



金融庁における法令適用事前確認手続（照会書）

平成 29 年 9 月 4 日

金融庁監督局金融会社室長殿

照会者

金融庁における法令適用事前確認手続に関する細則 2. (3) の規定に基づき、下記の通り照会します。なお、照会及び回答内容が公表されることに同意します。

記

1. 法令の名称及び条項
資金決済に関する法律（以下「資金決済法」といいます。）第 3 条第 1 項
2. 将来自らが行おうとする行為にかかる個別具体的な事実
別紙 1 記載のとおり
3. 当該事実が照会法令の適用対象とならないことに関する照会者の見解及び根拠
別紙 2 記載のとおり

以上

別紙1

将来自らが行おうとする行為にかかる個別具体的な事実

照会者は、一般消費者に対し、オンラインによるコンピュータネットワークを通じたゲーム（以下「ネットワークゲーム」といいます。）を提供する事業を行うことを検討しております。

ネットワークゲームにおいては、様々なゲーム内コンテンツが発行されることとなりますが、その一部のコンテンツにおいては、当該コンテンツの取得をもって商品・サービスの提供を受けたのか、それとも、当該コンテンツが商品・サービスの対価の弁済に使用できるものであるかの判断が困難であり、その結果、資金決済法第3条第1項に定める前払式支払手段に該当するかが判然としないものがあることから、かかる事態を避けるべく、今後提供する下記1のゲーム内コンテンツ（以下「対象コンテンツ」といいます。）について、下記2の対応（以下「本件対応」といいます。）を行うことを予定しております。

記

1. 対象コンテンツ

一次コンテンツ（一のネットワークゲーム内において、現金又はネットワークゲーム外の現金同等物を対価として発行された資金決済法第3条第4項の自家型前払式支払手段に該当するゲーム内コンテンツをいう。以下同じ。）を使用することによって取得可能な一次コンテンツ以外のゲーム内コンテンツ（別紙2 2.（2）の「対象コンテンツの特殊性」を客観的仕様として有するもの）。

ただし、ネットワークゲームの客観的な仕様に照らして、前払式支払手段に明確に該当すると考えられるもの（例えば、一次コンテンツを統合したものなど、実質的に一次コンテンツと同じ性質を有するもの）は除く。

2. 今後予定している対応

ネットワークゲームごとに、その利用者（以下、単に「利用者」といいます。）に対して、当該ネットワークゲーム内に存在する対象コンテンツの取得をもってこれに係る商品・サービスの提供がなされたものとし、前払式支払手段に該当しない旨を利用者に周知し、利用者がこれに同意していただく仕組みを設けること。

別紙2

当該事実が照会法令の適用対象とならないことに関する照会者の見解及び根拠

1. 照会者の見解

本件対応を行ったネットワークゲーム内に存在する対象コンテンツは、資金決済法第3条第1項各号の要件を欠き、同項に定める前払式支払手段に該当しないものと考えます。

2. 照会者の見解の根拠

(1) 前払式支払手段の要件

ア 資金決済法第3条第1項に定める前払式支払手段とは、①金額又は数量が記載・記録されていること（価値の保存）、②金額・数量に応ずる対価を得て発行される証券等であること（対価発行）、③商品・サービスの代価の弁済等に使用されること（権利行使）の要件を満たすものとされています¹。

イ 貴庁が平成22年2月23日に公表された「資金決済に関する法律の施行に伴う政令案・内閣府令案等に対するパブリックコメントの結果等について」における「金融庁の考え方」によれば、「アイテムパックの購入によって利用者が利用するサービスの対価の支払いを終えているといえる場合には、前払式支払手段には該当しないと考えられる」とされています。

これは、当該場合においては、すでに消費者が出捐した対価に応ずる物品・役務の提供が完了しており、当該アイテムパックが権利行使性を有さないとするに依拠していると考えられますが、かかる貴庁の見解に鑑みると、ゲーム内コンテンツが権利行使性を有するか否かの判断は、利用者によるゲーム内コンテンツの取得をもって、出捐された対価に応ずる商品・サービスの提供を受けたか否か（権利行使性があるか）に基づくものであると考えられます。

(2) 対象コンテンツの特殊性

対象コンテンツは、以下のようなネットワークゲーム特有の特殊性があり、外部に表れている態様からは、その設計を踏まえ、取得の時点で、一次コンテンツに対して出捐された対価に応ずる商品・サービスの提供を受けたといえる場合が一般的と考えられます。すなわち、対象コンテンツの設計上は、一次コンテンツを通じて取得された後、ゲーム内の特定の枠組み・用途で使用されること等を勘案し、一般的には対象コンテンツの取得時には権利行使性がないと考えられるものの、その内容・効果が極めて多岐にわたり、また、その技術的なアップデート等により、当該対象コンテンツ

¹ 高橋康文編著・逐条解説資金決済法 [増補版] (2010年、金融財政事情研究会) 65頁以下参照。

の取得をもって商品・サービスの提供を受けたのか、それとも、当該対象コンテンツが商品・サービスの対価の弁済に使用できるものであるかを明確に判断することができない場合もあるものと考えられます。

ア 対象コンテンツの客観的仕様

ネットワークゲームでは、基本的には、対象コンテンツは資金決済法の規制の対象である一次コンテンツの使用によって対象コンテンツが取得されるものであり、また、一定のゲーム内の仮想空間において、そのゲーム内の用途にのみ使用されること、その金額も比較的少額であるものが多いこと等を勘案すれば、対象コンテンツが取得された時点で、その商品・サービスの提供がなされた（又はなされている（権利行使が済んでいる））と考えることが一般的であると考えられます。情報法制研究所が行ったアンケートの調査結果によっても、そもそも対象コンテンツについて金銭的な価値がないと考えている利用者（約8割）や事業者倒産時に対象コンテンツの返金を希望しない利用者（約9割）が多数であったこともあり、対象コンテンツの取得をもって、出捐された対価に応ずる商品・サービスの提供は完了しているという評価が一般的であるものといえます。

一方で、対象コンテンツについては、様々な種類のアイテム²が存在しており、同アイテムのゲーム内における効果が発動する時期や効果の内容、範囲も多種多様です³。さらに、アイテムの効果は、取得・使用する時期や場面によって変化する場合があるほか、ゲーム提供者は、機能追加・改善、バランス調整等によるゲーム性の向上を目的として、ネットワークゲームのバージョンアップを定期的に行いますが、かかる場合にも、アイテムの効果等が変化する場合があります。

さらに、対象コンテンツを取得した後も、当該対象コンテンツの使用を通じて新たなアイテムを獲得したり、イベントを発生させることができる場合があり、かかる場合には、新たなアイテムの取得やイベントの発生が、対象コンテンツの取得・使用によって得られた効果なのか、あるいは（対象コンテンツの取得・使用と連続したものではなく）ネットワークゲームの進行・演出⁴によって得られたものなのかの判別が困難である場合もあると考えられます。このように、対象コンテンツについては、例えば、現実世界でスーパーマーケットが発行したプリペイドカードで食料を購入する場合等とは、権利行使性に係る外形的要素が大きく異なりうると考え

² 例えば、武器、防具、アクセサリ、体力回復剤、（一時的又は永続的な）能力増強剤、武器防具強化剤、毒薬などがあります。

³ 例えば、攻撃力増減、防御力増減、速度増減、体力回復、能力値の増加、武器強化、毒などがあります。

⁴ ネットワークゲーム自体は、ゲーム内コンテンツの購入の有無にかかわらず、（無償あるいは定額で）提供されるサービスであり、ゲーム内コンテンツを購入せずとも、ゲームを進行することが可能な仕様となっています。

られます。

以上のとおり、対象コンテンツについては、その取得・使用によって生じる効果の内容、範囲、発生時期が多種多様であり、かつ、変化する場合があるほか、その後に獲得できるアイテムやイベントとの連続性が不明瞭である場合もあることから、対象コンテンツの中には、当該対象コンテンツを含むネットワークゲームの客観的な仕様に照らしても、その取得をもって商品・サービスの提供があったと明確に判断できるものだけではなく、当該対象コンテンツの取得をもって商品・サービスの提供があったのか、あるいは、その後に生じ得るネットワークゲーム内の効果の発現（新たなアイテムの取得、イベントの発生等）をもって商品・サービスの提供があったのかを、設計者、利用者等が判別することが困難な場合もあると考えられます。

イ 対象コンテンツに対する利用者の認識

上記アの客観的仕様を有するがゆえに、それぞれの対象コンテンツは、外形的・一般的には取得時に権利行使が終わっていると考えられるとしても、ある利用者にとっては、当該対象コンテンツの取得をもって商品・サービスの提供を受けたと認識する一方、ほかの利用者にとっては、その後に生じ得るネットワークゲーム内の効果の発現（新たなアイテムの取得、イベントの発生等）をもって商品・サービスの提供があったと認識することも考えられます。

(3) 対象コンテンツの特殊性を踏まえた検討

ア 上記(2)のとおり、対象コンテンツについては、基本的には当該対象コンテンツの取得をもって商品・サービスの提供があったと考えることも可能であり、一般的には利用者もそのような認識を有していると考えられるものの、利用者の一部は、出捐した対価（一次コンテンツ）に対応する商品・サービスの提供があったと考えない可能性もあります。

イ このため、対象コンテンツの資金決済法上の扱いについては、外形的な特性に基づいて判断されるべきところ、その際に、対象コンテンツが有する技術面等の特殊性を勘案し、利用者に対し、外形的な特性に基づく判断を踏まえた扱いを周知することが効果的と考えられます。具体的には、ネットワークゲームごとに、その利用者に対して、当該ネットワークゲーム内に存在する対象コンテンツの取得をもって商品・サービスの提供がなされたものとし、前払式支払手段に該当しない旨を利用者に周知し、利用者がこれに同意していただく仕組みを設けた場合⁵には、利用者の認識も明確化されたことを加味して、当該対象コンテンツの取得をもって利用者が商品・サービスの提供を受けたものとして取り扱うことができるものと考えます。

⁵ ただし、実際に利用者がネットワークゲームを開始する際に、利用者が上記の確認を行う事が出来るゲーム内の仕様とする必要があります。

ウ 以上より、本件対応を行ったネットワークゲーム内に存在する対象コンテンツは、資金決済法第3条第1項各号の要件（権利行使性の要件）を欠き、同項に定める前払式支払手段に該当しないものと考えます。