



法令をよく知ってeスポーツを楽しもう！ かんたんeスポーツマニュアル

Ver.1.0 2021年5月

- 目次 -



入門編 法令のポイントを押さえておこう！	… 3
1. ゲームの大会を開くだけなのに法令違反になるの？	… 4
2. 参加料を集めて大会の賞金を出したい、という場合に注意したいこと	… 6
3. 景品表示法は主にゲームメーカーが気をつけるべき法令です	… 8
4. 風適法の問題はどのようなものなの？	…10
実践編 実際にeスポーツの大会を開催してみよう！	…11
5. ゲームメーカー以外の人・団体が開催する場合	…12
6. ゲームメーカーが開催する場合	…13
まとめ編 JeSUの担当者に聞いてみた！	…14

はじめに

これまで、eスポーツにおいては、刑法をはじめ、景品表示法や風営適正化法など、法律上の課題があるとされてきました。

この「かんたんeスポーツマニュアル」は、eスポーツについてJeSUが取り組んできた法律上の課題をわかりやすくまとめ、どのような点に気を付ければよいのかを皆さん(特に、大会を開催したい方)に理解していただくために作成されたものです。このマニュアル上に記載された法律上の見解は、あくまで一般論としてのJeSUの見解をまとめたものであり、個別・具体的な事例について法律上の判断を示したものではありません。ことにご留意ください。

このマニュアルのみでは、すべての課題をきちんと把握するには不十分なところもあるかもしれません。その場合には、JeSUが出しているガイドラインやプレスリリースを活用してみてください。また、弁護士などの専門家に相談してみることもよいでしょう。

このマニュアルについてわからないことがあれば、JeSUのお問い合わせまでご連絡ください。

〈お問い合わせURL : <https://jesu.or.jp/mailform/>〉



一般社団法人日本eスポーツ連合



入門編

法令のポイントを押さえておこう！

1.ゲームの大会を開くだけなのに法令違反になるの？

ゲームの大会を開くだけなのに
法令違反になることがあるの？



ちよさくけんほう
著作権法 (ゲームを作った人の権利を守る法律)

けいほう とぼくざい
刑法 賭博罪 (参加料から賞金を出すことが賭博にあたり得る)

ふうえいてきせいかがほう
風営適正化法* (お金を取ってゲームをプレーさせると
無許可のゲームセンターの営業になり得る)

けいひんひょうじほう
景品表示法** (大会の賞金についての規制)

に違反しないよう気を付けないといけません



* 風営適正化法(風適法) = 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律 ** 景品表示法(景表法) = 不当景品類及び不当表示防止法のこと(以下同じ)

法令を守って楽しくeスポーツ大会を開こう

法令	要点	対応策
ちよさくけんほう 著作権法	大会で利用するゲームタイトルの著作権をもつゲーム会社(IPホルダーともいう)の許諾を得る必要がある。	許諾連絡窓口はJeSUのウェブサイト順次掲載予定。許諾を得てから大会の企画を立てよう！
けいほう とばくざい 刑法 賭博罪	参加者から集めた参加料から賞金を出すと、賭博行為と判断される可能性がある。	参加料はすべて運営費に充てて、関係のない協賛社(スポンサー)から賞金を出す場合はOK。
ふうえいてきせいしかほう 風営適正化法 (風適法)	参加者からお金を取ってゲームをプレーさせた場合、ゲームセンターの営業として、風適法の対象となる可能性がある。 (遊技の結果に応じて賞品を提供してはならないなどの規制の対象となる)	PCやスマートフォン等の汎用性のある機器はゲーム以外の機能が現実に利用可能な状態である限り、「ゲーム機」にはあたらないため、このような形態でこれらの機器のみを用いる大会は、ゲームセンター等営業には該当しない。 家庭用ゲーム機やアーケードゲーム機を設置する場合はゲームセンター営業にあたらないうよう十分注意が必要。
けいひんひょうじほう 景品表示法 (景表法)	ゲーム会社(IPホルダー)が大会を開く際に注意すべき法令。有料ソフト、および無料アプリのうち「課金した人が有利になる」場合、賞金額に上限がかかる可能性がある。(高額賞金につられてユーザーがゲームを買ってしまう(課金してしまう)おそれがあることを防止)	ゲーム会社が開催に関与しない場合は原則問題とならない。無料アプリであり、かつ課金が強さに影響ないアプリの場合は賞金に上限なし。 有料のゲームにおいても、例えば、プロ選手やタレントなどが大会の競技性及び興行性を向上させることについて「仕事の報酬」として渡す賞金には上限なし。

※1 観戦機能を設ける場合は興行場法、飲食物を提供する場合は食品衛生法など、遵守しなければならない法令はほかにもありますがこのマニュアルでは特に問題になりやすい4つの法律に絞って解説します。

※2 家庭用ゲーム機を設置して営業する場合には、各ゲーム機メーカーからも許諾を取得する必要があります。

2.参加料を集めて大会の賞金を出したい、という場合に注意したいこと

え、賭博罪？ 勝った人に賞金を出すことが問題なの？



参加者から参加料を集めて大会を開催し
賞金も出したい場合

- ①参加料は $\text{＜大会設営費用} \div \text{最大参加者数＞}$ 以下に抑える*
- ②賞金・賞品は協賛社(スポンサー)が出す(参加料からは出さない)

ということを守れば
風適法も刑法の賭博罪もクリアできます



*風適法に関しては警察庁に相談済み(2020年9月のJeSUリリース参照)。なお、オフラインにより会場施設で家庭用ゲーム機などを利用する場合に問題となるため、会場施設で行われずオンラインで完結する大会の場合①の条件は不要です。

刑法賭博罪や風適法で問題になるところとその対策とは…？

参加者から参加料を集めて
その中から一部を賞金として出す



刑法(賭博罪)では
賭博と判断される可能性がある



- ・参加料は全額大会運営費に充てる(賞金に回さない！)
- ・賞金は協賛社(スポンサー)*が出す
ということをしっかり守りましょう

*スポンサーが賞金を出す場合であっても、大会開催者の親会社がスポンサーになるなど、実質的に参加料から賞金が出ている場合は賭博と判断される可能性も。

オフライン大会で参加者からお金を取って、ゲームをプレーさせる



風適法では
ゲームセンターの営業と判断される
可能性がある



参加料を「大会設営費用の総額÷最大参加者数」以下にすれば
風適法の対象とならないことを警察庁とも確認済みです

(2020年9月のJeSUリリース参照。グッズ販売、観戦代などとあわせて収益を出すのはOK)

3.景品表示法は主にゲームメーカーが気をつけるべき法令です

景品表示法って、ゲームの大会に何の関係があるの？



景品表示法(景表法)は
事業者が高額の景品や賞金などを提供することにより
それにつられた消費者がそういった景品に惑わされて質の良くないものや
割高なものを買わされてしまうことを防ぐために景品の内容に規制を設けています。
つまりゲーム会社から消費者を保護するためのもの。

具体的には、ゲーム(有料又は課金要素が強さに影響するゲーム)を販売する会社が
“優勝賞金1000万円のゲーム大会”を開催した場合
当該大会の仕組みによっては景表法違反となる可能性があります。



※ゲームを販売していない第三者が開催する大会は原則として景表法の対象外ですが、主催者が販売する商品やサービスの購入を大会の参加条件にする場合等は注意が必要です。

景表法をクリアするために大事なこと

景表法上高額賞金を出しても問題とならない例

- **ゲーム会社が関与しないで***開催される大会(主催者が販売する商品の購入等を参加条件にする場合等例外あり)
- **無料のゲームアプリ**の大会(課金も優劣に関係がない)
- 技術レベルの高いプレイヤー等が、大会の競技性及び興行性を向上させることによる**仕事の報酬**として賞金をもらう

*単にゲームタイトルの利用許諾を行う場合は問題となりませんが、第三者が行う大会にゲーム会社が賞金提供する場合は景表法上の配慮が必要となります。

【実践編】 ゲーム会社が自社のゲームの賞金付大会を開催したい場合…

景表法をクリアする具体例

- 予選を行い上位者に**プロライセンス**を発行した上で、賞金付きの決勝大会を実施
- 過去の大会で優勝しているなど明らかに**技術レベルの高い選手**や芸能人、著名ストリーマー等、**魅力あるプレーが可能なプレイヤー**を招待

※ JeSUは、(例えばユーザーからの高額な課金を誘引することを目的とする場合等)競技環境が確立しておらず、仕事の報酬としての性質が明確化されていないにもかかわらず結果的に過度に高額な賞金提供が行われることを防止する観点から、仕事の報酬であることを明確化するよう、プロライセンスの発行/招待制/個人契約の締結を強く推奨しています。

4.風適法の問題はどういうものなの？

eスポーツで風適法が問題になると聞いたのですが・・・



風営適正化法(風適法)では
テレビゲーム機を設置して行う営業(ゲームセンター等営業)が
規制の対象となっています。
eスポーツを楽しむための施設も、テレビゲーム機等を設置している場合
同様にゲームセンター等営業にあたるとして規制の対象になる可能性があります。

- ゲームセンター等営業として風適法の対象となると
- ・ 営業許可の取得
 - ・ 賞金を出せない
 - ・ 学校の近くはNG
 - ・ 設置するゲーム機や設備の適合性(賭博性があるか?)
- などの規制を受けます。

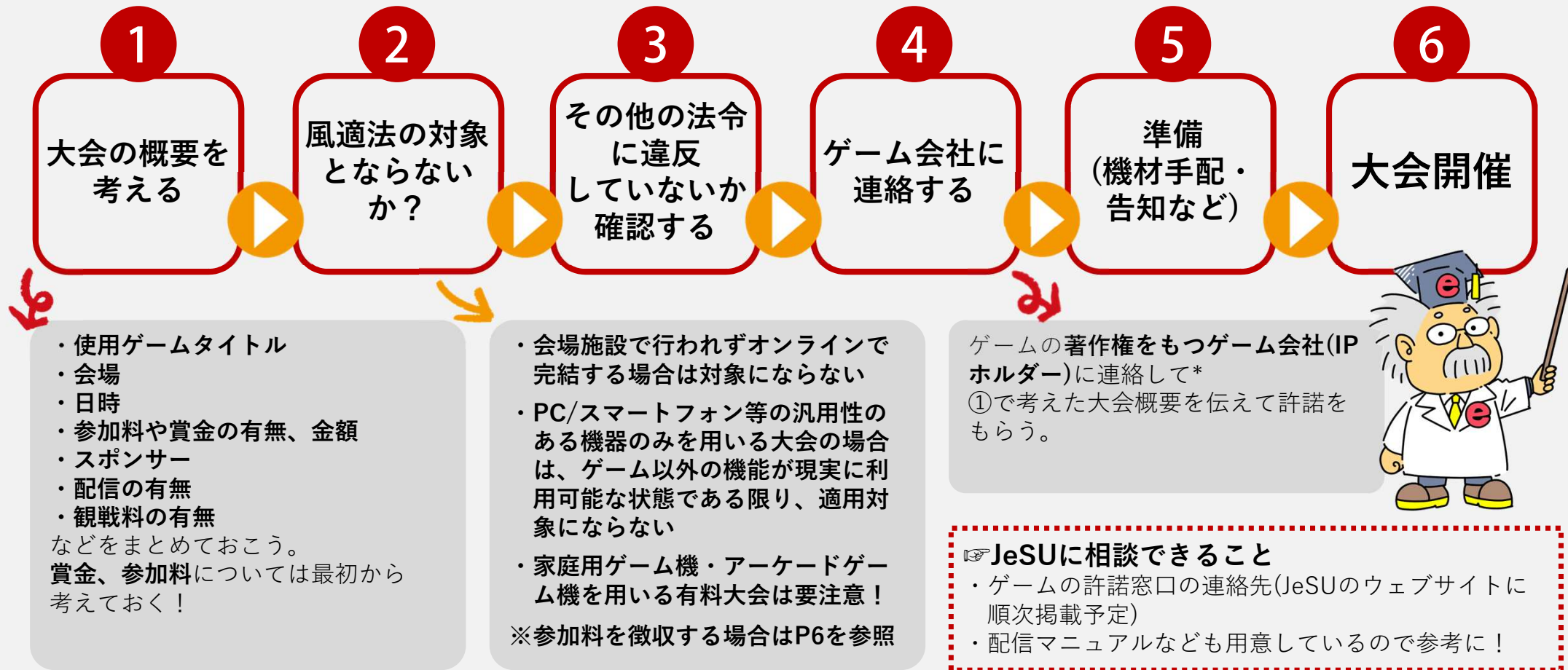




実践編

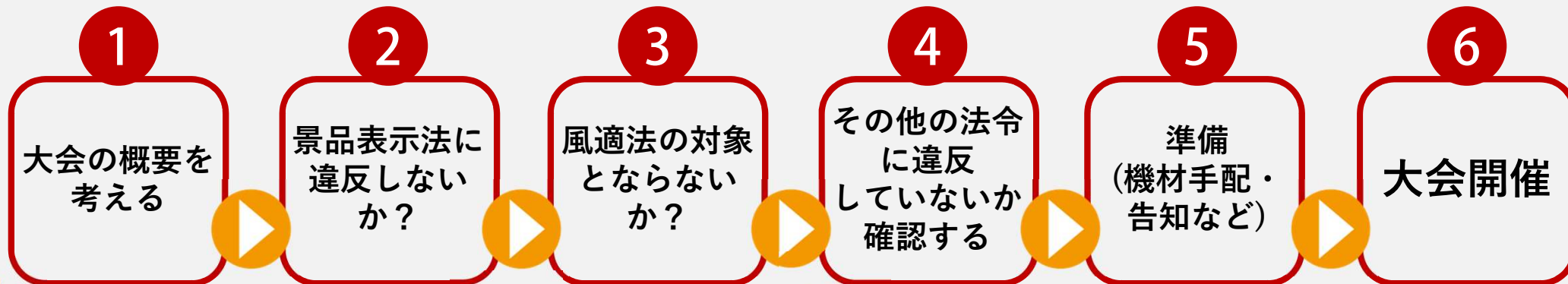
実際にeスポーツの大会を開催してみよう！

5.ゲームメーカー以外の人・団体が開催する場合



*ゲーム会社によっては大会開催のためにガイドラインを作成・公表しているところもあるので、まずはそれを確認してみましょう。
※このマニュアルを参考にポイントをクリアするように。不明な場合には、弁護士等の専門家や行政機関にも確認をしましょう！

6.ゲームメーカーが開催する場合



- ・使用ゲームタイトル
- ・会場
- ・日時
- ・参加料や賞金の有無、金額
- ・スポンサー
- ・配信の有無
- ・観戦料の有無

などをまとめておこう。
賞金、参加料については
最初から考えておく！



有料ゲームかどうか？

- ・会場施設で行われずオンラインで完結する場合は対象にならない
- ・PC/スマートフォン等の汎用性のある機器のみを用いる大会の場合は、ゲーム以外の機能が現実に利用可能な状態である限り、適用対象にならない
- ・家庭用ゲーム機・アーケードゲーム機を用いる有料大会は要注意！

※参加料を徴収する場合はP6を参照



👉 JeSUに相談できること

- ・配信マニュアルなども用意しているので参考に！



まとめ編

JeSUの担当者に聞いてみた！

eスポーツに関する法律上の問題は、風適法、刑法、景品表示法と様々なものが存在します。

特に、eスポーツタイトルを使った参加料徴収型大会がゲームセンター等営業に該当するとなると、毎回風適法の許可を取得しなければならず、主催者の負担も大きい
ため、eスポーツの裾野が広がりづらい状況にあったと感じていました。また、
今回、参加料を取ったとしても、一定の要件をみたせばゲームセンター等営業にあ
たらないことを確認できたことで、参加料を取って行う大会は増えていくと期待し
ています。この大会は、**協賛金や観戦代、グッズの販売収入**などで黒字化すること
も**可能**です。

ただし、**参加料を集める場合は、賞金の出し方に注意をする必要**があります。**刑法
の賭博罪**です。これは、参加料からではなく、スポンサーから賞金を提供する形を
採れば、賭博にはあたらないと考えています。実際に、ゴルフやテニス等のプロス
ポーツにおいても、同じように参加料を集める大会において、賞金がスポンサーか
ら選手に対して提供されています。

また、ゲームメーカーの立場からは**景品表示法も注意が必要**です。これは、例えば、**①賞金提供をプロラ
イセンス選手に限定する方法、②賞金提供を招待者（事前の予選通過者や高いパフォーマンスが期待でき
る出演者）に限定する方法**を採用することで、「仕事の報酬」として高額賞金を渡すことが可能です。

一般のユーザーや一般企業が大会を開く場合は、基本的には景品表示法は問題になりません。その代わりに、
著作権をもつゲーム会社から大会の開催許諾を得る必要があります。この際、ゲーム会社によっては大会
の賞金額や参加料等について制限をしていることがあるので、あらかじめ確認しておくようにしましょ
う！



JeSU子さん

著作・制作・監修

著作・制作

一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU)

監修

西村あさひ法律事務所

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (JOGA)

協力

経産省 警察庁 消費者庁 内閣府知的財産戦略推進事務局

制作協力

ハナペン合同会社

イラスト

横井三歩

タイトル使用許諾問い合わせ窓口

一般社団法人日本eスポーツ連合

2021年9月1日現在

タイトル	窓口・URL/メールアドレス
「eFootball™」シリーズ	コナミデジタルエンタテインメント kde_esports_football_biz@konami.com
GUILTY GEAR Xrd REV 2	アークシステムワークス https://www.arcssystemworks.jp/portal/contact/corporate/
グランブルーファンタジー ヴァーサス	Cygames https://versus.granbluefantasy.jp/app/contact/
Shadowverse	Cygames https://shadowverse.jp/event_contact/corporate/
ストリートファイターV チャンピオンエディション	カプコン https://www.capcom.co.jp/game/public/fan/form/index/1052
鉄拳7	バンダイナムコエンターテインメント esports_bne@rd.bandainamcoent.co.jp
デッド オア アライブ6	コーエーテクモゲームス https://www.gamecity.ne.jp/form/license
Virtua Fighter esports	セガ https://faq.sega.jp/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=900001487083
パズドラ	ガンホー・オンライン・エンターテイメント https://pad-esports.gungho.jp/
「パワフルプロ野球」シリーズ	コナミデジタルエンタテインメント kde_esports_baseball_biz@konami.com
BLAZBLUE CENTRALFICTION	アークシステムワークス https://www.arcssystemworks.jp/portal/contact/corporate/
BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE	アークシステムワークス https://www.arcssystemworks.jp/portal/contact/corporate/
ぷよぷよeスポーツ	セガ https://faq.sega.jp/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=360001924113
「プロ野球スピリッツ」シリーズ	コナミデジタルエンタテインメント kde_esports_baseball_biz@konami.com
モンスターストライク	ミクシィ https://esports.xflag.com/news/2019/04/post.html
リアルタイムバトル将棋	シルバースタージャパン https://rtbs.jp/support/contact/
レインボーシックス シージ	ユービーアイソフト https://rainbow6.jp/pc/news/410

【ご注意】事前に「eスポーツ大会かんたん開催マニュアル」を読み、大会概要をメールや問い合わせフォームに添付ができる場合は添付の上でお問い合わせください

～参考：ゲームソフトの著作権について～

eスポーツで利用されるゲームソフトは著作権で保護されています。

そのため、例えば、

- ゲーム画面を会場で映写したい
- 競技の様子をネットで配信したい
- 告知するためキャラクター画像を使いたい

というようにゲームソフトの映像などを利用したい場合には、利用方法に応じてゲームメーカーから著作権の利用許可を得る必要があります。また、映像の配信等に関して、ゲームメーカーがガイドラインを公開している場合は、ガイドラインに従うことで利用することができます。

ゲームソフトメーカーなどが加盟する一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）では、eスポーツに関連する著作権について分かりやすく解説していますので、こちらをご参考ください。

「eスポーツに関するゲームソフト利用と著作権」

<https://www2.accsjp.or.jp/activities/20213/pr8.php>

※ACCSはコンピュータソフトウェアの著作権について、権利保護や著作権知識の普及を推進する活動を行っています。

ACCS HP : <https://www2.accsjp.or.jp/>