

第21回弁護士業務改革シンポジウム【第4分科会】

eスポーツの現状と法的課題

第1	国内eスポーツの現状と課題	95
1	eスポーツとは	95
2	eスポーツの歴史と現状など	96
3	eスポーツ産業発展のための課題	97
4	eスポーツの可能性	99
第2	海外調査報告	101
1	海外調査の目的	101
2	調査団メンバー	101
3	Esports Lab, University of Nevada, Las Vegas へのヒアリング	101
4	Hyper X Esports Arena Las Vegas へのヒアリング	103
5	ESP Gaming へのヒアリング	105
6	Riot Games ヒアリング	106
7	長島匡克弁護士へのヒアリング	108
8	Aaron Swerdlow 弁護士へのヒアリング	109
9	JAMS & Robert A Hacker 弁護士へのヒアリング	111
10	NC SOFT へのヒアリング	112
11	Fisher Phillips へのヒアリング	115
第3	総括と提言	117

第1 国内eスポーツの現状と課題

1 eスポーツとは

(1) eスポーツとは

eスポーツとは、「electronic Sports (エレクトロニック・スポーツ)」の略語である。広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称のことである。¹

身体運動を伴う遊戯・競争をスポーツと定義した場合、eスポーツは、マウス、キーボード、専用コントローラーを手で操作する等の身体運動に限定されることから、そもそもスポーツといえるのかという議論がなされることになる。しかし、手のみであっても身体運動を伴う点で射撃などの一部オリンピック競技と異なることはないともいえるし、そもそもスポーツの語源である「遊び」や「余暇」という意味からすれば身体運動を伴うもののみをスポーツと定義すること自体が無意味ということになる。この議論は未だなされてはいるし、eスポーツと定義されるゲームをどう捉えるかという点も現状定まってはいないが、いずれにしてもeスポーツと称してゲームを競技として扱うこの分野は、ここ数年急速に発展を遂げている。

(2) eスポーツの主なジャンル及びタイトル等²

① MOBA (Multiplayer online battle arena)

MOBAとは、プレイヤーが2つのチームに分かれ、各プレイヤーが自チームの仲間と協力してキャラクターを操作し、敵チームの本拠地を破壊することを目指すというゲームジャンルである。MOBAは、世界的には、最も人気の高いジャンルの一つであるが、MOBAのタイトルの多くはパソコンゲームであるところ、我が国ではパソコンゲームのプレイヤーが少なく、MOBAのプレイヤー数についても発展途上といえる。主なタイトルに、「League of Legends」、「Dota2」等がある。

② FPS

FPSとは、一人称視点でキャラクターを操作し、銃器等のアイテムを用いて敵対するキャラクターを打倒するゲームジャンルである。主なタイトルに「Counter-Strike:Global Offensive」、「Overwatch」等がある。

③ CCG

CCGとは、トレーディングカードをデータ化し、アプリケーション内でトレーディングカードを用いて対戦するゲームジャンルを指す。主なタイトルに「Hearthstone」、「Shadowverse」等がある。

④ 格闘ゲーム

¹ 一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト

https://jesu.or.jp/contents/about_esports/

² 総務省情報流通行政局情報流通振興課「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」(2018年3月) http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf

格闘ゲームとは、キャラクターを操作して相手と格闘し、対戦相手を打倒するジャンルのゲームである。格闘ゲームは特に日本で人気のあるジャンルである。主なタイトルに「ストリートファイター」シリーズ、「鉄拳」シリーズ等がある。

⑤ パズルゲーム

パズルゲームは、積み木のような形のパズルを消し込むものであり、eスポーツにおける主なタイトルとしては「ぷよぷよ」等がある。

⑥ スポーツゲーム

文字どおり、リアルスポーツ（トラディショナルスポーツ）またはモータースポーツをゲーム化したものであり、主なタイトルとしては「FIFA」「ウイニングイレブン」「NBA 2K」「グランツーリスモ」等がある。

⑦ その他

その他、特に我が国ではスマートフォンゲームが人気を博しており、スマートフォン市場は、2013年には家庭用ゲーム市場を抜いている。主なタイトルに「パズル&ドラゴンズ」、「モンスターストライク」、各種ゲームのモバイル版等がある。

2 eスポーツの歴史と現状など³

(1) 海外のeスポーツ

ゲームを競技とする大会は、古くは1970年代頃から米国等で開催されることがあったが、1990年末期頃以降、パソコンが一般家庭やインターネットカフェ等に普及し、パソコンを用いたeスポーツが興行として注目を集めるようになった。2000年には韓国で韓国eスポーツ協会が発足し、また、ドイツでエレクトロニック・スポーツ・リーグ社が設立され、同社はeスポーツのリーグ運営等の事業を行うようになる。その後もフランス、中国、イギリスなどの国々で、eスポーツを興行として行う企業等が次々と設立された。

2018年アジア大会では、eスポーツが公開競技として実施され、2022年のアジア大会では正式競技として実施される予定となっている。

なお、米国の調査会社NewZooによると、2017年の世界のeスポーツ市場規模は700.9億円、視聴者数は3億3500万人と試算されており、2021年には、市場規模は1765.5億円、視聴者数は5億5700万人になると予想されている。

(2) 国内のeスポーツ

日本では、1991年にカプコン社の格闘ゲーム「ストリートファイターII」が大ブームを巻き起こし、各地のゲームセンター等で競技大会が開催されるようになった。しかし、2000年以降も、パソコンゲームより家庭用の据置型ゲーム機のソフトやスマートフォンのゲームの人気が根強く、パソコンゲームを用いたeスポーツ興行の盛り上がりには追従していなかった。2010年以降になって、格闘ゲームジャンルのコミュニティからプロ選手が登場するようになる等し、次第に興行としてのeスポーツに注目が集まるようになった。2019年には、いきいき茨城ゆめ国体2019の文化プログラム種目として、全国都道府県対抗eスポーツ選手権が開催される予定と

³ 既出 総務省情報流通行政局情報流通振興課「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」

なっている。

もっとも、2017年のeスポーツの国内市場規模は5億円未満、視聴者数は158万人にすぎず、海外の市場規模あるいは視聴者数とは依然大きな開きが見られる。これは、後述するように、不当景品類及び不当表示防止法（以下「景表法」という。）の規制により、国内のeスポーツの大会では海外のような高額賞金を出しにくいとされていたこと、及び、上記のとおり、日本では、海外ほどパソコンゲームの人気が強くないこと等が原因と考えられる。

なお、eスポーツの統括団体として、従来は国内に3つの団体が存在していたが、2018年3月、3団体が統合されて一般社団法人日本eスポーツ連合（Japan esports Union（以下「J e S U」という。））が発足した。他方、2019年4月には「一般財団法人 日本 esports 促進協会」という団体も誕生している。

3 eスポーツ産業発展のための課題

(1) 法的課題

① 著作権の処理

eスポーツの大会を開催する際、そのゲームの映像をスクリーンに映し出す等、様々な形でゲームタイトルの著作物を利用することとなるが、それには、当該ゲームタイトルの著作権者であるパブリッシャー（ゲーム会社）から許諾を得る等の権利処理が必要となる。しかし、一言に権利処理といっても、大会における著作物の利用方法及び利益分配等の調整や、大会のプロモーションを行う際の素材の利用方法、大会の様子の配信方法等、様々な点で著作権者等との合意形成が必要となる。しかしながら、現状、eスポーツの大会開催に関するガイドライン等、統一的な取り決めは存在していない。そのため、大会主催者は、大会を開催するごとに、パブリッシャー等との間で、煩雑な権利処理の調整を行わなければならないため、新規事業者や中小事業者の参入は容易でないのが現状である。

この著作権の処理に関する問題については、以下のような解決方法が考えられるとされている。一つ目は、eスポーツ興行について、ゲームタイトルの著作権の利用に関する統一的なガイドラインを策定することである。これにより、eスポーツ大会を開催する場面での著作権の処理がある程度統一的になされるため、案件ごとに多大な時間や労力を割いて権利関係の調整を行う必要はなくなる。二つ目は、著作権の許諾代行等を行う団体を創設することである。音楽関係でいうJASRACのようなイメージであるが、eスポーツのゲームタイトルに関する著作権を特定の団体がまとめて管理することとし、利用許諾を得たい場合は、その団体を通じて許諾申請の手続を行う。これにより、許諾を得るまでのプロセスを簡易化することが可能と思われる。

野球やサッカー等のトラディショナルスポーツではスポーツそのものに著作権という概念がないため、かかる著作権の処理の問題は、eスポーツに特有のものといえる。

② 景表法による賞金規制

景表法上、事業者が顧客を誘引するための手段として、自己の供給する商品又

は役務に付随して提供する物品や金銭等は景表法上の「景品類」に該当するとされ（同法2条3項、定義告示1項）、この景品類の額の上限は10万円とされている（景表法4条、景品制限告示2項）。

eスポーツ大会において、パブリッシャー（及び利益を享受する関連企業）が賞金を提供する場合、「顧客を誘引するための手段として」、「自己の供給する商品・サービスの取引に付随して」賞金を提供している、すなわち、賞金が景品表示法上の景品類に該当するとみなされるため、10万円を超えた賞金を提供することは景表法違反になるのではないかという議論があり、その景表法違反への懸念から、国内のeスポーツ大会では、高額な賞金設定がなされにくいという事態が生じていた。

これに対しては、出場選手に対し、順位と連動せずに試合に出場した対価としての出場給料を支払う、あるいは、J e S Uが創設したeスポーツ選手のプロライセンス制度上のプロライセンスを保有する選手のみが参加する大会では、景品表示法上の景品ではなく仕事の対価である報酬として賞金を支払うというスキームにより、上記景品表示法上の賞金規制にとらわれず、賞金額の設定がなされている。

なお、景品表示法は、上記のとおり、パブリッシャー（及び利益を享受する関連企業）が賞金を提供する場合に適用される可能性があるものであって、興行を専門とする企業等、ゲームの売上によって利益を得ることのない企業が賞金を捻出する場合は、同法の適用はない。

③ 刑法による賭博規制

刑法186条2項では、賭博場を開くことが禁止されているところ、「賭博」とは、「相互的得失」すなわち、自己が得をすれば相手が損をし、自己が損をすれば相手が得をするという関係が成立することが要件と解されている。

eスポーツの大会において、参加者全員が参加費を支払い、そこから賞金が捻出されるとなると、参加者Aが勝って賞金を獲得すると他の参加者は損をし、他方、参加者Aが負けると他の参加者が賞金を獲得して得をするというように、相互的得失の関係が成立し、刑法上の賭博の要件を満たすこととなる。

もっとも、参加者が参加費を支払っても、それが大会の運営費のみに充てられ、賞金は別途スポンサーが提供する等の方法をとれば、相互的得失は発生せず、刑法の賭博規制には違反しないこととなる。

④ 風営法の規制

風俗営業法等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「風営法」という。）では、ゲームセンター等を営む者がその営業に関し、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない旨が定められている（風営法23条2項、同法2条1項5号）ところ、ゲームセンターがeスポーツの大会を開催し、賞金を提供した場合は同法違反となる。

これに対し、風営法2条1項5号では、「店舗その他これに類する区画された施設」であることが、規制対象の要件とされているところ、野外の仮設会場等、常設でない場所で大会を開催した場合はこの要件を満たさず、風営法の規制から外

れる。もっとも、野外の仮設会場で大会を開催しても、大会が2日以上にわたるとその場所が常設と見なされる可能性があり、実際、eスポーツの大会は2日以上にわたって開催されることが多いことからすると、風営法の適用を免れることができないケースも多いと思われる。

(2) ゲーム障害

近年、コンピューターゲームのやりすぎで日常生活が困難になる、いわゆるゲーム障害が問題になっている。ゲーム障害とは、ゲームをする頻度や長さを自己でコントロールすることができず、生活上の利益や日常の活動よりもゲームを優先してしまい、様々な生活機能に障害を来すことである。ゲームに没頭しすぎて仕事に行けなくなったり、ゲームでの課金が原因で多額の借金を負ったり、酷い場合は、寝食よりもゲームを優先して健康に害を来すこともある。

2019年5月25日、世界保健機関（WHO）が、ゲーム障害（Gaming disorder）を疾病の一つとして定義した「国際疾病統計と関連する健康問題の統計的分類（ICD-11）」（2022年1月1日発効）を採択する⁴など、ゲーム障害は国際的にも問題となっている。eスポーツ産業が発展する中、如何にしてeスポーツによる害悪の発生を防ぐことができるかということは大きな課題である。

4 eスポーツの可能性

eスポーツについては、ゲームのやり過ぎによるゲーム障害など、負の側面が指摘されることが少なくないが、最近では、以下のとおり、eスポーツをポジティブに活用しようとする動きも見られる。

(1) 教育

eスポーツ産業の拡大に伴い、近年、教育機関において、eスポーツを教育カリキュラムにとり入れる動きが見られる。かかる教育機関では、授業の中で実際にゲームを行うほか、イベントの運営方法等eスポーツ産業に関連する授業や、データ分析、eスポーツ選手になるための英語力など、ゲームの範疇を超えて活用できる知識やスキルに関する授業が行われていることもある。

また、上記のとおり、MOBA、FPSといった複数人でチームを編成し、競技を行うゲームジャンルで勝利を収めるには、チームのメンバーとのコミュニケーションが必要不可欠である。eスポーツのそのような側面に着目し、コミュニケーション教育のツールとしてeスポーツを活用する提言もなされている。⁵

(2) 高齢者や障害者などの健康促進、生きがい作りなどへの活用

トラディショナルスポーツでは、身体能力が勝敗に大きく影響を与えることが多く、通常、身体障害者や高齢者が、若年の健常者と対戦して対等に渡り合うことは困難である。他方、eスポーツは、身体的なハンデを負っていてもコントローラーを操作することさえできれば、練習次第で健常者と対等に勝負することも可能であ

⁴ 世界保健機関（WHO）のホームページ

<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

⁵ 総務省情報流通行政局情報流通振興課「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」

り、いわばユニバーサルな側面を有しているといえる。身体障害者や高齢者なども含め、あらゆる人が、身体的特徴、年齢等の差異を乗り越えてeスポーツを楽しむことができれば、eスポーツのコミュニティでの交流を通じ、多くの人の外出が促進されることも考えられる。そのような点に着目し、最近では、eスポーツを、高齢者や障害者等の健康促進や生きがいの創出等に活用しようとする動きも見られる。

第2 海外調査報告

1 海外調査の目的

上記第1「eスポーツの現状と課題」を前提に、我が国のeスポーツ産業の拡大の可能性とそれに伴う弊害の対策を把握するため、eスポーツ先進国である米国での視察調査を行った。具体的には、eスポーツの産業構造と収益構造、eスポーツとスポーツベッティングの関係性、インテグリティ確保のための大会レギュレーション、ゲームパブリッシャーによるIPライセンスの基準の要否、ゲーム依存症や中毒症への対策、eスポーツ選手育成と若年者保護などを調査項目に設定し、下記日程によるヒアリング調査を行った。

2019年3月17日 Esports Lab@ラスベガス

2019年3月18日 HyperX Esports Arena Las Vegas, ESP GAMING@ラスベガス

2019年3月19日 Riot Games, 長島匡克弁護士@ロサンゼルス

2019年3月20日 Aaron Swerdlow, JAMS, Robert A Hacker@ロサンゼルス

2019年3月21日 NC soft, Fisher Phillips@シアトル

2 調査団メンバー

桂充弘（大阪弁護士会，第4分科会座長），飯田直久（神奈川弁護士会），

山崎卓也（第二東京弁護士会），大橋卓生（第一東京弁護士会）

堀田裕二（大阪弁護士会），高松政裕（第二東京弁護士会）

富田英司（大阪弁護士会），佐藤楠（第二東京弁護士会）

山田尚史（大阪弁護士会），高田伸一（第一東京弁護士会）

3 Esports Lab, University of Nevada, Las Vegas へのヒアリング

日程：2019年3月18日

場所：Esports Lab, Las Vegas

担当者：Robert Rippee 教授

(1) Esports Lab の概要

Esports Lab は、ネバダラスベガス大学内にある International Gaming Institute⁶ が提供する研究所で、eスポーツをカジノ事業に統合すること、具体的には、eスポーツがギャンブルの対象となりうるかどうかや、eスポーツがギャンブルから独立した産業として成り立つかどうかを研究することを目的としている。

Esports Lab では、eスポーツを仕事やビジネスとしていけるかどうかに関心がある学生に対し、eスポーツを様々な角度から研究し、カジノ業界に関係するeスポーツのビジネスモデルを創出するカリキュラムを提供している。学生は、ゲーマーとファン行動に関するビッグデータの利活用や、競技大会の効果的な企画、eス

⁶ International Gaming Institute は、ネバダラスベガス大学と民間企業の架け橋として、カジノの新しいゲーム開発に取り組んでおり、これまで75の特許を取得している。IGIには、Esports Labのほか、Center of Gaming InnovationやHospitality Labがあり、Esports LabはHospitality Labで行なっていたeスポーツ分野の研究が独立してできた。

スポーツ体験の向上といったeスポーツ分野の最先端の課題解決に取り組んでいる。卒業生は、eスポーツのビジネスモデルの研究を経て、カジノでeスポーツ戦略を担当するなどの活躍をしている。

(2) eスポーツの産業構造の現状

eスポーツ産業の成長速度は、他のスポーツに比べて急速で、現在、eスポーツの収益規模はアジアが最も大きい。

eスポーツ産業では、スポンサーシップ収入と広告収入が最も大きな割合を占める。次いで、参加費が大きな割合を占め、これは大会の賞金に充てられる。ネバダ州では、参加費を大会の勝利者に還元すれば、法的に賭博には当たらないとされているため、このようなスキームがとられることがある。

ネバダ州でスポーツベッティングが合法化されたものの、eスポーツにおいて賭博関連の収入は割合的に大きくない。理由としては、ネバダ州では、eスポーツベッティングは通常のスポーツベッティングとは別のライセンスが必要となること、通常のスポーツベッティング愛好家がeスポーツをよく知らないことなどから、eスポーツベッティングが浸透しないことが挙げられる⁷。また、eスポーツにはIPホルダーの存在があり、eスポーツタイトルを賭博の対象とすることに躊躇することも一因といえる。eスポーツベッティングは、ヨーロッパを中心に需要が見込まれ、今後の成長が期待されているものの、次項のとおり、eスポーツ産業としては、スポーツベッティングの対象として発展するよりも、エンターテインメントとして発展する可能性が高いと思われる。

eスポーツ産業には、様々な専門家が関与しており、ポリシーの研究や立法、執行には法律家も関わっており、MGMなどのカジノにて適法性を検討する弁護士もいる。

(3) eスポーツ産業の発展におけるポイント

eスポーツの発展には3つの段階があるといわれている。第1段階は、ゲーマーが家などで友人とeスポーツをして遊ぶという段階である。第2段階は、大規模に組織化された競技大会が開催される段階で、ここでは企業がeスポーツに投資するようになる。第3段階は、eスポーツがエンターテインメントになる段階で、ゲーマーがeスポーツをプレイするだけでなく、観客がそれを観るようになる。ラスベガスでも、当初はプロeスポーツプレイヤーのプレイ面が注目されたが、現在ではエンターテインメントとしてのイベントが開催され、人気を博していて、LOLのトーナメントなどでは12,000人収容のアリーナのチケットが完売する状況となっている。

Esports Labの講義でも、eスポーツ施設の選び方、スポンサーシップの種類、賞金の構成、提供する飲食に至るまで、どうすればeスポーツをエンターテインメント体験にできるか、エンターテインメントとして成立させることができるか、そしてエンターテインメントとしてeスポーツとカジノやレストランなどの他のエン

⁷ ネバダ州におけるeスポーツベッティングの申請件数は、直近2年で4件にとどまっている。

ターテインメントとどのようにして共存させていくかを探求している。

eスポーツにおいては、競技用アリーナという位置付けだけではなく、エンターテインメントアリーナとして、施設を作っていくことが重要となってくる。施設作りには2つの方向性があり、一つはファミリーや子供を対象とするもので、もう一つは大人のみを対象とするものである。eスポーツアリーナにもその規模は色々考えられ、規模に応じてエンターテインメントとして充実させることが肝要である。eスポーツに興味がない人も楽しめるeスポーツアリーナの仕組みが必要となってくる。例えば、HyperX eSports Arenaは、世界中の有名eスポーツプレイヤーの練習をアリーナで放映するとともに、インターネット配信している。

そして、eスポーツ産業の収入源としてもeスポーツプレイヤーの参加費だけでは少ないので、観る人を巻き込んでお金を落としてもらうことを考える必要がある。トラディショナルスポーツと同様、eスポーツプレイヤーのうちプロレベルは1割程度に過ぎないが、そのプロプレイヤーは多くの人たちから支えられており、eスポーツにもプロプレイヤー以外の人々とともに発展する基礎がある。

(4) 大学スポーツとしてのeスポーツ

現在、米国の51の大学において大学所有のeスポーツチームがあり、リーグ創設に向けた動きもある。それら大学の半数がスポーツ部としてeスポーツチームを所有し、もう半数の大学では、卒業生がどのようにしてeスポーツ産業に貢献できるかといった学問研究の一環としてeスポーツチームを所有している。

大学におけるeスポーツの普及は始まったばかりで、大学バスケットボールトーナメントの試合会場でeスポーツトーナメントの試合チケットを配布し、eスポーツの観戦機会を提供するなどされたこともある。

(5) 依存症への対策の現状

eスポーツの依存症への対策には二つの側面がある。一つは、若年者を依存させる要素についての研究で、もう一つは、依存症への対処の研究である。現在はこの両側面を踏まえて、どのような政策を策定するべきかという段階となっている。ネバダ州では、ベッティングを行うためのギャンブルライセンスの要件として、依存症へのポリシーがあり、同様のポリシーがeスポーツにも取り入れられる予定である。

(6) トラディショナルスポーツとの違い

eスポーツとトラディショナルスポーツの違いは、IPホルダーの存在である。仮に、IPホルダーが権利行使すれば、保有タイトルのeスポーツとしての実施が困難となるおそれがあるが、現状、暴力的なゲームタイトルに対する制限を除き、IPホルダーの権限を制限する動きは見られず、議論も進んでいない。

4 Hyper X Esports Arena Las Vegas へのヒアリング

日程：2019年3月19日

場所：HyperX Esports Arena（ラスベガス・ルクソールホテル内）

担当：Denise De Jesus氏（CATERING SALES MANAGER）

A氏（男性・施設担当者）

B氏（男性・トーナメント担当者）

(1) このアリーナについて

eスポーツアリーナは、複数の部屋に分かれている。VIPルームもあり、家族の誕生日などにも利用されている。入り口横には配信だけのブースがあるが、このような配信だけのブースがあるのは本施設以外には確認できていない。また、放送用のミキサーやディレクターの部屋、実況や音声の部屋などが通常のテレビ中継をするような施設が完備されており、本施設を利用するだけで大会を中継ないし配信できるようになっている。飲食スペースなども多く設けており、eスポーツになじみがない層にも来てもらいやすいようにしている。メインの会場は、いろいろな仕様に変更可能であり、企業などの多様なニーズに応えられるようにしている。大きなeスポーツ大会が開かれる際には、1000人程度の観客が入ることが可能である。

(2) 収益について

eスポーツアリーナの収益は、場所貸しによるものが大きい。現在では大きな企業などが多数イベントなどに利用している。

eスポーツアリーナの利用料は1時間10ドル、2時間18ドル、3時間24ドルである。

eスポーツアリーナでは、毎週のように大会（トーナメント）が開催されている。単発のものや毎週行われるものもあり、小さな大会から大規模な大会までいろいろ開催されている。

アリーナ主催のものは賞金もそれほど多くないものが多い。具体的には、参加費が10ドルから30ドル（ゲームの種類によって異なる）、賞金が2000ドル程度のものである。

ゲーム会社などが主催した大きな大会が開かれることがあるが、その場合アリーナは場所を貸しているだけである。

(3) パブリッシャーとの契約

パブリッシャーとの契約については、定型的なものではなく、個別に交渉して定めている。ゲームタイトルによっては（フォートナイト）、賞金10000ドルまでは個別の許諾なく大会を開催できるとするものもあるが、任天堂などもっと厳しい条件を定めているパブリッシャーもあり、その場合は細かい点を含めて交渉して定める必要がある。

コミュニティーイベントについては、パブリッシャーがガイドラインを定めている。

有名なeスポーツ選手（NINJA選手）とは特に個別の契約はしていないが、集客のために有名選手に来てもらうことはある。

(4) ネーミングライツについて

Hyper Xがネーミングライツを獲得して、周辺機器などの提供を受けられるようになった。また、今後はパソコンの更新などもしてもらえる予定である。Hyper Xとはネーミングライツ契約をしているが、これと競合しないスポンサーであればまだ可能である。

(5) 他のアリーナとの違い

Allied Esports が運営する他の e スポーツアリーナと比べて、ラスベガスの施設は施設の規模が非常に大きく、様々なイベントが開催されている。

(6) スポーツベッティングとの関係

スポーツベッティングとの関係について、まだスポーツベッティングが認められていない（ライセンスを取得していない可能性もある。）ので、ここでの e スポーツについてスポーツベッティングの対象にはなっていない。今後はスポーツベッティングの対象になっていくことになるであろう。

ラスベガスに e スポーツアリーナを設けた理由はベッティングではない。ラスベガスという多数の人が集まる場所であることと、その中で特にカジノが人が集まる場所であるということでこの場所が選ばれただけである。あくまで e スポーツの普及が主目的である。

(7) 青少年に関する規制について

青少年に関する規制については、基本的には親に任せている（免責に関する同意書ももらうなどしている。）。13 歳以下は保護者同伴でないと入場できないという規制はあるが、その他はない。しかし、教育機関とも良好な関係を保っており、例えば学校で成績がよければ割引券をもらえるなどしている。教育でも、e スポーツをポジティブに捉える動きがある。

5 ESP Gaming へのヒアリング

日程：2019 年 3 月 19 日

場所：ESP Gaming（ラスベガス アリア内）

担当：David Lee 氏（e スポーツ担当・元ニューヨーク州弁護士）

(1) ESP Gaming について

ESP Gaming では 2016 年から e スポーツに参入した。ESP Gaming では、大小様々な e スポーツの大会を開催している。

ここアリア内のポーカースタジオで e スポーツの大会を開催できるようにしており、それを放送、配信する設備などが存在する。

2018 年は、PUBG の大きな大会をここで開催した。

(2) e スポーツの大会モデルについて

e スポーツの大会を開催する場合、2 つのモデルがある。一つはホワイトモデルと呼ばれるもので、パブリッシャーと直接契約し、パブリッシャーが主催するモデルである。この場合、コストはパブリッシャーが負担する。もう一つは、オール&オペレートと呼ばれるモデルで、全てのコストを自社で賄うものである。今年の PUBG の大会では、世界中から有名なチームを呼んだが、その渡航費用等の全てを自社で賄った。

(3) パブリッシャーとの関係について

オール&オペレートの場合、パブリッシャーと交渉して許諾を得る必要がある。

e スポーツ大会を行う場合のパブリッシャーとの契約については、統一的なガイドラインなどはなく、パブリッシャーによって条件は様々である。一定の賞金までは個別の許諾を必要としないところもあるが、もっと厳しいところもある。米国で

はフェアユースの概念は認められておらず、パブリッシャーの許諾が必要である。使用するタイトルについては、E S R Bの基準がある。スポンサーによっては暴力的なタイトルなどは使用してはいけないというような制限がある。

大会の参加資格やルールについては、パブリッシャーと協議をしながら自分達で決めている。コミュニティーレベルの大会については、別途ガイドラインが存在する。

(4) 大会のコストについて

大会で得られる収入としては、スポンサー収入が主であるが、それ以外にもコンテンツ販売による収入も存在する。コンテンツに編集などを加えてパッケージにして販売したり、海外などで使いやすいように音声を消した形のもを販売することもある。

1年間で1500時間程度配信をしており、それによる広告収入が存在する。その収入の自社における比率は分からないが、年々伸びてきている。

(5) eスポーツプレイヤーについて

プロeスポーツプレイヤーには選手の労働組合のようなものはない。統一契約書のようなものもなく、選手の年俸の基準が存在しないのが実情である。

6 Riot Games へのヒアリング

日程：2019年3月20日

場所：Riot Games (Santa Monica, California)

担当者：Bill Chang 氏

(1) Riot Games の概要

Riot Games は、世界的に有名なMOBA⁸のタイトルである League of Legends (以下「LOL」という)⁹を開発したゲーム会社である。2006年に創業し、2008年にLOLの提供を開始し、2011年に中国のIT企業テンセントに買収された。現在では2000人超の従業員を擁するウエストロサンゼルスの本社のほか、東京を含む世界23か所にオフィスを展開している。

(2) LOLのリーグ運営について

Riot Games は、ヨーロッパ、北米、韓国、中国及び東南アジアの5つのLOLのリーグを運営しており、それらリーグは League of Legends World Championship に参加している。League of Legends World Championship の2018年度ファイナルは韓国で開催され、9900万人が観戦した。これらリーグの資金はRiot Games が拠出し、勝ったチームに賞金を分配したり、リーグ全体に賞金を出したりする。勝利チームにゲーム内で使用できるSkinを配当し、チームがSkinを販売して資金調達することを可能とすることもある。Riot Games が運営するリーグ以外にも地方リー

⁸ Multiplayer Online Battle Arena の略称で、複数のプレイヤーが2つのチームに分かれ、味方と協力しながら敵チームの本拠地を破壊して勝利を目指すスタイルのゲーム。

⁹ プレイヤーは3対3ないし5対5の2つのチームに分かれ、チャンピオンと呼ばれる各プレイヤーが使用するキャラクターを選択し、ネクサスと呼ばれるお互いの本拠地を破壊することを目指す。2012年には世界で最もプレイヤー数の多いPCゲームとされた。

グが世界各地に19あり、日本にも公式リーグとしてLeague of Legends Japan Leagueがある。

Riot Gamesが運営する5つのリーグのほか、地方リーグが19あるが、いずれのリーグについても、ワールドチャンピオンシップを頂点として選手が同じ体験をすることができるよう、Riot Gamesが基本ルールこそ定めるものの、それぞれのリーグが詳細なルールやリーグ構造を決定することができることとなっている。例えば、北米とヨーロッパのリーグはNBAなどと同じくパートナー制度を採用し、パートナーになればリーグへの参加資格が保障されるクローズドなリーグ構造をとっている。一方で、ヨーロッパのサッカーリーグのような入替えが行われるようなリーグ構造をとっているリーグもある。

Riot Gamesが定める基本ルールは、二つ以上のチームに影響を及ぼしてはならないというクロスオーナーシップ制度や、賭博関連会社その他問題のある企業とのパートナーシップを結んではならないというスポンサーシップの制限、チーティング（不正行為）の禁止と罰則（罰金や資格停止）などである。

オリンピックなどメガスポーツイベントにおいてLOLが採用されることは、そのメガスポーツイベントのレギュレーションを強制されることとなり、Riot Gamesとしての優先順位は必ずしも高くない。

(3) インテグリティの確保とベッティングの関係

LOLでは、課金によって勝敗が左右されないが、これはeスポーツにとって重要なポイントである。LOLの試合中でもプレイヤーの動きをモニタリングして、八百長などが行われていないかを監視している。

スポーツベッティングは、eスポーツのインテグリティに影響を及ぼす可能性があり、Riot Gamesとしてもベッティング会社とは距離を置いている。スポーツベッティングは若い選手に影響を及ぼす恐れがあり、州ごとに異なるスポーツベッティングに関する立法に着目しているが、スポーツベッティングは試合結果を使用するに過ぎず、著作権侵害はないため、ロゴの無断使用などを除き、IPホルダーとしての働きかけは難しい。

(4) 大会やリーグへのライセンスについて

Riot Gamesは、大会やコミュニティーイベントへのライセンスについて、基本的なルールを設けている。会社によっては厳しく対応するものもあるが、Riot Gamesとしては、コミュニティーイベントやファンがLOL等のIPを使用することは基本的に歓迎しており、積極的にIPを使用してほしいというスタンスである。

ITにおけるGoogleのように初期段階では自由にIP利用をさせておいて市場を独占した後にIP利用を制限して市場をコントロールするといったことはeスポーツのIPホルダーは難しい。なぜなら、eスポーツでは新しいゲームタイトルが出てくるため、ITにおけるGoogleのように独占的ポジションを獲得することは困難だからである。

(5) 若年プレイヤーへの配慮

小規模のコミュニティーベースの大会開催も歓迎するが、若年プレイヤーの健康への配慮をしてほしいと考えられている。Riot Gamesとしては、オーストラリアの

高等学校と提携して、若年層のストレスマネジメントに関連する事業も行っている。
若年者の依存症対策は地域ごとに特色があり、例えば韓国では法律によってゲーム利用時間が制限されている。もっとも、Riot Games が自ら技術的にゲームの利用制限を設定しているわけではない。

7 長島匡克弁護士へのヒアリング

日程：2019年3月20日

場所：Santa Monica, California

(1) eスポーツのエコシステム

eスポーツのエコシステムには、ゲーム会社（IPホルダー）¹⁰、リーグや大会¹¹、配信プラットフォーム事業者¹²、eスポーツチーム、eスポーツプレイヤー、スポンサー及びファンが存在する。リーグや大会は、ゲーム会社に対し、ライセンス使用料を支払い、チームに対し、賞金等を分配する一方、ファンからチケット代金やグッズ収入を得、またプラットフォーム事業者からは権利使用料を得る。プラットフォーム事業者は、リーグや大会へ権利使用料を支払うほか、ゲーム会社へはライセンス使用料、チームへはコンテンツ使用料等、プレイヤーへはサブスクリプション料を払うことで、配信により収益をあげる。チームは、大会やリーグで勝利することで賞金を得ることができ、そのほか上記プラットフォーム事業者からのコンテンツ使用料、ファンからのグッズ収入、ゲーム会社からのゲーム内課金の分配を受けることができ、それにより所属プレイヤーに対し給与を支払う。プレイヤーは、チームからの給与、プラットフォーム事業者からのサブスクリプション料のほか、ファンから直接寄付を受けることもある。スポンサーは、これらとの間でパートナーシップを結び、スポンサー料を支払うことで広告宣伝効果などのスポンサーメリットを享受する。

(2) 日本のeスポーツについて

ゲームタイトルには、その賞金規模や視聴者数などによって、Tier1 から Tier3 に分類されるが、Tier1 及び 2 にはLOLなどの海外タイトルのみが入り、日本のゲーム会社のゲームタイトルは「TEKKEN」シリーズがようやく Tier3 に入るに過ぎないのが現状である。Tier2 に入る FIFA18 を開発した EA SPORTS は F I F A とエクスクルーシブな契約を結ぶことで「FIFA」シリーズを普及させた。

今後の日本のeスポーツの発展のためには、日本のゲーム会社、すなわちIPホルダーが賞金規模や視聴者数で上位に入るゲームタイトルを作ることが重要と思われる。

(3) eスポーツに関わる弁護士の業務

弁護士としては、eスポーツのリーグ設立や海外チームの日本進出のサポートなどがある。eスポーツ選手が労働者なのか個人事業主なのかが問題となり、特にゲ

¹⁰ BLIZZARD ENTERTAINMENT, Riot Games, EA SPORTS など。

¹¹ OVERWATCH LEAGUE, League of Legends World Championship など。

¹² twitch, YouTube, Facebook など。

ーミングハウスでの練習は、どこまでが練習か余暇かが曖昧で、裁判では全て残業とみなされかねないため、個人事業主として契約するためにどうすればよいかなどの論点がある。

中国では、大会の賞金が支払われないというトラブルが多発しており、被害者が10代と若いことが問題となっている。

8 Aaron Swerdlow 弁護士へのヒアリング

日程：2019年3月21日

場所：CAST Restaurant (サンタモニカ)

(1) Aaron Swerdlow 氏及び米国でのeスポーツの現状について

UCLA近くにある法律事務所 WEINBERG GONSER LLP のパートナー弁護士であり、専門はトラディショナルスポーツ及びeスポーツである。

米国では、トラディショナルスポーツを専門としている弁護士がeスポーツに関する業務を行うという例が増えてきている。

NBAのようなトラディショナルスポーツのチームもeスポーツのチームを持つようになってきている。ただ、トラディショナルスポーツのオーナーの中でもeスポーツをスポーツと認めていないオーナーが多いのが現状である。

日本ではJ e S Uが発足したが、米国には、J e S UのようなNF的な統括団体はまだ存在していない。ゲームごとに分かれている状況である。

(2) eスポーツに関するレギュレーションについて

賞金に関して日本では法的規制が多いが、米国では賞金を出すに当たっても法的規制は現状ない。ただ、P A S P A (the Professional and Amateur Sports Protection Act)におけるスポーツベッティングの規制が連邦最高裁で違憲と判断されたことを契機に、eスポーツを対象とするベッティングが増加することが予想されることから、eスポーツにおけるベッティングに関するレギュレーションを設けることが議論されている。eスポーツを対象とするベッティングを正当化するためには、インテグリティの確保が求められるからである。

もっとも、多様な国籍の選手が、多様な国・地域から参加できるというeスポーツの特性から、レギュレーションを設けてもそのエンフォースメントを確保することが実際には難しいと言われている。例えば、米国の選手と韓国の選手を同じルールで拘束しても各国の法規制があるので、実効性を得られないケースがある。

現状、eスポーツに関するルールは、ゲームごとに存在しており、統一的なルールはない。

ステークホルダーとして、I Pホルダーや投資家がいるので、対象となるゲームが人気になる前後において戦略が変わりそれに応じてルールが変更となるケースもある。

(3) eスポーツ選手の男女間の格差について

eスポーツの分野では男女の選手間に賃金格差が存在している状況で、また選手の人数だけではなくゲームメーカーで働く割合も男性が圧倒的に多いという状況である。ゲームメーカーによっては、“Bro Culture” (男性優位的な体育会系なカル

チャー) が色濃く残っている会社もあり、女性のゲーム業界への進出に躊躇を与える要因となっている。

ゲーム業界に女性が少ない要因としては、女性のゲーム自体が少ないこと、暴力的なゲームも多いこと、男性ファンが多いことなども挙げられる。ただ、男性ファンが多いという点は、野球の場合と同じで、そのスポーツの選手には男性が多いのか、それとも元々男性ファンが多いのか、ということもいえるため、一概にはいえない。

ただ、女性の参加を促進するために、女性だけの大会を作るべきか、と問われれば、答えはノーである。eスポーツは、男女間の身体的格差を無視して公平に争える点が魅力の一つなので、女性だけの大会、というように分けるべきではない。

最近、人気チームが女性を獲得して話題になりメディアが取り上げた、ということがあり、このような動きを継続的に行っていくことが、eスポーツ選手の男女間の格差を解消するために必要である。

また、アフターティブアクションのようなもので、各チーム何人か女性を選手登録しなければならない等のルール化は必要だと考える。

NCAAはタイトル9があることから、男女平等の実現が求められている。eスポーツもNCAAに加盟するという方策も考えられるが、そこには別の問題がある。

(4) ユース選手について

最近の青少年は、集中力が短くなってきているというデータがあるが、eスポーツはその傾向に合っていると見える。つまり、長時間プレイするというトラディショナルスポーツに比べると短時間集中型のeスポーツのゲームに青少年は魅力を感じる者が多い。

ただ、米国でも青少年のゲーム依存の問題が議論されている。最近では専門の医師も出てきている。もっとも、青少年のゲーム時間の規制は、例えば、野球の場合に、US Baseball が「青少年は野球をやりすぎだから控えるべきである」と提言するようなもので、eスポーツの運営側に期待するのは難しい。

また、eスポーツはプレイするために、まずゲームソフトを買わなければならない。つまり、お金がかかるので、青少年の貧富の差につながる可能性も指摘されている。例えば、バスケットボールやサーフィンは、ボールやボードがあればプレイできるのとは異なる、という問題がある。

(5) ゲーム依存・ドーピングの問題について

NC Soft が、ゲーム依存症になったハワイ在住のゲーマーから訴えられたというケースがあった。その理由は、ゲームソフトには、ゲーム依存症になるから気を付けるように等の注意事項の記載がなかった、というものであった。しかし、ゲーム依存症にも個人差があるので一律に注意事項の記載はできない。自己責任とされているのが現状である。

eスポーツでも、最近では、ドーピングが行われるケースがあり、その規制が議論されている。ドーピングとしては、集中力を向上させる物質を摂取するケースが多い。例えば、カフェインを錠剤で飲むという例が見られる。eスポーツを広くベッティングの対象にするには、アンチ・ドーピングに関するレギュレーションを設け、

インテグリティを確保する必要がある。

9 JAMS & Robert A Hacker 弁護士へのヒアリング

日程：2019年3月20日

場所：JAMS（ロサンゼルス）

担当：Jeffrey Benz 氏，Robert A Hacker 弁護士

(1) JAMSの概要

JAMSは、本部のロサンゼルスのほか米国内27都市に支部を持つ紛争解決機関である。2018年の実績としては、10,000件の調停と6,000件の仲裁を行ってきており、スポーツ仲裁で高い評価を受けているほか、エンターテインメント案件の仲裁・調停も多い。具体的には、CAS案件やNBA選手と投資アドバイザーとの案件の仲裁を行ってきた。コモンローの諸国ではADRの果たす役割が大きく、JAMSでは国際案件を重視している。

CASはeスポーツに関わっていないので、JAMSが役立つと思われる。

(2) eスポーツ紛争の特徴

eスポーツは、一定時間継続してイベントを注視している必要がないなど、トラディショナルスポーツと違う面があり、紛争解決方法の選択の違いにも繋がるが、商事仲裁とは異なるスポーツ仲裁によって発展してきた仲裁方法（lex sportiva）をeスポーツに応用できるのではないかと考えている。

トラディショナルスポーツでは、その業界特有の法律や規制が設けられてきたが、eスポーツ特有の法律や規制はまだ存在しておらず、主に契約に基づくルールがeスポーツ業界で起きる事象を規律している段階であるが、その契約の有効性はまだほとんど検証されていない。

これまで、Riot Gamesに関する仲裁申立て、overwatchに関する仲裁申立てがJAMSになされたが、仲裁までいかず和解で解決された。今後、eスポーツ紛争の裁定が出るにつれてルールが設けられてくるとと思われる。

(3) eスポーツ弁護士の業務

ボビー・ハッカー氏は、以前FOXスポーツに勤めていたが、現在は弁護士として、eスポーツチームの仕事を中心に業務を行っている。例えば、eスポーツリーグの「オーガナイザー」や「インモータルズ」というeスポーツチームの仕事を行っている。

観戦を伴う点で、eスポーツの世界とフィジカルなトラディショナルスポーツの世界には共通点が見いだせると考えられる。

(4) eスポーツにおける契約交渉について

eスポーツは現在黎明期で、労組法はあるものの、リーグとチームとで交わされる契約書により、最低年俵や交通費、宿泊費といった諸条件が定められるというのが現状である。もっとも、eスポーツ業界については、既存のスポーツの仕組みを使って取り組むことがある。例としては、選手会があり、実際に現在選手会を作る動きがあり、伝統的なスポーツの知識、経験がeスポーツの世界でも通用するといえる。

Overwatch は、独禁法を避けるため、シングルオーナーシップ制でチームが増えている、将来的にはサッカープレミアリーグのように昇降格があるシステムになる可能性がある。Overwatch ではリーグが統一契約書を作成し、JAMSでの仲裁合意が記載されている。一方、LOLは組合対策を念頭に置いて、統一契約を作り、最低年棒・旅費を決めて組合ができないように努力しており、Riot Games との紛争解決にJAMSを利用することが合意された。LOLには既に選手団体ができているが、嫌われないために戦略的に組合とはせず、友好的に交渉しようとしている。しかし、統一契約書といったゲーム会社が主導する形ではやはり偏りが生じる恐れがある。JAMSとリーグが提携する点では、公正さ中立性を示していく必要がある。

また、eスポーツ専用のルールがJAMSにも必要である。1つの理由は、海外からのビザ渡航者がトラディショナルスポーツよりも多く、正常に入管できなかった場合に大会参加不履行となるリスクがある。選手個人では手続を全て行うことは難しく、関係者にてeスポーツの理解が不足していることもあり、現在は各チームで対応に当たっている。また、若年プレイヤーが多いので契約交渉は対等ではなく、eスポーツ特有の事情に合わせた仲裁ルールなど、eスポーツ特有のアレンジが必要である。JAMSは裁定を公開しないので先例にはならないが、仲裁人の知識にはなる。

(5) eスポーツの構造

IPホルダーの問題は、ユーザーが使ってくれないと消えてしまうので、ファンやユーザーを失わないようにするインセンティブが強く、強権的にライセンスを制限したり、条件をつけることはないと考えられる。

eスポーツの次の発展のためには、「フォートナイト」のストリーミング配信で月間5000万円を稼ぐとされるNinja選手のようなスターの育成が必要で、今後はファンベースで商業機会を増やし、ゲーム内の権利利用も出てくることになると思われる。

特徴として、eスポーツのスポンサーの問題は国境がないので、テリトリーが決められないため、「全世界規模で契約してほしい。」という形で、チームや会社の交渉の際のレバレッジにもなる。

10 NC SOFT へのヒアリング

日程：2019年3月21日

場所：NC soft (シアトル)

担当：Yan Perng 氏 (Senior Corporate Counsel)

A 氏

(1) eスポーツの統括団体について

米国にも、World Esports Association (WESA)、ラスベガスのESP Gaming が設立した団体等、eスポーツに関する統括団体がある。もっとも、これらはIPホルダーにより設立された団体であり、選手から十分な信用を得られていないため、十分な活動をできていないのが実情である。

以前存在していた PEIA という団体は、選手から、同団体は必要ないという意見が出て、選手の投票により解散させられた。

日本も、JESU が選手に対しプロライセンスを付与する制度ができて、選手から、JESU からコントロールされるのではないかという懐疑的な意見も出ている。選手が団体に対し懐疑的であるという意味において、日本と米国の状況は似ている。

(2) 大会の開催方法並びに賞金及び大会参加費等に関する規制について

ア 米国では州ごとに法律が異なるが、ギャンブルに対する規制が厳しいニューヨーク州等では、e スポーツの大会が開催される際、パブリッシャーはデポジットの支払や登録を必要とされることがある。

イ 米国では、大会開催に関し、日本の景表法のような規制はない。

ゲーム大会の参加フィーの設定の仕方は、大会によって様々である。参加フィーを高く設定するパブリッシャーもあれば、参加フィーは無料とするライアットゲームズのような会社もある。

Dota2 等の大会等、スポンサー料だけでなく、クラウドファンディングで賞金が集められることもある。

また、コミュニティーレベルの大会では、参加フィーはとらずに実費負担として会場費のみ負担してもらい、他方、寄付金として集めた金を賞金にあてる、という方法がとられることもある。参加フィーを賞金に充てると、優勝者が参加フィーで儲けているというイメージを持たれかねないが、このような方法をとることで、そのような事態を防ぐことができる。

(3) e スポーツの現状について

ア e スポーツに対する認知度等

世界で e スポーツを知っている人口のうち、北米が占める割合は 10% であり、また、月 1 回以上観戦している人の割合は北米が 14% を占めている。他方、観戦等に費やしているお金は、北米が 38% と高い割合を占めている。この結果からは、北米では、e スポーツを知っているだけでなく観戦もするコアなファン層が多いということが分かる。

近年は、観戦頻度が月 1 回というコアファン以外の視聴者が増えているという特徴がある。

イ 収益構造

伝統的には（現在も）スポンサー収入が最も多い。次に多いのは、テレビ番組等によるメディアライツによる収入、すなわち、放映権等による収入である。近年、このメディアライツによる収入が大きく伸びている。

(4) スポーツにおける各ステークホルダー等について

ア 大会主催者

ゲームメーカーが主催者となる場合と、イベント会社が主催者となる場合の 2 通りある。

イ チームについて

あるゲームで名前の売れている有力なチームだったとしても、同じチーム名を他のゲームで使用することはできない。例えば、有名なゲームタイトルの一つで

ある OVERWATCH の有力チームは他のゲームにも参戦しているが、その他のゲームでは OVERWATCH でのチーム名をそのまま使用していない。これは、いわば、トラディショナルスポーツで、NFL のシアトルホークスと MLB のシアトルマリナーが異なるチーム名を使用しているのと同様のことである。

(5) e スポーツの学生リーグについて

学生の e スポーツのリーグは、現在、NCAA に属しているわけではなく、独自に運営がなされている。それにより、e スポーツのリーグは、NCAA 下で適用される男女平等などの規制を受けず、自由に運営がなされている。

また、トラディショナルスポーツの場合、大学スポーツで成功してプロ選手になるという順序であるが、e スポーツの場合、競技力のピークの年齢が若く、プロの競技者として成功してから大学に進学するということがある。そこでもし大学入学後に NCAA の規制を受けるとなると、アマチュアでなければならないという NCAA の縛りを受けることになるが、それは、既に大学入学前にプロ競技者になっている者にとって障壁となってしまふ。NCAA に属さないのは、そのような理由も背景にある。

(6) e スポーツに関する法的問題

主に以下のような問題がある。

・移民の問題

選手が国境を越えて頻繁に行き来するため、移民に関する問題が生じやすい。

・ライセンスの問題

コミュニティ等のローカル単位で大会を行う際、ライセンスをどのように取り扱うか。

・未成年者の労働問題

競技者の年齢層が若いため、労働の場面における未成年者の保護の問題が生じやすい。

・選手の地位に関する問題

労働者か個人事業主なのか。

・トラディショナルスポーツとのリンクする問題

トラディショナルスポーツと同様、e スポーツでも、ドーピングの問題や、ギャンブルの問題等がある。

(7) e スポーツをめぐるトラブルや対応策等

ア 以下のようなトラブルが実際にあった。

韓国の有名選手 Faker は、Azubu と独占的なスポンサー契約を締結していたが、ライアットゲームズ社のゲームのプレイ中、観客が競技の映像を自分達でストリーミングし、twitch で配信した。これに対し Azubu が twitch によって行われた配信は Azubu の独占的なスポンサー契約に基づく権利を侵害していると主張した。しかし、e スポーツにおいて、IP ホルダーはパブリッシャーであるライアットゲームズ社であり、ライアットゲームズ社は競技の映像の閲覧を制限していない以上、観客が独自に配信を行ってもスポンサーの権利を侵害することにはならない、という結論となった。

他方、トラディショナルスポーツにおいては、配信された試合映像を再配信すると放映権の侵害になることは明らかである。

e スポーツとトラディショナルスポーツのライセンス制度の違いから、このような違いが生じているといえる。

イ 放映に関するその他の留意点として、配信の際、チャット機能が利用されることもあるから、そのチャットで変なコメントが配信されないかチェックする必要がある。

ウ また、e スポーツで負けたプレイヤーが銃の乱射事件を起こしたため、セキュリティ管理が重要となってきた。そのため、パブリッシャーが、セキュリティ管理の規定を定めることもある。

(8) ゲームのe スポーツとしてのタイトル化について

2014年まではe スポーツとしてプレイされていなかったNC SOFT社の「ギルドウォーズ2」というゲームがe スポーツのタイトルとなり、世界大会が開催されるようになった。

e スポーツのタイトルとするためには、観客が楽しむことができるキャラクター、アリーナ、大会作りを行うことが必要である。ギルドウォーズの大会では、開催当初、賞金(キャッシュ)ではなく、ゲームの中で利用できる武器等を与えていたが、キャッシュを還元するようになってから、参加者が大幅に増加した。

しかし、現在、ギルドウォーズのリーグはなくなっている。理由は、ゲームのアップデートを上手く進めることができなかつたこと、および、他に人気ゲームが出てきて、選手が一気に新しいゲームに移ってしまったことである。ゲームのプレイヤーは早いペースで新しいものを求めるので、パブリッシャーは常にその期待に応えられるようにしなければならない。

1.1 Fisher Phillips へのヒアリング

日程：2019年3月21日

場所：Fisher Phillips (シアトル)

担当：Davis C Bae 氏 (Fisher Phillips のパートナー弁護士)

(1) e スポーツプレイヤーのビザ

e スポーツプレイヤーは、米国の就労ビザのうち、以下のいずれかのビザを取得する。

① O-1 ビザ

特定の分野で国際的に知名度があるアーティスト等卓越した能力を有する者が取得することができるビザ。

② P-1A ビザ

スポーツ選手やチームが取得できるビザ。

このうち、①のO-1ビザは、メジャーリーガーであっても取得できるとは限らず、取得は容易ではない。②のP-1Aビザは、以前は、ほとんど野球のマイナーリーグの選手しか取得できなかったが、近年は比較的審査が寛容になっており、e スポーツプレイヤーもP-1Aビザが比較的取得し易い。もっとも、P-1Aビザを取

得するには、国際的に相当程度承認された有名なアスリートであることが必要である。

また、eスポーツ選手がこのビザを取得するにあたり、そもそもeスポーツがスポーツか否かという問題があるが、現在は、このP-1Aビザの要件である「スポーツ選手」について、トラディショナルスポーツ以外のアスリートを含むという考え方が浸透しつつある。

このように、既存の類型にあてはめることのできない職種でビザを取得するような場合では、弁護士業務のクリエイティブさが求められる。

(2) eスポーツ選手のビザ取得に関する問題

eスポーツ選手のビザ取得については、以下のような問題がある。

一つ目は、eスポーツプレイヤーには気難しい人が多く、ビザなど取得したくない等と反発されることがあるということである。

二つ目は、プレイヤーのファンがどのようにしてビザを取得するかということである。

現在は該当する類型がなく、ビザを取得することは難しいが、今後、eスポーツ業界が伸びるにつれ、プレイヤー以外のレポーター等もビザを取得できるようになれば、一層eスポーツの発展につながるように思われる。

なお、ESTA（電子渡航認証システム）で入国した場合であっても、その入国した者が勝つ見込みがないような大会に参加することは適法である。また、仮にその人が大会で優勝し賞金を受け取ったとしても、スポンサーフィーを受け取らない限り、適法である。

第3 総括と提言

ゲームを競技として扱う「eスポーツ」については、国内外で盛り上がりを見せている反面、高額賞金が出せるかという景品表示法上の問題、賭博や風営法の問題、スポーツ基本法との関係など法的な課題については検討が不十分な状態である。

また、高校生対象の全国大会が開催され、eスポーツについての部活動が行われるなど、若年層を中心に広がりを見せているが、その反面、WHOがゲーム依存を病気と認定するなどゲームの負の側面も存在する。

そこで、eスポーツを健全に発展させるため、当連合会としても、法的課題などを整理し、関係者や関係団体などが統一的な見解を共有できるようガイドラインとしてまとめ、立法が必要な事項については国に働きかけるべきである。その際、特に若年層の健康被害についての対応に配慮すべきである。

