



## (77) 仮想通貨に厳しい規制

野村総研(上海)咨询有限公司

中国の文化部と商務部は6月26日、「オンラインゲーム仮想通貨管理に関する通知」を共同で公表し、大きな反響を呼んだ。中国オンラインゲームの市場規模は2008年で207億8000万元に達し、韓国を超え、米国に次ぎ世界で2番目に大きい市場となった。市場規模は大きいものの、市場に対する政府の管理は今まで十分ではなかった。今回の通知で最も注目されるのは、今まで高い利益を上げ、思うがままに拡大してきたオンラインゲーム運営企業の経営活動に対する制限・管理を厳しくすることである。

〔通知第20条〕現金もしくはゲーム内仮想通貨をユーザーが投入する前提で、ゲームのアイテムやグレードアップなどをオンラインゲーム運営企業が偶然の比率で配布することを禁止する。

中国では、ゲーム運営企業の多くが「宝くじ」サービスを提供している。例えばオンラインゲーム大手「巨人ネットワーク」のゲーム「征途」では、「箱開け」サービスを提供しており、ユーザーが1回当たり1～2元の費用で一つの箱を開けるとアイテムが当たるという抽選ゲームである。アイテムが当たるまで、一晩で何万元も使ったユーザーもいるという。

このような宝くじの景品となるのは「サービス」であり、実物との交換ではないことから、現実世界の宝くじのように法律で制限されていなかったが、この条項によって「ギャンブル」とみなされることになった。

〔通知第8条〕ゲーム内仮想通貨の利用範囲は、発行企業のサービス購入のみとし、実物および他社製品・サービスの購入・交換を禁止する。

現在のネット上では、仮想通貨に関する取引が非常に盛んである。一部ユーザーはゲームでプレイすることを主ななりわいとし、獲得したハイレベルのゲームIDや仮想通貨を販売することで、現金収入を得ている。例えばソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）のフェイスブックの中国版である「開心網」のハイレベルIDはネット商店街の「淘宝（タオバオ）」で8万元で売られている。

政府にとって理想的な仮想通貨の流通パターンは、人民元による仮想通貨の購入はあるにせよ、仮想通貨の流通はゲームの中の取引だけに閉じられ、現実世界の貨幣流通には影響がない状態である。

しかし、現在の仮想通貨の流通は、実物の購入はまだ少ないものの、現実の貨幣の流通に既に影響を与えている。第8条はこのような仮想通貨による現実の金融制度への影響を減らすための規制である。

さらに、オンラインゲーム運営企業が実際の需要を大幅に超えた仮想通貨を発行し、ユーザーから現金を集める行為も珍しくない。こういった悪質行為を制限するため、政府は上記の条項以外にも、「仮想通貨発行业」と「仮想通貨取引サービス事業（取引プラットフォーム）」を同時に経営することを禁止した。運営企業は四半期ごとに、所属する省級文化行政部門に報告すべきだとも明記している。

中国オンラインゲーム最大手である「盛大ネットワーク」の傘下企業「盛付通」は仮想通貨取引プラットフォームであり、「支付宝（アリペイ）」のように他社ポイントとの交換だけでなく、オンラインでの商品購入、オフライン決済などのサービスも含めて提供するオンラインゲーム決済のプラットフォームを目指した。ただ通知により、このビジネスモデルは不可能とされた。

通知の公表に伴い、ほとんどの中国オンラインゲーム企業の株価は下落した。ただ短期的にマイナスの影響を市場に与えるとしても、ギャンブルでの収益や悪質な仮想通貨発行行為などで一時的に暴利をむさぼるより、健全な収益を創造する方が企業自身にとっても長期的には有効なはずである。この通知により、中国オンラインゲーム市場が健全化し、長期的な発展を遂げることが望まれる。

（コンサルタント 管小鶴）