

## 会計・監査への影響は？

# 1からわかる 暗号資産・ブロックチェーン

### 第②回

## メタバースに関する法規制・企業会計①

田中計士 EY 新日本有限責任監査法人 Blockchain center

第①回 暗号資産関連の会計・監査制度総論

第③回 メタバースに関する法規制・企業会計②

第②回 メタバースに関する法規制・企業会計①

第④回 ブロックチェーンを利用したビジネスに関する保証業務

### 《はじめに》

Facebook が社名を Meta に変更して今後メタバース領域に注力していく旨を公表したこともあり、2021年にメタバースという言葉が全世界に広まった。一般的には人々がゲーム、ビジネス、コミュニケーション等の様々な活動を行えるインターネット上の仮想空間をメタバースと呼び、通常のゲームのようにパソコン、スマートフォン等を通じて利用されるサービスや、VR ヘッドセットを利用してよりその仮想空間への没入感を高めた形で利用されるサービス等、様々な形でメタバース関連サービスが提供されている。

必ずしもメタバースはブロックチェーン技術の利用が前提とされるものではないが、同じく2021年に多くの NFT (Non-Fungible Token) のアート作品が高額で売買されたことなどもあり、ブロックチェーン技術を利用したメタバースに注目が集まっている。特に、企業会計上は、ブロックチェーン技術により生成されたトークンの取扱いについて非常に複雑な検討が必要となる局面も多いため、本稿ではメタバース関連サービスのうち、ブロックチェーン技術を利用したゲーム（以下「ブロックチェーンゲーム」

という。）に焦点を当てるものとする。本稿の意見に関する部分は私見であり、法令および会計に関する記載は原則としてわが国における制度設計を前提としたものである。

なお、第2回に引き続き来月号の第3回もメタバースに関する法規制・企業会計について取り上げることを予定している。第2回の今月号においては以下のⅠ～Ⅲについて、第3回の来月号においてはⅣについてそれぞれ解説する。

#### 〈第2回・第3回の構成〉

- Ⅰ ブロックチェーンゲーム
  - 1 “Play to earn”
  - 2 典型的なブロックチェーンゲームの仕組み
- Ⅱ わが国の法制度への当てはめ
  - 1 FTの法的性質
  - 2 NFTの法的性質
- Ⅲ 従来型のスマートフォンゲームとブロックチェーンゲームとの比較
- Ⅳ 企業会計上の取扱い
  - 1 従来型のスマートフォンゲームの収益認識
  - 2 ブロックチェーンゲームの収益認識
    - (1) FT (ICO トークン) / (2) NFT



## I ブロックチェーンゲーム

### 1 “Play to earn”

ブロックチェーンゲームの特徴として“Play to earn”，すなわち「遊んで稼ぐ」を意図した設計となっているケースが多くみられる。特定のゲームの中だけで利用できる通貨のみならず、それを通じて現実世界の日本円や米ドル等の法定通貨を稼ぐことを意図した言葉である。従来のゲームではゲーム内通貨およびゲーム内アイテムは当該ゲームの中でしか機能しないものであったが、ブロックチェーン技術によりこれらをトークン化することでこれらをサービスの枠外に持ち出し、第三者との売買を行い、究極的には現実世界の法定通貨の獲得にまでつなげることが可能となるのである。

### 2 典型的なブロックチェーンゲームの仕組み

“Play to earn”の実現のためには、ゲーム内経済圏の確立、および現実世界との往来可能性が必要となる。

まず、ゲーム内経済圏の確立についてであるが、現実世界と同様にヒトモノカネが必要であり、典型的なブロックチェーンゲームにおいては、「ヒト」である個々のユーザーが、服装、アイテム、土地などの「モノ」を所有しており、それらの「モノ」についてゲーム内で売買することが可能となっている。また、売買には「カネ」であるゲーム内通貨が利用される。ここまでであれば従来型のスマートフォンゲーム等でも技術的には実現可能であるが、ブロックチェーンゲームにおいては、これらの「モノ」および「カネ」をブロックチェーン技術を用いてトークン化することで、現実世界との往来可能性を飛躍的に高めることが可能となっている。

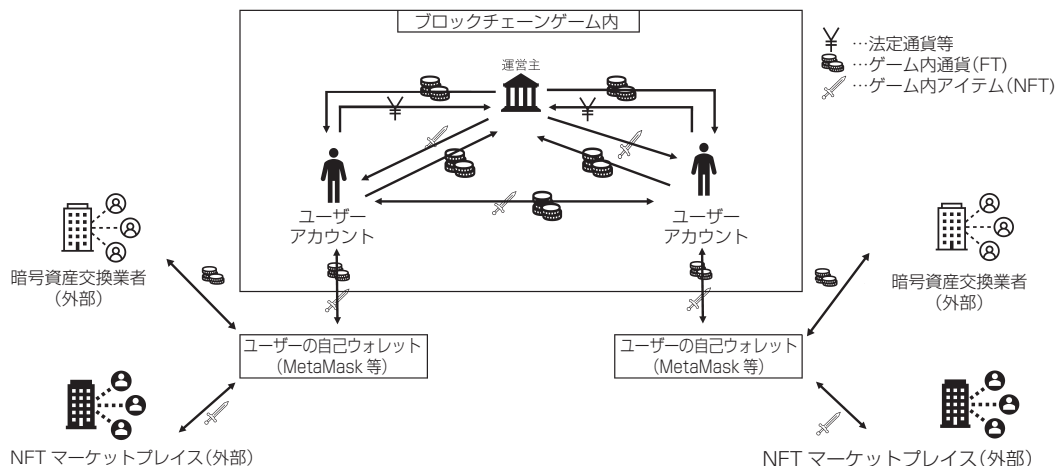
ブロックチェーン技術により生成されたトークンは大きくFT（Fungible Token）すなわち代替可能なトークンと、NFT（Non-Fungible Token）すなわち代替不可能なトークンに区別

することが可能であり、前者は個々の1万円札の価値に違いがないのと同様に個々のトークン価値に差がないものを、後者は個々の芸術作品の価値に違いがあるのと同様に個々のトークン価値に明確な差があるものを示す。ここで、ゲーム内の「カネ」については1万円札と同様に決済手段としての価値の同一性が求められるためFTの性質を有する形でトークン化され、ゲーム内の「モノ」については現実世界と同様に個々の「モノ」ごとに購入価値、転売価値に差が出ることもあるためNFTの性質を有する形でトークン化されることが一般的である。

なお、たとえばブロックチェーンゲームにおいて利用されるブロックチェーン技術のうち汎用性の高いものの1つとして、イーサリアム（Ethereum）があり、この場合、FTはERC-20規格、NFTはERC-721規格等が利用されることが多く、トークンの性質に適したブロックチェーン規格が用いられる。Ethereumのような汎用性の高いブロックチェーン技術を利用することは、これらのトークンを現実世界とスムーズに往来させるためにも非常に重要である。たとえば、Ethereum技術で生成されたトークンを保管、管理できるソフトウェアウォレットであるMetaMaskをユーザーが利用している場合、個々のユーザーは各種ブロックチェーンゲームの中で保有しているFTおよびNFTを当該サービスの枠外である自己のMetaMaskに移動することが可能となる。また、MetaMaskを経由して外部の暗号資産交換業者等でのFTの売買や、OpenSea等の世界的に著名なNFTのマーケットプレイス等でのNFTの売買を通じて、ユーザーは現実世界の法定通貨を獲得することも可能となる。

以上が典型的な“Play to earn”を意図したブロックチェーンゲームの形態であり、図式化すると図表1のとおりとなる。

〔図表1〕 ブロックチェーンゲームの仕組み



## II わが国の法制度への当てはめ

### 1 FTの法的性質

ブロックチェーンゲーム上の「カネ」であるFTおよび「モノ」であるNFTはいずれもブロックチェーン技術で生成されたトークンであり、発行当初において発行体であるゲーム運営主からユーザーが法定通貨やEthereum等の暗号資産による課金を通じて購入する、という点では同じである。

まず、ブロックチェーンゲーム上のFTについてであるが、世界的に著名なブロックチェーンゲームのゲーム内通貨は海外の暗号資産交換業者に上場し、ビットコイン等の暗号資産と同様に不特定の者を相手方として売買することが可能となっているケースが多い。「資金決済に関する法律」(以下「資金決済法」という。)2条5項における暗号資産の定義は以下のとおりであり、上記のケースのFTは資金決済法上の暗号資産に該当する可能性が高いものと考えられる。

5 この法律において「暗号資産」とは、次に掲げるものをいう。ただし、金融商品取引法(昭和二十三年法律第二十五号)第二条第三

項に規定する電子記録移転権利を表示するものを除く。

- 一 物品を購入し、若しくは借り受け、又は役務の提供を受ける場合に、これらの代価の弁済のために不特定の者に対して使用することができ、かつ、不特定の者を相手方として購入及び売却を行うことができる財産的価値(電子機器その他の物に電子的方法により記録されているものに限り、本邦通貨及び外国通貨並びに通貨建資産を除く。次号において同じ。)であって、電子情報処理組織を用いて移転することができるもの
- 二 不特定の者を相手方として前号に掲げるものと相互に交換を行うことができる財産的価値であって、電子情報処理組織を用いて移転することができるもの

なお、ブロックチェーンゲーム外部の暗号資産交換業者においてゲーム内通貨であるFTが上場されていなくとも、技術的にはUniswap等のDEX(Decentralized Exchange、日本語では分散型取引所とも呼ばれる)、すなわち暗号資産交換所で取り扱われていないトークンを不特定の者同士で相互に売買することが可能なプラットフォームを経由して売買することも可能であり、そのような場合も資金決済法上の暗



号資産の定義に該当するケースもありうると思われる。また、ゲームの運営方針についてユーザーからの投票を通じて意思決定を進めていくブロックチェーンゲームも多く、投票券としてガバナンストークンと呼ばれるトークンが発行されるケースも多い。この際、当初はゲーム内通貨としての機能を有していないガバナンストークンであっても、将来的にゲーム内通貨として利用されることや、さらにはゲーム外の暗号資産交換業者等での流通が計画されている場合は、資金決済法上の暗号資産となることを意図して発行されたトークンとして当初から資金決済法による規制対象とするか否かの慎重な判断が求められることから、各トークンの実態に応じて法的位置づけを判断する必要がある。

## 2 NFTの法的性質

次にブロックチェーンゲーム上のNFTについてである。わが国においては、FTおよびNFTの両方の発行体として自らが運営主体となるブロックチェーンゲームを展開している事業主は現状少ないという理解だが、ブロックチェーンゲーム以外の様々なNFT関連事業に目を向けた場合、2021年において複数の上場企業がNFT関連事業への参入を表明している。

実務上は、発行されるNFTがわが国の何らかの規制の対象になるかを検討することが重要であり、(一社)日本暗号資産ビジネス協会が2021年4月26日に策定した「NFTビジネスに関するガイドライン(第1版)」に記載された「法規制に係る検討フローチャート」(図表2を参照)がその参考となる。

同ガイドラインでは、たとえば、NFTの保有により当該NFTの発行体等の事業収益の一部が分配される仕組みを有するNFTについては、いわゆる集団投資スキーム持分をトークン化したものとして「電子記録移転権利」に該当し、金融商品取引法上の規制対象となる可能性がある旨や、NFTが決済手段等の経済的機能を有するような場合、典型的に、前払式支払手

段、暗号資産または為替取引の該当性について検討を要するケースが多いと考えられる旨が言及されている。

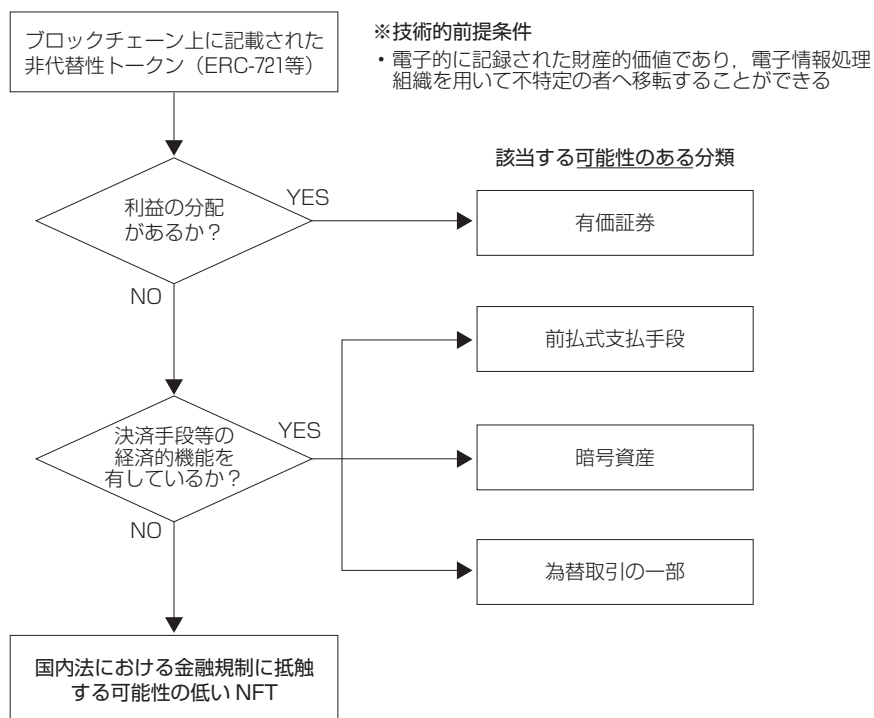
2019年の金融庁のパブリックコメント(「事務ガイドライン(第三分冊:金融会社関係)」の一部改正(案)に対する「パブリックコメントの概要及びそれに対する金融庁の考え方」2019年9月3日)において「ブロックチェーンに記録されたトレーディングカードやゲーム内アイテム等は、1号仮想通貨と相互に交換できる場合であっても、基本的には1号仮想通貨のような決済手段等の経済的機能を有していないと考えられますので、2号仮想通貨には該当しないと考えられます。」と記載されていることを論拠として、実務上はNFTが決済手段等の経済的機能を有しておらず暗号資産には該当しないと判断するケースも多い。一方で、OpenSea等の世界的に著名なNFTのマーケットプレイスで不特定の者を相手方として売買することが可能であり、NFT自体が実質的な決済手段として用いられるような取引が行われる可能性も否定できないため、資金決済法上の暗号資産や為替取引の定義への該当有無については慎重に判断する必要があると考えられる。このため、実務上は法律専門家や各規制当局への事前の相談を行いながら事業計画を策定していくことが一般的である。

## III 従来型のスマートフォンゲームとブロックチェーンゲームとの比較

前述のとおり、典型的なブロックチェーンゲームはゲーム内通貨であるFTとゲーム内アイテムであるNFTを備えており、従来型のスマートフォンゲームの仕組みと類似している。一方、FTおよびNFTがブロックチェーン技術で生成されたトークンであり、サービスの枠外との往来が可能であるという点が従来型のスマートフォンゲームとの大きな違いである。

まず、ゲーム内通貨についてであるが、従来型のスマートフォンゲームにおいては、ユーザ

〔図表2〕 NFTの法規制に係る検討フローチャート



〔出所〕日本暗号資産ビジネス協会「NFTビジネスに関するガイドライン」

ーはゲーム内通貨を法定通貨で課金し、ゲーム内通貨を利用してゲーム内において“ガチャ”等を通じてゲーム内アイテムを獲得する流れとなる。ここで、当該ゲーム内通貨は個々のゲームの中でのみ利用することが可能であり、資金決済法3条に定義する前払式支払手段に該当することが多いものと考えられる。このため、資金決済法5条2項の暗号資産に該当する可能性が高いブロックチェーンゲーム上のゲーム内通貨とはわが国における法制度上の扱いが異なる。前払式支払手段の定義は以下のとおりである。

**3条** この章において「前払式支払手段」とは、次に掲げるものをいう。

- 一 証票、電子機器その他の物（以下この章において「証票等」という。）に記載され、又は電磁的方法（電子的方法、磁気的方法その他の人の知覚によって認識することが

できない方法をいう。以下この項において同じ。）により記録される金額（金額を度その他の単位により換算して表示していると認められる場合の当該単位数を含む。以下この号及び第三項において同じ。）に應ずる対価を得て発行される証票等又は番号、記号その他の符号（電磁的方法により証票等に記録される金額に應ずる対価を得て当該金額の記録の加算が行われるものを含む。）であって、その発行する者又は当該発行する者が指定する者（次号において「発行者等」という。）から物品を購入し、若しくは借り受け、又は役務の提供を受ける場合に、これらの代価の弁済のために提示、交付、通知その他の方法により使用することができるもの

- 二 証票等に記載され、又は電磁的方法により記録される物品又は役務の数量に應ずる





【図表3】従来型スマートフォンゲームとブロックチェーンゲームの違い

		従来型 スマートフォンゲーム	ブロックチェーンゲーム
ゲーム内 通貨	法的性質	・前払式支払手段（資金決済法3）となる可能性が高い	・暗号資産（資金決済法2）となる可能性が高い
	利用目的（例）	・個々のゲーム内での通貨として利用	・個々のゲーム内での通貨として利用 ・ガバナンストークンとしてゲーム運営方針への投票券として利用 ・外部の暗号資産交換業者での売買
	ゲームクローズ時の取扱い	・ユーザーからの返金要請に基づき返金	・ゲームがクローズした場合もゲーム外の自己ウォレットで保有し、外部の暗号資産交換業者で売買することが可能
ゲーム内 アイテム	法的性質	・利用規約に基づきゲームサービス内でのみユーザーが利用可能	・資金決済法等の既存の各種規制の対象外であることが多い
	利用目的（例）	・ゲーム内での利用	・ゲーム内での利用 ・ゲーム内でのユーザー間売買 ・ゲーム外に保有 NFT を持ち出したうえで外部のマーケットプレイスにおける売買
	ゲームクローズ時の取扱い	・ゲームがクローズした場合ユーザーは保有アイテムの利用権もなくなる	・ゲームがクローズした場合も NFT 自体をゲーム外の自己ウォレットで保有し続けることは可能

対価を得て発行される証券等又は番号、記号その他の符号（電磁的方法により証券等に記録される物品又は役務の数量に應ずる対価を得て当該数量の記録の加算が行われるものを含む。）であって、発行者等に対して、提示、交付、通知その他の方法により、当該物品の給付又は当該役務の提供を請求することができるもの

次に、ゲーム内アイテムであるが、わが国の従来型のスマートフォンゲームの一般的な利用規約では、ゲームに関連した一切の権利関係は運営主側に帰属し、ユーザーは規約に認められた限定的な範囲でゲームのサービスを利用できるにすぎない旨が明記されている。また、リアルマネートレード、すなわちゲームアカウント、ゲーム内アイテム等のあらゆるゲームのデータの第三者との売買についても同様に一般的な利用規約では禁じられている。このため、ブロックチェーン技術を用いてトークン化され、ゲーム外への持ち出しやゲーム外のマーケットプレ

イスで第三者と売買することも想定されたブロックチェーンゲームにおける NFT とは大幅に前提が異なっている。なお、従来型のスマートフォンゲームは「リアルマネートレード対策ガイドライン」（（一社）コンピュータエンタテインメント協会〈CESA〉）および「オンラインゲーム安心安全宣言」（（一社）日本オンラインゲーム協会〈JOGA〉）の規定を鑑みてリアルマネートレードを禁止しているが、2021年5月6日にCESA、JOGA、および（一社）モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）が共同で制定した「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」においては、リアルマネートレードを禁止する上記規定についてはブロックチェーンゲームには適用しないものと記載されている。

以上が従来型のスマートフォンゲームとブロックチェーンゲームにおけるゲーム内通貨およびゲーム内アイテムに関する比較であり、図式化すると図表3のとおりとなる。

今回はメタバースに関する企業会計上の取扱いについて解説する。