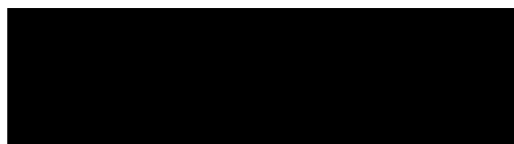


法令適用事前確認手続照会書

2019年8月5日

消費者庁表示対策課長 殿

一般社団法人 日本eスポーツ連合
代表理事 岡村 秀樹
東京都中央区日本橋茅場町1-12-4
茅場町会館2F



消費者庁における法令適用事前確認手続に関する細則の規定に基づき、下記のとおり照会します。

なお、照会及び回答内容が公表されることに同意します。また、照会対象法令（条項）の性質上照会者名を公にすることが回答に当たって必要とされる場合には、照会者名が公表されることに同意します。

記

1 法令名及び条項

不当景品類及び不当表示防止法（以下「景表法」という。）第4条

2 実現しようとする自己の事業活動に係る具体的な行為

(1) 概要

当法人は、対戦型コンピューターゲームを製作又は販売する企業（以下「ゲーム会社等」という。）と共同して、当該コンピューターゲームを使用して参加者

同士で勝敗を争い最終成績が決定される競技型のゲーム大会やリーグ戦（以下「大会等」という。）を開催し、下記（２）に掲げる各大会等の形式に応じて、一定の成績を残した参加者に賞金を提供することを検討している。しかし、当該賞金の提供が景表法第２条第３項に定める景品類の提供に該当する場合には、ゲーム会社等が当該賞金を提供する行為は懸賞行為にあたることとなり、「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」（昭和５２年公正取引委員会告示第３号）によって提供可能な賞金額が最大１０万円に制限される可能性がある。そこで、本照会書は、以下に記載の各形式の大会等において予定されている賞金の提供が景表法上の景品類の提供に該当するか否かを明確にすることを目的としている。

なお、疑義を避けるために付言すると、実務上大会等は多種多様の形式で実施されているところ、本書面に基づく照会はその一部について照会を行うものであり、本照会書に記載されていない形式による大会等の開催を否定する趣旨ではない。当該他の形式の大会等においても、景表法上賞金の提供が景品類の提供に該当しない場合があると理解しているが、本照会においてはこれを対象に含めていない。

なお、ゲーム会社等は、コンピューターゲームを様々な手段で顧客に提供しているため、どのようなゲームを用いた大会等を実施するかにより、景表法の解釈が異なり得ると考えられる。そこで、本照会書では、単純化のために「顧客が５,０００円を支払うことによって購入することができるコンピューターゲーム」^１を大会等において採用し、賞金を当該ゲーム会社等が全額負担することを前提とする。

（２） 現在開催を検討している大会等の形式

ア． ライセンス選手に対してのみ賞金を提供する場合

（ア） 大会等の参加者をライセンス選手に限定するもの

大会等の参加資格を、当法人が「JeSU プロライセンス」（以下「プロライセンス」という。）^２を付与した選手（以下「ライセンス選手」

^１ ゲームタイトルによっては団体競技型のもので個人競技型のもので存在する。本照会書においては、そのうち個人競技型のもので対象としている。

^２ 当法人は、ゲーム会社等からの申請を受ける形でコンピューターゲームのタイトルを公認タイトルとして認定し、ライセンスを発行している（別紙１「JeSU 公認タイトル規約」ご参照）。具体的には、当該ゲームのプレイヤーの中から特に高い技術を持つ選手を選考するための大会等を実施し、個別にプロライセンスの発行対象者を選出している。また、当法人は、ライセンス選手に対してのみ賞金を提供する大会等が当法人の公認大会として開催される場合には、当該賞金提供が一般消費者の利益を保護する景表法の趣旨に反していないことを個別に確認している。

という。)に限定し、ライセンス選手の中から実績に基づいて一定数の選手を大会等の参加者として招待する(他の大会成績をポイント化し、独自に決定されたポイントの上位数名を選出する等の方法を用いる。)。当該大会等の結果に応じ、優勝者その他の上位入賞者に対して順位に応じた賞金を提供する。当該賞金の額は、国内外の同種同規模の大会において提供される金額の水準に照らして大きく逸脱しない範囲で決定される(他のケースにおいても同様とする。)。大会等に参加する選手は、各試合を自らの業務として実施し、その報酬として当該賞金をゲーム会社等から受領する(このことは、後記(イ)及びイ.においても同様である。)

(イ) 一般参加を可能とするものの、ライセンス選手のみに賞金を提供するもの

上記(ア)とは異なり、大会等の参加者を(参加資格に制限を設けない形で)一般公募し、これによって集まった参加者の中から当該大会等の結果に応じ、優勝者その他の上位入賞者に対して順位に応じた賞金を提供する。

ただし、賞金を受領できるのは、ライセンス選手に限られ、ライセンス選手でない者が上位入賞した場合には当該入賞者に対して賞金は提供されない。参加者の最大人数には上限を設けないが、人数規模によっては別途地区予選等の実施を検討する。

イ. 賞金の提供先に資格制限を設けないが、一定の方法で参加者を限定した上で大会等の成績に応じて賞金を提供するケース

大会等の参加者を、予選の順位、過去の大会における実績又は当該ゲームにおける一定の能力や経験等、所定の審査基準に基づいて限定する。その上で、当該大会等の結果に応じて、優勝者その他の上位入賞者に対して順位に応じた賞金を提供する。

3 当該行為と照会対象法令(条項)の規定との関係についての自己の見解及び根拠

(1) 結論

上記2(2)に記載の各大会形式における賞金の提供は、一般消費者の利益

を保護する景表法の趣旨に反するものでない限りは、いずれの場合も景表法上の景品類の提供にあたらぬ。

(2) 詳細

大会等における賞金の提供が景品の提供に当たるか否かを判断するに際しては、「景品類等の指定の告示の運用基準について」（昭和52年公正取引委員会事務局長通達第7号。以下「定義告示運用基準」という。）5の(3)において、仕事の報酬等と認められるものを提供することは景品類の提供にあたらぬ旨が示されていることが参考になる。

そして、大会等の優勝者及び入賞者に対して提供される賞金が「仕事の報酬等」に当たるか否かは、仕事の内容及び性質（以下「仕事の内容等」という。）に照らして、賞金の金額が相当といえるかによって判断すべきである。

ア. ライセンス選手に対してのみ賞金を提供するケース

ライセンス選手は、当法人が別途公認する大会において大会規約に基づき好成績を収め、競技性、興行性ある大会等へ出場するゲームプレイヤーとしてプロフェッショナルであるという自覚を持ち、スポーツマンシップに則り、ゲームプレイの技術の向上に日々精進することを誓約する者で、ライセンス取得に相応しいと判断された者である（別紙2「JeSU公認プロライセンス規約」第1条）。そのため、ライセンス選手は、大会等において高い技術を用いたゲームプレイの実技又は実演により好成績を収め、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と考えられる。そして、当該大会等に参加する選手は、各試合を自らの業務として実施し、その報酬として当該賞金をゲーム会社等から受領している。

したがって、本ケースの大会等の参加者のうち賞金を受け取ることが予定されているライセンス選手は、仕事の内容として、高い技術を用いたゲームプレイの実技又は実演を多数の観客や視聴者に対して見せ、観客や視聴者を魅了し、大会等の競技性及び興行性を向上させることが求められているといえる。また、(ア)、(イ)のいずれの形式を採用したとしても、ライセンス選手以外の参加者が賞金を受け取ることはない。

そして、上記の仕事の内容等に照らすと、本ケースにおいて大会等における成績に応じて参加者に提供される賞金は報酬等として相当であり、ゲーム会社等が当該賞金を提供することは仕事の報酬等の提供に該当する

ことから、景表法上の景品類の提供にあたらないと考えられる。

- イ. 賞金の提供先に資格制限を設けないが、一定の方法で参加者を限定した上で大会等の成績に応じて賞金を提供するケース

当該ケースにおける参加者は、上記のとおり、所定の審査基準に基づいて大会等運営団体から審査を受けて、参加資格の承認を受けなければならない。当該基準によって選抜される選手は、上記ア.と同様に、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と考えられる。そして、当該大会等に参加する選手は、各試合を自らの業務として実施し、その報酬として当該賞金をゲーム会社等から受領している。

したがって、本ケースにおいて賞金を受け取る可能性のある選手は、仕事の内容として、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、大会等の競技性及び興行性を向上させることが求められているといえる。

以上を総合するに、上記の仕事の内容等に照らすと、本ケースにおいて大会等における成績に応じて参加者に提供される賞金は報酬等として相当であり、ゲーム会社等が当該賞金を提供することは仕事の報酬等の提供に該当することから、一般消費者の利益を保護する景表法の趣旨に反するものでない限りは、景表法上の景品類の提供にあたらないと考えられる。

以 上

JeSU 公認タイトル規約

正当な権利を有するタイトルの発行主体（以下「IP ホルダー」という）は下記の条件に則り、すべての項目を準拠した上で一般社団法人日本 e スポーツ連合（以下「JeSU」という）に公認申請を行うことができる。

JeSU が公認条件を満たしていると認めた場合、申請タイトルは JeSU 公認タイトルとしてジャパン・e スポーツ・プロライセンス、ジャパン・e スポーツ・ジュニアライセンス、ジャパン・e スポーツ・チームライセンスを JeSU 公認大会において発行することができる。

1 競技タイトルの公認条件

以下の 4 項目に基づき、IP ホルダーと JeSU が協議の上、JeSU が判断する。

- 1.1 ゲーム内容に競技性が含まれること（競技性）。
- 1.2 ゲームとして 3 か月以上の運営・販売実績があること（稼働実績）。
- 1.3 今後も e スポーツとして大会を運営する予定があること（大会の継続）。
- 1.4 e スポーツとしての大会の興行性が認められること（興行性）。

2 シリーズ作品の公認条件

- 2.1 前作が公認タイトルとして認定されているシリーズの正当な続編である場合は、稼働実績が 3 か月に満たない場合でも認定を受けることができるものとする（継続認定）。
- 2.2 PC、モバイル、アーケード、家庭用ゲーム機など他機種からの移植もシリーズ作品とみなすものとする（他機種からの移植）。

3 規約の改訂等

- 3.1 JeSU は、この規約に定めのない事項については別途詳細を定め、また、この規約を随時変更することができるものとし、変更後の規約については、電子メール、書面その他 JeSU が適切と判断する方法により通知した時点からその効力を生じるものとする。

〈付則〉

平成 30 年 5 月 8 日制定、施行

JeSU 公認プロライセンス規約

この規約は一般社団法人日本 e スポーツ連合（以下「JeSU」という）が発行する JeSU 公認プロライセンスの概要を定めるものである。

4 JeSU 公認プロライセンスの定義

4.1 JeSU 公認プロライセンスとは、JeSU が別途公認する大会において当該大会規約に基づき好成績を収め、競技性、興行性ある大会等へ出場するゲームプレイヤーとしてプロフェッショナルであるという自覚を持ち、スポーツマンシップに則り、国内 e スポーツの発展に寄与し、ゲームプレイの技術の向上に日々精進することを誓約する者で、ライセンス取得に相応しいと判断された者に対して、本規約 2 における種別に応じて発行されるものをいう。

4.2 IP ホルダーとは JeSU 公認プロライセンス発行の対象となるゲームタイトル（以下「IP」という）の発行主体ないし IP を利用した大会実施等に必要な知的財産（intellectual property :IP）等を管理ないし保有するものをいう。

5 JeSU 公認プロライセンスの種別

JeSU が発行する公認プロライセンスの種別は以下のとおりとする。但し、IP ホルダー、選手その他 JeSU が必要と認める関係者との協議の上で、JeSU の判断により追加・変更・廃止等の措置があり得るものとする。

5.1 「ジャパン・e スポーツ・プロライセンス」

5.2 「ジャパン・e スポーツ・ジュニアライセンス」

5.3 「ジャパン・e スポーツ・チームライセンス」

6 JeSU 公認プロライセンス発行と管理

6.1 JeSU 公認プロライセンスの発行は JeSU が最終的な判断を行うものとする。

6.2 JeSU 公認プロライセンスは IP ごとに管理されて発行されるものとする。なお、ライセンスの発行・管理業務ないし作業等については、JeSU が別途指定する第三者に委託して行うことを妨げないものとする。

6.3 各 IP における JeSU 公認プロライセンスの発行数、発行ポリシーは、IP ホルダーと JeSU との協議の上で、都度決定するものとする。

7 JeSU 公認プロライセンスの種類と取り扱いについて

7.1 「ジャパン・e スポーツ・プロライセンス」

7.1.1 満 15 歳以上で、且つ義務教育課程を修了している者とする。

7.1.2 満 20 歳未満の者への発行は、事前の親権者の同意を必要とする。

7.1.3 チーム戦への参加はチームライセンスがない場合でも、チーム内に少なくともジャパン・eスポーツ・プロライセンス、ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンスのいずれかを問わず1人のライセンス保持者がいれば、プロチームとしてJeSU公認の賞金（報酬）付き大会に参加できるものとする。ただし、賞金（報酬）を受領できる者は、ジャパン・eスポーツ・プロライセンス保持者のみとする。

7.2 「ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス」

7.2.1 13歳以上15歳以下で義務教育課程を修了していない者でジャパン・eスポーツ・プロライセンス発行に係る条件を満たすと判断される選手には、親権者の同意のもと、ジュニアライセンスを発行する。

7.2.2 ジュニアライセンス保持者が、ジャパン・eスポーツ・プロライセンス保持資格年齢に達した場合は、本人と親権者の意思を確認した上で、ジャパン・eスポーツ・プロライセンスを発行することができるものとする。

7.2.3 ジュニアライセンス保持者は、JeSUがIPホルダーその他関係者と協議の上で別に定める場合を除き、予め賞金（報酬）を受領する権利を放棄するものとするが、JeSUにおいて相当と認める範囲のものに限り、賞品を受領することができるものとする。ただし、金券に類するものとしてJeSUが別途判断するものは賞品としても受領することはできないものとする。

7.3 「ジャパン・eスポーツ・チームライセンス」

7.3.1 法人格があり、且つIPホルダーが推薦ないし承認したチームで、JeSUが十分な実績がありJeSU公認プロライセンス発行が妥当と認めたチームには、ジャパン・eスポーツ・チームライセンスを発行する。なお、ジャパン・eスポーツ・チームライセンスの発行にあたっては、チーム内におけるジャパン・eスポーツ・プロライセンスないしジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス保持者の有無は問わないものとする。

7.3.2 「ジャパン・eスポーツ・チームライセンス」を保持するチームがJeSU公認の賞金（報酬）付き大会に参加した場合、大会賞金（報酬）を受領できる者は当該チームとする。

8 JeSU公認プロライセンス保持者

8.1 JeSU公認プロライセンス保持者は、プロとしてJeSUが公認する大会に出場する資格を有するものとする。

8.2 この規約に別に定める場合を除き、JeSU公認プロライセンス保持者は、プロと

して出場した JeSU 公認の大会において、プロとしての特典（賞金（報酬）などを含むがこれに限らない）を獲得できるものとする。

- 8.3 JeSU 公認プロライセンス保持者は、別途 JeSU が主催あるいは窓口委任を受けた大会に関して、JeSU 公認国際大会規約に基づき、日本代表として出場するための資格を有する。

9 JeSU 公認プロライセンス登録の内容

- 9.1 登録時は本名とし、その他の登録内容について、以下の通りとする。
- ・氏名（本名）
 - ・住所
 - ・生年月日
 - ・メールアドレス
 - ・電話番号
 - ・所属チーム/マネージメント会社
 - ・IGN（プレイヤーネーム）
 - ・顔写真
- ※登録内容に変更があった場合は、必ず申請し登録情報の更新を行うものとする。
- 9.2 JeSU のホームページには本名或いは IGN いずれかと顔写真を掲載するものとする。
- 9.3 イベント時については、事前に JeSU に通知することにより、本名ではなく IGN を使用できるものとする。

10 JeSU 公認プロライセンスの発行方法

- 10.1 別途 JeSU が定める大会規約に基づき、JeSU 公認プロライセンス取得資格を持った選手に発行する。
- 10.1.1 JeSU 公認ライセンスの発行数は別途 JeSU が定める大会規約に準ずるものとする。
- 10.2 JeSU 公認の大会以外における例外的ライセンスの発行
- 10.2.1 IP ホルダーは過去実績も含めて、JeSU 公認の大会以外の国内外の大会で著しく優秀な実績を残した選手のうち、JeSU 公認ライセンス取得にふさわしい選手を特別枠として推薦することができる。その中から JeSU が対象に十分な実績があり妥当と認めた特定の選手は例外として JeSU 公認プロライセンスの取得資格を有するものとする。
- 10.2.2 海外で行われる JeSU 公認の大会以外の大会で、事前に IP ホルダーと協議の上、JeSU 公認ライセンス発行が適当な大会と JeSU が判断した場合、JeSU は当該大会において JeSU 公認プロライセンスを発行することができるものとする。
- 10.2.3 例外的ライセンス発行に関する規定は、JeSU が別に定める場合を除き、ジュニアライセンス、チームライセンスにも適用されるものとする。
- 10.2.4 推薦によるライセンス発行における発行費その他の費用の負担については、当該 IP ホルダーと JeSU とが別途協議して定めるものとする。

- 10.2.5 7.6、7.7、7.8に基づき「ジャパン・eスポーツ・チームライセンス」が剥奪、または返納された場合、IPホルダーは当該チームに所属していた選手のうち、著しく優秀な実績を残した選手を特別枠として推薦することができる。その中から、JeSUが対象に十分な実績があり妥当と認めた場合は例外としてJeSU公認プロライセンスの取得資格を有するものとする。
- 10.3 ライセンスの取得資格を得た者は、JeSU公認プロライセンス申請時に反社会的勢力の排除等に関する誓約書を提出するものとする。
- 10.4 JeSU公認プロライセンスの取得資格を得た者は、JeSUの指定するところに従って、ドーピング禁止、納税方法、競技におけるスポーツマンシップなど、eラーニングによる講習を受けるものとする。
- 10.5 JeSU公認プロライセンス発行時には、発行手数料として、以下に定める費用を支払うものとする。
- 10.5.1 「ジャパン・eスポーツ・プロライセンス」 5000円
- 10.5.2 「ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス」 3000円
- 10.5.3 「ジャパン・eスポーツ・チームライセンス」 5000円×チーム内の人数（人数はIPホルダーとJeSUが相談の上、決めるものとする。）
- 10.6 誓約書その他JeSUが定める規定に反する行為（チート行為など）を行った選手は、JeSUにおいて協議の上で、相応の処分を課される場合がある。
- 10.7 JeSU公認プロライセンスは、発行後においてIPホルダーがライセンスに相応する実績・行動・活動実態が伴わないと判断し、JeSUが当該ライセンス保持者ないしチームからの意見を聴取した上で相当と認めるときは、当該ライセンス保持者ないしチームに発行されたライセンスを剥奪することができるものとする。
- 10.8 JeSU公認プロライセンスを保持する選手・チームは、JeSUが別途定める手続きに従って、JeSUに対してライセンスの返納を申請することができるものとする。
- 10.9 前2項に基づきJeSU公認プロライセンスが剥奪または返納された場合、当該JeSU公認プロライセンス保持者は、登録情報がJeSUのホームページから削除された時点からJeSU公認プロライセンス保持者としての地位を失うものとする。
- 11 JeSU公認プロライセンスの更新
- 11.1 JeSU公認プロライセンス更新は、発行日から2年ごとに行うものとする。
- 11.2 更新時には発行手数料と同額の費用を支払うものとする。
- 11.3 更新時にはeラーニングによる講習を受けるものとする。
- 11.4 ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンスからジャパン・eスポーツ・プロ

ライセンスへの切り替え時においては、ジャパン・eスポーツ・プロライセンスと同額の発行手数料を支払うものとする。

12 海外選手への JeSU 公認プロライセンスの発行

12.1 JeSU 公認プロライセンス発行の対象は「国籍は問わず、日本在住者」とするが、JeSU においてその必要性・許容性について協議の上で別段の取扱いをすることを妨げないものとする。

13 規約の改訂等

13.1 JeSU は、この規約に定めのない事項については別途詳細を定め、また、この規約を随時変更することができるものとし、変更後の規約については、電子メール、書面その他 JeSU が適切と判断する方法により通知した時点からその効力を生じるものとする。

〈付則〉

2018 年 5 月 8 日制定、施行

2019 年 4 月 11 日改定、施行