

# オンラインゲーム・e スポーツ議員連盟総会

日時：令和4年2月16日（水）8:00  
場所：衆議院議員第一議員1階国際会議室

## 式 次 第

司会：松原 仁 事務局長

1. 河村 建夫 会長 挨拶

2. 議題

1. 役員人事について
2. 規約改定について
3. 2022年アジア競技大会のe スポーツ日本代表選手参加に向けた取組み
4. オンラインゲームにおけるイコールフットイングについて
5. その他

以上

### 【民間団体・企業等】（敬称略）

- |                                               |                                        |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------|
| ・日本eスポーツ連合<br>（J e S U）                       | 岡村 秀樹 会長<br>浜村 弘一 副会長<br>井澤 俊樹 事務局長代理  |
| ・日本オンラインゲーム協会<br>（J O G A）                    | 植田 修平 共同代表<br>越智 政人 共同代表<br>川口 洋司 事務局長 |
| ・JOGA 会員企業<br>株式会社ミクシィ<br>〃<br>エヌ・シー・ジャパン株式会社 | 川崎 剛 社長室渉外 G<br>森友 祐一 法務部渉外 G<br>池田 潤  |

### 【行政側出席者】（敬称略）

- |                          |           |
|--------------------------|-----------|
| ・消費者庁                    |           |
| 取引対策課                    | 奥山 剛 課長   |
| 庁表示対策課                   | 南 雅晴 課長   |
| ・金融庁                     |           |
| 総合政策局リスク分析総括課資金決済モタリノグ 室 | 伊藤 公祐 室長  |
| ・経済産業省                   |           |
| 商務情報政策局コンテンツ産業課          | 高木 美香 課長  |
| ・スポーツ庁                   |           |
|                          | 串田俊巳 次長   |
| 国際課                      | 新井知彦 課長   |
| 【関係団体】                   |           |
| ・公益財団法人日本オリンピック委員会       |           |
|                          | 星野一朗 専務理事 |
|                          | 靱井圭子 常務理事 |

## 「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」規約（案）

### 【名称】

第1条 本連盟は、「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」と称する。

### 【目的】

第2条 本連盟は、クールジャパン戦略の骨格をなすオンラインゲーム・eスポーツ業界の可能性を伸ばし、クールジャパンコンテンツを世界に展開していくことで、日本のプレゼンスの向上と経済の活性化を推進していくことを目的とする。

### 【会員】

第3条 本連盟はその趣旨に賛同する国会議員をもって構成する。

### 【役員】

第4条 本連盟の役員は、会長1名、会長代行1名、副会長若干名、事務局長1名、事務局次長若干名とする。

### 【顧問・幹事】

第5条 本連盟は顧問、幹事を置くことができる。

### 【事業】

第6条 本連盟は第2条における目的を達成するために必要な事業を行う。

### 【会費】

第7条 本連盟の経費は会費をもってこれに充てる。会費は月額100円とする。

### 【総会】

第8条 本連盟の総会は年1回とし、必要に応じて臨時総会を開くことができる。

### 【改正】

第9条 本規約は総会において改正することができる。

オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟役員（案）

|    | 役職    | 氏名（敬称略） | 院 | 政党 |
|----|-------|---------|---|----|
| 1  | 最高顧問  | 二階 俊博   | 衆 | 自民 |
| 2  | 特別顧問  | 河村 建夫   | 衆 | 自民 |
| 3  | 特別顧問  | 漆原 良夫   | 衆 | 公明 |
| 4  | 顧問    | 遠藤 利明   | 衆 | 自民 |
| 5  | 顧問    | 小野寺 五典  | 衆 | 自民 |
| 6  | 顧問    | 松野 博一   | 衆 | 自民 |
| 7  | 顧問    | 松本 剛明   | 衆 | 自民 |
| 8  | 顧問    | 古川 元久   | 衆 | 国民 |
| 9  | 顧問    | 細野 豪志   | 衆 | 無  |
| 10 | 会長    | 下村 博文   | 衆 | 自民 |
| 11 | 会長代行  | 古屋 圭司   | 衆 | 自民 |
| 12 | 会長代行  | 林 幹雄    | 衆 | 自民 |
| 13 | 会長代行  | 西村 康稔   | 衆 | 自民 |
| 14 | 会長代行  | 佐藤 茂樹   | 衆 | 公明 |
| 15 | 会長代行  | 逢坂 誠二   | 衆 | 立民 |
| 16 | 会長代理  | 櫻田 義孝   | 衆 | 自民 |
| 17 | 副会長   | 武田 良太   | 衆 | 自民 |
| 18 | 副会長   | 泉 健太    | 衆 | 立民 |
| 19 | 副会長   | 足立 康史   | 衆 | 維新 |
| 20 | 副会長   | 音喜多 駿   | 参 | 維新 |
| 21 | 副会長   | 岸本 周平   | 衆 | 国民 |
| 22 | 幹事長   | 松原 仁    | 衆 | 立民 |
| 23 | 幹事長代行 | 笠 浩史    | 衆 | 立民 |
| 24 | 事務局長  | 山下 貴司   | 衆 | 自民 |
| 25 | 事務局次長 | 鈴木 隼人   | 衆 | 自民 |
| 26 | 事務局次長 | 小宮山 泰子  | 衆 | 立民 |
| 27 | 事務局次長 | 古賀 之士   | 参 | 立民 |

# eスポーツに関する経済産業省の取組

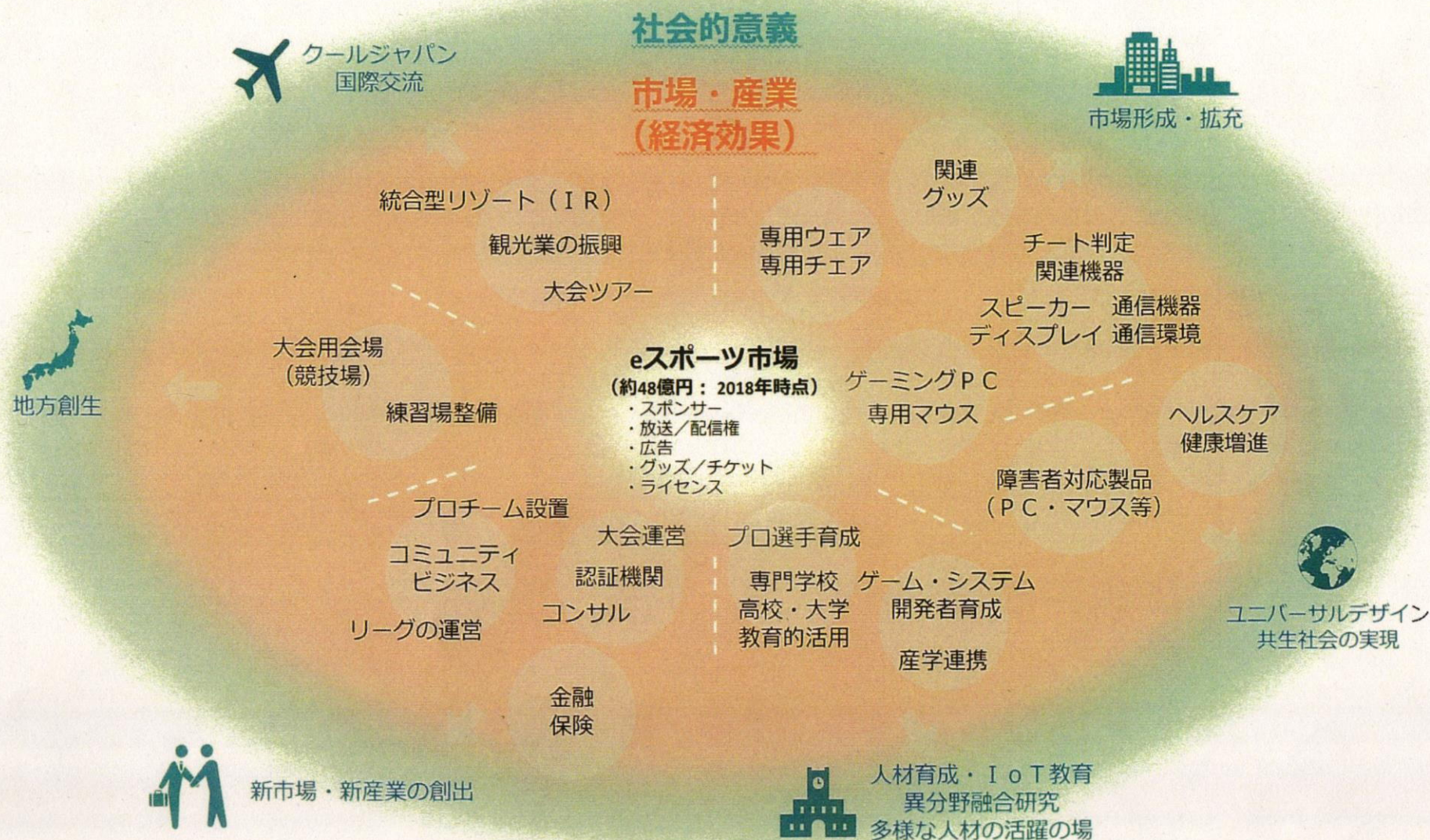
令和4年2月16日

経済産業省コンテンツ産業課



# 経済社会全体から見たeスポーツの意義（経済効果と社会的意義）

- eスポーツは、大会運営等からなる直接市場以外に周辺市場・産業への経済効果が見込まれるほか、経済効果を超えた、様々な社会的意義をもたらす。





# eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会（e活検）

- 令和元年度「e活研」において、eスポーツ市場規模の目標および中長期的アクションを検討した。

## 【開催概要】

時 期：令和元年9月～令和2年2月（計5回）  
受託先：一社・日本eスポーツ連合（JeSU）

## 【検討事項】

- ①周辺市場・産業への経済効果を含めた、国内のeスポーツ市場の長期目標の算出
- ②海外主要国における、eスポーツの発展経緯の調査分析（主要国の発展経緯を類型化）
- ③市場の成長、社会的意義の深化、の両面から、中長期的に必要なアクションの検討・提言

## 【構成員】※右図参照

- ゲームパブリッシャーや大会運営者に加えて、プロ選手、関連事業者、法律実務家、学識経験者など、幅広い有識者が参画
- 経済産業省のほか、内閣府、総務省、消費者庁、スポーツ庁、と関係省庁がオブザーバー参加

## 構成員（敬称略・座長以下五十音順）

|        |                                     |
|--------|-------------------------------------|
| 中村 伊知哉 | 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授 <座長>        |
| 安生 健一郎 | インテル株式会社 技術本部技術部長                   |
| 加藤 貴弘  | 徳島県庁課長補佐（徳島県「eスポーツ」推進タスクフォース・主宰）    |
| 小林 大祐  | 日本テレビ「eGG」プロデューサー                   |
| 杉山 賢   | ゴールドマン・サックス証券株式会社 投資調査部 ヴァイス・プレジデント |
| 高井 晴彦  | 一般社団法人日本旅行業協会 国内・訪日旅行推進部長           |
| 高木 智宏  | 西村あさひ法律事務所 パートナー弁護士                 |
| 高橋 義雄  | 筑波大学大学院スポーツ健康システム・マネジメント専攻 准教授      |
| 田中 栄一  | 国立病院機構八雲病院 作業療法士                    |
| 谷 加奈   | プロeスポーツ選手（ためかな）                     |
| 谷口 一   | プロeスポーツ選手（ときど）                      |
| 田原 尚展  | C4LAN 総合プロデューサー                     |
| 友利 洋一  | 株式会社XENONZ代表取締役（SCARZ）・チームSCARZ 代表  |
| 豊田 風佑  | 一般社団法人Gaming Community Network 代表   |
| 松本 順一  | 株式会社JCG 代表取締役                       |
| 山地 康之  | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長       |

## 【オブザーバー】

KPMGコンサルティング

経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課  
内閣府 知的財産戦略推進事務局  
総務省 情報流通行政局 情報流通振興課  
消費者庁 表示対策課  
スポーツ庁 政策課

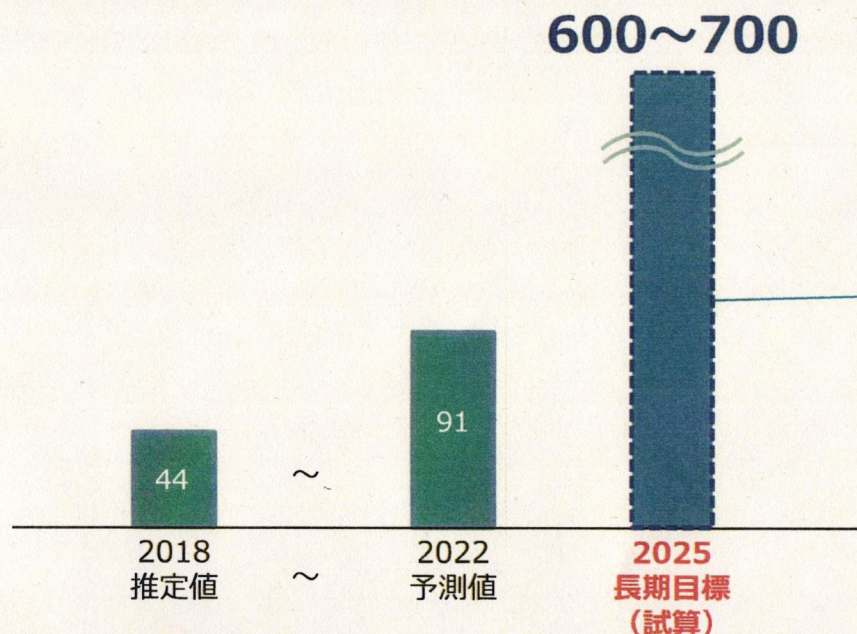
※構成員の役職は開催当時。2



# 直接市場の市場規模の予測と目標

- eスポーツ先進国の成長見込み、国内のスポーツ浸透度合いを参照しながら、2025年時点で見込まれる“ファン数”と“一人あたり価値”の組み合わせを検討。
- 検討会として、**直接市場**の長期目標を**2025年に600-700億円と試算**。

日本における直接市場の予測と長期目標（億円）



| 【試算の仮定】 2025年 |                                                              |
|---------------|--------------------------------------------------------------|
| ファン数          | 2,300-2,600 万人<br>韓国並み浸透度/プロ野球並みのファン数                        |
| 1人あたり価値       | 2,700-円/人<br>先進国の最大伸び率(=2.3倍)で成長した場合の1人あたり価値(2018年は1,150円/人) |

➡ 上記目標に留まらず、更なる価値向上を目指すべきとの意見も挙がった

「デジタルテクノロジーの活用により新たな応援や観戦文化を根付かせ、eスポーツの付加価値を高める事でより高単価なコンテンツやアイテムの購入を促す」

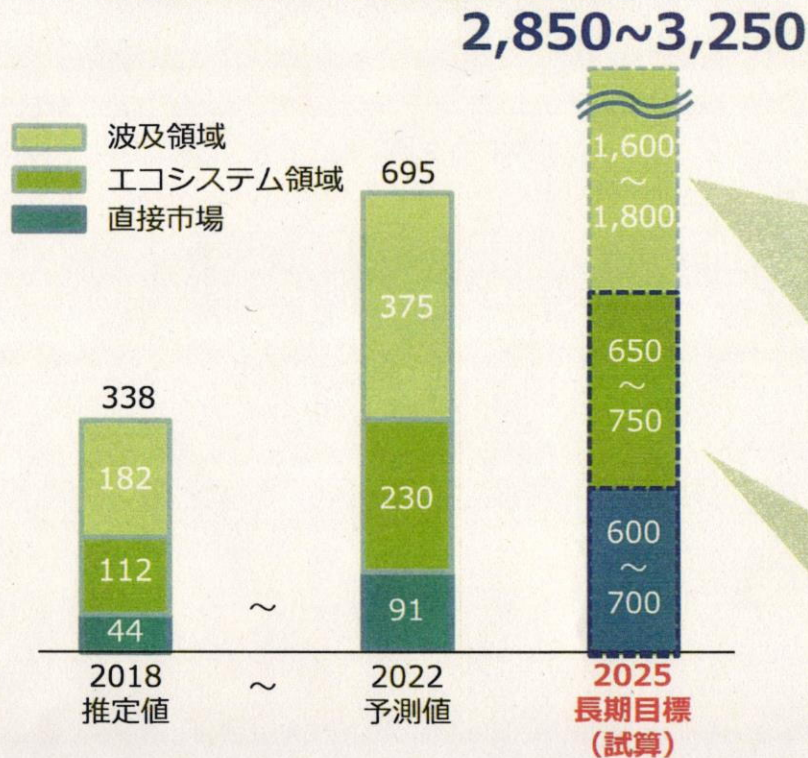
出所：KADOKAWA Game Linkage（2019年発表）の値で一人当たり価値（賞金額を除いた直接市場(44億)/ファン数(382万))を計算



# 周辺産業領域を含めた全体市場の予測と目標

- 周辺産業領域を、直接市場から近い順に“エコシステム領域”、“波及領域”の2種類に分解し、経済的な波及効果を検討。
- 検討会として、**全体市場**の長期目標を**2025年に2,850-3,250億円と試算**。

日本における波及領域を含めた  
市場の予測と長期目標（億円）



## 【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動が周辺産業へ与える波及効果を参考情報として簡易試算

### 波及効果の例

- 大会観戦 → 観戦に訪れた際の飲食店利用や・小売店利用
- 大会視聴 → 視聴の際に利用される通信費
- 機器購入 → PC製造に関わる電子部品・プラスチック部材製造
- 建設事業 → 施設・カフェを新設する際に利用される建設材料製造
- イベント開催 → 労働者の移動費用、消費される電力、出版物等

波及効果計算は総務省の提供する産業連関総表\*（ある産業に新たな需要が発生した場合に、どの産業にどれくらい形で生産が波及していくのか算出する仕組み）を基に試算

## 【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動として、次の業種においてeスポーツに係る固有の付加価値を生み出す事業を簡易試算

### エコシステム領域の経済活動の例

- ・関連機器メーカー
- ・旅客輸送／宿泊施設事業者
- ・選手／開発者育成機関
- ・建設事業者
- ・大会／練習用施設運営事業者 等

（注）エコシステム領域内の項目（関連機器や旅客輸送／宿泊施設など）はファン数の増加のみに連動して試算（直接市場の一人価値上昇とは連動しない）

出所：KADOKAWA Game Linkage（2019年発表）の値で一人当たり価値（賞金額を除いた直接市場（44億）/ファン数（382万））を計算

\*出所：[http://www.soumu.go.jp/toukei\\_toukatsu/data/io/hakyu.htm](http://www.soumu.go.jp/toukei_toukatsu/data/io/hakyu.htm)



# eスポーツ大会の開催に関する法的整理について

令和2年6月18日  
内閣府、警察庁、消費者庁

「eスポーツ大会の実施」と「不当景品類及び不当表示防止法」「風俗営業等の適正化等に関する法律」「刑法」との関係については、消費者庁、警察庁及びJeSUにおいて、以下の通り整理されており、この整理によれば、**法的に問題のない形で大会を実施することが可能**である。

| 法令名                       | 課題・論点                                                                                                                                                                                                                                     | 消費者庁、警察庁及びJeSUにおける整理                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 不当景品類及び不当表示防止法<br>(景品表示法) | <p>〈課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会の賞金に上限が生じる可能性がある。<br/>(賞金最高額が10万円に限られる懸念)</li> </ul> <p>〈論点〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>大会の高額賞金が景品表示法の規制を受けるか。<br/>(eスポーツ大会の賞金と景品表示法の関係の明確化)</li> </ul>         | <p><b>消費者庁</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>興行性のあるeスポーツ大会の上位者に対する賞金は、「仕事の報酬」と見ることのできるものであることから、景品表示法上の景品類に該当せず、同法の規制を受けないと考えられる。<br/>(このような考え方は、(一社)日本eスポーツ連合からの法令適用事前確認手続(ノークションレター制度)に基づく照会に対して回答済み(令和元年9月3日付))</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 風俗営業等の適正化等に関する法律<br>(風適法) | <p>〈課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会が、風適法上のゲームセンター等に該当する可能性がある。</li> </ul> <p>〈論点〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>大会等が風適法の規制を受けるか。<br/>(風適法上の「遊技をさせる営業」に該当するか整理)</li> </ul>                             | <p><b>警察庁</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>大会が観戦業と整理される場合、参加料はその選考への参加費用となることから、遊技の対価としての金銭の徴収に該当せず、「遊技をさせる営業」に当たらないとの整理が可能。</li> <li>大会運営費用を上回らないことを見込んで参加料を徴収する場合には、「遊技をさせる営業」に当たらないとの整理が可能。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 刑法<br>(賭博罪)               | <p>〈課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会で競技の参加者から徴収した参加料の一部を賞金提供した場合、賭博罪に該当する可能性がある。</li> </ul> <p>〈論点〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>競技参加者からの参加料の一部を賞金提供しない大会の開催は可能か。<br/>(参加料徴収と賞金提供との関係の明確化)</li> </ul> | <p><b>関係省庁に対するヒアリングを踏まえたJeSU※の見解</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>法務省から「犯罪の成否は、捜査機関により収集された証拠に基づき個別に判断されるべき事柄であり、お答えする立場にない。賭博とは、偶然的勝負に関し財物の得喪を争うことをいうと解されており、『財物の得喪を争う』とは、敗者が財産を失い、勝者がこれを得ることを意味すると解されている。以上の一般論は、eスポーツと他の一般的スポーツ競技等とで変わるものではない。」との聴き取り</li> <li>JeSUとして、eスポーツにおいても、賭博罪の成否について、以下の場合であれば、参加者から徴収した参加料の一部を賞金提供したことにはならないとの整理が可能と考えられる。             <ol style="list-style-type: none"> <li>賞金・賞品が、参加者や主催者以外の第三者(スポンサー)から提供されること</li> <li>参加料が会場費やスタッフの活動費などの大会運営費用にのみ充当され、賞金・賞品に充当されていないこと</li> </ol> </li> </ul> |



## eスポーツ練習施設の普及・拡大に向けた取り組み

- 一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) が、**e スポーツ練習施設の普及・拡大を目的として、認定ジム制度等に関するガイドラインを整備中。**認定ジム制度の運用に向けて、**パイロット事業の準備を進めている。**

- eスポーツの裾野拡大やトップアスリートの育成においては、練習施設の普及・拡大は欠かせないが、施設の開設・運営にあたっては、風営適正化法上の課題を整理する必要がある。
- 現在、JeSUが、風営適正化法上の許可を取得することなく、e スポーツ練習施設を開設するための認定ジム制度や関連する諸制度を整備中。
- 具体的には、指導者の常駐、適切な指導体制の整備、設置機材に関する基準、地域の健全性の確保といった諸条件を満たしたものを、風営適正化法上のゲームセンター等営業の規制の対象としない扱いがなされるものとして、e スポーツ練習施設を開設・運営することが可能となるような制度をガイドラインとして整備するもの。
- JeSUでは、このガイドラインの運用面の課題を検証するため、警察庁の協力の下、一部の e スポーツ施設においてパイロット事業の実施を準備中。



# Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業

- 2020年末より、Z世代（1998年～2016年生）が世界最大の消費者グループ（23億人）になることを踏まえ、各企業においても、Z世代を対象としたコミュニケーションを図る方策を模索しているところ。
- ゲーム空間やeスポーツは、Z世代を中心とした若年層が関心を寄せている分野であり、各企業が広告出稿したいものの、標準化されたメトリクスがなく、効果検証ができないため投資をしづらい状況にある。
- そこで、Z世代におけるゲーム空間やeスポーツにおける広告価値の検証を行い、「ゲーム空間・eスポーツと経済の好循環」を発展させる。

## 【実施概要】

- ・ 時 期：令和3年12月～令和4年3月
- ・ 受託先：KPMGコンサルティング株式会社
- ・ 検討委員会
  - 開催回数：3回
  - 構成員：9名（右図参照）  
ゲームパブリッシャーや動画配信PFに加えて、プロ選手、関連事業者、学識経験者など、幅広い有識者が参画
  - 検討内容：  
Z世代の消費動向や価値観、ニーズやアプローチ事例などの取り上げ、ゲーム・eスポーツにおける広告価値の検証
- ・ 実施結果：令和4年4月以降に公表予定

## 検討委員会 構成員（敬称略・座長以下五十音順）

|       |                                                                          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------|
| 加藤 貴昭 | 慶應義塾大学 環境情報学部 教授【座長】                                                     |
| 岸 大河  | ゲームキャスター                                                                 |
| 小谷 雅俊 | SBIホールディングス株式会社                                                          |
| 隅田 裕也 | グーグル合同会社<br>YouTube Game Contents Partnerships Strategic Partner Manager |
| 千葉 茂  | 株式会社コナミデジタルエンタテインメント<br>事業推進本部 主幹                                        |
| 戸塚 佑貴 | 株式会社アカツキ 取締役                                                             |
| 浜村 弘一 | 一般社団法人日本eスポーツ連合 副会長                                                      |
| 平野 亜矢 | 日経クロストrend編集 副編集長                                                        |
| 百地 裕子 | プロeスポーツ選手（チョコブランカ）                                                       |





## eスポーツ選手の杭州アジア競技大会の参加について

---

公益財団法人日本オリンピック委員会

令和4年2月16日



# 第19回アジア競技大会(2022／杭州) 概要

- 大会期間 2022年 9月10日(土) ～ 25日(日) 16日間
- 実施競技 40競技61種別  
(eスポーツは「マインドスポーツ」の中の1種目として位置づけられている。)
- 主競技場 杭州オリンピック・スポーツ・エキスポセンター  
(大会では44箇所の会場が使用される予定)

【参考】

| 競技・種別 |                | 競技・種別 |            |
|-------|----------------|-------|------------|
| 1     | 陸上競技           | 17    | 馬 術        |
| 2     | 水 泳            | 18    | フェンシング     |
|       | 競 泳            | 19    | 柔 道        |
|       | 飛 込            | 20    | 野球／ソフトボール  |
|       | アーティスティックスイミング | 21    | バドミントン     |
|       | マラソンスイミング      | 22    | 射 撃        |
|       | 水 球            | 23    | 近代五種       |
| 3     | サッカー           | 24    | ラグビーフットボール |
| 4     | テニス            | 25    | スポーツクライミング |
| 5     | ボート            | 26    | カヌー        |
| 6     | ホッケー           | 27    | アーチェリー     |
| 7     | ボクシング          | 28    | マーシャルアーツ   |
| 8     | バレーボール         |       | 柔術         |
|       | バレーボール         |       | クラッシュ      |
|       | ビーチバレーボール      |       | 空手         |
| 9     | 体 操            | 29    | 武術太極拳      |
|       | 体 操            | 30    | トライアスロン    |
|       | 新 体 操          | 31    | ゴルフ        |
|       | トランポリン         | 32    | スカッシュ      |
| 10    | バスケットボール       | 33    | デコンドー      |
|       | バスケットボール       | 34    | ローラースポーツ   |
|       | 3×3            | 35    | カバディ       |
| 11    | レスリング          | 36    | セバタクロー     |
| 12    | セーリング          | 37    | クリケット      |
| 13    | ウエイトリフティング     | 38    | マインドスポーツ   |
| 14    | ハンドボール         |       | ブリッジ       |
| 15    | 自 転 車          |       | チェス        |
|       | トラック           |       | eSport     |
|       | ロード            |       | 碁          |
|       | マウンテンバイク       |       | シャンギー      |
|       | BMX            | 39    | ダンススポーツ    |
| 16    | 卓 球            | 40    | ドラゴンボート    |



# 国内におけるeスポーツの取り扱い

令和4年1月20日開催のJOC理事会において、「JOC派遣国際総合競技大会におけるJOC非加盟団体所属選手・役員の派遣方法について」を決議し、非加盟団体でも特定の条件を満たした場合には日本代表選手団の一員として選手・役員を国際総合競技大会に派遣することとした。

## 1) 競技団体の条件

派遣対象大会の実施競技・種目になっており、出場を希望し、以下の条件を満たす競技団体。

- ・国内で唯一の統括団体であること。
- ・法人組織であること。
- ・反社会的勢力が関与する団体ではないこと。
- ・日本スポーツ仲裁機構の仲裁又は調停の受け入れ
- ・日本アンチ・ドーピング機構への加盟

## 2) 選手選考に関する条件

- ・代表選手の選考にあたっては、事前に選考基準、選考方法等を選手、指導者、関係者に適切に周知し、公平かつ公正な選考方法で実施すること。
- ・参加する大会でメダル獲得及び入賞等活躍が十分期待できる者を選考すること。
- ・選考選手は、アンチ・ドーピングに関する知識を有し、ドーピング検査及びインテグリティ教育を事前に受け、日本代表であるということを十分に理解したうえで大会に派遣されることに同意していること。
- ・本会が定める国際総合競技大会等派遣規程、日本代表選手団行動規範等を理解し、遵守、誓約すること。

## 3) 帯同指導者に関する条件

- ・アンチ・ドーピングに関する知識を有し、ドーピング教育及びインテグリティ教育を事前に受け、日本代表であるということを十分に理解したうえで大会に派遣されることに同意していること。
- ・本会が定める国際総合競技大会等派遣規程、日本代表選手団行動規範等を理解し、遵守、誓約したうえで、当該競技の経験を有し、適格に選手を指導できること。
- ・チーム全体を統括、監督できること。

## 4) 経費負担に関する条件

- ・大会参加に関わる渡航費、宿泊費、食費、保険、支給公式ウェア、ドーピング検査等派遣に係る費用は、全額競技団体の負担とする。

## 5) 選手・役員の位置づけ

- ・編成数については、本会との個別折衝等を経て決定する。
- ・日本代表選手団の一員とする。

## ○その他

- ・当該競技団体からは、上記事項を含めた「派遣に関する覚書」の提出を受ける。
- ・規程等に違反した場合、日本代表選手団としての本人・チームの資格を剥奪し、当該大会の次大会終了までの期間、他本会派遣大会にも派遣しない。



# アジア競技大会（eスポーツ）対応比較 2018/2022

2022年2月現在



| 開催年/開催都市                                      | 2018/ジャカルタ・パレンバン（インドネシア）              | 2022/杭州（中国）                                     |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 実施競技としての位置づけ                                  | 公開競技（デモンストレーション）<br>40競技465種目 + 2公開競技 | 正式競技<br>40競技482種目                               |
| 選手・スタッフ等の取扱い                                  | 日本代表選手団外                              | 日本代表選手団員 ※NF村外スタッフ除く                            |
| 競技成績の取扱い                                      | 日本代表選手団には含まず                          | 日本代表選手団に含む                                      |
| 選手選考等の方法                                      | NFにて選考し、派遣者を決定                        | NFにて選考し、JOCへ推薦。JOC理事会にて承認。<br>（NF個別折衝により編成数を決定） |
| エントリー方法                                       | 組織委員会からの要請により、エントリー手続のみJOCが代行         | JOCとして対応                                        |
| 日本代表選手団オフィシャルスポーツウェア等                         | 対象外<br>※OCAガイドラインに沿った競技ウェアをNF独自に作成    | 着用可*                                            |
| 派遣前手続き<br>（メディカルチェック、アンチドーピング<br>対応、採寸・写真撮影等） | 対象外<br>※アンチドーピング対応のみJADAと連携し実施        | JOCとして対応*                                       |
| 渡航手配関係                                        | NFにて対応                                | JOCとして対応*                                       |
| 上記他、派遣に係る経費                                   | 全てNF負担                                | 全てNF負担（上記*項目）                                   |
| 選手団ハンドブック・報告書掲載                               | 対象外                                   | あり                                              |



# 資 料

令和4年2月16日  
金融庁



# ゲーム事業者に対する資金決済法の適用等について

## 資金決済法上の届出義務等

- プラットフォーム経由でオンラインゲームを配信しているゲーム事業者は、前払式支払手段の要件を満たすゲーム内アイテム（コイン等）を日本人向けに発行している場合には、国内事業者か海外事業者かを問わず、資金決済法上、基準日の未使用残高が1千万円を超えた場合には、原則、届出が必要。資金決済法（施行令・施行規則・事務ガイドライン含む。）の適用を受ける。

（注1）前払式支払手段の要件 ① 金額等の財産的価値が帳票等（コンピュータ・サーバを含む）に記載・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票等であること（対価発行）  
③ 物品の購入等において、代価の弁済に使用されること（権利行使）

（注2）使用期間が6ヶ月未満は法規制の適用除外。

### 【ご参考：資金決済法上の目的・監督等】

〔目的〕 資金決済法は、資金決済に関するサービスの適切な実施を確保し、その利用者等を保護するとともに、前払式支払手段の発行について、必要な措置を講じ、資金決済システムの安全性、効率性及び利便性に資することが目的。

〔監督〕 前払式支払手段の発行業務の適正かつ確実な遂行を確保するため、財務局への各種報告書の提出、立入検査、報告徴求、業務改善命令、業務停止命令等を規定。

## これまでの対応状況

### 【日本オンラインゲーム協会との連携】

- 日本オンラインゲーム協会より「AppStore、GooglePlayの売り上げランキングTOP50内の海外企業ゲームリスト」の情報提供を定期的に受ける等、連携を実施。

### 【個別事業者への対応（2022年1月末時点）】

- 情報が寄せられた海外ゲーム事業者のうち、無届出の疑いがある43先については、個別に連絡を取って資金決済法の説明等を行い、ゲーム内アイテムの発行の実態等を把握。現時点の対応状況は、財務局へ届出済：20先、届出基準に満たず届出不要：9先、届出作業中：7先、実態確認中：7先。

### 【資金決済法の周知・注意喚起】

- 金融庁等ウェブサイトにて資金決済法周知用リーフレット「日本国内向けに課金があるゲームを配信する場合、ゲーム事業者は資金決済法に基づく届出が必要です！」（日・英・中併記版）公表中。

### 【関係先への協力要請】

- オンラインゲームを配信するプラットフォーマーに対しても、協力要請済み。



日本国内向けに課金があるゲームを配信する場合、  
ゲーム事業者は

資金決済法(※)に基づく届出が必要です！

**When delivering a game that will be billed in Japan,  
game companies are required to notify  
the Japanese authority (Local Finance Bureau)  
in accordance with the Payment Services Act.**

在日本国内发布付费游戏时，  
游戏运营商需要依据资金结算法(※)申报！



(※)資金決済に関する法律（平成二十一年法律第五十九号）/资金结算法（2009年法律第五十九号）

<http://>

[elaws.e-gov.go.jp/search/elawsSearch/elaws\\_search/lsg0500/detail?lawId=421AC00000000059](http://elaws.e-gov.go.jp/search/elawsSearch/elaws_search/lsg0500/detail?lawId=421AC00000000059)

English: Payment Services Act (Act No. 59 of 2009)

<http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=3078&vm=04&re=01>



## よくある質問/FAQ/常见问题

**Q1**

どのようなゲームが、資金決済法の届出の対象ですか？

For what kind of games are game companies required to provide notification?

哪种游戏是资金结算法要求的申报对象？

**A1**

一般に、課金により、ゲームアイテムが発行され、その後、そのゲームアイテムを消費して遊ぶことができるゲームが届出の対象です。なお、海外事業者が日本国内向けにゲームを配信する場合も、届出が必要となりますのでご注意ください。

Generally, notification is required for games in which items are issued by in-game purchases, and those items are consumed when used.

Foreign game companies that distribute a game with in-game purchases in Japan are required to notify the Japanese authority (Local Finance Bureau) according to the Payment Services Act.

一般而言，通过付费消费所发行的道具的游戏均为申报对象。此外，海外运营商在日本国内发布游戏也必须进行申报，请予注意。



※各種アイテムと交換できるゲーム内通貨やガチャチケットが典型的な例です。  
Typical examples: In-game currency that is exchangeable for a variety of items and Loot box/Gacha tickets.  
典型的例子就是可以用各种道具兑换的游戏内货币或者扭蛋券。

**Q2**

ゲーム事業者は、どのような書類の届出を行うことになりますか？

What kind of documents are game companies required to file?

游戏运营商需要提交什么报告？



**A2**

ゲーム事業者は、法人情報や前払式支払手段に関する情報を記載した「前払式支払手段の発行届出書」の届出を行うことになります。なお、海外事業者の場合は、必要に応じて、届出内容について、財務局等にご確認ください。

Game companies are required to file the “notification of issue for prepaid services instruments,” which includes the company details and prepaid services instruments. For foreign game companies: please check with the Local Finance Bureau regarding the contents of notification as necessary.

游戏运营商需要提交记载法人信息及有关预付卡信息的“预付卡的发行申报书”。另外，如为海外运营商，根据需要，请向财务局等咨询申报内容。



**Q3**

ゲーム事業者が、A2の届出を行わないでよい場合がありますか？

Are there cases where game companies are not required to file an A2?

游戏运营商在什么情况下可以不用申报A2？

**A3**

ゲーム事業者が提供するゲーム内課金により発行されたゲームアイテム（A1に該当するアイテム）の未使用残高（毎年3月末又は9月末時点）の合計額が、過去一度も、1,000万円を超えたことがない場合には、届出は不要です。

If, on the dates of March 31 and September 30, the unused balance of game items (corresponding with A1) that game companies issued by in-game purchases has never exceeded 10 million yen, the game companies are not required to notify the Japanese authority (Local Finance Bureau).

如果游戏运营商提供的游戏内有偿发行道具（符合A1的道具）的未用余额（每年3月末或者9月末）的合计金额从未超过1000万日元，就不需要申报。

（注）

- ・ゲーム事業者が複数のゲームを提供している場合には、上記未使用残高の合計額は、ゲーム毎に計算する金額ではなく、提供しているゲーム全ての合計金額です。
- ・同一のアイテムについて、有償及び無償の両方の発行を行っている場合は、無償で発行されたアイテムも未使用残高に算入されることがありますので、必要に応じて、財務局等にご確認ください。

Notes:

・ In a case in which a game company provides multiple games, then the unused balance above will be calculated based on the total sum of all games, not each game individually.

・ If game companies are issuing the same item both for free and as a paid item, there are cases where the said item for free could be counted as unused balance as well. Please contact with your Local Finance Bureau as necessary.

（注）

・游戏运营商提供多款游戏时，上述未用余额的合计金额不是按单款游戏计算的金额，而是按游戏运营商提供的所有游戏计算的合计金额。

・同一游戏道具同时发行收费版和免费版时，免费发行的游戏道具可能也会被计入未用余额，根据需要，请向财务局等咨询。



**Q4**

ゲーム事業者は、A2の届出を行った後は、どのような規制の適用がありますか。

What kind of regulations will be applied to game companies after filing an A2?

游戏运营商申报A2后，适用什么规定？

**A4**

届出を行った後は、以下の規制の適用があります。

- A1に該当するアイテムについての利用者への情報提供
- 毎年3月末及び9月末時点の未使用残高の2分の1以上の額の供託等による資産保全
- 帳簿書類の作成・保存
- 財務局への報告書の提出
- ゲーム終了の際の利用者への払戻し 等



After filing an A2, the following regulations will be applied.

- Provide information to the users regarding items that correspond to A1.
- Safeguard the assets by having deposits of at least half the balance of unused issuance on the dates of March 31 and September 30.
- Prepare and store the books and documents.
- Submit the reports to the Local Finance Bureau.
- Provide refunds to users when the game company discontinues the game.

申报后，适用下列规定：

- 向符合A1的游戏道具使用者提供信息
- 将每年3月末及9月末的未用余额的二分之一寄存等，以保护资产。
- 创建/保存账簿文件
- 向财务局提交报告书
- 游戏停止服务时给使用者退款等

**Q5**

書類の届出を行わない場合には、どうなりますか？

What would happen if a game company did not file the documents?

如果不申报，有什么影响？

**A5**

届出義務違反として、6ヶ月以下の懲役・50万円以下の罰金の対象となり得ます。

Violation of the duty to file documents could result in imprisonment of less than six months, or penalty charges of less than 500,000 yen.

违反申报义务，将被处以6个月以下有期徒刑或50万日元以下罚款。





詳しくは、必要に応じ弁護士等にご相談いただいた上で、日本国内の本店所在地を管轄する各財務局にお問い合わせください。

For more details, please consult with a lawyer and contact the Local Finance Bureau that has jurisdiction in the location of your head office in Japan.

如果了解详情，按照需要，请跟律师等咨询后，再跟日本国内总部所在地的所属财务局联系。



## ご連絡・お問い合わせ先 Contact (Local Finance Bureau) 联系/咨询方式

■北海道財務局 金融監督第3課  
Hokkaido Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 3  
北海道財務局 金融監督第3科  
011-709-2311(代)/(总机)

■関東財務局 金融監督第6課  
Kanto Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 6  
关东財務局 金融監督第6科  
048-600-1152

■北陸財務局 金融監督第2課  
Hokuriku Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 2  
北陆財務局 金融監督第2科  
076-292-7854

■中国財務局 金融監督第3課  
Chugoku Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 3  
中国財務局 金融監督第3科  
082-221-9221(代)/(总机)

■福岡財務支局 金融監督第3課  
Fukuoka Local Finance Branch Bureau  
Financial Supervision Division 3  
福岡財務局 金融監督第3科  
092-411-5088

■沖縄総合事務局 金融監督課  
Okinawa General Bureau  
Financial Supervision  
沖縄総合事務局 金融監督科  
098-866-0095

■東北財務局 金融監督第3課  
Tohoku Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 3  
东北財務局 金融監督第3科  
022-263-1111(代)/(总机)

■東海財務局 金融監督第4課  
Tokai Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 4  
东海財務局 金融監督第4科  
052-951-2995

■近畿財務局 金融監督第4課  
Kinki Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 4  
近畿財務局 金融監督第4科  
06-6949-6520

■四国財務局 金融監督第2課  
Shikoku Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 2  
四国財務局 金融監督第2科  
087-811-7780(代)/(总机)

■九州財務局 金融監督第3課  
Kyusyu Local Finance Bureau  
Financial Supervision Division 3  
九州財務局 金融監督第3科  
096-353-6351(代)/(总机)

管轄財務局が分からない場合の一般的なお問い合わせ先

Contact if not knowing the jurisdiction・联系/咨询方式 (不知道所属财务局的时候)

金融庁 総合政策局フィンテックモニタリング室

Financial Services Agency Strategy Development and Management Bureau FinTech Monitoring Office

金融庁総合政策局科技金融監督室

03-3506-6000(代)/(总机)



# オンラインゲームにおける 日中間のイコールフットイング に関する提案

2022年2月16日  
一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）



# 一般社団法人日本オンラインゲーム協会

設立：2007年6月設立

※前身は経済産業省関東経済産業局産業クラスター計画の一環として首都圏のIT&コンテンツベンチャー支援策のもとで活動していたオンラインゲームフォーラム（2004年）

役員一覧：

共同代表理事

植田 修平

越智 政人(ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 常勤監査役)

理事

浅井 清(株式会社マギシステム 代表取締役社長)

川本 寛之(株式会社gumi 代表取締役社長)

奥田 匡彦(株式会社ミクシィ 取締役)

五十嵐 洋介(KLab株式会社 代表取締役副社長)

戸塚 佑貴(株式会社アカツキ 取締役)

会員企業数：62社（2021年12月現在）

活動内容：

JOGAは、国内のオンラインゲーム産業振興のために以下のような活動を行っています。

オンラインゲームに関わる会員の事業活動支援

オンラインゲームガイドラインの策定とその更新（ガイドライン6、ベストプラクティス7）

オンラインゲームに関する啓もう活動

オンラインゲームに関する調査およびマーケティング、コンプライアンス関連セミナーの開催



## 日中間のオンラインゲームビジネスの現状

2018年3月中国政府は新規オンラインゲームタイトル配信認可を行う版号審査を中止。そのため中国のゲーム企業は、日本や韓国等近隣諸国へのゲーム配信を強化しました。その後12月に版号審査は再開されましたが、中国共産党中央宣伝部の管理体制が厳しくなったため国内配信認可タイトルが減少しました。

一方日本では多額の広告宣伝コストをかけた中国のゲームが急増、以降国内における中国ゲームの売り上げは増大傾向にあります。

2021年8月中国のメディアやコンテンツ産業を管轄する国家新聞出版署が、未成年者に対するゲームサービスの規制を始め、さらに中国政府は11月健全なネット環境の構築をめざしてゲームに限らず芸能等コンテンツ全般の規制を強化したため、中国企業の日本進出はさらに加速しています。

国内においてテレビに次ぐコンテンツ産業に成長し、コロナ禍の影響もほとんど受けず、メタバース(VR)やブロックチェーン (NFT)、AIの導入で今後さらなる成長が期待できるオンラインゲームビジネスですが、こうした中国勢の攻勢下苦境に立たされています。

図表2-5 2020年コンテンツランキング 市場規模トップ10

| 順位 | 市場規模      | コンテンツ名               | コンテンツ区分  |
|----|-----------|----------------------|----------|
| 1  | 1兆7,567億円 | インターネット広告            | 複合型      |
| 2  | 1兆5,860億円 | テレビ (民放地上波テレビ放送事業収入) | 動画       |
| 3  | 1兆5,703億円 | オンラインゲーム 運営サービス売上 ※  | ゲーム      |
| 4  | 8,728億円   | 新聞販売 (広告収入除く)        | 静止画・テキスト |
| 5  | 6,870億円   | NHK受信料収入             | 動画       |
| 6  | 6,661億円   | 書籍販売                 | 静止画・テキスト |
| 7  | 5,576億円   | 雑誌販売                 | 静止画・テキスト |
| 8  | 4,753億円   | テレビ (CATV事業営業収益)     | 動画       |
| 9  | 4,551億円   | 電子書籍 ※               | 静止画・テキスト |
| 10 | 3,786億円   | アーケードゲーム オペレーション売上   | ゲーム      |



## 国内売り上げランキングにおいて増加する中国タイトル

以下は、最新AppStore売り上げランキングTOP50（2021年11月8日現在）タイトルリストですが、約40%を中国のゲームが占めています。ちなみに2020年の国内スマートフォンゲーム市場は約1兆2000億円になっていますが、そのうち約20%以上の売上げ（2000億円以上）を中国のタイトルが占め、外貨獲得の有効なビジネスになっています。

### 国内スマートフォンゲームタイトル売上げランキング

|    | ゲームタイトル名                              | 配信会社                        | 配信国    |
|----|---------------------------------------|-----------------------------|--------|
| 1  | パズル&ドラゴンズ                             | GungHo Online Entertainment | 日本     |
| 2  | モンスターストライク                            | XFLAG                       | 日本     |
| 3  | ウマ娘 プリティーダービー                         | Cygames                     | 日本     |
| 4  | Fate/Grand Order                      | Aniplex                     | 日本     |
| 5  | プロ野球スピリッツA                            | KONAMI                      | 日本     |
| 6  | Genshin Impact（原神）                    | miHoYo                      | 中国     |
| 7  | 転生したらスライムだった件 魔王と竜の建国譚【まおりゅう】         | BANDAI NAMCO Entertainment  | 日本     |
| 8  | ドラゴンクエストウォーク                          | SQUARE ENIX                 | 日本     |
| 9  | Knives Out（荒野行動）                      | NetEase                     | 中国     |
| 10 | Pokémon GO（ポケモンGO）                    | Niantic                     | 日本     |
| 11 | Puzzles & Survival                    | 37games                     | 中国     |
| 12 | 放置少女～百花繚乱の萌姫たち～                       | C4GAMES                     | 中国     |
| 13 | ディズニー ツイステッドワンダーランド                   | Aniplex                     | 日本     |
| 14 | マフィアシティ（Mafia City:War of Underworld） | Yotta                       | 中国     |
| 15 | あんさんぶるスターズ！！ Music                    | Happy Elements              | 中国     |
| 16 | ロマンシング サガ リ・ユニバース                     | SQUARE ENIX                 | 日本     |
| 17 | ガーディアンテイルズ                            | Kong Studios                | 韓国     |
| 18 | Homescapes                            | Playrix                     | アイルランド |
| 19 | 三國志 真戦                                | Lingxi                      | 中国     |
| 20 | プロジェクトセカイ カラフルステージ！                   | SEGA                        | 日本     |
| 21 | Age of Z Origins:ToDefense            | Camel                       | 中国     |
| 22 | 三國志 覇道                                | Koei Tecmo                  | 日本     |



|    |                               |                             |        |
|----|-------------------------------|-----------------------------|--------|
| 23 | Toon Blast (トゥーンブラスト)         | Peak                        | トルコ    |
| 24 | LINE ポコポコ                     | LINE                        | 日本     |
| 25 | Gardenscapes                  | Playrix                     | アイルランド |
| 26 | 獅子の如く～戦国霸王戦記～                 | Six Waves                   | 中国     |
| 27 | 妖怪ウォッチ ふにふに                   | Level-5                     | 日本     |
| 28 | ラグナロクオリジン                     | GungHo Online Entertainment | 日本     |
| 29 | 実況パワフルプロ野球                    | KONAMI                      | 日本     |
| 30 | 日替わり内室                        | Ujoy(37 games)              | 中国     |
| 31 | 商人放浪記                         | 37 games                    | 中国     |
| 32 | LifeAfter                     | NetEase                     | 中国     |
| 33 | 新三國志：育成型戦略シミュレーションゲーム         | Hero Entertainment          | 中国     |
| 34 | ラグナドール                        | Grams                       | 日本     |
| 35 | LINE：ディズニー ツムツム               | LINE                        | 日本     |
| 36 | Yu-Gi-Oh! Duel Links          | KONAMI                      | 日本     |
| 37 | アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ | BANDAI NAMCO Entertainment  | 日本     |
| 38 | おねがい社長！                       | IYAGAME                     | 中国     |
| 39 | PUBG MOBILE                   | Krafton                     | 韓国     |
| 40 | ドラゴンクエストタクト                   | SQUARE ENIX                 | 日本     |
| 41 | Lords Mobile: Tower Defense   | IGG                         | 中国     |
| 42 | Rise of Kingdoms 一萬国覚醒一       | Lilith                      | 中国     |
| 43 | Identity V                    | NetEase                     | 中国     |
| 44 | Fishdom                       | Playrix                     | アイルランド |
| 45 | Evertale(エバーテイル)              | ZigZaGame                   | 日本     |
| 46 | 二ノ国: Cross Worlds             | Netmarble                   | 韓国     |
| 47 | ステート・オブ・サバイバル                 | KingsGroup                  | 中国     |
| 48 | 七つの大罪 光と闇の交戦：グラクロ             | Netmarble                   | 韓国     |
| 49 | 駅メモ！ - ステーションメモリーズ！ -         | G1dash                      | 日本     |
| 50 | 雀魂 -じゃんたま-                    | Yostar                      | 中国     |

※中国は、中国企業の日本子会社による配信を含む



## 年々増加する国内における中国企業の売上げとコンプライアンスの現状

中国のゲームタイトルは、多くの売り上げを上げていますが、一方資金決済法、特定商取引法の有無について表記がまちまちで、我々がこれまで議連の場で何度か説明させていただいているように、相変わらず国内法の順守も徹底していない状況です。高額課金等未成年者の消費者相談の約40%が中国のタイトルによるもので（2021年3月21日開催議連資料）、コンプライアンス上不均衡な状態が続いています。

| タイトル名          | 開発/出版                                       | 月商売上（目安）  | 資金決済法表示有無                                          |
|----------------|---------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------|
| 原神             | miHoYo Limited（中国）                          | 15億円～20億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                   |
| 荒野行動           | NetEase Games（中国）                           | 15億円～20億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                   |
| ガーディアン<br>テイルズ | Kong Studios, Inc./<br>※Yostarが日本での共同運営を担当  | 8億円       | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                   |
| 放置少女           | C4 Connect（中国）                              | 6億円～8億円   | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし<br>※ただし公式ページ上にはあり |
| 三國志 真戦         | Qookka Entertainment Limited（中国）※KTG社完全監修作品 | 3億円～8億円   | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                   |



|                  |                          |         |                                                                                                          |
|------------------|--------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| パズル&サバイバル        | 37GAMES (中国)             | 5億円～7億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                                                         |
| マフィア・シティ         | YOTTA GAMES LIMITED (香港) | 6億円～9億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                                                         |
| Age of Z         | Camel Games (中国)         | 4億円～5億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                                                         |
| PUBG MOBILE      | Tencent (中国)             | 3億円～5億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                                                                         |
| Rise of Kingdoms | Lilith Games (中国)        | 4億円～5億円 | ショップ画面上に<br>資金決済法の表記のみあ<br>り                                                                             |
| アークナイツ           | Yostar (中国)              | 3億円～7億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                                                                         |
| Identity V       | NetEase Games (中国)       | 4億円～8億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし<br>※為替レートの変更に<br>より、ゲーム内で表示さ<br>れる金額と実際に支払う金<br>額が異なる場合がある、<br>という旨表記あり |
| ライフアフター          | NetEase Games (中国)       | 3億円～4億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                                                         |



|                  |                                                                    |         |                                  |
|------------------|--------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| おねがい社長！          | Hong Kong Just Game Technology Limited. (香港)                       | 3億円～4億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし |
| 獅子の如く            | Six Waves Inc. (香港)                                                | 2億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし |
| 雀魂               | Yostar (中国)                                                        | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし |
| 商人放浪記            | 37games (中国)<br>※コピーライトとパブリッシュは<br>TOP INCREASE GLOBAL LTD<br>(香港) | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり |
| 日替わり内室           | 37games (中国)                                                       | 2億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり |
| 新三國志             | HK HERO ENTERTAINMENT<br>(香港)<br>※KTG社完全監修作品                       | 2億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり |
| ドラゴン&ガールズ<br>交響曲 | CoolFactory Co., Ltd.<br>(中国法人日本支社)<br>/BluStar Games Limited (中国) | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり |
| ブルーアーカイブ         | Yostar (中国)                                                        | 1億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし |
| 崩壊3rd            | miHoYo Limited (中国)                                                | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし |



|                   |                                                              |         |                                                                  |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|---------|------------------------------------------------------------------|
| ウォーキング・デッド        | Galaxy Play Technology Limited (香港)                          | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                 |
| エピックセブン           | Smilegate Megaport (運営は、<br>Yostar (中国))                     | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                 |
| 天地の如く～激乱の<br>三国志～ | Six Waves Inc. (香港)                                          | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>資金決済法の表記のみあ<br>り                                     |
| コード：ドラゴンブ<br>ラッド  | sixjoy Hong Kong Limited (香港)<br>/配信はTencent (中国)            | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法の表記のみ<br>あり<br>※資金決済法について<br>は、タイトル画面で表示<br>あり |
| 三国霸王戦記            | Six Waves Inc. (香港)                                          | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                 |
| 大三国志              | WINKING DIGITAL<br>ENTERTAINMENT (開発は<br>NetEase Games (中国)) | 1億円～2億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記なし                                 |
| アズールレーン           | Yostar (中国)                                                  | 1億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                                 |
| AFKアリーナ           | Lilith Games (中国)                                            | 1億円～3億円 | ショップ画面上に<br>特定商取引法・資金決済<br>法表記あり                                 |

※参考URL：<https://game-i.daa.jp/>



## 中国企業のゲーム広告と消費者の動向について

2021年3月の議連で以下のような説明させていただきました。

JOGAに寄せられた全国の消費者相談センターからの相談において、2020年は前年に比べて未成年者取消の相談の件数が**2倍**になっている。そのうち**41%**が**海外のゲームの相談**、その大半が中国のタイトルで、ほとんどの企業が未成年者取り消し等対応に応じない、相談対応の窓口がないというものである。

また、未成年者や成年に対してゲームへの興味を喚起するため煽情的な表現を用いた広告が多い。

その後検証のため、経済産業省の仲介でJARO(日本広告審査機構)と情報共有を行いました。以下はその概要です。



オンラインゲームに関する相談件数は2019年から増加傾向にあり、2020年の全商品・サービスの相談件数の中で4番目の多さになっている。10代～30代の相談が多い。

相談内容は、「広告表現が性的でかつ猟奇的で不適切である」「広告から受ける表現とゲーム内容が異なっている」というものが最も多い。

国内ゲーム企業はコンプライアンス順守に努めていますが、以上のような状況が、未成年者の高額課金＝ゲーム依存の助長につながると指摘されることを懸念しています。

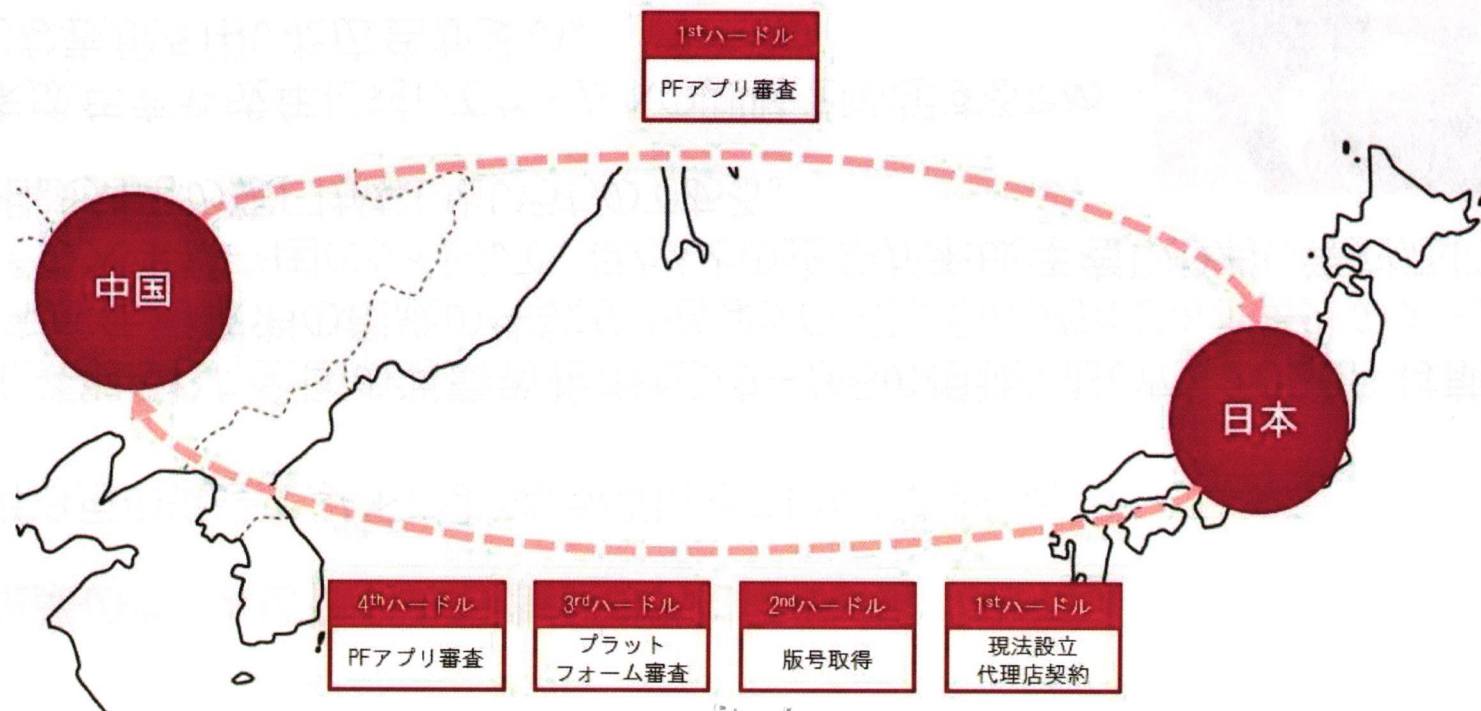


## 日中間の市場進出難易度の格差について

オンラインゲームにおける中国企業の日本進出の増大と加速についてご説明しましたが、一方中国市場において前述の版号は、中国資本が51%以上の中国法人でなければ申請ができないため、中国企業が日本市場に障壁もなく進出しているように、日本企業は中国市場に進出することができません。

2021年11月時点で中国のAppStoreで中国企業にライセンスアウトをして配信している国内タイトルもありますが全体の10%に満たない程度で、そのうちライセンサーである当該日本企業が受け取れる収益（ライセンス料）はその一部に留まっています。

スマートフォンゲーム市場における日中間の取引についての課題認識共有





## 日中間の貿易格差是正に対するイコールフットイングのための提案

オンラインゲームビジネスにおけるこのような著しい不均衡の現状をご理解いただき、国内における有数のコンテンツ産業であるオンラインゲームの今後の発展のために本課題に対して以下のような提案をさせていただきます。

- ①AppleやGoogle等スマートフォンプラットフォーム事業者と連携を図って本問題に取り組んでいけるようご検討いただきたい
- ②ビジネスにおけるイコールフットイングに取り組んでいる団体、企業との情報共有を検討いただきたい
- ③ビジネスにおけるイコールフットイング対策を議論できるような官民の協議の場を検討いただきたい

以上、何卒よろしくお願いいたします。