対応
4. eスポーツにおけるプレイヤーの権利
  - (1) 概要
  - (2) 二次的著作物
  - (3) 実演家としての保護
5. その他の論点
  - (1) 景品表示法
  - (2) 風俗営業適正化法
  - (3) 刑法
6. まとめ

## 1. はじめに

eスポーツビジネスに関する法律上の論点は多岐にわたるが、これまでは、刑法、風俗営業適正化法や景品表示法といった、法的規制に関する議論がその中心となってきた。もっとも、eスポーツの中心をなすのは、当然ながら個別のゲームタイトルであり、eスポーツビジネスの中心において重要な役割を果たすのは、これらのゲームタイトル及びゲームの製作・販売

を行う企業（以下「ゲームパブリッシャー」という）である。そのため、eスポーツの発展を議論するためには、ゲームそれ自体を法的に保護する著作権法上の観点も忘れてはならない。さらに、eスポーツの発展と並行して、ユーザーがゲームをただ娯楽としてプレイするのみならず、インターネット上のプラットフォームに配信されたゲームのプレイ動画が多くの視聴者を集めて、ゲームプレイヤー同士の試合・大会自体が、ゲームプレイとは別の独立した娯楽コンテンツとして提供される動きが国内外で広がっている。著作権法の観点からは、これらのゲームから派生して生まれたコンテンツ自体が持つ著作物としての取扱いも重要となる。

筆者らが参画した、経済産業省・日本eスポーツ連合主催の「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の議論を取りまとめた報告書（以下「JeSU検討会報告書」という。）においても、（著作権法の観点から）ゲームタイトルの利用・許諾に関するガイドラインの必要性が、eスポーツ市場の進化に向けた提言として挙げられている。

以上を踏まえて、本稿では、著作権法に関する事項を中心に、eスポーツの法律上の諸論点について概観

<sup>※</sup> 西村あさひ法律事務所

する。

## 2. 著作権法からみた e スポーツタイトル

### (1) e スポーツタイトルとしてのゲーム

e スポーツタイトルといっても、あくまで個別のゲームタイトルの総称に過ぎず、ゲームやジャンルごとにそれぞれ、野球やサッカーと同じようにコミュニティやムーブメントが存在する。日本国内においてプロチームが組成され、ゲームパブリッシャーが主催するリーグ形式で展開されているもの（例えば、League of Legends, PUBG, Shadowverse 等がこれに当たる。）から、大型大会こそ存在しないものの、ゲームファンから人気があり、数多くのチームが作られ、いわゆるコミュニティ大会が多く開催されているものまで、様々である。e スポーツに用いられるゲームとしては、例えば次のようなジャンル・タイトルが存在する（表 1）。それぞれのジャンルの詳細やタイトルについては割愛するが、本稿ではこれらのタイトルを総称して「e スポーツタイトル」と呼ぶ。

表 1：主要なゲームジャンル・タイトル

シューター (FPS/TPS)	Call of Duty シリーズ, Valorant 等
マルチオンラインバトルアリーナ (MOBA)	League of Legends 等
リアルタイムストラテジー (RTS)	CRASH ROYAL 等
スポーツ	FIFA シリーズ, ウイニングイレブンシリーズ等
格闘	ストリートファイターシリーズ等
バトルロイヤル	Fortnite 等
デジタルカードゲーム	HearthStone, Shadowverse 等

### (2) e スポーツタイトルと著作権

著作権法におけるビデオゲームの位置付けについては、これまでに様々な議論が存在していたが、現在では、判例に基づいて、ゲームを動作させるプログラム自体はプログラムの著作物として、ユーザーがゲームをプレイする際に画面に表示される映像は映画の著作物として保護されるとの見解が、実務上確立されている。e スポーツタイトルは、スマートフォン・家庭用ゲーム機で遊べるものから、いわゆるゲーミング PC と呼ばれる高性能 PC を用いて遊ぶものまで存在するが、何れも同様にプログラムの著作物ないしは映画の

著作物として著作権法上の保護を受ける。

しかしながら、近時のゲームの社会での受容のされ方、娯楽としての利用形態の変遷・拡大に鑑みると、ゲームについて映画と同様の法的保護を及ぼすのみでは、必ずしも十分ではないと見られる場面が増えてきているように思われる。特に、e スポーツタイトルにおいては、オンラインにおける双方向通信の要素が多くを占めており、従来のようなパッケージソフトの販売ではなく、ゲーム会社がインターネット上でゲームをサービスとして提供し、各ユーザーはアカウントを作成してその利用権を購入する（ゲームによっては、基本的なプレイは無料なものも存在する。）、いわゆる「GaaS モデル」（=Game as a Service）を採用するゲームが多くを占めるようになってきている。GaaS モデルを採用するゲームにおいては常時オンラインでサービスが提供されるため、それまでのゲームソフトや映画のようにユーザーが著作物を受容するだけでなく、ユーザー同士のコミュニケーションや、ユーザーによる発信が重要な要素を占めることも多いことから、映画の著作物としての保護を及ぼすのみでは不十分な部分も現れてきているように思われる。なお、ゲームソフトは、映画のように公衆に対する上映を本来の目的として製作されているわけではなくプレイヤーが操作をすることが娯楽としての重要な要素を構成することから、ゲームソフトを映画の著作物として解することにはかなりの無理があることも過去には指摘されてきたが、市販のゲームソフトを無許諾で客にプレイさせるような営業形態の店舗が横行していた時期に、これらの営業行為を摘発するための法的構成として、ゲームを映画の著作物として整理せざるを得なかったという歴史的経緯が影響しているとの指摘も存在する。GaaS モデルに代表されるように、ゲームの形態が多様化し、それに伴いユーザーによるプレイが多様化している現状に鑑みると、ビデオゲームに対する法的保護については、将来的には立法による解決が期待される。

## 3. e スポーツタイトルと利用許諾

### (1) e スポーツタイトルの利用形態の概要

冒頭に述べたとおり、e スポーツビジネスという文脈においては、単にゲームをプレイするのみならず、様々な形でゲームが利用されている。ここで想定されるゲームの利用形態及び関連する著作権の具体的内容

は、概ね以下のとおりに整理される。

表2：利用形態ごとの著作権の内容

利用形態	詳細	対象となる著作権
①ゲームのプレイ	PCや家庭用ゲーム機器、スマートフォン等を用いて購入又は入手したゲームをプレイする	私的利用の範囲においては著作権を侵害しない
②大会・イベント等の開催	ゲームに必要な機材／ソフトを準備し、第三者にゲームをプレイさせる形で、大会や練習会、イベントを開催する	上映権
③ゲーム映像の配信・放映	①や②の様子を、インターネットに配信し、又は会場の来場者に大画面で見せることによって、不特定多数の第三者に視聴させる	上映権、複製権、公衆送信権、送信可能化権
④練習施設	②と同様の形式で、必要な機材／ソフトを準備し、来場客に有料でゲームをプレイさせる	上映権
⑤レッスン・コーチング	第三者に有料でゲームの技術指導を行う	上映権

なお、近時のゲームタイトルにおいては、利用規約を定めることによって、ゲームパブリッシャーとユーザーとの間の権利関係を詳細に規定する手法を取ることが増えてきており、利用規約によっては、ゲームの利用形態の多様化を受けて、きめ細やかに整備されたものも登場してきている。特に、eスポーツタイトルにおいては、単なるゲームのプレイを超えた利用形態によって各ゲームタイトルが利用されることが非常に多いため、利用規約の重要性は増してきている。

## (2) 各利用形態における実務的な対応

### ① ゲームのプレイ

著作権者は、その著作物を公に上映する権利を占有する（上映権：著作権法22条の2）。ここでいう上映とは、著作物を映写幕その他の物に映写することをいい、「公に」とは、公衆に直接見せ又は聞かせることを目的とすることをいう（著作権法22条）。

ゲームにおいては、ディスプレイを用いてゲーム映像を表示させることが上映に当たると解される。もっとも、ゲームを購入したユーザーが個人で楽しむためにゲームをディスプレイに表示してプレイする場合には、公衆に直接見せることはなく、「公に」の要件を満たさないことから、ゲームパブリッシャーの上映権

は侵害しないと考えられる。

この点に関して、ゲームパブリッシャーは、ほぼすべてのゲームにおいて利用規約を定め、ユーザーによるゲームのプレイ内容を詳細に規定している。上記のように、個人利用の範囲に限ってゲームプレイが可能であることを確認的に規定しつつ、第三者へのゲームアカウントの譲渡や、ゲームアカウントの貸与等を禁止しているものが多く見受けられる。

### ② 大会・イベント等の開催

eスポーツタイトルにおいては、単に各ユーザーがゲームをプレイするにとどまらず、タイトルごとに存在する競技志向のユーザーコミュニティが中心となって、ユーザー同士の大会を開催したり、練習試合の開催やアマチュアリーグを組成したりする場合がある。さらには、コミュニティ人口の拡大を目指して、初心者向けの体験会をコミュニティ等で実施する場合には、ゲームを購入していない者に対してゲームをプレイさせたり、不特定多数の第三者に対してゲームを鑑賞させたりすることもある。

このような形態でのゲームの利用は、不特定多数の第三者に直接ゲーム映像を見せることを予定しているため、「公に」ゲームを「上映」するものとして、著作権者であるゲームパブリッシャーからの許諾が必要になると考えられる。

この点に関して、ゲームパブリッシャーは、ゲームタイトルごとに様々な対応を行っている。ゲーム内にユーザーが自由に大会・試合を行うことのできるモードが標準搭載されている例もあれば、ユーザーによる大会の開催の便宜を考慮して専用のガイドラインを設定し、賞金の提供やスポンサーの獲得、大会参加者からの参加費用の徴収といった項目について詳細に規定する事例が（特に海外のパブリッシャーを中心に）見られる。これらのガイドラインに定められていない規模の大会を行う場合や、商業利用を前提としたイベント等を実施する場合には、大会主催者は、個別にゲームパブリッシャーに問い合わせを行い、許諾可能な条件を事前に確認するとともに、場合によってはライセンス契約等を締結する必要がある。

### ③ ゲーム映像の配信・放映

eスポーツの大きな特徴として、ゲームを自分でプレイするだけでなく、第三者、特に実力の高い選手が

行うゲームプレイを視聴・鑑賞すること自体が娯楽コンテンツになっていることが挙げられる。そのような需要に応じて、自らのプレイ映像をリアルタイムでオンライン配信する「ストリーマー」や、録画したゲームのプレイ映像を編集・加工した動画を作成してアップロードする、いわばゲーム向けのYouTuberも増えてきている。さらには、これに関連して、イベント会場において大画面で試合映像を中継して観客から料金を徴収することや、スポーツバーのように、飲食店等の常設店舗内で利用客に鑑賞させることを目的として第三者によるゲームの配信映像を上映するといった利用形態も検討されている。

これらの行為を無許諾で行った場合には、著作権法上は上映権、公衆送信権、送信可能化権等、著作者の専有する権利の侵害に当たるため、著作者であるパブリッシャーの許諾が必要になる。

特に、ゲーム動画の無断のアップロードは、従前から典型的な著作権の侵害行為として処罰対象に挙げられており、実際に摘発例も存在する。しかしながら、現在は、タレントや有名なストリーマーがプレイする映像を視聴することによって、視聴者の購入意欲が惹起されることを利用して、ゲームの広告宣伝施策の一環として、こういった動画のアップロードを広く許諾するゲームパブリッシャーが増えてきている（実際に、発売後期間が経過した後に、著名人がそのプレイ映像を任意に投稿したことがきっかけで人気上昇し、ヒットタイトルになった、といった経緯をたどるケースも増えてきている。）。特に、eスポーツタイトルにおいては、ゲームデザイン上ユーザー同士の対戦に重きが置かれており、RPGのようにゲームストーリーが重要視されていないものが多いため、いわゆる「ネタバレ」的なリスクが少ないことも相まって、ユーザーによる配信・動画投稿が積極的に推奨されている傾向にあるといえる。

具体的には、ユーザーによる実況配信・動画投稿は、「ユーザー作成コンテンツ」として、一定の範囲において利用規約又はそれに相当するガイドラインの中で許容されている例もある。近時では、2018年11月に任天堂株式会社がYouTube等のオンライン動画プラットフォームに自社ゲームタイトルを用いて作成された動画のアップロードやその動画を用いて行う収益化について、ガイドラインの公表という形でこれを許諾することを明らかにし、配信可能なプラット

フォーム等、そのルールを明確化したことが話題となった。

なお、eスポーツタイトルの放送局によるテレビ放送の可否については、まだまだ流動的な状況である。一般的なスポーツにおいては、連日スポーツ中継が行われ、またそれらのダイジェスト映像がニュースや特集で放送されており、テレビを含むマスメディアがスポーツの認知拡大に大きな役割を果たしていることは言うまでもない。

しかしながら、eスポーツタイトルのテレビ放送の利用については、eスポーツタイトルを取り扱う番組も近時増えつつあるが、実務上の枠組みが固まったとは言えないのが現状である。JeSU検討会報告書においても、テレビ放送におけるゲーム映像の利用許諾の煩雑さが課題として指摘されており、特に、その原因として、①パブリッシャーからの許諾の取得に関する一般的なルールが設定されていないことや、②パブリッシャー以外にも大会映像等の権利を持つ事業者（主催者やイベント事業者等）が存在しており、許諾の取得先が明らかではないこと等が考えられる。スポーツと同水準のゲーム映像利用のスタンダードが確立されることが、eスポーツの更なる認知拡大にとって急務となっている。

#### ④ 練習施設

eスポーツ先進国と称される韓国では、2000年代前半にインターネット対戦型のゲームが爆発的に流行したことに伴い、PCバンと呼ばれるインターネットカフェのような形態でeスポーツタイトルを楽しむ施設が増加した。近年は、日本でも、eスポーツカフェといった業態で、ゲーミングPC等を設置してゲームをプレイさせる、eスポーツのためのコミュニティスペース・ジムのような施設の営業が拡大している。

このような業態においては、営業者が用意した機器を用いて、不特定多数の来場客がゲームをプレイするものであるが、営業者が不特定多数の来場客に対してゲームをプレイさせていると判断される場合には、「公衆に対して見せ」ることを目的として上映しているものとして、上映権の侵害に当たる可能性がある。一般論としては、ゲームアカウントを持たない（すなわち、ゲームを個人で購入していない）客に対して設備を提供し、ゲームをプレイさせる場合には、店舗が

上映権の行使主体になると解される。他方、顧客が自ら購入したゲームのアカウントを使用してゲームをプレイする場合には、施設側はあくまでゲームをプレイするための高性能PCを貸し出しており、上映権の行使主体には当たらないというような整理もあり得るが、営業者の立場からは、そのような主張に依拠するのは必ずしも安全とは言えないであろう（例えば、クラブ・キャッツアイ事件判決（最判昭和63年3月15日判時1270号34頁）のように、管理性及び営業上の利益に基づいて著作権の行使主体が判断される場合には、たとえ顧客が自ら購入したゲームのアカウントを使用してゲームをプレイしていたとしても、営業者が著作権の間接的な行使主体に該当すると判断される可能性は否定できない。）。

さらに、家庭用ゲーム機を用いる場合には、特に慎重な対応が必要である。実際に、家庭用ゲーム機をカフェ内に設置して顧客にゲームをプレイさせていたことが上映権の侵害に当たるとして、刑事摘発された例が複数存在している。この点に関して、家庭用ゲーム機及びゲームソフトの著作権保護を行う一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会は、自らのウェブサイト等において、顧客がゲームソフトを持ち込まない形でゲームをプレイさせる形態の営業行為に対しては、上映権の侵害行為に該当するものとして告発する旨を表明している。

なお、インターネットカフェ等の業界団体である日本複合カフェ協会は、上記のような問題に鑑みて、加入団体が営業する店舗におけるゲームソフト（特にオンラインゲーム）の利用について、著作権者から包括的に利用許諾を取得する取組みを進めているが、比較的新興のeスポーツカフェにおいては、同様の動きはまだ見られていない。

#### ⑤ レッスン・コーチング

eスポーツがスポーツとしてのエコシステムを確立されることと並行して、プロ選手や人気のストリーマーらが、初心者や、ゲームがうまくなりたいプレイヤーに対してコーチングやレッスンを有償で提供する例が国内外で増えてきている。スポーツのプロ選手と同様に、初心者向けのレッスンによる収益は、ゲームを仕事とするプロeスポーツ選手の立場からは重要な収益源となり得る。

もっとも、このような利用形態は、ゲームを「公衆

に見せ」ることを目的とする行為として、上映権の行使に該当し、パブリッシャーの許諾が必要になる可能性があると考えられる。

この点に関して、音楽の著作権についてはあるが、音楽教室において特定の楽曲を用いて講師が生徒に演奏を教授することが、著作権法の上映権の行使に該当するかどうか問題となった裁判例（東京地裁令和2年2月28日判決）が参考になる。同裁判例においては、音楽教室事業者が、音楽教室における講師による音楽の演奏が、「公衆に直接聞かせることを目的とする演奏」ではないとして、上演権の侵害に当たらないことの確認を求めたものである。これについて、同判決は、①音楽教室における上演権の行使主体は、音楽教室であると認められること、②個別の演奏が特定の個人に対して行われているとしても、音楽教室から見て、生徒は一般的に不特定多数に当たり得ること、③講師や生徒が行う練習のための演奏も「聞かせることを目的とする」演奏に含まれることを示し、音楽教室における演奏は、無許諾で行われた場合には上演権の侵害に当たり得ると判断した。

上記判決は音楽教室事業者によって控訴されており、判決の当否を含めて様々な議論がなされているが、同裁判例と同様の立場に立った場合には、eスポーツにおけるレッスンについても、事業者は著作権者たるゲームパブリッシャーからの許諾を取得する必要がある可能性がある。

## 4. eスポーツにおけるプレイヤーの権利

### (1) 概要

ここまで、eスポーツにおいてはゲームの著作権者であるゲームパブリッシャーが重要な役割を有することを述べてきた。しかしながら、実際に競技を支える選手は、ゲームパブリッシャーと同程度又はそれ以上に重要である。もっとも、選手らは、自らの事業がゲームという他者の著作物に依存している状態にあり、また、eスポーツタイトルにも流行り廃りがある。選手は、そういった状況を見ながら人気タイトルや競技環境が充実したタイトルに移行するなど適切に舵取りを行う必要がある。

これらの選手又はユーザーの権利についての議論は発展途上であるが、著作権法上の観点からは、①ユーザーが投稿した動画・映像の著作物性や、②ユーザーによるキャラクターの操作について、実演家権を設定

することができるかといった点が検討対象となる。

## (2) 二次的著作物

著作物であるゲームの動画を編集・加工して動画作品を作成した場合において、当該作品に独自の創作的価値が認められる場合には、その動画作品自体が著作物（二次的著作物）として保護の対象になり得る。

例えば、創作的な切り口で編集を行ったゲームの投稿動画がインターネット上に数多く投稿されているが、これらの動画には、一般論としては、二次的著作物としての著作物性が認められる可能性が高いと考えられる。

もっとも、二次的著作物に関する権利を行使するためには、原著物に関する許諾が当然に必要となるが、上記3(2)③のとおり、ゲームパブリッシャーは、このような動画をユーザー作成コンテンツとして広く認める傾向にある。

## (3) 実演家としての保護

(2)のように、動画の編集等により創作的価値が付与される場合には、当該ユーザーの権利自体は保護の対象となる。しかしながら、単にゲームの操作を記録しただけの映像について、その操作を行うユーザーが著作権法上保護されるか否かについては、これを明確に判断した先例は認められない。

ここで、日本の著作権法上、著作物の創作行為に準じて保護すべきものとして、実演家による実演が保護されていることが参考になる。実演家に関する保護の要否及びその沿革については、様々な歴史的な議論が存在することから詳細は別稿に譲るが、eスポーツとの関係においては、視聴者を魅了する技術をもって操作されるゲームのプレイ映像に関して、二次的著作物としての保護だけでなく、そもそも実演家としての著作権法上の保護を及ぼすべきであるという議論が生じることは、まったく不自然ではない。すなわち、ゲームのオンライン配信プラットフォームにおいて人気があるのは、コントローラー等を通じて巧みにキャラクターを操作することにより、魅力的なゲームプレイ（もちろんその中には会話等が含まれる。）が行われているからであり、視聴者は、ゲームそれ自体ではなく、その操作を行う配信者に魅力をもって視聴している場合も相当程度存在するように見受けられ、その点においては、著名な歌手や演奏家と同様の構造が存在

するのである。したがって、実力のある選手が大会等に出演した場合や、魅力のあるゲームプレイを行う配信者がゲームのプレイ動画を配信した場合等において、選手や配信者を著作権法の実演家として位置付けられる場合には、当該動画に対して実演家権が生じるという構成も、十分検討対象になり得ると考えられる。

著作権法上、実演家とは、「俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者及び実演を指揮し、又は演出する者」をいい（2条1項4号）、実演とは、「著作物を演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること（これらに類する行為で、著作物を演じないが芸能的な性質を有するものを含む。）」をいう（2条1項3号）。

ビデオゲームが上記のとおり映画の著作物に該当することは明らかであるため、ゲームの操作が「著作物を…演ずること」に含まれるかが論点となる。ここに言う「著作物を…演ずる」とは、芸能的な性質を有するものをいい、純技術的な行為は含まれないと解されているが、曖昧な概念であることから、個別具体的に検討せざるを得ない。ゲームにおけるプレイヤーキャラクターとその挙動は、ゲーム映像の本質的な部分を構成するものであるから、少なくともユーザーによるゲームの操作が芸能的な性質を有するといえる場合には、映画の著作物であるゲームを「著作物を…演ずること」に含まれると解するのが合理的と考えられる。極端な例を取れば、音楽ゲームにおいては、流れてくる音楽に合わせて、プレイヤーが特定の楽器やリズムを演奏し、音楽を奏でることが一般的に行われているが、このようなゲームプレイとしての演奏が実演として保護の対象になる可能性があることは異論がないであろう。

他方で、eスポーツにおけるスポーツ的要素に注目した場合、実演の対象として保護されるべき必要性は低くなるとも考えられる。一般的なスポーツにおける競技者の行為は、スポーツとして競争の原理が働く（創作とは異なる）行為であり、実演には含まれないと解されている（例外的に、フィギュアスケートのように形式的には舞踊の著作物を演ずるものに該当するものも存在する。この場合、競技としてのフィギュアスケートの滑走は実演に当たらず、ダンスショーとしての滑走は実演に該当すると整理するのが妥当である

と考えられる)。同様に、eスポーツにおいても、大会等における参加者の競技としてのゲームプレイは、著作物の実演として保護の対象にすることは適切ではないように思われる（但し、スポーツとしての放映権その他の観点から、競技参加者と大会主催者の間で、ゲーム映像の取扱いについて何らかの契約・規約上の合意がなされるのが通常といえよう。）が、ゲーマーが実況配信等において視聴者を楽しませるために行うゲームプレイについては、実演家としての権利保護を認める余地は十分に存すると考えられる。

上記の議論は、世界的に見てもこれまでに十分な議論がなされていない状況である（European IP Helpdesk の論考においては、eスポーツ選手のプレイスタイルの著作権の要保護性について、ゲームのジャンルによって解釈が異なり得るとしつつ、明確な境界は示されておらず引き続き議論が必要との見解が示されている（2020年3月19日付「IP and esports」Ieslynnowak）。）ことから、実演家の定義に関する歴史的な議論も踏まえて、更なる検討が必要であろう。

## 5. その他の論点

ここまでは、主に著作権法に関するeスポーツの法的論点を取り上げたが、eスポーツの法的論点として、簡単ながら以下の各論点についても直近の状況を踏まえて説明しておきたい。詳細については、小職らの別稿も適宜参照されたい。

### （1）景品表示法

冒頭に述べたとおり、一般のスポーツ競技と異なり、eスポーツにおいては、ゲームパブリッシャーが開発・販売している特定の商品が競技の対象となる。そのため、ユーザーは、ゲームを練習するためには必ずそのゲームソフトを入手しなければならない。豪華な賞金制大会の開催は、ゲームソフトそれ自体への広告宣伝効果があると考えられ、ゲームパブリッシャーが広告・宣伝の一環として賞金制大会を主催し、大会賞金を拠出する場合には、景品表示法による規制を受け、具体的には、大会を通じた賞金の提供が「懸賞」行為に該当し、「景品類」に当たる賞金に最大10万円の上限が課される可能性があると考えられてきた。

この点に関して、2019年9月、消費者庁は法令適用事前確認手続を通じた日本eスポーツ連合からの照会に対する回答として、仕事の報酬等に該当する金銭

の提供は「景品類」の提供に該当しないことを前提に、eスポーツにおける大会賞金についても、参加した選手が仕事の報酬等として大会賞金を受け取る場合には、当該賞金は景品表示法の規制を受けないことを示した。具体的には、参加選手があらかじめ限定・選考されることにより、高い技術を用いたゲームプレイの実技若しくは実演又はそれに類する魅力のあるパフォーマンスを行い、多数の観客や視聴者に対してそれを見せることが仕事の内容として期待されており、大会等の競技性及び興行性の向上に資する者であることが典型的に保証されている場合には、そのような選手に対して大会結果に応じて支払われる賞金は、「仕事の報酬等」に該当するとして、景品類としての規制の対象に該当しないと考えられることが示されている。このような考え方は、それまでも実務上存在していたが、法令の解釈として消費者庁によって書面において初めて明確にされた。

上記の消費者庁見解においては、実力に関係なく一般参加者を募って賞金制大会が開催されるようなケースが上記の例外（仕事の報酬等）に当てはまらない余地が残る。しかしながら、実力のある選手が集うプロスポーツとしての側面を備えた大会において、景品表示法の適用なくして高額賞金が提供できることが明確化されたことにより、eスポーツにおける景品表示法の最大の課題は、ひとまず解消されたと考えられる。

### （2）風俗営業適正化法

eスポーツに関する法的論点としては、施設内にゲーム用の設備を設置して来場者にプレイさせることが、風俗営業適正化法（以下「風適法」という。）上の遊技場営業（いわゆるゲームセンター営業）に該当し、営業許可が必要となるほか、賞金提供の禁止といった各種規制が適用される可能性がある点も注目されている。具体的には、①賞金制大会の会場に複数のゲーム機を設置して、来場者にプレイさせることを目的とする場合には当該大会自体がゲームセンター営業に該当する可能性があるほか、eスポーツタイトルを体験したり、練習したりするための有料のパブリックスペースとして、諸外国においてはネットカフェとゲームセンターの中間のような施設（いわば、eスポーツのためのスポーツジム）が数多く存在するが、日本においてこのようなeスポーツ競技者を主な利用者とすることを目的とする商業施設は、ゲームセン

ター営業に該当する可能性がある。

この点に関して、e スポーツに触れて説明する通達その他公的見解は存在しない。実務上は、インターネットカフェが風適法上のゲームセンター営業の対象となっていないことと同様に、ゲーミング PC と呼ばれるような、ゲームの画像処理に適した高性能 PC は、必ずしもゲーム機能のみを目的として利用者に供されるわけではないため当該 PC は風適法で規制の対象となっているテレビゲーム機には該当しないという整理がなされているようである。たしかに、ゲームセンター営業は、あくまでゲームをプレイさせる対価として料金を徴収することに対する規制であることから、高性能 PC を貸し出すような場合にまで広く規制の対象に含めることは適切ではないと考えられる。

### (3) 刑法

e スポーツにおいては高額な賞金制大会が開催されることがしばしば話題になる。この大会賞金の原資は、大会参加者、ゲームパブリッシャー、スポンサー、イベント業者等、様々な関係者によって拠出され得る。その中でも、大会参加料を徴収し、当該参加料を原資として成績優秀者に賞金を与えるといった方式の賞金制大会は、ゲームタイトルの知名度や顧客誘引力にかかわらず参加者の募集が可能であるため、主催者にとって資金負担を軽減させるメリットがある。しかし、このように参加料を徴収する方式における賞金提供の枠組みは、刑法上の「賭博」に該当する可能性があり、大会の参加者は、賭博を行った者として、賭博罪（刑法 185 条）に問われるおそれがある。主催者は、賭

博場開帳等凶利罪（刑法 186 条 2 項）に問われるおそれがある。

但し、ゴルフ等のプロスポーツの大会のように、大会の参加料と賞金の原資が明確に区別されており、参加料は徴収されるが、賞金自体は第三者（スポンサー等）から拠出される場合には、大会参加者同士が自らの参加料を奪い合うような関係に立たないことから、このような大会形式は賭博には該当しないと考えられている。

## 6. まとめ

以上のように、e スポーツはビデオゲームの新たな可能性を提供するものであるが、これと同時に、これまでのビデオゲームに対する著作権法上の考え方にも新たな論点を生じさせている。e スポーツの拡大・進展に応じて、日本におけるビデオゲームを中心とする著作権の取り扱いに関する議論がより活発化し、世界に先行するベストプラクティスが構築されていくことが期待される。

### (参考文献)

- (1) JeSU 検討会報告書「日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」(<https://jesu.or.jp/discussion/>)
- (2) 半田=松田編『著作権法コンメンタール 1 第 2 版』(勁草書房, 2015 年)
- (3) JASRAC プレスリリース「音楽教室における請求権不存在確認訴訟の判決について」(<https://www.jasrac.or.jp/smt/release/20/200228.html>)

(原稿受領 2020.6.12)