

はしがき

ゲームを競技として扱う「eスポーツ」については、2022年アジア競技大会で正式種目化されることが決定し、2018年8月のアジア競技大会ではデモンストレーション競技として実施されました。また、2019年いきいき茨城ゆめ国体に付随した文化プログラムでもeスポーツ大会が行われることが決定しているなど、国内外で盛り上がりを見せています。

他方、eスポーツについては、高額賞金が出せるかという景表法上の問題、賭博や風営法の問題などさまざまな法規課題を抱えています。またeスポーツを「スポーツ」と定義したことにより、リアルスポーツ（トラディショナルスポーツ）との関係で、スポーツ基本法などについても検討する必要がありますが、ゲームとリアルスポーツの両方の知見を有する人材が少なく、検討が十分にできていないのが実情です。そのような中、eスポーツの法律問題については類書もなく、論文すらほとんどない状態です。そこで、eスポーツについて考えられる法律問題を網羅的に検討し、eスポーツにかかわるできるだけ多くの方に問題意識を共有してもらうべく本書執筆を検討しました。

本書では、IT分野で活躍する大阪弁護士会所属の弁護士を中心に、スポーツ分野で活躍する弁護士の協力も得て、大阪のプロeスポーツチームの視察をするなど実地調査も行い、本書発刊の必要性に賛同したメンバーで執筆を行いました。

eスポーツに関しては、本当に日々状況が変わっている状態であり、本書についても執筆中に次々と執筆内容に関する事情が変わっていくという難しい状況の中、類書がないという状況で取り急ぎ本書を呈することで問題提起をするという意味を込めて、発刊を急いだという事情がございます。そのため内容については、今後も引き続きアップデートが必要なところや、さらに検討が必要な部分もあるかと思えます。その点については今後皆さまからのご意見をいただいたうえでさらに検討を深めていきたいと考えておりますの

はしがき

で、ご容赦いただければと思います。

最後に、本書発行にあたっては、本書の企画に賛同していただき、その後の執筆作業においても予定よりも時間がかかってしまったにもかかわらず、根気よく見守っていただいた民事法研究会の田中敦司氏に心から感謝を申し上げます。

2019年8月

編集代表

弁護士 堀田裕二

第2刷発刊にあたって

本書は、おかげさまで多くの方々にお求めいただき、第2刷を刊行することとなりました。この機会に、日本eスポーツ連合（JeSU）が2019年9月に景品表示法と刑法上の賭博罪の問題について発表した見解、および2020年9月に風営法の問題について作成したガイドラインについて、Qを追補することといたしました。なお、このQについては、民事法研究会のホームページの本書のページにてPDFを公開しておりますので、第1刷の読者の方もご参照いただければ幸いです。

2021年6月

編集代表

弁護士 堀田裕二

Q8 eスポーツ大会の運営形態



eスポーツの競技大会の運営形態にはどのようなものがありますか。



eスポーツの競技大会の運営形態には、①大会にかかわる当事者の種類（主催者、協賛者、参加者など）、②開催場所、観覧方法、③賞金、参加費、観覧費用などの要素の組み合わせによってさまざまなものが考えられます。

現在、ゲームソフトメーカーの主催・協賛による大会や、eスポーツの普及を目的とする団体が主催する大会、競技大会の開催を目的とする団体が主催する大会、一般ユーザーが開催する大会などがあり、参加者の競技を観覧する観客を集め、成績優秀者に賞金を提供する大会も数多く開催されています。

解 説

1 eスポーツの競技大会

近年、日本国内においても、eスポーツの競技大会が盛んに開催されるようになっていきます。

複数の参加者が特定のゲームをプレイして成績の優劣を競うeスポーツの競技大会は、①主催者、協賛者、参加者などの競技大会に関与する当事者、②開催場所、観覧方法などの大会の運営方法、③賞金、参加費、観覧費用などの金銭面といった要素の組み合わせによってさまざまな運営形態が考えられます。

2 主催者等

eスポーツの競技大会を開催する主催者として、ゲームメーカー、イベン

ト運営会社（団体）、eスポーツの競技リーグ運営団体などがあります。

ゲームメーカーが主催する競技大会は、当該ゲームメーカーが製作するゲームの普及やプレイヤーの拡大等を目的として、当該ゲームメーカーのゲームを競技に使用することが一般的です。

これに対し、イベント運営会社（団体）が主催する競技大会では、さまざまなゲームメーカーのゲームが競技に使用され、1つの競技大会において複数のメーカーのゲームが競技に用いられることもあります。

このほか、特定の選手やチームが参加して特定のゲームを用いた試合を繰り返し、個々の試合結果をもとに総合成績を競う競技リーグを運営会社（団体）が主催して開催することも考えられます。

eスポーツの競技大会の参加資格として、特に制限を設けないもの、年齢等の制限を設けるもの、プロライセンスなどの一定の資格を有する者や特定の団体に加盟している者に参加者を限定するものなど、さまざまな参加資格が考えられます。

3 運営方法

競技大会の運営方法として、特定の施設を競技大会の会場と定め、そこに協議に参加する選手が集まり、選手同士が同じ会場で対戦して競技を行う方法と、別々の離れた場所にいる参加選手同士が、インターネットなどのネットワークを通じて対戦して競技を行う方法、これらの方法の組み合わせなどが考えられます。

また、単一のゲームを使用して成績の優劣を競う大会だけでなく、複数のゲームを使用した総合成績の優劣を競う大会、選手個人同士の対戦だけでなく、複数の選手で構成するチーム同士が対戦して成績の優劣を競う大会も考えられます。

競技大会で行われる選手のプレイの観覧方法として、大会会場に観覧席を設けて直接観覧する方法や、放送やインターネット配信によって観覧する方法などがあります。

4 賞金等

eスポーツの競技大会には、優勝者等の成績優秀者に賞金が与えられるものや、成績優秀者に一定の資格が与えられるものなどがあります。

一方、競技大会の運営費用等に充てることなどを目的として、競技大会に参加する選手から参加費を徴収したり、競技大会の観覧者から観覧代を徴収する競技大会もあります。

〔表〕 eスポーツイベントの主な開催形態の分類

ゲームパブリッシャー主催型	興行主主催型	協会団体主催型	コミュニティ主催型
ゲームパブリッシャーが、自社のタイトルのプロモーション活動の一環として開催するイベント	パブリッシャー以外の第三者が、自社のプロモーションや、興行ビジネスでの収益確保を目的として開催するイベント	各国のeスポーツ協会などが主導となって開催するイベント	ゲーマーコミュニティの集まりが大きなイベントとして成長したもの
例) <ul style="list-style-type: none"> ・LJL (League of Legends) ・Tekken World Tour Grand Finals (Tekken) ・Capcom CUP (Street Fighter) ・The International (Dota 2) ・Overwatch League (Overwatch) など	例) <ul style="list-style-type: none"> ・EVO Championship (格闘ゲーム複数) ・ESL (FPSゲーム中心) ・EVO Japan ・RAGE (Shadowverse 他) ・EQリーグ (太鼓の達人など) など	例) <ul style="list-style-type: none"> ・IeSF Esports World Championship ・(複数タイトル) ・第18回アジア競技大会のeスポーツ日本代表選考会 ・全日本eスポーツ選手権大会 など	例) <ul style="list-style-type: none"> ・KVO (格闘ゲーム複数) ・Toyama Gamers Day など

(濱田佳志)

Q9 eスポーツ大会の賞金と景表法(1)



eスポーツの競技大会を開催し、競技参加者のうち優勝者等の成績優秀者に大会主催者から賞金を出そうと考えているのですが、賞金の金額に制約はありますか。



eスポーツの大会で賞金を出す場合、当該賞金が、懸賞により提供する「景品類」（景表法2条3項）に該当する場合には、その金額が10万円以下（懸賞制限告示2項）に制限される可能性があります。しかし、競技大会の主催者がイベント運営会社など、当該競技大会で用いるゲームの制作販売にかかわらない事業者である等の場合には、賞金は「景品類」に該当せず、金額の制限を受けないと考える見解もあります。

解 説

1 eスポーツの競技大会と賞金

世界各国で開催されている数多くのeスポーツの競技大会において、優勝者をはじめとする成績優秀者に対して賞金を授与することが一般的に行われています。

eスポーツの人気向上に伴い、諸外国で開催される競技大会において優勝者等の成績優秀者に授与される賞金の金額が高額化しています。

日本国内においても、優秀な参加選手を集めて競技大会を盛り上げるために、優勝者等の成績優秀者に授与する賞金を高額化したいと考える大会主催者は少なくないようです。

しかし、平成28年に消費者庁に対して行われた法令適用事前確認手続きに基づく同庁に対する照会の回答において、eスポーツの競技大会において成績優秀者に授与される賞金は、景表法が定める「景品類」に該当し、その金額

Q22 eスポーツ選手の労働者性



eスポーツのチームに所属する選手は「労働者」にあたりますか。
eスポーツ団体としては、選手との契約にあたり、どのような点に注意する必要がありますか。



eスポーツ選手が労働基準法または労働組合法の「労働者」にあたるか否かは、指揮命令の有無や対価の支払方法等の個別具体的な事情に則した検討が必要です。eスポーツ団体は、選手との契約の法的性質に従って、各種法令（労働基準法、独占禁止法等）が求める措置を実践しなければなりません。

解 説

1 eスポーツ選手の「労働者」該当性

eスポーツチームに所属する選手が法律上の「労働者」にあたるか否かは、使用者としてさまざまな義務を負うべき所属団体にとって重要な問題です。

eスポーツ選手が、労働基準法および労働契約法上の「労働者」に該当するとすれば、選手が所属するチームの運営団体は「使用者」として、法定労働時間や最低賃金等の遵守が求められ、また、団体が選手との契約を一方的に終了させることは解雇権の濫用にあたるおそれがあります。

団体と選手との契約にいかなる法規制が適用されるかは、選手への時間的場所的拘束の有無、選手への指揮命令の程度、報酬の支払方法や金額等、その役務提供の実態に即して、個別具体的に判断されます。

2 スポーツ選手一般の労働者性

労働基準法では、「労働者」とは、職業の種類を問わず、事業または事務所に使用される者で賃金を支払われる者をいうとされています（労働基準法

9条)。また、労働契約法では「労働者」とは、使用者に使用されて労働し、賃金を支払われる者とされています（労働契約法2条1項）。

野球やサッカーのプロスポーツ選手は、労働基準法および労働契約法上の「労働者」に該当しないとの見解が通説的であり、実務もこの見解に沿って運用されています。これは、プロスポーツ選手の専門性、役務提供の期間や日時が比較的限定されていること、個別合意に基づいて年棒制や出来高払いによる対価が支払われ、トップ選手については報酬額が高額になり得ることなどが理由と考えられます。近年では、力士と日本相撲協会との間の法的契約が、雇用契約ではなく有償双務契約としての性質を有する民法上の無名契約であり、力士への引退勧告には解雇権濫用法理は適用されないと判示した裁判例があります（日本相撲協会事件・東京地判平成25年3月25日労判1079号152頁）。

他方で、労働組合法との関係では、プロ野球選手が労働組合法上の「労働者」に該当し、選手会が労働組合法上の「労働組合」に該当することを認めた裁判例があります（日本プロフェッショナル野球組織事件・東京高判平成16年9月3日労判879号90頁）。この裁判例に従えば、団結権や団体交渉権といった労働組合法上の権利がプロスポーツ選手にも保障されることとなり、所属団体としては、勤務条件等に関する選手らとの団体交渉を拒むことができません。

結局のところ、労働法規がプロ選手に適用されるかは、その労働法規の規定ごとに実態から判断されるということになりそうです。

3 eスポーツ選手の法的地位

プロのeスポーツ選手と一口にいても、eスポーツチームに所属してチームの一員として大会等に出場する選手、ゲームメーカー等に所属して企業業務の一環として活動する選手、チーム等には所属せずスポンサーからの支援を受けて個人で活動する選手等、その活動形態はさまざまです。また、チームに所属する選手についても、チームからの指揮命令の内容や程度、時

Q23 eスポーツ運営団体の安全配慮義務



チームの運営団体は、所属する選手や観客などに対して安全配慮義務を負うと聞きました。安全配慮義務とはどのような義務ですか。具体的にはどのような点に注意する必要がありますか。



安全配慮義務とは、雇用契約など一定の関係に基づいて、当事者が生命や身体の安全を確保できるような各種措置を講じるべき信義則上の注意義務とされています。eスポーツのチーム運営団体は、選手との契約関係に基づき、選手に対し安全配慮義務を負う可能性があり、選手が安全にプレイできるような環境整備や事故防止策を採る必要があるほか、いじめ・体罰やハラスメントの防止も安全配慮義務の一環として履践されなければなりません。

また、eスポーツ大会の主催団体は、出場選手のみならず、会場を訪れた観客（観戦者）に対する安全確保の義務を負うことになります。

解 説

1 安全配慮義務とは

「安全配慮義務」とは、ある法律関係に基づいて特別な社会的接触の関係にある当事者間において、当事者の一方または双方の生命および健康等を危険から保護するよう配慮すべき付随的義務をいい、その法律上の根拠は、民法1条2項に規定する「信義誠実の原則（信義則）」であるとされています。

安全配慮義務は、主に雇用契約において使用者（企業）が労働者（従業員）に対して負うべき義務として主張され、最高裁判所も、自衛隊員が車両整備中に後退してきた車両に轢かれて死亡した事案において国の安全配慮義務を認め（最判昭和50年2月25日民集29巻2号143頁、判時767号11頁）、また、会社で宿直勤務中であった従業員が窃盗目的で会社内に侵入した元従業員に殺害

された事案においても使用者である企業に対し雇用契約上の安全配慮義務を認めています（最判昭和59年4月10日民集38巻6号557頁、判時1116号33頁、判タ526号117頁）。そして、これらの判例を前提に、労働契約法5条は「使用者は、労働契約に伴い、労働者がその生命、身体等の安全を確保しつつ労働することができるよう、必要な配慮をするものとする」と規定し、労働契約における安全配慮義務が明文化されました。

また、安全配慮義務は、雇用契約（労働契約）に限らず、一定の法律関係にある当事者間における信義則上の義務として主張されます。スポーツの場面でいえば、学校の体育授業や部活動、スポーツ大会の観戦において、生徒や観客が死亡、負傷、熱中症などの事故に見舞われたケースで、学校や監督していた教職員、大会主催者等の安全配慮義務違反が問われる事案が少なくありません。いくつか具体例を挙げます。

- ① 高校のサッカー部の生徒がサッカー競技大会中に落雷により負傷したという事案 引率していた監督教諭が落雷事故発生について予見可能であったとして、教諭、学校および大会主催者である財団法人に対する安全配慮義務違反を認定しました（最判平成18年3月13日裁判集民事219号703頁、判時1929号41頁、判タ1208号85頁）。
- ② プロ野球の試合を観客席で観戦していた女性の顔面にファールボールの打球が当たり右顔面骨折・右眼球破裂の傷害を負った事案 競技の性質上、野球観戦客は観客席へも打球が飛ぶ危険を引き受けている前提で相応の安全対策を行えば足りるとしつつも、本件被害者が球団の企画で招待された小学生の保護者であり、主催者は、ファールボールの危険性を認識していない可能性がある小学生や保護者らに対しより一層の安全対策を講じる義務があったとして、試合主催者である球団運営会社の安全配慮義務違反を認定しました（札幌高判平成28年5月20日判時2314号40頁）。
- ③ 野外の音楽コンサート会場で入場待ちをしていた観客が落雷により死亡したという事案 コンサート主催会社に具体的な落雷事故の発生を

Q37 未成年者の問題



私は未成年者ですが、プレイヤーとして活動する際にどのような問題がありますか。



契約締結の際に法定代理人の同意を要するほか、深夜就労の禁止等に該当する場合があります。

解 説

1 未成年者と行為能力

(1) 民法の規定

未成年者は、20歳未満の者（民法4条。2019年8月現在）をいいます。

未成年者は、成年者と比べて取引の知識や経験が不足し、判断能力も未熟なため、未成年者が行う契約によって不利益を被らないように、法律で保護されています。

未成年者が契約等をする場合には原則として親権者（親）や未成年後見人の同意が必要です（民法5条1項）。

また、同意が必要な行為で同意を得ずに単独で行った法律行為については、取り消すことができます（民法5条2項）。もっとも、成年であると積極的に偽った場合（同法21条）等には取り消すことができません。

なお、2018年（平成30年）6月13日に民法の成年年齢を20歳から18歳に引き下げること等を内容とする民法の一部を改正する法律が成立しました。この改正法は、2022年（令和4年）4月1日から施行されますので、それ以降は18歳以上であれば、親権者の同意は不要となり、同意を得ずに行った行為であっても取消しはできないこととなります。

(2) JeSUのプロライセンス取得の場合

一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）は、「ジャパン・eスポーツ・

プロライセンス」の取得について、15歳以上でなければならず、20歳未満については保護者の同意が必要とされており、13歳以上15歳未満の者については、「ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス」を発行しています。

2 未成年者と労働基準法

(1) 労働基準法の規定

プレイヤーが未成年者の場合、大会やイベント等の出場が、労働基準法の規制を受けるかが問題になります。

労働基準法には、15歳未満の労働者の使用の原則禁止（同法56条）や、18歳未満の労働者の深夜労働の制限（同法61条）が定められているからです。

まず、労働基準法の適用を受ける労働者（同法9条）に該当するかが問題になります。これは、出場するイベントや、マネジメント事業者との契約内容等からも問題になります。芸能タレントについては、通達があり、これが参考になるでしょう。

いわゆる芸能タレントの労働者性については、次のいずれにも該当する場合には、本条（労働基準法9条）の労働者ではない。

- (1) 当人の提供する歌唱、演技等が基本的に他人によって代替できず、芸能性、人気等当人の個性が重要な要素となっていること。
- (2) 当人に対する報酬は、稼働時間に応じて定められるものではないこと。
- (3) リハーサル、出演時間等スケジュールの関係から時間が制約されることはあっても、プロダクション等との関係では時間的に拘束されることはないこと。
- (4) 契約形態が雇用契約ではないこと。

（昭和63年7月30日基収第355号）

この基準がeスポーツプレイヤーとしての活動にも適用される場合、労働

【編 者】

e スポーツ問題研究会

編集代表 堀田 裕二

〒530-0047 大阪府大阪市北区西天満 3 丁目14番16号

アスカ法律事務所

【執筆者一覧】（50音順）

飯 田 幸 子	増田・飯田法律事務所
伊 藤 芳 晃	近畿合同法律事務所
今 村 昭 悟	北尻総合法律事務所
岡 田 健 一	石井義人法律事務所
奥 野 弘 幸	梅新法律事務所
川 添 圭	アテンド総合法律事務所
田 中 敦	苗村法律事務所
壇 俊 光	北尻総合法律事務所
永 田 竜 也	木村・永田法律事務所
西 野 弘 一	田淵・西野法律事務所
濱 田 佳 志	濱田佳志法律事務所
堀 田 裕 二	アスカ法律事務所
森 拓 也	きっかわ法律事務所

e スポーツの法律問題Q & A

——プレイヤー契約から大会運営・ビジネスまで——

2019年9月14日 第1刷発行

定価 本体2,200円＋税

編者 eスポーツ問題研究会
発行 株式会社 民事法研究会
印刷 株式会社 太平印刷社

発行所 株式会社 民事法研究会

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿3-7-16

〔営業〕 ☎03-5798-7257 FAX 03-5798-7258

〔編集〕 ☎03-5798-7277 FAX 03-5798-7278

<http://www.minjiho.com/> info@minjiho.com

落丁・乱丁はおとりかえます。 ISBN978-4-86556-311-5 C2032 ¥2200E
組版／民事法研究会（Windows10 Pro 64bit+InDesign2019+Fontworks etc.）