

消費者庁表示対策課

「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」改正案  
パブリックコメントご担当 宛

件名：「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」改正案  
に関する意見

氏名	(フリガナ) イッパンシャダンホウジン 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 代表理事 小林宏
住所	〒150-0011 東京都渋谷区東 3-22-8 サワダビル 4階
所属	同上
電話番号	03-5468-5091
電子メールアドレス	info@mcf.to

この度は、意見提出の機会をいただきまして感謝申し上げます。以下に意見を提出させていただきますので、何卒十分なお検討をいただきますようお願い申し上げます。

#### ●MCF 意見

今回の運用基準の改正では、考え方で示されている範囲を超えて規制範囲が広く解釈される曖昧な規定となっていることに懸念を表明し、明確に「有料ガチャによる絵合わせ」を対象とした表現への修正を求める。また、リアルと環境が大きく違うインターネットを前提とした景品規制についてガイドラインや規約等によって明確化することを求める。

##### 1. 以下にその理由を示す。

①今回の運用基準の改正は、インターネット上の商品又は役務の取引に附随した景品を対象とするとのことであるが、これまで規制対象としてきたリアルな環境とは大きく違い、インターネット環境では、様々なサービスが有機的につながることで商品が提供されている。今般の考え方では、ゲームという商品の一部機能（ガチャ）を役務の取引とした上で、絵合わせによって提供されるアイテムを景品として規制対象としているが、アイテムは商品の一部構成要素であり、適用範囲が拡大されれば商品の内容（ゲームのシナリオ）を景品表示法で規制するという法の目的を超えた規制となると考える。

②運用基準改正案では「有料ガチャによる絵合わせ」以外の一般のゲームにおいて、正常な商慣習に照らしても認められる顧客誘引力が高くない機能や、何ら欺瞞性のないゲーム

内の一部機能等までもが違法な絵合わせとして、十分な検討もないまま規制対象となる可能性がある。これは過剰な規制であると考える。

③一般のゲームにおいて、アイテム課金等に対する顧客誘引はゲームの面白さ（エンターテインメント性）によって誘引されている場合が一般的であり、本件で示されているようなゲーム内の一部機能である絵合わせ的な要素が必ずしも顧客誘引する根拠となっていない。このような実態を考慮せず単なる絵合わせ的な要素をもつゲームを形式的な判断だけで規制することは、景品表示法の本来の目的を超えて商品自体の内容を規制することとなるばかりでなく、自由な創作活動を委縮させることにもつながり、様々な権利を侵害することにもなると考える。

④現在急速に発展しているインターネット上のビジネスにおいては、ゲーミングという先端コンセプトによるエンターテインメント性を重視した商品やサービスが企画、構想されている。今般、十分な検討もないまま規制対象を拡大することは将来のインターネットビジネスの発展可能性を阻害することとなると考える。

⑤今回の考え方では、インターネット上の一部であるゲーム内のそのまた一部機能であるコンプガチャに関する考え方しか示されていない中で、運用基準ではコンプガチャ以外にも規制対象とすることは社会一般を誤認させ混乱を生じさせる上、予見可能性を提供するという目的からも齟齬があると考える。

## 2. このような理由から以下 2 点を要求する。

### ①運用基準の修正について

考え方に示されたような「有料ガチャによる絵合わせ」が対象であることが明確に理解できるように（正常な商慣習で認められる範囲を超えて、）（利用者の選択によらず）（専ら）（アイテム等に対する直接的な対価を収受して）という文言を追記して以下のように修正することを求める。

携帯電話ネットワークやインターネット上で提供されるゲームの中で、正常な商慣習で認められる範囲を超えて、ゲームのプレーヤーに対してゲーム中で用いるアイテム等を、直接の目的として利用者の選択によらず、専ら偶然性を利用して提供するアイテム等の種類が決まる方法によって、アイテム等に対する直接的な対価を収受して有料で提供する場合であって、・・・（以下省略）

### ②ガイドラインまたは規約の策定について

インターネット上の有料のガチャによる絵合わせ以外の取引に附随した景品について、インターネットの実態に則して景品表示法の景品規制を行うためガイドラインまたは規約等の策定を進めることを求める。