

オンラインゲームをめぐる法規制等に関する質問主意書

提出者 青山 大人

オンラインゲームをめぐる法規制等に関する質問主意書

オンラインゲームの業界団体である一般社団法人日本オンラインゲーム協会が行った調査によると、オンラインゲームの令和二年の国内市場規模は一兆二千五百六十六億円まで拡大しており、また、スマートフォンゲームユーザーの課金率については、前年に比べて若年層の伸びが目立っているとの報道がある。しかし、オンラインゲームをめぐるのは、ガチャの高額課金、リアルマネートレードを利用した詐欺、マネーロンドリングなどの問題が指摘されている。一方、ガチャに課金する際の上限額、出現率の明記を義務付ける法律や、リアルマネートレード自体を規制する法律はなく、業界の自主規制に委ねられているのが現状である。

右を踏まえ、次の事項について質問する。

- 一 消費者庁が公表した「オンラインゲームの『コンプガチャ』と景品表示法の景品規制について」（平成二十四年五月十八日、平成二十八年四月一日一部改定）によれば、ガチャとは、「オンラインゲームの中で、オンラインゲームのプレイヤーに対してゲーム中で用いるキャラクターやアイテムを供給する仕組みのこと」とされている。

1 ガチャについては、オンラインゲーム上の希少なアイテムを入手するために高額な課金をすることが問題になっており、消費者庁においてもオンラインゲームにおける課金について注意喚起を行っている。しかし、現時点ではガチャの課金上限額について法規制は設けられていない。そこで、オンラインゲームのガチャについて高額課金をしてしまうという消費者トラブルの防止対策を講ずる必要があると考えるが、政府はこれまでどのような対策を行い、また、今後どのような対策を講ずるべく検討を行っているのか。

2 ガチャは、スマートフォンなどを通じて容易に課金できるため、未成年者によるガチャの課金が繰り返され、後に高額な請求を受けるといったケースが見られる。学校教育において一人一台の情報端末配備が進められる中、子どもがインターネットに接する機会が増え、今後ますます未成年者によるガチャの高額課金が増えることも考えられる。そこで、未成年者によるガチャの高額課金に対し政府として対策を講ずる必要があると考えるが、政府はこれまでどのような対策を行い、また、今後どのような対策を講ずるべく検討を行っているのか。

3 ガチャの出現率について、現在の法規制では、出現率を表示していた場合においてその表示された出

現率と実際の出現率が異なるときは、景品表示法上問題があるとされるが、ガチャの出現率を明記すること自体は法律上の義務ではないとされる。過去には、ガチャの出現率がアップするとのゲーム会社からの告知を受け、高額な課金を行ったが、欲しいアイテムを入手できなかったとして、消費者庁に検査を求める署名運動が行われたとの報道もある。このような状況を踏まえ、ガチャの出現率の明記を義務付けるなど規制を設けることも考えられるが、政府はこれまでどのような対策を行い、また、今後どのような対策を講ずるべく検討を行っているのか。

二 オンラインゲームに関連する問題の一つとして、リアルマネートレードが挙げられる。日本オンラインゲーム協会スマートフォンガイドラインワーキンググループが二〇一三年に定めた「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」によると、リアルマネートレードとは、「ゲームで提供されるアイテム、ポイント等を現金と取引する行為」と定義されている。

1 リアルマネートレードに関して、ゲーム内で提供されるアイテム等との取引をうたって金銭を騙し取るなどの詐欺行為に利用者が巻き込まれる懸念や、暴力団等によるマネーロンダリングに利用される懸念について指摘がなされている。政府はこのような問題を認識しているか。認識しているのであれば、

これらの問題について、どの省庁がどのような役割を担当し、これまでどのような対策を行い、また、今後どのような対策を講ずるべく検討を行っているのか。

2 平成二十八年九月に内閣府消費者委員会が公表した「スマホゲームに関する消費者問題についての意見」においては、スマートフォンゲームで見られる電子くじ（ガチャ）について、「電子くじで得られたアイテム等を換金するシステムを事業者が提供しているような場合や利用者が換金を目的としてゲームを利用する場合は、『財産上の利益』に該当する可能性があり、ひいては賭博罪に該当する可能性が高くなる」とされている。また、韓国においては、オンラインギャンブルの仮想通貨が、犯罪組織の資金源になるなどの社会問題が生じたことを背景に、リアルマネートレードを包括的に禁止する法律が制定されている。海外における規制状況等を踏まえ、我が国においても、リアルマネートレードを規制すべきと考えるが、政府はこれまでどのような対策を行い、また、今後どのような対策を講ずるべく検討を行っているのか。

三 近年、ゲームに過度にのめりこむことにより、日常生活や社会生活に著しい悪影響を及ぼすゲーム障害が問題となっている。二〇一九年には、世界保健機構が国際疾病分類においてゲーム障害を精神疾患とし

て位置付けている。ゲーム障害については、特に若年層に多いとされ、そのため、学校現場などにおける予防教育が有効だと考えるが、現在、ゲーム障害の予防教育について政府においてどのような取組を行っているのか。また、ゲーム障害については、治療できる医療機関が少ないとの指摘もあるが、この点に対し政府としてどのような検討を行っているのか。さらに、ゲーム障害については、どの省庁がどのような役割を担当することになっているのか。

右質問する。